



がくねん 5ねん がっきゅう 3くみ

なまえ \_\_\_\_\_

せいべつ \_\_\_\_\_ プレイヤー \_\_\_\_\_

しょうたい \_\_\_\_\_

ひとよんで \_\_\_\_\_

ところ 1 2 3 4 5

わざ 1 2 3 4 5

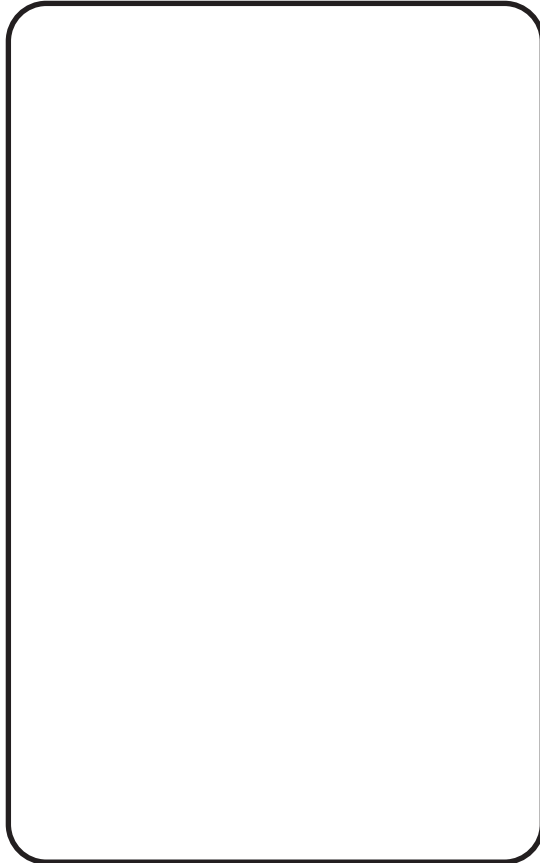
からだ 1 2 3 4 5

とくい \_\_\_\_\_

にがて \_\_\_\_\_

すきなもの \_\_\_\_\_

きれいなもの \_\_\_\_\_



スーパーパワー

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

おやくそく

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

ぎりぎりかいひ 1 2 3

たいりよく \_\_\_\_\_ アイテム \_\_\_\_\_

こうげきりよく \_\_\_\_\_

ぼうぎよりよく \_\_\_\_\_

ダメージ

くらっ くらっ ぴよぴよ (判定 -2) くらっ くらっ ばたんきゅー ちゅどーん

いててて (判定 -1) ぶちゅ ぽっくり すやすや かちかち ばたーん ぼろぼろ

●ダメージ目安

攻撃力より防御力が高い：ダメージはない。

攻撃力と防御力が同じ：「くらっ」になる。3回で「ぴよぴよ」、6回で「ばたんきゅー」になる。

攻撃力が防御力より1多い：「ぴよぴよ」になる。2回で「ばたんきゅー」になる。

攻撃力が防御力より2多い：「ばたんきゅー」になる。

攻撃力が防御力より3多い：「ちゅどーん」と吹っ飛ばす。吹っ飛ばない場合は「ぶちゅ」で即死。

〈とくい〉の技能を使った攻撃：攻撃力が+2される。武器による修正も入る。

「ばたんきゅー」状態で、さらにダメージを受ける：「ちゅどーん」と吹っ飛ばす。

急所攻撃：判定に-2ペナルティを受けるが、攻撃力が+2される。

弱点をついた攻撃：攻撃力が+3される。相手に耐性がある攻撃：攻撃力が-3される。

●刃物・銃による攻撃

「ぴよぴよ」か「ばたんきゅー」状態になると「いててて」になる。戦闘が終わっても治療するまで続く。「ちゅどーん」が「ぽっくり」になる。死亡。「ばたんきゅー」「いててて」状態で、もう1回刃物・銃攻撃を受けても「ぽっくり」になり、死亡となる。

●みね打ち

宣言すると通常ダメージが適用され、「いててて」や「ぽっくり」にならなくなる。

●催眠音波・催眠光線

〈ところ〉判定失敗で「すやすや」寝てしまう。

●スタンガン・電撃・麻痺弾

ダメージの最大が「ばたんきゅー」になる。

●冷凍ガス・光線・石化魔法

「ばたんきゅー」の代わりに「かちかち」になる。身動きができない。

●転倒

「くらっ」を受け、「ばたーん」になる。次のラウンドは起き上がることしかできない。

