



8 イラスト・メモ

サンプルPC⑦ 敏腕記者

プレイヤー名



1 プロフィール

年齢	20	性別		国籍	イギリス
名前					



2 スタイル

レヴオルト	チャレンジ
スチームギア	スパイテック



3 パーソナリティ

過去	<input type="checkbox"/>	経緯	<input type="checkbox"/>	職業	記者	<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	11	
【先制値】	【初期理性値】	【理性値】
7	2	



5 能力値・技能・LV

●【身体】	●★白兵：	○【敏捷】	○★射撃：	■【智慧】	■★機甲：	□【意志】	□★策略：2
3	●運動：	3	○操縦：	4	■捜査：1	4	□交渉：1
	●雑務：		○機械：		■知識：1		□統率：
	●筋力：		○諜報：1		■推理：1		□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。
※《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。
※《冒険活劇》	割込	パンク3	1	シナリオ1	対象が割込の《アビリティ》を使用した際に宣言。対象の《アビリティ》の効果を消滅させる。
※《マグナレゾナンス》	割込	スチームX	1	シナリオ1	いつでも宣言できる。対象はフェイズの終了まで成功数を－[解放したスチーム÷3]個する。
《得意戦術》	実行	抑圧2	1	フェイズ1	使用者は判定ダイスを＋2個した後、対象に□★策略で判定する。
《ミニクロックエンジン》	割込	スチーム1	1	フェイズ1	対象が■か□技能の判定を行なった直後に宣言。対象は判定ダイスを＋2個する。



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