

< The Ancient Arts and Crafts >

知られざる力の担い手



セルデシアでは剣と魔法だけが力ではない。
今回は大地人達も重用している二つの技術、「呪薬」と「霊符」について紹介する。

サブ職業とアイテム

サブ職業とアイテムは切っても切れない密接な関係にある。これは、ほとんどのアイテムが何らかのサブ職業、特に生産系と呼ばれるサブ職業についた者の手によって生産されるからであり、また一部のサブ職業が特定カテゴリのアイテムを使用する専門家だからでもある。

これは〈冒険者〉にとっても〈大地人〉にとっても重要な点であり、特に〈大地人〉に対する影響が大きい。〈冒険者〉にはメイン職業があるし、その気になれば冒険に出てモンスターと戦う事で生活の糧を得ることができるが、〈大地人〉にとってはサブ職業そのものが生業となるからだ。

このサブ職業とアイテムの関係は、〈大災害〉および〈円卓会議〉成立を経てますます強化され、重要視されるようになった。衣食住に関連する需要が一気に増大したアキバではあらゆるアイテム生産の需要が増大しているし、〈大災害〉以前に存在しなかったアイテムを研究・開発するにも目的に合致したサブ職業をもつ人間が必要だからだ。

とはいえ、日常生活と密接につながったアイテムだけがアイテムではない。〈冒険者〉達の荒々しい戦いにこそマッチするアイテムと、その専門家といえるサブ職業も多数存在しているのだ。

そういった中でも誰もが良く知るアイテムとしては、[剣] や [重鎧] をはじめとする様々な装備用アイテムや [水薬] が思い浮かぶだろう。これらのアイテムはどこでも用いられており、関連したサブ職業も広く見かけられる一般的なものである。

今回のミニサプリでは新たに二種類のアイテムとして [呪薬] と [霊符]、その専門家であるサブ職業〈毒使い〉と〈符術師〉、そしてそれらのアイテムを使いこなすための関連特技を紹介する。これらのアイテムは直接的には〈冒険者〉の振るう剣や魔法の力には及ばないものの、使い方によっては大いにその力を発揮することができるだろう。

七面体工房
7 Sided Work Shop

LOGHORIZON
TRPG

本文：津軽あまに、相馬将宗、さわめ
データ作成：老朽区、相馬将宗
編集：瑞川めえ、新洲野政
2014/09/03

毒使いと呪薬

〈毒使い〉は文字通り、毒の知識とその扱いに長けた、毒物の専門家とも言えるサブ職業である。

〈大地人〉には、この職業を保有している者は多くない。ある種の狩人が保有している以外、一般の市民、村人がこの職業を選択し、あまつさえ高レベルの技量を得ていることはまずないと言ってよいだろう。〈毒使い〉が多いのは、街の暗部で流通される毒物の販売に携わる精製師や密偵、金で殺しを請け負う殺し屋、貴族付きの薬師といった、世の影で活躍する者らの業界だ。一流の〈毒使い〉は表立った名声を得ることはないが、一生金に困ることはないだろう。ただし、その一生が長く、安息に満ちたものになる保証もまたない。毒を提供した貴族に口封じをされ、自らが作り出した毒で殺された〈毒使い〉の話は枚挙に暇がないのだ。

こうした危険や疑惑、陰謀と隣あわせの職業であるからこそ、〈毒使い〉は連帯感も強い。特定の雇用主を持たない〈毒使い〉は、その多くが〈調剤師〉や〈薬師〉で構成される職能ギルドに所属する。毒と薬は表裏一体であり、身を隠すにはもってこいの場なのである。こうしたギルドの中において〈毒使い〉たちの派閥は〈銀杯派〉と呼ばれ、レシピや依頼主の情報交換などを通じた互助関係を形成している。

その性質上〈銀杯派〉は特殊な素材に関する知識が豊富であり、〈調剤師〉や〈薬師〉たちが情報を得るために交流を持つこともある。〈銀杯派〉の〈毒使い〉の多くは、様々な素材から呪薬と呼ばれる特殊な劇薬を作成する特技《ディスペンスポイズン》を取得しており、彼らの研究室には呪薬の素材となる怪しげで危険な素材が溜め込

まれている。だが、そうした素材の中には解毒薬や予防薬として活用できるものもまた数多くあるのだ。

〈冒険者〉たちがこのサブ職業を獲得するには、各地にいる〈銀杯派〉の顔役を見つけ出し、派閥への入門試験を受ければよい。様々な原料の収集や、呪薬の分析、実践的な毒を使用したエネミー討伐などを経て、〈銀杯派〉は〈冒険者〉を〈毒使い〉として認めるのだ。

〈エルダー・テイル〉がゲームであった頃、呪薬のメリットは、メイン職業の特技には無い攻撃手段を得たり、状態異常を与えることができる点であった。そのため、攻撃力の低さを補う、状態異常系ビルドをさらに強化するなどの用途で様々な活用されていた。中でも《デッドリーポイズン》などの毒に関連した特技を持つ〈暗殺者〉と〈毒使い〉の組み合わせには定評があった。また、呪薬の命中率やダメージがアイテム性能依存で〈冒険者〉の能力とは無関係なことを利用し、攻撃力や装備の貧弱なパーティが大量の呪薬を持ち込んで格上の敵を毒殺する、といった戦術が編み出されたりもした。

〈大災害〉後、メニュー外作成による新アイテムの発明が可能となったが、それは〈毒使い〉においても例外ではなく、今まで存在しなかった新たな毒を開発可能なことが判明している。これを危険視した〈円卓会議〉は、危険な毒物の開発を規制するとともに、〈ロデリック商会〉を中心に高レベルの〈毒使い〉や〈調剤師〉を招集した研究チームを発足、新種の毒物の早期発見や解毒薬の開発を行なっている。

様々な可能性を秘めた静かな力。それが、〈毒使い〉である。

▼コラム：イガの隠れ里

〈神聖皇国ウェストランデ〉の暗部を担い、人知れず陰働きを執り行うイガの隠れ里のシノビ。鍛え抜かれた身体能力と隠密の技を持つ彼らは、毒の扱いの達人でもある。

イガのシノビには、心身様々な部分に作用する、即効、遅効の毒が伝えられており、ウェストランデの歴史を動かした少なくない事件が、こうした毒や呪薬によって引き起こされたという。

かつて、外部の人間が幾度となくその毒の調査簿〈イガの蠱毒帳〉を求めて里に忍び込み、あるいは攻め入ったが、ことごとくそれを見つけることもなく、撃退されている。このため、〈イガの蠱毒帳〉など存在せず、口伝えで代々傳承されている薬物知識の総体をそのように呼称しているのではないか、あるいは、イガの長の血脈にしか解けない封印を施されているのだ、など、様々な憶測が飛び交っている。

これまではウェストランデ内部の派閥間抗争のため、ウェストランデの貴族に向けられることの多かったイガの技であるが、〈大災害〉後は

〈Plant hwyaden〉がウェストランデ内の各派閥を束ねたことで、外なる敵へと向けられようとしている。その新たな標的とは、〈神聖皇国ウェストランデ〉の前身である〈ウェストランデ皇王朝〉から、〈亜人間〉襲来の混乱にかこつけて許可なく独立した東国の貴族たち、即ち〈自由都市同盟イースタル〉である。

執政派の新たな指令を受け、イガのシノビは〈自由都市同盟イースタル〉とアキバの〈円卓会議〉の関係に楔を入れるべく、両者の連携役と目されるコーウェン公爵家の人間を狙っているという。

“蠱毒の主”ハフゾ＝イワミノカミ

大地人 狐尾族 男性 イガの隠れ里 毒使い 為政者 冷静沈着

▼解説：

イガの隠れ里を統べる長にして、イガのシノビの頂点に立つ壮年の男性。かつては非才と言われ、恵まれた身体能力も特殊な体質も発現しなかったものの、後天的な鍛錬のみで力を磨き、イガ随一のシノビとなったとされる。風雨に磨かれた自然石を思わせる四肢はその積み重ねた功の象徴だ。

ハフゾは特に毒の扱いに長けたシノビであり、イガの保有する毒の知識の全てを継承しただけでなく、新たな調合の開発すら為しえたと言われる。〈大災害〉後は、間諜を通じて〈冒険者〉から得た知識を取り入れ、さらなる毒の奥義を極めんとしている。

任務のためには私情を殺すハフゾではあるが、個人的に〈冒険者〉に対してはよい感情を抱いてはいないようだ。生まれながらにして不死の力と武技・魔法の才能、そして、目覚しい成長力を約束された〈冒険者〉の在り方は、文字通り血を吐くような思いで技と知識を磨きあげた彼にとって、相容れぬものなのである。

最近里が執政家より受けた〈自由都市同盟イースタル〉と〈円卓会議〉のかく乱は、そういった意味で彼にうってつけの任務であると言えるだろう。すでに〈自由都市イースタル〉の主要都市には、彼の手の者たちが忍び込んでいるという。

いざ全ての準備が整ったあかつきには、彼の指示により、風に乘せて、水に混ぜて、食事に含ませ、あるいは刃や唇を伝わせて、あらゆる毒がひそかにイースタルを襲うことになるはずだ。

▼セリフ：

「〈冒険者〉より、ワシらが力は薄く、軽く、小さい。ならば、その間合いで戦うだけよ」

「さて、不死者どもに、我ら人間の力を見せてやるうではないか」

名称	ランク	タグ	タイミング	対象	射程	判定	価格
猛毒薬（初級）	1	[呪薬] [消耗品]	メジャー	単体	至近	対決（3 + 2 D / 抵抗）	2 0
対象が [モブ] エネミーの場合のみ効果を発揮する。対象を [戦闘不能] にするか [死亡] させる（あなたが選択）。							
呪法毒（初級）	1	[呪薬] [消耗品] [邪毒]	メジャー	単体	至近	対決（3 + 2 D / 抵抗）	2 0
対象に [2 + 2 D] の魔法ダメージを与える。このダメージには [邪毒] タグが優先的に継承される。							
聖水（初級）	1	[呪薬] [消耗品] [光輝]	メジャー	単体	至近	対決（4 + 2 D / 抵抗）	2 0
対象に [1 D] の貫通ダメージを与える。このダメージには [光輝] タグが優先的に継承される。							
忘我毒（初級）	1	[呪薬] [消耗品]	メジャー	単体	至近	対決（3 + 2 D / 抵抗）	2 0
対象に [放心] を与える。							
封呪毒（初級）	1	[呪薬] [消耗品] [非売品]	メジャー	単体	至近	対決（2 + 2 D / 抵抗）	2 0
対象は自身の行動によって B S を与えることができなくなる。この効果は B S として扱い、対象の次のメインプロセス終了時に自動的に解除される。							
衰弱毒（初級）	2	[呪薬] [消耗品]	メジャー	単体	至近	対決（4 + 2 D / 抵抗）	3 0
対象に [衰弱：5] を与える。							
拘束毒（初級）	3	[呪薬] [消耗品]	メジャー	単体	至近	対決（4 + 2 D / 抵抗）	3 5
対象に [硬直] を与える。							
強酸毒（初級）	4	[呪薬] [消耗品] [邪毒]	メジャー	単体	至近	対決（4 + 2 D / 抵抗）	4 0
対象に [1 1 + 2 D] の物理ダメージを与える。このダメージには [邪毒] タグが優先的に継承される。							
痙攣毒（初級）	4	[呪薬] [消耗品]	メジャー	単体	至近	対決（2 + 2 D / 抵抗）	4 0
対象に [萎縮] を与える。							
消耗毒（初級）	5	[呪薬] [消耗品] [非売品]	メジャー	単体	至近	対決（3 + 2 D / 抵抗）	5 0
対象に [疲労：2 0] を与える。							
猛毒薬（中級）	6	[呪薬] [消耗品]	メジャー	単体	至近	対決（5 + 2 D / 抵抗）	6 0
対象が [モブ] エネミーの場合のみ効果を発揮する。対象を [戦闘不能] にするか [死亡] させる（あなたが選択）。							
呪法毒（中級）	6	[呪薬] [消耗品] [邪毒]	メジャー	単体	至近	対決（5 + 2 D / 抵抗）	6 0
対象に [1 7 + 2 D] の魔法ダメージを与える。このダメージには [邪毒] タグが優先的に継承される。							
聖水（中級）	6	[呪薬] [消耗品] [光輝]	メジャー	単体	至近	対決（6 + 2 D / 抵抗）	6 0
対象に [3 + 1 D] の貫通ダメージを与える。このダメージには [光輝] タグが優先的に継承される。							
忘我毒（中級）	6	[呪薬] [消耗品]	メジャー	単体	至近	対決（5 + 2 D / 抵抗）	6 0
対象に [放心] を与える。							
封呪毒（中級）	6	[呪薬] [消耗品] [非売品]	メジャー	単体	至近	対決（4 + 2 D / 抵抗）	6 0
対象は自身の行動によって B S を与えることができなくなる。この効果は B S として扱い、対象の次のメインプロセス終了時に自動的に解除される。							
衰弱毒（中級）	7	[呪薬] [消耗品]	メジャー	単体	至近	対決（5 + 2 D / 抵抗）	8 0
対象に [衰弱：1 0] を与える。							
拘束毒（中級）	8	[呪薬] [消耗品]	メジャー	単体	至近	対決（6 + 2 D / 抵抗）	1 0 0
対象に [硬直] を与える。							
強酸毒（中級）	9	[呪薬] [消耗品] [邪毒]	メジャー	単体	至近	対決（6 + 2 D / 抵抗）	1 2 0
対象に [2 6 + 2 D] の物理ダメージを与える。このダメージには [邪毒] タグが優先的に継承される。							
痙攣毒（中級）	9	[呪薬] [消耗品]	メジャー	単体	至近	対決（4 + 2 D / 抵抗）	1 2 0
対象に [萎縮] を与える。							
消耗毒（中級）	1 0	[呪薬] [消耗品] [非売品]	メジャー	単体	至近	対決（5 + 2 D / 抵抗）	1 4 0
対象に [疲労：2 5] を与える。							

共通特技

呪薬

- ・取得条件：これらの特技群はすべてのキャラクターが取得できる。
- ・解説：ここでは[呪薬]に関連する追加特技を紹介する。[呪薬]を作成する《ディスペンスポイズン》、[呪薬]の威力を強化する《ラヴェージ》など、これらの特技を取得することで[呪薬]をより効果的に活用することができる。

コンタミネイトウェポン

戦闘

準備

最大SR 1 タイミング セットアップ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ヘイト2

制限 シナリオ1回

▶ **効果**：コストとしてあなたが使用可能なIRが[CR-5]（最低1）以上のBSを与える[呪薬]1つを消費する。あなたが《基本武器攻撃》でダメージを与えた時、攻撃の対象に消費した[呪薬]のものと同じBSを与える。この効果はCSとして扱う。（因果力1 & 自身：毒使い、カースブレイド、復讐者）再利用可能。

▶ **解説**：武器に呪薬を仕込み、攻撃した相手の傷口から直接その効果を及ぼす特技。

ラヴェージ

戦闘

最大SR 1 タイミング インスタント

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ヘイト1

制限 ー

▶ **効果**：あなたがこのメインプロセスで使用する[呪薬]に「対象に10点の直接ダメージを与える」効果を追加する。[CR11]ダメージは10点ではなく、20点になる。[CR21]30点になる。

▶ **解説**：呪薬を加工して、その効果をより致命的なものとする特技。あなたが扱う呪薬は、対象の生命を削る破滅的な致死毒となる。

ミイズマイズ

戦闘

最大SR 1 タイミング 行動

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：[呪薬]の使用と同時に使用する。[ヘイト1][呪薬]を「射程：4Sq」に変更して使用できる。[ヘイト2][呪薬]を「対象：範囲（選択）」に変更して使用できる。（因果力1）[呪薬]を「対象：範囲（選択）」に変更して使用できる。

▶ **解説**：呪薬を気化する、何かに塗布して投げつけるなどして、離れた対象や複数の相手に効果を及ぼす特技。

ポイズンマスタリー

戦闘

最大SR 1 タイミング 常時

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：あなたが[呪薬]を使用する際の[攻撃判定]に+1Dする。あなたはIRが[CR+2]以下の[呪薬]を使用可能になる。

▶ **解説**：あなたは呪薬の扱い全般に長けている。あなたは優れた毒の開発者であると同時に、使い手でもあるのだ。

ディスペンスポイズン

一般

最大SR 1 タイミング プリプレイ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：あなたのサブ職業が〈毒使い〉〈錬金術師〉〈カースブレイド〉の場合使用可能。あなたが使用可能なIR以下の[呪薬]タグを持つ一般アイテムを2つ手に入れる。（コネ：自由人、調剤師、無法者）2つではなく、3つ手に入れる。

▶ **解説**：あなたは呪薬を調合し、戦いに役立てる技術を持っている。

符術師と霊符

〈符術師〉は、様々な魔術を紙片に込めたマジックアイテム、霊符の扱いに長けたサブ職業である。

霊符はその多くが使用者やその仲間の能力を強化するものであり、〈大地人〉は幸運や加護を呼ぶお守りのようなものと認識している。このことから、霊符を作り、駆使する〈符術師〉は〈大地人〉社会において聖職者のように扱われ、敬意をもって迎えられることが多い。ある程度名の知れた霊域や、一定規模以上の集落には、《シジェーション》を取得し、厄を払い幸いを呼ぶための符を作る〈符術師〉が一人はいるものだ。彼らは地元の民衆や参拝者の需要に応じて腕を振るうが、名の知れた〈符術師〉となれば、貴族や豪商が彼らの護りの霊符を受け取るため、あるいは届けるために、わざわざ遠方に使いを出すこともある。〈エルダーテイル〉がゲームであった頃には、世継ぎが生まれる貴族から安産の霊符の輸送を頼まれる、若き姫君から戦場の想い人に護りの霊符を届けるよう求められるといったクエストが存在していた。〈大災害〉後も、〈冒険者〉たちに対するこうした依頼は尽きない。

イースタルでは〈オソの霊山〉、ウェストランドでは〈霊峰イコマ〉が東西の〈符術師〉の集う地として知られており、〈オソの五流〉と〈イコマの六派〉と呼ばれる諸流派がその技を研鑽している。見る者が見れば、霊符に書かれた紋様やその形状から、使用者がどの流派で技を学んだかを看破することもできるという。〈オソの五流〉と〈イコマの六派〉ともに、どの流派でも学ぶことのできる技法にほぼ差はないが、政治との関係や各地の聖地の繋がりなどは、派閥によって様々だ。〈イコマの六派〉は六派一位の〈斎宮派〉を始め、多くが〈神聖皇国ウェストランド〉の統治機構の

一部に組み込まれている。これに対して〈オソの五流〉に所属する〈符術師〉は貴族とは距離を置く傾向がある。

こうした流派の有名な使い手であるNPCと接触することで、ゲーム時代の〈冒険者〉は〈符術師〉のサブ職業を獲得することができた。現在でも、彼らに師事することで、同様の効果を得ることができる。ただし、ゲーム時代のように決まった場所で出会うことができるわけではなくなったため、転職のために放浪癖のある〈大地人〉の師範を探して回る〈冒険者〉もいるようだ。

〈冒険者〉が使うアイテムとしての霊符のメリットは、様々な自己強化能力を得られることにある。そのためメイン職業を問わず、弱点を補ったり長所を伸ばすなどして活用されているが、中でも〈白のヒトカタ〉のような障壁を強化するアイテムが豊富な点から〈神祇官〉と〈符術師〉の組み合わせが多く見られるようだ。一方で、霊符は高価な使い捨てアイテムでもあるため、多用するほど資金繰りが苦しくなる難点もあり、〈冒険者〉たちの頭を悩ませている。

〈大災害〉直後は、戦闘の体感難易度が上昇したことにより、戦闘をサポートする霊符の価格が高騰した。〈円卓会議〉設立後の相場は一時期と比べて落ち着いたものの、未だ霊符は安い買い物ではない。まさに、霊符はいざというときに使うべき「切り札」なのである。

機を見極め、霊符を通じて幸運と加護を与える切り札の使い手。それが、〈符術師〉だ。

▼コラム：マギカ・ファクトリー

旧アキバ駅のほど近くにこじんまりと構えられた雑貨店兼占い屋。

あまり上手とはいえない文字で「マギカ・ファクトリー」と書かれた看板がなければ、ただの民家だと思われるだろう。しかし、扉をくぐれば、所狭しと並べられた無数の小道具、雑貨類が来訪者を出迎えてくれる。

この店では、主にマジックアイテムを製作するための素材が売られている。魔力のこめられた水晶球や宝石、特殊な素材で作られた紙やインク、精霊の力が込められた紐など、〈符術師〉をはじめ、〈宝珠技師〉、〈刻印呪師〉といったサブ職業の持ち主にとっては、役立つ材料を手軽に見つけられる貴重な場所だ。ゲーム時代は救済措置として、一部のレア素材が（入荷はランダムで、数量限定かつ高価ではあったが）購入できたため、素材ドロップ運が悪いプレイヤーやあまり戦闘を好まない生産職御用達の店だった。

商品の値段は決して安くはないが、戦闘や探索が実際の危険を伴うようになった〈大災害〉以降、必要な素材が街中で手に入るというメリットは大きく、大手生産系ギルドの流通が軌道に乗った現在でも、この店は根強い人気を誇っている。

また、店主のミーミアは、占いの名手としても知られている。特に恋占いを得意としており、それ目当ての客も多い。話好きな店主を中心に、しばしば茶会が開かれており、参加すれば占いの結果やマジックアイテムに関する豆知識など、雑談の中から有益な情報を得ることもできるだろう。

“アキバの姉”ミーミア＝エトモール

大地人 法儀族 女性 マギカ・ファクトリー 占い師 知識人
世話焼き

▼解説：

〈マギカ・ファクトリー〉の女店主。常に三角帽子にマントという、魔女めいた格好に身を包んでいる妙齢の女性だが、本人には特段魔法の適性があるわけではなく、「この格好だとなんとなく魔法のお店っぽいでしょ？」というだけらしい。

呪葉、魔石、巻物、宝珠と、マジックアイテムについては豊富な知識を誇るが、中でも霊符への造詣は深く、駆け出しの〈符術師〉には親身になって協力することが多い。彼女曰く、霊符は〈法儀族〉にとっては兄弟のようなものだから、だそうである。

ゲーム時代のミーミアは、アイテム屋の店主であると同時に、一定料金を払うとランダムに様々な占いメッセージを出力する、占いNPCであった。

〈大災害〉後も、彼女は気が向くと、愛用のカードを使って、客相手にタロット占いをしてくれる。恋占いが有名だが、失せもの、忌み事、勝負運と、占いの対象はなんでもござれだ。〈冒険者〉たちの中にはこちらを目当てで通い詰める客も多く、占い一本でも暮らしていけるほどの人気である。基本的に占いは有料だが、生来の世話焼き気質もあって、悩み事を持ちかけられるとつついサービスで占ってしまうこともあるようだ。

一介の商人としては不釣り合いなほどのマジックアイテムに関する知識の深さから、彼女が、〈魔法都市ツクバ〉出身の重要人物なのではないか、あるいは〈ミラルレイクの賢者〉の関係者なのではないかなどと考えている者もいる。ただ、直接彼女にそのことを尋ねても、謎めいた占いの言葉ではぐらかすのみ。真相は謎のままである。

▼セリフ：

「おねーさんにまかせなさいな。お役立ちの道具、見繕ってあげるわよ」

「あら、あなた、今日の配置はいい感じね。いっちょがんばんなさいな！」

名称	ランク	タグ	タイミング	対象	射程	判定	価格
斬撃符 (初級)	1	[霊符] [消耗品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	40
対象がこのメインプロセスで行なう[武器攻撃]のダメージロールに+2Dする。斬撃符(等級問わず)の効果は複数使用しても累積しない。							
呪王符 (初級)	1	[霊符] [消耗品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	40
対象がこのメインプロセスで行なう[魔法攻撃]のダメージロールに+2Dする。呪王符(等級問わず)の効果は複数使用しても累積しない。							
白のヒトカタ (初級)	1	[霊符] [消耗品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	40
対象が次に与える[障壁]の強度に+2Dする。白のヒトカタ(等級問わず)の効果は複数使用しても累積せず、効果が一度発揮されるかシーン終了時に解除される。							
エレメンタルカード (初級)	1	[霊符] [消耗品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	40
[火炎] [冷氣] [電撃] [邪毒] [光輝] [精神]のうち1つを選ぶ。対象がこのメインプロセスで与えるダメージに選択したタグを追加する。[CR11] このアイテムは効果を発揮しない。							
鉄壁符 (初級)	2	[霊符] [消耗品] [非売品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	45
対象が次に受けるHPダメージを-5する。鉄壁符(等級問わず)の効果は複数使用しても累積せず、効果が一度発揮されるかシーン終了時に解除される。							
精眼符 (初級)	2	[霊符] [消耗品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	60
対象が次に行なう《プロップ解析》の判定に+1Dする。精眼符(等級問わず)の効果は複数使用しても累積せず、効果が一度発揮されるかシーン終了時に解除される。[CR9] このアイテムは効果を発揮しない。							
巧指符 (初級)	2	[霊符] [消耗品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	60
対象が次に行なう《プロップ解除》の判定に+1Dする。巧指符(等級問わず)の効果は複数使用しても累積せず、効果が一度発揮されるかシーン終了時に解除される。[CR9] このアイテムは効果を発揮しない。							
フィジカルカード (初級)	3	[霊符] [消耗品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	50
対象がこのメインプロセスで与える魔法ダメージを物理ダメージに変更する。[CR13] このアイテムは効果を発揮しない。							
ヒーリングワード (初級)	4	[霊符] [消耗品] [非売品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	60
このメインプロセスの間、対象の【回復力】を+10する。ヒーリングワード(等級問わず)の効果は複数使用しても累積しない。							
マジカルカード (初級)	5	[霊符] [消耗品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	70
対象がこのメインプロセスで与える物理ダメージを魔法ダメージに変更する。[CR15] このアイテムは効果を発揮しない。							
現身符 (初級)	5	[霊符] [消耗品]	ムーブ	広範囲20 (無差別)	至近	基本(5+2D /探知難易度)	70
【探知難易度】を持つ範囲内すべての存在を対象とする。対象の【隠密】【隠蔽】状態を解除する。あなたの味方に対しては解除する効果を適用しなくてもよい。							
フォックスカード (初級)	6	[霊符] [消耗品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	90
対象がこのメインプロセスで行なう【通常移動】を【即時移動】に変更する。[CR16] このアイテムは効果を発揮しない。							
クイックカード (初級)	7	[霊符] [消耗品] [非売品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	170
対象がこのメインプロセスで行なうマイナーアクションを1回増やす。クイックカード(等級問わず)の効果は複数使用しても累積しない。[CR17] このアイテムは効果を発揮しない。							
イーグルカード (初級)	8	[霊符] [消耗品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	170
このメインプロセスの間、対象は【飛行】状態になる。[CR18] このアイテムは効果を発揮しない。							
精眼符 (中級)	9	[霊符] [消耗品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	230
対象が次に行なう《プロップ解析》の判定に+1Dする。精眼符(等級問わず)の効果は複数使用しても累積せず、効果が一度発揮されるかシーン終了時に解除される。[CR16] このアイテムは効果を発揮しない。							
巧指符 (中級)	9	[霊符] [消耗品]	ムーブ	自身	至近	判定なし	230
対象が次に行なう《プロップ解除》の判定に+1Dする。巧指符(等級問わず)の効果は複数使用しても累積せず、効果が一度発揮されるかシーン終了時に解除される。[CR16] このアイテムは効果を発揮しない。							

共通特技

霊符

- ・取得条件：これらの特技群はすべてのキャラクターが取得できる。
- ・解説：ここでは「霊符」に関連する追加特技を紹介する。「霊符」を作成する《シジレーション》、戦闘中などに「霊符」を素早く使用する《インスタントドロー》など、これらの特技を取得することで「霊符」をより効果的に活用することができる。

インスタントドロー

戦闘

最大SR 3 タイミング インスタント

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 シーン [SR] 回

▶ **効果**：あなたは即座に「タイミング：ムーブ」の「霊符」を1つ使用する。

▶ **解説**：なめらかな動作で、隙なく霊符を使用する特技。華麗な、あるいは気合のこもった構えに呼応して、霊符は即座に効果を発揮する。

シジレーション

一般

最大SR 1 タイミング プリプレイ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：あなたのサブ職業が〈符術師〉〈刻印呪師〉〈ルーンナイト〉の場合使用可能。あなたが使用可能なIR以下の「霊符」タグを持つ一般アイテムを2つ手に入れる。〔コネ：知識人、筆写師、占い師〕2つではなく、3つ手に入れる。

▶ **解説**：あなたは呪物に術式を書き込み、霊符やカードと呼ばれる魔法の品物を作り出すことができる。

ディレイドトリガー

戦闘

準備

最大SR 1 タイミング プリーフィング

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：コストとしてあなたが使用可能な「霊符」を1つ消費する。次のシーンのあなたの最初のメインプロセス開始時に、消費した「霊符」の効果を得る。〔因果力1〕追加コストとして最初に消費した「霊符」とは異なる名称の「霊符」を1つ消費する。次のシーンのあなたの最初のメインプロセス開始時に、さらに追加で消費した「霊符」の効果を得る。

▶ **解説**：後から効果を発揮するよう、前もって霊符を準備しておく特技。

ディリングカード

戦闘

最大SR 1 タイミング 本文

判定 判定なし

対象 単体

射程 4Sq

コスト ー

制限 シーン1回

▶ **効果**：あなた以外の対象がメインプロセスを開始した時に使用する。あなたは即座に「対象：自身」の「霊符」1つを対象に対して使用できる。〔因果力1 & 自身：符術師、ルーンナイト〕再利用可能。

▶ **解説**：霊符の効果を他者に使用する特技。符を投げつける、魔力を射出するなどして、あなたは離れた相手に霊符を用いることができる。

カードマスタリー

一般

最大SR 3 タイミング 常時

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：あなたはIRが〔CR+SR〕以下の「霊符」を使用可能になる。あなたの〔所持品スロット〕は+〔SR×3〕される。この追加の〔所持品スロット〕には「霊符」しか収納できないが、収納したアイテムはあなた以外の行動や「消耗表」から望まない効果を受けない。

▶ **解説**：あなたは霊符の扱いに長けている。あなたはより多く、より高位の霊符を自在に操ることができる。