

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 羽根ナシ 性別 年齢

願望1 願望2

戦歴 大竜母操艦部隊 PL名

トラウマ1

トラウマ2

体力 (4) 知力 (4)

社交 (1) 騎竜適性 (1)

生命 【 7 : 0戦死 】

種属特技 鼓舞の才。戦友のトラウマ RP 出目を2倍に。

飛竜	奏竜士
----	-----

騎竜判定値

飛竜種 大豪鱈 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【 3 】	+体力 4	+	=白兵戦 [7]
速力【 4 】	+体力 4	+	=速力 [8]
運動【 2 】	+知力 4	+	=運動 [6]
頭脳【 4 】	+知力 4	+	=索敵 [8]
／対空【 4 】	+知力 4	+	=対空射撃 [8]
／対艦【 0 】	+知力 4	+	=対艦射撃 [4]
上昇力【 5 】	+体力 4	+	=上昇力 [9]
ステルス【 2 】	+知力 4	+	=ステルス [6]
協調値【 1 】	+騎竜適性 1	+戦歴+1	=キズナ [3]

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
7	8	6	8	8	4	9	6	3

竜キズナ【最大値 3 初期値 2 : 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【 7 / 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+2 】 **耐久**【 26 / 撃墜】

武装【 3 】 = 【修正 = 最大武装数 / 枯渇時武装数】

航続力【 2 】 = 【修正 = 最大燃料 / 残燃料】

竜特技【名称 成層圏の狩人：効果 部隊がイニシアティブをとったターンで自分の初撃をクリティカルに】

固定武装

【 ギロチン大顎 】: プロセス【 5 】 / ダメージ【 1D+6 】 / 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