

ProfileSeat

コードネーム	
本名	性別
	年齢
蒸壁の通過方法 ☐ 迷宮のような地下道を通る ☐ 跳躍して壁を飛び越える ☐ 自分で掘った抜け道を通る ☐ 賄賂で通れる道を抜ける	

手札 上限枚数	過去	コミュ
1人→4 2～3人→3 4人以上→2	現在	コミュ

能力値			
頭脳		肉体	
20 Points	感覚	3～7	社交

立ち位置	
------	--

チームの仲間

	立ち位置、 & メモ
	立ち位置、 & メモ
	立ち位置、 & メモ

スキル

タイミング	タイミング
効果	効果

武器（切り替えは手番中に手札を1枚捨てることで可能。1ラウンド1回まで）

☐	☐ 頭脳・ ☐ 感覚 ☐ 肉体・ ☐ 社交	射程	☐ 範囲化・ ☐ 反撃・ ☐ ダメージ軽減・ ☐ 吹き飛ばし ☐ クイックドロー・ ☐ 移動補助・ ☐ 混乱・ ☐ 好印象
☐	☐ 頭脳・ ☐ 感覚 ☐ 肉体・ ☐ 社交	射程	☐ 範囲化・ ☐ 反撃・ ☐ ダメージ軽減・ ☐ 吹き飛ばし ☐ クイックドロー・ ☐ 移動補助・ ☐ 混乱・ ☐ 好印象
☐	☐ 頭脳・ ☐ 感覚 ☐ 肉体・ ☐ 社交	射程	☐ 範囲化・ ☐ 反撃・ ☐ ダメージ軽減・ ☐ 吹き飛ばし ☐ クイックドロー・ ☐ 移動補助・ ☐ 混乱・ ☐ 好印象
☐	☐ 頭脳・ ☐ 感覚 ☐ 肉体・ ☐ 社交	射程	☐ 範囲化・ ☐ 反撃・ ☐ ダメージ軽減・ ☐ 吹き飛ばし ☐ クイックドロー・ ☐ 移動補助・ ☐ 混乱・ ☐ 好印象

経歴	コミュ	概要
ソルジャー	軍事	軍人、警察
ハイクラス	社交界	上流階級、貴族、富豪
サーヴァント	社交界	執事、メイド
ギャング	裏社会	ならず者、犯罪者
パフォーマー	裏社会	劇団員、役者、娼婦
マイスター	技術	科学者、博士、教授
オートマタ	技術	人形、義肢置換者
オカルティスト	オカルト	神父、魔術師、占い師
カースド	オカルト	呪われた者、怪物
オリエンタル	辺境	辺境生まれ、武術家
ワーカー	ゴシップ	一般人、商人、町人
フラワーズ	ゴシップ	少年少女、老人
リサーチャー	ゴシップ	探偵、記者、スパイ

判定方法

手札を引く → 手札から1枚捨てる
（引く枚数：手札上限未満：2 / 手札上限以上：1）
能力値以下の数を捨てれば成功（達成値＝数）
（絵札とAは必ず成功し、達成値10 扱い）

■ 蒸気混合：手札3枚を捨ててAにする

武器機能一覧

☐ 範囲化 攻撃の対象に『同じスートの敵』が隣接しているとき、その敵すべてを攻撃の対象に含める。
☐ 反撃 あなたが回避に成功した直後に効果を発揮できる。 武器の射程内、かつ、攻撃した敵から1体を選び、排除できる。選んだ敵がボスの場合、山札から1枚めくり、†墓場に送る。その数分ダメージを与える。
☐ ダメージ軽減 受けるダメージを5点減少する。
☐ 吹き飛ばし 手番中いつでも、1回まで効果を発揮できる。 武器の射程内にいるキャラクター1体を選び、1マス移動させる。対象にターゲット保有者を選んだ場合、ステージ移動をしてもよい。
☐ クイックドロー この武器で攻撃する直前に宣言できる。 山札から手札を1枚引き、墓場に手札を1枚置く。
☐ 移動補助 手番中いつでも、手番ごとに1マス移動ができる。 また、車上ステージで車に乗る必要がない。
☐ 混乱 手番中いつでも、手番ごとに1回まで効果を発揮できる。武器の射程内から1マスを選び、そのマスのザコ全員を†墓場に送る。†墓場に送った枚数と同じ枚数、山札から引いて並べなおすこと。
☐ 好印象 攻撃以外の【社交】判定では、能力値に＋2できる。

活劇（PCの手番→ザコの手番、を繰り返す）

手札が少ないPCから順に手番をする。同じ枚数なら相談。

PCの手番（移動→行動の順）

▼ 移動＆モノの譲渡 前後に1マス動く

▼ 行動（何もしない場合、手札を2枚引いて1枚捨てること）

a: 攻撃
武器を選ぶ→射程内から対象の敵を選ぶ→判定する
成功……対象がザコなら排除 / ボスなら達成値のダメージ

b: 注意をひく 【社交】判定：次の4つの効果から1つ選ぶ
・ある1マスにいる敵の順番を、自由に換えられる
・ザコ1体を、前後の好きな位置に動かす
・ザコ1体を、自分の手札1枚と交換する
・一般人1体を、ステージから排除する

c: 奪取（モノ：ターゲット / ボス装備 / 敵の車両）
奪いたいモノと同じマスで【肉体】判定に成功したら奪える

d: ステージ操作
【頭脳】判定：成功したら、バッドギミックをすべて消す
もしくはグッドギミック1種をすべてのマスに付与する。

e: 疾走
【肉体】判定：成功したら、PC全員1マス移動できる

PCが攻撃をされたら

▼ 回避
【感覚】判定に成功すると避ける / 失敗するとダメージを受ける

▼ ダメージを受けたら
数字がダメージ以上になるまで手札を捨てる（絵札とA＝10）
手札が足りないと気絶する（手札はすべて捨てる）
気絶中は気絶から起きる判定以外の行動ができない

・気絶から起きる
【肉体】判定に成功するか、手札上限枚数になれば起きる

車上ステージ

▼ 車両に乗る
運転手と同じマスに集まり、車両に乗る

▼ 運転中の移動
誰かが移動すると、車に同乗する全員が移動する。

▼ 運転中の回避
運転手が回避を代行できる。【頭脳】で判定すること。
成功時、同乗者が〈反撃〉できるなら全員してよい。

▼ 車両を奪う
敵の車両を奪取できたら、それに乗るザコ1人を排除できる。

潜入

見張り / 一般人が確認したとき、以下の判定をする
・潜入判定：【肉体】or【社交】で判定する（GMが選ぶ）