

アリアソロッド2E RPG 改訂版 FS 判定管理シート

ゲームマスター名
シナリオ名
日付

名称					
制限人数				終了条件	
成長点				支援判定	
進行判定	判定		難易度		
初期					
イベント1					
イベント2					
イベント3					
イベント4					
イベント5					
進行値 カウンター	1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15
	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25
	26	27	28	29	30

ラウンドカウンター	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	

●進行判定チャート

達成値 - 難易度	進行値の増減
クリティカル	考え得る最高の成功！ 進行値が[1D6+6の目の数]点上昇
+6以上	すばらしい成功を修めた。進行値が4点上昇
+5	これ以上ないくらい大成功！ 進行値が3点上昇
+4	誰もが見とれる華麗な成功！ 進行値が2点上昇
+3	拍子抜けするほど楽に成功！ 進行値が2点上昇
+2	余裕を持って成功！ 進行値が1点上昇
+1	危なかったがなんとか成功！ 進行値が1点上昇
±0	ひやりとしたがギリギリで成功！ 進行値が1点上昇
-1	わずかに成功には届かず！ 進行値に変化なし
-2	あと一歩で成功だったのに！ 進行値に変化なし
-3	誰もが分かる失敗！ 進行値が1点減少
-4	圧倒的な大失敗！ 進行値が1点減少
-5、またはファンブル	致命的すぎる失敗 進行値が2点減少