

サンプルキャラクターE 「戦局を覆す者」



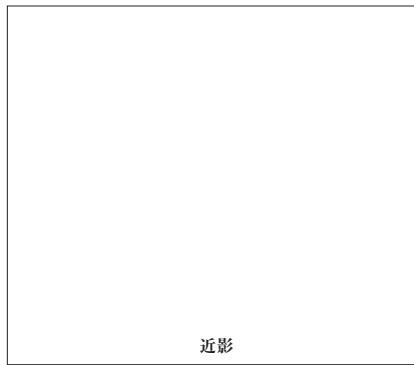
名前	
性別	出自
年齢	経験
職業	司書 覺醒

近影

PCレベル	emain ジャンル	歴史
Lv. 2	サブ ジャンル	ファンタジー
		Lv. 1

〔心〕 技能	【一般知識】	Lv. _____
	【禁書知識】	Lv. _____
	【情報収集】	Lv. _____
	【精神抵抗】	Lv. _____
	【発見】	Lv. _____
〔技〕 技能	【運転】	Lv. _____
	【隠密】	Lv. _____
	【交渉】	Lv. _____
	【射撃戦闘】	Lv. _____
	【操作】	Lv. _____
〔体〕 技能	【威圧】	Lv. _____
	【運動】	Lv. _____
	【近接戦闘】	Lv. _____
	【剛力】	Lv. _____
	【生命抵抗】	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
《智将の策略》	探索	判定前	喪失 2点	自分が【交渉】または【情報収集】の判定を行うとき、ダイスを使用せずにその判定に必ず成功する。
				138 P
《陣形構築》	戦闘	リアクション	禁書 ピット 1個	自分が後衛エリアに存在するエネミーの攻撃の対象にならなかったとき、その受けけるダメージを-2点する。
				139 P
《世界樹の杖》	戦闘	サブ	喪失 2点	自分が【射撃戦闘】で攻撃判定を行う際、判定に使用するダイスを+「1+自分の『禁書知識』LV」個する。
				121 P
				P
				P
ビット獲得禁書能力				P
《兵法書》	支援	判定後	効果 参照	任意のラウマ1つから好きなだけ消費する（上限4点）。自分が【体 技能】のいずれかで判定に失敗したとき、消費したトラウマの値に等しい個数のダイスのみで、判定を振り直す。
				139 P
				P



The diagram illustrates the classification of PC games. It features four main categories arranged in a cross pattern:

- PCレベル** (PC Level) is positioned at the bottom-left.
- メイン
ジャンル** (Main Genre) is positioned at the top-right.
- 歴史** (History) is positioned at the bottom-right.
- ファンタジー** (Fantasy) is positioned at the top-left.

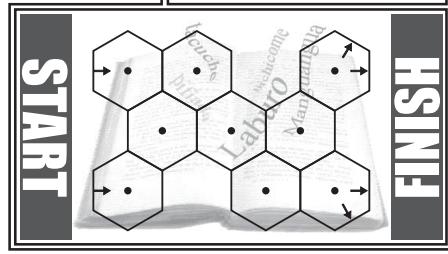
Below each category is its corresponding **Lv.** (Level):

- PCレベル: Lv. 2
- メイン
ジャンル: Lv. 1
- 歴史: Lv. 1
- ファンタジー: Lv. 1

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

名前			
性別		出自	
年齢		経験	
職業	司書	覚醒	
象徴体			
象徴体 アーキタイプ		神算鬼謀をめぐらす軍師	
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	タミグコスト	効果
固有禁書能力			参照
《智将の策略》	探索	判定前 喪失 2点	自分が【交渉】または【情報収集】の判定を行うとき、ダイスを使用せずとも、その判定に必ず成功する。
《陣形構築》	戦闘	リアクション 禁書 ピット 1個	自分が後衛エリアに存在するエネミーの攻撃の対象になったとき、その受けれるダメージを-2点する。
《世界樹の杖》	戦闘	サブ 喪失 2点	自分が【射撃戦闘】で攻撃判定を行う際、判定に使用するダイスを+「1+自分の【禁書知識】LV」個する。
ピット獲得禁書能力			P
《兵法書》	支援	判定後 効果 参照	任意のドラウマ1つから好きな値だけ消費する（上限4点）。自分が【体技能】のいずれかが判定に失敗したとき、消費したドラウマの値に等しい個数のダイスのみで、判定を振り直す。

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



	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