

# 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> 中学生サウンドソルジャー		
■ <b>ルーツ</b> サウンドソルジャー	■ <b>ポテンシャル</b> シヤドウハンター	
■ <b>武器</b> 影業	■ <b>防具</b> 中学男子夏服	
■ <b>誕生日</b>	■ <b>年齢/性別</b>	■ <b>学年</b> 中学生
■ <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>	25	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
■ <b>術式</b>	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
■ <b>神秘</b>	28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

■ <b>威力</b>	$([神秘] \times 2 + [術式]) \div 2$	42
■ <b>アサルト</b>	$\times 1.2$	50
■ <b>ジャスト</b>	$\times 1.5$	63
■ <b>クリティカル</b>	$\times 2.0$	84

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

■ <b>ポジション (選択)</b> 常時発動効果	
■ <b>セットアップ</b>	■ <b>前</b> クラッシャー 威力 × 1.5
	■ <b>前</b> ディフェンダー ムーブアクションで封鎖できる
	■ <b>中</b> ジャマー エフェクト + 1個
	■ <b>中</b> キャスター 攻撃ヒールに + R2
	■ <b>後</b> スナイパー 攻撃に + R3
	■ <b>後</b> 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
■ <b>メジャー</b>	■ <b>デッドブラスター</b>	攻撃	術26	遠単	+5	BS【毒】
	■ <b>トラウナックル</b>	攻撃	神25	近単	+5	BS【トラウマ】
	■ <b>エンジェリックボイス</b>	ヒール	神28	遠単	+3	SE【共鳴】
	■ <b>影縛り</b>	攻撃	術27	近単	+5	BS【捕縛】
	■ <b>影喰らい</b>	攻撃	神23	遠単	+8	BS【トラウマ】

■ **[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
サウンドソルジャー: 希望のシャウト		オート	遠単	Fジェムを4点回復する
シヤドウハンター: フリップフロップ		効果参照	効果参照	自身への命中判定を自動的に失敗させる

■ <b>能力値計算欄</b>				
	ルーツ	ポテンシャル	職術道具	合計
■ <b>気魄</b>	9	8	8	25
■ <b>術式</b>	8	10	10	28
■ <b>神秘</b>	10	9	9	28

■ <b>ESP</b>		効果
■ <b>一般</b>	■ <b>テレパス</b>	周囲の人間の思考を読み取る
	■ <b>ゴージャスモード</b>	職術道具すべてを豪華にする

■ **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]