

PSYCHIC HEARTS RPG The 2nd Edition

サイキックハーツ

The 2nd Edition

RPG

セッションシート ver:1.0

ゲームマスター名
シナリオ名
日付

1	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	ルーツ × ポテンシャル		得た経験点 <input type="text"/>
2	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	ルーツ × ポテンシャル		得た経験点 <input type="text"/>
3	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	ルーツ × ポテンシャル		得た経験点 <input type="text"/>
4	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	ルーツ × ポテンシャル		得た経験点 <input type="text"/>
5	キャラクター名	プレイヤー名	備考
	ルーツ × ポテンシャル		得た経験点 <input type="text"/>

	判定値-難易度	成功率	アサルト率	ジャスト率	クリティカル率
	以降R+1毎に	+10	+5	+2	+1
	R+12	135	67	27	13
	R+11	125	62	25	12
	R+10	120	60	24	12
	R+9	115	57	23	11
	R+8	110	55	22	11
	R+7	105	52	21	10
	R+6	100	50	20	10
GOOD	R+5	95	47	19	9
	R+4	90	45	18	9
	R+3	85	42	17	8
	R+2	80	40	16	8
	R+1	75	37	15	7
EVEN		70	35	14	7
	R-1	65	32	13	6
	R-2	60	30	12	6
	R-3	55	27	11	5
	R-4	50	25	10	5
BAD	R-5	45	22	9	4
	R-6	40	20	8	4
	R-7	35	17	7	3
	R-8	30	15	6	3
	R-9	25	12	5	2
	R-10	20	10	4	2
	R-11	15	7	3	1
	R-12	10	5	2	1
	R-13	5	2	1	0

合計 点

$\div 3$ (端数切り捨て)

\div プレイヤー人数 点

場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整などを行なった 1点

GMの得る経験点 点