

サイキックハーツ

RPG

スレイヤーダイズルール

キャラクターシート

■ キャラクター名		■ LV 10
■ 称号 中学生魔法使い		
■ ルーツ 魔法使い	■ ポテンシャル サウンドソルジャー	
■ 武器 マテリアルロッド	■ 防具 中学女子冬服	
■ 誕生日	■ 年齢/性別	■ 学年 中学生
■ 決め台詞		
■ 設定		

■ 能力値		■ F(フォース)ジェム	
■ 気魄	25	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
■ 術式	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
■ 神秘	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

■ 威力	$\frac{([神秘] \times 2 + [術式])}{2}$	42
■ アサルト	$\times 1.2$	50
■ ジャスト	$\times 1.5$	63
■ クリティカル	$\times 2.0$	84

■ HP	78
<small>(気魄) × 2 + (術式)</small>	
<input type="checkbox"/> 凌駕	

■ 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

■ コネクション		感情

■ サイキック		種別	判定	対象	威力	エフェクト
■ メジャー	フリージングデス	攻撃	神25	遠列	-3	BS【氷】
	ディーヴァズメロディ	攻撃	神27	遠単	+4	BS【催眠】
	エンジェリックボイス	ヒール	神28	遠単	+3	SE【共鳴】
	轟雷	攻撃	術26	遠単	+4	SE【ホーミング】
	フォースブレイク	攻撃	神23	近単	+11	SE【追撃】

■ **[F(フォース) ジェムの使い方]**

- ▼【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
魔法使い：大破壊		オート	効果参照	シーン内の眷属、強化一般人をKOする
サウンドソルジャー：希望のシャウト		オート	遠単	対象のFジェムを4点回復

■ 能力値計算欄				
	ルーツ	ポテンシャル	装備道具	合計
■ 気魄	7	9	9	25
■ 術式	12	8	8	28
■ 神秘	8	10	10	28

■ ESP		効果
■ 一般	空飛ぶ箒	箒で空を飛ぶ
	旅人の外套	一般人やカメラ等に見つからない

■ **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]