



武装伝記RPG
神我狩

セッションシート
Ver.1.2

シナリオ名

GM名

日付

PC1

キャラクター名		プレイヤー名	称号		所属	その他
世界干涉LV	行動値	種族			表の職業	獲得経験値

PC2

キャラクター名		プレイヤー名	称号		所属	その他
世界干涉LV	行動値	種族			表の職業	獲得経験値

PC3

キャラクター名		プレイヤー名	称号		所属	その他
世界干涉LV	行動値	種族			表の職業	獲得経験値

PC4

キャラクター名		プレイヤー名	称号		所属	その他
世界干涉LV	行動値	種族			表の職業	獲得経験値

PC5

キャラクター名		プレイヤー名	称号		所属	その他
世界干涉LV	行動値	種族			表の職業	獲得経験値

MEMO：

法則障害：

名称：消去：影A：
対象：
察知：／
特殊D：
影B：

強度：必人：ペナ：

名称：消去：影A：
対象：
察知：／
特殊D：
影B：

強度：必人：ペナ：

名称：消去：影A：
対象：
察知：／
特殊D：
影B：

強度：必人：ペナ：

経験値獲得の目安

断片を入手した
目的を達成した
モノノケから入手した断片
法則障害
感情を記憶にする
その他ボーナス

50
50
倒した敵の総LV
法則障害の数×10
消去した感情×2
自由

☆GMの報酬

PCの平均獲得経験値
＝獲得経験値

ボスLV×600
＝獲得G

ボスのLVに応じてクシミタマの取得
(1～7で1つ、8～12で2つ、13～で3つ)

個