

武装伝奇RPG 神我狩 魔境シート

PC1  
 PC名  
 年齢 性別  
 表の職業

PC2  
 PC名  
 年齢 性別  
 表の職業

PC3  
 PC名  
 年齢 性別  
 表の職業

PC4  
 PC名  
 年齢 性別  
 表の職業

PC5  
 PC名  
 年齢 性別  
 表の職業

- 各 [エリア] の探索
- 1: エリアに到着  
シーンプレイヤー決定。  
それ以外は目標値2の [登場判定]。失敗時、[霊力]  
振り直し。
  - 2: 魔境イベントの発生
  - 3: 挑戦・迂回の選択
  - 4: 魔境イベントの処理  
「挑戦済み」にチェック。
  - 5: 大休止の決定
  - 6: 通路の発見
  - 7: エリアの移動
  - 8: リミットの進行  
シーンプレイヤーが代表して振る。

A-1 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	A-2 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	A-3 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	A-4 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	A-5 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	A-6 挑戦済み <input type="checkbox"/>
		31		32		33		34		35
通路 <input type="checkbox"/> 1		通路 <input type="checkbox"/> 6		通路 <input type="checkbox"/> 11		通路 <input type="checkbox"/> 16		通路 <input type="checkbox"/> 21		通路 <input type="checkbox"/> 26
B-1 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	B-2 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	B-3 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	B-4 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	B-5 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	B-6 挑戦済み <input type="checkbox"/>
		36		37		38		39		40
通路 <input type="checkbox"/> 2		通路 <input type="checkbox"/> 7		通路 <input type="checkbox"/> 12		通路 <input type="checkbox"/> 17		通路 <input type="checkbox"/> 22		通路 <input type="checkbox"/> 27
C-1 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	C-2 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	C-3 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	C-4 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	C-5 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	C-6 挑戦済み <input type="checkbox"/>
		41		42		43		44		45
通路 <input type="checkbox"/> 3		通路 <input type="checkbox"/> 8		通路 <input type="checkbox"/> 13		通路 <input type="checkbox"/> 18		通路 <input type="checkbox"/> 23		通路 <input type="checkbox"/> 28
D-1 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	D-2 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	D-3 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	D-4 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	D-5 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	D-6 挑戦済み <input type="checkbox"/>
		46		47		48		49		50
通路 <input type="checkbox"/> 4		通路 <input type="checkbox"/> 9		通路 <input type="checkbox"/> 14		通路 <input type="checkbox"/> 19		通路 <input type="checkbox"/> 24		通路 <input type="checkbox"/> 29
E-1 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	E-2 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	E-3 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	E-4 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	E-5 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	E-6 挑戦済み <input type="checkbox"/>
		51		52		53		54		55
通路 <input type="checkbox"/> 5		通路 <input type="checkbox"/> 10		通路 <input type="checkbox"/> 15		通路 <input type="checkbox"/> 20		通路 <input type="checkbox"/> 25		通路 <input type="checkbox"/> 30
F-1 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	F-2 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	F-3 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	F-4 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	F-5 挑戦済み <input type="checkbox"/>	通路	F-6 挑戦済み <input type="checkbox"/>
		56		57		58		59		60

リミットの経過行動

[経過行動]	[リミット]の進行
迂回 (→本書p255)	1d
大休止 (→本書p254)	2d
エリアの移動 (→本書p252)	1d
判定の再挑戦 (→基本p152)	1d
戦闘 (→基本p162)	1d
法則障害の突破・消去 (→基本p187)	1d
GMやシナリオの指定	指定された値

リミットの経過行動

--