

サンプルキャラクターF
「災厄を体現する者」



名前	
性別	出自
年齢	経験
職業	占い師 覚醒

近影

```

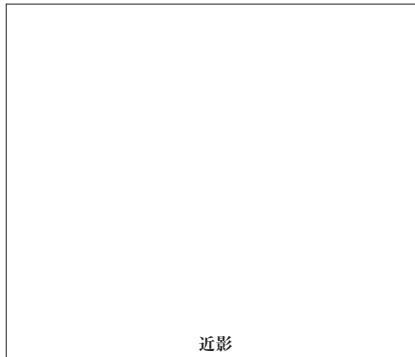
graph TD
    J[ジャンル] --> PC[PCレベル]
    J --> Lv1[Lv. 1]
    PC --> MJ[メイン  
ジャンル]
    Lv1 --> SJ[サブ  
ジャンル]

```

〔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

禁書能力					
名称	種類	タイプ	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」で判定を行なう際、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」で判定を行なう際、判定に使用するダイスを+1個する。	127 P
					P
					P
ビット獲得禁書能力 《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」で攻撃判定を行なう際、判定に使用するダイスを+「[禁書知識] Lv 」個する。	145 P
					P

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	参照
〈固有守護星〉	戦闘	判定前	なし	対象を 2 体選び、攻撃の結果を両方に適用する。	p144



名前	
性別	出自
年齢	経験
職業	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	

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

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

[**耕耘**] Lv. _____

[**隱密**] Lv. 1

[**交渉**] Lv. _____

 [**射擊戰闘**] Lv. 1

[**操作**] Lv. _____

〔体〕 技能

-  [威圧] L.v. 1
-  [運動] L.v. _____
-  [近接戦闘] L.v. _____
- [剛力] L.v. _____
- [生命抵抗] L.v. 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 《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	自分が【一般知識】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
ビット獲得禁書能力 《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

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

守護星				
固有禁書能力の守護星効果				
使用数	守護星No.		★	★
	種類	タイミングコスト	効果	参照
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つのラウマと喪失を回復し、任意の「ffect」を取り戻す。「記憶の欠落」箇所にも使用可能。	

