

シナリオ名：

シナリオLV：

シナリオ制作者：

シナリオLV×成功度+ゴーストLV=EXP/EXP×20=経験値

いつ？

どこで？

誰が？

何をする？

PCの目的：

イベントの概要：

イベントワード：

イベントステータス：

トラブルの真相：

解決方法：

必要な情報

[ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_  
 [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_  
 [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_  
 [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_  
 [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_ [ ] \_\_\_\_\_

獲得方法

1： \_\_\_\_\_ 《気魄》[ ] \_\_\_\_\_ 《術式》[ ] \_\_\_\_\_ 《神秘》[ ] \_\_\_\_\_  
 2： \_\_\_\_\_ 《気魄》[ ] \_\_\_\_\_ 《術式》[ ] \_\_\_\_\_ 《神秘》[ ] \_\_\_\_\_  
 3： \_\_\_\_\_ 《気魄》[ ] \_\_\_\_\_ 《術式》[ ] \_\_\_\_\_ 《神秘》[ ] \_\_\_\_\_  
 4： \_\_\_\_\_ 《気魄》[ ] \_\_\_\_\_ 《術式》[ ] \_\_\_\_\_ 《神秘》[ ] \_\_\_\_\_  
 5： \_\_\_\_\_ 《気魄》[ ] \_\_\_\_\_ 《術式》[ ] \_\_\_\_\_ 《神秘》[ ] \_\_\_\_\_

	切り替え条件、場面	獲得情報	いつ	どこで	誰から	備考
CHAPTER1						
CHAPTER2						
CHAPTER3						
CHAPTER4						
CHAPTER5						
CHAPTER6						

エレメント管理

エレメント名	誰が	誰に	効果	個数