

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	

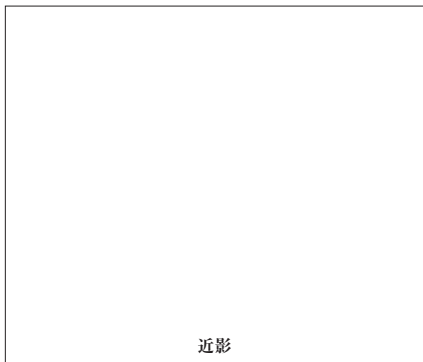
ジャンル	
PCレベル	メインジャンル
Lv. 2	ファンタジー Lv. 1
	サブジャンル
	魔導書 Lv. 1

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

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ルールが発生する。(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、その結果棄ったダイスをすべて裏返してよい(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もし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体の任意の喪失からラウマひとつを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の同じ技能の技能Lvを用いてその判定を行う。	121 P
					P



守護星					
固有禁書能力の守護星効果					
使用数	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	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	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。	p120



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	

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

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

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」での攻撃判定で使用したダイスを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、その結果無ったダイスをすべて裏返してよい(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体の任意の喪失かトラウマひとつを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
					P
					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の同じ技能の技能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)
●	◇◇◇	期	♡♡♡
●	◇◇◇	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 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			
			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	

