

サンプルキャラクターB 「希望に導く者」



名前	
性別	出自
年齢	経験
職業	民俗 学者

象徴体	
象徴体 アーキタイプ	栄光を掴みし勇者
象徴体の名前	失う感情
禁書タイトル	
形 状	

PCレベル Lv. 2	メイン ジャンル	ファンタジー Lv. 1
	サブ ジャンル	魔導書 Lv. 1

技能

- 〔一般知識〕 Lv. _____
- 〔禁書知識〕 Lv. _____
- 〔情報収集〕 Lv. _____
- 〔精神抵抗〕 Lv. 1
- 〔発見〕 Lv. _____

〔技 能〕	〔運転〕	<u>Lv. 1</u>
	〔隠密〕	<u>Lv. 1</u>
	〔交渉〕	<u>Lv. 1</u>
	〔射撃戦闘〕	<u>Lv. 1</u>
	〔操作〕	<u>Lv. 1</u>

	[威圧]	<u>Lv.</u> _____
	[運動]	<u>Lv.</u> _____
	[近接戦闘]	<u>Lv.</u> 2
	[剛力]	<u>Lv.</u> _____
	[生命抵抗]	<u>Lv.</u> _____

禁書能力				
名称	種類	タイミング	コスト	効果
固有禁書能力				参照
《冒険の先導者》	戦闘	判定後	喪失2点	自分が「射撃戦闘」または「近接戦闘」での攻撃判定で使用したダメ지를3個まで振り直してしまい、このとき振り直したダメージのみロールが発生する。(属性付与: 光) 120
《勇者の剣》	戦闘	判定後	喪失2点	自分が「近接戦闘」での攻撃判定を飛ばす。その後、落としたダメージすべてを返してしまい(「一々裏返す前の出目」に変更する)。その後、そのままに応じた成功数を計算する。変更した出目同士がソロ目になつてもロールは発生しない。 121 P
《慈愛》	支援	任意	禁書 ピット 3個	触れた者を幸福感に包み込む能力。味方1体の任意の喪失がトラウマひとつを2点回復する。ただ記憶の欠落が発生している箇所の回復はできない。 145 P
ビット獲得禁書能力				P
《旅の仲間》	探索	判定前	喪失2点	味方1体が何らかの技能を用いた判定を行う際、代わりにこの禁書能力を使用してPとの同じ技能の技能LVを用いてその判定を行う。 121 P
				P

守護星					
固有禁書能力の守護星効果			守護星No.		
使用数	2	2	★	★	★
名称	種類	タイミング	コスト	効果	参照
〈固有守護星〉	戦闘	攻撃判定前	なし	自分が【射撃戦闘】または【近接戦闘】で判定を行う際、判定に使用するダイスを+2個する。	p120

近影

PCレベル	メイン ジャンル	サブ ジャンル	ファンタジー	Lv. 1
Lv. 2	魔導書			Lv. 1

〔心〕	技能	〔一般知識〕	Lv. _____
		〔禁書知識〕	Lv. 1
		〔情報収集〕	Lv. _____
		〔精神抵抗〕	Lv. 1
		〔発見〕	Lv. _____

禁書能力				
名称	種類	タイミング	コスト	効果
固有禁書能力				参照
『冒険の先導者』	戦闘	判定後	喪失2点	自分が「射撃戦闘」または「近接戦闘」での攻撃判定で使用したダイスを3個まで振り直してもよい。このとき振り直したダイスのみリロールが発生する。(属性付与: 光)
『勇者の剣』	戦闘	判定後	喪失2点	自分が「近接戦闘」で攻撃判定を行い、その結果振ったダイスをすべて裏返してよい(「一回裏返す前の出目」に変更する)。その後、その出目に応じた成功数を算出する。変更した出目同士がソロ目になつてもロールは発生しない。
『慈愛』	支援	任意	禁書ピット3個	触れた者を幸福感に包み込む能力。味方1体の任意の喪失がトラウマひとつを2点回復する。ただし記憶の欠落が発生している箇所の回復はできない。
				P
				P
				P
ピット獲得禁書能力				
『旅の仲間』	探索	判定前	喪失2点	味方1体が何らかの技能を用いた判定を行う際、代わりにこの禁書能力を用いたPとの同じ技能の技能Lvを用いてその判定を行う。
				P

記憶と墮落			
項目	トラウマ(HP)	記憶内容	喪失(MP)
	◇ ◇ ◇ ◇ ◇	期	♥ ♥ ♥ ♥ ♥
	◇ ◇ ◇ ◇ ◇	期	♥ ♥ ♥ ♥ ♥
	◇ ◇ ◇ ◇ ◇	期	♥ ♥ ♥ ♥ ♥
	◇ ◇ ◇ ◇ ◇	期	♥ ♥ ♥ ♥ ♥
	◇ ◇ ◇ ◇ ◇	絆1	♥ ♥ ♥ ♥ ♥
	◇ ◇ ◇ ◇ ◇	絆2	♥ ♥ ♥ ♥ ♥
墮落			
		→	
		→	

守護星				
固有禁書能力の守護星効果		守護星No.		
使用数	2	3	4	5
〈固有守護星〉	戦闘	攻撃 判定前	なし	自分が〔射撃戦闘〕または〔近接戦闘〕で判定を行なう際、判定に使うダイスを+2個する。 P120
汎用の守護星効果				
使用数	名称	タイミング	効果	
<input type="checkbox"/>	浄化	任意	汚染を1、回復させる。	
<input type="checkbox"/>	機転	リアクション	エネミーから自分のダメージを無効にする。	
<input type="checkbox"/>	再誕	任意	【記憶】2つ欠落時、使用可能。任意の【記憶】1つのトラウマと喪失を全回復し、任意の【感情】を取り戻す。【記憶】の欠落、箇所にも使用可能。	

失われる感情表	
	喜 喜び
	
	怒 怒り
	
	哀 哀しみ
	
	樂 楽しみ
	
	愛 愛情
	
	感 感動
	