

< Spectacular emergence of the new BUILDS!! >

さらなるビルドの羽ばたき（１）

〈冒険者〉の１２のメイン職業には、さらに個別の性能に注力した様々なキャラクタービルドが存在する。今回はそのいくつかをピックアップし、またそれに伴って、各メイン職業の追加特技も紹介してゆく。



楽器アイテムの追加

今回の「イントゥ・ザ・セルデシア：さらなるビルドの羽ばたき（１）」では〈吟遊詩人〉の新しいビルドとして楽器を用いるものが追加されている。

同時に追加される「楽器」タグを持つアイテムをここでは紹介する。「楽器アイテム表」は実際の楽器アイテムである。これらの「楽器」タグを持つアイテムを装備していないと「楽器」タグをもつ特技を実行することは出来ない。

「無名の楽器」「良質の楽器」は特定の楽器種別を持たない。これはさまざまな楽器を装備したいというPCの希望に応えるためである。

具体的な楽器の種別を決定したい場合は「楽器種別表」でROCを行い決定すると良いだろう。

▼楽器アイテム表

無名の楽器		
ランク：１	タグ：[両手] [楽器]	価格：６０
比較的手に入れやすい楽器。入門にも最適。		
良質な楽器		
ランク：６	タグ：[両手] [楽器]	価格：１１０
職人が作った普及品の楽器。		

七面体工房
7 Sided Work Shop



本文：Chord Joehausen、津軽あまに、七海遊介
データ作成：相馬将宗、老朽区
編集：新洲野政、瑞川めえ
2014/07/09

▼楽器種別表

ROC	１：打楽器 １	２：鍵盤楽器	３：弦楽器 １	４：弦楽器 ２	５：管楽器 １	６：管楽器 ２
１	カスタネット	木琴	ハープ	琵琶	トランペット	リコーダー
２	マラカス	鉄琴	リュート	和琴	ホルン	オカリナ
３	シンバル	ハーモニウム	ギター	胡琴	トロンボーン	オーボエ
４	トライアングル	ハープシコード	バイオリン	三味線	チューバ	ハーモニカ
５	太鼓	ピアノ	チェロ	シタール	フルート	アコーディオン
６	ドラム	クラヴィコード	リラ	ダルシマー	クラリネット	尺八

ツインシールドディック

施療神官「最硬」の二枚盾

金属鎧を着て前線を支えるアーマークレリック（神官戦士）の一種である「ツインシールドディック」は、施療神官の特徴である防御力の追及をさらに推し進め、武器を持つ代わりに両手に1枚ずつ、2枚の盾を構えたビルドだ。金属鎧と盾2枚分の防御力に加え、〈シールドパクト〉、〈セイクリッドウォール〉といったダメージ軽減特技の効果により、単純な防御力なら守護戦士に次ぐ、とも言われる。

施療神官「最硬」の防御力の代償として、攻撃能力は大きく損なわれ、回復能力もハイヒーラー（祈り手）に劣るが、それでもこのビルドがプレイヤー間で一定の人気を集めているのには相応の理由がある。

回復職は仲間の戦士職を倒れさせないのと同様に、自分が倒れないことも重視する必要がある、という観点だ。戦士職が敵のヘイトを引き付けてくれていても、広範囲を巻き込む攻撃や不意の一撃で自分が倒れ、パーティの崩壊につながってしまった苦い経験は、回復職のプレイヤーなら誰しも覚えがあるだろう。装甲を固め、自身の生存能力を上げるのはパーティ全員の生存能力を上げることになるのだ。

さらに、前線に出ることで、射程の短い特技や自身を中心とした結界型の援護魔法（バフ）が格段に使いやすくなることも見逃せない。自身が移動できなくなる〈サンクチュアリ〉も、敵中に居る施療神官を中心にフォーメーションを組むことでその欠点を打ち消せるし、〈グレイスフルガーデン〉を展開し戦場の真ん中に陣取った施療神官は、強力な反応起動回復を全域に届けることができる。

このように、ツインシールドディックは、見た目のネタっぽさに反して、パーティやレイド単位での集団戦闘で輝くビルドだ。その防御力を生かして、戦士職がピンチのときや、挟撃されてとっさに後衛を守らねばならないときに盾役を引き受けることもできる。

反面、ソロではその攻撃能力のなさから、やや苦勞することになるだろう。ただし、気の長いプレイヤーの中には、ツインシールドディックによって防御を固めたうえで、自己回復しながら時間をかけてゆっくりと敵のHPを削っていく戦法を好む者もあり、格上の敵をこのやり方で倒した、と誇らしげに報告する例も見られる。

外伝に登場するコッペリアは、利き手に防御力上昇、逆手に回復力上昇の効果がある魔法の盾を構えている。武闘家カナミの殲滅力、機動力を生かすため、コッペリアがある程度敵を引き付けておく必要があり、〈ホーリーシールド〉による突撃で敵を密集させ、〈アージェントシャイン〉で盲目状態にしたところに、味方が範囲攻撃を叩き込む、というのが定番の連携になっているようだ。

ビルドを支える特技群

ここではこのビルドを支える代表的な特技を紹介する。

〈シールドパクト〉

防御補助魔法・盾専用技__手にした盾から輝きを放ち、しばしの間、あらゆるダメージを軽減する守りの加護を与える魔法。盾の防御力が高いほど効果が高まるため、この魔法のために性能の良い盾を欲しがる〈施療神官〉は数多い。発動すると、術者の盾が輝いたのち対象の眼前に盾型のシンボルが現れ、同じように輝いて消えるエフェクトが発生する。

インヴォークリアクト

戦闘

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 -

制限 シナリオ1回

▶ **効果**：あなたが使用する《リアクティブヒール》《リアクティブエリアヒール》の回復量に+【魔力】する。この効果はラウンド終了時まで持続する。〔因果力1〕再利用可能。〔ヘイト2〕再利用可能。

▶ **解説**：祈りの言葉と印で略式の祭儀を執り行うことで、反応起動回復の効果を増幅する魔法。

アドレイション

戦闘

最大SR 1 タイミング イニシアチブ

判定 判定なし

対象 単体

射程 4Sq

コスト -

制限 シナリオ1回

▶ **効果**：同意する者のみ対象にできる。あなたの【HP】と対象の【HP】を交換する。

▶ **解説**：命への礼賛を示す聖句を唱え、対象と生命力を融通する魔法。あなたの祈りと信念は肉体という境界の垣根を超越する。

フェイスフルブレード

戦闘

白兵攻撃

剣

最大SR 5 タイミング メジャー

判定 対決（命中／回避）

対象 単体

射程 武器

コスト ヘイト2

制限 -

▶ **効果**：[[【攻撃力】+ (SR+2) D] の物理ダメージを与える。〔因果力1〕ダメージに+6。〔因果力2〕ダメージに+16。

▶ **解説**：信念や信仰のまま、無心に刃を振るう特技。愚直なその一撃は、時に因果に導かれて運命すら切り拓く。

ジャッジメントレイ

戦闘

魔法攻撃

光輝

最大SR 3 タイミング メジャー

判定 対決（命中／抵抗）

対象 2体

射程 4Sq

コスト ヘイト3

制限 シーン1回

▶ **効果**：[[【魔力】+ (SR+2) D] の魔法ダメージを与える。〔因果力1〕再利用可能。〔因果力1〕この特技を「対象：3体」に変更して使用できる。

▶ **解説**：全身から発する聖なる光を収束させ、光線状に撃ち出して敵をなぎ払う攻撃魔法。裁きの輝きはあなたの意のままに数多の悪意を灰と化すだろう。

ホーリーシールド

戦闘

特殊攻撃

盾

最大SR 1 タイミング メジャー

判定 対決（命中／回避）

対象 単体

射程 至近

コスト ヘイト1

制限 -

▶ **効果**：[あなたが装備している[盾]1つの【魔法防御力】+ (あなたの《リアクティブマスタリー》のSR+1) D] の貫通ダメージを与える。

▶ **解説**：盾の「攻撃を跳ね返す」という概念を応用して、反応起動回復の効力を反転させ、対象の生命力を削り取る特技。

ダブルシールド・スタイル

戦闘

スタイル

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 -

制限 -

▶ **効果**：あなたが[手スロット]に[盾]を2つ装備している時に効果を発揮する。あなたは[放心]を受けない。[SR2]あなたは[萎縮]を受けない。[SR3]あなたが装備している[盾]1つに[槌斧]タグを追加し、[白兵攻撃]可能な「射程：至近」の武器として扱う。その【攻撃力】は[盾]の【物理防御力】に等しい。この効果を適用する[盾]の変更は《装備の変更》の一部と見なす。

▶ **解説**：左右の手にそれぞれ盾を構え、守りを固める戦闘スタイル。あらゆる状況に動じない姿は、城壁さながらである。

ミストウルティン

従者に頼らぬ「孤高」の大樹

攻撃と回復、そして従者による対応力を兼ね備える〈森呪遣い〉だが、一方で多彩な特技や従者の数々を状況にあわせて使いこなすには大量の習熟ポイントと熟練の巻物、それなり以上の経験を要求される。

従者との契約の手間やコストがかかるうえ、連携をこなす難易度は決して低くない。「ミストウルティン」もしくは「ソロドル」の通称で知られるこのビルドは、従者を使わないか、ごく限られたもののみを使用するという思想で構築される。

汎用性を切り捨てるかわりに、自己の回復力と攻撃性能を突き詰めることで戦闘力を高めた特化型の戦闘ビルドだ。

ソロの名のとおり、主に単独、もしくはペアなどの少人数での戦闘を得意とするこのビルドでは、脈動回復呪文である〈ハートビートヒーリング〉、およびその効果を増幅する〈クラウンオブミスルトゥ〉を自らに使い、強力な自己回復を確保した後、そのまま前線での物理攻撃、もしくは魔法攻撃の連打により速やかに敵を殲滅する。

しかし従者を切り捨てた特化型の戦闘スタイルは、パーティーでの戦闘において〈森呪遣い〉に求められる広範囲への他者回復性能や、従者による状況対応能力などを失ってしまう。そのため、ギルドなどの固定メンバーで狩りを行なう〈森呪遣い〉が、このビルドを選ぶことは珍しい。

ミストウルティンはソロ向きのスタイルなのは確かなのだが、一方でレイドにおいてこのビルドを選択する者もいる。

そもそも召喚した従者モンスターは近接接近にはさほど向いていない。主人に比べて半分ほどの

HPしかもたないために、レイドボスの強力な範囲攻撃に抗しえないのだ。そのため、こういったレイド環境下において従来の〈森呪遣い〉は従者による攻撃を捨てて遠距離からの回復と魔法攻撃を強いられることが多かった、

高い回復力を持ちながらある程度以上の物理、魔法攻撃力を持つミストウルティンは、単なるソロビルドである場合よりも高位の装備と特技の習熟、そして周囲との連携を前提とするものの、前線への突撃が可能である。もちろん、自己回復に任せて攻撃するだけでは通用しない点は他のビルドでのレイドと変わることがないが、前線に出ることが可能な〈森呪遣い〉の出現は、レイド戦術の多様性に一石を投じるものであった。

奈落の参道におけるレイドで第2パーティーの回復役として活躍したヴォイネンがまさにこの「レイド型ミストウルティン」にあたる。秘伝級〈バーニングバイト〉による削り能力と最前線での回復は戦いにも大きく貢献した。彼の唯一とも言える従者召喚〈生命のセコイア〉の姿は、シルバーソードの面々にとって頼もしい木陰であっただろう。

ビルドを支える特技群

ここではこのビルドを支える代表的な特技を紹介する。

〈クラウンオブミスルトゥ〉

回復補助魔法__対象の体内を巡る再生の力を高める魔法。脈動回復呪文の効果をさらに上昇させる補助魔法で、回復量と同時に、回復の間隔が早くなる。使用すると対象の頭上にヤドリギで編んだ冠のイメージが浮かび、緑の光の粒子に変わって身体に降り注ぐ。

従者召喚：グレイウルフ

戦闘

従者召喚

自然

準備

最大SR 3 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1

制限 ー

▶ **効果**：あなたは[自然]タグを得る。あなたが行ったダメージロールの結果、HPダメージを1点でも与えた場合、その攻撃の対象に[追撃：SR×4]を与える。[確定効果]あなたは1Sqまで[即時移動]をしてもよい。[CR8][追撃]の強度は[SR×6]になる。

▶ **解説**：自然の野生と猛猛さの具現である祖霊、グレイウルフを呼び出し、使役する特技。灰狼はあなたと動きをあわせ、獲物を狩りたてる。

クラウンオブミスルトゥ

戦闘

最大SR 1 タイミング セットアップ

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**：対象が[再生]状態の場合のみ効果を発揮する。対象の[再生]の強度に+【魔力】する。

▶ **解説**：対象の体内を巡る再生の力を高める魔法。繋ぐもの、ヤドリギの加護により、大地と対象の生命力を結びつけて共鳴させ、無限とも思える生命力を与える。

エントラストライフ

戦闘

最大SR 3 タイミング イニシアチブ

判定 判定なし

対象 単体

射程 4Sq

コスト ー

制限 シーン [SR] 回

▶ **効果**：あなたは20点の直接ダメージを受ける。対象の【HP】はこの特技の効果であなたが受けたダメージと同じだけ回復する。[CR4]ダメージは20点ではなく、30点となる。[CR8]40点となる。[CR11]50点となる。

▶ **解説**：大地や大気を巡る気脈に生命力を乗せ、対象の負った傷を肩代わりする特技。

ネイチャーコンパニオン

戦闘

最大SR 1 タイミング マイナー

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ラウンド1回

▶ **効果**：あなたは即座に[従者召喚]特技を1回使用できる。ただし、現在効果発揮中の[従者召喚]特技を使用することはできない。[因果力1]効果発揮中の[従者召喚]特技も使用できる。

▶ **解説**：自然の多様な側面に精通し、その具現である祖霊を巧みに使い分ける特技。

ヒーリングブリーズ

戦闘

最大SR 3 タイミング ムーブ

判定 判定なし

対象 単体

射程 4Sq

コスト ー

制限 シーン [SR] 回

▶ **効果**：対象の【HP】を回復する。回復量は対象が持つ[再生]の強度と等しい。

▶ **解説**：対象に働く脈動回復の力を癒しのそよ風に転化し、瞬間的な回復を行なう魔法。

ソリタリーシーダー・スタイル

戦闘

スタイル

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**：あなたが[従者召喚]特技の効果を受けていない時に効果を発揮する。あなたの行なうダメージロールは+【SR×5】される。[SR3]毎ラウンドのクリンナッププロセスごとにあなたの【ヘイト】を-1してもよい。

▶ **解説**：身一つで天地と向き合い、己自身が自然の一側面である祖霊そのものと化すことで、強力な一撃を繰り出す戦闘スタイル。



ヴァチュオーソ

呪歌（まがうた）の紡ぎ手

〈吟遊詩人〉の〈吟遊詩人〉たる所以の一端が、多種多様な効果で仲間を助ける援護歌にあるのは確かだが、彼らの歌は何も味方を支援するだけのものではない。つま弾く楽器の音色と声が敵に向けられた時、その歌は恐るべき呪歌となって相手の精神を揺さぶるのだ。ヴァチュオーソは、〈吟遊詩人〉の中でも、そういった呪歌に特化したビルドである。

彼らの手にするのは剣や弓といった武器ではなく、呪歌を増幅する効果を備えた楽器だ。したがって、武器による攻撃能力は皆無とっていい。魔法の武器の中には楽器の特性を備えたものも存在するが、それらを使う〈吟遊詩人〉の多くはヴァチュオーソよりプリマアクターに分類されるだろう。

定番の呪歌には、行動速度を下げる〈のろまなカタツムリのバラッド〉、眠りのバッドステータスを与える〈月照らす人魚のララバイ〉、即死効果を持つ〈囚われた獅子のダージュ〉などがある。これらの呪歌は効果範囲が広く、一度に多数の敵を巻き込むことが可能だ。歌だからといって援護歌の効果を阻害することなく、敵の動きを呪歌で止め、援護歌の支援を受けた味方にトドメを任せることで、大勢の敵に対処するときも安全に戦うことができる。

このように強力な呪歌だが、泣き所もいくつか存在する。まず、その射程の短さだ。範囲が広いとはいえ、その効果は〈吟遊詩人〉自身を中心としている。これらの特技で攻撃するためには敵のただ中に居なければならず、防御に優れているとは言い難い〈吟遊詩人〉にとってはかなりのリスクと言えるだろう。

さらに、呪歌は追加効果が強力な分、直接的なダメージを与える能力には乏しい。呪歌だけで敵を倒すのは効率が悪く時間もかかりすぎる。

これらの特性から、ヴァチュオーソはソロには全く不向きなビルドであると言えるだろう。また一方で、レイドで活躍するのも難しいビルドである。攻撃範囲が広いとはいえ、その距離は武器攻撃と比較であり魔法の射程よりは短いため、レイドでは前線に出るという非常に大きなリスクを抱えることになるためだ。レイドで活躍するためには敵の攻撃に対する防御と、仲間との信頼関係が不可欠である。

つまりヴァチュオーソは4～6人のパーティー戦闘向けであり、さらにいえば気心の知れたギルドメンバーなどとの連携戦闘で一番力を発揮するスタイルと言えるだろう。そのピンポイントな設計のために、事実このビルドの愛好家は非常に少ない。

原作に登場したヴァチュオーソには、〈シルバーソード〉のメンバーで、〈奈落の参道〉のレイドにも参加した、えんかーたんが存在する。恰幅の良い体躯に巨大な太鼓を背負った彼は、敵を弱体化させる数々の呪歌と、HPを継続回復させる援護歌〈慈母のアンセム〉同時に歌い上げることで、不壊の壁たる第一パーティの一翼を、地味ながら確実に担っている。

〈記録の地平線〉所属の〈吟遊詩人〉、五十鈴は原作エピソード8においてこのヴァチュオーソへの転向を決意する。彼女がこのビルドにおいて、どのような活躍を見せるかは、今後の「ログ・ホライズン」に期待を寄せるべきだろう。



ビルドを支える特技群

ここではこのビルドを支える代表的な特技を紹介する。

〈チューニング〉

補助技__一定時間、攻撃・補助系の呪歌の威力を高める補助特技。系統上位特技を習得するにしたがって、ダメージと追加効果が強力になり、耐性のある敵にも通用するようになる。手にした楽器を試し弾きするように短く奏でるモーションのあと、楽器に輝くエフェクトが付与される。

〈月照らす人魚のララバイ〉

呪歌・特殊攻撃技・行動阻害__対象の敵とその周囲に対して睡眠効果のある歌をぶつける補助用呪歌。敵と自分の相対レベル差によって睡眠状態に陥るまでの時間が変化するようになっており、演奏すれば即眠らせられるわけではない。だがこれを逆手にとって、睡眠効果の発生するタイミングを見切り、「効果の発生 直前に殴る」ことで睡眠→（殴られて）起きる→即睡眠（以下繰り返し）という「睡眠ハメ」という手法が編み出されるに至っている。使用時には水色の波紋のようなエフェクトが発生し、詩人の頭上には歌う人魚のイメージが浮かぶ。

〈囚われた獅子のダージュ〉

呪歌・特殊攻撃技__対象の敵とその周囲に対して継続的にダメージを与える攻撃用呪歌。ダメージは他の呪歌と同じく微々たるものだが、歌い続けることでカウントがたまり、一定に達すると敵を即死させる強烈な効果を持つ。格下の相手にしか通用しないものの、さっきまで元気に戦っていた敵が突然バタバタと倒れて即死するインパクト

は強く「死ぬ歌」「デスボイス」などと言われて恐れられている。使用時には対象の頭上に獅子のマークが浮かび、その体にとげとげしい鎖が巻き付いてゆく。

〈夢見る小熊のトロイメライ〉

呪歌・特殊攻撃技・行動阻害__対象の敵とその周囲に対して、魅了効果のある歌をぶつける補助用呪歌。抵抗に失敗した敵は演奏に聞き惚れ、演奏している〈吟遊詩人〉にふらふらと引き寄せられるように近づいてくる。ダメージを与えると即座に解けてしまうので、複数の敵をまとめて誘導して高火力の範囲攻撃で始末する、味方に攻撃している敵を引きはがすなどの使い道が一般的である。

使用時には使用者の頭上にオルゴールを回すクマのぬいぐるみのエフェクトが発生し、魅了された敵には頭上で黄色い星がクルクルと回転するマーカーが付く。〈吟遊詩人〉のみならず〈エルダー・テイル〉内で「オルゴール回してろ」はおおよそ「馬鹿」と同じ意味である。

〈風纏う乙女のロンド〉

援護歌__円舞曲を奏で、仲間に加えられる遠距離攻撃のダメージを軽減するバリアを張る援護歌。このバリアは武器・魔法を問わず効果があり、習熟段階が進むごとに強力になってゆく。一定のダメージを受けると消えてしまう障壁と異なり、〈吟遊詩人〉が歌い続けている限り効果があるため、後衛を強力な遠距離攻撃から守ったり、高所から矢を射かけてくる敵の居る通路を走り抜けるときなどに重宝する援護歌である。使用時には紫色の4分音符が発生し、対象の周囲を軽やかに舞う。

月照らす人魚のララバイ

戦闘

特殊攻撃

精神

楽器

最大SR 3 タイミング メジャー

判定 対決 (命中/抵抗)

対象 広範囲1 (選択)

射程 至近

コスト ヘイト本文

制限 ー

▶ **効果**：[(SR) D] の貫通ダメージと [放心] を与える。この特技のヘイト上昇値は [対象の数+1] に等しい。

▶ **解説**：沈静と慰撫の念を乗せた旋律を奏で、対象の戦意を奪う特技。対象の意識は半ば眠りに落ち、機敏な反応力を失うことになる。

囚われた獅子のダージュ

戦闘

特殊攻撃

精神

楽器

最大SR 1 タイミング メジャー

判定 対決 (命中/抵抗)

対象 広範囲1 (選択)

射程 至近

コスト ヘイト本文

制限 ー

▶ **効果**：5 点の貫通ダメージを与える。この特技のヘイト上昇値は [対象の数+1] に等しい。[対象:モブ&行動済] 対象を [戦闘不能] にするか [死亡] させる (あなたが選択)。[対象:モブ&未行動] 対象を [行動済] にする。

▶ **解説**：閉塞と拘束の念を乗せた旋律を奏で、対象の魂を消耗させる特技。確固たる意志を持たないものは、響く挽歌の下で動くこともままならなくなるだろう。

夢見る小熊のトロイメライ

戦闘

特殊攻撃

精神

楽器

最大SR 3 タイミング メジャー

判定 対決 (命中/抵抗)

対象 広範囲1 (選択)

射程 至近

コスト ヘイト本文

制限 ー

▶ **効果**：[(SR) D] の貫通ダメージを与える。対象を 2 Sq まで [即時移動 (強制)] させてもよい。この特技のヘイト上昇値は [対象の数+2] に等しい。

▶ **解説**：混迷と夢の念を乗せた旋律を奏で、対象の心を魅了する特技。対象は夢見心地のまま、音に導かれてふらふらと移動してしまう。

風纏う乙女のロンド

戦闘

楽器

最大SR 1 タイミング メジャー

判定 判定なし

対象 広範囲1 (選択)

射程 至近

コスト ヘイト本文

制限 ー

▶ **効果**：対象に [軽減 (至近以外からの攻撃): 10] を与える。この [軽減] は一度効果を発揮したら解除される。この特技のヘイト上昇値は [対象の数] に等しい。[CR8] [軽減] の強度は 20 になる。

▶ **解説**：解放と祝福の念を乗せた旋律を奏で、対象を守る力場を作る特技。繰り返されるメロディーが風の流れを生み、攻撃を逸らす。

チューニング

戦闘

最大SR 3 タイミング マイナー

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：あなたがこのメインプロセスで行なう [特殊攻撃] のダメージロールに+ [SR×5] する。

▶ **解説**：対象の精神の拍節を見極めて旋律を調律し、奏でる楽曲の効果を高める特技。

バルド・スタイル

戦闘

スタイル

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**：あなたが [楽器] を装備している時に効果を発揮する。あなたが使用する [楽器] タグを持つ特技のヘイト上昇値をー [SR] してもよい (最低0)。

▶ **解説**：楽器を手にし、歌や旋律による攻撃を強化する戦闘スタイル。あなたの奏でる音は、ときに剣や魔法よりも迅速に戦場を制圧する。

イヴルアイ

逃れえぬ邪眼の呪縛

仲間への支援、敵への弱体化に長ける〈付与術師〉の中でも、特に弱体化付与（デバフ）に特化したキャラクター構築を行なったものが「イヴルアイ」「ゲイザー」などと呼ばれるビルドである。

敵に状態異常（バッドステータス）を与える行為は攻撃であり、当然モンスターは抵抗をしてくる。通常のソロ活動やパーティーレベルでの戦闘において、モンスターの抵抗力は一般的な〈付与術師〉の魔力を越えるものではない。

強力な相手ほどこの抵抗力も強く、特にレイドボスともなれば弱体化の専門家である〈付与術師〉であっても確実に弱体化させられる保証はない。イヴルアイはこの敵の抵抗を突破することに特化しており、レイドボスの高い抵抗や魔法防御すらやすやすと突破して様々な状態異常を付与し、仲間の戦いをサポートする。

武器攻撃職、魔法攻撃職には対象が特定の状態異常を受けていることで更なる威力を発揮するタイプの特技も数多く存在するため、イヴルアイとの連携で全体的な火力は大きく跳ね上がることになる。ダメージを与えることはないが状態異常を受けた敵を即死させる〈ブラックアウト〉の存在により、レイドボスのお供のミニオンなどを確実に対処できるのも強みといえるだろう。対象の魔法や射撃の射程距離を著しく減退させる〈ブレインバイス〉にいたっては、レイド戦の戦略そのものを変化させる強力な特技だ。

これらを駆使し、ダメージには頼らない戦法を構築するイヴルアイは〈付与術師〉という職業の本質を一端を体現するビルドのひとつといえるだろう。

もちろんソロ戦闘やパーティー戦闘には相性が悪く「イヴルアイ」が選択肢に上ることさえまれである。

弱体化に特化した一方でダメージ出力に関しては〈付与術師〉の例に漏れず高いとはいいがたく、単独での敵撃破は難しい。たとえ同格以下の相手であったとしても長期戦を強いられることは必至だ。豊富な状態異常も、それ単体では決定力にはならないため、それらを活かして攻めてくれる仲間の存在が必要不可欠なのである。

このビルドの登場は2012年の拡張パック〈永遠のリンドレッド〉によって搭載された特技群に始まるが、登場当時「〈付与術師〉に新しい可能性登場、ただしまたレイド向き」「〈付与術師〉のボッチ人生再出発」「〈付与術師〉育成のマゾ歴史にまた1ページ」などとの評価を受けた。

もちろんこういった悪評の中でも〈付与術師〉愛好家は「やれやれだぜ」という態度を崩さなかったことは言うまでもない。

イヴルアイに限った話ではないが全体的に〈付与術師〉の絶対数は少なく、それゆえに彼らの強み、特性を理解できていない〈冒険者〉も少なからず存在する。見た目の火力の低さから、パーティーへの加入を断られることも多く、かといってソロでの育成は困難——そういった要因から〈付与術師〉の道をあきらめたり、敬遠するプレイヤーは多く、結果として熟練した付与術師の希少さに拍車がかかる結果となっている。

レイド戦闘などを数多くこなす大手ギルドでは〈付与術師〉の戦術評価が存在するため、在野のスカウトや後進の育成に力を入れているところも少なくないが、それでも「12職でもっとも人数が少ない職業」の地位は当分揺らぐことはなさそうである。

ビルドを支える特技群

ここではこのビルドを支える代表的な特技を紹介する。

〈ゲイジングアイ〉

トグル式__状態異常の付与を得意とする〈付与術師〉だが、この特性をさらに突き詰め、敵の弱体化を強化するトグル式の特技。この特技効果をオンにしている最中は状態異常を付与する各種魔法が強化され、追加ダメージを与えられるようになる。また、〈ソーンバインドホステージ〉や〈ブラックアウト〉のように直接はダメージを与えることのない状態異常付与魔法であっても、命中時に追加ダメージを発生させることが可能になるため、低くなりがちな〈付与術師〉の火力を底上げしてくれる。ただし、頭部装備をしている場合はこの特技の効果をを得ることは出来ない。アイテムスロット1個分の性能は小さいわけではなく、特にそれはレイドプレイヤーなどのアイテム資産の多いキャラクターほど顕著であった。しかし一方で、敵の弱体化をそこまで望むのもまたレイドプレイヤーであり、このジレンマには多くの〈付与術師〉が苦しむことになる。

〈ブラックアウト〉

補助魔法・行動阻害__精神属性の単体補助魔法で、対象を包み込むように薄い闇の帳が発生した後、体の中心点に向かって集束してゆく。ダメージこそ発生しないが、命中するとごく短時間、敵の意識を失わせ、朦朧状態にすることで動きを止める。さらに、あらかじめなんらかの状態異常を付与しておくことで、そのまま即死させることも可能になるのがこの魔法の大きな特徴だ。また、詠唱時間、再使用規制時間ともに短く、発生する敵愾心も低いので他の行動の合間にはさむように

使用していける。術師より格上の強敵に対してはこの効果は無効となってしまうため実用性は低く思われがちだが、逆にレベル差が大きい弱敵に対してはほぼ確実に即死させられるため、手下を多数引き連れたボスエネミーとの戦闘などで真価を発揮する魔法といえるだろう。

〈ブレインバイス〉

攻撃魔法・行動阻害__その名の通り脳を万力で締め付けるかの如き強烈な精神攻撃を行う精神属性の単体攻撃魔法。対象の足元に瞳を模した魔法陣が発生し、立ち上る黒い光の柱が包む。この魔法が命中すると、対象が使用する遠距離を対象とした攻撃（魔法、武器による射撃、プレス攻撃など）の命中率が著しく低下する。また、ヘイト上昇と消費MPが多い〈付与術師〉の魔法の切り札で、他の〈付与術師〉の攻撃魔法と比較してダメージが比較的高い。もちろん同レベルの〈妖術師〉の攻撃魔法と比較すると標準的なレベルでしかないのが悲しい現実ではある。

敵の遠距離攻撃をかなりの確率で制限出来るこの魔法は、事前に対象の行動パターンを把握していれば相手の封殺も可能だが、初見の敵やP v Pでは利用価値がひどく下がる。〈付与術師〉の特技の例に漏れず、癖の強い強烈さを持つ魔法のひとつであり、パーティーレベルでの戦闘では仲間との連携は不可能であると言われるほどに難しい。

一方でレイドボスとの戦闘では、遠距離攻撃が存在しないことの方がまれであるために、攻略の鍵を握る可能性すらある。



ゲインコミュニティ

戦闘

支援

準備

最大SR 5 タイミング セットアップ

判定 判定なし

対象 単体

射程 4Sq

コスト ヘイト1

制限 シナリオ[SR]回

▶ **効果**：あなたは[衰弱][萎縮][放心]から1つ選ぶ。対象は選択した状態を受けなくなる。この特技をブリーフィングで使用する際、1つのブリーフィングで複数回使用できる。

▶ **解説**：対象の心身に魔力を流し込み、特定の不調に対して前もって免疫を与える支援魔法。

ブレインバイス

戦闘

魔法攻撃

精神

最大SR 5 タイミング メジャー

判定 対決(命中/抵抗)

対象 単体

射程 4Sq

コスト ヘイト3

制限 ー

▶ **効果**：【魔力】+ (SR+3) D の魔法ダメージを与える。対象は「射程：2Sq」以上の行動の射程がー1Sqされる（この効果はBSとして扱い、[重篤]の影響を受ける）。

▶ **解説**：精神を苛む漆黒の光柱で敵を包み込み、対象を非実体面から傷つける攻撃魔法。この魔法を受けた敵は集中力を奪われ、射撃や魔法の精度を著しく下げる。

アンドゥ

戦闘

最大SR 1 タイミング マイナー

判定 判定なし

対象 単体

射程 4Sq

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：対象が受けている[追撃][硬直][重篤]から1つを選び解除する。この特技は同じメインプロセスで複数回使用できる。

▶ **解説**：状態異常の付与術式を反転させて行使し、仲間の不調を回復する魔法。

ブラックアウト

戦闘

最大SR 1 タイミング ムーブ

判定 自動成功

対象 単体

射程 4Sq

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：対象が[モブ]エネミーかつなんらかのBSを受けている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）。

▶ **解説**：敵の抱えた不調を増幅し、対象を無力化する魔法。付与術師が強化するのは、武器や肉体だけではないのだ。

ゲイザー・スタイル

戦闘

スタイル

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**：あなたが[頭部][外套]タグを持つアイテムを装備していない時に効果を発揮する。あなたが何らかのBSを与えた対象に、与えたBS1つにつき同時に[SR×2]点の直接ダメージを与えてもよい。[CR11]与えるダメージに+5される。[CR21]与えるダメージにさらに+5される。

▶ **解説**：視線を媒介にしてさまざまな呪詛を強化する戦闘スタイル。魔眼、邪視使いなどとも呼ばれる。

オーバーランナー

一般

支援

準備

最大SR 3 タイミング セットアップ

判定 判定なし

対象 単体

射程 4Sq

コスト ヘイト1

制限 シナリオ[SR+1]回

▶ **効果**：対象の【移動力】を+1する。この特技をブリーフィングで使用する際、1つのブリーフィングで複数回使用できる。

▶ **解説**：対象の速度を強化し、機動力を上昇させる支援魔法。