



近影

ジャンル	
PCレベル	メインジャンル ファンタジー Lv. 1
Lv. 2	サブジャンル 魔導書 Lv. 1

技能	
〔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.
〔技〕技能	[運転] Lv. 1
	[隠密] Lv. 1
	[交渉] Lv.
	[射撃戦闘] Lv.
	[操作] Lv. 1
〔体〕技能	[威圧] Lv.
	[運動] Lv.
	[近接戦闘] Lv. 2
	[剛力] Lv.
	[生命抵抗] Lv.

名前	
性別	出自
年齢	経験
職業 民俗学者	覚醒

象徴体	
象徴体 アーキタイプ	栄光を掴みし勇者
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
固有禁書能力				
《冒険の先導者》	戦闘	判定後	喪失 2点	自分が〔射撃戦闘〕または〔近接戦闘〕での攻撃判定で使用したダイスを3個まで振り直してもよい。このとき振り直したダイスのみリロールが発生する。〈属性付与：光〉
《勇者の剣》	戦闘	判定後	喪失 2点	自分が〔近接戦闘〕で攻撃判定を行い、その結果振ったダイスをすべて裏返してよい（17〜裏返す前の出目に変更する）。その後、その出目に応じた成功数を算出する。変更した出目同士がソロ目になってもリロールは発生しない。
《慈愛》	支援	任意	禁書 ビット 3個	触れた者を幸福感に包み込む能力。味方1体の任意の喪失がトラウマひとつを2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。
ビット獲得禁書能力				
《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う。



サンプルキャラクターB 「希望に導く者」

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
〈固有守護星〉	戦闘	攻撃判定前	なし	自分が〔射撃戦闘〕または〔近接戦闘〕で判定を行う際、判定に使用するダイスを+2個する。

近影

ジャンル

PCレベル

Lv. 2

メインジャンル

ファンタジー

Lv. 1

サブジャンル

魔導書

Lv. 1

技能

〔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. _____

〔技〕技能

〔運転〕

Lv. 1

〔隠密〕

Lv. 1

〔交渉〕

Lv. _____

〔射撃戦闘〕

Lv. _____

〔操作〕

Lv. 1

〔体〕技能

〔威圧〕

Lv. _____

〔運動〕

Lv. _____

〔近接戦闘〕

Lv. 2

〔剛力〕

Lv. _____

〔生命抵抗〕

Lv. _____

名前

性別

年齢

職業

民俗学者

出自

経験

覚醒

象徴体

象徴体アーキタイプ

栄光を掴みし勇者

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					
《冒険の先導者》	戦闘	判定後	喪失2点	自分が〔射撃戦闘〕または〔近接戦闘〕での攻撃判定で使ったダイスを3個まで振り直してもよい。そのとき振り直したダイスのみリロールが発生する。〔属性付与：光〕	120
《勇者の剣》	戦闘	判定後	喪失2点	自分が〔近接戦闘〕で攻撃判定を行い、その結果振ったダイスをすべて裏返してよい（7〜7裏返す前の出目）に変更する。その後、その出目に応じた成功数を算出する。変更した出目同士がソロ目になってリロールは発生しない。	121 P
《慈愛》	支援	任意	禁書ビット3個	触れた者を幸福感に包み込む能力。味方1体の任意の喪失がトラウマひとつを2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。	145 P
ビット獲得禁書能力					
《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う際、代わりにこの禁書能力を使用したPCの同じ技能の能力Lvを用いてその判定を行う。	121 P
					P

記憶と墮落

出目	トラウマ (HP)	記憶内容	喪失 (MP)
1	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇	期	♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡
2	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇	期	♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡
3	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇	期	♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡
4	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇	期	♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡
5	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇	絆1	♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡
6	◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇	絆2	♡ ♡ ♡ ♡ ♡ ♡

墮落

♡ ♡ ♡ →

♡ ♡ ♡ → 墮落

失われる感情表

喜	喜び
怒	怒り
哀	哀しみ
楽	楽しみ
愛	愛情
感	感動

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
《固有守護星》	戦闘	攻撃判定前	なし	自分が〔射撃戦闘〕または〔近接戦闘〕で判定を行う際、判定に使用するダイスを+2個する。

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つ欠落時、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。

禁書ビット

▼行為判定の成功時、最初の出目に
に対応した禁書ビットを得られる。

No

▼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以下

所持品、メモ等

START

Lablito

FINISH