

クラスデータ：異能者

■クラス解説

異能者とは、由来も原理もまるで定かならぬ神秘の力——神通力を身に付けた者たちの総称である。

神通力（蘭学で言うESP）は、体系化された術や技法でも、神仏への信仰に由来する力でもない。それゆえに望まずして生まれ持った力をもてあまし苦悩する者や、周囲に恐れられ土蔵などに幽閉される者、生き神として崇められる者、怪しげな占い師や行者に身をやつし旅空に生きる者など、多くの異能者は常人離れた波乱の人生を歩むことになる。神通力には制御が難しく暴走の危険をはらむものも少なくないとおってはなおさらだ。

妖異との戦いは、そんな彼らが己の力をはばかりなく発揮できる数少ない

機会と言えるだろう。

なお、異能者の特技名には現代の外來語が多用されているが、これはプレイヤーやGMへの配慮であり、異能者自身やその周囲がこの名称で神通力を呼称または分類しているというわけではない。もちろん、その名で認識している異邦人や未來人、蘭学者などがいてもよいだろう。

■コンストラクションデータ

▼能力基本値

体力：2 理知：5
反射：3 意志：6
知覚：4 幸運：4

■奥義

しせいじょしん
至誠如神

対象：キャラクターひとり

タイミング：判定のダイスロールの直後

効果：判定の直後に使用する。その判定の結果をクリティカルに書き換える。ただしこの奥義は自分自身を対象にすることはできない。

■クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
命中	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
回避	+0	+1	+2	+2	+3	+3	+3	+4	+4	+4
魔導	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
抗魔	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+5	+5	+6	+7
行動	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+6	+6
耐久	+2	+3	+5	+7	+9	+11	+13	+15	+17	+19
精神	+3	+6	+9	+11	+15	+18	+21	+24	+27	+31
攻撃	+0	+0	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+3

■特技取得

▼初期取得

レベル1の特技の中から3つ選択して取得する。

▼レベルアップ

レベルが上昇するたびに、（上昇後の）クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得することができる。

■特技

あなた ちから 貴方に力を

レベル：1

種別：-

タイミング：ダメージロール

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：単体 射程：15 m

代償：2 HP

効果：一瞬だけ未来を先読みしたり、弱点を透視する、神通力を注ぎ込むなどして他者を強化する特技。

あなた以外の対象が行うダメージロールの直前に宣言する。そのダメージロールに+【意志】する。この特技は1ラウンドに[クラスレベル÷3(端数切り上げ)]回まで使用できる。

アニマルエンバシー 鳥獣語

レベル：1

種別：-

タイミング：オートアクション

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：単体 射程：10 m

代償：3 MP

効果：動物や鳥と意志を通わせ、情報を得たり戦いを助けてもらう特技。

対象が判定を行った直後に使用する。その達成値に+2する。この特技は1シナリオに3回まで使用できる。この特技を取得している場合、あなたは《観念動力》のダメージ属性を〈斬〉か〈刺〉に変更して使用してもよい。

こんけつじ 混血児

レベル：1

種別：本文、ビ

タイミング：本文

判定値：本文 難易度：本文

対象：本文 射程：本文

代償：本文

効果：あなたは異種族の血を引く。

種族クラスの特技のうち、レベルが1の「種別：ア」と自動取得以外をひとつ選択する。《混血児》は選択した特技と同じものとなる。《混血児：妖術》のように記述し、ひとつしか取得できない。クラスレベルで効果が変わる場合、0レベルとする。取得後、あなたの【行動値】を-2する。

サイコネシス

観念動力

レベル:1 **種別:**魔
タイミング:マジックアクション
判定値:【魔導値】 **難易度:**対決
対象:単体 **射程:**10 m
代償:3 MP
効果:念動力によって周囲の物体や硬化させた空気、衝撃波などを叩き付けたり、相手の体を締め付ける、宙に浮かせて高所から落とすといった手段で攻撃する特技。
 対象に〈殴〉属性のダメージを3D6点与える特殊攻撃を行う。対象に1点でも実ダメージを与えた場合、さらに狼狽を与える。

トランス

神懸り

レベル:1 **種別:**ピ
タイミング:セットアッププロセス
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:2 HP
効果:極度の集中状態や心霊に憑依された状態となり、神通力を増幅する代わりに無防備に近くなる特技。
 そのシーンの間、あなたの【魔導値】に+2、【回避値】に-2し、「射程:なし」「射程:至近」「射程:武器」以外の特技の射程を+10 mする。この効果を解除するにはマイナーアクションを使用すること。

プレ/レトロコグニション

天眼通

レベル:1 **種別:**—
タイミング:オートアクション
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:2 HP
効果:あなたが過去や未来を視たり、隠されたものを看破する超越的感覚を備えることを表わす特技。
 いつでも使用できる。1シナリオに1回まで、あなたはGMに対して疑問点を直接尋ねることができる。GMはこの質問への解答を拒否してもよいが、その場合は使用回数に含めないものとする。

ライフリッカー

癒しの手

レベル:1 **種別:**魔
タイミング:マジックアクション
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:単体 **射程:**10 m
代償:2 MP
効果:手などで傷をたちどころに治す波動を放つ特技。優れた異能者は時間を巻き戻すように傷を消す。
 対象の【HP】を[1D6+クラスレベル×3]点回復する。《貴方に力を》を取得している場合、1ラウンドに[クラスレベル÷5(端数切り上げ)]回まで「タイミング:イニシアチブプロセス」として使用できる。

アポルト

取り寄せ

レベル:2 **種別:**—
タイミング:イニシアチブプロセス
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:2 MP
効果:使用することで、あなたが常備化しているアイテムを即座に装備したり、離れた場所にある場合でも所持品に戻したり(または即座に装備)できる。クラスレベルが10以上なら1シナリオに1回まで、未来や過去、異世界の道具などと呼び寄せることもできる。その場合に何が可能となるかはGMが決定すること。

サイコシールド

念動障壁

レベル:2 **種別:**魔
タイミング:ダメージロール
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:単体 **射程:**10 m
代償:3 MP
効果:神通力によって不可視の障壁を生み出したり、周囲の物体を浮かばせるなどして盾とする特技。
 実ダメージ算出の際に使用する。対象が受ける(予定の)実ダメージを[1D6+クラスレベル]点軽減する。また、そのダメージロールで対象は放心を受けない。この特技は1ラウンドに1回まで使用できる。

バイロネシス

超自然発火

レベル:2 **種別:**—
タイミング:オートアクション
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:2 MP
効果:神通力によって人体発火現象を起こしたり、周囲の物体を爆発させるなどして攻撃する特技。
 《観念動力》と同時に使用する。そのダメージロールに+1D6し、ダメージ属性を〈炎〉に変更する。また、《観念動力》の効果による狼狽の代わりに邪毒を与える。

フォースフライト

神足通

レベル:2 **種別:**—
タイミング:マイナーアクション
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:2 MP
効果:神通力によって宙に浮かび上がり、不可視の力場をまとう特技。トランス状態に陥った異能者が無意識のうちに浮遊することもある。
 あなたは飛行状態となり、【抗魔値】に+2する。《神懸り》を使用した直後、この特技を即座に使用してもよい。この効果を解除するにはマイナーアクションを使用する。

いのちけず ちから

命削りし力

レベル:3 **種別:**—
タイミング:オートアクション
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:なし
効果:命を削って能力を使う特技。
 あなたは特技の代償や効果として【HP】や【MP】を消費する際、その代わりに同点の【耐久力】を減少させてもよい(【HP】や【MP】は消費したものととして特技の効果を計算する)。**【耐久力】が0以下になるようにはできず、【耐久力】の減少はそのシナリオ中持続する。**

テレバシー
他心通

レベル:3 種別:魔
タイミング:メジャーアクション
判定値:【魔導値】 **難易度:**対決
対象:単体 **射程:**視界
代償:5 MP
効果:対象に特殊攻撃を行なう。命中した場合、あなたは「Yes/No」で答えられる質問をひとつ行う。対象はこれに正直に答えなければならない。これは声に出すわけではなく、対象は答えたことには気付かない。この特技を取得した場合、あなたは視界内のキャラクターと声に出すことなく心の声で会話できる。

ほうそうすんぜん
暴走寸前

レベル:3 種別:—
タイミング:常時
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:なし
効果:暴走と隣り合わせの強大な力。あなたが《神懸り》中に行うダメージロールに+1D6し、メジャーアクションのクリティカル値を-1する。この特技によるクリティカル値の下限値は9。《神懸り》中にあなたがフアンブルした場合、あなたと同一エンゲージの全員(あなた含む)は1D6点の【HP】を失う。

かんじょうきばく
感情起爆

レベル:4 種別:—
タイミング:マイナーアクション
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:なし
効果:感情を爆発させ、異能の力を破壊的に増幅する特技。吐血や耳からの出血などの大きな反動を伴う。クラスレベル点以下の任意の【HP】を消費せよ。そのメインプロセス中、あなたが行う攻撃のダメージに+【消費した【HP】×2】する。この【HP】消費は覚悟状態でも消費する必要がある。

テレポーション
瞬間移動

レベル:4 種別:—
タイミング:オートアクション
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:単体 **射程:**5 m
代償:3 MP
効果:神通力によって自身や近くの物体を、空間を超えて瞬間移動させる特技。
 対象が移動を行なう直前に使用する。対象はその移動の間、敵に移動を阻害されることはなく、封鎖の影響を受けない。この特技は1ラウンドに【クラスレベル÷5(端数切り上げ)】回まで使用できる。

マインドブラスト
精神動力

レベル:4 種別:—
タイミング:オートアクション
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:4 MP
効果:神通力を精神波として放ち、幻の痛みや精神攻撃によって肉体ではなく無防備な心をえぐる特技。
 《観念動力》と同時に使用する。そのダメージロールに+2D6し、ダメージ属性を〈闊〉に変更する。また、《観念動力》の効果による狼狽の代わりに放心を与える。

ディーブトランス
神懸り・式

レベル:5 種別:—
タイミング:常時
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:なし
効果:より深いトランス状態へと没入し、神通力を強化する特技。その間には人格が変わる者や、記憶や五感を失った状態となる者もいる。
 あなたが使用する《神懸り》の【魔導値】への修正を+3、【回避値】への修正を-3に変更し、射程への修正をさらに+【(クラスレベル-2)×5】mする。

バーンナップ
通力増幅

レベル:5 種別:—
タイミング:オートアクション
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:4 MP
効果:さらなる強い神通力を引き出し、その及ぶ範囲を拡大する特技。
 あなたが「対象:単体」の、異能者の特技または「種別:魔」の特技を使用する直前に使用する。その特技を「対象:範囲(選択)」に変更する。この特技は1ラウンドに【クラスレベル÷5(端数切り上げ)】回まで使用できる。

まれ けつみやく
稀なる血脈

レベル:5 種別:ピ
タイミング:常時
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:なし
効果:あなたが類似希なる神通力をその血に秘めていることを示す特技。その力は、他者を守り力添える時最大限に発揮される。
 あなたが使用する「タイミング:ダメージロール」の異能者の特技の効果に+3する。《神懸り》の効果中、さらに+3する。

かんぜんよち
完全予知

レベル:6 種別:—
タイミング:オートアクション
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:単体 **射程:**10 m
代償:4 HP
効果:絶大な神通力によって近い未来の出来事を完全に予測する特技。
 対象が判定を行なった直後に使用する。その判定のダイス目を+2する。結果、ダイス目がクリティカル値以上となった場合、クリティカルとなる。この特技は1ラウンドに1回まで使用でき、この特技の代償は覚悟状態でも消費する必要がある。

だっこんひょうい 脱魂憑依

レベル:6 **種別:**—
タイミング:オートアクション
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:単体 **射程:**至近
代償:3 HP
効果:精神体となって憑依する特技。
 《神懸り》と同時に使用する。あなたはこの特技の効果中、行動済みとなり、対象が移動した場合、同時に移動する。対象はあなたが取得している特技を自身が取得しているように使用できる(代償はあなたが支払う)。この特技の対象、射程は変更できない。いつでも解除できる。

ヒュブノシス 操心術

レベル:6 **種別:**—
タイミング:リアクション
判定値:【抗魔値】 **難易度:**対決
対象:自身 **射程:**なし
代償:4 MP
効果:神通力で敵を瞬間催眠にかけ、迫る刃を眼前で停止させる特技。
 物理攻撃へのリアクションとして、あなたは【回避値】の代わりに【抗魔値】を使用して防御判定を行う。この特技は1ラウンドに【クラスレベル ÷ 6(端数切り上げ)】回まで使用でき、防御判定にクリティカルした場合、攻撃側のキャラクターに放心を与える。

いまひとたびの力^{ちから}

レベル:7 **種別:**—
タイミング:オートアクション
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:4 HP
効果:激しい頭痛や体への負担覚悟で、神通力を限界まで絞り出す特技。
 いつでも使用できる。あなたが取得している「1ラウンドに●回まで使用できる」という意を含む異能者の特技ひとつの使用回数を1回分回復する。この特技は1シーンに3回まで使用でき、この特技の代償は覚悟状態でも消費する必要がある。

ワールドシェイク 空間圧壊

レベル:7 **種別:**—
タイミング:オートアクション
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:5 MP
効果:絶大な神通力によって周囲の地形を圧壊したり、空間そのものを歪めることで敵を圧殺する特技。
 《観念動力》と同時に使用する。そのダメージロールに+4D6する。また、《観念動力》の効果による狼狽に加えてさらに重圧を与える。

ちから うつわ 力の器

レベル:8 **種別:**—
タイミング:常時
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:なし
効果:あなたは常人とは比較にならないほど強靱な精神の器と、追い込まれた時に神通力によって肉体の限界を超えるすべを身に付けている。
 あなたの【精神力】を+クラスレベルする。また、あなたが覚悟状態になった時、【HP】を【体力基本値】ではなく【意志基本値】+クラスレベルまで回復する。

せいぎよふのう 制御不能

レベル:8 **種別:**—
タイミング:常時
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:なし
効果:あなたが秘める神通力がその強大さのあまり、おそれと制御不能な危険域にあることを示す特技。
 あなたが取得している《暴走寸前》の効果による、ダメージロールへの修正をさらに+クラスレベル、クリティカル値をさらに-1(下限値8)し、フアンブル時に失う【HP】を2D6点に変更する。

サクリフェイス 生命転換

レベル:9 **種別:**—
タイミング:インシアチブプロセス
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:単体 **射程:**5 m
代償:なし
効果:みずからの生命力を他者のそれへと変換し、死の危険と引き替えに相手を救う特技。
 対象の戦闘不能を回復し、【HP】を1点まで回復する。使用后、あなたの【HP】は0となる。この特技の対象は変更できない。

ダブルゲンガー 意生身

レベル:9 **種別:**—
タイミング:インシアチブプロセス
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:7 HP
効果:時空の理を曲げ、別々に行動する分身やエクソプラズムを生み出す特技。
 あなたが覚悟状態かつ行動済みでのみ使用できる。あなたは即座に未行動となる。この特技は1シーンに1回まで使用でき、この特技の代償は覚悟状態でも消費する必要がある。

ちから かみ つう その力、神に通ず

レベル:10 **種別:**ピ
タイミング:常時
判定値:自動成功 **難易度:**なし
対象:自身 **射程:**なし
代償:なし
効果:あなたに潜在する神のごとき異能が発現したことを表す特技。
 あなたの【意志基本値】を+10する。「15(25)」のように記述し、成長時は元値を、それ以外では上昇した数値を用いる。あなたが使用する、ダイスで効果を求める異能者の特技の効果を+2D6する。覚悟状態の間はさらに+1D6する。