



キャラクター名	
プレイヤー名	
ゲームマスター名	
シナリオ名	
日付	

シャード			
加護	対象	宣言	効果
<input type="checkbox"/> ヘイムダル	単体	判定直後	メジャーアクションによる判定をクリティカルにする。リアクション側は加護を使用しない限り、自動的に失敗となる。
<input type="checkbox"/> トール	単体	DR直前	ダメージ属性を(神)に変更し、ダメージに+10Dする。
<input type="checkbox"/> ブラギ	単体	いつでも	対象が取得している、加護ひとつを追加で使用可能にする。

ブレイク <input type="checkbox"/> {体力基本値} 13 点	HP 耐久力 34	MP 精神力 27
--	-------------------------------	-------------------------------

クエスト	
・ガイアを守る	<input type="checkbox"/>
・	<input type="checkbox"/>
・	<input type="checkbox"/>
・	<input type="checkbox"/>

コネクション	関係

経験点表	
・セッションに最後まで参加した	<input type="checkbox"/> 点
・クエストを達成した	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> 点
・よいロールプレイをした	<input type="checkbox"/> 点
・他のプレイヤーを助けるような発言や行動をとった	<input type="checkbox"/> 点
・セッションの進行を助けた	<input type="checkbox"/> 点
・場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった	<input type="checkbox"/> 点
経験点合計 点	

メモ

ゲームマスター署名	財産ポイント	2
-----------	--------	---

能力値計算表(端数切り捨て)						
クラス	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
・						
・						
・						
追加(1点)						
能力基本値(合計)						
	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3	÷3
能力ボーナス	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>	+ <input type="text"/>

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2012 Inoue Junichi / FarEast Amusement Research Co., Ltd.