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	65	83	70	121	84	104	83
ボーナス	21	27	23	40	28	34	27
クラス修正	0	1	0	2	1	2	2
他修正	8	8	10	19	21	13	8
能力値	29	36	33	61	50	49	37

HP	5353
MP	5505
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									
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			36	0	33	0	49	83	34
スキル			4		4				
その他			3	3	3	3	3	3	3
総計(右)			43	3	40	28	84	86	37
総計(左)			43	3					
総計(両)			43	3					m
ダイス数			3 d	3 d	4 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	50		1	51	＋ 4 d
トラップ解除	36		1	37	＋ 4 d
危険感知	50		1	51	＋ 4 d
エネミー識別	61			61	＋ 3 d
アイテム鑑定	61			61	＋ 3 d
魔術判定	61		5	66	＋ 5 d
呪歌判定	49			49	＋ 4 d
錬金術判定	36			36	＋ 5 d

所持品	
≪魔導銃≫	

現在重量：	6
最大重量：	65

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。								
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。								
ホーリーライト	1		メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 7D+181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。								
マジックブラスト	3	3	ムーブ	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（6体）」に変更する。								
アームズマスタリー:打撃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 「種別:打撃」の命中判定に+1D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＋300]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。								
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。								
キュア	1		メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 状態異常を回復できる。								
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。								
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。								

本気のゆかりん。手は抜かない。これでもかって本気モードだ。
スキル、パワー、スペルカード、ラストスペルカードの量の管理。一体誰がするんです？

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＋50されている。【HP】に＋350。MPに＋【400】
追加スキルは

51	ビジテイション	マジックセンス	ナチュラルヒストリー
52	ビジテイション	マジックゲイザー	エルダーマジック
53	ビジテイション	リクルート	ステッドファスト
54	ビジテイション	オーバーパス	ハイジャンプ
55	ビジテイション	アクロバット	ジャッジメント
56	ラース	ラピディティ	ワイルドセンス
57	ラース	アクセラレーション	アンプリファイア
58	ラース	リンメルコーティング	アップデート
59	ラース	ドラゴンフォーム	ドラゴニックシンボル
60	ラース	ドラゴンスカイ	オフェンシブセンス
61	Class change	アンパッサン	トランスポジション
62	ディスカバードアタック	ディスバードガード	ディスカバードマジック
63	ディスカバードアタック	ディスバードガード	ディスカバードマジック
64	ディスカバードアタック	ディスバードガード	ディスカバードマジック
65	ディスカバードアタック	ディスバードガード	ディスカバードマジック

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
レイズ	1		メジャー	20m	単体	魔術		
効果：								
ハンマーストライク	5		メジャー	武器	単体	命中		
効果：	ダメージに+5Dする。							
マジックオペレーション	1	5	マイナー	ー	自身	自動成功		
効果：	使用する魔法のダメージ属性変更。							
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。							
クイックサーチ	1		ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功		
効果：	エンサイクロペディアと別のセットアップ可能。							
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。							
エリュダイト	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：	情報収集を振りなおさせる。自身には使えない							
トリビアリスト	1	-	判定直前	ー	自身	自動成功		
効果：	判定で使う数値を【知力】で代用する。							
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	5	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。							
ウィークポイント	3		ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	20m	効果参照	知力		
効果：	対象のﾘｱｸｼｮﾝを-1Dする。ただし、識別に成功している対象のみ。							
バイタルパート	1		ｳｨｰｸﾎﾟｲﾝﾄ	-	自身	自動成功		
効果：	ウィークポイントの効果にダメージに+1Dも追加。							
アトリビュート	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	弱点属性でダメージを与えるとダメージに+20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
ブレイクアトリビュート	3		DR直後	-	自身	自動成功		
効果：属性関係なく弱点属性として計算する。								
ディスカバードマジック	5	7	判定直後	視界	単体	自動成功		
効果：対象の特定の魔術効果のダイスを振り直す。拒否可能。								
ディスカバードアタック	5	7	判定直後	視界	単体	自動成功		
効果：対象が武器攻撃のダメージを10個振り直せる。拒否可能。								
ディスカバードガード	5	7	判定直後	視界	単体	自動成功		
効果：対象の回避判定を5個以下の数を振り直せる。拒否可能。								
ダブルチェック	1	ー	ﾃﾞｨｽｶﾊﾞｰﾄﾞ	ー	自身	自動成功		
効果：								
スペシャルディスカバード	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果 :取得には《ディカバードアタック》5,《ディスカバードガード》5,《ディスカバードマジック》5のいずれかが必要。あなたが取得している《ディスカバードアタック》《ディスカバードガード》《ディスカバードマジック》を「射程:視界」に変更する。								
アンパッサン	1	5	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	20m	単体	魔術判定		
効果 :対象に魔術を使用し、戦闘移動、あるいはエンゲージからの離脱を行う。ただし、対象のエンゲージが封鎖されている場合は、離脱できない。どこに移動するかは対象が決定すること。								
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＋20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	3	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。								
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+186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	3	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。								
ビジテイション	5	6	DR直前	20m	単体	自動成功		
効果：ダメージロールに＋45。自身は対象とならない。								

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
ラース	5	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	ビジテイションの効果に＋10。更に分類に関係無く効果を発揮するようになる。							
シーリィ	3		効果参照	20m	単体	自動成功		
効果：	誰かが（自分除く）命中判定でクリティカル時に使用。ダメージに＋40する。							
トリートフォース	1		効果参照	20m	単体	自動成功		
効果：	ﾊﾞｲｷﾝｸﾞのリリーブと同性能							
キュアオール	1		キュア	-	自身	自動成功		
効果：	キュアを「対象:範囲(選択)」に変更する。							
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。							
サーバントアライブ	3		効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	サーバントを失うスキルで失わずに済む。							
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。							
ビーストキラー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	「分類:動物、霊獣、魔獣」に対して攻撃の際、リアクションを-1Dさせてダメージに+5する。							
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
トランスポジション	3	8	クリンナップ	20m	単体	魔術判定		
効果 :取得には《アンパッサン》が必要。対象に魔術を使用し、戦闘移動、あるいはエンゲージからの離脱を行う。ただし、対象のエンゲージが封鎖されている場合は、離脱できない。どこに移動するかは対象が決定すること。このスキルはあなたを対象に出来ない。1シーンに3回使用可能。								
キャスリング	3	ー	DR直前	20m	単体	自動成功		
効果 :対象は《カバーリング》を使用出来る。対象は即座に《カバーリング》を使用して良い。このスキルによって対象が《カバーリング》を使用した場合、対象は通常通り《カバーリング》のコストを消費する事。このスキルはあなたを対象に使用出来ない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。1シーンに3回使用可能。								
グランドマスター	1	ー	パッシブ	ー	自身	-		
効果：								
アウトポスト	1	ー	アンパッサン	ー	自身	自動成功		
効果：								
ストラテジウム	1	ー	効果参照	ー	自身	自動成功		
効果：								
クローズゲーム	3		クリンナップ	至近	範囲(選択)	自動成功		
効果：	対象のバッドステータスを回復できる。対象が決定する。							
プロフィラキシス	3		判定直前	20m	範囲(選択)	自動成功		
効果：	回避判定に+1Dし、リアクション不可でもリアクション可能となる。							
マジックブレス	3		効果参照	-	自身	自動成功		
効果：	魔術と同時に使用できる。「対象:範囲(選択)」に変更できる。							
ドラゴンロアー	1		セットアップ	20m	範囲(選択)	精神		
効果：	<無>属性魔法ダメージの特殊攻撃を行なう。2D+120のダメージで一点でも入ると[放心]							
グリードフォース	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	特殊攻撃のダメージに+20する。							
ファミリア	3	-	アイテム	-	自身	-		
効果：	【知力】【感知】【精神】判定に+3する。							
ファミリアアタック	5		メジャー	20m	単体	感知		
効果：	対象に貫通ダメージ[8D+135]を与える。							
ファミリアマスタリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	ファミリアアタックの命中判定に+1Dする。							
ファミリアサポート	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	サモナーの命中判定に+1Dする。							
ファミリアプラス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	修正済。							
ファミリアレンド	5	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：	ファミリアアタックのダメージに+15する。							
ファミリアコンビネーション	1		メジャー	-	自身	自動成功		
効果：	メジャーアクションでファミリアアタックと別行動が可能になる。							
ガーディアン	1	-	DR直後	20m	単体	自動成功		
効果：	ダメージを500点軽減する。							
リジェネレーション	1							
効果：								
飛行能力	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	飛行状態になる。空飛んだ状態で登場可能。適用、解除はマイナーアクションで。							
妨害	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	エンゲージしている敵対しているキャラクターの全ての判定を－1Dする。							
完全隠密	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：	隠密状態中は「対象:範囲、場面」の攻撃やスキルの対象とならず、その影響を受けない。							

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
オフェンシブセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：魔法ダメージに+3する。								
ナチュラルヒストリー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：エネミー識別の判定に+1Dする。								
エルダーマジック	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：魔術判定に+1Dする。								
マジックゲイザー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：魔術ダメージに+1Dする。								
リクルート	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：魔術コストを-2する。								
猫族:アクロバット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【敏捷基本値】に+3する。								
兎族:ハイジャンプ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：エンゲージ離脱を行なってもマイナーアクションが可能。								
狼族:オーバーパス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【行動値】に+1、【移動力】に+5する。								
ラピディティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【敏捷】判定に+2する。								
ジャッジメント	1	-	戦闘前	視界	場面(選択)	自動成功		
効果：対象の【行動値】に+2する。ただし、自身には使えない。								
ワイルドセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【感知】判定に+2する。								
アクセラレーション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【行動値】と【移動力】に+2する。								
リンメルコーティング	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】と【魔法防御力】に+5する。								
アンプリファイア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：魔術判定に+1し、ダメージに+2する。								
アップデート	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【知力基本値】に+3する。								
ニンブル	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【行動値】に+3する。								
マジックレジスト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【魔法防御力】に+3する。								
ラッキースター	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【幸運基本値】に+3する。								
セルフディフェンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】に+5する。								
リラックス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：トラップで要求する判定に+2する。								
スウィフティ	1	-	ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	-	自身	自動成功		
効果：戦闘移動とエンゲージ離脱を行なえる。ただし、封鎖中は無理。								
ステルスフェイス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：エンゲージ中でも隠密状態になれるようになる。								

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			

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
幻想「第一種永久機関」	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：　自身が行う全てのコストを0として扱うことが出来る。消費する事で発揮する物は最大値消費した扱いとして使用する事になる。								
八雲の巣	1	-	セットアップ	シーン	場面	自動成功		
効果：1シナリオに1回のみ使用可能。シーンに登場している全てのキャラクターは戦闘移動、エンゲージ離脱、何等かの移動を行なうと[行動済]となる。このスペルによって行動済になると次のラウンドも行動済のままとなる。更に[スリップ]も受け、スキルやアイテムでは回復できない。ラウンド終了まで持続する。								
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、判定にー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。								
マジックノウリッジ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：　神話、伝説に関する【知力】判定に＋2Dする。								
モンスターロア	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：　エネミー識別の判定に＋1Dする。								
リサーチ	1	ー	パッシブ	ー	自身	ー		
効果：　【感知】判定で行う情報収集の判定に＋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
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：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								