



## カケラ セッションシート

テーブル
------

シナリオ名 \_\_\_\_\_

日付 \_\_\_\_\_

マスター名 \_\_\_\_\_

希望のカケラ

希望 含有量	利用 可能量	1シーン 最大値

PC	キャラクター名	プレイヤー名	経験点
PC1			クラス
			出身世界
PC2			クラス
			出身世界
PC3			クラス
			出身世界
PC4			クラス
			出身世界
PC5			クラス
			出身世界
PC6			クラス
			出身世界

マスター経験点		小計		合計
プレイヤーが獲得した 経験点の総計	÷	<input type="checkbox"/> 2人以下 プレイヤー人数	=	
		<input type="checkbox"/> 3人以上	=	
		3	+	
		場所の手配 提供(1点) <input type="checkbox"/>	+	
		スケジュール 調整(1点) <input type="checkbox"/>	=	

PC1	名前	旅の理由
	への	への
	への	への
	への	への
PC2	名前	旅の理由
	への	への
	への	への
	への	への
PC3	名前	旅の理由
	への	への
	への	への
	への	への
PC4	名前	旅の理由
	への	への
	への	への
	への	への
PC5	名前	旅の理由
	への	への
	への	への
	への	への
PC6	名前	旅の理由
	への	への
	への	への
	への	への

カケラ NPC管理シート

名称	敏捷	体力	知性	意志	幸運
気力		白兵 攻撃力	射撃 攻撃力	精神 攻撃力	行動 順位
物理 耐性		精神 耐性			
特技					

名称	敏捷	体力	知性	意志	幸運
気力		白兵 攻撃力	射撃 攻撃力	精神 攻撃力	行動 順位
物理 耐性		精神 耐性			
特技					

名称	敏捷	体力	知性	意志	幸運
気力		白兵 攻撃力	射撃 攻撃力	精神 攻撃力	行動 順位
物理 耐性		精神 耐性			
特技					

名称	敏捷	体力	知性	意志	幸運
気力		白兵 攻撃力	射撃 攻撃力	精神 攻撃力	行動 順位
物理 耐性		精神 耐性			
特技					

名称	敏捷	体力	知性	意志	幸運
気力		白兵 攻撃力	射撃 攻撃力	精神 攻撃力	行動 順位
物理 耐性		精神 耐性			
特技					

名称	敏捷	体力	知性	意志	幸運
気力		白兵 攻撃力	射撃 攻撃力	精神 攻撃力	行動 順位
物理 耐性		精神 耐性			
特技					

名称	敏捷	体力	知性	意志	幸運
気力		白兵 攻撃力	射撃 攻撃力	精神 攻撃力	行動 順位
物理 耐性		精神 耐性			
特技					

名称	敏捷	体力	知性	意志	幸運
気力		白兵 攻撃力	射撃 攻撃力	精神 攻撃力	行動 順位
物理 耐性		精神 耐性			
特技					

名称	敏捷	体力	知性	意志	幸運
気力		白兵 攻撃力	射撃 攻撃力	精神 攻撃力	行動 順位
物理 耐性		精神 耐性			
特技					

名称	敏捷	体力	知性	意志	幸運
気力		白兵 攻撃力	射撃 攻撃力	精神 攻撃力	行動 順位
物理 耐性		精神 耐性			
特技					