

ジョブ共通技能

準備 / ポーション (肉体 / 易)

通常、ポーションを使用するのにかかる時間を一瞬にしてで行う技能。

実際にポーションを使用するには1ターン消費する。
他人に使用する場合は距離1の場所でのみ使用できる。

アイテムピッチ (肉体 / 易)

アイテムを希望の場所に投げる技能
距離を修正値として判定

- 1 失敗は狙った周囲1ヘクスにランダムで落ちる
- 2 以上の失敗はアイテム効果を発揮しない

ため攻撃 (精神 / 難)

1ターンの集中の後、次ターンの開始時に技能判定を行い、
成功度+1まで体力を増やして攻撃する、ただし増加分疲労する
意思-2の判定に成功すれば、疲労ではなくHPから消費することも可能
その際は0以下になるような消費は不可
判定に失敗した場合、使用者は1点分疲労

ジョブ特殊技能

ここでは各ジョブが取得できる特殊技能の説明を行う。

魔法強化 (力) (精神 / 難)

- ・ 獲得できるジョブ：魔導士 / ウォーロック
- ・ 前提条件：呼吸法 Lv12

説明

消費を増やすことによりいきなり高Lvの魔法を作成することが出来る。
但し、消費が発生しない呪文においても最低でも1消費するものとして計算する
Lv2 消費 x1.5(繰上げ)
Lv3 消費 x3
Lv4 消費 x5
以降消費はLv数 +2 倍

魔法強化 (技) (精神 / 難)

- ・ 獲得できるジョブ：呪療士 / ハーヴェスト
- ・ 前提条件：呼吸法 Lv12

説明

呪療士 / ハーヴェストが習得できる魔法に関して消費を増やすことにより
単体ではなく、範囲に掛けることができる
但し、消費が発生しない呪文においても最低でも 1 消費するものとして計算する
また、精度が下がってくる呪文に関しては範囲内で一番低い精度にして判定を行う
周囲 1 ヘクス 消費 x1.5(繰上げ)
周囲 2 ヘクス 消費 x4

魔法集中 (精神 / 難)

- ・ 獲得できる ジョブ : 魔導士 / ウォーロック、呪療士 / ハーヴェスト、妖扇士 / ダンスマカブル
- ・ 前提条件 : 強靱精神 Lv15

説明

判定に成功すると準備時間が 1/5(切りすて) になる

コンボ (肉体 / 難)

- ・ 獲得できる ジョブ : 拳術士 / グラップラー
- ・ 前提条件 : 空手 Lv15

説明

格闘動作を駆使し、一連の動作で攻撃が出来る。
ただしより多くの動作を行う分、疲労する。
コンボで使用できる格闘動作はコンボの Lv 以下の
格闘動作でなければならない。
また、使用する格闘動作は重複を許さない。

2 連コンボ 2 点疲労

3 連コンボ 3 点疲労

空中身体感覚 (肉体 / 難)

- ・ 獲得できる ジョブ : 妖扇士 / ダンスマカブル
- ・ 前提条件 : 身体感覚 Lv11

説明

この技能に成功すれば、空中での不利な効果がなく
地上にいる時と同じように行動ができる

ジョブ特殊特徴

武器の達人

- ・ 獲得できるジョブ：撃剣士 / ブランディッシュ、重槍士 / パルチザン
- ・ 必要 cp：20

説明

武器技能の 1/5 のダメージボーナスを得られる

両手きき

- ・ 獲得できるジョブ：双剣士 / ツインソード
- ・ 必要 cp：10

説明

利き手以外を使用する際の -4 の修正がない

系統強化

- ・ 獲得できるジョブ：魔導士 / ウォーロック、呪療士 / ハーヴェスト
- ・ 必要 cp：5

説明

指定した系統の技能レベル + 1

ジョブ特殊動作

流影閃 (リュウエイセン) (難)

- ・ 獲得できるジョブ：斬刀士 / ブレイド

- ・ 前提条件：片手剣技能取得
- ・ 技能なし値：片手剣技能 -2
- ・ 上限：片手剣技能レベル
- ・ 切り / 振り +1

説明

フェイント即攻

閻魔大車輪 (エンマダイシャリン) (難)

- ・ 獲得できるジョブ：斬刀士 / ブレイド
- ・ 前提条件：片手剣技能取得
- ・ 技能なし値：片手剣技能 -4
- ・ 上限：片手剣技能レベル +2

説明

連続斬り

何回攻撃するか、最初に宣言

但し、一回でも相手に当たったらそこで終了

1 撃目は技能でダメージそのまま

以降、斬撃が増えるたびに技能 -2、ダメージ -1 となる

奥義・甲冑割 (オウギ・カッチュウワリ) (難)

- ・ 獲得できるジョブ：撃剣士 / ブランディッシュ
- ・ 前提条件：両手剣技能取得
- ・ 技能なし値：両手剣 - 4
- ・ 上限：両手剣技能レベル
- ・ 切り / 振り +4

説明

大きく振りかぶって攻撃を行う

敵の能動防御に - 2

ただし攻撃後は両手剣は非準備状態になり、さらに自分のターンまで能動防御 - 2

伏虎跳撃 (フッコチョウゲキ) (難)

- ・ 獲得できるジョブ：撃剣士 / ブランディッシュ

- ・ 前提条件：両手剣能取得
- ・ 技能なし値：両手剣技能 - 7
- ・ 上限両手剣技能
- ・ 叩き / 振り +1D

説明

相手との距離が2ヘクス以上、離れているときに使用可能
 跳躍もしくは敏捷－4判定に成功する必要あり
 失敗時は軽業 -4 か敏捷 -8 に成功しなければ転倒

緋々威 (ヒヒオドシ) (難)

- ・ 獲得できるジョブ：重槍士 / パルチザン
- ・ 前提条件：槍技能取得
- ・ 技能なし値：槍技能－4
- ・ 上限：槍技能レベル
- ・ 刺し / 突き + 4

説明

最低でも2ヘクス以上、離れていないと使用できない
 この技能に成功すれば全力移動後に攻撃しても大振りにならない
 次のターンまで能動防御－2

刺々舞 (シシマイ) (難)

- ・ 獲得できるジョブ：重槍士 / パルチザン
- ・ 前提条件：槍技能取得
- ・ 技能なし値：槍技能 -5
- ・ 上限：槍技能 -1
- ・ 叩き / 振り +2 刺し / 突き +2

説明

叩き攻撃と刺し攻撃を好きな順番で命中判定可能
 二回目の判定には -4
 敵の能動防御 -1

疾風双刃 (シップウソウジン) (難)

- ・ 獲得できるジョブ：双剣士 / ツインソード
- ・ 前提条件：短剣技能取得
- ・ 技能なし値：短剣技能 -4
- ・ 上限：短剣技能レベル
- ・ 切り / 振り -1

説明

すばやく 2 回攻撃を行う

1 回目は通常攻撃

2 回目は 1 回目の命中判定の成功度を使用したフェイント

2 回目の成功度は次のターンの攻撃のフェイントで使用する

天下無双飯綱舞い (テンカムソウイツナマイ) (難)

- ・ 獲得できるジョブ：双剣士 / ツインソード
- ・ 前提条件：短剣技能取得
- ・ 技能なし値：短剣技能 -4
- ・ 上限：短剣技能レベル
- ・ 切り / 振り -1

説明

両手の短剣で同時に攻撃をする

ただし、逆腕の攻撃は逆腕による修正および部位修正に加え
- 4 の修正がかかる

敵の能動防護は -1

天葬蓮華 (テンソウレンゲ) (難)

- ・ 獲得できるジョブ：鎌闘士 / フリッカー
- ・ 前提条件：鎌技能取得
- ・ 技能なし値：鎌技能 -5
- ・ 上限：鎌技能レベル
- ・ 切り / 振り +4

説明

隣接するすべての敵を攻撃することができる。

必ず、振り攻撃で行う。

この動作を行うと次の自分の番まで能動防御 - 4 される。

環伐玖閃 (ワギリキュウセン) (難)

- ・獲得できるジョブ：鎌闘士 / フリッカー
- ・前提条件：鎌技能取得
- ・技能なし値：鎌技能 -5
- ・上限：鎌技能レベル
- ・刺し / 振り +4

説明

大きく振りかぶって、敵に穂先を打ち付ける。

その軌道が数字の9のように見えるため命名された

ただし攻撃後は大鎌は非準備状態になり、さらに自分のターンまで能動防御－2

刺突散弾 (シトツサンダン) (難)

- ・獲得できるジョブ：銃剣士 / スチームガンナー
- ・前提条件：銃剣技能取得
- ・技能なし値：銃剣技能 -2
- ・上限：銃剣技能
- ・刺し / 2 D

説明

銃剣で刺してから発砲により、ダメージをあげる
距離は 1 or 格闘

撥球弾 (ハッキュウダン) (難)

- ・獲得できるジョブ：銃剣士 / スチームガンナー
- ・前提条件：銃剣技能取得
- ・技能なし値：銃剣技能 -7
- ・上限：銃剣技能 -2
- ・叩き / 2D - 2

説明

跳弾を使用した攻撃
敵の能動防御 -4

獅子連撃 (シシレンゲキ) (並)

- ・獲得できるジョブ：拳術士 / グラップラー
- ・前提条件：空手能取得
- ・技能なし値：空手技能 - 4
- ・上限：空手技能
- ・叩き / 突き - 3 + 空手ダメージボーナス

説明

すばやく 2 回攻撃を行う

1 回目は通常攻撃

2 回目は 1 回目の命中判定の成功度を使用したフェイント

2 回目の成功度は次のターンの攻撃のフェイントで使用する

仁王槌 (ニオウツイ) (難)

- ・獲得できるジョブ：拳術士 / グラップラー
- ・前提条件：空手能取得
- ・技能なし値：空手技能 - 4
- ・上限：空手技能
- ・叩き / 振り - 1 + 空手ダメージボーナス

説明

大きく振りかぶっての攻撃

敵の能動防御 +2

金剛発破掌 (コンゴウハツパショウ) (難)

- ・獲得できるジョブ：拳術士 / グラップラー
- ・前提条件：空手能取得
- ・技能なし値：空手能取得 -4
- ・上限：空手技能 +2

説明

連続突き

何発攻撃するか、最初に宣言

但し、一回でも相手に当たったらそこで終了

1 撃目は技能でダメージそのまま

以降、攻撃が増えるたびに技能 -2、ダメージ -1 となる

環伐陸閃(ワギリロクセン)(並)

- ・獲得できるジョブ：鎌闘士/フリッカー
- ・前提条件：鎌技能取得
- ・技能なし値：鎌技能 -2
- ・上限：鎌技能レベル
- ・刺し/振り +4

説明

大鎌を使って、敵を下から打ち上げる。
その起動が数字の6の字に見えるためそう命名された
相手はよけのみ可能
ダメージは与えられないが、ダイス目/4(切り捨て)人数分
敵を空中に打ち上げることができる

無影(ムエイ)(難)

- ・獲得できるジョブ：斬刀士/ブレイド
- ・前提条件：ランニング
- ・技能なし値：ランニング -5
- ・上限：ランニング

説明

この判定に成功すると、移動の半分までなら
大振り攻撃にならない

雷光閃弾(ライコウセンダン)(並)

- ・獲得できるジョブ：銃戦士/スチームガンナー
- ・前提条件：銃剣技能取得
- ・技能なし値：銃剣技能 -2
- ・上限：銃剣技能

説明

威嚇射撃
タマを打ち込んだヘクスを通り抜ける場合はこの技能の成功度を
ペナルティとした通り抜け判定が必要

定歩崩拳 (テイホハウケン) (並)

- ・獲得できるジョブ：拳術士 / グラップラー
- ・前提条件：空手能取得
- ・技能なし値：空手能取得 -4
- ・上限：空手技能 +2

説明

吹き飛ばし

ダメージを与える代わりに、ダメージ /8 ヘクス後退させる

蒼天追撃 (ソウテンツイゲキ) (並)

- ・獲得できるジョブ：拳術士 / グラップラー
- ・前提条件：空手能取得
- ・技能なし値：空手能取得 -4
- ・上限：空手技能 +2

説明

空中に浮いている相手に対してのみ有効

ダメージを与える代わりに、ダメージ /8 人分、さらに空中に浮かせる

輪盤遊戯 (リンバンユウギ) (難)

- ・獲得できるジョブ：銃戦士 / スチームガンナー
- ・前提条件：銃剣技能取得
- ・技能なし値：銃剣技能 -5
- ・上限：銃剣技能 -2

説明

このスキルを使用すると宣言した場合、即時に 1D ふる

そのダイス目により効果が異なる

その効果を元に改めて命中判定を行う

ダイス目	効果
1	クリティカル
2	麻酔弾発射 ダメージ -2 だか 1 点でもダメージを与えた場合、ダメージを修正として体力判定失敗した場合は誘眠の効果

3	炸裂弾発射 相手の防護点を二倍にて計算する防護点を超えた場合追加ダメージとして 1D × 5 の叩きを与えることができる
4	通常弾発射
5	徹甲弾発射 ダメージ +1 さらに相手の防護点を半分にして計算最終的には防護点を超えたダメージの半分を与える
6	ファンプル

要返し (かなめがえし) (難)

- ・ 獲得できるジョブ：妖扇士 / ダンスマカブル
- ・ 前提条件：妖扇技能取得
- ・ 技能なし値：妖扇技能 - 7
- ・ 上限：鎌技能レベル

説明

相手はよけのみ可能

ダメージは与えられないが、成功度人数分敵を空中に打ち上げることができる

呪文

魔導士 / ウォーロック

■火霊系

火霊基本 4 c p

火球、爆裂火球

■水霊系

水霊基本 4 c p

氷球、氷剣

■風霊系

風霊基本 4 c p

雷光、風、嵐、空中歩行

■地霊系

地霊基本 4 c p

石弾

呪療士 / ハーヴェスト

■治癒系

治癒基本 2 c p

小治癒、大治癒、覚醒

■防御系

防御系基本 9 c p

盾、鎧

妖扇士 / ダンスマカブル

■精神操作系

精神操作基本 4 c p

誘眠、集団誘眠

■光 / 闇系

光 / 闇系基本 3 c p

ぼやけ

■移動系

韋駄天、倍速

■音声系

音声基本 2 c p

静寂、忍び足