	武装伝奇RPG
	神华诗
J	

## 進化の誓約ルール PL用シート

PL名	日付	
-----	----	--

PC	唐報

	*					_
番号	キャラクター名	年齢	性別表	の職業	【神霊紋】	【霊紋】:22
PC						
					画/残	
所属	所属組織効果①	D 所属組	<b>[織効果②</b>	所属	組織効果③	
						【生命力】:
友好組織	·個人					
敵対組織	·個人					【調査点】:2
拠点	拠点効果	物資	人材		戦力	1

	[感	情]を結んだキャラクター
	1	
	2	
	3	
	4	
	5	
	6	
	7	

メモ:

## 参加PC

> 11H1 (	•								
番号	キャラクター名	年齢	性別	表の職業	所属	拠点	拠点効果	感情①	PL
PC									
PC									
PC									

## 〈神霊紋〉所持者 ※参加者が判明したら□にチェックして名前を書く

	キャラクター名	現在地	[拠	点]	[切り札]①	[切り	札]②	[ ;	切り札]	3	[切り札]④~	目的	撃破
1			調査	無効	調査	調査	無効	有効	調査	無効	【生命力】+50		
2			調査	無効	調査	調査	無効	有効	調査	無効	【生命力】+50		
3			調査	無効	調査	調査	無効	有効	調査	無効	【生命力】+50		
4			調査	無効	調査	調査	無効	有効	調査	無効	【生命力】+50		
5			調査	無効	調査	調査	無効	有効	調査	無効	【生命力】+50		
6			調査	無効	調査	調査	無効	有効	調査	無効	【生命力】+50		
			調査	無効	調査	調査	無効	有効	調査	無効	【生命力】+50		

①シナリオ導入	シーンA [本編:状況把握]	シーンB [本編:情報収集]	シーンC [本編:合流行動]
▼ ②シナリオ本編		・PC①→PC②→PC③→PC④の順で 以下のいずれかの行動を1回行う。	・PC全員でいずれかの行動 を1回行う。
  •>,->, Δ→R→C	・PC同士の会話を行う。	ア:[地点調査] 久代市内を探索する	ア:「イベント:戦闘]

 $\rightarrow A \rightarrow B \rightarrow C$ 

[神化の誓約ルール]フローチャート

- ・[アイテム:拠点]の移 <u>→</u>Dの順で行う。 動を任意で行う。
- ・シーンA~C終了時、 [霊力]の補充と[感情] の追加を行う。
- イ:[個別対面] [現在地]が判明している NPCと会う ウ:[休息行動] 体を休める
  - ・[フェイズイベント表]を振り、結果 -を適用する。
- イ:[イベント:法則障害] ウ:[イベント:魔境討伐] エ:[休息行動] 体を休める

1回目	2回目
	1

## ③シナリオ終了

- ・【霊紋】チェック、リザルト処理を行う。 ・〈神霊紋〉所持者が存在している場合、[シナリオ終了イベント表]を振り、 結果を適用する。 ・各自の [エンディング]を行う。

シーン [本編:最終戦闘]

・[最終戦闘]を行う。