

気持ちシート

● はらへり

▲狩り
【運動】か【知覚】で判定。
成功:自分の【やる気】を1D6点回復。

◎かく
そのエリアにある手がかり1つを調査できる。
判定は【知覚】で。

◆かみつく
エネミー1体を目標に選ぶ。
【運動】で、危険度【目標の【ヤバさ】】の判定。
成功:目標は逃げ出す。
失敗:自分は【足りない成功度】点ダメージを受ける。

●● こわい

▲にげる
好きなエリア1つを選ぶ。
集会全員でそこに移動。
(移動後、各PCはそのエリアの「遭遇表」を1回使用)

◎ぶらーつ
【毛並】か【鳴声】で判定。
成功:自分の【やる気】を【成功度】点回復。

◆警戒する
【知覚】か【毛並】で判定。
成功:そのサイクル中、自分が受けるダメージを【成功度】点軽減。
失敗:自分は【いらいら】を1つ獲得。

●●● 好奇心

▲探検
そのエリアの「遭遇表」を1回使用。
その後、【やる気】を3点回復。

◎聞く
そのエリアにある手がかり1つを調査できる。
判定は【知覚】か【鳴声】で。

◆とぶ
【運動】で判定。
成功:次の戦闘サイクル中、自分の判定にブラサイ2個が発生。

○ いらいら

自動効果:
【いらいら】が1個以上あるとき、ステップを行うと【やる気】を1点減少。

▲やつあたり
PC1匹を目標に選ぶ。
目標はランダムに【気持ち】1つを獲得。

◎しっぽを振る
自分の【やる気】を1点回復。

◆ひっかく
エネミーの中から好きな数だけ目標を選ぶ。
【運動】の判定。
成功:目標の【ヤバさ】を1減少。

●●●● ねむい

▲ゆる
【時間】をコストとして1消費。
自分の【やる気】を2D6点回復。

◎夢みる
【時間】をコストとして1消費。
PC全員は、そのエリアの「遭遇表」を1回使用。
そのエリアにある手がかり1つの【真実】を獲得。

◆あくび
目標1体を選ぶ。【鳴声】で判定。
成功:そのサイクル中、目標にバツサイ1個が発生。自分の【やる気】を1点回復。

●●●●● さびしい

▲すりすり
【毛並】で判定。
成功:【あしあと】を1つつける。

◎呼ぶ
同行していない【子分】1体を目標に選ぶ。
【鳴声】で判定。
成功:目標1体は、そのエリアにいる間、同行する。

◆甘える
PCの中から目標1体を選ぶ。
【毛並】か【鳴声】で判定。
成功:目標は好きな【気持ち】1つを獲得。自分は【やる気】を1点回復。

●●●●●● 誇り

▲見守る
【知覚】か【毛並】で判定。
成功:【あしあと】を1つつける。

◎見下ろす
【運動】か【知覚】で判定。
成功:そのサイクル中、自分以外のPCの判定にブラサイ1個が発生。

◆パンチ
エネミー1体を目標に選ぶ。
【運動】で判定。
成功:その成功度の半分(切り上げ)だけ、目標の【ヤバさ】を減少。

●●●●●●● ご機嫌

自動効果:
【ご機嫌】が1個以上あるとき、自分の判定にブラサイ1個が発生。

▲遊ぶ
好きな能力値で判定。
成功:集会全員の【やる気】を【成功度】点回復。

◎ごろごろ
自分の【やる気】を1点回復。

◆守る
PC1匹を目標に選ぶ。
そのサイクル中、目標はダメージを1D6点軽減。