

サンプルキャラクターD 「強敵を打ち破る者」



近影

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]	<u>Lv. _____</u>
	[隠密]	<u>Lv. 1</u>
	[交渉]	<u>Lv. _____</u>
	[射撃戦闘]	<u>Lv. _____</u>
	[操作]	<u>Lv. _____</u>

	[威压]	<u>Lv.</u> _____
	[運動]	<u>Lv.</u> 1
	[近接戦闘]	<u>Lv.</u> 1
	[剛力]	<u>Lv.</u> 1
	[生命抵抗]	<u>Lv.</u> 1

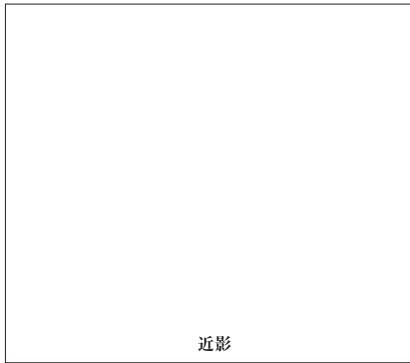
名前	
性別	出自
年齢	経験
職業	学生 覚醒

	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、ダイスを使用せずにでも判定に必ず成功する。または、「行動順判定」を行った際、判定に使用するダイスを+1個する。	132P
《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。	133P
《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（ダメスの上限5個）のダイスを振り足してダメージに加える。このときに振り足したダイスのみリロードが発生する。〈属性付与：理〉	134P
					P
					P
					P
ジョット強制禁書能力				自分の「近接戦闘」での攻撃	

ヒント授与表示機能力		戦闘	メイン	喪失 2点	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

固有禁書能力の守護星効果		守護星		
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 判定前	攻撃 判定前	なし	自分の「射撃範囲」または「近接範囲」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。



名前
性別
年齢
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

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

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. _____

[運転]	Lv. _____
[隠密]	Lv. 1
[交渉]	Lv. _____
 [射撃戦闘]	Lv. _____
[操作]	Lv. _____

    	<table border="0"> <tr> <td>[威压]</td><td>Lv. _____</td></tr> <tr> <td>[運動]</td><td>Lv. 1</td></tr> <tr> <td>[近接戦闘]</td><td>Lv. 1</td></tr> <tr> <td>[剛力]</td><td>Lv. 1</td></tr> <tr> <td>[生命抵抗]</td><td>Lv. 1</td></tr> </table>	[威压]	Lv. _____	[運動]	Lv. 1	[近接戦闘]	Lv. 1	[剛力]	Lv. 1	[生命抵抗]	Lv. 1
[威压]	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	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、ダイスを使用せずにでも判定に必ず成功する。または、「行動順判定」を行いう際、判定に使用的するダイスを+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(「バトルアビリティ」や「ダイスアビリティ」等)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ラーが発生する。(属性付与:理)	134 P
					P
					P
					P
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

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

固有禁書能力の守護星効果		守護星		
使用数	→	守護星No.	★	★
種類		タイミング	コスト	効果
				参照
				P

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	エネミーから自分へ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	
	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 に応じた禁書ビットを得られる。	
No	
1	
2	

