

サンプルキャラクター 「空間にいろいろをもたらす者」



守護星				
固有禁書能力の守護星効果				
使用数	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	守護星No.	
〈固有守護星〉	探索	判定後	なし	自分が何らかの判定に失敗した際、自分が発生させた汚染を0にする。

近影

名前	
性別	出自
年齢	経験
職業	芸術家

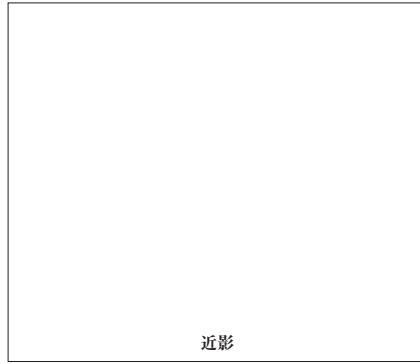
ジャンル	
PCレベル	メインジャンル
Lv. 2	童話 Lv. 1

サブジャンル	
Lv. 1	ファンタジー 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
	〔手〕 [射撃戦闘] Lv. 1
	[操作] Lv. 2
〔体〕技能	[威圧] Lv. 1
	[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	参照
固有禁書能力				
《苦難の旅路》	探索	判定後 トラウマ 2点	自分が判定に失敗した際、任意の禁書ピットを1個得る。	110 P
《お告げ》	探索	判定前 喪失 2点	自分または味方1体が「禁書知識」または「発見」で判定を行った際、判定に使用するダイスを+1個する。自分が【惑】(一筋的に失う感情)【選】を選んでいる場合は【選】を失っていないなら、さらに+1個(合計2個)する。	112 P
《旅の仲間》	探索	判定前 喪失 2点	味方1体が何らかの技能を用いた判定を行った際、代わりにこの禁書能力を使用したPとの同じ技能の技能Lvを用いてその判定を行つ(判定のダイスは対象の味方が振り、判定を行つたのは対象の味方であるものとして扱う)。	基本 121 P
				P
				P
				P
禁書パズル完成				
《使命果たさん》	戦闘	サブ 喪失 2点	自分が攻撃判定を行う際、判定に使用するダイスを+1個する。この禁書能力を使用した攻撃によってエネミーの耐久値を0にしたら、即座に任意の禁書ピットを1個得る。	112 P
				P



名前	
性別	男性
年齢	18歳
職業	アーチャー

象徴体	
象徴体	心健やかなる冒険少年
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	童話 Lv. 1
サブ ジャンル	ファンタジー 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. 2	
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	

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
《苦難の旅路》	探索	判定後 トラウマ 2点	自分が判定に失敗した際、任意の禁書ビットを1個得る。
			110 P
《お告げ》	探索	判定前 喪失 2点	自分が「【禁書知識】または【発見】で判定を行う際、判定に使用するダイスを+1個する。自分が【【記憶】(一時的に失った感情)】をもついる場合は【【覚醒】】をもついないなら、さらに+1個(合計2個)にする。
			112 P
《旅の仲間》	探索	判定前 喪失 2点	味方1体が何かの技能を用いた判定を行なう際、代わりにこの禁書能力を使用したPCの同じ技能の技能Lv.を用いてその判定を行なう(判定のダイスは対象の味方が振り、判定を行なったのは対象の味方であるものとして扱う)。
			基本 121 P
禁書パズル完成			P
《使命果たさん》	戦闘	サブ 喪失 2点	自分が攻撃判定を行う際、判定に使用するダイスを+1個する。この禁書能力を使用した攻撃によってエネミーの耐久値を0にしたなら、即座に任意の禁書ビットを1個得る。
			112 P
			P

記憶と墮落			
出自	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	寂しみ
樂	楽しみ
愛	愛情
感	感動

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〉	探索 判定後	なし	自分が何らかの判定に失敗した際、自分が発生させた汚染を0にする。 110 P

汎用の守護星効果

使用数	名称	タイミング	効果
■	浄化	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	【記憶】2つ墮落時、使用可能。任意の【記憶】1つのトラウマと喪失を全回復し、任意の【感情】を取り戻す。「記憶の欠落」箇所にも使用可能。

▼行為判定の成功時、最初の目に対応した禁書ビットを得られる。

No	■	○
1	■ ■ ■	○ ○ ○
2	■ ■ ■	○ ○ ○

▼禁書パズルが完成すると、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以上

