

01/愛機	02/アイドル英雄	03/イケイケ
<p>条件：3シナリオ以上同じ奏甲に載り続けている 時機：常時 効果：愛着のある奏甲を所有している。 「白兵戦命中値+5」「射撃戦命中値+5」「回避修正+5」「ダメージ修正+2」の4つのうち2つを選択可能。 5シナリオ以上の場合ボーナスは「+10」、「ダメージ修正+4」。 二重習得は不可だが、英雄・歌姫の両者が1つずつ習得することで奏甲に重複効果が得られる。</p>	<p>条件：[歌術知識スキル] 20以上、歌姫×、重複可 時機：常時 効果：アイドル・ヒーロー的な英雄である。 既に習得した能力にある歌姫Acを1つ決定し、使用できるようにする。この能力1つに対し習得できる歌姫Acは1つのみ。 コストは、歌姫と同じように気力消耗チェックを行える他に、「チェック×1回」を1D10MP、「×2回」を2D10MP消費で代わりにすることもできる。</p>	<p>条件：なし 時機：常時 効果：テンションが高いときはとどまるところを知らない。 【精神力】の関わる判定ペナルティをすべて無視できる。 感情：肉体消耗値+2。気力消耗値+2。気力ダメージゲージ上限+1。</p>
04/忌み歌使い	05/インテリ	06/受け流し
<p>条件：『モラルレス』があり、『無垢』が無い、英雄× 時機：常時 効果：禁忌歌術を取得した歌姫。 禁忌歌術を取得できるようになる。 歌姫が5レベル以上なら、対象の歌術の抵抗チェックに「-10」のペナルティが加える。 『歌術の素質』を持つ英雄ならば習得可。 感情：肉体か気力消耗値+1。絆消耗値+2。獲得値-2。 NG：絆×1倍NG行動に「善い行いをする」を加える。</p>	<p>条件：【知力】16以上 時機：宣言 効果：知的である。 1D10MPを消費することで、スキル1つを臨時に獲得できる。スキル値は【知力】の値に等しいものとする。 戦闘中にこの能力を使用する場合、「時機：宣言」のため1行動カウント計算になるので、「インテリ使用でスキル獲得→獲得したスキルで攻撃」は可能である。</p>	<p>条件：【敏捷】と【器用さ】がそれぞれ15以上 時機：割込 効果：ダメージを跳ね返す。 白兵戦武器で命中を受けた場合、相手がダメージの判定をする前に宣言し、4D10MP消費することでその攻撃を無効にし、相手に同ダメージを与える。</p>
07/歌術の素質	08/歌術の天才	09/歌姫強化
<p>条件：【精神力】と【知力】の合計が30以上で、[歌術知識スキル] 20以上 時機：常時 効果：歌術の素質がある。 英雄ならば、歌術1つを（歌姫とは違い0.5個分ではなく）「能力1つ分」で今後、歌姫と同じように歌術を習得できるようになる。 歌姫ならば、歌術1ランク分を追加し、また、奏甲と離れていても奏甲もあたかも歌姫自身であるかのように奏甲から歌術をかけることができるようになる。 感情：気力消耗値+1。</p>	<p>条件：『歌術の素質』があり、歌術を合計9ランク習得している 時機：常時 効果：幻糸を操る力をマスターしている。 低いランクの歌術を習得していなくても、2～3ランク上の歌術を習得できる。 また、このPCが使用する歌術の抵抗チェックには-10のペナルティがつく。</p>	<p>条件：歌姫×、重複可 時機：常時 効果：ペア歌姫に、ただちにどれか1つの特典を適用。 ①追加の歌姫能力を2つ獲得させる。 ②能力値を6ポイント上昇させる（複数割り振れる）</p>

10/内気	11/運動好き	12/応援
<p>条件: 『イケイケ』と『の一てんき』と『リーダーシップ』が無い</p> <p>時機: 割込</p> <p>効果: 引っ込み思案である。</p> <p>「肉体」「気力」「絆」のいずれかのダメージゲージを-1することで、敵からの実ダメージを-1D10する。</p> <p>ダメージゲージを-2することで、-2D10することも可能。</p> <p>感情: 獲得値-1。</p> <p>NG: 気力×1倍NG行動に「見知らぬ人に話しかけられる」を、気力×2倍NG行動に「大勢の前で話す」を加える。</p>	<p>条件: 【生命力】15以上、重複可</p> <p>時機: 常時</p> <p>効果: スポーツ好きである。</p> <p>通常HPと負傷HPの値を+10上昇させる。</p> <p>また、自然回復する場合の回復量に+3。</p>	<p>条件: 歌姫×</p> <p>時機: 宣言</p> <p>効果: 共に戦う英雄に叱咤激励できる。</p> <p>自分以外の英雄に、MPを2D10支払うことで、「消費したMPの半分+2(切り上げ)」分のMPを与えることができる。</p> <p>MPを受け取った英雄は、一時的にMPが上限値を超えても構わない。</p>
13/応急修理	14/オーラ	15/おバカ
<p>条件: 【鍛冶工作スキル】10以上</p> <p>時機: 宣言</p> <p>効果: 奏甲を即座に修理することができる。</p> <p>1シナリオに1回だけ、2D10×20分の時間を割くことで、奏甲が受けているダメージ1ブロックを完全回復できる。</p> <p>戦闘中は使用不可。</p>	<p>条件: 【精神力】10以上</p> <p>時機: 常時</p> <p>効果: 威圧感がある。</p> <p>自身のレベルをプラスする判定に、本来より「1」高いものとして扱える。</p> <p>3回まで重複習得可能。</p> <p>また、1D10MPを消費することで、初めて対面した敵の大体の強さなどを推量することができる。(GM判断で却下可能)</p>	<p>条件: 【知力】7以下</p> <p>時機: 常時</p> <p>効果: 頭が弱い。</p> <p>2D10の【知力】チェックに失敗すれば、精神に影響を及ぼす効果1つを無視できる。</p> <p>精神(気力、MP)に悪影響を及ぼす攻撃の対象になった場合、抵抗修正に+30のペナルティが加わる。</p> <p>感情: 肉体消耗値+1。気力消耗値+1。気力ダメージゲージ上限-1。獲得値+1。</p>
16/十八番	17/加虐・被虐	18/家事上手
<p>条件: [(該当)スキル] 20以上</p> <p>時機: 宣言</p> <p>効果: 誰にも負けない得意分野がある。</p> <p>習得する際に十八番のスキルを決定する。その該当スキルチェックのとき、2D10MP消費すれば、そのスキル値に+20。</p> <p>1つのスキルに対し重複は1回のみ。</p>	<p>条件: 【偵察スキル】【隠蔽スキル】【恫喝スキル】【口説きスキル】のうち3つがある</p> <p>時機: 常時</p> <p>効果: サディストか、マゾヒストである。</p> <p>追加で能力2つ獲得。好きなスキル値+5。</p> <p>パートナーが対称の属性を持つ場合、お互い追加で能力3つずつ獲得(計6個)し、好きなスキル値+10ずつ獲得(計20/5単位割り振り可能)。</p>	<p>条件: 【器用さ】13以上で、【救急スキル】と【料理スキル】がある</p> <p>時機: 割込</p> <p>効果: 家事に精通している。</p> <p>1シナリオに1回だけ、敵からダメージを受け、奏甲部位が破壊された際に、HPを「1」だけ残して生き残らせる。</p> <p>感情: 肉体消耗値+1。</p>

19/家宝	20/カリスマ	21/騎士
<p>条件: なし、重複可 時機: 常時 効果: 特別な宝物を所有している。 60万G以下アイテム1個を所持している。合計価格が60万G以下ならアイテム2つでも構わない。 一度に複数回習得して価格を合計し高価なアイテムを取得することも可能。</p>	<p>条件: 『リーダーシップ』があり、【精神力】14以上 時機: 常時 効果: カリスマ性がある。 [交渉スキル]と[恫喝スキル]に+20。 ▼歌Ac: <あおり> 消耗チェック: 気力×2回。時機: 宣言。1日1回、以下のどれかの効果を与える。 ①仲間1人の肉体か気力のダメージゲージ+1回復。②仲間1人の肉体と気力の消費値を臨時に(1日だけ)+2。 ③英雄の命中値+10。</p>	<p>条件: 【筋力】15以上 時機: 常時 効果: 騎士階級であったり、騎士道精神に燃えている。 特殊な効果による自身への回避修正ペナルティを無視できる。</p>
22/奇声蟲バスター	23/奇跡的回避	24/キャリアウーマン
<p>条件: 【蟲知識スキル】10以上 時機: 常時 効果: 奇声蟲に関する知識に精通している。 奇声蟲を攻撃するとき、命中値に+10&ダメージ+4。奇声抵抗+20。</p>	<p>条件: なし 時機: 割込 効果: いざというときに強い。 1シナリオ中に1回だけ、3D10MP消費すれば、失敗した抵抗チェックが回避チェックをやり直しすることができる。</p>	<p>条件: 【知力】12以上で、女性である 時機: 常時 効果: 博識な女性である。 【生命力】に+1し、[交渉スキル]+10と、[盗賊スキル]か[恫喝スキル]か[現世知識スキル]か[鑑定スキル]のいずれか2つに+5。 レベル上昇時の能力増加で、MP増加を選択した場合「+7」でなく2D10MPを獲得にする。ダイス目が3を下回っても最低7MPは確実に獲得できる。</p>
25/九死に一生	26/驚異的回復力	27/強打
<p>条件: なし 時機: 常時 効果: ピンチ時の運が良い。 回避修正に+10。 また、戦闘をうまく回避することができるようになる。 ▼歌Ac: <戦闘回避> 消耗チェック: 肉体×2回。時機: 割込。歌姫が戦闘に巻き込まれたり敵に襲われても、負傷・死亡することなく、ひょっこり戻ってきたり、善意の第三者に救出されたりと、何らかの理由で助かる。</p>	<p>条件: 【精神力】11以上 時機: 常時 効果: 通常より倍の回復力を持つ。 休息時のMP回復量を、「4時間休息で1D10(本来はその半分)」「8時間休息で3D10(本来は1D10)」「昼間の休息による追加回復を+3D10(本来は1D10)」アップさせる。</p>	<p>条件: 【筋力】11以上、歌姫× 時機: 宣言 効果: 大打撃を与える技を取得している。 2D10MPを消費で、白兵戦用武器ダメージ+1D10。</p>

28/局地戦エキスパート	29/緊急装備	30/くいしんぼ
<p>条件：なし 時機：常時 効果：様々な地形の戦闘に長けている。 「砂漠」「山岳／丘陵」「森林／密林」「沼地」の中で戦闘を行うとき、命中値＋10、回避修正＋10、〔隠蔽スキル〕と〔偵察スキル〕＋20ボーナス。</p>	<p>条件：【知力】12以上 時機：宣言 効果：武器の扱いに長けている。 2D10MP消費で、必要知識を有していない武器スキルでも戦闘中ペナルティ（マイナス30）なしで使用できる。</p>	<p>条件：【生命力】15以下 時機：割込 効果：おいしい食べ物に目がない。 回復の際に、「肉体」「気力」「絆」のいずれかのダメージゲージを－1することで、自身の回復量に＋1D10する（追加回復量の判定は自身が行う）。 ダメージゲージを－2することで、＋2D10することも可能。 NG：肉体×2倍NG行動に「6時間食事の機会が無い」を、肉体×3倍NG行動に「まずい料理を食べる」を加える。</p>
31/激情家	32/外道・鬼畜系	33/幻系抵抗力
<p>条件：【精神力】10以下 時機：常時 効果：気分屋で、感情のコントロールがままならない。 パートナーと同時に判定を行う際、スキル値に＋10。 絆ダメージを1点でも受けたら、1度だけ即座に肉体と気力のダメージを＋1回復することができる。 感情：絆消耗値－2。獲得値＋2。 NG：気力×1倍NG行動に「他人に指図される」を加える。</p>	<p>条件：なし 時機：割込 効果：非道な性格である。 4D10MP消費で、対象の判定結果（成功失敗問わず）を50%の確率で却下する。 対象の行為判定が終わったら、MPを消費し、その後に50%判定を行う。 また、1回だけ歌姫を叱咤激励し、肉体か気力のダメージゲージを＋1回復できる。</p>	<p>条件：なし 時機：常時 効果：幻系の影響を受けにくい身体である。 歌術・呪いなどの魔法的效果・幻系濃度に対する抵抗修正＋20。</p>
34/硬派	35/幸運	36/高貴な生まれ
<p>条件：『騎士』か『高貴な生まれ』か『キャリアウーマン』がある、重複可 時機：常時 効果：ストイックで自らに厳しい性格。 全達成値判定（ダメージや回復）固定値＋1。 ただし、PC作成時を除き「能力2つ分」として獲得しなくてはならない。 PC作成時、初期状態のみ能力1つ分として獲得できる。</p>	<p>条件：『奇跡的回避』がある 時機：割込 効果：幸運の星のもとに生まれた。 1シナリオに1回のみ、自分の判定の振り直しができる。</p>	<p>条件：『家宝』がある 時機：常時 効果：王族や貴族など、身分の高い生まれである。 〔交渉スキル〕と〔恫喝スキル〕に＋10。 同じ出身者相手に交渉と恫喝を行い際は、＋30のボーナスが付く。 ▼歌Ac：＜励まし＞ 消耗チェック：気力×2回。時機：宣言。自由な奏甲のダメージブロック1つに、防御値＋5。（重複不可）</p>

37/子供・チビ	38/コネ	39/古風
<p>条件：11歳以下か、身長150cm以下 時機：常時 効果：ちっこい。 1回しか選べない能力を2回まで重複習得できるようになる。(能力効果内に書かれているすべての数値を2倍の効果にする。「1回だけ」を「2回だけ」、「+20」を「+40」に、「1D10」を「2D10」にしたりできる) ただし、『スーパー英雄・歌姫』『のーてんき』『病弱』を2回選択することはできない。 歌Acの効果やNG行動などの効果は蓄積しない。</p>	<p>条件：なし 時機：常時 効果：特定の国家、組織にコネを持っている。 ▼歌Ac：＜コネでの交渉＞ 消耗チェック：気力×1回。時機：宣言。[交渉スキル][恫喝スキル]に+20。</p>	<p>条件：なし 時機：割込 効果：少々時代遅れである。 パートナーがソロ目クリティカル成功したとき、英雄・歌姫の両者のMPが即座に1D10回復(回復量の判定は自身が行う)。 感情：気力消費値+1。 NG：気力×1倍NG行動に「自分の価値観を追及される」を加える。</p>
40/懇願	41/根性	42/渾身の一撃
<p>条件：歌姫× 時機：割込 効果：歌姫の機嫌を取る。 1シナリオに1回のみ、歌姫の消耗チェックを無効にできる。 1回といっても「消耗チェック：×3回」というような場合その全て(3回分)を無効にすることができる。</p>	<p>条件：【精神力】12以上 時機：宣言 効果：ド根性持ち。 1シナリオに1回のみ、MPを3D10回復。 また、1シナリオに1回のみ、気力のダメージゲージを+1回復できる。その後、【精神力】チェックに成功すれば、さらにもう+1回復できる。</p>	<p>条件：『強打』がある 時機：宣言 効果：ここぞというときに強い性格である。 4D10MPを消費で、白兵戦用武器ダメージ+2D10。</p>
43/執念	44/人外	45/水中戦闘エキスパート
<p>条件：【精神力】14以上 時機：常時 効果：執念深い性格である。 MP0になっても(もしくは、気力ダメージゲージが0になっても)1ターンだけは気絶・死亡せずに行動できる。 最後の1ターンが終わった時点で(敵ターンになる前に)【精神力】チェックに成功すれば次のターンも立っていることが可能だが、+1ターンにつき-10のペナルティがつく。</p>	<p>条件：【能力値1つ】15以上 時機：常時 効果：人間以外か混血、または人間以外に育てられた。 好きな能力値+5。条件の15以上にした能力値でなくても構わない。 感情：肉体消費値+1。肉体ダメージゲージ上限+1。気力消費値+1。絆消費値-1。獲得値+1。 ▼歌Ac：＜秘められし力＞ 消耗チェック：肉体と気力と絆×1回ずつ(合計3回)。時機：宣言。30分間だけ未取得歌姫Acを1つ使用できる。英雄が見ている前では使用不可。</p>	<p>条件：[水泳スキル]15以上 時機：常時 効果：水中での活動が得意である。 水中戦闘の際、命中値+10。水中で戦うことによるペナルティを無視。 また、息を2ターンの間、止めていられるようになる。</p>

<p>46/スーパー英雄・歌姫</p>	<p>47/スキルアップ</p>	<p>48/スナイパー</p>
<p>条件: 『アイドル英雄』か『リーダーシップ』がある、重複可 時機: 常時 効果: パートナーを守護する任務、宿命、責任がある1人だけのヒーロー。 自身の特定の能力値を1つ下げた びに、パートナーの指定した同じ能力 値を+1する。 この修正は1回の能力習得で複数能 力を10回まで上下できるが、パート ナーの特定の能力値が「20+レベル」 を超えたり、自身の能力値が「2」よ り小さくなってはいけない。</p>	<p>条件: なし、重複可 時機: 常時 効果: 特定のスキルの修行を行う。 スキル3つの値を+5上昇できる。 新しいスキルを獲得することも可能。</p>	<p>条件: 奏甲が「射撃修正+10」以上 時機: 割込 効果: 射撃攻撃に長けている。 1ターンを「照準」行為に費やすこ とで、次ターンの全射撃命中値+20。 あるいは、「照準」行為のかわりに2 D10MP消費することで、そのター ンの射撃命中値+20。</p>
<p>49/頭脳明晰</p>	<p>50/精神集中</p>	<p>51/性的魅力</p>
<p>条件: 【知力】15以上 時機: 常時 効果: 非常に頭が良い。 1シナリオに1回のみ、GMに現状 に対する提案を行わせることができ る。 また、2D10MPを消費すること で、相手が嘘をついている場合、80% 判定で見破る。(MP消費後に80%判 定を行う) NG: 絆NG行動×1倍に「英雄が愚 かしい振る舞いをする」を加える。</p>	<p>条件: 女性であり、『根性』がある 時機: 常時 効果: 確実な判断力を有している。 『根性』の「1シナリオ1回のみ3D 10MP回復」を、「1シナリオ1回の みMP全回復」にする。</p>	<p>条件: 【生命力】13以上で【口説きスキ ル】がある、重複不可 時機: 常時 効果: セクシーである。 通常HP、負傷HP、MPにそれぞ れ+3。</p>
<p>52/整備の天才</p>	<p>53/戦闘系歌姫</p>	<p>54/戦闘支援ダメージ</p>
<p>条件: 【鍛冶工作スキル】20以上 時機: 常時 効果: 奏甲の管理能力に長けている。 -30のペナルティ修正付き(=基 本成功値20)での【鍛冶工作スキル】 チェックに成功すれば、奏甲の修理費 を半額にすることができる。 実際に半額にできるかはGMの判断 による。</p>	<p>条件: 『戦闘支援ダメージ or 命中値』 がある、英雄× 時機: 常時 効果: 戦闘能力に特化した歌姫である。 武器スキルか【回避スキル】【盾防衛 スキル】のどれか2つに+10。 NG: 「戦闘に巻き込まれた」をNG行 動として選択できない。 また、戦闘に勝利する度に「獲得チ ェック:絆×1(-3ペナルティ付き)」 を行える。</p>	<p>条件: 【筋力】13以上 時機: 常時 効果: 戦闘のダメージ支援をするこ とに特化している。 武器スキルか【回避スキル】【盾防衛 スキル】のどれか2つに+10。 ▼歌Ac:<戦闘支援ダメージ> 消費チェック:肉体×1回。時機:割 込。英雄の受けるダメージを歌姫に割 り振ることができる。また、英雄の繰 り出すダメージに、歌姫の「筋力修正 の半分(端数切り捨て)」を足すことが できる。『戦闘系歌姫』を持っている場 合、「筋力修正そのまま」を追加。</p>

55/戦闘支援命中値	56/奏甲回避	57/育ち盛り
<p>条件:【器用さ】13以上 時機:常時 効果:戦闘時の命中支援をすることに特化している。 武器スキルか【回避スキル】【盾防衛スキル】のどれか2つに+10。 ▼歌Ac:<戦闘支援命中値> 消費チェック:肉体×1回。時機:割込。英雄の受けるダメージを歌姫に割り振ることができる。また、歌姫の武器スキルの1つのスキル値が「20」ある毎に、英雄の命中値に+10。『戦闘系歌姫』を持っている場合、「歌姫のスキル値をそのまま」を追加。</p>	<p>条件:【敏捷】16以上、英雄× 時機:割込 効果:奏甲での戦闘能力に長けた歌姫である。 奏甲にダメージが命中したとき、命中箇所を1つ上の命中部位か、1つ下の命中部位を選ぶことができる。(1つズレた箇所のHPが0ならもう1つズラす) また、MP2D10消費か消費チェック:気力×1回をすることで2つズラすことができる。</p>	<p>条件:【生命力】12以上で、男性である 時機:常時 効果:育ち盛りである。 任意の武器スキル1つに+10し、通常HPと負傷HPに+5する(重複しない)。 85経験点でレベルアップをすることができる。3回まで重ねて獲得することができ、追加で取得するたびに必要経験点が85→75→65と減る。</p>
58/対空戦闘エキスパート	59/ダイハード	60/タフ
<p>条件:なし 時機:常時 効果:空での戦闘に長けている。 飛行目標に射撃したとき、命中値+20。 空対空戦闘の場合、命中値+10。</p>	<p>条件:『幸運』がある 時機:常時 効果:絶望の淵から蘇る。 PCが死亡した際、何らかの理由をつけて帰ってくるができる。 PC復帰かはGM判断。</p>	<p>条件:『運動好き』がある 時機:常時 効果:体力バカ。 抵抗修正に+10。 感情:肉体ダメージゲージ上限+1。 NG:肉体×1倍NG行動を無視でき、肉体×2倍NGを×1倍として扱える。 ▼歌Ac:<鋼の肉体> 消費チェック:気力×2回。時機:宣言。戦闘の間だけ負傷HPを2倍し、自身(コクピットかサブコクピット)のダメージブロック防御値+3。</p>
61/耐性	62/ダンマリ	63/致命的一撃
<p>条件:【生命力】15以上 時機:割込 効果:身体能力が高い。 毒、病気、呪いに対する抵抗チェックを行う場合、失敗してももう1度判定をやり直せる。 また、効果を受ける場合もその効果と期間を半減できる。</p>	<p>条件:【知力】12以上 時機:割込 効果:無口である。 1シナリオに、自分の成功した判定を失敗に、失敗した判定を成功に、それぞれ1回ずつできる。 NG:絆か気力の×1倍NG行動に、「パートナーにスキルを使ってもらおう」「パートナーと30秒以上会話する」「何か用事を頼む」の中から選び、加える。</p>	<p>条件:『強打』がある 時機:常時 効果:敵の急所を見破ることができる。 ゾロ目で命中した場合、対象の防御値を無視できる。</p>

64/中性的	65/猪突猛進	66/強き絆
<p>条件: なし 時機: 常時 効果: 男なら女らしく、女なら男らしい。 本当の性別が男性なら【器用さ】+2と【精神力】+2、女性なら【筋力】+2と【敏捷】+2。 歌姫: 気力×2倍NG行動に「本当の性別を指摘される」を加える。</p>	<p>条件: 【敏捷】13以上か、『戦闘系歌姫』がある 時機: 常時 効果: 勢いで突き進んでしまう性格。 【筋力】に+4。 NG: 絆×1倍NGに「戦闘に参加するチャンスを逃す」「1週間戦闘がない」を、絆×3倍NGに「戦闘に敗北/撤退」を加える。 ▼歌Ac: <突撃> 消費チェック: 肉体×2回。時機: 宣言。回避修正に-10するたびに、命中値+10。最大+30まで重複可。</p>	<p>条件: なし 時機: 常時 効果: 強い絆で結ばれている。 【精神力】に+4。 パートナーの通常HPが0になっている場合、全判定に+10%。 パートナーがHP・MP0になるたびに「獲得チェック: 絆×1倍(-2ペナルティ付き)」を行う。</p>
67/ツンデレ	68/デレデレ	69/天然・不思議系
<p>条件: 『プライド』か『複雑』か『激情家』がある 時機: 常時 効果: 冷たいと見せかけて相手に惚れ込んでいる。 パートナーと2人だけである場合のみ全判定が成功する。(GM判断で却下可能) 感情: 絆消耗値-2。獲得値+1。 NG: 絆×1倍NGに「1日に2人だけの時間が3時間以下しかない」か「パートナーが自分以外と親密に会話/交渉する」を加える。</p>	<p>条件: なし 時機: 割込 効果: パートナーに心酔している。 パートナーがMPを消費する場合、代わりに消費することができる。 感情: 獲得値+1。 NG: 絆×1倍NG行動に「パートナーと8時間以上別れる」か「パートナーが異性と親密に会話/交渉する」か「一人でお使いに行かせる」を加える。</p>	<p>条件: 【知力】か【精神力】が14以上 時機: 常時 効果: 少々気の抜けた性格である。 回避修正+10。 また、パーティに見つからずにどこかに行くことができ、そのうちにひょっこり戻ってくるができる。</p>
70/電波	71/読書好き	72/どじ
<p>条件: 【精神力】15以上 時機: 常時 効果: 電波系。他人から奇異に見られる性格。 抵抗修正+10。 感情: 気力ダメージゲージ上限+1。 NG: 絆×2倍NGに「自分のご託宣を無視して行動される」を加える。 ▼歌Ac: <ご託宣> 消費チェック: 気力×1回。時機: 宣言。大宇宙の毒電波の意思を受信することにより回答へ導き出す。ただし、答えが正しいとは限らない。</p>	<p>条件: 【知力】か【精神力】が12以上、重複可 時機: 常時 効果: 書物が好き。 MP+10。 感情: 気力消費値+1。この能力は4回まで獲得できるが、偶数回目に獲得したとき(2回目と4回目)は、消費値上昇の代わりに気力ダメージゲージ上限を+1獲得できる。</p>	<p>条件: 『天然/不思議系』か『ばか』か『の一てんき』がある 時機: 常時 効果: つい失敗をしてしまう。 ゼロ目を出して判定に失敗した場合、結果が大失敗になるが「絆の獲得チェック」を1回行える。 感情: 獲得値+1。 ▼歌Ac: <破壊工作> 消費チェック: 気力×2回。時機: 宣言。物を不具合にシラブル発生。英雄の次の攻撃対象防衛値を無視する。</p>

<p>73/撫子</p>	<p>74/の一てんき</p>	<p>75/能力アップ</p>
<p>条件: 『ワガママ・退屈』が無い 時機: 常時 効果: パートナーに従順で健気。 自分のNG行動の、「肉体」「気力」「絆」の中で2つ、×1倍NGを無視させる。また、×2倍の選択NG1つを×1倍として扱える。 NG: 絆×3倍NG「パートナーが悪事を行った」、気力×1倍NG「誰かに騙された」、絆×2倍NG「仲間の誰かが悪い事をする」を加える。</p>	<p>条件: なし 時機: 常時 効果: とても打たれ強く、頓着しない性格。 1度だけ、自分のHP回復量を2倍にできる。 (『無垢』の効果で2倍になった回復量だとしても、さらに2倍した効果を受ける) 感情: 気力が絆の消費値+3。</p>	<p>条件: なし、重複可 時機: 常時 効果: 特定の能力値の修行を行った。 好きな能力値1つを選び、その値をアップさせることができる。能力値がどれだけ上昇するかは以下の通り。</p> <p>能力値8以下 : +3 9~14 : +2 15~25 : +1 26以上 : 上昇しない</p>
<p>76/破滅系</p>	<p>77/美声</p>	<p>78/病弱</p>
<p>条件: 『の一てんき』と『無垢』が無い 時機: 常時 効果: 破滅志向やダウン系。 【知力】+1。【歌術知識スキル】+5。 感情: 絆消費値+2。獲得値-2。また、肉体・気力・絆のNG行動のうちどれか2つは選ばなくてもかまわない(何倍でもかまわない)。 ▼歌Ac : <あきらめ> 消耗チェック : 気力×2回。時機 : 宣言。対象1体を慰め(「仕方なかった」「そうなる運命だった」など) 絆ダメージゲージを+1回復させる。1シナリオに1人に対して1回のみ。</p>	<p>条件: 【生命力】10以上で、【歌術知識スキル】と【偵察スキル】がどちらも10以上 時機: 宣言 効果: 人を惹きつける声をしている。 【精神力】-30のペナルティ付きの判定を行い、成功すると、敵の次のターンの攻撃対象を自身の奏甲に指定させる。 感情: 肉体消費値+1。</p>	<p>条件: 【生命力】7以下か『不戦歌姫』がある 時機: 常時 効果: 体が弱い。 回避修正-10。【精神力】か【知力】のどちらかに+3。 能力『身代わり』を使用できる。 感情: 肉体消費値-3。気力ダメージゲージ上限+1。絆ダメージゲージ上限+1。 NG: 肉体×1倍NGに「箸より重いものを持つ」「奏甲を4時間以上通常起動させる」、気力×1倍NGに「奏甲を起動させる」を加える。</p>
<p>79/武器エキスパート</p>	<p>80/複雑</p>	<p>81/不戦歌姫</p>
<p>条件: 【知力】14以上で、『緊急射撃』がある 時機: 常時 効果: 武器に精通している。 2D10MPを消費しなくてもペナルティを受けず、すべての武器について必要な武器知識があるとみなされる。(初期入手アイテムは入手できない)</p>	<p>条件: なし 時機: 常時 効果: 複雑な心を持つ。(「女心と秋の空」や、気難しい性格) パートナーが負傷HPが0になった場合『戦闘支援ダメージ&命中率』が2つとも使えるようになる。(スキル2つに+10、歌姫ならば歌Ac使用可) 感情: 気力と肉体のダメージゲージにダメージを1でも受けたとき、肉体・気力・絆すべてのダメージを消すことができる。時機 : 宣言で、1回のみ。</p>	<p>条件: 『戦闘支援ダメージ』と『戦闘支援命中値』のどちらも無い、英雄× 時機: 常時 効果: 戦うことを拒む平和主義者。 この歌姫は自発的に戦闘に参加できない。自発的に降伏する。 能力を2つ獲得か、ペア英雄に能力1つ授けることができる。 NG: 気力×3倍NGに「望まない戦闘をする」を加える。</p>

82/プライド	83/変な語尾	84/奉仕
<p>条件:【精神力】18以上 時機:常時 効果:プライドが非常に高い。 抵抗修正+10。 MPが0になっても肉体と気力の全ダメージゲージが0になるまで気絶も死亡もしない。 NG:気力×1倍NGに「誰かに騙された」、気力×2倍NGに「戦闘で敗北／撤退」、絆×1倍NGに「歌姫の提案を却下」「何か用事を頼む」、絆×2倍NG「誰かに叱られる」を加える。</p>	<p>条件:なし、重複可 時機:常時 効果:変な語尾を常に付けている(「～ッス」「～にゃん」など)。 全能力値+1。 重複して取得する場合、その数だけ語尾や口癖を追加していく。 NG:肉体×1NG行動に「日常会話内で語尾を付け忘れる」を加える。</p>	<p>条件:『撫子』がある 時機:常時 効果:パートナーを絶対の主として仕えている。 自分の全「消耗チェック：絆(×1～3)」を無視できる。 ▼歌Ac：＜奉仕＞ 消耗チェック：肉体×2回。時機：宣言。対象は8時間睡眠のように「自然回復」を行える。30分必要とし、1日1回使用。ペア以外を対象とする場合、消耗チェックは×3回となる。</p>
85/朴訥	86/保護者系・兄姉	87/マスコット系・弟妹
<p>条件:【精神力】10以下で、[交渉スキル]と[恫喝スキル]と[口説き]が無い 時機:常時 効果:耳にしたことを信じてしまう。 全判定で「7」が出たら、出た数だけ達成値判定(ダメージや回復量)のダイスを好きなタイミング(時機：割込)で追加できる。重複使用可。 なお、シナリオ終了時に蓄積したダイス追加数は消滅する。 NG:気力×1NG行動に「人を疑う」、気力×2NG行動に「嘘をつかれる」を加える。</p>	<p>条件:パートナーより年上で、『身代わり』がある 時機:常時 効果:面倒見が良く人を放っておけない。 『身代わり』の射程を20メートル(隣のグリッド。「射程：1」)に伸ばすことができる。 『病弱』の効果で得られる『身代わり』では習得条件にならない。 感情:絆消耗値-1。獲得値+1。 NG:気力×1NG行動に「パートナーが危険な行いをする」を加える。</p>	<p>条件:パートナーより年下か、『無垢』がある 時機:常時 効果:保護心が刺激される性格である。 1度だけパートナーのMPを「1D10+レベル」分回復。 感情:絆消耗値-1。獲得値+1。 NG:気力×1倍NGに「寄生蟲と戦う」、絆×1倍NG「おねだりを無視される」を加える。 ▼歌Ac：＜ぶに＞ 消耗チェック：気力×1回。時機：宣言。次の判定スキル+10。ペア以外なら消耗チェック：気力×2回。</p>
88/マニアック	89/身代わり	90/無垢
<p>条件:【生命力】と【精神力】がそれぞれ12以上 時機:常時 効果:特定のものに深い愛情を抱いている。 この能力を選択したときに「好きなもの」を決定し、それに絡んだ判定を行うとき+10のボーナスを得る。 NG:気力×1NG行動に「8時間好きなものに触れ合えなかった」を加える。</p>	<p>条件:なし 時機:割込 効果:他のPCが受けるダメージを肩代わりする。 庇う相手がすぐ横(同じグリッド。「射程：白」)にいる状態で、敵が命中判定に成功させダメージの手順を行う前に使用を宣言する。庇う相手が受ける筈だったダメージを割り込みで全て自分のHPに適用させることができる。 なお、受けるダメージはすべて防御値無視のものとなる。</p>	<p>条件:『モラルレス』が無い 時機:常時 効果:癒し系、あるいは穢れを知らない純粋な性格である。 能力を追加で2つ獲得できる。 英雄ならば「歌術：癒しの歌」を受けた際に効果が2倍になり、歌姫ならば、自分がかかる「歌術：癒しの歌」の効果が2倍になる。 感情:絆消耗値+2。 NG:気力×1倍に「奇声蟲と戦う」「誰かに騙された」、気力×2倍に「仲間の誰かが嘘をつく」、気力×3倍に「パーティ内の不和」を加える。</p>

91/メガネ	92/モラルレス	93/やり手
<p>条件:【筋力】10以下で、【知力】12以上 時機:常時 効果:知的でメガネをかけている。 【知力】に+3し、【精神力】に-3。 感情:肉体ダメージゲージ上限-1。 ▼歌Ac:<的確な対応> 消耗チェック:絆×2回。時機:割込。 困難な事態にGMから解決策を貰い提案したり、事態解決に必要なアイテムを持ってくることができる。</p>	<p>条件:『撫子』か『無垢』が無い 時機:常時 効果:悪徳に染まった、あるいは何が悪いかわえられていない。 禁忌歌術の対象となったときに抵抗修正+20。 感情:絆消費値+1。獲得値-1。 NG:NG行動「英雄が悪事を行った」「仲間の誰かが悪事を行った」を選べなくなる。 ▼歌Ac:<こっそりアクション> 消耗チェック:絆×2回。時機:宣言。 パーティの仲間に気付かれず何かを行うことができる。</p>	<p>条件:【交渉スキル】10以上で、【鑑定スキル】5以上 時機:常時 効果:とても口がうまい。 【鑑定スキル】+5、所持金合計+20万G。 MP1D10消費すれば、アイテムの価格を10~50%値切る。実際にどれだけ値切れるかはGM判断。 感情:気力ダメージゲージ上限+1。 ▼歌Ac:<無心> 消耗チェック:絆×2回。時機:宣言。 「レベル×1D10×1000」Gを獲得。1週間1回使用可能。</p>
94/ヤンデレ	95/ユニゾン	96/リーダーシップ
<p>条件:『デレデレ』と『モラルレス』がある 時機:常時 効果:パートナーを愛しすぎて精神的に病んでいるデレデレ。 HP(通常→負傷の順に)を2D10減らすことで、次に行う判定を絶対成功にする。チェック×2回なら4D10、×3なら6D10消費。(GM判断で却下可) NG:気力NG行動を全て無視。絆×2倍NG行動に「自分の提案を却下される」、絆×3倍に「パートナーが自分以外のモノと親しくする」を加える。</p>	<p>条件:ペアの【精神力】合計が40以上 時機:常時 効果:一心同体を約束した英雄と歌姫である。 ペアで同時に取得し、お互い能力を2つ選択、それぞれの能力修正をパートナーの同じ能力にプラスできる。 (例:パートナーが「筋力12(修正+2)」と「敏捷13(修正+3)」だったので、自分の筋力に+2、敏捷に+3した)また、パートナーの最も低い能力値1つ選び(複数ある場合でも1つ)、その能力修正がマイナスの値なら能力値を減らす)</p>	<p>条件:【知力】と【精神力】がそれぞれ12以上 時機:常時 効果:指導力があるか、アニキ/アネゴ肌な性格である。 パートナーが取得している好きなスキルを3つまで選択し、自分のスキル値に+5できる。(相手の値を超えてはならない) ▼歌Ac:<指導> 消耗チェック:気力×1回。時機:宣言。判定を行う際、同じスキルを有しているなら対象のスキル値に自身のスキル値を最大+15を追加できる。</p>
97/恋愛体質	98/レンジャー	99/ワガママ・退屈
<p>条件:【口説きスキル】20以上で、『デレデレ』が無い 時機:常時 効果:ロマンスを異常に強く求める、惚れっぽい性格のロマンチスト。 1シナリオ中に1回だけ、行為判定(通常は2D10)にレベル個ダイスを追加し、好きなダイス2つを自由に選択しその目を採用する。選んだ高い出目を十の位、低い出目を一の位とする。 例えば「レベル3」の場合、5D10振りその中から自由に2D分選択できる。</p>	<p>条件:【隠蔽スキル】と【偵察スキル】がどちらも20以上 時機:常時 効果:隠密行動が得意である。 【隠蔽スキル】で身を隠している場合、射撃を行っても(あるいは何らかの目立つ行動を行っても)自分の場所をバレなくなる。GM判断で却下可能。</p>	<p>条件:なし 時機:常時 効果:身勝手である。 追加で能力を2つ獲得。 また、誰にも見つからずにどこかに行き、ひょっこり戻る事ができる。 NG:絆×1倍NG行動に「事件・イベントに参加しそこねる」「一週間何も事件がなかった」「歌姫の単独行動を許さない」「歌姫の要求を無視する」「何か用事を頼む」の中からいずれかを加える。</p>

100/〇〇出身	101/〇〇喪失	102/〇〇中毒
<p>条件: なし 時機: 常時 効果: 自分が「〇〇」に住んでいたことを表す。 「〇〇」の特色について決定する。GMと相談し、それに応じた効果を得る。</p>	<p>条件: レベル2以上か2シナリオ以上冒険をしたPCである 時機: 常時 効果: 「〇〇」を失った者である(例:記憶など)。 同じPCでレベルと入手アイテム、パートナーを継続させながら、「英雄能力」「歌姫能力」を1から取り直すことができる。それまで習得していた能力は全て消失するが、1つ目の能力として『〇〇喪失』を明記すること。 パートナーに影響が出る能力(『歌姫強化』など)を習得していた場合、パートナーのデータにも変化が生じる。</p>	<p>条件: 『執念』と『マニャック』がある 時機: 常時 効果: 『マニャック』で選択した「〇〇」に異常な執着を抱いている。 命中判定前に、HP(通常→負傷の順に)を5D10減らし、同じ値をダメージに追加できる。 NG: 「8時間好きなものに触れ合えなかった」がある場合は削除し新しいNGに入れ替え、気力×3倍NG行動に「3時間好きなものに触れ合えなかった」を加える。</p>
特殊起動 / 白兵モード	特殊起動 / 射撃モード	特殊起動 / 甲殻モード
<p>条件: 【筋力】13以上で、搭乗している奏甲が「白兵修正+10」以上 時機: 割込 効果: 白兵攻撃に長けた奏甲を起動させる。 自分の奏甲に搭乗する際に、気力消耗チェック:×1回に成功すると、戦闘中の白兵ダメージ修正+5。 ただし、次ターン手番の開始時に英雄と歌姫どちらか1人が気力消耗チェック:×1回を行う。失敗した場合、MPが0になり気絶し、奏甲は戦闘不能となる。</p>	<p>条件: 【器用さ】13以上で、搭乗している奏甲が「射撃修正+10」以上 時機: 割込 効果: 射撃攻撃に長けた奏甲を起動させる。 自分の奏甲に搭乗する際に、気力消耗チェック:×1回に成功すると、戦闘中の射撃ダメージ修正+5。 ただし、次ターン手番の開始時に英雄と歌姫どちらか1人が気力消耗チェック:×1回を行う。失敗した場合、MPが0になり気絶し、奏甲は戦闘不能となる。</p>	<p>条件: 【生命力】か【精神力】が13以上 時機: 割込 効果: 奏甲の特殊な起動を試みることができる。 自分の奏甲に搭乗する際に、気力消耗チェック:×1回に成功すると、戦闘中の全奏甲部位HPに+5。 ただし、次ターン手番の開始時に英雄と歌姫どちらか1人が気力消耗チェック:×1回を行う。失敗した場合、MPが0になり気絶し、奏甲は戦闘不能となる。</p>
特殊起動 / スピードモード	特殊起動 / 待伏モード	特殊起動 / リミッタオフモード
<p>条件: 【敏捷】13以上か【回避スキル】10以上 時機: 割込 効果: 奏甲の特殊な起動を試みることができる。 自分の奏甲に搭乗する際に、気力消耗チェック:×2回に成功すると、戦闘中移動力に+1。通常1マスしか移動できない奏甲が2マス移動できる。 ただし、次ターン手番の開始時に英雄と歌姫どちらか1人が気力消耗チェック:×1回を行う。失敗した場合、MPが0になり気絶し、奏甲は戦闘不能となる。</p>	<p>条件: なし 時機: 割込 効果: 奏甲の特殊な起動を試みることができる。 自分の奏甲に搭乗する際に、気力消耗チェック:×2回に成功すると、戦闘中の奏甲全部位の防御値+4。 ただし、次ターン手番の開始時に英雄と歌姫どちらか1人が気力消耗チェック:×1回を行う。失敗した場合、MPが0になり気絶し、奏甲は戦闘不能となる。</p>	<p>条件: レベル3以上で2つ以上『特殊起動』シリーズがある 時機: 割込 効果: 奏甲の特殊な起動を試みることができる。 自分の奏甲に搭乗する際に、気力消耗チェック:×1回に成功すると、2回行動(合計4回手番×英雄と歌姫2人で8回手番)ができるようになる。 ただし、次ターン手番の開始時に英雄と歌姫どちらも気力消耗チェック:×1回を行う。どちらか1人でも失敗した場合、2人は同時にMPが0になり気絶し、奏甲は戦闘不能となる。</p>

【歌術リスト】

歌術は1つ0.5個分の能力、つまり2つ選んで歌姫能力1つに相当する。歌術のランクごとに習得し、「ランク1」から修得すること。ランク2以上を得るためには1つ下のランクを習得する必要がある。

禁忌歌術は『能力：忌み歌使い』が無ければ習得不可。「※」の禁忌歌術はGM許可が無ければ習得できない。

歌術01：癒しの歌 < 花びらの子守唄 > 【消耗チェック：気力×2回】 ランク1：対象1体のHPを[2D10+レベル]点回復。 ランク2：対象1体の病気の治療を行える。 ランク3：対象1体の毒の治療を行える。 ランク4：対象1体の呪いの解除を行える。	歌術02：戦闘補助の歌 < 早足のワルツ > 【消耗チェック：気力×1回】 ランク1：対象1体の命中値+10。 ランク2：対象1体のHP上限+20。 ランク3：対象1体の回避修正+10。 ランク4：可聴範囲内の全員を対象とし上記ランク1～3のいずれか1つの効果を及ぼす。コストは気力×2回。	歌術03：打撃増加の歌 < 剣と盾のノクターン > 【消耗チェック：気力×1回】 ランク1：ペア英雄が与えるダメージを+[3+レベル]点アップ。 ランク2：上記の効果を、可聴範囲内にいる対象1人に与える。	歌術04：探知の歌 < 大地の調べ > 【消耗チェック：気力×1回】 ランク1：周囲10mを照明で照らすか、幻糸の乱れ（蟲の反応）の判明させる。 ランク2：歌術・呪いの存在の探知する。 ランク3：1日前までの足跡を発見する。 ランク4：透明化した存在・不可視の存在を探知する。 ランク5：1週間前までの足跡を発見する。
歌術05：蟲退治の歌 < 常しえの巨人の狂い歌 > 【消耗チェック：気力×1回】 ランク1：可聴範囲内の味方全員に、奇声に対する抵抗修正+20。 ランク2：可聴範囲内の奇声1種類の効果を打ち消す。 ランク3：可聴範囲内の全奇声蟲に抵抗判定を行わせ、失敗した奇声蟲に3D10HPの防御無視ダメージ。 ランク4：ランク3の効果を加え、対象が抵抗判定失敗時に1D10ターン麻痺させ行動不能にする。	歌術06：抵抗の歌 < 夢見る白馬のアリア > 【消耗チェック：気力×1回】 ランク1：歌姫本人とペア英雄の抵抗修正+20。 ランク2：可聴範囲内の全味方に抵抗修正+20。 ランク3：対象1体の「ランク1」までの歌術の効果を解除できる。 ランク4：対象1体の視界内の歌術効果1つを解除する。コストは気力×2回。	歌術07：奏甲補修の歌 < 彷徨い者のヒム > 【消耗チェック：気力×2回】 ランク1：奏甲が受けている1部位のダメージを半分（切り上げ）に減らす。奏甲1機に1回しか使用できない。工房で[鍛冶工作スキル]に成功し1度修理を行ったことになったならば、また使用できるようになる。 ランク2：ランク1の効果で、2部位まで回復させる。 ランク3：部位HPが0になった時の効果を1つ無視させる。	歌術08：奏甲サポートの歌 < ストラーマイン序曲 > 【消耗チェック：気力×1回】 ランク1：奏甲1体1つの手番で2回移動できるようにする。 ランク2：奏甲1体を水中でもペナルティなしで動けるようにする。 ランク3：奏甲1体を地表1メートルほど浮遊させ、荒地などの移動制限を無視させる。 ランク4：奏甲1体にランク1～4を及ぼせる。持続時間は8時間まで。
歌術09：結界の歌 < 小鳥のための小練習曲 > 【消耗チェック：気力×1回】 ランク1：歌姫本人の防御値+5。 ランク2：対象1体の防御値+「レベル+3」。 ランク3：20メートル以内にいる味方全員に防御値+8。 ランク4：結界を張り相手を近寄せなくさせる。対象1体が抵抗チェックに失敗した場合、対象を30分のあいだ退散させる。			

<p>歌術 10：転移とリンクの歌</p> <p style="text-align: center;">< 金と銀と鋼の組曲 ></p> <p style="text-align: center;">【消耗チェック：気力×1回】</p>	<p>歌術 11：攪乱の歌</p> <p style="text-align: center;">< 三つの変奏曲 ></p> <p style="text-align: center;">【消耗チェック：気力×2回】</p>
<p>ランク 1：接触した対象に歌術をかけ、対象の居場所を感じることができるようにする。</p> <p>ランク 2：離れていてもお互いに会話できるようにする。</p> <p>ランク 3：対象を瞬間的に任意の場所に転移させる。</p>	<p>ランク 1：[偵察スキル] 判定に-30。</p> <p>ランク 2：対象の命中値と回避修正に-10。</p> <p>ランク 3：対象の抵抗修正に-20（抵抗判定に成功すれば-10）</p> <p>ランク 4：対象の命中値と回避修正に-20。</p>
<p>歌術 12：調和と協調の歌</p> <p style="text-align: center;">< 妖精の森のソネット ></p> <p style="text-align: center;">【消耗チェック：気力×2回】</p>	<p>歌術 13：リンクの歌</p> <p style="text-align: center;">< 輝きのうた ></p> <p style="text-align: center;">【消耗チェック：気力×1回】</p>
<p>ランク 1：可聴範囲内の動物に命令し、簡単な任務1つを行わせる。</p> <p>ランク 2：可聴範囲内の全敵は、抵抗判定に失敗すると1D10ターン戦闘中止する。</p> <p>ランク 3：可聴範囲内の石や木、草などを操る。敵を足止めしたり道を作ったり足跡を隠したりする場合、[隠蔽スキル]判定に+30。</p>	<p>ランク 1：非戦闘スキル（武器、盾防御、回避スキル以外）の値を30分だけ[10+レベル]上昇させる。</p> <p>ランク 2：消耗ダメージゲージを+1回復。</p> <p>ランク 3：以後全歌術で、ヘア英雄を対象とするものの上昇効果をレベル分だけ上昇できる。（例：回復量に+レベル、ダメージに+レベル、など）</p>
<p>禁忌歌術 14：支配の歌</p> <p style="text-align: center;">< 唾棄されし子どもの変奏曲 ></p> <p style="text-align: center;">【消耗チェック：気力×2回】</p>	<p>禁忌歌術 15：打撃の歌</p> <p style="text-align: center;">< 神々の雄たけび ></p> <p style="text-align: center;">【消耗チェック：気力×2回】</p>
<p>ランク 1：接触した対象1体の記憶を操作する。</p> <p>ランク 2：可聴範囲内の1体の精神を支配する。</p> <p>ランク 3：同時に3体まで対象を支配する。</p>	<p>ランク 1：対象1体に1D10ダメージ。</p> <p>ランク 2：対象1体に2D10ダメージ。</p> <p>ランク 3：対象2体に2D10ダメージ。</p> <p>ランク 4：全体に2D10ダメージ。</p> <p>ランク 5：対象1体に4D10ダメージ。</p> <p>ランク 6：ランク5までの効果1つと、対象の回避修正に-20。</p>
<p>歌術 16：精神攻撃の歌</p> <p style="text-align: center;">< 宮廷道化のサンバ ></p> <p style="text-align: center;">【消耗チェック：気力×2回】</p>	<p>歌術 17：幻糸の歌 ※</p> <p style="text-align: center;">< 落ちて崩れし人形の前奏曲 ></p> <p style="text-align: center;">【消耗チェック：気力×1回】</p>
<p>ランク 1：対象の歌姫に「気力」の消耗チェック×2回を行わせ、尚且つ2D10MPダメージを与える。</p> <p>ランク 2：対象を気絶させ、MPを0にする。</p> <p>ランク 3：上記の効果のいずれかを可聴範囲内の全員にもたらす。</p>	<p>ランク 1：対象を、話したり、歌術を使えなくさせる。</p> <p>ランク 2：対象の歌姫を行動不能化させる。</p> <p>ランク 3：対象の奏甲をを機能停止化にする。</p> <p>ランク 4：対象の歌姫を死亡させる。</p>
<p>歌術 18：呪いの歌 ※</p> <p style="text-align: center;">< 来るべき死者の為のプレリュード ></p> <p style="text-align: center;">【消耗チェック：気力×4回】</p>	<p>歌術 19：幻影の歌 ※</p> <p style="text-align: center;">< 裏切りのワルツ ></p> <p style="text-align: center;">【消耗チェック：気力×1回】</p>
<p>ランク 1：対象のすべての判定に-20。</p> <p>ランク 2：対象のダメージ&回復量-3。</p> <p>ランク 3：対象を行動不能にし、指定した特定の行動を行わせる。</p> <p>ランク 4：対象を「2D10×4」目かけて、ゆるやかな死に至らしめる。</p>	<p>ランク 1：周囲1キロを霧で包む。</p> <p>ランク 2：視界内に最大10メートルの大きさの、特定の人物・物・景色の実体のない幻影を産み出す。</p> <p>ランク 3：ランク2の幻影を動かしたり喋らせたりできる。</p> <p>ランク 4：視界内対象1体のコピーを産み出す。コストは気力×3。</p> <p>ランク 5：視界内奏甲1体のコピーを産み出す。コストは気力×3。</p>

『ルリルラ・ノイシュタルト・ハイ』能力表

2009