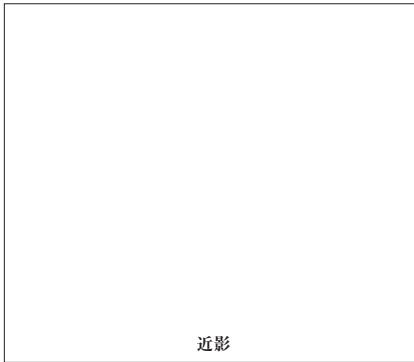


サンプルキャラクター「恐怖に打ち勝つ者」



守護星			
固有禁書能力の守護星効果			
使用数	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	守護星No. ★ ★ ★
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
			自分が行った攻撃判定のダメージを+1点する。

近影		<table border="1"> <tr> <td>名前</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td>性別</td> <td>出自</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>年齢</td> <td>経験</td> <td colspan="2"></td> </tr> <tr> <td>職業</td> <td>警察官</td> <td colspan="2">覚醒</td> </tr> </table>				名前				性別	出自			年齢	経験			職業	警察官	覚醒																																																																																															
名前																																																																																																																			
性別	出自																																																																																																																		
年齢	経験																																																																																																																		
職業	警察官	覚醒																																																																																																																	
		<table border="1"> <tr> <td>象徴体</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td>象徴体 アーキタイプ</td> <td colspan="3">迫りくる狂騒の殺人鬼</td> </tr> <tr> <td>象徴体の名前</td> <td colspan="3">失う感情</td> </tr> <tr> <td>禁書タイトル</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td>形 状</td> <td colspan="3"></td> </tr> </table>				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																																																																																													
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																																																																																																																			
ジャンル		<table border="1"> <tr> <td>PCレベル</td> <td colspan="3"></td> </tr> <tr> <td>メイン ジャンル</td> <td>ホラー</td> <td>Lv. 1</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Lv. 2</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>サブ ジャンル</td> <td>バトルヒーロー</td> <td>Lv. 1</td> <td></td> </tr> </table>				PCレベル				メイン ジャンル	ホラー	Lv. 1		Lv. 2				サブ ジャンル	バトルヒーロー	Lv. 1																																																																																															
PCレベル																																																																																																																			
メイン ジャンル	ホラー	Lv. 1																																																																																																																	
Lv. 2																																																																																																																			
サブ ジャンル	バトルヒーロー	Lv. 1																																																																																																																	
技能		<table border="1"> <tr> <td>名称</td> <td>種類</td> <td>タイミング/コスト</td> <td>効果</td> <td>参照</td> </tr> <tr> <td>【一般知識】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>【禁書知識】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>【情報収集】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>【精神抵抗】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>【発見】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>【運転】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>【隠密】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>【交渉】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>【射撃戦闘】 Lv. 1</td> <td>戦闘</td> <td>サブ</td> <td>喪失 3点</td> <td>攻撃の対象となるエネミーがまだダメージを1点も受けっていない（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。</td> </tr> <tr> <td>【操作】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>120 P</td> </tr> <tr> <td>【威圧】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>【運動】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>【近接戦闘】 Lv. 1</td> <td>戦闘</td> <td>サブ</td> <td>喪失 3点</td> <td>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。</td> </tr> <tr> <td>【剛力】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>122 P</td> </tr> <tr> <td>【生命抵抗】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>【禁書パズル完成】 Lv. 1</td> <td>探索</td> <td>判定後</td> <td>禁書 ピット 1個</td> <td>自分の【発見】または【運転】または【隠密】の判定に敗戦したとき、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。</td> </tr> <tr> <td>【暗闇の先】 Lv. 1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>133 P</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>P</td> </tr> </table>				名称	種類	タイミング/コスト	効果	参照	【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					【運転】 Lv. 1					【隠密】 Lv. 1					【交渉】 Lv. 1					【射撃戦闘】 Lv. 1	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点も受けっていない（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。	【操作】 Lv. 1				120 P	【威圧】 Lv. 1					【運動】 Lv. 1					【近接戦闘】 Lv. 1	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。	【剛力】 Lv. 1				122 P	【生命抵抗】 Lv. 1					【禁書パズル完成】 Lv. 1	探索	判定後	禁書 ピット 1個	自分の【発見】または【運転】または【隠密】の判定に敗戦したとき、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。	【暗闇の先】 Lv. 1				133 P					P					P					P					P
名称	種類	タイミング/コスト	効果	参照																																																																																																															
【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																																																																																																																			
【運転】 Lv. 1																																																																																																																			
【隠密】 Lv. 1																																																																																																																			
【交渉】 Lv. 1																																																																																																																			
【射撃戦闘】 Lv. 1	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点も受けっていない（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。																																																																																																															
【操作】 Lv. 1				120 P																																																																																																															
【威圧】 Lv. 1																																																																																																																			
【運動】 Lv. 1																																																																																																																			
【近接戦闘】 Lv. 1	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。																																																																																																															
【剛力】 Lv. 1				122 P																																																																																																															
【生命抵抗】 Lv. 1																																																																																																																			
【禁書パズル完成】 Lv. 1	探索	判定後	禁書 ピット 1個	自分の【発見】または【運転】または【隠密】の判定に敗戦したとき、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。																																																																																																															
【暗闇の先】 Lv. 1				133 P																																																																																																															
				P																																																																																																															
				P																																																																																																															
				P																																																																																																															
				P																																																																																																															



ジャンル	
PCレベル	メイン ジャンル → ホラー Lv. 1
Lv. 2	サブ ジャンル → バトルヒーロー Lv. 1

技能

- [一般知識]** Lv. _____
- [禁書知識]** Lv. _____
- [情報収集]** Lv. _____
- [精神抵抗]** Lv. 1
- [発見]** Lv. 1

技能 技能	[運転]	Lv. _____
	[隠密]	Lv. 1
	[交渉]	Lv. _____
	[射撃戦闘]	Lv. 1
	[操作]	Lv. _____

〔体 能〕	[威压]  [運動]  [近接戦闘] [剛力] [生命抵抗]	<u>Lv. 1</u> <u>Lv. _____</u> <u>Lv. 1</u> <u>Lv. 1</u> <u>Lv. _____</u>
------------------	---	--

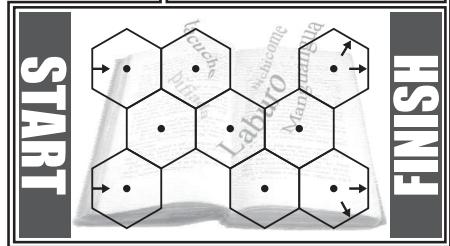
名前	
性別	出自
年齢	経験
職業	警察官 覺醒

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
有禁書能力					
「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とする（0以下にもなる）。(属性付与:光)	基本 133 P
パズル完成					P
暗闇の先】	探索	判定後	禁書 ピット 1個	自分が【発見】または【運転】または【隠密】での判定に失敗したときに、任意のトラップマップまたは喪失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。	P
パズル完成					P
暗闇の先】	探索	判定後	禁書 ピット 1個	自分が【発見】または【運転】または【隠密】での判定に失敗したときに、任意のトラップマップまたは喪失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
パズル完成					P

記憶と墮落			
出目	トラウマ(HP)	記憶内容	喪失(MP)
	◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ♡	期	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♡
	◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ♡	期	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♡
	◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ♡	期	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♡
	◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ♡	期	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♡
	◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ♡	絆1	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♡
	◆ ◆ ◆ ◆ ◆ ♡	絆2	♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♡
墮落			
♡ ♡ ♡ →			
→			

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
〈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。 P 120
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つ落時、失敗を全回復し、任意の【記憶】1つのトラップも消失を全回復し、任意の【意念】を取り戻す。【記憶の欠落】箇所にも使用可能。	



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	

禁書ピット	
▼行為判定の成功時、最初の出目に対応した禁書ピットを得られる。	
▼禁書パズルが完成すると、禁書ピ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)。	
<ul style="list-style-type: none"> ・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 	