

特技	ディシプリン
S	鍛錬
タイミング：ダイスロール後	
イラスト募集中	
S001	
効果(使うと捨札に)	
P+1	
自分か味方1名の威力+1(Pのみ)。他の+1と併用できる。	
解説	
自分の身体を鍛え上げて、自分や味方のために役立てる能力。	

特技	ラーニング
S	学識
タイミング：ダイスロール後	
イラスト募集中	
S002	
効果(使うと捨札に)	
M+1	
自分か味方1名の威力+1(Mのみ)。他の+1と併用できる。	
解説	
自分が学んだ知識を使い、自分や味方のために役立てる能力。	

特技	コネクション
S	人脈
タイミング：ダイスロール後	
イラスト募集中	
S003	
効果(使うと捨札に)	
C+1	
自分か味方1名の威力+1(Cのみ)。他の+1と併用できる。	
解説	
自分が得た人脈を使い、自分や味方のために役立てる能力。	

特技	マジックアイテム
S	魔法の道具
タイミング：ダイスロール後	
イラスト募集中	
S004	
効果(使うと捨札に)	
威+1(自)	
自分の威力+1。回復には適用できない。他の+1と併用できる。	
解説	
様々なマジックアイテムを使って、自分を強化できる。	

特技	アシストデバイス
S	前文明の利器
タイミング：ダイスロール後	
イラスト募集中	
S005	
効果(使うと捨札に)	
威+1(他)	
自分以外の味方1名の威力+1。回復には適用できない。他の+1と併用できる。	
解説	
発掘された前文明の機械を使って、他人を強化できる。	

特技	リトライ
S	再挑戦
タイミング：ダイスロール後	
イラスト募集中	
S006	
効果(使うと捨札に)	
再判定	
自分か味方1名の判定の後に使える。サイコロを振り直す。	
解説	
動体視力や瞬間的な判断力に優れている。	

特技	エリクサー
S	変若水
タイミング：いつでも(割り込み可能)	
イラスト募集中	
S007	
効果(使うと捨札に)	
行動か特技1枚回復	
自分か味方1名の任意の行動、特技のうち捨札になった1枚を選び、捨てた者の手札に戻す。	
解説	
心身を回復するアイテムを持ち、使用できる。	

特技	ファナティック
S	熱狂
タイミング：ダイスロール前	
イラスト募集中	
S008	
効果(使うと捨札に)	
2D6の出目を①と⑥にする	
自分または味方1名が行うダイスロールを、出目①と出目⑥が出たものとして処理を進める。	
解説	
自制心や理性を一時的に失って、全力を発揮する。	

特技	デスペラート
S	捨て身
タイミング：ダイスロール前	
イラスト募集中	
S009	
効果(使うと捨札に)	
2D6の出目を②と⑤にする	
自分または味方1名が行うダイスロールを、出目②と出目⑤が出たものとして処理を進める。	
解説	
危険を自覚しながらも、あえて果敢に挑戦する。	

特技	ケアフリー
S	慎重
タイミング：ダイスロール前	
イラスト募集中	
S010	
効果(使うと捨札に)	
2D6の出目を③と④にする	
自分または味方1名が行うダイスロールを、出目③と出目④が出たものとして処理を進める。	
解説	
冷静沈着な行動を行う。	

特技	ソウルブラザー
S	戦友「」
タイミング：ダイスロール前	
イラスト募集中	
S011	
効果(使うと捨札に)	
P+1/併用可	
自分か味方1名の威力+1(Pのみ)。他の+1、他の「戦友」と併用できる。	
解説	
これまでの冒険で得た、協力者や騎乗生物など。「」には固有名詞が入る。	

特技	エビデンス
S	証拠「」
タイミング：ダイスロール前	
イラスト募集中	
S012	
効果(使うと捨札に)	
M+1/併用可	
自分か味方1名の威力+1(Mのみ)。他の+1、他の「証拠」と併用できる。	
解説	
これまでの冒険で得た、知識や情報など。「」には固有名詞が入る。	

特技	レピュテーション
S	名声「」
タイミング：ダイスロール前	
イラスト募集中	
S013	
効果(使うと捨札に)	
C+1/併用可	
自分か味方1名の威力+1(Cのみ)。他の+1、他の「名声」と併用できる。	
解説	
これまでの冒険で得た、社会的信頼など。「」には固有名詞が入る。	

特技	アライメント
S	同盟「」
タイミング：ダイスロール前	
イラスト募集中	
S014	
効果(使うと捨札に)	
威+1(自)/併用可	
自分の威力+1。回復には適用できない。他の+1、他の「同盟」と併用できる。	
解説	
これまでに協力関係を結んだ、有力者や集落など。「」には固有名詞が入る。	

特技	マスターピース
S	逸品「」
タイミング：ダイスロール前	
イラスト募集中	
S015	
効果(使うと捨札に)	
威+1(他)/併用可	
自分以外の味方1名の威力+1。回復には適用できない。他の+1、他の「逸品」と併用できる。	
解説	
これまでの冒険で得た、特殊なアイテムなど。「」には固有名詞が入る。	

特技	スキルマネジメント
S	やりくり上手
タイミング：ダイスロール前	
イラスト募集中	
S016	
効果(使うと捨札に)	
行動(自)の属性(PMC)を変更	
自分が使用する行動の属性を、P・M・Cのいずれかに変更する(異なる属性の障害に対して判定できる)。	
解説	
自分の能力を応用する柔軟性や、深い熟練を得ている。	

特技	ダブルスーサイド
S	自己犠牲
タイミング：いつでも(割り込み可能)	
イラスト募集中	
S017	
効果(使うと捨札に)	
強化-1枚/行動か特技-1枚	
強化カードを1枚取り除く。使用者は任意の行動か特技を追加で1枚捨札にする。反動特典を得ることはできない。	
解説	
自分が傷つくことをいとわず障害を弱体化させる。	

特技	オールマイハート
S	一意専心
タイミング：ダイスロール前	
イラスト募集中	
S018	
効果(使うと捨札に)	
同名効果合算/行動を全捨て	
同名の職業効果、特技、付与による修正をすべて合算できる。使用者はターン終了時にすべての行動を捨札にする。	
解説	
一瞬のためにすべてをかけて、成功するため事前に集中する。	

特技	トランスファーライフ
S	魂の交換
タイミング：ターン終了直後(割り込み)	
イラスト募集中	
S019	
効果(使うと捨札に)	
死亡を無効化/全捨て	
自分か味方1名の死亡を無効化する。使用者は(職業を除く)すべての行動、特技、付与を捨札にする。	
解説	
自分の生命力のほぼ全てを犠牲にして、死者を復活させる。	

死亡	サイゴノネガイ
D	残留思念
タイミング：いつでも(割り込み可能)	
イラスト募集中	
S020	
効果(セッション終了まで持続)	
付与5枚配布/除去不可	
死亡時に自動取得、セッション終了時に除去。取得時に任意の付与を5枚獲得し、味方に自由に配布可能。	
解説	
死亡時にのみ得られる特殊な特技。最期の願いが仲間を救う。	