

サイキクハーツ

PSYCHIC HEARTS RPG The 2nd Edition

The 2nd Edition

レコードシート ver.1.0

キャラクター名
プレイヤー名
ゲームマスター名
シナリオ名
日付

依頼	<input type="checkbox"/>
----	--------------------------

ポジション

能力値	F(フォース) ジェム
気魄	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
術式	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
神秘	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

負傷ゲージ
軽傷 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
中傷 <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
KO <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

戦闘不能 <input type="checkbox"/>	凌駕 <input type="checkbox"/>	重傷 <input type="checkbox"/>	闇堕ち <input type="checkbox"/>
中傷修正			
次の行為判定にR+5			
KO修正			
任意の能力値のFジェムを1点回復			

F(フォース) ジェム残量
最大値 (SL-9) <input type="text"/>
<input type="text"/>

エフェクト
<input type="text"/>

メモ
<input type="text"/>

行為判定成功率表				
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

【行為判定成功率表】

▼命中判定

- ・アサルト：ダメージロールにR+2
- ・ジャスト：ダメージロールにR+5
- ・クリティカル：ダメージロールにR+10

▼ダメージロール

- ・アサルト：エフェクトを与える
- ・ジャスト：威力+2、エフェクトを与える
- ・クリティカル：威力+3、エフェクトを与える

【Fジェムの使い方】

▼判定に使用する

- ・判定値として使用する能力値に設定されたFジェムを使用することで、判定値にRアップ3を得る。一度に複数のFジェムを使用可能。

▼再ロール

- ・判定値として使用する能力値に設定されたFジェムをふたつ使用することで、ダイスロールをやり直す（成功率は変わらない）。

▼ダメージを軽減する

- ・防御判定値となった能力値に設定されたFジェムをひとつ消費することで、成功を1段階引き下げる。1度に複数のFジェムを使用可能。ただし、通常の成功は失敗にならない。
- ・任意のFジェムをひとつ消費することで、埋めなければならない負傷ゲージの数をひとつ軽減できる。

▼ポジション効果を使用する。

- ・任意のFジェムをひとつ消費することで、自身のポジションの効果を得る。
- ・クラッシャー：威力+2
- ・ディフェンダー：カバーアップ可
- ・ジャマー：エフェクトを与える
- ・キャスター：DRにR+5
- ・スナイパー：命中判定にR+10
- ・メディック：ヒールの回復量にR+5、対象にSE [キュア]。

▼ポジションの変更

- ・戦闘時、2ラウンド目のセットアッププロセスから使用可。任意のFジェムをひとつ消費することで、ポジションを変更できる（GMの許可が必要）。

▼その他

- ・サーヴァントの判定や行動には、主人のFジェムを使用できる。

経験点表	
・セッションに最後まで参加した	<input type="checkbox"/> 点
・依頼を達成した	<input type="checkbox"/> 点
・よいロールプレイをした	<input type="checkbox"/> 点
・他のプレイヤーを助けるような発言や行動を行なった	<input type="checkbox"/> 点
・セッションの進行を助けた	<input type="checkbox"/> 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	<input type="checkbox"/> 点
経験点合計	点

ゲームマスター署名
