




## 1 レベルから習得できる賦術


[illegible]


	<b>▶▶【ヴォーパルウェポン】</b>		<b>消費</b>	<b>赤</b>
<b>対象</b>	1体	<b>射程／形状</b>	1(10m)／起点指定	
<b>時間</b>	3分(18ラウンド)	<b>抵抗</b>	任意	
<b>概要</b>	対象が与える物理ダメージを上昇させる			
<b>効果</b>	対象が与える物理ダメージが上昇します。 B: +1点    A: +2点    S: +3点    SS: +6点			


	<b>▶△【クラッシュファンク】</b>		<b>消費</b>	<b>赤</b>
<b>対象</b>	1体	<b>射程 形状</b>	2 (30m) / 起点指定	
<b>時間</b>	1分(6ラウンド)	<b>抵抗</b>	短縮	
<b>概要</b>	対象が与える物理ダメージを減少させる			
<b>効果</b>	対象の武器や攻撃部位を鈍らせます。効果時間中、対象が発生させるあらゆる物理ダメージが減少します。 B：-1点    A：-2点    S：-4点    SS：-10点			


	▶▶【クリティカルレイ】		消費	金
対象	1 体	射程／ 形状	接触／－	
時間	10秒(1 ラウンド)	抵抗	任意	
概要	物理ダメージの威力決定の出目を上昇させる			
効果	<p>対象の武器や腕などを光り輝かせ、攻撃力を高めます。</p> <p>対象が近接攻撃、遠隔攻撃を行って物理ダメージを算出する場合、威力の決定時に振る2dの出目を上昇させます。この効果でクリティカル値以上となった場合、攻撃はクリティカルします。</p> <p>打撃点を用いるキャラクターの場合、その2dの出目が上昇します。</p> <p>威力表使用時には出目は13以上になりません。また、この効果で出目を上昇させられるのは1回だけで、自動的に効果は発揮され、その後は即座に失われます(クリティカル後の振り足しにはすでに適用されません)。</p> <p>B：出目+1   A：出目+2   S：出目+3   SS：出目+6</p>			

	▶▶△【バークメール】			消費	緑
対象	1 体	射程／ 形状	2 (30m)／起点指定		
時間	3分(18ラウンド)	抵抗	任意		
概要	対象の防護点を上昇させる				
効果	対象を樹皮のごとく生成したマナで覆って、防護点を上昇させます。 B：+1点    A：+2点    S：+4点    SS：+8点				


	▶▶【パライズミスト】			消費	緑
対象	1 体	射程／ 形状	1 (10m)／射撃		
時間	1 分(6 ラウンド)	抵抗	短縮		
概要	対象の回避力を減少させる				
効果	対象の身体の一部を麻痺させたり、混乱させたりして回避を妨害します。対象は効果時間中、回避力判定にペナルティ修正を受けます。 B：(なし)    A：-1    S：-2    SS：-4				


	▶▶【ポイズンニードル】			消費	黒
対象	1 体	射程／形状	2 (30m)／射撃		
時間	1 分(6 ラウンド)	抵抗	短縮		
概要	錬金術師の手番終了時にダメージを与える				
効果	対象に毒針を放ちます。対象は毒に冒され、効果時間中、この賦術を使用した錬金術師の手番終了ごとに、毒属性の魔法ダメージを受けます。 B：1 点      A：3 点      S：5 点      SS：10 点				


	▶▶△【ミラージュデイズ】	消費	白
対象	1 体	射程／ 形状	2 (30m)／起点指定
時間	1 分(6ラウンド)	抵抗	短縮
概要	対象の命中力を減少させる		
効果	対象を幻惑し、判断を迷わせます。対象は効果時間中、命中力判定にペナルティ修正を受けます。 B：(なし)    A：-1    S：-2    SS：-4		


	▶▶【ヒールスプレー】	消費	緑×2
対象	1 体	射程／ 形状	2 (30m)／射撃
時間	一瞬	抵抗	任意
概要	対象のHPを回復する		
効果	植物の生命力を抽出し、対象のHPを回復します。この効果は「分類：アンデッド」「分類：魔法生物」「分類：魔動機」のキャラクターも回復します。 B：3点    A：10点    S：20点    SS：50点		

## 5レベル以上で習得できる賦術


	▶▶【アーマーラスト】			消費	黒×2
対象	1体	射程／形状	1(10m)／射撃		
時間	1分(6ラウンド)	抵抗	短縮		
概要	対象の防護点を減少させる				
効果	対象の皮膚や防具を軟化させ、防護点を減少させます。この効果で防護点は0未満にはなりません(最低0)。 B: -1点    A: -3点    S: -5点    SS: -10点				

	▶▶【アンロックニードル】			消費	黒×2
対象	物体ひとつ	射程／形状	接触／－		
時間	一瞬	抵抗	必中		
概要	鍵や罫を解除する				
効果	巧みに動く細い針を作製し、対象となる鍵や罫を解除します。このとき、消費した〈マテリアルカード〉のランクによって、以下の達成値を得たものとして扱います。なお、〈アンロックキー〉などの道具とは併用できません。 B:12          A:16          S:20 SS:40、かつ自動成功として扱う				

	△【イニシアティブブースト】			消費	赤×2
対象	1体	射程／ 形状	接触／－		
時間	一瞬	抵抗	任意		
概要	対象の先制判定にボーナス修正を与える				
効果	対象の反応速度を増し、先制判定の達成値を上昇させます。 この賦術を他のキャラクターに対して使用した場合、戦闘開始時の初期配置において、錬金術師と対象は同じ位置(エリア、座標)に配置しなければいけません。				
	B: +1      A: +2      S: +4      SS: +8				


	▶▶△【エンサイクロペディア】			消費	白×2
対象	1体	射程／ 形状	接触／－		
時間	一瞬	抵抗	任意		
概要	対象の魔物知識判定にボーナス修正を与える				
効果	対象の知識を呼び覚まし、魔物知識判定の達成値を上昇させます。この賦術は魔物知識判定を1回行くと、即座に効果を失います。				
	この賦術を戦闘準備において他のキャラクターに対して使用した場合、戦闘開始時の初期配置において、錬金術師と対象は同じ位置(エリア、座標)に配置しなければいけません。				
	B: +1	A: +2	S: +4	SS: +8	


▶【ディスペルニードル】			消費	黒
対象	1体	射程／形状	1(10m)／射撃	
時間	一瞬	抵抗	消滅	
概要	対象が受けている「練技」「呪歌」「賦術」「魔物の特殊能力」の効果をすべて解除する			
効果	<p>対象に細い針を打ち込み、受けている効果を強制的に解除します。対象が受けている「練技」「呪歌」「賦術」「魔物の特殊能力」の効果をすべて解除します。「魔法」や「アイテム」による効果、また、前記のものでも「毒」または「呪い」属性のものは解除できません。</p> <p>「他者による強制的な解除」(⇒「I」185頁)の処理に従いますが(「抵抗:消滅」で達成値の比べあいを行うのは、個々の効果であり、キャラクター精神抵抗力判定ではないことに注意してください)、この賦術の賦術判定には、使用時に消費した〈マテリアルカード〉のランクによって、ボーナス修正やペナルティ修正が発生します。</p> <p>B:(なし) A:補助動作での使用では効果なし。主動作ではそのまま S:補助動作での達成値は「2」。主動作ではボーナス修正+2 SS:補助動作でも賦術判定で達成値を決定。主動作ではボーナス修正+4</p>			

	▶▶△【バインドアビリティ】			消費	白×2
対象	1 体	射程 形状	1 (10m)／起点指定		
時間	1 分(6 ラウンド)	抵抗	短縮		
概要	特殊能力の達成値にペナルティ修正を与える				
効果	対象が使用する特殊能力を制限し、その達成値にペナルティ修正を与えます。生命・精神抵抗力判定や、基礎ステータス(⇒「I」432 頁)を参照する判定の達成値、特殊能力でも「魔法」「呪歌・終律」「賦術」といったPCの習得する技能に準拠した能力、そして、そもそも達成値を定義したり計算したりしないものには影響しません。 B：-1      A：-2      S：-3      S S：-4				

	▶▶【ビッドリキッド】			消費	緑×2
対象	1体	射程 形状	接触／－		
時間	一瞬	抵抗	任意		
概要	対象のMPを回復する				
効果	植物の活力を抽出し、対象のMPを回復させます。 B：(なし)    A：3点    S：10点    SS：20点				


	▶▶△【マナスプラウト】			消費	金
対象	1 体	射程／ 形状	1 (10m)／射撃		
時間	10秒(1 ラウンド)	抵抗	必中		
概要	対象にMPを与える				
効果	マナを生じ、対象に与えます。対象は、MPを一時的に得て、それを自由に消費することができます。効果時間が過ぎたら、使用しきれなくとも、このMPは消滅します。 B：1点      A：3点      S：10点      S S：20点				


	▶▶△【マナダウン】		消費	金
対象	1 体	射程／ 形状	2 (30m)／起点指定	
時間	1 分(6 ラウンド)	抵抗	短縮	
概要	対象が発生させる魔法ダメージを減少させる			
効果	対象のマナを拡散させ、それが発生させる魔法ダメージを減少させます。 B：－1 点    A：－2 点    S：－4 点    SS：－8 点			

	▶▶【リーンフォース】			消費	赤×2
対象	1体	射程 形状	接触／－		
時間	3分(18ラウンド)	抵抗	任意		
概要	対象が与える魔法ダメージを上昇させる				
効果	対象のマナを増幅します。対象が効果時間中に魔法ダメージを与える場合、そのダメージを上昇させます。 B：(なし)    A：+1点    S：+3点    SS：+6点				





## 10レベル以上で習得できる賦術

	<b>【クレイフィールド】</b>			消費	黒×3
対象	全エリア(半径30m)／空間	射程／ 形状	接触／－		
時間	特殊	抵抗	必中		
概要	範囲内は土属性無効、風属性で受けるダメージ+5				
効果	範囲内のすべてのキャラクターは土属性によるダメージと効果をまったく受けなくなります。同時に、風属性の物理ダメージ・魔法ダメージを受ける場合、受けるダメージが5点上昇します。 消費した〈マテリアルカード〉のランクによって効果時間が変わります。 B：(なし)    A：10秒(1ラウンド) S：30秒(3ラウンド)    SS：3分(18ラウンド)				

	<b>▶▶△【コンバインマテリアル】</b>			消費	白×1&黒×1
対象	自身	射程／ 形状	自身／－		
時間	3分(18ラウンド)	抵抗	任意		
概要	ランクの低い〈マテリアルカード〉を束ね、高ランクのカード1枚として代用する				
効果	効果時間中、術者が所持している〈マテリアルカード〉を束ね、より高いランクのカードとして使用できます。任意のランクの複数のカードを、それよりランクが1段階高いカード1枚として使用できます(Bランクの複数のカードを束ね、Aランクのカード1枚として賦術を使用できます)。束ねるカード枚数は、この賦術を使用したときのカードのランクによって定まります。束ねるカードの色とランクは、同一でなければいけません。 SSランクの〈マテリアルカード〉は、より上のランクのカードとしては使えません。同時に複数のカードを消費する賦術でも、この効果は有効です。 B：10枚を束ねて高ランク1枚として使用可能 A：8枚を束ねて高ランク1枚として使用可能 S：6枚を束ねて高ランク1枚として使用可能 SS：4枚を束ねて高ランク1枚として使用可能				




 <b>【スラッシュフィールド】</b>	<b>消費</b>		白×3
<b>対象</b>	全エリア(半径30m)/空間	<b>射程形状</b>	接触/ー
<b>時間</b>	特殊	<b>抵抗</b>	必中
<b>概要</b>	範囲内は断空属性無効、衝撃属性で受けるダメージ+5		
<b>効果</b>	<p>範囲内のすべてのキャラクターは断空属性によるダメージと効果をまったく受けなくなります。同時に、衝撃属性の物理ダメージ・魔法ダメージを受ける場合、受けるダメージが5点上昇します。</p> <p>消費した〈マテリアルカード〉のランクによって効果時間が変わります。            B:(なし)    A:10秒(1ラウンド)            S:30秒(3ラウンド)    SS:3分(18ラウンド)</p>		

 <b>▶△【デラックスマテリアル】</b>	<b>消費</b>		赤1&緑1
<b>対象</b>	自身	<b>射程形状</b>	自身/ー
<b>時間</b>	3分(18ラウンド)	<b>抵抗</b>	任意
<b>概要</b>	ランクの高いカードを、ランクが低いものとして扱い、達成値を高める		
<b>効果</b>	<p>効果時間中、錬金術師は賦術判定の達成値にボーナス修正を得ます。得られるボーナス修正は、この賦術を使用したときのカードのランクで異なります。この効果を受けるには、〈マテリアルカード〉を消費する際、そのすべてを本来のランクよりも1段階低いものとして扱わねばなりません(SSランクのカードでSランクの効果となる。同様にSランクでAランク、AランクでBランク)。</p> <p>効果時間中であっても、この効果を受けず、通常通りのランクと効果の対応で賦術を使用することは可能です。むろん、このときには賦術判定の達成値にボーナスを受けることはありません。</p> <p>B:達成値+2    A:達成値+4    S:達成値+6    SS:達成値+10</p>		

 <b>【バリアフィールド】</b>	<b>消費</b>		金×3
<b>対象</b>	全エリア(半径30m)/空間	<b>射程形状</b>	接触/ー
<b>時間</b>	特殊	<b>抵抗</b>	必中
<b>概要</b>	脱出できない半径30mの空間を作り出す		
<b>効果</b>	<p>効果時間中、効果範囲内のキャラクターは、歩行や飛行など、通常の移動手段によって、効果範囲外への離脱ができなくなります。範囲外から範囲内への進入は可能です。また視界は遮られず、矢弾、魔法、その他の効果なども一切遮りません。【テレポート】などの転移などを用いた移動手段であれば、離脱は可能です。</p> <p>消費した〈マテリアルカード〉のランクによって効果時間が変わります。            B:(なし)    A:10秒(1ラウンド)            S:30秒(3ラウンド)    SS:3分(18ラウンド)</p>		

	<b>【フレイムフィールド】</b>			<b>消費</b>	赤×3
<b>対象</b>	全エリア(半径30m)／空間	<b>射程／形状</b>	接触／－		
<b>時間</b>	特殊	<b>抵抗</b>	必中		
<b>概要</b>	範囲内は炎属性無効、水・氷属性で受けるダメージ+5				
<b>効果</b>	範囲内のすべてのキャラクターは炎属性によるダメージと効果をまったく受けなくなります。同時に、水・氷属性の物理ダメージ・魔法ダメージを受ける場合、受けるダメージが5点上昇します。 消費した〈マテリアルカード〉のランクによって効果時間が変わります。 B：(なし)    A：10秒(1ラウンド) S：30秒(3ラウンド)    SS：3分(18ラウンド)				

	<b>【レストフィールド】</b>			<b>消費</b>	緑×3
<b>対象</b>	全エリア(半径30m)／空間	<b>射程／形状</b>	接触／－		
<b>時間</b>	特殊	<b>抵抗</b>	必中		
<b>概要</b>	回復効果のMP消費が+2、回復量が+5				
<b>効果</b>	<p>効果時間中、範囲内でMPを消費してHPを回復させる魔法や効果を行使、使用する場合、そのMP消費が2点上昇します。《魔法拡大／**》などで倍加する場合、上昇したMPを倍化します。</p> <p>この効果でMP消費が上昇した回復効果は、その回復量が+5点されます。</p> <p>消費した〈マテリアルカード〉のランクによって効果時間が変わります。</p> <p>B：(なし)    A：10秒(1ラウンド) S：30秒(3ラウンド)    SS：3分(18ラウンド)</p>				