

サンプルキャラクター：みえる人

マルチジャンル・ホラーRPGインサート		情報欄					
インゼイン		名称	居所	秘密	感情		
Character sheet			☐	☐	十一		
			☐	☐	十一		
			☐	☐	十一		
			☐	☐	十一		
			☐	☐	十一		
		物事					
名前		生命力 6					
年齢		性別	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12				
性格		正気度 5					
職業		見える人	功績点	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12			
特技番号	暴力	情動	知覚	技術	知識	怪異	特技番号
2	☐ 焼却	☐ 恋	☐ 痛み	☐ 分解	☒ 物理学	☐ 時間	2
3	☐ 拷問	☐ 悦び	☐ 官能	☐ 電子機器	☐ 数学	☐ 混沌	3
4	☐ 緊縛	☐ 愛	☐ 手触り	☐ 整理	☐ 化学	☐ 深海	4
5	☐ 脅す	☐ 恥じらい	☐ におい	☐ 薬品	☐ 生物学	☐ 死	5
6	☐ 破壊	☐ 笑い	☐ 味	☐ 効率	☐ 医学	☐ 靈魂	6
7	☐ 殴打	☐ 我慢	☐ 物音	☐ メディア	☐ 教養	☐ 魔術	7
8	☐ 切断	☐ 驚き	☐ 情景	☐ カメラ	☐ 人類学	☐ 暗黒	8
9	☐ 刺す	☐ 怒り	☐ 追跡	☐ 乗物	☐ 歴史	☐ 終末	9
10	☐ 射撃	☐ 恨み	☐ 芸術	☐ 機械	☐ 民俗学	☐ 夢	10
11	☐ 戦争	☐ 哀しみ	☐ 第六感	☐ 罫	☐ 考古学	☐ 地底	11
12	☐ 埋葬	☐ 愛	☐ 物陰	☐ 兵器	☐ 天文学	☐ 宇宙	12
好奇心		情動	☐ 恐怖心	《物理学》			
アビリティ名	タイプ	指定特技	効果				
基本攻撃	攻・装・サ	《刺す》	攻撃が成功すると、目標に1D6点のダメージを与える。				
戦場移動	攻・装・サ	なし	支援行動。次のラウンドの「ラウンドの開始時」に、戦闘に参加しているキャラクター全員はプロットを行う。				
資産	攻・装・サ	なし	セッション開始時、アイテムの決定のタイミングで追加で2個のアイテムを獲得する。				
お祈り	攻・装・サ	可変	攻撃が成功すると、目標に[2D6-2(最低0)]点のダメージを与える。この攻撃は、怪異・現象・器物のいずれかの属性を持つエネミーしか目標に選ぶことができない。この攻撃の命中判定の指定特技は、情動の分野の中からランダムに選んだ特技になる。				
鎮痛剤	個	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	メモ				
自分の【生命力】が0点でなければ、いつでも使用できる。 自分の【生命力】か【正気度】を1点回復する。							
武器	個	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐					
戦闘中、自分が何らかのサイコロを振った直後に使用できる。 そのサイコロを振り直すことができる。							
お守り	個	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐					
自分以外の誰かが行為判定のサイコロを振った直後に使用できる。そのサイコロを振り直すことができる。							