



## 8 イラスト・メモ

サンプルPC① 蒸気将校

プレイヤー名

## 1 プロフィール

年齢	23	性別		国籍	日本
名前					

## 2 スタイル

レヴオルト	ガーディアン
スチームギア	マスターガジェット

## 3 パーソナリティ

過去	<input type="checkbox"/>	経緯	<input type="checkbox"/>	職業	将校	<input type="checkbox"/>
特徴S	<input type="checkbox"/>	特徴P	<input type="checkbox"/>	市民階級	ゴールド	

## 4 活劇値

【反抗LV】	【最大耐久値】	【耐久値】
1	14	
【先制値】	【初期理性値】	【理性値】
6	0	

## 5 能力値・技能・LV

●【身体】	●★白兵： 2	○【敏捷】	○★射撃：	■【智慧】	■★機甲：	□【意志】	□★策略：
5	●運動： 1	4	○操縦： 1	3	■捜査：	2	□交渉：
	●雑務：		○機械：		■知識：		□統率： 2
	●筋力：		○諜報： 1		■推理：		□礼儀：

## 6 アビリティ

名称	タイミング	解放	対象	制限	効果
※《技能判定》	実行	なし	1	なし	使用者は指定された技能から1つを選び、対象に対して判定する。『STP』P103
※《スチームパンク！》	割込	スチーム1 パンク1	使用者	フェイズ1	判定の直後に宣言。対象は「5」「6」以外の目を全て振り直す。『STP』P103
※《不撓不屈》	割込	パンクX	使用者	シナリオ1	いつでも宣言できる。使用者は【耐久値】を【解放したパンク×4】回復する。『STP』P106
※《タクミノワザ》	割込	スチームX	使用者	シナリオ1	活劇フェイズ中いつでも宣言。活劇フェイズ終了まで成功数+【解放したスチーム÷4】。P56
《私が護る！》	割込	パンク1	1	なし	対象が□★策略以外から成功数を受けた直後に宣言。受ける成功数を代わりに受ける。『STP』P106
《サムライノケン》	実行	抑圧2	1	フェイズ1	使用者は判定ダイスを+1個した後、対象に●★白兵で判定。クリティカルで成功数+1。P56

## 7 関係性・感情

PC①			PC②		
PC③			PC④		

## 8 ボーナス

A	成功数を+2する	B	【理性値】を+2する	C	抑圧を2枚受ける
D	抑圧を2枚与える	E	抑圧を1枚～4枚交換する	F	【耐久値】を反抗LV+5回復する