

まじゅつし 魔術師

Class 01

■ クラス解説

魔術を学び、扱う者。
 魔力で武器を作り、魔法で戦う。
 この世界では魔術は学問とされており、知恵が深まることに終わりはない。
 その道に足を踏み込んだ者は、自らを滅ぼすまで日々研究し続ける。

■ 能力基本値

体力:3 理知:5
 反射:2 意志:6
 知覚:4 幸運:4

■ クラス特徴

魔術師は、魔法を使うクラスである。高い命中値とダメージダイスの多さで力を発揮することが多く、大魔法で敵を打ち倒す役割を担うことになる。MPの管理に注意すること。
 確実に敵を倒したい人や、たくさんダイスを振りたい人におすすめのクラスだ。

■ 魔術師 / クラス修正

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
物理命中	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
霊力命中	+1	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+6	+6	+7
回避値	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+4	+4
行動値	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
攻撃力	+0	+0	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3
HP	+2	+4	+6	+8	+9	+11	+13	+14	+16	+17
MP	+3	+6	+9	+13	+16	+19	+22	+25	+28	+32
レベル	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
物理命中	+5	+6	+6	+7	+7	+7	+8	+8	+9	+9
霊力命中	+7	+8	+9	+9	+10	+10	+11	+11	+12	+13
回避値	+5	+5	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+8
行動値	+6	+7	+7	+7	+8	+8	+8	+9	+9	+10
攻撃力	+3	+3	+4	+4	+4	+5	+5	+5	+6	+6
HP	+19	+20	+22	+23	+25	+26	+27	+30	+32	+34
MP	+35	+38	+41	+44	+47	+50	+54	+58	+63	+70

まじょう
魔杖

魔術師 副特技

クラスレベル: 5

タイミング: 常時/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 魔術の効果を補うための武具状の品物を表わす特技。

シナリオ開始時に取得している「魔術師」の特技を1つ選択する。選択した特技の代償に-2点する。ただし、代償は1未満にはならない。

えつきょう しょう
越境の書

魔術師 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: なし

射程: なし 代償: 1HP

回数: なし

効果: 新たな世界に届く魔法の記録を記す特技。

「次のイベント」「次のループ」「違う世界」などに仕掛けを作ることができる。(例えば「次のループの対象へ、自動再生されるメッセージを送る」)

「前のループに書いた日記を残しておく」など
使用の際はGMと相談すること。

か えんじゆつしき
火炎術式

魔術師 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: 至近 代償: なし

回数: なし

効果: 炎を発生させて、物体1つを溶かしつづることができる特技。

炎で細かい細工をしたり、自身の肉体以下の大きさの物体を凄まじい高熱の炎で燃え尽きさせることができる。

また、常時【攻撃力】に+1。

魔術師 副特技

まどうぐ
魔道具

魔術師 副特技

クラスレベル: 1~20

注釈 P.29

タイミング: 常時/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 魔術用の道具を表わす特技。

「魔術師」の【スキルウェポン】の命中クリティカル値を-1。

《魔道具2》レベル5取得可能: 更に効果を-1。

《魔道具3》レベル10取得可能: 更に効果を-1。

《魔道具4》レベル20取得可能: 更に効果を-1。

まほう
魔法のローブ

魔術師 副特技

クラスレベル: 1~5

注釈 P.29

タイミング: 常時/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 魔法の道着を装着することを表わす特技。

【物理防御点】と【霊力防御点】に各+2。

《魔法のローブ2》レベル3取得可能: 更に効果を各+2。

《魔法のローブ3》レベル5取得可能: 更に効果を各+[クラスレベル]。

げんわく ころも
幻惑の衣 魔術師 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: マイナー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 単体※
射程: 至近 代償: 3MP
回数: なし

効果: 魔術で隠密状態 (ダメージ+ [クラスレベル×2]) となる特技。ダメージロールなど能動的行動終了後に隠密状態は解除される。
見破ろうとする場合は、命中判定直前に使用者の【幸運】と見破る側の【反射】で対決する。見破られた場合、特技は無効になり通常攻撃となる。

かぎ ぼんにん
鍵の番人 魔術師 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 本文
射程: 10m 代償: 2MP
回数: なし

効果: 魔力によって扉や窓などの鍵を1つ開ける、もしくは鍵を開かなくすることができる特技。
この特技による扉を開くためには、《鍵の番人》を使用して【意志】で [難易度: 10] の判定に成功するか、【体力】で [難易度: 10+使用者のクラスレベル] の判定に成功しなければならない。

しんしん ち かん
心身置換 魔術師 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: 本文
回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 命を削って魔術を行使する特技。
特技使用直前に使用。【MP】の代償を消費するとき、使用者の【HP】を代償として使用できる。

かりそめ そうぞうしゅ
仮初の創造主 魔術師 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: オート

判定: 【意志】 対象: なし
射程: なし 代償: 2MP
回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 術者が想像した物品を物質化する特技。物質化できるものに関しては、GMと相談すること。
【意志】難易度10 (GM判断で加減可能) の判定を行なう。成功した場合、「防具」など物品を1つ入手できる。一般特技の「薬物」は入手できない。入手した物品は他者に譲渡できる。

しき
すりぬけの式 魔術師 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: なし
回数: なし

効果: 魔術で透明化させ、壁をすりぬける特技。
50センチ以下の壁をすりぬけることができる。判定が必要なときは【意志】を用いること。
また、常時【回避値】に+1。

けんじゃ のうずい
賢者の脳髓 魔術師 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: なし
回数: なし

効果: 目にしたものを、その細部に至るまで詳細に漏らすことなく記憶できる特技。また、それを正確に思い出すことができる。
たとえ何年も前にちらりと見た程度の本でも思い出すことができる。判定が必要なときは【理知】を用いること。

ほうえんきよう

望淵鏡

魔術師 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: オート

判定: 【幸運】 対象: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: なし

効果: 魔法で離れた場所を覗く特技。

GMが設定した難易度の【幸運】判定に成功した場合、登場していないシーンでも、そのシーンを知覚できる。シーンを覗く視点は自由に移動してよいが、箱や引き出しの中など閉ざされた空間を見ることはできない。

せんまいがわ

千枚皮

魔術師 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 人物に変身する特技。

容貌や服装を似せたり、半分～倍程度の体格に変身することもできる。この特技による変身を用いた判定の達成値に+4。

ほん

本のクチ

魔術師 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 魔法で文字のある書物に自我を持たせ、記載されている文字を使用者の命令に従って音声で読み上げさせることができる特技。命令次第で、特定の事柄だけを言わせることもできる。

また、常時【物理命中値】と【霊力命中値】に各+1。

だらく おし

墮落の訓え

魔術師 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 性的行為の熟練度を表わす特技。

他者を誘惑するとき、性的行為や、特殊嗜好に対する知識などの判定の達成値に+4。

また、常時『供給』時の回復量に+1 D6。『供給』相手もこの効果を得る。判定が必要なときはGM判断で適切な能力値で判定すること。

ま かん ち

魔の感知

魔術師 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 空気中に漂う魔力を察知することができる特技。

魔力の有無や強さを感知する判定の達成値に+3。

ひ こう ふだ

飛行の札

魔術師 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: セットアップ

判定: 自動成功 対象: 単体※

射程: 視界 代償: 3MP

回数: なし

効果: 飛行の魔術を行使する特技。自身を含む『契約』状態であるキャラクターを、シーンの間、飛行状態（空中移動可能、エンゲージ妨害が発生しない状態）にさせ、【行動値】+4。使用者が[タイミング: オート]で飛行状態を解除可能。

また、常時【行動値】に+1。

マナのタクト 魔術師 副特技

クラスレベル: 3

タイミング: 判定直後

判定: 自動成功 対象: 本文

射程: 視界 代償: 2MP

回数: 1 シナリオに 3 回まで

効果: 《ホムンクルス生成》を取得していることが条件。ホムンクルスを高度に指揮する特技。

《ホムンクルス生成》で作成した PC が判定し、-4 ペナルティ込みの算出をした直後に使用。使用者は 1D6 を振り、その値をホムンクルスの判定の達成値に追加する。

ま けっかい
魔の結界 魔術師 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 本文

射程: 本文 代償: 1MP

回数: なし

効果: 魔術で結界を作成する特技。

異能や異端の痕跡を隠す結界を作成する。分類「エキストラ」などの無関係な人々を遠ざけ、結界内の現象を認知させないようにできる。

また、結界内のキャラクターを任意に選択し、結界の外に退場させることができる。

スペアハート 魔術師 副特技

クラスレベル: 5 注釈 P:29

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 本文

射程: 本文 代償: なし

回数: なし

効果: 《ホムンクルス生成》を取得していることが条件。自身のスペアにホムンクルスを使う特技。

自身が死亡した直後、《ホムンクルス生成》で作成した PC を、通常の (ダイスロール-4 のペナルティが無い状態) PC として使用することができる。キャラクターレベルの調整は GM と応相談。

ま ちようじ
魔の寵児 魔術師 副特技

クラスレベル: 1 注釈 P:29

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 魔力を溜めやすい体質を表わす特技。

自身の【MP】の回復量に+4。この特技はクラスレベルにより効果が変動する。

クラスレベル5まで: 【MP】回復量に、+4。

クラスレベル10まで: 【MP】回復量に、+6。

クラスレベル15以上: 【MP】回復量に、+8。

せんじょう けんじゃ
戦場の賢者 魔術師 副特技

クラスレベル: 5

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シーンに 1 回まで

効果: 体内の魔力の流れを整え、より良い効率化を計る特技。

メインプロセスで命中判定にクリティカルしたときに使用。メインプロセス終了後、【MP】が [クラスレベル] 点回復する。

いしょく ぎ
移殖の儀 魔術師 副特技

クラスレベル: 3

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに 1 回まで

効果: 術者の記憶や感情を譲り渡す特技。

『契約』状態であるキャラクター、もしくは使用者が《ホムンクルス生成》で作成したキャラクターに、自身が持っている特定の記憶、感情、イベントキーを、まるで自分が得たもののように分け与える。

れいそう
礼装

魔術師 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (霊力)

判定: 【霊力命中値】 対象: 範囲 (選択)

射程: 10m 代償: 1D6MP

回数: なし

効果: 強大な魔術が込められた特殊なアイテムを使用し攻撃する。

範囲 (選択) の対象に、[1D6 + キャラクターレベル] 点の霊力ダメージを与える。

こくいんそうきよう
刻印増強

魔術師 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: 常時 / 防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 魔術の鍛錬の成果を肉体自身に刻み込んでいる、または装着していることを表わす特技。

《魔導書》、《魔法剣》、《礼装》を使用する【命中値】に+3、ダメージに+3。

まどうしよ
魔導書

魔術師 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (霊力)

判定: 【霊力命中値】 対象: 単体

射程: 20m 代償: なし

回数: なし

効果: 魔導書の呪文を唱え、魔術で攻撃する。

対象1体に、[1D6 + 【意志】] 点の霊力ダメージを与える。

まどけい
魔時計

魔術師 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: 常時 / 防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 時間に干渉できる特別な魔術が込められた道具を表わす特技。

常時 [タイミング: クリナップ] に【MP】を2点回復。クラスレベルにより効果が変動する。

クラスレベル11まで: 【MP】を2点回復する。

クラスレベル12以上: 【MP】を4点回復する。

まほうけん
魔法剣

魔術師 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (物理 or 霊力)

判定: 【任意命中値】 対象: 単体

射程: 至近 代償: なし

回数: なし

効果: 魔術によって作られた武器で攻撃する。

対象1体に、[1D6 + 【理知】] 点の、選択した【命中値】属性ダメージを与える。

また、[タイミング: 命中判定直前] に [代償: 1D6MP] で【防御点】無視ダメージに変更できる。1シナリオに3回まで使用可能。

ち な もの
地を薙ぐ者

魔術師 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 強大な魔力を放出し、一掃する特技。

命中判定にクリティカルしたときに使用。ダメージが+4D6される(クリティカルの効果と併せて、ダメージボーナスが+5D6になる)。

げんそうしき
幻想式

魔術師 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 単体※

射程: 20m 代償: 3MP

回数: 1 シナリオに [クラスレベル] 回まで (最大10回)

効果: 魔術でサポートを行ない、助力を行う特技。
対象の判定の達成値+4。

《幻想式》で達成値を上昇させた判定を振り直した場合、《幻想式》の効果は消滅する。

てんくう はね
天空の羽

魔術師 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: マイナー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: なし

効果: 魔術を使って空を飛ぶ特技。飛び方は浮遊する、翼を生やす、ホウキにまたがって飛ぶなど、自由に設定すること。

そのシーンの間、飛行状態(空中での移動が可能になり、エンゲージの妨害が発生しない状態)になり、【行動値】に+5。

スペシャリスト

魔術師 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: その分野について精通している特技。

特技取得時に分類「人外」「異端」「魔族」「従魔」から1つを選択する。その分類のキャラクターに対するダメージ+1D6。《スペシャリスト: 異端》のように記述し、分類ごとに別の特技として取得可能。分類が重複する場合、ダメージも重複する。

かんむり
ニュクススの冠

魔術師 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: マイナー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 1D6MP

回数: なし

効果: 自らの繰り出す攻撃に、魔法で更なる強化を与える特技。

そのラウンドの間、ダメージ+1D6。対象に1点でもHPダメージを与えた場合、『放心(意識が朦朧となり全行為判定-1D6。クリンナップに自動回復)』を与える。

あしかせ
タナトスの足枷

魔術師 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: マイナー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 5MP

回数: なし

効果: 自らの繰り出す攻撃に、魔法で更なる強化を与える特技。

そのラウンドの間、ダメージ+1D6。対象に1点でもHPダメージを与えた場合、『転倒(移動不可となり更に全行為判定-1D6。マイナー消費で回復)』を与える。

ぐれん ゆび
紅蓮の指

魔術師 主特技

クラスレベル: 3 注釈 P.29

タイミング: クリンナップ

判定: 本文 対象: 単体※
射程: 視界 代償: 1 OMP
回数: なし

効果: 強制的に行動を取らせる特技。

任意の特技1つを、タイミングを無視して使用させる。対象が望まない場合、使用者と【意志】で対抗判定（使用者は-3のペナルティ付き）を行なう。メインプロセスを与えるものではなく、射程や代償など条件が合わない特技には無効。

くさり
ネメシスの鎖

魔術師 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: メジャー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: 5MP
回数: なし

効果: 敵を縛り上げ、動きを鈍くする特技。

そのラウンドの間、ダメージ+1D6。対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象はそのシーンの間、【行動値】を1にする。この効果はバッドステータス扱いとし、このバッドステータスはマイナー消費で解除される。

けう さいのう
稀有なる才能

魔術師 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: なし
回数: なし

効果: 強力な魔法を繰り返せることを表わす特技。

《魔導書》、《魔法剣》、《礼装》のダメージ+1D6。

えだ
ヒュプノスの枝

魔術師 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: メジャー/スキルウェポン×

判定: 【意志】+2 対象: 範囲 (選択)
射程: 15m 代償: 5MP
回数: なし

効果: 能動的行動ができない催眠状態にする特技。

対象と【意志】対決（使用者は+2のボーナス付き）を行なう。成功した場合、対象の次の判定ダイスを-1D6（最低値1D6）。対象が一度でも判定をすれれば解除される。対象が分類「エキストラ」の場合、完全に眠り込んでしまう。

こくいんそうきょう
刻印増強2

魔術師 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: なし
回数: なし

効果: 《刻印増強》を取得していることが条件。

更なる魔術の鍛錬の成果を表わす特技。

《刻印増強》の効果を「+3」から「+5」に変更する。

つまり、効果が【命中値】+5、ダメージ+5になる。

ほうそくかくたい
法則拡大

魔術師 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: マイナー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: 3MP
回数: なし

効果: 強大な魔法を拡散し、広範囲に効果を与える特技。

そのラウンドの間、使用者の命中対象を[対象: 範囲 (選択)]に変更する。

あんこく うず
暗黒の渦

魔術師 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: メジャー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2 OMP

回数: なし

効果: 魔法エネルギーを暗黒の力に変換する特技。
そのラウンドの間、ダメージ+ [9 D 6 + クラスレベル]。

スキルウェポンと組み合わせず、[判定: [靈力命中値]] [対象: 単体] [射程: 50m] でメジャーアクション攻撃をすることも可能。

こうそくえいしやう
高速詠唱

魔術師 主特技

クラスレベル: 5

タイミング: セットアップ

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 6 MP

回数: 1 シーンに1回まで

効果: 魔術を行使するための詠唱を高速で行ない、突発的な大打撃を与える特技。

そのラウンドの間、【行動値】+10。さらに、使用者の命中対象を【対象: シーン (選択)] に変更する。ただし、メジャーアクションではダメージを与える特技しか使用できない。

こくいん ぞうきやう
刻印増強4

魔術師 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 《刻印増強3》と《上級魔術》を取得していることが条件。最高刻印の所持を表わす特技。

《刻印増強3》の効果に+ [キャラクターレベル ÷ 5 (切捨)]。

つまり、効果が+ [8 + (キャラクターレベル ÷ 5)] になる。

こくいん ぞうきやう
刻印増強3

魔術師 主特技

クラスレベル: 5

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 《刻印増強2》を取得していることが条件。超魔術の鍛錬を行なっていることを表わす特技。

《刻印増強2》の効果に「+5」から「+8」に変更する。

つまり、効果が【命中値】+8、ダメージ+8になる。

は こんとん
這いよる混沌

魔術師 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: メジャー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2 4 MP

回数: なし

効果: 《暗黒の渦》を取得していることが条件。

そのラウンドの間、ダメージ+ [9 D 6 + クラスレベル × 2]。1点でも与えたら『転倒 (移動不可、全行為判定-1 D 6。マイナー消費で回復)』。

《暗黒の渦》同様、スキルウェポンと組み合わせず攻撃も可能。詳細は《暗黒の渦》参照。

せいせい
ホームクルス生成

魔術師 主特技

クラスレベル: 5

注釈 P.29

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 自我を持つ2体目のPCを作成・操作する特技。この2体目のPCを「ホームクルス」と呼称すること。形状は自由に設定してよい。

ホームクルスについてのルールは P.29 を参照。

作成したホームクルスは通常のPCと同じようにレベルアップや『契約』、『供給』が可能とする。

■魔術師の注釈

▼《魔道具》《魔法のロープ》

「レベル〇取得可能」とは、そのクラスレベルを満たせば自動取得できるのではなく、そのクラスレベルを満たせば重複取得が可能という意味である。

また、1つ低いレベルの特技（《魔道具3》であれば《魔道具2》をさす）を既に取得していなければ効果は発動しない。

▼《魔の寵児》

特定のクラスレベルを満たせば、自動的に効果が上書きされる。

クラスレベル10の場合、もとの効果「常+3」にレベルアップボーナス分の+2が合わさり、表記にある「常+5」となる。

▼《ホームクルス生成》で作成したPCの詳細説明

ホームクルスは全てのダイス目を最終的に「-4」しなくてはならない。

例えば、【体力】ボーナス+5のホームクルスが行為判定を行なうとする。2D6のダイス目が「3と5」の場合、達成値算出の式は「(3+5-4)+5=9」となる。「-4」のペナルティは行為判定に限らず、ダメージロールや回復量決定のダイスロール全てに適用される。

よって、ホームクルスはクリティカルが発生しない。

【体力】行為判定でダイス目が6ゾロ（合計12）の場合、通常のPCであればクリティカルとなるが、ホームクルスはダイス目に-4がされるため、達成値算出の式は「(6+6-4)+5=13」となる。

ファンブルはダイス目が1ゾロでなければ発生しない。「-4」のペナルティの結果、達成値が1になったとしても1ゾロが出なければファンブルにはならない。

▼《ホームクルス生成》で作成したPCの成長

通常のPCと同じようにレベルアップが可能である。

▼《紅蓮の指》

クリンナッププロセスに[タイミング:マイナー]など別のタイミングの特技を使用させることも可能。

また、[タイミング:スキルウェポン]の特技を使用させる場合は、特別に[タイミング:メジャー/スキルウェポン〇]の特技を併用して使用してもよい。

れい ふうさつ 令の封殺

魔術師 主特技

クラスレベル: 10

タイミング: 本文

判定: 自動成功

対象: 単体

射程: 視界

代償: なし

回数: 1シナリオに1回まで

効果: 令呪強制力を解除する魔法を操る特技。

対象が令呪を使用したときに使用。令呪の効果を1つ打ち消す。効果を打ち消された令呪は、令呪の使用回数に含まれるものとする。

し こう くくつ 至高の傀儡

魔術師 主特技

クラスレベル: 本文

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 本文

射程: なし

代償: なし

回数: なし

効果: 《移殖の儀》と《上級魔術》と《スペアハート》と《ホームクルス生成》を取得し、キャラクターレベル5以上の《ホームクルス生成》で作ったPCがいることが条件。精度の高いホームクルスを持つ特技。ホームクルスとして作成したPCのダイスペナルティを「-2」にする。

じょうきゅう まじゅつ 上級魔術

魔術師 主特技

クラスレベル: 本文

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: なし

回数: なし

効果: キャラクターレベル10以上が条件。身体が魔術師としての優れた資質を持ち、磨かれていることを表わす特技。

最大【MP】に+ [クラスレベル] 点し、さらに【霊力命中値】を使用するダメージに+2。