

PSYCHIC HEARTS

サイキックハーツ

サイキックハーツ カードゲーム ルール

〔はじめに〕

テーブルトーク・ロールプレイングゲーム(以下 RPG)というジャンルがあります。

ゲームマスター(以下 GM)がシナリオをつくり、状況をプレイヤーに説明します。プレイヤーは、それぞれのキャラクターを演じ(ロールプレイ)、どのように対処するかを語ってストーリーが進展していきます。

とても面白く、大きな可能性を秘めたジャンルなのですが、多くのシナリオはプレイするのに5、6時間もかかってしまいます。また、ゲームのルールや背景世界に詳しいGMがいないとプレイが成立しないということもあります。

そこで、普及のためにはGMがいなくてもプレイでき、1時間で終わるシステムが必要なのではないかと考えてきました。

そのひとつの解答として生まれたのが、この Suzuki Original System です。

このゲームには筆記用具は必要ありません。ルールも簡単です。「戦闘」と「説得」のところまで読めば、すぐにプレイに入ることができます。

ロールプレイの部分も、「キーワード」を使って「決めセリフ」を言うシステムなので、RPGに慣れていないプレイヤーにもすぐに楽しめます。

このゲームには、1時間シナリオが5本入っています。5本目のシナリオは、簡単に自作シナリオを作ることができるセットになっています。

コンベンションなどで時間が余ったとき

や、新しいRPGプレイヤーを勧誘したいとき、自分がつくったシナリオ(ストーリー)を披露してみたいときなど、目的に合わせてプレイを楽しんでいただきたいと思っています。

〔プレイする人数と勝利の条件〕

このゲームは3人から5人でのプレイを前提にデザインされています。各自どのような役割をするか、は次のとおりです。

3人プレイ……プレイヤー2人、

GM兼プレイヤー1人

4人プレイ……プレイヤー3人、

GM兼プレイヤー1人

5人プレイ……プレイヤー4人、GM1人

プレイヤーは、プレイヤーキャラクター(以下 PC)となり、出現するいろいろなダークネスと戦います。GMを兼ねるプレイヤーは、シナリオカードをめくり、そこに書かれていることを読み上げます。つまり、ストーリーの進行役となるわけです。シナリオカードに付け足したり、ダークネスが出現した時にセリフを加えたりしてかまいません。

勝利の条件は、最後に現れるラスボスを倒し、与えられたミッションを達成することです。

ラスボスを倒せばプレイヤー全員の勝利です。エピソードに記載されているとおりに成長してください。

【キャラクターを選ぼう】

シナリオの最初に、「まずはそれぞれ自己紹介しよう」という部分があります。TRPGには自分のキャラクターをつくるという楽しみがありますが、ルールに合わせて能力値などを決めていけば、1時間くらいはすぐにたつてしまいます。

そこでこのゲームでは、すでにできている10人のプレイヤーキャラクター(PC)

から選んでもらうことになっています。

キャラクターはそれぞれカードになっていて、表には能力値や、特技が、裏には自己紹介のセリフや、プロフィールが書いてあります。時間があれば、じっくり吟味するのでもいいでしょう。でも、短時間でとにかくプレイしてみようというなら、キャラクターの「見た目や、名前」で、ぱっと決めてください。

【キャラクターカードの説明】

①キャラクターの名前

②キャラクターの能力

「気魄」における攻撃力と防御力

「術式」における攻撃力と防御力

「神秘」における攻撃力と防御力

2Dとは、ダイスを2個振って出た目の合計です。

「気魄」は闘志や覚悟の強さを表します。

「術式」は詠唱の早さや頭の良さを表します。

「神秘」は霊力やオーラの高さを表します。

③特技

そのキャラクターの特技です。

④回復能力

自分や仲間のダメージを回復させる能力です。

攻撃力の欄に赤字で能力が示されているキャラクターがもっています。

攻撃を行う代わりにこの能力を使うことができます。

⑤特技の効果

⑥説得

説得力 説得に対する防御力 / 説得のHP

⑦初期HP

PCの初期HPは全員16です。

アレクシス・カンパネラ

16

紅蓮斬

	攻撃	防御	与えたダメージ分 HP回復
② 気魄	2D+3	2D+2	
② 術式	2D+1	2D+1	
④ 神秘	2D	1D	⑥ 詠唱 2D 8 / 8

イラスト: SGM

(裏面)

⑧自己紹介のセリフ。

セリフをしゃべるように読み上げます。何かセリフをつけ加えてもかまいません。

⑨プロフィール

読み上げる必要はありません。ただし、『サイキックハーツ』の世界にあまりなじみがないメンバーだったら、読み上げてください。



【ダークネスカードの説明】

敵となる相手は人間でも「ダークネス」と呼ぶことになっています。

①ダークネスの名前

②能力

「気魄」における攻撃力と防御力

「術式」における攻撃力と防御力

「神秘」における攻撃力と防御力

「気魄」は闘志や覚悟の強さを表します。

「術式」は詠唱の早さや頭の良さを表します。

「神秘」は霊力やオーラの高さを表します。

③「HP」ヒットポイント。

④「説得」説得可能を表します。

数字は、説得に対する防御力 / 説得のHP。



イラスト: 三石ママズ

【戦闘のルール】

シナリオカードはGMがオープンします。それがダークネスカードなら、戦闘となります。

ダークネスが現れたらHPゲージにマーカーを置いて、そのダークネスのHPを表示します。

最初の戦闘が始まったら、各自ダイス1個(1D)を振って最も大き目を出したプレイヤーが、ファーストプレイヤーとなります。

ファーストプレイヤーのPCがまず攻撃します。それで戦闘が解決しなかったら、攻撃権は順次左隣のプレイヤーに移ります。

戦闘が解決したら、ファーストプレイヤーはそのたびに左隣のプレイヤーに移っていきます。

攻撃するPCはダイス2個(2D)を振って攻撃力を決定し、それがダークネスの防御力を超えていたら、その数だけダメージを与えたことになり、ダークネスのHPが減ります。減った分だけ、HPゲージの表示を下げてください。

ここで覚えておかなければならないことがあります。このゲームではソロ目が出たら常に「クリティカル」な結果が得られるということです。

攻撃の場合はダークネスの防御力は0になり、攻撃力がそのままダメージとなります。HPゲージをその分だけ下げてください。

攻撃の結果、HPが0以下になればダークネスを倒したことになります。

ダークネスを倒すことができなかったら、今度はダークネスの攻撃です。

ダークネスは常に固定値で攻撃してきます。プレイヤーは2Dを振り、防御力を決

定します。防御力が攻撃力以上であれば、防御に成功したことになります。

ファーストプレイヤーの攻撃と防御が終わると手番が終了したことになります。戦闘は左隣のプレイヤーの番になります。

こうして、戦闘はダークネスが倒れるか、PCが全員「閻墮ち」するまで続きます。

攻撃はパスすることもできます。その場合、ダークネスは攻撃してきませんから、防御もパスすることができます。

ただし、パスが続くと、ダークネスは攻撃してきますので、防御を行う必要があります。

回復力を自分に使う場合は、攻撃をパスしたと判断されます。

しかし、他のPCに使うときは「戦闘行動」とみなされ、ダークネスは攻撃してきますので、防御の必要があります。

ナノナノ(サーバント)のPCへの回復行動も「戦闘行動」です。ナノナノは1回の戦闘でダークネスの攻撃を受けて消滅します。(でも、次のシナリオで復活します)

防御におけるソロ目は、ダークネスの攻撃力は0判定され、防御は成功です。

防御力が攻撃力より少なかった場合は、その差だけダメージを受けたことになります。

PCのHPは第1シナリオでは16に決められていますので、あらかじめHP分のチップを受け取っておいてください。ダメージを受けた分だけ、裏返します。

HPはシナリオを1つクリアするたびに2ずつアップしていきます。

タイムリミットがある場合はタイムリミットゲージを手番が終わったら1つ下げてください。

〔闇墮ち〕

PCのHPが1以下になった場合、そのPCは闇墮ちしてしまいます。

「闇墮ち」したとたん、そのPCはHPが全回復します。それだけでなく、次の手番から振るダイスが1個増えます。攻撃の場合、そのうちの2個がゾロ目ならクリティカル効果を得ることができます。味方としては頼もしい限りですが、ダークネスを倒してしまうと、今度は仲間のPCを攻撃してきます。

闇墮ちした仲間を救済するためには戦闘をして倒すか、説得で正常に戻すしかありません。

戦闘で倒した場合、もうそのシナリオには登場しません。

説得した場合は、次のダークネスとの戦いから再び仲間となります。説得も1つの戦闘行動とみなされ、闇墮ちした仲間の攻撃を受けなければなりません。ただし、説得の場合、闇墮ちしたPCはダークネス扱いになるので、ゾロ目効果は生じません。

闇墮ちした仲間の攻撃で説得していたPCのHPが1以下になったら、そのPCも闇墮ちしてしまいます。

PC全員が闇墮ちしてしまったらゲームは終了し、残念なことにそのミッションは未達成のままになってしまいます。

〔キーワードと決めゼリフ〕

このゲームでは、ダイスを振る前に「キーワード」を使って「決めゼリフ」をいうと、ダイスの目を有利にすることができます。

「キーワード」カードは、ダークネスカードを1枚オープンしたときに、必ず各自1枚手札にしてください。

手にある「キーワード」をオープンし、その「キーワード」を使って「決めゼリフ」をしゃべります。「決めゼリフ」は「キーワード」をそのまま使ってもいいし、ヒントにして思い浮かんだ言葉を使ってもかまいません。

使った「キーワード」は捨て札となります。

「キーワード」を2枚以上使った場合は、他のプレイヤーの判定によってさらに修正がつかます。

2枚なら「イネ!」、3枚以上なら「イネ!」と「トツテモイネ!」の対象になります。

判定するとき、他のプレイヤーはジャンケンの「グー」の形で待機します。みんながそろったら、いっせいに判定の指の形を出します。

「イネ!」は親指を上に向けて下さい。

「トツテモイネ!」は、Vサインを出して下さい。

「評価しない」は「グー」の形のままです。

キーワードを3枚以上使った修正は3人プレイと4人プレイでは、異なっていますので、それぞれのゲームエイズのカードを見て判断してください。

「キーワード」は防御でも、説得でも、回復の場合でも、とにかくダイスを振る前なら使用することができます。

「キーワード」は5枚まで持つことができます。山札から引いたとき6枚になったら、どれか1枚を選んで捨ててください。

「キーワード」の山札がなくなったら、捨て札をよくシャッフルして補充します。

●3人プレイの場合

キーワードはプレイの最初にまず2枚配られます。また、手札の上限は8枚となります。

【説得】

「説得」可能なダークネス（このゲームのシナリオでは闇墮ちした灼滅者です）に対しては、「戦闘」と「説得」のいずれかを選べます。

ただし、だれかが戦闘を始めてしまえば、もう説得は不可能になります。

説得のルールは戦闘と同じです。説得力が説得の防御力を上回れば、その分説得のHPが減ります。HPが0以下になれば、説得に成功です。

戦闘と違う点はダイスを振る前に、必ず「どう説得したいか」をいわなければなりません。「戦いを止めよう」でも、「仲間に戻れよ」でも、「お前の元の考え方を思い出せ」でも、とにかく、ひとことしゃべってください。

ソロ目の場合は、説得の防御力は0になります。

説得も戦闘行為の1つとみなされ、ダークネスは攻撃してきます。防御判定を行い、ダメージを受けたらその分HPを減らしてください。

説得が成功したら、ファーストプレイヤーは左隣に移動します。

ここまで読んで理解すれば、プレイを始めることができます。

【シナリオ】

カード裏に「シナリオ」と書かれたカードがシナリオカードで、「シナリオ1」から「シナリオ5」まであります。

カード裏に書かれた数字は、オープンされる順番です。同じ数字は、ランダムにオープンされることを示しています。シャッフ

ルして重ねておきましょう。

PCのHPは16から始まります。

ファーストプレイヤーを決めたら、プレイを始めましょう。

【シナリオ5】

シナリオ5には、詳しいシナリオは書かれていません。登場するダークネスなどを参考に、GMが自分でシナリオを作成して読み上げてください。

参考までに、以下にサンプルシナリオを用意しました。最初はこのシナリオをプレイしても良いでしょう。

【自作シナリオ】

自分でストーリーを決め、ダークネスを組み合わせると自作シナリオをつくってみることをお勧めします。

つまり、TRPGのGMと同じことをするわけです。

この場合、キャラクターの数も自由に決めてかまいませんし、キャラクターをあらかじめ闇墮ちの状態が登場させてもかまいません。

すべてを好きなように設定する。これこそGMの醍醐味なのでから。

【サンプルシナリオ：永遠の水晶宮】

シナリオカード 1

東京・丸の内。

君たちの今回の使命は「オフィス襲撃」だ。ダークネスの配下たるリビングテッド達が、その腐敗した正体を隠して暗躍し、日本経済を混乱に陥れている。学園は、その拠点突き止めたのだ。



リビングテッド達を操るダークネスは、最強と名高い「ノーライフキング」。君達は、慎重かつ大胆に、殴りこみを成功させなければならないのだ。

シナリオカード 2

テッドウーマンを撃破した君たちは、この会社の社長であり、ノーライフキングの忠実な下僕たる「ビジネスゾンビ」と対峙した。「ククク、灼滅者よ、快進撃もここまでだ。俺の使命は、明晰なる知能を以って日本経済を停滞させ、疲弊した人類を闇に誘う事。しかしだからと言って、俺の剣が貴様に劣るとは、考えないほうがいい……！」



シナリオカード 3

オフィスの最奥には、邪悪なる儀式場が存在していた。

ノーライフキングは、「ソロモンの悪魔」の協力を受け、己の肉体を水晶化する最後の儀式の最中だった。

タイムリミットは 29 手番。

それまでにノーライフキングを打倒できなかった場合は、ノーライフキングの肉体が【完全水晶化】し、君たちの攻撃はすべて無効になってしまう。



エンディングカード

すんでのところ、君たちはノーライフキングを倒すことができた。

途轍も無い強敵ではあったが、この恐るべき不死王ですら、ダークネスの全容ではない。世界を覆う闇は、深く濃い。

すべてのダークネスを灼滅するまで、戦え、灼滅者！

サイキックハーツの世界

【ダークネス】

あなたは気付いていないかもしれませんが、この地球は既に、『ダークネス』と呼ばれる超存在によって、400年も昔から支配されています。

ダークネスは、すべての人間の魂の中に潜んでいる、実体を持たない魂だけの存在です。彼らは、宿主である人間の精神が大きく揺らぐ『閻墮ち』が発生すれば、宿主の人格を破壊して肉体を奪い取ることができます。

実体を得たダークネスは、やがて複数の種族へと分かれて組織化し、暴虐たる本能与超常の力『サイキック』によって、世界中の人類を歴史の裏側から支配していきました。

ダークネスの目的は、人類に様々な苦しみを与える事によって閻墮ちを促進し、仲間を増やすことです。

私達が生きるこの地球に横たわる様々な差別、貧困、憎しみ、戦争といった社会問題の殆どは、実は、人類の閻墮ちを企むダークネスによって仕組まれた陰謀によるものなのです。

【灼滅者（スレイヤー）】

あなたたち『灼滅者』は、魂にダークネスを宿しながらも閻墮ちすることなく、己の自我を保ったままサイキックだけを使いこなせるようになった人間です。ダークネスはサイキック以外の攻撃を無効化するので、灼滅者だけが、奴等と戦うことができ

るのです。

灼滅者は未だその殆どが年若く、しかも常に閻墮ちの危機に晒された、不安定な存在です。

ですが他に、世界を救える者はいません。

灼滅者は、人類に残された唯一の希望なのです。

【武蔵坂学園（むさしざかがくえん）】



東京武蔵野市にある『武蔵坂学園』は、年若い灼滅者達をサポートする為に作られた秘密組織です。

生徒はごく一部の例外を除き、全員が灼滅者です

その例外とは、『エクブレイン』と呼ばれる、ダークネスの動きを予言できる特殊な一般人です。彼らは、学園の地下に眠るサイキックアブソーバーと呼ばれる超機械から、予言情報を受信できるのです。

【ルーツと宿敵】

灼滅者は、自分の魂の中のダークネスに起因する『ルーツ』を持っています。灼滅者達は自分の魂に眠るダークネスを『宿敵』として特に憎んでいます、閻墮ちすると、宿敵に肉体を乗っ取られてしまいます。現在判明しているルーツは以下の通りですが、世界には他にも多くのルーツやダークネスがいると言われてしています。

・ダンピール



感染に巻き込まれながらも闇堕ちを拒み、覚醒した灼滅者です。宿敵は『ヴァンパイア』。

闇の貴族とも称され、快楽のために人間を狩って血を啜る彼らは、闇堕ちする時、血族や愛する者に力が感染する特性を持ちます。ダンピールは、自分を灼滅者にした相手を滅ぼすため戦うのです。

・ストリートファイター



己の技をサイキックの領域へと至らせた至高の格闘家です。優れた克己心で己を律し、いかなる局面にあっても勇猛果敢に戦い続けます。

宿敵は『アンプレイカブル』。壊されざる者の名を冠され、衝動の赴くままに戦う格闘家です。

・ファイアブラッド



己の血を、燃えたぎる灼熱の炎に変えて戦う超能力者です。

宿敵は『イフリート』。全身から、煉獄の炎を噴き上げながら本能のままに駆け巡り、目にしたものをすべてを焼き尽くす、破滅の魔獣です。

・魔法使い



西洋の歴史の影で受け継がれてきた魔法の正当な継承者です。

宿敵は『ソロモンの悪魔』。呪われた魔法儀式サバトを開き、人間を墮落へ導く悪魔達です。

・殺人鬼



卓越した殺しの超絶技巧を会得しながらも殺人衝動に抗いながら敵だけを屠る灼滅者です。

宿敵は『六六六人衆』。常に六六六の席に座る者を保つ理念なき殺人集団です。彼らは時に殺し合い、より上位のナンバーを奪い合います。

・シャドウハンター



人間の精神世界（ソウルボード）に潜む敵を、狩る宿命を背負った灼滅者です。

宿敵は『シャドウ』。ソウルボードに潜んで、人間の精神を内側から喰い滅ぼそうとする、おぞましき異形の怪物です。

・神籬使い（かななぎつかい）



己の身に降ろしたカミの力で、清浄なる風を操る術士。それが神籬使いです。

宿敵は『羅刹（らせつ）』。人間に似た外見を持ちつつも、悪逆非道の限りを尽くす、黒曜石の角を持った鬼の一族です。

・エクソシスト



まばゆい正義の光に祝福され、退魔と浄化の力で、人に喰食う闇や邪悪を滅ぼす霊能力者です。

宿敵は『ノーライフキング』。屍王とも呼ばれ、自らが創造した無数のアンデッド（動く死体）の頂点に君臨する、死を超越した存在達です。

・サウンドソルジャー



類稀なる音楽の才能を、サイキックの領域まで昇華させたアーティストです。その音楽はココロを持たぬ者にさえ響き、その根源を揺さぶります。

宿敵は『淫魔』。欲望にまみれた悪辣な言動で人間の本能に働きかけて、心と身体を誘惑する、背徳の悪魔です。

・ご当地ヒーロー



みんなの平和を守るために、ご当地のパワー（ガイアパワー）で戦う正義の味方です。ご当地への愛と情熱をサイキックに変えて、様々なヒーロー技を駆使して戦います。

宿敵は『ご当地怪人』。世界征服の為に、まずご当地の支配を目論む、悪の怪人です。

彼らの上にはグローバルジャスティスなる存在がいるようですが、詳細は謎です。

【サーヴァント】

灼滅者の内に眠る潜在能力（ポテンシャル）が、一個の存在として具現化する場合があります。

それがサーヴァントです。現状判明しているサーヴァントは以下の通りです。

・ナノナノ



愛を信じるピュアな心が具現化した、クリオネに似たサーヴァントです。体長は約30cmで、ナノナノと鳴きます。

・霊犬



悪を許さぬ峻烈な心が具現化した、退魔神器を備えた犬のサーヴァントです。

・ビハインド



愛する人を失った悲しみのあまり、己のポテンシャルを代償に魂を修復し、サーヴァント化してしまった存在です。

・ライドキャリバー



疾走する鋼の魂が具現化した、一輪バイク型のサーヴァントです。

【魔術道具（キリングツール）】

魔術道具とは、ダークネスに対して肉体能力に劣る灼滅者が使用する、専用の武器や防具の数々です。サイキックエナジーと呼ばれる超常エネルギーから鍛造されており、灼滅者のサイキックを増幅する働きがあります。

ゲームデザイン

鈴木銀一郎

うえむら

原作

トミーウォーカー

プロデュース

橋倉裕次

編集

宮野洋美

グラフィックデザイン

熊谷まさみ

ルールに関するお問い合わせは

<http://www.show-e.jp>

株式会社翔エンタープライズ

〒101-0021

東京都千代田区外神田3-6-9 沖村ビル2F