

カテゴリ：アリスマギカ

【基礎能力値】

【勇気】 1 【技巧】 1

【精神】 1 【社会】 1

さらに任意の箇所＋1

↑星に願いを↑

消費RP：1

タイミング：いつでも 対象：自身
あなたの願いを一つだけ叶える。願いの内容はどんなものでも構わないが、代償してあなたは“何か”を支払うこと。
願いと代償の内容はGMと相談して決定する。

《スタイルオマージュ》

種別：自動、コピー

タイミング：効果参照 対象：効果参照

判定：効果参照 回数：効果参照

コスト：効果参照 前提：効果参照

効果：
取得時にあなたが取得していない【種別：自動】のスクリプトを一つ選択してね。
《スタイルオマージュ》は選択したスクリプトとして扱われるわ。

《チェシャ猫》

種別：—

タイミング：M 対象：GM

判定：自動成功 回数：シナリオ3回

コスト：4 前提：—

効果：
GMに対して直接質問が行えるわ。
GMはイエス、ノーで答えられる範囲で回答できるけど、《チェシャ猫》の使用自体を却下することも可能よ。
・・・ケチね。

《スタイルレイヤー》

種別：コピー

タイミング：効果参照 対象：効果参照

判定：効果参照 回数：効果参照

コスト：効果参照 前提：効果参照

効果：
取得時にあなたが取得していない【種別：自動】以外で【前提：—】のスクリプトを一つ選択してね。
《スタイルレイヤー》は選択したスクリプトとして扱われるわ。

《お茶会》

種別：—

タイミング：M 対象：F

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：5 前提：—

効果：
対象は山札を2枚ドロースるわ。

《トランプの兵隊》

種別：LV3

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：2 前提：—

効果：
あなたは即座に山札をLV＋1枚ドロースるわ。

《ジャバウォック》

種別：攻撃

タイミング：M 対象：単体

判定：〈意思〉 回数：—

コスト：6 前提：—

効果：
これは特殊攻撃を行うスクリプトね。
対象は〈意思〉でリアクションを行えるわ。
命中した場合、【社会】＋【差分値】の魔法ダメージを与えるのよ。

なんだかよくわからない恐ろしい魔物をけしかける攻撃よ。

《時計ウサギ》

種別：LV3

タイミング：M 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオLV回

コスト：7 前提：—

効果：
プロットの【判定】一つを成功にできるわ。

あのウサギさんを追いかけていけば、何処かに行けそうね？

《マッドハッター》

種別：LV3

タイミング：P 対象：自身

判定：自動成功 回数：ステージLV回

コスト：4 前提：—

効果：
あなたが取得している、【タイミング：M】で【判定：自動成功】のスクリプトを一つ使用できるわ。

《メルヘンフード》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：
あなたの【能力値】を二つ選択してね。
片方を＋2して、もう片方を－1するのよ。

不思議な食べ物で大きくなったり小さくなったり・・・だけど、拾い食いも大概にしなきゃね。

《トランプの女王》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：《トランプの兵隊》

効果：
あなたの取得している《トランプの兵隊》は、【対象：単体】に変更されるわ。

《赤の女王》

種別：—

タイミング：Q 対象：単体

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：赤 前提：シングル

効果：
対象がカードをプレイするときに使用できるの。
そのカードのうち、赤いスートのカードは全て数値を＋5して扱うわ！

《三月ウサギ》

種別：—
 タイミング：Q 対象：単体
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：7 前提：—
 効果：
 対象が[対象：エリア]または[対象：ステージ]の行動を行う直前に使用できるわ。その行動の対象に※を付記し、任意に対象を選択できないようにさせるの。
 今は何月かしら？
 気が触れたウサギにピストルを持たせるなんて、ひどい話ね。

《眠りネズミ》

種別：—
 タイミング：I 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：—
 効果：
 あなたが[行動済み]の場合、【HP】を5点消費することで受けている【BS】を一つ解除できるわ。
 めんどくなときは眠ってしまうのが一番だって思うの。

《ジャブジャブ》

種別：LV3
 タイミング：Q 対象：単体
 判定：自動成功 回数：ラウンドLV回
 コスト：8 前提：—
 効果：
 ダメージロールの直前に使用できるわ。
 対象が行うダメージロールに、+ [差分値]してね。
 何だかよくわからない魔物の力で攻撃力を上げるのだけど・・・
 ぱっとやって、おわり♪って感じかしら？

《スタイルフィーチャー》

種別：コピー
 タイミング：効果参照 対象：効果参照
 判定：効果参照 回数：効果参照
 コスト：効果参照 前提：[レイス]
 効果：
 取得時にあなたが取得していない[カテゴリ]から、[前提：あなたの取得しているレイス]の《スクリプト》を一つ選択してね。
 《スタイルフィーチャー》は選択した《スクリプト》として扱われるわ。

《スタイルマスター》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：効果参照
 効果：
 《スタイルマスター》は《スタイル●●》と表記された《スクリプト》を全て取得することで取得が可能になるわ。
 あなたは《スタイル●●》をそれぞれもう一つずつ取得できるようになるのよ。

《存在の力》

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：自身
 判定：自動成功 回数：シナリオ3回
 コスト：— 前提：シングル
 効果：
 《存在の力》はコストの支払いと同時に使用できるわ。
 [コスト×2]点の【HP】を消費することで、コストを支払ったものとして扱えるのよ。さらにこの時、コストの数値に応じて効果が変化する《スクリプト》のコストも2～20の値で任意に決定できるわ。

《司祭の法杓》

種別：—
 タイミング：Q 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：— 前提：[ロマネスク]
 効果：
 ダメージロールの直後に使用できるわ。
 そのダメージに-5cしてね。
 《司祭の法杓》はコストとして任意の†ドラマツルギー†のチェックボックス一つにチェックを入れるのよ。

《天使の聖杯》

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：— 前提：[ダークエイジ]
 効果：
 あなたが[死亡]になった瞬間に使用できるわ。
 あなたの[死亡]を解除して、【HP】を最大値まで回復してね。
 《天使の聖杯》はコストとして任意の†ドラマツルギー†のチェックボックス一つにチェックを入れるのよ。

《道化の王冠》

種別：—
 タイミング：Q 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：効果参照 前提：[フェアリーテイル]
 効果：《道化の王冠》は[対象：単体]の《スクリプト》が使用された瞬間に使用できるわ。
 希望する参加者はカードを1枚、裏向きにプレイしてね。一斉に表にして、最も強いカードを出した人が改めて攻撃の対象を選択できるの。
 カードの強さは、2<数字順<10<絵札<エース<ジョーカーの順になるわ。
 《道化の王冠》はコストとして任意の†ドラマツルギー†のチェックボックス一つにチェックを入れるのよ。

《英雄の軍旗》

種別：—
 タイミング：Q 対象：※単体
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：効果参照 前提：[サイバーネツ]
 効果：
 あなた以外のキャラクターが判定を行う直前に使用できるわ。
 その判定に+3cしてね。
 《英雄の軍旗》はコストとして任意の†ドラマツルギー†のチェックボックス一つにチェックを入れるのよ。

《女王の聖剣》

種別：—
 タイミング：Q 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：効果参照 前提：[ブルーアーク]
 効果：
 ダメージロールの直前に使用できるわ。
 そのダメージに+5cしてね。
 《女王の聖剣》はコストとして任意の†ドラマツルギー†のチェックボックス一つにチェックを入れるのよ。

《魔除の護符》

種別：—
 タイミング：Q 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：効果参照 前提：[マーヴェリエンス]
 効果：
 あらゆる判定と対決の直後に使用できるわ。
 その達成値に+2cしてね。
 《魔除の護符》はコストとして任意の†ドラマツルギー†のチェックボックス一つにチェックを入れるのよ。

カテゴリ：ウラシマ

【基礎能力値】

【勇気】0 【技巧】1
【精神】2 【社会】2

↑時空の開放↑

消費RP：1

タイミング：効果参照 対象：効果参照
何らかの判定や行動に対して使用できる。
その対象が、単体ならばエリアに、エリア
ならば単体かステージに、ステージならば
エリアに変更できる。

※単体を除いて、※が付記されたものであ
れば、※を無視して対象を選択できるよう
にする。

《タイムドライブ》

種別：LV3

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あなたが取得している《スクリプト》のコ
ストを—LVしますよ。（最低2）
ただし、別途にコストを支払うものや、支
払ったコストに応じて数値が変更される
ものには効果がありません。

時空を越えた経験が効率的な《スクリプ
ト》の使用を可能にするわけですね。

《事象抽出》

種別：LV5

タイミング：Q 対象：自身

判定：— 回数：ステージ1回

コスト：— 前提：—

効果：

あなたがコストを支払うときに使用でき
ます。
通常のコスト支払いは行わず、山札からL
V枚のカードを捲ってください。
そのカードの合計値をコストとして支払
うことができますよ。

《スフィアエイド》

種別：LV5

タイミング：Q 対象：単体

判定：自動成功 回数：ラウンドLV回

コスト：4 前提：—

効果：

対象が判定を行った直後か、対決のリアク
ション側がカードをプレイした直後に使
用できます。

対象は追加で手札をもう一枚プレイし、達
成値を算出してください。

《フェイト》

種別：LV3

タイミング：M 対象：※単体

判定：自動成功 回数：シナリオLV回

コスト：4 前提：—

効果：

対象とあなたは、互いに【フラグ】を獲得
できます。

時空を超えて既知との再会を果たし、そし
て、いずれ出会う運命で結ばれたものとの
邂逅を果たす《スクリプト》ですね。
さて、次の世界ではどんな出会いが待っ
ていることやら・・・

《アンブリスフィア》

種別：—

タイミング：Q 対象：※単体

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：12 前提：—

効果：

対象がラウンド終了まで持続する効果を
受けるとき、同時に使用できます。
その効果の持続時間を、ステージ終了まで
に変更しますよ。

ただし、この《スクリプト》の効果を受け
ている対象は、ターニングフェイズに【HP】
が10点減少します。
対象はこの効果を拒否できます。

《スフィアフォルト》

種別：—

タイミング：Q 対象：※単体

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：8 前提：—

効果：

対象がラウンド終了まで持続する効果を
使用するとき、同時に使用できます。
その効果の持続時間を、一度効果を発揮す
るまでに変更できますよ。

厄介な効果を速やかに時間切れにさせて
しまう《スクリプト》ですね。

《事象集積》

種別：LV3

タイミング：Q 対象：単体

判定：自動成功 回数：ラウンドLV回

コスト：5 前提：—

効果：

対象がコストを支払う直前に使用できま
す。

対象は複数のカードの数値を合計して、一
つのコストとして支払うことができます。

《クリップエリア》

種別：LV5

タイミング：M 対象：効果参照

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：8 前提：—

効果：

エリア一つを指定して使用します。
指定したエリアからの移動、または指定し
たエリアへの配置を行った場合、そのキャ
ラクターは【HP】をLV×5点消費しま
す。

一時的に空間を切り離し、行き来を妨げる
《スクリプト》です。

《スフィアバイヤー》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

取得時にあなたが取得していない【レイ
ス】を一つ選択してください。
あなたは選択した【レイス】のアイテムを
常備化、または購入できるようになりま
す。

ただし、必要な【常備化ポイント】は+3
され、購入判定の目標値は+5されます。

《覆る因果》

種別：—

タイミング：Q 対象：効果参照

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：10 前提：《スフィアエイド》

効果：

対決の直後に使用できます。
その対決でのアクション側とリアクショ
ン側の達成値を入れ替えて結果を処理し
てください。

まあ、勝負というのは終わってみるまでわ
からないものですね。

《エクステンドスフィア》

種別：—

タイミング：T 対象：効果参照

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：10 前提：シングル

効果：

ターニングフェイズの全ての処理が終了
した後に使用できます。
全てのキャラクターを【未行動】に戻し、
もう一度プリセットフェイズから同じラ
ウンドを開始します。
回数制限のある効果の使用回数は回復せ
ず、ラウンド終了と同時に効果が終了する
ものは、そのまま効果が継続しますよ。

《ウォールスフィア》
 種別：防御、LV5
 タイミング：Q 対象：単体
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：7 前提：—
 効果：
 ダメージロールの直後に使用できます。
 対象が受けるダメージを、-LV \times しますよ。
 不安定な空間を作り出してダメージを減衰させる《スクリプト》ですね。

《ワイドスフィア》
 種別：LV3
 タイミング：Q 対象：単体
 判定：自動成功 回数：ラウンドLV回
 コスト：5 前提：—
 効果：
 対象が攻撃を行う直前に使用できますよ。
 その攻撃の対象を、エリアに変更します。
 攻撃の対象は《ワイドスフィア》の対象となったキャラクターが選択してください。

《リップスフィア》
 種別：LV3
 タイミング：Q 対象：単体
 判定：自動成功 回数：ラウンドLV回
 コスト：5 前提：—
 効果：
 対象が攻撃を行う直前に使用できますよ。
 その攻撃の対象を、単体に変更します。
 攻撃の対象は《リップスフィア》の対象となったキャラクターが選択してください。

《ディチューオレーション》
 種別：攻撃
 タイミング：M 対象：単体
 判定：〈制御〉 回数：ラウンド1回
 コスト：7 前提：—
 効果：
 対象に特殊攻撃を行います。
 対象は〈意思〉でリアクションを行い、命中した場合、[対象が受けているBSの強度合計 \times 2] \times のダメージを与えます。
 この攻撃の終了後、対象の[BS]は全て解除されますよ。

《メンタリティセンス》
 種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：《フェイト》
 効果：
 あなたが行う〈交渉〉の達成値に、+〔精神〕+〔社会〕します。
 未来を見通すかのような、相手のニーズに完全に合わせた会話のセンスを顕す《スクリプト》ですね。

《オーバードライブ》
 種別：支援、LV3
 タイミング：P 対象：※単体
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：エース 前提：シングル
 効果：
 対象はラウンド終了時まで、使用回数制限を+LVして《スクリプト》を使用できるようになります。
 ただし、《オーバードライブ》の効果中、対象は《スクリプト》を使用するたびにHPを10点失いますよ。
 対象は《オーバードライブ》の使用を拒否できます。《オーバードライブ》自体は《オーバードライブ》の効果を受けません。

《ファストコンダクト》
 種別：—
 タイミング：P 対象：単体
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：6 前提：[ロマネスク]
 効果：
 対象は即座に[タイミング：P]の《スクリプト》を使用できます。

《リーガルアクト》
 種別：—
 タイミング：P 対象：単体
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：5 前提：[ダークエイジ]
 効果：
 対象はラウンド終了時まで、配置されたエリアに関らず、[行動値]の高さに応じて[メインプロセス]を獲得できます。

《特異点発露》
 種別：—
 タイミング：効果参照 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：7 前提：[フェアリーテイル]
 効果：
 《特異点発露》はあなたがステージに登場した瞬間に使用できます。
 あなたが[フラグ]を取得していて、ステージに登場していないキャラクターは、即座に[未行動]でステージに登場することが出来ます。
 さらに戦闘中であれば、任意のエリアに配置可能でとなりますよ。

《クイックモーメント》
 種別：—
 タイミング：M 対象：※単体
 判定：自動成功 回数：ラウンド1回
 コスト：9 前提：[サイバーネッツ]
 効果：
 対象は即座にメインプロセスを得ます。
 このメインプロセスの終了後に、対象は[行動済み]になりますよ。

《特異点定理》
 種別：—
 タイミング：M 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：9 前提：[ブルーアーク]
 効果：
 《特異点定理》はステラのキャラクターのみを対象に出来ます。
 対象はステージ終了時まで、あらゆる判定にCB2を得ますよ。

《特異点制御》
 種別：LV3
 タイミング：P 対象：F
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：8 前提：[マーヴェリエンス]
 効果：
 対象は即座に手札をLV枚ドロー出来ます。
 さらに対象はステージ終了時まで、[手札基準値]に+LV枚されます。

カテゴリ：ウィケッド

【基礎能力値】

【勇気】0 【技巧】1
【精神】4 【社会】0

↑究極の秘法↑

消費RP：2

タイミング：1 対象：※単体

対象は1回のメインプロセスを得て魔法攻撃を行う。

この判定の達成値に+20し、与えるダメージに+20する。

《スペルブック》

種別：自動、LV5

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：2 前提：—

効果：

あなたの行う〈魔法〉の達成値に+LVし、魔法攻撃のダメージに+LV×3するわ。

呪文書は魔法使いの必需品なの。

大事に扱いましょうね。

《連続詠唱》

種別：—

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：7 前提：—

効果：

あなたはこのメインプロセスに2回のメインアクションを行えるわ。

ただし、そのメインアクションで使用できるのは、【種別：魔法】のスクリプトか、魔法攻撃のみよ。

《メイジバレット》

種別：魔法、LV5

タイミング：M 対象：単体

判定：〈魔法〉 回数：—

コスト：4 前提：—

効果：

これは対象に魔法攻撃を行うスクリプトよ。

この魔法攻撃の攻撃力は、【精神×2】+【LV+1】Cとなるわ。

《拡散呪文》

種別：LV5

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：ラウンド1回

コスト：4 前提：—

効果：

【種別：魔法】のスクリプトか、魔法攻撃と同時に使用して、その対象をLV+1体に変更することができるわ。

《ヒールスペル》

種別：魔法、LV5

タイミング：M 対象：単体

判定：自動成功 回数：—

コスト：3 前提：—

効果：

対象の【HP】を回復するスクリプトよ。回復量は【精神】+【LV+1】Cとなるわ。

《圧縮詠唱》

種別：—

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：6 前提：—

効果：

このメインプロセスで行う魔法攻撃のダメージに、+【差分値】するわ。

呪文を幾重にも重ねて、より大きなダメージを与えるスクリプトね。

《サポートスペル》

種別：—

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：4 前提：—

効果：

このメインプロセスで行う判定の達成値に+【【精神】+〈魔法〉LV】するわ。

様々な行動を魔法でアシストして効率よく行うための便利なスクリプトね。

・・・でも最近・・・運動不足が深刻なのね；；；

《マジックシェード》

種別：魔法、LV3

タイミング：R 対象：自身

判定：〈魔法〉 回数：ラウンドLV回

コスト：5 前提：—

効果：

あなたは〈魔法〉の判定で〈回避〉を行えるわ。

魔法による障壁で攻撃を回避するスクリプトね。多少の自衛能力を備えておくのも、魔法使いとしての嗜みの一つなの。

《メイジブラスト》

種別：魔法、LV5

タイミング：M 対象：エリア

判定：〈魔法〉 回数：ラウンド1回

コスト：8 前提：—

効果：

これは対象に魔法攻撃を行うスクリプトよ。

この魔法攻撃の攻撃力は、【精神×2】+【LV×2】Cとなるわ。

《ウィザードリィ》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：《スペルブック》

効果：

あなたの取得している《スペルブック》は【タイミング：A】、【コスト：0】に変更されるわ。

おめでとう。

これであなたも一人前の魔術師の仲間入りよ。更なる高みを目指して、お互いがんばりましょうね。

《リバーススペル》

種別：—

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：手札全て 前提：シングル

効果：

【種別：魔法】のスクリプトか、魔法攻撃と同時に使用できるわ。

その効果がダメージを与えるものならばHP回復に、HP回復ならばダメージに変更するのよ。それ以外のデータや効果は一切変更されないわ。

これは言うまでもなく、禁呪とされるものの一つね。

《魔法盾》

種別：防御
 タイミング：Q 対象：自身
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：4 前提：—
 効果：
 あなたが行う【ガード】と同時に使用する
 のよ。
 その【ガード】は魔法攻撃に対しても有効
 となるわ。

《ハイスト》

種別：魔法、LV5
 タイミング：M 対象：単体
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：6 前提：—
 効果：
 対象の【行動値】を+LVcし、さらに新
 たな【行動値】に応じたエリアに再配置し
 ても構わないわ。

《スロウ》

種別：魔法、LV5
 タイミング：M 対象：単体
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：8 前提：—
 効果：
 対象の【行動値】を-LVcし、さらに新
 たな【行動値】に応じたエリアに再配置し
 ても構わないわ。

《拡大詠唱》

種別：—
 タイミング：S 対象：自身
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：5 前提：—
 効果：
 あなたがメインプロセスで行う、【種別：
 魔法】や魔法攻撃の《スクリプト》の対象
 を、エリアに変更できるわ。

《ソーサリアン》

種別：LV5
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：効果参照
 効果：
 《ソーサリアン》は魔法攻撃を行う《スク
 リプト》を合計で5レベル以上取得してあ
 れば、取得することが可能なの。
 あなたの行う魔法攻撃のダメージに、+
 【その命中判定の達成値÷10】c（最大
 でLV×2c）できるわ。

《クイックスパル》

種別：LV3
 タイミング：P 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ステージLV回
 コスト：9 前提：シングル
 効果：
 あなたは即座に【種別：魔法】の《スクリ
 プト》を一つ使用できるわ。
 勿論、魔法攻撃を行うようなものも使用で
 きるけど、メインプロセスと違ってサブア
 クションを行えるわけではないので注意
 してね。

《メイジスマッシュ》

種別：魔法
 タイミング：Q 対象：自身
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：6 前提：【ロマネスク】
 効果：
 あなたが取得している【種別：魔法】の魔
 法攻撃を行う《スクリプト》と同時に使用
 できるわ。
 その魔法攻撃のダメージに、+【装備して
 いる【種別：魔法◎】の武器一つの攻撃力】
 してね。

《ホーリーレイ》

種別：魔法、LV5
 タイミング：M 対象：単体
 判定：〈魔法〉 回数：—
 コスト：6 前提：【ダークエイジ】
 効果：
 対象に【精神×2】+LVcのダメージを
 与える魔法攻撃を行うわ。
 さらにこの攻撃でダメージを与えた場合、
 ラウンド終了まで対象が行う判定にCP
 1を与えるのよ。

《メテオライト》

種別：魔法、LV5
 タイミング：M 対象：※ステージ
 判定：〈魔法〉 回数：ステージ1回
 コスト：10 前提：【フェアリーテイル】
 効果：
 対象に【LV×4】cのダメージを与える
 魔法攻撃を行うわ。

《ロスインテグラル》

種別：魔法、LV5
 タイミング：M 対象：単体
 判定：〈魔法〉 回数：ラウンド1回
 コスト：7 前提：【サイバーネッツ】
 効果：
 対象に【精神】+LV×2c+差分値のダ
 メージを与える、魔法攻撃を行うわ。

《魔法障壁》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：【ブルーアーク】
 効果：
 あなたが取得している《魔法盾》を、【タ
 イミング：A】、【コスト：—】に変更し
 てね。

《越境詠唱》

種別：—
 タイミング：S 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：5 前提：【マーヴェリエンス】
 効果：
 あなたがメインプロセスで行う、【種別：
 魔法】や魔法攻撃の《スクリプト》の対象
 を、ステージに変更できるわ。

カテゴリ：カグヤ

【基礎能力値】

【勇気】0 【技巧】2
【精神】0 【社会】3

↑無限の光芒↑

消費RP：2

タイミング：P 対象：F

ラウンド終了時まで、自身を含む対象はあらゆるコストを消費しない。
ただし、コストによって効果が変化するものについては別途支払うこと。

《月蝕みの光》

種別：自動

タイミング：Q 対象：単体

判定：－ 回数：－

コスト：効果参照 前提：－

効果：

対象が判定を行った直後に使用できるぞ。
対象の判定に－[コストとして支払ったカードの数字] するのじゃ。

妖しき月の輝きに、惑わし封する《スクリプト》じゃ。

《采配》

種別：LV3

タイミング：M 対象：効果参照

判定：自動成功 回数：ラウンド1回

コスト：7 前提：－

効果：

そなたの指揮下にある、[未行動] のキャラクターをLV+1体選択せよ。
対象は即座にそなたの指示した順でメインプロセスを行うのじゃ。
メインプロセス終了後に対象は[行動済み] となる。
このスクリプトはLV3で対象が任意の味方キャラクターとなるぞ。

《錦印》

種別：支援、LV10

タイミング：P 対象：単体

判定：自動成功 回数：－

コスト：効果参照 前提：－

効果：

コストとしてLV×5点までの財産点を消費せよ。

ラウンド終了時まで対象の与えるダメージに、＋[消費した財産点] するのじゃ。

《守護》

種別：支援、LV10

タイミング：P 対象：単体

判定：自動成功 回数：－

コスト：効果参照 前提：－

効果：

コストとしてLV×5点までの財産点を消費せよ。

ラウンド終了時まで対象の受けるダメージに、－[消費した財産点] するのじゃ。

《戯れ》

種別：攻撃、LV5

タイミング：M 対象：エリア

判定：〈情報〉 回数：－

コスト：効果参照 前提：－

効果：

特殊攻撃を行うスクリプトじゃ。
コストとしてLV×5点までの財産点を消費せよ。
対象と〈情報〉による対決を行い、勝利した場合、【社会】＋[コストとして消費した財産点] 点のダメージを与えるぞよ。

《蓄財》

種別：LV5

タイミング：S 対象：自身

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：効果参照 前提：－

効果：

コストとしてLV枚までのカードをプレイせよ。

そなたは[コストの数値合計] 点の財産点を得るぞ。

《幣策》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：－ 回数：－

コスト：－ 前提：－

効果：

そなたの【常備化ポイント】に＋LV×6せよ。

金は重量で数えるものじゃ。

《懷柔》

種別：LV5

タイミング：P 対象：ステージ

判定：〈交渉〉 回数：－

コスト：6 前提：－

効果：

この《スクリプト》は[種別：モブ] のエネミーのみを対象にできるぞよ。
〈交渉〉による対決を行って、勝利したならば対象を[行動済み] にするのじゃ。
この対決の達成値には＋LV×3せよ。

烏合の衆を黙らせるなぞ、妾には造作もなきことにおじゃろう？

《財力》

種別：LV5

タイミング：S 対象：自身

判定：－ 回数：－

コスト：7 前提：－

効果：

使用時にLV×3点までの任意の[財産点] を消費せよ。

このメインプロセスで行うそなたの判定の達成値に、＋[消費した財産点] するのじゃ。

金さえあれば何でもできるということはないが、金が無ければ何もできんぞよ？

《金銀砂子の大瀑布》

種別：－

タイミング：A 対象：自身

判定：－ 回数：－

コスト：－ 前提：《戯れ》

効果：

そなたは[カグヤ] の《スクリプト》によって[財産点] を消費するとき、本来消費できる値の2倍まで消費して、その効果を求めることができるのじゃ。

金が命より重いのであれば、さて、この輝く大瀑布。果たしてどれほどの命を吸い込んでくれようか・・・

《輝ける門の開放》

種別：LV5

タイミング：効果参照 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：エース 前提：シングル

効果：

《輝ける門の解放》はラウンドの開始時に使用できるのじゃ。
ラウンドの終了時まで、そなたが取得している、《秘宝：●●》と《月の頂の蔵》と《輝ける門の解放》を除く、[カグヤ] の《スクリプト》全てレベルを、＋LVせよ。
まことの力とは無限に出ずる輝きぞ！
そは黄金一色に染まりし聞じゃ！

《秘宝：仏の御鉢》

種別：—
 タイミング：Q 対象：※単体
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：効果参照 前提：—
 効果：
 ダメージロールの直後に使用できるぞよ。
 コストとして【社会】×10点までの【財産点】を消費するのじゃ。
 対象が受けるダメージに—【消費したコスト】せい。

《秘宝：蓮葉の玉の枝》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：—
 効果：
 そなたは【社会】にアドバンテージを得るぞよ。

《秘宝：五色の龍の珠》

種別：—
 タイミング：Q 対象：単体
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：— 前提：—
 効果：
 命中判定の直前に使用できるぞよ。
 その攻撃のダメージ種別を、白兵、射撃、魔法のうち、任意のものに変更できるのじゃ。
 これにより、ダメージロールには選択したダメージ種別に修正を与えるものが適用されることになるでおじゃろう。

《秘宝：火鼠の皮衣》

種別：—
 タイミング：Q 対象：エリア
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：10 前提：—
 効果：
 リアクションの直前に使用できるぞよ。
 対象のリアクションを成功に変更するのじゃ。

《秘宝：燕の巣の子安貝》

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：自身
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：— 前提：—
 効果：
 《秘宝：燕の巣の子安貝》はいつでも任意のタイミングで使用できるのじゃ。
 そなたがセッション中に既に使用した【財産点】と同じ値の【財産点】を即座に入手できるぞよ。

《月の頂の蔵》

種別：LV5
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：シングル
 効果：
 そなたが取得している《秘宝：●●》をLV個まで選択してたもれ。
 選択した《秘宝：●●》は、同一のものを重複してもう一つ取得できるぞよ。

 何かよい名称はないものか……。
 秘〇館というのはどうでおじゃろう？

《秘宝：月夜見の供餅》

種別：回復
 タイミング：I 対象：F
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：効果参照 前提：【ロマネスク】
 効果：
 【社会】×10点までの【財産点】を消費する。
 対象の【HP】を消費した財産点ぶん回復する

《秘宝：岩笠の簞》

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：自身
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：— 前提：【ダークエイジ】
 効果：
 《秘宝：岩笠の簞》はいつでも使用できるぞよ。
 そなたの取得している使用済みの《秘宝：●●》一つの使用回数を、1回分だけ回復できるのじゃ。

《秘宝：迷妄の香木》

種別：—
 タイミング：P 対象：※単体
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：10 前提：【フェアリーテイル】
 効果：
 対象はラウンド終了まで《スクリプト》を使用できなくなるのじゃ。
 対象は《スクリプト》一つにつき余分にカードを1枚、手札からプレイすることで、この効果は無視してもよいでおじゃる。

《秘宝：地を穿つ光》

種別：攻撃
 タイミング：I 対象：※エリア
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：効果参照 前提：【サイバーネッツ】
 効果：
 【社会】×10点までの【財産点】を消費するのじゃ。
 対象の【HP】に消費した財産点に等しいダメージを与えるぞよ。

《秘宝：天の羽衣》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：【ブルーアーク】
 効果：
 そなたの〈意思〉によるリアクションにCB2を得よ。

《秘宝：不死の靈薬》

種別：回復
 タイミング：M 対象：単体
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：効果参照 前提：【マーヴェリエンス】
 効果：
 【社会】×5点までの【財産点】を消費するのじゃ。
 対象の【HP】を消費した財産点ぶん回復し、ラウンド終了まで対象はHPが0以下でも【行動不能】にならなくなるぞよ。

カテゴリ：シェードレイヤー

【基礎能力値】

【勇気】 1 【技巧】 2
【精神】 2 【社会】 0

↑生命の翼↑

消費RP：2

タイミング：いつでも 対象：F
自身を除く対象の【HP】を最大まで回復し、受けている任意の効果を全て解除する。

《武具強化》

種別：自動、LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

序章にあなたが常備化している武器を一つ選択してください。

その武器の攻撃力とガードを+LV×3し、制御値を-LVします。

得物は日頃のお手入れが重要です。

《装甲強化》

種別：選択、LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

序章にあなたが常備化している【種別：装甲◎】のアイテムを一つ選択してください。

選択したアイテムの、耐久力に+LV×4し、行動値に+LVし、制御値に-LVします。

ドレスの着こなしも、まずは日頃のお手入れからです。

《デバステーション》

種別：攻撃

タイミング：M 対象：W

判定：W 回数：—

コスト：5 前提：—

効果：

装備している【種別：白兵◎】の武器一つを選択して白兵攻撃を行います。

このとき、使用した武器の攻撃力の固定値を2倍にしてダメージを算出します。

この攻撃の終了後、選択した武器は破壊されます。

《グロウスウェポン》

種別：—

タイミング：M 対象：エリア

判定：W 回数：—

コスト：5 前提：—

効果：

装備している武器一つを選択して、武器攻撃を行います。

攻撃の対象は【対象：エリア】となり、この攻撃の終了後、選択した武器は破壊されます。

《黒は黒に、赤は赤に》

種別：—

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：ラウンド1回

コスト：4 前提：—

効果：

あなたが判定を行う時に使用できます。プレイしたカードのうち一枚を選択し、黒ならクラブかスペードとして、赤ならばハートかダイヤとして扱うことができます。

《ツールマスタリー》

種別：—

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：3 前提：—

効果：

このメインプロセスで行う、ソリッドウェポンか《武具強化》の対象となっている武器を用いた攻撃の命中判定に、+【技巧】します。

《分解再構築》

種別：LV5

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：ステージ1回

コスト：— 前提：—

効果：

あなたはLV+1枚までの手札を捨て札にします。

捨て札にした枚数と同じ数だけ、山札をドローして下さい。

《ソリッドウェポン》

種別：魔法、LV5

タイミング：S 対象：自身

判定：自動成功 回数：—

コスト：効果参照 前提：—

効果：

灰から武器を練成するスクリプトです。コストとして1枚のカードをプレイしてください。

あなたは以下の武器を即座に装備します。

名称：ソリッドウェポン

種別：白兵◎または射撃◎ 対象：単体

命中：+LV×2 ガード：LVC

攻撃力：【コストの数値】+LVC

《状態復元》

種別：魔法、回復

タイミング：M 対象：単体

判定：〈製作〉 回数：—

コスト：効果参照 前提：—

効果：

対象の【BS】を一つ解除します。

コストは解除する【BS】の強度×2となります。

《灰に形を》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：《武具強化》

効果：

あなたの取得している《武具強化》の効果が、《ソリッドウェポン》にも適用されます。

さらに1シナリオに1回、既に破壊されたり失われたりした《武具強化》の対象となった武器またはソリッドウェポンを、即座に復元して装備できます。

《12時の解けない魔法》

種別：—

タイミング：Q 対象：※単体

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：10 前提：シングル

効果：

持続時間がラウンド終了までとなっているスクリプトと同時に使用してください。そのスクリプトの持続時間を、ステージ終了までに変更します。

《リストアボディ》

種別：魔法、回復

タイミング：M 対象：※単体

判定：〈製作〉 回数：ステージ1回

コスト：4 前提：—

効果：

対象の【行動不能】を解除し、【HP】を1点まで回復します。

このスクリプトの【目標値】は、対象の一【現在HP】に等しい値となります。

水35リットル、炭素20kg、アンモニア4リットル、石灰1.5kg、リン800g、塩分250g、硝石100g、硫黄80g、フッ素7.5g、鉄5g、ケイ素3g、その他少量の15の元素・・・

《クリエイトデバイス》

種別：LV3

タイミング：P 対象：自身

判定：自動成功 回数：ステージLV回

コスト：6 前提：—

効果：

使用時に【能力値】を一つ選択してください。

選択した【能力値】はラウンド終了時まで、スーツに拘わらず、常にアドバンテージを得ているものとして扱われます。

灰から便利な道具を作成する《スクリプト》ですわ。

《スクライドレイ》

種別：攻撃

タイミング：M 対象：W

判定：W 回数：—

コスト：5 前提：—

効果：

装備している【種別：射撃◎】の武器を使用して、射撃攻撃を行います。

この攻撃のダメージに+【差分値】してください。

攻撃の終了後に、使用した武器は破壊されます。

《シャープフィット》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あなたがソリッドウェポンか、《武具強化》または《装甲強化》の対象となったアイテムを装備している間、あなたの行う全ての判定に+2します。

《魂の鍛冶》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：《装甲強化》3

効果：

取得時にあなたが取得してる【種別：装甲◎】のアイテムを一つ選択してください。

選択したアイテムの耐久力を2倍にします。

わたくしも、その・・・勝負服、くらいは。。

《我が手に還れ》

種別：LV3

タイミング：効果参照 対象：自身

判定：自動成功 回数：ステージLV回

コスト：— 前提：シングル

効果：

あなたが何らかの効果でアイテムを破壊、または消失したときに使用できます。

あなたは即座に捨て山から、任意のカード1枚を手札に加えます。

灰となり再び我が手に。

新たな姿を与えられし、その刻まで。

《オートフィットネス》

種別：

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：【ロマネスク】

効果：

あなたがソリッドウェポンか、《武具強化》または《装甲強化》の対象となったアイテムを使用して行う全ての判定に、CB1を得ます。

《ミスリルエッジ》

種別：LV5

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：—

コスト：4 前提：【ダークエイジ】

効果：

ダメージロールの直前に使用できます。

あなたがソリッドウェポンか、または《武具強化》の対象となったアイテムを装備して行う攻撃のダメージに、+【命中判定の達成値÷10】C（最大でLV×2c）します。

《オリハルコン》

種別：

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：【フェアリーテイル】

効果：

あなたが《装甲強化》の対象となったアイテムを装備している間、行動値に+【技巧】×2します。

《エミュレートウェポン》

種別：LV5

タイミング：I 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオLV回

コスト：8 前提：【サイバーネツ】

効果：

あなたが装備している【ソリッドウェポン】か、《武具強化》の対象となった【アイテム】を一つ選択してください。選択した【アイテム】と同じデータを持ったコピーを、あなたの所持品に追加します。

追加した【アイテム】はステージ終了と同時に消滅します。

《アウェイクウェポン》

種別：攻撃、LV5

タイミング：M 対象：W

判定：W 回数：—

コスト：5 前提：【ブルーアーク】

効果：

装備している武器による攻撃を行います。この攻撃のダメージに、+LV×4します。

武器が持つ本来の性能を純粋に引き出す、シンプルで使い易い《スクリプト》ですね。

《マテリアリンク》

種別：—

タイミング：M 対象：単体

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：— 前提：【マーヴェリエンス】

効果：

対象はラウンド終了時まで、何らかの効果によって【アイテム】が破壊されたり失われたりする直前に、【HP】をその【アイテム】の【常備化ポイント+10】点消費することによって、破壊や消失の効果は無効化できます。

カテゴリ：シェラザード

【基礎能力値】

【勇気】 0 【技巧】 0
【精神】 1 【社会】 4

↑希望の道標↑

消費RP：1

タイミング：いつでも 対象：※単体
既に使用して回数が残っていない何らかの効果の使用回数を、1回分回復させる。または↑ドラマツルギー↑のチェックボックスのチェックを一つ消去する。

《助言》

種別：自動、支援

タイミング：Q 対象：単体

判定：自動成功 回数：—

コスト：効果参照 前提：—

効果：

対象が判定を行う際に使用できます。

コストとして手札を1枚プレイしてください。

対象の判定の達成値に＋【コストとして支払った数字】します。

《応援》

種別：—

タイミング：P 対象：※単体

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：10 前提：—

効果：

対象は取得しているスクリプトを一つ選択してください。

選択したスクリプトの使用回数を1回ぶん回復することができます。

《内助の功》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あなたの行うあらゆる判定の達成値に＋LVします。

《警告の声》

種別：—

タイミング：P 対象：自身

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：7 前提：—

効果：

あなたは即座に【種別：支援】、【タイミング：M】のスクリプトを一つ使用できます。

このスクリプトの使用後にあなたは【行動済み】となります。

《天使の声》

種別：LV3

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：ステージLV回

コスト：8 前提：—

効果：

このメインプロセスで行う【種別：支援】のスクリプトを【対象：ステージ】に変更します。

《声援》

種別：支援、LV5

タイミング：P 対象：エリア

判定：自動成功 回数：シナリオLV回

コスト：6 前提：—

効果：

ラウンド終了時まで対象が行う判定にCB1を与えます。

《導標の言葉》

種別：支援

タイミング：M 対象：単体

判定：〈交渉〉 回数：—

コスト：7 前提：—

効果：

対象が次に行うメインプロセスの判定の達成値に、＋【このスクリプトの達成値】します。

《夢現》

種別：LV5

タイミング：M 対象：単体

判定：〈交渉〉 回数：—

コスト：4 前提：—

効果：

対象に特殊攻撃を行います。

対象は〈意思〉でリアクションを行ってください。

対決に勝利した場合、ラウンド終了時まで対象の【行動値】を－LVし、【行動値】に応じたエリアへ再配置します。また、ラウンドが終了しても配置エリアはそのままとします。

《奮起》

種別：LV5

タイミング：Q 対象：単体

判定：自動成功 回数：ラウンドLV回

コスト：2 前提：—

効果：

対象が判定を行う直前に使用できます。その判定にCB1を与えます。

《詠吟の調べ》

種別：—

タイミング：P 対象：自身

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：4 前提：《内助の功》

効果：

あなたはあと2回のプリセットフェイズを行うことができます。

《千夜一夜物語》

種別：コピー

タイミング：効果参照 対象：効果参照

判定：効果参照 回数：効果参照

コスト：効果参照 前提：シングル

効果：

取得時に【種別：支援】のスクリプトを一つ選択してください。

《千夜一夜物語》は選択したスクリプトとして扱います。さらにそのスクリプトはコストが－2（最低2）されます。

《挺身なる姿》

種別：LV5
 タイミング：Q 対象：単体
 判定：自動成功 回数：ラウンド1回
 コスト：5 前提：—
 効果：
 対象がダメージを受けてHPを減少させる直前に使用できます。
 そのダメージのうち、【精神】×LV点をあなたが引き受けるのです。

《安らぎの声》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：—
 効果：
 あなたが行う〈交渉〉の達成値に+【精神】して下さいね。

《激励》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：—
 効果：
 あなたが使用する、[HP回復を行う効果]に+【精神】して下さいね。

《聖女の御手》

種別：LV3
 タイミング：S 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ラウンド1回
 コスト：4 前提：—
 効果：
 メインプロセスで行う【種別：回復】の《スクリプト》の効果に+【技巧】×LVして下さい。

《沈黙の楯》

種別：LV5
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：《挺身なる姿》
 効果：
 あなたが【カバー】を行った場合に受けるダメージに-LVします。

《薰陶》

種別：回復
 タイミング：Q 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ラウンド1回
 コスト：— 前提：シングル
 効果：
 あなたが【種別：支援】のスクリプトを使用した場合、同時にその対象のHPを1回復します。

《叡智と博愛》

種別：—
 タイミング：Q 対象：自身
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：4 前提：【ロマネスク】
 効果：
 あなたがフラグを獲得した直後に使用できます。
 あなたがフラグの対象どちらかの、使用済み《スクリプト》一つの使用回数を1回ぶん回復できるのですよ。

《献身の喜び》

種別：回復
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：【ダークエイジ】
 効果：
 あなたが【種別：支援】の《スクリプト》を使用した場合、あなたのHPを【社会】点回復します。

《導かれし者達》

種別：支援
 タイミング：M 対象：F
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：4 前提：【フェアリーテイル】
 効果：
 対象をあなたのいるエリアに再配置して下さい。
 対象はこのスクリプトの効果を拒否できます。

《勇敢なる言霊》

種別：—
 タイミング：S 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：5 前提：【サイバーネスツ】
 効果：
 あなたがメインプロセスで行う【勇気】に属する技能判定を〈意思〉に変更して行えます。

《士気高揚》

種別：—
 タイミング：Q 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：9 前提：【ブルーアーク】
 効果：
 HPを回復する効果と同時に使用できます。
 その回復の対象は、最大HPを超えてHPを回復できるのです。
 最大HPを越えて回復した値は、ステージ終了時に失われます。

《開放の声》

種別：回復
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：【マーヴェリエンス】
 効果：
 あなたが使用する回復の効果に【BS】の解除を追加します。
 この効果を使用する場合は、解除するBSの強度1につき、回復量に-5されますよ。
 ただし、回復する値が0以下になる場合はこの効果を発揮できません。

カテゴリ：シンドバッド

【基礎能力値】

【勇気】0 【技巧】3

【精神】0 【社会】2

↑自由への航路↑

消費RP：2

タイミング：P 対象：F

ラウンド終了まで、自身を含む対象の行う

あらゆる判定にCB2を与える。

《スリルドッジ》

種別：自動

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あんたが行う〈回避〉にCB1を得るんだ。

危険を紙一重で見切るのが冒険家の嗜み
ってモンさ。

《パワーシンク》

種別：—

タイミング：Q 対象：※単体

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：9 前提：—

効果：

対象がスクリプトの使用を宣言したとき
に使用できるね。

そのスクリプトの効果を打ち消すことが
できるんだ。

大海原の渦の前には、どんな立派な船だっ
て粉みじんなんだよなあ・・・

《レデュースエッジ》

種別：LV3

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：4 前提：—

効果：

このメインプロセスで行う武器攻撃でダ
メージを与えた場合、その対象にラウンド
終了時まで、CPLVを与えるんだ。

コイツは攻撃と同時に敵の戦力を削ぎ落
とすスクリプトだよ。

《フィッシングショット》

種別：攻撃

タイミング：M 対象：W

判定：〈盗技〉 回数：—

コスト：5 前提：—

効果：

対象に射撃攻撃を行うぜ。

このスクリプトは射撃攻撃が可能なアイ
テムを装備していなければ使用できない
んだ。

攻撃が命中した場合、対象の手札をランダ
ムに一枚奪うことができるぜ。

《セイラーワーク》

種別：LV5

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：ステージLV回

コスト：5 前提：—

効果：

メインプロセスで行う、【勇気】か【技巧】
を基準に行う判定にCB1を得るんだ。

船乗りがロープワークをミスっちゃあ目
も当てられないんだぜ？

《シャドウハイド》

種別：LV5

タイミング：P 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオLV回

コスト：5 前提：—

効果：

あんたは即座に【隠密状態】になれるぜ。

息を殺して、物陰に潜み、機会を窺う。
そうして切り開ける活路がある。

《シャドустーク》

種別：攻撃

タイミング：M 対象：W

判定：〈盗技〉 回数：—

コスト：7 前提：【隠密状態】

効果：

装備している【種別：白兵】の武器を使用
して、対象に白兵攻撃を行うぜ。

この攻撃に対して【ガード】を行うことは
できないぜ。

まあ、物陰から、ぶすりってやつだよ。

《ミリオンタワー》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あんたの【常備化ポイント】を+LV×5
するぜ。

未知の冒険とまだ見ぬ財宝！
そうして富を築いたら、もっと大きな新た
な冒険へ・・・。

やっぱ男は冒険と浪漫だよな！

《ナイフワーク》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

装備している武器のうち、白兵攻撃が可能
な【制御値：6以下】の武器を2つ選択す
るんだ。その2つの武器の【攻撃力】と【命
中】を合計して、一つの武器として扱える
ぜ。元となった武器のそれぞれの効果も有
効だ。ただし、この状態で武器が破壊され
たり失われた場合、元となった2つの武器
も破壊されたり喪われた状態になる。

《アヴォイドマスク》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：《シャドウハイド》

効果：

あんたはエリア移動を行っても【隠密状
態】が解除されない。

さらにあんたの取得している《シャドウス
トーク》は【隠密状態】でなくとも使用で
きるようになるぜ。

《バックトラック》

種別：—

タイミング：Q 対象：自身

判定：— 回数：シナリオ3回

コスト：2 前提：シングル

効果：

判定の直後に使用できる。

その判定の達成値に、+【獲得しているフ
ラグの数×2】するんだ。

この効果は対決などで達成値が確定した
直後でも使用できるし、一度に複数回同時
に使用しても構わないんだぜ。

帰らなきゃ・・・寂しがるヤツがいるんで
ね・・・

《シャドウエッジ》

種別：LV5
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：—
 効果：
 あんたが【隠密状態】で行う攻撃のダメージに+LVを足す。

《シュートエッジ》

種別：LV5
 タイミング：M 対象：単体
 判定：〈射撃〉 回数：—
 コスト：5 前提：—
 効果：
 【種別：白兵◎】の武器を使用して射撃攻撃を行える。その攻撃では命中判定に+LV+1するんだ。
 ただし、使用した武器はステージ終了まで失われるから気をつけなよ？

《リターンエッジ》

種別：LV5
 タイミング：S 対象：自身
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：4 前提：—
 効果：
 このメインプロセスで使った投擲武器は消滅せず、メインプロセスの終了と同時に装備状態となる。

《ジャックポット》

種別：LV5
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：—
 効果：
 あんたが取得している《ナイフワーク》の対象となる武器の制御値を6+LV以下に変更できる。
 さらに《ナイフワーク》の効果を受けた武器での攻撃の命中判定に+LVするんだ。

《サブライズエッジ》

種別：LV3
 タイミング：Q 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ステージLV回
 コスト：6 前提：《シュートエッジ》
 効果：
 【タイミング：M】の武器攻撃を行う《スクリプト》と同時に使用できる。
 その攻撃では装備していない武器一つを選択して使用でき、攻撃の瞬間のみ選択した武器の【制御値】を0として扱えるんだ。
 さらに攻撃の終了後、装備中の武器一つを装備から解除し、選択した武器を装備状態にしても構わない。

《バスタードスタイル》

種別：A
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：シングル
 効果：
 あんたの取得している《ナイフワーク》では【種別：白兵◎】と【種別：射撃◎】の武器を選択できて、白兵攻撃にも射撃攻撃にも使用できるようになる。
 さらに【種別：白兵◎】と【種別：射撃◎】の武器を同時に装備している場合、あんたが行う白兵攻撃と射撃攻撃のダメージに+【技巧】×3するんだ。

《ハンターライフ》

種別：LV3
 タイミング：A 対象：自身
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：— 前提：【ロマネスク】
 効果：
 あんたがエネミーを撃破するごとに、あんたの【HP】をLV回復できる。

《インザダーク》

種別：—
 タイミング：Q 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ラウンド1回
 コスト：4 前提：【ダークエイジ】
 効果：
 《インザダーク》は【隠密状態】の場合にのみ使用できる。
 あんたのサブアクションの直前に【タイミング：S】の【BS】を与える《スクリプト》と同時に使用するんだ。
 その《スクリプト》はサブアクションを消費せずに使用できる。

《エンプレイ》

種別：LV3
 タイミング：A 対象：自身
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：— 前提：【フェアリーテイル】
 効果：
 あんたはエネミーを撃破するごとに、LV×2点の財産点を獲得できる。

《ハック&クラッカー》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：【サイバーネッツ】
 効果：
 【技巧】にアドバンテージを得る

《クールスタイル》

種別：LV5
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：【ブルーアーク】
 効果：
 《ナイフワーク》を適用した武器での攻撃では、〈命中〉と〈回避〉の達成値に+LV×2する。
 《バスタードスタイル》の効果が適用されていれば、さらに【行動値】に+LV×2できる。

《マルチレンジ》

種別：攻撃、LV5
 タイミング：M 対象：W
 判定：W 回数：—
 コスト：7 前提：【マーヴェリエンス】
 効果：
 武器攻撃を行う。
 その攻撃に使用する武器以外で、投擲が可能な武器をLV個まで選択するんだ。
 その攻撃のダメージに+【選択した武器の数】×できる。
 攻撃の終了後に選択した武器は全て失われる。また《マルチレンジ》は選択した武器を使用した攻撃ではないんだ。

カテゴリ：スノウブラン

【基礎能力値】

【勇気】 2 【技巧】 0

【精神】 3 【社会】 0

↑白き死の灰↑

消費RP：1

タイミング：効果参照 対象：効果参照
あらゆるダメージロールに使用できる。
そのダメージ自体に+50し、↑ドラマツルギー↑と↓アカーシャの剣↓以外の効果での、軽減・変更・移し変えなどを禁止する。もしカバーが行われていた場合、カバーの効果も無効化する。

《ホワイトアウト》

種別：自動、LV3

タイミング：Q 対象：単体

判定：自動成功 回数：ステージLV回

コスト：4 前提：—

効果：
判定の直後に使用できるわ。
対象がプレイしたカードを一枚選択しなさい。
選択したカードはどのスーツでもない、ただの数字のカードとして扱われるのよ。
エネミーの判定に対して使用した場合、元からある固定値の値を0に変更できるわ。

《ステイシスロック》

種別：—

タイミング：Q 対象：※単体

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：5 前提：—

効果：
判定の直後に使用できるわ。
対象の達成値を0に変更するのよ。

霊的エネルギーであるエーテルを遮断することで時間すら凍結させ、事象の発生をも阻害する・・・
アンタの時間も、凍らせてあげるわ！

《バッドアップル》

種別：LV5

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：5 前提：—

効果：
このメインプロセスで行う攻撃でダメージを与えた場合、その対象に【スリッパ】LVを与えるわ。

りんごって大好き・・・
アンタも食べる？
・・・はい、あーん、して・・・

《アイスコフィン》

種別：魔法、LV5

タイミング：M 対象：単体

判定：〈魔法〉 回数：—

コスト：4 前提：—

効果：
対象に魔法攻撃を行うわ。
この攻撃のダメージは、【精神×2】+LV×4となり、ダメージを与えた場合、対象に【スタック】を与えるわ。

さあ、氷像になりたいおバカさんは誰かしら？

《ディスカード》

種別：—

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：ラウンド1回

コスト：6 前提：—

効果：
メインプロセスに行う攻撃のダメージに+【差分値】するわ。

エーテルの奔流に巻き込み、あらゆるものを塩の柱に換えてしまうスクリプトね。
色彩が喪われるかのように変化していくのよ。

《フリーズチェイン》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：
アンタが行う攻撃の対象は、リアクションにCP1を受けるわ。

悦びなさい！ あんたたち
どうしようもないヘンタイどものために、この、あたしが、特別製の鎖を用意してあげたんだからね！

《アブソリューション》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：
アンタが与えるダメージに+LV×5しなさい。

《エクステンション》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：
アンタが使用するHP回復の効果に、+LV×5しなさい。

《コールドプレス》

種別：LV5

タイミング：P 対象：自身

判定：自動成功 回数：—

コスト：4 前提：—

効果：
ラウンド終了まで〈魔法〉の達成値に+LV×3しなさい。

エーテルの凍気を纏って魔力を高めるスクリプトね。
術者によって様々なイメージが具現化されるのよ。

《アブソリュートゼロ》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：《コールドプレス》

効果：
アンタが取得している《アブソリューション》と《エクステンション》の効果に、+LVCを追加するわ。

魅せてあげるわ・・・
極めたエーテルの力をね！

《純白の永枢》

種別：—

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：10 前提：シングル

効果：
アンタが【BS】を与えたときに使用できるの。その【BS】は解除できなくなるわ。

全てが停滞した純白の世界・・・
その聖櫃の内でも永遠にもがき苦しむがいわ！
・・・もっとも、その苦しみすら、あなたは感じないのかもしれないけれど・・・

《エンハンスメント》

種別：LV5
 タイミング：Q 対象：単体
 判定：自動成功 回数：ラウンド1回
 コスト：6 前提：—
 効果：
 対象がHPを回復する効果を使用するとき
 に使用できるわ。その値に+LV○するの
 よ。
 HP回復を行う者自身が対象になるんだか
 らね？ ここ大事なんだからね！

《リデュース》

種別：LV5
 タイミング：Q 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：ラウンド1回
 コスト：5 前提：—
 効果：
 ダメージロールの直後に使用できるわ。
 そのダメージ自体に-LV○するのよ。

 エーテル干渉で攻撃の威力自体を減衰さ
 せる《スクリプト》よ。
 攻撃を行う者自身による抵抗を受けない、
 効率的なエーテルの使い方ってわけね。

《ファイアリング》

種別：LV5
 タイミング：Q 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：ラウンド1回
 コスト：6 前提：—
 効果：
 ダメージロールの直前に使用できるわ。
 そのダメージ自体に+LV○するのよ。

 アンタがダメダメだからあたしが手伝っ
 てあげるの！
 感謝しなさいよね！

《エーテルスリップ》

種別：LV10
 タイミング：T 対象：単体
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：4 前提：—
 効果：
 対象が受ける[スリップ]のダメージに+
 [対象が受けているBSの強度合計]×LV
 Vするわ。

 じわじわと弄られるのが好みなんて・・・
 なんて変態なのかしら！！

《ストレガハート》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：《バッドアップル》
 効果：
 アンタが使用する[BSを与える効果]に、
 さらに[スリップ]を与える効果を追加し
 なさいよね。

《白濁の炎布》

種別：攻撃、LV5
 タイミング：I 対象：単体
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：10 前提：シングル
 効果：
 対象にLV○のダメージを与えるわ。
 命中判定は行わず、直接ダメージロールが
 発生するんですからね！
 間違えないでよね！

《エーテルフィッシュ》

種別：LV5
 タイミング：S 対象：自身
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：7 前提：[ロマネスク]
 効果：
 以下の武器を作成して、即座に装備するの
 よ。アンタにしか装備できず使えないから
 気をつけなさいよね。
 [エーテルフィッシュ]
 種別：魔法◎
 命中：+LV×2
 攻撃力：【精神】+LV×4
 行動値：-5+LV

《鏡よ鏡》

種別：—
 タイミング：M 対象：自身
 判定：〈交渉〉 回数：シナリオ3回
 コスト：3 前提：[ダークエイジ]
 効果：
 〈交渉〉判定を行うわ。その判定にCB1
 を得るのよ。

《ディスエレメント》

種別：—
 タイミング：Q 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：5 前提：[フェアリーテイル]
 効果：
 対決の直後に使用できるわ。その対決の
 [差分値]を0に変更して結果を求めるの
 よ。

《エーテルコート》

種別：支援
 タイミング：M 対象：単体
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：4 前提：[サイバーネッツ]
 効果：
 シナリオ終了まで、対象の【最大HP】に
 +【精神】×4するわ。
 このとき対象の【HP】が【最大HP】以
 下なら、同時に【HP】を【精神】×4
 点回復しなさい。

・・・だから別にアンタのためじゃないっ
 て！・・・言ってるでしもう、バカ！

《エーテルエッジ》

種別：支援
 タイミング：M 対象：単体
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：4 前提：[ブルーアーク]
 効果：
 対象は装備している武器を一つ選択しな
 さい。
 シナリオ終了まで、または選択した武器を
 装備から解除するまで、選択した武器の攻
 撃力に+【精神】×2するわ。

《エレメントボディ》

種別：LV10
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：[マーヴェリエンス]
 効果：
 アンタの【最大HP】に+LV×5するの
 よ。

カテゴリ：デューカスト

【基礎能力値】

【勇気】 3 【技巧】 0
【精神】 2 【社会】 0

↑希望の守護者↑

消費RP：1

タイミング：効果参照 対象：※単体
ダメージや効果などで【HP】が減少する瞬間に使用できる。
減少する値を0に変更し、同じタイミングで与えられるその他の不利な効果も無効化する。

《騎士の心得》

種別：自動、防御、LV5

タイミング：Q 対象：単体

判定：自動成功 回数：ラウンドLV回

コスト：— 前提：—

効果：

ダメージロールの直前に使用できる。

対象の代わりに貴公がダメージを受けるのだ。

「カバー」を行うスクリプトだが、この「カバー」によって「行動済み」にはならず、「行動済み」であっても使用できる。
正に騎士道精神の基本にして奥義である！

《気合》

種別：防御

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：10 前提：—

効果：

ダメージロールの直後に使用できる。

裂帛の気合を放ち、貴公が受けるダメージを0に変更するのだ。

このスクリプトは、ダメージを減少させたりする効果とは別のものである。

《八面六臂》

種別：防御、LV3

タイミング：R 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオLV回

コスト：6 前提：—

効果：

「対象：エリア」または「対象：N体」の攻撃に対するリアクションとして使用せよ。

その攻撃の対象は貴公のみとなる。

但し、攻撃は命中したものとして扱う。

《守護騎士》

種別：防御

タイミング：R 対象：※単体

判定：— 回数：ラウンド1回

コスト：5 前提：—

効果：

このスクリプトは貴公がアクションの対象となっていなくても使用できる。

対象に代わって、貴公がそのアクションに対するリアクションを行える。

失敗した場合、アクションの効果は対象に適用される。

.....失敗は許されぬ.....！

《檻砕き》

種別：回復、LV3

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：ラウンドLV回

コスト：3 前提：—

効果：

貴公が「BS」を受けたときに使用できる。

受けた「BS」を一つ解除できる。

このスクリプトは一度に複数回同時に使用しても良く、その場合に限り、コストを解除するBS一つにつき2として一括で支払えるぞい。

《仁王立ち》

種別：防御、LV5

タイミング：Q 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：3 前提：—

効果：

ダメージロールの直後に使用できる。

LV枚までのカードをプレイせよ。

貴公が受けるダメージを－「カードの合計値」する。

《白馬の騎士》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

貴公が「種別：騎乗」のアイテムを装備している場合、貴公が行う「回避」の達成値に＋「【技巧】＋「〈制御〉LV×2」」する。

往くぞおっ！ ロシナンテッ！！

（んい～もほお～ん）

《後の先》

種別：—

タイミング：Q 対象：自身

判定：— 回数：ラウンド1回

コスト：7 前提：—

効果：

貴公がメインプロセスを得る直前に使用できる。

貴公は「待機状態」となり、現在のエリアより下位の任意のエリアに配置される。

そのエリア内のキャラクターに行動順が回ってきたときに、「行動値」に関わらず、先に貴公がメインプロセスを得る。

《鉄壁》

種別：防御

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：—

コスト：6 前提：—

効果：

貴公がガードを行う直前に使用せよ。

そのガード値を2倍にしてダメージロールを行うのだ。

《騎士の誓い》

種別：—

タイミング：P 対象：※単体

判定：— 回数：シナリオ1回

コスト：4 前提：《騎士の心得》

効果：

戦闘の最初のプリセットフェイズに使用できる。

このスクリプトは貴公が「フラグ」を得ているキャラクターを対象にできる。

戦闘終了時まで、対象に対しては《騎士の心得》の使用回数が0でも使用できる。
愛しの姫君だけは何としてでも守りぬけいっ！

《聖騎士勲章》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：シングル

効果：

貴公が戦闘以外で行う【精神】と【社会】の判定にCB2を得る。

まことの騎士なればこそ、戦場でなくともその名誉と精神が発揮されるというものよ。

《八重垣》

種別：防御
 タイミング：R 対象：自身
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：6 前提：—
 効果：
 貴公は「ガード」を行う。
 その「ガード」では、二つの装備を選択し、
 「ガード値」を合計してダメージロールを
 行えるのだ。

《受け身》

種別：防御、LV5
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：—
 効果：
 貴公の受けるダメージに $-LV \times 4$ せよ。

《範囲防護》

種別：LV3
 タイミング：Q 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：ラウンド1回
 コスト：5 前提：—
 効果：
 貴公が行う「カバー」と同時に使用できる
 ぞ。
 その「カバー」では、 $LV+1$ 体までのキ
 ャラクターを同時に対象にできる。
 ただし貴公が受ける最終的なダメージは、
 $\times 2$ される。

《呈身》

種別：—
 タイミング：Q 対象：※単体
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：4 前提：—
 効果：
 貴公が対象に対して「カバー」を行った直
 後に使用できる。
 対象は貴公に対して「フラグ」を獲得でき
 る。

《自動防御》

種別：防御
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：《受け身》
 効果：
 貴公の行うリアクションでは、それが「ガ
 ード」可能なものであれば、常に「ガード」
 を行っていたものとして処理を行えるの
 じゃ。

《決死》

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：自身
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：— 前提：シングル
 効果：《決死》はいつでも使用できる。
 貴公の装備している「種別：装甲◎」を全て破
 壊し、【最大HP】に破壊した「種別：装甲◎」
 の耐久力合計 $\times 2$ を加えてから、HPを最大ま
 で回復せよ。
 ただし貴公はシナリオ終了まで「種別：装甲◎」
 を装備することはできなくなる。さらに《決死》
 で破壊した「アイテム」は常備化されていたと
 しても、シナリオ終了時まで元の状態には戻せ
 ぬぞ。

《肉体の盾》

種別：LV10
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：【ロマネスク】
 効果：
 貴公の【HP基本値】に $+LV \times 7$ せよ。
 ただしこの効果は貴公が「種別：装甲◎」
 を装備していない場合のみ有効である。

《大楯》

種別：LV5
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：【ダークエイジ】
 効果：
 貴公が「ガード」を行う場合、同時に〈白
 兵〉の判定をせよ。
 その「ガード」の効果に、 $+ [\langle \text{白兵} \rangle \text{の} \text{達成値} \div 10] \text{c}$ （最大で $LV \times 2 \text{c}$ ）す
 るのだ。この判定自体はリアクションの判
 定として扱われる。

《颯爽登場》

種別：—
 タイミング：Q 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：シナリオ3回
 コスト：3 前提：【フェアリーテイル】
 効果：
 《颯爽登場》は、ステージ内に登場してい
 るキャラクターが、ダメージロールを含む
 何らかの不利な効果を与えるタイミング
 の対象となった瞬間に使用できる。
 貴公は即座にステージに登場し、その不利
 な効果の対象は貴公に変更される。

《防御最適化》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：【サイバーネツ】
 効果：
 貴公が行うあらゆるリアクションの達成
 値に $+ [\text{技巧}]$ せよ。

《守護者の妙技》

種別：LV5
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：【ブルーアーク】
 効果：
 貴公の取得している「種別：防御」の《ス
 クリプト》の効果全てに、 $+LV \times 2$ せよ。

《打ち払い》

種別：防御、LV5
 タイミング：R 対象：自身
 判定：〈白兵〉〈射撃〉 回数：—
 コスト：4 前提：【マーヴェリエンス】
 効果：
 貴公は「種別：白兵◎」か「種別：射撃◎」
 の装備を選択して「ガード」を行う。
 リアクションとして選択した装備に応じ
 た技能判定をせよ。その達成値を、攻撃側
 の命中判定の達成値と比較し、【ガード】
 の効果に $+ [\text{差分値}]$ （最大で $LV \times 20$ ）
 するのだ。

カテゴリ：ピーターパン

【基礎能力値】

【勇気】 2 【技巧】 2
【精神】 0 【社会】 1

↑ 幻想の残滓 ↑

消費RP：1

タイミング：効果参照 対象：効果参照
何らかの効果の使用が宣言された瞬間に
使用できる。その効果は無効化する。
使用回数があるようなものであれば、使用
自体はされたものとして、使用回数を消費
する。

《リバティフェザー》

種別：自動

タイミング：Q 対象：自身
判定：— 回数：シナリオ1回
コスト：3 前提：—

効果：
キミが行うあらゆる判定と同時に使用で
きるよ。
その判定を任意の〈技能〉で行えるんだ。

常識に囚われない発想・・・それが自由な
のさ♪

《インフィニティ》

種別：—

タイミング：Q 対象：自身
判定：— 回数：シナリオ1回
コスト：10 前提：—

効果：
キミが行うあらゆる判定の直前に使用で
きるよ。
その判定では【能力値】に合致したスート
の数だけ、達成値に+【能力値】できるん
だ。

《妖精の手》

種別：LV3

タイミング：Q 対象：効果参照
判定：— 回数：ステージLV回
コスト：5 前提：—

効果：
対決の直後に使用できるよ。
アクション側とリアクション側のカード
を一枚交換し、対決の結果を求めるんだ。

このコ、可愛いだろ？
ティンカーベルって言うんだよ。

《大活劇》

種別：攻撃

タイミング：M 対象：エリア
判定：W 回数：—
コスト：5 前提：—

効果：
武器攻撃を行うよ。
この武器攻撃が命中した場合、対象がモブ
ならばダメージの有無に関わらず、[行動
不能]か[死亡]にできるんだ。

《ハッシュビート》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身
判定：— 回数：—
コスト：— 前提：—

効果：
キミがキャラクターを[行動不能]か[死
亡]にした場合、シナリオ終了までキミが
与えるダメージに+5するよ。
この効果はLV+1回まで累積するから
ね。

時には勢いに任せて強引に。
そういうのも必要なことさ。

《ドリームワード》

種別：LV3

タイミング：S 対象：自身
判定：— 回数：—
コスト：2 前提：—

効果：
このスクリプトは戦闘中以外に使用で
きるよ。
キミが次のメインアクションで行う判定
の達成値に、+LV×3するんだ。

《プロヴォック》

種別：—

タイミング：P 対象：単体
判定：〈意思〉 回数：—
コスト：5 前提：—

効果：
対象と〈意思〉による対決をするんだ。
勝利したなら、対象はキミを攻撃しなけれ
ばならない。さらに別のエリアに配置され
ている場合、キミと同じエリアに配置され
るまで、可能な限り移動を行うこと。
このスクリプトの効果は、対象がキミに攻
撃を行うか、ラウンドが終了した段階で解
除されるよ。

《フリーウィンド》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身
判定：— 回数：—
コスト：— 前提：—

効果：
キミの【行動値】に+LV×3するよ。

ホラ、つかまえてごらん？
こっちだよ♪

《バッドラック》

種別：LV5

タイミング：S 対象：自身
判定：— 回数：シナリオ1回
コスト：2 前提：—

効果：
キミがこのメインプロセスで行う〈幸運〉
の判定にCBLVを得るよ。

なんだかんだで、ここぞって時は“ツキ”
がモノを言うんだよね。

《『フック』アップ》

種別：—

タイミング：A 対象：自身
判定：— 回数：—
コスト：— 前提：《プロヴォック》

効果：
キミが使用する《プロヴォック》が命中し
た場合、その対象を上位か下位へ一つエリ
ア移動させることができるよ。
この移動は対象が移動を禁止させる効果
などを受けていても、特別に移動させるこ
とができるんだ。

《ネバーランドへようこそ！》

種別：—

タイミング：P 対象：ステージ
判定：自動成功 回数：シナリオ1回
コスト：10 前提：シングル

効果：
対象はラウンド終了までHPが0以下に
なっても[行動不能]にならなくなるよ。

夢の国、ネバーランドへようこそ！
ここでは誰もが、“子供”でいられるの
さ・・・。
素晴らしいだろう？ ハハ・・・

《フォーミュラアタック》

種別：攻撃

タイミング：M 対象：W

判定：W 回数：—

コスト：3 前提：—

効果：

対象に武器攻撃を行うスクリプトだよ。
この攻撃のダメージに＋【行動値】するんだ。

《フォーミュラアタック》は自身より下位のエリアに配置されたキャラクターのみ対象に出来るよ。

《スプリットアクト》

種別：LV5

タイミング：S 対象：自身

判定：自動成功 回数：ラウンド1回

コスト：6 前提：—

効果：

キミがメインプロセスで行う行動や判定の対象をLV×2体に変更できるよ。

《ブーストラン》

種別：—

タイミング：I 対象：自身

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：10 前提：—

効果：

《ブーストラン》は【未行動】のときのみ使用できるよ。

行動値に関らずメインプロセスを獲得することができるんだ。

《ブーストラン》の効果終了後に、キミは行動済みになるからね。

《モーションセット》

種別：—

タイミング：S 対象：自身

判定：自動成功 回数：—

コスト：3 前提：—

効果：

メインプロセスで行う白兵攻撃と射撃攻撃の命中判定に＋【勇気】するんだ。

《妖精王の杖》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：《妖精の手》

効果：

《妖精の手》の最大レベルに＋2して、一度の判定に複数回同時に使えるようになるよ。

《タイタニアウィンド》

種別：魔法

タイミング：P 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：6 前提：シングル

効果：

戦闘終了まで装備しているアイテムの行動値修正を±反転するんだ。

《ランナースハイ》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：【ロマネスク】

効果：

【スタック】無効を得るよ。

《ランブルビート》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：【ダークエイジ】

効果：

キミが行う複数体への攻撃のダメージに＋LV×4するよ。

《ビートダッシュ》

種別：—

タイミング：S 対象：自身

判定：自動成功 回数：—

コスト：4 前提：【フェアリーテイル】

効果：

即座に【加速】を2回行うことができるよ。

《エアロウォーク》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：【サイバーネスツ】

効果：

【緊急減速】のタイミングで【減速】が行えるよ。

《縮地》

種別：—

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：—

コスト：3 前提：【ブルーアーク】

効果：

【緊急減速】と同時に使用するんだ。
その【緊急減速】では【加速】が行えるよ。

《ラン&レイヴ》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：【マーヴェリエンス】

効果：

キミが【加速】を行ったラウンドで与えるダメージに＋10するんだ。

同じラウンド内で2回以上の【加速】を行っている場合、さらに与えるダメージに＋【加速】した回数－1×5するよ。

カテゴリ：プレーメン

【基礎能力値】

【勇気】 2 【技巧】 0
【精神】 1 【社会】 2

↑ 反逆の狼煙 ↑

消費RP：1

タイミング：効果参照 対象：効果参照
あなたがダメージを受けてHPを減少させた直後に使用できる。
そのダメージを与えたキャラクター自身のHPを同じ値だけ減少する。

《言語理解》

種別：自動、LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

おみゃあが行う戦闘以外での判定の達成値に+LV+2するにゃ。
にゃーたちのように、知性と魂を得た動物であることをあらわすスクリプトだにゃん。

《ナインライブズ》

種別：回復

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：10 前提：—

効果：

おみゃあが【行動不能】または【死亡】となった直後に使用できるにゃ。
【行動不能】または【死亡】を解除し、【現在HP】を【勇気】点まで回復するにゃ。

《ムーフェンス》

種別：防御

タイミング：R 対象：自身

判定：〈回避〉 回数：—

コスト：5 前提：—

効果：

リアクションとして〈回避〉を行うスクリプトだにゃ。
このときの対決に敗北しても、【ガード】を行ったものとしてダメージを算出できるにゃ。
ただし、そのガード値の最終的な値は÷2されるにゃ。

《フェイスファンク》

種別：防御

タイミング：Q 対象：効果参照

判定：自動成功 回数：ラウンド1回

コスト：3 前提：—

効果：

《フェイスファンク》は同じエリアに配置された、おみゃあが【フラグ】を得ているキャラクターによみを対象にできるにゃ。
【カバー】を行うのにゃ。この【カバー】はおみゃあが【行動済み】でも行えて、行っても【行動済み】にはにゃらないにゃ。
ごしゅじん！ あむにゃあーいっ！！
みたいな感じだにゃ。

《ムークアイドル》

種別：—

タイミング：M 対象：単体

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：3 前提：—

効果：

おみゃあと対象は互いに【フラグ】を獲得できるにゃ。

にゃああのけにゃみにゃ、あの子もこの子もめろめろにゃ♪

《ウルフバック》

種別：攻撃、LV3

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：7 前提：—

効果：

このスクリプトはおみゃあが【フラグ】を得ている味方キャラクターと同じエリアに配置されているときに使用できるにゃ。
メインプロセスで行う攻撃の命中判定に+LV×3し、ダメージに+【社会】×LVするにゃ。

《スニーキングムーブ》

種別：移動、LV3

タイミング：S 対象：自身

判定：自動成功 回数：ステージLV回

コスト：4 前提：—

効果：

加速、または減速を行うスクリプトにゃ。
このエリア移動では、エリア移動の効果を阻害したり禁止したりする効果の影響を受けにゃいにゃ。

———待たせたにゃっ！

渋くてかっこいい蛇オヤジのまねだにゃ。

《フォレストセイジ》

種別：LV5

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：ステージLV回

コスト：6 前提：—

効果：

おみゃあはあと二回のサブアクションを行えるにゃ。
ただし、そのサブアクションで《フォレストセイジ》を使用することはできにゃいにゃ。

《レオンハート》

種別：LV3

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

おみゃあは常に受けているCPを常にLV枚まで無効化できるにゃ。

獅子のように悠然とした心構えを持てば、にゃにもにゃにも動じることにはにゃいにゃ。

《ブレイブリライフ》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：《言語理解》

効果：

取得時に任意の技能を一つ選択するにゃ。
選択した〈技能〉を【勇気】の〈技能〉として扱うにゃ。

《プレーメンの音楽隊》

種別：攻撃

タイミング：M 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：— 前提：シングル

効果：

Die Bremer Stadtmusikanten！！
おみゃあは4回の攻撃を行うにゃ！
この攻撃はそれぞれ、白兵攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃、特殊攻撃を1回ずつ、同一の対象に対して行にゃうこと。順番についてはおみゃあの任意でよいにゃ。
悪党に裁きのオーケストラを聴かせるにゃ！！

《スパロウターン》

種別：攻撃

タイミング：M 対象：W

判定：〈白兵〉 回数：一

コスト：5 前提：一

効果：

〔種別：白兵◎〕による白兵攻撃を行う。
この白兵攻撃では、上位エリアの対象に対するダメージに+〔行動値〕する。

《ラットディーズ》

種別：一

タイミング：Q 対象：※単体

判定：自動成功 回数：一

コスト：4 前提：一

効果：

白兵攻撃によりダメージを受けた直後に使用できる。

攻撃を行った対象にあなたが受けている〔BS〕を一つ与えることができる。

強度がある場合は1/2される。

《幻想種》

種別：防御、LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：一 回数：一

コスト：一 前提：一

効果：

魔法攻撃のダメージに対してもガードを行える。

その〔ガード値〕に+LV×2する。

《アクアスプラッシュ》

種別：攻撃、LV5

タイミング：M 対象：単体

判定：〈射撃〉 回数：ラウンド1回

コスト：6 前提：一

効果：

射撃攻撃を行う。

この攻撃のダメージは〔【HP】÷10〕
c（最大でLV×2c）となる。

《召喚獣》

種別：LV3

タイミング：効果参照 対象：効果参照

判定：自動成功 回数：シナリオLV回

コスト：10 前提：《幻想種》

効果：

互いに〔フラグ〕を取得しているキャラクターがメインプロセスを獲得したときに使用できる。

そのキャラクターは〔行動済み〕となり、あなたは即座にメインプロセスを得る。

《アルテマクリーチャー》

種別：一

タイミング：A 対象：自身

判定：一回数：

コスト：前提：シングル

効果：

〔前提：レイス〕の〔プレーメン〕の《スクリプト》をレイスに関係なく取得できるようになる。

《ディノスクラッチ》

種別：一

タイミング：A 対象：自身

判定：一回数：一

コスト：一 前提：〔ロマネスク〕

効果：

〔種別：白兵◎（格闘）〕の武器を使用した白兵攻撃のダメージに、+〔差分値〕する。

《フェニックスウィング》

種別：回復

タイミング：A 対象：効果参照

判定：自動成功 回数：一

コスト：一 前提：〔ダークエイジ〕

効果：

戦闘中にのみ効果がある。

同じエリア内の任意のキャラクターは、ターニングフェイズに〔HP〕を〔勇気〕点回復できる。

《ドラゴンテイル》

種別：攻撃、LV3

タイミング：M 対象：ステージ

判定：〈白兵〉 回数：ステージLV回

コスト：8 前提：〔フェアリーテイル〕

効果：

〔種別：白兵◎〕の武器による白兵攻撃を行う。

この攻撃の対象はステージとなり、与えるダメージに-5される。

《ネイチャーマキナ》

種別：一

タイミング：S 対象：自身

判定：自動成功 回数：一

コスト：4 前提：〔サイバーネスツ〕

効果：

〔隠密状態〕を得る

《デビルストマック》

種別：一

タイミング：A 対象：自身

判定：自動成功 回数：一

コスト：一 前提：〔ブルーアーク〕

効果：

ターニングフェイズに受けている〔BS〕一つを自動で解除できる。

《キュマイラブレイン》

種別：一

タイミング：A 対象：自身

判定：一回数：一

コスト：一 前提：〔マーヴェリエンス〕

効果：

取得している〔種別：魔法〕の魔法攻撃を行う《スクリプト》一つを選択する。

選択した《スクリプト》の判定を、〈射撃〉に変更する。

カテゴリ：マキシムス

【基礎能力値】

【勇気】4 【技巧】0
【精神】0 【社会】1

↑神を屠る一撃↑

消費RP：2

タイミング：1 対象：※単体

対象は1回のメインプロセスを得て、白兵攻撃を行う。

この攻撃で与えるダメージに+40する。

《バッシュ》

種別：自動、攻撃、LV5

タイミング：M 対象：単体

判定：〈白兵〉 回数：—

コスト：4 前提：—

効果：

装備している武器による白兵攻撃を行うぜ。

この攻撃のダメージに、+LVCしろよ。

しっかり握って、腰を入れて叩き込む。

そうすりゃ大抵のヤツあくたばりやがる。

《マスターアーツ》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

お前が行う白兵攻撃のダメージに、+LVCするぜ。

やらねえ日でも6時間は握ってな。

そうすりゃ、得物が自然とお前に馴染んでくるはずだ。

《ビルドアップ》

種別：LV3

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

お前の【制御値】に+〔〈運動〉×(LV+1)〕しな。

細けえことはいい。

まず、そのひょろくて生っ白いモノを何とかしねえと、な。

《ガッツ》

種別：—

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：9 前提：—

効果：

お前が【行動不能】になった直後に使用できるぜ。

【行動不能】を解除して【現在HP】を1にしな。お前が【未行動】の時にこの効果で【行動不能】を解除した場合、【行動済み】にはならん。

起ちな。ここからが本番だ・・・

《クラッシュダウン》

種別：—

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：6 前提：—

効果：

このメインプロセスで行う白兵攻撃のダメージに、+【差分値】するぜ。

小細工はいらねえ！

正面から叩き潰せ！

《ヴェンジェンス》

種別：攻撃

タイミング：M 対象：W

判定：〈白兵〉 回数：ステージ1回

コスト：7 前提：—

効果：

装備している武器による白兵攻撃を行うぜ。

この攻撃のダメージに、+【【最大HP】—【HP】】しろ。

やられたぶんはきっちり、やり返さねえとなあ？

《フルスウィング》

種別：—

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：4 前提：—

効果：

このメインプロセスで行う白兵攻撃の対象をエリアに変更するぜ。

一人一人は面倒くせえ。

纏めて逝かせてやるぜ！

《ジャッジスマッシュ》

種別：LV5

タイミング：R 対象：自身

判定：自動成功

回数：ステージLV×2回

コスト：4 前提：—

効果：

モブの攻撃に対するリアクションとして使用しな。

その攻撃は自動的に命中するが、攻撃の終了後に、攻撃を行ったモブを【行動不能】か【死亡】にするぜ。

いいのかい、あんた？ ホイホイ手エ出しちまって、どうなっても知らんぜ？

《フィニッシュブロウ》

種別：—

タイミング：Q 対象：自身

判定：— 回数：シナリオ1回

コスト：効果参照 前提：—

効果：

白兵攻撃の命中判定と同時に使用しな。

その攻撃のダメージに、+【【勇気】×コストとして支払ったカードの数字】（最大100）するぜ。

・・・手前エのツラも見飽きたぜ・・・

逝きな——！！

《フェイタルアーツ》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：《マスターアーツ》

効果：

お前の取得している白兵攻撃を行うスクリプトのダメージに、+LVCを追加しな。

昔・・・えらく強ェ小僧がいた。

どんな修行をしたのか聞いたら、ワックス掛けをしてただけだったってなあ・・・

《ラストグラディエイト》

種別：—

タイミング：Q 対象：自身

判定：— 回数：シナリオ1回

コスト：— 前提：シングル

効果：

お前が【行動不能】か【死亡】となる直前に使用できるぜ。

お前は即座にメインプロセスをやれ。このメインプロセスでは攻撃のみを行うことができ、どのような効果であってもお前の【HP】を回復することはできん。

こういうラストも・・・悪くねえな・・・

《ベルセルク》

種別：—
 タイミング：P 対象：自身
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：4 前提：—
 効果：
 戦闘終了まで与える白兵攻撃のダメージに+3cし、あらゆるリアクションにCPLV2を受ける。

《ペインドラッグ》

種別：LV5
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：—
 効果：
 HPが—[LV×10(最大で【HP基本値】と同値)]になるまで[死亡]にならない。

《フェアリットウェポン》

種別：LV5
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：—
 効果：
 [種別：白兵◎]の武器一つを選択する。選択した武器の攻撃力に+LV×3し、命中に+LVする。

《テクニカルアタック》

種別：攻撃、LV3
 タイミング：M 対象：単体
 判定：〈白兵〉 回数：—
 コスト：5 前提：—
 効果：
 [種別：白兵◎]の武器攻撃を行う。この攻撃のリアクションにCPLVを与える。

《デストロイヤー》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：《ビルドアップ》
 効果：
 白兵攻撃のダメージに+〔命中判定の達成値÷10〕cする。

《ダンスマカブル》

種別：攻撃
 タイミング：M 対象：自身
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：9 前提：シングル
 効果：
 即座に3回の白兵攻撃を行う。この攻撃は《スクリプト》を使用したものでも良い。

《マッスルロア》

種別：—
 タイミング：S 対象：自身
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：2 前提：[ロマネスク]
 効果：
 【社会】の判定の達成値に+【勇気】

《サバイバビリティ》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：[ダークエイジ]
 効果：
 【勇気】にアドバンテージを得る

《トランプアーツ》

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：自身
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：10 前提：[フェアリーテイル]
 効果：
 いつでも使用できる。
 既に使用済みの[マキシムス]の《スクリプト》一つの使用回数を、1回ぶん回復する。
 《トランプアーツ》は如何なる効果でも使用回数を消費せずに使用することは出来ず、↑ドラマツルギー↑以外の方法で使用回数を増やすことはできない。

《ロジカルファイター》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：[サイバーネスツ]
 効果：
 白兵攻撃の命中判定に+【技巧】

《オース》

種別：—
 タイミング：効果参照 対象：自身
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：— 前提：[ブルーアーク]
 効果：
 終章の戦闘の最初のプリセットフェイズに使用できる。
 戦闘終了まで攻撃の命中判定に+【勇気】×2する。

《オーガニックアームズ》

種別：LV5
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：[マーヴェリエンス]
 効果：
 [格闘]の命中に+LV×2、攻撃力に+【勇気】+LVc、ガードに+LV×4、行動値に+LVする。

カテゴリ：ミアレ

【基礎能力値】

【勇気】0 【技巧】0

【精神】0 【社会】0

5点を自由に分配

↑蘇る神話↑

消費RP：3

タイミング：効果参照 対象：効果参照

↑蘇る神話↑は他の任意の↑ドラマツルギー↑として使用できる。

ただし選択できるのは、シナリオ内で既に

使用されたことのある↑ドラマツルギー↑

↑のみとする。

《古の白き光》

種別：自動、LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あなたが《●の記述》で取得した《スクリプト》を使用する際にあなたが支払うコストに— $[LV \div 2]$ し、その《スクリプト》を使用した判定に+ $[LV+1]$ する。

《赤の記述》

種別：コピー

タイミング：効果参照 対象：効果参照

判定：効果参照 回数：効果参照

コスト：効果参照 前提：効果参照

効果：

取得時にあなたが取得していない[カテゴリ]の[タイミング：A][前提：—]の《スクリプト》を一つ選択する。

《赤の記述》は選択した《スクリプト》として扱われる。

あなたの手札基準値に—1する。

《橙の記述》

種別：コピー

タイミング：効果参照 対象：効果参照

判定：効果参照 回数：効果参照

コスト：効果参照 前提：効果参照

効果：

取得時にあなたが取得していない[カテゴリ]の[タイミング：Q][前提：—]の《スクリプト》を一つ選択する。

《橙の記述》は選択した《スクリプト》として扱われる。

さらに必要なコストに+1する。

《黄の記述》

種別：コピー

タイミング：効果参照 対象：効果参照

判定：効果参照 回数：効果参照

コスト：効果参照 前提：効果参照

効果：

取得時にあなたが取得していない[カテゴリ]の[タイミング：P][前提：—]の《スクリプト》を一つ選択する。

《黄の記述》は選択した《スクリプト》として扱われる。

さらに必要なコストに+2する。

《緑の記述》

種別：コピー

タイミング：効果参照 対象：効果参照

判定：効果参照 回数：効果参照

コスト：効果参照 前提：効果参照

効果：

取得時にあなたが取得していない[カテゴリ]の[タイミング：I][前提：—]の《スクリプト》を一つ選択する。

《緑の記述》は選択した《スクリプト》として扱われる。

さらに必要なコストに+2する。

《青の記述》

種別：コピー

タイミング：効果参照 対象：効果参照

判定：効果参照 回数：効果参照

コスト：効果参照 前提：効果参照

効果：

取得時にあなたが取得していない[カテゴリ]の[タイミング：S][前提：—]の《スクリプト》を一つ選択する。

《青の記述》は選択した《スクリプト》として扱われる。

さらに必要なコストに+1する。

《藍の記述》

種別：コピー

タイミング：効果参照 対象：効果参照

判定：効果参照 回数：効果参照

コスト：効果参照 前提：効果参照

効果：

取得時にあなたが取得していない[カテゴリ]の[タイミング：M][前提：—]の《スクリプト》を一つ選択する。

《藍の記述》は選択した《スクリプト》として扱われる。

さらに必要なコストに+2する。

《紫の記述》

種別：コピー

タイミング：効果参照 対象：効果参照

判定：効果参照 回数：効果参照

コスト：効果参照 前提：効果参照

効果：

取得時にあなたが取得していない[カテゴリ]の[タイミング：T][前提：—]の《スクリプト》を一つ選択する。

《紫の記述》は選択した《スクリプト》として扱われる。

さらに必要なコストに+1する。

《写し取る記憶》

種別：—

タイミング：Q 対象：効果参照

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：10 前提：—

効果：

何らかの《スクリプト》の使用が宣言されたときに使用できる。

あなたはステージ終了時まで、その《スクリプト》を取得しているものとみなして使用できる。

《進化を記す黒》

種別：LV3

タイミング：— 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：効果参照

効果：

取得には《●の記述》を合計で3つ以上取得すること。

あなたが取得している《古の白き光》の最大LVに+LVする。

《虹の記述》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：シングル

効果：

取得時に《虹の記述》を除く《●の記述》という名称の《スクリプト》を一つ指定する。

あなたは指定した《スクリプト》を二つ取得してもよい。

あなたの手札基準値を—1する。

《尽きぬ墨壺》

種別：LV5
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：—
 効果：
 取得時に〔カテゴリ〕を一つ選択する。
 指定した〔カテゴリ〕の《スクリプト》の
 コストを—〔LV÷2（切り上げ）〕する。

《文殊識書》

種別：LV3
 タイミング：Q 対象：単体
 判定：自動成功 回数：ステージLV回
 コスト：3 前提：—
 効果：
 エネミーチェックと同時に使用する。
 その判定の結果を自動成功に変更する。

《伝儀口授》

種別：—
 タイミング：M 対象：※単体
 判定：自動成功 回数：シナリオ1回
 コスト：4 前提：—
 効果：
 《伝儀口授》はあなたが〔フラグ〕を得て
 いるキャラクターのみを対象にできる。
 使用時にあなたが取得している3レベル
 の〈技能〉を一つ選択する。
 シナリオ終了まで、対象の同じ〈技能〉を
 +3レベル（最大で5レベルまで）し、あ
 なたは選択した〈技能〉の判定を行えなく
 なる。

《空の記述》

種別：—
 タイミング：M 対象：自身
 判定：児童成功 回数：シナリオ1回
 コスト：— 前提：—
 効果：
 使用時に《●の記述》でコピーした《スク
 リプト》のうち、1回でも使用回数が残っ
 ているものを一つ選択する。
 選択した《スクリプト》はシナリオ終了時
 まで使用できなくなり、任意の†ドラマツ
 ルギー†のチェックボックスのチェック
 を一つ消す。

《絶えざる紙片》

種別：LV3
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：《尽きぬ墨壺》
 効果：
 あなたの手札基準値を+LV×2する。

《無の記述》

種別：コピー
 タイミング：効果参照 対象：効果参照
 判定：効果参照 回数：効果参照
 コスト：効果参照 前提：シングル
 効果：
 取得時にあなたが取得していない〔カテ
 ゴリ〕の〔前提：シングル〕の《スクリプト》
 を一つ選択する。
 《無の記述》は選択した《スクリプト》と
 して扱われる。
 さらに必要なコストに+2する。

《史述：兵暗京》

種別：防御、LV5
 タイミング：P 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：7 前提：〔ロマネスク〕
 効果：
 《史述：兵暗京》は任意のエリア一つを対
 象に出来る。
 ラウンド終了時まで、選択したエリアに居
 る全てのキャラクターが受けるダメージ
 に、—LV×7する。

《史述：幻視境》

種別：LV3
 タイミング：P 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：ステージLV回
 コスト：7 前提：〔ダークエイジ〕
 効果：
 《史述：幻視境》は任意のエリア一つを対
 象にできる。
 ラウンド終了時まで、選択したエリアに対
 して行われる〔対象：エリア〕の攻撃は、
 〔対象：※エリア〕に変更される。

《史述：幻想峡》

種別：LV3
 タイミング：M 対象：効果参照
 判定：〈知識〉 回数：ステージLV回
 コスト：10 前提：〔フェアリーテイル〕
 効果：
 《史述：幻想峡》は任意のエリア一つを対
 象にできる。
 ラウンド終了時まで、選択したエリア内
 で行われるあらゆる判定は、《史述：幻想峡》
 の判定の達成値以下の場合、全て失敗とな
 る。

《史述：三界橋》

種別：LV3
 タイミング：I 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：シナリオLV回
 コスト：10 前提：〔サイバーネッツ〕
 効果：
 《史述：三界橋》は任意のエリア一つを対
 象にできる。
 使用時に、白兵攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃
 からどれか1種類を選択する。
 ラウンド終了時まで選択した攻撃方法は、
 《史述：三界橋》の対象となったエリア内
 のキャラクターを対象に含む場合、命中判
 定にCP3を受ける。

《史述：万華鏡》

種別：LV3
 タイミング：P 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：9 前提：〔ブルーアーク〕
 効果：
 《史述：万華鏡》は任意のエリア一つを対
 象にできる。
 ラウンド終了時まで、選択したエリア内のキ
 ャラクターは、〔メインプロセス〕の終了
 後にドローLVを行う。

《史述：桃源郷》

種別：回復
 タイミング：M 対象：効果参照
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：8 前提：〔マーヴェリエンス〕
 効果：
 《史述：桃源郷》は任意のエリア一つを対
 象にできる。
 ラウンド終了時まで、選択したエリア内に
 いるキャラクターは、〔メインプロセス〕
 の終了後にHPを〔自動回復〕点回復する。

カテゴリ：レッドヴェール

【勇気】 1 【技巧】 4
【精神】 0 【社会】 0

↑天からの嘴矢↑

消費RP：2

タイミング：1 対象：※単体

対象は1回のメインプロセスを得て射撃攻撃を行う。

その命中判定に+40する。

《イーグルアイ》

種別：自動、LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あなたが行う射撃攻撃の命中判定に+LV×2する。

・・・射撃の秘訣？

・・・練習、かな？

《ブライムショット》

種別：—

タイミング：1 対象：自身

判定：— 回数：シナリオ1回

コスト：7 前提：—

効果：

あなたは即座にメインプロセスを得る。このメインプロセスで行えるのは射撃攻撃だけ。

このスクリプトは「未行動」でなければ使用できず、使用後に「行動済み」になる。

動く前に、撃つ。

《クロスファイア》

種別：支援、攻撃、LV5

タイミング：Q 対象：単体

判定：自動成功 回数：ラウンド1回

コスト：6 前提：—

効果：

あなた以外が行うダメージロールに使用できる。

対象が与えるダメージに、+「あなたが装備している射撃攻撃が可能な武器一つの攻撃力」+「技巧」×LVする。

《エイミング》

種別：—

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：4 前提：—

効果：

このメインプロセスで行う射撃攻撃の命中判定にCB1を得る。

よく狙えば、当たると思う。

《デッドショット》

種別：攻撃

タイミング：M 対象：単体

判定：〈射撃〉 回数：ステージ1回

コスト：6 前提：—

効果：

装備している「種別：射撃」の武器を使用して射撃攻撃を行う。

この攻撃で、対象の【現在HP】の1/2以上のダメージを与えた場合、対象を「行動不能」または「死亡」にする。

この《スクリプト》はリライターとアカーシャに対しては効果が無い。

ターゲットを確認——狙い撃つわ・・・

《ワンダーバスケット》

種別：LV3

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオLV回

コスト：6 前提：—

効果：

このスクリプトはいつでも使用できる。あなたが常備化している「種別：射撃」の武器で、既に失われたり破壊されてしまったものを一つ選択し、元の状態に戻す。またこのとき、同時に武器の装備変更を行える。

わたしの・・・かばん。

《ブルズアイ》

種別：LV5

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：—

コスト：4 前提：—

効果：

射撃攻撃のダメージロールの直前に使用できる。

そのダメージに+LV×Cする。

《リーデンステップ》

種別：LV5

タイミング：1 対象：単体

判定：自動成功 回数：ステージLV回

コスト：8 前提：—

効果：

対象に「スタック」と「パニック」を与える。

鉛の・・・ダンス。

踊って、みる？

《トゥーハンデッド》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

装備している武器のうち、「種別：射撃◎」で「制御値：5+LV以下」のものを2つ選択する。選択した武器の「攻撃力」と「命中」を合計して、一つの武器として扱う。元となった武器のそれぞれの効果も有効。ただし、この状態で武器が破壊されたり失われた場合、元となった2つの武器も同様に破壊されたり喪われた状態になる。

《レッグハンギング》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：《リーデンステップ》

効果：

あなたが行う射撃攻撃でダメージを与えた場合、その対象を一つ下位のエリアに再配置できる。

効率的な狩りの方法は、脚を殺し、反撃の機会を奪うことだって。

おばあちゃんが言ってた・・・。

《マルチロックオン》

種別：LV5

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：—

コスト：4 前提：シングル

効果：

あらゆる射撃攻撃と同時に使用できる。その射撃攻撃の対象をLV×3体に変更する。

ターゲット・・・

ロック！

——命中って！！

《ファイアアーム》

種別：LV5
 タイミング：A 対象：—
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：—
 効果：
 [種別：射撃◎(銃)]のアイテムを装備する場合、[制御値]を—LVして装備できる。

《バレンジショット》

種別：攻撃
 タイミング：M 対象：エリア
 判定：〈射撃〉 回数：—
 コスト：7 前提：—
 効果：
 [種別：射撃◎]の武器による射撃攻撃を行う。
 この攻撃の対象をエリアに変更する。

《サポートショット》

種別：支援、LV3
 タイミング：Q 対象：単体
 判定：自動成功 回数：ラウンドLV回
 コスト：4 前提：—
 効果：
 命中判定の直前に使用できる。
 対象の命中判定に+【技巧】する。
 《サポートショット》は[種別：射撃◎]の武器を装備していなければ使用できず、自身を対象には出来ない。

《シャープシューター》

種別：攻撃、LV5
 タイミング：M 対象：W
 判定：〈射撃〉 回数：—
 コスト：4 前提：—
 効果：
 [種別：射撃◎]の武器を使用した射撃攻撃を行う。
 この攻撃のダメージに+LV×5する。

《スマートエイム》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：《サポートショット》
 効果：
 射撃攻撃のダメージに、+ [命中判定の達成値÷10] cする。

《ブリッツシルト》

種別：—
 タイミング：R 対象：自身
 判定：〈射撃〉 回数：—
 コスト：5 前提：シングル
 効果：
 リアクションとしてガードを行う。
 そのガード値は[差分値]となる。
 《ブリッツシルト》の判定には、射撃攻撃の命中判定に修正を得る《スクリプト》などの効果を受けることが出来る。
 《ブリッツシルト》は[種別：射撃◎]の武器を装備していなければ使用できない。

《クイックドロウ》

種別：
 タイミング：Q 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：5 前提：[ロマネスク]
 効果：
 メインプロセスを獲得した瞬間に使用できる。
 あなたは即座に[タイミング：S]の《スクリプト》を一つ使用できる。

《マニュアルバースト》

種別：攻撃
 タイミング：M 対象：単体
 判定：〈射撃〉 回数：ステージ2回
 コスト：6 前提：[ダークエイジ]
 効果：
 [種別：射撃◎(銃)]を使用した射撃攻撃を行う。
 この攻撃のダメージに+【技巧】×3する。

《トルネードショット》

種別：—
 タイミング：S 対象：自身
 判定：自動成功 回数：—
 コスト：5 前提：[フェアリーテイル]
 効果：
 射撃攻撃の対象をエリアに変更する。

《カウンターファイア》

種別：LV5
 タイミング：R 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ステージLV回
 コスト：6 前提：[サイバーネスト]
 効果：
 リアクションとして攻撃を行った相手に射撃攻撃を行える。対象は通常通りにリアクションを行う。
 ただし、攻撃側の攻撃は自動的に命中したのものとして扱い、あなたのリアクションの達成値は0として[差分値]を算出する。

《グレイズ》

種別：—
 タイミング：A 対象：自身
 判定：— 回数：—
 コスト：— 前提：[ブルーアーク]
 効果：
 射撃攻撃に対するリアクションにCB2を得る。

《ボーダーシフト》

種別：—
 タイミング：S 対象：自身
 判定：自動成功 回数：ステージ1回
 コスト：6 前提：[マーヴェリエンス]
 効果：
 《トゥーハンデッド》の効果中のみ使用できる。
 メインプロセスで2回の射撃攻撃を行える。ただしこの射撃攻撃では《スクリプト》などを使用できない。

レイス：ロマネスク

▼技能ポイント

【勇気】系統：2 【技巧】系統：0
【精神】系統：1 【社会】系統：1
自由取得2

▼【副能力値】への特典

【HP基本値】+10

《ソフィリティ》

種別：—

タイミング：S 対象：自身

判定：— 回数：ステージ1回

コスト：5 前提：—

効果：

メインプロセスで行う【精神】の判定にC
B2を得る。

あなたは知識や経験などが持つ精神性を
重視し、こよなく愛する人物である。

《パンク・ラッソー》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あなたが常備化している[種別：白兵◎(格
闘)]の攻撃力とガードに+〈運動〉レベ
ル×3し、命中と行動値に+〈運動〉レベ
ルする。

思案を破棄し、全力を以って鍛えられた肉
体を武装と化す《スクリプト》。

《パクスロマーナ》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あなたの【HP基本値】に+【社会】×L
Vする。

《エターナルチャンピオン》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あなたが与える白兵攻撃のダメージに、+
【勇気×2】する。

ただし、あなたの行う白兵攻撃でダメージ
を与えられなかった場合、あなたは[パニ
ック]と[スランプ]を受ける。

《ハイシビリアン》

種別：LV5

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あなたの【常備化ポイント】に+LV×3
する。

レイス：ダークエイジ

▼技能ポイント

【勇気】系統：0 【技巧】系統：1
【精神】系統：1 【社会】系統：2
自由取得2

▼【副能力値】への特典

【行動値】+3

《ホーリーヒール》

種別：回復

タイミング：M 対象：単体

判定：自動成功 回数：ラウンド1回

コスト：4 前提：—

効果：

対象の【現在HP】を、【精神】+1C点
回復する。

このスクリプトは[行動不能]または[死
亡]となっているキャラクターを対象にで
きない。

聖なる祈りの力でささやかな癒しを与え
るスクリプト。

《スマイト》

種別：魔法

タイミング：M 対象：単体

判定：〈魔法〉 回数：—

コスト：7 前提：—

効果：

対象に魔法攻撃を行う。

この攻撃のダメージは、【精神×3】とな
る。

揺ぎ無い信仰によって悪しきものを放逐
するスクリプト。

《ノブリスオブリージュ》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あなたが他のキャラクターの判定に対し
て財産点を使用する場合、その効果を×2
する。

あなたは他人の為に資材を注ぎ込む事に
躊躇いが無い。

《ダークレイス》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あなたが与える魔法攻撃のダメージに+
【精神×2】する。

ただし、あなたが行う【社会】の判定にC
P1を受ける。

あなたは闇の眷属の呪いや血に縛られて
いる。

《アルケミック》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あなたが行う[購入判定]は、〈交渉〉で
はなく〈製作〉で行える。

ただし、あなたが行う【社会】の判定にC
P1を受ける。

鉄を金に換える秘術は、今のところ、神を
も畏れぬ冒涇的な妄言と考えられている。

レイス：フェアリーテイル

▼技能ポイント

【勇気】系統：1 【技巧】系統：1
【精神】系統：2 【社会】系統：0
自由取得2

▼【副能力値】への特典

【フラグ最大数】+1

《妖精の騎士》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

取得時に白兵攻撃か魔法攻撃のどちらかを選択する。

選択した攻撃のダメージに+1 Cする。

《鏡よ鏡よ》

種別：—

タイミング：M 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：5 前提：—

効果：

GMに直接質問を行える。

この質問は【情報収集】の内容や、秘匿された判定の目標値など、GMが答えても構わないと判断した内容に対してのみ有効である。

《ユニークアイテム》

種別：LV5

タイミング：効果参照 対象：自身

判定：自動成功 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

カタログフェイズに【常備化】がLV×4点以下の、【フェアリーテイル】以外の【レイス】のアイテムを一つ選択する。

あなたは選択したアイテムを常備化する。

あなたはこの世に二つとないユニークな品を所持している。

《カトゥーンデフ》

種別：防御、LV5

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：4 前提：—

効果：

あなたが行う【ガード】と同時に使用できる。

そのガード値に+【LV+1】Cする。

あなたは大袈裟に吹き飛んだり、ぺちゃんこの潰れても、なぜだか次のコマでは元通りになっている。

《御都合主義》

種別：—

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：6 前提：—

効果：

〈幸運〉の判定と同時に使用できる。その判定を成功にする。

達成値が必要な場合は、目標値+1となる。

レイス：サイバーネスト

▼技能ポイント

【勇気】系統：1 【技巧】系統：2
【精神】系統：0 【社会】系統：1
自由取得2

▼【副能力値】への特典

【制御値】+3

《サイ・ボーグ》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

任意の【能力値】を二つ選択する。

それぞれの【能力値】に+1と-1を加える。

ただし、この効果で【能力値】を0以下にはできない。

あなたは肉体に何らかの改造を加えた存在である。

《エナジードライブ》

種別：LV5

タイミング：Q 対象：自身

判定：自動成功 回数：—

コスト：4 前提：—

効果：

ダメージロールの直前に使用できる。

【HP】をLV×5点まで任意に減少させる。

ダメージに+【減少させた【HP】】点する。

《オリジナルガジェット》

種別：LV3

タイミング：A 対象：自身

判定：自動成功 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

カタログフェイズに常備化しているアイテムを一つ選択する。

選択したアイテムの【制御値】に-LV×2（最低1）する。

《ニューロインターフェイス》

種別：—

タイミング：S 対象：自身

判定：自動成功 回数：—

コスト：2 前提：—

効果：

メインプロセスで行う【情報収集】の判定を〈制御〉で行える。

《バイナリブロック》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

あなたは【パニック】を受ける直前に【HP】を5点消費することで、【パニック】を受けないことにしても良い。

レイス：ブルーアーク

▼技能ポイント

【勇気】系統：0 【技巧】系統：0
【精神】系統：0 【社会】系統：0
任意の2箇所にそれぞれ3

▼【副能力値】への特典

【財産点】+5

《簡易結界》

種別：—

タイミング：M 対象：効果参照

判定：自動成功 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

ステージ終了時まで全てのエキストラを無力化する。エキストラは完全な背景扱いとなり、ステージ内で起こることに対して影響を与えたり、何らかの行動の足枷にはなくなる。また効果中は新たにエキストラが登場できない。
人払いの効果を持った結界を構築するスクリプト。

《幸福の壁》

種別：—

タイミング：M 対象：効果参照

判定：自動成功 回数：ステージ1回

コスト：3 前提：—

効果：

《幸福の壁》はGMが使用することを同意した任意のエキストラか、NPC1人を対象にできる。
対象の記憶を可能な範囲で書き換える。
これによって具体的などのような結果が起こるのかは、GMと相談して決定すること。

《小さなキセキ》

種別：—

タイミング：M 対象：効果参照

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：効果参照 前提：—

効果：

数値的な効果が無く、フレーバーとして解決できる程度の簡単な願いを一つ叶える。
必要なコストはGMが判断すること。

奇跡も魔法も、ちょっとくらいならあるはずだ。

《差し伸べる想い》

種別：LV3

タイミング：Q 対象：自身

判定：— 回数：ステージLV回

コスト：7 前提：—

効果：

何らかの《スクリプト》と同時に使用する。
あなたは【行動不能】や【死亡】、またはそのステージに登場していない場合でも、特別に《スクリプト》を使用できる。

《防衛結界》

種別：—

タイミング：効果参照 対象：効果参照

判定：自動成功 回数：—

コスト：6 前提：—

効果：

《簡易結界》と同時に使用するか、《簡易結界》が使用された瞬間に使用できる。
ステージ内のエキストラはあなたの許可なく【死亡】などの状態にすることができなくなる。
また、ステージ内の構造物やエキストラなどはが損傷しても、ステージ終了と同時に元の状態に修復される。

レイス：マーヴェリエンス

▼技能ポイント

【勇気】系統：1 【技巧】系統：1
【精神】系統：1 【社会】系統：1
自由取得2

▼【副能力値】への特典

【常備化ポイント】+3

《次元蒐集家》

種別：LV10

タイミング：効果参照 対象：自身

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：8 前提：—

効果：

この《スクリプト》は任意のタイミングで、タイミングを消費せずに使用できる。
【常備化】が合計でLV×3点までとなる、任意のアイテムを即座に入手できる。

まったく理に適っていない奇妙なモノを何処からとも無く入手してくる《スクリプト》。

《理外の理》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

取得時に【BS】を二つ選択する。
あなたは片方の【BS】を無効化し、影響を受けない。ただし、もう片方の【BS】はアイテムやスクリプトの効果で解除できなくなる。
あなたの有する精神的・身体的特徴が、特定の状況等に対して弱点や優位に働くことを顕す《スクリプト》。

《異文化コミュニケーション》

種別：—

タイミング：M 対象：※単体

判定：自動成功 回数：シナリオ1回

コスト：4 前提：—

効果：

あなたと対象は互いに【フラグ】を得る。

マーヴェリエンスに生きるあなたは、「自分と違った存在」に対する偏見や忌避感がない。

《ライフパス》

種別：コピー

タイミング：効果参照 対象：効果参照

判定：効果参照 回数：効果参照

コスト：効果参照 前提：効果参照

効果：

取得時に他の【レイス】の《スクリプト》から【前提：—】のものを一つ選択する。
《ライフパス》は選択したスクリプトとして扱う。

あなたには傾倒している文化や生活様式がある。それは既に真似事の域を越えた、あなたの個性だ。

《ライフウェイ》

種別：—

タイミング：A 対象：自身

判定：— 回数：—

コスト：— 前提：—

効果：

任意の【能力値】一つに+1する。

生き様というものは時として、あなた自身の肉体や精神をも、個性的な何かに変えていく・・・のかもしれない。