

BREAKonTITAN RPG

名前		性別	
		年齢	
クラス		レベル	

モラル	基準値		ガス	基準値									
感情	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	感情属性	激昂	
	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20			怒り
	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			恐れ
暴走		逆上	自分が行う全ての攻撃のダメージにプラス 1D6 の修正がつく。 自分がダメージを受けるとき、受けるダメージにプラス 1D6 の修正がつく。										
		萎縮	【モラル】が 0 になる。自分の攻撃判定にマイナス 3 の修正がつく。 自分がダメージを受けるとき、受けるダメージにマイナス 1D6 の修正がつく。										

戦友	名前	性別	関係	つながり	死亡
変調	動転	補助アビリティが1つだけしか組み合わせられない。			
	炎上	ラウンド終了時に自分は 1 ダメージを受け、【感情】が 1D6 点増加する。			
	流血	ラウンド終了時に自分は 1D6 ダメージを受け、【感情】が 1 点増加する。			
	重傷	キャラクターが受けるダメージが全て+2される。			
	捕縛	全ての行為判定にマイナス 1 の修正がつく。			
	無防備	キャラクターは回避を行えなくなる。			
	刃こぼれ	キャラクターは【機動攻撃】を行えなくなる。			

キャラクターシート											
特技リスト											
社会	A	頭部	B	腕部	C	胸部	D	脚部	E	環境	
恐怖	<input type="checkbox"/>	聴覚	<input type="checkbox"/>	操作	<input type="checkbox"/>	塞ぐ	<input type="checkbox"/>	接近	<input type="checkbox"/>	耐熱性	2
思考停止	<input type="checkbox"/>	感覚器官	<input type="checkbox"/>	殴打	<input type="checkbox"/>	呼吸器	<input type="checkbox"/>	走法	<input type="checkbox"/>	休憩	3
対話	<input type="checkbox"/>	探索	<input type="checkbox"/>	斬撃	<input type="checkbox"/>	制止	<input type="checkbox"/>	蹴り	<input type="checkbox"/>	待機	4
黙秘	<input type="checkbox"/>	反応	<input type="checkbox"/>	利き腕	<input type="checkbox"/>	停止	<input type="checkbox"/>	利き脚	<input type="checkbox"/>	捕縛	5
売買	<input type="checkbox"/>	閃き	<input type="checkbox"/>	射撃	<input type="checkbox"/>	キャッチ	<input type="checkbox"/>	跳躍	<input type="checkbox"/>	隠密	6
伝達	<input type="checkbox"/>	脳	<input type="checkbox"/>	掴む	<input type="checkbox"/>	心臓	<input type="checkbox"/>	仕掛ける	<input type="checkbox"/>	追跡	7
作成	<input type="checkbox"/>	思考	<input type="checkbox"/>	投擲	<input type="checkbox"/>	逸らす	<input type="checkbox"/>	しゃがむ	<input type="checkbox"/>	バランス	8
記憶	<input type="checkbox"/>	予知	<input type="checkbox"/>	逆腕	<input type="checkbox"/>	かわす	<input type="checkbox"/>	逆脚	<input type="checkbox"/>	出現	9
恫喝	<input type="checkbox"/>	大声	<input type="checkbox"/>	刺突	<input type="checkbox"/>	落下	<input type="checkbox"/>	滑る	<input type="checkbox"/>	追い込む	10
詐欺	<input type="checkbox"/>	口	<input type="checkbox"/>	振り回す	<input type="checkbox"/>	消化器	<input type="checkbox"/>	踏みつけ	<input type="checkbox"/>	休まない	11
憤怒	<input type="checkbox"/>	噛む	<input type="checkbox"/>	締め	<input type="checkbox"/>	耐性	<input type="checkbox"/>	歩法	<input type="checkbox"/>	耐寒性	12

アビリティ	名前	グループ	タイプ	反動	指定特技	効果
	【機動攻撃】	汎用	攻撃	なし		【ガス】を X 点消費。対象に XD6 点のダメージ。 31 点以上で「刃こぼれ」の変調を受ける。
	【機動回避】	汎用	補助	なし	なし	【ガス】を X 点消費。回避達成値に +X 点。

アイテム	医療キット	自分の変調(「刃こぼれ」を除く)を任意に 1 つ解除する。
	興奮剤	自分の感情属性を「怒り」に変更する。
	鎮静剤	自分の感情属性を「恐怖」に変更する。
	幸運のお守り	自分の判定 1 つで振った 2D6 を振りなおす。
	勝利のお守り	自分の判定 1 つにプラス 1 の修正をつける。
	ネット	巨人 1 体は「捕縛」の変調を発動する。
	替え刃	自分の「刃こぼれ」の変調を解除する。
予備ガボンベ	【ガス】を 1D6 点回復する。	

2	3	4	5	6
脳	利き腕	利き脚	消化器	感覚器官
7				
攻撃側の任意の部位				
8	9	10	11	12
口	呼吸器	逆脚	逆腕	心臓