



## 8 イラスト・メモ

サンプルPC⑥ 高潔なる忠臣

プレイヤー名



## 1 プロフィール

年齢	48	性別		国籍	イギリス
名前					



## 2 スタイル

レヴオルト	デヴォート
スチームギア	アーマードリム



## 3 パーソナリティ

過去	<input type="checkbox"/>	経緯	<input type="checkbox"/>	職業	執事	<input type="checkbox"/>
特徴S	<input type="checkbox"/>	特徴P	<input type="checkbox"/>	市民階級	シルバー	



## 4 活劇値

【反抗LV】	【最大耐久値】	【耐久値】
1	18	
【先制値】	【初期理性値】	【理性値】
4	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：	4	○操縦：		■捜査：	3	□交渉：
	●雑務：1		○機械：	2	■知識：1		□統率：1
	●筋力：		○諜報：1		■推理：		□礼儀：1



## 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。
※《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」以外の出目を全て振り直す。
※《代理執行》	実行	パンク AP×3	1	シナリオ1	使用者は判定ダイスを＋[解放したパンク]個した後、対象に●★白兵で判定する。
※《シュプリームアーマー》	割込	スチームX	1	シナリオ1	対象が□★策略以外から成功数を受けた直後に宣言。受けた成功数を－[スチーム×5]する。
《有能にして忠実》	常時	なし	使用者	なし	対象は【最大耐久値】に＋2（適用済）、★以外の●か○技能の判定ダイス＋1個する。
《カバリング》	割込	スチーム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。対象が受ける成功数を代わりに受ける。



## 7 関係性・感情

PC①			PC②		
PC③			PC④		



## 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