

近影

ジャンル

PCレベル

Lv. 2

メインジャンル

ホラー

Lv. 1

サブジャンル

バトルヒーロー

Lv. 1

技能

〔心〕

〔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〕

〔運動〕

Lv. 1

〔隠密〕

Lv. 1

〔交渉〕

Lv. 1

〔射撃戦闘〕

Lv. 1

〔操作〕

Lv. 1

〔体〕

〔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

年齢

職業

警察官

出自

経験

覚醒

象徴体

象徴体アーキタイプ

迫りくる狂騒の殺人鬼

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					
《使いこんだ凶器》	戦闘	サブ	喪失3点	攻撃の対象となるエネミーがまだダメージを1点も受けていない（耐久値の現在値が最大値に等しい）とき、自分の〔近接戦闘〕または〔射撃戦闘〕での攻撃判定のダイスを+2個する。	120 P
《衝動》	戦闘	サブ	喪失3点	攻撃の対象となるエネミーの現在の耐久値が5点以上あるとき、自分の〔近接戦闘〕または〔射撃戦闘〕での攻撃判定のダイスを+2個する。	122 P
《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〉	基本133 P
					P
					P
禁書バズル完成					
《暗闇の先》	探索	判定後	禁書ビット1個	自分が〔発見〕または〔運動〕または〔隠密〕の判定に失敗したとき、任意のトラウマまたは喪失1つを1点回復する。ただし記憶の欠落が発生している箇所の回復はできない。	122 P
					P



サンプルキャラクター「恐怖に打ち勝つ者」

守護星

固有禁書能力の守護星効果

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	なし	自分が行った攻撃判定のダメージを+1点する。	p120

【体】 技能	【威圧】	Lv. 1
	 【運動】	Lv. _____
	 【近接戦闘】	Lv. 1
	【剛力】	Lv. 1
	【生命抵抗】	Lv. _____