

キャラクターシート



名前

性別 年齢 職業

履歴 組織人 武器 ナイフ

特技リスト											
社会	A	頭部	B	腕部	C	胴部	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 <input type="checkbox"/>	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 <input type="checkbox"/>	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 <input type="checkbox"/>	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 <input type="checkbox"/>	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 <input type="checkbox"/>	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 <input type="checkbox"/>	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 <input type="checkbox"/>	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 <input type="checkbox"/>	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 <input type="checkbox"/>	10
騙す <input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		振る <input type="checkbox"/>		消化器 <input type="checkbox"/>		踏む <input type="checkbox"/>		休まない <input type="checkbox"/>	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 <input type="checkbox"/>	12

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	《斬る》	攻撃目標に1D6ダメージを与える
【集中】	ナイフ	補助	1	なし	出目11がスペシャルになる
【刃の壁】	ナイフ	補助	2	なし	ブロック判定に+2
	異形				

モラル 基準値 **6**

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

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。

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。

変調	効果
<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	効果
医療キット	自分か仲間1人の【モラル】を1D6点増加する。 <input checked="" 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 checked="" 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 checked="" type="checkbox"/>
ネット	モノビーストを「捕縛」にする。 <input type="checkbox"/>

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
<input type="checkbox"/>	呼吸器	逆脚	逆腕	心臓