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 高校生神籬使い		
■ ルーツ 神籬使い	■ ポテンシャル ストリートファイター	
■ 武器 縛霊手	■ 防具 高校女子冬服	
■ 誕生日	■ 年齢/性別	■ 学年 高校生
■ 決め台詞		
■ 設定		

■ 能力値		■ F(フォース)ジェム	
■ 気魄	32	☐	☐
■ 術式	23	☐	☐
■ 神秘	27	☐	☐

■ 威力	$\frac{([神秘] \times 2 + [術式]) \div 2}{}$	38
■ アサルト	$\times 1.2$	45
■ ジャスト	$\times 1.5$	57
■ クリティカル	$\times 2.0$	76

■ HP	$[気魄] \times 2 + [術式]$	87
☐ 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	■ 鋼鉄拳	攻撃	気30	近単	+5	SE【ブレイク】
	■ 神籬刃	攻撃	神21	遠単	+6	SE【ホーミング】
	■ 清めの風	ヒール	神27	遠列	-5	SE【キュア】
	■ 鬼神変	攻撃	気27	近単	+11	EN【EN破壊】
	■ 除霊結界	攻撃	気30	遠列	-4	BS【パラライズ】

■ **【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
神籬使い：神宿		メジャー	遠単	ルーツのEXフォースひとつの使用回数回復 ☐
ストリートファイター：宿命の一撃		効果参照	効果参照	ダメージを軽減し、軽減した分を相手に与える ☐

■ 能力値計算欄				
	ルーツ	ポテンシャル	副防具	合計
■ 気魄	9	11	12	32
■ 術式	7	9	7	23
■ 神秘	11	7	9	27

■ ESP		効果
■ 一般	■ 魂鎮めの風	周囲の一般人を眠らせ、傷を治す
	■ 擬死化粧	死因を加工する

■ **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]