

PSYCHIC HEARTS RPG

# 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

■ <b>キャラクター名</b>		■ <b>LV</b> 10
■ <b>称号</b> 高校生デモノイドヒューマン		
<b>ルーツ</b> デモノイドヒューマン	<b>ポテンシャル</b> ダンピール	
<b>武器</b> ガンナイフ	<b>防具</b> 高校男子冬服	
<b>誕生日</b>	<b>年齢/性別</b>	<b>学年</b> 高校生
<b>決め台詞</b>		
<b>設定</b>		

<b>能力値</b>		<b>F(フォース)ジェム</b>
<b>気魄</b>	29	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>術式</b>	26	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
<b>神秘</b>	26	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

<b>威力</b>	$(\text{[神秘]} \times 2 + \text{[術式]}) \div 2$	39
<b>アサルト</b>	$\times 1.2$	46
<b>ジャスト</b>	$\times 1.5$	58
<b>クリティカル</b>	$\times 2.0$	78

<b>HP</b>	84
$(\text{[気魄]} \times 2 + \text{[術式]})$	
<input type="checkbox"/> <b>凌駕</b>	

<b>ポジション (選択)</b> 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

<b>コネクション</b>	感情

<b>サイキック</b>		種別	判定	対象	威力	エフェクト
メジャー	紅蓮斬	攻撃	気26	近単	+6	SE【ドレイン】
	ヴァンパイアミスト	ヒール	気29	近列	-3	SE【壊アップ】
	DMWセイバー	攻撃	気26	近単	+9	SE【追撃】
	零距离格闘	攻撃	気27	近単	+6	SE【ブレイク】
	援護射撃	攻撃	術22	遠列	-4	BS【足止め】

■ **[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。

<b>EXフォース</b>		タイミング	対象	効果
デモノイドヒューマン: 死の誘い		効果参照	効果参照	KO時、魂が肉体を凌駕し、未行動になる
ダンピール: 血の支配者		メジャー	効果参照	シーン内の眷属、強化一般人を支配下に置く

<b>能力値計算欄</b>				
	ルーツ	ポテンシャル	副術道具	合計
<b>気魄</b>	11	10	8	29
<b>術式</b>	7	9	10	26
<b>神秘</b>	9	8	9	26

<b>ESP</b>		効果
一般	DSKノーズ	半径30m以内の対象の業をかぎ分ける
	闇纏い	一般人やカメラなどに見つからない

■ **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]