

# ロボット戦記RPG メイルサーガ

経験点： ×5 HP↑ プレイヤー：

サンプルA：剣盾の騎士

|   |                          |  |
|---|--------------------------|--|
| 名前  | 性別：                      |  |
|   | 年齢：                      |  |
| インプレス<br><input type="checkbox"/> 刻印者 星印位置：<br><input type="checkbox"/> 継承者 星鍵形状：<br><small>サクセサー</small> |                          |  |
| 鎧名  |                          |  |
| 特徴  | <input type="checkbox"/> |  |
|   | <input type="checkbox"/> |  |
|   | <input type="checkbox"/> |  |

**特徴** いつでも引ける。  
手札を1枚引く。

**判定** ①手札を1枚引く。  
②好きな枚数、手札を捨てる。

捨て札の数字の合計 = 達成値  
**達成値 ≥ 難易度 成功**

**HP**

---



---



---

継戦判定

**牽制** アクションサブ カウント進行2  
手札を1枚引く。手番中2回できる。

**シフト** アクションサブ カウント進行1  
《モード》を変える。  
or  
現在の《モード》の[戦場効果]を消す。

**必中** アクション特殊 カウント進行0  
命中ダイスを振った直後に使う  
モードカードを好きな枚数、捨てる。  
命中値+「捨て札の枚数×5」する。  
A/絵札は、1枚につき2枚と数える。

**タクティクス** アクションメイン カウント進行4  
手札を1枚引く & 仲間に手札を渡す。  
(枚数0~任意)

**見切り** アクションレジスト カウント進行0  
手札を1枚捨てる or 山札を1枚めくり捨てる。

|  |   |
|--|---|
| その札が赤の場合<br><br>遠隔攻撃に対応 | その札が黒の場合<br><br>近接攻撃に対応 |
|--|---|

攻撃に対応したカードを捨てれば、  
ダメージを-「速度+捨て札の数字」する。

**カバーリング** アクション特殊 カウント進行3  
仲間が攻撃対象になってから、  
ダメージを適用するまでの間に使用する

攻撃対象をあなたに変えて、  
ダメージ処理をやり直す。

自身のレジストや装甲は効果を発揮する。  
ただし、仲間がレジストに使ったカードやカウントは戻ってこない。

※ 同じエレメントは、同じ手番中に複数回使用できない。

|                |        |  |
|----------------|--------|--|
| <b>骨格</b> 経験点1 | 中量フレーム | 特殊効果   |
| HP: 50         | 重量: 8  |  |
| <b>外装</b> 経験点3 | デコレート  | あなたはA/絵札の数字を+5して扱う。<br>また〈必中〉するとき、モードカードのA/絵札は1枚につき3枚ぶんと数える。 |
| HP: 0          | 装甲: 6  | 重量: 3  |

|               |       |
|---------------|-------|
| <b>最大HP</b>   | 50    |
| <b>総重量</b>    | 14    |
| <b>装甲: 11</b> | 装甲+速度 |
| <b>速度: 6</b>  | 17    |

経験点1 **ブレード** 刀剣。バランスのとれた性能をもつ。  
 アクション:メイン カウント進行:10 命中ダイス:2D6 重量:1  
 近接攻撃をおこなう。

経験点2 **戦場の支配者** あなたはあまたの戦を駆け抜けた。  
 〈必中〉の効果の「カード枚数×5」を「カード枚数×7」に変更する。

経験点1 **シールド** 使い勝手のいい増加装甲だが、これで殴れば体勢を崩せる。  
 アクション:メイン カウント進行:5 命中ダイス:- 重量:2  
 対象をひとり選ぶ。対象の手札から1枚選び、あなたの手札に加える。  
 また、あなたの装甲を常に+5する(この効果は特別にふたつまで累積する)。

経験点1 **外套** はためくマントは勇者の印。  
 アクション:サブ カウント進行:1  
 手札を1枚捨て、2枚引く。

経験点1 **天命** あなたは天から定めを受けている。  
 手札上限枚数を+2枚する。

**解説**  
 あらゆる《モード》で戦える汎用騎。  
 〈牽制〉〈外套〉で絵札やAを探し、〈デコレート〉で〈必中〉のモードカードを3枚ぶん  
 と数えて用いる。〈戦場の支配者〉で〈必中〉効果は「カード枚数×7」なので強力だ。  
 手札上限枚数が7枚になっているのでとにかく序盤はカードを集めるといい。  
 仲間がいるなら〈タクティクス〉でカードをもらうのも手だ。

# メイルサーガ

ロボット戦記RPG

経験点: ×5HP↑ プレイヤー:

サンプル2: 天翔ける双剣

|   |                          |  |
|---|--------------------------|--|
| 名前  | 性別:                      |  |
|   | 年齢:                      |  |
| インプレス<br><input type="checkbox"/> 刻印者 星印位置:<br><input type="checkbox"/> 継承者 星鍵形状:<br><small>サクセサー</small> |                          |  |
| 鎧名  |                          |  |
| 特徴  | <input type="checkbox"/> |  |
|   | <input type="checkbox"/> |  |
|   | <input type="checkbox"/> |  |

**特徴** いつでも引くことができる。手札を1枚引く。

**判定** ①手札を1枚引く。  
②好きな枚数、手札を捨てる。

捨て札の数字の合計 = 達成値  
**達成値 ≥ 難易度 成功**

**HP**

---



---



---

継戦判定

**牽制** アクション: サブ カウント進行: 2  
手札を1枚引く。手番中2回できる。

**シフト** アクション: サブ カウント進行: 1  
《モード》を変える。  
or  
現在の《モード》の[戦場効果]を消す。

**必中** アクション: 特殊 カウント進行: 0  
命中ダイスを振った直後に使う  
モードカードを好きな枚数、捨てる。  
命中値+「捨て札の枚数×5」する。  
A/絵札は、1枚につき2枚と数える。

**タクティクス** アクション: メイン カウント進行: 4  
手札を1枚引く & 仲間に手札を渡す。  
(枚数0~任意)

**見切り** アクション: レジスト カウント進行: 0  
手札を1枚捨てる or 山札を1枚めくり捨てる。

|  |  |
|--|--|
| その札が赤の場合<br><br>遠隔攻撃に対応 | その札が黒の場合<br><br>近接攻撃に対応 |
|--|--|

攻撃に対応したカードを捨てれば、ダメージを-「速度+捨て札の数字」する。

**カバーリング** アクション: 特殊 カウント進行: 3  
仲間が攻撃対象になってから、ダメージを適用するまでの間に使用する  
攻撃対象をあなたに変えて、ダメージ処理をやり直す。

自身のレジストや装甲は効果を発揮する。ただし、仲間がレジストに使ったカードやカウントは戻ってこない。

※ 同じエレメントは、同じ手番中に複数回使用できない。

|                  |             |                         |                                      |
|------------------|-------------|-------------------------|--------------------------------------|
| <b>骨格</b> 経験点: 1 | 軽量フレーム      | 特殊効果                    | <b>最大HP</b> 40                       |
| HP: 40           | 重量: 5       |                         | <b>総重量</b> 6                         |
| <b>外装</b> 経験点: 1 | フルカウル       | あなたは《空中》にいるあいだ、速度+3される。 | <b>装甲: 2</b> <small>装甲+速度</small> 16 |
| HP: 0            | 装甲: 2 重量: 1 |                         | <b>速度: 14</b> <small>空中</small> (22) |

経験点: 1 **ナイフ** 軽量で取り回しのいい刃物。威力は期待できない。  
 アクション: メイン カウント進行: 9 命中ダイス: 2D4 重量: 0  
 近接攻撃をおこなう。

経験点: +2 **デュアルウェポン** 二振りで一対の武器。  
 アクション: サブ カウント進行: 2  
 前提として、あなたは常にカスタム先の腕武装をふたつ取得しているものとして扱う(ふたつ目はカスタム込み、経験点0で取得する。重量はあることに注意すること)。このエレメントは、その腕武装がふたつあるとき使用できる。あなたの命中ダイスを倍振り半分選ぶ。(例: 〈ナイフ〉2D4を《攻勢》+2Dで使う場合、8D4振り出目を4個選ぶ)

経験点: 1 **クリティカル** 天運をも味方につけた致命の攻撃。  
 あなたが振った命中ダイスにゾロ目がある場合、命中値+10する。

経験点: 1 **ギフト** この一撃がのちの戦局を左右した。  
 あなたが振った命中ダイスにゾロ目がある場合、手札を「ゾロ目のダイス数」枚引く。もしゾロ目の組み合わせが複数ある場合、その中でもっとも個数が多いものだけ採用する。

経験点: 1 **ウィング** 空中での高速機動を実現する羽。  
 あなたは《空中》にいるあいだ、速度+3される。

経験点: 2 **時間圧縮** ありえないはずの短時間で行動できる……かもしれない。  
 アクション: 特殊 カウント進行: 0  
 メインをするときに使用できる。手札を1枚捨てること。  
 メインのカウント進行は「捨て札の数字」に変更される。各戦闘中、1回まで使用できる。

**解説** 空中戦特化型の軽量高速騎。《空中》にいるあいだ、速度が+6され20となる。ダメージに速度が乗るため、積極的に《空中》にいよう。攻撃は〈ナイフ〉を使用する。命中は4D4を振ってダイスふたつを選択だ。ゾロ目を選べば〈クリティカル〉で命中+10され、手札を2枚得る。また、〈時間圧縮〉で一度だけメインのカウント進行を減らせる。数字が低い手札を残しておこう。





|   |                          |  |
|---|--------------------------|--|
| 名前  | 性別:                      |  |
|   | 年齢:                      |  |
| インプレス<br><input type="checkbox"/> 刻印者 星印位置:<br><input type="checkbox"/> 継承者 星鍵形状:<br><small>サクセサー</small> |                          |  |
| 鎧名  |                          |  |
| 特徴  | <input type="checkbox"/> |  |
|   | <input type="checkbox"/> |  |
|   | <input type="checkbox"/> |  |

**特徴** いつでも引くできる。  
手札を1枚引く。

**判定** ①手札を1枚引く。  
②好きな枚数、手札を捨てる。

捨て札の数字の合計 = 達成値  
達成値 ≥ 難易度 成功

**HP**

---



---



---

継戦判定

|           |             |             |
|-----------|-------------|-------------|
| <b>牽制</b> | アクション<br>サブ | カウント進行<br>2 |
|-----------|-------------|-------------|

手札を1枚引く。手番中2回できる。

|            |             |             |
|------------|-------------|-------------|
| <b>シフト</b> | アクション<br>サブ | カウント進行<br>1 |
|------------|-------------|-------------|

《モード》を変える。  
or  
現在の《モード》の[戦場効果]を消す。

|           |             |             |
|-----------|-------------|-------------|
| <b>必中</b> | アクション<br>特殊 | カウント進行<br>0 |
|-----------|-------------|-------------|

命中ダイスを振った直後に使う  
モードカードを好きな枚数、捨てる。  
命中値+「捨て札の枚数×5」する。  
A/絵札は、1枚につき2枚と数える。

|               |              |             |
|---------------|--------------|-------------|
| <b>タクティクス</b> | アクション<br>メイン | カウント進行<br>4 |
|---------------|--------------|-------------|

手札を1枚引く & 仲間に手札を渡す。  
(枚数0~任意)

|            |               |             |
|------------|---------------|-------------|
| <b>見切り</b> | アクション<br>レジスト | カウント進行<br>0 |
|------------|---------------|-------------|

手札を1枚捨てる or 山札を1枚めくり捨てる。

その札が赤の場合



遠隔攻撃に対応

その札が黒の場合



近接攻撃に対応

攻撃に対応したカードを捨てれば、  
ダメージを-「速度+捨て札の数字」する。

|               |             |             |
|---------------|-------------|-------------|
| <b>カバーリング</b> | アクション<br>特殊 | カウント進行<br>3 |
|---------------|-------------|-------------|

仲間が攻撃対象になってから、  
ダメージを適用するまでの間に使用する

攻撃対象をあなたに変えて、  
ダメージ処理をやり直す。

自身のレジストや装甲は効果を発揮する。  
ただし、仲間がレジストに使ったカードやカウントは戻ってこない。

|           |          |               |                     |               |             |
|-----------|----------|---------------|---------------------|---------------|-------------|
| <b>骨格</b> | 経験点<br>2 | <b>格闘フレーム</b> | 〈格闘〉の命中ダイスを常に+2個する。 | <b>最大HP</b>   | 45          |
| HP: 45    |          | 重量: 7         |                     | <b>総重量</b>    | 10          |
| <b>外装</b> | 経験点<br>1 | <b>スタンダード</b> | 特殊効果                | <b>装甲: 6</b>  | 装甲+速度<br>16 |
| HP: 0     |          | 装甲: 6         | 重量: 3               | <b>速度: 10</b> |             |

|          |           |                            |
|----------|-----------|----------------------------|
| 経験点<br>0 | <b>格闘</b> | パンチやキックなどによる攻撃。武器がなくてもできる。 |
|----------|-----------|----------------------------|

アクション: メイン    カウント進行: 9    命中ダイス: 1D6

近接攻撃をおこなう。出目に最大の出目(つまり、D6なら6)がある個数ぶん、命中ダイスを振り足す(一回のみ適用可)。カスタムできず、喪失するエレメントも使えない。

|          |           |                     |
|----------|-----------|---------------------|
| 経験点<br>1 | <b>神速</b> | 一瞬の間を見て移動や構えの変更をする。 |
|----------|-----------|---------------------|

アクション: サブ    カウント進行: -2 (つまり、早くなる)

手札を1枚捨て、そのスートに対応した《モード》になる。  
この手番中はなんらかの攻撃をしなければならない。

|          |                 |               |
|----------|-----------------|---------------|
| 経験点<br>1 | <b>スーパーソニック</b> | 自らの身を削る速度で動く。 |
|----------|-----------------|---------------|

アクション: サブ    カウント進行: -1 (つまり、早くなる)

あなたのHPを-5する(これはダメージではない)。  
この手番中はなんらかの攻撃をしなければならない。

|          |           |            |
|----------|-----------|------------|
| 経験点<br>1 | <b>水鏡</b> | 奇しくも同じ構えだ。 |
|----------|-----------|------------|

アクション: サブ    カウント進行: -1 (つまり、早くなる)

この手番中は同じ《モード》にいるキャラクターを対象に、攻撃をしなければならない。

|          |               |           |
|----------|---------------|-----------|
| 経験点<br>1 | <b>ストライカー</b> | 足技に適した脚部。 |
|----------|---------------|-----------|

アクション: 特殊    カウント進行: 0

〈格闘〉で攻撃するとき使用する。命中ダイスを+1個する。  
ただし、手札を1枚捨て札にしなければならない。

|          |           |              |
|----------|-----------|--------------|
| 経験点<br>1 | <b>修練</b> | 何千何万と繰り返した技。 |
|----------|-----------|--------------|

出目に1がある個数と同じ数、命中ダイスを振り足す(手番ごとに一回のみ適用可)。

|          |               |                  |
|----------|---------------|------------------|
| 経験点<br>1 | <b>クリティカル</b> | 天運をも味方につけた致命の攻撃。 |
|----------|---------------|------------------|

あなたが振った命中ダイスにゾロ目がある場合、命中値+10する。

|          |            |                  |
|----------|------------|------------------|
| 経験点<br>1 | <b>ギフト</b> | この一撃がのちの戦局を左右した。 |
|----------|------------|------------------|

あなたが振った命中ダイスにゾロ目がある場合、手札を「ゾロ目のダイス数」枚引く。もしゾロ目の組み合わせが複数ある場合、その中でもっとも個数が多いものだけ採用する。

**解説** 〈格闘〉を3D6、手札を使って〈ストライカー〉をすれば4D6で使える。ゾロ目があれば〈クリティカル〉も発動する。さらに〈スーパーソニック〉〈神速〉〈水鏡〉の効果でカウントを減らしながら戦う。手札の使い道は〈ストライカー〉か〈神速〉だ。〈必中〉に使わないカードを充てよう。

※ 同じエレメントは、同じ手番中に複数回使用できない。







|   |                          |  |
|---|--------------------------|--|
| 名前  | 性別:                      |  |
|   | 年齢:                      |  |
| インプレス<br><input type="checkbox"/> 刻印者 星印位置: |                          |  |
| <input type="checkbox"/> 継承者 星鍵形状:          |                          |  |
| 鎧名  |                          |  |
| 特徴  | <input type="checkbox"/> |  |
|   | <input type="checkbox"/> |  |
|   | <input type="checkbox"/> |  |

**特徴** いつでも引くことができる。  
手札を1枚引く。

**判定** ①手札を1枚引く。  
②好きな枚数、手札を捨てる。

捨て札の数字の合計 = 達成値  
達成値 ≥ 難易度 成功

**HP**

---



---



---

継戦判定

**牽制** アクション: サブ カウント進行: 2  
手札を1枚引く。手番中2回できる。

**シフト** アクション: サブ カウント進行: 1  
《モード》を変える。  
or  
現在の《モード》の[戦場効果]を消す。

**必中** アクション: 特殊 カウント進行: 0  
命中ダイスを振った直後に使う  
モードカードを好きな枚数、捨てる。  
命中値 + 「捨て札の枚数 × 5」する。  
A/絵札は、1枚につき2枚と数える。

**タクティクス** アクション: メイン カウント進行: 4  
手札を1枚引く & 仲間に手札を渡す。  
(枚数0~任意)

**見切り** アクション: レジスト カウント進行: 0  
手札を1枚捨てる or 山札を1枚めくり捨てる。

|  |   |
|--|---|
| その札が赤の場合<br><br>遠隔攻撃に対応 | その札が黒の場合<br><br>近接攻撃に対応 |
|--|---|

攻撃に対応したカードを捨てれば、  
ダメージを - 「速度 + 捨て札の数字」する。

**カバーリング** アクション: 特殊 カウント進行: 3  
仲間が攻撃対象になってから、  
ダメージを適用するまでの間に使用する

攻撃対象をあなたに変えて、  
ダメージ処理をやり直す。

自身のレジストや装甲は効果を発揮する。  
ただし、仲間がレジストに使ったカードやカウントは戻ってこない。

|     |        |        |      |
|-----|--------|--------|------|
| 骨格  | 経験点: 1 | 中量フレーム | 特殊効果 |
| HP: | 50     | 重量: 8  |      |

|       |           |
|-------|-----------|
| 最大HP  | 50        |
| 総重量   | 12        |
| 装甲: 3 | 装甲+速度: 11 |
| 速度: 8 |           |

|     |        |       |                             |
|-----|--------|-------|-----------------------------|
| 外装  | 経験点: 2 | アルゴス  | 遠隔攻撃のダイス面数を+2する<br>(最大D10)。 |
| HP: | 0      | 装甲: 3 | 重量: 2                       |

経験点 1 **ボウ** 弓と矢のセット。見た目はクロスボウでも構わない。  
アクション: メイン カウント進行: 11 命中ダイス: 2D8 重量: 2  
遠隔攻撃をおこなう。  
この腕武装を使用する場合、腕武装の取得制限数が1以上余ってはいなければならない。

経験点 2 **戦場の支配者** あなたはあまたの戦を駆け抜けた。  
〈必中〉の効果の「カード枚数×5」を「カード枚数×7」に変更する。

経験点 1 **サーチ** 照準を補正し、狙いを付け直す。  
アクション: サブ カウント進行: 0  
手札を1枚捨てて、1枚引く。このエレメントは特別に最大2回まで手番中に使用できる。

経験点 1 **瞬間適応** 刻々と変化する戦況に即座に対応する。  
アクション: サブ カウント進行: 0  
捨て札置き場の一番上のカードを確認すること。  
そのスートに対応した《モード》にあなたは移動する(例: ♠なら《攻勢》だ)。

経験点 1 **好機** 戦場の細かな機微を悟り、利用する。  
アクション: サブ カウント進行: 1  
捨て札置き場の一番上のカードを手札に加える。

経験点 1 **ミラーリング** 対象の行動を予測分析し、対処する。  
アクション: サブ カウント進行: 2  
対象をひとり選択する。その対象にとってのモードカードもあなたはこの手番中モードカードとして扱う(たとえば、対象が《攪乱》にいる場合、♠もモードカードとなる)。  
ただし、この手番中、あなたは対象しかメインの対象に選べない。

**解説** 弓矢による遠隔攻撃に特化した鎧。〈ボウ〉は命中ダイス2D10となっている。  
〈戦場の支配者〉で〈必中〉を強化している。〈ミラーリング〉でモードカードを増やせる。  
〈瞬間適応〉 + 〈好機〉で捨て札から確実にモードカードを得ることも可能だ。

※ 同じエレメントは、同じ手番中に複数回使用できない。

|   |                          |  |
|---|--------------------------|--|
| 名前  | 性別:                      |  |
|   | 年齢:                      |  |
| インプレス<br><input type="checkbox"/> 刻印者 星印位置:<br><input type="checkbox"/> 継承者 星鍵形状:<br><small>サクセサー</small> |                          |  |
| 鎧名  |                          |  |
| 特徴  | <input type="checkbox"/> |  |
|   | <input type="checkbox"/> |  |
|   | <input type="checkbox"/> |  |

**特徴** いつでも☑できる。  
手札を1枚引く。

**判定** ①手札を1枚引く。  
②好きな枚数、手札を捨てる。

捨て札の数字の合計 = 達成値  
**達成値 ≥ 難易度 成功**

**HP**

---



---



---

継戦判定

**牽制** アクション サブ カウント進行 2  
手札を1枚引く。手番中2回できる。

**シフト** アクション サブ カウント進行 1  
《モード》を変える。  
or  
現在の《モード》の[戦場効果]を消す。

**必中** アクション 特殊 カウント進行 0  
命中ダイスを振った直後に使う  
モードカードを好きな枚数、捨てる。  
命中値+「捨て札の枚数×5」する。  
A/絵札は、1枚につき2枚と数える。

**タクティクス** アクション メイン カウント進行 4  
手札を1枚引く & 仲間に手札を渡す。  
(枚数0~任意)

**見切り** アクション レジスト カウント進行 0  
手札を1枚捨てる or 山札を1枚めくり捨てる。

|  |   |
|--|---|
| その札が赤の場合<br><br>遠隔攻撃に対応 | その札が黒の場合<br><br>近接攻撃に対応 |
|--|---|

攻撃に対応したカードを捨てれば、  
ダメージを-「速度+捨て札の数字」する。

**カバーリング** アクション 特殊 カウント進行 3  
仲間が攻撃対象になってから、  
ダメージを適用するまでの間に使用する  
攻撃対象をあなたに変えて、  
ダメージ処理をやり直す。

自身のレジストや装甲は効果を発揮する。  
ただし、仲間がレジストに使ったカードやカウントは  
戻ってこない。

※ 同じエレメントは、同じ手番中に複数回使用できない。

|    |        |                |      |                |
|----|--------|----------------|------|----------------|
| 骨格 | 経験点 1  | 重量フレーム         | 特殊効果 | 最大HP 70        |
|    | HP: 60 | 重量: 10         |      |                |
| 外装 | 経験点 1  | リベット           | 特殊効果 | 装甲: 6<br>速度: 2 |
|    | HP: 10 | 装甲: 6<br>重量: 5 |      |                |

経験点 2 **パイル** 巨大な杭打機。炸薬により杭を敵に打ち込む。  
アクション: メイン カウント進行: 8 命中ダイス: 1D10 重量: 3  
近接攻撃をおこなう。  
攻撃直後に喪失するが、手番開始時に〈パイル〉の喪失を打ち消す。

経験点 2 **ラストアタック** これで……終わりだ!  
アクション: サブ カウント進行: 0  
手番中に武装を用いた攻撃では命中ダイスを+2個する。  
ただし、攻撃直後にその武装を喪失する。攻撃手段がなくなった場合〈格闘〉を使うこと。

経験点 1 **破壊の一撃** 振った武器ごと破壊するほどの一撃を見舞う。  
アクション: 特殊 カウント進行: 0  
あなたが武装を用いて命中ダイスを振った直後に使用できる。与えるダメージに+10する。  
ただし、攻撃に用いた武装は喪失する。攻撃手段がなくなった場合〈格闘〉を使うこと。

経験点 1 **破片利用** 壊れた武器の破片を投げつけたり、罠にする。  
アクション: 特殊 カウント進行: 0  
あなたが喪失したあと、その手番が終了するまでに効果を発揮できる。  
捨て札置き場から任意のカードを1枚手札に加える。

経験点 1 **窮鼠** 弱体化を装い、隙を見出す。  
あなたが喪失したとき、手札を1枚引く。

経験点 1 **返し** 攻撃の軌道を変え、再度攻撃を試みる。  
アクション: 特殊 カウント進行: 0  
命中ダイスを振ったあとに使用できる。手札を1枚捨て、出目ふたつまで選び振りなおす。

**解説** パイルバンカーを搭載した重量騎。喪失と喪失の打ち消しを繰り返す〈パイル〉で、〈ラストアタック〉〈破壊の一撃〉をする。カウント進行8、命中3D10、ダメージ+10、さらに〈破片利用〉と〈窮鼠〉で捨て札を1枚、山札から1枚獲得できる(〈パイル〉と〈破壊の一撃〉で喪失が二回発生しているが2枚ではなく1枚だ)。いらぬカードは〈返し〉に使う。

# ロボット戦記RPG メイルサーガ

経験点： ×5 HP↑ プレイヤー：

|   |                          |
|---|--------------------------|
| 名前  | 性別：                      |
|   | 年齢：                      |
| インプレス<br><input type="checkbox"/> 刻印者 星印位置：<br><input type="checkbox"/> 継承者 星鍵形状：<br><small>サクセサー</small> |                          |
| 鎧名  |                          |
| 特徴  | <input type="checkbox"/> |
|   | <input type="checkbox"/> |
|   | <input type="checkbox"/> |

**特徴** いつでも引くことができる。  
手札を1枚引く。

**判定** ①手札を1枚引く。  
②好きな枚数、手札を捨てる。

捨てる札の数字の合計 = 達成値  
**達成値 ≥ 難易度 成功**

**HP**

---



---



---

継戦判定

**牽制** アクションサブ カウント進行2  
手札を1枚引く。手番中2回できる。

**シフト** アクションサブ カウント進行1  
《モード》を変える。  
or  
現在の《モード》の[戦場効果]を消す。

**必中** アクション特殊 カウント進行0  
命中ダイスを振った直後に使う  
モードカードを好きな枚数、捨てる。  
命中値+「捨てる札の枚数×5」する。  
A/絵札は、1枚につき2枚と数える。

**タクティクス** アクションメイン カウント進行4  
手札を1枚引く & 仲間に手札を渡す。  
(枚数0~任意)

**見切り** アクションレジスト カウント進行0  
手札を1枚捨てる or 山札を1枚めくり捨てる。

その札が赤の場合



遠隔攻撃に対応

その札が黒の場合



近接攻撃に対応

攻撃に対応したカードを捨てれば、  
ダメージを-「速度+捨てる札の数字」する。

**カバーリング** アクション特殊 カウント進行3  
仲間が攻撃対象になってから、  
ダメージを適用するまでの間に使用する

攻撃対象をあなたに変えて、  
ダメージ処理をやり直す。

自身のレジストや装甲は効果を発揮する。  
ただし、仲間がレジストに使ったカードやカウントは戻ってこない。

※ 同じエレメントは、同じ手番中に複数回使用できない。

サンプル10：召喚騎

|     |       |        |      |
|-----|-------|--------|------|
| 骨格  | 経験点 1 | 中量フレーム | 特殊効果 |
| HP: | 50    | 重量: 8  |      |

|       |       |
|-------|-------|
| 最大HP  | 50    |
| 総重量   | 13    |
| 装甲: 6 | 装甲+速度 |
| 速度: 7 | 13    |

|     |       |        |       |
|-----|-------|--------|-------|
| 外装  | 経験点 1 | スタンダード | 特殊効果  |
| HP: | 0     | 装甲: 6  | 重量: 3 |

経験点 2 **魔導砲** 周囲の魔力を収束・照射するビームライフル。  
アクション: メイン カウント進行: 15 命中ダイス: - 重量: 2  
遠隔攻撃をおこなう。命中ダイスは振らず、手札を5枚まで選び、捨て札にする。  
「選んだカードの数字の合計」ぶんが命中値となる。

経験点 1 **連携攻撃** 同じ構えから翻弄して攻撃をする。  
**連携スキル。** 仲間と同じ《モード》にいるとき、あなたと仲間の命中値を+5する。  
もし、このエレメントを仲間も習得していた場合、効果は重複しない。

経験点 5 **ファミリア** 背面のパーツが分離して自律駆動する。  
アクション: メイン カウント進行: 2 (各戦闘二回目の使用では10)  
あなたの今のカウントかつ《空中》に以下の〔ファミリア〕を配置する。

**ファミリア 最大HP: 1 装甲: 10 総重量: 10 速度: 10**  
経験点3点の範囲で、武装/スキルからエレメントをあらかじめ取得する。  
これらのエレメントと自動取得エレメントをすべて使用できる。  
〔ファミリア〕が得た手札はあなたの手札と共有される。  
「HP0以下or本体が【戦闘不能】になる」と継戦判定をせず【戦闘不能】になる。  
成長するとき、あなたの経験点を〔ファミリア〕の成長に回してもよい。  
なお、このエレメントは〔ファミリア〕が【戦闘不能】になるまで使用できない。  
【戦闘不能】後に再使用すると、〔ファミリア〕はHP1の状態再度現れる。

**解説** 〔ファミリア〕を召喚して戦う鎧。  
〔ファミリア〕と共に〈牽制〉などで手札を集め、貯めた手札で本体が〈魔導砲〉を撃つ。  
また、〈連携攻撃〉することで命中+5を互いが得るため、同じ《モード》になるといい。  
なお〔ファミリア〕が使用する〈血路〉にはデメリットがない。どんどん使おう

経験点 2 **操霊弾** しつこく敵を追う精霊の弾を放つ。  
アクション: メイン カウント進行: 11 命中ダイス: 2D8 重量: 2  
遠隔攻撃をおこなう。この攻撃のあと、手札を2枚引く。

**ファミリア**

|        |       |
|--------|-------|
| 最大HP   | 1     |
| 総重量    | 10    |
| 装甲: 10 | 装甲+速度 |
| 速度: 10 | 20    |

経験点 1 **血路** 身を削って活路を探す。  
アクション: サブ カウント進行: 0  
あなたのHPを-5する (これはダメージではない)。手札を1枚引く。

|   |                          |  |
|---|--------------------------|--|
| 名前  | 性別:                      |  |
|   | 年齢:                      |  |
| インプレス<br><input type="checkbox"/> 刻印者 星印位置: |                          |  |
| <input type="checkbox"/> 継承者 星鍵形状:          |                          |  |
| 鎧名  |                          |  |
| 特徴  | <input type="checkbox"/> |  |
|   | <input type="checkbox"/> |  |
|   | <input type="checkbox"/> |  |

**特徴** いつでも☑できる。  
手札を1枚引く。

**判定** ①手札を1枚引く。  
②好きな枚数、手札を捨てる。

捨てる札の数字の合計 = 達成値  
達成値 ≥ 難易度 成功

**HP**

---



---



---

継戦判定

**牽制** アクションサブ カウント進行2  
手札を1枚引く。手番中2回できる。

**シフト** アクションサブ カウント進行1  
《モード》を変える。  
or  
現在の《モード》の[戦場効果]を消す。

**必中** アクション特殊 カウント進行0  
命中ダイスを振った直後に使う  
モードカードを好きな枚数、捨てる。  
命中値+「捨てる札の枚数×5」する。  
A/絵札は、1枚につき2枚と数える。

**タクティクス** アクションメイン カウント進行4  
手札を1枚引く & 仲間に手札を渡す。  
(枚数0~任意)

**見切り** アクションレジスト カウント進行0  
手札を1枚捨てる or 山札を1枚めくり捨てる。

|  |  |
|--|--|
| その札が赤の場合<br><br>遠隔攻撃に対応 | その札が黒の場合<br><br>近接攻撃に対応 |
|--|--|

攻撃に対応したカードを捨てれば、  
ダメージを-「速度+捨てる札の数字」する。

**カバーリング** アクション特殊 カウント進行3  
仲間が攻撃対象になってから、  
ダメージを適用するまでの間に使用する

攻撃対象をあなたに変えて、  
ダメージ処理をやり直す。

自身のレジストや装甲は効果を発揮する。  
ただし、仲間がレジストに使ったカードやカウントは戻ってこない。

※ 同じエレメントは、同じ手番中に複数回使用できない。

|                |         |                           |                                   |
|----------------|---------|---------------------------|-----------------------------------|
| <b>骨格</b> 経験点1 | 軽量フレーム  | 特殊効果                      | <b>最大HP</b> 40                    |
| HP: 40         | 重量: 5   |                           | <b>総重量</b> 10                     |
| <b>外装</b> 経験点2 | フェイクカバー | 継戦判定に成功したあと、戦闘中の速度を+10する。 | <b>装甲: 5</b> <small>装甲+速度</small> |
| HP: 0          | 装甲: 5   | 重量: 5                     | <b>速度: 10</b> 15                  |

経験点2 **ライトブリンガー** 光の刃で敵を溶断する武器。  
アクション: メイン カウント進行: 10 命中ダイス: 2D6 重量: 0  
手札を1枚捨て、近接攻撃をおこなう(捨てなければ攻撃できない)。  
与えるダメージに+「捨てる札の数字」する。

経験点2 **切り返し** ただではやられない。  
アクション: レジスト カウント進行: 5  
〈見切り〉に成功した(つまり、遠隔、近接攻撃とスーツが合致した)とき、攻撃してきた対象に「あなたの速度」点のダメージを与える。これは近接攻撃として扱い、装甲やレジストで軽減できる。このエレメントはあなたが手番をしたあと、1回しか使用できない(あなたが手番をすれば、この回数はリセットされる)。

経験点1 **未来予知** 数瞬先の未来を見ることで戦局を優位に進める。  
アクション: レジスト カウント進行: 0  
手札を1枚引くこと。そのあと、手札から1枚選び、山札の一番上に置いてよい。

経験点1 **ブースター** 緊急回避用のブースター。  
アクション: レジスト カウント進行: 1  
あなたの速度をこのカウントの間+5する。

経験点1 **ギャンブラー** 運頼みの回避から逆転へと繋げる。  
アクション: 特殊 カウント進行: 0  
あなたが〈見切り〉をし、手札からではなく山札からカードをめくって成功した(つまり、遠隔、近接攻撃とスーツが合致した)ときに効果を発揮する。  
あなたの速度をこのカウントの間+5する。

**解説** 反撃に特化した鎧。主なダメージ源は〈切り返し〉だ。エネミーロジックをうまく使って自分が狙われるように立ち回ろう。  
具体的には〈ブースター〉+〈ギャンブラー〉で速度を上げ、攻撃してきた対象に速度ぶんダメージを与える(〈未来予知〉で〈ギャンブラー〉も安定して扱える)。ピンチになったあとは〈フェイクカバー〉の効果で速度をさらに+10する。  
速度: 通常10 〈ブースター〉+5 〈ギャンブラー〉+5 〈フェイクカバー〉+10



|   |  |   |
|---|--|---|
| 名前  | 性別:  | <div style="border: 1px solid black; width: 100%; height: 100%;"></div> |
|   | 年齢:  |   |
| インプレス<br><input type="checkbox"/> 刻印者 星印位置<br><input type="checkbox"/> 継承者 星鍵形状 |  |   |
| 鎧名  |  |   |
| 特徴  | <input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/><br><input type="checkbox"/> |   |

**特徴** いつでも引くことができる。手札を1枚引く。

**判定** ①手札を1枚引く。  
②好きな枚数、手札を捨てる。

捨て札の数字の合計 = 達成値  
達成値 ≥ 難易度 成功

**HP**

---



---



---

継戦判定

|           |             |             |
|-----------|-------------|-------------|
| <b>牽制</b> | アクション<br>サブ | カウント進行<br>2 |
|-----------|-------------|-------------|

手札を1枚引く。手番中2回できる。

|            |             |             |
|------------|-------------|-------------|
| <b>シフト</b> | アクション<br>サブ | カウント進行<br>1 |
|------------|-------------|-------------|

《モード》を変える。  
or  
現在の《モード》の[戦場効果]を消す。

|           |             |             |
|-----------|-------------|-------------|
| <b>必中</b> | アクション<br>特殊 | カウント進行<br>0 |
|-----------|-------------|-------------|

命中ダイスを振った直後に使う  
モードカードを好きな枚数、捨てる。  
命中値+「捨て札の枚数×5」する。  
A/絵札は、1枚につき2枚と数える。

|               |              |             |
|---------------|--------------|-------------|
| <b>タクティクス</b> | アクション<br>メイン | カウント進行<br>4 |
|---------------|--------------|-------------|

手札を1枚引く & 仲間に手札を渡す。  
(枚数0~任意)

|            |               |             |
|------------|---------------|-------------|
| <b>見切り</b> | アクション<br>レジスト | カウント進行<br>0 |
|------------|---------------|-------------|

手札を1枚捨てる or 山札を1枚めくり捨てる。

|  |  |
|--|--|
| その札が赤の場合<br><br>遠隔攻撃に対応 | その札が黒の場合<br><br>近接攻撃に対応 |
|--|--|

攻撃に対応したカードを捨てれば、ダメージを-「速度+捨て札の数字」する。

|               |             |             |
|---------------|-------------|-------------|
| <b>カバーリング</b> | アクション<br>特殊 | カウント進行<br>3 |
|---------------|-------------|-------------|

仲間が攻撃対象になってから、ダメージを適用するまでの間に使用する

攻撃対象をあなたに変えて、ダメージ処理をやり直す。

自身のレジストや装甲は効果を発揮する。ただし、仲間がレジストに使ったカードやカウントは戻ってこない。

※ 同じエレメントは、同じ手番中に複数回使用できない。

|           |     |        |       |
|-----------|-----|--------|-------|
| <b>骨格</b> | 経験点 | 分離フレーム | 下記参照。 |
| HP:       |     |        |       |
| <b>外装</b> | 経験点 | ハードコート | 下記参照。 |
| HP:       | 装甲: | 重量:    |       |

|              |       |
|--------------|-------|
| <b>最大HP</b>  | 40    |
| <b>総重量</b>   | 13    |
| <b>装甲: 3</b> | 装甲+速度 |
| <b>速度: 7</b> | 10    |

|          |               |                            |
|----------|---------------|----------------------------|
| 経験点<br>4 | <b>分離フレーム</b> | 各部分が宙に浮いてバラバラに移動できる特殊フレーム。 |
|----------|---------------|----------------------------|

HP: 40 重量: 8

アクション: サブ カウント進行: 2

《モード》をひとつ選ぶこと。手番中、あなたはその《モード》にもいるものとして扱い、両方の《モード》の効果を得る(同じ《モード》の効果は重複しない)。この結果、モードカードは二種類のスーツが対応する。

|          |               |                         |
|----------|---------------|-------------------------|
| 経験点<br>1 | <b>ハードコート</b> | 過酷な環境に耐えうるコーティングがされている。 |
|----------|---------------|-------------------------|

HP: 0 装甲: 3 重量: 2

戦場に[炎上]か[嵐]が付与されているとき、あなたが受けるダメージを-5する。

|          |              |                         |
|----------|--------------|-------------------------|
| 経験点<br>4 | <b>光背: 火</b> | 背に魔法を補助する光輪や宝珠などの飾りを持つ。 |
|----------|--------------|-------------------------|

あなたは任意の属性魔法を1系統取得できる。  
火、水、土、風から選び、〈光背: 火〉のように記載すること。  
また、あなたは遠隔攻撃をする魔法を近接攻撃をする魔法として扱ってもよい。

|          |             |                        |
|----------|-------------|------------------------|
| 経験点<br>1 | <b>フロート</b> | 常に浮遊し、予備動作なしに移動できるが重い。 |
|----------|-------------|------------------------|

アクション: 特殊 カウント進行: 0 重量: 3

メインのあとに使用できる。任意の《モード》に移動する。

**解説** 〈分離フレーム〉によって、2種の《モード》の効果を同時に受けながら魔法で戦う。基本的な攻撃手段は〈ファイアボール〉だ。[炎上]した《攻勢》なら〈エンチャント〉を含め3D10+10で攻撃できる(〈空中〉の効果も受けていれば〈イグニッション〉でさらにダメージを追加もできる……3D10+20+カードだ)。

また、メインのあとに〈フロート〉でふたつのうちひとつの《モード》を変更できるので、《攪乱》になることで手札を増やしつつ、レジストの〈ヒートヘイズ〉でカウントを減らすこともできる。