

サンプルキャラクターID 「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.
3	3	3	★ ★ ★
名称	種類	タイミングコスト	効果
〈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を追加する。

近影

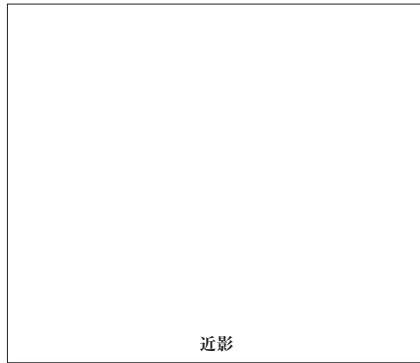
名前	
性別	出自
年齢	経験
職業	学生
覚醒	

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

PCレベル	ジャンル
2	メイン ジャンル
Lv.	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

禁書能力			
名称	種類	タイミングコスト	効果
《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、ダイスを使用せずにでも判定に必ず成功する。または「行動順判定」を行際、判定に使用するダイスを +1個する。
			132 P
《鉄拳》	戦闘	サブ	喪失 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. 1 個(ダイスの上限 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ロールが発生する。(属性付与: 理)
			134 P
			P
			P
			P
《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



近影

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

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	

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. _____	
	〔手〕 【射撃戦闘】 Lv. _____	
	【操作】 Lv. _____	
〔体〕 技能	【威圧】 Lv. _____	
	【運動】 Lv. 1	
	〔手〕 【近接戦闘】 Lv. 1	
	【剛力】 Lv. 1	
	【生命抵抗】 Lv. 1	

禁書能力			
名称	種類	タイミングコスト	効果
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、ダイスを使用せずに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。
《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。
《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. 1 個(ダイスの上限 5 回)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ロールが発生する。(属性付与: 理)
ビット獲得禁書能力 《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ルギー 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)

記憶と堕落			
出目	トラウマ (HP)	記憶内容	喪失 (MP)
1	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◎	期	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ◎
2	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◎	期	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ◎
3	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◎	期	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ◎
4	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◎	期	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ◎
5	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◎	絆 1	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ◎
6	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◎	絆 2	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ◎

堕落

→ 堕落

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

守護星			
固有禁書能力の守護星効果	守護星 No.	★	★
使用数		★	★
種類	タイミングコスト	効果	参照
〈固有守護星〉	戦闘 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。

汎用の守護星効果

使用数 名称 タイミング 効果

净化 任意 汚染を 1、回復させる。

機転 リアクション エネミーから自分へのダメージを無効にする。

再誕 任意 【属性】を失墜時、使用可能。任意の【記憶】1つをトラウマと喪失を回復し、任意の【感情】を取り戻す。【記憶の欠落】箇所にも使用可能。

禁書ピット			
▼行為判定の成功時、最初の出目に対応した禁書ピットを得られる。	No	□ □ □	□ □ □
	○ ○ ○	□ □ □	□ □ □
	□ □ □	○ ○ ○	□ □ □
▼禁書パズルが完成すると、禁書ピ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			

