

近影

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

〔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 警察官 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〔運転〕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. _____