

アナザーワールドSRS

セッションシート ver.5 5th対応 2019

日付		キャラクターレベル	
GM名		PCレベル合計	
シナリオ名			

PC1 キャラクター名	年齢:	性別:	正気度:	契約マスター名	行動値	使用命中値	最大HP	
				令呪:○○○				
	プレイヤー名	選択 分類に○を付ける 他[]			回避値	物理防御点	霊力防御点	
クラス配分 (レベル)				人間 人外 異端 魔族 神霊 機械 従魔				

PC2 キャラクター名	年齢:	性別:	正気度:	契約マスター名	行動値	使用命中値	最大HP	
				令呪:○○○				
	プレイヤー名	選択 分類に○を付ける 他[]			回避値	物理防御点	霊力防御点	
クラス配分 (レベル)				人間 人外 異端 魔族 神霊 機械 従魔				

PC3 キャラクター名	年齢:	性別:	正気度:	契約マスター名	行動値	使用命中値	最大HP	
				令呪:○○○				
	プレイヤー名	選択 分類に○を付ける 他[]			回避値	物理防御点	霊力防御点	
クラス配分 (レベル)				人間 人外 異端 魔族 神霊 機械 従魔				

PC4 キャラクター名	年齢:	性別:	正気度:	契約マスター名	行動値	使用命中値	最大HP	
				令呪:○○○				
	プレイヤー名	選択 分類に○を付ける 他[]			回避値	物理防御点	霊力防御点	
クラス配分 (レベル)				人間 人外 異端 魔族 神霊 機械 従魔				

PC5 キャラクター名	年齢:	性別:	正気度:	契約マスター名	行動値	使用命中値	最大HP	
				令呪:○○○				
	プレイヤー名	選択 分類に○を付ける 他[]			回避値	物理防御点	霊力防御点	
クラス配分 (レベル)				人間 人外 異端 魔族 神霊 機械 従魔				

【簡易GMガイド】 ※敵の令呪保持者数は戦術によるが、PC人数÷2(切上)が妥当。 ※ループの代償は、恩恵ありなら[能力基本値]-1、恩恵なしなら[能力基本値]-3が適当。
▼敵の命中値目安:(主軸PCの回避値[]+2=[命中]) ▼敵の回避値目安:(主軸PCの命中値[]-2=[回避])
▼敵BOSSの最大HP目安:(PC達の1ラウンド総ダメージ目安[]点)×2ラウンド以上[ラウンド]=[最大HP])

特技使用チェック (使用したら□にチェック/PCに該当特技所持者がいない場合、項目を削除すること)	
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>

席の配置
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; width: 100px; margin: 0 auto;">Table</div>