

サイキクハーツ RPG

セッションシート ver SC

■ ゲームマスター名

■ シナリオ名

■ ストーリーパターン
テンプレート

■ BOSS

■ 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 点

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 点

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 点

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 点

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 点

■ プレサージ			
ヒロイン		カバー/ルーツ	外見
性格	夢や理想	PCへの感情	設定
ライバル		カバー/ルーツ	外見
性格	夢や理想	PCへの感情	設定
協力者		カバー/ルーツ	外見
性格	夢や理想	PCへの感情	設定

現在のプライズポイント											
アドヴェントまでのシーン数											

■ 合計	÷3(端数切り捨て) ☐	+ 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 合計 点
	÷プレイヤー人数 ☐			
点	点			