

ジャンル	
PCレベル	メインジャンル
2	バトルヒーロー Lv. 2
	サブジャンル
	Lv.

技能	
〔心〕 技能	[一般知識] Lv. 1
	[禁書知識] Lv.
	[情報収集] Lv. 1
	[精神抵抗] Lv.
	[発見] Lv.
〔技〕 技能	[運転] Lv.
	[隠密] Lv. 1
	[交渉] Lv.
	[射撃戦闘] Lv.
	[操作] Lv.
〔体〕 技能	[威圧] Lv.
	[運動] Lv. 1
	[近接戦闘] Lv. 1
	[剛力] Lv. 1
	[生命抵抗] Lv. 1

名前	
性別	出自
年齢	経験
職業	学生
覚醒	

象徴体	
象徴体アーキタイプ	闘志あふれるファイター
象徴体の名前	失う感情
禁書タイトル	
形状	

禁書能力					
名称	種類	タイミング	コスト	効果	参照
固有禁書能力					
《卓越した身体能力》	支援	判定前	喪失1点	自分が「運動」で判定を行う際、ダイスを使用せずとも判定に必ず成功する。または、「行動値判定」を行う際、判定に使用するダイスを+1個する。	132 P
《鉄拳》	戦闘	サブ	トラウマ2点	攻撃の対象となるエネミーの現在の耐久値が4点以上あるとき、自分の「近接戦闘」での攻撃判定のダイスを+2個する。	133 P
《ラッシュ》	戦闘	メイン	喪失3点	自分の「近接戦闘」での攻撃判定によるダメージに、「バトルヒーローLv」個（ダイスの上層5個）のダイスを振り足してダメージに加える。このとき振り足したダイスのみリロールが発生する。（属性付与：理）	134 P
					P
					P
ビッド獲得禁書能力					
《豪打》	戦闘	メイン	喪失2点	自分の「近接戦闘」での攻撃判定のダイスを+1個する。さらに攻撃の対象となったエネミー1体の行動値を、ターン終了まで-5する（0以下にもなる）。（属性付与：光）	133 P
					P



サンプルキャラクターD 「強敵を打ち破る者」









守護星					
固有禁書能力の守護星効果					
使用数		守護星No.	★ ★ ★		
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	自分の「射撃戦闘」または「近接戦闘」での攻撃判定のダイスにこのターンの行動値と等しい数のダイスを追加する。	p132

禁書能力					
名称	種類	タイミング	コスト	効果	参照
固有禁書能力 《卓越した 身体能力》	支援	判定前	喪失 1点	自分が〔運動〕で判定を行う際、ダイスを使用せずとも判定に必ず成功する。または、「行動順判定」を行う際、判定に使用するダイスを+1個する。	132 P
《鉄拳》	戦闘	サブ	トラウマ 2点	攻撃の対象となるエネミーの現在の耐久値が4点以上あるとき、自分の「近接戦闘」での攻撃判定のダイスを+2個する。	133 P
《ラッシュ》	戦闘	メイン	喪失 3点	自分の「近接戦闘」での攻撃判定によるダメージに、「[バトルヒーロー]」1個（ダイスの上原5個）のダイスを振り足したダメージに加える。このとき振り足したダイスのみリロールが発生する。〈属性付与：理〉	134
					P
					P
ビッド獲得禁書能力 《豪打》	戦闘	メイン	喪失 2点	自分の「近接戦闘」での攻撃判定のダイスを+1個する。さらに攻撃の対象となったエネミー1体の行動値を、ターン終了まで-5する（0以下にもなる）。〈属性付与：光〉	133 P
					P

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

禁書ビット

▼行為判定の成功時、最初の出目に
に対応した禁書ビットを得られる。

▼禁書パズルが完了すると、禁書
ビットの数に応じたメインジャンルの
禁書能力を、新たに1つ習得する
(シナリオ終了時まで)。

- ・ 5個：メインジャンルレベル以下
- ・ 6個：メインジャンルレベル+1以下
- ・ 7個以上：メインジャンルレベル+2以下