

怒り	逆上	暴走	怒り	逆上	暴走
	攻撃のダメージが 1D6 増加。 受けるダメージが全て 3 増加。			攻撃のダメージが 1D6 増加。 受けるダメージが全て 3 増加。	
	戦闘終了時に暴走解除。 感情属性が反転。			戦闘終了時に暴走解除。 感情属性が反転。	
怒り	逆上	暴走	怒り	逆上	暴走
	攻撃のダメージが 1D6 増加。 受けるダメージが全て 3 増加。			攻撃のダメージが 1D6 増加。 受けるダメージが全て 3 増加。	
	戦闘終了時に暴走解除。 感情属性が反転。			戦闘終了時に暴走解除。 感情属性が反転。	
怒り	逆上	暴走	怒り	逆上	暴走
	攻撃のダメージが 1D6 増加。 受けるダメージが全て 3 増加。			攻撃のダメージが 1D6 増加。 受けるダメージが全て 3 増加。	
	戦闘終了時に暴走解除。 感情属性が反転。			戦闘終了時に暴走解除。 感情属性が反転。	

怖 恐	萎縮	暴 走	怖 恐	萎縮	暴 走
	全ての行動判定にマイナス2の修正がつく。			全ての行動判定にマイナス2の修正がつく。	
	戦闘中に「パス」を選ぶと、【モラル】が3増加			戦闘中に「パス」を選ぶと、【モラル】が3増加	
	戦闘終了時に暴走解除。 感情属性が反転。			戦闘終了時に暴走解除。 感情属性が反転。	
怖 恐	萎縮	暴 走	怖 恐	萎縮	暴 走
	全ての行動判定にマイナス2の修正がつく。			全ての行動判定にマイナス2の修正がつく。	
	戦闘中に「パス」を選ぶと、【モラル】が3増加			戦闘中に「パス」を選ぶと、【モラル】が3増加	
	戦闘終了時に暴走解除。 感情属性が反転。			戦闘終了時に暴走解除。 感情属性が反転。	
怖 恐	萎縮	暴 走	怖 恐	萎縮	暴 走
	全ての行動判定にマイナス2の修正がつく。			全ての行動判定にマイナス2の修正がつく。	
	戦闘中に「パス」を選ぶと、【モラル】が3増加			戦闘中に「パス」を選ぶと、【モラル】が3増加	
	戦闘終了時に暴走解除。 感情属性が反転。			戦闘終了時に暴走解除。 感情属性が反転。	