

## エクスゲッターチームメンバー・キャラクターシート

<b>プレイヤー</b>	<b>戦闘回数</b>	<b>性格</b>	クレイジー以外から選択／ テンションが狂気のときはクレイジーに変化する		
		ヒート	クール	バランス	クレイジー
<b>キャラクターネーム</b>		<b>テンション</b>	初期値5／ カットイン +1／ 大活劇! +3／ GX暴走 +無限大		
		低い	普通	爆発	狂気
		0 1 2 3 4	5 6 7 8 9	10	∞
<b>年齢</b>	<b>性別</b>	<b>カットイン回数</b>	3 2 1 0	チャージ 1 2 3 4 5	虚無 <input type="checkbox"/>

カットインを行ったキャラクターは右記の効果をすべて受ける 1. 緊急合体・緊急分離・分離即合体を実行することが可能になる 2. 判定1つを「大活劇への挑戦」にする  
 カットイン回数はチャージに成功すると、3の値になる 判定は2D6+テンション 目標値はシナリオ中にチャージした回数×5+10の値 失敗した場合は虚無にチェックする

<b>キャラクターイメージ</b>	<b>外見</b>	
	<b>パイロットスーツ</b>	
	<b>生き立ち</b>	
	<b>特技</b>	パイロット適正
	<b>特殊能力</b>	防御能力

パイロット適正を持たないキャラクターはエクスマシンを操縦できない／ 生物は基本的に防御能力を備えているため、攻撃を受けたときには防御判定で軽減できる

<b>能力値</b>	<b>パワー</b>	<b>スピード</b>	<b>タフネス</b>	<b>イニシアチブ</b>	<b>移動力</b>
				0	0
<b>判定/合計</b>	2D6+能力値	2D6+能力値	2D6+能力値		

テンションが低いとき、能力値は0になる テンションが爆発のとき、能力値は2倍になる テンションが狂気のとき、能力値は3倍になる／ テンションの変動でHPは変化しない

<b>HP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>キャラクターへの蓄積ダメージ</b>
タフネス+1			

蓄積ダメージが合計HP以上のとき、キャラクターは行動不能になる／ カットインを行うと、蓄積ダメージは0になる／ 行動不能のキャラクターが操縦するマシンは自動操縦になる

<p style="text-align: center;"><b>&lt;カットイン&gt;</b></p> <p>キャラクターの見せ場またはその宣言です。これが宣言されたとき、セッションの参加者各位は脳内にキャラクターのフェイスやバストアップを思い浮かべてください。それぞれがイマジネーションを働かせましょう。カットインを行うとパイロットの蓄積ダメージはすべて消し飛んで0になります。</p> <p>プレイヤーはコントロールしているキャラクターの見せ場が来たと思ったとき、キャラクターの性格に合わせたロールプレイを行うことでカットインを宣言することができます。カットインは1シナリオの中で3回まで宣言することが可能です。この回数はチャージを行うことで回復します。</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt;カットインの効果&gt;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. サイコロを振ってソロ目が出た場合、自身のその判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>2. 緊急合体して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>3. 緊急分離して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>4. 分離即合体して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> </ol>	<p>自由欄</p>
--	------------

## エクスマシン者號機／パワーマシンアロー（A）・マシンシート

<b>テンション</b>	初期値5／ カットイン +1／ 大活劇！ +3／ GX暴走 +無限大										<b>マシンイメージ</b>	<b>ロボイメージ</b>
低い	普通				爆発		狂気					
0 1 2 3 4	5 6 7 8 9				10		∞					
<b>カットイン回数</b>	3 2 1 0				チャージ 1 2 3 4 5				虚無 <input type="checkbox"/>			

エクスマシンは合体できる／ 合体の効果 1. サイコロが増える 2. 被ダメージが分散する 3. 強力な武装が使える 4. 合体が成立すると、攻撃の機会が生まれる

<b>能力値</b>	<b>マシンパワー</b>	<b>マシンスピード</b>	<b>マシンタフネス</b>	<b>イニシアチブ</b>	<b>移動力</b>
	6	4	2	4	5
<b>修正</b>	<限界>			<不可>	
<b>判定／合計</b>	6D6+	D6+	D6+	4	

ロボに合体していると、サブパイロットの数だけサイコロが増加する／ 分離したとき、メインのマシンは6ヘクス、サブ1のマシンは4ヘクス、サブ2のマシンは2ヘクス移動する

<b>パイロットHP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>パイロットへの蓄積ダメージ</b>		
<b>マシンHP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>マシンへの蓄積ダメージ</b>		
45					

蓄積ダメージが合計HP以上のとき、マシンは行動不能になる／ ダメージオーバーで行動不能になったマシンを回復させる手段はない／ 行動不能のマシンは合体を維持できない

<b>武装</b>	武装は合計重量が研究レベルの値まで同時に搭載することができる／ 研究レベルは戦闘することで上昇する	<b>研究レベル</b>	
-----------	---	--------------	--

武装の名称	搭載	重量	射程	効果補正	使用可能タイミング	特殊効果
マシンバルカン	■	0	2固定	+0	攻撃	なし
ロボパンチ	■	0	1固定	+0	攻撃・ロボ形態	なし
GXビーム	■	0	2～5	+10	攻撃・ロボ形態	なし
マシンキャノン	□	2	2固定	+10	攻撃	なし
ガードプロテクター	□	2	自機	なし	常時	防御能力を得る
バトルアックス	□	3	1固定	+5	攻撃・ロボ形態	2回攻撃
リミッターカット	□	3	自機	+30	任意	蓄積ダメージと1回の判定の達成値を増加する
スパイラルビーム	□	4	2～3	+0	攻撃・ロボ形態	3回攻撃
シャイニングボール	□	5	3固定	+20	攻撃・ロボ形態	回避不能
プラスアーマー	□	1	自機	+15	常時	マシンのHPを増加する
セッティングボーナス	□	1	自機	+1	常時	マシンスピードかマシンタフネスを増加する
ジェネレーター	■	0	自機	+1	常時	マシンパワーを増加する（計算済）
スタビライザー	□	2	自機	+1	常時	マシンスピードを増加する
ショックアブソーバー	□	2	自機	+1	常時	マシンタフネスを増加する
ハードコックビット	□	1	操縦者	-1	常時	パイロットへのダメージを軽減する（0にはできない）
キャタピラ	□	1	自機	なし	ロボ形態	移動力低下無効化
トンネルドリル	□	2	自機	なし	ロボ形態	地中移動
フライトマント	□	2	自機	+1	ロボ形態	移動力増加、一部の地形を無効化
トリニティビッグパン	■	0	特殊	特殊	攻撃・三位一体	範囲攻撃、テンション消費5点

## エクスゲッターチームメンバー・キャラクターシート

<b>プレイヤー</b>	<b>戦闘回数</b>	<b>性格</b>	クレイジー以外から選択／ テンションが狂気のときはクレイジーに変化する		
		ヒート	クール	バランス	クレイジー
<b>キャラクターネーム</b>		<b>テンション</b>	初期値5／ カットイン +1／ 大活劇! +3／ GX暴走 +無限大		
		低い	普通	爆発	狂気
		0 1 2 3 4	5 6 7 8 9	10	∞
<b>年齢</b>	<b>性別</b>	<b>カットイン回数</b>	3 2 1 0	チャージ 1 2 3 4 5	虚無 <input type="checkbox"/>

カットインを行ったキャラクターは右記の効果をすべて受ける 1. 緊急合体・緊急分離・分離即合体を実行することが可能になる 2. 判定1つを「大活劇への挑戦」にする  
 カットイン回数はチャージに成功すると、3の値になる 判定は2D6+テンション 目標値はシナリオ中にチャージした回数×5+10の値 失敗した場合は虚無にチェックする

<b>キャラクターイメージ</b>	<b>外見</b>	
	<b>パイロットスーツ</b>	
	<b>生き立ち</b>	
	<b>特技</b>	パイロット適正
	<b>特殊能力</b>	防御能力

パイロット適正を持たないキャラクターはエクスマシンを操縦できない／ 生物は基本的に防御能力を備えているため、攻撃を受けたときには防御判定で軽減できる

<b>能力値</b>	<b>パワー</b>	<b>スピード</b>	<b>タフネス</b>	<b>イニシアチブ</b>	<b>移動力</b>
				0	0
<b>判定/合計</b>	2D6+能力値	2D6+能力値	2D6+能力値		

テンションが低いとき、能力値は0になる テンションが爆発のとき、能力値は2倍になる テンションが狂気のとき、能力値は3倍になる／ テンションの変動でHPは変化しない

<b>HP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>キャラクターへの蓄積ダメージ</b>
タフネス+1			

蓄積ダメージが合計HP以上のとき、キャラクターは行動不能になる／ カットインを行うと、蓄積ダメージは0になる／ 行動不能のキャラクターが操縦するマシンは自動操縦になる

<p style="text-align: center;"><b>&lt;カットイン&gt;</b></p> <p>キャラクターの見せ場またはその宣言です。これが宣言されたとき、セッションの参加者各位は脳内にキャラクターのフェイスやバストアップを思い浮かべてください。それぞれがイマジネーションを働かせましょう。カットインを行うとパイロットの蓄積ダメージはすべて消し飛んで0になります。</p> <p>プレイヤーはコントロールしているキャラクターの見せ場が来たと思ったとき、キャラクターの性格に合わせたロールプレイを行うことでカットインを宣言することができます。カットインは1シナリオの中で3回まで宣言することが可能です。この回数はチャージを行うことで回復します。</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt;カットインの効果&gt;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. サイコロを振ってソロ目が出た場合、自身のその判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>2. 緊急合体して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>3. 緊急分離して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>4. 分離即合体して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> </ol>	<p>自由欄</p>
--	------------

## エクスマシン貳號機／パワーマシンブレイク (B) ・マシンシート

<b>テンション</b>	初期値5／ カットイン +1／ 大活劇! +3／ GX暴走 +無限大										<b>マシンイメージ</b>	<b>ロボイメージ</b>
低い	普通				爆発			狂気				
0 1 2 3 4	5 6 7 8 9				10			∞				
<b>カットイン回数</b>	3 2 1 0				チャージ 1 2 3 4 5			虚無 <input type="checkbox"/>				

エクスマシンは合体できる／ 合体の効果 1. サイコロが増える 2. 被ダメージが分散する 3. 強力な武装が使える 4. 合体が成立すると、攻撃の機会が生まれる

<b>能力値</b>	<b>マシンパワー</b>	<b>マシンスピード</b>	<b>マシンタフネス</b>	<b>イニシアチブ</b>	<b>移動力</b>
	6	4	2	3	5
<b>修正</b>	<限界>			<不可>	
<b>判定/合計</b>	6D6+	D6+	D6+	3	

ロボに合体していると、サブパイロットの数だけサイコロが増加する／ 分離したとき、メインのマシンは6ヘクス、サブ1のマシンは4ヘクス、サブ2のマシンは2ヘクス移動する

<b>パイロットHP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>パイロットへの蓄積ダメージ</b>
<b>マシンHP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>マシンへの蓄積ダメージ</b>
45			

蓄積ダメージが合計HP以上のとき、マシンは行動不能になる／ ダメージオーバーで行動不能になったマシンを回復させる手段はない／ 行動不能のマシンは合体を維持できない

<b>武装</b>	武装は合計重量が研究レベルの値まで同時に搭載することができる／ 研究レベルは戦闘することで上昇する	<b>研究レベル</b>	
-----------	---	--------------	--

武装の名称	搭載	重量	射程	効果補正	使用可能タイミング	特殊効果
マシンバルカン	■	0	2固定	+0	攻撃	なし
ロボパンチ	■	0	1固定	+0	攻撃・ロボ形態	なし
バトルアックス	■	0	1固定	+5	攻撃・ロボ形態	2回攻撃
マシンキャノン	□	2	2固定	+10	攻撃	なし
ガードプロテクター	□	2	自機	なし	常時	防御能力を得る
GXビーム	□	3	2～5	+10	攻撃・ロボ形態	なし
リミッターカット	□	3	自機	+30	任意	蓄積ダメージと1回の判定の達成値を増加する
アックスブーメラン	□	4	2～3	+10	攻撃・ロボ形態	反撃可能
ギガンティックアックス	□	5	5～6	+40	攻撃・ロボ形態	なし
プラスアーマー	□	1	自機	+15	常時	マシンのHPを増加する
セッティングボーナス	□	1	自機	+1	常時	マシンスピードかマシンタフネスを増加する
ジェネレーター	■	0	自機	+1	常時	マシンパワーを増加する(計算済)
スタビライザー	□	2	自機	+1	常時	マシンスピードを増加する
ショックアブソーバー	□	2	自機	+1	常時	マシンタフネスを増加する
ハードコックビット	□	1	操縦者	-1	常時	パイロットへのダメージを軽減する(0にはできない)
キャタピラ	□	1	自機	なし	ロボ形態	移動力低下無効化
トンネルドリル	□	2	自機	なし	ロボ形態	地中移動
フライトマント	□	2	自機	+1	ロボ形態	移動力増加、一部の地形を無効化
トリニティピックパン	■	0	特殊	特殊	攻撃・三位一体	範囲攻撃、テンション消費5点

## エクスゲッターチームメンバー・キャラクターシート

<b>プレイヤー</b>	<b>戦闘回数</b>	<b>性格</b>	クレイジー以外から選択／ テンションが狂気のときはクレイジーに変化する		
		ヒート	クール	バランス	クレイジー
<b>キャラクターネーム</b>		<b>テンション</b>	初期値5／ カットイン +1／ 大活劇! +3／ GX暴走 +無限大		
		低い	普通	爆発	狂気
		0 1 2 3 4	5 6 7 8 9	10	∞
<b>年齢</b>	<b>性別</b>	<b>カットイン回数</b>	3 2 1 0	チャージ 1 2 3 4 5	虚無 <input type="checkbox"/>

カットインを行ったキャラクターは右記の効果をすべて受ける 1. 緊急合体・緊急分離・分離即合体を実行することが可能になる 2. 判定1つを「大活劇への挑戦」にする  
 カットイン回数はチャージに成功すると、3の値になる 判定は2D6+テンション 目標値はシナリオ中にチャージした回数×5+10の値 失敗した場合は虚無にチェックする

<b>キャラクターイメージ</b>	<b>外見</b>	
	<b>パイロットスーツ</b>	
	<b>生き立ち</b>	
	<b>特技</b>	パイロット適正
	<b>特殊能力</b>	防御能力

パイロット適正を持たないキャラクターはエクスマシンを操縦できない／ 生物は基本的に防御能力を備えているため、攻撃を受けたときには防御判定で軽減できる

<b>能力値</b>	<b>パワー</b>	<b>スピード</b>	<b>タフネス</b>	<b>イニシアチブ</b>	<b>移動力</b>
				0	0
<b>判定/合計</b>	2D6+能力値	2D6+能力値	2D6+能力値		

テンションが低いとき、能力値は0になる テンションが爆発のとき、能力値は2倍になる テンションが狂気のとき、能力値は3倍になる／ テンションの変動でHPは変化しない

<b>HP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>キャラクターへの蓄積ダメージ</b>
タフネス+1			

蓄積ダメージが合計HP以上のとき、キャラクターは行動不能になる／ カットインを行うと、蓄積ダメージは0になる／ 行動不能のキャラクターが操縦するマシンは自動操縦になる

<p style="text-align: center;"><b>&lt;カットイン&gt;</b></p> <p>キャラクターの見せ場またはその宣言です。これが宣言されたとき、セッションの参加者各位は脳内にキャラクターのフェイスやバストアップを思い浮かべてください。それぞれがイマジネーションを働かせましょう。カットインを行うとパイロットの蓄積ダメージはすべて消し飛んで0になります。</p> <p>プレイヤーはコントロールしているキャラクターの見せ場が来たと思ったとき、キャラクターの性格に合わせたロールプレイを行うことでカットインを宣言することができます。カットインは1シナリオの中で3回まで宣言することが可能です。この回数はチャージを行うことで回復します。</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt;カットインの効果&gt;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. サイコロを振ってソロ目が出た場合、自身のその判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>2. 緊急合体して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>3. 緊急分離して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>4. 分離即合体して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> </ol>	<p>自由欄</p>
--	------------

## エクスマシン参戦機/スピードマシンアロー (A) ・マシンシート

<b>テンション</b>	初期値5/ カットイン +1/ 大活劇! +3/ GX暴走 +無限大										<b>マシンイメージ</b>	<b>ロボイメージ</b>
低い	普通				爆発		狂気					
0 1 2 3 4	5 6 7 8 9				10		∞					
<b>カットイン回数</b>	3 2 1 0				チャージ 1 2 3 4 5				虚無 <input type="checkbox"/>			

エクスマシンは合体できる/ 合体の効果 1. サイコロが増える 2. 被ダメージが分散する 3. 強力な武装が使える 4. 合体が成立すると、攻撃の機会が生まれる

<b>能力値</b>	<b>マシンパワー</b>	<b>マシンスピード</b>	<b>マシンタフネス</b>	<b>イニシアチブ</b>	<b>移動力</b>
	4	6	2	6	6
<b>修正</b>		<限界>		<不可>	
<b>判定/合計</b>	D6+	6D6+	D6+	6	

ロボに合体していると、サブパイロットの数だけサイコロが増加する/ 分離したとき、メインのマシンは6ヘクス、サブ1のマシンは4ヘクス、サブ2のマシンは2ヘクス移動する

<b>パイロットHP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>パイロットへの蓄積ダメージ</b>
<b>マシンHP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>マシンへの蓄積ダメージ</b>
30			

蓄積ダメージが合計HP以上のとき、マシンは行動不能になる/ ダメージオーバーで行動不能になったマシンを回復させる手段はない/ 行動不能のマシンは合体を維持できない

<b>武装</b>	武装は合計重量が研究レベルの値まで同時に搭載することができる/ 研究レベルは戦闘することで上昇する	<b>研究レベル</b>	
-----------	---	--------------	--

武装の名称	搭載	重量	射程	効果補正	使用可能タイミング	特殊効果
マシンバルカン	■	0	2固定	+0	攻撃	なし
ロボパンチ	■	0	1固定	+0	攻撃・ロボ形態	なし
ソリッドレーザー	■	0	3固定	+0	攻撃	貫通
マシンキャノン	□	2	2固定	+10	攻撃	なし
ドリルミサイル	□	2	2~4	15固定	攻撃	貫通、地中攻撃、反撃可能
ドリルアタック	□	3	1~2	+0	攻撃	貫通、地中攻撃
ガードプロテクター	□	3	自機	なし	常時	防御能力を得る
ツインソリッドレーザー	□	4	2固定	+0	攻撃・ロボ形態	2回攻撃、貫通
トルネードレーザー	□	5	4固定	+20	攻撃・ロボ形態	貫通
プラスアーマー	□	1	自機	+15	常時	マシンのHPを増加する
セッティングボーナス	□	1	自機	+1	常時	マシンパワーかマシンタフネスを増加する
ジェネレーター	□	2	自機	+1	常時	マシンパワーを増加する
スタビライザー	■	0	自機	+1	常時	マシンスピードを増加する(計算済)
ショックアブソーバー	□	2	自機	+1	常時	マシンタフネスを増加する
ハードコックビット	□	1	操縦者	-1	常時	パイロットへのダメージを軽減する(0にはできない)
キャタピラ	□	1	自機	なし	ロボ形態	移動力低下無効化
トンネルドリル	□	2	自機	なし	ロボ形態	地中移動
フライトマント	□	2	自機	+1	ロボ形態	移動力増加、一部の地形を無効化
スピードブースター	□	2	自機	+1	常時	移動力増加

## エクスゲッターチームメンバー・キャラクターシート

<b>プレイヤー</b>	<b>戦闘回数</b>	<b>性格</b>	クレイジー以外から選択／ テンションが狂気のときはクレイジーに変化する		
		ヒート	クール	バランス	クレイジー
<b>キャラクターネーム</b>		<b>テンション</b>	初期値5／ カットイン +1／ 大活劇! +3／ GX暴走 +無限大		
		低い	普通	爆発	狂気
		0 1 2 3 4	5 6 7 8 9	10	∞
<b>年齢</b>	<b>性別</b>	<b>カットイン回数</b>	3 2 1 0	チャージ 1 2 3 4 5	虚無 <input type="checkbox"/>

カットインを行ったキャラクターは右記の効果をすべて受ける 1. 緊急合体・緊急分離・分離即合体を実行することが可能になる 2. 判定1つを「大活劇への挑戦」にする  
 カットイン回数はチャージに成功すると、3の値になる 判定は2D6+テンション 目標値はシナリオ中にチャージした回数×5+10の値 失敗した場合は虚無にチェックする

<b>キャラクターイメージ</b>	<b>外見</b>	
	<b>パイロットスーツ</b>	
	<b>生き立ち</b>	
	<b>特技</b>	パイロット適正
	<b>特殊能力</b>	防御能力

パイロット適正を持たないキャラクターはエクスマシンを操縦できない／ 生物は基本的に防御能力を備えているため、攻撃を受けたときには防御判定で軽減できる

<b>能力値</b>	<b>パワー</b>	<b>スピード</b>	<b>タフネス</b>	<b>イニシアチブ</b>	<b>移動力</b>
				0	0
<b>判定/合計</b>	2D6+能力値	2D6+能力値	2D6+能力値		

テンションが低いとき、能力値は0になる テンションが爆発のとき、能力値は2倍になる テンションが狂気のとき、能力値は3倍になる／ テンションの変動でHPは変化しない

<b>HP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>キャラクターへの蓄積ダメージ</b>
タフネス+1			

蓄積ダメージが合計HP以上のとき、キャラクターは行動不能になる／ カットインを行うと、蓄積ダメージは0になる／ 行動不能のキャラクターが操縦するマシンは自動操縦になる

<p style="text-align: center;"><b>&lt;カットイン&gt;</b></p> <p>キャラクターの見せ場またはその宣言です。これが宣言されたとき、セッションの参加者各位は脳内にキャラクターのフェイスやバストアップを思い浮かべてください。それぞれがイマジネーションを働かせましょう。カットインを行うとパイロットの蓄積ダメージはすべて消し飛んで0になります。</p> <p>プレイヤーはコントロールしているキャラクターの見せ場が来たと思ったとき、キャラクターの性格に合わせたロールプレイを行うことでカットインを宣言することができます。カットインは1シナリオの中で3回まで宣言することが可能です。この回数はチャージを行うことで回復します。</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt;カットインの効果&gt;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. サイコロを振ってソロ目が出た場合、自身のその判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>2. 緊急合体して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>3. 緊急分離して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>4. 分離即合体して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> </ol>	<p>自由欄</p>
--	------------

## エックスマシン 肆號機 / スピードマシン ブレイク (B) ・マシンシート

<b>テンション</b>	初期値5 / カットイン +1 / 大活劇! +3 / GX暴走 +無限大										<b>マシンイメージ</b>	<b>ロボイメージ</b>
低い	普通				爆発		狂気					
0 1 2 3 4	5 6 7 8 9				10		∞					
<b>カットイン回数</b>	3 2 1 0				チャージ 1 2 3 4 5				虚無 <input type="checkbox"/>			

エックスマシンは合体できる / 合体の効果 1. サイコロが増える 2. 被ダメージが分散する 3. 強力な武装が使える 4. 合体が成立すると、攻撃の機会が生まれる

<b>能力値</b>	<b>マシンパワー</b>	<b>マシンスピード</b>	<b>マシンタフネス</b>	<b>イニシアチブ</b>	<b>移動力</b>
	4	6	2	5	6
<b>修正</b>		<限界>		<不可>	
<b>判定/合計</b>	D6+	6D6+	D6+	5	

ロボに合体していると、サブパイロットの数だけサイコロが増加する / 分離したとき、メインのマシンは6ヘクス、サブ1のマシンは4ヘクス、サブ2のマシンは2ヘクス移動する

<b>パイロットHP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>パイロットへの蓄積ダメージ</b>
<b>マシンHP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>マシンへの蓄積ダメージ</b>
30			

蓄積ダメージが合計HP以上のとき、マシンは行動不能になる / ダメージオーバーで行動不能になったマシンを回復させる手段はない / 行動不能のマシンは合体を維持できない

<b>武装</b>	武装は合計重量が研究レベルの値まで同時に搭載することができる / 研究レベルは戦闘することで上昇する	<b>研究レベル</b>	
-----------	--	--------------	--

武装の名称	搭載	重量	射程	効果補正	使用可能タイミング	特殊効果
マシンバルカン	■	0	2固定	+0	攻撃	なし
マシンキャノン	□	2	2固定	+10	攻撃	なし
ロボパンチ	■	0	1固定	+0	攻撃・ロボ形態	なし
ドリルアタック	■	0	1~2	+0	攻撃	貫通、地中攻撃
チャージドリル	□	2	2~4	+5	攻撃・ロボ形態	貫通、地中攻撃
ソリッドレーザー	□	3	3固定	+0	攻撃	貫通
ガードプロテクター	□	3	自機	なし	常時	防御能力を得る
マッハアタック	□	4	2固定	+15	攻撃・ロボ形態	回避不能
トルネードスピン	□	5	特殊	+25	攻撃・ロボ形態	貫通、進路攻撃
プラスアーマー	□	1	自機	+15	常時	マシンのHPを増加する
セッティングボーナス	□	1	自機	+1	常時	マシンパワーかマシンタフネスを増加する
ジェネレーター	□	2	自機	+1	常時	マシンパワーを増加する
スタビライザー	■	0	自機	+1	常時	マシンスピードを増加する(計算済)
ショックアブソーバー	□	2	自機	+1	常時	マシンタフネスを増加する
ハードコックビット	□	1	操縦者	-1	常時	パイロットへのダメージを軽減する(0にはできない)
キャタピラ	□	1	自機	なし	ロボ形態	移動力低下無効化
トンネルドリル	□	2	自機	なし	ロボ形態	地中移動
フライトマント	□	2	自機	+1	ロボ形態	移動力増加、一部の地形を無効化
スピードブースター	□	2	自機	+1	常時	移動力増加



## エクスゲッターチームメンバー・キャラクターシート

<b>プレイヤー</b>	<b>戦闘回数</b>	<b>性格</b>	クレイジー以外から選択／ テンションが狂気のときはクレイジーに変化する		
		ヒート	クール	バランス	クレイジー
<b>キャラクターネーム</b>		<b>テンション</b>		初期値5／ カットイン +1／ 大活劇! +3／ GX暴走 +無限大	
		低い	普通	爆発	狂気
		0 1 2 3 4	5 6 7 8 9	10	∞
<b>年齢</b>	<b>性別</b>	<b>カットイン回数</b>	3 2 1 0	<b>チャージ</b> 1 2 3 4 5	虚無 <input type="checkbox"/>

カットインを行ったキャラクターは右記の効果をすべて受ける 1. 緊急合体・緊急分離・分離即合体を実行することが可能になる 2. 判定1つを「大活劇への挑戦」にする  
 カットイン回数はチャージに成功すると、3の値になる 判定は2D6+テンション 目標値はシナリオ中にチャージした回数×5+10の値 失敗した場合は虚無にチェックする

<b>キャラクターイメージ</b>	<b>外見</b>	
	<b>パイロットスーツ</b>	
	<b>生き立ち</b>	
	<b>特技</b>	パイロット適正
	<b>特殊能力</b>	防御能力

パイロット適正を持たないキャラクターはエクスマシンを操縦できない／ 生物は基本的に防御能力を備えているため、攻撃を受けたときには防御判定で軽減できる

<b>能力値</b>	<b>パワー</b>	<b>スピード</b>	<b>タフネス</b>	<b>イニシアチブ</b>	<b>移動力</b>
				0	0
<b>判定/合計</b>	2D6+能力値	2D6+能力値	2D6+能力値		

テンションが低いとき、能力値は0になる テンションが爆発のとき、能力値は2倍になる テンションが狂気のとき、能力値は3倍になる／ テンションの変動でHPは変化しない

<b>HP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>キャラクターへの蓄積ダメージ</b>
タフネス+1			

蓄積ダメージが合計HP以上のとき、キャラクターは行動不能になる／ カットインを行うと、蓄積ダメージは0になる／ 行動不能のキャラクターが操縦するマシンは自動操縦になる

<p style="text-align: center;"><b>&lt;カットイン&gt;</b></p> <p>キャラクターの見せ場またはその宣言です。これが宣言されたとき、セッションの参加者各位は脳内にキャラクターのフェイスやバストアップを思い浮かべてください。それぞれがイマジネーションを働かせましょう。カットインを行うとパイロットの蓄積ダメージはすべて消し飛んで0になります。</p> <p>プレイヤーはコントロールしているキャラクターの見せ場が来たと思ったとき、キャラクターの性格に合わせたロールプレイを行うことでカットインを宣言することができます。カットインは1シナリオの中で3回まで宣言することが可能です。この回数はチャージを行うことで回復します。</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt;カットインの効果&gt;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. サイコロを振ってソロ目が出た場合、自身のその判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>2. 緊急合体して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>3. 緊急分離して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>4. 分離即合体して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> </ol>	<p>自由欄</p>
--	------------

## エクスマシン伍號機／タフネスマシンアロー（A）・マシンシート

<b>テンション</b>	初期値5／ カットイン +1／ 大活劇! +3／ GX暴走 +無限大										<b>マシンイメージ</b>	<b>ロボイメージ</b>	
低い	普通			爆発			狂気						
0 1 2 3 4	5 6 7 8 9			10			∞						
<b>カットイン回数</b>	3 2 1 0			チャージ 1 2 3 4 5				虚無 <input type="checkbox"/>					

エクスマシンは合体できる／ 合体の効果 1. サイコロが増える 2. 被ダメージが分散する 3. 強力な武装が使える 4. 合体が成立すると、攻撃の機会が生まれる

<b>能力値</b>	<b>マシンパワー</b>	<b>マシンスピード</b>	<b>マシンタフネス</b>	<b>イニシアチブ</b>	<b>移動力</b>
	4	2	6	2	4
<b>修正</b>			<限界>	<不可>	
<b>判定/合計</b>	D6+	D6+	6D6+	2	

ロボに合体していると、サブパイロットの数だけサイコロが増加する／ 分離したとき、メインのマシンは6ヘクス、サブ1のマシンは4ヘクス、サブ2のマシンは2ヘクス移動する

<b>パイロットHP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>パイロットへの蓄積ダメージ</b>		
<b>マシンHP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>マシンへの蓄積ダメージ</b>		
45					

蓄積ダメージが合計HP以上のとき、マシンは行動不能になる／ ダメージオーバーで行動不能になったマシンを回復させる手段はない／ 行動不能のマシンは合体を維持できない

<b>武装</b>	武装は合計重量が研究レベルの値まで同時に搭載することができる／ 研究レベルは戦闘することで上昇する	<b>研究レベル</b>	
-----------	---	--------------	--

武装の名称	搭載	重量	射程	効果補正	使用可能タイミング	特殊効果
マシンバルカン	■	0	2固定	+0	攻撃	なし
ロボパンチ	■	0	1固定	+0	攻撃・ロボ形態	なし
ガードプロテクター	■	0	自機	なし	常時	防御能力を得る
リカバードバイス	■	0	自機	10固定	ラウンドの終了時	自機および合体中のマシンのHPを回復する
ホーミングミサイル	■	0	2~4	15固定	攻撃	回避不能、反撃可能
リフレクター	□	2	自機	なし	常時	レーザーの被ダメージを半減する
ジャマー	□	2	自機	なし	常時	ミサイルの被ダメージを半減する
ハイパーキャノン	□	4	7固定	+40	攻撃・ロボ形態	なし
ストームミサイル	□	5	2~3	15固定	攻撃・ロボ形態	4回攻撃、回避不能
タツマキドライバー	□	8	1固定	+40	攻撃・ロボ形態	回避不能
プラスアーマー	□	1	自機	+15	常時	マシンのHPを増加する
セッティングボーナス	□	1	自機	+1	常時	マシンパワーかマシンスピードを増加する
ジェネレーター	□	2	自機	+1	常時	マシンパワーを増加する
スタビライザー	□	2	自機	+1	常時	マシンスピードを増加する
ショックアブソーバー	■	0	自機	+1	常時	マシンタフネスを増加する（計算済）
ハードコックピット	□	1	操縦者	-1	常時	パイロットへのダメージを軽減する（0にはできない）
キャタピラ	□	1	自機	なし	ロボ形態	移動力低下無効化
トンネルドリル	□	2	自機	なし	ロボ形態	地中移動
フライトマント	□	2	自機	+1	ロボ形態	移動力増加、地形無効化

## エクスゲッターチームメンバー・キャラクターシート

<b>プレイヤー</b>	<b>戦闘回数</b>	<b>性格</b>	クレイジー以外から選択／ テンションが狂気のときはクレイジーに変化する		
		ヒート	クール	バランス	クレイジー
<b>キャラクターネーム</b>		<b>テンション</b>		初期値5／ カットイン +1／ 大活劇! +3／ GX暴走 +無限大	
		低い	普通	爆発	狂気
		0 1 2 3 4	5 6 7 8 9	10	∞
<b>年齢</b>	<b>性別</b>	<b>カットイン回数</b>	3 2 1 0	<b>チャージ</b> 1 2 3 4 5	虚無 <input type="checkbox"/>

カットインを行ったキャラクターは右記の効果をすべて受ける 1. 緊急合体・緊急分離・分離即合体を実行することが可能になる 2. 判定1つを「大活劇への挑戦」にする  
 カットイン回数はチャージに成功すると、3の値になる 判定は2D6+テンション 目標値はシナリオ中にチャージした回数×5+10の値 失敗した場合は虚無にチェックする

<b>キャラクターイメージ</b>	<b>外見</b>	
	<b>パイロットスーツ</b>	
	<b>生き立ち</b>	
	<b>特技</b>	パイロット適正
	<b>特殊能力</b>	防御能力

パイロット適正を持たないキャラクターはエクスマシンを操縦できない／ 生物は基本的に防御能力を備えているため、攻撃を受けたときには防御判定で軽減できる

<b>能力値</b>	<b>パワー</b>	<b>スピード</b>	<b>タフネス</b>	<b>イニシアチブ</b>	<b>移動力</b>
				0	0
<b>判定/合計</b>	2D6+能力値	2D6+能力値	2D6+能力値		

テンションが低いとき、能力値は0になる テンションが爆発のとき、能力値は2倍になる テンションが狂気のとき、能力値は3倍になる／ テンションの変動でHPは変化しない

<b>HP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>キャラクターへの蓄積ダメージ</b>
タフネス+1			

蓄積ダメージが合計HP以上のとき、キャラクターは行動不能になる／ カットインを行うと、蓄積ダメージは0になる／ 行動不能のキャラクターが操縦するマシンは自動操縦になる

<p style="text-align: center;"><b>&lt;カットイン&gt;</b></p> <p>キャラクターの見せ場またはその宣言です。これが宣言されたとき、セッションの参加者各位は脳内にキャラクターのフェイスやバストアップを思い浮かべてください。それぞれがイマジネーションを働かせましょう。カットインを行うとパイロットの蓄積ダメージはすべて消し飛んで0になります。</p> <p>プレイヤーはコントロールしているキャラクターの見せ場が来たと思ったとき、キャラクターの性格に合わせたロールプレイを行うことでカットインを宣言することができます。カットインは1シナリオの中で3回まで宣言することが可能です。この回数はチャージを行うことで回復します。</p> <p style="text-align: center;"><b>&lt;カットインの効果&gt;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. サイコロを振ってソロ目が出た場合、自身のその判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>2. 緊急合体して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>3. 緊急分離して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> <li>4. 分離即合体して、自身の次の判定を大活劇への挑戦にする</li> </ol>	<p>自由欄</p>
--	------------

## エックスマシン陸戦機／タフネスマシンブレイク (B) ・マシンシート

<b>テンション</b>	初期値5／ カットイン +1／ 大活劇! +3／ GX暴走 +無限大										<b>マシンイメージ</b>	<b>ロボイメージ</b>
低い	普通				爆発		狂気					
0 1 2 3 4	5 6 7 8 9				10		∞					
<b>カットイン回数</b>	3 2 1 0				チャージ 1 2 3 4 5				虚無 <input type="checkbox"/>			

エックスマシンは合体できる／ 合体の効果 1. サイコロが増える 2. 被ダメージが分散する 3. 強力な武装が使える 4. 合体が成立すると、攻撃の機会が生まれる

<b>能力値</b>	<b>マシンパワー</b>	<b>マシンスピード</b>	<b>マシンタフネス</b>	<b>イニシアチブ</b>	<b>移動力</b>
	4	2	6	1	4
<b>修正</b>			<限界>	<不可>	
<b>判定/合計</b>	D6+	D6+	6D6+	1	

ロボに合体していると、サブパイロットの数だけサイコロが増加する／ 分離したとき、メインのマシンは6ヘクス、サブ1のマシンは4ヘクス、サブ2のマシンは2ヘクス移動する

<b>パイロットHP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>パイロットへの蓄積ダメージ</b>		
<b>マシンHP</b>	<b>HP修正</b>	<b>合計HP</b>	<b>マシンへの蓄積ダメージ</b>		
45					

蓄積ダメージが合計HP以上のとき、マシンは行動不能になる／ ダメージオーバーで行動不能になったマシンを回復させる手段はない／ 行動不能のマシンは合体を維持できない

<b>武装</b>	武装は合計重量が研究レベルの値まで同時に搭載することができる／ 研究レベルは戦闘することで上昇する	<b>研究レベル</b>	
-----------	---	--------------	--

武装の名称	搭載	重量	射程	効果補正	使用可能タイミング	特殊効果
マシンバルカン	■	0	2固定	+0	攻撃	なし
ロボパンチ	■	0	1固定	+0	攻撃・ロボ形態	なし
ガードプロテクター	■	0	自機	なし	常時	防御能力を得る
リカバードバイス	■	0	自機	10固定	ラウンドの終了時	自機および合体中のマシンのHPを回復する
チェーンハンマー	■	0	1～3	+0	攻撃・ロボ形態	反撃可能
リフレクター	□	2	自機	なし	常時	レーザーの被ダメージを半減する
ジャマー	□	2	自機	なし	常時	ミサイルの被ダメージを半減する
ハードタックル	□	4	1～2	+20	攻撃	なし
タツマキドライバー	□	5	1固定	+40	攻撃・ロボ形態	回避不能
ストームミサイル	□	8	2～3	15固定	攻撃・ロボ形態	4回攻撃、回避不能
プラスアーマー	□	1	自機	+15	常時	マシンのHPを増加する
セッティングボーナス	□	1	自機	+1	常時	マシンパワーかマシンスピードを増加する
ジェネレーター	□	2	自機	+1	常時	マシンパワーを増加する
スタビライザー	□	2	自機	+1	常時	マシンスピードを増加する
ショックアブソーバー	■	0	自機	+1	常時	マシンタフネスを増加する(計算済)
ハードコクピット	□	1	操縦者	-1	常時	パイロットへのダメージを軽減する(0にはできない)
キャタピラ	□	1	自機	なし	ロボ形態	移動力低下無効化
トンネルドリル	□	2	自機	なし	ロボ形態	地中移動
フライトマント	□	2	自機	+1	ロボ形態	移動力増加、地形無効化