

怪異捜査RPG ツクモツムギ セッションシート

GM名		開催日	
シナリオタイトル			

巫覡①	PC名				プレイヤー名			
	年齢	性別	職業		【耐久値】		【活力値】	
付喪神①	PC名				プレイヤー名			
	外見年齢	外見性別	表の職業		【耐久値】		【活力値】	

巫覡②	PC名				プレイヤー名			
	年齢	性別	職業		【耐久値】		【活力値】	
付喪神②	PC名				プレイヤー名			
	外見年齢	外見性別	表の職業		【耐久値】		【活力値】	

イベント①	序盤・中盤・終盤	★白兵・運動・頑健・操縦・知覚・★射撃・医療・隠密・工作・捜査 ★呪法・意志・看破・芸能・伝承・★策謀・教養・交渉・電脳・容姿						
		目標値	成功条件	〈技能〉	個	／	《戦闘アビリティ》	個
イベント②	序盤・中盤・終盤	★白兵・運動・頑健・操縦・知覚・★射撃・医療・隠密・工作・捜査 ★呪法・意志・看破・芸能・伝承・★策謀・教養・交渉・電脳・容姿						
		目標値	成功条件	〈技能〉	個	／	《戦闘アビリティ》	個
イベント③	序盤・中盤・終盤	★白兵・運動・頑健・操縦・知覚・★射撃・医療・隠密・工作・捜査 ★呪法・意志・看破・芸能・伝承・★策謀・教養・交渉・電脳・容姿						
		目標値	成功条件	〈技能〉	個	／	《戦闘アビリティ》	個
イベント④	序盤・中盤・終盤	★白兵・運動・頑健・操縦・知覚・★射撃・医療・隠密・工作・捜査 ★呪法・意志・看破・芸能・伝承・★策謀・教養・交渉・電脳・容姿						
		目標値	成功条件	〈技能〉	個	／	《戦闘アビリティ》	個
イベント⑤	序盤・中盤・終盤	★白兵・運動・頑健・操縦・知覚・★射撃・医療・隠密・工作・捜査 ★呪法・意志・看破・芸能・伝承・★策謀・教養・交渉・電脳・容姿						
		目標値	成功条件	〈技能〉	個	／	《戦闘アビリティ》	個
イベント⑥	序盤・中盤・終盤	★白兵・運動・頑健・操縦・知覚・★射撃・医療・隠密・工作・捜査 ★呪法・意志・看破・芸能・伝承・★策謀・教養・交渉・電脳・容姿						
		目標値	成功条件	〈技能〉	個	／	《戦闘アビリティ》	個
イベント⑦	序盤・中盤・終盤	★白兵・運動・頑健・操縦・知覚・★射撃・医療・隠密・工作・捜査 ★呪法・意志・看破・芸能・伝承・★策謀・教養・交渉・電脳・容姿						
		目標値	成功条件	〈技能〉	個	／	《戦闘アビリティ》	個
イベント⑧	序盤・中盤・終盤	★白兵・運動・頑健・操縦・知覚・★射撃・医療・隠密・工作・捜査 ★呪法・意志・看破・芸能・伝承・★策謀・教養・交渉・電脳・容姿						
		目標値	成功条件	〈技能〉	個	／	《戦闘アビリティ》	個