

サイキックハーツRPG

レコードシート

ポジション	行動修正	行動値	行動値合計
クラッシャー	☐ -10		
ディフェンダー	☐ -5		
ジャマー	☐ +10		
キャスター	☐ ±0		
スナイパー	☐ +5		
メディック	☐ ±0		

依頼 ☐

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

HP	最大値
魂が肉体を凌駕する (Fジェムを使用) ☐ (気+術+神) 点	
間落ちする	☐

F(フォース)ジェム	
気魄	☐ ☐ ☐ ☐
術式	☐ ☐ ☐ ☐
神秘	☐ ☐ ☐ ☐
メモ	

行為判定成功率表

判定値-難易度	20以下	61~70	51~60	41~50	31~40	21~30	13~20	7~12
成功率	+10	125	120	115	110	105	100	95
アサルト率	+5	62	60	57	55	52	50	47
ジャスト率	+2	25	24	23	22	21	20	19
クリティカル率	+1	12	12	11	11	10	10	9

判定値-難易度	4~6	3	2	1	±0	-1	-2	-3	-4
成功率	90	85	80	75	70	65	60	55	50
アサルト率	45	42	40	37	35	32	30	27	25
ジャスト率	18	17	16	15	14	13	12	11	10
クリティカル率	9	8	8	7	7	6	6	5	5

判定値-難易度	-5	-6~-8	-9~-13	-14~-19	-20~-29	-30~-39	-40~-49	-50~-59	-60~
成功率	45	40	35	30	25	20	15	10	5
アサルト率	22	20	17	15	12	10	7	5	2
ジャスト率	9	8	7	6	5	4	3	2	1
クリティカル率	4	4	3	3	2	2	1	1	0

コネクション	感情

経験点表	
・セッションに最後まで参加した	☐ 点
・依頼を達成した	☐ 点
・よいロールプレイをした	☐ 点
・他のプレイヤーを助けるような発言や行動をとった	☐ 点
・セッションの進行を助けた	☐ 点
・場所の手配、提供、連絡や参加者のスケジュール調整を行なった	☐ 点
経験点合計	点

【行為判定成功率表】

【アサルト】: 武器攻撃力が2倍となる。
 【ジャスト】: 武器攻撃力が3倍となる。
 【クリティカル】: 武器攻撃力が4倍となる。

【F(フォース) ジェムの使い方】

- ・判定に使用する
判定値に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5を得る。
- ・再ロール
任意のFジェムを3つ消費することで、ダイスロールをやり直す(成功率は変化しない)。
- ・エフェクトを与える
ダメージ適用のタイミングで、任意のFジェムをひとつ消費することで、エフェクトの効果を与える。
- ・ダメージを軽減する
任意のFジェムをひとつ消費することで、相手の成功を1段階引き下げる。一度に複数のFジェムを使用可能。ただし通常の成功は失敗にはならない。
- ・「魂が肉体を凌駕する」を宣言する
戦闘不能になる代わりに、任意のFジェムをひとつ消費することで、「魂が肉体を凌駕する」を宣言する。
- ・ポジション効果を使用する
【クラッシャー】: 任意のFジェムをひとつ消費することで、あなたが使用するサイキックによるダメージを2倍にする。
 【ディフェンダー】: 任意のFジェムをひとつ消費することで、カバースタップが行なえる。
 【ジャマー (※)】: あなたが使用するサイキックでは、エフェクトを自動的に与える。
 【キャスター】: 任意のFジェムをひとつ消費することで、あなたが使用するサイキックによるダメージとヒールが1.5倍(端数切り上げ)になる。
 【スナイパー】: 任意のFジェムをひとつ消費することで、サイキックの命中判定にRアップ10を得る。
 【メディック (※)】: あなたが使用するサイキックによるヒールが2倍になる。さらに対象にキョアを与える。
- ・ポジションを変更する
GMの許可が必要。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。

※ポジション効果を得るために、Fジェムの使用は不要。

ゲームマスター署名