

# サイキックハーツRPG The 2nd Edition サマリー

## 世界観ガイド

### ■ イントロダクションテキスト

あなたがプレイするのは、“灼滅者”と呼ばれる存在です。世界は古くからさまざまな種族の“ダークネス”と呼ばれる存在に支配されてきました。“ダークネス”は、“パベルの鎖”という結界を持っています。これにより“ダークネス”はサイキック以外からの攻撃を受けず、“パベルの鎖”を持つ者に関する情報の伝播が遮られるという効果により世界を裏から支配してきました。現在、“サイキックアブソルバー”の稼働により活動に必要なサイキックエナジーが枯渇、“ダークネス”の支配体制は大きく揺らいでいますが、今もなお暗躍を続けています。

ダークネスに対抗できるのは、みずからの魂に潜む“ダークネス”を抑え込み、サイキックの力と“パベルの鎖”の力を持つ者——“灼滅者”であるあなたたちだけなのです。

### ■ “灼滅者”ってなに？

“灼滅者”は、サイキックを使用できます。このサイキックだけがダークネスに対してダメージを与えることができるのです。

武蔵坂学園では、“サイキックアブソルバー”から未来予測を引き出すことのできる“エクスペイン”がいます。“エクスペイン”は戦う力は持ちませんが、未来予測により“ダークネス”の“パベルの鎖”が持つ予知能力の裏をかくことができます。あなたたちは普段は学生として武蔵坂学園で生活し、“ダークネス”が事件を起こしたとき、“エクスペイン”の助けを受け、“灼滅者”として仲間と共に戦うのです。

## 戦闘ルールサマリー

### ▼判定

- GMが判定に使用する能力値や[難易度]を設定する。プレイヤーは判定に使用する能力値に修正を加えた[判定値]をGMに宣言する。
- 難易度と判定値の差分から行為判定成功表を参照する。難易度＝判定値の場合は“Even”、難易度>判定値の場合は“Bad”、難易度<判定値の場合は“Good”の成功率を使用する。
- [2D10 (10面体サイコロ)]を片方を10の位、もう片方を1の位と決めて振り、成功率以下が出たら判定成功、成功率よりも上なら失敗となる。
- 成功率が100%を超えても、ダイス目が96以上の場合ファンブルとなり自動失敗する。

### ▼ダメージ

- サイキックの威力は、基本攻撃力+サイキックの威力修正で算出する。
- [アサルト] : ダメージロールで出た目がアサルト率以下であればアサルトが発生する。エフェクトを与える。
- [ジャスト] : ダメージロールで出た目がジャスト率以下であればジャストが発生する。威力+2、エフェクトを与える。
- [クリティカル] : ダメージロールで出た目がクリティカル率以下であればクリティカルが発生する。威力+3、エフェクトを与える。
- キャラクターのKOゲージがふたつ埋まった場合、キャラクターは「KO」される。「KO」されたとき、“灼滅者”は戦闘不能、もしくは「魂が肉体を凌駕する」となる。
- 戦闘不能になる代わりに、“凌駕”ゲージを埋め「魂が肉体を凌駕する」を宣言してよい。「魂が肉体を凌駕する」とその攻撃から受けるはずのダメージをすべて無効にする。さらに、現在受けている中傷と軽傷の負傷ゲージをすべて回復し、バッドステータスをすべて解除する。この“凌駕”ゲージが埋まった状態で、さらにKOされた場合、キャラクターは重傷となる。
- 重傷になると同時に、すべてのエフェクトは打ち消されるものとする。重傷を受けている間は、メジャーアクションは行なえず、ヒールの効果も受けない。重傷は心霊手術でのみ回復する。

### ▼対象

- 近単：前衛もしくは中衛に存在しているキャラクターひとりだけが効果を受ける。
- 近列：前衛、あるいは中衛をサイキックの使用者が選ぶこと。選択した隊列に存在するキャラクターのうち、使用者が任意に選択したキャラクターすべてが効果を受ける。
- 遠単：シーンに登場しているキャラクターひとりが効果を受ける。使用者も対象にできる。
- 遠列：隊列ひとつの中に存在するキャラクターのうち、使用者が任意に選択したキャラクターすべてが効果を受ける。自分のいる隊列も対象にできる。
- 自単：サイキックの使用者のみを対象とする。

## F (フォース) 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】 : ダメージ適用ステップで宣言。威力+2。  
【ディフェンダー】 : ダメージ適用ステップで宣言。カバーステップ (P94) が行なえる。  
【ジャマー】 : ダメージ適用ステップで宣言。エフェクトを自動的に与える。  
【キャスター】 : ダメージ決定ステップで宣言。ダメージロールにRアップ5を得る。  
【スナイパー】 : 命中判定ステップで宣言。命中判定にRアップ10を得る。  
【メディック】 : ダメージ決定ステップで宣言。ヒールのダメージロールにRアップ5を得る。さらに対象にSE【キュア】を与える。

### ▼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能。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。