
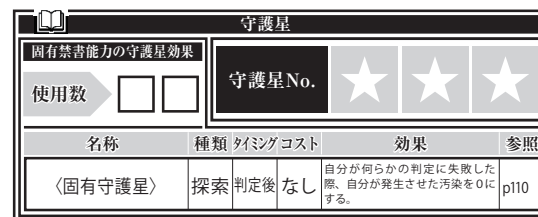


名前			
性別		出自	
年齢		経験	
職業	芸術家	覚醒	

	象徴体
象徴体 アーキタイプ	心健やかなる冒険少年
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							
《苦難の旅路》	探索	判定後	トラウマ 2点	自分が判定に失敗した際、任意の禁書ビットを1個得る。	110	P	
《お告げ》	探索	判定前	喪失 2点	自分または味方1体が【禁書知識】または【発見】で判定を行う際、判定に使用するダイスを+1個する。自分が【怒】（一時的に失う感情）に【怒】を選んでいる場合は【案】を失っていないなら、さらに+1個（合計2個）する。	112	P	
《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するPCの同じ技能の技能【怒】を用いてその判定を行う（判定のダイスは対象の味方が振り、判定を行ったのは対象の味方であるものとして扱う）。	基本 121	P	
禁書パズル完成							
《使命果たさん》	戦闘	サブ	喪失 2点	自分が攻撃判定を行う際、判定に使用するダイスを+1個する。この禁書能力を使用した攻撃によってエネミーの耐久値を0にしたなら、即座に任意の禁書ビットを1個得る。	112	P	



「空間にいろいろもたらす者」

近影

ジャンル

PCレベル

Lv. 2

メインジャンル

童話

Lv. 1

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. 2

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

芸術家

覚醒

象徴体

象徴体アーキタイプ

心健やかなる冒険少年

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					
《苦難の旅路》	探索	判定後	トラウマ 2点	自分が判定に失敗した際、任意の禁書ビットを1個得る。	110 P
《お告げ》	探索	判定前	喪失 2点	自分または味方1体が【禁書知識】または【発見】で判定を行う際、判定に使用するダイスを+1個する。自分が【感】（一時的に失う感情に【感】を選んでいる場合は【楽】を失っていないなら、さらに+1個（合計2個）する。	112 P
《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（判定のダイスは対象の味方が振り、判定を行ったのは対象の味方であるものとして扱う）。	基本 121 P
					P
					P
禁書パズル完成					
《使命果たさん》	戦闘	サブ	喪失 2点	自分が攻撃判定を行う際、判定に使用するダイスを+1個する。この禁書能力を使用した攻撃によってエネミーの耐久値を0にしたなら、即座に任意の禁書ビットを1個得る。	112 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	◇ ◇ ◇	期	♡ ♡ ♡
6	◇ ◇ ◇	絆1	♡ ♡ ♡
7	◇ ◇ ◇	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》

探索

判定後

なし

自分が何らかの判定に失敗した際、自分が発生させた汚染を0にする。

P110

汎用の守護星効果

使用数	名称	タイミング	効果
1	浄化	任意	汚染を1、回復させる。
1	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。
1	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

START

FINISH