

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 翼足 性別 _____ 年齢 _____

願望1 _____ 願望2 _____

戦歴 輸送部隊 _____ PL名 _____

トラウマ1 _____

トラウマ2 _____

体力 (4) 知力 (1)

社交 (3) 騎竜適性 (2)

生命【10 : _____ 0戦死】

種属特技 資源確保の才。入手した資源値を2倍に。

飛竜	透明な軟体で翼足が大きい 奏竜士
----	---------------------

騎竜判定値

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

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
6	7	5	7	5	3	5	7	6

竜キズナ【最大値 6 初期値 3 : 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**【 22 / 撃墜】

武装【 4 】 = 【修正 = 最大武装数 / 枯渇時武装数】

航続力【 3 】 = 【修正 = 最大燃料 / 残燃料】

竜特技【名称 電磁煙幕 : 効果 宣言のみでどのプロセスでも回避判定+2D】

固定武装

【竜殺しのクチバシ】: プロセス【 5 】 / 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