

<1. クラス選択>

まず、キャラクターのクラスを、下記の中から『メインクラス』と『サブクラス』に分けて選択します。概要は下記の通りですが、詳細は[クラス一覧](#)を参照してください。

初期は、メインクラス:Lv1、サブクラス:Lv1としてください。これにより、初期の能力値と、習得できるスキル、装備できるアイテムの種類が決まってきます。

なお、メインクラスとサブクラスは同じものを選択しても構いません。これを『ピュアクラス』と呼びます。その場合、表記上はメインクラス:Lv2、サブクラス:Lv0としておいてください。

ピュアクラスの場合、一般的にスキルの選択肢が少なくなりますが、クラス固有の自動習得スキルが強化されます。

クラス名	概要
ウォリアー	主に大ぶりの武器を使って戦う事に長けた、攻撃的な戦士。
ナイト	重装備の防具や盾で味方を守る事に優れた、防衛的な戦士。
フェンサー	軽量の武器や二刀流を使いこなす、技とスピードを活かした戦士。
バニッシャー	鞭を用いた拘束や精神的攻撃を得意とする、変則型の戦士。
モンク	精神力を糧とする自己強化に特化した、変則型の戦士。
アーチャー	弓を用いた遠距離攻撃に特化した戦士。
スカウト	探索能力や危険感知に長けた、盗賊や密偵の技能の持ち主。
テイマー	魔物を手なづけ操る魔物使い。
ディヴァイン	回復や支援の魔法を専門とする僧侶。
ウィザード	戦闘魔法、便利魔法の両方を使いこなす正統派の魔法使い。
ゴエティア	毒や淫魔の呪い、性魔術などを専門とする邪道派の魔法使い。

<2. 能力値の確定>

まず、[クラス一覧](#)に書かれている通りメインクラスとサブクラスそれぞれの能力値を足し合わせ下さい。さらに、そこに自由に2点を割り振り、初期能力値を確定します。

なお、各能力値は以下のような意味を持ちます。

能力値	概要
【STR】	Strength...腕力。主に武器攻撃に使用する。
【CON】	Constitution...耐久力、生命力。主に【HP】【VP】に関係してくる。
【TEC】	Technics...技。器用さや素早さも示す。開錠や罨解除、戦闘では攻撃回避にも使用する。
【LUC】	Luck...運のよさ。『何か気づく能力』も示す。感知や探索に主に使用する。
【INT】	Intelligence...知力、知識量。頭脳労働全般や、魔法の威力に関係してくる。
【WIL】	Will...意志力。主に【VP】や精神的な防御に関係してくる。

<3. 能力値ボーナスの算出>

能力値を4で割った値を、能力値ボーナスとして算出します。

判定などで主に使用する値はこちらになります。

<4. 副能力値の算出>

能力値から、副能力値を算出します。これは単純に計算のみです。

副能力値	計算式	概要
【HP】	【CON】×2+10	戦闘中の耐久力。
【VP】	【最も高い能力値】B+(GL/2)+5	(いろいろな意味で)精力。
【IV】	(【TEC】B×2)+【INT】B+【LUC】B	戦闘中の行動の早さ。
【魔法習得数】	(【INT】B-1)×2	文字通り魔法の習得可能数。

<5. 性別の決定>

『男』『女』『ふたなり』『男の娘』のいずれかから性別を選択してください。

性別によって、装備可能なアイテムや、使用可能なスキル、バッドステータスの有効・無効に変化が生じます。

<6. スキルの習得>

初期から習得済みのスキルを選択します。

まずは、メインクラスについては、自動習得スキルを強制的に取得します。

[スキル一覧](#)において、各クラスのスキルの一覧上に表記してある、MaxSLが「★」になっているものがこれに該当します。

加えて、自動習得以外のスキルを習得します。自動習得以外のスキルは、スキルレベル(以下SL)によって習熟度が表現されます。

以下の5パターンのうちから1パターンを選び、該当する合計SLに達するように[スキル一覧](#)から選択してスキルを習得してください。

ただし、作成時点でのキャラクターのSLは最高2です。

スキル区分ごとの合計SLの一覧					
スキル種別\パターン	A	B	C	D	E
メインクラスのスキル、または武器マスタリースキ	3	3	3	3	3
サブクラスのスキル、または武器マスタリースキ	2	2	1	1	1
全クラス共通スキル	0	1	1	0	0
性別スキル	1	1	1	2	1
コモンスキ	1	0	1	1	2

<7. 魔法の習得>

【魔法習得数】だけ、[魔法一覧](#)から選択して魔法を取得してください。

なお、『フェイスマスタリー』『ウィザードマスタリー』『ゴエティックマスタリー』『コモンスペル』を持つPCは、これらのスキルの効果により魔法を習得できる数が増加します。

<8. 装備の購入>

初期キャラクターは、原則的に1000Gの資金を所持しています(『ミリオネア』を取得したキャラクターは例外的に計3000Gとなります)。

[アイテム一覧](#)から、所持金の範囲内で買い物をしてください。

基本的にキャラクターが一度に装備しているのは、片手武器(+盾)+防具、もしくは両手武器+防具です。

片手武器を2つ装備(二刀流)しようと思ったら、フェンサーのスキル『デュアルエッジ』が必要になります。

<9. 戦闘能力の集計>

データ部分の最終段階として、戦闘能力を集計しておきましょう。戦闘時の計算作業時間が短縮できます。武器に関するデータは、武器ごとに算出しておく、武器を持ち替えた時などにも即座に対応できて便利です。

種別	戦闘能力	計算式
武器データ	攻撃力	武器の攻撃力+武器の関連能力値B
	受け値	武器の受け値+武器の関連能力値B
	魔法力	武器の魔法力+【INT】B
防具データ	物理通常防御力	防具の物理防御力
	魔法通常防御力	防具の魔法防御力

<10. 設定の作成>

名前や設定をつけて完成です。

ここでは、ナイトメアヘヴンのPCたちの能力を大別した"クラス"について解説していきます。

なお、クラスごとに装備できる武器防具の可否が変わってきますが、『メインとサブいずれかのクラスに合致していれば装備可能』と考えます。

ウォリアー

ウォリアーは、攻撃力を重視した戦士です。こと接近戦においては、およそどのような武器でも使いこなしますが、特に大剣や斧などといった大ぶりの武器をもって、敵に決定的な一撃を叩き込むような戦い方を得意とします。その性質上、冒険における汎用性には欠けますが、その圧倒的な攻撃力は必ずや進むべき道を切り拓いてくれる事でしょう。

能力値上昇	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】
メインクラス取得時	9	8	5	4	4	5
サブクラス取得時	4	3	2	2	2	2
装備可能武器	拳闘具、短剣、長剣、大剣、槍、斧、鎚、盾					
装備可能防具	軽衣、軽鎧、重鎧					

フェンサー

フェンサーは、技とスピードを活かして戦う軽装の戦士です。単純な攻撃力や防御力こそ目立たないものの、舞うような動きで攻撃を回避し敵を翻弄し、隙をついて致命の一撃を繰り出す華麗な戦い方を真髄とします。怒涛の連続攻撃を得意とする攻撃的な一刀流と、巧みな防御からの反撃を得意とする防衛的な二刀流を使い分ける事ができるのも大きな特徴です。

能力値上昇	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】
メインクラス取得時	7	6	9	5	4	4
サブクラス取得時	3	2	4	2	2	2
装備可能武器	短剣、長剣、槍、斧、盾					
装備可能防具	軽衣、軽鎧					

モンク

モンクは、武器による戦闘よりも、自己の強化に重点を置いた変則型の戦士です。自身の精神力を糧に肉体を一時的に強化する技は、武器を振るう戦士の余技としても有用のみならず、使い手によっては己の拳を、魔法剣と同等ですらある恐るべき武器と化するまで存在します。ある程度スキルが揃うまでは少々辛い面もありますが、堅実な能力の底上げによる晩成型としては大きな可能性を持っているクラスです。

能力値上昇	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】
メインクラス取得時	8	8	4	3	4	8
サブクラス取得時	3	3	2	2	1	4
装備可能武器	拳闘具					
装備可能防具	軽衣、軽鎧					

スカウト

スカウトは、探検家や密偵、あるいは暗殺者としての能力を持つ者です。物陰に潜んで的確に敵の攻め手を奪う妨害的な戦闘技術のみならず、毒物や薬品の扱いが巧みであり、場合によってはその広い視野で戦況をコントロールする指揮官ともなります。反面、正面からの戦闘能力は低めで、単純な掃滅戦などにおいてはあまり活躍の場がありません。いかに賢く立ち回れるかが問われるクラスだと言えます。

能力値上昇	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】
メインクラス取得時	4	5	8	8	6	4
サブクラス取得時	2	2	4	4	2	1
装備可能武器	短剣、弓、鞭					
装備可能防具	軽衣、軽鎧					

ディヴァイン

ディヴァインは、天人を信奉し法と秩序を尊ぶ教義に基づく僧侶です。聖唱術と呼ばれる、天人の言語と息吹を模した魔法によって、癒しや護りをもたらす小さな奇跡を起こす事ができる存在です。直接的に戦局を動かす原動力でこそないものの、その強力な支援が味方とかみ合えば、パーティの力を大きく引き上げる事ができると言えます。

能力値上昇	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】
メインクラス取得時	6	6	3	3	8	9
サブクラス取得時	2	2	2	1	4	4
装備可能武器	短剣、鎚、魔法具					
装備可能防具	軽衣、軽鎧、魔装衣					

ゴエティア

ゴエティアは、邪道派の魔法使いです。ゴエティアが使うのは邪妖術と呼ばれる、毒や呪い、精神操作、邪悪で卑猥な生物の召喚といった魔法です。これは原理としては理魔術と同様ですが、その異質さから現在では一般的な学問の対象とならず、道に外れた魔法使いや隠者、一部の有能な放蕩者の間のみ伝えられています。理魔術に比べると搦め手的な趣きが強い術であり、力押しではどうしようもない敵を倒そうとする時などに大きな力を発揮します。

能力値上昇	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】
メインクラス取得時	4	5	5	4	9	8
サブクラス取得時	1	2	3	2	4	3
装備可能武器	短剣、魔法具					
装備可能防具	軽衣、魔装衣					

ナイト

ナイトは、防御力を重視した戦士です。社会的な立場が騎士の者ばかりとは限りませんが、味方を守って戦う性質上、騎士道に則ったような性格の者が多いです。全クラス中ももっとも重装備が可能で、敵の攻撃を食い止め、味方の安全と自由を確保する、パーティの大黒柱としての役割を果たすクラスです。時として味方を庇ったり、攻撃を敵に跳ね返したりといった事も可能です。その頼もしい防御力は格が違つたと言わざるを得ませんが、装備の消耗が激しく、金策に悩まされる傾向もあります。

能力値上昇	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】
メインクラス取得時	8	9	3	3	6	6
サブクラス取得時	3	4	2	1	2	3
装備可能武器	短剣、長剣、大剣、槍、斧、鎚、盾、大盾					
装備可能防具	軽衣、軽鎧、重鎧					

パニッシャー

パニッシャーは、鞭を主な武器とする、変則型の戦士です。直接的なダメージよりも、自由を奪う束縛や、痛みや恐怖で敵を威圧し服従させる技術に主眼を置いています。バッドステータス耐性の低い動物型モンスターや女の子型モンスターを一方向的に無力化する事ができるのが最大の特徴ですが、逆に多くのバッドステータスが無効である無性型モンスターに対しては相性が悪いと言えます。

能力値上昇	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】
メインクラス取得時	6	7	8	5	5	4
サブクラス取得時	3	3	3	2	2	2
装備可能武器	短剣、長剣、鞭					
装備可能防具	軽衣、軽鎧					

アーチャー

アーチャーは、弓による遠距離攻撃に特化した戦士です。その性質上、武器戦闘系クラスの中では最も防御力は低いです。複数体への攻撃や連撃、強烈な一撃など、多彩な攻撃方法を持ち、パーティの主砲となる存在です。また、空を飛ぶモンスターに対して有効なスキルや敵妨害用のスキルもあり、他のクラスと一線を画した性能を発揮するでしょう。

能力値上昇	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】
メインクラス取得時	6	5	8	8	4	4
サブクラス取得時	2	2	4	3	2	2
装備可能武器	短剣、弓					
装備可能防具	軽衣、軽鎧					

テイマー

テイマーは、魔物を手なづけ使役する能力を持つ魔物使いです。自身の直接的な能力は決して優れているとは言えませんが、多彩な能力を持つ魔物たちを操る事による、無限の汎用性を持つクラスだと言えます。特に、パーティの人数が不足気味な時には、穴を埋める貴重な存在ともなるでしょう。なお、魔物を持ち運びするための『デモナイトクリスタル』の携行が推奨されます。

能力値上昇	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】
メインクラス取得時	4	5	7	5	7	7
サブクラス取得時	2	2	3	2	3	3
装備可能武器	短剣、槍、鞭					
装備可能防具	軽衣					

ウィザード

ウィザードは、正統派の魔法使いです。理魔術と呼ばれる、魔力を呪文や紋様によって理論的に制御し操作する魔法を用いて、さまざまな現象を引き起こす事ができます。魔法は魔力を激しく消費するので、必然的に活躍できる回数には上限があります。が、そのひとつひとつは強力な攻撃であったり、冒険の活路を開く一手であったり…肉体や道具の力だけではどうしようもない、こぞという時にこそ大きな力となるでしょう。

能力値上昇	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】
メインクラス取得時	4	5	4	5	9	8
サブクラス取得時	1	2	2	2	4	4
装備可能武器	短剣、魔法具					
装備可能防具	軽衣、魔装衣					

・この項の略語について・

『GL』…キャラクターの総合レベルを指します。

『SL』…スキルレベルを指します。

『MSL』…そのスキルを行使する際使用する武器の種別、または魔法の系統に関する《●●マスタリー》と名のつくスキルのSLです。

『BSL』…バッドステータスの強度です。詳しくは戦闘ルールの項を参照してください。

・性別内共通スキルの取得・使用制限について・

『男性用スキル』『女性用スキル』がこのゲームには存在しますが、それらのスキルを習得する事自体は性別を問わず可能です。

ただし、該当の性別になっていないと、使用する事はできません。

(魔法やアイテムによる一時的な性別転換があり得る世界であるための措置です)

『男』は、男性用スキルを使用できます。

『女』は、女性用スキルを使用できます。

『ふたなり』は、男女いずれのスキルも使用できますが、そのSLが2以上あったとしても、SL1として扱います。

『男の娘』は、《アムリタ》を除いた男女いずれのスキルも使用できますが、そのSLが2以上あったとしても、SL1として扱います。

武器マスタリースキルの効果									
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《グレートソードマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	大剣	5	種別:大剣の武器の攻撃力および受け値を(SL×2)上昇する。 また、武器に関する《●●マスタリー》の中でこのスキルが最もSLが高い場合、盾・大盾の受け値にも+(SL×2)を得る。
《アックスマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	STR斧	5	種別:斧の武器のうち、関連能力値が【STR】である物の攻撃力および受け値に+(SL×2)を得る。 また、武器に関する《●●マスタリー》の中でこのスキルが最もSLが高い場合、盾・大盾の受け値にも+(SL×2)を得る。
《サイズマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	TEC斧	5	種別:斧の武器のうち、関連能力値が【TEC】である物の攻撃力および受け値に+(SL×2)を得る。 また、武器に関する《●●マスタリー》の中でこのスキルが最もSLが高い場合、盾・大盾の受け値にも+(SL×2)を得る。
《ブランドマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	STR長剣	5	種別:長剣の武器のうち、関連能力値が【STR】である物の攻撃力および受け値に+(SL×2)を得る。 また、武器に関する《●●マスタリー》の中でこのスキルが最もSLが高い場合、盾・大盾の受け値にも+(SL×2)を得る。
《ランスマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	STR槍	5	種別:槍の武器のうち、関連能力値が【STR】である物の攻撃力および受け値に+(SL×2)を得る。 また、武器に関する《●●マスタリー》の中でこのスキルが最もSLが高い場合、盾・大盾の受け値にも+(SL×2)を得る。
《ソードマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	TEC長剣	5	種別:長剣の武器のうち、関連能力値が【TEC】である物の攻撃力および受け値に+(SL×2)を得る。 また、武器に関する《●●マスタリー》の中でこのスキルが最もSLが高い場合、盾・大盾の受け値にも+(SL×2)を得る。
《スピアマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	TEC槍	5	種別:槍の武器のうち、関連能力値が【TEC】である物の攻撃力および受け値に+(SL×2)を得る。 また、武器に関する《●●マスタリー》の中でこのスキルが最もSLが高い場合、盾・大盾の受け値にも+(SL×2)を得る。
《ウィップマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	鞭	5	種別:鞭の武器の攻撃力を(SL×2)上昇する。 また、武器に関する《●●マスタリー》の中でこのスキルが最もSLが高い場合、盾・大盾の受け値にも+(SL×2)を得る。
《ケンボウマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	拳闘具	5	種別:拳闘具の武器の攻撃力および受け値に+(SL×2)を得る。 また、武器に関する《●●マスタリー》の中でこのスキルが最もSLが高い場合、盾・大盾の受け値にも+(SL×2)を得る。
《ボウマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	弓	5	種別:弓の武器の攻撃力を(SL×2)上昇する。 また、武器に関する《●●マスタリー》の中でこのスキルが最もSLが高い場合、盾・大盾の受け値にも+(SL×2)を得る。
《ダガーマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	短剣	5	種別:短剣の武器の攻撃力および受け値を(SL×2)上昇する。 また、武器に関する《●●マスタリー》の中でこのスキルが最もSLが高い場合、盾・大盾の受け値にも+(SL×2)を得る。
《メイスマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	鎚	5	種別:鎚の武器の攻撃力および受け値に+(SL×2)を得る。 また、武器に関する《●●マスタリー》の中でこのスキルが最もSLが高い場合、盾・大盾の受け値にも+(SL×2)を得る。

ウォリアースキルの効果									
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《コンパクトセンス》	常時	白兵射撃	-	なし	自身	なし	STR武器	★	関連能力値が【STR】の武器の攻撃力に+1を得る。 また、PCがピュアクラスのウォリアーの場合、さらに+1を得る。
《ドラゴンスレイ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	種族クラスが『ドラゴン』のモンスターに対して、与えるダメージが+(MSL×2)される。
《デストロイヤー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	種族クラスが『マキナ』のモンスターに対して、与えるダメージが+(MSL×2)される。
《アクアハーブ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	《マリナー》or《アンフィビアン》を持つ敵、および水中に潜っている対象に対して与えるダメージが+(MSL×2)される。
《アサルトステップ》	補助行動	白兵	脚	なし	自身	武器:1	STR武器	1	直後の白兵攻撃のダメージを+5する。
《ソードレインフォース》	補助行動	白兵	腕	なし	自身	武器:2	大剣	1	直後の白兵攻撃のダメージを+8する。
《レイジンググレイド》	補助行動	白兵	心	なし	自身	HP:全	両手白兵	3	直後の白兵攻撃のダメージに、自身の((最大HP-現在HP)÷(5-SL))を加える。 使用後は即座に戦闘不能状態となる。 なお、このスキルはメインクラスがウォリアーの者専用。
《スマイト》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:4-SL	STR武器	3	白兵攻撃を行う。この際、ダメージを+(MSL×2)する。
《ワイドスイング》	主行動	白兵	腕	隣接	SL+1体	武器:4	両手白兵	3	白兵攻撃を行う。この際、同一エリア内に存在する(SL+1)体までの敵を同時に攻撃できる。
《ソニックブーム》	主行動	白兵	腕	あり	単体	武器:1	STR武器	1	射程ありの白兵攻撃を行う。
《ヘビィソードクラッシュ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	大剣	3	白兵攻撃を行う。この際、ダメージを+((MSL+1)×2)する。 なお、このスキルは後発行動で発動する。
《エクシードアタック》	主行動	白兵	腕	なし	自身	VP:3	STR白兵	1	次に行動順が回って来た際の主行動における白兵攻撃の攻撃達成値を1.5倍にする。
《ガードブレイク》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	STR斧・鎚	3	白兵攻撃を行う。この際、1点でも実ダメージが通れば、対象の物理防御力に((MSL+SL)×2)の弱体効果を与える。
《ハードノック》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:2	STR斧・鎚	1	白兵攻撃を行う。この際、1点でも実ダメージが通れば、対象を1つ後方のエリアへ強制的に移動させる。
《ディープスイング》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:6-SL	STR斧	3	白兵攻撃を行う。 この際、ダメージに+(MSL)を得る。 また、対象の防御力を半減してダメージを算出する。
《サイクロンアックス》	主行動	白兵	腕	隣接	1エリア	武器:7-SL	斧	3	1エリアを対象とした白兵攻撃を行う。 また、この際のダメージに+(MSL)を得る。
《ブリッツランサー》	主行動	白兵	腕	特殊	特殊	武器:6-SL	槍	3	白兵攻撃を行う。 この攻撃は攻撃対象が特殊であり、自身が隣接したエリアと、そのひとつ奥のエリアからひとりずつ対象を選択する。 なおこの際、ダメージに+(MSL)を得る。
《アクセルスティング》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:4	槍	3	白兵攻撃を行う。 この際、自身の【IV】÷(5-SL)をダメージに加える。 ただし、このスキルは後発行動で発動する。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	ナイトスキル			効果
						代償	武器種	MaxSL	
《ヘビィアームズ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	★	防具装備時、【物理防御力】【魔法防御力】に+1を得る。 また、PCがピュアクラスのナイトの場合、さらに+1を得る。
《ライディングデュエル》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	武器全般	1	配下モンスターもしくは軍馬に騎乗している際、 自身の物理攻撃力および【IV】に+2を得る。
《ピースキーパー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	種族クラスが『バルバロス』のモンスターに対して、 与えるダメージが+(MSL×2)される。
《シヴァリアス》	開幕	汎用	口	あり	単体	なし	不問	1	自身の【CON】Bと対象の【WIL】Bで対抗判定を行い、 勝利すると、対象を[ヘイト]状態にする。
《イーゼスライン》	開幕	汎用	腕	なし	自身	なし	盾・大盾	1	そのターンの間、自分より後方のエリアにいる味方への攻撃を 全て自分が肩代わりする。 範囲攻撃等も全て自分一人で受ける。 ただし、そのターンにおける自分の行動の権利を失う。 (主行動と補助行動、両方を含めた能動的行動全て) なお、挟み撃ちを受けた等、複数方向に敵が存在する場合は 『どちらの方向からの攻撃を防ぐか』を併せて宣言する事。 その場合、対象として指定した方向からの攻撃に対して、 攻撃者と攻撃対象の間に自分が立っている位置の攻撃のみ (イーゼスライン)使用者が受ける。
《ガードシフト》	開幕	汎用	腕	なし	自身	なし	不問	1	そのターンの間、『受け』を行った際の、『受け』による ダメージ減少量を2倍扱いとする。 (関連能力値やマスタースキルによる補正等込みで2倍) ただし、そのターンにおける自身の行動の権利を失う。 (主行動と補助行動、両方を含めた能動的行動全て)
《ソードオブフェイム》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:4-SL	長剣	3	白兵攻撃を行う。この際、ダメージを+(MSL)する。 1点でもダメージが通れば、対象を[ヘイト]状態にする。
《ガーディアンセイバー》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:1	長剣+盾or 長剣+大盾	1	白兵攻撃を行う。この際のダメージに、装備中の盾の 受け値を加える。 (スキルによる補正等を考慮しない素の受け値のみ) なお、武器耐久は剣・盾ともに消費する。
《スロウランサー》	主行動	射撃	腕	あり	単体	武器:4-SL	槍	3	射撃攻撃を行う。この際、ダメージを+(MSL)する。
《グロリアススラスト》	主行動	白兵	腕	あり	単体	武器:6-SL	槍	3	白兵攻撃を行う。この際、ダメージを+(MSL×2)する。
《ロイヤルチャージ》	主行動	白兵	腕	あり	単体	武器:2	槍	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージを+2D6する。 ただし、補助行動においてひとつ後方のエリアから前へ移動した 直後の主行動でしか使用できない。
《アイアンウォール》	受動行動	汎用	腕	なし	自身	武器:3	特殊	1	『受け』を行う。この際、(MSL×2)を【受け値】に加える。 このスキルは、マスタースキルによって受け値に プラス補正を得られる武器でのみ使用できる。
《カバリング》	受動行動	汎用	腕	なし	(SL)体	武器:1	盾・大盾	3	1ターンに述べ(SL)体までの者に代わり自身が攻撃を受ける。 1回の範囲攻撃などに対して複数人をまとめて庇ってもよいし、 一人を複数回庇ってもよい。 なお、例外的に他の受動行動と同時に使用できる。
《パラディンハート》	受動行動	汎用	心	なし	自身	VP:5	不問	1	自身のHPが0以下になる攻撃を受けた際にのみ有効。 残りHP1で戦闘不能にならずに済む。 ただし、残りHPが1の場合は使用できない。
《チャリオット》	汎用	特殊	-	なし	自身	なし	不問	1	テイマーの配下モンスターに相当する軍馬を一頭得る。 この軍馬の能力は以下のように規定される。 【HP】=30 【物理防御】=0 【魔法防御】=0 【IV】=10 この軍馬自体はスキルは持っておらず、攻撃行動も不可能だが 《ライディング》同様の処理で『騎乗状態』になる事ができ、 軍馬の行動順において移動のみは可能。 能力値による判定が必要な場合は主人の能力値で代用する。 また、性別は『獣』扱いとする。 この軍馬はデモナイトクリスタルに封じ込めてはおけないが、 戦闘中に下馬すると、自動的に戦闘エリア外へ退避する。 それ以外の場合はおおむね主人に忠実である。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	フェンサースキル			効果
						代償	武器種	MaxSL	
《デュアルエッジ》	常時	白兵射撃	-	なし	自身	なし	片手用 TEC武器	★	関連能力値【TEC】の片手白兵武器を2つ装備可能になる。 ただし、通常攻撃においては攻撃力が合計されるわけではなく、 『2つ装備した武器のどちらかを選んで使える』に過ぎない。 また、関連能力値が【TEC】の武器の攻撃力に+1を得る。 ビュアクラスのフェンサーの場合、さらに+1を得る。
《クリティカルエッジ》	常時	白兵	-	なし	自身	なし	TEC 白兵武器	3	このスキルは《デュアルエッジ》の効果により、 白兵武器を2つ装備している状態では無効となる。 ダメージ算出のダイスで『6』の目が出た数×(SL×2)を ダメージに上乗せする。
《ブレイドサークル》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	片手用 TEC武器	1	このスキルは《デュアルエッジ》の効果により、 白兵武器を2つ装備している状態でのみ有効になる。 《アヴォイド》の達成値に+2を得る。
《ファストブレイク》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	【IV】に+(SL×3)を得る。
《バウンティハンター》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	能力がPC形式で表記されたモンスターに対して、 対象のGLが自身のGLより上である場合のみ 与えるダメージが+(MSL×2)される。
《マッハブレイク》	開幕	汎用	脚	なし	自身	HP:10	TEC 白兵武器	1	そのターンは【IV】に関係なく最速で行動できるようになる。 後発行動も最速で発動できる。 何らかの他のスキルの効果の計算元として【IV】が必要な場合、 このスキルによって最速行動を行ったターンにおいては、 本来の【IV】+10であるものとして扱う。 なお、代償となるHPが不足している場合は使用できない。
《ディフェンスステップ》	開幕	汎用	脚	なし	自身	なし	片手用 TEC武器	1	このスキルは《デュアルエッジ》の効果により、 白兵武器を2つ装備している状態でのみ有効になる。 そのターンの間、1回の攻撃に対する《アヴォイド》の判定を 2回振れるようになる。 ただし、そのターンにおける自身の行動の権利を失う。 (主行動と補助行動、両方を含めた能動的行動全て)
《アクセラレーション》	補助行動	白兵	脚	なし	自身	VP:2	片手用 TEC武器	1	このスキルは《デュアルエッジ》の効果により、 白兵武器を2つ装備している状態では使用できない。 直後の白兵攻撃に、1点以上の実ダメージを与えた場合、 現在の【IV】-10の【IV】で再度行動する権利を得る効果を 付与する。 『再行動の再行動』も可能だが、行動時の【IV】が 11未満の場合は使用できない。
《シャープエッジ》	補助行動	白兵	腕	なし	自身	武器:1	TEC 白兵武器	1	直後の白兵攻撃に+1D6を得る。
《アクセラブレイド》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	白兵武器	3	白兵攻撃を行う。この際、ダメージを+(MSL)する。 また、攻撃後はターン終了まで《アヴォイド》の達成値に +(SL)を得る。
《キーンブレイド》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:4-SL	TEC 白兵武器	3	このスキルは《デュアルエッジ》の効果により、 白兵武器を2つ装備している状態では使用できない。 白兵攻撃を行う。この際、ダメージを+(MSL+1)/2)D6する。
《アキュートエッジ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	TEC 白兵武器	3	このスキルは《デュアルエッジ》の効果により、 白兵武器を2つ装備している状態では使用できない。 白兵攻撃を行う。この際、ダメージを+(MSL+1)/2)D6する。 この際、対象がターン開幕時に後発行動を宣言している場合、 1点でもダメージが通れば、そのターンにおける対象の行動の 権利を失わせる事ができる。
《クロススラッシュ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:1	片手用 TEC武器	1	このスキルは《デュアルエッジ》の効果により、 白兵武器を2つ装備している状態でのみ使用できる。 武器Aの素の攻撃力+武器Bの素の攻撃力 +武器AorBどちらかの関連能力値B (+各種スキル補正) を攻撃力とみなして攻撃を行う。 スキル補正は片方の武器のものだけ適用する。 2つの武器の属性が違う場合は任意で選択してよい。 武器耐久は2つとも消費する。
《アヴォイド》	受動行動	汎用	脚	なし	自身	なし	不問	5	10+攻撃者の【TEC】B(魔法攻撃の場合は【INT】B) +(攻撃の判定のダイスで1or6の目が出た数×2) を目標値として、【TEC】判定を行う。 また、この達成値に+(SL)を得る。 成功すると攻撃を回避したとみなし、無効化する。 1ターンに(SL)回まで使用可能。 なお、この判定の達成値には下記のペナルティが加わる。 盾装備時:-1 大盾装備時:-3 軽鎧装備時:-1 重鎧装備時:-5
《クロスパリア》	受動行動	汎用	腕	なし	自身	武器:2	片手武器	1	武器Aの素の受け値+武器Bの素の受け値 +武器AorBどちらかの関連能力値B (+各種スキル補正) を受け値とみなして受けを行う。 スキル補正は片方の武器のものだけ適用する。 2つの武器の組み合わせは、例えば剣と盾でもいいし、 《デュアルエッジ》により剣を2本使用しても構わない。 ただしこの際、武器耐久は両武器ともに消費する。
《デッドエンドスラスト》	特殊	白兵	腕	なし	自身	武器:5	TEC 白兵武器	1	このスキルは《デュアルエッジ》の効果により、 白兵武器を2つ装備している状態では使用できない。 白兵攻撃を行う際、ダイスを振る前に使用を宣言する。 (つまり主行動および補助行動スキルと同時に使用できる) 攻撃を行い、対象の防御点や受動行動によるダメージ軽減を 差し引いた後の『実ダメージ』を1.5倍にできる。 1戦闘に1回のみ使用可能。
《リポスト》	特殊	汎用	腕	隣接	単体	武器:1	片手用 TEC武器	1	このスキルは《デュアルエッジ》の効果により、 白兵武器を2つ装備している状態でのみ使用できる。 敵から攻撃を受け、何らかの方法で被ダメージを0にした際、 攻撃してきた敵が自身の射程内にいれば、即座に 反撃を行う事ができる。 この反撃のダメージは、通常攻撃のダメージに +(MSL+1)/2)D6を加えたものとする。 ただし、『反撃に対する反撃』はできない。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	パニッシャースキル			効果
						代償	武器種	MaxSL	
《プレシヤヘル》	常時	白兵射撃	-	なし	自身	なし	鞭	★	鞭を用いた攻撃の判定に、常に+1D6-3を得る。 ピュアクラスのパニッシャーの場合、さらに鞭の攻撃力に+1を得る。
《ジェイルマスター》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	鞭	1	[腕拘束][脚拘束][口拘束]いずれかを受けている敵への与えるダメージが(MSL×2)される。
《ロングレンジウィップ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	鞭	1	鞭を使用した攻撃が射程:あり扱いになる。
《パニッシュプラス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	鞭を用いた[腕拘束][脚拘束][口拘束]いずれかの付与に成功した際、その対象に対して直ちにもう一度だけ主行動のみの攻撃を行う権利を得る。 この際、武器を持ち替えてもよい。 複数の対象に[腕拘束][脚拘束][口拘束]いずれかを与えていた場合には、そのうちの1体を対象に選ぶ事。 なお、効果を発揮するのは1ターンに1回だけである。
《ビーストベイン》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	種族クラスが『ワイルドライフ』のモンスターに対して与えるダメージが+(MSL×2)される。
《パワーリリーヴ》	補助行動	白兵射撃	腕	なし	自身	武器:1	武器全般	1	1点でも実ダメージが通れば、攻撃対象にかかっている、攻撃力上昇効果のあるスキルor魔法を解除する効果を、自身が行う主行動の物理攻撃に付与する。
《ガードリリーヴ》	補助行動	白兵射撃	腕	なし	自身	武器:1	武器全般	1	1点でも実ダメージが通れば、攻撃対象にかかっている、物理防御力上昇効果のあるスキルor魔法を解除する効果を、自身が行う主行動の物理攻撃に付与する。
《マジックリリーヴ》	補助行動	白兵射撃	腕	なし	自身	武器:1	武器全般	1	1点でも実ダメージが通れば、攻撃対象にかかっている、魔法力上昇効果のあるスキルor魔法を解除する効果を、自身が行う主行動の物理攻撃に付与する。
《レジストリリーヴ》	補助行動	白兵射撃	腕	なし	自身	武器:1	武器全般	1	1点でも実ダメージが通れば、攻撃対象にかかっている、魔法防御力上昇効果のあるスキルor魔法を解除する効果を、自身が行う主行動の物理攻撃に付与する。
《バインドスナップ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	鞭	3	白兵攻撃を行う。 この際、ダメージに+((MSL+1)/2)-1D6を得る。 また、1点でも実ダメージが通れば、(攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数+1)だけ対象の[脚拘束]BSLを上昇させる。
《アレストスナップ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	鞭	3	白兵攻撃を行う。 この際、ダメージに+(((MSL+1)/2)-1)D6を得る。 また、1点でも実ダメージが通れば、(攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数+1)だけ対象の[腕拘束]BSLを上昇させる。
《ギャロットスナップ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	鞭	3	白兵攻撃を行う。 この際、ダメージに+(((MSL+1)/2)-1)D6を得る。 また、1点でも実ダメージが通れば、(攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数+1)だけ対象の[口拘束]BSLを上昇させる。
《フィアフルスナップ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	鞭	3	白兵攻撃を行う。 この際、ダメージに+(((MSL+1)/2)-1)D6を得る。 また、1点でも実ダメージが通れば、(攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数+1)だけ対象の[恐慌]BSLを上昇させる。
《ペインスナップ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	鞭	3	白兵攻撃を行う。 この際、ダメージに+(((MSL+1)/2)-1)D6を得る。 また、1点でも実ダメージが通れば、(攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数+1)だけ対象の[悶絶]BSLを上昇させる。
《リップアスナップ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:4-SL	鞭	3	白兵攻撃を行う。 この際、ダメージに+(((MSL+1)/2)-1)D6を得る。 また、1点でも実ダメージが通れば、対象の防具の耐久を(MSL+1)点減少させる。
《ライダーキャプチャー》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	鞭	3	白兵攻撃を行う。 この際、ダメージに+(((MSL+1)/2)-1)D6を得る。 また、1点でも実ダメージが通れば、かつ攻撃対象が騎乗状態であった場合、攻撃を受けた者は10+攻撃者の【TEC】B+(攻撃の判定のダイスで1or6の目が出た数×2)を目標値として【CON】判定を行い、これに失敗すると騎乗状態を強制的に解除される。
《ドローイングフック》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:2	鞭	1	白兵攻撃を行う。この際、1点でも実ダメージが通れば、対象をスキル使用者に1エリア近くよう、強制的に移動させる。
《ソニックピュート》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:2	鞭	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+3D6-5を得る。
《ハードティーチング》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:6-SL	鞭	3	白兵攻撃を行う。この際、対象が[催淫][悶絶][恐慌]いずれかのバッドステータスを受けていれば、ダメージを+(((MSL+1)/2)+[対象が受けている上記BSLの合計])D6する
《ディシプリナリスバンク》	主行動	汎用	腕	なし	単体	武器:1	鞭	3	対象を鞭打って正気づかせるスキル。 [催淫][悶絶][恐慌][暴走][誘惑][ヘイト]BSLを(SL×2)回復する。
《バインドケア》	主行動	汎用	-	なし	単体	なし	不問	3	縛りに精通している事による、“ほどき”の技術。 [腕拘束][脚拘束][口拘束]BSLを(SL×2)回復する。
《サークルディフェンス》	受動行動	汎用	腕	なし	自身	武器:3	鞭	1	武器の攻撃力+(MSL×2)を【受け値】に見立てて擬似的な『受け』を行う。
《キャプチャートラップ》	受動行動	汎用	腕	なし	自身	武器:3	鞭	3	白兵攻撃に対しての受動行動としてのみ使用可能。 10+攻撃してきた者の【TEC】B+(攻撃の判定のダイスで1or6の目が出た数×2)を目標値として、【TEC】判定を行う。 また、この達成値に+(SL)を得る。 1ターンに(SL)回まで使用可能。
《ハンドラーズタスク》	特殊	白兵	腕	なし	自身	-	鞭	1	成功すると攻撃を無効化し、さらに追加効果として敵が主行動で使ったスキルの使用部位に合わせて[腕拘束][脚拘束][口拘束]いずれかのBSLを+1する。 主行動における攻撃に常に+1D6-3を得る。 この効果は任意で発動しない事も選択できる。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	モンクスキル			効果
						代償	武器種	MaxSL	
《ナチュラルウェポン》	常時	白兵射撃	-	なし	自身	なし	拳闘具	★	素手の攻撃力が【STR】B+【WIL】Bに、受け値が【WIL】Bになる。加えて、素手を含む種別：拳闘具の武器の攻撃力に+1を得る。また、PCがピュアクラスのモンクの場合、これらにさらに+1を得る。
《キ・マスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	特殊	5	『気』を擬似的な装備として取得する。これは片手・両手いずれも使用せず、常に使用できるが種別：気のスキルを使うためのコストとしてのみ機能する。(スキル一覧では代償が「気」と指定されているものが該当) この武器耐久は((SL+【WIL】B)×3)とする。 また、この武器耐久はセッション終了時に自動的に全快する。
《ハードキッカー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	拳闘具	1	種別：拳闘具 かつ 部位：腕のスキルを、部位：脚扱いでも使用できるようになる。攻撃力や装備の消耗などは一切変わらない。
《マインドアイ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	種族クラスが『ミュータント』のモンスターに対して与えるダメージが+(MSL×2)される。
《ドラゴンスタンス》	開幕	汎用	心	なし	自身	気：2	気	1	攻撃力を(MSL×2)上昇させ、さらに自身の白兵攻撃が聖属性の物理攻撃扱いになる強化効果を得る。 効果は1戦闘持続するが、後から《○○スタンス》系のスキルを重ねてかけた場合、後から使用した方の効果のみ反映される。
《タイガースタンス》	開幕	汎用	心	なし	自身	気：2	気	1	【IV】を(MSL×2)上昇させ、さらに自身の白兵攻撃が雷属性の物理攻撃扱いになる強化効果を得る。 効果は1戦闘持続するが、後から《○○スタンス》系のスキルを重ねてかけた場合、後から使用した方の効果のみ反映される。
《アダマントスタンス》	開幕	汎用	心	なし	自身	気：2	気	1	物理防御力を(MSL×2)上昇させ、さらに自身の白兵攻撃が氷属性の物理攻撃扱いになる強化効果を得る。 効果は1戦闘持続するが、後から《○○スタンス》系のスキルを重ねてかけた場合、後から使用した方の効果のみ反映される。
《フェニックススタンス》	開幕	汎用	心	なし	自身	気：2	気	1	魔法防御力を(MSL×2)上昇させ、さらに自身の白兵攻撃が火属性の物理攻撃扱いになる強化効果を得る。 効果は1戦闘持続するが、後から《○○スタンス》系のスキルを重ねてかけた場合、後から使用した方の効果のみ反映される。
《ソウルバーン》	開幕	汎用	心	なし	自身	VP：1	気	1	『気』の擬似武器耐久値を(MSL+1)D6回復する。本来の上限値は越えない。
《プロヴォックアクション》	補助行動	白兵射撃	腕	なし	自身	なし	白兵武器	1	直後の攻撃に、1点でもダメージが通れば対象を[ヘイト]状態にする効果を付加する。
《セルフヒーリングブレス》	補助行動	汎用	心	なし	自身	気：1	気	1	自身の【HP】を(MSL×2)D6回復する。加えて、[猛毒][悶絶][麻痺]BSLを(MSL/2)低下させる。
《ソウルブリング》	補助行動	白兵	心	なし	自身	気：2	白兵武器	1	直後の白兵攻撃のダメージを+(【WIL】B×2)する。
《スタンニングブロー》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器：4-SL	拳闘具	3	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(((SL+1)/2)-1)D6を得る。 また、1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ対象の[悶絶]BSLを上昇させる。
《ペネトレイティング》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器：3	拳闘具	1	白兵攻撃を行う。この際、対象の防御力を半分として扱う。
《アサルトラッシュ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器：6-SL	拳闘具	3	白兵攻撃を行う。この際、ダメージを+(MSL+SL)/2)D6する。
《プラストオーラ》	主行動	白兵	心	あり	単体	気：3	拳闘具	1	《○○スタンス》系のスキルを発動中のみ使用可能。射程ありの白兵攻撃を行う。この際、ダメージを+(《キ・マスタリー》SL×2)する。
《ヒーリングタッチ》	主行動	汎用	心	なし	単体	気：2	気	1	【HP】を(MSL×2)D6回復する。加えて、[猛毒][悶絶][麻痺]BSLを(MSL/2)低下させる。 なお、このスキルは自分自身には使用できない。
《インヴァルネラビリティ》	受動行動	汎用	腕	なし	自身	武器：3	不問	1	(【WIL】B×2)を受け値に加えた『受け』を行う。
《オーラクローク》	受動行動	汎用	心	なし	自身	気：1	不問	1	《○○スタンス》系のスキルを発動中のみ使用可能。自身に付与された属性と同属性の攻撃によって受けるダメージを半減する。
《オーラエクスページョン》	特殊	白兵	心	なし	自身	気：全	拳闘具	1	白兵攻撃を行う際、ダイスを振る前に使用を宣言する。(つまり主行動および補助行動スキルと同時に使用できる) 『気』の擬似武器耐久値を全て消費し、消費量に等しいだけ攻撃のダメージを上乗せする。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	アーチャースキル			効果
						代償	武器種	MaxSL	
《シューティングセンス》	常時	射撃	-	なし	自身	なし	不問	★	射撃の攻撃力に+1を得る。 また、PCがビュアクラスのアーチャーの場合、さらに+1を得る。
《スナイプポジション》	常時	射撃	-	なし	自身	なし	弓	3	戦闘に突入して2回目以降の攻撃でのみ効果を発揮する。 前回攻撃した場所から移動せずに主行動で物理攻撃した場合、 攻撃力に+(SL×2)を得る。
《イーグルアイ》	常時	射撃	-	なし	自身	なし	不問	3	射撃攻撃において、ダメージ算出のダイスで 『6』の目が出た数×(SL×2)をダメージに上乘せする。
《ヴァイタルスポット》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	種族クラスが『インセクト』のモンスターに対して、 与えるダメージが+(MSL×2)される。
《エアスナイプ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	飛行状態の対象に対して与えるダメージが+(MSL×2)される。
《アキュレイト》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	武器全般	5	自身の物理攻撃に対する回避行動の目標値を+(SL)する。
《バリアペネトレーション》	常時	射撃	-	なし	自身	なし	武器全般	1	射撃攻撃が、ディヴァイン、ウィザード、ゴエティア、 およびマジシャンの《●●シールド》系のスキルを 無視してダメージを与えられるようになる。
《クイックドロウ》	補助行動	白兵 射撃	腕	なし	自身	武器:1	武器全般	1	直後の物理攻撃のダメージに+1D6を得る。
《レッグスナイプ》	補助行動	射撃	腕	なし	自身	武器:2	弓	1	直後の射撃攻撃に、1点でも実ダメージが通れば、 攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ 対象の[脚拘束]BSLを上昇させる効果を付与する。
《アームスナイプ》	補助行動	射撃	腕	なし	自身	武器:2	弓	1	直後の射撃攻撃に、1点でも実ダメージが通れば、 攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ 対象の[腕拘束]BSLを上昇させる効果を付与する。
《ダイレクトエイム》	補助行動	汎用	-	なし	自身	武器:2	不問	1	第三者がかばう行動を取れなくなる効果を 直後の攻撃に付加する。
《ターゲットサイト》	補助行動	白兵 射撃	-	なし	自身	武器:1	武器全般	1	直後の物理攻撃のダメージに、+2D6-7を加える。
《ゴスホークショット》	主行動	射撃	腕	あり	単体	武器:4-SL	弓	3	射撃攻撃を行う。この際、ダメージを+((MSL+1)/2)D6する。
《パワーシュート》	主行動	射撃	腕	あり	単体	武器:4-SL	弓	3	射撃攻撃を行う。この際、ダメージを+(MSL×2)する。
《アローレイン》	主行動	射撃	腕	あり	SL+1体	武器:5	弓	3	射撃攻撃を行う。この際、同一エリア内に存在する (SL+1)体までの敵を同時に攻撃できる。
《ピアースショット》	主行動	射撃	腕	特殊	特殊	武器:6-SL	弓	3	射撃攻撃を行う。 この攻撃は攻撃対象が特殊であり、敵の最前列エリアと、 そのひとつ奥のエリアからひとつずつ対象を選択する。 なおこの際、ダメージに+(MSL)を得る。
《フルチャージ》	主行動	射撃	腕	なし	自身	VP:3	射撃	1	次に行動順が回って来た際の主行動における 射撃攻撃の攻撃達成値を1.5倍にする。
《レストレインアロー》	主行動	射撃	腕	あり	単体	武器:3	弓	1	射撃攻撃を行う。この際、1点でも実ダメージが通れば、 対象がそのターンの開幕時に後発行動を宣言している場合、 そのターンの対象の主行動の権利を失わせる事ができる。
《ブーメランスロウ》	主行動	射撃	腕	あり	単体	武器:3	白兵武器	1	白兵武器を用いて、射撃攻撃を行う。 この際、ダメージに+(MSL)を得る。
《リフレクショット》	受動行動	汎用	腕	あり	単体	武器:2	弓	3	射撃攻撃および魔法攻撃に対する受動行動としてのみ使用可能。 通常攻撃の威力+(SL×2)D6の仮想ダメージを算出する。 その達成値が攻撃者の出したダメージ以上であれば、 攻撃を撃ち落とすとみなして無効化する。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	スカウトスキル			効果
						代償	武器種	MaxSL	
《マルチタレント》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	★	コモンスキルを追加で2ヶ取得し、さらにコモンスキルを使用した判定の達成値に+1を得る。PCがヒュアクラスのスカウトの場合、さらに+1を得る。
《タクティクス》	常時	汎用	-	なし	特殊	なし	不問	3	味方全員の[IV]を+(SL×2)する。
《アンチヴェノム》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	[猛毒]によって受けるダメージが半分になる。
《スクランブルコール》	開幕	汎用	口	なし	特殊	なし	不問	1	そのターンにおける自身の行動権を放棄する代わりに、味方単体の行動順番を最速行動に引き上げる。
《ヴェノムエッジ》	補助行動	白兵射撃	腕	なし	自身	武器:2	武器全般	1	直後の物理攻撃に、1点でもダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ対象の[猛毒]BSLを上昇させる効果を付与する。
《パラリシスエッジ》	補助行動	白兵射撃	腕	なし	自身	武器:2	武器全般	1	直後の攻撃に、1点でもダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ対象の[麻痺]BSLを上昇させる効果を付与する。
《コンパウンド》	補助行動	汎用	腕	なし	自身	なし	不問	1	使用タイミングが『主行動』の消耗品を自身の主行動において2つ同時に使用できるようになる。
《ハイディング》	主行動	汎用	脚	なし	自身	なし	不問	1	自身が次に行動するか、もしくは本来の[IV]順番が回ってきて行動順番を遅らせる事を選択するまでの間、姿をくらす事で範囲攻撃以外の攻撃対象にならなくなる。 この際、自身が誰かに[ヘイト]か[誘惑]を与えていれば、その効果は自身が敵の視界から去った事により強制終了する。
《サイレントスタップ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:4	短剣	1	《ハイディング》状態でのみ使用可能。敵の物理防御を0として扱う攻撃を行う。また、この際のダメージに+(MSL×2)を得る。
《プリヴェントスロウ》	主行動	射撃	腕	あり	単体	武器:3	短剣	1	射撃"あり"の射撃攻撃扱いで攻撃を行う。この際、対象がターン開幕時に後発行動を宣言している場合、1点でもダメージが通れば、そのターンにおける対象の主行動の権利を失わせる事ができる。
《パワーブレイク》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	短剣	3	白兵攻撃を行う。この際、1点でも実ダメージが通れば、対象の攻撃力に((MSL+SL)×2)の弱体効果を与える。
《マナブレイク》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	短剣	3	白兵攻撃を行う。この際、1点でも実ダメージが通れば、対象の魔法力に((MSL+SL)×2)の弱体効果を与える。
《クイックスティンガー》	主行動	特殊	腕	特殊	単体	武器:2	TEC武器	1	攻撃力に+1D6を得た物理攻撃を行う。 このスキルによる攻撃の射程および白兵/射撃の分類は使用する武器に依存する。
《サプライズアタック》	主行動	特殊	腕	特殊	単体	武器:2	TEC武器	1	《ハイディング》状態でのみ使用可能。物理攻撃を行う。この攻撃に対しては受動行動を行えない。また、この際のダメージに+(MSL/2)D6を得る。 このスキルによる攻撃の射程および白兵/射撃の分類は使用する武器に依存する。
《リプレイス》	主行動	汎用	口	なし	特殊	なし	不問	1	戦闘に参加している者のうち2人を選び、その2人の行動順を入れ替える。ただし対象となる二者は、互いの[IV]が±5以内である必要がある。 ただし、入れ替わった行動順において、[IV]が攻撃力の算出元などになるスキルを使用する場合、[IV]は各個人の本来の値であるものとして計算する。
《ポーションピッチ》	主行動	汎用	腕	あり	単体	なし	不問	1	使用タイミングが『主行動』or『補助行動』の消耗品を離れた対象に使用する。 前提として《ハイディング》を習得している必要がある。
《ブリンク》	受動行動	汎用	脚	なし	自身	なし	不問	3	10+攻撃者の【TEC】B(魔法攻撃の場合は【INT】B)+攻撃の判定のダイスで1or6の目が出た数×2)を目標値として、【TEC】判定を行う。また、この達成値に+(SL)を得る。1ターンに(SL)回まで使用可能。なお、この判定の達成値には下記のペナルティが加わる。盾装備時:-1 大盾装備時:-3 軽鎧装備時:-1 重鎧装備時:-5 成功すると攻撃を無効化し、さらに追加効果として自身を《ハイディング》使用状態とする。
《シヨットダガー》	特殊	汎用	腕	なし	自身	なし	短剣	1	短剣を用いた攻撃を、射程"あり"の射撃攻撃扱いに変更する。この際、分類は『射撃』を含むスキルのみ使用できる。この効果は任意で発動しない事もできる。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	テイマースキル			効果
						代償	武器種	MaxSL	
《ビーストロード》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	★	配下として保有するモンスターの副能力値のうち任意の1項目に+1を与える事ができる。 (複数のモンスターを配下として保有している場合、それぞれ別個の副能力値に適用できる) ピュアクラスのテイマーの場合、さらに+1を得る。
《ビーストマスター》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	魔晶	5	デモナイトクリスタルを使用するスキルが使えるようになる。 これは片手・両手いずれも使用せず、常に使用できるが 種別: 魔晶のスキルを使うためのコストとしてのみ機能する。 (スキル一覧では代償が「魔晶」と指定されているものが該当) また、キャラクター作成段階でこのスキルを取得した場合、SLに等しい頭数の配下モンスターを取得する権利を得る。 (後からSLを上げた際には、頭数の追加は無い) このモンスターのGLは、PCのGLに等しいものとする。
《パートナー:●●》	常時	汎用	-	-	単体	なし	不問	1	『●●』には特定の配下モンスターの個体名を記入する。 自身のGLが対象モンスターの総合レベルを上回ってしまった際、対象モンスターの総合レベルが自身のGLに等しい値になったものとして成長を行う。 このスキルは多重に取得する事ができるが、その場合『●●』に個別の名前を入れ、別個の対象に対してのみ効果を発揮する。
《ライディング》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	《ランダー》《マリナー》《フライヤー》のいずれかを持つ配下モンスターに乗り、『騎乗状態』になる事ができる。 戦闘中に乗り降りする場合は補助行動を必要とする。
《ヴィジョン》	常時	汎用	-	なし	単体	なし	不問	1	召喚中のモンスターと視覚を共有する事ができる。
《チェイスオーダー》	開幕	汎用	口	あり	単体	魔晶:3	魔晶	1	自身の配下モンスターに対してのみ使用可能。 対象となった者は本来の行動の権利を失い、その代わりに主人がこのターンに攻撃を行った際、同一タイミングで行動する権利を得る。 (例外として、騎乗状態において騎乗されている側に使用した場合単純に騎乗されている側が単独での行動権利を得る) この際の行動は、主人が攻撃した対象と同一の対象への(主人の攻撃が範囲攻撃だった場合は、その中の任意対象)攻撃に限定されるが、ダメージに+(MSL×2)を得、また攻撃の属性は主人の攻撃の属性と同一となる。
《ガードオーダー》	開幕	汎用	口	あり	単体	魔晶:3	魔晶	1	自身の配下モンスターに対してのみ使用可能。 対象となった者は本来の行動の権利を失い、その代わりにこのターン中、任意の1体への攻撃をすべて肩代わりして受けるようになる。 また、ターン中は物理・魔法防御力に+(MSL×2)を得る。
《アンブッシュオーダー》	開幕	汎用	口	あり	単体	魔晶:3	魔晶	1	自身の配下モンスターに対してのみ使用可能。 対象となった者は本来の行動の権利を失い、その代わりにこのターン中、任意に選択する味方1体が攻撃された際、攻撃してきた者へ通常攻撃扱いの反撃をする権利を得る。 対象の味方が攻撃される限り、反撃は1ターン中に何回でも行える。 また、この際のダメージに+(MSL×2)を得る。
《キルレスオーダー》	開幕	汎用	口	あり	単体	魔晶:2	魔晶	1	自身の配下モンスターに対してのみ使用可能。 対象となった者はこのターン中、攻撃対象に対してどれほどのダメージを与えても[HP]1を残して戦闘不能にしないでおくようになる。
《タイムオーダー》	開幕	汎用	口	あり	単体	魔晶:10	魔晶	1	自身の配下モンスターに対してのみ使用可能。 対象となった者はこのターン中に行う最初の攻撃においてモンスターのHPを0にした場合、そのモンスターを自身の主人の配下にする権利が発生する。 ただし、対象のモンスターの総合レベルが主人のGL以下でなくては成立しない。 また、主人は《ビーストタイム》を習得していなくてはならない。
《ビーストタイム》	補助行動	汎用	心	なし	自身	なし	不問	1	直後の主行動でモンスターのHPを0にした場合、そのモンスターを自身の配下にする権利が発生する。 ただし、対象のモンスターの総合レベルがGL以下でなくては成立しない。
《ジュースティング》	主行動	白兵	腕	なし	単体	武器:2	槍	1	騎乗状態でのみ使用可能。 白兵攻撃を行う。この際のダメージに+1D6を加える。 さらに、この攻撃で1点以上の実ダメージが通った場合でかつ攻撃対象が騎乗状態であった場合、攻撃を受けた者は10+攻撃者の【TEC】B+(攻撃の判定のダイスで1or6の目が出た数×2)を目標値として【CON】判定を行い、これに失敗すると騎乗状態を強制的に解除される。
《クラッピング》	主行動	白兵	腕	なし	単体	武器:2	鞭	1	白兵攻撃を行う。この際のダメージに+1D6を加える。 またこの際、対象が「恐慌」状態であれば、対象の防御力を半減してダメージを算出する。
《レストレーション》	特殊	汎用	心	あり	単体	魔晶:5	魔晶	1	対象となる者の補助行動タイミングで使用する。 自身の配下モンスターに対してのみ使用可能。 対象の【HP】を(MSL×2)D6回復する。 加えて、[猛毒][悶絶][麻痺]BSLを(MSL×2)低下させる。
《エナジーサプライ》	特殊	汎用	心	あり	特殊	VP:1	魔晶	1	対象となる者の補助行動タイミングで使用する。 自身の配下モンスターのでもないクリスタルに対して使用し、対象の耐久値を(MSL×2)D6回復する。 ただしこれは一時的な回復であり、セッション終了後に回復結果を持ち越す事はできない。
《アタックフォーム》	特殊	汎用	心	あり	単体	魔晶:4	魔晶	1	対象となる者の補助行動タイミングで使用する。 自身の配下モンスターに対してのみ使用可能。 対象の攻撃力を(MSL×2)上昇させる強化効果を与える。 効果は戦闘終了まで持続する。
《マジックフォーム》	特殊	汎用	心	あり	単体	魔晶:4	魔晶	1	対象となる者の補助行動タイミングで使用する。 自身の配下モンスターに対してのみ使用可能。 対象の魔法力を(MSL×2)上昇させる強化効果を与える。 効果は戦闘終了まで持続する。
《ディフェンスフォーム》	特殊	汎用	-	なし	単体	魔晶:4	魔晶	1	対象となる者の補助行動タイミングで使用する。 自身の配下モンスターに対してのみ使用可能。 対象の物理防御力を(MSL×2)上昇させる強化効果を与える。 効果は戦闘終了まで持続する。
《レジストフォーム》	特殊	汎用	-	なし	単体	魔晶:4	魔晶	1	対象となる者の補助行動タイミングで使用する。 自身の配下モンスターに対してのみ使用可能。 対象の魔法防御力を(MSL×2)上昇させる強化効果を与える。 効果は戦闘終了まで持続する。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	ディヴァインスキル			効果
						代償	武器種	MaxSL	
《ヴァーチャー》	常時	魔法	-	なし	自身	なし	不問	★	聖唱術に分類される魔法のうち、【HP】を回復するものとダメージを与えるものの効果に+1を得る。 PCがビュアクラスのディヴァインの場合、さらに+1を得る。
《フェイスマスター》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	5	本来の魔法習得数に加えて、聖唱術に分類される魔法を(SL×2)個だけ追加で習得する権利を得る。 加えて、聖唱術に分類される魔法を使う際、【魔法力】に+(SL×2)を得る。
《グレイス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	5	自身の魔法防御力に+(SL×2)を得る。
《セイントガード》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	魔属性攻撃によって受けるダメージを半減する。 (防御力を適用した後の実ダメージを1/2とする)
《エクソシズム》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	種族クラスが『ナイトメア』のモンスターに対して、与えるダメージが+(MSL×2)される。
《ホーリーワード》	補助行動	魔法	口	なし	自身	武器:2	魔法具	1	主行動で聖唱術に分類される攻撃魔法を使用する場合、そのダメージに+5を得る。
《ヒーリングプラス》	補助行動	魔法	口	なし	自身	武器:2	魔法具	5	直後の主行動でHP回復系の魔法を使用する場合、その効果値に+(SL×10)を加える。
《キリエエレイゾン》	補助行動	汎用	心	なし	自身	武器:2	鎧	3	直後の主行動で《弱点:聖》を持つ者を攻撃する場合、その際の攻撃力に+(SL×3)を得る。
《ジャッジメント》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:3	白兵武器	1	白兵攻撃を行う。この攻撃は聖属性の物理攻撃として扱う。 また、ダメージに+(MSL)を得る。
《インパクトブロー》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:4-SL	鎧	3	白兵攻撃を行う。 この際、ダメージに+(((SL+1)/2)-1)D6を得る。 また、1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ対象の【麻痺】BSLを上昇させる。
《アドモニッシュメント》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:4-SL	鎧	3	白兵攻撃を行う。 この際、ダメージに+(((SL+1)/2)-1)D6を得る。 また、1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ対象の【恐慌】BSLを上昇させる。
《アンカース》	特殊	汎用	心	なし	自身	VP:2	不問	1	自身の装備に施されているマイナスの特殊効果を、1シーン中のみ消滅させる。 複数の効果を消す場合は、効果を消す対象にするアイテムの数量に等しいだけスキルを使用し代償を支払う事。
《レディエンスシールド》	受動行動	汎用	心	なし	自身	武器:6	魔法具	1	魔法具の素の【魔力】を【受け値】に見立てて擬似的な『受け』を行う。 この際、【WIL】を関連能力値として扱う。 また、(MSL×2)を【受け値】に加える。 加えて、魔属性の攻撃は実ダメージを半減する効果を伴う。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	ウィザードスキル			効果
						代償	武器種	MaxSL	
《マジックマイト》	常時	魔法	-	なし	自身	なし	不問	★	理魔術に分類される魔法のうち、ダメージを与えるものの効果に+1を得る。 PCがビュアクラスのウィザードの場合、さらに+1を得る。
《ウィザードマスター》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	5	本来の魔法習得数に加えて、理魔術に分類される魔法を(SL×2)個だけ追加で習得する権利を得る。 加えて、理魔術に分類される魔法を使う際、【魔法力】に+(SL×2)を得る。
《エレメンタルロード:●》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	5	●には火・氷・雷のいずれかが入る。 ●に該当する属性の攻撃のダメージを+(SL×2)する。
《アンチエレメンタル:●》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	5	●には火・氷・雷のいずれかが入る。 ●に該当する属性の魔法攻撃で受けるダメージを-(SL×2)する。
《メギストス》	常時	魔法	-	なし	自身	なし	不問	5	魔法攻撃によって弱点属性を突いた際、与えるダメージに+(SL×2)を得る。 (弱点によるダメージ倍率の乗算を行う前の数値に計上する)
《エグザメイン》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	種族クラスが『ミスティック』のモンスターに対して、与えるダメージが+(MSL×2)される。
《オートエンチャント》	開幕	魔法	口	なし	自身	なし	武器全般	1	<●●ウェポン>系の魔法を、自身を対象として開幕行動で使用できる。 (魔法を使用した分の代償は消費する)
《パワースペル》	補助行動	魔法	口	なし	自身	武器:2	魔法具	1	主行動で理魔術に分類される攻撃魔法を使用する場合、そのダメージに+5を得る。
《エクステンドスペル》	補助行動	魔法	口	なし	自身	武器:5	魔法具	3	直後の主行動で使用する魔法が対象:単体である場合、対象:(SL+1)体に変更する。 ただし、この際に対象となる者たちは、全員が同一のエリアに存在している必要がある。
《ソーサルブレイド》	補助行動	白兵射撃	心	なし	自身	武器:1	不問	1	直後の物理攻撃のダメージに、武器の【魔法力】を加える。
《タングルリカバリー》	主行動	汎用	-	なし	自身	VP:2	不問	1	自身の【口拘束】を直ちに解除する。
《マジックチャージ》	補助行動	魔法	腕	なし	自身	武器:5	武器全般	1	直後の主行動で攻撃魔法を使用した場合、その効果を『本来ダメージとなるはずの値のぶんだけ、次回の主行動での武器の攻撃力を上昇させる。』 また、攻撃の属性をその魔法の属性で上書きする』に変更する。
《リミットブレイク》	主行動	魔法	口	なし	自身	VP:3	魔法具	1	次に行動順が回って来た際の主行動で使用する攻撃魔法の攻撃達成値を1.5倍にする。
《フレイムシールド》	受動行動	汎用	心	なし	自身	武器:6	魔法具	1	魔法具の素の【魔力】を【受け値】に見立てて擬似的な『受け』を行う。 この際、【WIL】を関連能力値として扱う。 また、(MSL×2)を【受け値】に加える。 加えて、火属性の攻撃は実ダメージを半減する効果を伴う。
《フリーズシールド》	受動行動	汎用	心	なし	自身	武器:6	魔法具	1	魔法具の素の【魔力】を【受け値】に見立てて擬似的な『受け』を行う。 この際、【WIL】を関連能力値として扱う。 また、(MSL×2)を【受け値】に加える。 加えて、氷属性の攻撃は実ダメージを半減する効果を伴う。
《スパークシールド》	受動行動	汎用	心	なし	自身	武器:6	魔法具	1	魔法具の素の【魔力】を【受け値】に見立てて擬似的な『受け』を行う。 この際、【WIL】を関連能力値として扱う。 また、(MSL×2)を【受け値】に加える。 加えて、雷属性の攻撃は実ダメージを半減する効果を伴う。

ゴエティアスキル									
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《ヘレティカルワイズ》	常時	魔法	-	なし	自身	なし	不問	★	邪妖術に分類される魔法のうち、ダメージを与えるものの効果に+1を得る。PCがヒュアクラスのゴエティアの場合、さらに+1を得る。
《ゴエティックマスター》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	5	本来の魔法習得数に加えて、邪妖術に分類される魔法を(SL×2)個だけ追加で習得する権利を得る。加えて、邪妖術に分類される魔法を使う際、【魔法力】に+(SL×2)を得る。
《ヒュブノシス》	常時	魔法	-	なし	自身	なし	不問	5	邪妖術に分類される魔法のうち、自身の【INT】Bと対象の【WIL】Bで対抗判定し、勝利すると対象に何らかの効果を与えるタイプの魔法を使用する際、その達成値に+(SL)を得る。
《ダークネスオーラ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	自身が白兵攻撃を受けた際、ダメージの処理後に、攻撃力を(SL×3)低下させる弱体効果を攻撃してきた者へ付与する。
《フォールズウィスパー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	種族クラスが『アポストロ』のモンスターに対して、与えるダメージが+(MSL×2)される。
《ヒートアップ》	開幕	汎用	-	なし	自身	VP:3	不問	1	[催淫]or[暴走]状態を受けている場合のみ使用可能。そのターンの間は[催淫][暴走]のペナルティを打ち消し、ダメージの算出に関する判定に+[催淫]or[暴走]BSL×2)、それ以外のあらゆる判定に+[催淫]or[暴走]BSL)を得る。 [催淫]と[暴走]両方にかかっている場合、どちらかBSLの高い一方だけが適用される。
《ハングドマン》	開幕	汎用	-	なし	自身	VP:3	不問	1	[口拘束][腕拘束][脚拘束]いずれかを受けている場合のみ使用可能。そのターンの間は[口拘束][腕拘束][脚拘束]のペナルティを打ち消し、ダメージの算出に関する判定に+([口拘束]or[腕拘束]or[脚拘束]BSL×2)、それ以外のあらゆる判定に+([口拘束]or[腕拘束]or[脚拘束]BSL)を得る。 [口拘束][腕拘束][脚拘束]のうち複数にかかっている場合、BSLの最も高いものだけが適用される。
《パワーイレイス》	補助行動	魔法	口	なし	自身	武器:1	魔法具	1	1点でも実ダメージが通れば、攻撃対象にかかっている、攻撃力上昇効果のあるスキルor魔法を解除する効果を、自身が直後に行う主行動の魔法攻撃に付与する。
《ガードイレイス》	補助行動	魔法	口	なし	自身	武器:1	魔法具	1	1点でも実ダメージが通れば、攻撃対象にかかっている、物理防御力上昇効果のあるスキルor魔法を解除する効果を、自身が直後に行う主行動の魔法攻撃に付与する。
《レジスタイレイス》	補助行動	魔法	口	なし	自身	武器:1	魔法具	1	1点でも実ダメージが通れば、攻撃対象にかかっている、魔法防御力上昇効果のあるスキルor魔法を解除する効果を、自身が直後に行う主行動の魔法攻撃に付与する。
《ライフイーター》	補助行動	汎用	心	なし	自身	VP:1	不問	1	与えたダメージに等しいだけ自身のHPを回復する効果を自身が行う主行動の攻撃に付与する。 主行動の攻撃は武器・魔法いずれでも可。
《ソウルブレイク》	補助行動	白兵射撃	心	なし	自身	武器:1	武器全般	1	攻撃対象がモンスター表記のデータの者であった場合、ダメージをHPではなくMPに与えるようになる効果を、自身が行う主行動の物理攻撃に付与する。
《カオティックシールド》	受動行動	汎用	心	なし	自身	武器:6	魔法具	1	魔法具の素の【魔力】を【受け値】に見立てて擬似的な『受け』を行う。この際、【WIL】を関連能力値として扱う。また、(MSL×2)を【受け値】に加える。加えて、聖属性の攻撃は実ダメージを半減する効果を伴う。
《ドレインスキン》	受動行動	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	魔法攻撃を受けた際、(その魔法で受けたダメージ÷10)だけ自身のVPを回復する。

全クラス共通スキル									
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《エクセレントアーティクル》	特殊	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	キャラクター作成時点でのみ習得可能。アンコモン装備アイテムをひとつ獲得する。
《ミリオネア》	特殊	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	キャラクター作成時点でのみ習得可能。初期の所持金に+2000Gを得る。
《コモンスペル》	特殊	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	理魔術のうち、習得の前提として《ウィザーティクマスター》が不要なものを(SL×2)個追加で習得できる。
《エスティメーション》	特殊	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	宝箱表や、ランダムに報酬を決める判定の際に(SL)回までダイスを振り直す事ができる。ただし、一度振りなおしを宣言した後で、『やっぱり過去の目出を適用する』事はできない。
《タフネス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	[HP]が+(SL×7)扱いになる。
《ゲイン・ストレングス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	[STR]Bが+(SL)扱いになる。
《ゲイン・コンスティテューション》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	[CON]Bが+(SL)扱いになる。
《ゲイン・テクニクス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	[TEC]Bが+(SL)扱いになる。
《ゲイン・ラック》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	[LUC]Bが+(SL)扱いになる。
《ゲイン・インテリジェンス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	[INT]Bが+(SL)扱いになる。
《ゲイン・ウィル》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	[WIL]Bが+(SL)扱いになる。

男性用スキル									
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《アヴェンジャー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	性別:女orふたなりのキャラが自身の視界内でVPダメージを受けた際、自身のVPを(SL×2)回復する。
《ヴァイオレット》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	陵辱攻撃の達成値に+(SL×2)を得る。
《マッチレス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	性別:女orふたなりの対象に対する陵辱攻撃のVPダメージに+(SL×2)を得る。
《メイドミネーション》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	陵辱攻撃が成功した際、与えたVPダメージに等しいだけ自身のVPを回復する。
《インフェクション》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	陵辱攻撃が成功した際、対象の[催淫]BSLを(SL)に等しいだけ上昇させる。
《スレイヴルーラー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	陵辱攻撃によってVPを0にした対象に対して、対象の総合レベルが(GL+SL-1)以下であれば、VP1まで対象を回復させた上で、そのセッション中は対象に対して自由に命令し、従わせられるようになる。ただし、対象は1体のみに限定される。
《テクニシャン》	非戦闘時	汎用	-	なし	単体	なし	不問	1	対象の[催淫]を回復できる。ただし、非戦闘中に10分程度の時間を必要とする。なお、自身には使用できない。 火照った体を鎮める巧みな技を持っている事を示し、つまりは、まあ、そういう事だ。
《リライト》	非戦闘時	汎用	-	なし	単体	VP:2	不問	3	直前の戦闘中にVPダメージを受けた、性別:女orふたなりのキャラクターを対象とする。対象のVPを(1D6+(SL×2))回復させる。ただし、非戦闘中に10分程度の時間を必要とする。また、一度使用した後、同じ対象に再び使うにはさらに戦闘を一度こなす必要がある。 なお、自身の性別がふたなりor男の娘である場合でも自身に対して使用する事はできない。 魔物に陵辱された記憶を上書きする安息の快楽と共にいくばくかの生命力を譲渡する的なアレである。
《ナイトオブレディ》	特殊	汎用	-	あり	単体	VP:4-SL	不問	3	性別:女orふたなりのキャラクターがVPダメージを受ける際に使用する。該当の攻撃を無効化する事ができる。ただし、自身には使用できない。 どのように妨害したかは自由に演出してよい。
《エンデュアペイン》	特殊	汎用	-	なし	自身	VP:4-SL	不問	3	[悶絶][麻痺]によって行動不能となった際に使用。そのターンは行動不能の効果を打ち消し、普通に行動が可能になる。
《アイアンウィル》	特殊	汎用	-	なし	自身	VP:4-SL	不問	3	[誘惑][暴走]によって行動を強制される際に使用。そのターンは行動強制の効果を打ち消し、普通に行動が可能になる。

女性用スキル									
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《アーマーパージ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	何らかの攻撃を受け、防具の耐久力が0になった際、その攻撃によるダメージを0にする。(既に防具の耐久力が0の場合はそのまま通る) 衣服が全損しても体は無傷なお約束を表すスキル。
《プリンセスボディ》	常時	汎用	-	なし	特殊	なし	不問	3	自身がVPダメージを受けた際、視界内にいる。自身とは性別の異なる味方陣営キャラクターのVPを(SL)回復させる。
《ペイルライダー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	性別:ふたなりor男の娘の対象に対する陵辱攻撃のVPダメージに+(SL×2)を得る。
《テンプレーション》	開幕	汎用	-	あり	全敵	VP:3	不問	1	男性装備不可の防具を装備している、または防具を装備していない時のみ使用可能。自身の[CON]Bもしくは[LUC]Bと、対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、勝利すると、対象を[誘惑]状態にする。
《モラルアップ》	開幕	汎用	-	あり	全味方	VP:3	不問	3	男性装備不可の防具を装備している時のみ使用可能。そのターン中、味方の受動的な行動の判定に+(SL)する。
《シェイム》	特殊	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	防具耐久が0になった戦闘中に、1度だけ使用可能。直後の攻撃に+(SL×3)D6を加える。
《ホワイトアウト》	特殊	汎用	-	なし	自身	VP:4-SL	不問	3	[催淫]状態になった、もしくは[催淫]状態でダメージを受けた際に使用可能。装備の効果などにより常時付与されているものを除き、[催淫]BSLを0にできる。 まあイけば鎮まりますよねってお話である。
《フラッド》	特殊	汎用	-	なし	自身	VP:4-SL	不問	3	[恐慌]or[悶絶]状態になった、もしくは[恐慌]or[悶絶]状態でダメージを受けた際に使用可能。装備の効果などにより常時付与されているものを除き、該当のBSLを0にできる。 漏らすと多少冷静にもなりませんってお話である。
《サクリフェイス》	特殊	汎用	-	あり	単体	なし	不問	1	[暴走]状態により無差別に陵辱攻撃を行おうとするキャラクターが発生した場合に使用する。 自身を、[暴走]の効果によって強制的に行われる陵辱攻撃の対象とする。
《センシブル》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	陵辱攻撃によって受けるVPダメージを常に-1する。
《アムリタ》	特殊	汎用	-	なし	単体	最大HP:10	不問	3	飲んだ者のVPを(1D6+(SL×2))回復するとともに、使用者の任意で[催淫][暴走][猛毒]をも完全回復できる母乳を噴出する。 飲ませても、陵辱攻撃の際に(演出上)飲まれても有効だが、いずれも飲む側と飲まれる側が同一エリアにいる必要があり、なおかつ飲む側が飲まれる側、どちらかの主行動を消費する。 搾って瓶などに保管していた場合は効果が無い。また、母乳を出した本人が飲んだ場合も何の効果もない。 消費した最大HPはセッション終了時に回復する。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	コモンスキル			効果
							武器種	MaxSL		
《マッスルパワー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	重い物を運ぶなど、純粋な力業の【STR】判定に+1D6を得る。	
《ブレイキングワークス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	物体を効率良く破壊するための【STR】判定に+1D6を得る。	
《カーペンター》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	建物の建造・組立や修理に関する【STR】判定と建物の強靱さや材質を鑑定する【INT】判定に+1D6を得る。	
《チャームボディ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	肉体的な魅力で相手の印象を良くする為の【CON】判定に+1D6を得る。	
《アスレチック》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	走る、跳躍するなどの全身運動の【TEC】判定に+1D6を得る。	
《ドライヴァー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	乗馬や、馬車の操縦などの【TEC】判定に+1D6を得る。	
《サイレントムーブ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	身を隠す、忍び歩きをするなどの【TEC】判定に+1D6を得る。	
《ピッキングハンド》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	鍵を針金で開ける、罫を解除するなどの【TEC】判定に+1D6を得る。	
《ブラックスミス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	武器や大型金物の応急修理や加工の【TEC】判定とそれらの品物の価値鑑定に関する【INT】判定に+1D6を得る。	
《クラフトワークス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	装飾品や小型金物などの応急修理や加工の【TEC】判定とそれらの品物の価値鑑定に関する【INT】判定に+1D6を得る。	
《トライスターシェフ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	料理を作る際の美味しさに関する【TEC】判定と食材になるものに関する知識の【INT】判定に+1D6を得る。	
《プロスティテュート》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	ベッドの中で異性(稀に同性)を悦ばせる【TEC】判定に+1D6を得る。	
《シックスセンス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	危険を感知する、罫を調べるなどの【LUC】判定に+1D6を得る。	
《レンジャータスク》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	野外での足跡追跡、食糧探知などの【LUC】判定と地図作成や動植物知識に関する【INT】判定に+1D6を得る。	
《ディテクティブ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	街中や屋内での聞き耳や遠目などの【LUC】判定と尾行などに関する【TEC】判定に+1D6を得る。	
《ウィズダム》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	さまざまな事に対する知識を問う【INT】判定に+1D6を得る。	
《モンスターノウレッジ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	モンスター識別に関する【INT】判定に+1D6を得る。	
《ソーシャリティ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	礼儀作法に基づき相手の印象を良くする為の【INT】判定に+1D6を得る。	
《エンターテイナー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	歌や踊り、演劇などの感動性に関する【WIL】判定に+1D6を得る。	
《カリスマ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	カリスマ性で相手の印象を良くする為の【WIL】判定に+1D6を得る。	

ここでは、ナイトメアヘヴンのPCたちが成長した末に就く"上級クラス"について解説していきます。

・上級クラスとは・

上級クラスとは、PCが総合レベル6以上に達した際に就く事のできるクラスです。

具体的には、メインクラスを上級クラスに差し替えるという形になります。

基本となる11のクラスには、それぞれ1つのクラスにつき2つの上級クラスが用意されており、総合レベル6に達したPCはいずれかの上級クラスに就く事ができます。

(あえて上級クラスに就かず、基本クラスのままにいる事も可能ですが、具体的な利点ははありません)

上級クラスに昇格後のPCは、昇格前のメインクラスに比べてより強力なスキルを習得する事ができるようになり、魔法系クラスの場合は最上級魔法も習得が可能になります。

加えて、武器・魔法のマスタリー系スキルのMaxSLが10になります。

装備可能なアイテムや、レベルアップ時の成長率などは昇格前のものを使用します。また、レベルアップ時には昇格前のクラスのスキルを取得する事も従来通り可能です。

ウォーヒーロー

昇格元クラス クラス特性	ウォリアー						MaxSL	効果
	前衛:武器を問わない攻撃力特化型							
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]		
能力値上昇	4	2	1	1	0	0		
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	
《ウェポンマスター》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	白兵武器	あらゆる白兵武器の攻撃力に+(MSL)を得る。
《ブラッドヒート》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	敵を戦闘不能状態にした際、白兵攻撃力+5の強化効果が即座にかかるようになる。
《ジャガーノート》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	攻撃力に関する弱体効果の影響を1/2にする。
《アームズフェイティシュ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	タイミング:主行動のスキルにおいて関連能力値:STRの武器を代償に使用する場合、その代償の量を常に-1する。(ただし、最低でも1は消費する)
《フィジカルキャピタル》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	腕拘束を付与される際、そのBSL上昇量を常に-1する。
《ベルセルクソウル》	開幕	汎用	心	なし	自身	VP:3	不問	開幕で《エクシードアタック》を使用できる。 《エクシードアタック》は別途習得している必要があり、 《エクシードアタック》使用の代償は別途消費する。

コンクラー

昇格元クラス クラス特性	ウォリアー						MaxSL	効果
	前衛:耐えて反撃する攻性防壁型							
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]		
能力値上昇	3	3	0	0	0	2		
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	
《シールドエイクアップ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	両手武器+盾を同時に装備できるようになる。(大盾は不可)
《ノーウェイバック》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	[麻痺][悶絶]に対する抵抗判定に+3を得る。 また、強制的なエリア移動の効果を受けなくなる。
《アンブレイカブル》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	防御力に関する弱体効果の影響を1/2にする。
《バーンマイドレッド》	開幕	汎用	-	なし	自身	VP:2	不問	バッドステータス1種類を即座に解除する。
《リバウンドブロー》	特殊	汎用	腕	隣接	単体	武器:1	白兵武器	敵から攻撃を受けた後に使用する。 攻撃してきた敵が自身の射程内にいる場合、即座に 装備中の武器で反撃を行う事ができる。 この際、主行動スキルを使った反撃を行う事もできる。 (主行動スキルを併用した場合、その代償は別途消費する) なお、『反撃に対する反撃』はできない。

ヴァンガード

昇格元クラス クラス特性	ナイト						MaxSL	効果
	前衛:多彩な方法で味方を守る防御特化型							
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]		
能力値上昇	2	4	0	0	0	2		
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	
《ゴールドクラッド》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	種別:重鎧の防具の物理および魔法防御力に+4を得る。
《ナイトオブオナー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	《シヴァリアス》の達成値に+3を得る。
《ジャスティスハート》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	自身に対する[ヘイト]状態を付与されている敵から受けるダメージが-5される。
《フォートレス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	『第三者が庇う行為を行えない』とされている攻撃にも 味方を庇うタイプの受動行動を行えるようになる。
《スタンドヒロイズム》	開幕	汎用	心	隣接	1エリア	VP:2	不問	隣接したエリアの敵すべてに対して、自身の[CON]Bと対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、これに勝利すると、対象に[ヘイト]状 態を付与する。
《プラティナムシールド》	受動	汎用	腕	なし	自身	VP:4	盾・大盾	自身への魔法攻撃を無効化する。1シナリオに1回のみ使用可能
《サラブレッドウォーホース》	特殊	汎用	-	なし	自身	なし	不問	《チャリオット》で得た軍馬の能力を下記の通り変更する。 【HP】=50 【物理防御】=0 【魔法防御】=0 【IV】=20 前提として《チャリオット》を習得している必要がある。

ブラックナイト

昇格元クラス クラス特性	ナイト						MaxSL	効果
	前衛:自身への敵意を力に変える迎撃型							
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]		
能力値上昇	3	3	0	0	0	2		
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	
《テラーシンボル》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	自身に対する[ヘイト]状態を付与されている敵が戦闘エリア内に 存在している場合、自身の物理攻撃力+(SL×2)する。
《ネヴァークライ》	開幕	汎用	心	なし	自身	VP:3	不問	自身の【HP】が最大値の1/2以下の場合のみ使用可能。 自身の【HP】を最大値の1/2だけ回復する。
《ブラッドリアンガー》	補助行動	白兵	心	なし	自身	VP:1	白兵武器	(そのターン中に自身が受けた実ダメージの合計+2)を 直後の主行動で行う攻撃のダメージに加算する。
《ヴェンジェンスブレイド》	補助行動	白兵	腕	なし	自身	武器:2	白兵武器	直後の主行動で行う攻撃に、 自身への[ヘイト]を付与されている対象に対してのみ ダメージを+10する効果を得る。
《グランドストーム》	主行動	白兵	腕	隣接	特殊	武器:5	白兵武器	白兵攻撃を行う。この際、同一エリア内に存在する (SL+1)体までの敵を同時に攻撃できる。 またこの際、1点でも実ダメージが通った対象には スキル使用者に対する[ヘイト]を付与する。
《アトラクトゲイズ》	特殊	汎用	心	隣接	単体	なし	不問	自身がHPにダメージを及ぼそうとする攻撃を受けた際、 攻撃の処理終了後に、自身に攻撃を行ってきた者に対して [ヘイト]を付与する。 このスキルは任意で発動しない事も選択できる。

ソードマスター

昇格元クラス クラス特性	フェンサー							MaxSL	効果
	前衛:必殺の一撃を備える攻撃特化型 主に一刀フェンサー用								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
	3	1	3	1	0	0			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種		
《ダインスレイヴ》	特殊	白兵	心	なし	自身	VP:6	長剣or槍 orTEC斧	1	白兵攻撃を行う際、ダイスを振る前に使用を宣言する。 (つまり主行動および補助行動スキルと同時に使用できる) 行う白兵攻撃の射程が"あり"になる。加えて、 攻撃を行い、対象の防御点や受動行動によるダメージ軽減を 差し引いた後の『実ダメージ』を2倍にできる。 1戦闘に1回のみ使用可能。
《クラウ・ソラス》	特殊	白兵	心	なし	自身	VP:5	長剣or槍 orTEC斧	1	白兵攻撃を行う際、ダイスを振る前に使用を宣言する。 (つまり主行動および補助行動スキルと同時に使用できる) 行う白兵攻撃が聖属性の物理攻撃扱いになる。加えて、 攻撃を行い、対象の防御点や受動行動によるダメージ軽減を 差し引いた後の『実ダメージ』を2倍にできる。 1戦闘に1回のみ使用可能。
《レーヴァテイン》	特殊	白兵	心	なし	自身	VP:5	長剣or槍 orTEC斧	1	白兵攻撃を行う際、ダイスを振る前に使用を宣言する。 (つまり主行動および補助行動スキルと同時に使用できる) 行う白兵攻撃が火属性の物理攻撃扱いになる。加えて、 攻撃を行い、対象の防御点や受動行動によるダメージ軽減を 差し引いた後の『実ダメージ』を2倍にできる。 1戦闘に1回のみ使用可能。
《ムラサメ》	特殊	白兵	心	なし	自身	VP:5	長剣or槍 orTEC斧	1	白兵攻撃を行う際、ダイスを振る前に使用を宣言する。 (つまり主行動および補助行動スキルと同時に使用できる) 行う白兵攻撃が氷属性の物理攻撃扱いになる。加えて、 攻撃を行い、対象の防御点や受動行動によるダメージ軽減を 差し引いた後の『実ダメージ』を2倍にできる。 1戦闘に1回のみ使用可能。
《カラドボルグ》	特殊	白兵	心	なし	自身	VP:5	長剣or槍 orTEC斧	1	白兵攻撃を行う際、ダイスを振る前に使用を宣言する。 (つまり主行動および補助行動スキルと同時に使用できる) 行う白兵攻撃が雷属性の物理攻撃扱いになる。加えて、 攻撃を行い、対象の防御点や受動行動によるダメージ軽減を 差し引いた後の『実ダメージ』を2倍にできる。 1戦闘に1回のみ使用可能。
《ストームプリンガー》	特殊	白兵	心	なし	自身	VP:8	長剣or槍 orTEC斧	1	白兵攻撃を行う際、ダイスを振る前に使用を宣言する。 (つまり主行動および補助行動スキルと同時に使用できる) 行う白兵攻撃の対象が"1エリア"になる。加えて、 攻撃を行い、対象の防御点や受動行動によるダメージ軽減を 差し引いた後の『実ダメージ』を2倍にできる。 1戦闘に1回のみ使用可能。

ブレイドダンサー

昇格元クラス クラス特性	フェンサー							MaxSL	効果
	前衛:防御・追撃重視型 主に二刀フェンサー用								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
	1	1	4	2	0	0			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種		
《カデンツァ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	《アヴォイド》による攻撃回避に成功した場合、 ターン終了時に再行動する権利を得る。 2回以上回避に成功しても効果の重複は無い。
《アレグレット》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	[IV]に+5を得る。
《ヴィヴァーチェ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	このターンにおいて、まだ行動順が回ってきていない相手を攻撃 する場合、与えるダメージに+5を得る。
《シンフォニア》	開幕	汎用	脚	なし	自身	VP:1	TEC 長剣or槍	1	そのターン、自身の行動の権利を失うが、そのターン中、戦闘シ ーン内の誰かが攻撃を行った際、攻撃対象が自身と隣接したエ リアにいるならば、同一の目標に対して自身も攻撃を行う事がで きる。 この攻撃は通常攻撃扱いでダメージを算出するが、 追撃の起点となった攻撃が聖・火・氷・雷・魔 いずれかの属性を帯びていた場合、自身の攻撃も それと同じ属性の物理攻撃扱いとなる。
《ゲネラルパウゼ》	受動行動	汎用	腕	なし	自身	武器:5	TEC 長剣or槍	1	《デュアルエッジ》による二刀状態でのみ使用可能。 自身へのあらゆる攻撃を無効化する。 代償は装備中の2つの武器両方を消耗する事。 1戦闘に1回だけ使用可能。
《カプリッチオ》	特殊	汎用	脚	なし	自身	VP:1	不問	1	《アヴォイド》の判定を振り直す事ができる。 《アヴォイド》使用可能回数とVPは、回避判定1回ごとに 消費する。 1回の攻撃に対して、VPと《アヴォイド》使用回数が 続く限りは何回でも振りなおしてよい。

エグゼキューショナー

昇格元クラス クラス特性	パニッシャー						MaxSL	効果	
	中衛:BS付与と攻撃力を両立する万能攻撃型 鞭・長剣兼用								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	1	1	4	2	0	0			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《ソードウィッパー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	鞭 長剣	1	両手を使用し、鞭と長剣を同時に装備しておくようになる。ただし、通常攻撃においては攻撃力が合計されるわけではなく、『2つ装備した武器のどちらかを選んで使える』に過ぎない。
《タイトチョーク》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	鞭	5	鞭を用いた[腕拘束][脚拘束][口拘束]いずれかの付与に成功した際、(SL)D6の追加ダメージを与える。このダメージは一切の防御力が適用されない。
《ドゥームズデイ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	《パニッシュプラス》による攻撃に、補助行動も付加できるようになる。また、この際のダメージに+(MSL)を得る。
《ギロチンタスク》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	長剣	3	白兵攻撃を行う。この際、(対象の[腕拘束][脚拘束][口拘束]BSL合計)D6だけダメージを上乗せする。
《ヘヴンリリース》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:7-SL	鞭	3	白兵攻撃を行う。この際、(対象の[腕拘束][脚拘束][口拘束]BSL合計×2)D6だけダメージを上乗せする。ただし、対象の[腕拘束][脚拘束][口拘束]BSLはこの攻撃の処理が終了した直後、全て0となる。

アレスター

昇格元クラス クラス特性	パニッシャー						MaxSL	効果	
	中衛:BSの付与と弱体効果に特化した妨害型								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	0	0	4	2	2	0			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《マスターオブヘヴン》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	鞭	1	鞭を用いたあらゆる攻撃に+2D6を得る。
《マークオブギルティ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	鞭	1	鞭によるBS付与成功時、そのBSL上昇量を+1する。
《マルチバインド》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	鞭	1	《バインドスナップ》《アレストスナップ》および《ギャロツクスナップ》のいずれかを使用した攻撃の際、[口拘束][腕拘束][脚拘束]いずれかの効果を与えた際にさらにもうひとつ、別種の拘束をBSL+1する事ができる。
《インベシリティ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	鞭	3	鞭によるBS付与が成功した際、さらに追加で対象の魔法力に((MSL+SL)×2)の弱体効果を与える。
《インファーマティ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	鞭	3	鞭によるBS付与が成功した際、さらに追加で対象の魔法防御力に((MSL+SL)×2)の弱体効果を与える。

パンクラリスト

昇格元クラス クラス特性	モンク						MaxSL	効果	
	前衛:拳闘具による白兵戦特化型								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	4	4	0	0	0	0			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《ハイパータフネス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	[HP]+15を得る。
《インドミタビリティ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	[腕拘束][脚拘束][口拘束]《恐慌》[麻痺]に対する抵抗の判定の達成値に+4を得る。
《フェイタルアーツ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	種別:拳闘具の攻撃力に+4を得る。
《グラップルスター》	補助行動	白兵	-	なし	自身	VP:1	不問	1	直後の白兵攻撃に、1点でも実ダメージが通れば視界内の全ての敵に、自身への[ヘイト]を与える効果を付与する。
《ノックアウトブロウ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:6-SL	拳闘具	3	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(MSL)×6を得る。また、1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ対象の[悶絶]BSLを上昇させる。
《カタバルトボンバー》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	HP:10	拳闘具	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(MSL)×6を得る。なお、この攻撃に対して『受け』を行う事はできない。

タオシー

昇格元クラス クラス特性	モンク						MaxSL	効果	
	中衛:気の運用を重視した万能型								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	2	2	0	0	0	4			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《ハイブリッドスタンス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	(SL+1)個まで、《●●スタンス》系のスキルを一度の開幕行動で同時に使用し、維持できるようになる。
《ヒーリングスフィア》	補助行動	汎用	心	自身	単体	気:5	気	1	《ヒーリングタッチ》の効果範囲を味方全員に拡大する。
《ライジングセイリユウ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	気:7	気	1	《ドラゴンスタンス》発動中のみ使用可能。白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(MSL)×5を得る。また、この攻撃は対象の防御力を半減扱いとして実ダメージを算出する。
《ビャッコバイト》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	気:5	気	1	《タイガースタンス》発動中のみ使用可能。白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(MSL)D6を得る。また、1点でも実ダメージが通れば、(攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数+1)だけ対象の[麻痺]BSLを上昇させる。
《スザクフラッター》	主行動	白兵	腕	あり	単体	気:6	気	1	《フェニックススタンス》発動中のみ使用可能。射程"あり"の白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(MSL)×5を得る。この攻撃に対するダメージ軽減は魔法防御力で行う。
《ゲンブアーマー》	受動行動	汎用	腕	なし	自身	気:6	気	1	《アダマントスタンス》発動中のみ使用可能。(((WIL)B+(MSL)×2)を受け値に加えた『受け』を行う。

ガストラフェテス

昇格元クラス クラス特性	アーチャー						MaxSL	効果	
	中衛:射撃による単純火力特化型								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	3	0	4	1	0	0			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《ジャイアントキル》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	《ヒュージボディ》または《ギガントボディ》を習得しているモンスターに対して与えるダメージに(MSL*2)を得る。
《シールドパンツァー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	弓+盾を同時に装備できるようになる。(大盾は不可)
《ウィンドラスギア》	開幕	汎用	腕	なし	自身	VP:3	不問	1	開幕で《フルチャージ》を使用できる。 《フルチャージ》は別途習得している必要があり、《フルチャージ》使用の代償は別途消費する。
《ビッグクォーレル》	補助行動	射撃	腕	なし	自身	武器:3	弓	1	直後の主行動の攻撃のダメージに+10を得る。
《アローバラージ》	主行動	射撃	腕	あり	特殊	武器:6	弓	3	(SL+2)回の通常攻撃を行う。ただし、対象は敵全体の中から等確率でランダム選択とする。この対象には《ハイディング》などで隠れている者も含む。
《ゼロファイア》	主行動	射撃	腕	なし	単体	武器:10	弓	1	射撃攻撃を行う。この際、ダメージに+(MSL*5)を得る。

スナイパー

昇格元クラス クラス特性	アーチャー						MaxSL	効果	
	後衛:攻撃と妨害を両立する万能型								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	1	0	4	3	0	0			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《スナイプマスター》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	弓	1	弓によるBS付与成功時、そのBSL上昇量を+1する。
《サイトスコープ》	補助行動	射撃	腕	なし	自身	武器:2	弓	1	直後の主行動の攻撃に、《アヴォイド》等による回避行動を行えなくなる効果を付与する。
《ワンショットキル》	主行動	射撃	腕	あり	単体	武器:5	弓	1	《ハイディング》状態でのみ使用可能。 敵の物理防御を0として扱う攻撃を行う。 また、この際のダメージに+(MSL*3)を得る。
《スペルインターセプト》	受動行動	射撃	腕	あり	特殊	武器:4	弓	3	魔法攻撃に対してのみ使用可能。 10+攻撃者の【INT】B+攻撃の判定のダイスで1or6の目が出た数×2)を目標値として、【TEC】判定を行う。 また、この達成値に+(SL)を得る。 成功すると魔法を迎撃したとみなし、無効化する。 範囲攻撃なども1度の判定でまとめて無効化できる。 1ターンに(SL)回まで使用可能。
《インタラプトアロー》	特殊	汎用	腕	なし	単体	武器:4	弓	3	対象がスキル使用を宣言した時に割り込んで使用する。 スキルひとつを不発に終わらせる事ができる。 1セッションに(SL)回まで使用可能。
《カムフラージュ》	特殊	汎用	-	なし	自身	VP:1	不問	1	戦闘開始時に使用する。 《ハイディング》状態で戦闘を開始する事ができる。 《ハイディング》を習得している必要は無い)

アサシン

昇格元クラス クラス特性	スカウト						MaxSL	効果	
	中衛:潜伏状態からの攻撃特化型								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	1	0	4	3	0	0			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《シャドウウォーク》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	《ハイディング》状態からの攻撃が、常に射程"あり"になる。
《スコルピオヴェノム》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	自身が付与した[猛毒]によって与えるダメージに+(SL*3)を加える。
《タランチュラヴェノム》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	自身が付与した[麻痺]に対する抵抗判定の目標値を+(SL+1)する。
《ファントムボディ》	開幕	汎用	-	なし	自身	VP:2	不問	1	開幕行動で《ハイディング》を使用できる。
《ストリームペイン》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	武器:5-SL	短剣	3	白兵攻撃を行う。 この際、(対象の[猛毒][麻痺]BSL合計)D6だけダメージを上乗せする。
《ディーブブラック》	特殊	汎用	脚	なし	自身	なし	不問	1	《ハイディング》状態からの攻撃で敵を戦闘不能にした際、 《ハイディング》状態を維持する事ができる。

トレジャーハンター

昇格元クラス クラス特性	スカウト						MaxSL	効果	
	中衛:支援と妨害に特化した戦況操作型								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	0	0	3	3	2	0			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《フォアストール》	開幕	汎用	口	あり	1E17	VP:5	不問	1	使用したターン、対象者全員の行動が最速行動になる。
《オーディナリーフォース》	開幕	汎用	口	あり	1E17	VP:4	不問	1	バッドステータスを受ける事を一度だけキャンセルできる強化効果を付与する。
《ダンシングウェポン》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	TEC武器	3	自身が攻撃した対象に1点でもダメージが通れば、対象はダメージ算出以外のあらゆる判定に-(SL)ぶんのペナルティを、そのターンの間だけ受けるようになる。
《ファーマシスト》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	消耗品による回復量を増加する。 HP・VP回復ならば1.5倍になり、BSL回復は回復量+1される。
《エクスプローラー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	戦闘に関係しないあらゆる行為判定の達成値に+1を得る。
《トレジャースメル》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	未開封の宝箱や、所有権が人のものでない高額の商品が視界内にある場合、あらゆる行為判定の達成値に+2を得る。
《ニードルストライク》	補助行動	白兵射撃	腕	なし	自身	武器:1	TEC武器	1	直後の攻撃に、1点でもダメージが通れば、対象がターン開幕時に後発行動を宣言している場合においてそのターンにおける対象の主行動の権利を失わせる事ができるようになる効果を付与する。

ビーストマスター

昇格元クラス クラス特性	ティマー						MaxSL	効果	
	後衛:配下モンスター支配・強化特化型								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	0	0	0	2	3	3			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《デュアルサーヴァント》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	魔晶	1	配下モンスターを同時に2体まで顕現させておけるようになる。
《ハイファミリア》	常時	汎用	-	なし	特殊	なし	不問	1	配下モンスターに、自身の声を代理で発させる事ができるようになる。 ただし魔法を詠唱させるなどの事はできないので注意。
《ライオンハート》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	[悶絶][恐慌]に対する抵抗判定の達成値に+4を得る。
《パーディング》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	騎乗状態において、自身と乗騎の物理・魔法防御力が+3される。
《マツハラライダー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	騎乗状態において、自身と乗騎の[IV]が+7される。
《グランドダッシャー》	主行動	白兵	脚	あり	敵全体	武器:7-SL	白兵武器	3	敵陣を駆け抜けるように攻撃する技。 敵全体に対して、自身と乗騎それぞれが1回ずつ通常攻撃を行う。 騎乗状態でのみ使用可能。

アヴァタール

昇格元クラス クラス特性	ティマー						MaxSL	効果	
	中衛:配下モンスターと融合する自己強化型								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	3	0	0	0	3	0			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《ビーストフュージョン》	開幕	汎用	心	なし	単体	なし	なし	3	配下モンスターと自身を一時的に融合する秘技。 融合の対象となった配下モンスターは戦闘エリア内に顕現させている数には含めるが、主人と一時的に同一キャラクターとして扱う。(戦闘エリアの人数制限に対しては1人として扱わない) 自身は配下モンスターの保有しているスキルのうち、《ギガントボディ》と《アーマードエクイップ》を除く、タイミング:常時のスキル全てを一時的に得る。ただしそのSLは、配下モンスターの本来のSLと自身の《ビーストフュージョン》とを比べて、SLの低い方だけが適用される。 また、配下と自身が同名のスキルを持っている場合はどちらか高い方だけが適用される。(配下から持ってくるスキルは、《ビーストフュージョン》のSLが上限になるという点は変わらない) また、このスキルの効果中は、《●●フォーム》系のスキルを自身に使う事ができる。(《●●オーダー》系は自身には使用不可能) この効果は1戦闘が終了するまで持続する。 (自発的に解除する場合は任意のタイミングで行える)
《スキルインストール》	常時	汎用	-	なし	特殊	なし	不問	3	《ビーストフュージョン》時に、配下モンスターのスキルのうちタイミング:常時以外のスキルを(SL)個まで選択して使用可能になる。これらのスキルの代償にはデモナイトクリスタルの耐久を使う。 また、《レイドアタック》などのモンスター由来の主行動スキルによる攻撃を行う場合には、[STR]を関連能力値として扱い、そのダメージには+(《ビーストマスター》)のSL×2を得る。
《マジックインストール》	常時	汎用	-	なし	特殊	なし	不問	3	《ビーストフュージョン》時に、配下モンスターの魔法を(SL)個まで選択して使用可能になる。 これらの魔法の代償にはデモナイトクリスタルの耐久を使う。
《ワイルドブラッド》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	《ビーストフュージョン》時に、自身の[HP]と[VP]を融合する配下モンスターの[HP]と[VP]の半分だけ上乗せする事ができるようになる。 融合時には単純に[HP][VP]ともに最大値と現在値を加算し、解除時には消費を自身と配下で折半する。(ただし、現在値0にはならない)

メサイア

昇格元クラス クラス特性	ディヴァイン						MaxSL	効果	
	後衛:回復・支援特化型								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	0	0	0	0	4	4			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果
《ナイテングール》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	自身が何らかの[HP]回復行動を行った際、対象の全てのBSLを-1する効果が付随するようになる。これは魔法だけでなく、アイテムによる回復でも発動する。
《グレートセイヴァー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	味方が戦闘不能状態になった場合、後発行動扱いで再行動する権利を得るようになる。
《セイクリッドストール》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	1ターン中に複数の味方が戦闘不能になった場合も、自身の得られる再行動の権利は1回分のみとする。
《アーキビショップ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	BSL上昇の効果を受ける際、その上昇量を常に-1する。
《メシアライザー》	開幕	汎用	心	なし	自身	VP:4	不問	5	あらゆる聖唱術系魔法の代償を-1する。 (ただし、最低でも1は消費する。)
《セルヴェイション》	受動行動	汎用	心	あり	任意	VP:4	不問	1	そのターンの間、聖唱術系魔法によるHP回復を行う際、その回復量に+(SL+1)×5を加える。
									iシナリオに1回のみ使用可能。 あらゆるHPダメージを打ち消し無効化する。

セイント

昇格元クラス クラス特性	ディヴァイン							MaxSL	効果
	中衛: 聖属性攻撃を得意とする戦闘力重視型								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	2	2	0	0	2	2			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種		
《クルーシフィクション》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	5	《弱点: 聖》を持つ対象に与えるダメージが、攻撃手段を問わず常に+(SL×3)される。
《ホーリーフォース》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	自身が行う聖属性攻撃のダメージを常に+(SL×2)する。
《デヴォーション》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	あらゆるBSIに対する抵抗の達成値に+3を得る。
《ディヴァインクロス》	開幕	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	そのターンの間、特定の属性に対する防御力が+(SL+1)×5される。指定できる属性は、直前のターンに受けた攻撃に含まれていた属性の中から1つだけ選択する。
《ファナティズム》	補助行動	汎用	-	なし	自身	VP:2	不問	1	直後の主行動において、現在受けているバッドステータスの効果を全て無視して行動することができる。ただし、バッドステータスが解除されるわけではない。
《クルセイダー》	特殊	汎用	心	なし	自身	なし	不問	1	自身が行う攻撃の属性を聖属性に上書きする。この効果は任意で発動しない事も選択できる。

アークメイジ

昇格元クラス クラス特性	ウィザード							MaxSL	効果
	後衛: 魔法火力特化型								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	0	0	0	0	4	4			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種		
《ブレストフォース》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	あらゆる魔法攻撃のダメージを+(SL+1)×2する。
《トリスメギストス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	《メギストス》のダメージ増加係数が(SL×3)になる。
《エンチャンター》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	<バーニング・ウェポン><フリージング・ウェポン><スパーキング・ウェポン><フォース・ウェポン><ディヴァイン・ウェポン>のいずれかを使用した際、属性の付与だけでなく、自身の[Int]Bだけ攻撃力と受け値を上昇させる効果をも付与できるようになる。
《サプレッサー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	理魔術系魔法によるBS付与成功時、そのBSL上昇量を+1する。
《オーバーロード》	開幕	汎用	口	なし	自身	VP:3	魔法具	1	《リミットブレイク》の攻撃達成値増加倍率をそのターンの間、1.5倍から2倍に変化させる。
《フォースイグニッション》	開幕	汎用	口	なし	自身	VP:3	魔法具	1	開幕で《リミットブレイク》を使用できる。《リミットブレイク》は別途習得している必要があり、《リミットブレイク》使用の代償は別途消費する。
《コンセントレイション》	特殊	汎用	心	なし	自身	VP:2	不問	1	後発行動扱いの魔法を宣言後に、"後発行動をしようとしている者の行動権利を失わせる"系の効果のスキルを受けた際に使用する。 10+攻撃者の【TEC】B(魔法攻撃の場合は【INT】B)+ $(\text{攻撃の判定のダイスで}1\text{or}6\text{の目が出た数}\times 2)$ を目標値として、【WIL】判定を行う。これに成功すると、"行動権利を失わせる"効果を無効化する。

マジキャスター

昇格元クラス クラス特性	ウィザード							MaxSL	効果
	後衛: 属性上書き・対象拡大など魔法操作重視型								
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]			
能力値上昇	0	0	2	0	4	2			
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種		
《ストラクチャードスペル》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	あらゆる理魔術系魔法の代償を-1する。(ただし、最低でも1は消費する。)
《エレメンタルリライト》	補助行動	魔法	口	なし	自身	武器:2	魔法具	1	直後の主行動において自身が使用する魔法攻撃の属性を炎・氷・雷のいずれかに自由に変更できる。
《マジグスケージ》	補助行動	魔法	口	なし	自身	武器:5	魔法具	1	直後の主行動において自身が使用する魔法の効果範囲を『視界内に存在している者の中から任意選択(複数可)』に変更する。ただし攻撃魔法の場合、攻撃の達成値は(対象数×2)低下する。 なお、理魔術系以外の魔法はこのスキルの対象にする事はできない。
《リバースベクター》	受動行動	汎用	口	なし	自身	武器:7	魔法具	5	魔法攻撃を受けた際、10+攻撃者の【INT】B+(攻撃の判定のダイスで1or6の目が出た数×2)を目標値として、【INT】判定を行う。また、この達成値に+(SL)を得る。 成功すると魔法を反射したとみなし、攻撃してきた者へそのまま攻撃を跳ね返す。
《ファストキャスト》	特殊	魔法	口	なし	自身	VP:2	不問	1	後発行動扱いになる魔法を、本来の【IV】において発動する事ができるようになる。ただし、開幕から本来の【IV】までの間は、後発行動を行うための準備状態であるものとして扱う。(=後発行動妨害系スキルで妨害が可能である) この効果を適用するかどうかは任意選択してよい。
《オリジナルスペル》	特殊	汎用	-	なし	自身	なし	不問	5	戦闘に関係しない、いわゆる便利魔法を(SL)個まで自作することができる。自作した魔法はGMの許可を得て使用可能となる。(GMが一定でない環境の場合、代表GMの許可を得ること。また各GMが使用を却下した場合には使えない。このため、ルールに記載されている魔法と違って特殊な触媒が必要であるなどのフレイバー設定が好ましい)

イビルシャーマン

昇格元クラス クラス特性	ゴエティア									
	後衛:魔属性魔法攻撃および暗示重視型									
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]				
能力値上昇	0	0	0	2	4	2				
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果	
《ダークブレスリング》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	あらゆる邪妖術系魔法の代償を-1する。(ただし、最低でも1は消費する。)	
《レストリクション》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	邪妖術系魔法によるBS付与成功時、そのBSL上昇量を+1する。	
《カオスアルカナム》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	3	自身が行う魔属性攻撃のダメージを常に+(SL×2)する。	
《マリオネット》	開幕	汎用	□	あり	単体	VP:1	不問	3	[恐慌][催淫][暴走]いずれかの状態にある対象と[WIL]による対抗判定を行う。この際、自身の達成値には+(SL)を得る。これに勝利すると、そのターンの間、対象を自身の命令に服従させる事ができる。	
《オーバーブラック》	補助行動	魔法	□	なし	自身	武器:1	魔法具	1	直後の主行動において自身が使用する魔法攻撃の属性を魔属性に変更する。	
《スペルアブソープ》	受動行動	汎用	□	なし	自身	武器:7	魔法具	5	魔法攻撃を受けた際、10+攻撃者の[Int]B+(攻撃の判定のダイスで1or6の目が出た数×2)を目標値として、[INT]判定を行う。また、この達成値に+(SL)を得る。 成功すると魔法を無効化し、さらに無効化した魔法のダメージ-10だけ、自身の[VP]を回復する。	

ダークロード

昇格元クラス クラス特性	ゴエティア									
	中衛:特殊攻撃および弱体効果重視型									
	[STR]	[CON]	[TEC]	[LUC]	[INT]	[WIL]				
能力値上昇	0	0	2	0	4	2				
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	武器種	MaxSL	効果	
《ヘルズオーラ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	《ダークネスオーラ》発動時、攻撃力だけでなく物理防御力も同様に低下させる弱体効果を伴うようになる。	
《エグザイルオーラ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	《ダークネスオーラ》の効果で、白兵攻撃だけでなく射撃攻撃・魔法攻撃をしてきた者にも適用されるようになる。	
《エリミネイター》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	5	何らかの弱体効果を受けている対象に対して与えるダメージが常に+(SL×3)されるようになる。	
《オーバーヒート》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	不問	1	《ヒートアップ》および《ハンゴドマン》による攻撃力上昇係数が(BSL×3)に上昇する。	
《ヴァイタルイーター》	補助行動	汎用	心	なし	自身	VP:2	不問	1	与えたダメージの1/10だけ自身のVPを回復する効果を自身が行う主行動の攻撃に付与する。 主行動の攻撃は武器・魔法いずれでも可。	

武器									
武器名称	武器種	持手	使用能力値	攻撃力	受け値	魔法力	耐久	通常価格	解説
素手	拳闘具	両手	【STR】	0	0	-	40	非売品	何も持たずに素手で殴った場合。
スパイクグラブ	拳闘具	両手	【STR】	5	4	-	40	50	指の付け根部分を金属で補強した指抜き手袋。
バグナウ	拳闘具	両手	【STR】	7	4	-	40	120	小さな鉤爪を備えた手甲。
ガントレット	拳闘具	両手	【STR】	6	5	-	40	150	分厚い装甲を持つ手甲。
ルーンガントレット	拳闘具	両手	【STR】	6	5	3	40	350	魔力を増幅する宝珠を埋め込んだ手甲。
闘神の戦手袋	拳闘具	両手	【STR】	2	2	-	40	非売品(UC)	戦いに明け暮れた拳闘士の、勝利への執念が宿った手袋。素手同様(ナチュラルウェポン)による強化の対象になる。
守護手甲	拳闘具	両手	【STR】	5	9	-	40	非売品(UC)	幅広の構造を持つ大型のガントレット。非常に硬い鉱石で作られ、攻撃よりも防御に真価を発揮する。
金剛鋼拳	拳闘具	両手	【STR】	8	7	-	40	非売品(UC)	ほとんど無骨な鉄塊同然の、分厚く巨大な籠手。
ダガー	短剣	片手	【TEC】	4	3	-	40	60	刃渡り20cm程度の大型ナイフ。
カタール	短剣	片手	【TEC】	3	4	-	40	70	籠手と一体化した短剣。
スティレット	短剣	片手	【TEC】	6	1	-	30	60	針のような細い刃を持つ短剣。
ルーンダガー	短剣	片手	【TEC】	4	3	3	40	250	魔法具としての機能を兼ね備えた儀式用の短剣。
ブラックエッジ	短剣	片手	【TEC】	6	5	-	40	非売品(UC)	光を全く反射しない黒塗りの刃の短剣。《ハイディング》状態からの攻撃力に+4を得る。
百獣王の牙	短剣	片手	【TEC】	5	4	3	40	非売品(UC)	百獣を従える獣の王の牙を削った短剣。同一エリアにいる配下モンスターのあらゆる判定に+1を与える。
ロングソード	長剣	片手	【STR】	5	4	-	40	150	最も一般的に使われている鉄製の長剣。
ルーンブランド	長剣	片手	【STR】	5	4	2	40	350	魔法具としての機能を兼ね備えた儀式用の剣。
ディフェンダー	長剣	片手	【STR】	4	5	-	40	200	大ぶりの護拳を備えた剣。
アイスブランド	長剣	片手	【STR】	7	6	4	40	非売品(UC)	斬りつけたものを凍てつかせる魔法の剣。氷属性の物理攻撃として扱う。
ヴァージニアソード	長剣	片手	【STR】	7	6	4	40	非売品(UC)	天人の加護を得た清廉潔白の象徴たる魔法の剣。攻撃対象のパンデットLvがそのまま追加ダメージとして加算される。
一生異性に縁がなくなる呪いの剣	長剣	片手	【STR】	6	7	-	40	非売品(UC)	一生異性に縁がなくなる呪いの剣。装備中は男性用スキルが使用不能になる。女性装備不可。
白光の聖剣	長剣	片手	【STR】	11	9	6	40	非売品(R)	天人の加護を得た、白く淡い光を放つ聖なる剣。聖属性の物理攻撃として扱う。
ショートソード	長剣	片手	【TEC】	4	4	-	40	100	取り回ししやすい刃渡り50cmほどの小型の剣。
ソードブレイカー	長剣	片手	【TEC】	3	5	-	40	110	峰が楯状になった、剣を受け止めるための剣。
サーベル	長剣	片手	【TEC】	5	3	-	40	120	切れ味鋭い細身の片刃。
ルーンサーベル	長剣	片手	【TEC】	5	3	3	40	300	魔法具としての機能を兼ね備えた儀式用の片刃。
サムライソード	長剣	両手	【TEC】	9	4	-	40	180	切れ味鋭い、両手持ち用の東国製の片刃。
エストック	長剣	両手	【TEC】	9	2	-	30	140	太い針のような刃を持つ両手持ちの刺突剣。
レイピア	長剣	片手	【TEC】	6	6	-	20	240	鋭い切れ味を誇る、高価な細身の剣。
ブラックノワール	長剣	片手	【TEC】	8	8	5	20	非売品(UC)	黒薔薇模様の飾りがついた魔法のレイピア。魔属性の物理攻撃として扱う。
魔娼のレイピア	長剣	片手	【TEC】	9	8	6	20	非売品(UC)	護拳と鏢に淫魔の像があしらわれたレイピア。装備中は常時[催淫]BSL+1する。男性装備不可。
右翼鋭剣	長剣	片手	【TEC】	7	3	-	30	非売品(UC)	古式の二刀剣術で使われていたとされる順手用の剣。《クロススラッシュ》の攻撃力に+2を得る。
左翼護剣	長剣	片手	【TEC】	4	6	-	30	非売品(UC)	古式の二刀剣術で使われていたとされる逆手用の剣。《クロスバリエ》の受け値に+2を得る。
鬼哭刀	長剣	両手	【TEC】	11	6	-	40	非売品(UC)	鬼の嫌う鉱石を素材とした東国風の刀。種族クラスが『バルバロス』のモンスターに対して与えるダメージに+4を得る。
名刀武尊	長剣	両手	【TEC】	14	9	-	40	非売品(R)	素晴らしい切れ味と硬度を併せ持ち、刃の煌めきは神聖な静謐さすら感じさせる見事な名刀。「ほかか」と読む。
魔剣・煉獄のカイン	長剣	片手	【TEC】	15	10	9	40	非売品(UR)	炎の魔力を宿した、二刀一組の兄弟剣の片割れ。やや刃渡りが長く、主として攻撃用に造られている。《クロススラッシュ》の攻撃力に+3を得る。また、火属性の物理攻撃として扱う。
魔剣・絶電のアベル	長剣	片手	【TEC】	11	14	9	40	非売品(UR)	氷の魔力を宿した、二刀一組の兄弟剣の片割れ。やや刃渡りが短く、主として防御用に造られている。《クロスバリエ》の受け値に+3を得る。氷属性の物理攻撃として扱う。
バスタードソード	大剣	両手	【STR】	9	4	-	40	150	長い刃と柄を持つ大ぶりの剣。
ツヴァイヘンデル	大剣	両手	【STR】	10	3	-	40	180	長大な鈍のような形状をした片刃の両手剣。
クレイモア	大剣	両手	【STR】	11	4	-	30	220	まっすぐで幅広の刃を持つ、身の丈ほどもある大剣。
ルーンバスタード	大剣	両手	【STR】	9	4	3	40	350	魔法具としての機能を兼ね備えた儀式用の大剣。
アルギュロスソード	大剣	両手	【STR】	11	6	5	40	非売品(UC)	聖なる白銀色の淡い輝きを放つ魔法の大剣。聖属性の物理攻撃として扱う。
淫魔の大剣	大剣	両手	【STR】	12	7	6	40	非売品(UC)	禍々しい意匠の呪いの大剣。装備中は常時[催淫]BSL+1する。男性装備不可。
ジャイアントバスター	大剣	両手	【STR】	15	6	-	40	非売品(R)	巨大生物を打ち倒すために作られた大剣。対象が《ヒュージボディ》または《ギガントボディ》を習得している場合、与えるダメージが+5される。
キャリブルヌス・ヘビィメタル	大剣	両手	【STR】	18	9	-	40	非売品(UR)	全長3m近くにも及ぶ、あまりにも長大な聖なる剣。聖属性の物理攻撃として扱う。
ジャベリン	槍	片手	【TEC】	4	4	-	40	70	片手で扱える1メートルほどの短槍。
ツインランサー	槍	片手	【TEC】	5	3	-	40	100	柄の前後に刃を備えた特殊な剣槍。
ルーンランサー	槍	片手	【TEC】	5	3	3	40	300	魔法具としての機能を兼ね備えた儀式用の剣槍。
デュアルヘッドスピア(両手)	槍	両手	【TEC】	8	4	-	50	200	柄の前後に刃を備えた、長さ2mほどの槍。開幕行動で、デュアルヘッドスピア(片手)×2に分解する事ができる。この際、耐久値は単純に折半する。
デュアルヘッドスピア(片手)	槍	片手	【TEC】	4	4	-	25	-	デュアルヘッドスピアを分解し、長さ1mほどの二本一組の短槍にした状態。開幕行動で、この武器2つを合体させてデュアルヘッドスピア(両手)にする事ができる。この際、耐久値は2本のを単純に合計する。
風鳴りの剣槍	槍	片手	【TEC】	7	5	4	40	非売品(UC)	鋭い風鳴り音を伴って振られる、非常に軽量の魔力を含んだ金属で鍛えられた剣槍。
轟雷槍	槍	片手	【TEC】	7	6	3	40	非売品(UC)	雷の力が込められた魔法石が刀身に仕込まれた槍。雷属性物理攻撃として扱う。
地天一対槍	槍	両手	【TEC】	13	7	-	50	非売品(R)	翼を模した双牙と、山を模した三叉の刃がそれぞれ柄の前後に備えられた意匠の名槍。開幕行動で、天翼槍と地山槍に分解できる。この際、耐久値は単純に折半する。
天翼槍	槍	片手	【TEC】	9	3	-	25	-	地天一対槍の片割れで、主に順手に持つ攻撃用。翼を模した双牙状の刃は、刺突にも斬撃にも適する。開幕行動で、地山槍と合体させて地天一対槍にする事ができる。この際、耐久値は2本のを単純に合計する。
地山槍	槍	片手	【TEC】	4	8	-	25	-	地天一対槍の片割れで、主に逆手に持つ防御用。山脈を模した三叉の刃は、武器を絡め取るのに適する。開幕行動で、天翼槍と合体させて地天一対槍にする事ができる。この際、耐久値は2本のを単純に合計する。
ショートランス	槍	片手	【STR】	4	4	-	40	80	円錐状の刺突部を持つ片手用の槍。
ピラム	槍	片手	【STR】	5	3	-	40	100	投擲にも適した、片手用の重槍。

ルーンランス	槍	片手	【STR】	4	4	3	40	300	魔法具としての機能を兼ね備えた儀式用の騎槍。
クルセイドランス	槍	片手	【STR】	7	6	3	40	非売品 (UC)	先端が十字架状になった聖なる槍。聖属性の物理攻撃として扱う。
赤黒の魔槍	槍	片手	【STR】	8	5	-	40	非売品 (UC)	毒々しい色を持ち、禍々しい瘴気を放つ槍。攻撃時のダイスでゾロ目が発生した場合、自身の[暴走]BSLを+1する。女性装備不可。
ロングスピア	槍	両手	【STR】	8	5	-	40	150	広く普及している長さ1.5~2m程度の槍。
ルーンスピア	槍	両手	【STR】	8	5	3	40	350	魔法具としての機能を兼ね備えた儀式用の槍。
ブレイズスピア	槍	両手	【STR】	10	7	4	40	非売品 (UC)	穂先に灼熱の炎を纏った魔法の槍。火属性の物理攻撃として扱う。
太くて硬い男の槍	槍	両手	【STR】	12	7	-	60	非売品 (R)	素晴らしい強度を誇り、飾り気なく黒光りする剛槍。男性専用。
ドラグイーター	槍	両手	【STR】	13	8	-	40	非売品 (R)	古の魔竜を屠ったと言われる伝説的な名槍。種族クラスが『ドラゴン』のモンスターに対して与えるダメージに+5を得る。
ランパーアックス	斧	両手	【STR】	8	2	-	20	50	樹の伐採作業なども使用する片刃の斧。
ハルバード	斧	両手	【STR】	9	4	-	40	180	長い柄に両刃の斧と穂先を取り付けた万能の武器。
ヘビアックス	斧	両手	【STR】	10	3	-	40	160	重量のある片刃を持つ、戦闘用の斧。
ルーンハルバード	斧	両手	【STR】	9	4	3	40	400	魔法具としての機能を兼ね備えた儀式用の長柄斧。
サンダリングロー	斧	両手	【STR】	11	6	5	40	非売品 (UC)	刃から稲光が進る魔法の斧。雷属性の物理攻撃として扱う。
蛮王の戦斧	斧	両手	【STR】	10	4	-	40	非売品 (UC)	略奪と凌辱に明け暮れた蛮族の王の由来の斧。陵辱攻撃によるVPダメージに+2を得る。
タイタンズアックス	斧	両手	【STR】	14	5	-	40	非売品 (R)	並の人間には持ち上げられない巨大な斧。
カオステリター	斧	両手	【STR】	18	8	-	40	非売品 (UR)	混沌を砕き秩序をもたらす、力ある英雄の聖斧。聖属性の物理攻撃として扱う。
サイズ	斧	両手	【TEC】	10	3	-	40	160	戦闘用に刃の角度が調整された大鎌。
ハルバードサイズ	斧	両手	【TEC】	9	4	-	40	180	斧刃の代わりに鎌の刃を取り付けたハルバード。
ウイングドサイズ	斧	両手	【TEC】	11	5	4	40	非売品 (UC)	微弱な魔力を帯びた、翼状の装飾が施された鎌。装備中は[IV]+2を得る。
デスサイズ	斧	両手	【TEC】	9	4	-	40	非売品 (UC)	圧倒的な切れ味を誇る逸品の鎌。装備中は《クリティカルエッジ》SL+1として扱う。(該当スキルを未習得の者にも適用される)
アポカリプスの聖鎌	斧	両手	【TEC】	15	4	-	40	非売品 (R)	浄化と終末を意味する銘を与えられた聖なる大鎌。聖属性の物理攻撃として扱う。
レザーウィップ	鞭	両手	【TEC】	4	-	-	40	100	動物の皮を用いた鞭。
アイヴィウィップ	鞭	両手	【TEC】	5	-	-	20	120	いばらのようなトゲを持ち、殺傷力を高めた鞭。
チェインウィップ	鞭	両手	【TEC】	5	-	-	40	200	細い鎖を繋げて鞭状にした武器。
アルラウネビュート	鞭	両手	【TEC】	4	-	3	30	350	魔性を秘めた草の蔓を編んで作られた、魔力を持つ鞭。
暴君の調教鞭	鞭	両手	【TEC】	7	-	-	40	非売品 (UC)	伝説に謳われる暴君が古代に奴隷を打っていたという鞭。パニッシャースキルによる攻撃のダメージにはさらに+3を得る。
アナコンダウィップ	鞭	両手	【TEC】	6	-	-	40	非売品 (UC)	天性の狩人たる毒蛇のように、毒をもって敵を追う魔法の鞭。攻撃の際にゾロ目が出た場合、ダメージが通れば攻撃対象を[猛毒]BSL+2する効果を得る。
チェインドソード	鞭	両手	【TEC】	6	4	-	40	非売品 (UC)	一見するとただの剣なのだが、刃が鋼糸や鎖で接続されており、斬りつけるだけでなく、鞭としても使用できる特殊な武器。鞭とTEC長剣のスキル、どちらも使用できる。マスターリーとしては《ウィップマスターリー》だけが適用される。
ナインロッドスピア	鞭	両手	【TEC】	7	3	-	40	非売品 (UC)	鎖で接続された9つの節から成る柄を持つ槍。鞭とTEC長剣のスキル、どちらも使用できる。マスターリーとしては《ウィップマスターリー》だけが適用される。
ヘヴンズクラッパー	鞭	両手	【TEC】	10	-	5	40	非売品 (R)	打たれた者に楽園を味わわせると言われる鞭。この鞭を用いた攻撃でバッドステータスを付与する際、そのBSLをさらに+1する。
ショートボウ	弓	両手	【TEC】	7	-	-	50	100	狩猟にも用いられる小型の弓。
ロングボウ	弓	両手	【TEC】	8	-	-	40	120	純粋な戦闘用に作られた大型の弓。
クロスボウ	弓	両手	【TEC】	10	-	-	30	150	発射と弦巻き上げの機構を備えた機械式の弓。
トネリコボウ	弓	両手	【TEC】	7	-	3	40	350	魔力を秘めた木材で作られた小型の弓。
エルフィンボウ	弓	両手	【TEC】	9	-	4	40	非売品 (UC)	森に住まう妖精たちが使うと言われる軽量の魔法の弓。装備中は[IV]+3を得る。
光の弓	弓	両手	【TEC】	9	-	4	40	非売品 (UC)	弦を引くと光の矢を生成する魔法の弓。聖属性の物理攻撃として扱う。
ギアードクロスボウ	弓	両手	【TEC】	12	-	-	30	非売品 (UC)	機械仕掛けの照準装置を備えたクロスボウ。この武器を使用した攻撃に対する回避行動の目標値を+2する。
アイアンメイス	鎚	片手	【STR】	4	4	-	40	100	握り拳ほどの鉄の打撃部を備えた鎚。
ウォーハンマー	鎚	片手	【STR】	6	2	-	40	120	戦闘用に重量バランスが調整された金鎚。
ルビーメイス	鎚	片手	【STR】	4	4	3	40	300	魔力の込められた小さな宝石をあしらった鎚矛。
メイジマッシャー	鎚	片手	【STR】	7	4	-	40	非売品 (UC)	邪悪な魔法使いを滅するための裁きの鎚。(攻撃対象の魔法系マスターリースキレベル×2)を与えるダメージに追加する。
ヴォルカノン	鎚	片手	【STR】	8	3	3	40	非売品 (UC)	常に微熱を帯び、持ち主の意志に呼応して発熱する鎚。火属性の物理攻撃として扱う。
グリーヴドロザリオ	鎚	片手	【STR】	10	5	7	40	非売品 (R)	先端が聖印を模って作られた、聖なる鎚矛。聖属性の物理攻撃として扱う。
メイジスタッフ	魔法具	両手	【STR】	3	3	5	40	250	魔術師が一般的に術の補助用に用いる杖。
ポールアームスタッフ	魔法具	両手	【STR】	4	4	5	25	350	先端に刃や刺を備え護身用武器としての機能を兼ねた杖。
クリスタルロッド	魔法具	両手	【STR】	4	3	7	40	非売品 (UC)	魔力を増幅する水晶が使用された魔法の杖。理魔術に分類される魔法の代償を-1する。
ドミニオンスタッフ	魔法具	両手	【STR】	4	3	7	40	非売品 (UC)	天人を模った飾りのあしらわれた魔法の杖。聖唱術に分類される魔法の代償を-1する。
ギロチンポール	魔法具	両手	【STR】	8	4	6	40	非売品 (UC)	処刑具を応用した、無数のトゲや刃を備える残忍な杖。
情欲の魔杖	魔法具	両手	【STR】	4	4	8	40	非売品 (UC)	漆黒の宝玉をあしらった魔の杖。判定でゾロ目が出ると、自身を[催淫]or[暴走]BSL+1する。
スペルブック	魔法具	両手	【STR】	1	2	4	50	250	さまざまな魔術の理を記した書物。
板金補強スペルブック	魔法具	両手	【STR】	4	2	4	50	300	殴るのに使えない事もない。
ネクロノミコン	魔法具	両手	【STR】	2	3	6	50	非売品 (UC)	邪悪な魔術の奥義が記された外法の魔術書。邪妖術に分類される魔法の代償を-1する。
地の底深き盟約の書	魔法具	両手	【STR】	3	3	7	50	非売品 (UC)	魔人との邪悪な盟約を証する外法の魔術書。判定でゾロ目が出ると、自身を[催淫]or[暴走]BSL+1する。
シールド	盾	片手	【CON】	-	4	-	30	70	取り回ししやすい小型の盾。
ラージシールド	大盾	片手	【CON】	-	5	-	40	250	どっしりと構える大型の盾。
ミラーリフレックス	盾	片手	【CON】	-	6	-	40	非売品 (UC)	魔を弾く、水鏡のように美しい表面を持つ魔法の盾。魔法攻撃に対して受けを行った場合、ダメージを-5する。
不動の防盾	大盾	片手	【CON】	-	7	-	40	非売品 (UC)	決して退かぬ守将のための大盾。強制的なエリア移動の効果を受け付けなくなる。
誘いの盾	盾	片手	【CON】	-	6	-	30	非売品 (UC)	表面に扇情的な裸婦が描かれた盾。この盾で受動行動を行った場合、攻撃してきた者を装備者への[誘惑]状態にする。男性装備不可。

防具

防具名称	男	女	双	娘	防具種	物理 防御	魔法 防御	耐久	通常価格	解説
クロス	○	○	○	○	軽衣	3	3	5	20	ごく普通の服。
キルテッドクロス	○	○	○	○	軽衣	5	3	8	100	綿を織り込み多少丈夫に作られた、旅人用の服。
ソフトレザージャケット	○	○	○	○	軽衣	5	3	10	120	薄いなめし革製の上衣。
ブラックスーツ	×	○	○	×	軽衣	6	6	8	250	肌にぴったりと合う、弾力のある黒装束。 装備中は運動関係の【TEC】判定に+1を得る。
ウンディーネ	×	○	○	×	軽衣	4	8	8	200	水中での動きを補助する魔法のかかった水着。 着用中は水中でのペナルティを無視する。
スリングショット	×	○	○	×	軽衣	4	8	8	500	水中での動きを補助する魔法のかかったきわどい水着。 着用中は水中でのペナルティを無視する。 また《モラルアップ》の効果に+1を得る。
エンジェリックレオタード	×	○	○	×	軽衣	10	10	12	非売品 (UC)	天人の加護を得たレオタード状の防護衣服。
被虐の闘衣	×	○	○	○	軽衣	7	7	12	非売品 (UC)	延々と罵られる闘奴のため作られたと言われる鎧。 人間あるいはモンスターからの、行動手番を消費した攻撃でダメージを受けた直後、戦闘不能になっていなければ、自身の【VP】を1回復する。
シェルホルター	×	○	○	×	軽衣	6	10	10	非売品 (UC)	水中での動きを補助する魔法のかかった貝殻ブラ。 着用中は水中でのペナルティを無視する。 また《モラルアップ》の効果に+1を得る。
ダンシングフェアリー	×	○	○	○	軽衣	8	16	8	非売品 (R)	露出度の高い踊り子衣装に、金糸や宝石の欠片を散りばめた極薄の羽衣がセットになったもの。 着用中は《アヴォイド》《プリंक》の達成値に+1する。 また《モラルアップ》の効果に+1を得る。
ハードレザー	○	○	○	○	軽鎧	7	7	15	250	革製の軽量な鎧。
ピンポイントアーマー	○	○	○	○	軽鎧	9	4	10	150	左胸と両肩だけを保護する部分鎧。
プレストプレート	○	○	○	○	軽鎧	10	7	15	350	青銅や白銅、鉄などでできた胸当て。
ミニスカアーマー	×	○	○	○	軽鎧	10	8	8	250	ミニスカートとニーソックスがセットになった胸当て。
ビキニアーマー	×	○	○	×	軽鎧	12	8	8	300	ビキニ状の衣服に肩当てと腰当てを合わせた物。
ハイレグアーマー	×	○	○	×	軽鎧	10	10	8	300	体の動きを妨げず、上半身から腰回りを守る鎧。
ミスリルプレスト	○	○	○	○	軽鎧	12	12	15	非売品 (UC)	非常に軽量な、神秘的な銀色の金属でできた胸当て。
サクキュバスメイル	×	○	○	×	軽鎧	14	12	8	非売品 (UC)	魔人の強力な加護を得た、マイクロビキニ状の鎧。 着用中は常時、最低でも「催眠」BSLが1になる。
美闘姫の鎧	×	○	○	×	軽鎧	14	14	10	非売品 (R)	かつて多くの民に信奉され注目を浴びていたという、美しい戦姫のための、豪華な装飾つきのビキニアーマー。 着用中は毎ターン自動的に《テンペテーション》の効果が発動する。
チェインメイル	○	×	×	○	重鎧	10	5	15	300	鎖かたびら。
シルバーチェイン	○	×	×	○	重鎧	10	10	15	600	要所に銀の輪を用いた鎖かたびら。
ライトプレートメイル	○	○	○	○	重鎧	12	8	20	500	部分的にパーツを省略した板金鎧。
ヘビィプレートメイル	○	×	×	×	重鎧	14	8	25	700	全身を守る本格的な金属鎧。
ドレスアーマー	×	○	○	○	重鎧	15	12	10	700	豪華な宝飾を随所に散りばめた美麗な鎧。
パラディエンヌメイル	×	○	○	○	重鎧	16	15	12	1000	武と清廉と美の象徴たる女聖騎士のための鎧。
ルーンプレートメイル	○	×	×	×	重鎧	14	14	20	非売品 (UC)	防御魔法の紋が随所に装飾された全身鎧。
アルギュロスメイル	○	○	○	○	重鎧	14	16	12	非売品 (UC)	白銀色に美しく輝く、比較的軽量な金属鎧。 聖属性攻撃の最終的なダメージを半減する。
シュヴァルツリッター	○	×	×	○	重鎧	16	12	25	非売品 (UC)	随所にねじくれた突起を持つ、禍々しい漆黒の甲冑。 魔属性攻撃の最終的なダメージを半減する。
ブラックパラディエンヌ	×	○	○	○	重鎧	18	14	10	非売品 (UC)	胸から腰回りまではマイクロビキニ状の鎧が、腕と足は漆黒の重装甲が護る、悪を体現したかのような女性騎士のための鎧。
覇王の鎧	○	×	×	×	重鎧	18	14	25	非売品 (R)	覇者としての威厳が備わる荘厳で重厚な鎧。
ウィザードローブ	○	○	○	○	魔装衣	3	6	10	200	簡易的な魔術防御を施したローブ。
プロテクトローブ	○	○	○	○	魔装衣	6	7	10	400	微弱な防御の魔力を生む石をあしらった肩当て付きのローブ。
ウィッチビスチェ	×	○	○	○	魔装衣	6	10	5	200	首から肩までが完全に露出した魔女の衣服。
主天の法衣	○	○	○	○	魔装衣	8	12	12	非売品 (UC)	天人の加護を得た聖なる魔法の法衣。 魔属性攻撃の最終的なダメージを半減する。
縛鎖の法衣	○	○	○	○	魔装衣	11	12	12	非売品 (UC)	随所に動きを縛る鎖の装飾が施してある衣。 不自由を強いられるが、そのぶん高い防御力を持つ。 直前のターンに使った魔法・スキルが使えなくなる。
ディヴァインドレス	×	○	○	○	魔装衣	8	16	8	非売品 (UC)	天人の加護を得た、清楚な意匠だが丈は短めのドレス。
シュヴァルトドレス	×	○	○	○	魔装衣	8	16	8	非売品 (UC)	魔人の加護を得た、露出が多めのドレス。

消耗品			
アイテム名称	タイミング	価格	解説
ヒーリングポーション	主行動	50	HPを4D6回復する。
解毒錠	補助行動	20	[猛毒][麻痺]BSLを-1する。
高級解毒薬	主行動	50	[猛毒][麻痺]BSLを-2する。
沈静錠	補助行動	20	[催淫][暴走][誘惑]BSLを-1する。
高級沈静薬	主行動	50	[催淫][暴走][誘惑]BSLを-2する。
鎮心錠	補助行動	20	[悶絶][恐慌][ヘイト]BSLを-1する。
高級鎮心薬	主行動	50	[悶絶][恐慌][ヘイト]BSLを-2する。
トランスポーション	主行動	200	24時間の間、性別を変更する。 変更可能な性別は、魔法<トランス・セルフ>と同様。
復元粉	主行動	200	武器の耐久を回復する。 回復量は一般武器なら40、UCなら20、Rなら10、URなら5。
デモナイトクリスタル	特殊	100	配下モンスターを封じこめておける魔法のクリスタル。 耐久値は40として扱い、タイムスキルの代償となる。 また装備する必要なく、所持していればいつでも使用できる。 1つにつき1匹、意のままに出し入れが可能。 モンスターを激しく使役するほどに消耗していくが、 修復は不可能なので、必要に応じて定期的に 新しいものを買う必要がある。
パワーストーン	特殊	100	魔法力を込めた石。 一見すると宝石のようで、さまざまな色合いのものがある。 耐久値は40として扱い、魔法を使う際の代償となる。 また装備する必要なく、所持していればいつでも使用できる。 ただし魔法具としては扱わず、魔力のプラス補正も無い。 修復は不可能なので、必要に応じて定期的に 新しいものを買う必要がある。

その他のアイテム			
アイテム名称	価格	解説	
バックパック	40	布もしくは皮で作られた背負い袋。畳んで収納する事はできない。	
ナップザック	10	布で作られた、手持ちもしくは肩に担いで保持するタイプの小型の袋。 使用しない場合は畳んで収納でき、場所を取らない。	
毛布	20	文字通りに毛布。	
寝袋	40	体をすっぽりと覆う寝袋。野宿に最適。	
テント	100	人一人寝られる場所を確保するテント。持ち運びにはバックパックを要する。	
火打ち石	10	打ち合わせて火を起こす、石と打ち金のセット。	
10mロープ	20	麻布をより合わせた頑丈な細いロープ。 価格は10mごとの物であり、もっと長いものや短いものも作れる。	
10mワイヤー	40	目に見えないほど細い鋼糸。 価格は10mごとの物であり、もっと長いものや短いものも作れる。	
フック	15	ロープやワイヤーの先に結び付ける事でさまざまな応用が可能なフック。	
鈴	5	文字通り鈴。	
万能ナイフ	20	戦闘には使用できない、雑多な作業に使用する生活用ナイフ。	
水筒	10	煮固めた革で作った水筒。容量は500cc程度。	
小瓶	10	50cc程度の小さなガラス瓶。中身は別途入手する必要がある。	
たいまつ	1	使い捨てのたいまつ。松脂を染み込ませた布を撒いた木材が一般的。	
ランタン	40	油を燃料とする携帯式のランプ。	
ランタンの油	5	小瓶に入る程度の量の油の価格。5回は使える。	
手鏡	40	小さい鏡。身だしなみ用以外にも、視界確保用の道具として使用もできる。	
簡易工具セット	100	小型ののこぎりやハンマー、釘などのセット。	
簡易調理器具セット	100	包丁、まな板、鍋、フライパン、食器のセット。	
麻紙	1	麻から漉いて作った一般的な紙。価格は一枚あたりのもの。	
羊皮紙	10	羊の皮から作った、王侯貴族の書簡にも使われる高級な紙。価格は一枚あたりのもの。	
筆記具	10	羽ペンとインクのセット。	
防寒着	40	寒さをしのぐパフコート。	
水着	40	濡れても透けない不思議な素材の衣服。 防具のものと違って魔法はかかっていない。	
礼服	500	男性用の礼服や、女性用のシンプルなドレス。	
高級ドレス	2000	煌びやかなドレス。価格はまだ良心的な部類であり、飾れば天井知らず。	
楽器	50	リュートや笛などの楽器。	

ここでは、ナイトメアヘヴンのPCたちが使用する魔法を解説していきます。

・魔法の使用と【魔法力】について・

一般的に魔法は、【魔法力】が1以上ある武器の耐久を代償に発動します。
武器種別が"魔法具"のものでなくとも、【魔法力】が1以上あれば魔法行使の代償として使用する事ができます。
また例外的に、アイテム『パワーストーン』の耐久を代償として消費し使用する事もできます。

各魔法の解説にある【魔法力】とは、ここでは装備している武器の【魔法力】+術者の【INT】Bという計算式になります。
(多くの場合、各魔法種別のマスタリースキル等による補正値がさらに入りますが)

・モンスター魔法の使用について・

モンスターは武器を装備できませんが、代わりに【MP】を消費して魔法を使うことができます。
この場合、代償の欄に書かれている武器耐久の消費量と同じ数値だけ【MP】を消費します。
また、モンスターは魔法習得条件のうち、上級職への転職必須という点に関する制限を無視して習得できます。

理魔術					
魔法名称	射程	対象	代償	習得前提	効果
<イグニート・ブレイズ>	あり	単体	武器:2	なし	炎を生み出して飛ばす攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+【魔法力】の火属性魔法ダメージを与える。
<フレア・デトネーター>	あり	1エリア	武器:6	<イグニート・ブレイズ>+ 《ウィザードマスタリー》2	爆発を伴う炎を発生させる範囲攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+【魔法力】の火属性魔法ダメージを与える。 ただし、この魔法は後発行動扱いで発動する。
<メルティング・ヒート>	あり	単体	武器:4	<イグニート・ブレイズ>+ 《ウィザードマスタリー》2	強烈な熱液を放ち革鎧や金属を弱らせる攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+【魔法力】の火属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、対象の物理防御力を (MSL)だけ低下させる弱体効果を付与する。
<デス・ファイア>	あり	単体	武器:6	<イグニート・ブレイズ>+ 《ウィザードマスタリー》3	恐るべき炎の奔流を生み出して浴びせる攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+(【魔法力】×1.5)の火属性魔法ダメージを与える。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。
<イフレイス・バーン>	隣接	単体	武器:6	<イグニート・ブレイズ>+ 《ウィザードマスタリー》4	灼熱の炎を身に纏って敵に体当たりを行う攻撃魔法。 (MSL)D6+(【魔法力】×1.5)の火属性魔法ダメージを与える。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。
<インフェルノ・クリメーション>	あり	1エリア	武器:10	<デス・ファイア>+ 《ウィザードマスタリー》5+ ウィザード上級職へ転職済	嵐のような炎の渦を生み出して一帯を焼き尽くす攻撃魔法。 (MSL)D6+(【魔法力】×1.5)の火属性魔法ダメージを与える。 ただし、この魔法は後発行動扱いで発動する。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】3を要する。
<アイシクル・エッジ>	あり	単体	武器:2	なし	氷の刃を生み出して飛ばす攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+【魔法力】の水属性魔法ダメージを与える。
<ブリザード・ウェイブ>	あり	単体	武器:4	<アイシクル・エッジ>+ 《ウィザードマスタリー》2	対象を凍てつかせる小さな吹雪を生み出す攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+【魔法力】の水属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて 1の目が出た数だけ対象の[腕拘束]BSLを、 6の目が出た数だけ対象の[脚拘束]BSLを上昇させる。
<タイダル・スプラッシュ>	あり	単体	武器:4	<アイシクル・エッジ>+ 《ウィザードマスタリー》2	水流を放ち、打撃とともに敵を押し流す攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+【魔法力】の水属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、対象を1エリア後方へ 強制的に移動させる。
<アブソリュート・ゼロ>	あり	単体	武器:6	<アイシクル・エッジ>+ 《ウィザードマスタリー》3	絶対零度の冷気を発生させる攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+(【魔法力】×1.5)の水属性魔法ダメージを与える。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。
<グラシアル・コフィン>	あり	単体	武器:6	<アイシクル・エッジ>+ 《ウィザードマスタリー》4	強烈な冷気を取束させ、氷の棺へと対象を閉じ込める攻撃魔法。 (MSL)D6+【魔法力】の水属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて 1の目が出た数だけ対象の[腕拘束]BSLを、 6の目が出た数だけ対象の[脚拘束]BSLを上昇させる。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。
<ダイヤモンドダスト・ コキュートス>	あり	1エリア	武器:10	<アブソリュート・ゼロ>+ 《ウィザードマスタリー》5+ ウィザード上級職へ転職済	周囲を、あらゆる物体の動きを停止する凍土と化する攻撃魔法。 (MSL)D6+【魔法力】の水属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて 1の目が出た数だけ対象の[腕拘束]BSLを、 6の目が出た数だけ対象の[脚拘束]BSLを上昇させる。 ただし、この魔法は後発行動扱いで発動する。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】3を要する。
<サンダーリング・ブラスト>	あり	単体	武器:2	なし	稲妻を発生させて放つ攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+【魔法力】の雷属性魔法ダメージを与える。
<ブラズマ・ショック>	あり	単体	武器:4	<サンダーリング・ブラスト>+ 《ウィザードマスタリー》2	微弱な電撃を放ち、痛みで敵を行動不能に陥れる攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+【魔法力】の雷属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて 1or6の目が出た数だけ、対象の[悶絶]BSLを上昇させる。
<ボルト・パライズ>	あり	単体	武器:4	<サンダーリング・ブラスト>+ 《ウィザードマスタリー》2	雷撃で神経を打ち据え、体を麻痺させる攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+【魔法力】の雷属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて 1or6の目が出た数だけ、対象の[麻痺]BSLを上昇させる。
<ライオット・ストローク>	あり	単体	武器:6	<サンダーリング・ブラスト>+ 《ウィザードマスタリー》3	まばゆい閃光の如き雷撃の束を放つ攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+(【魔法力】×1.5)の雷属性魔法ダメージを与える。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。
<イレクトルキュート>	あり	単体	武器:6	<サンダーリング・ブラスト>+ 《ウィザードマスタリー》4	強烈な電撃を浴びせて全身の自由を奪う攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+【魔法力】の雷属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて 1or6の目が出た数だけ、対象の[悶絶]および[麻痺]BSLを 上昇させる。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。
<ライトニング・エクスカリバー>	あり	1エリア	武器:10	<ライオット・ストローク>+ 《ウィザードマスタリー》5+ ウィザード上級職へ転職済	天から利剣の如き轟雷を落とす攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+【魔法力】の雷属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて 1or6の目が出た数だけ、対象の[悶絶]および[麻痺]BSLを 上昇させる。 ただし、この魔法は後発行動扱いで発動する。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】3を要する。
<マジック・アロー>	あり	単体	武器:2	なし	純粋な魔法力の塊を矢や弾丸の形状にして飛ばす攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+【魔法力】の無属性魔法ダメージを与える。
<フォース・ブレイド>	隣接	単体	武器:1	<マジック・アロー>+ 《ウィザードマスタリー》2	手の中に魔法力の剣を生み出して斬りつける攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+【魔法力】の無属性魔法ダメージを与える。
<スターダスト・ブレイク>	あり	単体	武器:2	<マジック・アロー>+ 《ウィザードマスタリー》2	流星群と見紛うような無数の小型魔力弾を撃ち出す攻撃魔法。((MSL+1)D6+(【魔法力】/2)の無属性魔法ダメージを与える。

<ブラスティング・アーク>	あり	単体	武器:6	<マジック・アロー>+ 《ウィザーディマスタリー》3	純粋な魔法力を練りあげて、 極大のエネルギー波状にして放つ攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+(【魔法力】×1.5)の無属性魔法ダメージを与える。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。
<バニシング・ノヴァ>	あり	1エリア	武器:10	<ブラスティング・アーク>+ 《ウィザーディマスタリー》5 ウィザード上級職へ転職済	純粋な魔法力を集めて爆発させ、 一地带にいるものを巻き込む攻撃魔法。 (((MSL+1)/2)+1)D6+(【魔法力】×1.5)の無属性魔法ダメージを与える。 ただし、この魔法は後発行動扱いで発動する。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】3を要する。
<バーニング・ウェポン>	あり	単体	武器:2	<イグニート・ブレイズ>+ 《ウィザーディマスタリー》1	戦闘終了もしくは術者が意図的に効果を終了させるまで、 対象の物理攻撃が、火属性の魔法ダメージを与える 物理攻撃扱いとなる強化効果を付与する。 なお、この効果を拒む対象には効果が無い。
<フリージング・ウェポン>	あり	単体	武器:2	<アイシクル・エッジ>+ 《ウィザーディマスタリー》1	戦闘終了もしくは術者が意図的に効果を終了させるまで、 対象の物理攻撃が、水属性の魔法ダメージを与える 物理攻撃扱いとなる強化効果を付与する。 なお、この効果を拒む対象には効果が無い。
<スパーキング・ウェポン>	あり	単体	武器:2	<サンダーリング・ブラスト>+ 《ウィザーディマスタリー》1	戦闘終了もしくは術者が意図的に効果を終了させるまで、 対象の物理攻撃が、雷属性の魔法ダメージを与える 物理攻撃扱いとなる強化効果を付与する。 なお、この効果を拒む対象には効果が無い。
<フォース・ウェポン>	あり	単体	武器:2	<マジック・アロー>+ 《ウィザーディマスタリー》1	戦闘終了もしくは術者が意図的に効果を終了させるまで、 対象の物理攻撃が、無属性の魔法ダメージを与える 物理攻撃扱いとなる強化効果を付与する。 なお、この効果を拒む対象には効果が無い。
<マテリアル・オブジェクト>	なし	空間	武器:2	《ウィザーディマスタリー》2	小脇に抱えられる程度までのサイズの物体を作り出す。 作り出す事のできる物体は『ただの箱』程度の単純なものに限定され、 複雑な機械的機構を持つものなどは作り出せない。 また、色彩も単色に限定される。 作られた物体は1時間が経過すると消滅する。 作り出された物体はガラス程度の強度のため、 破壊しようとするれば容易に可能。
<マテリアル・ウェポン>	なし	自身	武器:3	<マテリアル・オブジェクト>+ 《ウィザーディマスタリー》2	自身の手元に武器を作り出す。 (作り出した後、他人に渡して使わせる事は可能) 作り出す武器は白兵武器に限定されるが、 持手、関連能力値(STRorTEC)は任意選択できる。 武器種も弓・魔法具以外から任意選択できる。 この武器の性能は下記の通りとして扱う。 【攻撃力】=術者の【INT】B+2(両手武器ならさらに+3) 【受け値】=術者の【WIL】B+1(両手武器ならさらに+2) ただし武器種:鞭を選択した場合は【受け値】0 【魔法力】=0 【耐久力】=10 また、耐久力が残っていても、作り出されてから 1時間が経過すると、武器は消滅する。
<ライト>	なし	空間	武器:1	なし	周囲を明るく照らす魔法の照明を作り出す。 空中を浮遊する光の球として生み出す事もできるし、 物体に光をともす事も可能。
<センス・マジック>	なし	空間	武器:1	なし	視界内にある物が、それぞれマジックアイテムかどうか 知覚することができる。
<ウィザーズ・ロック>	なし	扉1つ	武器:1	なし	扉に、物理的な鍵では開かない封をかける。 もしくはその封を解く、いずれの用途でも使える。 一度かけた封は基本的に永続。 ただしかけた対象が物理的に破壊された場合は 自然に解除される。
<マップ>	なし	空間	武器:3	なし	周辺の地形が脳裏に浮かぶように把握できる。 具体的な効果範囲はGMが判断する。
<ホログラム>	なし	空間	武器:1	なし	その場に幻を作り出す。術者が集中する限り持続。 幻は思い描く物なら何でも構わないが、描く対象を 術者が知っている必要はある。
<ベントリロキズム>	なし	空間	武器:1	なし	その場に音を発生させる。 音は思い描く物なら何でも構わないが、発生させる音を 術者が聞いた事がある必要はある。 20音節程度までなら言葉を発声させることも可能。
<テレキネシス>	あり	単体	武器:2	なし	100m以内程度の距離にあるものを振れずに動かす。 あまり精密な作業はできず、大雑把な押し引き程度が限界。 動かせる最大重量は((MSL+1)×5)kg程度が限度。
<スロー・フォール>	あり	任意の 複数人	武器:1	なし	自由落下の速度を10km/h程度にゆるめる。 着地するまで持続。 落下前に事前にかけておく事はできないが、 そのかわり魔法の中でも例外的に一瞬で発動できる。 落下までに詠唱が間に合わないという事は基本的にない。
<アクア・ラング>	あり	任意の 複数人	武器:1	《ウィザーディマスタリー》1	水中での活動ペナルティがなくなる。最大6時間まで持続。
<ポリモルフ・サーフェイス>	なし	自身	武器:2	《ウィザーディマスタリー》1	外見を他人のものに変える。 顔や髪型程度は真似できるが、体型や性別を 変える事まではできない。
<インビジビリティ>	なし	自身	武器:4	《ウィザーディマスタリー》2	自身と、身につけているものを透明にする。 術者が集中し続けている限り有効。 なお、『体だけ透明化』『装備だけ透明化』や、 『体の一部分だけ透明化』といった事はできない。 かける時は装備含めて全身まるごとかかる。
<ヘヴンズ・リヴェレイション>	なし	自身	武器:3	《ウィザーディマスタリー》1	知識を問う【INT】判定の達成値を+3する。 事前に使用しておく必要があり、使用タイミングが来ると 自動的に発動する。
<レビテーション>	なし	自身	武器:3	<スロー・フォール>+ 《ウィザーディマスタリー》2	飛行状態になる。 ただし時速5km/h程度の非常にゆっくりとした速度での 上昇/下降のみが可能。 一度着地するか、シーン終了まで持続する。
<フライト>	なし	自身	武器:4	<レビテーション>+ 《ウィザーディマスタリー》3	飛行状態になる。 高度の調整は自由で、速度は最高で30km/h程度。 戦闘中は、野外であれば【IV】+3を得る。 一度着地するか、シーン終了まで持続する。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。
<ワープ・ポータル>	なし	任意	武器:7	《ウィザーディマスタリー》5	あらかじめ設定しておいた地点に瞬間移動できる。 帰還地点の設定は、術者が見慣れた場所であれば どこでもOKだが、同時に二箇所以上を期間地点として 予め設定しておく事はできない。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】3を要する。

聖唱術						
魔法名称	射程	対象	代償	習得前提	効果	
<ヒール>	あり	単体	武器:2	《フェイスマスター》1	((MSL/2)+2)D6+【魔法力】÷2のHPを回復する。	
<メガヒール>	あり	単体	武器:5	《フェイスマスター》3	((MSL/2)+2)D6+【魔法力】のHPを回復する。	
<フォース・ヒール>	あり	1エリア	武器:6	《フェイスマスター》3	(MSL/2)+2)D6+【魔法力】÷2のHPを回復する。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。	
<サンクチュアリ>	あり	1エリア	武器:10	《フェイスマスター》5+ ディヴァイン上級職へ転職済	(MSL/2)+2)D6+【魔法力】のHPを回復する。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】3を要する。	
<ファーストエイド>	あり	単体	武器:4	《フェイスマスター》2	(MSL/2)+2)D6+【魔法力】÷2のHPを回復する。 この魔法は開幕行動で使用を宣言し、最速行動で発動する。	
<アンチドート>	あり	単体	武器:2	《フェイスマスター》1	猛毒BSLを(MSL)ぶん低下させる。	
<ピュリファイ・ヴェノム>	あり	1エリア	武器:6	<アンチドート>+ 《フェイスマスター》3	猛毒BSLを(MSL)ぶん低下させる。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。	
<サニティ・マインド>	あり	単体	武器:2	《フェイスマスター》1	恐慌[ヘイト]BSLを(MSL)ぶん低下させる。	
<エンブレイス>	あり	1エリア	武器:6	<サニティ・マインド>+ 《フェイスマスター》3	恐慌[ヘイト]BSLを(MSL)ぶん低下させる。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。	
<イノセンス・マインド>	あり	単体	武器:2	《フェイスマスター》2	催淫[暴走]BSLを(MSL)ぶん低下させる。	
<イノセンス・ワールド>	あり	1エリア	武器:6	<イノセンス・マインド>+ 《フェイスマスター》4	催淫[暴走]BSLを(MSL)ぶん低下させる。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。	
<リリーヴ・ペイン>	あり	単体	武器:2	《フェイスマスター》2	悶絶[麻痺]BSLを(MSL)ぶん低下させる。	
<ベネヴォレンス>	あり	1エリア	武器:6	<リリーヴ・ペイン>+ 《フェイスマスター》4	悶絶[麻痺]BSLを(MSL)ぶん低下させる。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。	
<フルリフレッシュ>	あり	単体	武器:5	《フェイスマスター》5	対象のバッドステータスを全て消滅させる。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。	
<ウェポン・ブレッシング>	あり	単体	武器:4	《フェイスマスター》2	(MSL×2)だけ対象の攻撃力を上昇させる 強化効果を付与する。	
<スベル・ブレッシング>	あり	単体	武器:4	《フェイスマスター》2	(MSL×2)だけ対象の魔法力を上昇させる 強化効果を付与する。	
<アーマー・ブレッシング>	あり	単体	武器:4	《フェイスマスター》2	(MSL×2)だけ対象の物理防御力を上昇させる 強化効果を付与する。	
<ミラー・ブレッシング>	あり	単体	武器:4	《フェイスマスター》2	(MSL×2)だけ対象の魔法防御力を上昇させる 強化効果を付与する。	
<リカバリー・ブレッシング>	あり	単体	武器:4	《フェイスマスター》2	対象にかかっている弱体効果を最大で(MSL/2)個 消滅させる。	
<ディヴァイン・ランス>	あり	単体	武器:3	《フェイスマスター》1	((MSL+1/2)+1)D6+【魔法力】の聖属性魔法ダメージを与える。	
<ディヴァイン・ウェポン>	あり	単体	武器:3	<ディヴァイン・ランス>+ 《フェイスマスター》1	戦闘終了もしくは術者が意図的に効果を終了させるまで、 対象の物理攻撃が、聖属性の魔法ダメージを与える 物理攻撃扱いとなる強化効果を付与する。 なお、この効果を拒む対象には効果が無い。	
<テストメント>	あり	単体	武器:6	<ディヴァイン・ランス>+ 《フェイスマスター》3	((MSL+1/2)+1)D6+【魔法力】の聖属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて 1or6の目が出た数だけ、対象の[麻痺]BSLを上昇させる。 ただし、《弱点:聖》を持たない者には何ら効果がない。	
<バニッシュ>	あり	1エリア	武器:8	<ディヴァイン・ランス>+ 《フェイスマスター》3	(MSL)D6+【魔法力】×1.5の聖属性魔法ダメージを与える。 ただし、《弱点:聖》を持たない者には無効。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。	
<シャイニング・レイ>	あり	単体	武器:6	<ディヴァイン・ランス>+ 《フェイスマスター》4	((MSL+1/2)+1)D6+【魔法力】×1.5の聖属性魔法ダメージを与える。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。	
<セイント・ジハード>	あり	1エリア	武器:10	<シャイニング・レイ>+ ディヴァイン上級職へ転職済	((MSL+1/2)+1)D6+【魔法力】×1.5の聖属性魔法ダメージを与える。 ただし、この魔法は後発行動扱いで発動する。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】3を要する。	

邪妖術						
魔法名称	射程	対象	代償	習得前提	効果	
<ポイズン・ブロー>	あり	単体	武器:3	《ゴエティックマスター》1	毒ガスを発生させる攻撃魔法。 (((MSL+1/2)+1)D6+【魔法力】の魔属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて (1or6の目が出た数+1)だけ、対象の[猛毒]BSLを上昇させる。	
<ヴェノム・ミスト>	あり	1エリア	武器:8	<ポイズン・ブロー>+ 《ゴエティックマスター》4	大規模な毒ガスを発生させる攻撃魔法。 (((MSL+1/2)+1)D6+【魔法力】の魔属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて (1or6の目が出た数+1)だけ、対象の[猛毒]BSLを上昇させる。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。	
<サモン・テンタクラ>	あり	単体	武器:3	《ゴエティックマスター》1	怪しげな触手生物を召喚してけしめる攻撃魔法。 (((MSL+1/2)+1)D6+【魔法力】の魔属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて (1or6の目が出た数+1)だけ、対象の[腕拘束]BSLを上昇させる。	
<テンタクラ・ファランクス>	あり	1エリア	武器:8	<サモン・テンタクラ>+ 《ゴエティックマスター》4	怪しげな触手生物の大群を召喚してけしめる攻撃魔法。 (((MSL+1/2)+1)D6+【魔法力】の魔属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて (1or6の目が出た数+1)だけ、対象の[腕拘束]BSLを上昇させる。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。	
<グルー・スライム>	あり	単体	武器:3	《ゴエティックマスター》1	べたつく乳白色のゲル状の弾丸を生み出して放つ攻撃魔法。 (((MSL+1/2)+1)D6+【魔法力】の魔属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて (1or6の目が出た数+1)だけ、対象の[脚拘束]BSLを上昇させる。	
<メルティング・スライム>	あり	単体	武器:3	《ゴエティックマスター》1	防具を溶かしてしまう酸性のゲル状物体を生成して放つ攻撃魔法。 (((MSL+1/2)+1)D6+【魔法力】の魔属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、対象の防具耐久を本来の減少に加えて さらに(MSL)ぶん減少させる。	
<スライム・レイン>	あり	1エリア	武器:10	<グルー・スライム>+ <メルティング・スライム>+ 《ゴエティックマスター》4	多彩な効果を持つ無数のゲル状の物体を生み出し降らせる攻撃魔法。 (((MSL+1/2)+1)D6+【魔法力】の魔属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、対象の防具耐久を本来の減少に加えて さらに(MSL)ぶん減少させ、さらに攻撃のダイスにおいて (1or6の目が出た数+1)だけ、対象の[脚拘束]BSLを上昇させる。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。	
<インモラリィ・ガスト>	あり	単体	武器:3	《ゴエティックマスター》1	媚薬性の毒ガスを発生させる攻撃魔法。 (((MSL+1/2)+1)D6+【魔法力】の魔属性魔法ダメージを与える。 1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて (1or6の目が出た数+1)だけ、対象の[催淫]or[暴走]BSLを上昇させる。 対象がふたなりor男の娘の場合、[催淫]or[暴走]どちらを受けるか 攻撃を受けた側が選択する。	

<コラブティヴ・ガスト>	あり	エリア	武器:8	<インモラリイ・ガスト>+ 《ゴエティックマスター》4	大規模な娯楽性の毒ガスを発生させる攻撃魔法。 (((MSL+1)2)+1)D6+【魔法力】の魔属性魔法ダメージを与える。 1点でもダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて (1or6の目が出た数+1)だけ、対象の[催淫]or[暴走]BSLを上昇させる。 対象がふたなりor男の娘の場合、[催淫][暴走]どちらを受けるか 攻撃を受けた側が選択する。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。
<ドレイン・バイター>	あり	単体	武器:3	《ゴエティックマスター》1	生命力を貪る魔界の生物を召喚する攻撃魔法。 戦闘不能状態の者に対して(MSL×2)のVPダメージを与える 陵辱攻撃を行う。 また、この際与えたVPダメージに等しいだけ、 自身のVPを回復する。
<ヴァンピール・ファング>	あり	単体	武器:4	《ゴエティックマスター》2	敵の生命力を吸収する実体無き使い魔をけしかける攻撃魔法。 (((MSL+1)2)+1)D6+【魔法力】の魔属性魔法ダメージを与える。 加えて、与えたダメージの分だけ自身のHPを回復する。
<ペイン・ニードル>	あり	単体	武器:4	《ゴエティックマスター》3	強烈な苦痛を引き起こす針状の魔力弾を飛ばす攻撃魔法。 (((MSL+1)2)+1)D6+【魔法力】の魔属性魔法ダメージを与える。 この際、対象がターン開幕時に後発行動を宣言している場合、 1点でもダメージが通れば、そのターンにおける対象の行動の 権利を失わせる事ができる。
<チャーム・パーソン>	あり	単体	武器:4	《ゴエティックマスター》1	対象を誘惑する、催眠術にも似た魔法。 自身の[INT]Bと対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、 勝利すると、対象の[誘惑]BSLを+1する。 この[誘惑]は術者自身を対象としたものとなる。 ただし、陵辱攻撃が成立する性別の組み合わせでない場合 この魔法は無効となる。
<キューピッド・アロー>	あり	単体	武器:5	<チャーム・パーソン>+ 《ゴエティックマスター》3	特定の者への情欲を湧かせる、催眠術にも似た魔法。 自身の[INT]Bと対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、 勝利すると、対象の[誘惑]BSLを+1する。 この[誘惑]はそのシーン内にいるいずれかの者を 術者が自由に指定してよい。 ただし、陵辱攻撃が成立する性別の組み合わせでない場合 この魔法は無効となる。
<アビス・スクリーム>	あり	単体	武器:4	《ゴエティックマスター》2	おぞましい亡霊の金切り声で精神を蝕む魔法。 自身の[INT]Bと対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、 勝利すると、対象の[恐慌]BSLを+(MSL/2+1)する。
<マッド・スクリーム>	あり	全敵	武器:10	<アビス・スクリーム>+ 《ゴエティックマスター》5+ ゴエティア上級職へ転職済	亡者の叫びを一面に撒き散らす、死霊術にも似た魔法。 自身の[INT]Bと対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、 勝利すると、対象の[恐慌]BSLを+(MSL/2+1)する。 ただし、この魔法は後発行動扱いで発動する。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】3を要する。
<ウィーケン・ナーヴ>	あり	単体	武器:4	《ゴエティックマスター》2	対象の筋肉を弛緩させ、神経を弱らせる魔法。 自身の[INT]Bと対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、 勝利すると、対象の[麻痺]BSLを+(MSL/2+1)する。
<ディメンション・メイズ>	あり	全敵	武器:10	<ウィーケン・ナーヴ>+ 《ゴエティックマスター》5+ ゴエティア上級職へ転職済	五感を奪い、異次元の迷宮のような錯覚を与える魔法。 自身の[INT]Bと対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、 勝利すると、対象の[麻痺]BSLを+(MSL/2+1)する。 ただし、この魔法は後発行動扱いで発動する。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】3を要する。
<フォビドゥン・ソーサリー>	あり	単体	武器:4	《ゴエティックマスター》2	対象の魔法の発現を封じる簡易的な呪いの魔法。 自身の[INT]Bと対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、 勝利すると、対象の[口拘束]BSLを+(MSL/2+1)する。
<フォビドゥン・アルカナム>	あり	全敵	武器:10	<フォビドゥン・ソーサリー>+ 《ゴエティックマスター》5+ ゴエティア上級職へ転職済	一地域にいる者全ての魔法の発現を封じる呪い。 自身の[INT]Bと対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、 勝利すると、対象の[口拘束]BSLを+(MSL/2+1)する。 ただし、この魔法は後発行動扱いで発動する。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】3を要する。
<バーサーク・デザイア>	あり	単体	武器:4	《ゴエティックマスター》2	対象の情欲を激しくかき立てる暗示の魔法。 自身の[INT]Bと対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、 勝利すると、対象の[暴走]BSLを+(MSL/2+1)する。
<カオティック・デザイア>	あり	全敵	武器:10	<バーサーク・デザイア>+ 《ゴエティックマスター》5+ ゴエティア上級職へ転職済	対象の情欲を激しくかき立てる集団催淫の魔法。 自身の[INT]Bと対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、 勝利すると、対象の[暴走]BSLを+(MSL/2+1)する。 ただし、この魔法は後発行動扱いで発動する。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】3を要する。
<ウェポン・カース>	あり	単体	武器:4	《ゴエティックマスター》2	(MSL×2)だけ対象の攻撃力を低下させる 弱体効果を付与する。
<スペル・カース>	あり	単体	武器:4	《ゴエティックマスター》2	(MSL×2)だけ対象の魔法力を低下させる 弱体効果を付与する。
<アーマー・カース>	あり	単体	武器:4	《ゴエティックマスター》2	(MSL×2)だけ対象の物理防御力を低下させる 弱体効果を付与する。
<ミラー・カース>	あり	単体	武器:4	《ゴエティックマスター》2	(MSL×2)だけ対象の魔法防御力を低下させる 弱体効果を付与する。
<ロスト・ブレッシング>	あり	単体	武器:4	《ゴエティックマスター》2	対象にかかっている強化効果を最大で(MSL/2)個 消滅させる。 なお、この魔法は習得時に【魔法習得数】2を要する。
<トランス・セルフ>	なし	自身	武器:3	《ゴエティックマスター》1	自身の性別を一時的に変更する。 自身が男であれば『女』か『ふたなり』が、 自身が女であれば『男』か『ふたなり』『美少年』が、 自身がふたなりであれば『男』『女』『美少年』が、 自身が美少年であれば『女』か『ふたなり』が選択可能。 24時間の経過か、上書きで施術する事で解除される。 なお、自身が『獣』か『無』の性別の場合は使用できない。
<トランス・アザー>	隣接	単体	武器:4	<トランス・セルフ>+ 《ゴエティックマスター》3	術者の[INT]Bと対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、 術者が勝利すれば、<トランス・セルフ>と同様の候補の中から 術者の望む性別に、対象の性別を変更する。 24時間の経過か、上書きで施術する事で解除される。

<1. 種族クラス選択>

下記の表のうちからひとつ選んで、種族クラスを決定します。これによって能力値と、習得可能なスキルが変動します。

種族クラス	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】	解説
バルバロス	5	5	5	5	5	5	半人半豚のオークなどに代表される、垂人型のモンスター。
ワイルドライフ	7	5	7	5	3	3	天性の狩人としての資質を持った、野生の鳥獣。
ミュート	6	7	6	3	4	4	不定形や触手から成る、あるいは突然変異した植物などの異形。
インセクト	5	5	7	7	3	3	酸性の体液や粘着質の糸など、虫としての武器を持った魔物。
マキナ	7	9	3	3	3	5	金属で作られたゴーレムや機械人形の類。
ミスティック	3	3	5	5	7	7	霊体や妖精など、実体が儚く不確かな者たち。
ドラゴン	7	7	3	3	5	5	竜や、その眷属たる鱗蹄つ魔物たち。
ナイトメア	4	5	7	3	6	5	邪悪な技を得意とする魔人や、その眷属たる淫魔。
アポストロ	4	3	4	6	6	7	天人、あるいはその眷属でありながら冒険の障害となる者。

<2. 総合レベルの決定>

作成するモンスターがどれほどの脅威を持つ存在かを、総合レベルで決定します。下記の表を参考に決めてください。

レベル	だいたいの脅威度
1	凶暴な野犬程度
3	標準的な警備兵のチームで対処できる程度
5	冒険者や軍人でも駆け出しでは手に余り、いっばしの腕の者が整った構成が必要な程度
8	一流の腕の者が必要な程度
12	厳しい努力を積んだ天才が幸運に恵まれてようやく敵うかもしれない程度
15	国家規模の対策チームが必要な程度
17	倒せれば歴史に名を残す英雄の仲間入りができる程度
20	ちょっと世界が減じかねない程度

<3. 各サブクラスへのレベル割り振り>

決定されたモンスターのレベル分だけ、各サブクラスへ自由に割り振ります。

この際、サブクラスはいくつ取得しても構いません。例えば同じレベル6のモンスターでも、レイダー6でもいいですし、全クラス1ずつでも構いません。

(『種族クラスは初期能力値』それ以外はレベルアップによる差分)と考えるとわかりやすいと思われます)

モンスタークラス	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】	解説
レイダー	3	2	1	1	0	1	力任せの攻撃を得意とする者。
ハンター	1	1	3	2	1	0	素早さや毒を活かした、技巧的な戦い方をとする者。
バディット	3	2	3	0	0	0	バッドステータス付与や、弱みにつけ込む戦い方に特化した凌辱者。
アーマー	1	3	1	0	1	2	優れた防御力を持つ者。
シューター	1	1	3	2	1	0	飛び道具による戦闘を得意とする者。
マジシャン	0	0	1	1	3	3	魔法を得意とする者。

<4. 能力値の確定>

能力値に自由に2点を割り振り、能力値を確定します。

<5. 能力値ボーナスの算出>

能力値を4で割った値を、能力値ボーナスとして算出します。

<6. 副能力値の算出>

能力値から、副能力値を算出します。これは単純に計算のみですが、プレイヤーキャラクターとは計算式が異なります。下記の表の計算を基本とし、メインクラス特殊能力があればそれも加算してください。

副能力値	計算式
【HP】	【CON】+(総合レベル×7)+10
【MP】	【STR】+【TEC】+【INT】+【WIL】
【VP】	【CON】B+【WIL】B+【GL】
【IV】	(【TEC】B×2)+【INT】B+【LUC】B
【攻撃力】	【STR】B×2+【GL】
【魔法力】	【INT】B×2+【GL】
【物理防御力】	【CON】B×2+【WIL】B+【GL】
【魔法防御力】	【WIL】B×2+【CON】B+【GL】
【魔法習得数】	(【INT】B-1)×2 ※ただし魔法系マスター未習得の場合は、0扱いとなる

<7. 性別の決定>

『男』『女』『ふたなり』『男の娘』『獣』『無性』のいずれかから性別を選択してください。

性別によって、習得可能なスキル、バッドステータスの有効・無効に変化が生じます。

また、『無性』を選択した場合、火・水・雷・聖のうち、弱点属性を合計2レベルぶん設定してください。

これは無性モンスターが異形存在である事と、バッドステータス耐性の面で優遇されている事のトレードオフ措置です。

この処理によって弱点として設定した属性は、モンスター用スキルの《弱点：○》と同様のものとして扱い、なおかつ本来《弱点：○》を取得したときに得られるはずの『スキルの追加取得』は無しとして扱います。

<8. スキルの取得>

モンスター用スキル一覧から選んで、クラス1レベルにつき、該当のクラスor種族クラスor性別スキルor共通スキルから3つを1レベルずつ上げてください。

ただし、レベルアップしたクラスのスキルを最低ひとつは習得しなくてはなりません。

また、1回のレベルアップにおいて同じスキルのSLを複数回上げる事はできません。(《弱点：○》だけは例外です)

加えて、SLはモンスターのGLを超えた値にする事はできません。

<9. 魔法の取得>

【魔法習得数】だけ、魔法一覧から選択して魔法を取得してください。

<10. 識別値の決定>

そのモンスターがどれほど珍しいかを表す『識別値』を決定してください。

プレイヤーキャラクターが【INT】判定でこれだけの達成値を出せれば、その生態が判明します。(スキル《モンスターノウレヅ》は有効です)

数値は下記の表を参考に、フランクに決めて構いません。

また判明する生体も、情報量はGMが決めて構いません。が、どのような攻撃が有効であるかを知るために、少なくとも識別に成功した場合は、性別・耐性・弱点ぐらいは教えておくべきでしょう。

概要	識別値
一般常識で誰でも知っている	0(判定不要)
『田舎だと常識』とかのレベル	7
有名なモンスターのやや珍しい亜種など	10
被害や発見報告は、国内でも年に1回あるかないかレベル	13
専門的な文献に名前ぐらいは載っているかもしれないレベル	16
幻の珍獣レベル	20

ここでは、ナイトメアヘヴンのモンスターが使用するスキルを解説していきます。

・この項の略語について・

『GL』…キャラクターの総合レベルを指します。

『SL』…スキルレベルを指します。

『MSL』…そのスキルを行使する際に使用する武器に関する『●●マスタリー』と名のつくスキルのSLです。

『BSL』…バッドステータスの強度です。詳しくは戦闘ルールの項を参照してください。

・性別内共通スキルの取得・使用制限について・

『男性用スキル』『女性用スキル』がこのゲームには存在しますが、それらのスキルを習得する事自体は性別を問わず可能です。

ただし、該当の性別になっていないと、使用する事はできません。

(魔法やアイテムによる一時的な性転換があり得る世界であるための措置です)

『男』および『獣』は、男性用スキルを使用できます。

『女』は、女性用スキルを使用できます。

『ふたなり』は、男女いずれのスキルも使用できますが、そのSLが2以上あったとしても、SL1として扱います。

『男の娘』は、『アムリタ』を除いた男女いずれのスキルも使用できますが、そのSLが2以上あったとしても、SL1として扱います。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	バルバロススキル		効果
						代償	MaxSL	
《アーマードエクイップ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	5	防具を装備している事を示す。 この防具は、物理防御および魔法防御(SL+1)、耐久(SL+2)とする。
《スティッキング》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	同一エリア内で味方が陵辱攻撃を行った場合、味方が陵辱攻撃を行ったのと同じ対象に対して、自身も行動の手番を消費せず陵辱攻撃に参加できる。
《タウンティング》	開幕	汎用	口	あり	単体	MP:2	1	自身の【CON】Bと対象の【WIL】Bで対抗判定を行い、勝利すると、対象を[ヘイト]状態にする。この[ヘイト]の対象はスキル使用者自身になる。
《レイドアタック》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL×2)を得る。
《ディジーズエッジ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。この際、1点でも実ダメージが通れば攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ対象の[猛毒]BSLを上昇させる。
《ショットアームズ》	主行動	射撃	腕	あり	単体	MP:4	1	射撃攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL/2)D6を得る。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	ワイルドライフスキル		効果
						代償	MaxSL	
《サヴェイジリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	攻撃力に+3を得る。
《バルセーション》	補助行動	汎用	心	なし	自身	MP:5	1	自身に付与されているバッドステータスのうち一種類のBSLを((GL/2)+1)ぶん低下させる。
《フィアフルロア》	補助行動	白兵射撃	口	なし	自身	MP:5	1	直後の主行動での攻撃に、攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ対象の[恐慌]BSLを上昇させる効果を付与する。
《ファンククラッシュ》	主行動	白兵	口	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL×2)を得る。
《スラッシュクロー》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL/2)D6を得る。
《インペイルホーン》	主行動	白兵	脚	隣接	単体	MP:4	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL)を得、さらに防御力を適用した後の実ダメージを1.5倍にする。
《プラストキック》	主行動	白兵	脚	隣接	単体	MP:5	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL)を得る。加えて、1点でも実ダメージが通れば、対象を1エリア後方へ強制的に移動させる。
《キュアグルーム》	主行動	汎用	口	なし	単体	MP:4	1	対象の[HP]を(GL+1)D6回復する。このスキルは自身には使用できない。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	ミュタントスキル		効果
						代償	MaxSL	
《テンタクルスアームズ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	白兵攻撃に+2D6-3を得る。
《ヴェノムフルード》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	攻撃の判定時のダイスにプロ目が発生した場合、その攻撃で1点でも実ダメージが通れば、対象の[猛毒]BSLを+1する効果を付与する。
《パラリシスフルード》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	攻撃の判定時のダイスにプロ目が発生した場合、その攻撃で1点でも実ダメージが通れば、対象の[麻痺]BSLを+1する効果を付与する。
《インキュバスフルード》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	攻撃の判定時のダイスにプロ目が発生した場合、その攻撃で1点でも実ダメージが通れば、対象の[催淫]BSLを+1する効果を付与する。
《サキュバスフルード》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	攻撃の判定時のダイスにプロ目が発生した場合、その攻撃で1点でも実ダメージが通れば、対象の[暴走]BSLを+1する効果を付与する。
《ナーセリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	陵辱攻撃を行う際、対象に卵or幼体を産み付ける。 戦闘中、産み付けられた者のVPが0になると生まれ、即座にスキル使用者の1/2の総合レベルのモンスターが戦闘に増援として加わる。 なお、卵or幼体は非戦闘中に取り除く事ができるが、これには約10分程度の時間を要する。 なお、任意で効果を発動しない事も可能。
《バインドテンタクル》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。 その攻撃で1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ対象の[脚拘束]BSLを上昇させる。
《アレストテンタクル》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。 その攻撃で1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ対象の[腕拘束]BSLを上昇させる。
《ディーブスローター》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。 その攻撃で1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ対象の[口拘束]BSLを上昇させる。 ただし、性別:男に対してはこの攻撃は無効となる。
《メルト》	主行動	白兵	-	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージを半分として扱う。 1点でも実ダメージが通れば、対象の装備している鐘の耐久を(GL+1)点減少させる。 (ただし、この耐久減少効果は最大でも6とする) なお、このスキルに対して、ダメージ減少系の受動行動や『受け』を行う事はできない。
《ハンギングテンタクル》	主行動	白兵	腕	あり	単体	MP:4	1	射程"あり"の白兵攻撃を行う。 この際、1点でも実ダメージが通れば、対象を1エリア前に強制的に移動させる。

インセクトスキル								
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	MaxSL	効果
《プレートスキン》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	物理防御力に+3を得る。
《イヴェイダー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	《アヴォイド》の達成値に+2を得る。
《フィアレスマインド》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	「恐慌」状態にならなくなる。
《ナッシングペイン》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	「悶絶」状態にならなくなる。
《スポンブロウ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	陵辱攻撃を行う際、対象に卵を産み付ける。 戦闘中、産み付けられた者のVPが0になると孵化し、 即座にスキル使用者の1/2の総合レベルの モンスターが戦闘に増援として加わる。 なお、卵は非戦闘中に取り除く事ができるが、 これには約10分程度の時間を要する。 なお、任意で効果を発動しない事も可能。
《カッティングバイト》	補助行動	汎用	-	なし	自身	MP:8	1	自身の「口拘束」を解除する。
《ジョウブレイド》	主行動	白兵	口	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL×2)を得る。
《シザースアーム》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL/2)D6を得る。
《キャプチャーウェブ》	主行動	射撃	口	あり	単体	MP:5	1	射撃攻撃を行う。この際、1点でも実ダメージが通れば 攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ 対象の「腕拘束」BSLを上昇させる。
《アシッドジェット》	主行動	射撃	口	あり	単体	MP:5	1	射撃攻撃を行う。この際、1点でも実ダメージが通れば 対象の物理防御力を((GL/2)×3)低下させる弱体効果を付与する。

マキナスキル								
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	MaxSL	効果
《ウェポンギミック》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	攻撃力に+3を得る。
《アーマープレート》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	物理防御力に+3を得る。
《アンチマジックコート》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	魔法防御力に+3を得る。
《ロストエモーション》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	「恐慌」「催淫」「暴走」状態にならなくなる。
《セルフメンテナンス》	補助行動	汎用	-	なし	自身	MP:6	1	自身に付与されているバッドステータスのうち 一種類のBSLを((GL/2)+1)ぶん低下させる。
《アームドアタック》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL×2)を得る。
《ブロードショット》	主行動	射撃	腕	あり	単体	MP:4	1	射撃攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL×2)を得る。
《マギウスビーム》	主行動	射撃	口	あり	単体	MP:5	1	無属性の射撃攻撃を行う。 この際のダメージに+(GL×2)を得る。 また、対象はこの攻撃に対しては魔法防御力で ダメージの減少を適用する。

ミスティックススキル								
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	MaxSL	効果
《ガイストボディ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	無属性の物理攻撃によるダメージを受けなくなり、 魔法攻撃および属性つき物理攻撃に対しては 常に防御力半減扱いでダメージを算出するようになる。 なお、このスキルを持つモンスターを、テイマーのPCが 配下モンスターとして扱うことはできない。
《インビジブル》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	《アヴォイド》の達成値に+2を得る。
《マナザイン》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	魔法力に+3を得る。
《リトルキュービック》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	戦闘中、自身のエリア専有人数を0人分とする。 その代わりに《ランダー》《マリナー》《フライヤー》 および《ギガントボディ》が習得不能となる。
《エレメンタラー:●》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	●には火・氷・雷いずれかを当てはめ、 それぞれ別個のスキルとして扱う。 該当の属性の攻撃魔法を使う際、魔法力に+5を得る。
《イリュージョンボディ》	開幕	汎用	-	なし	自身	MP:6	1	「口拘束」「腕拘束」「脚拘束」を解除する。

ドラゴンススキル								
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	MaxSL	効果
《ドラグマジェスティ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	攻撃力に+3を得る。
《エルダーワイズ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	魔法力に+3を得る。
《スケイルクラッド》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	物理および魔法防御力に+2を得る。
《ドラグスラッシュ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL/2)D6を得る。
《テイルスイング》	主行動	白兵	脚	隣接	1エリア	MP:8	1	1エリア全員を対象とした白兵攻撃を行う。 この際、ダメージに+(GL)を得る。
《ドラゴンバイト》	主行動	白兵	口	隣接	単体	MP:5	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL)を得、 さらに1点でも実ダメージが通れば、対象の防具耐久を 通常の損耗に加えてさらに2消費させる。
《ファイアプレス》	主行動	射撃	口	あり	単体	MP:6	1	火属性の射撃攻撃を行う。 この際のダメージに+(GL/2)D6を得る。 また、対象はこの攻撃に対しては魔法防御力で ダメージの減少を適用する。 加えて、1点でも実ダメージが通れば、対象の 物理防御力に((GL×2)の弱体効果を与える。
《アイスプレス》	主行動	射撃	口	あり	単体	MP:6	1	氷属性の射撃攻撃を行う。 この際のダメージに+(GL/2)D6を得る。 また、対象はこの攻撃に対しては魔法防御力で ダメージの減少を適用する。 加えて、1点でも実ダメージが通れば、 攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ 対象の「脚拘束」BSLを上昇させる。
《サンダープレス》	主行動	射撃	口	あり	単体	MP:6	1	雷属性の射撃攻撃を行う。 この際のダメージに+(GL/2)D6を得る。 また、対象はこの攻撃に対しては魔法防御力で ダメージの減少を適用する。 加えて、1点でも実ダメージが通れば、 攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ 対象の「麻痺」BSLを上昇させる。

ナイトメアスキル								
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	MaxSL	効果
《ダークイロウジョン》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	物理攻撃が魔属性の魔法攻撃扱いになる。
《デモナクレスト》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	魔法力に+4を得る。
《ダイレクトドレイン》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	(陵辱攻撃の際に与えたVPダメージ)×10だけ自身のHPおよびMPを回復する。 加えて、戦闘終了までの間、魔法力を(与えたVPダメージ)×3上昇させる強化効果を自身に付与する。
《イビルオーラ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	自身が白兵攻撃を受けた際、ダメージの処理後に、攻撃力を(GL×3)低下させる弱体効果を攻撃してきた者へ付与する。
《フリーダム》	開幕	汎用	-	なし	自身	MP:6	1	自身に付与されているバッドステータスのうち一種類のBSLを((GL/2)+1)ぶん低下させる。
《デモナディグニティ》	補助行動	汎用	心	なし	自身	MP:3	1	直後の主行動での攻撃に、攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ対象の[麻痺]BSLを上昇させる効果を付与する。
《エクスタシー》	補助行動	汎用	心	なし	自身	MP:3	1	直後の主行動での攻撃に、攻撃のダイスにおいて1or6の目が出た数だけ対象の[催淫]or[暴走]BSLを上昇させる効果を付与する。 対象がふたなりor男の娘の場合、[催淫][暴走]どちらを受けるか攻撃を受けた側が選択する。
《ディアブロウ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:4	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL)を得る。1点でも実ダメージが通れば、対象の防具耐久を通常の損耗に加えてさらに2消費させる。
《ブラックビュート》	主行動	白兵	腕	あり	単体	MP:3	1	射程"あり"の白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL)を得る。
《ドレインキス》	主行動	白兵	口	隣接	単体	MP:5	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL/2)D6を得、与えたダメージの1/2だけ自身のHPを回復する。

アポストロスキル								
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	MaxSL	効果
《フェイスマスター》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	10	本来の魔法習得数に加えて、聖唱術に分類される魔法を(SL×2)個だけ追加で習得する権利を得る。 加えて、聖唱術に分類される魔法を使う際、[魔法力]に+(SL×2)を得る。
《サンクション》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	物理攻撃が聖属性の魔法攻撃扱いになる。
《アンゼリカヘイロー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	魔法力に+4を得る。
《ホーリーオーダー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	[ヘイト]状態にならなくなる。
《デスパイズ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	自身が飛行状態において、飛行状態でない対象を攻撃する際、与えるダメージに+(GL)を得る。
《ジャッジメント》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	[誘惑][暴走][催淫]いずれかを受けている対象に対して与えるダメージに+(GL)を得る。
《レイソード》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL×2)を得る。
《レイアロー》	主行動	射撃	腕	あり	単体	MP:4	1	射撃攻撃を行う。この際、ダメージに+(GL/2)D6を得る。

レイダースキル								
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	MaxSL	効果
《アトロシヤス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	10	白兵攻撃のダメージが(SL×2)上昇する。
《トランブル》	補助行動	白兵	-	なし	自身	MP:7	3	直後の主行動で単体を対象とした白兵攻撃を行う場合、その対象を(SL+1)体に変更する。
《ブルタリティ》	補助行動	白兵射撃	-	なし	自身	MP:3	5	直後の主行動で物理攻撃を行う際、そのダメージに+(SL×2)を得る。
《ファイアレイド》	補助行動	白兵	-	なし	自身	MP:4	5	直後の主行動で白兵攻撃を行う場合、そのダメージに+(SL×2)を得、さらにその属性を火属性に変更する。
《アイスレイド》	補助行動	白兵	-	なし	自身	MP:4	5	直後の主行動で白兵攻撃を行う場合、そのダメージに+(SL×2)を得、さらにその属性を氷属性に変更する。
《サンダーレイド》	補助行動	白兵	-	なし	自身	MP:4	5	直後の主行動で白兵攻撃を行う場合、そのダメージに+(SL×2)を得、さらにその属性を雷属性に変更する。
《ガードクラッシュ》	補助行動	白兵	-	なし	自身	MP:4	5	直後の主行動で行う白兵攻撃に、1点でも実ダメージが通れば、対象の物理防御力に((SL+1)×3)の弱体効果を与える効果を付与する。
《ブロウアタック》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:3	5	白兵攻撃を行う。この際、ダメージに+(SL×3)を得る。
《マイトアップ》	主行動	汎用	心	なし	自身	MP:5	5	戦闘中、攻撃力に+(SL)×3を得る強化効果を自身に付与する。

ハンタースキル								
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	MaxSL	効果
《クリティカライズ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	5	白兵攻撃におけるダメージ算出のダイスで『6』の目が出た数×(SL×2)をダメージに上乗せする。
《ハンターアイ》	特殊	汎用	-	なし	自身	なし	1	自身の物理攻撃を常に【TEC】基準の白兵攻撃に変更する。この効果は任意で発動しない事も選択できる。
《スティンガー》	補助行動	白兵射撃	-	なし	自身	MP:3	5	直後の主行動で物理攻撃を行う際、そのダメージに+(SL)D6を得る。
《ヴェノムストライク》	補助行動	白兵射撃	-	なし	自身	MP:3	1	主行動での物理攻撃に、1点でもダメージが通れば攻撃のダイスで1or6の目が出た数だけ対象の[猛毒]BSLを上昇させる効果を付与する。
《パラリシスストライク》	補助行動	白兵射撃	-	なし	自身	MP:3	1	主行動での物理攻撃に、1点でもダメージが通れば攻撃のダイスで1or6の目が出た数だけ対象の[麻痺]BSLを上昇させる効果を付与する。
《イントルーダー》	補助行動	白兵射撃	-	なし	自身	MP:4	1	直後の主行動で行う物理攻撃に、第三者がかばう行為を不可能とする効果を付与する。
《ペインレゾネーション》	補助行動	白兵	-	なし	自身	MP:3	1	直後の白兵攻撃に、1点以上の実ダメージを与えた場合、対象がターン開幕時に後発行動を宣言していれば、そのターンにおける対象の行動の権利を失わせる事ができる効果を付与する。
《ラッシュ》	補助行動	白兵射撃	-	なし	自身	VP:4	1	直後の物理攻撃に、1点以上の実ダメージを与えた場合、現在の【IV】-10の【IV】で再度行動する権利を得る効果を付与する。 『再行動の再行動』も可能だが、行動時の【IV】が1未満の場合は使用できない。
《アヴォイド》	受動行動	汎用	脚	なし	自身	なし	5	10+攻撃者の【TEC】B(魔法攻撃の場合は【INT】B)+(攻撃の判定のダイスで1or6の目が出た数×2)を目標値として、【TEC】判定を行う。また、この達成値に+(SL)を得る。成功すると攻撃を回避したとみなし、無効化する。1ターンに(SL)回まで使用可能
《リヴェンジ》	特殊	汎用	-	なし	自身	MP:4	1	《アヴォイド》成功時のみ使用可能。攻撃してきた敵が自身の射程内にいる場合、即座に通常攻撃同様のダメージでの反撃を行う事ができる。 『反撃に対する反撃』はできない。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	バンディットスキル		効果
						代償	MaxSL	
《チェイスダウン》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	5	バッドステータスを受けている者へ攻撃した場合、与えるダメージに+(SL×2)を得る。
《ストリップング》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	3	攻撃が無効化されなかった場合、対象の防具耐久を通常より(SL)ぶん多く減らす。
《ウェポンブレイク》	補助行動	白兵	-	なし	自身	MP:3	5	直後の白兵攻撃に、1点以上の実ダメージを与えた場合、対象の武器の耐久を(SL×3)点減少させる効果を付与する。
《アーマーブレイク》	補助行動	白兵	-	なし	自身	MP:3	5	直後の白兵攻撃に、1点以上の実ダメージを与えた場合、対象の防具の耐久を(SL×2)点減少させる効果を付与する。
《ハードブロー》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:6	5	白兵攻撃を行う。 この際のダメージに+(SL+1/2)D6を得る。 また、1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスで1or6の目が出た数だけ対象の[悶絶]BSLを上昇させる効果を付与する。
《テリブルヒット》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:6	5	白兵攻撃を行う。 この際のダメージに+(SL+1/2)D6を得る。 また、1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスで1or6の目が出た数だけ対象の[恐慌]BSLを上昇させる効果を付与する。
《ディスライド》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:3	5	白兵攻撃を行う。 この際のダメージに+(SL×2)を得る。 また、1点でも実ダメージが通れば、さらに、この攻撃で1点以上の実ダメージが通った場合でかつ攻撃対象が騎乗状態であった場合、攻撃を受けた者は10+攻撃者の[TEC]B+(攻撃の判定のダイスで1or6の目が出た数×2)を目標値として[CON]判定を行い、これに失敗すると騎乗状態を強制的に解除される。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	アーマースキル		効果
						代償	MaxSL	
《ハードボディ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	10	物理および魔法防御力に+(SL×2)を得る。
《アンリムーバブル》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	強制的なエリア移動の効果を受けなくなる。
《フルガード》	開幕	汎用	腕	なし	自身	MP:6	5	そのターンの自身の行動の権利を放棄(主行動と補助行動、両方を含めた能動的行動全て)し、自身の物理および魔法防御力を+(SL+1)×4する。
《プレッシャー》	開幕	汎用	心	なし	単体	MP:2	1	自身の[CON]Bと対象の[WIL]Bで対抗判定を行い、勝利すると、対象を[ヘイト]状態にする。 この[ヘイト]の対象はスキル使用者自身になる。
《ガードアップ》	主行動	汎用	心	なし	自身	MP:5	5	戦闘中、物理および魔法防御力に+(SL+1)×3を得る強化効果を自身に付与する。
《ヘビープッシュ》	主行動	白兵	腕	隣接	単体	MP:3	1	白兵攻撃を行う。この際、1点でも実ダメージが通れば、対象を1つ後方のエリアへ強制的に移動させる。
《ガーディアン》	受動行動	汎用	腕	隣接	単体	MP:4	5	(SL×2)だけダメージを減らす、疑似的な「受け」を行う。この際、自分以外の者を1体がばって発動する事もできる。ただし、1ターンに1回しか使用できない。

スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	シュータースキル		効果
						代償	MaxSL	
《アーティラリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	10	自身の物理攻撃を常に[TEC]基準の射撃攻撃に変更する。また、射撃攻撃のダメージが(SL×2)上昇する。
《イーグルアイ》	常時	射撃	-	なし	自身	なし	5	射撃攻撃におけるダメージ算出のダイスで『6』の目が出た数×(SL×2)をダメージに上乗せする。
《アキュレイト》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	5	自身の物理攻撃に対する回避行動の目標値を+(SL)する。
《バリアペネトレーション》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	射撃攻撃が、ディヴァイン、ウィザード、コエティア、およびマジシャンの《●●シールド》系のスキルを無視してダメージを与えられるようになる。
《レッグエンタングル》	補助行動	射撃	-	なし	自身	MP:3	1	直後の射撃攻撃に、1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスで1or6の目が出た数だけ対象の[脚拘束]BSLを上昇させる効果を付与する。
《アームエンタングル》	補助行動	射撃	-	なし	自身	MP:3	1	直後の射撃攻撃に、1点でも実ダメージが通れば、攻撃のダイスで1or6の目が出た数だけ対象の[腕拘束]BSLを上昇させる効果を付与する。
《アヴァランチショット》	補助行動	射撃	-	なし	自身	MP:6	3	直後の主行動で行う射撃攻撃の対象が単体の場合、その対象を(SL+1)体に拡大する。 ただし、全ての対象は同一エリアに存在している必要がある。
《ピンホールショット》	補助行動	射撃	-	なし	自身	MP:4	1	直後の主行動で行う射撃攻撃に、第三者がかばう行為を不可能とする効果を付与する。
《デフェクション》	補助行動	射撃	-	なし	自身	MP:3	1	直後の射撃攻撃に、1点以上の実ダメージを与えた場合、対象がターン開幕時に後発行動を宣言していれば、そのターンにおける対象の行動の権利を失わせる事ができる効果を付与する。
《ファイアバレット》	補助行動	射撃	-	なし	自身	MP:4	5	直後の主行動で射撃攻撃を行う場合、そのダメージに+(SL×2)を得、さらにその属性を火属性に変更する。
《アイスバレット》	補助行動	射撃	-	なし	自身	MP:4	5	直後の主行動で射撃攻撃を行う場合、そのダメージに+(SL×2)を得、さらにその属性を氷属性に変更する。
《サンダーバレット》	補助行動	射撃	-	なし	自身	MP:4	5	直後の主行動で射撃攻撃を行う場合、そのダメージに+(SL×2)を得、さらにその属性を雷属性に変更する。
《エミッション》	主行動	射撃	口	あり	単体	MP:3	5	射撃攻撃を行う。この際、ダメージに+(SL×3)を得る。
《ソリッドショット》	主行動	射撃	腕	あり	単体	MP:4	5	射撃攻撃を行う。この際、ダメージに+(SL)D6を得る。

マジシャンスキル								
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	MaxSL	効果
《ウィザーディマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	10	本来の魔法習得数に加えて、理魔術に分類される魔法を(SL×2)個だけ追加で習得する権利を得る。 加えて、理魔術に分類される魔法を使う際、【魔法力】に+(SL×2)を得る。
《ゴエティックマスタリー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	10	本来の魔法習得数に加えて、邪妖術に分類される魔法を(SL×2)個だけ追加で習得する権利を得る。 加えて、邪妖術に分類される魔法を使う際、【魔法力】に+(SL×2)を得る。
《マジックフォース》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	10	魔法力に+(SL×2)を得る。
《レジスタンス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	5	魔法防御力に+(SL×2)を得る。 また、精神操作系の魔法などに抵抗する【WIL】判定に+(SL)を得る
《マルチキャスト》	補助行動	魔法	口	なし	自身	MP:6	3	直後の主行動で使用する魔法が対象。単体である場合、対象:(SL+1)体に変更する。 ただし、この際に対象となる者たちは、全員が同一のエリアに存在している必要がある。
《スペルレインフォース》	補助行動	魔法	口	なし	自身	MP:2	5	主行動で理魔術に分類される攻撃魔法を使用する場合、そのダメージに+(SL×2)を得る。
《ソーサルアップ》	主行動	汎用	心	なし	自身	MP:5	5	戦闘中、魔法力に+(SL)×3を得る強化効果を自身に付与する。
《マジックシールド》	受動行動	汎用	心	なし	自身	MP:6	5	自身の【INT】Bを【受け値】に見立てて『受け』を行う。 また、この際(SL×2)を擬似的な【受け値】に加える。

男性用スキル								
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	MaxSL	効果
《ヴァイオレイト》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	3	陵辱攻撃の達成値に+(SL×2)を得る。
《マッチレス》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	3	性別:女orふたなりの対象に対する 陵辱攻撃のVPダメージに+(SL×2)を得る。
《メイドミネーション》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	陵辱攻撃が成功した際、与えたVPダメージに等しいだけ自身のVPを回復する。
《インフェクション》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	3	陵辱攻撃が成功した際、対象の【催淫】BSLを(SL)に等しいだけ上昇させる。
《スレイヴララー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	3	陵辱攻撃によってVPを0にした対象に対して、対象の総合レベルが(GL+SL-1)以下であれば、VP1まで対象を回復させた上で、そのセッション中は対象に対して自由に命令し、従わせられるようになる。ただし、対象は1体のみに限定される。
《エンデュアベイン》	特殊	汎用	-	なし	自身	VP:4-SL	3	【悶絶】【麻痺】によって行動不能となった際に使用。 そのターンは行動不能の効果を打ち消し、普通に行動が可能になる。
《アイアンウィル》	特殊	汎用	-	なし	自身	VP:4-SL	3	【誘惑】【暴走】によって行動を強制される際に使用。 そのターンは行動強制の効果を打ち消し、普通に行動が可能になる。

女性用スキル								
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	MaxSL	効果
《ペイルライダー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	3	性別:ふたなりor男の娘の対象に対する陵辱攻撃のVPダメージに+(SL×2)を得る。
《ファッシネーション》	開幕	汎用	-	あり	全敵	VP:3	1	自身の【CON】Bもしくは【LUC】Bと、対象の【WIL】Bで対抗判定を行い、勝利すると、対象を【誘惑】状態にする。
《ホワイトアウト》	特殊	汎用	-	なし	自身	VP:4-SL	3	【催淫】状態になった、もしくは【催淫】状態でダメージを受けた際に使用可能。 装備の効果などにより常時付与されているものを除き、【催淫】BSLを0にできる。 まあいけば鎮まりますよねってお話である。
《フラッド》	特殊	汎用	-	なし	自身	VP:4-SL	3	【恐慌】or【悶絶】状態になった、もしくは【恐慌】or【悶絶】状態でダメージを受けた際に使用可能。装備の効果などにより常時付与されているものを除き、該当のBSLを0にできる。 漏らすと多少冷静にもなりませんってお話である。
《サクリフェイス》	特殊	汎用	-	あり	単体	なし	1	【暴走】状態により無差別に陵辱攻撃を行おうとするキャラクターが発生した場合に使用する。 自身を、【暴走】の効果によって強制的に行われる陵辱攻撃の対象とする。
《センシブル》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	陵辱攻撃によって受けるVPダメージを常に-1する。
《アムリタ》	特殊	汎用	-	なし	単体	最大HP:10	3	飲んだ者のVPを(1D6+(SL×2))回復するとともに、使用者の任意で【催淫】【暴走】【猛毒】をも完全回復できる母乳を噴出する。 飲ませても、陵辱攻撃の際に(演出上)飲まれても有効だが、いずれも飲む側と飲まれる側が同一エリアにいる必要があり、なおかつ飲む側が飲まれる側、どちらかの主行動を消費する。 搾って瓶などに保管していた場合は効果が無い。 また、母乳を出した本人が飲んだ場合も何の効果もない。 消費した最大HPはセッション終了時に回復する。

共通スキル								
スキル名称	タイミング	分類	部位	射程	対象	代償	MaxSL	効果
《耐性:○》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	2	○には火・氷・雷・聖・魔のいずれかを当てはめる。 Lv1で、該当の属性によるダメージが、実ダメージ1/2となる。 Lv2で、該当の属性によるダメージを無効化する。 なお、同属性の《弱点:○》と共に取得する事はできない。
《弱点:○》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	2	○には火・氷・雷・聖・魔のいずれかを当てはめる。 Lv1で、該当の属性によるダメージに対して、常に物理および魔法防御力を1/2として扱う。 Lv2で、Lv1の効果に加えて実ダメージ1.5倍を受ける。 その代わりに、このスキルのSL1につき、SL2ぶん追加でスキルを取得できる。 なお、同属性の《耐性:○》と共に取得する事はできない。
《ランダー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	《ライディング》の対象になれる。
《マリナー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	《ライディング》の対象になれる。 また、水中では【IV】+3を得るが、水中以外では【IV】-2のペナルティを受ける。加えて、水中での活動ペナルティを受けなくなる。
《フライヤー》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	《ライディング》の対象になれる。
《ウィング》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	また、任意のタイミングで飛行状態になる事ができる。
《アンフィビアン》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	1	任意のタイミングで飛行状態になる事ができる。
《ギガントボディ》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	2	水中で【IV】+3を得るが、水中以外では【IV】-2のペナルティを受ける。 加えて、水中での活動ペナルティを受けなくなる。
《マインドプロテクション》	常時	汎用	-	なし	自身	なし	5	【HP】が+(SL×15)される。 また、【STR】Bおよび【CON】Bが+(SL×2)扱いになる。 ただし、人数制限のある戦闘エリアでは(SL+1)人分を占有する。 精神操作系の魔法などに抵抗する【WIL】判定に+(SL)を得る。

つつがなくセッションが終了しましたらば、収支の計算と成長の処理を行います。

・報奨金の獲得・

まず、何はなくとも任務達成に伴う報酬である金銭が手に入ります。
一人あたりの相場としては(PCの総合レベル)×100~200G程度です。
あくまでもこれは一般的な相場ですので、難しい任務などの場合はもう少し上乘せしてもよいでしょう。

加えて、冒険の最中に手に入ったアイテムのうち、不要なものを売却して換金する事もあるでしょう。
アイテムの売却価格は、基本的に通常価格の半額です。この際、耐久が削れた装備は、通常価格÷2×(残り耐久÷最大耐久)になります。
UCは500G、Rは1000G、URは2000Gで売却できます。ただし、呪い(マイナスの特殊効果)があるアイテムはこの半額になります。

・装備のメンテナンス・

冒険の合間に大事な装備を手入れしておくのも、冒険者の仕事というものでしょう。
耐久が目減りした装備は、PCが買い物のできるタイミングで、一定の費用を支払う事で耐久を回復できます。

この費用は、価格の項目に記載されたレアリティによって異なります。素手は無料、一般品は100G、UC(アンコモン)は250G、R(レア)は500G、UR(ウルトラレア)は1000Gで承られます。

・経験点の獲得と成長・

経験点を獲得し、これを使用して成長できます。
獲得する経験点は以下の表に基づいて算出してください。なお、端数は割り算ひとつひとつで発生する都度切り捨てます。

ミッションを成功させた	3
全滅せずにセッションを終えた	1
魔物の討伐	セッション中で倒した中で、最もGLの高いモンスターのGL÷2 (GM判断で、例えば和平交渉が成功した場合等にも計上してよい)
"魔王の欠片"を持つモンスターを倒した	"魔王の欠片"を持っていたモンスターのGL÷2
GMの認める大ファインプレー	1

レベルアップのために必要な経験点は、キャラクターの現在の総合レベル×5点です。

これを表にすると、以下のようになります。

総合Lv	2→3	3→4	4→5	5→6	6→7	7→8	8→9	9→10	10→11	11→12	12→13
必要経験点	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
(累計)	10	25	45	70	100	135	175	220	270	325	385

この際、メインクラスとサブクラス、どちらのレベルを上げても構いませんが、サブクラスのレベルはメインクラスのレベルが上限になります。

レベルアップしたならば、下記の表のうち、レベルアップしたクラスに該当する表のとおり能力値とHPを上昇させてください。
この際、副能力値は成長後の能力値を基に再計算します。また、【INT】Bが上昇した場合、新たな魔法を習得する権利も発生します。

記号	意味
◎	GLが奇数レベルへと上がった時に1、偶数レベルへと上がった時に2上昇する
○	レベルアップ時は常に1上昇する
△	GLが偶数レベルへと上がった時に1上昇する
×	上昇しない

能力値上昇	【STR】	【CON】	【TEC】	【LUC】	【INT】	【WIL】	【HP】
ウォリアー	◎	○	△	△	×	×	7
ナイト	○	◎	×	×	△	△	7
フェンサー	○	△	◎	△	×	×	6
バニッシャー	○	○	○	△	×	×	6
モンク	○	○	×	×	×	◎	7
アーチャー	△	△	◎	○	×	×	6
スカウト	×	×	◎	◎	△	×	6
テイマー	×	×	△	○	○	○	6
ディヴァイン	△	△	×	×	○	◎	6
ウィザード	×	×	×	△	◎	◎	6
ゴエティア	×	×	△	△	◎	○	6

加えて、スキルの成長を行います。
レベルアップしたクラスのスキルor武器マスタリースキルor性別スキルor共通スキルのうちから3つ選んで、1レベルずつ上昇または新規習得してください。
ただし、レベルアップしたクラスのスキル、または武器マスタリースキルの最低どちらかをひとつは習得しなくてはなりません。

どんなスキルを取るにせよ、1回のレベルアップで、1つのスキルを2レベル上昇させる事は絶対にできないという事に注意してください。

・スキルのみ習得・

クラスレベルを成長させず、各性別用のスキル(エロスキルともいいます)、またはコモンスキルのみを習得しないし成長させる事もできます。
経験点5点を支払う事で、『男性用共通』『女性用共通』『コモンスキル』いずれかのスキルを新規習得、またはSLを1上げることが可能です。
ただし、このスキル習得は、レベルアップを挟まずに、性別用スキルとコモンスキルそれぞれで各2回以上行う事はできません。。

・クラスチェンジ・

余技の習得や進路変更などの目的で、サブクラスを変える事もできます。これをクラスチェンジと言います。
あくまでも変える事が出来るのはサブクラスのみであり、メインクラスを変える事はできません。
また、レベルアップを挟まずに2回のクラスチェンジを行う事はできません。

クラスチェンジを行うには、まず経験点を5点支払う必要があります。
それまでサブクラスだったクラスは、職歴として控えておいてください。
そして、クラスチェンジ先のクラスをサブクラスとして記入します。

この際、初めてそのサブクラスになるか、もしくはメインクラスと同じクラスをサブクラスにする(ピュアクラス化する)のであればサブクラスはLv0になります。
もし、今まで就いた事のあるサブクラスに戻るのであれば、職歴にあるサブクラスLvがそのまま引き継がれます。そして、総合Lvは変化しません。

なお、クラスチェンジ後も、旧クラスのスキルは引き続き使用できます。
ただし、ピュアクラスのキャラクターがクラスチェンジした場合、メインクラス特殊能力はピュアクラスのものから通常のメインクラスのものにダウングレードします。
逆に、クラスチェンジによってピュアクラスになった場合、メインクラス特殊能力がピュアクラスのものにアップグレードします。

サブクラスLvが0の状態においては、まだサブクラスのスキルを習得する事はできません。武器種ごとの装備の可否が変わる程度です。スキルはレベルを上げて習得してください。

例1:メイン:ウォリアーLv2、サブ:ナイトLv1で総合Lv3のキャラクターが、初めてスカウトにクラスチェンジする場合
→メイン:ウォリアーLv2、サブ:スカウトLv0、職歴:ナイトLv1で総合Lv3となる

例2:メイン:ウィザードLv3、サブ:ティマーLv1、職歴:ゴエティアLv2で総合Lv6のキャラクターが、ゴエティアにクラスチェンジする場合
→メイン:ウィザードLv3、サブ:ゴエティアLv2、職歴:ティマーLv1で総合Lv6となる

・上級転職・

GL6に達したキャラクターは、上級クラスに就く事ができます。詳しくは[上級職一覧](#)を参照してください。

なお、『レベルアップ』と『上級職への昇格』は同時に行われるものとし、(最速で)GL6になった際の成長処理時点から上級職のスキルを習得できるようになります。

・全滅・

時には、力及ばず任務に失敗し、全滅を遂げてしまう場合もあるでしょう。

その際は、PCたちとは別の冒険者が、PCの救助と任務の代理解決などに来てくれる事になります。

よって、キャラクターロスト等は原則としてありません。

が、GMが指示する場合、救助チームに対する報酬・謝礼として、全滅したPTのPCは、(自身の総合Lv+3)×200Gを支払う事になります。

もともと、救助されるまでの間にどれほどの目に逢わされるかはシナリオ次第ですが…

・そして、借金地獄・

全滅したPCは高額な救助費用を支払うため、所持金がマイナスになってしまう場合もあるでしょう。

この際、PC(とPL)にまだ冒険を続ける意思があるのなら、所持金をマイナスにしたままプレイを続けることができます。

ただし、所持金がマイナスであるうちは、借金をして食いつないでいる状態です。そのため、収支決算と買い物に以下のような制限がかかります。

●所持金がマイナスであるうちは、冒険で手に入れたアイテムのうち自分の取り分となったものを、全て売却して借金の返済に充てなくてはならない。

●所持金がマイナスであるうちは、中古の装備アイテム以外は購入することができない。

(所持金がマイナスになる前から持っていた装備アイテムを修理する事は可能。この際、修理費は借金にさらに上乘せされる)

一攫千金や名声を求めて冒険者となった者が借金地獄に陥るのはなんとも惨めなものですが、これもまた現実です。返済はお早めに。

・プレイの進行・

本作のセッションは、GM1名に加え、通常3~5名程度のプレイヤーによって行われます。

基本的にはGMの作ったシナリオに沿って物語が進行し、多くは其中で敵である怪物との戦闘や、ダンジョンの探索が起こる事でしょう。また戦闘以外にも、様々な問題に直面しては解決を求められる事になるはず。お互い協力し、これを解決してください。

・一般行為判定・

本作における一般行為判定とは、"目標を達成できるかどうか、あるいはどれだけの実効が得られるか不明確な行動において、どれだけの成功を収める事ができたかを乱数によって求める行動のうち、戦闘に関連する行動を除いたもの"と規定します。

例えばただ歩くだけならば、健常者であるPCの場合、失敗する事はありえません(転んだりする事ぐらいはあるかもしれませんが、それでも歩いて数分程度の距離にある目的地へたどり着く事は、よほどのアクシデントがない限りは……)。このため、判定は不要です。

逆に、よほど特殊な事情がない限り不可能な事についても判定は不要です。

あくまで判定が必要なのは、100mを13秒以内で走れるか……などのように、個人の能力によって可否が左右されるケースです。

本作の一般行為判定は"有限上方ロール"と呼ばれるものの一種で、基本的には2D6+(該当の能力値B)で行ないます。

なお、目標値はおおむね以下のような基準になっています。

目標値	難易度の目安
5	容易。ド素人であれば、まれに不注意などで失敗しうる程度。
8	訓練を積んだプロなら、よほどの不運がない限りまず失敗はしない。
11	わずかに難しめ。素養があるだけの素人だと五分五分。プロでも失敗はありえる。
14	やや難しい。多少の訓練を積んだプロで五分五分の成功率。
17	難しい。充分な訓練と経験を積んだいっばしのプロで五分五分の成功率。
20	非常に難しい。専門家でも安定した成功は望めず、素人にはやらせるだけ無駄。

なお、複数の者が競い合う『対抗判定』においては、達成値が同値の場合、より受動的である側の勝利とみなします。

また、あらゆる判定の処理において、端数が発生した場合は切り捨てで処理します。

・絶対成功と絶対失敗・

一般行為判定において、"6"の目が複数出た場合、"絶対成功"となり、目標値如何に関係なく必ず成功となります。

例外として、複数者で成功度を競い合う場合においては、より受動的な方の"絶対成功"を優先します。

逆に、判定の全ての出目が"1"であった場合は、"絶対失敗"とみなし、目標値如何に関係なく必ず失敗となります。

・宝箱表・

冒険の最中に、PCたちが宝箱をダンジョン内などで見つける事もあるでしょう。

本作における宝箱は、大きく分けて『コモン宝箱』『アンコモン宝箱』『レア宝箱』『ユニーク宝箱』の4つに分類されます。

『コモン宝箱』『アンコモン宝箱』『レア宝箱』は、それぞれ中身があらかじめ決められておらず、PCたちが空けた時、ランダムで中身が決定されるというものです。

対して、『ユニーク宝箱』とはGMがあらかじめ中身を決めておいてある宝箱です。

『コモン宝箱』『アンコモン宝箱』『レア宝箱』を開けた場合に手に入るアイテムは、下記の表に従って2D6の結果で決定されます。

D66	コモン宝箱	アンコモン宝箱
11	ルーンダガー	闘神の戦手袋
12	ルーンサーベル	金剛鋼拳
13	ルーンブランド	ブラックエッジ
14	レイピア	百獣王の牙
15	魔娼のレイピア	アイスブランド
16	クレイモア	ヴァージニアソード
21	淫魔の大剣	一生異性に縁がなくなる呪いの剣
22	ロングスピア	ブラックワール
23	ピラム	アルギュロスソード
24	赤黒の魔槍	風鳴りの剣槍
25	ハルバード	クルセイドランス
26	レザーウィップ	ブレイズスピア
31	ロングボウ	サンダリングロアー
32	クロスボウ	蛮王の戦斧
33	ルビーメイス	暴君の調教鞭
34	メジスタッフ	アナコンダウィップ
35	情欲の魔杖	エルフィンボウ
36	板金補強スベルブック	光の弓
41	地の底深き盟約の書	クリスタルロッド
42	ウィザードローブ	ドミノンスタッフ
43	プレストプレート	ネクロミコン
44	チェインメール	ミラーリフレックス
45	ヘビィプレートメール	不動の防盾
46	ピンポイントアーマー	ミスリルプレスト
51	ウィッチビスチェ	霸王の鎧
52	ビキニアーマー	シュヴァルトリッター
53	ハイレグアーマー	主天の法衣
54	ドレスアーマー	エンジェリックレオタード
55	パラディエンヌメール	ディヴァインドレス
56	縛鎖の法衣	シュヴァルトドレス
61	サキュバスメール	ブラックパラディエンヌ
62	復元粉	シェルホルター
63	トランスポーション	被虐の闘衣
64	誘いの盾	5D6×50G
65	5D6×50G	5D6×100G
66	5D6×100G	5D6×200G

レア宝箱は工事中。

ここでは、冒険の障害となる魔物や賊との戦闘のルールについて記載します。

・戦闘の開始・

戦闘が始まった際、まず最初に行われるのは隊列の確認です。
ナイトメアヘヴンにおいては、下記のように戦闘エリアを管理します。

括弧書きになっているのは、『背後から奇襲などを受けた場合には、この位置にも敵が存在し得る』という意味です。

敵後衛	敵中衛	敵前衛	PC前衛	PC中衛	PC後衛	(敵前衛)	(敵中衛)	(敵後衛)
-----	-----	-----	------	------	------	-------	-------	-------

この隊列に沿って、位置関係からさまざまな行動の可能・不可能が分かれてきます。

具体的には射程『なし』スキルやアイテムは同一エリアにのみ使用可能です。『隣接』なら文字通り隣接したエリアまで使用可能、『あり』なら誰にでも使用可能です。

戦闘開始後は、ターン開始時の『開幕』タイミングのスキルで使用するものがあればそれを使用し、その後は【IV】の高い順に行動していきます。全員の行動順番が終わると、次のターンへ移行し、また同様に行動していく事になります。

(なお、【IV】を意図的に低いものとして行動する事も可能です。その場合、任意の【IV】のタイミングで行動できます)

原則的に1エリアに入れる人数には制限はありませんが、狭い通路で戦う場合などにおいてはGMの指示により、『1エリアの人数制限』が課される場合があります。

この際、《ライディング》《ヒュージボディ》などのスキルを持つ者は、その恩恵を受けている間は一人で複数キャラクター分の人数枠を占有する事となります。具体的には各スキルの解説に従ってください。

なお、ひとつのエリアに敵味方が混在する事はありません。

敵と味方の間に空白のエリアができてしまった場合、空白ができてしまった陣営は、全員が空白エリアの側に強制的に前に押し出される形になります。

・モンスターの識別・

モンスターと遭遇した際、全てのPCは『識別判定』を行う事ができます。

これは【INT】Bを用いて、モンスターの『識別値』以上を出せるかどうか判定し、成功すればそのモンスターの生態を知っていたという事にできます。

具体的にどこまでの情報を与えるかはGM判断ですが、少なくとも総合レベル、モンスタークラスごとのレベル、無効化・

耐性および弱点の属性、物理耐性の有無は教えておくべきでしょう。

なお、この判定にはコモンススキル《モンスターノウレッジ》が有効です。

・配下モンスターの扱い方・

テイマーのPCは、配下として連れているモンスターをアイテム『デモナイトクリスタル』から召喚したり、または送還したりする能力を持ちます。

この召喚・送還は開幕行動のタイミングで行なってください。これは他の開幕行動スキルと併用して構いませんし、召喚された直後のモンスターにも開幕行動を取らせて構いません。

ただし不意打ちを受けた場合など、GMが指示する『即応できない状況』においては、これが不可になる可能性もあります。

なお、原則的に一度に召喚できるのは一体だけです。上級職"ビーストマスター"のみ、二体を同時に召喚できます。

配下モンスターは、通常のモンスターと違って以下のような特性を持ちます。

- 【MP】が無く、その代わりにデモナイトクリスタルの耐久値を使ってスキルや魔法を使用する
- 本来のモンスター作成方法で作ったデータに比べ、【VP】【攻撃力】【魔法力】【物理防御】【魔法防御】が【GL】分低くなっている
- 配下モンスターが後述のVPダメージを受けた場合、配下モンスターが受けたVPダメージの半分を、主人であるテイマーも受ける
- 配下モンスターのVPが0になった場合、そのモンスターは自動的にデモナイトクリスタルに送還される。この際、対応するデモナイトクリスタルは即座に耐久が0になる

デモナイトクリスタルは、1ヶにつきモンスター1匹が対応する形になります。

デモナイトクリスタルの耐久は回復しませんが、耐久が0になってもモンスターを召喚・送還する事はできます。ただし耐久0の場合、当然ながらデモナイトクリスタルの耐久を代償とするスキル全般が使用不可能になります。

新たなデモナイトクリスタルを用意し、配下モンスターの『引越し』を行う事は、セッション中にはできません。セッションの合間のリザルト段階で、買い物などと同時に行なって下さい。

・主行動と補助行動・

行動順の回ってきたキャラクターには、『主行動』と『補助行動』をそれぞれ1回ずつ行う権利が与えられます。

それぞれで行える内容は下記の通りです。

<主行動>

- 通常攻撃を行う
 - …装備中の武器で攻撃を行います。
 - 2D6+武器の攻撃力+武器関連能力値B(+常時スキル補正) のダメージを与え、武器の『耐久』が1減少します。
 - なお、種別: 弓の武器は射程"あり"の射撃攻撃として扱い、それ以外の武器はすべて射程"隣接"の白兵攻撃として扱います。
- 魔法を使う
 - …魔法の効果解説に従ってください。
 - なお、原則として魔法は分類:魔法の行動とみなします(補助行動で使用使用するスキルとの併用の関係上)。
- 『使用タイミング:主行動』のスキルを使用する
 - …スキルの効果解説に従ってください。
 - なお、『使用した結果、武器の耐久が0未満になる』ようなスキルの使い方はできません。
- 『使用タイミング:主行動』の消耗品アイテムを使用する
 - …アイテムの効果解説に従ってください。
 - なお、原則的に単体を対象とした消耗品は、自分もしくは同一エリアの単体で使用できます。
- パッドステータス[拘束]のBSLを下げる
 - …詳しくは後述のパッドステータスの項目を参照してください。
- 陵辱攻撃を行う
 - …後述の解説を参照してください。

<補助行動>

- エリアを移動する
 - …隣接する別のエリアに移動します。
 - ただし、敵と隣接したエリアに誰もいなくなった場合、自動的に前に詰まります。
- 武器を変更する
 - …所持している武器を持ち替えます。1回で両手分の持ち替えが可能です。
- 『使用タイミング:補助行動』のスキルを使用する
 - …スキルの効果解説に従ってください。
 - なお、分類が『汎用』、または主行動の分類と一致する分類を含むスキルでなければ使用する事はできません。
- 『使用タイミング:補助行動』の消耗品アイテムを使用する
 - …アイテムの効果解説に従ってください。
 - なお、原則的に単体を対象とした消耗品は、自分もしくは同一エリアの単体で使用できます。

・受動行動・

ダメージを伴う攻撃を受けた際には、ダメージが1回発生するごとに、1人1回までの『受動行動』を行う事ができます。

攻撃を受けた本人は、下記の中から何らかの防御手段を選択しなくてはなりません。

それ以外の者も、攻撃を受けた本人が射程の範囲にいる場合、適切なスキルで防御を補助する事ができます。

●そのまま食らう

…防具の物理or魔法どちらか適切なほうの、防御力の分だけ軽減したダメージを受けます。
この際、ダメージを1回食らうごとに防具の『耐久』を1消耗します。

●『受け』を行う

…ダメージ1回ごとに行う事のできる受動行動です。
防具の防御力に加え、(装備中の武器の『受け値』)+(受ける武器の関連応力値B)だけ軽減したダメージを受けます。
なお、例えば剣と盾を装備している場合などは、原則的に、どちらか一方でしか『受け』は行えません。
この際、ダメージを1回食らうごとに、受けに使用した武器と、防具の『耐久』を1消耗します。

●『使用タイミング:受動行動』のスキルを使用する

…スキルの効果解説に従ってください。

・最速行動と後発行動

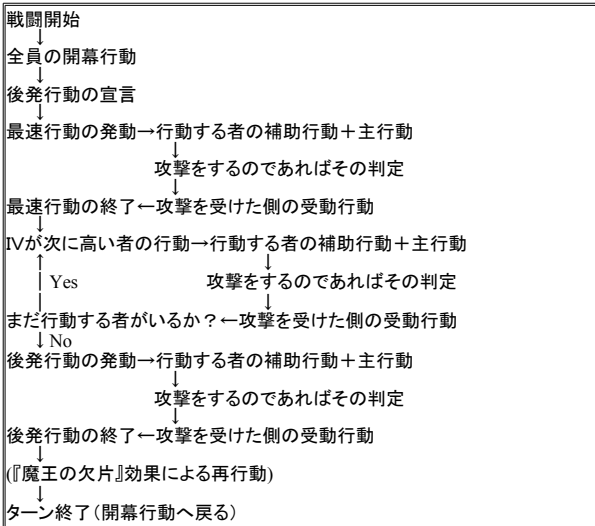
スキルや魔法の中には、『最速行動』や『後発行動』で発動する事が明記されているものもあります。

最速行動とは、開幕スキル使用タイミングの直後、あたかも【IV】が誰よりも高いかのように行動できる手番を指します。

後発行動とは、開幕タイミングで使用を宣言し、【IV】0タイミングで行動順が回ってきて効果が発動する行動です。この場合、使用するスキルや魔法が何であるかさえ宣言しておけばOKです。対象は効果発動時に宣言できます。

(開幕で『溜め』を始める→『溜め』が終わって狙いを定める→撃つ 的なイメージです)

・行動プロセスまとめ



・VPの使用

【VP】とは生命の根源たる力であり、こと戦闘においては万能の力と化します。 具体的には、以下のような使い方が可能です。

用途	VPと達成値の交換レート
攻撃のダメージを増やす	2ダメージ/VP1
攻撃の被ダメージを減らす	2ダメージ/VP1
ダメージが関係しない判定の達成値を上げる (攻撃回避、催眠系魔法の達成値など)	達成値1/VP1

またこれ以外にも、VPを代償としたスキルを使用する際に消費する場合があります。

ただし、【VP】が0になってしまうと完全なる行動不能状態になってしまいます。具体的にはHP0とVP0の項目を参照してください。

・バッドステータス

戦闘中、何らかのバッドステータスを受ける事があります。

バッドステータスの影響下にあるキャラクターは文字通り弱体化や行動の制限を受けます。また、現在効果を受けているバッドステータスをさらに重ねて受けた場合、その深刻さを表すバッドステータスレベル(BSL)が上昇します。

一般に、BSLが上がるほど、悪影響が大きく、治療も困難になります。

また、本作においては性別によってバッドステータスの有効・無効が変わってくる事があります。下記に、詳細を記します。

名称	BSL上限	男	女	双	娘	獣	無	解説	効果	解除方法
猛毒	5	○	○	○	○	○	○	毒に侵され、じわじわとダメージを受ける状態。	ターン開始時に、(BSL+1)D6のダメージを受ける。 このダメージは防具等で軽減不可能。	アイテムもしくは魔法
腕拘束	5	○	○	○	○	○	○	鞭や触手などで腕や上半身の自由が奪われている状態	BSL1:8 BSL2:10 BSL3:12 BSL4:14 BSL5:16 加えて、BSL3以上で通常攻撃が不可能になる。	主行動を消費して解除を宣言する事でBSL1低下
脚拘束	5	○	○	○	○	○	○	粘液などで脚の自由が奪われている状態。	BSL1:8 BSL2:10 BSL3:12 BSL4:14 BSL5:16 加えて、BSL3以上でエリア移動が不可能になる。 (スキル効果等で強制的に移動させる事は可能)	主行動を消費して解除を宣言する事でBSL1低下
口拘束	5	○	○	○	○	○	○	口が塞がれたり、舌が麻痺したりしている状態。	BSL1:8 BSL2:10 BSL3:12 BSL4:14 BSL5:16	主行動を消費して解除を宣言する事でBSL1低下
麻痺	5	○	○	○	○	○	○	電撃や呪いなどで体が痺れて自由に動かない状態。	BSL1:8 BSL2:10 BSL3:12 BSL4:14 BSL5:16	アイテムもしくは魔法
催淫	5	×	○	○	○	×	×	媚薬効果のある毒や淫魔の瘴気などで、情欲をかき立てられ注意散漫になっている状態。	BSL1:能動的な行動に-2のペナルティ BSL2:能動的な行動に-4のペナルティ BSL3:能動的な行動に-6のペナルティ BSL4:能動的な行動に-8のペナルティ BSL5:能動的な行動に-10のペナルティ	アイテムもしくは魔法・スキル
悶絶	5	○	○	○	○	○	×	痛みに苦しみ悶えたり、えづいたりしている事で自発的な行動ができない状態。 (RPが難しい場合は、単に吹き飛ばされた等で演出してもよい)	自分以外を対象とした能動的行動が全て不可能になる。 (受動行動は可能)	自身の行動順番が回って来た時にBSLごとに定められた目標値に対して【CON】判定を行い成功する事で解除可能。 BSL1:8 BSL2:10 BSL3:12 BSL4:14 BSL5:16 またはアイテムもしくは魔法・スキル
恐慌	5	○	○	○	○	○	×	恐怖にすくみ、一部の行動が精神的束縛により妨害されている状態。	BSL1:8 BSL2:10 BSL3:12 BSL4:14 BSL5:16 加えて、BSL3以上で味方を庇う行動が取れなくなる。	アイテムもしくは魔法・スキル あるいは戦闘終了で自然治癒
暴走	5	○	×	○	○	○	×	情欲をかき立てられて高ぶりが抑えられず、すぐにでも誰かを犯したくなってしまっている状態。	自身の行動順番が回って来た時にBSLごとに定められた目標値に対して【WIL】判定を行い失敗すると、同一エリアに存在する味方、あるいは隣接エリアに存在する敵のうち、陵辱攻撃可能な対象に対して、自身の持つ最も強力な手段で陵辱攻撃を行う。 適切な対象がいなければ対象を作るため、バッドステータス付与や防具破壊等の行動を行う。 BSL1:8 BSL2:10 BSL3:12 BSL4:14 BSL5:16	アイテムもしくは魔法・スキル あるいは1名のVPを0にする事で自然治癒
ヘイト	1	○	○	○	○	○	○	挑発されたり、目立った行動を取られた事により注意を敵一人に引きつけられている状態。	攻撃を行う場合、[ヘイト]対象を攻撃する手段がある場合は必ず[ヘイト]対象を攻撃対象に含めなくてはならない。 (範囲攻撃で他の者とまとめて攻撃する事や、攻撃以外の行動を取る場合は普通にはできる)	アイテムもしくは魔法・スキル あるいは[ヘイト]対象が視界から消えるか、または[ヘイト]対象を1回攻撃する事で自然回復。 なお複数人から[ヘイト]を受けた場合は、後の物を優先。 [ヘイト]と[誘惑]は[誘惑]を優先。
誘惑	1	○	×	○	○	○	×	扇情的なしぐさや誘惑の暗示などによって、情欲を煽られると共に注意を引きつけられている状態。	[誘惑]対象を攻撃する手段がある場合は[誘惑]対象へ、自身の持つ最も強力な手段で陵辱攻撃を行う。 陵辱攻撃が不可能である場合は、[誘惑]対象へのバッドステータス付与や防具破壊等の行動を行う。	アイテムもしくは魔法・スキル あるいは[誘惑]対象が視界から消えるか、または[誘惑]対象のVPを0にする事で自然回復。 なお複数人から[誘惑]を受けた場合は、後の物を優先。

・強化効果と弱体効果・

戦闘中、一部のスキルや魔法によって、一時的に能力の上昇や属性の変化などを受ける事があります。これを強化効果および弱体効果と呼びます。

強化効果と弱体効果は、1キャラクターにつき双方合わせて合計5つまでかかります。強化or弱体効果が発生させたスキルor魔法名をメモしておいてください。6つ以上かかった場合は、先にかかったものから消えていきます。

正反対の効果のものがかかって打ち消し合う事は無く、プラスマイナスともに累積されていきます。

ただし、同名のスキルまたは魔法による強化効果を複数重ねてかけて効果を累積させる事はできません。

(逆に言うと、別個のスキルまたは魔法による効果であれば、例えば同じ【攻撃力】を上昇させる効果を複数かける事は可能です)

・陵辱攻撃・

陵辱攻撃とは、文字通りの行為を行うと共に、相手の生命力の根源たる精気を奪う行為の事を指します。

【VP】に直接ダメージを与える事により確実に相手を追い詰めるのみならず、多くの場合、性別やモンスターのメインクラスに応じたスキルによる追加効果が発生します。

ただし、実際にこれを行うには、いくつかの条件をクリアしなくてはなりません。

第一に、攻撃者と対象の性別が対応している必要があります。適応の可否は下記の表を参照してください。

なお、以下は陵辱攻撃を行う者を『攻め側』、対象を『受け側』と記述します。

攻め側\受け側	男	女	双	娘	獣	無
男	×	○	○	×	×	×
女	○	×	○	○	○	×
双	○	○	○	○	○	×
娘	×	○	○	×	×	×
獣	×	○	○	×	×	×
無	×	×	×	×	×	×

次に、受け側を陵辱可能な状態でなくてはなりません。と言うのは、

(1)受け側が【脚拘束】【麻痺】【昏迷】【悶絶】【恐慌】いずれかのバッドステータスを受けている

(2)受け側の物理防御力が0である(防具が破壊されていても、何らかの弱体効果で物理防御力が0になっていても可)

(3)受け側が戦闘不能状態である

のいずれかを満たしている必要があります。

加えて、これを実際に行う際、受け側が抵抗をしない(できない)場合を除き、攻め側は受け側の抵抗をねじ伏せなくてはなりません。

具体的には、攻め側が【STR】Bまたは【TEC】B、いずれかで判定を行います。

受け側はこれと同じ能力値Bで判定する形で対抗判定を行います。

攻め側がこれに勝利すると、陵辱行為が成功し、さきほどの判定に使用した能力値Bに等しいだけ対象のVPにダメージを与えます。

・HP0とVP0・

【HP】が0以下になったキャラクターは戦闘不能状態になります。

この際、【HP】がマイナスになるほどのダメージを受けていたとしても、【HP】の現在値は0扱いとなります。ただし計算上【HP】が-10以下になるほどのダメージを受けて戦闘不能状態になった場合、【HP】-10につき【VP】に1ダメージを受けます。

これは即、死を意味するものではありませんが、少なくとも戦闘に参加したり、満足な行動を取ったりする事ができない程度の傷を受けた状態と解釈してください。

とは言え、【VP】が0になってさえいなければ、この状態から回復させるために特別な方法は必要ありません。普通に【HP】を回復させれば戦闘に復帰できます。

また、戦闘中に戦闘不能から回復したキャラクターは、そのターンの行動をまだ行っていないのであれば、自身の【IV】以下の好きなタイミングで、戦闘不能から回復したターンのうちに行動できます。

また、戦闘不能になる前に付与されていたバッドステータスは、戦闘不能から復活した際に自動的に回復しません。別途回復してください。

なお、テイマーのPCが戦闘不能になった場合、そのテイマーの配下モンスターは行動不能になります。

【VP】が0になったキャラクターは、より重篤な状態となります。

【VP】が0になった状態は、精魂尽き果てて立ち上がる事もできない状態であり、恐らくは意識の有無も怪しい事でしょう。

この状態のキャラクターは、【HP】を回復させても行動する事はできません。何らかの手段で【VP】を1以上に回復しない限り、一切の行動が不可能です。

安静に休める場所で48時間以上の休息を取れば【VP】は全快しますが、そのために宿に帰還するなどした場合、恐らく冒険は失敗に終わることでしょう。

・騎乗状態・

ナイトスキル《チャリオット》や、テイマースキ《ライディング》で、馬や配下モンスターに騎乗している状態の事を指します。

この状態にある者は、以下の恩恵と制約を受けます。

●『乗り手』と『乗り物』どちらかがエリア移動すると、相手も一緒に移動する。

●『乗り手』と『乗り物』どちらか好きな方の【IV】でまとめて行動できる。

(どちらかが最速行動もしくは後発行動を行う場合、『乗り手』『乗り物』まとめて最速または後発行動になる)

●攻撃を受ける際は、『乗り手』と『乗り物』の1セットをまとめて1体として扱い、どちらか片方だけが攻撃を受けるという事は無い。

●範囲攻撃に対しても同様で、『乗り手』と『乗り物』の1セットで1体扱いになるため、2人分のダメージを受けるという事は無い。

●ダメージは『乗り手』と『乗り物』どちらかの防御力と受動行動によるダメージ低減を適用したのち、実ダメージを『乗り手』と『乗り物』で等分する。

(この際、"ダメージが1点でも通ればバッドステータス付与"系のものは、『乗り手』と『乗り物』それぞれが"ダメージが1点でも通ればバッドステータス付与"の効果を受ける)

●人数制限のある戦闘エリアにおいては、『乗り手』と『乗り物』両方を合計した分の戦闘エリア枠を占有する。

●『乗り手』と『乗り物』いずれかが『行動権利を放棄して効果を得る』系のスキルを使用した場合は、『乗り手』と『乗り物』両方が行動の権利を放棄することになる。

●陵辱攻撃を仕掛ける事は不可能になる。

●陵辱攻撃を受け、抵抗に失敗した場合、騎乗状態は強制的に解除される。

●『乗り物』が【暴走】状態になり、抵抗に失敗すると、騎乗状態は強制的に解除される。

・飛行状態・

魔法<フライト>の使用や、《フライヤー》を習得したモンスターに騎乗するなどの方法で空を飛んでいる状態の事を指します。

この状態にある者は、以下の恩恵と制約を受けます。

●床に設置されたトラップや悪条件の類を全て無視する

●【脚拘束】状態でもエリア移動ができる

●エリアを対象とした攻撃に巻き込まれない

●スキル《エアスナイブ》など一部のスキルによる被ダメージ増加効果を受ける

・魔王の欠片・

セッション中において、GMは"魔王の欠片"を宿したモンスターを登場させる事ができます。

"魔王の欠片"とは、地底を循環する、瘴気をはじめとした魔人由来のエネルギーが集積されて、大いなる力と化したものです。

これを持つモンスターは、以下の恩恵を受けます。

●【HP】【MP】【VP】が2倍になる

●戦闘中、毎ターンの終了時に後発行動よりも後のタイミングで再行動できる

早い話、いわゆるボスキャラ補正です。

これを持つモンスターを倒したPCたちには経験点の追加獲得があります。詳しくは**収支**と**成長**の項を参照してください。