

LUNA NPC管理シート

シナリオ名	マスター名	プレイ日
-------	-------	------

名前	行動指針					士気値
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
気力						萎縮 高熱 混乱 悲嘆 不動 冷却 死亡 苦痛 高揚 憎悪 疲労 放心 気絶 逃走 激怒 孤立 眠気 負傷 流血 致命

名前	行動指針					士気値
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
気力						萎縮 高熱 混乱 悲嘆 不動 冷却 死亡 苦痛 高揚 憎悪 疲労 放心 気絶 逃走 激怒 孤立 眠気 負傷 流血 致命

名前	行動指針					士気値
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
気力						萎縮 高熱 混乱 悲嘆 不動 冷却 死亡 苦痛 高揚 憎悪 疲労 放心 気絶 逃走 激怒 孤立 眠気 負傷 流血 致命

名前	行動指針					士気値
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
対象	修正	好き・嫌い	レベル	エフェクト	アイテム	
気力						萎縮 高熱 混乱 悲嘆 不動 冷却 死亡 苦痛 高揚 憎悪 疲労 放心 気絶 逃走 激怒 孤立 眠気 負傷 流血 致命

ダメージ一覧

萎縮	行動力消費のときコスト2倍	混乱	エフェクト使用不能	不動	アイテム使用不能	死亡	行動不能
苦痛	行動力消費でダイス増加無効	憎悪	好きの感情を使えない	放心	嫌いの感情を使えない		除去不能
激怒	次回気力全使用。その後除去	眠気	出目1が1つ以上で自動失敗	流血	アクションアップ時、1ダメージ	逃走	NPC専用
高熱	判定のダイス-1個	悲嘆	最大レベルの感情を使えない	冷却	判定の達成値半減	次回必ず逃走	
高揚	出目2を1に、出目5を6に変更	疲労	何かされるときの目標値半減	気絶	行動不能、以後ダメージ無し	し、絶対成功	
孤立	支援、妨害、防御、協力無効	負傷	出目6が振り足し不可、0扱い	致命	次回死亡、ダメージ影響無視	その後除去	