武装伝奇RPG
# 神我狩

進化の誓約ルール
## PL用シート

| PL名 | | 日付 | |
|---|---|---|---|

### PC情報

| 番号 | キャラクター名 | 年齢 | 性別 | 表の職業 | 【神霊紋】 |
|---|---|---|---|---|---|
| PC | | | | | 画／残 |

| 所属 | 所属組織効果① | 所属組織効果② | 所属組織効果③ |
|---|---|---|---|
| | | | |

友好組織・個人

敵対組織・個人

| 拠点 | 拠点効果 | 物資 | 人材 | 戦力 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

【霊紋】:22

【生命力】:

【調査点】:2

| [感情]を結んだキャラクター | |
|---|---|
| ① | |
| ② | |
| ③ | |
| ④ | |
| ⑤ | |
| ⑥ | |
| ⑦ | |

### 参加PC

| 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 □ □ □ | □ | □ |

### [神化の誓約ルール]フローチャート

**①シナリオ導入**

▼

**②シナリオ本編**

・シーン A→B→C →A→B→C →Dの順で行う。

・シーンA～C終了時、[霊力]の補充と[感情]の追加を行う。

**シーンA** [本編:状況把握]

・PC同士の会話を行う。

・[アイテム:拠点]の移動を任意で行う。

**シーンB** [本編:情報収集]

・PC①→PC②→PC③→PC④の順で以下のいずれかの行動を1回行う。

ア:[地点調査] 久代市内を探索する
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。

**シーンC** [本編:合流行動]

・PC全員でいずれかの行動を1回行う。

ア:[イベント:戦闘]
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

**シーンD** [本編:最終戦闘]

・[最終戦闘]を行う。

**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。

メモ: