






1 レベルから習得できる練技






	▶▶△【アンチボディ】	時間	30秒 (3ラウンド)
概要	毒、病気に対し生命・精神抵抗力判定+4		
効果	賦活能力を高め、毒や病気に対抗します。 「毒属性」「病気属性」の効果に対し、生命抵抗力判定、精神抵抗力判定を行うとき、その達成値に+4のボーナス修正を得ます。		
	▶▶【オウルビジョン】	時間	3分 (18ラウンド)
概要	暗視を得る		
効果	闇の中でも昼間のように見通すことができるようになります。練体士の瞳は、フクロウのように金色に発光します。		
	▶▶△【ガゼルフット】	時間	30秒 (3ラウンド)
概要	回避力判定+1		
効果	脚力を強化し、軽やかに跳ねるガゼルのように敏捷に動けるようになります。回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。		
	▶▶【キャッツアイ】	時間	30秒 (3ラウンド)
概要	命中力判定+1		
効果	得物を狙う獣のように相手の動きを正確に捕捉する能力を得て、命中力判定に+1のボーナス修正を得ます。 練体士の瞳には、猫のように一本の縦筋が入ります。		
	▶▶【スケイルレギンス】	時間	1時間
概要	水中を自在に行動する		
効果	練体士の全身に淡い色の鱗が生えます。練体士は、水中での移動力低下がなくなり、自由に行動でき、いっさいのペナルティ修正を受けません。 ただし、水中で呼吸・発声ができるようにはなりません。		

	▶▶△【ストロングブラッド】	時間	30秒 (3ラウンド)
概要	炎属性、水・氷属性からの被ダメージ－5		
効果	<p>血液の流れる速度を上げたり、逆に停滞させることで、体温を一定に保ちます。</p> <p>練体士が「炎属性」「水・氷属性」の物理ダメージ、魔法ダメージを受けるとき、それを－5点します。</p>		
	▶▶【チックチック】	時間	1 時間
概要	跳躍判定＋5、落下ダメージ－20		
効果	<p>練体士の背中に小さな小鳥の羽が生え、跳躍と、安全な着地を助けます。</p> <p>練体士は跳躍判定(⇒『I』121 頁)に＋5のボーナス修正を得ます。また、落下ダメージを20点、軽減します。</p> <p>この練技では空を飛ぶことはできません。</p>		
	▶▶【ドラゴンテイル】	時間	3分 (18ラウンド)
概要	尻尾を生やし、武器とする		
効果	<p>使用すると尻尾が生え、カテゴリ〈格闘〉に属する武器〈尻尾〉として使用できます。</p> <p>すでに、〈尻尾〉が使用できる状態のキャラクターが、この練技を使用したならば、命中力判定に＋1のボーナス修正を得るか、追加ダメージを＋2点するかの効果を選ぶことができます。</p> <p>この効果は、最大で命中力＋2、ダメージ＋4となるまで累積させることが可能です。</p> <p>この練技は1ラウンドに1回しか使用できません。</p>		
	▶▶△【ビートルスキン】	時間	30秒 (3ラウンド)
概要	防護点＋2		
効果	皮膚を甲虫の殻のように硬くし、防護点が＋2されます。		
	▶▶【マッスルベアー】	時間	30秒 (3ラウンド)
概要	筋力ボーナス＋2		
効果	<p>筋肉を活性化し、熊のような怪力を得ます。練体士の筋力ボーナスは＋2されます。ただし、能力値そのものは変化していないものとします。</p>		

	▶▶△【メディテーション】	時間	30秒 (3ラウンド)
概要	精神効果属性に対し精神抵抗力判定+4		
効果	精神を安定させて自我を強化し、精神への悪影響を受けにくくします。 精神効果属性の効果に対し、精神抵抗力判定を行うとき、達成値に+4のボーナス修正を得ます。		

	▶▶【ラビットイヤー】	時間	3分 (18ラウンド)
概要	聞き耳・危険感知判定に+2		
効果	耳を一回り大きくし、筋肉と神経を通わせて自在に動くようにします。 聞き耳判定と危険感知判定に+2のボーナス修正を得ます。		

5レベル以上で習得できる練技

	▶▶△【ケンタウロスレッグ】	時間	10秒 (1ラウンド)
概要	敏捷度+6		
効果	ケンタウロスのような強靱な足腰を得ます。練体士の敏捷度が+6されます。固定値のキャラクターの場合、先制値や回避力が+1されます。その他にも、GMは自身の判断で修正を加えてかまいません。		
	▶▶【シェイプアニマル】	時間	1時間
概要	家畜やペットとしてなじみの深い動物に変身する		
効果	馬や豚、犬、猫など、人間の社会に近い動物に変身します。このとき、武器や防具、衣装を装備したままでは変身できません。変身後の能力値はそのまま、発声もできますし、技能も使用できます。ただし、手にものを装備、保持することはできません。攻撃を行う場合には、すべて〈パンチ〉でなければなりません。この練技によって、動物と意思疎通ができるようにはなりません。		
	▶▶【ジャイアントアーム】	時間	10秒 (1ラウンド)
概要	筋力+12		
効果	巨人のような屈強な腕を得ます。練体士の筋力が+12されます。固定値のキャラクターの場合、打撃点が+2されます。その他にも、GMは自身の判断で修正を加えてかまいません。		
	▶▶△【スフィンクスノレッジ】	時間	10秒 (1ラウンド)
概要	知力+6		
効果	スフィンクスのような聡明な知力を得ます。練体士の知力が+6されます。固定値のキャラクターの場合、魔力など、GMが知力を基準とすると判断する数値が+1されます。		
	▶▶【デーモンフィンガー】	時間	10秒 (1ラウンド)
概要	器用度+6		
効果	魔神のような器用な指先を得ます。練体士の器用度が+6されます。固定値のキャラクターの場合、命中力判定に+1のボーナス修正を得ます。その他にも、GMは自身の判断で修正を加えてかまいません。		


▶▶【ファイアプレス】											時間	30秒 (3ラウンド)																								
概要	主動作で炎を吐いて攻撃できるようになる																																			
効果	効果時間中、主動作で炎を吐いて攻撃することが可能になります。「エンハンサー技能レベル+知力ボーナス」を基準値として、魔法の行使判定と同様の判定を行います。この炎は、「射程／形状：1（10m）／射撃」「対象：1エリア（半径3m）／5」「抵抗：半減」で、「威力10+エンハンサー技能レベル+知力ボーナス」点の炎属性の魔法ダメージを与えます。																																			
	練体士が、戦闘特技《魔法収束》《魔法制御》を習得していれば、炎を吐くときにもそれらを宣言し、この炎にもその効果を適用することができます。《魔法拡大／範囲》は、無効です。																																			
<table><tr><th>威力</th><th>③</th><th>④</th><th>⑤</th><th>⑥</th><th>⑦</th><th>⑧</th><th>⑨</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>C値</th></tr><tr><td>10</td><td>1</td><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>⑩</td></tr></table>													威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	10	11	12	C値	10	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	⑩
威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	10	11	12	C値																									
10	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	⑩																									


▶▶【リカバリー】											時間	一瞬
概要	「エンハンサー技能レベル」点だけHPを回復											
効果	<p>瞬時に肉体を活性化させ、練体士の「エンハンサー技能レベル」点だけ、HPを回復します。</p> <p>この練技は1ラウンドに1回しか使用できません。</p>											


▶▶【ワイドウィング】											時間	3分 (18ラウンド)
概要	飛行が可能になる											
効果	<p>背中に大鷹のような翼を生やし、飛行することができます。飛行時の移動力は10です。</p> <p>この練技の効果時間中に、さらにこの練技を使用すれば、移動力を20とすることができます。もう一度の使用で30まで上昇します。それ以上、累積させることはできません。</p> <p>この練技は1ラウンドに1回しか使用できません。</p>											


10レベル以上で習得できる練技


	▶▶△【カメレオンカムフラージュ】	時間	30秒 (3ラウンド)
概要	隠密判定+4、10m以上で視認不可		
効果	カメレオンのように体表を保護色にして、姿が見えにくくなります。練体士は隠密判定に+4のボーナス修正を得ます。また、「知覚:五感」のキャラクターはこの効果を受けている練体士を、10m以上の距離(基本戦闘では異なるエリア)から視認できません。透明(⇒『Ⅱ』78頁)として扱います。		
	▶▶△【クラーケンスタビリティ】	時間	30秒 (3ラウンド)
概要	転倒しなくなる		
効果	クラーケンの触手のように柔らかく、強靱な下半身を得ます。〈投げ〉攻撃の対象とならなくなり、いかなる効果を受けても転倒しなくなります。練体士が地面や水底に直接足をつけているときしか効果がありません(騎乗中の落馬は防げません)。		
	▶▶△【ジプロフェシー】	時間	1時間
概要	危険感知判定、先制判定+2		
効果	ジィは危険察知に優れていると言われる幻獣です。この練技を使用すると、そのジィのように危険を感知し、一瞬先の物事が分かるようになります。危険感知判定、先制判定の達成値に+2のボーナス修正を得ます。		
	▶▶【ストライダーウォーク】	時間	3分 (18ラウンド)
概要	水や雲の上を歩ける		
効果	アメンボのように、水上を移動するかのごとく、水や雲の上を歩いて移動できます。この効果で移動するとき「全力移動」は行えません。		


	▶▶【スパイダーウェブ】	時間	3分 (18ラウンド)
概要	蜘蛛の糸を射出し、自らの動作を助ける		
効果	粘着性の高い蜘蛛の糸を指先などから射出し、ロープのように使えます。【ワイヤーアンカー】(⇒「I」275頁)と同様に扱います。 達成値が必要なときは、「エンハンサー技能レベル+筋力ボーナス」を基準値に行方判定を行います。		

	▶▶【タイタンフット】	時間	10秒 (1ラウンド)
概要	主動作で壁を蹴破れるようになる		
効果	効果時間中は、主動作で壁や扉や床などの構造物を蹴破って、半径1mの穴を空けられるようになります。構造物の厚さが1mを超えていた場合、半径1mの半球状に穿ちます。蹴り破りを行うと、大きな音がします。 鉄より硬い構造物にはこの効果を及ぼすことはできません。また、他にキャラクターがいる位置(エリア、座標)ではこの効果は使えません。		

	▶▶△【トロールバイタル】	時間	30秒 (3ラウンド)
概要	魔法ダメージ-4		
効果	トロールのように強靱な身体を手に入れます。効果時間中に練体士が魔法ダメージを受けるとき、それを-4点します。		

	▶▶【バルーンシードショット】	時間	30秒 (3ラウンド)
概要	口で投擲武器を発射できるようになる		
効果	練体士は口でカテゴリ〈投擲〉の武器を扱えるようになります。補助動作で10秒(1ラウンド)に1回だけ、それによる攻撃を行えます。このときの命中力判定は、「エンハンサー技能レベル+器用度ボーナス」で行い、追加ダメージは「エンハンサー技能レベル+筋力ボーナス」になります。		

	▶▶【フェンリルバイト】	時間	3分 (18ラウンド)
概要	口に牙を生やし、攻撃できるようになる		
効果	<p>練体士の口に牙が生えます。これを、カテゴリ〈格闘〉の〈牙〉(⇒224頁)として用い、補助動作で10秒(1ラウンド)に1回だけ攻撃を行えます。このときの命中力判定は、「エンハンサー技能レベル+器用度ボーナス」で行い、追加ダメージは「エンハンサー技能レベル+筋力ボーナス」になります。</p> <p>練体士は、主動作として行う通常の近接攻撃にもこの〈牙〉を用いることができます。そのときには、戦士系技能(ファイター、グラップラー、フェンサー)を命中力判定とダメージ決定に使用します。</p> <p>〈牙〉が使用できる状態のキャラクターがこの練技の効果を受けたなら、〈牙〉での攻撃において、命中力判定に+1のボーナス修正を得るか、追加ダメージに+2点のボーナス修正を得るか、どちらかの効果を選んで得られます。この効果は、最大で命中力判定に+2のボーナス修正、ダメージ+4点まで累積させることが可能です。</p> <p>この練技は10秒(1ラウンド)に1回しか使用できません。</p>		

	▶▶【ヘルシーボディ】	時間	一瞬
概要	「毒」「病気」「精神効果」を1つ解除		
効果	<p>練体士は、自身が受けている「毒」「病気」「精神効果」のいずれかの属性を持つ効果1つを任意に選んで解除できます。このとき、達成値の比べあいは必要ありません。</p> <p>「呪い+精神効果」属性の効果は解除できません。</p>		