キャラクター名	プレイヤー名
ミューティ＝スムルーヴ	

メインクラス	クルセイダー	**Lv.1:**		**レベル**	33
サポートクラス	モンク	**Lv.1:**	ファランクス	**性別**	♀
称号クラス				**年齢**	14歳？
種族	レムレス			**境遇**	黄泉がえり
出自（効果）	竜の血			**目標**	忠誠

	筋力	**器用**	**敏捷**	**知力**	**感知**	**精神**	**幸運**
基本値	44	44	8	12	9	48	9
ボーナス	14	14	2	4	3	16	3
クラス修正	1	2	1	0	0	4	0
他修正						4	
能力値	15	16	3	4	3	24	3

HP	334
MP	286
フェイト	12

	装備品	**射程**	**命中**	**攻撃**	**回避**	**物防**	**魔防**	**行動**	**移動**
右手	大鉄塊	至近	-3	34	0	0	0	-8	0
左手	ソル・ブクリエ		0	0	0	38	0	-2	0
頭部	(クレストスーツ)								
胴部	クレストスーツ				-5	45	0		
補助	ブラックリング				-1	13	3		
装身具	豊穣の花冠								
能力値			16	0	3	0	24	6	20
スキル	エレメンタルボディ、マシンアーマー、ハイパーシールド					7	39		
その他	大騎竜、リムブースト・メタル、ヒュージエッジ(適用済み)、サクセション（防具：盾：物理防御、適用済み）、イミューンウェイト(適用済み)					2	2		20
総計(右)			13	34	-3	105	68	0	40 m
総計(左)			16	0					
総計(両)									
ダイス数			2 d	2 d	2 d				

	能力値	スキル	その他	合計	ダイス数
トラップ探知	3			3	+ 2 d
トラップ解除	16			16	+ 2 d
危険感知	3			3	+ 2 d
エネミー識別	4			4	+ 2 d
アイテム鑑定	4			4	+ 2 d
魔術判定	4			4	+ 2 d
呪歌判定	24			24	+ d
錬金術判定	16			16	+ d

所持品	
ベルトポーチ	
異次元バッグ	ランチボックス
	カバル焼き（クリーム）
ポーションホルダー	カバル焼き（クリーム）
ハイMPポーション	カバル焼き（クリーム）
ハイMPポーション	カバル焼き（クリーム）
EXHPポーション	カバル焼き（クリーム）
万能薬	野菜
万能薬	野菜
グレートHPポーション	野菜
グレートMPポーション	野菜

現在重量：	23
最大重量：	56

所持金： 257352　　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**
	★							
効果：								
	★							
効果：								
▽施設効果▽	1							
効果：影響があるものだけ抜粋								
学園	1							
効果：ギルドサポート：学園を取得できるようになる。								
温泉	1							
効果：各PCのフェイトが1点上昇する。								
料理店	1							
効果：全PCのCLを+1する（CL以外の値は変化しない）								
図書館	1							
効果：各PCは、フェイトを1点使用することで任意のタイミングにエネミー識別を行うことができる。								
工房	1							
効果：各PCはプリプレイに価格が［TL*50］G以下の「種別：ポーション」のアイテムを1個取得する								
神社	1							
効果：各PCはプリプレイに価格が［TL*50］G以下の「種別：呪符」のアイテムを1個取得する								
	1							
効果：								
▼アイテム▼	◇							
効果：								
アブストラクター	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：プリプレイに装備、あるいは携帯している武器からひとつ選択せよ。ただし、マジックアイテムの武器は選択できない。選択した武器に「種別：魔導剣」を追加する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。								
ヒュージエッジ	1	-	アイテム	-	効果参照	-	魔導剣使用	
効果：あなたが装備している「種別：魔導剣」の武器の「重量」に+3、「攻撃力」に+7、「行動修正」に-3する。								
ツインギミック	1	-	アイテム	-	効果参照	-	魔導剣使用	
効果：取得する際に武器の「種別」からひとつ選択せよ。あなたが装備している「種別：魔導剣」の武器の「種別」に、《ツインギミック》で選択した「種別」を追加する。「種別」が追加されるだけで、他のデータは変更されないことに注意すること。								
▼パッシブ▼	◇							
効果：								

muwti smelouve
無言、沈黙
　フランス語：silence シランス/mutisme ミュティスム
狼
　フランス語：loup ルー/louve ルーヴ/louveteau ルヴトー

精霊の力を借りて姿を構築しているレムレスの少女。
そして、犬と竜を掛け合わせたワンコドラゴンの怪人でもある。
彼女の血にはドラゴンの血が混ざっており、その容姿はなぜかヴァーナの狼族に酷似している。

遭難事故により死んだ過去があり、ネオダイナストカバルの技術でよみがえった。
左腕は錬金術で構成されているおり、本人も気にしている。そのせいか素肌を晒すのは極力避けている。
また口数は少く、必要以上に喋らない。

なお、よみがえった直後の開口一番「・・・おなかすいた。」である。
決して腹ペコキャラではなく、ただお腹が空いていただけである。
その時食べたカバル焼きの味は忘れられないのである。中身はクリーム。

****

依頼人：イオ

キャラクター名
ミューティ＝スムルーヴ

プレイヤー名

所持品			
野菜	《苦痛耐性》1のクリスタル		
	《ドレインパワー》10のクリスタル		
小道具入れ	《竜の証》3のクリスタル		
ロープ			
ランタン			
転送石			
ドレスブック			
携帯大首領			
ヴォーパルの剣			
リムブースト・メタル			
ウェポンケース			
空き			
耐毒符			
くじけない心			
上位呪壁符			
上位呪壁符			
上位爆撃符			
上位爆撃符			
上位爆撃符			
理力符：火			
理力符：水			
理力符：風			
理力符：地			
理力符：光			
理力符：闇			
怪人用変装セット			
ナイフ			
大騎竜			
カバル焼き（クリーム） *5			
野菜 *10			
理力符：光 *1			
EXHPポーション *2			
空き *7			

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
エレメンタルボディ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】に+5する。ただし、キャラクター作成時に【筋力基本値】-2する。								
アームズマスタリー：打撃	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果： 種別：打撃の武器を使用した命中判定に+1Dする。複数の《アームズマスタリー：〜〜》を同時に適用することはできない。								
ファランクススタイル：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :取得する際に選んだ能力基本値で装備できる防具の重量制限を計算する。また、防具の「クラス制限」にかかわらず装備することができる。								
シールドスラム	1	-	パッシブ	-	自身	-	盾装備	
効果：白兵攻撃のダメージに+[装備している「種別：盾」の重量]する。								
アタックブースト	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：ダメージ増加を行う「分類：魔術」の効果に+SL*3する。								
シールドブースト	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：効果をダイスで求めるスキル、パワーに有効。ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+SL*3する。								
マジックスペシャリスト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：「分類：魔術」のスキルのコストに-SLする。								
聖なる契約	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：ダメージ増加を行うアコライト・プリースト・パラディンのスキルの効果に+10する。								
異才：プリースト	2	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：プリーストのスキルを取得できる。								
アイアンフィスト	1	-	パッシブ	-	自身	-	格闘使用	
効果：武器攻撃のダメージに+【精神】する。								
マインドアデプト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【精神】+2								
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：HP回復、MP回復を行うスキル、アイテム、パワーの効果に+2する。								
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：筋力基本値+3								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：器用基本値+3								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：精神基本値+3								
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：幸運基本値+3								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【最大HP】に+CLする。								
サクセション	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :プリプレイ時に武器か防具を一つ選択する。選択したアイテムが武器ならば攻撃力+1、防具ならば物理防御または魔法防御に+1する。								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】に+2、【魔法防御力】に+1する								
ハイパーシールド	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【魔法防御力】に+[あなたが装備している「種別：盾」の物理防御力]する。								
竜の証	3	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：武器攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、追加でSL*5点のHPロスを与える。								
▼戦闘前▼	1							
効果：								

キャラクター名

ミューティ＝スムルーヴ

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
ホーリーオーダーII	1	F1	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果： フェイト1点を消費する。ホーリーアーマーかホーリーウェポンかホーリーワードを戦闘前に使用する。								
	1							
効果：								
▼セットアップ▼	◇							
効果：								
インペレイティブ	1	12	セットアップ	-	自身	自動成功	1/ｾｯﾄｱｯﾌﾟ	
効果： 「タイミング：セットアッププロセス」のスキルをふたつ使用できる。この時に同じスキルを連続して使うことはできない。								
シャインストライク	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 攻撃のダメージに+【精神】する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
ホーリーフィールド	1	15	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果： 分類：魔術。【物理防御力】と【魔法防御力】に+【精神】する。この効果はラウンド終了まで持続する。								
エレメンタルブリード	1	6	セットアップ	-	自身	自動成功		
効果 :使用する際に属性からひとつ選択せよ。あなたの属性を選択した属性に変更する。さらに、あなたが行う攻撃の魔法ダメージが選択した属性の場合、そのダメージに+[（SL）D]する。この効果はマイナーアクションで解除を宣言するか、シーン終了まで持続する。								
	1							
効果：								
～▽攻撃時▽～	1							
効果：								
▼イニシアチブ▼	◇							
効果：								
クイックヒール	1	5	イニシアチブ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果： ヒールをイニシアチブプロセスで使用可能となる。								
▼ムーブ▼	◇							
効果：								
ファランクスクラッシュ	1	6	ムーブ	-	自身	自動成功	効果参照	
効果 :攻撃のダメージに+[《ファランクススタイル》で選択した能力基本値]する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。装備している「装備部位：頭部、胴部、全身」の防具の「重量」が合計で15以上の時に有効。								
ムービングセット	1	3	ムーブ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果： 戦闘移動を行なう。その移動の終了後、「タイミング：ムーブアクション」のスキルをひとつ使用する。								
▼マイナー▼	◇							
効果：								
ブルヒット	1	8	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 白兵攻撃のダメージに+[装備している武器の重量]する。								
ドレインパワー	10	-	マイナー	-	自身	自動成功		
効果： 武器攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、自身のHPをSL*5点回復する。								
▼メジャー▼	◇							
効果：								
ヒール	1	4	メジャー	20m	単体	魔術		
効果： 分類：魔術。対象のHPを[3d+CL×3]点回復する。								
ホーリーウェポン	5	4	メジャー	20m	単体	魔術判定		
効果： 分類：魔術。対象が行う武器攻撃のダメージに+[SL*3]する。この効果はシーン終了まで持続する。クリティカル：コスト0								
ホーリーオーダーI	1	F1	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： フェイト1点を消費する。ホーリーアーマーかホーリーウェポンかホーリーワードを範囲（選択）にする。								
マニフィカート	1	6	効果参照	-	自身	自動成功		
効果： ホーリーウェポンやホーリーワードと同時に使用する。そのスキルに攻撃の命中判定に+1Dを追加する。								

キャラクター名
ミューティ＝スムルーヴ

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
ハンマーストライク	5	3	メジャー	武器	単体	命中	打撃使用	
効果：武器攻撃を行う。ダメージロールに+[SLd]								
ホーリーヒット	1	12	メジャー	-	自身	自動成功		
効果 :《ハンマーストライク》による白兵攻撃を2回行う。《ハンマーストライク》のコストは消費せず、対象：単体※となる。それぞれ別の対象に攻撃してもよい。								
ドラゴンブレス：光	1	8	メジャー	20m	範囲（選択）	効果参照	1/ｼｰﾝ	
効果 :対象に特殊攻撃を行なう。その特殊攻撃の命中判定は[3D+【器用】]、ダメージは選択した属性の魔法ダメージとなり、ダメージロールは[2D+CL*5]となる。								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果 :対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、HPを1にする。なお、対象は行動済みとなる。								
	1							
効果：								
▼攻撃と同時▼	◇							
効果：								
ソウルヒット	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：武器攻撃と同時に使用する。その攻撃を貫通ダメージに変更する。								
▼判定前▼	◇							
効果：								
グレイスフォース	1	10	判定前	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果 :「判定：自動成功」以外のスキルに有効。魔術判定の直前に使用する。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行う「分類：魔術」の効果に+【精神】する。								
ユニットキーン	3	6	判定前	-	自身	自動成功	魔導剣使用、3/ｼﾅﾘｵ	
効果：攻撃のダメージに+SL*10								
インテリジェンス	1	-	判定前	-	自身	自動成功	魔導剣使用、3/ｼﾅﾘｵ	
効果：判定の直前に使用する。その判定に+2dする。								
▼DR直前▼	◇							
効果：								
ファランクスアタック	1	10	DR前	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果 :使用する際に装備している「装備部位：胴部、全身」の防具からひとつ選択せよ。ダメージ増加を行う。攻撃のダメージに+[選択した防具の「重量」]する。								
パニッシャー	5	10	DR前	-	自身	自動成功	SL/ｼﾅﾘｵ	
効果：攻撃のダメージロールの直前に使用する。ダメージ増加を行なう。その攻撃のダメージに+【精神基本値】する。								
ハイパニッシャー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：《パニッシャー》の効果に+10する。								
ディバインフォース	1	20	DR前	20m	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果 :対象にダメージ増加を行なう。対象が行う攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃のダメージに+[CL×5]する。このスキルはあなたを対象に出来ない。また対象はこの効果を拒否できる。								
	1							
効果：								
▼判定後▼	◇							
効果：								
小さな奇跡	1	-	効果参照	視界	単体	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：メジャーアクションの判定のダイス目１つを6にする。								
パリペイティア	1	F1	判定後	20m	単体	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：対象が行う判定の直後に使用する。フェイトを1点消費。対象はその判定を振りなおす。その際、ダイス数は変更されない。								
	1							
効果：								
～▽防御時▽～	1							
効果：								

キャラクター名
ミューティ＝スムルーヴ

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
▼効果参照▼	1							
効果：								
アプリシエイド	3	8	効果参照	20m	単体	自動成功		
効果：対象がカバーを宣言した時に使用する。対象の【物理防御力】と【魔法防御力】に+[SL*3]する。このスキルはあなたを対象に選択できない。この効果はメインプロセス終了まで持続する。								
ソウルバスター	1	-	効果参照	効果参照	単体	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：あなたが攻撃のダメージを受けた直後に使用する。その攻撃で受けたHPダメージと同じ値だけ、攻撃を行った対象にHPロスを与える（最大、あなたの【最大HP】）。								
インデュア	1	5	効果参照	-	自身	自動成功	防御中1回	
効果：バッドステータスを受けた直後に使用する。その時に受けたバッドステータスをすべて回復する。								
▼DR直前▼	◇							
効果：								
カバーリング	1	2	DR前	至近	単体	自動成功	防御中1回	
効果：対象にカバーを行う。行動済でもカバーを行うことができ、未行動の時にカバーを行っても行動済にならない。								
アイアンカバー	3	2	《カバーリング》	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果：使用する際に装備している防具からひとつ選択せよ。《カバーリング》と同時に使用する。《カバーリング》によるカバーでダメージを受ける際に、【物理防御力】と【魔法防御力】に+[選択した防具の「重量」]する。								
▼DR直後▼	◇							
効果：								
プロテクション	5	3	DR後	20m	単体	自動成功	1/MP	
効果：分類：魔術。対象が受ける予定のダメージに-[SLd]								
ワイドプロテクション	1	4	《ﾌﾟﾛﾃｸｼｮﾝ》	-	自身	自動成功		
効果：プロテクションを「対象：範囲（選択）」に変更する。								
フィールドプロテクション	1	-	《ﾌﾟﾛﾃｸｼｮﾝ》	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：プロテクションを「対象：場面（選択）」、「射程：視界」に変更する。								
アフェクション	1	-	DR後	20m	単体	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：ダメージを0に変更する。								
パーミエーション	1	-	DR後	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：物理ダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージを0に変更する。								
フォーチュンガード	1	3	DR後	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ	
効果：あなたがダメージを受ける攻撃のＨＰダメージを算出する際に使用する。対抗属性を持つ魔法ダメージやｽｷﾙ、ｱｲﾃﾑの効果によって、物理、魔法防御を０と見なすHPダメージを受ける場合、通常通りダメージを算出する。								
守護結界	3	10	DR後	30m	単体	自動成功	1/MP	
効果：分類：魔術。対象が受ける予定のダメージに-[5d+SL*10]								
神域の守護	1	10	《守護結界》	-	自身	自動成功		
効果：守護結界の対象を範囲(選択)にし、効果に+2dする。								
自愛の御手	1	-	DR後	20m	単体	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：ダメージを0に変更する。								
信仰の盾	1	-	DR後	視界	場面(選択)	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：ダメージを0に変更する。								
▼魔術と同時▼	◇							
効果：								
ブーストブレイド	3	-	効果参照	-	自身	自動成功	SL/ｼｰﾝ、魔導剣	
効果：効果をダイスで求める「分類：魔術」に有効。魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ減少を行う「分類：魔術」と同時に使用する。その効果に+【装備している種別：魔導剣の武器のLv】する。								
	1							
効果：								
▼戦闘不能▼	1							
効果：								

キャラクター名
ミューティ＝スムルーヴ

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
苦痛耐性	1	-	戦闘不能	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：戦闘不能を回復し、さらにHPをSL×10点にする。未行動だった場合、行動済みにならない。								
	1							
効果：								
～▼シーン終了▼～	◇							
効果：								
マイニング	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：シーン終了時に使用する。ルビーX1D、エメラルドX1D、サファイアX1D、トパーズX1D、ダイアモンドX[1D÷2（端数切り上げ）]から選択せよ。選択したアイテムを取得する。GMが使用を却下した場合、使用回数には数えない。								
	1							
効果：								
	1							
効果：								
▽ゲッシュ▽	1							
効果：								
女王への誓い	1							
効果：封印スキル：≪ヘイスト≫を選択。								
ヘイスト	1	3	セットアップ	20m	単体	魔術	ｹﾞｯｼｭ	
効果：分類：魔術。対象の【行動値】に+[(SL)D]する。この効果はラウンド終了まで持続する。クリティカル：ダイスロール増加								
名声の誓い	1							
効果：選択クラス：ハイランダー								
ドラゴンブレス：光	1	8	メジャー	20m	範囲（選択）	効果参照	1/ｼｰﾝ	
効果：対象に特殊攻撃を行なう。その特殊攻撃の命中判定は[3D+【器用】]、ダメージは選択した属性の魔法ダメージとなり、ダメージロールは[2D+CL*5]となる。								
マイニング	1	-	効果参照	-	自身	自動成功	1/ｼﾅﾘｵ	
効果：シーン終了時に使用する。ルビーX1D、エメラルドX1D、サファイアX1D、トパーズX1D、ダイアモンドX[1D÷2（端数切り上げ）]から選択せよ。選択したアイテムを取得する。GMが使用を却下した場合、使用回数には数えない。								
フェイス：アエマ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：HP回復、MP回復を行うスキル、アイテム、パワーの効果に+2する。								
ホーリーオーダーⅠ	1	F1	効果参照	-	自身	自動成功		
効果：フェイト1点を消費する。ホーリーアーマーかホーリーウェポンかホーリーワードを範囲（選択）にする。								
ホーリーオーダーⅡ	1	F1	戦闘前	-	自身	自動成功		
効果：フェイト1点を消費する。ホーリーアーマーかホーリーウェポンかホーリーワードを戦闘前に使用する。								
トレーニング：精神	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：精神基本値+3								
バイタリティ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【最大HP】に+CLする。								
ファーストエイド	1	-	メジャー	至近	単体	器用		
効果：対象が戦闘不能の時に有効。難易度10の【器用】判定を行う。その判定に成功した場合、対象の戦闘不能を回復し、HPを1にする。なお、対象は行動済みとなる。								
イクイップリミット	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：装備重量制限+5								
イミューンウェイト	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：防具の移動力修正が+0以下の場合+0に変更する。								
サクセション	1	-	アイテム	-	効果参照	-		
効果：プリプレイ時に武器か防具を一つ選択する。選択したアイテムが武器ならば攻撃力+1、防具ならば物理防御または魔法防御に+1する。								
トレーニング：器用	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：器用基本値+3								

キャラクター名
ミューティ＝スムルーヴ

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
トレーニング：筋力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：筋力基本値+3								
マシンアーマー	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：【物理防御力】+2、【魔法防御力】+1								
トレーニング：幸運	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：幸運基本値+3								
トレーニング：知力	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：知力基本値+3								
モンスターロア	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：モンスター識別+1d								
ベアアップ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：スキルのリアクションとして行う【精神】判定に+1dする。								
フックダウン	1	3	クリンナップ	-	自身	自動成功	1/ｼｰﾝ	
効果：種別：ポーションを使用できる。								
シックスセンス	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：奇襲攻撃を受けた時、判定に-1dされることなくリアクションを行える。								
フェザー	1	6	効果参照	-	自身	魔術	1/ｼｰﾝ	
効果：落下によるダメージロールの直前に使用する。落下によって受けるダメージを0に変更する。								
ビジランテ	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果 :隠密状態のキャラクターを発見しようとする、あるいは隠密状態のあなたを発見しようとしている対象との対決の【感知】判定に+1dする。								
サーチリスク	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：危険感知の判定に+1dする。								
マシンリム	1	-	パッシブ	-	自身	-		
効果：筋力、器用、敏捷の基本値+1								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								
効果：								