

PC名 _____ シナリオ名 _____ 日付 _____

ステータス

HP (最大 HP) _____ - 疲労度 _____

障壁 _____

因果力 (初期因果力) _____

●因果力の使い方 ・判定ダイスを増やす ・判定の振り直し ・バッドステータスの解除 ・行動のコスト

STATUS

パーティリスト

| PC名 | メイン職業 | 備考 |
|-----|-------|----|
| ① | | |
| ② | | |
| ③ | | |
| ④ | | |
| ⑤ | | |



PARTY LIST

NPC リスト

| 名前 | タグ | 関係 | 備考 |
|----|----|----|----|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

NPC LIST

Memo

ランクアップ

アザーゲット

アザーゲット

アザーゲット

GM 署名