



α版

Vr0.2

魔戒流儀

GARO・STYLE

職業リスト

ここでは職業の紹介をします。キャラクターメイキング時には任意の職業を1つ選ぶことになります。

職業の名称

【取得条件】
その【職業】を選ぶ時に必要となる条件です。

【ガジェット】
その職業を選んだ場合に自動的に得られる【ガジェット】です。ただし、取得上の条件を満たしていないと取得できないので、各【ガジェット】の仕様をご確認下さい。MS ○○ pとあるものは「マスカレイド・スタイル基本ルール第二版」のページ数です。

リストの見方

職業の説明

【能力値割り振り点】
その【職業】を選ぶ時に自動的にもらえる【能力値】です。

魔戒騎士

あなたは番犬所に所属する魔戒騎士。陰我を断ち人々を守りし者。

【取得条件】 【命運】1点消費。
【ガジェット】
【騎士の心得】 ■■■■
【番犬所コネ】 ■■■■

【能力値割り振り点】
【肉】+2 【運】+2 【器】+2 【意】+2 【機】+2

魔戒騎士

あなたは番犬所に所属する魔戒騎士。陰我を断ち人々を守りし者。

【取得条件】 【命運】1点消費。
【ガジェット】
【騎士の心得】 ■■■■
【番犬所コネ】 ■■■■

【能力値割り振り点】
【肉】+2 【運】+2 【器】+2 【意】+2 【機】+2

魔戒法師

あなた魔戒法師。魔戒騎士とともに、ホラーを退治する存在。

【取得条件】 【命運】1点消費。
【ガジェット】
【魔戒法術】 ■■■■
【魔導筆】 ■■■■ (ベース武器の【命運】別途)

【能力値割り振り点】
【肉】+1 【運】+3 【器】+2 【意】+2 【機】+2

ガジェット

ガジェットリストの見方

ガジェットはキャラクターの個性を表すものです。行動回数を消費して使うものや、常時使えるものがあります。また、複数取ることによって使用回数を増やせます。その際、効果は重複しません。

リストの見方

ガジェットの名称

オートバイ操縦

■■■■

<説明> あなたはオートバイの操縦が上手い。
<効果> あなたが運転する場合、オートバイの《受け》+2《避け》+2の修正を受ける。

【取得条件】 【命運】0.5点消費。

【発動条件】 常駐。

【使用回数】

□□□ - 使用回数 3 回

□□■ - 使用回数 2 回

□■■■ - 使用回数 1 回

■■■■ - 使用制限が原則ない。自動的に効果がある。

【取得条件】

そのガジェットを取得するために必要な条件です。人間以外の種族でないこと取得できなかったり、職業や能力値によって制限を受けたりします。【種族】や【職業】で取得した場合免除される。

『【命運】1点消費』と書かれていれば、取特には【命運】を支払う必要が有ります。【種族】や【職業】で取得した場合は【命運】の消費は免除されます。

【発動条件】

使用するための条件です。

『常駐』とあれば常に効果があることを意味します。

『なし』は記述の無い限り特に制限なく使用できます。

『行動回数 1回』とあれば、戦闘中は自分の手番の時に行動 1回として行なうものということになります。

戦闘のガジェット

武器習熟

■■■■

<説明> 使い慣れた武器を多彩な方法で使いこなすための経験を積んだだけとを意味する。

<効果> この【ガジェット】を持つ者は【武器習熟のガジェット】の取得が可能となる。この【ガジェット】は「任意の【ガジェット】を取得できる」といった自由選択的に【ガジェット】を取得する効果の対象とはならない。ただし、職業や他の【ガジェット】で、【武器習熟】を指定して取得可能と書かれている場合はその限りではない。

【取得条件】 上記参照。【命運】4点消費。

【発動条件】 常駐。

社会のガジェット

番犬所コネ



<説明>魔戒騎士の活動を統括し、ホラーの出現情報を提供する番犬所。魔戒騎士は通常この組織に属しており、様々な情報を得ている。

<効果>魔戒騎士や魔戒法師、ホラーの動向などの情報を得るのに判定が必要な場合、[判定ロール]が可能となり、判定には+3個をえる。

この[ガジェット]を持っている場合、「番犬所」の指示に従わなくてはならない。従わない場合、「番犬所」の協力は得られず、判定ロールへの修正も適用されない。

あまりに従わないのであれば、制裁措置などが行われるが、それらはGMに一任されセッションないのストーリーとして行われる。

【取得条件】 職業の指定で自動取得。

【発動条件】 常駐。

漂泊の騎士



<説明>必ずしもすべての魔戒騎士が「番犬所」に所属しているわけではない。長い年月の中で、どの「番犬所」にも属さない魔戒騎士も現れた。彼らは、「番犬所」のルールに縛られない。

<効果>この[ガジェット]を取得すると、【番犬所コネ】は取得できない。すでに所得している場合は、削除すること。

【取得条件】 【騎士の心得】の取得。【番犬所コネ】を持っていない。

【発動条件】 常駐。

魔戒騎士のガジェット

騎士の心得

<説明>魔戒騎士となる者が身につけている知識、作法といった教養と、素質や基礎訓練による身体の強化をあら増している。自身が実践しているかどうかはともかく、魔戒騎士としてルールを知っている。また、魔戒騎士の養成施設や師匠のもとで、騎士としての才能を手にしたことも意味する。親が魔戒騎士の場合も多く、その場合、親に鍛えられるケースもある。

<効果>この「ガジェット」を持つ者は、「種族」の「能力値割り振り点」の合計値が15点扱いとなり、「肉体HP」+20点が追加される。【武器習熟】を自動取得。また、GMが許可する魔戒騎士が知っていそうな知識に付いて【機知】で判定ロールが可能、その判定には+3個を得られる。難易度はGMの任意。

【取得条件】種族が「人間」である。【魔戒甲冑】以外の【基本変身】する【ガジェット】を持っていない。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

烈火炎装

<説明>魔導火を全身に纏い、一時的に戦闘力を強化する魔戒騎士の技。

<効果>使用中は【負の組成】を持つ対象に【命中判定】+2個、【武器DP】+2点の効果を得る（属性「破邪」とは別計算）。【魔戒一閃】使用時に「烈火炎装」の炎を全て放つことも可能で、その場合、【魔戒一閃】の【決め技】に【命中判定】+2個、【武器DP】+2点の効果を得る。使用後に「烈火炎装」は効果を失う。

【取得条件】BA、SAである。【騎士の心得】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

魔戒武器

<説明>魔戒騎士は、通常の物理攻撃では倒すことができない「ホラー」を傷つけるためにソウルメタルと呼ばれる超重量金属でできた武器を扱う。感情や意志の力で重量や威力、外見をも変える武器で、魔戒騎士としての修行時に武器を選び、その武器の技を極めている。この武器は魔戒騎士が魔戒甲冑を身につけることによってさらに威力を増す。

<効果>あなたは【一般武器装備のガジェット】(MS00p)の中から任意1つの武器を操る。ただし、属性に【斬撃】【刺突】【衝撃】のどれかが入っていないなくてはならない。ソウルメタル製であり属性に【破邪】が追加。

【取得条件】【騎士の心得】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

魔戒甲冑

<説明>魔戒騎士が身につけるソウルメタル製の対ホラー用甲冑。全身を覆う強固な鎧でありフルフェイスの兜は必ず狼を模したデザインになっている。通常は別空間にあり、魔戒騎士が魔戒武器を使用して頭上の空間を切り裂き召喚することで瞬時に装着される。魔戒騎士はこの甲冑を身につけることでさらに強力な力を発揮することができる。装着にあわせて装備している魔戒武器の外見と攻撃力も強化される。ただし、現世での装着リミットは99.9秒（魔界では時間無制限）であり、それを過ぎると魔戒甲冑は装着を喰う。食われたものは「心滅獣身」と呼ばれ、怪物化した暴走状態となる。速やかに装着を解除しないと魂も喰われて二度と元には戻れなくなる。

<効果>行動回数1回で甲冑が装備される。この装備は【装着状態】の【基本変身】である。装備されると【回避判定《避け》】+3個、【回避判定《受け》】+5点、【追加HP】+40点される。さらにあなたの【魔戒武器】で取得した武器1つに対して【武器命中】+3個、【武器DP】+5点される。これらの効果は装備を解除するまで続く。装備の解除はあなたの手番中に宣言可能で、行動回数の消費は無い。重複取得不可。

■心滅

「変身」してから4ターンが経過すると自分の手番の最初に変身の解除を宣言しなければ【心滅状態】(00p)になる。その場で【命運】を1点支払えば、さらに2ターン【心滅状態】の発動を遅らせることが可能。

【取得条件】【騎士の心得】の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】行動回数1回。

魔戒一閃

<説明>魔戒騎士の一撃はいかなるホラーをも断ち切る最強の一撃。あなたはその力を解放した。

<効果>魔戒騎士の【決め技】。演出や技名は任意に設定可能。この攻撃は、「魔戒甲冑」を装備して放つ技であるため、もし、使用時に「魔戒甲冑」をつけていないのであれば、演出として必ず「魔戒甲冑」が装備される（演出なので使用後は解除される）。攻撃は下記の中から、任意のものを使用時に選んで使用可能。

決め技

名称	射程	命中修正	DP修正	属性	備考
遠隔決め技(基本)	遠隔8	+3	+9	※1	【決め技】使用回数は上記
遠隔決め技(威力)	遠隔8	+0	+12	※1	【決め技】使用回数は上記
遠隔決め技(迅速)	遠隔8	+5	+7	※1	【決め技】使用回数は上記
遠隔決め技(籠ざらい)	遠隔8	+2	+8	※1	全方位の射程マスすべてが対象。使用回数は上記。
近接決め技(基本)	近接1	+3	+11	※1	【決め技】使用回数は上記
近接決め技(威力)	近接1	+1	+13	※1	【決め技】使用回数は上記
近接決め技(迅速)	近接1	+5	+9	※1	【決め技】使用回数は上記
近接決め技(放射)	近接5	+3	+9	※1	【決め技】使用回数は上記
近接決め技(籠ざらい)	近接1	+3	+9	※1	【決め技】隣接マスすべてが対象。使用回数は上記
突撃決め技(基本)	突撃5	+3	+8	※1	【決め技】使用回数は上記
突撃決め技(威力)	突撃8	+0	+11	※1	【決め技】使用回数は上記

※1(基本+強化から1つずつ)

【取得条件】【騎士の心得】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

魔戒格闘



<説明> 剣の柄や手足を使った打突も織り交ぜての戦闘術。超人的な身体能力を前提として編み出された。

<効果>

名称	射程	命中	DP	属性	《避け》	《受け》	命運
魔戒格闘	近接1	+2	+2	衝撃	+2	+2	2

【取得条件】【騎士の心得】の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】常駐。

魔導火



<説明> 魔戒騎士が携帯するライターのような魔導具。様々な用途で使用される。

<効果> 使用用途は以下の通り。

■ホラーの看破

使用回数1回。魔界の炎を灯しことができ、それを使って対象の瞳を照らすと、人間に化けているホラーを見破ることができる。ホラーの場合、瞳に特有の模様が現れる。この判定は確実に人間とホラーを見分けられるが、炎を相手の瞳にかざす場合、相手が数秒以上動かない状態で、相手の眼前10cm以内の場所で炎を見せる必要がある。GMはこの条件を満たした場合のみ看破したと判断すること。

■指令書の解読

使用回数の消費はない。番犬所から送られてくる指令書は、セキュリティの為に魔戒騎士のみが所持する「魔導火」を使用しなければ読めないようになっている。手紙を「魔導火」で焼くことで、空中に魔導文字が浮かび、指令を伝える。

■烈火炎装の発動

魔界の炎で魔戒騎士の鎧を包む「烈火炎装」の発動に使用する。使用回数の消費などは、【烈火炎装】で行う。

【取得条件】【騎士の心得】か【魔戒法術】の取得。【命運】消費なし。

【発動条件】行動回数全消費。

暗黒騎士



NPC用

<説明> 強烈な憎しみなどの負の心を持った魔戒騎士が、わざと心滅獣身を越え、その魂を暗黒に委ねることで到達する姿。外見は魔戒騎士のようだが、鎧は暗黒をまとった「デスメタル」という物質に変化し、より禍々しい姿になっている。「魔戒甲冑」の解除、再召喚も通常通り行えるが、その心は力を求める魔人と化している。

<効果> 変身した姿を見た場合、魔戒騎士や魔戒法師ならそれが通常の魔戒騎士ではないことは自動で知覚できる。この[ガジェット]を取得した場合、【魔戒甲冑】で変身すると、暗黒騎士となる。この力を持つものの性格は、邪悪で際限ない力への渴望を抱えている。もし、良心が芽生えればたちどころに暗黒に飲まれて消滅する。

■心滅状態の制御

4ラウンド目になっても「心滅獣身」にはならない。また、自分の意思で、1戦闘に1回、行動回数1回を使用して[心滅状態]になることが可能。その場合、自分の意思で行動を行える。

【取得条件】【魔戒甲冑】の取得。

【発動条件】常駐。

魔導馬のガジェット

魔導馬



<説明>魔戒法師によって作られる魔戒獣の一種。動物の骸に魔獣を封じて作り上げる。取得するためには、100体のホラーを封じた魔戒騎士が、現世と真魔界の間にあるという「心の魔界」に精神を飛ばして、自身の影とも言うべきものと戦い勝利しなくてはならない。その試練に打ち勝てば、魔導馬はあなたに従う。また、魔導馬は魔戒甲冑と同様に師匠から受け継がれていくのが一般的。魔戒騎士は必要に応じて現世でも真魔界でも自在に召喚でき、その魔力で魔戒騎士の武器を一時的に強化する。

<効果>

魔導馬は[行動共有ルール]で行動させられる。データは[簡易エネミー]のものを参照。

名称	移動力	車両HP	乗員	命運	避/受
魔導馬	40	80	2	—	0/0

■武器強化

契約している魔戒騎士の武器を強化する。召喚中は自動で発動。武器は外見も勇ましくなり、DP + 4点される。重複取得不可。

[取得条件] 【騎士の心得】の取得。【命運】2点消費。

[発動条件] 行動回数1回。

魔戒法師のガジェット

魔戒法術



<説明>人類がホラーに対抗するために編み出した数々の秘術を習得している。魔戒法師としての修練によって習得する知識と技術、作法をあらわしている。

<効果>魔戒法師、魔戒騎士、ホラーに関わる知識に精通している。それらの知識について[判定ルール]が必要な場合、判定が可能で、その判定には+3個をえる。もし、【騎士の心得】を持っているか、後に取得する場合、この[ガジェット]は【命運】1.5点ではなく3点として計算する。

[取得条件] 種族が「人間」である。【命運】1.5 (3) 点消費。

[発動条件] 常駐。

魔導筆



<説明>魔戒法師が使用する筆状の魔法発動器。気の力を増幅し、何も無い空間に呪文を展開して力を発動したり、直接エネルギーを放つ。また、その力を利用して、武器としても使用する。法師によって魔導筆の形状やサイズは様々である。

<効果> [武器表]の射程が[遠隔]の武器をベースにデータを作成する。属性が[実弾]の場合、[衝撃]に変更される。属性として[破邪]が追加される。また、[命中判定]に+1個をえる。

[取得条件] 【魔戒法術】の取得。ベース武器の【命運】+【命運】0.5点消費

[発動条件] 行動回数1回。

魔導符



<説明>魔戒法師が使用する札状のアイテム。効果も多様で、大きさや使用する枚数も様々。札にはあらかじめ術が封じられていて、複雑な手順を省略して発動が可能。個々の魔導符には専用の名前があるが、それらはPLが任意に決めて良い。

<効果> 使用回数と行動回数1回を消費して発動。効果は任意1つ1回の[判定ルール]に+5個の効果を与える。GMが許可する限り、ゲーム中の判定に使用可能。武器に貼って命中判定をあげたり、札自体が羅針盤となって、対象を探す判定ルールをあげたり、パソコンに貼って検索精度を高めても良い。ただし、どの場合も行動回数1回を消費する。シーン内にいる他者に適用する事も可能。戦闘シーンで他者に使用する場合、あなたの手番に使用しても良いし、手番がきていない場合、他者の任意の判定前に使用を宣言する事で適用可能。

[取得条件] 【魔戒法術】の取得。【命運】1点消費。

[発動条件] 行動回数1回。

魔導印



＜説明＞魔戒法師が使用する特殊な装備。法師が、自身の特性に合わせて装備する場合がある。この装備はナイフやピストルといった武器らしいものから、旗や扇子といった、一見武器とは思えないものもまで様々に存在する。大抵の場合、師匠から受け継いでいるか、自分で作成している。どれも、神秘的なデザインをしている。

＜効果＞[武器表]の武器をベースにデータを作成する。外見は任意だが、モチーフは必要。属性が[実弾]の場合、[衝撃]に変更される。属性として[破邪]が追加される。また、[武器 DP]に+2点をえる。

【取得条件】[魔戒法術]の取得。ベース武器の【命運】+【命運】1点消費

【発動条件】行動回数1回。

固有魔導器



＜説明＞魔戒法師が使用する特殊な装備。法師が、自身の特性に合わせて装備する場合がある。この装備はナイフやピストルといった武器らしいものから、旗や扇子といった、一見武器とは思えないものもまで様々に存在する。大抵の場合、師匠から受け継いでいるか、自分で作成している。どれも、神秘的なデザインをしている。

＜効果＞[武器表]の武器をベースにデータを作成する。外見は任意だが、モチーフは必要。属性が[実弾]の場合、[衝撃]に変更される。属性として[破邪]が追加される。また、[武器 DP]に+2点をえる。

【取得条件】[魔戒法術]の取得。ベース武器の【命運】+【命運】1点消費

【発動条件】行動回数1回。

禁則符



＜説明＞魔戒法師が使用するお札には、名称、形状、効果も様々な、対象を特殊状態にする札がある。

＜効果＞【命運】を0.5点支払うことに「特殊状態符リスト」から1つの札の効果を取得できる。この札は、自身に使用するほか、【意思】×1マス内の任意の対象に放って適用させることも可能。効果を望まない対象には、素手や武器での攻撃に乗せて強制的に貼り付けることも可能。この場合は、本来の攻撃効果に加えて札の効果が発動する。外れた場合でも消費する。

■練度強化

使用する際に1ラウンドを消費して儀式を行うことで、効果の難易度が、基本の2から+1される。さらにラウンドを儀式に費やせば、最大+4まで可能。練度強化は戦闘シーン以外では使用不能。

■特殊状態符

全ての札は下記の判定で使用される

名称	射程	命中	DP	属性	属性
禁則符(共通)	遠隔8	+3	—	破邪	下記より1つ選択
火炎符[炎上判定2]/気絶符[気絶判定2]/転倒符[転倒判定2] /毒符[毒判定2]/溶解符[溶解判定2]/幻惑符[スタン判定2] /盲目符[無視界判定2]					

【取得条件】[魔戒法術]の取得。【命運】消費は表参照。

【発動条件】行動回数1回。

武器習熟のガジェット

連撃



<説明>素早く放たれる高速の剣技。

<効果>近接攻撃で使用可能。命中判定を2回振り直せる。振り直した場合、前回の結果は破棄される。近接攻撃でのみ使用可能。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【命中判定】前。

ブレイク



<説明>攻撃をかける前に足払いや打撃、あるいは牽制攻撃などで相手のバランスを崩させ隙を作る。

<効果>近接攻撃で使用可能。【運動】難易度2の【判定ロール】に失敗した場合、【回避判定《受け》】-4個となる。効果はその1攻撃のみ。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【命中判定】前。

ブロッキング



<説明>武器を使って攻撃を受け止める技。

<効果>使用中の武器の【武器命中】の数値を【防具回避《受け》】の数値に足せる。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【回避判定《受け》】前。

切り返し



<説明>相手の攻撃をはじいて、自分が逆に攻撃を行う。

<効果>お互いが隣接している場合に使用可能。相手の攻撃を【回避判定《避け》】で回避に成功したら直ちに使用中の「武器の本来のDP修正」分のダメージを相手に与える。このダメージには【ガジェット】や【アクトカード】なども含めて追加のダメージを付与できない。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【回避判定《避け》】後。

強制切り返し



<説明>相手の攻撃を顧みず、自分が逆に攻撃を行う。

<効果>お互いが隣接している場合に使用可能。使用回数1回を使用して、相手の攻撃に対して【回避判定】後に、判定結果とは関係なく直ちに使用中の「武器の本来のDP修正」分のダメージを相手に与える。このダメージには【ガジェット】や【アクトカード】なども含めて追加のダメージを付与できない。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【回避判定】後。

大斬



<説明>大きな隙と引き換えに破壊力のある斬撃を放つ。

<効果>近接攻撃で使用可能。【武器命中】の数値を最大10まで【武器DP】に変換できる。使用回数1回で1攻撃に使用可能。1ラウンドに1回しか使用できない。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【命中判定】前。

ウエポンバリー



<説明>武器を使って攻撃を受け流す技。

<効果>使用中の武器の【武器命中】の数値を【防具回避《避け》】の数値に足せる。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【回避判定《避け》】前。

二刀流



<説明>左右の手で2つの武器を扱う。2つが異なる武器でも構わない。

<効果>攻撃時に持ち替え無しでどちらの武器も使用可能。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】0.5点消費。

【発動条件】常駐。

スタイル:スピード



<説明>あなたの戦闘スタイルの特徴は、その速さにある。

<効果>【移動力】が+3マス、【回避判定《避け》】+2個、【武器DP】-3点。重複取得不可。

【取得条件】【武器習熟】の取得。【スタイル:ストレンクス】【スタイル:トリック】の未取得。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

スタイル:ストレンクス



<説明>あなたの戦闘スタイルの特徴は、その力にある。

<効果>【武器命中】-2個、【武器DP】+3点。重複取得不可。

【取得条件】【武器習熟】の取得。【スタイル:スピード】【スタイル:トリック】の未取得。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

スタイル:トリック



<説明>あなたの戦闘スタイルの特徴は、その奇抜さである。

<効果>【武器命中】+3個、【武器DP】-2点。重複取得不可。

【取得条件】【武器習熟】の取得。【スタイル:スピード】【スタイル:ストレンクス】の未取得。【命運】消費なし。

【発動条件】常駐。

ディフェンスカウンター



<説明>相手が武器を防御に使用する事を読み、その武器を弾き飛ばす。

<効果>お互いが隣接している場合に使用可能。相手が武器を使った回避（【ウエボンバリー】や【ブロッキング】など）を行った場合、使用を宣言できる。相手は【機知】難易度3に失敗すると、使用中の武器を2Dマス離れた場所に飛ばしてしまう。（GMが指定）

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】相手が武器を使った【回避判定】を行った後。

目くらましの妙技



<説明>相手が攻撃モーションに入った瞬間に、剣で光を反射して目をくらませる。武器で砂を巻き上げ視界を遮る。付近のものを撒き散らすなどして視界を妨げ、狙いの正確性を失わせる。といった攪乱行為を行う。

<効果>お互いが隣接している場合に使用可能。相手の命中判定前に宣言することで自動発動、相手のダイスの5の目も失敗扱いにする。効果は1攻撃のみ。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】相手の【命中判定】前。

武器押さえ込み



<説明>あなたは手持ちの武器で相手の武器を抑え込み、行動を封じて空いた手で格闘攻撃を行う。

<効果>お互いが隣接している場合に使用可能。相手が【肉体】の【対抗ロール】に失敗すると相手とあなたは武器、移動を使った回避の【ガジェット】は使用できない状態となる。あなたは手番の行動として【格闘術】の攻撃が行える。両手に個別の武器を持っているならば、抑え込むのに使用しなかったほうの武器を攻撃に使用しても良い。押さえ込めるのは自分の手番のあいだのみ。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【命中判定】前。

トリックステップ



<説明>変幻自在の移動術。

<効果>使用回数を消費した数だけ移動力が+5マスされる。効果は1回の移動のみ。

【取得条件】【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【移動】前。

迎撃の妙技



<説明>武器を使って、遠隔攻撃による飛来物を打ち払うことができる。たとえそれが、衝撃波や光線だったとしてもである。

<効果>遠隔攻撃の【回避判定】時、相手の攻撃のダメージ最終合計値をあなたの使用中の武器の「武器の本来のDP修正」分だけ判定前に軽減できる。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

機動の妙技



<説明>あなたの移動は攻撃と完全な連携を可能にしている。

<効果>移動後に攻撃を行うならば、その移動は行動回数に含めない。移動して攻撃を1行動として扱う。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】2.5点消費。

【発動条件】常駐。

防空の妙技



<説明>あなたは武器を振るうことで生じる剣圧で、遠隔攻撃を無力化する。たとえそれが、衝撃波や光線だったとしてもである。

<効果>遠隔攻撃の【回避判定】時に宣言し、使用回数1回を消費することで遠隔攻撃を1攻撃だけ無効化する。ただし【決め技】には無効。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】【回避判定】前。

極限の気迫



<説明>あなたの一撃はみるみる気力をまとい、強大な一撃に姿を変えた！

<効果>お互いが隣接している場合に使用可能。あなたは攻撃のダメージ結果が出たあとで、その攻撃を【決め技】扱いに変更できる。直ちに【成功数】をダメージに足せる。

【取得条件】BAである。【武器習熟】の取得。【命運】2点消費。

【発動条件】ダメージ算出後。

押し込み



<説明>攻撃を利用して相手の動きを誘導する。

<効果>お互いが隣接している場合に使用可能。あなたの攻撃が命中した場合（相手が《受け》を選んだ場合も含む）、相手はあなたとの位置関係を維持したまま、強制的に移動させられる。あなたの【移動力】1/2マスまで任意に両者とも移動して良い。ただし、移動で入れない場所（壁の中など）へは移動できない。崖などへ相手を落としたい場合は【肉体】の【対抗ロール】を行い、相手が勝てば踏みとどまり、失敗すると落とされる。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。

【発動条件】常駐。

カウンターブレイク



<説明>あなたの攻撃は相手の反撃タイミングを奪う！
 <効果>自分の攻撃に対して相手が手番以外の反撃を行う[ガジェット]（【切り返し】や【強制切り返し】など）の使用を行いたい場合、【意思】難易度3に成功する必要がある。この効果はあなたが宣言した場合にのみ発動する。

【取得条件】BAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。
 【発動条件】相手から反撃の宣言があった時。

タイミングブレイク



<説明>あなたの攻撃は相手の行動タイミングを鈍らせた！
 <効果>攻撃を命中させた場合（相手が《受け》を選んだ場合も含む）に使用回数を1回消費することで使用可能。相手は【意思】難易度3に成功しないと、手番を次ラウンドから3遅くなる。

【取得条件】BA、SAである。【武器習熟】の取得。【命運】1点消費。
 【発動条件】【命中判定】後。

体質のガジェット

血に染まりし者



<説明>ホラーの返り血を浴びた人間は100日後に死ぬ。ホラーの返り血は、浴びるとすぐに皮膚に浸透し見た目は分からなくなるが、ホラーにだけ分かる、甘く甘美な匂いを放ち始める。その匂いにつられて、ホラーが集まってくるため、そのものの命は風前の灯となる。そして、運良く生き残ったとしても100日後には絶命する。助かるには、ホラーを生み出す陰我に満ちた「紅蓮の森」と呼ばれる場所になる「ヴァランカスの実」の汁を飲むしか無い。
 <効果>ゲーム上の効果としては、戦闘シーンで、特に優先順位が明確でないホラーがいた場合、優先的に狙われる事になる。GMはそのように行動させる。100日の寿命はGMがシナリオとして利用するか、PLが【命運】がつきた場合の演出に利用するなど、任意に使用してよい。

【取得条件】種族が「人間」である。【命運】消費無し。
 【発動条件】常駐。

ホラーのガジェット

ホラーは基本的に NPC である。また、個々の特徴が多彩であるため、能力のほとんどは各ホラー固有のものである。GM はホラーをデザインする際に個々に設定すること。下記はホラー共通の [ガジェット] である。

闇の住人

■■■ NPC用

<説明>ホラーであるあなたは太陽の光の元ではあまり活動できない。

<効果>【飛行・2】【負の組成】を自動取得。下記の効果を受ける。この [ガジェット] をもっているもので、人間に憑依していないものは「素体ホラー」と呼ばれる共通の姿をしている。醜悪な外見と一對の羽根をもっている。

■明るい場所での活動制限

あなたは光を嫌い闇で活動する。日光の元ではあらゆる判定に -8 のペナルティを受け、毎ターンの自分の手番の最初に軽減不能の 5 点の DP を受ける (非戦闘シーンの場合 1 分毎)。ただし、人間に憑依している状態 (人間体) なら制限は受けない。

■暗闇での活動

夜や闇の中などでの活動には制限はなく、完全な闇でも見通すことができる。

【取得条件】 種族が「ホラー」である。【命運】 消費無し。

【発動条件】 常駐。

ホラー憑依

■■■ NPC用

<説明>森羅万象あらゆるものには「陰我」と呼ばれる闇が存在する。その闇を通して現れるホラーは、思考の会う人間を見つけると、陰我から流れ出す魔界文字状の黒い流れとなって目や鼻口などから体内に流れ込むように入り込んで同化し、本来の力を得た固有の姿を獲得する。憑依された人間自身は原則的に憑依時に死亡する。しかし、外見、記憶などは残り、場合によっては自分が憑依した人間自身だと思込む場合もある。以降、人間の姿をとる場合は、憑依した人間の姿になる。損場合も外見は人間でもその身体能力はホラーのものである。

<効果>【怪人体】【疑似人間体】を自動取得する。キャラクター作成時にどんな人間に憑依したのか、怪人体時の姿はどのようなものを設定する。今後人間体になる場合、憑依したのもの姿となる。人間体の状態であれば、日中でも行動によるペナルティは受けない。

【取得条件】 種族が「ホラー」である。【命運】 消費無し。

【発動条件】 常駐。

