

PSYCHIC HEARTS RPG The 2nd Edition

サイキックハーツ

The 2nd Edition

RPG

サーヴァントシート ver.1.0

設定

経験点

HP	負傷ゲージ数
	軽傷
	中傷
	KO 2

サーヴァント名

サーヴァント

プレイヤー名

サーヴァント：能力値			行動値
気魄	術式	神秘	

サーヴァント：武器攻撃力			基本攻撃力
破壊力	斬撃力	魔法力	

名称	種別	判定値	判定修正	対象	威力修正	威力	エフェクト
活性化 サイキック							
防具	回避属性：						
	ダメージ耐性：						

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	9
	R+4	90	45	9
	R+3	85	42	8
	R+2	80	40	8
	R+1	75	37	7
EVEN		70	35	7
	R-1	65	32	6
	R-2	60	30	6
	R-3	55	27	5
	R-4	50	25	5
BAD	R-5	45	22	4
	R-6	40	20	4
	R-7	35	17	3
	R-8	30	15	3
	R-9	25	12	2
	R-10	20	10	2
	R-11	15	7	1
	R-12	10	5	1
	R-13	5	2	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。