

サイクハーツRPG

セッションシート

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

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

行為判定成功率表

判定値－難易度	以降20ごと	61～70	51～60	41～50	31～40	21～30	13～20	7～12
成功率	+10	125	120	115	110	105	100	95
アサルト率	+5	62	60	57	55	52	50	47
ジャスト率	+2	25	24	23	22	21	20	19
クリティカル率	+1	12	12	11	11	10	10	9

判定値－難易度	4～6	3	2	1	±0	-1	-2	-3	-4
成功率	90	85	80	75	70	65	60	55	50
アサルト率	45	42	40	37	35	32	30	27	25
ジャスト率	18	17	16	15	14	13	12	11	10
クリティカル率	9	8	8	7	7	6	6	5	5

判定値－難易度	-5	-6～-8	-9～-13	-14～-19	-20～-29	-30～-39	-40～-49	-50～-59	-60～
成功率	45	40	35	30	25	20	15	10	5
アサルト率	22	20	17	15	12	10	7	5	2
ジャスト率	9	8	7	6	5	4	3	2	1
クリティカル率	4	4	3	3	2	2	1	1	0

【アサルト】：武器攻撃力が2倍となる。【ジャスト】：武器攻撃力が3倍となる。【クリティカル】：武器攻撃力が4倍となる。

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2012 FarEast Amusement Research Co.,Ltd. / TommyWalker Co.

合計

点

÷3(端数切り捨て) ☐

÷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