

エネミーパワー ぜんていぼうぎよてん

EP:前提防御点

EP 自動取得

キャラクターレベル: 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:この特技はいかなるNPCも自動取得されている。守備力を上げる特技。

【物理防御点】か【霊力防御点】、または両方に、
+ [n] × PCの人数] 点する。[n] はGMの判断で自由に設定する。

エネミーパワー 副特技

※EPとは、敵データ専用特技。
一般特技の副特技として、キャラクターレベルが4の倍数のときのレベルアップで取得可能である。

エネミーパワー し せんこく

EP:死の宣告

EP 副特技

キャラクターレベル: 4

タイミング:セットアップ

判定:【意志】 対象:単体

射程:視界 代償:1D6MP

回数:なし

効果:死に誘う魔力を宿した魔眼などにより、相手を打ち倒す特技。

対象と【意志】 対決を行なう。成功した場合、対象は1D6ラウンド後のセットアップ開始直後に【HP】が0になり、戦闘不能になる。1D6は、失敗した対象がダイスロールを行なう。

エネミーパワー ぜんていけっかい

EP:前提結界

EP 自動取得

キャラクターレベル: 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:なし

回数:1シーンに1回まで

効果:この特技はいかなるNPCも自動取得されている。自在に結界を作成、または、既に張られた結界を無効化して自分の結界にする特技。

特技使用時、分類を自由に3つ指定する。その結界内でのシーン間、指定した分類へのダメージ+5。分類が重複する場合、ダメージも重複する。

エネミーパワー しゅうだんとうそつ

EP:集団統率

EP 副特技

キャラクターレベル: 4

タイミング:セットアップ

判定:自動成功 対象:本文

射程:シーン 代償:1D6HP

回数:なし

効果:卓越した指揮を行なう特技。

指揮下にある分類「モブ」「従魔」「機械」キャラクターのみを対象とする。対象の【行動値】を使用者の【行動値】と同値にする。

エネミーパワー ぜんていじほポイント

EP:前提HP

EP 自動取得

キャラクターレベル: 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:この特技はいかなるNPCも自動取得されている。生命力を上げる特技。

そのシーンの間、最大【HP】を「現在の最大【HP】× [n + PCの人数] 点」に変更する。[n] はGMの判断で自由に設定する。この特技を使用したとき、【HP】は最大値まで回復する。

エネーパワー
EP:チャージ EP 副特技

キャラクターレベル: 4
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: 戦いの中で力を蓄え、攻撃力が次第に上がっていくことを表わす特技。
ダメージに+ [現在の戦闘ラウンド数D6]。1ラウンド目は+1D6、2ラウンド目は+2D6と増えていく。

エネーパワー せいしんふんさい
EP:精神粉碎 EP 副特技

キャラクターレベル: 4
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: 1D6HP
回数: 1シーンに1回まで
効果: 精神にダメージを与える特技。
そのラウンドの間、与えるダメージは【HP】のかわりに【MP】に対して与える。

エネーパワー とくぎ
EP:特技マスター EP 副特技

キャラクターレベル: 8
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: ある技術を極めたことを表わす特技。
特技取得時に、14種類のクラスから1つを選択する。《特技マスター: 魔術師》のように記述し、それぞれ別の特技として扱う。選択したクラスの任意の特技を取得している。

エネーパワー せっきんこんなん
EP:接近困難 EP 副特技

キャラクターレベル: 4
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: 接近が難しい存在であることを表わす特技。
自身の「分類」を秘匿する。対象識別やGMが設定した判定に成功した場合、公開情報になる。
また、この特技を取得したキャラクターが存在するエンゲージには、全力移動でなければ侵入することができない。GM判断で侵入可能とする。

エネーパワー に かいこうげき
EP:二回攻撃 EP 副特技

キャラクターレベル: 8
タイミング: 本文
判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: 1D6HP
回数: 1ラウンドに1回まで
効果: 常人の2倍の行動を行なう特技。
シーンに登場している全てのキャラクターが行動済になったときに使用する。使用者は未行動になる。

エネーパワー
EP:ダメージ EP 副特技

キャラクターレベル: 4
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: より強い力を持っていることを表わす特技。
ダメージに+ [キャラクターレベル]。

エネミーパワー ひ こう

EP:飛行

EP 副特技

キャラクターレベル: 8

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: なし

効果: 飛行する力を持っていることを表わす特技。
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、ダメージ+1D6。

エネミーパワー かい ふく

EP:バステ回復

EP 副特技

キャラクターレベル: 8

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 1D6HP

回数: なし

効果: 自らの体に害を為す力を受け付けられないことを表わす特技。
任意のバッドステータスを1つ回復する。

エネミーパワー ひ よ

EP:引き寄せ

EP 副特技

キャラクターレベル: 8

タイミング: ダメージロール直後

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 1D6HP

回数: なし

効果: 自分のそばに引きずり込む特技。
そのラウンドの間、対象に1点でもHPダメージを与えた場合、対象を使用者がいるエンゲージまで移動させる。対象のエンゲージが封鎖されている場合は、この効果は発揮されない。

エネミーパワー ふ よ

EP:バステ付与

EP 副特技

キャラクターレベル: 8

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: 取得時にバステから1つ選択し、《バステ付与: ○○》として取得する。1点でも実ダメージを与えた場合、選択したバステを与える。
キャラクターレベル8以上: 転倒、麻痺、放心、毒、重症
キャラクターレベル12以上: 上記以外の特殊バステ（静かなる支配者、統制者の眩暈、却毒: ○、など）

エネミーパワー ふ ousa ka

EP:封鎖化

EP 副特技

キャラクターレベル: 8

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: 相手の動きを封じる特技。
自身が存在するエンゲージは自動的に封鎖状態になる。また、この封鎖されたエンゲージにいる全てのキャラクターの【行動値】に-8。

【行動値】が減少することにより、エンゲージ離脱などに使用する値の変動に注意すること。

エネミーパワー はん い こうげき

EP:範囲攻撃

EP 副特技

キャラクターレベル: 8

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: 1D6HP

回数: 1ラウンドに1回まで

効果: 広範囲に攻撃を行なう特技。
そのメインプロセスの間、使用者の命中対象を [対象: 範囲 (選択)] に変更し、さらにダメージ+1D6。

エネーハワー きんいろ さんか
EP:金色の讃歌 EP 副特技

キャラクターレベル: 8
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:空間を歪めて、同じ衝撃を相手に反射させる特技。
 実ダメージ算出後に使用。自身が受けた実ダメージと同値のダメージ(軽減不可)を攻撃してきた対象に与える。

エネーハワー ぶきしゃてい
EP:武器射撃 EP 副特技

キャラクターレベル: 8
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:どんな間合いの相手でも攻撃をしかける特技。
 取得している[射程:至近]の【スキルウェポン】の効果を、[射程:10m]に変更する。

エネーハワー ぎんいろ けんじん
EP:銀色の剣陣 EP 副特技

キャラクターレベル: 12
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:**2D6HP
回数:1 シナリオに3回まで
効果:相手を捕らえて粉碎する特技。
 そのラウンドの間、ダメージ+10D6。

エネーハワー れんぞくこうげき
EP:連続攻撃 EP 副特技

キャラクターレベル: 8
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:**1D6HP
回数:なし
効果:連続して攻撃する特技。スキルウェポンによる攻撃を2回行なう。同じ対象に2回攻撃しても、別々の対象に1回ずつ攻撃してもよい。攻撃を行なうごとに対象を指定すること。レベル15以上で《EP:連続行動・改》で3回攻撃が可能。3回連続攻撃、2回と1回、1回ずつなど自由。

エネーハワー ひいろ せんき
EP:緋色の戦鬼 EP 副特技

キャラクターレベル: 12
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:妨害をものともせず行動する特技。
 あらゆる特技を無効化させる。この特技取得時に、この特技の解除判定に用いる能力値と判定難易度を設定する。設定した判定に成功すれば、《緋色の戦鬼》の効果を無効化できる。どのように解除できるかなど詳細は自由に設定すること。

エネーハワー ろくしょく ひかり
EP:六色の光 EP 副特技

キャラクターレベル: 8
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:なし
効果:超越的存在の証である銀・金・赤・橙・緑・紫の六色いづれかを持つことを表わす特技。
 髪色か瞳色が以上六色のいづれかであれば、色ごとに、【戦闘値】に+10D6。
銀:【命中値】 **金:**【回避値】 **赤:**【行動値】
橙:【攻撃力】 **緑:**【防御点】 **紫:**【自由選択】

エネミーパワー

EP:ハプニング

EP 副特技

キャラクターレベル: 8

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 単体 (自身を除く)

射程: 視界 代償: なし

回数: なし

効果: 戦闘中に突如発生するハプニングを引き寄せるエネミーパワー。

シーンに登場している全キャラクターのイニシアチブ順から [nの倍数] のキャラクターがメインプロセスを行なう前に発動する。例えば、nが3の場合、3・6・9番目に【行動値】が早いキャラクターがメインプロセスを行なう前に発生。

使用者は1D6を振る。以下の効果一覧から該当する効果を、対象に与える。

対象1体が判定を行ない、効果を受ける。ファンブルした場合、効果は判定者だけでなく、PC全員が受けること。

【ハプニング 効果一覧】

▼1: 激しい白兵攻撃の嵐。

【体力】判定(難易度12)を行なう。失敗した場合、特技1つが使用不可になる。このバッドステータスは、[タイミング:オート]で【HP】を[2D6]点を消費することで回復できる。

▼2: 怒濤の射撃攻撃の嵐。

【理知】判定(難易度12)を行なう。失敗した場合、【HP】に[2D6]点のダメージ。

▼3: 魔法による攻撃の嵐。

【意志】判定(難易度12)を行なう。失敗した場合、全ての特技の代償に+3。このバッドステータスは、パステ回復特技でのみ回復できる。

▼4: 反射神経を伴う攻撃の嵐。

【反射】判定(難易度12)を行なう。失敗した場合、バッドステータス『毒』を受ける。

▼5: 目に見えない隠密攻撃の嵐。

【知覚】判定(難易度12)を行なう。失敗した場合、【MP】に[1D6]点のダメージ。

▼6: 運が無ければ避けられない攻撃の嵐。

【幸運】判定(難易度12)を行なう。失敗した場合、【MP】に[1D6+4]点のダメージ。

エネミーパワー

EP:トラップボム

EP 副特技

キャラクターレベル: 4

タイミング: クリナップ

判定: 自動成功 対象: シーン (自身を除く)

射程: 視界 代償: なし

回数: なし

効果: 敵全体に妨害を仕掛けるトラップを発動させるエネミーパワー。

使用者は1D6を振る。以下の効果一覧から該当する効果を、対象に与える。

この特技を受けるキャラクターが、トラップを発見する《畏師のサガ》や、トラップによる不利を打ち消す《箱舟の主2》を所持している場合、判定の達成値に+4してもよい。GM判断で却下可能。

【トラップボム 効果一覧】

▼1: PCはトラップを完全回避した。PCにボーナスが発生!

敵1体に【HP】1D6点ダメージ(軽減不可)か、味方1体に【HP】か【MP】を1D6点回復ができる。PCが自由に選択、決定すること。

▼2: マインドボムが発動。

【意志】判定(難易度:10)を行なう。失敗した場合、【MP】に[1D6]点のダメージを受ける。

▼3: 特に何も起こらなかった。

▼4: クラッシュボムが発動。

【体力】判定(難易度:10)を行なう。失敗した場合、【HP】に[1D6+5]点のダメージを受ける。

▼5: ジェノサイドボムが発動。

PCの中からランダムに1体を選択する。

【幸運】判定(難易度:15)を行なう。

失敗した場合、【HP】が0になる。

▼6: ポイズンボムが発動。

【反射】判定(難易度:10)を行なう。

失敗した場合、バッドステータス『毒(クリナップごと)に1D6の実ダメージを受ける。特技にのみ回復可能』を受ける。