

# ヤンキー&ヨダントース キャラクターシート

## キャラクター

名前	
ヤンキークラス コギャル	
戦闘スタイル パルクールっぽい	
攻撃力	打たれ強さ
1	1
ヤンキーレベル	経験値
ダブリ回数	ファッション特徴 ロングブーツ
戦う理由	
二つ名	二つ名修正

## 特技リスト

	苦手	A	部活	B	中学時代	C	趣味	D	スタイル	E	好み
2	大人		柔道		悪ガキ		すけべ		テキトー		だらだら
3	勉強		プロレス		統一		車・バイク		ばか		食事
4	敗北		テコンドー		バイト		家事		オラオラ		逆転
5	昆虫		空手		習い事		料理		熱血		家族
6	親		ボクシング		喧嘩		運動		硬派		支配
7	異性		帰宅		サボリ		修行		自然体		褒められる
8	孤独		剣道		マジメくん		ファッション		軟派		恋愛
9	高所		野球		遊び歩き		つるむ		自分大好き		友情
10	暗がり		応援団		真似ごと		寝る		腹黒		勝利
11	ホラー		科学		部活		ゲーム		クール		金
12	子供		文系		何もしない		読書		インテリ		静寂



HP	(最大50)
変調	毒 ○ 呪い ○ 火傷 ○ 骨折 ○ 出血 ○ 目つぶし ○ 敵意

## 友情

名前	関係	リスペクト	友情度
		○	
		○	
		○	
		○	
		○	
		○	

## ヤンキースキル

名前	タイプ	指定特技	テンション	効果
殴る	攻撃		なし	目標一体に、5点のダメージを与える。
武器攻撃	攻撃		テンアゲ	判定の達成値が「扱いにくさ」点減少する。 目標一体に、「武器威力」点のダメージを与える。
空中戦	常駐	なし	なし	①【攻撃力】+2。②喧嘩シーンと決闘フェイズで判定に失敗すると「骨折」。③「骨折」の間、自分の判定の達成値-1。
私の証を武装する	補助	なし	怒りMAX	ラウンド開始時に使用。ラウンド中、【敵意】+2、達成値+「【敵意】」、ダメージ+「【敵意】×2」。

## テンション

7段階目	<b>怒りMAX</b> 【攻撃力】+2D6 ツープラトンが使用不可能
6段階目	<b>ズシ切れ</b> 【攻撃力】+2
5段階目	<b>テンアゲ</b> 【攻撃力】+1
START	普通 START
4段階目	
3段階目	<b>テンサゲ</b> 【攻撃力】が0に
2段階目	<b>恐怖</b> 【打たれ強さ】が0に
1段階目	<b>戦意喪失</b> 【HP】が0に



絆割書 × 自分のHPを5点上昇

テンアゲアイテム × 自分のテンションを1段階上昇

ポーション × 自分の変調を1つ回復

お守り × 自分の判定を振り直す