

ジャンル	
PCレベル	メインジャンル 魔導書 Lv. 1
Lv. 2	サブジャンル SF Lv. 1

技能	
【心】技能	【一般知識】 Lv. 1
	【禁書知識】 Lv. 1
	【情報収集】 Lv. 1
	【精神抵抗】 Lv. 1
	【発見】 Lv. 1
【技】技能	【運転】 Lv. 1
	【隠密】 Lv. 1
	【交渉】 Lv. 1
	【射撃戦闘】 Lv. 1
	【操作】 Lv. 1
【体】技能	【威圧】 Lv. 1
	【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 占い師	覚醒







象徴体	
象徴体アーキタイプ	災いをもたらす悪魔
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
固有禁書能力				
《報復》	戦闘	リアクション	トラウマ 2点	エネミーの攻撃の対象となりダメージを受けた後、そのエネミーに2点ダメージを与える（防御値有効）。
《太古の記憶》	探索	判定前	喪失 2点	自分が【一般知識】または【禁書知識】または【情報収集】で判定を行う際、判定に使用するダイスを+1個する。
《異星人の教え》	探索	判定前	喪失 2点	自分または味方1体が【禁書知識】で判定を行う際、判定に使用するダイスを+1個する。
				P
				P
ビッド獲得禁書能力				
《眷属召喚》	戦闘	サブ	トラウマ 1点	自分が【射撃戦闘】または【近接戦闘】で攻撃判定を行う際、判定に使用するダイスを+1【禁書知識】Lv. 1個する。
				P



サンプルキャラクター「災厄を体現する者」

守護星				
固有禁書能力の守護星効果	守護星No. ★ ★ ★			
使用数	[ ] [ ]			
名称	種類	タイミング	コスト	効果
〈固有守護星〉	戦闘	判定前	なし	対象を2体運び、攻撃の結果を両方に適用する。
				p144

技能	
 〔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. 1
 〔技〕 技能	[運転] Lv. _____
	[隠密] Lv. 1
	[交渉] Lv. _____
	 [射撃戦闘] Lv. 1
	[操作] Lv. _____
 〔体〕 技能	[威圧] Lv. 1
	 [運動] Lv. _____
	 [近接戦闘] Lv. _____
	[剛力] Lv. _____
	[生命抵抗] Lv. 1

	象徴体
象徴体 アーキタイプ	災いをもたらす悪魔
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					
《報復》	戦闘	リアクション	トラウマ 2点	エネミーの攻撃の対象となりダメージを受けた後、そのエネミーに2点ダメージを与える（防御値有効）。	144 P
《太古の記憶》	探索	判定前	喪失 2点	自分が〔一般知識〕または〔禁書知識〕または〔情報収集〕で判定を行う際、判定に使用するダイスを+1個する。	145 P
《異星人の教え》	探索	判定前	喪失 2点	自分または味方1体が〔禁書知識〕で判定を行う際、判定に使用するダイスを+1個する。	127 P
					P
					P
ビッド獲得禁書能力					
《眷属召喚》	戦闘	サブ	トラウマ 1点	自分が〔射撃戦闘〕または〔近接戦闘〕で攻撃判定を行う際、判定に使用するダイスを+〔禁書知識〕Lv個する。	145 P
					P

所持品、メモ等






## 禁書ビット


▼行為判定の成功時、最初の出目に対応した禁書ビットを得られる。




# No




▼禁書バズルが完成すると、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



FINISH