

PSYCHIC HEARTS RPG

サイクハーツ

RPG

スレイヤーデイズルール
キャラクターシート

■ キャラクター名		■ LV
■ 称号		
ルーツ		ポテンシャル
武器		防具
誕生日	年齢 / 性別	学年
決め台詞		
設定		

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

威力	$((\text{神秘}) \times 2 + \text{術式}) \div 2$
アサルト	$\times 1.2$
ジャスト	$\times 1.5$
クリティカル	$\times 2.0$

■	HP	
【気魄】×2+【術式】		

ポジション(選択)		常時発動効果
セットアップ	前 クラッシャー	威力×1.5
	前 ディフェンダー	ムーブアクションで封鎖できる
	中 ジャマー	エフェクト+1個
	中 キャスター	攻撃ヒールに+R2
	後 スナイパー	攻撃に+R3
	後 メディック	ヒールに+R3

[illegible]

サイキック		種別	判定	対象	威力	エフェクト
メジャー						

- ▼【**覚醒**】 行為判定に使用した能力と同じFジェム1点で、Rアップ5。同時に複数のFジェムを使用してもよい。
- ▼【**再動**】 行為判定に使用した能力と同じFジェム1点で、失敗した行為判定のダイスロールをやり直す。
- ▼【**効能**】 ダメージ適用ステップに任意の能力のFジェム1点でエフェクトを対象に適用する。
- ▼【**凌駕**】 「魂が肉体を凌駕する」(『PH』P244)を宣言する。

■ EXフォース	タイミング	対象	効果	
				☐
				☐
				☐
				☐

能力値計算欄				
	ルーツ	ホテシヤル	藝術道具	合計
気魄				
術式				
神秘				

一般	ESP	効果

経験点
プレイヤー名

行動順：[ジャマー]→[スナイパー]→[ボス]→[キャスター]→[メディック]→[ディフェンダー]→[エネミー]→[クラッシャー]