

# 超音速飛竜航空戦RPG **ワイバーンエレメント**

## 奏竜士 Lv.1

名前 \_\_\_\_\_

種属 コロガリ 性別 \_\_\_\_\_ 年齢 \_\_\_\_\_

願望 1 \_\_\_\_\_ 願望 2 \_\_\_\_\_

戦歴 対艦攻撃隊 PL名 \_\_\_\_\_

トラウマ1 \_\_\_\_\_

トラウマ2 \_\_\_\_\_

体力 ( 2 ) 知力 ( 4 )

社交 ( 2 ) 騎竜適性 ( 2 )

生命【11 : \_\_\_\_\_ 0戦死】

種属特技 治癒の才。1回のみ飛竜の耐久を1D回復

飛竜	多脚型 奏竜士
----	------------

## 騎竜判定値

飛竜種 27式 名 \_\_\_\_\_

飛竜能力	奏竜士能力値	変異などによる修正	騎竜判定値
体躯【 1 】	+体力 2	+	=白兵戦【 3 】
速力【 3 】	+体力 2	+	=速力【 5 】
運動【 3 】	+知力 4	+	=運動【 7 】
頭脳【 4 】	+知力 4	+	=索敵【 8 】
／対空【 2 】	+知力 4	+	=対空射撃【 6 】
／対艦【 2 】	+知力 4	+ 戦歴+1	=対艦射撃【 7 】
上昇力【 3 】	+体力 2	+	=上昇力【 5 】
ステルス【 3 】	+知力 4	+	=ステルス【 7 】
協調値【 5 】	+騎竜適性 2	+	=キズナ【 7 】

## セッション各フェイズの流れ

ブリーフィング後から日常までの各フェイズ間に資源チェック

ブリーフィング→訓練→変異→日常→実戦→エンディング→デブリーフィング

願望・トラウマ・竜キズナ RP チェック／訓練□□□ 変異□□□ 日常□□□ 実戦□□□

★飛竜との絆 RP で竜キズナ 1 点を入手できる ★エンゲージ中は支援 RP できない

# ワイバーンエレメント

# 騎竜シート

## 騎竜判定値

白兵戦	速力	運動	索敵	対空射撃	対艦射撃	上昇力	ステルス	キズナ
3	5	7	8	6	7	5	7	7

**竜キズナ**【最大値 7 初期値 4 : 0 暴走判定】飛竜との絆 RP や訓練シーンで入手  
竜キズナの最大値=キズナ判定値 初期値=最大値の半分(端数切り上げ)

**高度** 最大高度【 3 / 現在高度 0 墜落】

高度を1消費するごとに攻撃または回避判定+1D

戦友1: (感情 ) 戦友2: (感情 ) 戦友3: (感情 )

装甲【 1D 】 **耐久**【 18 / 撃墜】

武装【 3 】 = 【修正 =最大武装数 / 枯渇時武装数】

航続力【 6 】 = 【修正 =最大燃料 / 残燃料】

**竜特技**【名称データリンクシステム:1セッション1回のみ戦友か自身のイニシアティブ+2D】

## 固定武装

【20mm 機関砲】: プロセス【 3 ~ 4 】 / ダメージ【 1D 】 / 搭載数 1 備考

【 】: プロセス【 】 / ダメージ【 】 / 搭載数 備考

【 】: プロセス【 】 / ダメージ【 】 / 搭載数 備考

## 搭載武装

【 】: プロセス【 】 / ダメージ【 】 / 搭載数 備考

【 】: プロセス【 】 / ダメージ【 】 / 搭載数 備考

【 】: プロセス【 】 / ダメージ【 】 / 搭載数 備考

【 】: プロセス【 】 / ダメージ【 】 / 搭載数 備考

【 】: プロセス【 】 / ダメージ【 】 / 搭載数 備考

【 】: プロセス【 】 / ダメージ【 】 / 搭載数 備考

## 獲得変異の記録

体躯	速力
運動	頭脳
上昇力	ステルス
協調値	装甲
耐久	武装
航続力	最大高度
ダメージ	特殊