

# 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> 大学生魔法使い		
■ <b>ルーツ</b> 魔法使い	■ <b>ポテンシャル</b> 人造灼滅者	
■ <b>武器</b> 殺人注射器	■ <b>防具</b> バトルコスチューム	
■ <b>誕生日</b>	■ <b>年齢/性別</b>	■ <b>学年</b> 大学生
■ <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>	22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
■ <b>術式</b>	32	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
■ <b>神秘</b>	27	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

■ <b>威力</b>	$\frac{([神秘] \times 2 + [術式])}{2}$	43
■ <b>アサルト</b>	$\times 1.2$	51
■ <b>ジャスト</b>	$\times 1.5$	64
■ <b>クリティカル</b>	$\times 2.0$	86

■ <b>HP</b>	76
<small>([気魄] × 2 + [術式])</small>	
■ <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>	■ 予言者の瞳	ヒール	術32	自単	+12	EN【狙アップ】
	■ 殲術執刀法	攻撃	術28	近単	+7	BS【バラライズ】
	■ コールドファイア	攻撃	神27	遠列	-5	BS【氷】
	■ ライフプリンガー	攻撃	神25	近単	+6	SE【ドレイン】
	■ 殉教者ワクチン	攻撃	神23	近単	+9	SE【orヒール】

■ **[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
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	<input type="checkbox"/>
人造灼滅者：闇の印	効果参照	効果参照	他PCのルーツのEXフォースをコピーする	<input type="checkbox"/>

■ <b>能力値計算欄</b>				
	ルーツ	ポテンシャル	殲術道具	合計
■ <b>気魄</b>	7	7	8	22
■ <b>術式</b>	12	11	9	32
■ <b>神秘</b>	8	9	10	27

■ <b>ESP</b>		効果
■ <b>一般</b>	空飛ぶ箒	箒で空を飛ぶ
	アルティメットモード	殲術道具を「最終決戦版」に変形する

■ **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]