

	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"/>			

# フタリソウサ

パデिकासペンSTRPG



## 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