

# 狩人 特技一覧

## ■銃

分類:攻撃タイプ/射撃  
代償:—

.38口径、または9mmの一般的な拳銃。

対象を1人指定し、1D+4点の[物理扱い]のダメージを与える。また、対象に与えた実ダメージは2倍になる。

※[物理扱い]を追加

## ■弓

分類:攻撃タイプ/射撃  
代償:—

和弓やアーチェリーなどの弓。

対象を1人指定し、2D点の[物理扱い]のダメージを与える。この特技を使用するとき、1点のコストを支払うと、あなたの命中判定の達成値とダメージを+2できる。

※[物理扱い]を追加。待機ラグを+2～を、コストを1点支払うと～に変更。

## ■狩人の目

分類:オフェンス/射撃  
代償:コスト1

標的の動きを正確に捉える動体視力。あなたの命中判定の達成値を+《2》点する。

※達成値+3を+2に変更。

## ■幻惑射撃

分類:オフェンス/共通  
代償:コスト1

あなたが持つ射撃武器を牽制に使用する技能。

あなたが持つ分類:攻撃タイプ/射撃の特技1つを指定。それを命中判定に使用しない代わりに、あなたの命中判定の達成値を+《3》する。

## ■投擲

分類:オフェンス/共通  
代償:コスト1

本来射撃の用途を持たない武器を投擲武器として使用する技能。

あなたの持つ分類:攻撃タイプの特技《1》個に効果。対象の分類を「攻撃タイプ/射撃」に変更する。「素手」には無効。

## ■自動追尾

分類:オフェンス/射撃  
代償:コスト1

跳弾や魔術的な効果を利用して、一度かわされた弾丸が再度相手を狙う。

あなたの命中判定が失敗したとき(防衛側の回避判定が成功したとき)、もう一度命中判定をやり直せる。ただしこの特技の効果は2回発揮されない。

## ■精密射撃

分類:オフェンス/射撃  
代償:コスト1

目標の真芯を捉える技術。

あなたの命中判定のクリティカル値を-《1》する。

## ■スナイパー

分類:オフェンス/射撃  
代償:コスト1

慎重に狙いをつけ、命中精度を上げる射撃技術。

この特技は、あなたが「行動を遅らせる」宣言をしたラウンドに使用できる。あなたの命中判定の達成値を+《2》点する。

※行動を遅らせる宣言をしていると～の条件を追加。

## ■ピンポイント

分類:オフェンス/射撃  
代償:コスト1

目標の、より致命的な部位に打ち込む技術。

あなたの命中判定で、出目が《2》以下だったダイス全てが対象。対象をもう一度振り、その出目を達成値に加算できる。この振りなおしは1回のみである。

## ■援護射撃

分類:インタラプト  
代償:コスト1

味方が攻撃を行うとき、援護射撃を行う技術。

あなた以外のキャラクターが対象。対象が命中判定を行ったとき使用。その達成値を+《1D》点する。この効果は対象の命中判定の達成値が確定した直後に使用しても構わない。

この特技を使用後、あなたの行動カウントを-5する。

## ■痕跡発見

分類:常時  
代償:—

僅かな痕跡から手がかりを見つけ出す、狩人の嗅覚。

あなたが行う、足跡や遺留品などを探す【理知】判定の達成値を+《3》点する。

## ■風を読む目

分類:ディフェンス  
代償:コスト1

相手の技術ではなく、殺気から、攻撃の軌道を読む超感覚。

あなたは、攻撃側が使用した能力値によらず、【射撃】で回避判定を行える。

■追撃の矢

分類: インタラプト

代償: -

一度弾丸を撃ち込んだ箇所に、もう一度弾丸を撃ち込む達人技。

あなたが分類: 攻撃タイプ/射撃の特技で行った攻撃で、発生した実ダメージが[あなたの狩人のCL]点以下だったとき使用。その実ダメージを+2D点する。【属性強化「追撃」/地・火】

実ダメージを、さらに+2点。

※新規追加

■専用技(射撃)

分類: 常時

代償: -

あなたは、一つの武器と共に鍛え上げられた技を持つ。

あなたが所持する「分類: オフェンス/射撃」の特技1つが対象。対象は、代償のコストが-1され(0以下にはならない。)、あなたの所持するいずれか1つの「分類: 攻撃タイプ」の特技と同時にしか使用できなくなる。

この特技は、対象の特技ごとに別の特技として取得すること。

※新規追加

■サブマシンガン

分類: 攻撃タイプ/射撃

代償: -

屋内戦闘を想定したコンパクトなサブマシンガン。

対象を1人指定し、2D-2点の[物理扱い]のダメージを与える。この特技を使用するとき、1点のコストを支払うと、あなたは敵全体を対象にできる。

※新規追加

エクストラスキル

■長距離射撃

分類: セットアップ

代償: コスト3

相手が対処できないほど遠くから射撃攻撃を打ち込む能力。

あなたは、あなたが所持する分類: 攻撃タイプ/射撃の特技を使用して1回攻撃を行える。通常の攻撃と同様に処理すること。ただし、この攻撃に対してカウンターは行えない。

この攻撃を行うとき、あなたはそのシーンに登場していなくてもよい。なお、この場合のあなたのコストの扱いは、あなたがシーンに登場していた場合と同じとする。

この効果は1シナリオに[あなたの狩人のCL]回使用できる。

取得条件: 狩人のCL5以上、キャラクターレベル8以上

■弾道補正

分類: インタラプト

代償: コスト2

一度放った弾丸や矢の軌道を変える絶技。

あなたが分類: 攻撃タイプ/射撃で命中判定を行ったとき使用。あなたの命中判定の達成値を+《1D》点する。この効果は、防御側の回避判定の達成値が確定したあとに使用しても良い。

取得条件: 狩人のCL5以上

■ナインライズ

分類: オフェンス/射撃

代償: コスト3

一度に9発の弾丸や矢を打ち込む技。この効果で斃れた者は9回分の命を失う。

「銃」か「弓」か「投影弓」を用いて攻撃するとき効果。あなたのダメージを+《2D》する。この特技を用いた攻撃で防御側が[行動不能状態]になるとき、同時に防御側が持つ「命のルーン」の効果を9回失わせる。

取得条件: 狩人のCL5以上

■パワーショット

分類: オフェンス/射撃

代償: コスト2

より高威力の弾丸や殺傷力の高い矢を使っている事を表す技能。

あなたのダメージを+《2D》点する。

取得条件: 狩人のCL3以上

■壊れた幻想

分類:

代償: コスト3

礼装や宝具を使い捨ての爆弾とする魔術。

この特技と組み合わせて使用する分類: 攻撃タイプひとつに効果。対象が「礼装」か「宝具」のときダメージを+《4D》点し、使用後破棄する。「素手」には無効。

取得条件: 魔術師のCL1以上

■乱射

分類: オフェンス/射撃

代償: コスト3

所持している飛び道具を一度に撃ち放つ技。

あなたのダメージを+[あなたの所持している分類: 攻撃タイプ/射撃の特技の数]D点する。

取得条件: 狩人のCL4以上

# 剣士 特技一覧

## ■双剣

分類:攻撃タイプ/白兵  
代償:—

二刀一対の剣。二刀流で扱う。  
対象1人を指定し、2D点の[物理扱い]のダメージを与える。この特技を使用しているとき、あなたは命中判定を2回行って高いほうの達成値を採用できる。

※[物理扱い]を追加

## ■刀

分類:攻撃タイプ/白兵  
代償:—

日本文化の精髓たる近接武器。  
対象1人を指定し、2D点の[物理扱い]のダメージを与える。ダメージロールの結果ダメージが12点以上のとき、さらに+1Dする。

※[物理扱い]を追加

## ■ウインドスラッシュ

分類:オフェンス/白兵  
代償:コスト1

極めて速い振りぬきで、回避を困難にする剣技。  
あなたの命中判定の達成値を+《2》点する。

## ■宗和の心得

分類:オフェンス/白兵  
代償:コスト1

同じ技を何度使用しても相手に見極められないという特殊技能。  
あなたの命中判定で出目が《2》以下だったダイス全てが対象。対象をもう一度振り、その出目を達成値に加算できる。この振りなおしは1回のみである。  
【属性強化「五輪」/風・空】  
この特技を使用して行うあなたの命中判定の達成値を+1点

## ■ディフレクション

分類:インタラプト  
代償:コスト1

手に持った武器で、敵の攻撃を叩き落す防御技。  
他のキャラクターがダメージロールを行った時に使用。そのダメージを-《1D》する。

## ■伝家の宝刀

分類:常時  
代償:—

その武器が、あなたの技術を完全に発揮できる唯一の品であることを表す特技。  
あなたは、分類:攻撃タイプの特技を(素手以外に)1個しか持てない。そのダメージを+4点する。

## ■斬鉄

分類:オフェンス/白兵  
代償:コスト1

剣撃に力を込め、鉄を絶つほどの威力を生み出す技術。  
あなたのダメージを+《1D》点する。

## ■ソードブレイカー

分類:オフェンス/白兵  
代償:コスト1

相手の武器を狙い、一時的に使用不可能にする技。  
カウンター専用。この特技は、あなたがカウンターを宣言するとき使用を宣言すること。  
実ダメ後効果。攻撃側が使用していた分類:攻撃タイプをクリンナッププロセスまで使用不可にする。

## ■守りの刃

分類:ディフェンス  
代償:コスト1

武器に応じた「守りの型」  
あなたが攻撃タイプ「双剣」を使っているとき、回避判定を2回行って高いほうの達成値を採用する。  
「刀」を使っているとき、回避判定にクリティカルしたとき攻撃側に《2D+2》点のダメージを与える。  
「投影剣」を使っているとき、上記のいずれかの効果を使用できる。ただしこの効果を使用したとき、「投影剣」一つを破棄する。

※分類を常時からディフェンスに変更

## ■勝利宣言！

分類:(本文参照)  
代償:コスト2

必殺技をアピールし、敵の攻撃をためらわせる技。  
この特技は、あなたが「行動を遅らせる」宣言をするとき使用する。あなたは、このラウンドのあなたのアクトフェイズまでの間、他のキャラクターからの攻撃の対象にならない。ただし他のキャラクターが複数の対象を攻撃した場合、この効果は発揮されない。

※分類を「本文参照」に変更。「待機状態」を「行動を遅らせる宣言をしているとき」に変更。

## ■矢返し

分類:ディフェンス  
代償:コスト1

相手の視線や銃口の角度などから弾道を予測する回避術。  
攻撃側が【射撃】で命中判定を行ったとき効果。あなたの回避判定の達成値を+1Dする。

## ■一度きりの盾

分類:インタラプト  
代償:コスト1

武器を犠牲にして攻撃を凌ぐ技。  
あなたが実ダメージを受けた時に使用。あなたが持つ分類:攻撃タイプの特技一つ(「素手」は除く)をシナリオ終了まで使用不可にし、あなたが受けるダメージを0にする。  
なお、この特技は攻撃側が「分類:攻撃タイプ」か「分類:オフェンス」の特技をインフィニティ・ブレイクで使用しているときは、使用できない。

※インフィニティ・ブレイクに対しては無効の効果を追加。

■専用技(白兵)

分類:常時

代償:—

あなたは、一つの武器と共に鍛え上げられた技を持つ。

あなたが所持する「分類:オフェンス/白兵」の特技1つが対象。対象は、代償のコストが-1され(0以下にはならない。)、あなたの所持するいずれか1つの「分類:攻撃タイプ」の特技と同時にしか使用できなくなる。

この特技は、対象の特技ごとに別の特技として取得すること。

※新規追加

■間合いの幻惑

分類:オフェンス/共通

代償:コスト1

複数の武器を持つことで間合いを幻惑する技術。

あなたが持つ分類:攻撃タイプ/白兵の特技1つを指定。それを命中判定に使用しない代わりに、あなたの命中判定の達成値を+《2》する。

※新規追加

■槍

分類:攻撃タイプ/白兵

代償:—

長さ2m程度の槍。

対象1人を指定し、2D点の[物理扱い]のダメージを与える。

あなたは、この特技で攻撃した相手から攻撃を受けるとき、回避判定の達成値を+2することができる。

※新規追加

エクストラスキル

■神速

分類:オフェンス/白兵

代償:(本文参照)

息もつかせぬ連続攻撃を行う技。

実ダメージ後効果。あなたは、コストを2点支払う事で、対象にもう一度攻撃を行える。

この効果で行う攻撃では、使用する「分類:攻撃タイプ」の特技は、あなたが所持するものから自由に選択してよい。ただし、「分類:オフェンス」の特技は使用できない。

あなたは、コストを2点支払う代わりに、この特技と組み合わせた「分類:攻撃タイプ」の特技を破棄することを選んでもよい。

※効果を、カウント増加から追加攻撃に変更。

取得条件:剣士のCL4以上

■光の鉄槌

分類:オフェンス/白兵

代償:コスト2

切っ先に集約したエネルギーを、斬撃の瞬間に解き放つ剣技。

あなたのダメージを+《2D》点する。

取得条件:「斬鉄」と「勝利宣言!」を取得している

■ツバメ返し

分類:オフェンス/白兵

代償:コスト3

一呼吸のうちに2回の斬撃を放つ技。

「刀」を用いて攻撃するとき効果。あなたは命中判定を《2回》行い、それぞれダメージを求める。この特技をインフィニティ・ブレイクで使用したとき、《》内の値は《3回》となる。

この特技は他の分類:オフェンスの特技と組み合わせて使用できない。あなたの命中判定はクリティカルもファンブルも発生しない。

◆カウンターに関する注釈参照

取得条件:「宗和の心得」を取得しており、剣士のCL3以上

■幻惑の鞘

分類:常時

代償:—

あなたの武器を覆い隠す「風の鞘」を作り出す魔術。

あなたの攻撃タイプひとつ(「素手」は除く)が対象。対象を使用して攻撃する時、命中判定の達成値を+4する。ただし、この攻撃では命中判定のクリティカルは発生しない。

あなたはこの特技を破棄することで、以下のいずれかの効果を使用できる。これらの効果はセットアッププロセスに使用する。

●任意の対象1人に《2D》点の「風」属性のダメージを与える。

●あなたのコストを+3点する。

※テンション値+15を、コスト+3に変更。

取得条件:「伝家の宝刀」を取得している

■絶対命中

分類:オフェンス/白兵

代償:コスト3

あなたの命中判定は、自動的にクリティカルとなる。

また、あなたがこの特技を使用するとき、防御側の「後より出でて先に断つ者」の効果は発揮されない。

この特技は1シナリオに1回使用できる。

取得条件:剣士のCL6以上

■親指切り

分類:オフェンス/近接

代償:コスト2

実ダメージ後効果。対象の「分類:オフェンス」の特技一つを使用不可にする。この効果は、この特技を使用した攻撃で対象が負ったダメージが回復するまで持続する。

使用不可となる特技は防御側が決定してよい。ただし、あなたがこの特技をインフィニティ・ブレイクで使用した場合、「インフィニティ・ブレイクに登録してある特技」を優先しなければならない。

この効果は、「親指切り」の効果を受けている対象には発揮されない。

※新規追加

取得条件:剣士のCL5以上

# 狩猟者 特技一覧

## ■殺戮の手

分類: 攻撃タイプ / 白兵  
代償: -

対象1人を指定し、3D点の[物理扱い]のダメージを与える。この特技は、「狩猟者」以外のクラスの分類: オフェンスの特技と同時に使用できない。

※[物理扱い]を追加。同時使用の制限が「豪腕」のみから「狩猟者の特技」のみに変更。

## ■獣の爪

分類: 攻撃タイプ / 白兵  
代償: -

対象1人を指定し、2D+[体力]点の[物理扱い]のダメージを与える。

※[物理扱い]を追加。

## ■豪腕

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

あなたのダメージを+《1D》点する。

## ■ソニックバイト

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

あなたの命中判定のクリティカル値を-《1》する。

## ■猟犬の牙

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

実ダメ後効果。あなたは対象とは違うキャラクター1人を指定し、続けて攻撃を行うことができる。このとき、この特技と、攻撃対象を増やす効果の特技は使用できない。

## ■螺旋の一撃

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

あなたのダメージロールで出目が《2》以下だったダイス全てが対象。対象をもう一度振り、その出目をダメージに加算できる。この振りなおしは1回のみである。

## ■パワークラッシュ

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

あなたの命中判定の達成値を-2し、ダメージを+《1D》点する。

## ■チャージ

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

あなたのダメージを+《あなたの防御点》する。

## ■風巻く腕(かいな)

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

あなたの命中判定の達成値を+《2》点する。

## ■生氣吸収

分類: 常時  
代償: -

あなたが他のキャラクターに実ダメージを与えた時、あなたのHPを《1D》点回復する。

## ■鋼鉄の皮膚

分類: 常時  
代償: -

あなたの防御点を+[あなたの狩猟者のCLの1/2]点する。ただし、最低値は+2点。

※防御点の上昇を+2からCLの半分に変更。

## ■自己再生

分類: 常時  
代償: -

あなたが対象。対象のHPを、クлинаッププロセスに《1D》点回復する。

■肉体復元

分類:(本文参照)

代償:コスト2

この特技は、クリンナッププロセスに使用する。

あなたが対象。対象の[上限ダメージ]を《1D》点回復する。

※新規追加

■ジャンピングスマッシュ

分類:オフェンス/近接

代償:—

あなたが「殺戮の手」か「獣の爪」で攻撃を行うとき効果。

あなたが行うダメージロールにおいて、出目が5、6のとき8として扱い、それ以外の場合は0として扱う。

※新規追加

■属性所持

分類:常時

代償:—

あなたは属性を一つ所持している。アイテム・属性データから好きな属性を1つ選び、取得すること。なお、この特技は取得する属性ごとに別の特技として取得する。

※新規追加

エクストラスキル

■一薙ぎの風

分類:オフェンス/白兵

代償:—

あなたの攻撃の対象を、敵全体に変更する。

取得条件:狩猟者のCL4以上

■獣化

分類:セットアップ

代償:—

あなたの【白兵】を+4し、防御点を+4する。この効果はクリンナッププロセスまで。

取得条件:狩猟者のCL3以上

■鬼人の肉体

分類:常時

代償:—

あなたが受けた実ダメージがあなたの[気絶値]以下のとき、0に変更する。ただし[上限ダメージ]に対してはこの効果は発揮されない。

※体力を気絶値に変更。  
取得条件:狩猟者のCL3以上

■灼熱の領域

分類:セットアップ

代償:—

あなたを除く、戦闘に参加する全てのキャラクターに効果。クリンナッププロセスに《1D+[あなたの火の属性値]》点の「火」属性のダメージを与える。

取得条件:狩猟者のCL5以上

■枯渇する魔力

分類:セットアップ

代償:—

敵全体が対象。対象はあなたと【精神】で対決し、失敗したとき、このラウンドのあいだテンション値を使用できない。

取得条件:狩猟者のCL4以上

■固有結界

分類:—

代償:—

自己の能力を最大に発揮するための異界空間を展開する「魔法の域」の特殊能力。

あなたはこの特技を使用したラウンドの間、以下の効果を得る。

●あなたがインフィニティ・ブレイクを使用したとき、対象の《》内の数値をさらに+5できる。

●あなたの攻撃や特技は「任意のキャラクター全て」を対象にできる。

この特技の代償は、他の特技等の効果によって減少させたり、「無し」に変更することはできない。

取得条件:魔術師のCL5以上  
※代償が減少しない効果を追加。

# 空の鍵 特技一覧

## ■エーテライト

分類: 攻撃タイプ/射撃  
代償: -

対象1人を指定し、2D点の[魔術扱い]のダメージを与える。防御側がバットステータス「ロックオン」を持つとき、あなたの命中判定の達成値を+4する。

この特技を使用して実ダメージを与えた対象に、バットステータス「ロックオン」を与える。

※[魔術扱い]を追加。

## ■幻覚の剣

分類: 攻撃タイプ/射撃  
代償: -

対象1人を指定し、2D+[意志]点の[魔術扱い]のダメージを与える。

※[魔術扱い]を追加。

## ■テラー

分類: オフェンス/射撃  
代償:

実ダメージ後効果。対象のコストを1点失わせる。

※テンション値を減少する効果を、コストを失わせる効果に変更。

## ■作戦指揮

分類: セットアップ  
代償: -

キャラクター《1》人が対象。対象の行動カウントを+《2》点する。

## ■ショックインパルス

分類: オフェンス/射撃  
代償: -

実ダメ後効果。対象の行動カウントを-《1D+2》点する。この効果によって対象の行動カウントが0以下になるとき、対象は[行動完了状態]になる。

## ■幻影の牙

分類: オフェンス/射撃  
代償:

あなたが行うダメージロールについて、防御側の防御点を-《2》点して実ダメージを計算する。

## ■マインド・ロスト

分類: オフェンス/共通  
代償: -

実ダメ後効果。対象にバットステータス「放心」を与える。

## ■見切り

分類: オフェンス/共通  
代償: -

カウンター専用。この特技はあなたがカウンターを宣言したとき使用を宣言する。

あなたのカウンター判定が成功したとき、攻撃側のダメージを-《4》点する。

## ■弾道計算

分類: オフェンス/射撃  
代償:

あなたが行う命中判定のクリティカル値を-《1》する。

## ■ペイントレード

分類: オフェンス/射撃  
代償: -

あなたのダメージを+[12-あなたのHPの現在値]点する。

## ■思考の並列演算

分類: インタラプト  
代償: -

失敗した場合のフォローを計算し、常に最善・次善の結果を導く思考技術。あなたが行為判定を行った時に使用。達成値を+1D点する。

戦闘中に使用した場合、この効果を発揮後、あなたの行動カウントを-4する。

## ■マインドリード

分類: 常時  
代償:

あなたが【意志】で行う情報収集判定の達成値を+《4》する。この効果は1シナリオに1回使用できる。

■分割思考

分類: インタラプト

代償: -

別人格レベルの思考回路を持つことによって、常に先の先を読んだ「準備」をさせておく技能。

あなたが「空の鍵」の技能を使用したときに使用。その代償を「無し」に変更する。この特技は、1シナリオに「空の鍵のCL」回使用できる。

※新規追加

■氷の幻影

分類: 攻撃タイプ/射撃

代償: -

対象1人を指定し、2D-2点の「魔術扱い」のダメージを与える。

この特技は、コストを1点支払うことで、対象を敵全体に変更できる。

【属性強化「凍乱」/水・空】

対象を敵全体としたとき、ダメージを+1

※新規追加

■マインドクラック

分類:

代償:

あなたが「エーテライト」「幻覚の剣」「氷の幻影」のいずれかで攻撃を行うとき効果。

この特技を組み合わせた攻撃に対する対象の気絶値を-《2》する。

※新規追加

エクストラスキル

■夢渡り

分類: 常時

代償: -

あなたは、眠っている人の意識に潜り込んで、その記憶や思考を読み取ることができる。判定が必要な場合は【意志】で行うこと。

この特技は対象に接触して使用すること。1シナリオに、1キャラクターに対して1回使用できる。

取得条件: 空の鍵のCL4以上

■感覚共有

分類: 常時

代償: -

キャラクター1人が対象。あなたは対象と五感を共有できる。この効果には対象の同意が必要。

あなたは、あなたが取得している特技を対象に使用させることができる。この効果を使用する時、あなたは対象と同じシーンに登場していなくてもよい。ただし使用する特技の代償は対象が支払う。

この特技の対象は1シーンに1人(戦闘中ならば1ラウンドに1人、セットアップフェイズに)指定する。

取得条件: 空の鍵のCL4以上

■完全解析

分類: セットアップ

代償:

あなたを除く、味方全体が対象。対象がこのラウンド中に行う全ての命中判定と回避判定の達成値を+《2》点する。

取得条件: 「エーテライト」「思考の並列演算」を取得している

■殺意の幻影

分類: (本文参照)

代償: -

この特技はあなたが攻撃を行うときに使用する。他のキャラクターが使用したとき使用。(そのキャラクターが対象)対象と【精神】で対決し、あなたが勝利したとき、対象が使用した特技ひとつの効果を無効にする。

この効果は1シナリオに1キャラクターに対して1回しか使用できない。

取得条件: 「幻影の剣」を取得しており、空の鍵のCL5以上

■完全催眠

分類: インタラプト

代償: -

他のキャラクターが特技を使用したとき使用。(そのキャラクターが対象)対象と【精神】で対決し、あなたが勝利したとき、対象が使用した特技ひとつの効果を無効にする。

この効果は1シナリオに1キャラクターに対して1回使用できる。

取得条件: 「感覚共有」を取得している

■月の雪原

分類: セットアップ

代償:

あなたはこの特技を使用したラウンドの間、以下の効果を得る。

●インフィニティ・ブレイクを使用するための[代償ダメージ]を50点から30点に変更する。

●あなたの攻撃や特技は「任意のキャラクター全て」を対象にできる。

取得条件: 空の鍵のCL5以上



# 代行者 特技一覧

## ■黒鍵

分類: 攻撃タイプ/射撃  
代償: -

対象1人を指定し、1D6+4点の[概念武装扱い]のダメージを与える。

## ■白木の槍

分類: 攻撃タイプ/白兵  
代償: -

対象1人を指定し、2D-2点の[概念武装扱い]のダメージを与える。

また、この攻撃タイプを使用しているとき、あなたの回避判定の達成値を+2点する。この効果は常時能力として扱うこと。

## ■そこまでです

分類: インタラプト  
代償:

他のキャラクター命中判定を行ったとき使用。その達成値を-《1D》点する。

## ■祈りの一撃

分類: オフェンス/白兵  
代償: -

あなたのダメージを+《1D》する。

## ■跪け。罪深き者

分類: インタラプト  
代償: -

他のキャラクター1人が対象。対象がセットアッププロセスに行動カウントを決定したとき、その値を-《4》点する。

## ■強制洗礼

分類: オフェンス/共通  
代償:

実ダメ後効果。対象にバッドステータス「洗礼」を与える。

## ■影縫い

分類: オフェンス/共通  
代償: -

実ダメ後効果。対象にバッドステータス「麻痺」を与える。

## ■鉄甲作用

分類: オフェンス/射撃  
代償: -

あなたのダメージを+《1D+1》点する。

## ■乱れ撃ち

分類: オフェンス/射撃  
代償:

あなたのダメージを+《2D》点する。ただしダメージロールの結果6、5だった出目は1に変更する。

## ■隠し武器

分類: オフェンス/共通  
代償: -

隠し武器に敵の注意を逸らせて隙をつく技術。

あなたが持つ分類: 攻撃タイプ/白兵の特技1つを指定。それを命中判定に使用しない代わりに、あなたのダメージを+《1D》する。

## ■銃剣の舞い

分類: オフェンス/共通  
代償: -

この特技と組み合わせて使用する分類: 攻撃タイプの特技一つが対象。対象の分類を攻撃タイプ/白兵に変更する。「素手」には無効。

## ■所持: 聖典

分類: 常時  
代償:

あなたは[聖典]を1つ所持している。この特技は、取得する[聖典]ごとに別の特技として取得すること。

■救急離脱

分類: インタラプト

代償: コスト3

味方キャラクターが[戦闘不能状態]か[死亡]になったとき使用。対象とあなたはシーンから離脱する。このとき、対象のHPを1点に回復し、[戦闘不能状態]又は[死亡]を回復する。

この効果でシーンから離脱したキャラクターは、同じシーンに再度登場することはできない。

※新規追加

■簡易結界

分類: セットアップ

代償: -

壁に聖書を打ち付ける、突き刺した短剣で陣を描く等により即席の結界を張る。

対象1人を指定。対象はあなたと【精神】で対決し、失敗したとき、このシーンから離脱できなくなる。

この効果は、あなたが[行動不能状態]か[死亡]になると失われる。また、対象がアクションとして「結界を破壊する」宣言をすることも失われる。

※新規追加

■聖なる瞳

分類: -

代償: -

あなたが対象。あなたは、他のキャラクターが「エネミー」であるとき、それを見破ることができる。

見破る事に判定が求められる場合、達成値を+《4》する。

※新規追加

エクストラスキル

■フル・カバーリング

分類: インタラプト

代償: -

あなたがカバーリングを行ったとき使用。あなたを含む複数攻撃の対象となっているとき、その対象をあなた1人に変更する。

取得条件: 代行者のCL3以上

■式典魔術

分類: オフェンス/射撃

代償: -

実ダメ後効果。対象に与えた実ダメージが地、水、火、風、空のいずれかの属性を持つとき、対象に同じ属性の《2D》点のダメージを与える。

取得条件: 代行者のCL4以上

■心靈治療

分類: 常時

代償: -

キャラクター1人が対象。対象の怪我や病気を診察できる。

また、対象のHPを最大値まで回復できる。上限ダメージを負っている場合は、上限ダメージも回復する。

この効果は1人のキャラクターに対し1シナリオに1回使用できる。戦闘中は使用できない。

※上限ダメージを回復する効果を追加。  
取得条件: 代行者のCL3以上

■神威の鎖

分類: セットアップ

代償: -

対象1人を指定。対象はあなたと【精神】で対決し、失敗したとき、このラウンドの行動カウントを-《5》する。対象がサーヴァントのときは-《10》する。

この効果でイニシアチブ値が0以下になったキャラクターは[行動完了状態]になる。

取得条件: 代行者のCL5以上

■第七聖典

分類: 攻撃タイプ/白兵

代償: -

対象1人を指定し、4D+4点のダメージを与える。このダメージは[概念武装扱い]である。

取得条件: 代行者のCL6以上、コミュニティが「聖堂教会」

■ミスター・ダウン

分類: 常時

代償: -

あなたは聖堂教会のエージェント「ミスター・ダウン」に依頼して「聖典」を一つ獲得することができる。

ミスター・ダウンは、依頼を受けたシーンの次の次のシーン以降に、あなたに注文の品を届けに来る。この効果は1シナリオに1回使用できる。

この効果で取得した「聖典」は、シナリオ終了時に破棄する。

取得条件: 代行者のCL5以上、コミュニティが「聖堂教会」

# 超能力者 特技一覧

■肉体共鳴(攻)  
分類: インタラプト  
代償: -

他のキャラクターが命中判定を行った時に使用(そのキャラクターが対象)その達成値を+《1D》点する。この効果は、対象の達成値が確定した後に(ダメージロールに移る前に)使用しても構わない。

■肉体共鳴(守)  
分類: インタラプト  
代償: -

他のキャラクターが回避判定を行った時に使用(そのキャラクターが対象)その達成値を+《1D》点する。この効果は、対象の達成値が確定した後に(ダメージロールに移る前に)使用しても構わない。

■光の戦旗  
分類: インタラプト  
代償: -

他のキャラクターが[行動完了状態]になったとき使用(そのキャラクターが対象)対象の行動カウントを1に変更し、代わりにあなたが[行動完了状態]になる。

■サクリファイス  
分類: インタラプト  
代償: -

他のキャラクターが実ダメージを受けたときか、コストの支払を行ったとき使用。その実ダメージをあなたが受ける。または、そのコストをあなたが支払う。

※代償ダメージの肩代わりを、コストの支払の肩代わりに変更。

■突然変異  
分類: -  
代償: -

あなたは、他のクラスの特技1個を取得条件を無視して獲得する。ただし背反者、サーヴァントの特技は除く。この効果で取得した特技は、代償に「コスト: □」が追加される。この特技は、取得する特技ごとに別の特技として取得すること。

※取得した特技は代償が増える旨を追加。

■能力封印  
分類: -  
代償: -

あなたが取得している特技1つが対象。対象は、その効果文中《 》内の値が+3されるが、1シナリオに3回しか使用できなくなる。既に「1シナリオに●回使用できる」という効果文を持つ特技は、この特技の効果の対象にならない。この特技は、対象となる特技ごとに別の特技として取得すること。

■過去視  
分類: 常時  
代償: -

物品一つが対象。対象の元の置き場所や元の持ち主に関する情報を得る。判定が必要な場合は【理知】を用いること。この特技は対象となる物品に直接触れていなければ使用できない。1シナリオに1回使用できる。

■戦乙女の声  
分類: セットアップ  
代償: -

味方1人が対象。対象が、このラウンドに行う命中判定のクリティカル値を-《1》する。この特技はあなたを対象にできない。

■戦意高揚  
分類: セットアップ  
代償: -

あなたを除く味方全体が対象。対象のテンション値を+《2D》点する。

■範囲共感  
分類: セットアップ  
代償: -

この特技と組み合わせて使用する「超能力者」の特技1つが対象。効果文中の「味方一人が対象」を「味方全体が対象」に変更する。

■安息の息吹  
分類: セットアップ  
代償: -

味方1人が対象。対象のバツステータス1つを回復する。

■生氣供与  
分類: セットアップ  
代償: -

味方1人が対象。対象のHPを《2D》点回復する。この特技はあなたを対象にできない。

■未分化の種

分類:—

代償:—

あなたは、シナリオ中に「超能力者」の特技一つを取得できる。(取得条件がある場合、満たしている必要がある。)  
この効果で取得した特技は、シーン終了まで使用可能。  
この特技は、1シナリオに1回使用できる。

※新規追加

■戦下の意思

分類:常時

代償:—

あなたは、あなたが所持する超能力者の特技のうち、「分類:セットアップ」の特技をメインフェイズに使用できる。このとき、使用する特技一つごとに、代償としてコストを1点余分に支払うこと。

※新規追加

■命の回路

分類:(本文参照)

代償:—

あなたは、自由なタイミングで、10点の上限ダメージを受けることによって、即座に+〔あなたの超能力者のCLの1/2〕点のコストを得ることができる。ただしこのコストは発生した瞬間に使用しなければならず、使用できなかった分はその場で破棄される。

※新規追加

エクストラスキル

■生命帰還

分類:セットアップ

代償:—

行動不能状態のキャラクター1人が対象。HPとバットステータスをすべて回復した状態で復活させる。  
この効果は、1シナリオに1回使用できる。

取得条件:「安息の息吹」と「生気供与」を取得している

■空間歪曲

分類:攻撃タイプ/精神

代償:—

対象1人を指定し、《3D+6》点の[魔術扱い]のダメージを与える。この特技は分類:オフェンスの特技と同時に使用できない。  
あなたが「千里眼」の特技を取得しているとき、あなたは全ての敵キャラクターを攻撃の対象にできる。

取得条件:【精神】が12以上

■契約

分類:常時

代償:—

味方一人を指定し、契約する。そのキャラクターのみを対象に「超能力者」の特技(「空間歪曲」は除く)を使うとき、効果文中の《 》内の値を+2する。  
契約の対象は、1シナリオごとに1人のみ指定できる。

取得条件:【精神】が12以上

■動物語会話

分類:常時

代償:—

あなたは動物と会話できる。これを利用して動物から「目撃情報(※)」を集める【理知】の判定の達成値+4する。この効果は1シナリオに1回使用できる。(※街の野良猫や野良犬などは、それと意図せず事件の状況や犯人の姿を目撃しているかも知れない。ただし彼らはそれが何かは分からないので、本当に「見たまんま」の事しか答えられない。)

取得条件:スタイルが「下僕」、または超能力者のCLが3以上

■霊体行動

分類:—

代償:—

いわゆる「幽体離脱」して行動する能力。  
あなたは「幽体離脱」することを宣言することで、「幽体」になることができる。「幽体」になっているとき、あなたは以下の特徴を得る。  
●[物理扱い]のダメージ無効。  
●超能力者の特技以外使用不可。(「突然変異」で取得している特技は可。)  
●アイテム使用不可。  
●一般人のキャラクターには姿は見えない。

この特技は、戦闘中は使用できない。  
また、この特技を使用しているとき、あなたの肉体は無防備な状態で眠っている。(悪意のあるキャラクターが十分に接近し「とどめを刺す」宣言を行えば、あなたはその場で[死亡]してしまう。)

※新規追加  
取得条件:スタイルが「俯瞰風景」

■可能性の未来視

分類:常時

代償:—

あなたは目標値12の【知覚】判定を行う。成功すると、そのシーンに背反者が存在するとき、その所持する攻撃タイプが何なのかを知ることができる。  
「その攻撃タイプを使用して、残酷に人を殺している光景」が見えるのだ。だがそれを行っている者や被害者が誰か、その場所が何処かは分からない。  
GMは、シナリオの演出上、判定を無視してこの効果を発揮させてもよい。この特技が効果を発揮するのは1シナリオに1回だけである。

取得条件:超能力者のCL1以上

# ナイフ使い 特技一覧

## ■ナイフ

分類: 攻撃タイプ / 白兵  
代償: -

対象1人を指定し、2D点の[物理扱い]のダメージを与える。防御側の防御点を常に半分として扱うこと。他の防御点を増減する特技の効果は、この半減後の防御点について適用する。

※[物理扱い]を追加。

## ■ダーク

分類: 攻撃タイプ / 射撃  
代償: -

あなたは6本のダークを持つ。  
対象1人を指定し1D-1点の[物理扱い]のダメージを与える。このとき1本のダークを消費することに1回のダメージロールを行える。それぞれ実ダメージを計算せよ。(特技の実ダメージ後効果は、うち1回でも実ダメージがあれば効果を発揮する。)

命中判定を行う前に何本消費するか宣言すること。ダークの残り本数はセットアッププロセスに6本に回復する。

◆カウンターに関する注釈参照

※[物理扱い]を追加。

## ■絶影

分類: オフェンス / 共通  
代償: -

あなたは[隠密状態]になる。この特技を組み合わせた攻撃に対し、防御側は分類: ディフェンスの特技を使用できない。

なお、[隠密状態]はメインプロセス終了時に解除される。

## ■急所撃ち

分類: オフェンス / 射撃  
代償: -

あなたのダメージを+《1D+1》点する。

## ■アサシン・ショット

分類: オフェンス / 射撃  
代償: -

あなたがダメージロールで振ったダイスのうち《2》以下の出目は防御側の防御点及びカウンターのダメージを無視して実ダメージとなる。残りの出目は通常通り合計し、防御側の防御点又はカウンターのダメージと比較すること。

## ■無音投射

分類: オフェンス / 射撃  
代償: -

あなたが行う命中判定の達成値を+《3》点する。

## ■ミラー・ジュステッ

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

あなたが行う命中判定のクリティカル値を-《1》する。

## ■弱点看破

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

あなたが行うダメージロールについて、防御側の防御点を-《2》点して実ダメージを計算する。

## ■蜘蛛の歩法

分類: オフェンス / 共通  
代償: -

あなたが命中判定を行うとき、他の全てのキャラクターは分類: インタラプトの特技を使用できず、カウンターを宣言できない。

※旧版の「疾風の一撃」

## ■影からの奇襲

分類: オフェンス / 共通  
代償: -

あなたが[隠密状態]のとき効果。防御側の回避判定の達成値を-《4》点する。

## ■陽炎

分類: ディフェンス  
代償: -

あなたが行う回避判定のクリティカル値を-《1》する。

## ■隠密行動

分類: 常時  
代償: -

あなたが行う隠密行動の達成値を+《3》点する。

■柄杓落とし

分類:インタラプト

代償:—

相手が手に持っているものを叩き落す技能。

他のキャラクターがアイテム「武器」又は「消耗品」を使用したとき使用。それをクリンナッププロセスまで使用不可にする。

1シナリオ中に、同じアイテムを2度対象にすることはできない。

※新規追加

■紙一重の悦楽

分類:常時

代償:—

あなたは、回避判定が成功したとき1点のコストを得る。回避判定がクリティカルしたとき、2点のコストを得る。

※新規追加

■鎧貫き

分類:オフェンス/白兵

代償:コスト2

相手の境界の隙間を見極めて攻撃を刺し込む技術。

この特技を使用した攻撃に対し、防御側の防御点、属性値を増やす特技の効果は無視する。

この効果はサーヴァントの特技に対しては発揮されない。ただしこの特技をインフィニティ・ブレイクで使用したとき、この制限は無視する。

※新規追加

エクストラスキル

■闇の顎

分類:オフェンス/白兵

代償:—

あなたが隠密状態のとき効果。あなたのダメージを+《2D》点する。

取得条件:「影からの奇襲」を取得している

■ピン・ショット

分類:オフェンス/射撃

代償:—

命中判定を行うとき、《2》人のキャラクターを対象として指定する。

対象は順番に1回ずつ回避判定を行い、最初に失敗したキャラクター1人がダメージを受ける。全員が回避判定に成功したとき、命中判定は失敗したことになる。

この特技は、他の対象を増やす効果の特技と同時に使用できない。

取得条件:ナイフ使いのCL2以上

■高速連斬

分類:オフェンス/白兵

代償:—

あなたが攻撃対象としたキャラクターが1人のとき効果。実ダメ後効果。あなたは再度ダメージロールを行い、対象にダメージを与える。ただしこの効果で行った攻撃では全ての実ダメ後効果は得られない。

取得条件:ナイフ使いのCL3以上

■死線舞踏

分類:オフェンス/共通

代償:—

この特技を組み合わせた攻撃では、あなたは敵全体を攻撃対象にできる。

取得条件:ナイフ使いのCL3以上

■直死の魔眼

分類:常時

代償:—

あなたが行う攻撃のダメージが[物理扱い]のとき効果。あなたが他のキャラクターに与える実ダメージは、すべて[上限ダメージ]になる。あなたが分類:攻撃タイプ/白兵でダメージロールを行うとき、あなたのダメージを+4点する。

※[物理扱い]のときの制限を追加。  
取得条件:ナイフ使いのCL6以上

■十七分割

分類:オフェンス/白兵

代償:—

あなたの特技「ナイフ」の効果文を以下に変更する。

●対象1人を指定し、17点のダメージを与える。防御側の防御点を0点として扱うこと。他の、対象の防御点を増減する特技、アイテム等の効果は全て無視する。

取得条件:ナイフ使いのCL5以上

# 夜魔の王 特技一覧

## ■攻撃式

分類: 攻撃タイプ/射撃  
代償: -

羽虫や小鳥など小型の使い魔を召喚し、直接ぶつける攻撃。

対象1体を指定し、2D点の[物理扱い]のダメージを与える。このダメージは、あなたが召喚しているエネミー1体ごとに+1点される。

※[物理扱い]を追加。エネミー1体ごとのダメージ増を+2から+1に変更。

## ■怪魔の腕

分類: 攻撃タイプ/白兵  
代償: -

巨大な魔物などの「腕」のみを召喚し、攻撃させる。

対象1体を指定し、2D点の[魔術扱い]のダメージを与える。あなたは10点の代償ダメージを支払うことで、このダメージを+1D点することができる。

※[魔術扱い]を追加

## ■ボディガード

分類: インタラプト  
代償: コスト1

あなたが実ダメージを受けた時に使用。その実ダメージを、あなたが召喚したエネミー1体に負わせる。

※使い魔にダメージを負わせる効果を削除

## ■使い魔

分類: 常時  
代償: -

あなたは使い魔を持つ。使い魔の能力はエネミー「野犬」「鴉」「灰猫」のいずれかを使用する。使い魔は以下の特徴を持ち、あなたが操作するNPCである。なお、この特技は取得する使い魔ごとに別の特技として取得すること。

- 死亡しても、シナリオ終了時に復活する。
- あなたが登場していないシーンに登場させることができる。
- あなたの取得している特技を使用できる。(代償は使い魔が支払う)
- テンション値とコストは、あなたのもの

## ■集団感覚

分類:  
代償: -

あなたがエネミーを召喚しているとき、あなたが行う【感覚】判定の達成値を+[あなたが召喚しているエネミーの数]する。

※新規追加

## ■恐怖の鮮度

分類: インタラプト  
代償: コスト2

他のキャラクターが[行動完了状態]になったときに使用。あなたが召喚したエネミーのうち[未行動状態]のもの1体に、対象を攻撃させる。攻撃を行ったエネミーは[行動完了状態]になる。

※新規追加

## ■魔王の声

分類:  
代償: -

あなたは、あなたが所持する夜魔の王の特技のうち、「分類: セットアップ」の特技をメインフェイズに使用できる。このとき、使用する特技一つごとに、代償として「コスト1」を余分に支払うこと。

※新規追加

## ■ドールマスター

分類: セットアップ  
代償: -

この特技と組み合わせて使用する特技「傀儡の兵士」「闇の獣」「憎悪の影」のいずれかが対象。対象の効果文中「あなたは1体の「●●」を召喚する」を、「あなたは[あなたの人形遣いのCL]体の「●●」を召喚する」に変更する。

## ■傀儡の兵士

分類: セットアップ  
代償:

あなたは1体の「傀儡」を召喚する。「傀儡」の能力はエネミー「護法」を使用する。あなたの夜魔の王のCLが5以上のとき、さらに「竜牙兵」か「鬼神」を使用できる。

この効果で召喚されたエネミーは[戦闘不能状態]になったとき破棄される。

◆特技の効果に関する注釈参照。

## ■強制制律

分類: (本文参照)  
代償: -

あなたは、あなたが召喚したエネミーを、自由なタイミングで[戦闘不能状態]にすることができる。

### 【属性強化「制律」/地・水】

あなたが召喚したエネミーが行う命中判定と回避判定の達成値を+1。この効果は分類: 常時の特技として扱う。

※新規追加

## ■闇の獣

分類: セットアップ  
代償: -

あなたは1体の「闇の獣」を召喚する。「闇の獣」の能力はエネミー「鴉」か「鹿」を使用する。あなたの夜魔の王のCLが5以上のとき、さらに「虎」か「ワニ」を使用できる。

この効果で召喚されたエネミーは[戦闘不能状態]になったとき破棄される。

◆特技の効果に関する注釈参照。

## ■突撃

分類: セットアップ  
代償:

あなたが召喚したエネミー《1》体が対象。対象に1回攻撃を行わせる。その後、対象を破棄する。

**■癒しの手**  
 分類:常時  
 代償:—  
 対象となるキャラクター1人を指定。対象のHPを《2D》点回復する。この効果は1シナリオに1キャラクターに対し1回使用できる。

**■式返し**  
 分類:オフェンス／共通  
 代償:—  
 実ダメ後効果。対象が、特技等の効果によって召喚されたエネミーであるとき、[戦闘不能状態]にする。  
**【属性強化:昇還】**  
 「水」「火」この特技でエネミーを先頭不能状態にしたとき、元々召喚していたキャラクターからコストを奪う。

※表現を「使役されてるもの」から「召喚されたエネミー」に修正

**■海魔**  
 分類:セットアップ  
 代償:—  
 あなたは1体の「海魔」を召喚する。「海魔」の能力はエネミー「海魔」を使用する。あなたの夜魔の王のCLが5以上 のとき、さらに「●●」を使用できる。この効果で召喚されたエネミーは[戦闘不能状態]になったとき破棄される。  
 ◆特技の効果に関する注釈参照。

※新規追加

エクストラスキル

**■使い魔の掌握**  
 分類:オフェンス／共通  
 代償:—  
 実ダメ後効果。対象が「使役されているもの」ならば、その支配権を奪う。以後、対象はあなたが生み出したものとして扱うこと。  
 この特技をインフィニティ・ブレイクで使用したとき、この効果はサーヴァントのキャラクターに対しても有効。

取得条件:夜魔の王のCL4以上

**■魔性の寄生**  
 分類:(本文参照)  
 代償:—  
 あなたは、一般人のNPCに、あなたが召喚したエネミー—体を「取り付かせる」ことができる。  
 取り付いたエネミーは、あなたが望むタイミングで対象のNPCから離脱し、同時に、そのキャラクターと同じシーンに存在するキャラクター1体に対し攻撃を行える。このとき、防御側の回避判定の達成値を—4する。

取り付いたエネミーが離脱するとき、宿主がどうなるかはGMIにお任せします。

※新規追加  
 取得条件:夜魔の王のCL4以上

**■創世の土**  
 分類:常時  
 代償:—  
 あなたはエネミーを召喚する効果の特技を使用するとき、その代償を支払わなくてもよい。また、あなたが召喚したエネミーが破棄されたとき、あなたのHPを1D点回復できる。

取得条件:魔術師のCL4以上、夜魔の王のCL2以上

**■イマジナル・ビースト**  
 分類:セットアップ  
 代償:—  
 あなたは1体の「イマジナル・ビースト」を召喚する。「イマジナル・ビースト」の能力はエネミー「異界の獣」か「異界の甲殻」を使用すること。  
 ◆特技の効果に関する注釈参照。

取得条件:夜魔の王のレベル5以上

**■群体**  
 分類:常時  
 代償:—  
 あなたは既に人間としての肉体を持たない。その体は、(一見普通の人間であるが)無数の動物や蟲などが寄り固まったものである。  
 あなたは、[気絶値]以上の実ダメージを受けたとき、コストを1点支払うことで[ダウン]しないことができる。

※新規追加  
 取得条件:夜魔の王のCL6以上

**■魔王の律動**  
 分類:インタラプト  
 代償:コスト3  
 全てのキャラクターが[行動完了状態]になったとき(クлинаッププロセスへの移行前)に使用。あなたが召喚したエネミーのうち、[あなたの夜魔の王のCLの1/2]体を[未行動状態]にする。この効果の対象となったエネミーは、クлинаッププロセスに破棄される。この特技は、1ラウンドに1回使用できる。

※新規追加  
 取得条件:「恐怖の鮮度」を取得しており、夜魔の王のCL5以上



# 幻想の担い手 特技一覧

## ■午睡の鏡

分類:セッアップ  
代償:—

「幻想の担い手」の特技の基礎となる、結界礎石のプロイ。  
このシーンを「午睡の鏡の影響下」に置く。この効果は戦闘終了まで。  
なお、このシーンが既に「デイドルデイドルの影響下」にある場合、それは破棄され、「午睡の鏡の影響下」のみが残る。

※新規追加

## ■デイドルデイドル

分類:セッアップ  
代償:—

「幻想の担い手」の特技の基礎となる、夜を深めるプロイ。  
このシーンを「デイドルデイドルの影響下」に置く。この効果は戦闘終了まで。  
なお、このシーンが既に「午睡の鏡の影響下」にある場合、それは破棄され、「デイドルデイドルの影響下」のみが残る。

※新規追加

## ■夢の境界

分類:セッアップ  
代償:—

フェンスやゲートの存在性を拡張し、擬似的な「世界の果て」を生み出す。  
この特技は「午睡の鏡の影響下」で使用可能。このシーンに存在する全てのキャラクターは、このシーンから離脱できない。

※新規追加

## ■名無しの森

分類:セッアップ  
代償:—

人払いの結界を張る。  
この特技は「午睡の鏡の影響下」で使用可能。全ての一般人のNPCは、このシーンから離脱し、また入って来ることができない。

※新規追加

## ■夢の不干涉

分類:常時  
代償:—

あなたが既に「デイドルデイドルの影響下」又は「午睡の鏡の影響下」に置いたシーンに、他のキャラクターが「デイドルデイドル」又は「午睡の鏡」を使用したとき効果。そのキャラクターと【精神】で対決し、勝利した場合、効果の上書きを阻止することができる。

※新規追加

## ■二重幻影

分類:セッアップ  
代償:—

キャラクターの幻像を出現させ、敵を幻惑する。  
この特技は「午睡の鏡の影響下」で使用可能。キャラクター1名を指定し、その姿とそっくりな幻像を作る。このキャラクターが攻撃を受けたとき、1Dして奇数ならば幻像のほうが攻撃を受け、消滅する。(キャラクター本人は攻撃を受けずにすむということ。)

※新規追加

## ■身代わりコマドリ

分類:インタラプト  
代償:—

蒼いコマドリ。あなたの姿に変身し、身代わりとなる。  
あなたが実ダメージを受けたとき使用。そのダメージを0にする。この効果を発揮後、この特技はシナリオ終了まで使用できなくなる。

※新規追加

## ■おしゃべり双子

分類:攻撃タイプ／精神  
代償:—

ブタのような姿をした2匹の使い魔を召喚し、攻撃させるプロイ。  
この特技は「デイドルデイドルの影響下」で使用可能。対象1人を指定し、2D+[あなたの幻想の担い手のCLの1/2]点の[魔術扱い]のダメージを与える。この効果で実ダメージを与えたとき、対象にバッドステータス[束縛]を与える。  
この特技は、分類:オフェンスの特技と

※新規追加

## ■姿隠しの森

分類:セッアップ  
代償:—

この特技は「午睡の鏡の影響下」で使用可能。  
キャラクター1人を指定し、その姿を隠すことができる。この効果を受けたキャラクターが行う全ての行動に対するリアクションの達成値を-[あなたの幻想の担い手のCLの1/2]点する。  
なお、この効果は1ラウンドに1回しか効果を発揮しない。

※新規追加

## ■スクリプス・ハンブティ

分類:インタラプト  
代償:コスト2

重複詠唱を可能とする魔眼状のプロイ。  
この特技は「デイドルデイドルの影響下」で使用可能。あなたが複数の「幻想の担い手」の特技を同時に使用するとき使用。[その代償として支払うコストの合計]を-4点する。0以下にはならない。  
ただしこの効果は、あなたの所持コストが、上記[]内の値を下回っているとき、使用できない。

※新規追加

## ■魅了の魔眼(幻)

分類:(本文参照)  
代償:コスト3

相手の動きを封じる魔眼。  
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。  
対象1人を指定。対象と【精神】で判定を行い、勝った場合、対象のイニシアチブを-[あなたの幻想の担い手のCL]点する。この効果でイニシアチブが0以下になったとき、対象は[行動完了状態]になる。

※新規追加

## ■トイ・ゴースト

分類:セッアップ  
代償:—

人形やキャラクター商品を媒介に、使い魔を作成するプロイ。いわゆる「動く人形」を作る。  
この特技は「デイドルデイドルの影響下」又は「午睡の鏡の影響下」で使用可能。あなたは1体の「トイ・ゴースト」を召喚する。「トイ・ゴースト」の能力はエネミー「●●」を使用する。

※新規追加

■トイ・ゴーレム

分類:セッアップ

代償:ー

人形やキャラクター商品を媒介に、巨大な使い魔を作成するプロイ。

この特技は「デイドルデイドルの影響下」又は「午睡の鏡の影響下」で使用可能。あなたは1体の「トイ・ゴーレム」を召喚する。「トイ・ゴーレム」の能力はエネミー「●●」を使用する。

※新規追加

■魔眼の早撃ち

分類:常時

代償:(本文参照)

相手の虚をつくタイミングで魔眼を起動する技術。

あなたは、コスト2を支払うことによって、「魅了の魔眼(幻)」をセッアップフェイズに使用できる。この効果を使用したとき、「魅了の魔眼(幻)」の対象の【精神】判定の達成値を-2する。

※新規追加

■少女の護り手

分類:インタラプト

代償:ー

あなたが防御側になったとき使用。あなたの召喚したプロイ1体に、あなたの「カバーリング」を行わせる。

この特技は、指定するプロイが[行動完了状態]でも使用できる。

※新規追加

エクストラスキル

■シックス・スイング・チョコレート

分類:(本文参照)

代償:ー

あなたは、シナリオ開始時に6個の「棕鳥のチョコレート」を得る。未使用分は次のシナリオに持ち越され、最大で24個持つことができる。

あなたは、このチョコレートを1つ使用すること、

- ・キャラクター1人のHPを1D点回復
- ・あなたが行う情報収集判定の達成値を+2点する。

のいずれかの効果を得ることができる。ただし1シーンに使用できるチョコレートの数は、[あなたの幻想の担い手のCL]個が上限。

※新規追加

取得条件:幻想の担い手のCL3以上

■牢獄の小瓶

分類:(本文参照)

代償:ー

人間を封じ込める魔法の小瓶。

この特技は「午睡の鏡の影響下」で使用可能。

あなたは、この小瓶を手にとったキャラクターと【精神】で対決し、勝利した場合、そのキャラクターを小瓶の中に封じ込めることができる。一度に封じ込めることができるキャラクターは1人まで。

この効果は、戦闘中には使用できない。

なお、この小瓶は午睡の鏡影響下にあるシーン内であれば、自由に持ち歩くことができる。また、封じ込めたキャラクターは自由に取り出すことができる。

※新規追加

取得条件:幻想の担い手のCL3以上

■スクラッチ・ダンブティ

分類:セッアップ

代償:ー

浮遊する卵のような姿をしたプロイ。目を離すと落ちて割れ、呪いの欠片を振りまく。

この特技を使用後、スクラッチ・ダンブティは、割れて消滅するか戦闘終了までその場に留まり続ける。

敵全体が対象。対象はクリンナッププロセスごとに難易度11の【感知】判定を行い、誰か一人でも失敗した場合、スクラッチ・ダンブティは割れて消滅し、その失敗したキャラクターに2D点の上限ダメージを与える。

※新規追加

取得条件:幻想の担い手のCL4以上

■テムズトロル

分類:セッアップ

代償:コスト7

グレートスリーの一部。石や木を媒介に巨大なゴーレムを召喚するプロイ。

この特技は1シナリオに1回使用できる。あなたは1体のテムズトロルを召喚する。その能力は以下の通り。

なお、この特技は「流れる水」の側でなければ使えない。GMは、PLに「流れる水」の演出を求めること。

●能力値、戦闘値

体力:21 知覚:6 理知:18 意志:18

白兵:6 射撃:2 精神:3 行動:5

生命力:20 集中力:15

防御点:6 全ての属性値:6

●攻撃タイプ

■ハンマーフィスト

分類:攻撃タイプ/白兵 代償:ー

対象1人を指定し、4D+4点の[物理扱い]のダメージを与える。

テンションボーナス:ー

※新規追加

取得条件:スタイルが「最後の魔女」で、幻想の担い手のCL5以上

■フラットスナーク

分類:セッアップ

代償:コスト8

グレートスリーの一部。支配領域を凶悪な「夢の楽園」に変える。

この特技は、「午睡の鏡」の影響下でのみ使用可能。戦闘終了まで以下の効果を発揮する。この特技は、1シナリオに1回使用できる。

●セッアッププロセスごとに、3体の「トイ・ゴースト」か、1体の「トイ・ゴーレム」を召喚する。代償は無視する。

●クリンナッププロセスごとに、全てのキャラクターに1点のコストを与える。

●フラットスナークを攻撃したキャラクターに対しカウンターを行う。このカウンターの判定は自動で成功し、ダメージは8D点(射撃)ダメージロールの結果攻撃側のダメージが勝ればこの特技の効果は失われ、召喚されていた全てのトイ・ゴースト、トイ・ゴーレムも消滅する。

※新規追加

取得条件:スタイルが「最後の魔女」で、幻想の担い手のCL5以上

■薔薇の猟犬

分類:セッアップ

代償:コスト6

グレートスリーの一部。濃霧の怪物。

この特技は1シナリオに1回使用できる。この特技を使用したラウンドのクリンナッププロセスに、あなたは以下の攻撃を行う。ただしクリンナッププロセスの前にあなたが戦闘から離脱したり[戦闘不能状態]になったとき、この効果は発揮されない。

●攻撃タイプ

■霧の顎

分類:攻撃タイプ/白兵 代償:ー

敵全体が対象。対象に、[あなたの幻想の担い手のクラスレベル]D点の[魔術扱い]のダメージを与える。

この特技は、分類:オフェンスの特技と同時に使用できない。

※新規追加

取得条件:スタイルが「最後の魔女」で、幻想の担い手のCL5以上

# 武闘家 特技一覧

## ■蛇咬の拳

分類: 攻撃タイプ / 白兵  
代償: -

対象1人を指定し2D点の[物理扱い]のダメージを与える。その戦闘で最初に放つ一撃のみ、命中判定の達成値とダメージを+《6》点する。

※[物理扱い]を追加

## ■浸透勁

分類: 攻撃タイプ / 白兵  
代償: -

対象1人を指定し、1D+4点の[物理扱い]のダメージを与える。この特技を使用して防御側に与えた実ダメージは2倍になる。

※[物理扱い]を追加

## ■グラップラー

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

あなたの命中判定の達成値を+《2》点する。

## ■縮地

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

あなたの命中判定のクリティカル値を-《1》する。

## ■タイト・エンゲージ

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

実ダメ後効果。対象が次に行う攻撃の対象を、あなたに限定する。

## ■コークスクリュウ

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

あなたのダメージを+《1D》点する。

## ■ノックバック

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

実ダメ後効果。対象の行動カウントを-《1D+1》点する。この効果によって対象のイニシアチブが0以下になると、対象は[行動完了状態]になる。

## ■タフネス

分類: 常時  
代償: -

あなたは[戦闘不能状態]になってもクリンナッププロセスまで活動できる。ただし、その間、HP、バッドステータスを回復する全ての効果を受けない。

## ■硬気功

分類: ディフェンス  
代償: -

あなたの回避判定の達成値を1に変更し、同時に防御点を+《4》する。

## ■超反応

分類: ディフェンス  
代償: -

あなたは、攻撃側が使用した能力値によらず、【白兵】で回避判定を行える。

## ■精神統一

分類: セットアップ  
代償: -

あなたはテンション値を-10点することでHPを《2D》点回復できる。

## ■捜査の基本は足でしょう

分類: 常時  
代償: -

あなたが【体力】で行う情報収集判定の達成値を+《4》する。この効果は1シナリオに1回使用できる。

■ 防御破壊

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

実ダメージ後効果。対象の防御点を-《4》する。この効果はクリンナッププロセスまで持続する。

この特技をインフィニティ・ブレイクで使用したとき、実ダメージ後効果に以下を追加する。

●対象に対して効果を発揮する分類: 常時と分類: セットアップの特技、背反律の効果も失わせる。

※新規追加

■ 砕けよ我が身

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

「蛇咬の拳」か「浸透勁」を用いて攻撃するとき効果。あなたのダメージを+《防御側の防御点》点する。同時に、あなたは[防御側の防御点]点の上限ダメージを受ける。

※新規追加

■ 震脚

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

独特の重心移動動作によって、打突のインパクトを増幅する技術。  
実ダメージ後効果。対象のコストを1点失わせる。

※新規追加

エクストラスキル

■ クロスカウンター

分類: オフェンス / 共通  
代償: -

カウンター専用。この特技は、あなたがカウンターを行うとき使用を宣言する。あなたのカウンター判定が成功したとき効果。あなたのダメージをそのまま攻撃側に与え、この後あなたは攻撃側のダメージをそのまま受ける(相殺しない)。この特技は1シナリオに1回使用できる。

取得条件: 武闘家のCL5以上

■ 連環掌

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

「蛇咬の拳」か「浸透勁」を用いて攻撃するとき効果。実ダメ後効果。対象に《2D》点のダメージを与える。

取得条件: 武闘家のCL3以上

■ 合気投げ

分類: オフェンス / 白兵  
代償: -

「ノックバック」と同時に使用する。「ノックバック」の効果で[行動完了状態]となった対象に、《4D》点のダメージを与える。

取得条件: 武闘家のCL4以上

■ ジェットストリーム

分類: オフェンス / 共通  
代償: -

実ダメ後効果。対象が次に行う回避判定の達成値を-《4》する。

取得条件: 「タイト・エンゲージ」を取得している

■ 後より出でて先に断つ者

分類: オフェンス / 共通  
代償: -

カウンター専用。この特技は、あなたがカウンターを行うとき使用を宣言する。「クロスカウンター」と同時に使用。「クロスカウンター」の効果で攻撃側が[戦闘不能状態]になるとき、あなたは攻撃側からのダメージを受けない。

取得条件: 武闘家のCL5以上

■ 武神の呼吸

分類: (本文参照)  
代償: -

この特技はイニシアチブプロセスに宣言する。あなたが[未行動状態]のとき効果。あなたは本来のイニシアチブを無視してメインフェイズを得る。そのメインフェイズを終了後、[行動完了状態]となる。この特技は1回の戦闘につき1回使用できる。

取得条件: 武闘家のCL4以上

# 魔術師 特技一覧

## ■一言詠唱

分類: 攻撃タイプ/射撃  
代償: -

ごく短い詠唱、あるいは指を弾く等の簡単な所作で火や風を起し、攻撃する魔術。

対象1人を指定。対象に、1D+[あなたの属性値ひとつ]点の[魔術扱い]のダメージを与える。この攻撃は、選んだ属性値と同じ属性を得る。

※[魔術扱い]を追加

## ■魔弾の銃身

分類: 攻撃タイプ/射撃  
代償: -

あなたは、魔力をエネルギー弾に転換し、打ち出すための魔術回路を持っている。

対象1人を指定。対象に、1D+[理知]点の[魔術扱い]のダメージを与える。あなたが「魔術刻印」の特技を持つとき、ダメージが+1D点される。

※新規追加

## ■魔儀測距

分類:  
代償:

正確な目測とタイミングによって、狙った位置に正確に魔術を発動する技術。あなたの命中判定のクリティカル値を-《1》する。

※旧版の「マナクラフト」

## ■ガトリング・スナッフ

分類: オフェンス/射撃  
代償:

攻撃に大量の魔力を注ぎ込み、撒き散らすようにして叩きつける。狙いがやや甘くなる。

あなたの命中判定の達成値を-2し、ダメージを+《1D》点する。攻撃対象が「モブ」の場合、さらに+1D点する。

※旧版の「散射光弾」。対象がモブの場合ダメージ増加の効果を追加。

## ■螺旋の詠唱

分類: オフェンス/射撃  
代償:

詠唱を重ねて魔力を練り込み、より強かに魔術を発動する技術。

あなたのダメージロールで出目が《2》以下だったダイス全てが対象。対象をもう一度振り、その出目をダメージに加算できる。この振りなおしは1回のみ。

## ■ヘビースペル

分類: オフェンス/射撃  
代償:

魔術を発動する際に、威力を増幅するための詠唱や所作を追加する。あなたのダメージを+《1D+1》点する。

## ■詠唱深化

分類: オフェンス/射撃  
代償:

魔術の発動により深く集中し、その精度を上げる。

あなたの命中判定の達成値を+《3》点する。

## ■属性所持

分類: 常時  
代償: -

あなたは属性を一つ所持している。アイテム・属性データから好きな属性を1つ選び、取得すること。なお、この特技は取得する属性ごとに別の特技として取得する。

## ■防御結界

分類: ディフェンス  
代償: -

※新規追加  
あなたの属性に応じた防御結界を展開する魔術。あなたの属性に応じ、以下の効果を発揮する。属性を複数持つ場合、その全てが同時に発揮される。

- 地…攻撃側の攻撃タイプが「白兵」のとき、あなたの防御点を+3する。
- 水…あなたが回避判定に成功したとき、攻撃側のコストを1点失わせる。
- 火…攻撃側のダメージを-2する。攻撃側がスタイル「蟲使い」のとき-8する。
- 風…攻撃側の攻撃タイプが「射撃」のとき、あなたの回避判定の達成値を+3する。
- 空…あなたの回避判定のクリティカル値を-1する。

## ■魔力感知

分類:  
代償:

感覚を研ぎ澄ませ、魔術的な存在を感知する技能。

魔力の有無や強さを感知する【知覚】判定の達成値を+《3》する。

## ■強化

分類:  
代償:

武器に魔力を通し、強化する魔術。キャラクター1人の所持する分類: 攻撃タイプの特技1つが対象。対象のダメージが[物理扱い]のとき[概念武装扱い]に変更し、ダメージを+《4》点する。この効果はクリンナッププロセスまで。

※[物理扱い]の攻撃タイプのみが効果の対象となるよう変更。

## ■投影

分類:  
代償:

あなたの思い描いたもの1つを現実に出現させる魔術。

あなたの「特殊属性」一つが対象。対象を《1》つ物質化する。この効果で物質化したものは、クリンナッププロセスに消滅する。

特殊属性以外のもの(おまるとか)を物質化しても構わないが、その場合はGMと相談し演出を補助する程度に留めること。

**■ マナ吸収**

分類: (本文参照)

代償: -

大気の魔力(マナ)を吸収し、自分の魔力(オド)に上乘せする魔術技法。

この特技は任意のタイミングで使用できる。あなたのコストを+3する。

この特技は1シナリオに1回使用できる。ただし「フラットスナーク」の効果内では、1シナリオに3回使用できる。

【属性強化「太源」/地・空】

獲得するコストの数を+1

※新規追加

**■ 魅了の魔眼(魔)**

分類: (本文参照)

代償: -

相手の動きを封じる魔眼。

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。

対象1人を指定。対象と【精神】で判定を行い、勝った場合、対象のインシアチブを-《あなたの魔術師のCL》点する。この効果でインシアチブが0以下になったとき、対象は[行動完了状態]になる。

※新規追加

**■ 高速起動**

分類: オフェンス/共通

代償: -

魔術の高速詠唱、または魔術回路の高速運用などによって、魔術の起動を迅速化する技術。

この特技と組み合わせて使用する全ての「魔術師」の特技が対象。対象の代償のコストを-1する。1以下にはできない。

※新規追加

## エクストラスキル

**■ 結界の敷設**

分類:

代償:

この特技は、あなたが登場しているシーン中に、登場している場所に対して使用する。

あなたが所持する特技が対象。対象を「設置」する。設置した特技は、設置した場所では代償を支払わずに使用できる。

この効果は戦闘中は使用できない。一度に幾つでも設置できるが、設置しておける特技の個数の上限は、あなたの魔術師のCLに等しい。

取得条件: 魔術師のCL2以上

**■ 宝石魔術**

分類:

代償: -

魔術の術式と起動に必要な魔力を宝石に封じ込め、それを放つことで一行程での魔術行使を行う稀有な技法。

あなたは、あなたが魔術師の特技を使用するとき、その代償を無しにできる。この効果は、1シナリオに「あなたの魔術師のCL」回使用できる。

この特技の残り使用回数は、あなたが経験点を2点支払うごとに1回回復することができる。ただし[あなたの魔術師のCL]回を超えることはない。

取得条件: 魔術師のCL3以上

**■ 相乗**

分類:

代償:

複数の属性を束ね、さらなる威力を生み出す魔術。

この特技は「一言詠唱」と組み合わせて使用する。「一言詠唱」の効果文中「1D+[あなたの属性値一つの値]点」を、「1D+[あなたの属性値2つの値の積(ただしあなたの魔術師のCL×4点が上限)]点」に変更する。

この攻撃は、選んだ属性値2つ分の属性を得る。防御側は、自身の2つの属性値のうち高いほうのみを、このダメージから差し引く。

取得条件: 魔術師のCL4以上

**■ 千里眼**

分類:

代償:

あなたは、あなたが登場していないシーンの内容を見聞きできる。ただし、その場所はあなたが知っている場所であること。

この特技を使用したとき、あなたは【理知】で判定を行う。シーンに登場しているキャラクターは【知覚】により対決し、勝利した場合、この特技が使用されていることを感知できる。

取得条件: 魔術師のCL3以上

**■ 魔術連弾**

分類:

代償:

この特技は「魔弾の銃身」が「一言詠唱」と組み合わせて使用する。実ダメ後効果。あなたは再度ダメージロールを行い、対象にダメージを与える。ただしこの効果で行った攻撃では全ての実ダメ後効果は得られない。

取得条件: 魔術師のCL4以上  
※「ガンド撃ち」を「魔弾の銃身」に変更

**■ 固有結界**

分類:

代償:

自己の能力を最大に発揮するための異界空間を展開する「魔法の域」の魔術。

あなたはこの特技を使用したラウンドの間、以下の効果を得る。

●あなたがインフィニティ・ブレイクを使用したとき、対象の《》内の数値をさらに+5できる。

●あなたの攻撃や特技は「任意のキャラクター全て」を対象にできる。

この特技の代償は、他の特技等の効果によって減少させたり、「無し」に変更することはできない。

取得条件: 魔術師のCL5以上  
※代償が減少しない効果を追加。

# 魔の因子 特技一覧

## ■踊る髪

分類: 攻撃タイプ/射撃  
代償: -

対象1人を指定し、2D+【知覚】点の【物理扱い】のダメージを与える。

※【物理扱い】を追加。

## ■血の魔剣

分類: 攻撃タイプ/白兵  
代償: -

対象1人を指定し、2D点の【物理扱い】のダメージを与える。防御側がバットステータス「血の鎖」を持つとき、あなたのダメージを+4する。

この特技を使用して実ダメージを与えた対象に、バットステータス「血の鎖」を与える。

※【物理扱い】を追加。

## ■灼夜の鼓動

分類: オフェンス/共通  
代償: -

あなたが【励起状態】のとき効果。あなたのダメージを+《1D》点する。

## ■エンタングル

分類: オフェンス/共通  
代償: -

実ダメ後効果。対象にバットステータス「束縛」を与える。

## ■傷を扶る傷

分類: オフェンス/共通  
代償: -

実ダメ後効果。対象に【対象を持つバットステータスの個数】D点のダメージを与える。

## ■加速する殺意

分類: オフェンス/共通  
代償: -

あなたの命中判定の達成値とダメージを+【現在のラウンド数】点する。この効果は+【あなたの魔の因子のCL】点が上限。

## ■朱き覚醒

分類: セットアップ  
代償: -

あなたは【励起状態】になる。あなたの全ての属性値を+《2》点する。この効果はクリンナッププロセスまで。

【属性強化「灼夜」/火・風】

あなたの全ての属性値を、さらに+1

## ■反射防御

分類: インタラプト  
代償: -

あなたが他のキャラクターから攻撃によって受けたダメージ(実ダメージではなく、攻撃側が発生したダメージそのもの)が対象。対象を-《1D》点する。

## ■ポイズン・バイト

分類: オフェンス/共通  
代償: -

実ダメ後効果、対象にバットステータス「毒」を与える。

## ■異形の舞い

分類: オフェンス/共通  
代償: -

あなたが【励起状態】のとき効果。あなたはバットステータスを持つ敵キャラクター全てを対象に攻撃できる。

## ■燃える血潮

分類: セットアップ  
代償: -

あなたのテンション値を+10点する。

## ■血の快樂

分類: 常時  
代償: -

あなたは、実ダメージを受けるたびにテンション値を+4点する。

■精力吸収

分類: オフェンス/共通

代償: -

あなたが「踊る髪」か「血の魔剣」で攻撃を行うとき効果。

実ダメージ後効果。この特技を組み合わせた攻撃で対象がダウンしたとき、対象が失ったコストと同じぶんだけ、あなたのコストを加算する。

※新規追加

■地を這う魔手

分類: オフェンス/共通

代償: -

あなたが「踊る髪」か「血の魔剣」で攻撃を行うとき効果。

この特技を組み合わせた攻撃を回避するとき、防御側は1点のコストを支払わなければならない。(コストが無ければ回避判定を行えないということ。)なお、このコストは、防御側が回避判定に成功すれば、返還される。

※新規追加

■異形の鱗

分類: ディフェンス

代償: -

あなたが受ける[魔術扱い]のダメージを-《4》する。

※新規追加

エクストラスキル

■私の檻

分類: セットアップ

代償: -

「朱き覚醒」と同時に使用。「朱き覚醒」の効果を「戦闘終了まで」に変更する。また、戦闘に参加する全てのキャラクターは、あなたを[戦闘不能状態]か[死亡]にしない限り戦闘から離脱できなくなる。

取得条件: 魔の因子のCL4以上

■共融

分類: オフェンス/共通

代償: -

実ダメージ後効果。あなたのHPを、対象に与えた実ダメージと同じだけ回復する。あなたが[上限ダメージ]を与えた時は、あなたが受けている[上限ダメージ]が回復する。

取得条件: 魔の因子のCL4以上

■血印起動

分類: オフェンス/共通

代償:

あなたが[励起状態]のとき効果。この特技と組み合わせる全ての分類: オフェンスの特技が対象。あなたは対象の代償のうち[コストの個数×2]点の実ダメージを受け、その後対象の必要コストを0にすることができる。

※代償ダメージをコストに変更。  
取得条件: 魔の因子のCL4以上

■略奪

分類: オフェンス/共通

代償: -

あなたが「踊る髪」か「血の魔剣」で攻撃を行うとき効果。防御側に与える実ダメージは[上限ダメージ]となる。

取得条件: 魔の因子のCL4以上

■式神使い

分類: 常時

代償: -

[戦闘不能状態]又は[死亡]したキャラクター1人が対象。対象のHPを[あなたのHPを任意の値だけ減らし、その減らした分]だけ回復し、復活させる。戦闘ではセットアッププロセスに使用すること。

この効果で分け与えたHPはキャラクターシートに記録すること。あなたは自由なタイミングでそのHPをあなたに戻す(そのぶんあなたのHPを回復し、対象のHPを減少する)ことができる。

取得条件: スタイルが「先祖還り」

■搾取の檻

分類: セットアップ

代償:

この特技は「私の檻」を使用しているとき使用できる。あなたを除く戦闘に参加する全てのキャラクターが対象。対象にクлинаッププロセスごとに《1D》点の実ダメージを与え、その合計分あなたのHPを回復する。この効果は戦闘終了まで。

取得条件: 魔の因子のCL4以上



# ルーン魔術師 特技一覧

## ■ルーン刻印

分類: オフェンス／共通  
代償: -

この特技と組み合わせて使用する特技1つが対象。あなたがダメージロールの結果、防御側に実ダメージを与えられなくとも、対象の[実ダメージ後効果]を発揮できる。

## ■ダメージ反射

分類: インタラプト  
代償: -

あなたが実ダメージを受けたとき使用。ただしそのダメージで[戦闘不能状態]になる場合、使用できない。

その実ダメージの値を目標値に【精神】の判定を行い、成功したら、同じ実ダメージをあなたに実ダメージを与えたキャラクターにも与える。

この特技を使用後、あなたの行動カウントを-10する。この特技は1シナリオに1回使用できる。

## ■鏡鳴効果

分類: オフェンス／共通  
代償: -

防御側がインフィニティ・ブレイクの効果を使用しているとき効果。あなたのダメージを+《2D》点する。

## ■勝利のルーン

分類: ディフェンス  
代償: -

味方《1》人が対象。対象の防御力を+《2》点する。この効果は戦闘終了まで。

※旧版の「守護のルーン」

## ■航海のルーン

分類: -  
代償: -

あなたが行く、敵の存在や危険を感じする判定の達成値を+《3》する。

## ■ガンド撃ち

分類: 攻撃タイプ／射撃  
代償: -

対象1人を指定し、2D+【理知】点の[魔術扱い]のダメージを与える。

※魔術師から移動。[魔術扱い]を追加。

## ■虚空筆記

分類: 攻撃タイプ／射撃  
代償: -

対象1人を指定。対象に、[あなたの属性値ひとつ]D点の[魔術扱い]のダメージを与える。この攻撃は、選んだ属性値と同じ属性を得る。

この特技は、分類: オフェンスの特技と組み合わせて使用できない。

※新規追加

## ■探し物のルーン

分類: 常時  
代償: -

あなたが行く、特定の物品や人物を探し出す判定の達成値を+《3》する。

探索の範囲は、判定を行う場所から半径20m以内。

あなたは、目的とする物品や人物について直接見知っていなければならない。

## ■医療のルーン

分類: セットアップ  
代償: -

あなたが対象。対象のバットステータス《1》つを回復する。

## ■知恵のルーン

分類: 常時  
代償: -

あなたの能力値一つを+3する。この特技は対象となる能力値ごとに別の特技として取得すること。

## ■早駆けのルーン

分類: セットアップ  
代償: -

あなたが対象。対象の【行動】を+《5》する。この効果はクリンナッププロセスまで。

また、早く走る【体力】判定の達成値を+《3》する。

## ■麦酒のルーン

分類: 常時  
代償: -

あなたが対象。対象がバットステータスを受けたとき、それを無効にする。この効果は1シナリオに[あなたのルーン魔術師のCL]回使用できる。

**■強化のルーン**  
 分類: オフェンス/共通  
 代償: -  
 あなたの持つ分類: 攻撃タイプの特技一つが対象。対象を[概念武装扱い]にし、ダメージを+《2》点する。

※旧版の「勝利のルーン」

**■退去のルーン**  
 分類: インタラプト  
 代償: コスト2  
 他者の能力を阻害するルーン。他のキャラクターがセットアッププロセスに特技を使用したとき使用。その特技一つを指定し、使用したキャラクターと【精神】で対決する。あなたが勝利したとき、その特技は発動しない。なお、対象の特技がインフィニティ・ブレイクで使用されたとき、この特技は効果を発揮しない。  
 【属性強化「太陽」/火・空】  
 幻想の担い手の「デイドルデイドル」を対象とするとき、あなたの【精神】の達成値を+2

※新規追加

**■フィンの一撃**  
 分類: オフェンス/射撃  
 代償:  
 この特技は、「ガンド撃ち」と組み合わせて使用する。  
 実ダメージ後効果。この特技を組み合わせた攻撃で対象がダウンするとき、対象は全てのコストを失う。

※新規追加

エクストラスキル

**■対呪のルーン**  
 分類: 常時  
 代償: -  
 あなたは【精神】で判定を行う全ての特技の効果を受けない。

取得条件: ルーン魔術師のCL5以上

**■原初の18のルーン**  
 分類: 常時  
 代償: -  
 あなたが所持する「ルーン魔術師」の特技全てが対象。対象の効果文中の《 》内の数値を+2する。

取得条件: ルーン魔術師のCL4以上

**■命のルーン**  
 分類: 常時  
 代償:  
 この特技は、あなたが[戦闘不能状態]になったとき効果を発揮する。この特技は失われ、あなたは[行動完了状態]となり、HPを最大値まで回復する。  
 この特技は《1》回効果を発揮すると失われる。使用回数をキャラクターシートに記録すること。

※旧版の特技「勝利のルーン」に変更。  
 取得条件: 「勝利のルーン」を取得している。

**■呪詛のルーン**  
 分類: セットアップ  
 代償: -  
 敵全体が対象。対象はあなたと【精神】で対決し、失敗したとき、このラウンド中に行う全ての行為判定の達成値が-《あなたのルーン魔術師のCL》点される。  
 この特技の代償ダメージは、1回使用するたびに+5される。(2回目は20点、3回目は25点、以後5点ずつ増加)

取得条件: ルーン魔術師のCL4以上

**■四枝の浅瀬**  
 分類: セットアップ  
 代償: -  
 あなたと、あなたが指定した敵キャラクター1人以外が対象。対象は[行動完了状態]となる。  
 この効果は、あなたが指定した敵キャラクターが同意しなければ発揮されない。ただし、そのキャラクターが「ルーン魔術師」のクラスを持つとき、必ず同意しなければならない。  
 この特技は1シナリオに1回使用できる。

取得条件: 「原初の18のルーン」を取得している

**■伝承保菌者**  
 分類: 常時  
 代償:  
 あなたが対象。あなたが取得しているエクストラスキル一つを、インフィニティ・ブレイクに登録できる。この効果で登録した特技はインフィニティ・ブレイクでしか使用できず、1シナリオに3回までしか使用できない。

取得条件: ルーン魔術師のCL4以上、キャラクターレベル6以上

# 工房魔術師 特技一覧

## ■銀細工の使い魔

分類:攻撃タイプ/射撃

代償:—

銀製の針金を使い、攻撃用の使い魔を作成する魔術。

対象1人を指定し、1D+[あなたの工房魔術師のCLの1/2]点のダメージを与える。この効果で実ダメージを与えたとき、対象にバツステータス[束縛]を与える。

※新規追加

## ■魔術工房

分類:

代償:—

工房とは、魔術師の研究室であり「本陣」と呼べる要塞である。

あなたは、自宅等に「工房」を所持している。工房の範囲は、一戸建てであればその全て、ホテルやマンションであれば1フロア全体程度である。

あなたは、どこに「工房」を設置しているかを決定せよ。なお、一度決定したら変更できない。

※新規追加

## ■自分の城

分類:

代償:—

あなたは、用が無いときはいつも自分の工房にいる。

あなたは、あなたがシーンに登場していないとき、この特技の使用を宣言することで「自分が工房にいる」旨を宣言できる。またこのとき、あなたは「工房でなければ使用できない」特技1つを使用することができる。

この特技は1シナリオに1回使用できる。

※新規追加

## ■使い魔

分類:常時

代償:—

あなたは使い魔を持つ。使い魔の能力はエネミー「野犬」「鴉」「灰猫」のいずれかを使用する。使い魔は以下の特徴を持ち、あなたが操作するNPCである。なお、この特技は取得する使い魔ごとに別の特技として取得すること。

- 死亡しても、シナリオ終了時に復活する。
- あなたが登場していないシーンに登場させることができる。
- あなたの取得している特技を使用できる。(代償は使い魔が支払う)
- テンション値とコストは、あなたのものを共用する。

※「人形遣い」から移動

## ■礼装所持

分類:

代償:—

あなたは礼装を一つ所持している。アイテム・属性データから好きな礼装を1つ選び、取得すること。なお、この特技は取得する礼装ごとに別の特技として取得する。

※「魔術師」から移動

## ■礼装作成

分類:

代償:—

魔術の籠った品・礼装を作成する技術。工房魔術師の本業と言える。

あなたは、1シナリオに1回、《1》個の礼装を作成できる。この効果は、あなたの「工房」でなければ使用できない。

この効果で作成した礼装は、シナリオ終了時に全て失われる。

※「魔術師」から移動

## ■オートマータ

分類:

代償:—

古い人形を改造し、自律行動が可能な使い魔を作成する魔術。

あなたは、1シナリオに1回、1体の「オートマータ」を作成できる。この効果は、あなたの「工房」でなければ使用できない。

「オートマータ」の能力はエネミー「●●」を使用する。この効果で作成した「オートマータ」は、あなたが登場していないシーンに登場させることができる。

※新規追加

## ■治癒魔術

分類:

代償:—

錬金術の流れを汲む治療魔術。

キャラクター1人を指定。対象のHPを1D+《あなたの工房魔術師のCLの1/2》点回復する。あなたが「工房」でこの特技を使用するとき、回復量を+1D点する。

※新規追加

## ■迎撃砲台

分類:常時

代償:—

あなたの「工房」に設置された、対侵入者用の魔術砲台。

この特技の効果は、あなたの取得している「分類:攻撃タイプ/射撃」の特技一つと同じである。ただし代償は「無し」となる。

この特技をインフィニティ・ブレイクで使用したとき、その攻撃のダメージを+10点する。

※新規追加

## ■精霊の腕

分類:常時

代償:—

あなたはキャラクター1人を指定し、以下の特技を取得させることができる。

### ◆精霊の腕(移植)

分類:攻撃タイプ/近接

代償:—

効果:対象1体を指定し、2D点のダメージを与える。このダメージは[概念武装扱い]である。

※「人形遣い」から移動

## ■悪霊猟犬

分類:セットアップ

代償:—

工房を守る猟犬代わりの悪霊を召喚する魔術。

あなたは1体の「悪霊猟犬」を召喚する。「悪霊猟犬」の能力はエネミー「●●」を使用する。あなたの工房魔術師のCLが5以上のとき、さらに「●●」を使用できる。

この特技は、あなたの「工房」でなければ使用できない。

この効果で召喚されたエネミーは[戦闘不能状態]になったとき破棄される。

※新規追加

## ■魔力炉

分類:常時

代償:—

工房内に設置する、魔力を生成する術的設備。工房の維持コストや、工房内設備の使用魔力を賅う。

あなたは、シナリオ開始時に、あなた自身のコストとは別に20点のコストを得る。このコストはあなたの「工房」でのみ使用でき、消費された分は回復しない。

※新規追加

■水銀の槍

分類: 攻撃タイプ/白兵

代償: -

あなたは、魔力を通した水銀を武器として操ることができる。

対象1体を指定し、2D+[あなたの工房魔術師のCLの1/2]点の[概念武装扱い]のダメージを与える。

【属性強化「流体」/水・風】

あなたの命中判定の達成値を+2する。

※新規追加

■合わせ鏡の魔眼

分類: 常時

代償: (本文参照)

魔眼の中に魔眼を作り、その効果を増幅する技術。

あなたが「魅了の魔眼(魔)」を使用するとき使用。あなたは、コストを2点支払う事で、あなたの【精神】判定の達成値を+[あなたの工房魔術師のCLの1/2]点することができる。

※新規追加

■エレメントソード

分類: 常時

代償: -

あなたが所持する分類: 攻撃タイプの特技1つが対象。対象に地、水、火、風、空のうち任意の属性を1つ与え、ダメージを+4点する。

この特技は、対象とする特技ごとに別の特技として取得すること。

※ルーン魔術師から移動。分類をオフェンスから常時に、ダメージ増を+2から+4に変更等。

エクストラスキル

■自己への呪歌

分類: 常時

代償: -

オートマータに付与する機能の一つ。自身を呪う歌を歌わせ、その効果によって魔力を供給し続ける永久機関。

あなたの召喚したオートマータは4点の行動ポテンシャルを持ち、通常のキャラクターと同じコストを扱うことができる。ただしオートマータが所持できるコストの上限は6点である。

※新規追加

取得条件: 「オートマータ」を取得しており、工房魔術師のCL6以上

■自己の複製

分類: 常時

代償: -

あなたは[死亡]しても次のシーンに復活する。戦闘中に[死亡]したときは、その3ターン後のセットアッププロセスに全てのダメージ、上限ダメージ、バットステータスを回復した状態で戦闘に復帰する。

この特技は1シナリオに1回使用できる。

※「人形遣い」から移動

取得条件: 工房魔術師のCL8以上

■支援効果

分類: セットアップ

代償: コスト3

工房内や、その付近に存在する味方キャラクターに対し、支援効果を与える魔術。

味方全体が対象。対象が、このラウンド中に行う命中判定と回避判定の達成値を+[あなたの工房魔術師のCLの1/2]点する。この効果はクリンナッププロセスまで。

この効果は、あなたの「工房」の内部か、「工房」が存在する場所から200m以内にいるキャラクターを対象にできる。対象が範囲内にいるかどうかは、GMが決定する。

※新規追加

取得条件: 工房魔術師のCL4以上

■月霊髄液

分類: セットアップ

代償: コスト7

魔力を通した水銀の塊を足元に常駐させ、自律的な攻撃・防御を行わせる魔術。

この特技を使用したラウンド中、あなたは以下の特徴を得る。

●自律攻撃: 「水銀の槍」のダメージを+1D点する。ただし「分類: オフェンス」の特技と同時に使用できなくなる。

●自律防御: あなたが攻撃を受けたとき、攻撃側のダメージを-2D+[あなたの工房魔術師のCLの1/2]点する。

なお、この特技は、あなたが「不意打ち」を受けたときも使用できる。

※新規追加

取得条件: 「水銀操作」を取得しており、工房魔術師のCLが5以上

■ホームクルス

分類: (本文参照)

代償: -

この特技を取得したPCを担当するプレイヤーが対象。対象は、2人目のPCを作成し操作できる。(つまり2人のPCを同時に操作するということ)

この2人のPCは、テンション値を共用し、コストは個別に管理する。

※「人形遣い」から移動

取得条件: 魔術師のCL2以上、工房魔術師のCL4以上

■外付けの魔術回路

分類: セットアップ

代償: コスト4

あなたは、他の魔術師から奪い取った(又は借り受けた)魔術回路を所持している。

この特技を使用したラウンドでは、あなたは以下の特徴を得る。この効果はクリンナッププロセスまで持続する。

●コストの処理を行うときのみ、あなたの行動ポテンシャルを2倍として扱う。  
●あなたの所持できるコストの上限が、16点になる。

この特技は、サーヴァントのキャラクターは取得できない。

※新規追加

取得条件: 魔術師のCL2以上、工房魔術師のCL4以上

# 風を駆る者 特技一覧

## ■風の嘶き

分類:攻撃タイプ/白兵  
代償:—

この特技は、あなたが[騎乗状態]のときに使用できる。対象1人を指定し、2D+[あなたの防御点]点の[物理扱い]のダメージを与える。

この特技は、「風を駆る者」以外のクラスの種類:オフENSESの特技と同時に使用できない。

※新規追加

## ■鎖の鞭

分類:攻撃タイプ/白兵  
代償:—

対象1人を指定し、2D点の[物理扱い]のダメージを与える。

この特技を用いた攻撃で命中判定がクリティカルしたとき、ダメージが+1D点される。

※新規追加

## ■子分

分類:常時  
代償:—

あなたは子分を1人従えている。子分の能力は「レベル1能力者」を使用すること。

子分は、常にあなたと同じシーンに登場している。あなたがシーンから退場すると、同時に子分も退場したとみなす。

子分は戦闘へも、あなたが操作するNPCとして参加する。[戦闘不能状態]になったときシナリオから除外される。

シナリオから除外…そのシナリオの間は、いないものとして扱うという意味。

※新規追加

## ■騎乗D

分類:常時  
代償:—

馬、バイク等の一人乗りの乗り物を用意すること。あなたはセットアッププロセスに難易度9の【肉体】又は【理知】の判定に成功すると、クリンナッププロセスまで以下の特徴を得ることができる。

- [騎乗状態]になる。
- 回避判定の達成値+1

※新規追加

## ■叱咤激励

分類:オフENSES/共通  
代償:—

実ダメ後効果。対象に与えた実ダメージの分だけ、対象のテンション値を上昇する。その後、実ダメージは0になる。

※「人形遣い」から移動

## ■他人の財布

分類:常時  
代償:—

あなたは、あなたが特技を使用するとき、その代償をあなたの子分1人に負わせることができる。代償がコストの場合、1点につき、子分のHPを10点失わせること。

※新規追加

## ■愛馬

分類:常時  
代償:—

馬、バイク等の愛用の乗り物を持っていることを表す。

この乗り物には、判定を行わずに[騎乗状態]になることができる。

あなたは[騎乗状態]のとき、この特技をシナリオ終了まで使用不可にする代わりに、あなたが受けた実ダメージを0点に変更できる。

※新規追加

## ■人馬一体

分類:常時  
代償:—

あなたが「騎乗状態」のとき効果。あなたの行動カウントと命中判定の達成値を+[あなたの風を駆る者のCLの1/2]点する。

※新規追加

## ■アクセルムーブ

分類:インタラプト  
代償:コスト2

この特技は、あなたが[騎乗状態]で、かつ[未行動状態]のとき使用できる。

あなたが回避判定を行ったとき使用。あなたの回避判定の達成値を+3する。この効果を使用後、あなたの行動カウントを-3する。

この効果であなたの行動カウントが0以下になったとき、あなたは[行動完了状態]になる。

※新規追加

## ■蹂躞走法

分類:オフENSES/白兵  
代償:—

この特技は、あなたが[騎乗状態]のときに使用できる。あなたの攻撃の対象を+《1》体する。

※新規追加

## ■あなたの右腕

分類:常時  
代償:—

あなたの「子分」のクラスレベルを+[あなたの風を駆る者のCL×1/2]点する。この効果によって、「子分」を、キャラクターの成長のルールに則って成長させること。ただし、元々のクラス以外のクラスを取得することはできない。

※新規追加

## ■俺達の旗

分類:(本文参照)  
代償:コスト2

あなたが、クリンナッププロセスに10点のコストを所持しているとき効果。あなたの味方キャラクター全てに1点のコストを与える。

【属性強化「風馳」/地・風】

対象に与えるコストの数を+1する。

※新規追加

■カミカゼ

分類: インタラプト

代償: -

激突の瞬間に乗り物から脱出し、乗り物のみを敵にぶつける捨て身技。  
この特技は、あなたが[騎乗状態]のとき使用できる。  
あなたがダメージロールを行うとき使用。あなたの[騎乗状態]を解除し、ダメージを+2D点する。  
この特技を使用すると、あなたはシナリオ終了まで[騎乗状態]になることができない。

※新規追加

■子分の足

分類: 常時

代償: -

あなたが行方情報収集判定の達成値を、+[このシーンに登場しているあなたの子分の数×2]点する。

※新規追加

■突撃離脱

分類: インタラプト

代償: コスト2

この特技は、あなたが[騎乗状態]のとき使用できる。  
あなたが[行動完了状態]になったとき使用。あなたは、シーンから退場する。  
この特技は、1シナリオに1回使用できる。

※新規追加

エクストラスキル

■横殴りの暴風

分類: インタラプト

代償: コスト3

この特技は、あなたが[未行動状態]のとき使用できる。  
味方キャラクターが防御側のとき使用。あなたは、攻撃側に対して攻撃を行うことができる。  
この特技で行う攻撃は、「風の嘶き」で行わなければならない、この攻撃の処理が終了したとき、あなたは[行動完了状態]となる。  
この特技は、1シナリオに1回使用できる。

※新規追加  
取得条件: 風を駆る者のCL4以上

■親衛隊

分類: セットアップ

代償: コスト4

あなたは《3》人の子分を呼び出すことができる。  
この効果で呼び出した子分は、特技「子分」の効果で呼び出す子分とは別人だが、能力値、取得している特技、アイテム等は同じである。  
なお、この効果で呼び出した「子分」は、シーン終了時にシナリオから除外される。  
この特技は、1シナリオに1回使用できる。

※新規追加  
取得条件: 「子分」を取得しており、風を駆る者のCL4以上

■ヘッドハンティング

分類: 常時

代償: -

あなたは、他のプレイヤーのPCに対して「自分の子分」になるよう働きかけることができる。対象のプレイヤーが了承した場合、そのPCが、以後、あなたの子分となる。  
(元々「子分」の効果で持っていたキャラクターは破棄される。)  
なお、この特技は、サーヴァントのキャラクターに対しては効果を発揮しない。

※新規追加  
取得条件: 風を駆る者のCL3以上

■天威の蹄

分類: オフェンス/白兵

代償: コスト3

あなたが「風の嘶き」で攻撃を行うとき効果。なお、この特技は「共に馳せる者」と同時に使用できない。  
あなたのダメージを+《4》点し、[物理扱い]を[魔術扱い]に変更する。ただしこの特技をインフィニティ・ブレイクで使用したとき、[魔術扱い]ではなく[宝具扱い]に変更する。

※新規追加  
取得条件: 風を駆る者のCL4以上

■騎乗強奪

分類: オフェンス/白兵

代償: -

実ダメージ後効果。対象が[騎乗状態]のとき、対象が使用していた乗り物を奪い、あなたが[騎乗状態]となる。  
この効果によって乗り物を奪われたキャラクターは、代替りの乗り物を用意しない限り、戦闘中に再び[騎乗状態]になることはできない。  
ただしこの効果は、対象が騎乗しているものが、あなたの「騎乗」の特技では騎乗できないものであるとき、効果を発揮しない。

※新規追加  
取得条件: 風を駆る者のCL4以上

■共に馳せる者

分類: オフェンス/白兵

代償: コスト2

この特技は、「天威の蹄」と同時に使用できない。  
あなたが「風の嘶き」で攻撃を行うとき効果。あなたの[未行動状態]の子分1人を[行動完了状態]にし、あなたの命中判定の達成値を+[行動完了状態にした子分のCL]点、ダメージを+1D点する。  
この効果で[行動完了状態]となった「子分」は、シナリオから除外される。  
この特技は、カウンターには使用できない。

◆カウンターに関する注釈参照

※新規追加  
取得条件: 「子分」を取得しており、風を駆る者のCL5以上