

Shared†Fantasia

非公式サブリ

Force and Intellect

概要

重装兵、軽戦士、学者、槍投兵の4職業とボーナス設定を追加するだけのサプリアプリです。
あとと思いつきで作った追加ルールも入ってます。

目次

追加ボーナス設定.....	3
重装兵(アーマードソルジャー).....	4
軽戦士(ライトアーマー).....	11
学者(スカラー).....	19
槍投兵(ミサイルランサー).....	25
理術師(ロウチェンジャー).....	32
理術について.....	36
理術一覧.....	38
理術用特殊モンスターデータ.....	59
追加ルール:手加減.....	62
追加ルール:魔法の重ねがけ.....	63
修正履歴.....	64
あとがき.....	66
おまけ.....	67

追加ボーナス設定

【隻眼】 0BP

何らかの理由により、片方の目が見えない。

近接命中・近接回避・射撃命中・射撃回避に-1のペナルティを受けます。

BPを2ポイント追加で得ます。

【隻腕】 0BP

何らかの理由により、片方の腕を失っている。

2Hの武器を装備することができず、また1Hの武器や盾を合計二つ装備することができません。

通常、両手を必要とする行動に対し、-1のペナルティを受けます。

BPを3ポイント追加で得ます。

【盲目】 0BP

何らかの理由により、まったく目が見えない。

常に盲目の状態異常を受けます。

BPを6ポイント追加で得ます。

【優良視覚】と同時に取得することはできません。

【優良視覚】 Lv1=2BP Lv2=4BP

非常に優れた視覚を持っている。

探索・潜伏に+2のボーナスを得ます。

Lv2ではさらに低光量視界を得ます。

また、非常に遠くの物体や微妙な色の違いなど、常人ではわからないものも判別できるようになります。

【盲目】と同時に取得することはできません。

【優良聴覚】 Lv1=3BP Lv2=6BP

非常に優れた聴覚を持っている。

直感STにLv1では+1、Lv2では+2のボーナスを得ます。

視界不良・暗闇・盲目のペナルティを受けているとき、近接攻撃・近接回避・射撃攻撃・射撃回避にLv1では+1、Lv2では+2のボーナスを得ます。

また、非常に小さな音や雑踏内での会話など、常人では聞き取れないような音も判別できるようになります。

【借金】 Lごとに1BP／複数取得可

以前に誰かからお金を借りていた。

ゲーム開始時の所持金に追加で1レベルにつき500ゴールド得られます。

また1レベルにつき1000ゴールドの借金を負っているものとし、GMはセッション終了時の報酬の一部をその借金の返済にあてさせることができます。

重装兵(アーマードソルジャー)

分厚い鎧を身に纏い、巨大な武器を使うことを得意とする特化型戦士。
非常に高い近接戦闘能力を持つが、その真価を発揮するには高価で重い装備をそろえなければ
ならない。

HP 係数:5

戦闘修正:CL+1

頑健:CL+2 直感:CL 意志:CL

近接:軍事 射撃:軍事 鎧:重装

クラス技能:応急手当

・フィート一覧

《早抜き》

必要 FP:1

コスト:なし

タイミング:常時

制限:なし

効果:

素早かつ確な武器準備を訓練し、可能にする。

戦闘中の“武器を抜く”行動を行う際、その行動のためにかかる1アクションを0アクションにする。

《足払い》

必要 FP:1,4,7,10(4レベルまで)

コスト:なし

タイミング:攻撃判定の前

制限:槍、棍系の武器を持っているか、軽装鎧以下を装備

効果:

相手の足をとってバランスを失わせ、転倒させる技術です。

長い柄をもつ武器を使用するか、軽装鎧以下の軽装で、足技を使って使用できます。

攻撃前に判定を宣言し、攻撃の命中判定に-3のペナルティを受けて攻撃します。

命中した場合、相手にダメージが通ったなら、

命中判定の達成値を目標値に頑健 ST 又は直感 ST を行い、失敗すると転倒します。

この時 ST は高いほうを使用できます。転倒時、1 D ダメージを防護点無視で受けます。

レベルアップ効果:

レベルが上昇した場合、足払いの命中判定値にレベル-1のボーナスがつきます。

《大型武器扱い》

必要FP:1,5,8(3レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:2H近接武器装備時

効果:

巨大な武器を片手で扱うための技術。

2Hの近接武器を片手で装備できるようになります。

ただし、命中判定に-2のペナルティがかかります。

レベルアップ効果:

レベルが上昇した場合、命中判定にレベル-1のボーナスがつきます。

最終的にはペナルティなしで2Hの近接武器を片手装備できるようになります。

《重鎧行動技術》

必要FP:1,4,7(3レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:中装以上の鎧装備時

効果:

重い鎧を着たまま行動するための技術。

装備している鎧の重量が、装備に必要な肉体値×2軽くなります。

盾や装備していない鎧には効果がありません。

レベルアップ効果:

装備している鎧の重量が、装備に必要な肉体値×2×レベル軽くなります。

《武器の流儀》

必要FP 1,3,5,7,9(5レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:指定する種類の武器を使用している時のみ

効果:

特定の分類の武器をより効率的にダメージを与える方法を心得ます。

剣、斧槌、槍棍、節棍、弓、機械弓、投石器、投擲、盾、のいずれかを選択します。

選択した分類の武器を使用する際、ダメージがレベル分上昇します。

レベルアップ効果:

レベル分、指定分類の武器を使用した際のダメージが上昇する。

《武器訓練》

必要FP:2

コスト:なし

タイミング:常時

制限:選択した武器のみに効果

効果

特定の武器の扱いに熟練します。

一つの武器を選択して、その武器を使用するとき命中修正に+1します。

この選択する武器は分類ではなく個別の武器であることに注意してください。

例:剣ではなくロングソード、を選択

《シールドバッシュ》

必要FP:2

コスト:疲労1

タイミング:攻撃判定の前

制限:盾装備時のみ

効果:

盾を使用して攻撃を行う技術です。

盾の攻撃力はバックラーで1d/叩、スモールで2d/叩、ミドルで3d/叩

ラージで4d/叩のダメージを与えることができます。

ラージシールドは攻撃時、攻撃判定に-1の修正を受けます。

また、盾を攻撃に使った後、次の自分の行動順までその盾の回避修正を受けることが出来ません。

《攻撃体勢》

必要FP:2

コスト:なし

タイミング:攻撃判定の前

制限:なし

効果:

防御を捨て、攻撃に意識を集中します。

このフィートを使用した場合、次の自分の行動まで全ての回避に-1のペナルティを受け、全ての属性の防護点が-2されます。

次の自分の行動時、近接命中に+1のボーナスを得ます。

機会攻撃などで攻撃を行う場合では、このボーナスを適用することはできません。

また、次の自分の行動時にはマイナス効果は適用されません。

《スマッシュ》

必要FP:2,4,6,8,10(5レベルまで)

コスト:疲労2

タイミング:攻撃判定前

制限:近接武器使用時のみ

効果:

全力を持って攻撃を行い、武器の最大威力を引き出そうとする技術です。

攻撃判定前に使用を宣言し、2点疲労することで、攻撃が命中した場合ダメージをより高く安定させることができます。

具体的にはダメージダイスを1d多く振り、その中から本来の数のダイスを選択できるようになります。つまり本来ダメージが2D+1だった時、《スマッシュ》を使用することで

3dを振ることが出来ます。出目が6, 5, 4だった場合、本来のサイコロ数分である2つ、高い出目(5, 6)を選び、ダメージ修正である+1を加え、12点ダメージとなります。

レベルアップ効果:

レベルが上がると、疲労を一度にレベル×2点まで行って、疲労2点ごとにダイスを1個追加できます。

《重盾扱い》

必要FP:3

コスト:なし

タイミング:常時

制限:重装以上の盾装備時

効果:

巨大な盾を器用に扱うための技術。

盾装備時の命中ペナルティを1軽減します。

ただし《シールドバッシュ》使用時のペナルティは軽減されません。

《カウンター》

必要FP:3,5,7,9(4レベルまで)

コスト:疲労2

タイミング:回避判定の前

制限:近接武器使用時のみ

効果:

攻撃を回避し、その敵の勢いを利用して相手に一撃を加えます。

回避判定の前に使用を宣言し、回避判定を-2のペナルティを受けて回避します。

回避が成功したら、そのまま一回攻撃を行うことができます。

この攻撃は、命中した場合ダメージに+2のボーナスを得ることができます。

逆に相手の攻撃が命中した場合、相手のダメージに+2のボーナスが与えられます。

カウンターは1ラウンドに1回までしか行えません。

レベルアップ効果:

1ラウンドにレベルと同回数までカウンターを行えるようになります。

《相打ち攻撃》

必要 FP:3,6,9(3レベルまで)

コスト:疲労2

タイミング:回避判定の前

制限:近接武器使用時のみ

効果:

相手の攻撃を回避せず、逆にその隙を突いて反撃を加えます。

回避判定前に使用を宣言し、回避判定を行わずに相手の攻撃は自動命中します。

相手が自動成功した場合は劇的成功として扱い、自動失敗した場合のみ攻撃が外れたとしてダメージを受けません。

その後、防護点を抜けたダメージ+10を目標値に頑健 STを行います。

成功した場合、攻撃した対象に命中に+1のボーナス得た攻撃を1回行うことができます。

《相打ち攻撃》は1ラウンドに1回までしか行えません。

レベルアップ効果:

頑健 ST 時の値にレベル-1点の修正を得ることができます。

《鎧の巧者》

必要 FP:3,5,8,10(4レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:中装以上の鎧装備時

効果:

鎧を効率的に扱います。

鎧の全ての属性の防護点が+1されます。

レベルアップ効果:

鎧の全ての属性の防護点が+レベルされます。

《威圧》

必要 FP:3

コスト:疲労3

タイミング:行動開始前

制限:《大型武器扱い》取得済みで2Hの武器を装備している

効果:

武器を振り上げ大声で叫ぶことで敵を威嚇します。

行動開始前に2アクション使用し3点疲労することでこのフィートを使用することができます。

使用者と同列にいる敵は、10+フィート使用者のクラスレベルを目標値に意志 STを行い、失敗した場合は1dラウンドの間近接・射撃回避に-1のペナルティを受けます。

このフィートは戦闘中に何回でも使えますが、一度意志 STに成功した敵はこのフィートの効果を受けることはありません。

《ディザーム》

必要FP:4

コスト:疲労2

タイミング:攻撃判定前

制限:近接武器使用時のみ

効果

武器を狙い相手に取り落とさせる技術です。

攻撃判定前に使用を宣言し、2点疲労することで、相手の武器落としを狙って攻撃できます。

攻撃が命中した場合、攻撃の達成値を目標に頑健STを行い、失敗すると取り落とします。

この時、両手持ちの武器をもっていれば頑健STに+2のボーナスを得ることが出来ます。

《鎧受け》

必要FP:4,6,8,10(4レベルまで)

コスト:疲労7

タイミング:回避判定の前

制限:中装以上の鎧装備時のみ

効果:

鎧の強固な部分で攻撃を受け、ダメージを軽減します。

この攻撃に限り鎧の防護点が2倍になりますが、盾や鋼の肉体など、鎧以外の防護点は上昇しません。

またこの際に回避を行うことはできず、相手が自動成功した場合は劇的成功として扱い、自動失敗した場合のみ攻撃が外れたとしてダメージを受けません。

魔法による防護点にもこのフィートは効果がありませんが、硬質化や強化装甲など鎧の防護点上がるものについてはこのフィートの効果を受けます。

レベルアップ効果:

レベルが上がると、2レベル以降疲労点を1点ずつ下げることが出来ます。

最終的に4レベルで疲労4で使えるようになります。

《重撃》

必要FP:4,9(2レベルまで)

コスト:疲労5

タイミング:攻撃判定前

制限:斬・叩属性の近接武器のみ

効果:

武器の重さを利用した強力な一撃を叩きつけます。

攻撃判定前に使用を宣言し、5点疲労し、命中判定に-2のペナルティで攻撃を行います。

この攻撃のダメージが武器の重量値分上昇します。

この効果は今回の攻撃のみに有効です。

レベルアップ効果:

命中判定のペナルティが-1になります。

《武器熟練》

必要 FP:5

コスト:なし

タイミング:常時

制限:選択した武器のみに効果、《武器訓練》を取得済みの武器のみ選択可

効果:

訓練をして鍛えた武器の扱いをさらに洗練します。

《武器訓練》をした武器のみ選択でき、さらにその武器での命中判定に+1のボーナスを得ます。

《武器訓練》と合わせて合計+2のボーナスを得ることが出来ます。

《一撃必殺》

必要 FP:5,7,10(3レベルまで)

コスト:疲労10

タイミング:近接攻撃判定前

制限:近接武器のみ

効果:

リスクを度外視した全力攻撃を行います。

攻撃判定前に使用を宣言し、10点疲労し、命中判定に-2のペナルティで攻撃を行います。

この攻撃が命中した場合、劇的成功として扱い、武器のダイスを2倍にしてダメージ計算を行います。

ただし、この攻撃が外れた場合は劇的失敗として扱い機会攻撃を誘発します。

また回避側が劇的成功した場合は機会攻撃を2回誘発し、劇的失敗をした場合は武器ダイス2倍に加えて回避側の防護点を0として扱います。

レベルアップ効果:

レベルが上がると、2レベル以降疲労点を2点ずつ下げることが出来ます。

最終的にレベル3で疲労点6で使うことが出来ます。

《受け弾き》

必要 FP:6,10(2レベルまで)

コスト:疲労4

タイミング:回避判定の前

制限:盾を装備している、または武器を装備し《パリティ》を習得している

効果:

相手の攻撃を受け止め、弾き飛ばすことで相手に大きな隙を作ります。

回避判定の前に使用を宣言し、回避判定に-2のペナルティを受けて回避します。

回避に成功した場合、相手はその回避値を目標に頑健 STを行います。

失敗した場合、相手はその場で機会攻撃を誘発します。

レベルアップ効果:

使用時の疲労が1になります。

軽戦士(ライトアーマー)

力ではなく特殊な技術を武器に戦う特化型戦士。
膂力に頼らない戦闘術は強力であるが、防御面に不安があり前衛としては少々脆い。

HP 係数:3

戦闘修正:CL+1

頑健:CL+1 直感:CL+1 意志:CL

近接:冒険 射撃:単純 鎧:軽装

クラス技能:応急手当

•フィート一覧

《技量戦闘術》

必要FP:自動取得

コスト:なし

タイミング:常時

制限:軽戦士のみ自動取得

効果:

特殊な体さばきを学ぶことにより、肉体の優劣に関係なく高度な近接戦闘を行うことができます。

近接命中と近接回避の判定に肉体値ではなく技術値を使用します。

近接命中・回避判定を技術値+戦闘修正で行います。

ただしダメージ判定は武器の攻撃力+肉体値のままです。

《マーシャルアーツ》

必要FP:1

コスト:なし

タイミング:常時

制限:ボーナスを受けるにはそれぞれ制限あり

効果

素手での戦闘能力を上げる格闘技を習得しています。

蹴りや拳などを含めた総合戦闘力で素手のダメージを疲労ダメージから負傷ダメージに変化させます。

また、軽装鎧以下の装備の場合、近接回避修正を+1します。

素手の戦闘力の上昇は軽装鎧ではなくても上昇します。

《二刀流》

必要FP:1,6(2レベルまで)

コスト:疲労＝逆腕で使用する武器の肉体値と同値(両手利きの場合低い方)

タイミング:常時

制限:両手に武器を持っている時のみ

効果:

両手に武器を持って戦闘するための技術です。

1アクションでそれぞれの手に持った武器で攻撃をできます。

ただし命中判定には利き腕に－1、逆腕に－2のペナルティがかかる。

またそれぞれの手に持てる武器は利き腕は肉体－2以下、逆腕は－3以下の武器でなければなりません。ただし最低でも必要肉体値1の武器は使用できます。

この二刀流の攻撃で対象にできるのは1体のみとなります。

レベルアップ効果:

2レベルになると命中判定へのペナルティを利き腕なし、逆腕－1にすることができる。

《早抜き》

必要FP:1

コスト:なし

タイミング:常時

制限:なし

効果:

素早く的確な武器準備を訓練し、可能にする。

戦闘中の“武器を抜く”行動を行う際、その行動のためにかかる1アクションを0アクションにする。

《足払い》

必要FP:1,4,7,10(4レベルまで)

コスト:なし

タイミング:攻撃判定の前

制限:槍、棍系の武器を持っているか、軽装鎧以下を装備

効果:

相手の足をとってバランスを失わせ、転倒させる技術です。

長い柄をもつ武器を使用するか、軽装鎧以下の軽装で、足技を使って使用できます。

攻撃前に判定を宣言し、攻撃の命中判定に－3のペナルティを受けて攻撃します。

命中した場合、相手にダメージが通ったなら、

命中判定の達成値を目標値に頑健ST又は直感STを行い、失敗すると転倒します。

この時STは高いほうを使用できます。転倒時、1Dダメージを防護点無視で受けます。

レベルアップ効果:

レベルが上昇した場合、足払いの命中判定値にレベル－1のボーナスがつきます。

《特殊一刀術》

必要FP:1,2,4,8(4レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:1Hの近接武器を装備し、もう一方の手に何も装備していない時のみ

効果:

片手用の武器を両手で使用することで、武器の威力を上昇させます。

しかし本来は両手で扱えない武器を無理に両手で扱うため、命中率は低下します。

武器のダメージに+1ボーナスを得ますが、命中判定に-1のペナルティを受けます。

レベルアップ効果:

武器のダメージボーナスがレベル点になります。

《特殊二刀術》

必要FP:1,7(2レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:両手に近接武器を持っている時のみ

効果:

片方の武器を牽制に使うことで、攻撃の命中率を上昇させます。

ただし、武器を全力で扱えなくなるためダメージは減少します。

まず命中判定前にどちらの武器で攻撃を行うかを宣言します。

その攻撃の命中判定に+1のボーナスを得る変わり、命中時の武器のダメージが-2されます。

レベルアップ効果:

命中判定に+2のボーナスを得る変わり、武器のダメージが-3されます。

このフィートはレベルを選択することはできません。

《武器の流儀》

必要FP 1,3,5,7,9(5レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:指定する種類の武器を使用している時のみ

効果:

特定の分類の武器をより効率的にダメージを与える方法を心得ます。

剣、斧槌、槍棍、節棍、弓、機械弓、投石器、投擲、盾、のいずれかを選択します。

選択した分類の武器を使用する際、ダメージがレベル分上昇します。

レベルアップ効果:

レベル分、指定分類の武器を使用した際のダメージが上昇する。

《武器訓練》

必要FP:2

コスト:なし

タイミング:常時

制限:選択した武器のみに効果

効果

特定の武器の扱いに熟練します。

一つの武器を選択して、その武器を使用するとき命中修正に+1します。

この選択する武器は分類ではなく個別の武器であることに注意してください。

例:剣ではなくロングソード、を選択

《強打》

必要FP:2

コスト:なし

タイミング:攻撃判定前

制限:近接攻撃時のみ

効果:

命中させることよりも、相手により高いダメージを与えることを重視して攻撃を行います。

攻撃における命中判定において-1のペナルティを受けるごとに追加ダメージを1、命中時に与えられます。

この追加ダメージは攻撃型(刺)の影響を受けず、上昇した分だけHPにダメージを与えます。

ただしこの追加ダメージは、武器そのもののダメージが相手の防護点を超えていない場合無効になります。

また命中判定のペナルティは、攻撃修正と同値までしかかけられません。

(攻撃修正が2なら-2までのペナルティをかけることができ、ダメージを+2できます。)

《防御体勢》

必要FP:2

コスト:なし

タイミング:攻撃判定の前

制限:なし

効果:

敵の攻撃に対する警戒度を高めます。

次の自分の行動まで、全ての命中に-1、全てのダメージに-1の修正を受けると同時に全ての回避に+1のボーナスを得ます。

このフィートを使用したラウンドは、必ず近接速攻撃・近接攻撃・突撃攻撃・迎撃待機・射撃攻撃のいずれかを行わなければなりません。

《早仕舞い》

必要FP:2,3(最大2レベル)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:なし

効果:

訓練により素早く武器をしまえるようになります。

戦闘中の“武器をしまう”行動を、1Hの武器と盾に限り0アクションで行えるようになります。

1Hと2Hの両方で使用できる武器は、使用方法に限らず2Hの武器として扱います。

このフィートの効果はアイテムなどには適用されず、残りアクション数が0の場合も使用できません。

また、このフィートは1ラウンドに1回しか使用できません。

レベルアップ効果:

2Hの武器も0アクションでしまえるようになります。

《近接回避訓練》

必要FP:3,7,10(3レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:装備している鎧が軽装以下であり、かつ盾を装備していないとき

効果:

近接攻撃を体さばきで回避する訓練をします。

近接回避修正を+1します。

レベルアップ効果:

近接回避修正を+2します。

《射撃回避訓練》

必要FP:3,7,10(3レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:装備している鎧が軽装以下であり、かつ盾を装備していないとき

効果:

射撃攻撃を体さばきで回避する訓練をします。

射撃回避修正を+1します。

レベルアップ効果:

射撃回避修正を+2します。

《フェイント》

必要FP: 3,5,7,9(4レベルまで)

コスト:疲労4

タイミング:攻撃判定前

制限:近接攻撃時のみ

効果:

フェイントをかけ、相手を惑わすことで攻撃を命中しやすくする。

攻撃判定前に使用を宣言し、4点疲労することで、攻撃判定を2回行えるようにします。

2回振って好きなほうの出目を使うことが可能です。

ただしどちらかの判定で1ゾロがでた場合、その判定は自動失敗します。

レベルアップ効果:

レベルが上がると、2レベル以降疲労点を1点ずつ下げることが出来ます。

最終的にレベル4で疲労点1で使うことが出来ます。

《カウンター》

必要FP:3,5,7,9(4レベルまで)

コスト:疲労2

タイミング:近接回避判定の前

制限:近接攻撃のみ

効果:

攻撃を回避し、その敵の勢いを利用して相手に一撃を加えます。

回避判定の前に使用を宣言し、回避判定を-2のペナルティを受けて回避します。

回避が成功したら、そのまま一回攻撃を行うことが出来ます。

この攻撃は、命中した場合ダメージに+2のボーナスを得ることが出来ます。

逆に相手の攻撃が命中した場合、相手のダメージに+2のボーナスが与えられます。

カウンターは1ラウンドに1回までしか行えません。

レベルアップ効果:

1ラウンドにレベルと同回数までカウンターを行えるようになります。

《見切り》

必要FP:4,7,9(3レベルまで)

コスト:なし

タイミング:近接回避判定の前

制限:装備している鎧が軽装以下であり、かつ盾を装備していないとき

効果:

相手の太刀筋を読み、最低限の動きで敵の攻撃を回避します。

回避判定前に宣言し、回避判定に+1のボーナスを得ます。

ただし、回避に失敗した場合は相手のダメージに+4の補正がかかります。

レベルアップ効果:

回避判定のボーナスが+レベル、失敗時のダメージペナルティが(レベル×4)になります。

フィート使用時にどのレベルを使うか選択可能です。

《ディザーム》

必要 FP:4

コスト:疲労2

タイミング:攻撃判定前

制限:近接武器使用時のみ

効果:

武器を狙い相手に取り落とさせる技術です。

攻撃判定前に使用を宣言し、2点疲労することで、相手の武器落としを狙って攻撃できます。

攻撃が命中した場合、攻撃の達成値を目標に頑健 ST を行い、失敗すると取り落とします。

この時、両手持ちの武器をもっていれば頑健 ST に+2のボーナスを得ることが出来ます。

《軽減回避》

必要 FP:4,7(最大2レベル)

コスト:なし

タイミング:近接攻撃回避失敗時

制限:軽装以下の鎧を装備している

効果:

攻撃を受けた瞬間に相手から距離をとることで、受けるダメージを軽減します。

防護点や突効果などの計算が終わった後の最終ダメージを半分にします。

端数は切り上げます。

このフィートは2アクションを使用し、このアクションは次の行動から前借して消費されます。

行動前の場合はこのラウンドの、行動済みの場合は次のラウンドのアクション数が減少します。

次の行動時のアクション数が2未満の場合はこのフィートは使用できません。

このフィートは、攻撃が自動命中した場合や回避に自動失敗した場合も使用できます。

レベルアップ効果:

フィート使用時の消費アクション数が1になります。

次の行動時のアクション数が1未満の場合にこのフィートが使えなくなります。

《武器熟練》

必要 FP:5

コスト:なし

タイミング:常時

制限:選択した武器のみに効果、《武器訓練》を取得済みの武器のみ選択可

効果:

訓練をして鍛えた武器の扱いをさらに洗練します。

《武器訓練》をした武器のみ選択でき、さらにその武器での命中判定に+1のボーナスを得ます。

《武器訓練》と合わせて合計+2のボーナスを得ることが出来ます。

《変幻の太刀筋》

必要FP:5,7,10(3レベルまで)

コスト:疲労3

タイミング:攻撃した対象の回避判定後

制限:近接武器装備時のみ

効果:

相手の回避行動を素早く察知し、攻撃の軌道を変えたり素早く切り替えしたりして対応します。

相手の回避後に3点の疲労を受けることで、命中とダメージに-1のペナルティを受けた状態で攻撃を行えます。

ただし、直前の攻撃で自動失敗した場合はこのフィートを使うことはできません。

このフィートは1度の攻撃で何度でも使えますが、ダメージと命中のペナルティは使用した回数分累積していきます。

一度目の使用時は-1、二度目の使用時は-2、三度目の使用時は-3というふうになります。

また、近接速攻撃でこのフィートを使用した場合は、速攻撃の命中-2ペナルティとこのフィートのペナルティは累積します。

一度目の使用時は命中に-3とダメージに-1、二度目の使用時には命中に-4とダメージに-2といった具合になります。

レベルアップ効果:

レベルが上昇した場合、このフィートによる命中とダメージのペナルティがレベル-1点軽減されます。

この効果により命中とダメージにボーナスがつくことはありません。

2レベルでは一度目はペナルティなしで二度目からペナルティ累積、3レベルでは二度目までペナルティなしで三度目からペナルティ累積というようになります。

《連撃》

必要FP:5,10(2レベルまで)

コスト:疲労3

タイミング:攻撃判定前

制限:近接武器使用時のみ

効果:

手数を増やし、相手に連続で攻撃を叩き込む技。

攻撃判定前に使用を宣言し、3点疲労することで、1ラウンド内で攻撃を2回行えるようにします。

ただしいくつかの制限があり、まずこの技は速攻撃で行うことは出来ません。

(速攻撃については「戦闘行動」を参照)

また攻撃の判定は-2のペナルティを受けます。

また、このフィートと他のフィートを組み合わせる場合、2回の攻撃は別々の攻撃として扱う為それぞれの攻撃に別々のフィートを組み合わせることも可能です。

逆に言えば、2回分の攻撃それぞれに疲労を受けなければならないということです。

《二刀流》と組み合わせた場合、連続攻撃においては2回の攻撃のうちのどちらかでしか《二刀流》は行えません。

レベルアップ効果:

2レベルで1ラウンド内に3回攻撃を行えるようになる。その場合疲労は倍の6点となる。

《二刀流》と組み合わせた場合、連続攻撃においては3回の攻撃のうちのどれか1回のみ《二刀流》を行えます。

学者(スカラー)

様々な分野に精通する知識の探究者。
豊富な知識は冒険中の様々な場面で役に立ちますが、戦闘面はからっきしです。

HP 係数:3

戦闘修正:CL-1

頑健:CL 直感:CL+1 意志:CL+1

近接:単純 射撃:単純 鎧:軽装

クラス技能:読み書き

特殊:

学問技能のうち好きなものを3つ選択し、クラス技能扱いとします。

追加言語を1つ得られます。

・フィート一覧

《深遠な知識》

必要 FP:1,3,5,7(4レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:学者のみ取得可能

効果:

学者としての専門を定め、その知識を深く追求します。

クラス技能として取得した学問を一つ選択し、その学問を使用した判定に+1の修正を得ます。

一度選択した学問を変更することはできません。

レベルアップ効果:

選んだ学問の判定に+レベルの修正を得ます。

《記憶発掘》

必要 FP:1,2,4,8(4レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:学者のみ取得可能

効果:

記憶を整理し引き出す訓練により、物事を思考したり思い出したりする手助けとします。

成功した知能判定に対して1度だけ振り直しができます。

振りなおす前の値と後の値の好きな方を、その判定の数値とすることができます。

このフィートは1シナリオに1回しか使えません。

また、《再考》《客観的視点》を使用した判定にこのフィートを使用することはできません。

レベルアップ効果:

1シナリオにレベル回使えるようになります。

ただし、同じ判定に2度使用することはできません。

《弱点解析》

必要FP:1,4,9

コスト:なし

タイミング:常時

制限:自身が敵の知名度判定に成功している

効果:

敵の弱点を知り、戦闘を有利にします。

このフィートを使用した場合、知名度判定に成功した敵に対して攻撃するときに、全ての属性のダメージに1点のボーナスを得ます。

また戦闘開始前に知名度判定に成功し味方に伝えた場合、情報を伝えられた味方も全ての属性のダメージに1点のボーナスを得ます。

レベルアップ効果:

2レベルでは、知名度判定時に自身の達成値が知名度を2以上うわまわっていたときに、ダメージボーナスが2点になります。

3レベルでは、知名度判定時に自身の達成値が知名度を5以上うわまわっていたときに、ダメージボーナスが3点になります。

《広範な知識》

必要FP:2,4,8(3レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:読み書きのLvが必要FP以上である

効果:

様々な書物を読み解くことによって、浅く広い知識を所持しています。

全ての知名度判定に+1の修正を得ます。

レベルアップ効果:

全ての知名度判定に+レベルの修正を得ます。

《博学の徒》

必要FP:2,5,9(3レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:学者のみ取得可能

効果:

学者として種々の学問を学びとります。

学者クラスで選択していない全ての学問を1レベル取得している扱いにします。

1レベル以上習得している学問については、技能レベルが1高い扱いとすることができます。

ただし、これにより技能レベルがクラスレベルを超えることはありません。

レベルアップ効果:

学者クラスで選択していない全ての学問をフィートレベルと同じだけ取得している扱いにします。

1レベル以上習得している学問については、技能レベルがフィートレベル分高い扱いとすることができます。

ただし、これにより技能レベルがクラスレベルを超えることはありません。

《再考》

必要 FP:2,4,8(3レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:学者のみ取得可能

効果:

わからない事柄に対し、素早く情報を整理しなおすことで思考をやり直します。

失敗した知能判定に対して1度だけ振り直しできます。

フアンブルした判定に対しては振り直しできません。

このフィートは1シナリオに1回しか使えません。

また、《記憶発掘》《客観的視点》を使用した判定にこのフィートを使用することはできません。

レベルアップ効果:

1シナリオにレベル回使えるようになります。

ただし、同じ判定に2度使用することはできません。

《行動予測》

必要 FP:2,6,10(3レベルまで)

コスト:なし

タイミング:行動開始前

制限:自身が敵の知名度判定に成功している

効果:

敵の行動を予測し味方に伝え、戦闘を有利にします。

まず2アクションを使用し、対象となる敵を1体選びます。

戦闘開始前の知名度判定において自身の達成値が知名度を2以上うわまわっていた場合、対象は1ラウンドの間回避と命中に-1のペナルティを受けます。

5以上うわまわっていた場合は回避と命中のペナルティが-2になります。

レベルアップ効果:

レベル体まで対象を選ぶことができるようになります。

《学者仲間》

必要 FP:3

コスト:なし

タイミング:平時

制限:学者のみ取得可能

効果:

学者として、ほかの学者やそれに類する人間と交流を持ちます。

町などにいる NPC の学者と知り合いであることができます。

ただし、このフィートの適用に関して GM は理由を話さず、シナリオ運用上の都合で却下することが出来ます。

《逃げるが勝ち》

必要 FP:3

コスト:なし

タイミング:常時

制限:なし

効果:

小さな隙をついて迅速な撤退を行います。

このフィートの使用者と同じユニットにいるキャラクターは、逃走を行う際に機会攻撃を誘発しなくなります。

このフィートの使用者が逃走した後の残されたユニット、別ユニットとして行動している味方、挟み撃ちなどで逃走そのものが不可能な場合などはこのフィートは効果を発揮しません。

《魔術対策》

必要 FP:3,6,9(3レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:学問／神秘学のLvが必要FP以上である

効果:

魔術に精通しその対策を学ぶことで、魔術に対する抵抗力を上げる。

魔術(奇跡や妖精術などは含まない)に対する全てのSTに+1のボーナスを得る。

ただし自分が魔術を使う場合はその行使にも影響を受け、魔力に-1のペナルティを受ける。

レベルアップ効果:

STボーナスが+レベルに、魔力ペナルティが-レベルになる。

《応急医学》

必要 FP:3,5,8(3レベルまで)

コスト:なし

タイミング:平時

制限:学問／医学のLvが必要FP以上である

効果:

医学に精通し、より適切な応急処置を行えるようになります。

自身が応急手当を使用する場合に+2のボーナスを得ます。

また他人が応急手当を使用する場合にも、助言により+1の判断ボーナスを与えることができます。

レベルアップ効果:

自身が応急手当を使う場合のボーナスが+レベル×2になります。

他人が応急手当を使う場合のボーナスが+レベルになります。

《客観的視点》

必要FP:4,10(2レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:学者のみ取得可能

効果:

常に自身の思い込みや勘違いである可能性を考え、考え違いに早い段階で気付けるようになります。

フアンブルした知能判定に対して1度だけ振り直しできます。

このフィートは1シナリオに1回しか使えません。

また、《記憶発掘》《再考》を使用した判定にこのフィートを使用することはできません。

レベルアップ効果:

1シナリオにレベル回使えるようになります。

ただし、同じ判定に2度使用することはできません。

《歴史上の敵》

必要FP:4

コスト:なし

タイミング:常時

制限:学問／史学のLvが必要FP以上である

効果:

史学に通じ、様々な史記に残されている生物の記録を活用します。

知名度判定の際に、学問／史学を伝承知識として使用できるようになります。

《解体知識》

必要FP:4,7,10(3レベルまで)

コスト:なし

タイミング:平時

制限:学問／建築のLvが必要FP以上である

効果:

建築学に精通し建物の構造を解析することで、効率的に建造物の破壊を行えるようになります。このフィートを取得している者は10分ほどかけて調査をすることで、建造物の耐久値と防護点をすべて知ることができます。

崩落する可能性のある建造物について、ざっと眺めただけでおおよそのあたりが崩落しそうかを判別でき、時間をかけて調査することでどこを破壊すればどの程度崩落するのかおおよそわかるようになります。

また建造物の比較的弱い部分を探し出すことで、建造物の防護点を下げることができます。

壊したい建造物に対して学問／建築で判定を行い、目標値を3上回るごとにすべての防護点が1下がります

目標値の設定は下記を参照してください。

このフィートは、魔法的な力で強化されている建造物にも効果があります。

レベルアップ効果:

防護点低下の判定値に(レベル-1)×3のボーナスを得る。

ベース目標値

木材	10
土壁	10
レンガ	8
石組	10
一枚岩	12
鉄製	14

補正值

いつ作られたかわからないくらいに古い	-8
古くガタがきはじめている	-4
間に合わせで作られている	-4
つくりが甘い	-2
堅牢に作られている	+2
建造後間もない	+2
補修されている	+2
魔法で強化されている	+2～

槍投兵(ミサイルランサー)

補助や妨害を得意とする、遠近両方に対応した万能型戦士。
単純な戦闘能力では一歩劣るが、様々な状況に対する対応力は高い。

HP 係数:4

戦闘修正:CL+1

頑健:CL+1 直感:CL+1 意志:CL

近接:冒険 射撃:冒険 鎧:中装

クラス技能:応急手当 登攀 搜索 生存術

・フィート一覧

《早抜き》

必要 FP:1

コスト:なし

タイミング:常時

制限:なし

効果:

素早くて確かな武器準備を訓練し、可能にする。

戦闘中の“武器を抜く”行動を行う際、その行動のためにかかる1アクションを0アクションにする。

《遠投》

必要 FP:1

コスト:なし

タイミング:常時

制限:投擲武器装備時

効果:

訓練により、より遠くまでの確に武器を投げる事が出来るようになります。

投擲武器の射程が2倍になり、命中に+1の修正を得ます。

このフィートは近接武器の投擲にも有効です。

《武器の流儀》

必要 FP 1,3,5,7,9(5レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:指定する種類の武器を使用している時のみ

効果:

特定の分類の武器をより効率的にダメージを与える方法を心得ます。

剣、斧槌、槍棍、節棍、弓、機械弓、投石器、投擲、盾、のいずれかを選択します。

選択した分類の武器を使用する際、ダメージがレベル分上昇します。

レベルアップ効果:

レベル分、指定分類の武器を使用した際のダメージが上昇する。

《足払い》

必要FP:1,4,7,10(4レベルまで)

コスト:なし

タイミング:攻撃判定の前

制限:槍、棍系の武器を持っているか、軽装鎧以下を装備

効果:

相手の足をとってバランスを失わせ、転倒させる技術です。

長い柄をもつ武器を使用するか、軽装鎧以下の軽装で、足技を使って使用できます。

攻撃前に判定を宣言し、攻撃の命中判定に-3のペナルティを受けて攻撃します。

命中した場合、相手にダメージが通ったなら、

命中判定の達成値を目標値に頑健ST又は直感STを行い、失敗すると転倒します。

この時STは高いほうを使用できます。転倒時、1Dダメージを防護点無視で受けます。

レベルアップ効果:

レベルが上昇した場合、足払いの命中判定値にレベル-1のボーナスがつきます。

《前進投擲》

必要FP:1,4,8(3レベルまで)

コスト:疲労3

タイミング:攻撃判定前

制限:投擲武器装備時

効果:

助走をつけて投擲を行い、そのまま前列に入ります。

攻撃判定前に使用を宣言し、2アクションを消費し3点疲労することで、命中に-2のペナルティを受けた射撃攻撃を行います。

この攻撃は威力に肉体値分のボーナスをうけ、攻撃後、自動的に前列に移動します。

このフィートは自身が後列にいるときしか使用できません。

レベルアップ効果:

命中にレベル-1のボーナスを得ます。

具体的に、レベル2で-1のペナルティ、レベル3でペナルティなしでこの攻撃を行えます。

《武器訓練》

必要FP:2

コスト:なし

タイミング:常時

制限:選択した武器のみに効果

効果

特定の武器の扱いに熟練します。

一つの武器を選択して、その武器を使用するとき命中修正に+1します。

この選択する武器は分類ではなく個別の武器であることに注意してください。

例:剣ではなくロングソード、を選択

《狭間の矢》

必要FP:2

コスト:なし

タイミング:常時

制限:射撃武器使用時のみ

効果:

僅かな隙をついて射撃攻撃を行います。

前衛が戦闘中であっても誤射判定なくエンゲージ内に射撃攻撃を行うことができます。

ただし、前衛のエンゲージエリアをつきつて矢を撃てるわけではないので、後衛に攻撃する場合は射線を確保する必要があります。

《連続投擲》

必要FP:2,4,6,8,10(5レベルまで)

コスト:疲労(レベル×2)点

タイミング:攻撃判定前

制限:なし

効果:

投擲武器を名人的な速さで連続投擲します。

取得すると同じ投擲武器を2回連続で投擲することが可能です。

この際2アクションの行動を消費し、命中には-2のペナルティを受けます。

当然ですが、投げる分だけの投擲武器を持っていなければなりません。

投擲武器はあらかじめ投げやすい場所にしまっておく必要があります。

レベルアップ効果:

レベルが上がると一度に投擲可能な武器数が上昇します。

2レベルなら3本、3レベルなら4本、4レベルなら5本、5レベルなら6本です。

《後退攻撃》

必要FP:2,5,7(2レベルまで)

コスト:疲労2

タイミング:攻撃判定前

制限:近接武器装備時

効果:

近接攻撃を行った後、素早く後列に移動します。

攻撃判定前に使用を宣言し、2点疲労することで、命中に-1のペナルティを受けた近接攻撃を行います。

この攻撃後、自動的に後列に移動します。

ただし、後列が存在しない状況や、攻撃側の致命的失敗もしくは回避側の劇的成功により機会攻撃を受けた場合、移動は行われません。

レベルアップ効果:

命中にレベル-1のボーナスを得ます。

具体的に、レベル2でペナルティなし、レベル3で命中+1でこの攻撃を行えます。

《投擲術》

必要 FP:2,6(2レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:投擲武器装備時

効果:

訓練により、より強力な投擲攻撃を行えるようになります。

投擲武器のダメージが+2されます。

このフィートは近接武器の投擲にも有効です。

レベルアップ効果:

投擲武器のダメージがさらに+2され、合計+4ダメージが増えます。

《牽制術》

必要 FP:2,8,10(3レベルまで)

コスト:疲労4

タイミング:行動前

制限:槍棍武器装備時

効果:

味方の行動に合わせて、周囲の敵を牽制する。

このフィートは行動前に使用を宣言することで2アクションを消費することで使用できます。

使用者は近接命中により判定値を出し、使用者と同列の敵はその値を目標に直感 ST を行い、失敗した場合は次に使用者の手番が回ってくるまで全ての命中と回避に-1のペナルティを受けます。

レベルアップ効果:

疲労が2+レベル×2に、命中と回避のペナルティが-レベルになります。

《曲射》

必要 FP:3,6,9(3レベルまで)

コスト:疲労1

タイミング:攻撃判定前

制限:投擲武器装備時のみ

効果:

山なりに武器を投擲することで、障害物越しに攻撃を当てます。

攻撃判定前に使用を宣言し、1点疲労することで、命中とダメージに-1のペナルティを受けた射撃攻撃を行います。

この攻撃は通常の射撃と違い、斜線を確保していない相手も対象にすることができます。

このフィートは洞窟や屋内などの狭い場所では使用できません。

レベルアップ効果:

レベル2でダメージに+1のボーナスを得て、合計でペナルティなしになります。

レベル3で命中に+1のボーナスを得て、合計でペナルティなしになります。

《身代わり》

必要FP:3,5,9(3レベルまで)

コスト:疲労1

タイミング:身代わりを行う味方の回避判定前

制限:中装以下の鎧装備時

効果:

味方が射撃される直前に射線に割り込み、ダメージを肩代わりします。

同列とそれより後ろ(通常の戦闘では、自身が前衛の場合は前衛と後衛、自身が後衛の場合は後衛)の味方を対象とし、射撃の回避前に宣言することでこのフィートは使用できます。

身代わりをされたキャラクターは攻撃を受けず、代わりに使用者が攻撃を受けます。

この際に回避を行うことはできず、相手が自動成功した場合は劇的成功として扱い、自動失敗した場合のみ攻撃が外れたとしてダメージを受けません。

また、攻撃にを受ける前提で身構えているため、全ての属性の防護点に+3のボーナスを得ます。

レベルアップ効果:

追加防護点がレベル×3になります。

《貫通》

必要FP:3,6,9(3レベルまで)

コスト:疲労3

タイミング:攻撃判定前

制限:制限刺属性の近接武器のみ

効果:

鎧の隙間を突き、刃をえぐりこませる技術です。

攻撃判定前に使用を宣言し、3点疲労し、命中判定に-2のペナルティで攻撃を行います。

この攻撃が命中した場合命中した対象の防護点を半分として扱うことが可能です。

この時端数は切り捨てとなります。この効果は今回の攻撃のみに有効です。

レベルアップ効果:

レベルが上がると、2レベル以降疲労点を1点ずつ下げることが出来ます。

最終的にレベル3で疲労点1で使用する事が出来ます。

《迎え撃ち》

必要FP:3,6,9(3レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:射撃武器使用時のみ

効果:

射撃武器が不利な至近距離においても冷静に戦闘し、射撃を行うための技術です。

このフィートを持つ者は、前衛に出て近接戦闘に巻き込まれている場合でも、機会攻撃を誘発することなく-1のペナルティのみで射撃を行うことが可能です。

レベルアップ効果:

レベルが上昇した場合、攻撃の際に判定値にレベル-1のボーナスがつきます。

(2レベルで+1、元からの-1のペナルティと打ち消してプラスマイナス0となる。)

《ディザーム》

必要FP:4

コスト:疲労2

タイミング:攻撃判定前

制限:近接武器使用時のみ

効果:

武器を狙い相手に取り落とさせる技術です。

攻撃判定前に使用を宣言し、2点疲労することで、相手の武器落としを狙って攻撃できます。

攻撃が命中した場合、攻撃の達成値を目標に頑健STを行い、失敗すると取り落とします。

この時、両手持ちの武器をもっていれば頑健STに+2のボーナスを得ることが出来ます。

《射線取り》

必要FP:4

コスト:なし

タイミング:常時

制限:なし

効果:

適切な位置取りにより、効率的に射線を確認します。

射線を取る行動で、最大2人まで射線を取れるようになります。

《妨害攻撃》

必要FP:4,8(2レベルまで)

コスト:なし

タイミング:行動前

制限:近接武器装備時

効果:

敵の攻撃にあわせて攻撃を加えることで、相手の行動を阻害します。

このフィートを使用する場合、行動前に使用を宣言することで2アクションを消費し、攻撃待機状態となります。

攻撃待機状態のときに自身と同列の敵がいずれかのキャラクターに近接攻撃を行った場合、その敵に対して任意で近接攻撃を行うことができます。

この攻撃は相手の攻撃の前に行われ、攻撃の成否にかかわらずその後に行われる相手の攻撃のダメージが半分(端数切捨て)になります。

攻撃後、自身のイニシアティブが攻撃を行った相手の直後になります。

イニシアティブが変更されたラウンドは行動を行うことができません。

攻撃を行わなかった場合は攻撃待機状態が続き、次の自分の手番で攻撃待機状態は解除されます。

また、攻撃待機状態で機会攻撃やカバーリングを行うなど何らかの行動をとった場合や、自身が攻撃を受けてその相手に攻撃を行わない場合などもその時点で攻撃待機状態は解除されます。

レベルアップ効果:

攻撃を受けても攻撃待機状態が解除されなくなります。

《魔法カウンター》

必要FP:5,10(2レベルまで)

コスト:なし

タイミング:行動前

制限:投擲武器装備時

効果:

敵の魔法にあわせて攻撃を加えることで、相手の行動を阻害します。

このフィートを使用する場合、行動前に使用を宣言することで2アクションを消費し、攻撃待機状態となります。

攻撃待機状態のときに射程内の敵が魔法(魔術・奇跡など)を行った場合、その敵に対して任意で射撃攻撃を行うことができます。

この攻撃は相手の魔法の前に行われ、攻撃が命中したか否かにかかわらず相手の魔法は効果を失います。

ただし、相手が機会攻撃を誘発しない方法で魔法を使った上で攻撃の回避に成功した場合や、何らかの事情により目標のキャラクターを攻撃できなかった場合、相手の魔法は通常の効果を発揮します。

攻撃後、自身のイニシアティブが攻撃を行った相手の直後になります。

イニシアティブが変更されたラウンドは行動を行うことができません。

攻撃を行わなかった場合は攻撃待機状態が続き、次の自分の手番で攻撃待機状態は解除されます。

また、攻撃待機状態で機会攻撃やカバーリングを行うなど何らかの行動をとった場合や、自身が攻撃を受けてその相手に攻撃を行わない場合などもその時点で攻撃待機状態は解除されます。

レベルアップ効果:

攻撃を受けても待機状態が解除されなくなります。

理術師(ロウチェンジャー)

世界の真実の姿の究明を目指す術師たち。
直接戦闘能力は低い、空間を操り不可思議な現象を起こす術を使う。

HP 係数:4

戦闘修正:CL-2

頑健:CL+1 直感:CL 意志:CL+1

近接:単純 射撃:単純 鎧:軽装

クラス技能:読み書き 学問/神学 学問/神秘学

特殊:理術が使える

追加言語を1つ得られる

・フィート一覧

《プール回復》

必要FP:1,3,5,7(4レベルまで)

コスト:負傷2

タイミング:常時

制限:理術師のみ習得可能

効果:

自身の生命力を消費し、生命プールを大幅に回復します。

戦闘中では、2アクション使用し2点の負傷ダメージを受けることで、生命プールを10点回復します。

このフィートは使用時に好きなレベルを選ぶことができます。

レベルアップ効果:

2レベルで、4点の負傷で生命プールを18点回復できるようになります。

3レベルで、6点の負傷で生命プールを24点回復できるようになります。

4レベルで、8点の負傷で生命プールを30点回復できるようになります。

《理力ブースト》

必要FP:1,2,4,7,10(5レベルまで)

コスト:負傷1

タイミング:理術使用時

制限:理術師のみ習得可能

効果:

自身の生命力を消費し、一時的に理力を上昇させます。

理術使用時に1点の負傷を受けることで、その理術に限り理力に1のボーナスを得ます。

このフィートは使用時に好きなレベルを選ぶことができます。

レベルアップ効果:

2レベルで、3点の負傷で理力を2上昇させます。

3レベルで、6点の負傷で理力を3上昇させます。

4レベルで、10点の負傷で理力を4上昇させます。

5レベルで、15点の負傷で理力を5上昇させます。

《集中理術》

必要FP:1,3,6,9(4レベルまで)

コスト:なし

タイミング:理術使用時

制限:理術師のみ習得可能

効果:

理術の使用に意識を集中することで、一時的に理力を上昇させます。

このフィートを使用した場合、その理術に限り理力に1のボーナスを得ますが、かわりに機会攻撃を誘発します。

レベルアップ効果:

理力のボーナスがレベルになります。

《プール拡大》

必要FP:2,4,6,8,10(5レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:理術師のみ習得可能

効果:

生命プールの容量を増やし、より多くの生命力を蓄えておけるようにします。

生命プールの最大値が2増えます。

レベルアップ効果:

生命プールの最大値がレベル×2増えます。

《片印理術》

必要FP:2

コスト:なし

タイミング:理術使用時

制限:理術師のみ習得可能

効果:

簡易の印で理術を使用できるようになります。

このフィートを使用した場合、本来両手で印を組まなければならない理術を、片手の印だけで使用できるようになります。

利き腕逆腕を問わず片手が空いていれば理術を使用できますが、理力に-1のペナルティを受けます。

《無印理術》

必要FP:4

コスト:なし

タイミング:理術使用時

制限:《片印理術》得済み

効果:

印を結ばずに理術を使用できるようになります。

このフィートを使用した場合、本来両手で印を組まなければならない理術を、印を組まずに使用できるようになります。

両手がふさがっていても理術を使用することができますが、理力に-2のペナルティを受けます。

《召喚生物感知》

必要FP:1,3,6,9(4レベルまで)

コスト:なし

タイミング:なし

制限:なし

効果:

異質な世界の気配を感じ取ることで、異世界の住人を見つけ出します。

誰かに召還されている魔界や神界、その他異世界の生物を感知します。

感知できる範囲は自分からおおよそ10mまでで、目で見ていなくともその生物までの距離と方角がわかります。

本来は異世界に住んでいる生物であっても誰にも使役されていない場合や、誰かに召喚された生物であっても魔法生物のような異界の住人でないものは感知できません。

また、

レベルアップ効果:

感知できる範囲が、レベルが上がるごとに30m伸びます。

2レベルで40m、3レベルで70m、4レベルで100mまで感知できるようになります。

《不運のにおい》

必要FP:2,5(2レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:なし

効果:

運気の流れを読み、大きな不運を遠ざけます。

判定時の2Dの出目が2だったときにこのフィートを使用することで、出目で3が出たものと扱うことができます。

これにより判定は自動失敗ではなくなります。

このフィートは1シナリオにつき1回しか使用できません。

レベルアップ効果:

1シナリオにつきこのフィートをレベル回使用できるようになります。

《幸運のかけら》

必要FP:6

コスト:なし

タイミング:常時

制限:なし

効果:

運気の流れを読み、自らの元に幸運を手繰り寄せます。

判定時の2Dの出目が11だったときにこのフィートを使用することで、出目で12が出たものと扱うことができます。

これにより判定は自動成功となります。

このフィートは1シナリオにつき1回しか使用できません。

理術について

理術師は魔法の一種である理術を使用することができます。

理術は魔術から派生した魔法の一種で、自らの生命力を捧げることで空間を操作したり、異世界の法則を持ち込んだりする術です。

基本的には両手で印を結ぶことで使用できますが、詳細な方法は個人の資質や経験により微妙に違うようです。

理力

理力は理術を使用する際に、その強さを決めるための数値です。

魔法強度や威力の算出に使用し、計算方法は知能+クラスレベルにフィートなどによる補正を加えます。

魔術における肉体引き換えや生贄・焦点具のような、フィートを取得せずに上昇させる方法はありません。

理術習得値

理術習得値は理術を習得するのに使用する数値です。

理術の習得はこの習得値を消費して行います。

習得値はレベルごとに(5+技術)×レベル分だけ得られます。

必要な理術習得値はそれぞれの理術の説明に書かれています。

この習得値を使用する以外の方法で理術を習得することはできません。

生命プール

理術を扱うさい生命力を直接消費するのは非常に危険で効率も悪いため、理術師は自身の生命力を扱いやすい形態に変換して貯めておき、通常はそれを消費して理術を行使しています。

この変換された生命力を生命プールと呼び、その最大値は $10 + CL \times 2$ にフィートなどによる補正を加えた値を持ちます。

消費された生命プールは自然に回復することはありませんが、全ての理術師は2アクション使用し1疲労を受けることで1回復することができます。

またフィートを取得することにより、より大きく回復することもできます。

理術の使用

理術は生命プールとアクションを使用することで使用することができます。
消費するコストとアクション数はそれぞれの理術の説明に書かれています。
戦闘中に理術を使用する場合、3アクション以上必要なものはラウンドをまたいでアクションを消費し、発動途中で攻撃を受けた場合は中断してしまいます。
アクションを消費しないものは基本的にいつでも使用できます。
魔術や奇跡と違って機会攻撃は誘発しませんが、両手を使って印を結ぶため基本的には両手に何も持っていない状態でなければ理術は使用できません。

特殊な使用方法として、生命プールを使わずに生命力を直接捧げることで理術を使用することができます。
この使用方法では、コスト1につき1点の負傷ダメージを負います。
生命プールと併用することもでき、たとえばコスト5の理術を使用するのに、生命プール3と負傷2の消費で使用することができます。
この方法での理術の使用は非常にリスクが高く、安全に使えるのは1日に1回だけです。
2回目以降は使用後に2dを振り、その値がこの方法で理術を使った回数以下だった場合、残りHPに関係なくその場でショック死します。
このカウントは十分な休息、具体的には6時間以上の睡眠をとることでリセットされます。

特殊な使用時間: 占有

理術には「占有」という特殊な使用時間があります。
占有の理術を使用した場合、その理術の使用を止めるまで生命プールの最大値が使用したコスト分だけ下がります。
生命力を捧げて受けた負傷も回復しなくなりますが、それ以外の負傷や疲労は回復することが可能です。
効果時間が占有の理術は任意で使用を止めることができるほか、術者が死んだときも自動的に解除されます。

計算式まとめ

理力 = 知能 + CL + 補正值

習得値 = (5 + 技術) × CL

生命プール = 10 + CL × 2 + 補正值

理術一覧

《ミサイル》

習得値:3

コスト:4

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:一瞬

ST:直感／半減

効果解説:

衝撃波を放ち相手を攻撃します。

対象は3d+理力の叩ダメージを受けます。

《ヒールトーチ》

習得値:3

コスト:1

発動時間:2アクション

射程距離:近距離

効果範囲:1個

持続時間:永続(占有)

ST:なし

効果解説:

たいまつ程度の明るさを持つ浮遊する光球を作り出します。

この光球は近距離の範囲内で自由に動かすことができ、生物にぶつけることで負傷を1回復します。

この行動はアクションを消費せず、いつでも行うことができます。

また、この光球を同時に二つ以上出すことはできません。

《アロー》

習得値:4

コスト:5

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:一瞬

ST:直感／半減

効果解説:

一点に集中した衝撃波を放ち、相手を攻撃します。

対象は2d+理力の刺ダメージを受けます。

《ラッキー》

習得値:5

コスト:5

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:6時間

ST:なし(意思/無効)

効果解説:

世界の法則を一時的に書き換え、大きな幸運を与えます。

次の判定に+1の幸運ボーナスを得ると共に、ダイス2でもファンブルにならず、ダイス11でもクリティカルとして扱います。

また、ボーナスを受けられるのは1回だけですが、理術の効果はその後も残ります。

この理術の効果が続くまでは、再度この理術の対象になることはできません。

通常はかけられてから6時間は効果を受けることができませんが、魔法解除などで解除されれば連続して使用することも可能です。

《グッドラック》も《ラッキー》がかけられているものとして扱います。

《アンラッキー》

習得値:5

コスト:5

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:6時間

ST:意思/無効

効果解説:

世界の法則を一時的に書き換え、大きな不運を与えます。

次の判定に-1のペナルティを得ると共に、ダイス12でもクリティカルにならず、ダイス3でもファンブルとして扱います。

また、ペナルティを受けるのは1回だけですが、理術の効果はその後も残ります。

この理術の効果が続くまでは、再度この理術の対象になることはできません。

通常はかけられてから6時間は効果を受けることができませんが、魔法解除などで解除されれば連続して使用することも可能です。

《バッドラック》も《アンラッキー》がかけられているものとして扱います。

《ポーン》

習得値:7

コスト:10

発動時間:2アクション

射程距離:近距離

効果範囲:1体

持続時間:永続(占有)

ST:なし

効果解説:

鎧兜をまとい短槍を持った小さな兵士を作り上げます。

身長は1mほどで、色は術者により異なりますが、基本的に全身一色でのっぺりとした質感を持ちます。

基本的なモンスターデータは後に記述します。

この理術を取得したものはそのデータを全て知っているものとします。

術者が死んだ場合、作り出された兵士はその場で消滅します。

術者とは魔法的なつながりがあるため、声に出して命令を行う必要はなく術者の意に沿った動きをします。

ただし術者が具体的なイメージをできないものは伝わりません。

(例: 罫を探せ→どのような罫か具体的に思い浮かべなければ探せない 敵を倒せ→術者の目の前にいれば攻撃できるが、一度も視界に入っていない敵は術者が敵と認識できていないので攻撃できない)

このつながりは一方的なもので、兵士側からなにがしかのイメージが伝わってくることはありません。

《ウォール》

習得値:8

コスト:8

発動時間:2アクション

射程距離:近距離

効果範囲:半径理力m円×厚さ1cm

持続時間:1時間

ST:なし

効果解説:

空間を歪ませ壁を作成します。

射程内の任意の位置を中心として、円形の壁を作り出します。

この壁は中心点から放射状に、範囲上限に達するか何か固体にぶつかるまで広がります。

破壊したり任意で消したりすることはできず、魔法解除などで消すか効果時間が終わるまで存在し続けます。

《ロストパワー》

習得値:9

コスト:7

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:一瞬

ST:頑健/無効

効果解説:

対象の体を弛緩させ、攻撃を阻害します。

対象は魔法強度を目標値に意思STを行い、失敗した場合は目標値との差分を出します。

差分ラウンドだけ近接・射撃命中に-1と近接・射撃威力に属性を問わず-3のペナルティを受けます。

この攻撃力低下状態そのものは魔法の効果ではないため、魔法解除などで解除することはできません。

《フライング》

習得値:10

コスト:10

発動時間:2アクション

射程距離:近距離

効果範囲:1体

持続時間:永続(占有)

ST:なし(意思)

効果解説:

重力を操作し自在に空を飛びます。

対象者は自身の意のままに空を飛べるようになります。

飛行速度は走るのと同程度の速度で、限界高度は100m前後です。

重量制限はありませんが、大型以上の生物やそれと同等以上の大きさの物には効果がありません。

《シーカー》

習得値:10

コスト:6

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:1R

ST:なし

効果解説:

ゆっくりと相手を追尾する衝撃波を放ちます。

この理術を使った1ラウンド後、対象は3d+理力の叩ダメージを受けます。

術者が死んでもこの理術の効果は消えず、かならず効果を発揮します。

《テレパシー》

習得値:12

コスト:3

発動時間:2アクション

射程距離:接触

効果範囲:1体

持続時間:永続(占有)

ST:なし(意思)

効果解説:

声を出さずに意識内で会話ができるようになります。

この理術を複数人に使用した場合、術者をハブとすることで対象者全員で会話を行うことができます。

また誰の声が誰に聞こえるかは術者が自由に設定でき、一方通行に設定することも可能です。

この理術は接触状態でなければ使用できませんが、その後は解除するまでどれだけ離れても会話を行うことができます。

《スナイプ》

習得値:12

コスト:8

発動時間:2アクション

射程距離:視界内

効果範囲:1体

持続時間:一瞬

ST:直感／半減

効果解説:

高速で飛来する、一点に集中した衝撃波を放ちます。

対象は2d+理力の刺ダメージを受けます。

《アタックゲイン》

習得値:12

コスト:10

発動時間:2アクション

射程距離:近距離

効果範囲:小円(選択)

持続時間:5分

ST:なし(意思／無効)

効果解説:

世界の法則を書き換え、攻撃力を一時的に強化します。

対象は自分の攻撃時に斬・叩・防護無視ダメージに+3、刺ダメージに+2の修正を受けます。

この理術は近接・射撃・魔法にかかわらず効果があります。

《ディフェンスゲイン》

習得値:12

コスト:10

発動時間:2アクション

射程距離:近距離

効果範囲:小円(選択)

持続時間:5分

ST:なし(意思/無効)

効果解説:

世界の法則を書き換え、防御力を一時的に強化します。

対象は斬・叩防護点に+3、刺防護点に+2の修正を受けます。

《ショック》

習得値:13

コスト:10

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:一瞬

ST:意思/無効

効果解説:

相手の精神に無意味な情報を大量に流し込み混乱させます。

対象は魔法強度を目標値に意思STを行い、失敗した場合は目標値との差分を出し、その数のラウンド分朦朧状態となります。

この朦朧状態そのものは魔法の効果ではないため、魔法解除などで解除することはできません。

《ギャンブル》

習得値:14

コスト:12

発動時間:2アクション

射程距離:近距離

効果範囲:1体

持続時間:1R

ST:意思/無効

効果解説:

世界の法則に介入し、運気の流れが極端に出るように改変します。

対象は判定の際にダイスが8以下だった場合は2でファンブル、9以上だった場合は12でクリティカルが出たものとして扱います。

戦闘時以外に使用する場合、判定の直前にこの理術を使用することにより、その行動にかかる時間に関係なく効果を発揮します。

たとえば探索や潜伏、隠密行動や応急処置など、この理術をかけられた直後に行えば効果を受けることができます。

ただし、たとえ何度でもできる行為だとしても同じ判定に2度使うことはできず、失敗をやり直すことはできません。

《エリアリカバリー》

習得値:14

コスト:12

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:中円(選択)

持続時間:理力ラウンド

ST:なし(意思/無効)

効果解説:

身体を活性化させ、自己治癒能力を高めます。

対象となったキャラクターは、毎ラウンドの開始時に負傷が1点回復します。

この効果により疲労が回復することはない、開始時に負傷ダメージが0の場合はそのラウンドは回復しません。

戦闘時以外にこの理術を使用した場合は、効果時間終了直後に理力点の負傷が回復するものとして扱います。

《ドレイン》

習得値:15

コスト:10

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:一瞬

ST:頑健/無効

効果解説:

相手からエネルギーを奪い取り、自身の傷を回復します。

対象は2d+理力の防護無視ダメージを受けます。

与えたダメージ分だけ負傷、疲労の順に自身のHPが回復します。

《ヒートアップ》

習得値:16

コスト:5

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:5分

ST:なし(意思/無効)

効果解説:

エネルギーを付与し、攻撃力を1度だけ最大限まで引き出します。

対象の次のダメージ算出時、防護点を引かれる前のダメージを1.5倍(端数切捨て)にします。

これは近接・射撃・魔法問わず効果を発揮します。

攻撃強化後この理術は効果を失いますが、攻撃を回避されるなどでダメージを出さない場合は消費されません。

《バインド》

習得値:16

コスト:12

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:永久(占有)

ST:直感/無効

効果解説:

相手の周囲の空間を歪め、拘束します。

対象は直感STに失敗した場合、その場に体が固定され一切身動きが取れなくなります。

バランスを崩すような体勢でもそのまま動かなくなり、空を飛んでいる場合は空中で静止します。

対象は回避行動をとることができなくなり、自動失敗以外は必ず命中します。

相手が自動成功した場合は劇的成功として扱います。

頑健ST、意思STを行うことはできますが、直感STは行えません。

また、自分の手番であるかないかにかかわらず、何らかの行動を能動的に行うことはできません。

《ブースト》

習得値:18

コスト:4

発動時間:2アクション

射程距離:近距離

効果範囲:1体

持続時間:1R

ST:なし(頑健/無効)

効果解説:

肉体を強化することで、一時的に行動力を倍増させます。

対象は1Rのアクションが2増え、同じ行動を2回できるようになります。

この理術は使用者の行動終了直後から効果を発揮し、通常であれば次の手番の行動終了時に効果も終了することになります。

もちろん何らかの事情により手番が前後した場合はそれに応じて行動する前や後に効果が切れることになります。

《クリアボヤンス》

習得値:20

コスト:12

発動時間:2アクション

射程距離:自身

効果範囲:特殊

持続時間:永続(占有)

ST:なし(意思)

効果解説:

視覚を自分から切り離し、離れた場所を見られるようになります。

この視覚は自分のいる場所から走る程度の速度で移動させることができ、障害物等に関係なく動かすことができます。

密閉された空間や様々な物質の内部にも視界は入り込めますが、そのような場所は通常光が当たっていないため真っ暗で何も見えないことがほとんどです。

この理術の使用中は自分の本物の目は見えず、解除すれば視界は即座に自分自身に戻ります。

またこの視覚は魔術的なもののため、閃光などのような肉体的な盲目は効果がありません。

《ウェイスト》

習得値:20

コスト:14

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:中円(選択)

持続時間:理力ラウンド

ST:頑健/無効

効果解説:

空間をゆがませ相手の行動を阻害し、疲労度を増加させます。

対象はこの効果を受けている間、ラウンドの開始時に1の疲労ダメージを受けます。

また何かしらの疲労ダメージを受ける行動を行った場合、もともとその行動を行うのに必要な疲労と同じだけ、さらに追加で疲労ダメージを受けます。

この行動阻害状態は2アクションを使用し再度頑健STを行うことで、脱出することができます。

《カウンターアーマー》

習得値:20

コスト:13

発動時間:2アクション

射程距離:近距離

効果範囲:1体

持続時間:5分

ST:なし(意思/無効)

効果解説:

触れた生物のエネルギーを奪い取る鎧を作り出します。

この理術の対象に近接攻撃を行ったキャラクターは魔法強度を目標値に頑健STを行います。

失敗した場合2dの防護無視ダメージを受けます。

この理術の対象者はダメージ分だけ負傷、疲労の順にHPが回復します。

《ローテート》

習得値:20

コスト:12

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:一瞬

ST:直感/無効

効果解説:

重力方向をランダムに変えることで、相手を転ばせます。

対象は魔法強度を目標値に直感STを行い、失敗した場合は転倒し1dの防護無視ダメージを受けます。

空を飛んでいる対象は50mほど落下し、途中で地面があれば高さに応じた落下ダメージを受け伏せ状態となります。

《リジェネレート》

習得値:20

コスト:特殊

発動時間:2アクション

射程距離:自身

効果範囲:1体

持続時間:特殊

ST:なし

効果解説:

身体を活性化させ、自己治癒能力を大幅に高めます。

この理術のコストは3×効果ラウンド数となり、効果ラウンド数は自由に設定することができます。

この理術の効果中はラウンドの開始時に負傷ダメージが理力点回復されます。

疲労ダメージは回復されません。

《デコイ》

習得値:20

コスト:16

発動時間:2アクション

射程距離:視界内

効果範囲:1体

持続時間:永続(占有)

ST:なし

効果解説:

対象になった人や物にそっくりの複製を作り出します。

この複製は非常に精巧にできており、見ただけでは複製であることを見抜くことはできません。

対象が動物や人物である場合、術者は視界内でこの複製を自由に動かすことができます。

特に意図しないのであれば、どのような動作も対象になった動物や人物と同じように行います。

この複製は音を発することができず、対象が人であれば声や鎧の音はしません。

ただし、歩いた時の足音は地面が発する音なのでなくなりません。

触ったときの感触は、どんな物が対象であっても暖かくも無く冷たくも無く、とても硬質で不思議な手触りです。

対象が人間や一般的な物であれば、触った瞬間に偽物であることがわかります。

この複製は脆く、ただ触ったぐらいでは壊れませんが、疲労負傷を問わず1点以上のダメージを受けた時点でバラバラに砕け散って消滅します。

戦闘は基本的に対象と同じ能力で行えますが、魔法の発動はできず、飛び道具は体から離れた瞬間に砕け散り、近接攻撃は命中した瞬間に本体が自滅してしまいます。

《グッドラック》

習得値:21

コスト:16

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:中円(選択)

持続時間:1時間

ST:なし(意思/無効)

効果解説:

世界の法則を一時的に書き換え、大きな幸運を与えます。

次の判定に+1の幸運ボーナスを得ると共に、ダイス2でもファンブルにならず、ダイス11でもクリティカルとして扱います。

また、ボーナスを受けられるのは1回だけですが、理術の効果はその後も残ります。

この理術の効果が続くまでは、再度この理術の対象になることはできません。

通常はかけられてから1時間は効果を受けることができませんが、魔法解除などで解除されれば連続して使用することも可能です。

《ラッキー》も《グッドラック》がかけられているものとして扱います。

《バッドラック》

習得値:21

コスト:16

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:中円(選択)

持続時間:1時間

ST:意思/無効

効果解説:

世界の法則を一時的に書き換え、大きな不運を与えます。

次の判定に-1のペナルティを得ると共に、ダイス12でもクリティカルにならず、ダイス3でもファンブルとして扱います。

また、ペナルティを受けるのは1回だけですが、理術の効果はその後も残ります。

この理術の効果が続くまでは、再度この理術の対象になることはできません。

通常はかけられてから1時間は効果を受けることができませんが、魔法解除などで解除されれば連続して使用することも可能です。

《アンラッキー》も《バッドラック》がかけられているものとして扱います。

《ペネトレート》

習得値:23

コスト:14

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:一瞬

ST:直感/半減

効果解説:

あらゆるものを浸透する衝撃波を放ちます。

対象は4d+理力の防護無視ダメージを受けます。

また対象との直線上、射程いっぱいまでにあるものは全てこの理術の影響を受けます。

構造物破壊にこの理術を使用する場合は厚み1mごとに1回効果を発揮するものとして扱います。

具体的には、厚さ1m以下で1回、1mより大きく2m以下で2回、2mより大きく3m以下で3回というようにします。

《バリア》

習得値:24

コスト:10

発動時間:一瞬

射程距離:近距離

効果範囲:1体

持続時間:一瞬

ST:なし(意思)

効果解説:

攻撃される瞬間に空間を歪ませ、敵の攻撃を防ぎます。

近接・射撃・魔法を問わず、全ての攻撃を完全に防ぎます。

STに成功しても効果を不完全に受ける魔法であっても効果を無効化できます。

対象が複数の攻撃も防ぐことができますが、1回の攻撃に対してこの理術は1回しか使うことができず、攻撃を防ぐことができるのは1対象だけです。

またこの理術の対象者はその攻撃に対してなんらかの行動を起こすことができなくなります。

回避やカウンターなどの行動は行えず、相手が近接攻撃に自動失敗した場合でも機会攻撃は誘発しません。

《ナイト》

習得値:24

コスト:24

発動時間:2アクション

射程距離:近距離

効果範囲:1体

持続時間:永続(占有)

ST:なし

効果解説:

鎧兜をまとい剣と盾を持った騎士を作り上げます。

身長は2mほどで、色は術者により異なりますが、基本的に全身一色でのっぺりとした質感を持ちます。

基本的なモンスターデータは後に記述します。

この理術を取得したものはそのデータを全て知っているものとします。

術者が死んだ場合、作り出された騎士はその場で消滅します。

術者とは魔法的なつながりがあるため、声に出して命令を行う必要はなく術者の意に沿った動きをします。

ただし術者が具体的なイメージをできないものは伝わりません。

(例:罌を探せ→どのような罌か具体的に思い浮かべなければ探せない 敵を倒せ→術者の目の前にいれば攻撃できるが、一度も視界に入っていない敵は術者が敵と認識できていないので攻撃できない)

このつながりは一方的なもので、騎士側からなにがしかのイメージが伝わってくることはありません。

《インビジブル》

習得値:24

コスト:19

発動時間:2アクション

射程距離:自身

効果範囲:1体

持続時間:永久(占有)

ST:なし(意思)

効果解説:

周囲の光を捻じ曲げ姿を隠します。

術者は装備ごと完全に透明になり、視認することができなくなります。

この状態では隠密行動に+5、潜伏に+10の無属ボーナスを得ます。

戦闘中では近接攻撃・射撃攻撃・近接回避に+4、射撃回避に+6の無属ボーナスを得ます。

また対象を個別に指定しなければならない魔法を、相手に接触されていない限り受けなくなります。

砂場などの柔らかい地面の上では足跡により、水などの液体をかけられた場合は体から離れた水滴が実体化し、大まかな位置を把握されてしまいます。

この状態では隠密行動に+3、潜伏に+6の無属ボーナスを得ます。

戦闘中では近接攻撃・射撃攻撃・近接回避に+2、射撃回避に+3の無属ボーナスを得ます。

また対象を個別に指定しなければならない魔法をかけられた場合、相手に接触されていない限り全てのSTに+2の無属ボーナスを得ます。

《リベンジ》

習得値:25

コスト:10

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:一瞬

ST:意思/無効

効果解説:

自らの痛みの感覚を増幅し、相手と共有することでダメージを与えます。

対象は意思 ST に失敗した場合、この理術の使用者の負傷×2の防護無視ダメージを受けます。

この理術を使用するために負傷を受けた場合、その負傷もダメージ算出に反映されます。

《カーテン》

習得値:25

コスト:16

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:中円(選択)

持続時間:5分

ST:なし(意思/無効)

効果解説:

不可視の皮膜で対象者を包み込み、特殊な攻撃から守ります。

対象者は耐性:炎/耐性:雷/耐性:冷却のいずれかを得ます。

術者はこの理術の使用時に属性を一つ選び、全ての対象はその属性に対する耐性を得ます。

耐性を得ている状態では、その属性を持つ攻撃のダメージを防護点を引く前に半減します。

この理術により複数種類の耐性を得ることはできず、別の耐性でこの理術を再使用した場合、耐性は上書きされます。

《エンハンス》

習得値:26

コスト:26

発動時間:2アクション

射程距離:近距離

効果範囲:中円(選択)

持続時間:5分

ST:なし(頑健/無効)

効果解説:

肉体を強化することで行動力を増加させます。

対象は1Rのアクションが1増え、同じ行動を2回できるようになります。

《レーダー》

習得値:26

コスト:10

発動時間:2アクション

射程距離:自身

効果範囲:1体

持続時間:永続(占有)

ST:なし(意思)

効果解説:

空間の状態を観測し、周囲の状況を探れるようになります。

半径100m以内の状況を死角なく全て見えているかのように把握できます。

通常は見ようがない物の内部の空洞や材質の境目なども知覚できます。

ただし、色彩や細かな質感はわかりません。

この状態では隠密行動に対するSTに+8、潜伏に対するSTに+12の無属ボーナスを受けます。

また、視覚が制限されることによるペナルティを一切受けなくなります。

《ヘルファイア》

習得値:27

コスト:24

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:小円(選択)

持続時間:一瞬

ST:直感/半減

効果解説:

高速で追尾する衝撃波を複数放ちます。

対象は4d+理力の叩ダメージを受けます。

《ブレッシング》

習得値:28

コスト:8

発動時間:2アクション

射程距離:近距離

効果範囲:1体

持続時間:永続(占有)

ST:なし(意思)

効果解説:

対象の脳に働きかけて呪文や信仰心を復活させます。

魔術師に使用した場合は魔術スロットが、神官に使用した場合は依存度が理力分回復します。

ただしこの効果は一時的なもので、この理術の効果が切れた瞬間に、回復した分が元に戻ってしまいます。

また魔術スロットが0未満になってしまう場合は魔術スロットを0とし、以降は睡眠をとりスロットを回復させるまでその魔術師には使用できません。

《トンネル》

習得値:28

コスト:16

発動時間:2アクション

射程距離:自身

効果範囲:1体

持続時間:一瞬

ST:なし

効果解説:

攻撃される瞬間に空間を相手の近くに繋げ、攻撃を相手に返します。

この理術は射撃攻撃か対象が単体の直感で回避する魔法のみ、無条件で返すことができます。

返された相手は自分が攻撃をされたかのように、射撃であれば回避を、魔法であれば直感STを行わなければなりません。

《ファントム》

習得値:30

コスト:32

発動時間:2アクション

射程距離:遠距離

効果範囲:大円

持続時間:永続(占有)

ST:なし

効果解説:

範囲内に複数の複製を作り出します。

この複製は非常に精巧にできており、見ただけでは複製であることを見抜くことはできません。

理術の効果時間中は、範囲内に複製をいくつでも作り出すことができます。

この複製は、一般的なものや術者が実際に見たことのあるものであればほぼ再現が可能です。

人間の場合は実際に見ながらであれば詳細に再現できますが、記憶を頼りに再現すると顔があいまいになってしまいます。

この複製は非常に脆くほかの何かに触られた瞬間に碎け散って消滅してしまいます。

また術者の意思により動かすことが可能ですが、大雑把なコントロールしかできず、戦闘のような素早く激しい動きはできません。

具体的には、人や動物がゆっくり歩く、木々が揺れる、ボールが転がる、程度の動きができます。

《フォール》

習得値:30

コスト:26

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:小円

持続時間:一瞬

ST:直感/無効

効果解説:

短時間だけ重力方向を反転させることで、相手を浮かせて落とします。

この理術の範囲内にいるキャラクターは魔法強度を目標値に直感STを行います。

STに失敗した場合、(目標値に足りなかった数値×3)点の叩ダメージを受け、転倒します。

またこの理術は空を飛んでいるキャラクターには効果がありません。

《エクスプロージョン》

習得値:32

コスト:30

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:小円

持続時間:一瞬

ST:直感/半減

効果解説:

離れたところに衝撃波を発生させ、周辺を攻撃します。

範囲内のキャラクターは3d+理力×2の叩ダメージを受けます。

《ジェイル》

習得値:32

コスト:20

発動時間:2アクション

射程距離:中距離

効果範囲:1体

持続時間:永久(占有)

ST:直感/無効

効果解説:

相手の周囲を黒色の立方体で囲み、閉じ込めます。

この立方体に閉じ込められた場合、物理的な手段で脱出することはできませんが、魔法解除などで解除することは可能です。

大きさは対象によって変わり、対象がある程度好きな体勢を取れる程度の大きさになります。

この立方体を内側から見た場合、薄く発光している黒色の壁で外からの光や音は完全に遮断されています。

壁自体が発光しているため立方体の中のものを見ることができますが、外の様子は一切うかがうことができません。

外から見た場合は黒い半透明で中が見え、音も聞こえてきます。

立方体の内壁が発光しているため真っ暗な場所でも中の様子は明るいところと変わらず見えます。

また風は通じませんが、空気そのものはゆっくりと入れ替わるため窒息はしません。

ただし埋めたり水没させたりすれば窒息してしまいますし、においやガスも遮断されることはありません。

《デストロイ》

習得値:35

コスト:36

発動時間:2アクション

射程距離:遠距離

効果範囲:中円(選択)

持続時間:一瞬

ST:直感/半減

効果解説:

複数の狙ったところに小規模の衝撃波を発生させ、敵の内部から攻撃を加えます。

対象は2d+理力×2の防護無視ダメージを受けます。

《ワンウェイ》

習得値:36

コスト:34

発動時間:4アクション

射程距離:近距離

効果範囲:特殊

持続時間:永続(占有)

ST:なし

効果解説:

空間に穴を開け、どこかの異世界へと接続します。

見た目は不透明な虹色の膜のように見えます。

大きさは自由に調節が可能で、最大で大型サイズの生物が通れる程度の大きさになります。

この穴に触れた場合、軽い抵抗感と共に触れたものが沈んでいき、沈んで見えなくなった部分は二度とこちら側に戻ってくることはありません。

たとえば棒などを入れている途中で引き戻したとしても、沈んで見えなくなった部分はきれいさっぱり消えてなくなってしまいます。

空気が吸い込まれていくことはありませんが、水中で使えば水は吸い込まれていきます。

《シャットアウト》

習得値:45

コスト:42

発動時間:2アクション

射程距離:遠距離

効果範囲:大円(選択)

持続時間:1R

ST:なし(意思/無効)

効果解説:

世界の法則を一時的に書き換え、あらゆる災難から身を守ります。

この理術の対象となったキャラクターは、自身の望まない外部からの影響を一切受けなくなります。

たとえば攻撃は回避したものとして扱ってもいいし、命中したがダメージが0だったとしてもいいし、様々な状態異常や魔法の効果も無効化できます。

回復魔法など、自身にとって望ましいと判断すれば効果を受けることができます。

狂戦士化などのメリットとデメリットの両方がある場合はメリットだけを受けることはできず、両方の効果を受けるか両方の効果を受けないかのどちらかしか選べません。

自分でフィートを使用したときなども、外からの影響ではないので効果を無効化することはできません。

このフィートの効果を受ける前からの状態異常が治ったりはしません。

《ブリッジ》

習得値:50

コスト:36

発動時間:4アクション

射程距離:特殊

効果範囲:特殊

持続時間:永続(占有)

ST:なし

効果解説:

空間に穴を開け別の場所と接続し、一瞬で移動できるようにします。

この穴の大きさは最大で大型サイズの生物が通れる程度です。

出口はあらかじめ設定しておく必要があり、1箇所しか記憶しておくことができません。

出口の設定には特殊な行動は必要なく、いつでも好きなときに自身の今いる場所を出口に設定しなおすことができます。

新しく出口を決めた場合は前の場所には繋げることができなくなってしまいます。

《クイーン》

習得値:50

コスト:48

発動時間:2アクション

射程距離:近距離

効果範囲:1体

持続時間:永続(占有)

ST:なし

効果解説:

鎧兜をまとい大剣を持った巨大な女性騎士を作り上げます。

身長は3mほどで、色は術者により異なりますが、基本的に全身一色でのっぺりとした質感を持ちます。

基本的なモンスターデータは後に記述します。

この理術を取得したものはそのデータを全て知っているものとします。

術者が死んだ場合、作り出された騎士はその場で消滅します。

術者とは魔法的なつながりがあるため、声に出して命令を行う必要はなく術者の意に沿った動きをします。

ただし術者が具体的なイメージをできないものは伝わりません。

(例:罫を探せ→どのような罫か具体的に思い浮かべなければ探せない 敵を倒せ→術者の目の前にいれば攻撃できるが、一度も視界に入っていない敵は術者が敵と認識できていないので攻撃できない)

このつながりは一方的なもので、騎士側からなにがしかのイメージが伝わってくることはありません。

《タイムリープ》

習得値:60

コスト:70

発動時間:2アクション

射程距離:遠距離

効果範囲:大円(選択)

持続時間:一瞬

ST:なし(意思/無効)

効果解説:

世界の法則に干渉し時間を巻き戻します。

この理術を使用した場合、5分前まで時間が戻ります。

その間に起こった出来事は全てリセットされ、あらゆるものが5分前の状態になります。

この理術の対象者は巻き戻される前の記憶を引き継ぎ、時間が戻ったことを理解できます。

使用者だけは意識と一緒に肉体も引き継がれ、負傷や疲労、生命プールや理術の特殊使用カウントなどは使用時のままになります。

所持している装備やアイテムは引き継がれずに巻き戻ります。

理術用特殊モンスターデータ

名前:ポーン

モンスターレベル:作成者のクラスレベル以下の好きな数値(以下CL)

分類:魔法生物

知名度:16

サイズ:小型

能力値:肉体2/技術2/精神0

特殊能力:刺効果無効 精神無効 回復無効 暗視能力 透視能力 特殊HP計算
近接命中+1

HP:10+CL×2

戦闘修正:CL-1

ST値:頑健CL+3/直感CL+3/意思-

回避力:近接CL+1<対M/CL+3>/射撃CL+1<対M/CL+3>

防護点(素材):斬0/叩0/刺0

スキル:なし

フィート:なし

言語:なし

<近接武器>

黒短槍:命中修正/CL+2<対M/CL+4>(CL+11):ダメージ/1d+6(10)刺

【解説】

1. 理術により作られた擬似生命体。自らの意思を持つかのように、術者の命令に忠実に従う。心を持たないため精神に影響を及ぼす魔法やその他は効果がなく、自発的に他者とコミュニケーションをとることはできない。
2. 通常生命体ではないため傷の回復を行うことができない。あらゆる技能・フィート・魔法による疲労・負傷回復は効果を発揮しない。
3. 魔法的な感覚器官により外界を把握しているため、視覚や聴覚に影響を与える魔法やその他は一切効果を持たない。また全てのものを大まかな形状でしか把握していないため、人の顔などの区別はつかず、石像と動かない人間の区別もつかない。認識できる範囲は半径100mほどの球状で、死角はまったくない。

名前:ナイト

モンスターレベル:作成者のクラスレベル以下の好きな数値(以下CL)

分類:魔法生物

知名度:16

サイズ:中型

能力値:肉体4/技術4/精神0

特殊能力:刺効果無効 精神無効 回復無効 暗視能力 透視能力 特殊HP計算

近接命中+2 近接回避+2 射撃回避+2

HP:10+CL×5

戦闘修正:CL

ST値:頑健CL+5/直感CL+5/意思—

回避力:近接CL+6/射撃CL+6

防護点(素材):斬0/叩0/刺0

スキル:なし

フィート:カバーリング

言語:なし

<近接武器>

黒剣(斬):命中修正/CL+6:ダメージ/3d+5(15)斬

黒剣(刺):命中修正/CL+6:ダメージ/2d+3(15)刺

【解説】

1. 理術により作られた擬似生命体。自らの意思を持つかのように、術者の命令に忠実に従う。心を持たないため精神に影響を及ぼす魔法やその他は効果がなく、自発的に他者とコミュニケーションをとることはできない。
2. 通常生命体ではないため傷の回復を行うことができない。あらゆる技能・フィート・魔法による疲労・負傷回復は効果を発揮しない。
3. 魔法的な感覚器官により外界を把握しているため、視覚や聴覚に影響を与える魔法やその他は一切効果を持たない。また全てのものを大まかな形状でしか把握していないため、人の顔などの区別はつかず、石像と動かない人間の区別もつかない。認識できる範囲は半径100mほどの球状で、死角はまったくない。

名前:クイーン

モンスターレベル:作成者のクラスレベル以下の好きな数値(以下CL)

分類:魔法生物

知名度:18

サイズ:大型

能力値:肉体6/技術6/精神0

特殊能力:刺効果無効 精神無効 回復無効 暗視能力 透視能力 特殊HP計算
近接命中+6 連続攻撃(2回)

HP:10+CL×10

戦闘修正:CL

ST値:頑健CL+7/直感CL+7/意思—

回避力:近接CL+6<対M/CL+4>/射撃CL+6<対M/CL+4>

防護点(素材):斬0/叩0/刺0

スキル:なし

フィート:なし

言語:なし

<近接武器>

黒剣(斬):命中修正/CL+12<対M/CL+10>:ダメージ/4d+16(30)斬

黒剣(刺):命中修正/CL+12<対M/CL+10>:ダメージ/2d+11(18)刺

【解説】

1. 理術により作られた擬似生命体。自らの意思を持つかのように、術者の命令に忠実に従う。心を持たないため精神に影響を及ぼす魔法やその他は効果がなく、自発的に他者とコミュニケーションをとることはできない。
2. 通常生命体ではないため傷の回復を行うことができない。あらゆる技能・フィート・魔法による疲労・負傷回復は効果を発揮しない。
3. 魔法的な感覚器官により外界を把握しているため、視覚や聴覚に影響を与える魔法やその他は一切効果を持たない。また全てのものを大まかな形状でしか把握していないため、人の顔などの区別はつかず、石像と動かない人間の区別もつかない。認識できる範囲は半径100mほどの球状で、死角はまったくない。

追加ルール:手加減

シェアードファンタジア世界に生きるキャラクターたちは、様々な判定を全力で行うだけでなく、適度に手を抜いて行うことも可能です。

ここでは適当に手加減をしながら判定をする方法を設定します。

手加減の方法

まず手加減を行う場合、ダイスを振る前に手加減を行うことを宣言し、0以上の数値を指定します。その後ダイスを振り、2dのうち小さい方を取り除き、さらに宣言した数値分だけペナルティを受けます。

たとえば、2dの結果が5, 3で宣言した数値が1だった場合、もともとの数値に対してダイスの小さい方の3、宣言した1の合計で-4のペナルティを受ける、といった感じになります。

また、GMはPLに対して手加減をしていることを知らせずに、手加減を行ってかまいません。

手加減を行える数値算出

命中・回避、技能全般、魔法強度、セービングスロー

手加減を行えない数値算出

ダメージ計算

追加ルール:魔法の重ねがけ

この項目では、基本ルールには明記されていない同じ魔術や奇跡、妖精術などを重ねがけした際の処理方法の目安を設定します。

魔法の詳細記述内に具体的な指定がある場合はそちらを優先します。

効果が一瞬の魔法

効果が一瞬で終わってしまうため、重ねがけはできません。

閃光による視界不良や魔弾:冷氣による回避ペナルティなどの魔法に付随する効果については、時間経過や回復魔法など何らかの方法で一度回復するまで同じ効果はすべて無効となります。

対象に場所を選ぶ魔法

主に選択をしない範囲魔法がこれに当たります。

具体的には幻影や理力の暴渦や理力防壁などです。

これらの魔法は効果が重複し、何らかの判定が必要な場合は発動している魔法それぞれに対して個別に判定を行います。

対象に人や物を選ぶ魔法

人や物に対して使用する魔法がこれに当たります。

具体的には混乱や抵抗力強化、硬質化や士気高揚などがこれに当たります。

すでにかけている魔法と使用者が同じ場合、魔法強度などを再計算し効果時間がリセットされます。

相手が抵抗し魔法が無効化されたとしてもすでにかけている魔法に影響はなく、古い効果がそのまま残り続けます。

すでにかけている魔法と使用者が違う場合、魔法強度による対決判定を行い勝った方の魔法が効果を発揮します。

この対決判定はSTの後に行い、STで無効化された場合は上書きされることはないので省略することができます。

修正履歴

2012/12/03 初版

2012/12/08 二版

重装兵のカタカナ表記を変更(ヘビィウォーリア→アーマードソルジャー)

《鎧受け》疲労度増加 最大レベル増加(3→4) 説明追加

《鎧の巧者》必要FP減少 最大レベル増加(3→4)

《変幻の太刀筋》説明追加

《記憶発掘》《再考》《客観的視点》 効果説明内のフィート名の間違いを修正
細かな誤字脱字修正

フィートの並び順変更

2013/03/11 三版

重装兵フィート 《攻撃体制》追加

軽戦士フィート 《防御体制》追加

追加ボーナス設定 追加

2013/03/30 四版

追加ボーナス設定 【借金】追加

追加ルール 「手加減」追加

おまけ(追加種族・専用クラス)追加

2013/03/30 修正

追加ルール「手加減」内の記述を修正

2013/05/03 五版

誤字脱字等修正

《近接回避訓練》最大レベル増加(2→3)

《射撃回避訓練》最大レベル増加(2→3)

軽戦士フィート 《軽減回避》追加

軽戦士フィート 《早仕舞い》追加

重装兵フィート 《威圧》追加

学者フィート 《逃げるが勝ち》追加

追加ルール 「魔法の重ねがけ」追加

追加クラス 「槍投兵(ミサイルランサー)」追加

2013/06/02 六版

誤字脱字等修正(体制→体勢ほか)

重装兵フィート 《鎧受け》疲労度増加

学者フィート 《行動予測》タイミング修正

槍投兵 HP係数低下(5→4)

槍投兵フィート 《魔法カウンター》記述追加

槍投兵フィート 《身代わり》防護点上昇・条件緩和

槍投兵フィート 《牽制術》追加

槍投兵フィート 《武器熟練》削除

おまけ色々修正

2013/07/02 七版

重装兵フィート 《相打ち攻撃》記述追加

重装兵フィート 《鎧受け》記述追加

学者フィート 《弱点解析》追加

学者フィート 《解体知識》記述追加

追加クラス「理術師(ロウチェンジャー)」追加

あとがきのな

この度はダウンロードいただきありがとうございます。

なんとなく作ってみたかったから作ったよ、という感じのサブリでございますが、一応そこそこバランスは取れているんじゃないかなと思っております。

また、MAEGAPA さんには学者フィート作成に協力していただき、本当にありがとうございました。

それでは皆さん、よいシェアファンライフを。

•あとがき@四版追加

気の向くままにいろいろ足してたら、いつの間にかそこそこな分量になっていました。

ルール作るのって楽しいですね。

さて今回のおまけですが、世界観的にもバランス的にも非常に微妙な感じになってしまったため本追加ではなくおまけという扱いになっています。

もともとはボツになっていたのですが、せっかく考えたのもったいないなーってことで今回記載してしまいました。

万一使用する場合はいろいろご注意ください。

それではみなさん、よいシェアファンライフを。

作成:かいと

Twitter : <https://twitter.com/shotel>

これは Shared†Fantasia の非公式サプリメントです。

Shared†Fantasia は Hakase 氏が著作権を所有しています。

Shared†Fantasia のルールブックが無いと使用することはできません。

また、このサブリの使用にはきちんと GM や PL の許可をとってください。

おまけ

追加種族:機械生命体

【機械生命体】6BP

どこから来たのか定かではないが、この世界ではないどこかから訪れてきた人型の金属生物。一頭二手二足の人に似た形と、人と同等の知能を持つ。個体によって様々ではあるが、金属製の外骨格は昆虫や甲殻類を彷彿とさせるフォルムであることが多い。活動に必要なエネルギーを得るために、金や銅といった貴金属を大量に必要とする。文字通り金食い虫である。

- ・クラス選択において、機械生命体以外を選択することができない。
- ・キャラクター作成時に【機械生命体】以外のボーナス設定を取得できないが、かわりに余った分だけフィートポイントを得ます。
- ・肉体・技術・知能の全てに+1のボーナスを得る。
- ・食事を必要としない。
- ・1日1回、日の出時に1の疲労ダメージを受ける。
- ・負傷・疲労共にダメージが自然回復せず、技能やフィート・魔法も一切効果がない。
- ・20G分の銅を消費することによって疲労が1回復する。
- ・50G分の金を消費することによって負傷が1回復する。
- ・斬・叩・刺のすべてに4点の皮膚防護点を持っている。
- ・素手攻撃で負傷ダメージを与えることができる。

クラス:機械生命体(マシーナリー)

HP 係数:6

戦闘修正:CL+1

頑健:CL 直感:CL 意志:CL

近接:軍事 射撃:軍事 鎧:軽装

クラス技能:なし

特殊:

ボーナス設定【機械生命体】を取得していなければ、このクラスは選択できない。

・フィート一覧

《内蔵ナイフ》

必要FP:1, 2, 4, 8(4レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:使用する腕に何も装備していない・機械生命体のみ取得可能

効果:

腕が開き中からナイフが現れ、近接攻撃に使用できます。

このナイフは両腕に1本ずつ内蔵され、アクションを消費せずに出し入れすることが可能です。

内部に固定されているため取り外すことはできず、出している状態では近接武器を装備しているものとして扱います。

武器のデータは以下のようになります。

武器種:剣 持ち手:1H 肉体:1 重さ:0

ダメージ:3d-2(斬) 2d-3(突)

レベルアップ効果:

斬ダメージが3d-4+レベル×2、突ダメージが2d-4+レベルになります。

《内蔵レーザーカノン》

必要FP:1, 3, 6, 9(4レベルまで)

コスト:疲労10

タイミング:攻撃判定前

制限:使用する腕に何も装備していない・機械生命体のみ取得可能

効果:

腕から銃口が現れ強力なレーザーを発射します。

このレーザーは両腕に1つずつ内蔵されます。

この攻撃は射程300mの射撃攻撃として扱い、命中した場合5d+10の叩ダメージを与えます。

この攻撃を見たことのない人物に対して不意打ちとして扱うことが可能です。

レベルアップ効果:

疲労がレベル×10に、ダメージが5d+レベル×10になります。

この攻撃は使用時にレベルを選択することができます。

《アンロック:フラッシュライト》

必要FP:1

コスト:なし

タイミング:常時

制限:機械生命体のみ取得可能

効果:

視界内を明るく照らすことができます。

ただし、視界外は暗いままで。

このフィートはいつでも自由にオンオフを切り替えることができます。

《アンロック:電磁シールド》

必要FP:1, 3, 6, 9(4レベルまで)

コスト:疲労5

タイミング:常時

制限:鎧を装備していない・機械生命体のみ取得可能

効果:

1時間の間、外骨格を強化しダメージを吸収します。

この守りは追加されるHPのように扱われ、ダメージを受けた際にここからまずHPが減少します。

防護点は自身のものが適用され、刺によるダメージ増加は存在しません。

追加HPの有効範囲は負傷ダメージと、他人から受ける疲労ダメージです。

自らの何かの行動の末受ける疲労はここから引くことは出来ません。

また肉体STを行うような魔法によるダメージ(生命力への直接ダメージ)には対応していませんが、関節技などの身体構造に直接ダメージを与えるようなものには有効です。

この守りは10点のHPを持っています。

このフィートは1日に1回しか使用できません。

レベルアップ効果:

1日にレベル回、フィートを使用できるようになります。

《エネルギー補給効率強化》

必要FP:1, 3, 5, 7, 9(5レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:機械生命体のみ取得可能

効果:

補給能力を強化し、より効率的にエネルギーを生成できるようになります。

疲労回復に必要な金額が1ゴールド少なくなり、疲労1点につき19ゴールドで回復できるようになります。

レベルアップ効果:

疲労回復に必要な金額がレベルゴールド少なくなり、疲労1点につき20レベルゴールドで回復できるようになります。

《内蔵ハンマー》

必要FP:2, 5, 9(3レベルまで)

コスト:疲労1

タイミング:攻撃判定前

制限:使用する腕に何も装備していない・機械生命体のみ取得可能

効果:

腕から小型のハンマーが勢いよく飛び出し敵を打ち据えます。

このハンマーは両腕に1本ずつ内蔵されます。

この攻撃は近接攻撃として扱い、命中した場合4d+4の叩ダメージを与えます。

この攻撃を見たことのない人物に対して不意打ちとして扱うことが可能です。

レベルアップ効果:

疲労がレベルに、ダメージが4d+レベル×4になります。

この攻撃は使用時にレベルを選択することができます。

《内蔵ウェーブガン》

必要FP:2, 4, 7(3レベルまで)

コスト:疲労2

タイミング:攻撃判定前

制限:使用する腕に何も装備していない・機械生命体のみ取得可能

効果:

腕から電極が現れ、対象を電磁波で攻撃します。

この電極は両腕に1セットずつ内蔵されます。

この攻撃は射程100mの射撃攻撃として扱い、命中した場合3d+2の叩ダメージを与えます。

この攻撃は相手の鎧の防護点を半減し、見たことのない人物に対して不意打ちとして扱うことが可能です。

レベルアップ効果:

ダメージが3d+レベル×2になります。

《内蔵ワイヤーガン》

必要FP:2

コスト:疲労2

タイミング:攻撃判定前、もしくは平時

制限:片手に何も装備していない・機械生命体のみ取得可能

効果:

腕から鉤爪付きのワイヤーを射出します。

このワイヤーは両腕に1本ずつ内蔵されます。

このワイヤーを攻撃に使う場合、射程50mで命中に-2のペナルティを受ける射撃攻撃として扱い、命中した場合2d+4の刺ダメージを与えます。

また、命中した相手とワイヤーでつながった状態となり、2アクションを使うことで転倒攻撃を試みることができます。

転倒攻撃は近接命中で目標値を出し、それに対して頑健STを行い失敗した場合に1Dの防護無視ダメージを受け転倒状態になります。

この転倒攻撃は、ワイヤー攻撃を受けた側は行うことができません。

平時に使用する場合、射程内のあらゆる場所に鉤爪を張り付けることができます。

その状態で巻き上げを行うことで、使用者の重量とその装備で持てる限界重量程度までの重量を動かしたり吊り下げたりすることができます。

この鉤爪は、使用者の任意のタイミングで外すことができます。

《アンロック:記憶領域拡大》

必要FP:2

コスト:なし

タイミング:常時

制限:機械生命体のみ取得可能

効果:

ボーナス設定【記憶力】Lv1を取得します。

《自己修復効率強化》

必要FP:2, 4, 6, 8, 10(5レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:機械生命体のみ取得可能

効果:

修復能力を強化し、より効率的に傷を修理できるようになります。

負傷回復に必要な金額が4ゴールド少なくなり、負傷1点につき46ゴールドで回復できるようになります。

レベルアップ効果:

負傷回復に必要な金額がレベル×4ゴールド少なくなり、負傷1点につき50-レベル×5ゴールドで回復できるようになります。

《装甲強化》

必要FP:2, 4, 6, 8(4レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:機械生命体のみ取得可能

効果:

外骨格を強化します。

皮膚の全ての属性の防護点が+1されます。

レベルアップ効果:

皮膚の全ての属性の防護点が+レベルされます。

《内蔵エネルギーボム》

必要FP:3, 6, 9(3レベルまで)

コスト:疲労5

タイミング:攻撃判定前

制限:片手に何も装備していない・機械生命体のみ取得可能

効果:

腕からエネルギーの塊を発射し、範囲内の対象を攻撃します。

この射出装置は両腕に1つずつ内蔵されます。

この攻撃は射程50mの小円範囲の射撃攻撃として扱い、命中した場合4dの叩ダメージを与えます。

この攻撃は相手の鎧の防護点を半減します。

レベルアップ効果:

疲労が4+レベルになり、ダメージが4d-3+レベル×3になります。

《アンロック:フラッシュアタック》

必要FP:3

コスト:疲労1

タイミング:攻撃判定前

制限:《アンロック:フラッシュライト》取得済み・機械生命体のみ取得可能

効果:

相手に強力な収束光を当て目つぶしを行います。

この攻撃は射程30mで命中に+2のボーナスを受ける射撃攻撃として扱い、命中した場合1ラウンドの間盲目状態となります。

《アンロック:暗視機能》

必要FP:4, 5(2レベルまで)

コスト:なし

タイミング:常時

制限:《アンロック:フラッシュライト》取得済み・機械生命体のみ取得可能

効果:

低光度視界を得る。

レベルアップ効果:

閃光などの肉体的な原因による視界不良・盲目を無効化する。

ただし、暗闇は無効化できない。

《アンロック:第三腕》

必要FP:5

コスト:疲労3

タイミング:常時

制限:鎧を装備していない・機械生命体のみ取得可能

効果:

5分の間、体内に格納されていた三本目の腕が展開されます。

この腕は逆腕として扱い、取得しているフィート武装もすべて内蔵されています。

《アンロック:ソナーレーダー》

必要FP:8

コスト:疲労2

タイミング:常時

制限:《アンロック:暗視機能》レベル1取得済み・機械生命体のみ取得可能

効果:

1時間の間、あらゆる暗闇・盲目・視界不良によるペナルティを受けない。