

りょういきつか 領域遣い

Class 09

■ クラス解説

環境を自在に操る者。
 領域内の事象をほんの少し操作することで、物質を変形させて錬成したり、武器を作り出すことができる。
 自分だけでなく周囲の物体まで姿を変えることや、大きな爆発力を生み出す力も所有する。

■ 能力基本値

体力:3 理知:5
 反射:3 意志:5
 知覚:4 幸運:4

■ クラス特徴

領域遣いは、空間内にあるものを自在に操作するクラスである。
 安全な場所を作り出したり、危険な状況を生み出すことで、自身と仲間達をより良い環境へ導いていく。大きなダメージを与えるものは、総じて大きな代償が待っているので注意すること。

■ 領域遣い / クラス修正

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
物理命中	+0	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4
霊力命中	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+6	+6	+7
回避値	+0	+0	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3
行動値	+0	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4
攻撃力	+0	+0	+0	+0	+1	+1	+1	+1	+2	+2
HP	+1	+3	+5	+7	+9	+10	+12	+14	+16	+18
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	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+9
霊力命中	+8	+8	+9	+10	+11	+11	+12	+12	+13	+14
回避値	+3	+3	+4	+4	+4	+5	+5	+5	+6	+6
行動値	+5	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+9
攻撃力	+2	+2	+3	+3	+3	+3	+4	+4	+4	+4
HP	+19	+20	+21	+22	+23	+24	+25	+26	+27	+28
MP	+35	+38	+41	+44	+47	+50	+54	+58	+63	+70

りゅうし

粒子のマント

領域遣い 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: 異能の力を帯びた微細な粒子を纏った装具を装着していることを表わす特技。

シナリオ開始時に取得している「領域遣い」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。

領域遣い 副特技

おそ

やせい

畏れよ野生

領域遣い 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: 自身

射程: なし

代償: なし

回数: 1シーンに1回まで

効果: 自然もしくは不自然な動きを熟知し、自在に体を動かす手段を知っていることを表わす特技。

そのシーン間、分類「機械」「従魔」「スレイブ」からの攻撃に対する【回避値】に+3。

また、常時【理知基本値】に+1。

くうげき

しな

空隙の品

領域遣い 副特技

クラスレベル: 1~20

注釈 P.109

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: 力を引き出す装備を表わす特技。

「領域遣い」の【スキルウェポン】の命中クリティカル値を-1。

《空隙の品2》レベル5取得可能: 更に効果を-1。

《空隙の品3》レベル10取得可能: 更に効果を-1。

《空隙の品4》レベル20取得可能: 更に効果を-1。

かいどり

撮取のしるべ

領域遣い 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: 至近

代償: 2MP

回数: なし

効果: 半径3メートルぐらいのある空間に[クラスレベル] 分間ほどの音声メッセージや映像を保存しておくことができる特技。使用者は伝言の内容と、それを残す空間を設定する。その空間に立った者は、伝言の内容を受け取ることができる。

また、常時【知覚基本値】に+1。

武装粒子

領域遣い 副特技

クラスレベル: 1~5

注釈 P.109

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: 空気に自身の鎧に変換させる特技。

【物理防御点】と【霊力防御点】に各+2。

《武装粒子2》レベル3取得可能: 更に効果を各+1。

《武装粒子3》レベル5重複取得: 更に効果を各+[クラスレベル+3]。

しぜん おり
自然の檻 領域違い 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: 視界 代償: 2MP
回数: なし

効果: 周辺の地形を利用した檻を作り、対象を閉じ込める特技。[クラスレベル] 人が収容できるほどの檻を作り出し、対象を捕らえる。

使用者は、作成の際に1D6を振る。檻の捕縛から逃げる場合、【体力】で【難易度: 10+作成時の1D6】の判定に成功すること。

かなた おと
彼方の音 領域違い 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: 音を操作する力があることを表わす特技。雑踏の中で秘密の会話をするこも、[クラスレベル] キロメートル向こうまで音を届かせるこもできる。判定が必要なときは【意志】を用いる。

また、常時【物理命中値】と【霊力命中値】に各+1。

しょくもつれんせい
食物錬成 領域違い 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: 単体
射程: 至近 代償: なし
回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 食物を即座に取り出し、対象に与える特技。

【HP】か【MP】を1D6点回復する。このときの1D6は使用者がダイスロールを行なう。この特技はクラスレベルにより効果が変わる。

クラスレベル6まで: 1D6点回復。
クラスレベル7以上: 2D6点回復。

げんし ろうかく
原子の樓閣 領域違い 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: [クラスレベル] 個まで物体をシーンから完全に隠蔽する特技。見破ろうとする場合は、使用者の【幸運】と見破る側の【知覚】で対決する。

また、常時【回避値】に+1。

せいちょうそくしん
成長促進 領域違い 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: 領域内の植物に因子を埋め込み、急激に成長させることができる特技。どの程度まで成長できるか使用者が自由に設定すること。判定が必要なときは【意志】を用いる。

また、常時【行動値】に+1。

しぜん いと
自然の糸 領域違い 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: 周辺の地形を利用した「自然の糸」を作り出し、対象を束縛することができる特技。

強靱で柔らかな糸や縄を作り出す。[クラスレベル] 日後に消滅する。

この特技で作出した糸や縄を利用した判定の達成値に+3。ただし、戦闘中には使用できない。

テリトリー

領域遣い 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:「屋敷」を持っていることを表わす特技。

この特技を取得したとき、どのような住宅なのか(一般家屋、城など)設定すること。その屋敷は「絶対に安全」な場所であり、そこに侵入者があった場合、無条件で感知できる。

また、常時【幸運基本値】に+1。

ぜんほういしかく

全方位視覚

領域遣い 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:領域全土を把握することで、どんな細かい物も見逃さない特技。

隠れたものを見付けたり、特定のものを捜索する判定の達成値に+3。

そのシーンに『契約』しているキャラクターがいる場合、さらに効果に+1(つまり+4)。

ひょうがしろ 氷河の城

領域遣い 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:周囲の環境を一時的に改変し、温度を調節できる特技。場面選択で極寒の地を作り出したり、通常では溶けない氷を作成したり、その氷を使って何かを保存したりできる。判定が必要なときは【意志】を用いること。

また、常時【攻撃力】に+1。

そしきへんよう 組織変容

領域遣い 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: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: なし

効果:物品や植物など、生物以外の物品にその身を変える特技。

タンスや、一本の木に変身する。この特技が使用されているか見破ろうとする場合は、使用者の【理知】と見破る側の【知覚】で対決する。

また、常時【体力基本値】に+1。

ひょうへん わざ 豹変の業

領域遣い 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:顔や姿をその場に最も適した人間のものに变化させる特技。この特技による変化を用いた判定の達成値に+3。

また、常時【反射基本値】に+1。

ちえ ぶんしん 知恵の分身

領域遣い 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: なし

効果:己の知恵をもってその場を切り抜ける特技。

能力値による判定の直前に使用。その判定を行なうための能力を【理知】に変更する。GM判断で却下可能。

めぐ つた
恵みの蔦 領域違い 副特技

クラスレベル: 3 注釈 P.109

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: 特殊な結界を張り、手当の環境をより良いものに調整する特技。一般特技《鎮静剤》《興奮剤》を、1度のマイナーアクションに[クラスレベル]分、複数使用することができる。通常通り使用回数を減らすこと。例えば、1度のマイナーで《興奮剤》を3回分([MP] 3 D 6回復)使用できる。

ふ か し りょういき
不可視の領域 領域違い 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: 1 MP

回数: なし

効果: 特定の領域を隠蔽する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、境界内の現象を認知させないようにできる。最大で半径[クラスレベル] kmの領域を隠蔽可能。また、常時【意志基本値】に+1。

スーパ-テリトリー 領域違い 副特技

クラスレベル: 5

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 本文

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 《テリトリー》を取得していることが条件。「絶対安全」な領域に更なる強化を加える特技。《テリトリー》がシーンの舞台になった場合、シーン終了時に、シーンに登場していた任意のキャラクター全員の【HP】と【MP】を完全回復する。

れんきんじゅつし ゆび
錬金術師の指 領域違い 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: オート

判定: 【理知】 対象: なし

射程: なし 代償: 2 MP

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 自然を使い、自由な物品を再現する特技。再現できるものに関しては、GMと相談すること。【理知】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。

に せ ちぎ
二世の契り 領域違い 副特技

クラスレベル: 5

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: 本文 代償: 7 MP

回数: なし

効果: 《籠抜け》を取得していることが条件。『契約』状態であるキャラクターが居る場所に瞬間移動する。使用者が知らない場所にも瞬間移動することができる。判定が必要な場合は、【意志】を用いる。

だい ち ほうぎょへき
大地の防御壁 領域違い 副特技

クラスレベル: 3

タイミング: メジャー/スキルウェポン×

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 20 m 代償: 4 MP

回数: なし

効果: 周囲の地形を操り、攻撃から守るバリアを張る特技。そのシーンの間、【物理防御点】と【霊力防御点】を各+2。この特技の効果は何回でも重複することができる。

らいてい ゆびさき

雷帝の指先

領域遣い 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: 15m 代償: なし

回数: なし

効果: 気候や自然を操作し、攻撃を行なう。

対象1体に、[2D6] 点の霊力ダメージを与える。対象の分類が「人間」か「機械」の場合、このダメージで1点でもHPダメージを与えた状態で【代償: 1D6MP】を消費することで、バッドステータス『放心』を与える。

領域遣い 主特技

ひでん

秘伝のレシピ

領域遣い 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: とっておきの調理法や調合のコツなど、秘伝のレシピを所有していることを表わす特技。

自身の【HP】と【MP】の回復量に、常に+3。

こうしん てつぱい

鋼神の鉄槌

領域遣い 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: 1HP、または1MP

回数: なし

効果: 物質を変化し、より破壊力の高い武器を生み出し攻撃する。

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

ぶたいそうち

舞体装置

領域遣い 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: 本文/防具

判定: 【意志】 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1シナリオに2回まで

効果: 地形を操作する力を帯びた品を表わす特技。

自身と同一エンゲージ内で攻撃を行なった対象から1点でもHPダメージを受けた場合、対象と【意志】での抵抗判定をする。使用者が勝利した場合、対象に任意のバッドステータス1つを与える。バステの効果は使用者が決定する。

たいち いちげき

大地の一撃

領域遣い 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: 至近 代償: 1HP、または1MP

回数: なし

効果: 物質を変換し、石の剣や棍棒など最も攻撃に適した形に武器で攻撃する。

対象1体に、[2D6 + 【任意の能力値ボーナス】] 点の霊力ダメージを与える。

げんそ じんけい
元素の陣形

領域遣い 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: ダメージロール直後

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 15m 代償: 4MP

回数: なし

効果: 環境を動かし、自らに有利な障壁を張り、ダメージを軽減する特技。

実ダメージを [1D6 + クラスレベル × 2] 点軽減する。

しろ
イバラの城

領域遣い 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: 範囲 (選択)

射程: 20m 代償: 3MP

回数: なし

効果: 味方の空間に強固な戦闘支援を行なう特技。そのラウンドの間、ダメージ + 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6まで: ダメージ + 4。

クラスレベル7以上: ダメージ + 8。

さいせい せんこう
再生の閃光

領域遣い 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: 単体

射程: 20m 代償: 2MP

回数: なし

効果: 自然の力で、そのものの姿だけを残す特技。

対象にかけられたバッドステータスや、特技の効果 (ダメージや防御点の上昇など) を1つ自由に解除する。または、破壊などで使用不可になったスキルウェポンを1つ回復できる。対象が抵抗する場合、対象と【意志】対決をすること。

かごめ
籠抜け

領域遣い 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: 本文 代償: 5MP

回数: 1シーンに3回まで

効果: 空間を跳躍し、特定の場所に移動する特技。自由な場所に瞬間移動する。GM判断で阻止可能。

現在の位置から使用者の【全力移動】mまでの任意の場所に移動することができる。この移動でエンゲージから離脱することもでき、封鎖の影響も受けない。

せいめい さけ
生命の叫び

領域遣い 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: 範囲 (選択)

射程: 10m 代償: 5MP

回数: なし

効果: 癒やしの息吹を巻き上げる特技。

【HP】を [クラスレベルD6] 点回復する。さらに、そのラウンドの間、【物理防御点】か【靈力防御点】を + 3。

きょう かじゅつぎ
強化術式

領域遣い 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: 単体

射程: 至近 代償: 2MP

回数: なし

効果: 周囲の物質を自在に操り、接触したものの強度を上げる特技。

そのラウンドの間、ダメージ + 1D6。

だい ち しゅ ご し ゃ
大地の守護者

領域遣い 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: ダメージロール直後

判定: 自動成功 対象: 単体※

射程: 20m 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 対象の前に特殊な結界を張り、守護する特技。

対象が受ける予定の【HP】ダメージを0に変更する。

だい ち ち ゅ く め い
大地の勅命

領域遣い 主特技

クラスレベル: 1

注釈 P.109

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 視界 代償: 本文

回数: 1 シナリオに [クラスレベル] 回まで (最大10回)

効果: 地形を操り、より良い動きへ導く特技。

【MP】を消費する特技の代償を2倍消費させることで、その効果を+10。シーン持続の特技には使用できず、同意した仲間には効果を持たない。

は こ ぶ ね め し
箱舟の主

領域遣い 主特技

クラスレベル: 3

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: 3MP

回数: なし

効果: 《箱舟の主》を取得していることが条件。どんなフィールドでも自在に動くことができることを表わす特技。水中、悪天候などで生じるペナルティ、地形やトラップなどのマイナスを無視する。

そのシーンの間、全ての判定のクリティカル値を-2。

ち し お じ ん
血潮の陣

領域遣い 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: ダメージロール直前

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 本文

回数: なし

効果: 自らの命も顧みず、対象の命を狙う特技。

ダメージ+2D6。その同値分、自身の【HP】か【MP】のいずれかを消費する。このとき消費した代償により【HP】か【MP】が0になったら、使用者は即座に死亡する。

も ろ は と り で
諸刃の砦

領域遣い 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 20m 代償: 本文

回数: 1 シナリオに [クラスレベル] 回まで (最大10回)

効果: 立つ場を顧みず相手を好転させる特技。

そのラウンド間、自身の【回避値】を4点減少するごとに対象の判定の達成値+2。【回避値】を1以下にすることはできない。クリンナップになったら効果は解除され、通常の【回避値】に戻る。

は こ ぶ ね め し
箱舟の主

領域遣い 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: メジャー/スキルウェポン〇

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2HP

回数: なし

効果: 用いる武器と周囲の構造を把握し、鋭い一撃を繰り出す特技。

そのメインプロセスの間、全ての判定のクリティカル値を-2。

だいししと
大地の使徒

領域遣い 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: セットアップ

判定: 自動成功 対象: 単体※

射程: 20m 代償: 5MP

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 攻撃の効率を何倍も高める特技。

そのラウンド間、ダメージ+6D6。この特技の効果はクリンナッププロセスが終了するまで持続する。

きょうそう
鏡像

領域遣い 主特技

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: 2D6HP

回数: 1 シーンに1回まで

効果: 自分の分身を投影し、攻撃を行なう特技。

行動済になった直後に使用。即座に未行動になる。このとき消費した代償により【HP】が0になったら、使用者は即座に死亡する。

つくる
繕うもの

領域遣い 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: 本文

判定: 【意志】+3 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: 空間に既にある攻撃を反射させる特技。

自身が実ダメージを受けた直後に使用。攻撃してきた対象との【意志】対決(使用者は+3のボーナス付き)を行なう。勝利した場合、自身が受けた実ダメージを、それを与えた対象に与える。この特技で与えた実ダメージは軽減できない。

はくさい
爆砕

領域遣い 主特技

クラスレベル: 5

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 本文

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 断末魔の精神エネルギーを破壊的な力へ変え、対象にぶつける特技。

自身が戦闘不能になった直後に使用。攻撃を行ってきた対象に、[クラスレベルD6]点のダメージ(軽減可能)を与える。

はくかい
爆界

領域遣い 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: 10D6MP

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 《爆散》を取得していることが条件。敵を爆発によって殲滅する特技。

使用者の命中対象を[対象: シーン(選択)][射程: 視界]に変更し、ダメージ+[10D6+クラスレベル×2]。このときのダメージは【防御点】無視ダメージになる。

はくさん
爆散

領域遣い 主特技

クラスレベル: 5

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: 9D6MP

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 設定した領域を爆発させる特技。

使用者の命中対象を[対象: シーン(選択)][射程: 視界]に変更し、また、ダメージ+[クラスレベルD6]。このときのダメージは【防御点】無視ダメージになる。

■領域遣いの注釈

▼《空隙の品》《武装粒子》

「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（《空隙の品3》であれば《空隙の品2》をさす）を既に取得していなければ効果は発動しない。

▼《恵みの薫》

この特技で使用できる薬物は、《鎮静剤》と《興奮剤》のどちらか1つとする。

例えば、「《鎮静剤》を1つ+《興奮剤》を2つ」などの使用はできない。

▼《大地の勅命》

以下の特技には使用することはできない。

《天空の羽》《セルロイドの心》《現とめる抱擁》《鬼の羽根》《克己の凱歌》《死地の先》《魂装支援》《誘いの御手》《深き守り主》《大地の防壁》《エリス》《アンラマンコ》



くいと 繰り糸

領域遣い 主特技

クラスレベル: 10

タイミング: セットアップ

判定: 自動成功 対象: 単体※

射程: 50m 代償: 5MP

回数: 1シーンに3回まで

効果: 《籠抜け》を取得していることが条件。特定の場所に瞬間移動させる特技。対象を使用者からの射程内の任意の場所に移動させる。さらに、そのラウンドの間、【回避値】+3。対象はエンゲージ離脱することもでき、封鎖の影響も受けない。この特技は同意した仲間にはか効果を持たない。

はくじん

爆塵

領域遣い 主特技

クラスレベル: 本文

タイミング: メジャー/スキルウェポン〇

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1回まで

効果: 《上級領域操作》を取得していることが条件。自分の精神力を削り、敵を殲滅する特技。

使用者の命中対象を [対象: シーン (選択)] [射程: 視界] に変更し、ダメージ+ [クラスレベルD6+クラスレベル×3]。メインプロセス終了と同時に、【MP】は1になる。

じょうきゅうりょういきそう さ

上級領域操作

領域遣い 主特技

クラスレベル: 本文

タイミング: 判定直前

判定: 【任意命中値】 対象: 自身

射程: なし 代償: 5MP

回数: 1シナリオに3回まで

効果: キャラクターレベル10以上が条件。領域を操り、攻撃をあらゆる方向へとそらす特技。

回避判定直前に使用。使用者は【回避値】ではなく【物理命中値】か【霊力命中値】のどちらかを使用して回避判定を行なうことができる。