

ダメージ管理シート

DAMAGE RECORD SHEET

RUN 1

ガッツ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ステップ	使用パーツ	通常D	直撃D	強撃D	離脱	脱落
Step1						
Step2						
Step3						
計						

RUN 2

ガッツ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ステップ	使用パーツ	通常D	直撃D	強撃D	離脱	脱落
Step1						
Step2						
Step3						
計						

RUN 3

ガッツ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ステップ	使用パーツ	通常D	直撃D	強撃D	離脱	脱落
Step1						
Step2						
Step3						
計						

RUN 4

ガッツ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ステップ	使用パーツ	通常D	直撃D	強撃D	離脱	脱落
Step1						
Step2						
Step3						
計						

RUN 5

ガッツ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ステップ	使用パーツ	通常D	直撃D	強撃D	離脱	脱落
Step1						
Step2						
Step3						
計						

RUN 6

ガッツ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ステップ	使用パーツ	通常D	直撃D	強撃D	離脱	脱落
Step1						
Step2						
Step3						
計						

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

ガッツの獲得 (p81)

PCは【ガッツ】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】分振って「1」の目の数だけ【ガッツ】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ツの使用を宣言
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

パーツに指定された【ダイス数】と【難易度】で行為判定。
ダメージ量 = 【成功レベル】
「6」の目目は【直撃ダメージ】

ネジクレの反撃：「1」の目目を振った数【ガッツ】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計。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：ダイスを振って出た目の部位にダメージが命中
強撃ダメージ：ダイスを振って出た目の部位に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