

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 /			

EC合計	
能力値	
ジョブ	
装備	
道具	
アーツ	

キャラクターイラスト・メモ

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15EC)	

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
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+	
<b>HP</b>	剛+10	サブ武器HP	ボディHP	その他	<b>合計</b>	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×1
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×2
シナリオタグを達成した	5

RFランク (獲得RF)	無効 ダイス
□	1
□ □ □	2
□ □ □ □ □ □	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×1 d6。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×2）。
- 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。

