

キャラクターシート



特技リスト											
社会	A	頭部	B	腕部	C	胸部	D	脚部	E	環境	
怯える	<input type="checkbox"/>	聴く	<input type="checkbox"/>	操作	<input type="checkbox"/>	塞ぐ	<input type="checkbox"/>	迫る	<input type="checkbox"/>	耐熱	2
考えない	<input type="checkbox"/>	感覚器	<input type="checkbox"/>	殴る	<input type="checkbox"/>	呼吸器	<input type="checkbox"/>	走る	<input type="checkbox"/>	休む	3
話す	<input type="checkbox"/>	見つける	<input type="checkbox"/>	斬る	<input type="checkbox"/>	止める	<input type="checkbox"/>	蹴る	<input type="checkbox"/>	待つ	4
黙る	<input type="checkbox"/>	反応	<input type="checkbox"/>	利き腕	<input type="checkbox"/>	動かない	<input type="checkbox"/>	利き脚	<input type="checkbox"/>	捕らえる	5
売る	<input type="checkbox"/>	閃く	<input type="checkbox"/>	撃つ	<input type="checkbox"/>	受ける	<input type="checkbox"/>	跳ぶ	<input type="checkbox"/>	隠れる	6
伝える	<input type="checkbox"/>	脳	<input type="checkbox"/>	掴む	<input type="checkbox"/>	心臓	<input type="checkbox"/>	仕掛ける	<input type="checkbox"/>	追う	7
作る	<input type="checkbox"/>	考える	<input type="checkbox"/>	投げる	<input type="checkbox"/>	逸らす	<input type="checkbox"/>	しゃがむ	<input type="checkbox"/>	バランス	8
憶える	<input type="checkbox"/>	予感	<input type="checkbox"/>	逆腕	<input type="checkbox"/>	かわす	<input type="checkbox"/>	逆脚	<input type="checkbox"/>	現れる	9
脅す	<input type="checkbox"/>	叫ぶ	<input type="checkbox"/>	刺す	<input type="checkbox"/>	落ちる	<input type="checkbox"/>	滑る	<input type="checkbox"/>	追い込む	10
騙す	<input type="checkbox"/>	口	<input type="checkbox"/>	振る	<input type="checkbox"/>	消化器	<input type="checkbox"/>	踏む	<input type="checkbox"/>	休まない	11
怒る	<input type="checkbox"/>	噛む	<input type="checkbox"/>	締める	<input type="checkbox"/>	耐える	<input type="checkbox"/>	歩く	<input type="checkbox"/>	耐寒	12

名前

性別 年齢 職業

履歴 昇華 武器

名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	効果
【基本攻撃】	汎用	攻撃	なし		攻撃目標に1D6ダメージを与える。

モラル

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	感情属性	激情		
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			怒り	
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			恐怖	<input type="checkbox"/>

暴走 **逆上** 自分が行う全ての攻撃のダメージにプラス1D6の修正がつく。自分がダメージを受けるとき、受けるダメージにプラス1D6の修正がつく。

異形 **萎縮** 【モラル】が0になる。自分の攻撃判定にマイナス3の修正がつく。自分がダメージを受けるとき、受けるダメージにマイナス1D6の修正がつく。

異形 **異形化** 全異形アビリティの反動が「なし」になり、いくつでも補助アビリティを行動に組み合わせることができる。攻撃のダメージが4増加し、追加行動を1回得る。ただし、サイクルの最後に異形化表を1回振る。

変調

<input type="checkbox"/>	動転	ラウンド終了時に自分の感情属性が反転する。
<input type="checkbox"/>	炎上	ラウンド終了時に自分は1ダメージを受け、【感情】が1D6点増加する。
<input type="checkbox"/>	流血	ラウンド終了時に自分は1D6ダメージを受け、【感情】が1点増加する。
<input type="checkbox"/>	捕縛	この変調を発動しているモノビーストは、通常より1ラウンド長く戦闘を行ってから撤退する。
<input type="checkbox"/>	重傷	戦闘終了時に【モラル】を基準値に変更する場合、基準値を本来の値マイナス3として扱う。
<input type="checkbox"/>	妨害	全ての行為判定にマイナス1の修正がつく。

アイテム

<input type="checkbox"/>	医療キット	自分か仲間1人の【モラル】を1D6点増加する。
<input type="checkbox"/>	興奮剤	自分の感情属性を怒りに変更する。
<input type="checkbox"/>	鎮静剤	自分の感情属性を恐怖に変更する。
<input type="checkbox"/>	幸運のお守り	自分の判定1つで振った2D6を振りなおす。
<input type="checkbox"/>	勝利のお守り	自分の判定1つにプラス1の修正をつける。
<input type="checkbox"/>	ネット	モノビーストを「捕縛」にする。

2	3	4	5	6
脳	利き腕	利き脚	消化器	感覚器
7				
攻撃したキャラクターの任意の部位				
8	9	10	11	12
口	呼吸器	逆脚	逆腕	心臓