

● 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。

◎ かぐ

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体を目標を選ぶ。【運動】で、危険度【目標の【ヤバさ】】の判定。判定。ブラサイ1個が発生。
成功：目標は逃げ出す。
失敗：自分に【足りない成功度】点ダメージ。

● きれい



▲ 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)

◎ ふーっ

【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。バツサイ1個が発生。
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匹を目標を選ぶ。
目標はランダムに【気持ち】1つを獲得。

◎ うなる

やる気チェックを行う。
成功すると、自分は【はらへり】か【誇り】の【気持ち】1つを獲得。

◆ ほえる

エネミーの中から好きな数だけ目標を選ぶ。
【鳴声】で、危険度【目標の数】の判定。
成功：そのサイクルの間、目標にバツサイ2個が発生。

● ねむい



▲ ねる

【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体を目標を選ぶ。
【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。

◆ 突進

エネミー 1体を目標を選ぶ。
【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：PC全員の【やる気】を【成功度】点回復。

◎ しっぽを振る

自分の【やる気】を1点回復。

◆ 守る

PC1匹を目標を選ぶ。
そのサイクル中、目標はダメージを1D6点軽減。