






1レベルから習得できる騎芸


 ▶▶【威嚇】		前提	なし
対応	動物、幻獣		
適用部位	コア部位		
概要	騎獣が睨み付け、特定の判定に－1のペナルティ修正		
効果	<p>騎獣が対象を睨みつけ、怯ませます。</p> <p>騎手の補助動作で、騎獣が威嚇を行います。騎手の「ライダー技能レベル+精神力ボーナス」と、同じ乱戦エリアに存在する対象1体の「精神抵抗力」とで達成値の比べあいを行います。</p> <p>騎手の達成値が上回れば、対象は10秒（1ラウンド）の間、命中力判定や魔法行使判定、主動作で使用する能力の判定に－1のペナルティ修正を受けます。</p> <p>この効果は精神効果属性として扱い、10秒（1ラウンド）に1回しか使えません。</p> <p>この騎芸を使用すると、騎獣のMPを5点消費します。</p>		


 ○【以心伝心】		前提	なし
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	すべて		
概要	騎手と騎獣で知覚を相互に活用する		
効果	<p>騎手は、自らの知覚情報を適切に騎獣に伝え、騎獣の知覚するものを適切に取り扱います。</p> <p>騎手と騎獣のどちらかでも知覚可能なものや状態は、双方が知覚可能であるとみなします。知覚が関与する裁定では、常に有利なほうを採用し、また、どちらかが戦闘特技《ターゲッティング》や《鷹の目》を習得している場合、双方がそれらを習得しているものとして扱います。</p> <p>この騎芸は、騎手が【遠隔指示】を獲得していても、騎乗状態でなければ効果を発揮しません。</p>		


 ○【遠隔指示】		前提	なし
対応	動物、幻獣		
適用部位	すべて		
概要	30m内の騎獣に指示を与える		
効果	<p>離れていても騎手の指示に従わせます。</p> <p>騎手が騎乗していなくても、騎芸の効果を与えることができます。</p> <p>騎獣が騎手から30m内に存在する場合、騎手が騎乗しているときと同様に、適用部位が「コア部位」または「すべて」となっている騎芸の効果을適用できます。指示を与える場合でも、発声や動作などは必要ありません。</p> <p>この騎芸は、騎手が騎乗している場合、効果はありません。</p>		


 ○【探索指令】		前提	なし
対応	動物、幻獣		
適用部位	コア部位		
概要	騎獣が、足跡追跡判定、異常感知判定、危険感知判定、探索判定、罨回避判定を行えるようになる		
効果	<p>騎獣に足跡追跡判定、異常感知判定、危険感知判定、探索判定、罨回避判定を行わせることが可能になります。騎獣にかかわらず、判定の基準値は「ライダー技能レベル+知力ボーナス」です。</p> <p>判定を行うためには、騎手が騎乗していることが原則ですが、騎獣の側にいて、手綱を握っている場合でも可能です。</p> <p>この騎芸の習得を前提に、この5つの判定をまとめて「ライダー観察判定パッケージ」として記述することができます。</p>		


 ○【騎獣強化】		前提	なし
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	コア部位orすべて		
概要	騎獣の命中力・回避力に+1		
効果	<p>騎獣がより動きやすいように操ります。</p> <p>騎獣の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。</p> <p>騎獣が複数の部位を持つ場合、コア部位を持つ騎獣はコア部位のみが強化されます。コア部位を持たない場合、すべての部位が強化されます。</p>		


 ○【騎獣の献身】		前提	なし
対応	動物、幻獣		
適用部位	コア部位		
概要	騎手のHPが0以下になるとき、騎獣が身代わりとなる		
効果	<p>騎手を護るため、騎獣が身代わりになります。</p> <p>騎乗している騎手、もしくは同じ位置(エリア、座標)に存在する騎手が物理ダメージ、魔法ダメージを受けてHPが0以下となる場合、そのダメージを騎獣が自動的に身代わりとなって受けます。</p> <p>騎手が受ける適用ダメージを決定した後、その適用ダメージぶんだけ騎獣のHPを減少させます。</p> <p>騎獣が複数の部位を持つ場合、身代わりになれるのはコア部位のみです。</p> <p>この騎芸は1回の戦闘につき、最初の1回のみ効果があります。</p>		


 ○【攻撃阻害】		前提	なし
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	なし		
概要	騎手や同乗者の回避力+1		
効果	<p>騎獣が騎乗しているキャラクターたちへの攻撃を阻みます。</p> <p>騎獣に騎乗している騎手や同乗者の回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。</p>		

 ○【高所攻撃】		前提	なし
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	なし		
概要	騎手や同乗者の物理ダメージ+1		
効果	<p>騎獣の背から攻撃を行い、効率よくダメージを与えます。</p> <p>騎獣に騎乗している騎手が近接攻撃、遠隔攻撃で発生させる物理ダメージを+1点します。</p>		

 ○【タンデム】		前提	なし
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	なし		
概要	同乗者のペナルティを-1に軽減		
効果	<p>同乗者がいても快適に乗れるよう、騎獣を操ります。</p> <p>騎乗している同乗者が両手を使用できるようになり、行動判定のペナルティ修正が-1に軽減されます。この騎芸は騎手が騎乗していなくても、同乗者に効果があります。</p>		

 ▶ 【チャージ】		前提	なし
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	すべて		
概要	ダメージの高い突撃攻撃を行う		
効果	<p>騎獣の移動力を活かして突撃します。</p> <p>通常移動を行った手番でのみ使用できます。騎手、もしくは騎獣の近接攻撃として解決され、宣言特技の宣言などは、通常の近接攻撃に準じて行うことができます。</p> <p>命中した場合には、追加ダメージを基本戦闘ならば+2点、上級戦闘では移動距離5mごと（端数切り上げ）に+1点して、算出ダメージを決定します。</p> <p>この攻撃は騎手および騎獣（の全部位）を通じて手番に1回のみ可能です。そして、行う場合には、その騎手または騎獣（の部位）は、最初に行動しなければならず、また、この攻撃より前に、他の近接攻撃を行うことはできません。</p> <p>上級戦闘で追加ダメージにかかわる移動距離を計算する場合、始点から終点までの移動経路にかかわらず、この二点の最短距離で計算します。</p>		

 ▶ 【魔法指示】		前提	なし
対応	動物、幻獣		
適用部位	すべて		
概要	騎獣に魔法を行使させる		
効果	<p>騎獣が習得している魔法を行使するように主動作で指示します。</p> <p>手番中に騎手が先に行動を行った場合のみ有効で、直後の騎獣の行動で騎獣は魔法を行使します。これは、騎獣が行える主動作の回数や、魔法が補助動作で行使できるものであったかどうかにかかわらず、1つを1回のみに限られます。</p> <p>騎獣は発動体の有無や鎧によるペナルティ修正、言語などを考慮せず、魔法を行使できます。また、魔法の行使にかかわる戦闘特技を習得していれば、その効果を適用したり、宣言したりすることも可能です。</p> <p>この騎芸は1日に2回までしか使用できません。</p>		


 ○ 【HP強化】		前提	なし
対応	動物、幻獣		
適用部位	すべて		
概要	騎獣の最大HP+5		
効果	騎獣のすべての部位の最大HPが5点上昇します。		


5レベル以上で習得できる騎芸


▶▶【限界駆動】		前提	なし
対応	魔動機		
適用部位	すべて		
概要	魔動機を暴走させて命中+2、追加ダメージ+4。騎手と騎獣の回避力-2		
効果	<p>魔動機を意図的に暴走させ、短時間だけ限界を超えた出力を得ます。使用すると10秒（1ラウンド）の間、騎獣のすべての部位の命中力判定に+2のボーナス修正を得て、与える物理ダメージを+4点します。この騎芸を使用した場合、次の手番の開始時まで騎手と騎獣のすべての部位の回避力判定に-2のペナルティ修正を受けます。この騎芸は1度使用すると、10分の時間をかけて騎獣を再調整しなければ、再度使用することはできません。</p>		


○【獅子奮迅】		前提	なし
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	すべて		
概要	騎獣の2部位までに主動作を行わせる		
効果	<p>騎獣が複数の部位を持つ場合、その任意の2部位が主動作を行えるようになります。騎手も別に主動作を行えます。この効果により複数の部位が主動作を行った場合、それらの部位は以降の10秒（1ラウンド）の間、回避力判定に-2のペナルティ修正を受けます。</p>		


▶▶【姿勢堅持】		前提	なし
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	なし		
概要	騎獣が移動に専念し、騎手は-4のペナルティ修正で制限移動での動作が可能		
効果	<p>この動作を行うかどうかは、移動時に決定します。使用する場合、そのときの移動の種別は通常移動に限られます。騎獣を静かな移動に努めさせながら、騎手が体勢を保ちます。騎獣を通常移動させつつも、騎手は「制限移動」で可能な動作を行えるようになります。ただし、それらの動作を実行するための行為判定すべてで、騎手は-4のペナルティ修正を受けなければならず、騎獣のすべての部位は自身の主動作をいっさい行えません。</p>		


 ○【人馬一体】		前提	なし
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	なし		
概要	騎手が騎乗したまま両手を使用可能		
効果	騎乗したまま、号令や体重移動のみで騎獣を騎手の意のままに操ります。片手を用いずに騎獣を制御して騎乗できます。騎手は騎乗したまま、両手を自由に扱えます。		

 ○【超高所攻撃】		前提	【高所攻撃】
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	なし		
概要	騎手や同乗者のダメージをさらに+1（合計+2）		
効果	武器による攻撃に騎獣の動きを加え、より効率的に攻撃を行います。騎獣に騎乗している騎手が近接攻撃、遠隔攻撃で発生させる物理ダメージをさらに+1点（合計+2点）します。		


 ○【特殊能力解放】		前提	なし
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	すべて		
概要	騎獣の特殊能力を解放する		
効果	騎獣の動きや能力を熟知し、特殊能力を自在に使わせます。騎獣が持つ特殊能力で【前提：特殊能力解放】とあるものを使用、適用可能になります。また、【拡張：特殊能力解放】とある特殊能力をより有利に使用できるようになります。		


 ▶【トランプル】		前提	【チャージ】
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	すべて		
概要	「形状：突破」で攻撃を行う		
効果	騎獣で戦場を一直線に駆け、その経路上の対象に攻撃を行います。「射程／形状：1（騎獣の移動力m）／突破」（⇒122頁）として、すべての対象に近接攻撃を1回ずつ行います。対象ごとに、近接攻撃を行う部位（騎手含む）を選び、命中力判定とダメージ決定を行います。		


 ○【魔法指示回数増加】		前提	【魔法指示】
対応	動物、幻獣		
適用部位	すべて		
概要	【魔法指示】を行える回数が4回になる		
効果	【魔法指示】を行える回数が1日に4回になります。		


 ○【HP超強化】		前提	【HP強化】
対応	動物、幻獣		
適用部位	すべて		
概要	騎獣の最大HP+5(合計+10)		
効果	騎獣のすべての部位の最大HPがさらに5点(合計10点)上昇します。		


10レベル以上で習得できる騎芸


 ○【騎獣超強化】		前提	【騎獣強化】
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	コア部位orすべて		
概要	騎獣の命中力・回避力にさらに+1（合計+2）		
効果	<p>騎獣の動きを最大限に活かします。</p> <p>騎獣の命中力・回避力判定にさらに+1（合計+2）のボーナス修正を得ます。騎獣が複数の部位を持つ場合、コア部位を持つ騎獣はコア部位のみが強化されますが、コア部位を持たない場合、すべての部位が強化されます。</p>		


 ▶【騎乗指揮】		前提	なし
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	なし		
概要	騎獣と周囲の仲間の命中力+2		
効果	<p>騎手が戦況を判断し、仲間に指示を与えます。</p> <p>騎乗している騎手が主動作で行う騎芸です。全エリア（半径30m）内で騎手が指定し、自らも同意する任意のキャラクターすべて（騎獣含む）は、命中力判定に+2のボーナス修正を得ます。</p>		


 ○【極高所攻撃】		前提	【超高所攻撃】
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	なし		
概要	騎手や同乗者の物理ダメージをさらに+2（合計+4）		
効果	<p>騎獣の機動力をすべて攻撃の勢いに変換します。</p> <p>騎獣に騎乗している騎手が近接攻撃、遠隔攻撃で発生させる物理ダメージをさらに+2点（合計+4点）します。</p>		


 ○【瞬時魔法指示】		前提	【魔法指示】
対応	動物、幻獣		
適用部位	すべて		
概要	【魔法指示】を補助動作や戦闘準備で行えるようになる		
効果	<p>【魔法指示】を補助動作や戦闘準備で行えるようになります。</p> <p>戦闘準備で指示した場合、騎手の指示に応じてその戦闘準備で騎獣が魔法を行使します。むろん、戦闘準備で行使できる魔法に限られます。</p>		


 ○【スーパーチャージ】		前提	【チャージ】
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	すべて		
概要	全力移動でも【チャージ】可能		
効果	<p>全力移動を行ったラウンドでも、騎手または騎獣が【チャージ】を行うことができます。全力移動に伴う回避力判定-4のペナルティ修正は発生します。</p> <p>基本戦闘では、前線エリアに敵対陣営のキャラクターがいなければ、自軍後方エリアから敵軍後方エリアに【チャージ】が行え、+4点の追加ダメージを得ます。</p>		

 ▶▶【超過駆動】		前提	【限界駆動】
対応	魔動機		
適用部位	すべて		
概要	【限界駆動】の効果を上昇		
効果	<p>【限界駆動】を使用する直前に使用します。直後に使用する【限界駆動】による騎獣の命中力判定へのボーナス修正がさらに+2（合計+4）、物理ダメージへの増分がさらに+4（合計+8）されます。回避力判定へのペナルティ修正や10分間の再調整の必要性は同じです。</p> <p>また、【超過駆動】を使用すると、騎手と騎獣のすべての部位は、HPに「10」点の確定ダメージを自身の手番の終了時に受けます。</p>		

 ○【超攻撃阻害】		前提	【攻撃阻害】
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	なし		
概要	騎手や同乗者の回避力をさらに+1（合計+2）		
効果	騎獣が騎乗しているキャラクターたちを護るように動きます。 騎獣に騎乗している騎手や同乗者の回避力判定にさらに+1（合計+2）のボーナス修正を得ます。		

 ○【特殊能力完全解放】		前提	【特殊能力解放】
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	すべて		
概要	騎獣の特殊能力を完全に解放する		
効果	騎獣の潜在能力を目覚めさせ、完全に操ります。 騎獣が持つ特殊能力で【前提：特殊能力完全解放】とあるものを使用、適用可能になります。 また、【拡張：特殊能力完全解放】とある特殊能力をより有利に使用できるようになります。		

 ▶【八面六臂】		前提	【獅子奮迅】
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	すべて		
概要	騎獣のすべての部位に主動作を行わせる		
効果	騎手が主動作で騎獣に指示を与え、すべての部位を活躍させます。 騎獣のすべての部位が主動作を行えるようになります。 【獅子奮迅】同様、複数の部位が主動作を行った場合、それらの部位は以降の10秒（1ラウンド）の間、回避力判定に-2のペナルティ修正を受けます。		

 ○【バランス】		前提	【姿勢堅持】
対応	動物、幻獣、魔動機		
適用部位	すべて		
概要	【姿勢堅持】の使用時に騎獣が主動作を行える		
効果	【姿勢堅持】の使用時でも、騎獣が主動作を行えるようになります。騎手が行動判定に-4のペナルティ修正を受けなければならないのは変わりません。		