

プレイングシート

2012.09.26改訂





アサルトエンジン キャラクターシート

キャラクター名		性別	年齢		
キャラクターレベル (CL)	消費経験点	経験点合計			
背 景					
出自	運命	瑕疵			
シーケンス					
ベース	アザー				
タイプ	出生値	体	知	速	運
		(体+30)	(知+30)	(速+30)	(運+30)
	一般判定値	%	%	%	%

	初期値			成長分			アーツ	装 備	最大値 (左記の合計)	現在値
	出生値	基礎値 ベース	アザー 合計	成長値 ベース	アザー 合計	×(CL-1) 合計				
HP	体					×				
MP	知					×				

ボーナスによる修正	(運÷2)+装備	ウィル上限値	通常時 (5+CL)	戦闘時 (20+(CL×2))
-----------	----------	--------	------------	-----------------

	白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行 動 値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防 御 力
出生値補正	(体+速)÷3	(体+運)÷4	(知+速)÷3	(知+運)÷4	速			
ベ ー ス								
ア ー ザ ー								
ボ ー ナ ス								
ア ー ツ								
装 備								
合 計	%	%	%	%		2D6+	2D6+	

ア ー ツ						
名 称	Lv	種別	コスト	対象	射程	効 果
レイテント・パワー	1	IN	0	自	-	ウィルを5点得る。1シナリオに1回使用可能

装 備 品			
	名 称	効 果	備 考
武 器		命中修正 ダメージ	
武 器		命中修正 ダメージ	
防 具		防御力	
イ ン ナ ー			
ア ク セ サ リ ー			
ア ク セ サ リ ー			

所 持 品	
名 称	備 考
活動基本装備	携帯食料三日分、水筒、マッチ、小型ナイフ、長さ10mのロープ
所 持 金	



アサルトエンジン

ヘリックス管理シート

ウィル上限

通常時

戦闘時

--	--	--

白兵命中	白兵回避	射撃命中	射撃回避	行動値	白兵ダメージ	射撃ダメージ	防 御 力
%	%	%	%		2D6+	2D6+	

テーブル管理

ヘリックスマップ

信頼

↑

自PC名

↓

対抗心

←

利害

→

友好

A	人 名	メ モ	ヘリックス
B			ON / OFF
C			ON / OFF
D			ON / OFF
E			ON / OFF
F			ON / OFF
G			ON / OFF
H			ON / OFF

BET	01	02	03	04	05	BET
	06	07	08	09	10	

50	40	30	20	10
49	39	29	19	09
48	38	28	18	08
47	37	27	17	07
46	36	26	16	06
45	35	25	15	05
44	34	24	14	04
43	33	23	13	03
42	32	22	12	02
41	31	21	11	01

10	LAST WILL. LAST WILL. LAST WILL. LAST WILL. LAST WILL. LAST WILL. LAST WILL. LAST WILL. LAST WILL. LAST WILL.
09	
08	
07	
06	
05	
04	
03	
02	
01	
BUST! 00	

WILL COUNTER

L-WILL GO!
00



BATTLE MAP

ASSAULT ENGINE

REAR	後衛 REAR	REAR
FRONT	前衛 FRONT	FRONT

FRONT LINE

FRONT	前衛 FRONT	FRONT
REAR	後衛 REAR	REAR

ASSAULT ENGINE

BATTLE MAP



私的に利用を前提として複製を許可します。
© 富士見書房・雑新一郎・Bridge-Head
協力：DiamondSutra

状態

猛毒状態

効果：自ターン開始時に

[アーツLv] × 5

点

の毒ダメージを受ける。
このダメージは防御力で軽減できない。

回復：アイテム・アーツ・戦闘終了時

状態

消沈状態

効果：自ターン開始時に

[アーツLv] × 5

点

の消沈ダメージを MP に受ける。
このダメージは防御力で軽減できない。

回復：アイテム・アーツ・戦闘終了時

状態

虚無状態

効果：自身の判定において、クリティカルの出目をただちにファンブルとして扱われる（ゾロ目が出た瞬間、ファンブルとなる）。

回復：アイテム・アーツ・戦闘終了時

状態

呆然状態

効果：白兵・射撃回避に

−5%

の修正を受ける。
その結果0%未満となった場合、0%として扱う。

回復：アイテム・アーツ・戦闘終了時

状態

鈍重状態

効果：行動値に

[アーツLv] × 5

計算の結果、行動値が0以下となったら0として扱う。

回復：アイテム・アーツ・戦闘終了時

状態

戦慄状態

効果：回避以外のあらゆる判定に

−5%

の修正を受ける。
その結果0%未満となった場合0%として扱う。

回復：アイテム・アーツ・戦闘終了時

状態

衰弱状態

効果：[衰弱状態]のキャラクターへの攻撃は、攻撃命中判定に成功さえすれば、すべてクリティカルとなる。

回復：アイテム・アーツ・戦闘終了時

状態

戦闘不能

効果：行動することができず、ターンプレイヤーになることもできません(ただし、他のキャラクターにウィルを使用すること、ベットを行うことは可能)。他のキャラクターから止めを刺された場合、死亡します。

回復：アイテム・アーツ・戦闘終了時

状態

死亡状態

効果：行動することができず、ターンプレイヤーになることもできません(ウィルの使用や、ベットを行うこともできません)。以後いかなる手段を用いても復活できません。

回復：不能

