

# 飛竜航空戦RPG **ワイバーン**エレメント

奏竜士 Lv. \_\_\_\_\_ 名前 \_\_\_\_\_

種属 \_\_\_\_\_ 願望 \_\_\_\_\_ 性別 \_\_\_\_\_

年齢 \_\_\_\_\_ 戦歴 \_\_\_\_\_ PL 名 \_\_\_\_\_

トラウマ1 \_\_\_\_\_

トラウマ2 \_\_\_\_\_

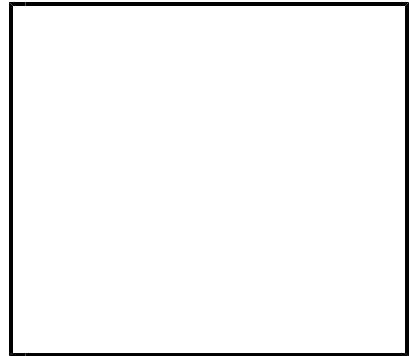
体力 ( \_\_\_\_\_ ) 知力 ( \_\_\_\_\_ )

社交 ( \_\_\_\_\_ ) 騎竜適性 ( \_\_\_\_\_ )

生命【 \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_ 〇戦死】

種属特技 \_\_\_\_\_

騎竜判定値 飛竜種 \_\_\_\_\_ 名 \_\_\_\_\_



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

装甲、武装、航続力は右頁に記載。

## セッション各フェイズの流れ

ブリーフィング後から実戦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→日常→(フェイズ繰り返し)→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 / ブリーフィング□□□ 訓練□□□ 日常□□□ 実戦□□□

今回の作戦 _____	作戦目標 _____
大竜母設定: _____	帰還目標値【 _____ 】 / 達成率合計 _____

# 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

竜キズナ【最大値 初期値 : 0 暴走判定】訓練シーン等で入手

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【 / 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: (感情)メモ

装甲【 】 耐久【 / 撃墜】

武装【 】 = 【修正 = 最大武装数 / 枯渇時武装数】

航続力【 】 = 【修正 = 最大燃料 / 残燃料】

竜特技【名称 : 効果】

## 固定武装

【 】: 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

## 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