

京セラシ京セラギタリーマージ管理シート

DAMAGE RECORD SHEET

RUN 1

ステップ	使用パート	通常D	直撃D	強撃D	離脱	脱落	ガッツ
Step1					○	○	■ ■ ■ ■ ■ ■
Step2				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
Step3				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
	計						■ ■ ■ ■ ■ ■

RUN 2

ステップ	使用パート	通常D	直撃D	強撃D	離脱	脱落	ガッツ
Step1					○	○	■ ■ ■ ■ ■ ■
Step2				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
Step3				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
	計						■ ■ ■ ■ ■ ■

RUN 3

ステップ	使用パート	通常D	直撃D	強撃D	離脱	脱落	ガッツ
Step1				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
Step2				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
Step3				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
	計						■ ■ ■ ■ ■ ■

RUN 4

ステップ	使用パート	通常D	直撃D	強撃D	離脱	脱落	ガッツ
Step1				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
Step2				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
Step3				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
	計						■ ■ ■ ■ ■ ■

RUN 5

ステップ	使用パート	通常D	直撃D	強撃D	離脱	脱落	ガッツ
Step1				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
Step2				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
Step3				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
	計						■ ■ ■ ■ ■ ■

RUN 6

ステップ	使用パート	通常D	直撃D	強撃D	離脱	脱落	ガッツ
Step1				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
Step2				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
Step3				○	○		■ ■ ■ ■ ■ ■
	計						■ ■ ■ ■ ■ ■

WORKFLOW ランの流れ

PC コマの再配置 (p81)

ラン開始時、PCコマを全て「遠距離」エリアに戻す

ガツツの獲得 (p81)

PCは【ガツツ】を「3点」獲得

プロトコルの決定 (p81)

ランダムに決めた
ネジクレの部位に設定された
「プロトコル」を処理

注意

【部位破壊】前後で
「プロトコル」の内容は異なる

ストライク: ダイスを【威力】
分振つて「1」の目の数だけ
【ガツツ】減少

ステップの処理 (p83-84)

※3回繰り返す

アクションの宣言

アタック: リグに組み込んだ
パートの使用を宣言

ブレイク: 「離脱」エリアに移
動。以後の処理に参加不可

ブレイクしたPCは
【破損】1つを取り除く

アタック判定

パートに指定された【ダイス
数】と【難易度】で行為判定。
ダメージ量 = 【成功レベル】
「6」の出目は「直撃ダメージ」

ネジクレの反撃: 「1」の出
目を振った数【ガツツ】減少

PC の前進

アタック処理後、全PCコマ
を1エリア分前進させる

ダメージチェック (p86-87)

ダメージ量の確認

全ステップに与えたダメージ
量を合算。種別ごとに別々に
数える

ダメージの処理

直撃ダメージ: ネジクレの任
意の部位にダメージが命中
通常ダメージ: ダイスを振つ
て出た目の部位にダメージが
命中
強撃ダメージ: ダイスを振つ
て出た目の部位に2倍のダ
メージ

部位破壊

自分が与えた累積ダメージが
【耐久値】以上で【部位破壊】!

▶【クロガネ】獲得

3つ以上【部位破壊】で「トドメの一撃」開始