

	名前	
	クラス	
	背景	
	年齢	身長
	ファッション特徴	
	好きなもの	
	嫌いなもの	
職業		

技能

洞察 ▶ 嘘 変化 外見 物理 現場 天気

鑑識 ▶ 交通 情報 指紋 科学 法医学 生物

人間 ▶ 社交 家事 噂話 説得 流行 ビジネス

肉体 ▶ 捕縛 防御 根性 体力 突破 追跡

メンタル

[余裕] をここに置くこと

心労 ▶ ♥ ♥ ♥

ゲスト

名前	技能	関係	メモ
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			
<input type="checkbox"/>			

フタリソウサ

パデिकासペンストラップ



助手

キャラクターシート

六面体を
使用する

助手アクション

名前	タイプ	コスト	効果
食らいつく	補助	1	判定のサイコロを振った後、使用できる。自分のパートナーに対する感情を1つ強い感情にすることで、判定に使用した自分のサイコロを、振り直すことができる。このとき、振るサイコロを十面体に変更できる。

パートナー

名前 呼び名

▼気に入ったところ ▼気に入らないところ

助手サマリー

- 【余裕】を獲得するタイミングについて
 - ・たまり場フェイズで獲得する(+3点)
 - ・判定の際に助手PCのプレイヤーが4以上の出目を出す(+1点)
 - ・判定がスペシャルになる(+1点)
 - ・告白を行う(+1D10点)
 - ・【余裕】が0になり、【心労】が上昇したとき(+2D6点)
 - ・そのほか、シナリオのイベントや捜査シチュエーションなど
- 【余裕】が減少するタイミング
 - ・調査フェイズのサイクル終了時(一調査困難レベル点)
 - ・アクションを使用する(一使用するアクションのコストと同じ点数)
 - ・そのほか、シナリオのイベントや捜査シチュエーションなどで減少

捜査メモ