YANDERE CLOCKWORKS ASYLUM

キャラクターシート CHARACTER SHEET

名前				Lv	
属性		性別		年齢	
身長		体重		特徴	

キャラクターイメージ

能力値

明晰	流動	オーラ	熱意	幸運
ボーナス（÷３切り捨て）				

ＨＰ	ＴＰ	移動力	イニシアチブ
熱意×５	幸運	熱意ボーナス×２	([オーラ]+[幸運])÷3

処方レベル

□ □ □	□ □	□ □ □ □ □	■ ■ ■ ■ ■
正気	軽度	やや危険	違うセカイ

一般技能（初期：明晰＋熱意Lv/最高5Lv ）

技能	Ｌｖ	備考	技能	Ｌｖ	備考
アクロバット	＿	回避＋	会話	＿	
登攀	＿		読み書き	＿	
爆破工作	＿		音楽	＿	
＊銃撃	＿	銃攻撃＋	＊精神分析	＿	精神攻撃＋
素手戦闘	＿		科学技術	＿	
＊白兵戦闘	＿	白兵武器＋	大工仕事	＿	
早業(手品など)	＿		電気工事	＿	
隠密	＿		自家菜園	＿	
水泳	＿		＊精密機器	＿	機械系使用攻撃＋
学問	＿		応急手当	＿	
芸術	＿		配管工事	＿	
探査	＿		裁縫	＿	
賭博	＿		機械製作	＿	

武器

防具

アイテム

YANDERE CLOCKWORKS ASYLUM

セントウチ BATTLE SHEET

合計	小計	備考
物理攻撃	([明晰]+[熱意])÷３	物理攻撃の命中判定に使用します。 技能レベル一般技能：「銃器」 「白兵戦闘」「素手戦闘」「精密機器」
	＋一般	
	＋その他修正	
	＋	
回避力	([熱意]+[幸運])÷３	物理攻撃のリアクションに使用します。
	＋アクロバットレベル	
	＋その他修正	
	＋	
防御力	熱意ボーナス	確定したダメージから引く事ができます。
	＋防具	
	＋その他修正	
	＋	
精神攻撃	([オーラ]+[熱意])÷３	精神攻撃の命中判定に使用します。
	＋精神分析レベル	
	＋その他修正	
	＋	
精神抵抗	([オーラ]+[幸運])÷３	精神攻撃のリアクションに使用します。
	＋防具	
	＋その他修正	
	＋	
精神防御	オーラボーナス	確定したダメージから引くことができます。
	＋その他修正	
	＋	
	＋	
ダメージ	レベル	銃器・機器・精神攻撃のダメージです。 ダメージ＋1D6が確定ダメージとなります。
	＋武器・技能修正	
	＋その他修正	
	＋	

特殊技能

色	名称	効果	コスト	備考

その他