

エネミースキル&パワー

ここでは、『R1』『R2』『PSG』『PIG』に掲載されていないエネミースキルと、エネミーのみが取得できるパワーのデータを紹介します。

また、エネミースキルの〈フェイス：～〉は、邪神の力を借りるエネミースキルである。一般スキルの〈フェイス：～〉とは異なり、ひとりのエネミーが複数のエネミースキルの〈フェイス：～〉を取得することは可能だ。ただし、エネミースキルの〈フェイス：～〉を取得した場合は邪神の眷属であったり、信者であるという設定になる。

略号について

本書において、『AR2E』関連書籍の、特定のページ番号への参照が書かれていることがある。その略号は以下のとおり。

- 『R1』：『アリアンロッドRPG 2E ルールブック ①改訂版』
- 『R2』：『アリアンロッドRPG 2E ルールブック ②改訂版』
- 『STG』：『ストレンジャーガイド』
- 『EXB』：『エクспанションブック』
- 『PSG』：『パーフェクト・スキルガイド』
- 『PIG』：『パーフェクト・アイテムガイド』

エネミースキル

エネミースキルはエネミーが取得している技や魔術だけではなく、生まれ持った能力も表わしている。データの見方についてはスキルと同じである。『R1』P80～P83を参照のこと。スキルの「効果」などでエネミーレベルを参照する場合、「EL」と略されている。

いりよくまうきよう 威力増強

タイミング：パッシブ

判定：－ 対象：自身

射程：－ コスト：－

SL上限：上限なし

効果：特殊攻撃のダメージに+〔SL×2〕する。

特殊攻撃が得意であることを表わすスキル。

うんめいへんてん 運命変転

タイミング：効果参照

判定：自動成功 対象：自身

射程：－ コスト：－

SL上限：上限なし

効果：「効果」に「フェイトをn点消費」（nには数字が入る）とあるスキルと同時に使用する。その「効果」でフェイトを消費せずにそのスキルを使用できる。ただし、任意にフェイトを消費して効果が変わるスキルと、「分類：ロール」のスキルには効果を発揮しない。1シーンにSL回使用可能。

運命をねじ曲げることができることを表わすスキル。

オブジェクト破壊

タイミング:メジャーアクション

判定:自動成功 対象:効果参照

射程:シーン コスト:-

SL上限:上限なし

効果:シーン内に存在するオブジェクトひとつを破壊する。ただし、破壊不可のオブジェクトを壊すことはできない。1シナリオにSL回使用可能。

物体を確実に破壊するスキル。

回避強化

タイミング:パッシブ

判定:- 対象:自身

射程:- コスト:-

SL上限:上限なし

効果:回避判定の達成値に+SLする。俊敏な動きなどで回避を得意としていることを表わすスキル。

完全耐性

タイミング:パッシブ

判定:- 対象:自身

射程:- コスト:-

SL上限:1

効果:取得する際、属性からひとつ選択せよ。ただし、あなたの対抗属性は選択できない。《完全耐性:火》のように記述する。あなたは選択した属性の魔法ダメージによるHPダメージを受けない。選択した属性ごとに別のスキルとして扱う。

特定の精霊の力に対して強力な耐性を持っていることを表わすスキル。

感知困難

タイミング:パッシブ

判定:- 対象:自身

射程:- コスト:-

SL上限:1

効果:敵キャラクターがエンゲージしていても、隠密状態になることができる。

一瞬だけ意識を逸らしたり、完全に透明になるなど、敵が近くにいっても感知されることがなく姿を隠すことができることを表わすスキル。

強化召喚

タイミング:パッシブ

判定:- 対象:自身

射程:- コスト:-

SL上限:上限なし

効果:あなたが使用する《召喚》(「R2」P232)で登場したエネミーが行なう判定に+1D、攻撃のダメージに+[(SL)D]する。

より力強いエネミーを呼び出すスキル。

禁忌魔術

タイミング:パッシブ

判定:- 対象:自身

射程:- コスト:-

SL上限:上限なし

効果:魔術判定に+[(SL)D]する。

人知を超えた魔術の技を取得していることを表わすスキル。

苦痛耐性

タイミング:戦闘不能

判定:自動成功 対象:自身

射程:- コスト:-

SL上限:上限なし

効果:あなたの戦闘不能を回復し、さらに[HP]を[SL×10]点にする。あなたが未行動だった場合、行動済にはならない。1シーンに1回使用可能。

攻撃を受けても、痛みを耐えて立ち続けるスキル。

グレートブレス

タイミング:ムーブアクション

判定:自動成功 対象:自身

射程:- コスト:-

SL上限:上限なし

効果:あなたが取得している《ウィルブレス》(「R1」P332)《複合ブレス》(P7)《ブレス》(「R1」P336)の射程内から[SL+1]個以下のエンゲージを選択する。その攻撃の対象を、選択したエンゲージにいる任意のキャラクターに変更する。この効果はメインプロセス終了まで持続する。1シーンに1回使用可能。

広範囲にブレスを吐き出す。

携帯

タイミング:アイテム

判定:- 対象:自身

射程:- コスト:-

SL上限:上限なし

効果:取得する際、アイテムからひとつ選択せよ。《携帯:HPポーション》のように記述する。選択したアイテムをSL個取得する。選択したアイテムごとに別のスキルとして扱う。

アイテムを携帯していることを表わすスキル。

げんわく きり 幻惑の霧

タイミング:メジャーアクション

判定:自動成功 **対象:**場面

射程:シーン **コスト:**—

SL上限:1

効果:《暗視》(『PSG』P402)のような[暗闇](明度ルールを採用している場合は明度1~3)の影響を受けないスキル、アイテム、パワーを取得していないキャラクターに有効。対象が行なう命中判定に-1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。

濃い霧や幻覚を発生させることにより、その場にいるすべての者の攻撃を難しくするスキル。

こうげきかんち 攻撃感知

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:1

効果:取得する際、あなたが取得している「タイミング:メジャーアクション」のスキルからひとつ選択せよ。《攻撃感知:逃走》のように記述する。一度でもHPダメージを受けると、以後のメジャーアクションで選択したスキルを使用し続ける。この効果はシーン終了まで持続する。選択したスキルごとに別のスキルとして扱うが、他の《攻撃感知:〜》を取得することはできない。

こうそくじゅんび 高速準備

タイミング:ムーブアクション

判定:自動成功 **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:「タイミング:マイナーアクション」のスキルを同時に使用する。この効果により、そのスキルがムーブアクションで使用可能となる。ただし、そのメインプロセスのマイナーアクションで、そのスキルは使用できない。1シーンにSL回使用可能。

素早く攻撃の準備を整えることができることを表わすスキル。

こうわん 豪腕

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:武器攻撃のダメージに[+(SL)D]する。

異常に発達した筋肉を持つなど、高い攻撃能力を持っていることを表わすスキル。

まつぷこうげき 撒布攻撃

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:特殊攻撃の命中判定に+[(SL)D]する。

広範囲にプレスを吐くなど、回避を困難にするスキル。

しきべつふのう 識別不能

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:1

効果:あなたは「識別値:—」となり、エネミー識別ではあなたの能力などを知ることができなくなる。エネミー識別を行なった場合は必ず失敗し、このスキルを取得していることのみが分かる。GMは情報収集など、別の手段であなたの能力などが分かるようにしてもよい。

記録に残っていないなど、正体を識別できないことを表わすスキル。

しゅうふうじんらい 疾風迅雷

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:特殊攻撃のダメージに[+(SL)D]する。

高い威力を持つ特殊攻撃を行なうことができることを表わすスキル。

じゃしん ちから 邪神の力

タイミング:判定の直後

判定:自動成功 **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:3

効果:メジャーアクションで行なう判定の直後に使用する。その判定の結果をクリティカルに変更する。クリティカルによるダイスロールの増加が発生した場合、6の目の数にかかわらず、そのダイスロールに+1Dする。1シナリオにSL回使用可能。

邪神の力を借りることによって、一瞬だけ超常的な力を得るスキル。

しゃていえんちよう 射程延長

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:「タイミング:メジャーアクション」で「射程」がmで指定されているスキルの「射程」に+[SL×5]mする。

使用する技の射程が通常よりも長いことを表わすスキル。

しゅんそく 駿足

タイミング:パッシブ

判定:— 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:上限なし

効果:[移動力]に+[SL×2]する。

足が速い、魔術で速度を強化しているなど、高速で移動できることを表わすスキル。

しゅんそく 迅速

タイミング:パッシブ

判定:— 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:上限なし

効果:[行動値]に+SLする。

瞬発力が高い、魔術で俊敏性が高くなっているなど、動きが素早いことを表わすスキル。

じんばいつたい 人馬一体

タイミング:パッシブ

判定:— 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:1

効果:騎乗状態となる。シーンに登場する際、このスキルの効果を適用するか、適用しないかを選択すること。このスキルの効果の適用と解除はマイナーアクションで行なう。

馬や竜などに騎乗していることを表わすスキル。

スーパーマスター

タイミング:パッシブ

判定:— 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:5

効果:取得する際、クラスからひとつ選択。《スーパーマスター:ウォーリア》のように記述する。あなたは選択したクラスの「タイミング:パッシブ」を含む、任意のスキルを取得している。SLはこのスキルのSLとする(SL上限は超えない)。選択したクラスごとに別のスキルとして扱う。

ある技術を極めたことを表わすスキル。

そうび 装備

タイミング:アイテム

判定:— 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:1

効果:取得する際、盾、防具(頭部)、防具(胴部)、防具(全身)、防具(補助防具)、装身具からひとつ選択せよ。《装備:盾》のように記述する。選択したアイテムを装備しているものとして、スキル、パワー、アイテムを使用できる。選択した装備部位ごとに別のスキルとして扱う。

盾や防具を装備していることを表わすスキル。

たたか 戦いの序曲

タイミング:セットアッププロセス

判定:— 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:1

効果:「タイミング:セットアッププロセス」のスキルをふたつ使用できる。この時に同じスキルを連続して使うことはできない。

戦闘を行なうための準備を行なうスキル。

たましいくだ 魂砕き

タイミング:パッシブ

判定:— 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:上限なし

効果:あなたが行なう攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、その攻撃の対象に[SL×3]点のMPロスを与える。

攻撃と同時に精神にもダメージを与えるスキル。

ちようぜつまりよく 超絶魔力

タイミング:パッシブ

判定:— 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:上限なし

効果:魔法攻撃のダメージに+[(SL)D]する。

失われた魔術の知識を持っている、膨大な量の魔力を保有しているなど人知を超えた破壊力の魔術を行使できることを表わすスキル。

ついでまほう 追尾魔法

タイミング:マイナーアクション

判定:自動成功 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:1

効果:あなたが行なう魔法攻撃に対するリアクションの判定に-1Dする。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

追尾性能を持つ魔法攻撃を行なうスキル。

とうそう 逃走

タイミング:メジャーアクション

判定:自動成功 **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:1

効果:即座にシーンから退場する。このスキルによってあなたが退場した場合、あなたの分のドロップ品決定ロールは行なうことができない。

逃げ出すことに長けていることを表わすスキル。

とくいぶんや 得意分野

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:取得する際、能力値からひとつ選択。《得意分野:筋力》のように記述する。選択した能力値による判定に+[(SL) D] する。選択した能力値ごとに別のスキルとして扱う。

並外れた俊敏性、人間ではありえないほどの筋力など、特定の能力が高いことを表わすスキル。

とくしゅしょうかん 特殊召喚

タイミング:《召喚》

判定:自動成功 **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:1

効果:《召喚》(『R2』P232)と同時に使用する。《召喚》で登場させるエネミーの数を1D体に変更する。

一度にたくさんのしもべや部下を召喚できることを表わすスキル。

おんげき 念撃

タイミング:メジャーアクション

判定:知力 **対象:**単体

射程:20m **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:対象の【精神】と対決を行なう。この対決に勝利した場合、対象に[SL×2]点のHPロスを与える。

相手の精神に働きかけ、対象の肉体にダメージを与えるスキル。

パラエレメンタル

タイミング:パッシブ

判定:— **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:1

効果:取得する際、属性からふたつ選択せよ。対抗属性を選択できない。《パラエレメンタル:地/火》のように記述する。あなたは選択したふたつの属性となる。選択した属性ごとに別のスキルとして扱うが、他の《パラエレメンタル:〜》を取得することはできない。

ふたつの属性を併せ持っていることを表わすスキル。

フェイス:インディマ 魔術

タイミング:メジャーアクション

判定:魔術判定 **対象:**単体

射程:20m **コスト:**—

SL上限:1

効果:対象が行なうリアクションは自動的に失敗となり、リアクションを使用するスキル、アイテムは使用できなくなる。この効果はラウンド終了まで持続する。1シーンに1回使用可能。

“傲慢の神”インディマの呪いにより、敵に災いをもたらすスキル。

フェイス:クロムクルー 魔術

タイミング:セットアッププロセス

判定:魔術判定 **対象:**範囲(選択)

射程:シーン **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:対象の【物理防御力】と【魔法防御力】に-[SL×3](最低0)する。この効果はシーン終了まで持続する。1シーンに1回使用可能。

“憎悪の神”クロムクルーの呪いにより、守りの力を打ち砕くスキル。

フェイス:セルノーグ

タイミング:ダメージロールの直前

判定:自動成功 **対象:**自身

射程:— **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃で1点でもHPダメージを与えた場合、[毒(SL)]を与える。もし攻撃の対象がすでに[毒]を受けている場合、その効果強度に+SLする。

“腐敗の神”セルノーグの呪いにより、生きたまま生物を腐敗させるスキル。

フェイス:トリアラク 魔術

タイミング:セットアッププロセス

判定:魔術判定 **対象:**範囲(選択)

射程:シーン **コスト:**—

SL上限:上限なし

効果:対象が行なう攻撃のダメージに-[SL×2](最低0)する。この効果はラウンド終了まで持続する。1シーンに1回使用可能。

“恐怖の神”トリアラクの呪いにより、勇気をくじくスキル。

フェイス：ブレーグ 魔術

タイミング：セットアッププロセス

判定：魔術判定 対象：範囲（選択）

射程：シーン コスト：-

SL上限：上限なし

効果：対象の【行動値】に-[SL×3]（最低0）する。この効果はラウンド終了まで持続する。1シーンに1回使用可能。

“虚栄の女神”ブレーグの呪いにより、動きを束縛するスキル。

フェイス：マハディルグ 魔術

タイミング：セットアッププロセス

判定：魔術判定 対象：範囲（選択）

射程：シーン コスト：-

SL上限：1

効果：対象が行なう回避判定に-1Dする。この効果はラウンド終了まで持続する。1シーンに1回使用可能。

“欲望の女神”マハディルグの呪いにより、不運をもたらすスキル。

フェイス：ミーヴァル 魔術

タイミング：セットアッププロセス

判定：魔術判定 対象：範囲（選択）

射程：シーン コスト：-

SL上限：上限なし

効果：効果をダイスで求める「分類：魔術」に有効。対象に魔術を使用し、対象が使用する魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減、行動値増加、行動値軽減を行なう「分類：魔術」の効果に-[SL×2]（最低0）する。この効果はラウンド終了まで持続する。1シーンに1回使用可能。

“猜疑の女神”ミーヴァルの呪いにより、魔力を奪い去るスキル。

フェイス：モリーアン 魔術

タイミング：セットアッププロセス

判定：魔術判定 対象：範囲（選択）

射程：シーン コスト：-

SL上限：上限なし

効果：対象が行なう武器攻撃の命中判定に-[(SL)D]する。この効果はラウンド終了まで持続する。1シーンに1回使用可能。

“嫉妬の女神”モリーアンの呪いにより、攻撃の手を鈍らせるスキル。

武器増強

タイミング：パッシブ

判定：- 対象：自身

射程：- コスト：-

SL上限：上限なし

効果：武器攻撃のダメージに+[SL×2]する。

通常よりも強力な武器などを持っていることを表わすスキル。

武器耐性

タイミング：パッシブ

判定：- 対象：自身

射程：- コスト：-

SL上限：1

効果：取得する際、武器の「種別」からひとつ選択。《武器耐性：長剣》のように記述する。あなたは選択した「種別」の武器による武器攻撃でHPダメージを受けない。選択した「種別」ごとに別のスキルとして扱う。

特定の武器からの攻撃に対して、強力な耐性を発揮することを表わすスキル。

武器投射

タイミング：マイナーアクション

判定：自動成功 対象：自身

射程：- コスト：-

SL上限：1

効果：「射程：至近」の武器を使用による射撃攻撃が可能となる。この時、使用する武器は射撃可能として扱う。その攻撃は「射程：10m」となる。攻撃に使用した武器はあなたの手に戻り、装備品となる。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

白兵戦用の武器を相手に投げて使うスキル。

吹き飛ばし

タイミング：マイナーアクション

判定：自動成功 対象：自身

射程：- コスト：-

SL上限：上限なし

効果：あなたが行なう攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、その攻撃の対象を[SL×5]m以内の場所に移動させる。この時、エンゲージから離脱させることもでき、封鎖の影響も受けない。対象をどの方向に移動するかはあなたが決定すること。この効果はメインプロセス終了まで持続する。

相手を吹き飛ばすスキル。

複合属性攻撃

タイミング：パッシブ

判定：- 対象：自身

射程：- コスト：-

SL上限：1

効果：取得する際、属性からふたつ選択せよ。対抗属性は選択できない。《複合属性攻撃：火/光》のように記述する。武器攻撃のダメージは、選択した属性の魔法ダメージとなる。属性ごとに別のスキルとして扱うが、他の《複合属性攻撃：〜》を取得することはできない。

武器攻撃にふたつの属性の力が付与されていることを表わすスキル。

複合プレス

タイミング:メジャーアクション

判定:効果参照 **対象:**範囲(選択)

射程:20m **コスト:**-

SL上限:1

効果:取得する際、属性からふたつ選択。対抗属性は選択できない。《複合プレス:火/光》のように記述する。対象に特殊攻撃を行なう。命中判定は【器用】判定、ダメージは[2D+EL×2]の選択した属性の魔法ダメージとなる。選択した属性ごとに別のスキルとして扱う。

クリティカル:ダイスロール増加。

複数の属性を持つ息を吐くスキル。

複合魔術攻撃

魔術

タイミング:メジャーアクション

判定:魔術判定 **対象:**単体

射程:20m **コスト:**-

SL上限:1

効果:取得する際、属性からふたつ選択せよ。対抗属性は選択できない。《複合魔術攻撃:火/光》のように記述する。対象に魔法攻撃を行なう。この攻撃のダメージは、[2D+10]の選択した属性の魔法ダメージとなる。選択した属性ごとに別のスキルとして扱う。

クリティカル:ダイスロール増加。

属性をふたつ持つ魔術で攻撃する。

プレス集束

タイミング:ムーブアクション

判定:自動成功 **対象:**自身

射程:- **コスト:**-

SL上限:1

効果:そのメインプロセスでああなたが使用する《複合プレス》(P7)《プレス》(『R1』P336)を「対象:単体※」に変更し、ダメージを貫通ダメージに変更する。また、このダメージはスキル、アイテムの効果によってダメージ軽減できない。1シーンに1回使用可能。

炎や風などの吐息を集束して吐き出し、防御を打ち破るスキル。

分裂

タイミング:メジャーアクション

判定:自動成功 **対象:**自身

射程:- **コスト:**-

SL上限:1

効果:あなたのいるエンゲージに、あなたと同じエネミーを1体、未行動で登場させる。登場するエネミーの【HP】はあなたの【HP】の半分となり、あなたの【HP】は半分となる。【MP】も【HP】と同様である。1シーンに1回使用可能。

みずからの肉体や魔力を分割して、仲間を増やすスキル。

変幻攻撃

タイミング:パッシブ

判定:- **対象:**自身

射程:- **コスト:**-

SL上限:上限なし

効果:武器攻撃の命中判定に+ [(SL) D] する。

相手に変幻自在な太刀筋で攻撃を加え、回避を困難にするスキル。

変身能力

タイミング:効果参照

判定:自動成功 **対象:**自身

射程:- **コスト:**-

SL上限:1

効果:姿形を変えて、別のキャラクターに化けて、シーンに登場できる。データはあなたのデータのままで変更されない。不審を感じたキャラクターが《変身能力》を見破ろうとした場合、そのキャラクターの【感知】と、《変身能力》を使用したキャラクターの【精神】で対決を行なう。

変身する能力を持っていることを表わすスキル。

魔術強化

タイミング:パッシブ

判定:- **対象:**自身

射程:- **コスト:**-

SL上限:上限なし

効果:魔術判定の達成値に+ [SL+1] する。

魔術を使うことが得意なことを表わすスキル。

魔力増強

タイミング:パッシブ

判定:- **対象:**自身

射程:- **コスト:**-

SL上限:上限なし

効果:魔法攻撃のダメージに+ [SL×2] する。

魔法攻撃が得意なことを表わすスキル。

見切り

タイミング:パッシブ

判定:- **対象:**自身

射程:- **コスト:**-

SL上限:上限なし

効果:回避判定に+ [(SL) D] する。

紙一重で攻撃を避ける技を身につけていることを表わすスキル。

みりょう
魅了

タイミング:メジャーアクション

判定:自動成功 **対象:**単体

射程:視界 **コスト:**-

SL上限:1

効果:対象はあなたの命令にしたがう。この効果はエキストラのみ有効で、あなたが効果を解除するか、戦闘不能、もしくは死亡するまで持続する。

思いのままに他者を操るスキル。

めいちゆうきょうか
命中強化

タイミング:バッシュ

判定:- **対象:**自身

射程:- **コスト:**-

SL上限:上限なし

効果:取得する際、白兵（白兵攻撃）、射撃（射撃攻撃）、特殊（特殊攻撃）からひとつ選択せよ。《命中強化：白兵》のように記述する選択した攻撃の命中判定の達成値に+ [SL+1] する。選択した攻撃ごとに別のスキルとして扱う。

特定の攻撃方法が得意なことを表わすスキル。

ゆうごう
融合

タイミング:メジャーアクション

判定:自動成功 **対象:**単体

射程:至近 **コスト:**-

SL上限:1

効果:対象の【HP】をあなたの【HP】と同じ値だけ、【MP】をあなたの【MP】と同じ値だけ回復する。このスキル使用后にあなたは死亡する。このスキルによって死亡したエネミーは成長点の計算に含めることはできるが、ドロップ品決定ロールを行なうことはできない。

みずからを他者と融合させ、命と引き替えに傷を癒やすスキル。

ゆそういどう
輸送移動

タイミング:効果参照

判定:自動成功 **対象:**範囲（選択）

射程:至近 **コスト:**-

SL上限:1

効果:あなたが移動を行なう直前に使用する。対象はあなたと同時に移動する。移動できる距離は対象と同じになり、移動先は必ずあなたのいるエンゲージとなる。対象はこの効果を拒否できる。

味方を背に乗せるなどして移動させるスキル。

エネミーパワー

ここで紹介するのは、エネミーのみが取得できるパワー（『PIG P360』）である。これらは通常の戦闘を一変させてしまう、特別な力である。

完全物理防御

タイミング: セットアッププロセス

判定: 自動成功 **対象:** 自身

射程: - **コスト:** -

SL上限: 1

効果: あなたは物理ダメージによるHPダメージを受けない。この効果はラウンド終了まで持続する。

物理的な衝撃を完全に受け止め、無効にするパワー。

完全魔法防御

タイミング: セットアッププロセス

判定: 自動成功 **対象:** 自身

射程: - **コスト:** -

SL上限: 1

効果: あなたは魔法ダメージによるHPダメージを受けない。この効果はラウンド終了まで持続する。

魔術的な衝撃を完全に受け止め、無効にするパワー。

穢れし束縛

タイミング: セットアッププロセス

判定: 自動成功 **対象:** 範囲（選択）

射程: 視界 **コスト:** -

SL上限: 1

効果: 対象は「タイミング: イニシアチブプロセス」のスキルを使用できない。この効果はラウンド終了まで持続する。

機先を制した行動を封じる呪いをかけるパワー。

三回攻撃

タイミング: メジャーアクション

判定: 自動成功 **対象:** 自身

射程: - **コスト:** -

SL上限: 上限なし

効果: 武武器攻撃を3回行なう。この攻撃では「タイミング: メジャーアクション」のスキル、パワー、アイテムは使用できない。同じ対象に複数回攻撃しても、別々の対象を1回ずつ、あるいは2回と1回に分けて攻撃してもよい。1シナリオにSL回使用可能。

瞬時に攻撃を3回行なうパワー。

三連魔術

タイミング: メジャーアクション

判定: 自動成功 **対象:** 自身

射程: - **コスト:** -

SL上限: 上限なし

効果: 取得している「タイミング: メジャーアクション」の「分類: 魔術」のスキルを3つ使用する。同じ対象に複数回使用しても、別々の対象を1回ずつ、あるいは2回と1回に分けて攻撃してもよい。この効果で使用した「分類: 魔術」はすべてパワーとして扱われる。1シナリオにSL回使用可能。

瞬時に魔術を3回行使するパワー。

邪神顕現

タイミング: 判定の直後

判定: 自動成功 **対象:** 自身

射程: - **コスト:** -

SL上限: 3

効果: メジャーアクションで行なう判定の直後に使用する。その判定の結果をクリティカルにする。クリティカルによるダイスロールの増加が発生した場合、6の目にかかわらず、そのダイスロールに+10Dする。1シナリオにSL回使用可能。

邪神を自分の体に降ろし、一瞬だけこの世のものとは思えないほどの力を発揮するパワー。

障壁展開

魔術

タイミング: ダメージロールの直後

判定: 自動成功 **対象:** 単体

射程: 30m **コスト:** 20

SL上限: 上限なし

効果: 対象にダメージ軽減を行なう。対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。そのダメージに-[SL×20]する。1回のメインプロセスに1回使用可能。同じタイミングで複数の「障壁展開」が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定できる。

攻撃を受け止め、衝撃を和らげる障壁を展開するパワー。

神魔の力

タイミング: 効果参照

判定: 自動成功 **対象:** 自身

射程: - **コスト:** -

SL上限: 上限なし

効果: 「効果」に「フェイトをn点消費」（nには数字が入る）とあるパワーと同時に使用する。その「効果」でフェイトを消費せずにそのパワーを使用できる。ただし、任意にフェイトを消費して効果が変わるパワーには効果を発揮しない。1シーンにSL回使用可能。

強引に神の力を引き寄せることができると表わすパワー。

すき ぼうぎょ 隙なき防御

タイミング:パッシブ

判定:— 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:1

効果:あなたはあなた以外が使用するスキルやアイテムの効果によるHPロスを受けない。

どんな状況であろうとも隙を見せず、的確な防御行動を行なえることを表わすパワー。

ぜったいこうどう 絶対行動

タイミング:パッシブ

判定:— 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:1

効果:あなたが使用するスキル、パワー、あなたが行なうすべての判定は、スキルの効果によって失敗させることができない。アイテムの効果ならば失敗させることができることに注意。

強靱な肉体や固い意志によって、妨害をものともせずに行動できることを表わすパワー。

ちょうこうはんこうげき 超広範囲攻撃

タイミング:効果参照

判定:自動成功 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:上限なし

効果:あなたが行なう攻撃と同時に使用。この攻撃を「対象:場面(選択)」「射程:視界」に変更する。1シナリオSL回使用可能。

魔力を拡散させる器官を持っている、四肢を長く伸ばしてなぎ払うなど、広範囲を攻撃する能力があることを表わすパワー。

のうりよくふういん 能力封印

タイミング:効果参照

判定:自動成功 対象:単体
射程:視界 コスト:—

SL上限:1

効果:対象が「タイミング:メジャーアクション」のスキルの使用を宣言した時に使用する。そのスキルは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともスキルは使用されたことになるので、対象はコストなどを通常どおり消費する。1シナリオに1回使用可能。

能動的な行動を封じる呪いをかけるパワー。

パワーマスター

タイミング:パッシブ

判定:— 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:5

効果:取得する際、クラスからひとつ選択せよ。《パワーマスター:メイガス》のように記述する。扱う。あなたは選択したクラスの「タイミング:パッシブ」を含む、任意のパワーを取得している(選択した運命クラスの共通パワーも含む)。SLはこのパワーのSLとする(SL上限は超えない)。選択したクラスごとに別のパワーとして扱う。

運命クラスを極めたことを表わす。

ほろ といき 滅びの吐息

タイミング:メジャーアクション

判定:効果参照 対象:場面(選択)
射程:視界 コスト:—

SL上限:1

効果:取得する際、属性からひとつ選択せよ。《滅びの吐息:火》のように記述する。対象に特殊攻撃を行なう。この攻撃の命中判定は【器用】判定、ダメージは[10D+5]の選択した属性の魔法ダメージとなる。選択した属性ごとに別のパワーとして扱う。

クリティカル:ダイスロール増加。

広範囲に属性の力を吐き出すパワー。

むそう わざ 無双の技

タイミング:パッシブ

判定:— 対象:自身
射程:— コスト:—

SL上限:1

効果:あなたが行なう攻撃のダメージは、スキルやアイテムの効果によってダメージ軽減や変更が行なえない。

攻撃があまりに鋭く、防御のいとますらと与えないことを表わすパワー。

れいしょう たいじょう 冷笑の退場

タイミング:効果参照

判定:自動成功 対象:範囲(選択)
射程:至近 コスト:—

SL上限:1

効果:任意のタイミングで使用できる。対象を任意の場所に転送する。ただし、対象は全員同じ場所に転送される。1シナリオに1回使用可能。

即座にその場から別の場所へと転送するパワー。

れんけいがかい 連係瓦解

タイミング:効果参照

判定:自動成功 対象:単体
射程:視界 コスト:—

SL上限:3

効果:対象が「タイミング:パッシブ」以外のギルドサポートの使用を宣言した時に使用する。そのギルドサポートは効果を発揮せず、持続もせずに即座に終了となる。効果を発揮しなくともギルドサポートは使用されたことになる。1シナリオにSL回使用可能。

ギルドのチームワークを妨害するパワー。