

PSYCHIC HEARTS RPG The 2nd Edition

サイキックハーツ

The 2nd Edition RPG

レコードシート+サーヴァント ver.1.0

キャラクター名 / サーヴァント名
プレイヤー名
ゲームマスター名
シナリオ名
日付

ポジション (主人)	ポジション (サーヴァント)	依頼 <input type="checkbox"/>
------------	----------------	-----------------------------

能力値	サーヴァント	F(フォース) ジェム	F(フォース) ジェム残量	メモ
気魄		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	最大値 (SL-9)	
術式		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		
神秘		<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>		

主人					
負傷ゲージ	戦闘不能	凌駕	重傷	間置ち	エフェクト
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"/>	<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"/>	中傷修正 次の行為判定にR+5				
KO <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	KO修正 任意の能力値のFジェムを1点回復				

サーヴァント					
負傷ゲージ	退場	エフェクト			
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"/>	中傷修正 次の行為判定にR+5				
KO <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	KO修正 任意の能力値のFジェムを1点回復				

【サーヴァント】について

- ・サーヴァントは主人が禁じない限り、主人と一緒に登場し、主人と共に退場する。
- ・主人はみずから次にメインプロセスを行なうイニシアチブプロセス（待機を宣言できるイニシアチブプロセス）で行動を指示する。ただし、サーヴァントがすでに行動終了している場合は、指示は行なえない（次のラウンドに先行して命令はできない）。
- ・サーヴァントに行動指示を行なわない場合、サーヴァントは主人の指示を待って待機する。
- ・ライドキャリバーに騎乗している場合、ライドキャリバーは主人と同じポジションに配置される。
- ・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。

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

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