

# モノビーストシート



名前		プレイヤー		
名前		<b>剥き兎</b>		
ランク	4	弱点	感覚器	
領分	都市	習性	アイテム	
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

基本的には体長2メートルの兎です。その頭部からは針がいくつも突き出していて、ぱっと見た感じではジャッカロープに似たシルエットになっています。口の中にある門歯が異常に発達していて、下顎を遥かに越える勢いで伸びきっています。よく見れば門歯の表面に細かい凹凸が無数にあることが分かるでしょう。  
また、常に細かく震えているので、見ようによっては可愛く見えないこともありません。また、常に細かく震えているので、見ようによっては可愛く見えないこともありません。

## 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"/>	口	<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

モラル	基準値	
	10	

感情	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			

暴走	<input type="checkbox"/>	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。
	<input type="checkbox"/>	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	<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。	

## アビリティ

身体部位	名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	効果
感覚器						
脳	【針山】	異形	補助	1	なし	自分が暴走している場合、攻撃のダメージ+6
口	【鑢】	異形	補助	4	なし	ダメージ+3、「流血」
利き腕						
逆腕	【変色】	異形	補助	4	なし	自分の感情属性を反転させる
呼吸器						
心臓	【超振動】	異形	攻撃	3	《心臓》	目標に3ダメージ、さらにサイクル終了まで全ての反動+1
消化器						
利き脚						
逆脚						
なし	【単体攻撃】	異形	攻撃	なし	全て	指定特技の判定に成功すると、攻撃目標に4D6ダメージを与える。
なし	【全体攻撃】	異形	攻撃	なし	全て	指定特技の判定に成功すると、敵全体に1D6ダメージを与える。この攻撃はブロックできない。
なし	【怪力】	異形	常駐	なし	なし	攻撃判定に失敗したときにも成功として扱う。ただしダメージは半分(切り上げ)になる。
なし	【恒常性】	異形	常駐	なし	なし	追加行動を除く自分の行動の前に1D6を振る。その目が自分が現在発動している変調の数以下だった場合、自分の変調を1つ解除する。