キャラクター名
八雲　紫

プレイヤー名

メインクラス	ビショップ	**Lv.1:**		**レベル**	50
サポートクラス	セージ	**Lv.1:**	メイジ	**性別**	女性？妖怪に性別の概念ってあるの？
称号クラス				**年齢**	女性の秘密だそうです
種族	妖怪			**境遇**	愛
出自（効果）	妖怪			**目標**	異変解決の後処理(尻ぬぐい)

	筋力	器用	敏捷	知力	感知	精神	幸運
基本値	39	32	43	57	73	57	24
ボーナス	13	10	14	19	24	19	8
クラス修正	0	1	0	2	1	2	2
他修正	6	12	12	16	8	8	6
能力値	19	23	26	37	33	29	16

HP	3989
MP	4144
フェイト	5

装備品		射程	命中	攻撃	回避	物防	魔防	行動	移動
右手									
左手	紫の傘		3	12					
頭部	紫のZUN帽					7	8		
胴部	紫(ゆかり)の服					15	20		
補助	紫の白手袋					3	4		
装身具	紫の扇子								
能力値			23	0	26	0	29	59	24
スキル			11		6				
その他									
総計(右)			34	0	32	25	61	59	24 m
総計(左)			37	12					
総計(両)									
ダイス数			4 d	3 d	5 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	33		1	34	+ 4 d
トラップ解除	23		1	24	+ 4 d
危険感知	33		1	34	+ 4 d
エネミー識別	37			37	+ 3 d
アイテム鑑定	37			37	+ 3 d
魔術判定	37		5	42	+ 5 d
呪歌判定	29			29	+ 4 d
錬金術判定	23			23	+ 5 d

所持品	

現在重量：	0		
最大重量：	39	所持金：	預金・借金：

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オールラウンド	★	-	パッシヴ	-	自身	-		
効果：	キャラ作成時に任意の３つの能力基本値+1							
ビリーブ	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	≪ホーリーライト≫≪アンデットベイン≫の効果に＋[SL×4]する。							
ホーリーライト	1		メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	7D+100の貫通魔法を与える。スキルによるダメージ軽減をさせない。							
コンセントレイション	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	魔術判定に＋1Dする。							
マジックブラスト	1	4	マイナー	ー	自身	自動成功		
効果：	「タイミング:メジャーアクション」の「対象:単体」の魔法を「範囲（選択）」に変更する。							
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	対象のHPを[3D＋150]点回復する。							
クイックヒール	1	5	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	ー	自身	自動成功		
効果：	≪ヒール≫を使用可能に。							
ヘイスト	5	3	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	20m	単体	魔術判定		
効果：	【行動値】に＋5D。ラウンド終了まで持続。							
ラーニング	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	【ｽｶｲﾌｪｻﾞｰ】を取得する。							
ファインドアウト	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	隠密状態に気づけるようになる。発見した場合は≪放心≫を与える。							
マジシャンズマイト	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	魔法ダメージに＋5Dする。							
エンサイクロペディア	1	ー	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	ー	単体	知力		
効果：	エネミー識別ができる。							
コンコーダンス	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	視界内の「対象:場面(選択)」にエネミー識別が可能となる。							
トゥルースサイト	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	エネミー識別に成功すると【物理防御力】と【魔法防御力】が分かるようになる							
エグザマイン	1	ー	メジャー	ー	自身	知力		
効果：	情報収集を【知力】で行えるようになる。更に判定に＋1Dする。							

ボクがかんがえたさいきょうのようかいとか言う状態。
何？こいつは神様？いいえ、スキマ妖怪です。
所持フェイトは60点だ！スキルが可笑しいです。
全ｻﾎﾟｰﾄｸﾗｽから5個ずつ、上級ｸﾗｽから5個ずつ、称号ｸﾗｽから5個ずつ
運命ｸﾗｽから5個ずつ回収してきている。
更に専用スキルである
スペルカードが存在しており、スキルと別の扱いとして用意済み。
専用装備もあるぞ！
多分彼女ならクラスと言う概念の境界をなくしてくれるはず
と、信じた結果がこれ。
追加取得スキル＆パワーは下記参照。
更にキャラクターレベルに＋20されている。【HP】に＋140。MPに＋【160】
追加スキルは
ビジテイションSL5、ラースSL5、ファイアロードSL5、ウォーターマスターSL5
エアリアルセイバーSL5、アースブレイカーSL5、シーリィSL3、
クラスチェンジフォーキャスター。
キャスリングSL3、ディスカバードアタックSL5、ディスカバードマジックSL5
ディスカバードガードSL5、スペシャルディスカバードSL5
アンパッサンSL1、トランスポジションSL2

HPリジェネとMPリジェネについて。
セットアッププロセス/クリンナッププロセス時に

キャラクター名
八雲　紫

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エルディダイト	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 一般スキルの【知力】判定に＋1Dするのを＋2Dに変更する。								
メモリーコンプリート	1		判定直後	20m	単体	自動成功		
効果：								
トリビアリスト	1		判定直前	ー	自身			
効果：								
アドバイス	5	ー	判定直前	20m	単体	自動成功		
効果： 対象の判定に＋2Dする。1シナリオに6回。								
プレディクション	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： アドバイスの効果を＋2Dに変更する。（変更済）								
エフィシエント	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 攻撃、HP＆MP回復、ダメージ増加と軽減の魔術効果に＋10する。ただし、ダイスで結果を求める効果のみ。								
バイオロジー:人間	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 「分類:人間」に対しての魔術ダメージに＋20する。								
ブックマーク	1	ー	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	ー	自身	自動成功		
効果： バイオロジーの分類を変更可能。シーン終了まで。1シナリオにSL回数。								
リバーサル	3	10	判定直後	20	単体	知力		
効果： 対象の判定を-9(最低で1)する。1シーンに1回。								
インボーク	1		メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 対象の回避判定に＋1Dする。								
ブレッシング	1		メジャー	至近	単体	魔術		
効果： 対象が行う全ての判定に＋1Dする。								
アフェクション	1	ー	DR直後	20m	単体	自動成功		
効果： ダメージを0に変更する。1シナリオに1回。								
トランセンド	5	10	判定直後	20m	単体	自動成功		
効果： 対象の判定に＋3する。自身を対象にできず1シーンに5回。								
ライトバースト	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： ≪ホーリーライト≫≪ディバインライト≫の魔術判定に＋1Dし、ダメージに＋15する。								
ホロウライト	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 上記のスキルダメージに＋20する。								
パリペイティア	1	ー	判定直後	20m	単体	自動成功		
効果： 対象の判定を振り直させる。1シーンに3回。スキルで無効にできない。								
プリペアード	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： パリペイティアの使用回数を1回増やす。								
ヒールオール	1	ー	ヒール	ー	自身	自動成功		
効果： ヒールの効果を「対象:場面(選択)」「射程:視界」に変更する。 1シナリオに1回。								
セイントブレッシング	1	4	ﾌﾞﾚｯｼﾝｸﾞ	ー	自身	自動成功		
効果： ≪ブレッシング≫を使用可能に。更に行動済とならない。								
パトロナイズ	1	10	判定直後	20m	単体	魔術判定		
効果： 対象の命中判定を達成値にし、魔術判定で成功した場合。その攻撃は失敗となる。1シーンに1回使用可能。								
マンテレット	3	15	メジャー	20m	範囲(選択)	魔術判定		
効果： 対象が受けるダメージを-30する。ダメージを受けるかシーン終了まで持続する。1シナリオに3回まで。								
リデュース	3	12	DR直前	20m	単体	自動成功		
効果： 対象のダメージロールを-9D(最低で１D)する。1シーンに1回。								

キャラクター名
八雲　紫

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ディバインフォース	1	20	DR直前	20m	単体	自動成功		
効果：	対象のダメージロールに＋[CL×5]する。1シナリオに1回。							
ディバインライト	1	20	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果：	7D+90の貫通ダメージを与える。「分類:人間、霊獣、龍」に対して1点でもダメージを与えると[威圧]を与える。							
ポストヘイスト	1	20	ﾍｲｽﾄ	ー	自身	自動成功		
効果：	ヘイストと同時使用する。「対象:範囲(選択)」に変更する。							
リバイバー	1	20	メジャー	20m	単体	魔術		
効果：	戦闘不能者のみに使用可能。戦闘不能を回復し、【HP】を[2D+8【精神】]点回復する。更に対象は行動済となる。							
アンデットベイン	1	6	メジャー	20m	単体	魔術		
効果	:対象に魔法攻撃を行う。その魔法攻撃のダメージは貫通ダメージとなり、ダメージロールは2Dとなる。対象が「分類:アンデット、人造生物、機械」で1点でもHPダメージを与えた場合、[ノックバック(2)]を与える。							
クルーセフィクション	1	5	マイナー	ー	自身	自動成功		
効果：	ダメージ増加を行う。そのメインプロセスで行う武器攻撃や魔法攻撃のダメージに＋【精神】する。							
コールサーバント	5	10	メジャー	ー	自身	自動成功		
効果：	攻撃のダメージロールに＋5Dする。シーン終了に失われる。							
マスターテイマー	1	ー	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	ー	自身	自動成功		
効果：	≪ｺｰﾙｻｰﾊﾞﾝﾄ≫を同時に使用できる。1ｼｰﾝに1回使用可能。							
ドッジサーバント	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	サーバントが居るときに回避判定に＋7する。							
マジックサーバント	3	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	サーバントが居るとき魔術コストを-3する。							
レイズ	1		メジャー	20m	単体	魔術		
効果：								
粛清の光	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	≪ホーリーライト≫と≪ディバインライト≫のダメージに＋35する。更にスキルでのダメージ軽減ができないようになる。							
運命の予言	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	≪パリペイティア≫の使用回数に＋1回する。更にスキルで無効にできなくなる。							
守護結界	3	10	DR直後	30m	単体	自動成功		
効果：	ﾀﾞﾒｰｼﾞを[5D+40]軽減する。							
神鉄の守護	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	守護結界を1ﾒｲﾝﾌﾟﾛｾｽに何度も使えるようになる。							
奇跡の雫	1	ー	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	30m	単体※	魔術判定		
効果：	対象のHPを[5D＋510]点回復する。1ｼﾅﾘｵに1回。							
戦陣の祝福	1	20	メジャー	視界	場面(選択)	魔術判定		
効果：	対象のあらゆる判定に＋1Dする。ラウンド終了まで持続。							
浄化の風	3	20	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	視界	範囲(選択)	魔術判定		
効果	:対象が受けているバッドステータスを全て回復する。任意のスキルを全て解除する。解除するのは対象が選択すること。1シーンに3回。							
尊き覚醒	1	ー	効果参照	視界	単体※	自動成功		
効果	:対象が戦闘不能直後に使用する。戦闘不能を回復し、【HP】を40点回復させる。対象が未行動だった場合、行動済とならない。自身を対象にできない。1ｼﾅﾘｵに1回。							
慈愛の御手	1	ー	DR直後	視界	単体	自動成功		
効果：	ﾊﾟﾜｰ版ｱﾌｪｸｼｮﾝ。1ｼﾅﾘｵに1回。							
天上の鐘	1	ー	ﾒｼﾞｬｰ	視界	単体※	自動成功		
効果：	ﾊﾟﾜｰ版のﾌｧｲﾄｿﾝｸﾞ。自身を対象にできず。1ｼﾅﾘｵに1回。							
治癒の祈り	1	ー	効果参照	ー	自身	自動成功		
効果：	HP回復のｽｷﾙでフェイト使用時に追加ダイスを＋7Dにする。							

キャラクター名
八雲　紫

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
オーバーリーチ	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：サーバントが居るとき魔術の射程に＋25mする。射程がmで記載されてない場合は無効。								
ｵｰﾙｻﾎﾟｰﾄｸﾗｽｽｰﾊﾟｰﾏｽﾀｰ	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：全てのサポートクラスから1クラスにつき、ＳＬ個分取得する。								
ｵｰﾙ上級ｸﾗｽｽｰﾊﾟｰﾏｽﾀｰ	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：全ての上級クラスから1クラスにつき、ＳＬ個分取得する。								
ｵｰﾙ称号ｸﾗｽｽｰﾊﾟｰﾏｽﾀｰ	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：全ての称号クラスから1クラスにつき、ＳＬ個分スキルを取得する。								
ｵｰﾙ運命ｸﾗｽｽｰﾊﾟｰﾏｽﾀｰ	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：全ての運命クラス、共通パワーから1クラスにつき、ＳＬ個分パワーを取得できる。								
ボス能力値補正	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：全ての基本能力値に＋[CL÷5]する。これはスキル、パワーとしては扱わない。								
ラストボス能力補正	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：全能力値に＋[CL÷20]する。これはスキル、パワーとして扱わない。								
ボス補正	10	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：【最大HP】と【最大MP】に＋[CL×SL×2]。これはスキル、パワーとして扱わない。								
ラストボス補正	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：【最大HP】と【最大MP】に＋[CL×SL×5]する。これはスキル、パワーとして扱わない。								
銀の女神の祝福	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：最大フェイト数に＋[CL÷2]する。								
スペルカード	10	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：スペルカードを取得できる。スキルやパワーとしては扱わず、スペルカードとして扱う。1シーン中に10種類のスペルカードが使用可能。10種類を使用後は他の種類は使用できない。								
夢と現の呪	1	30	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	20m	範囲(選択)	精神		
効果：対象と【精神】判定対決を行う。その対決に勝利した場合、対象を行動済にさせる。								
八雲紫の神隠し	1	ー	ｲﾆｼｱﾁﾌﾞ	視界	場面(選択)	自動成功		
効果：ｼｰﾝに登場している自分以外で敵対していないキャラクターを選択し、シーンから退場させる。次のセットアッププロセスに退場させたキャラクター達を同じ場所に戻す。1シナリオに3回。								
ドップラーエフェクト	1	100	メジャー	ー	自身	自動成功		
効果：メジャーアクションで2回行動出来る。片方は必ずスペルカードである必要がある。更にパワーを使用することはできない。								
紫奥義「弾幕結界」	1	30	メジャー	30m	範囲(選択)	魔術判定		
効果：HPが4000以下になったら使用が可能になる。対象に[5D+300]の<無>属性魔法ダメージを与える。								
四重結界	1	20	メジャー	ー	自身	自動成功		
効果：1回の戦闘に4回まで受けるHPダメージを-[使用した回数×10]点分軽減する。4回まで重複可能。この効果はシーン終了まで持続し、クリンナッププロセスにつき20点のMPロスが発生する。								
永夜四重結界	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：《四重結界》を4回使用した上でそれが継続していることで効果が発動する。ダメージ軽減のスキル、パワーの効果に+[4D+20]追加する。ただし、ダイスで結果を求める効果のみに発揮される。更に「対象：範囲(選択)」に変更する。《四重結界》の効果が切れるまで効果は持続する。								
魅力的な四重結界	1	20	四重結界	ー	自身	自動成功		
効果：4回目の四重結界使用時に使用可能。使用中このキャラクターに対しての命中判定、魔術判定は四重結界の効果が切れるまで－1Dされる。								
飛光中ネスト	1	20	メジャー	30m	場面(選択)	魔術判定		
効果：対象に[5D＋200]の<光>属性の魔法ダメージを与える。攻撃の対象が「種族:人間」または「種族:妖魔」にはノックバック(4)を追加して与える。								
八雲　藍	1	50	ﾒｼﾞｬｰ/ｺｰﾙｻｰﾊﾞﾝﾄ	ー	自身	自動成功		
効果：ﾒｼﾞｬｰｱｸｼｮﾝまたは《ｺｰﾙｻｰﾊﾞﾝﾄ》使用時に使用可能。自身と同エンゲージに八雲　藍を召喚する。この八雲　藍はキャラクターとしてもサーバントとしても扱う。								
ラプラスの魔	1	効果参照	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	視界	効果参照	魔術判定		
効果：このｽｷﾙを使用時にSL以下のキャラクターを選択できる。選択したキャラクターがHPダメージを1点でも与えた場合、HPダメージを与えた対象に更に50点のHPロスを与える。コストは選択したキャラクター×30点となっている。ラウンド終了まで持続。								
ぶらり廃駅下車の旅	1	40	メジャー	20m	範囲(選択)	感知判定		
効果：HPが3000以下になった時に使用可能になる。命中判定は感知判定を使用する。ダメージロールは[10D+200]とする。貫通ダメージを与える。更にこの攻撃に対してどのような手段を使ってもダメージ軽減はできない。								

キャラクター名

八雲　紫

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
八雲　紫

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
連続魔法	1	ー	メジャー	ー	自身	自動成功		
効果： 「ﾀｲﾐﾝｸﾞ:ﾒｼﾞｬｰｱｸｼｮﾝ」の魔術を2回行える。別の魔術、別の対象を選択しても良い。								
二回行動	1	ー	効果参照	ー	自身	自動成功		
効果 :ｼｰﾝに登場しているキャラクターが全員行動済になったら使用可能に。使用すると未行動になる。ギルドサポート《再行動》を同時宣言した場合は両方を適用する事。1ラウンドに1回。								
魅了	1	ー	ﾒｼﾞｬｰ	視界	効果参照	自動成功		
効果： 一人のエキストラを自由自在に命令できる。死亡、戦闘不能になるまたは、解除するまで持続する。								
八雲　紫の隙間移動	1	20	効果参照	ｼｰﾝ	場面(選択)	自動成功		
効果 :戦闘移動. 全力移動. ｴﾝｹﾞｰｼﾞ離脱で使用可能。選択した対象を好きな場所に移動出来る。ｼｰﾝからも退場できる。ｴﾝｹﾞｰｼﾞが封鎖されていても離脱可能。更にｴﾝｹﾞｰｼﾞから離脱してもﾌｧｲﾅｰｱｸｼｮﾝが行える。ただし、自身が含まれていなければ他のﾒﾝﾊﾞｰを移動させられない。								
八雲　紫の隙間入れ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 所持重量が無制限となり、隠密状態中はファインドアウトなどの隠密状態に気づいたり、見抜く効果を無効にする。								
ベアアップ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 精神判定のリアクション判定に＋1Ｄする。								
アイデンティファイ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： アイテム鑑定の判定に＋2Dする。								
アスレチック	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 登攀や跳躍を行う【筋力】判定に＋1Dする。								
アルケミーノウリッジ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 錬金術に関する事柄について知っているどうかの【知力】判定に＋1Dする。								
イミューンウェイト	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正:±0」に変更する。								
インサイト	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に＋1Dする。嘘の内容や隠している内容は分からない。								
オピニオン	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 交渉や説得などの【精神】判定に＋1Dする。								
サーチリスク	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 危機感知の判定に＋1Dする。								
シックスセンス	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 奇襲攻撃を受けた時、判定に－1Dされる事なくリアクションを行える。								
ストリートワイズ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 情報収集を【幸運】判定で行う。その【幸運】判定に＋1Dする。								
デストロイヤー	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： オブジェクトを破壊する時のダメージロールに＋2Dする。ただし、破壊不可のオブジェクトは破壊できない。								
トラッキング	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に＋1Dする。								
ビジランテ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 隠密状態を発見しようとする、あるいは発見される時の対決の【感知】判定に＋1Dする。								
ヒストリー	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： 国や街の概要から歴史や人物、過去にあった出来事の知識への【知力】判定に＋2Dする。								
ファーストエイド	1	ー	メジャー	至近	単体	器用		
効果： 難易度10の【器用】判定に成功すると、戦闘不能者を回復し、HPを1まで回復させる。対象は行動済となる。								
ファインドトラップ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： トラップ探知の判定に＋1Dする。								
ブラフ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果： はったりを言ったり、嘘をついて騙すなどの【精神】判定に＋1Dする。								

キャラクター名
八雲　紫

プレイヤー名

所持品			

キャラクター名
八雲　紫

プレイヤー名

所持品			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
セイラーノウリッジ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果 :航海や海での操船の知識について知っているかの【知力】判定に＋2Dする。GMは海に住む「分類:動物」のエネミー識別の判定に適当するとしても良い。								
アニマルノウリッジ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：　動物に関する【知力】判定に＋2Dする。GMは「分類:動物」のエネミー識別にの判定に適用するとしても良い。								
クレバーアスレチック	1	3	判定直前	ー	自身	ー		
効果：　登攀や跳躍を行う【筋力】判定のちょくぜんに使用する。判定に＋[【知力】の2分の1]する。								
ディレクションセンス	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果 :自分の位置や方角を確かめたり、道に迷わないようにするため【感知】判定に＋1Dする。GMは森の中や迷路の登場判定に使用できるとしてもよい。								
ネイチャーサバイバル	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：　自然の中で生きていくための知識や技術を知っているのかの判定に＋1Dする。								
ネイチャーノウリッジ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：　自然や植物に関する【知力】判定に＋2Dする。GMは「分類:植物」のエネミー識別にの判定に適用するとしても良い。								
ファンタズムノウリッジ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：　幻想郷に関する歴史や街、またはそこに存在する者や生物、植物などの【知力】判定に＋2Dする。エネミー識別にも使用可能。								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								