

# リベルタス

解放を司るニルヴァーナ  
力を解放することと力を支配することが得意だ。

## 解放せよ、その力を

圧制者				解放される力				解放される呪い			
最大レベル:	3			最大レベル:	5			最大レベル:	3		
タイミング:	常時			タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	セットアッププロセス		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	<意志><交渉>	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	自身	射程:	至近	対象:	単体	射程:	視界	対象:	LV体	射程:	視界
侵蝕値:	-	制限:	-	侵蝕値:	2	制限:	-	侵蝕値:	4	制限:	-
効果:	あなたが行う判定のダイスを+「あなたが受けているバットステータスの数」する。 また、あなたは暴走以外のバットステータスをLV個選択する。 あなたが受けている選択したバットステータスの効果は、クリンナップにHPを5点回復するに変更する。 このエフェクトを取得した場合、侵蝕率基本値を+6する。			効果:	対象が次に行うメジャーアクションの攻撃の攻撃力を+[LV×2]する。			効果:	対象にバットステータスの邪毒を与える。 邪毒のランクはLVとなる。 このエフェクトは1シーン1回まで使用できる。		
束縛の解放				解放の剣				加護の授与			
最大レベル:	3			最大レベル:	3			最大レベル:	3		
タイミング:	メジャーアクション/リアクション			タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	セットアッププロセス		
技能:	シンドローム	難易度:	-	技能:	<白兵><射撃>	難易度:	対決	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	-	射程:	-	対象:	-	射程:	武器	対象:	-	射程:	視界
侵蝕値:	3	制限:	-	侵蝕値:	2	制限:	-	侵蝕値:	3	制限:	-
効果:	このエフェクトを組み合わせた判定のダイスを+[LV×1]個する。			効果:	このエフェクトを組み合わせた攻撃の攻撃力を+[LV×2]する。			効果:	シーン中、対象の最大HPと現在HPを+「LV×3」する。 このエフェクトの効果は3回まで重複する。		
挫けない意志				進軍の号令				束縛される力			
最大レベル:	1			最大レベル:	5			最大レベル:	3		
タイミング:	リアクション			タイミング:	セットアッププロセス			タイミング:	メジャーアクション		
技能:	<意志>	難易度:	対決	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	<意志><交渉>	難易度:	自動成功
対象:	自身	射程:	至近	対象:	シーン(選択)	射程:	視界	対象:	単体	射程:	視界
侵蝕値:	1	制限:	-	侵蝕値:	6	制限:	-	侵蝕値:	2	制限:	-
効果:	このエフェクトを組み合わせた判定で、あなたはドッジを行える。			効果:	対象がこのラウンド中に行うメジャーアクションのダイスを+LV個する。このエフェクトはあなたを対象にできない。			効果:	対象が次に行うメジャーアクションの攻撃の攻撃力を-[LV×2]する。		

<b>力の加護</b>				<b>貫く意志</b>				<b>抑制される動き</b>			
最大レベル:	5			最大レベル:	1			最大レベル:	3		
タイミング:	セットアッププロセス			タイミング:	常時			タイミング:	メジャーアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	<白兵><射撃>	難易度:	自動成功
対象:	単体	射程:	視界	対象:	自身	射程:	至近	対象:	-	射程:	武器
侵蝕値:	3	制限:	-	侵蝕値:	-	制限:	-	侵蝕値:	2	制限:	-
効果:	ラウンドの間、対象が行うあらゆる攻撃の攻撃力を+[LV×2]する。			効果:	あなたは<意志>判定を【社会】で行うことができる。 このエフェクトを取得した場合、侵食率基本値を+4する。			効果:	このエフェクトに対するドッジのダイスを-LV個する。		
<b>リミットオーバーウェポン</b>				<b>抑制される力</b>				<b>解放の歌</b>			
最大レベル:	3			最大レベル:	3			最大レベル:	3		
タイミング:	オート			タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	メジャーアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	<意志><交渉>	難易度:	自動成功	技能:	<意志><交渉>	難易度:	自動成功
対象:	自身	射程:	至近	対象:	単体	射程:	視界	対象:	単体	射程:	視界
侵蝕値:	4	制限:	-	侵蝕値:	4	制限:	80%	侵蝕値:	5	制限:	80%
効果:	あなたが武器を作成するエフェクトを使用したときに使用する。 武器を作成するエフェクトのレベルを+「このエフェクトのレベル」する。			効果:	ラウンド中、対象が行う判定のクリティカル値を+1する。 このエフェクトは1シナリオLV回まで使用できる。			効果:	対象が次に行うメジャーアクションの判定のクリティカル値を-1(下限値6)し、さらに、その判定のダイスを+[LV×2]個する。		
<b>霧散する力</b>				<b>解放の御旗</b>				<b>最適化される運命</b>			
最大レベル:	3			最大レベル:	1			最大レベル:	3		
タイミング:	メジャーアクション			タイミング:	セットアッププロセス			タイミング:	オートアクション		
技能:	<意志><交渉>	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	単体	射程:	視界	対象:	-	射程:	視界	対象:	単体	射程:	視界
侵蝕値:	4	制限:	80%	侵蝕値:	6	制限:	100%	侵蝕値:	4	制限:	100%
効果:	対象が次に行うメジャーアクションの攻撃の攻撃力を-[LV×4]する。			効果:	ラウンド中、対象が行う判定のクリティカル値を-1する。(下限値6) このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。			効果:	対象がダイスロールを行う直前に使用する。 そのダイスロールではダイスの出目を全て+1する。(最大10) このエフェクトは1シナリオLV回まで使用できる。		

力の解放				解放の刻				支配される力			
最大レベル:	3			最大レベル:	3			最大レベル:	1		
タイミング:	オートアクション			タイミング:	セットアッププロセス			タイミング:	オートアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	単体	射程:	視界	対象:	シーン(選択)	射程:	視界	対象:	自身	射程:	至近
侵蝕値:	4	制限:	100%	侵蝕値:	4D10	制限:	120%	侵蝕値:	4D10	制限:	120%
効果:	対象が行うダメージロールの直前に使用する。そのダメージを+[LV+1]Dする。このエフェクトは1ラウンドに1回まで使用できる。			効果:	ラウンド中、対象が行うダイスロールに+[LV]Dする。対象はこのダイスロールを行うたびに、このエフェクトの効果を選択することができる。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。このエフェクトはいかなる方法でも使用回数を回復させることができない。			効果:	重圧をうけていても使用可能。対象にHPが適用する直前に使用する。そのHPダメージを0にする。このエフェクトは1シナリオに1回まで使用できる。		
インペレイティブ				ニイド				リベルタス			
最大レベル:	3			最大レベル:	1			最大レベル:	1		
タイミング:	セットアッププロセス			タイミング:	オートアクション			タイミング:	セットアッププロセス		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功
対象:	自身	射程:	至近	対象:	単体	射程:	視界	対象:	シーン(選択)	射程:	視界
侵蝕値:	10	制限:	120%	侵蝕値:	6	制限:	ピュアブリード	侵蝕値:	6	制限:	ピュアブリード
効果:	あなたは即座に、セットアッププロセスを二回行う。このエフェクトは他のエフェクトと組み合わせて使用することはできず、1ラウンドに1回まで、1シーンにLV回まで使用することができる。			効果:	いつでも使用できる。対処の取得しているエフェクトのうち、使用回数制限のあるエフェクトひとつの使用回数を1回文回復させる。このエフェクトは1シナリオ1回まで使用できる。			効果:	ラウンド中、対象が使用するエフェクトのレベルを+2する。このエフェクトは1シナリオ1回まで使用できる。このエフェクトはいかなる方法でも使用回数を回復させることができない。		
強靱な加護				号令強化				束縛される動き			
最大レベル:	3			最大レベル:	5			最大レベル:	3		
タイミング:	セットアッププロセス			タイミング:	セットアッププロセス			タイミング:	メジャーアクション		
技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	-	難易度:	自動成功	技能:	シンドローム	難易度:	対決
対象:	-	射程:	-	対象:	シーン(選択)	射程:	-	対象:	-	射程:	-
侵蝕値:	3	制限:	リミット	侵蝕値:	6	制限:	リミット	侵蝕値:	4	制限:	リミット
効果:	前提条件: 《加護の授与》《加護の授与》と組み合わせて使用する。シーン中、対象の最大HPとHPを+10する。このエフェクトは1シナリオLV回まで使用できる。			効果:	前提条件: 《進軍の号令》《進軍の号令》と組み合わせて使用する。ラウンド中、対象が行う攻撃の攻撃力に+[LV×3]する。			効果:	前提条件: 《抑制される動き》《抑制される動き》と組み合わせて使用する。組み合わせた攻撃に対して対象はガードを行えない。また、この攻撃に対して、カバーリングを行った場合、ガードを行ったものとしてダメージを算出できない。さらに対象の装甲値を無視してダメージを算出する。このエフェクトは1シナリオにLV回まで使用できる。		