

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

■キャラクター名		■LV 10
■称号 中学生ストリートファイター		
ルーツ ストリートファイター	ポテンシャル 殺人鬼	
武器 ウロボロスブレイド	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)ジエム
気魄	28	☐ ☐ ☐
術式	30	☐ ☐ ☐
神秘	23	☐ ☐ ☐

威力	$\frac{([神秘] \times 2 + [術式])}{2}$
	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	86
$[気魄] \times 2 + [術式]$	
☐ 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 $\times 1.5$
	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	抗雷撃	攻撃	術26	近単	+6	自分EN【BS耐性】
	壘殺領域	攻撃	術27	遠列	-4	自分EN【妨アップ】
	蛇咬斬	攻撃	術28	遠単	+5	BS【捕縛】
	ブレイドサイクロン	攻撃	神22	遠列	-4	自分EN【壊アップ】
	ウロボロスシールド	ヒール	術30	自単	+22	EN【盾アップ】

[F(フォース) ジエムの使い方]
▼【覚醒】 行為判定に使用した能力と同じFジエム1点で、Rアップ5。同時に複数のFジエ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ジエム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ジエム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
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
殺人鬼: 殺戮芸術	オート	自単	威力を+ [8D+20] 点上昇

■能力値計算欄				
	ルーツ	ポテンシャル	隠れ道具	合計
気魄	11	9	8	28
術式	9	11	10	30
神秘	7	7	9	23

ESP	効果
一般	
バトルリミッター	対象に合わせて自身にハンデを施す
旅人の外套	一般人やカメラなどから見つからない

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]