

ねこの行動一覧

●ステップ

タイミング: 猫の行動時に1回
コスト: 【気持ち】1つを消費

●猫の手 判定後、ブサイ2個

タイミング: 自分以外の誰かが判定した直後に1回

コスト: 【やる気】1D6点 / 【あしあと】があれば2点

●回り道 遭遇表を無効化

タイミング: 自分が「遭遇表」を使った直後に1回

コスト: 【やる気】1D6点 / 【あしあと】があれば2点

●キャラクター【禁句】共有に挑戦

タイミング: 1サイクルに1回
コスト: 【やる気】を1点消費

●夜の魔法

タイミング: 1サイクルに1回
コスト: 夜の魔法ごとに設定

●子分の使用 お助け or アシスト能力

タイミング: 効果ごとに設定
コスト: 【子分】をお願い済みにする



ルールサマリー

状態異常一覧

●捕獲状態

効果: 「脱出」以外のステップが使用不能に

回復: 「脱出」のステップに成功するか、「捕まえる」を行ったエネミーが無力化する

●混乱状態

効果: ステップのコストを決定するとき、自分の【気持ち】の中からランダムに決定

回復: 気持ちのリセットを行う

●疲労状態

効果: 判定に失敗したとき、【やる気】を3点減少

回復: 「ねる」か「夢みる」のステップを行う

アシスト能力表 1D6

1	【なでる】「猫の行動」のときに使用できます。PC1匹の【気持ち】1つを、好きな【気持ち】1つに変更できます。
2	【助言】調査の判定を行った直後に使用できます。その成功率を1上昇します。
3	【ごはん係】「猫の行動」のときに使用できます。PC1匹の【やる気】を1D6点回復します。
4	【時間稼ぎ】【時間】が減少したときに使用できます。その【時間】の減少を無効化します。
5	【かばう】PCがダメージやケガを受けたときに使用できます。そのダメージやケガを無効化します。
6	【フォロー】PCが判定を行った直後に使用できます。その判定のサイコロをすべて振り直します。

