



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

象徴体	
象徴体 アーキタイプ	神算鬼謀をめぐらす軍師
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				
《智将の策略》	探索	判定前	喪失 2点	自分が〔交渉〕または〔情報収集〕の判定を行うとき、ダイスを使用せずともその判定に必ず成功する。
《陣形構築》	戦闘	リアクション	禁書 ビット 1個	自分が後衛エリアに存在するエネミーの攻撃の対象になったとき、その受けるダメージを-2点する。
《世界樹の杖》	戦闘	サブ	喪失 2点	自分が〔射撃戦闘〕で攻撃判定を行う際、判定に使用するダイスを+1+自分の〔禁書知識〕Lv. 1個する。
				P
				P
ビット獲得禁書能力				
《兵法書》	支援	判定後	効果 参照	任意のトラウマ1つから好きな値だけ消費する（上限4点）。自分が〔体技能〕のいずれかで判定に失敗したとき、消費したトラウマの値に等しい個数のダイスのみで、判定を振り直す。
				P



サンプルキャラクターE 「戦局を覆す者」

守護星				
固有禁書能力の守護星効果	守護星No. ★ ★ ★			
使用数	□ □			
名称	種類	タイミング	コスト	効果
《固有守護星》	支援	任意	なし	戦闘時、「耐久値：2」「攻撃値：3」「防御値：0」「行動値：1」の兵士を1体呼び出し、呼び出した次のターン終了まで味方として戦闘に参加させる（この禁書能力の使用者の意思に従う）。ただし、この兵士の行う判定に対しては、アクロバットダイスを使用できない。



近影

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

技能	
〔心〕技能	[一般知識] Lv. _____
	[禁書知識] Lv. 1
	[情報収集] Lv. 1
	[精神抵抗] Lv. _____
	[発見] Lv. _____
〔技〕技能	[運転] Lv. 1
	[隠密] Lv. 1
	[交渉] Lv. 1
	[射撃戦闘] Lv. _____
	[操作] Lv. _____
〔体〕技能	[威圧] Lv. 1
	[運動] Lv. _____
	[近接戦闘] Lv. _____
	[剛力] Lv. 1
	[生命抵抗] Lv. _____

名前	
性別	出自
年齢	経験
職業 司書	覚醒

象徴体	
象徴体アーキタイプ	神算鬼謀をめぐらす軍師
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				
《智将の策略》	探索	判定前	喪失2点	138 P
《陣形構築》	戦闘	リアクション	禁書ビット1個	139 P
《世界樹の杖》	戦闘	サブ	喪失2点	121 P
				P
				P
ビット獲得禁書能力				
《兵法書》	支援	判定後	効果参照	139 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				

守護星			
固有禁書能力の守護星効果			
使用数	守護星No. ★ ★ ★		
汎用の守護星効果			
使用数	名称	タイミング	効果
<input type="checkbox"/>	浄化	任意	汚染を1、回復させる。
<input type="checkbox"/>	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。
<input type="checkbox"/>	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。

所持品、メモ等

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	♡

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	

