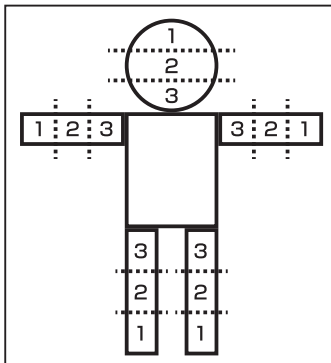


DODキャラクターシート②

名前： _____ コミュニティ： _____

タレント	レベル	対象	効果	使用回数



トラウマ

出目	印	段階	効果	達成条件	経験点
3	<input type="checkbox"/>		ダイスドラフトには参加せず、3dを振ってその出目を獲得ダイスにする	追放の代表者となって追放を成功させる	+3
4	<input type="checkbox"/>		敵にダメージを与える行動ができない	〈抗ゾンビ薬〉を3回以上自分に使用する	+2
5	<input type="checkbox"/>		フラッシュバックで誰かを必ず追放しなければならない	自分のすべての[スロット]にそれぞれ1つずつ以上の〈アイテム〉をセットする	+2
6	<input type="checkbox"/>		[スロット]内のすべての「カテゴリ:〈武器〉」の〈アイテム〉をその場に捨てる。その後、〈武器〉をセットできなくなる	〈便利道具〉を[スロット]内に3つセットする	+2
7	<input type="checkbox"/>		なんらかの状態異常を受けたとき、状態異常の効果に加えてすべての[能力値]が-1される	[頭]に2ダメージ以上を受ける	+2
8	<input type="checkbox"/>		生きている仲間が全員逃亡するまで逃亡できない	自分の最も低い[能力値]でダメージを与える〈武器〉を使う	+2
9	<input type="checkbox"/>		「部位: [足]」に受けるダメージはすべて代わりに「部位: [頭]」で受けなくてはならない	[技能]を使用して判定に成功する	+2
10	<input type="checkbox"/>		逃亡可能状態になったら、必ず逃亡しなければならない	1戦闘中、3体以上の敵にトドメをさす	+1
11	<input type="checkbox"/>		固定値武器を使用する時、任意で[腕]ダメージを与えてもよい	[ゾンビ化表]の結果でダメージを受ける。他のPCからダメージを与えられても達成する	+1
12	<input type="checkbox"/>		[腕]ダメージを与える〈武器〉の効果を任意に[頭]ダメージを与えるに変更してもよい	1戦闘中、敵からの攻撃を3回以上受ける。〈防具〉等を用いてHPが減少しなかった場合は、攻撃を受けたことにはならない	+1
13	<input type="checkbox"/>		逃亡を行う際、[腕能力値]で達成値を出してもよい	〈タレント〉を使用する	+1
14	<input type="checkbox"/>		技能による±1を±2にしてもよい	[スロット]にセットされている〈武器〉が壊れる	+1
15	<input type="checkbox"/>		ダイスドラフト後、獲得ダイス1つを振り直して獲得してもよい	〈消耗品〉を使用する	+1
16	<input type="checkbox"/>		〈アイテム〉または〈タレント〉の効果でHPが回復する際、その効果に+1点の効果を得る	同じ出目の獲得ダイスを取る	+1
17	<input type="checkbox"/>		対象が与えるすべてのダメージに+1点	敵にトドメをさす	+1
18	<input type="checkbox"/>		与えるダメージが2倍になる	戦闘から逃亡する	+1

スロット

出目	アイテム名	効果	対象	使用回数	騒音	価値	制限
⑥	⑥⑤ダイス 対応行動	・ 敵の「部位: 頭」に狙いをつける ・ 頭能力値を使う判定		□□□			
⑤				□□□			
④	④③ダイス 対応行動	・ 敵の「部位: 腕」に狙いをつける ・ 敵1体と自分の腕に1点ダメージ		□□□			
③				□□□			
②	②①ダイス 対応行動	・ 敵の「部位: 足」に狙いをつける ・ 逃亡が行える。敵の「逃亡妨害値」の合計が目標値となる		□□□			
①				□□□			