

# 長剣/ライトブリンガー

光の聖剣。それは、終末の獣という強大な「闇」と対峙する、イグニス教会の「覚悟」と「希望」をまさに体現する武器である。その刀身が放つ光は、あなたとあなたの仲間たちに無限の勇気を与えるだろう。

## 防御点

- ・無属性：2
- ・炎属性：2
- ・雷属性：0
- ・氷属性：0

## セービングロール値

- ・耐恐慌：3
- ・耐風圧：3
- ・耐麻痺：3
- ・耐固縛：4

基本技	<p>光の剣 分類：基本技 基本ダメージ：4 命中値：4 攻撃属性：近接 スタミナ消費値：3</p> <p>輝く刀身が闇を引き裂く</p>
-----	---

固有特技	<p>ライオンハート 分類：オフェンス スタミナ消費値：1 効果：【実ダメージ後効果】この特技を使用した攻撃で終末の獣に実ダメージを与えたとき、あなたのテンションゲージを+4点する。</p>
------	---

Sクラフト	
-------	--

シャイニング・フォース 分類：Sクラフト 効果：このSクラフトはセットアッププロセスに使用する。このSクラフトが使用されたエリアにいる全てのPCが対象。対象のテンションゲージを+4点する。
--

クリムゾン・ナバーム 分類：Sクラフト 効果：あなたと同じエリアに存在する獣1体が対象。対象に、ダメージ&命中値4の炎属性の攻撃を行う。
--

ツバメ返し 分類：Sクラフト 効果：このSクラフトは、分類：オフェンスの特技として使用する。あなたは命中判定を2回行い、2回目の結果を、この判定の結果として採用する。ただし2回目の命中判定では+1[1回目の命中判定の成功数]個のダイスボーナスを得る。このSクラフトは、あなたがクロスレンジにいないときのみ使用できる。
--

# 双剣/フェザーエッジ

柄に羽根飾りをあしらった二刀一対の剣。ダメージの低さを手数で補うスタイルを持つ。Sクラフトも「フリーコンビネーション」や「リムーブ」といった手数を増やす効果のものがそろっており、爆発力という点では他の追随を許さない。

## 防御点

- ・無属性：2
- ・炎属性：1
- ・雷属性：1
- ・氷属性：1

## セービングロール値

- ・耐恐慌：3
- ・耐風圧：4
- ・耐麻痺：3
- ・耐固縛：3

基本技	<p>羽根の双剣 分類：基本技 基本ダメージ：2 命中値：5 攻撃属性：近接 スタミナ消費値：3</p> <p>風に加護を受けた双剣。</p>
-----	---

固有特技	<p>フェザーラッシュ 分類：オフェンス スタミナ消費値：2 効果：あなたの基本技の命中値を+5する。</p>
------	---

Sクラフト	
-------	--

ファントム・フェザー 分類：Sクラフト 効果：PC1人が回避判定を行ったとき使用。その回避判定を「完全回避」にする。
--

フリーコンビネーション 分類：Sクラフト 効果：あなたが所持する分類：基本技、オフェンス、セットアップの特技、固有特技全てが対象。対象のスタミナ消費値を全て0にする。この効果は、セットアッププロセスに使用した場合はそのセットアッププロセスが終わるまで、メインプロセスに使用した場合は、あなたが「行動完了状態」になるまで持続する。
--

リムーブ 分類：Sクラフト 効果：PC1人が対象。対象が「行動完了状態」のとき、「未行動状態」にし、スタミナを6点回復する。
--

# 投擲剣/バレットソード

細長い投擲用の剣。教会で祝福されたその刀身は、基本的なダメージには劣るものの、獣の身体に突き刺さり内部から破壊する効果を持つ。ライトブリンガーと並び、教会のエージェントが使用する最もモジャーな武器の一つである。

- 防御点
- ・無属性：1
  - ・炎属性：1
  - ・雷属性：1
  - ・氷属性：1

- セービングロール値
- ・耐恐慌：4
  - ・耐風圧：3
  - ・耐麻痺：4
  - ・耐固縛：3

基本技	バレットソード 分類:基本技 基本ダメージ:2 命中値:5 攻撃属性:射撃 スタミナ消費値:3  投擲用の小剣を、弾丸のように投げつけて攻撃する。
-----	--

固有特技	ヒットエフェクト 分類:オフェンス スタミナ消費値:3 効果:この特技と同時に使用する分類:オフェンスの特技すべてが対象。対象が【実ダメージ後効果】の効果を持つとき、効果文中の【】で囲われた数値を+1する。
------	--

Sクラフト	
-------	--

ハンドレッドソード 分類:Sクラフト 効果:あなたと同じエリアに存在する獣1体が対象。対象に、ダメージ&命中値4の氷属性の攻撃を行う。
---

ディメンショナル・リープ 分類:Sクラフト 効果:PC一人が対象。対象を、任意のエリアに移動させる。この効果は、あなたと対象が別々のエリアに存在していても使用できる。
---

ホーリーシンボル 分類:Sクラフト 効果:このSクラフトは特殊行動プロセスに使用する。獣が「特殊能力」「エリア移動」を発動したとき、それを無効にする。ただしこの効果を使用したとき、獣のスタンゲージを「スタート」に戻すこと。
---

# 神槍/ブリュンヒルデ

北欧神話の女神の名を冠する槍。持ち主に苛烈な攻撃力を与える反面、固有特技「迅雷の騎士」によってスタミナが減少するため、他のスタイルに比べて行動の自由度が制限されている。まさに「前に出て、貫く」ことのみ特化した武器だと言える。

- 防御点
- ・無属性：2
  - ・炎属性：0
  - ・雷属性：2
  - ・氷属性：0

- セービングロール値
- ・耐恐慌：4
  - ・耐風圧：3
  - ・耐麻痺：4
  - ・耐固縛：3

基本技	退魔の槍 分類:基本技 基本ダメージ:3 命中値:4 攻撃属性:近接 スタミナ消費値:3  魔を引き裂く力を秘めた槍。
-----	--

固有特技	迅雷の騎士 分類:常時 スタミナ消費値:- 効果:あなたのスタミナの最大値を-3する。 あなたが行う全ての命中判定と回避判定に+2個のダイスボーナスを与える。
------	---

Sクラフト	
-------	--

コール・ライティング 分類:Sクラフト 効果:あなたと同じエリアに存在する獣1体が対象。対象に、ダメージ&命中値4の雷属性の攻撃を行う。
--

スタン・クラフト 分類:Sクラフト 効果:終末の獣のスタンゲージを+4点する。
---

神威の槍 分類:Sクラフト 効果:このSクラフトは、分類:オフェンスの特技として使用する。このSクラフトを組み合わせで行った攻撃で、終末の獣に与えた実ダメージを2倍にする。 ただし、このSクラフトは【実ダメージ後効果】の効果を持つ特技と組み合わせられない。
---

# 大剣/グランドシェイカー

人間の背丈ほどもある大剣。その見た目どおりの驚異的な破壊力を持ち、同時に所有者に圧倒的なタフネスを与える。その破壊力は、時に「天災」のように味方や己自身をも巻き込む。それを御する理性を持たなければ、あなたこそが第二の獣と成り果てるだろう。

## 防御点

- ・無属性：3
- ・炎属性：0
- ・雷属性：0
- ・氷属性：0

## セービングロール値

- ・耐恐慌：3
- ・耐風圧：3
- ・耐麻痺：3
- ・耐固縛：3

基本技	大剣 分類:基本技 基本ダメージ:6 命中値:2 攻撃属性:近接 スタミナ消費値:5  岩をも砕く大剣の一撃。
-----	--

固有特技	タフネス 分類:常時 スタミナ消費値:- 効果:あなたのHPの上限を+4点する。
------	---

Sクラフト
-------

メテオザッパー 分類:Sクラフト 効果:このSクラフトは、分類:オフエンスの特技として使用する。 あなたの基本技のダメージを+ [8 - 残りラウンド数] する。この効果は、あなたがクロスレンジに存在するときのみ使用できる。
---

ボルカニック・ボム 分類:Sクラフト 効果:あなたと同じエリアに存在する、終末の獣と、あなたを除く全てのPCが対象。終末の獣にはダメージ1 1、命中値4、PCにはダメージ11、回避難易度4の攻撃を行う。
--

完全防御 分類:Sクラフト 効果:あなたが実ダメージを受けたとき使用。その値を0にする。
--

# 銀弓/サジタリア

銀色に輝く大弓。安定した攻撃力と、攻防のいずれにも使える特殊能力「ビット」を持つ。それらの能力を駆使し、時に獣の動きすら手玉に取る戦場の指揮者。それがサジタリアである。

## 防御点

- ・無属性：0
- ・炎属性：0
- ・雷属性：2
- ・氷属性：2

## セービングロール値

- ・耐恐慌：3
- ・耐風圧：4
- ・耐麻痺：4
- ・耐固縛：3

基本技	シューティングスター 分類:基本技 基本ダメージ:4 命中値:3 攻撃属性:射撃 スタミナ消費値:3  銀の矢を放つ攻撃。
-----	--

固有特技	ビット 分類:セットアップ スタミナ消費値:2 効果:「ビット」を1つ召喚する。あなたは好きなタイミングでビット1つを破棄し、以下のいずれかの効果を得る事ができる。 ・獣1体に1点のダメージを与える(獣の防御点は無視する) ・あなたの所持する分類:インタラプトの特技をスタミナを消費せずに使用する。 既にビットを召喚した状態でこの特技を使用しても、新たなビットは召喚されない。また、召喚したビットは、あなたがエリア移動すると消滅する。
------	---

Sクラフト
-------

ロングレンジ・ブラスター 分類:Sクラフト 効果:獣1体が対象。対象にダメージ6、命中値6の攻撃を行う。このSクラフトは、獣があなたとは別なエリアにいるときでも使用できる。
--

クラフト・リカバリー 分類:Sクラフト 効果:あなたと同じエリアに存在する全てのPCが対象。(あなたは対象外)対象の所持する全ての特技、固有特技、Sクラフトの、このセッション中に使用回数をリセットする。
---

シックス・ビット 分類:Sクラフト 効果:あなたは6個の「ビット」を召喚する。ビットの効果は、サジタリアの固有特技「ビット」を参照すること。 なお、このSクラフトの効果で召喚する場合、固有特技「ビット」のスタミナ消費値は0とし、効果文中の「既にビットを召喚した状態でこの特技を使用しても、新たなビットは召喚されない。」は無視すること。
--

# 魔杖/アルカナ Wand

先端に宝石をいだけ魔法の杖。炎・氷・雷の属性を自在に操る能力を持つ。

Sクラフトはやや癖が強いが、そのぶんツボに嵌ったときは強力だ。敵を知り、地形を知り、味方の能力すら利用するその姿は、まさに「魔術師」と呼ぶに相応しい。

## 防御点

- ・無属性：0
- ・炎属性：2
- ・雷属性：2
- ・氷属性：2

## セービングロール値

- ・耐恐慌：3
- ・耐風圧：3
- ・耐麻痺：3
- ・耐固縛：4

Sクラフト	ディメンショナルゲート 分類:Sクラフト 効果:このSクラフトはセットアッププロセスに使用する。あなたと同じエリアに存在する敵1体が対象。対象を、あなたが選択するエリアに移動させる。	ミラークラフト 分類:Sクラフト 効果:他のキャラクターが所持しているSクラフト一つを、あなたが使用する。テンションゲージはあなたが消費する。	アステルフィールド 分類:Sクラフト 効果:このSクラフトはセットアッププロセスに使用する。このSクラフトを使用したエリアのエリア効果の「特殊効果」の文中の、 <b>□</b> で囲われた数字を2倍にする。
-------	---	---	---

# 奏杖/レゾナスタフ

鈴のような美しい音色を奏する音叉の杖。その力は、主に味方の回復や支援に力を発揮する。

この杖を掲げる者は、決してその「音」を絶やしてはならない。何故ならあなたの「音」が途切れることは、すなわちあなたの仲間が危機に瀕することを意味するからだ。

## 防御点

- ・無属性：0
- ・炎属性：2
- ・雷属性：0
- ・氷属性：2

## セービングロール値

- ・耐恐慌：4
- ・耐風圧：4
- ・耐麻痺：3
- ・耐固縛：4

Sクラフト	リヒトクライス 分類:Sクラフト 効果:このSクラフトを使用したエリアに存在する全てのPCが対象。対象のHPを全回復する。この効果は1セッションに1回使用できる。	ヘヴンズフィールド 分類:Sクラフト 効果:このSクラフトはセットアップフェイズに使用する。このSクラフトを使用したエリアでは、PCが「行動不能状態」になっても蘇生回数を消費しない。	ソニックバイブレーション 分類:Sクラフト 効果:このSクラフトは、分類:オフェンスの特技として使用する。あなたの基本技のダメージを+ 終末の獣の無属性の防御点1点する。 ただし、このSクラフトを使用するとき、あなたの攻撃に炎、氷、雷の属性を付与する効果は全て無効となる。
-------	---	---	---

基本技	マナボルト 分類:基本技 基本ダメージ:3 命中値:4 攻撃属性:射撃 スタミナ消費値:2  杖からエネルギーの光弾を打ち出す。
-----	---

固有特技	エレメントブースト 分類:オフェンス スタミナ消費値:3 効果:あなたの基本技のダメージを+2し、炎、氷、雷のいずれかの属性を与える。ただし既に炎、氷、雷のいずれかの属性を持っている場合、異なる属性を与えることはできない。
------	--

基本技	ソニックボール 分類:基本技 基本ダメージ:2 命中値:5 攻撃属性:射撃 スタミナ消費値:2  音の塊をボールのように飛ばす遠距離攻撃。
-----	--

固有特技	エンジェルハウリング 分類:セットアップ スタミナ消費値:2 効果:この特技と同時に使用する分類:セットアップの特技すべてが対象。対象の効果の対象を、「PC1人」から、「あなたと同じエリアに存在する全てのPC」に変更する。
------	--

<p>特技</p>	<p>ファイア・エンチャント            分類:オフェンス            スタミナ消費値:2            レベル上限:2            効果:あなたの基本技のダメージを+ [この特技のレベル] 点し、炎属性を与える。            あなたの基本技に既に雷属性、氷属性があるとき、この特技の効果は発揮されない。</p> <p>テンションゲージ上昇値:2            *****            取得条件:なし</p>	<p>サンダー・エンチャント            分類:オフェンス            スタミナ消費値:2            レベル上限:2            効果:あなたの基本技のダメージを+ [この特技のレベル] 点し、雷属性を与える。            あなたの基本技に既に炎属性、氷属性があるとき、この特技の効果は発揮されない。</p> <p>テンションゲージ上昇値:2            *****            取得条件:なし</p>	<p>アイス・エンチャント            分類:オフェンス            スタミナ消費値:2            レベル上限:2            効果:あなたの基本技のダメージを+ [この特技のレベル] 点し、氷属性を与える。            あなたの基本技に既に雷属性、炎属性があるとき、この特技の効果は発揮されない。</p> <p>テンションゲージ上昇値:2            *****            取得条件:なし</p>
<p>ソードマスター            分類:オフェンス            スタミナ消費値:3            レベル上限:4            効果:あなたの基本技の攻撃属性が近接のとき効果。命中値を+ [この特技のレベル] 点する。</p> <p>テンションゲージ上昇値:2            *****            取得条件:基本技の攻撃属性が近接であること。</p>	<p>ガンマスター            分類:オフェンス            スタミナ消費値:3            レベル上限:4            効果:あなたの基本技の攻撃属性が射撃のとき効果。命中値を+ [この特技のレベル] 点する。</p> <p>テンションゲージ上昇値:2            *****            取得条件:基本技の攻撃属性が射撃であること。</p>	<p>パワークラッシュ            分類:オフェンス            スタミナ消費値:3            レベル上限:4            効果:あなたの基本技のダメージを+ 2点する。            この特技は、1セッション中に [この特技のレベル] 回使用できる。</p> <p>テンションゲージ上昇値:2            *****            取得条件:基本技の攻撃属性が近接であること。</p>	<p>イーグル・アイ            分類:オフェンス/射撃            スタミナ消費値:3            レベル上限:2            効果:あなたの基本技の攻撃属性が射撃のとき効果。終末の獣の防御点を- [この特技のレベル] 点する。ただし、この効果で獣の防御点がマイナスになることはない。</p> <p>テンションゲージ上昇値:2            *****            取得条件:基本技の攻撃属性が射撃であること。</p>
<p>リベンジャー            分類:オフェンス            スタミナ消費値:2            レベル上限:3            効果:あなたの基本技のダメージを+ [この特技のレベル+1] 点する。この効果は、終末の獣が [行動完了状態] するときのみ発揮される。</p> <p>テンションゲージ上昇値:2            *****            取得条件:基本技の攻撃属性が近接であること。</p>	<p>エナジードレイン            分類:オフェンス            スタミナ消費値:3            レベル上限:4            効果: [実ダメージ後効果] この特技を使用した攻撃で終末の獣に実ダメージを与えたとき、あなたのHPを [この特技のレベル] 点回復する。</p> <p>テンションゲージ上昇値:2            *****            取得条件:なし</p>	<p>超加速            分類:オフェンス            スタミナ消費値:-            レベル上限:3            効果:あなたのHPを- 2し、あなたの基本技の命中値を+ [この特技のレベル]+ 1点する。ただし、この効果であなたのHPが0以下になる場合、この特技は使用できない。</p> <p>テンションゲージ上昇値:2            *****            取得条件:なし</p>	<p>イクスプロージョン            分類:オフェンス            スタミナ消費値:3            レベル上限:2            効果: [実ダメージ後効果] この特技を使用した攻撃で終末の獣に実ダメージを与えたとき、その実ダメージを+ [この特技のレベル] 点する。あなたの攻撃が炎、氷、雷のいずれかの属性を持つ場合、さらに+ 1点する。</p> <p>テンションゲージ上昇値:2            *****            取得条件:なし</p>
<p>シャープ・アタック            分類:オフェンス            スタミナ消費値:3            レベル上限:1            効果:あなたが命中判定を行うとき、終末の獣の回避値を+ 1する。ただし、この効果で回避値が6になることはない。</p> <p>テンションゲージ上昇値:2            *****            取得条件:なし</p>	<p>ジェットストリーム            分類:オフェンス            スタミナ消費値:3            レベル上限:2            効果: [実ダメージ後効果] この特技を使用した攻撃で終末の獣に実ダメージを与えたとき、あなたの次に攻撃を行うPC 1人の命中判定に+ [この特技のレベル] 点のダイスボーナスを与える。</p> <p>テンションゲージ上昇値:0            *****            取得条件:なし</p>	<p>スタン・インパクト            分類:オフェンス            スタミナ消費値:3            レベル上限:1            効果: [実ダメージ後効果] この特技を使用した攻撃で終末の獣にダメージを与えたとき、同時に与えるダウン値を+ [この特技のレベル] 点する。</p> <p>テンションゲージ上昇値:2            *****            取得条件:なし</p>	<p>スーパーアーマー            分類:セットアップ            スタミナ消費値:3            レベル上限:1            効果:あなたが対象。対象が受ける全てのマイナスのダイスボーナスを無効にする。この効果は、クリンナッププロセスまで有効。</p> <p>テンションゲージ上昇値:1            *****            取得条件:なし</p>
<p>エンチャントウェポン            分類:セットアップ            スタミナ消費値:3            レベル上限:2            効果:あなたと同じエリアに存在するPC 1人が対象。対象の基本技のダメージを+ 1し、命中値を+ [この特技のレベル] 点する。</p> <p>テンションゲージ上昇値:1            *****            取得条件:なし</p>	<p>プロテクション            分類:セットアップ            スタミナ消費値:2            レベル上限:1            効果:あなたと同じエリアに存在するPC 1人が対象。対象の無属性の防御点を+ 1点する。この効果は、対象がこの特技を使用したエリアにいる間のみ有効。</p> <p>テンションゲージ上昇値:1            *****            取得条件:なし</p>	<p>エレメントサークル            分類:セットアップ            スタミナ消費値:2            レベル上限:1            効果:あなたと同じエリアに存在するPC 1人が対象。対象の炎、氷、雷いずれかの防御点を+ 1点する。この効果は、対象がこの特技を使用したエリアにいる間のみ有効。</p> <p>テンションゲージ上昇値:1            *****            取得条件:なし</p>	<p>サイコヒーリング            分類:セットアップ            スタミナ消費値:3            レベル上限:3            効果:あなたと同じエリアに存在するPC 1人が対象。対象のHPを [この特技のレベル] x 2点回復する。</p> <p>テンションゲージ上昇値:1            *****            取得条件:なし</p>

<p>ステルスフィールド 分類:セッアップ スタミナ消費値:2 レベル上限:2 効果:この特技が使用されたラウンドの間、あなたと同じエリアに存在する全てのPCが対象。対象の「耐固縛」セービングロール値を+ [この特技のレベル]個のダイスポーナスを受けられる。  テンションゲージ上昇値:0 ***** 取得条件:なし</p>	<p>レジストバインド 分類:セッアップ スタミナ消費値:2 レベル上限:2 効果:あなたと同じエリアに存在する全てのPCが対象。対象の「耐固縛」セービングロール値を+ [この特技のレベル]+1点する。この効果は、対象がこの特技を使用したエリアにいる間のみ有効。  テンションゲージ上昇値:1 ***** 取得条件:なし</p>	<p>レジストウインド 分類:セッアップ スタミナ消費値:2 レベル上限:2 効果:あなたと同じエリアに存在する全てのPCが対象。対象の「耐風圧」セービングロール値を+ [この特技のレベル]+1点する。この効果は、対象がこの特技を使用したエリアにいる間のみ有効。  テンションゲージ上昇値:1 ***** 取得条件:なし</p>	<p>レジストスタン 分類:セッアップ スタミナ消費値:2 レベル上限:2 効果:あなたと同じエリアに存在する全てのPCが対象。対象の「耐感電」セービングロール値を+ [この特技のレベル]+1点する。この効果は、対象がこの特技を使用したエリアにいる間のみ有効。  テンションゲージ上昇値:1 ***** 取得条件:なし</p>
<p>レジストファイアー 分類:セッアップ スタミナ消費値:2 レベル上限:2 効果:あなたと同じエリアに存在する全てのPCが対象。対象の「耐恐慌」セービングロール値を+ [この特技のレベル]+1点する。この効果は、対象がこの特技を使用したエリアにいる間のみ有効。  テンションゲージ上昇値:1 ***** 取得条件:なし</p>	<p>カバーリング 分類:インタラプト スタミナ消費値:1 レベル上限:4 効果:あなたと同じエリアに存在するPC一人が、攻撃を受けたときに使用。その攻撃の対象を、あなたに変更する。この効果は、あなたが攻撃対象になっているとき使用できない。この特技は、1セッションに [この特技のレベル]回使用できる。 テンションゲージ上昇値:1 ***** 取得条件:なし</p>	<p>ウインドシールド 分類:インタラプト スタミナ消費値:2 レベル上限:4 効果:あなたと同じエリアに存在するPC一人が、実ダメージを受けたとき使用。そのダメージを- [この特技のレベル]点する。ただしマイナスにはならない。この効果は、あなたが攻撃対象になっているときは使用できない。 テンションゲージ上昇値:1 ***** 取得条件:なし</p>	<p>スモールギフト 分類:インタラプト スタミナ消費値:2 レベル上限:4 効果:あなたと同じエリアに存在するPC一人が [行動完了状態]になったときに使用。そのPCのHPを [この特技のレベル]+1点回復する。  テンションゲージ上昇値:1 ***** 取得条件:なし</p>
<p>援護射撃 分類:インタラプト スタミナ消費値:2 レベル上限:3 効果:あなたと同じエリアに存在するPC1人が対象。対象が命中判定を行うとき、+ [この特技のレベル+1]個のダイスポーナスを与える。  テンションゲージ上昇値:1 ***** 取得条件:基本技の攻撃属性が射撃であること。</p>	<p>支援射撃 分類:インタラプト スタミナ消費値:2 レベル上限:3 効果:あなたと同じエリアに存在するPC1人が対象。対象が回避判定を行うとき、+ [この特技のレベル+1]個のダイスポーナスを与える。この効果は、あなたが攻撃対象になっているときは使用できない。  テンションゲージ上昇値:1 ***** 取得条件:基本技の攻撃属性が射撃であること。</p>	<p>ファーストインパクト 分類:常時 スタミナ消費値:- レベル上限:3 効果:あなたがエリア移動を行ったラウンド中のみ効果。あなたの基本技の命中値を+ [この特技のレベル]+1点する。  テンションゲージ上昇値:0 ***** 取得条件:なし</p>	<p>返しの一撃 分類:常時 スタミナ消費値:- レベル上限:2 効果:あなたが獣の攻撃を完全回避したとき効果。あなたのスタミナが5点回復し、一度だけ攻撃を行うことができる。この攻撃は、通常の攻撃と同じように処理すること。この特技は、1セッションに [この特技のレベル]回使用できる。 テンションゲージ上昇値:0 ***** 取得条件:基本技の攻撃属性が近接であること。</p>
<p>セルフキュア 分類:常時 スタミナ消費値:- レベル上限:4 効果:あなたのHPを4点回復する。この効果は、1セッション中に [この特技のレベル]回使用できる。 この特技は、メインプロセスにアクションとして使用すること。(つまりこの特技を使用すると、あなたは [行動完了状態]になる。) テンションゲージ上昇値:0 ***** 取得条件:なし</p>	<p>ライフドライブ 分類:常時 スタミナ消費値:- レベル上限:2 効果:あなたは、1ラウンド中に1回、自由なタイミングでHPを2点減少し、スタミナ値を [この特技のレベル]x2点回復することができる。ただしこの効果であなたのHPが0以下になる場合、この特技は使用できない。  テンションゲージ上昇値:0 ***** 取得条件:なし</p>	<p>サポートスタンス 分類:常時 スタミナ消費値:- レベル上限:3 効果:あなたのスタミナの最大値を- [3-この特技のレベル]点する。 あなたが所持する全ての分類:セッアップ、インタラプトの特技が対象。対象のスタミナ消費値を-1点する。ただし、0以下にはならない。  テンションゲージ上昇値:0 ***** 取得条件:なし</p>	<p>オブジェクト技能 騎乗 分類:オフェンス スタミナ消費値:2 レベル上限:3 効果:あなたの基本技のスタミナ消費値を0にする。この効果は、1セッションに [この特技のレベル]回使用できる。 この特技のレベルが3のとき、あなたは「騎乗」オブジェクトが無いエリアでも、この特技を使用できる。 テンションゲージ上昇値:0 ***** 取得条件:なし</p>
<p>オブジェクト技能 跳躍 分類:オフェンス スタミナ消費値:2 レベル上限:3 効果:あなたの基本技のダメージを+2点する。この効果は、1セッションに [この特技のレベル]回使用できる。 この特技のレベルが3のとき、あなたは「跳躍」オブジェクトが無いエリアでも、この特技を使用できる。 テンションゲージ上昇値:0 ***** 取得条件:なし</p>	<p>オブジェクト技能 遮蔽 分類:常時 スタミナ消費値:- レベル上限:3 効果:あなたの回避判定に+2個のダイスポーナスを与える。この効果は、1セッションに [この特技のレベル]回使用できる。 この特技のレベルが3のとき、あなたは「遮蔽」オブジェクトが無いエリアでも、この特技を使用できる。 テンションゲージ上昇値:0 ***** 取得条件:なし</p>	<p>オブジェクト技能 錬金 分類:セッアップ スタミナ消費値:3 レベル上限:3 効果:あなたは「錬金アイテム」を1つ作成する。この効果は、1セッションに [この特技のレベル]回使用できる。 この特技のレベルが3のとき、あなたは「錬金」オブジェクトが無いエリアでも、この特技を使用できる。 テンションゲージ上昇値:0 ***** 取得条件:なし</p>	

<p><b>錬金アイテム</b></p>	<p><b>ヒールポーション</b>          効果 :あなたがあなたのHPが4点回復する。この効果は、あなたがこの錬金アイテムを作成した瞬間に発揮される。</p>	<p><b>ヒールパウダー</b>          効果 :あなたと同じエリアに存在する全てのPCのHPが2点回復する。この効果は、あなたがこの錬金アイテムを作成した瞬間に発揮される。</p>	<p><b>林立する石塊</b>          効果 :あなたが存在するエリアのオブジェクトに「遮蔽」を追加する。既に「遮蔽」のあるエリアでは、この効果は発揮されない。          この効果は、あなたがこの錬金アイテムを作成した瞬間に発揮される。</p>
<p><b>バネ式カタバルト</b>          効果 :あなたが存在するエリアのオブジェクトに「跳躍」を追加する。既に「跳躍」のあるエリアでは、この効果は発揮されない。          この効果は、あなたがこの錬金アイテムを作成した瞬間に発揮される。</p>	<p><b>錬金バイク</b>          効果 :あなたが存在するエリアのオブジェクトに「騎乗」を追加する。既に「騎乗」のあるエリアでは、この効果は発揮されない。          この効果は、あなたがこの錬金アイテムを作成した瞬間に発揮される。</p>	<p><b>錬金キャンン</b>          効果 :あなたと同じエリアに存在する終末の獣1体が対象。対象に3点の無属性のダメージを与える(防御点有効)          この効果は、あなたがこの錬金アイテムを作成した瞬間に発揮される。</p>	<p><b>簡易ゴーレム :セイバー</b>          効果 :あなたと同じエリアに、1体の簡易ゴーレム「セイバー」を作成する。データは、このページの下段を参照。          このゴーレムは、エリア移動を行えない。また、HPが0になるか、あなたがこのエリアから移動したとき消滅する。           なお、あなたと同じエリアに既にあなたが作成した「簡易ゴーレム」が存在する場合、新たな簡易ゴーレムを作成することはできない。</p>
<p><b>簡易ゴーレム :アーチャー</b>          効果 :あなたと同じエリアに、1体の簡易ゴーレム「アーチャー」を作成する。データは、このページの下段を参照。          このゴーレムは、エリア移動を行えない。また、HPが0になるか、あなたがこのエリアから移動したとき消滅する。           なお、あなたと同じエリアに既にあなたが作成した「簡易ゴーレム」が存在する場合、新たな簡易ゴーレムを作成することはできない。</p>	<p><b>閃光弾</b>          効果 :あなたと同じエリアに存在する終末の獣1体が対象。対象のスタンゲージを+1点する。          この効果は、あなたがこの錬金アイテムを作成した瞬間に発揮される。</p>	<p><b>抜け道</b>          効果 :あなたが存在するエリアに「抜け道」を作成する。          全てのPCは、「抜け道」があるエリアから移動する場合、または「抜け道」があるエリアに移動する場合、クリンナッププロセスに「エリア移動」を行うことができる。</p>	

<p><b>簡易ゴーレム</b></p>	<p><b>簡易ゴーレム :セイバー</b></p> <p>長剣をたずさえた、剣士型のゴーレム。近接戦闘能力を持つ。</p> <p><b>基本技</b>          基本ダメージ :4          命中値 :3          攻撃属性 :近接          消費スタミナ値 :-          防御点          無属性 :2          炎属性 :0          雷属性 :0          氷属性 :0          セービングロール値          耐恐慌 :2          耐風圧 :2          耐麻痺 :2          耐固縛 :2          HP :7          スタミナ値 :-          回避判定で振るダイスは3個          スクラフト          なし          特技          なし</p>	<p><b>簡易ゴーレム :アーチャー</b></p> <p>弓をたずさえた、弓兵型のゴーレム。射撃能力を持つ。</p> <p><b>基本技</b>          基本ダメージ :3          命中値 :4          攻撃属性 :射撃          消費スタミナ値 :-          防御点          無属性 :0          炎属性 :1          雷属性 :1          氷属性 :1          セービングロール値          耐恐慌 :2          耐風圧 :2          耐麻痺 :2          耐固縛 :2          HP :5          スタミナ値 :-          回避判定で振るダイスは3個          スクラフト          なし          特技          他のPCが命中判定を行ったとき、このキャラクターを「行動完了状態」にすると、その成功数を+1個できる。ただし既に「行動完了状態」のとき、この効果は使用できない。</p>	<p><b>簡易ゴーレムに関するルール</b></p> <p>簡易ゴーレムは、作成したPCが操作するNPCである。          PCを対象とする特技、スクラフト、獣の特殊能力、レンジによる修正等の効果は、簡易ゴーレムをも同様に対象となる。例えば獣の攻撃が「クロスレンジに存在するPC全て」を対象とするとき、クロスレンジに存在する簡易ゴーレムも同時に対象となる。</p>
----------------------	--	--	---