

キャラクターシート				
キャラクター名				
プレイヤー名				
能力値	初期値	種族	成長	合計
剛 STR	3			
巧 CRF	3			
知 INT	3			
速 AGI	3			
魅 CHA	3			
ジョブ				
深化□	ジョブボーナス			
合計EC /				
ジョブ				
深化□	ジョブボーナス			
合計EC /				

キャラクターイラスト・メモ

EC合計

能力値

ジョブ

装備

道具

アーツ

ライフパス	
種族	
過去	
討伐者になった理由	
仲間に対して	
未来の目的	

ロールタグ	

アーツパック名	
アーツ名	RF
(1つ10EC)	

アーツパック名	
アーツ名	RF
(1つ15C)	

アーツパック名	
アーツ名	RF
(1つ20EC)	

キャラクターシート 2									
キャラクター名／									
メイン武器名		サブ武器名		ボディ装備名		使役獣／騎鋼獣			
判定／	D	判定／	D	追加HP		判定D	D		
使用法	片手／両手	使用法	片手／両手	速度P		タイプ			
効果／		効果／		効果／		効果／			
価格		価格		価格		価格			
改造	改造費用	改造	改造費用	改造	改造費用	HP			
シェル		シェル		シェル		反抗度／RF			
ダメージ＋		ダメージ＋		HP＋		カスタマイズ	訓練・改造費用		
		HP＋				判定D＋			
						HP＋			
HP	剛＋10	サブ武器HP	ボディHP	その他	合計	使役獣			
						判定D	D		
道具名	使用回数	残り回数	効果			タイプ			
1		□□□□ □□□□				効果／			
2		□□□□ □□□□				価格			
3		□□□□ □□□□				HP			
4		□□□□ □□□□				反抗度			
5		□□□□ □□□□				カスタマイズ	訓練用		
6		□□□□ □□□□				判定D＋			
メモ						HP＋			

セッションシート	
チーム リーダー	
2	
3	
4	
5	
HP	
獲得タイミング	獲得RF
1を出した時	1
面白いロールプレイ	1
敵を倒した時にキメた	1
判定時に6が出た時にロール プレイした	6の数x1
優れたロールプレイ タグに沿ったロールプレイ	1～3
タグに沿った優れたロール プレイ	2～6
GMの優れたロールプレイ (直接チームプールへ)	評価した 人数x2
シナリオタグを達成した	5

RFランク (獲得RF)	無効 ダイス
<input type="checkbox"/>	1
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	2
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	3

メモ

敵 陣 場 外	敵 陣 後 衛	前 線	自 陣 後 衛	自 陣 場 外
------------------	------------------	--------	------------------	------------------

### ルールサマリー

【基本：RFと判定】

- ・判定: 能力値x1d6。成功4～6 /失敗1～3。出目「1」はファンブル（成功数－1）。
- ・RF獲得: 出目「1」を出す、または良いRP。
- ・RF用途: アーツコスト、シーン介入
- ・RFランク: ファンブル無効化（ランクによって1～3個無効化）。

【戦闘アクション】

- ・移動: 1エリア移動可。移動したターンは攻撃ダイス-2。
- ・行動順: 【速】順。同値はダイス勝負。
- ・狙われやすさ: 【魅】が低い順。知]が高いPCは同値の敵まで選択可。
- ・道具: 攻撃前に使用（1R1回）。使用ターンの攻防ダイス-1。
- ・攻撃: メイン武器で判定。成功数＝ダメージ。
- ・防御: 【剛】か【速】で判定。成功数分ダメージ軽減。

【特殊ルール】

- ・複数部位: 各部位が1エリア扱い。
- ・登る: 片手空きが条件。移動扱い。登った部位への攻撃は敵防御成功数が半減。
  - 落下: 被弾で判定。【巧】で高さを相殺できないと落下ダメ（高さx2）。
- ・遠距離: 同エリア～隣接エリアまで。
- ・戦利品: 非人間は\*\*【巧】判定\*\*。人間は判定不要。

