

# 超力使い

## クラス解説

何らかの要因により、突然変異の力を宿した存在を表すクラス。それが土蜘蛛である。

時に苦痛すら伴う変異の影響により、常人をはるかに凌ぐ身体能力や、超常的な特殊能力を、彼らは望むと望まざると獲得している。

現在確認されている土蜘蛛は、最近になって変異に目覚めたものがほとんどだ。一方で、古より変異の力を受け継ぐと称する土蜘蛛も、わずかながら存在する。

## コンストラクションデータ

▼神業  
《ワット》

## ▼能力基本値

体力:3  
反射:4  
知覚:5  
理知:5  
意志:4  
幸運:3

## ●クラス修正

レベル	1	2	3	4	5
命中	+0	+1	+2	+3	+3
回避	+0	+1	+1	+2	+3
術操	+1	+2	+3	+3	+4
抵抗	+1	+2	+2	+3	+3
行動	+1	+2	+3	+4	+5
耐久	+3	+7	+11	+16	+20
精神	+10	+17	+24	+32	+40
蒸気圧	+12	+16	+20	+24	+28
攻撃	+0	+1	+1	+2	+2

## ●神業:ワット

**解説:**超力によって蒸気機械の階差機関に干渉し、自在に操る神業。

**戦闘効果/タイミング:**判定直後

**対象:**単体 **射程:**視界

**効果:**シーン内の任意のキャラクターが判定を行った直後に使用する。

その判定の結果をクリティカル、またはフアンブルに変更する。

この効果に対し、神業以外の手段で振り直しを行わせる等のダイス目の変更を行うことはできない。

**活劇効果/タイミング:**いつでも

シーン内に存在する蒸気機械に対して、情報を抜き出す、制御を奪う、破壊するといった干渉を行うことができる。

これによって発生する効果は、神業1個分を目安とすること。

**条件:**蒸気機械を操ることでキャラクターの目的を達成したり、何らかの利益を得ることができたのなら、「うまく使った」として経験点を得てよい。

## ●特技取得

### ▼初期取得

レベル1の「種別:選」の特技から1つを取得し、さらにレベル1の特技を2つ取得する。

### ▼レベルアップ

2レベルになった時、(上昇後の)クラスレベル以下の特技を2つ取得する。  
3レベル以降は、(上昇後の)クラスレベル以下の特技を1つ取得する。  
くわえて、5レベルになった時点で《身体操作》を自動的に取得する。

## 神通力

レベル:1 種別:選、超

タイミング:判定直前

判定:- 難易度:自動

対象:自身 射程:なし

代償:4MP

**効果:**人為的な手段によらず超力を操る、生来の超力使いであることを表す特技。

その判定の判定値に+2する。

この特技の取得時、あなたの使用する「種別:超」の特技の効果に+2する(「種別:ダ」の特技のダメージは上昇しない。

1ラウンド1回使用可能。

## 超力兵士

レベル:1 種別:選、超

タイミング:常時

判定:- 難易度:自動

対象:自身 射程:なし

代償:なし

**効果:**あなたが改造や実験により超力を会得した、文字通りの超力兵士であることを表す特技。  
あなたはその力を戦いに向けている。

あなたの【命中値】【回避値】【術操値】【抵抗値】に+1、【攻撃力】に+2、【行動値】に+3する。

## 凍結操作

レベル:1 種別:超、ダ

タイミング:メジャーアクション

判定:【術操値】 難易度:対決

対象:範囲2(選) 射程:0

代償:7MP

**効果:**超力によって物体の熱量を奪い取り、凍結させる特技。

対象に「攻撃力:<術>+5+クラスによる攻撃力修正」の術攻撃を行う。

1点でも実ダメージを与えた場合、さらにバッドステータスの過冷却をを対象に与える。

## 生命賦活

レベル:1 種別: 回、超  
タイミング: イニシアチブプロセス  
判定: - 難易度: 自動  
対象: 単体× 射程: 0~6  
代償: 1HP  
効果: 超力によって自然治癒能力を活性化させる特技。  
対象のHPを[3D+クラスレベル×3]点回復する。  
1ラウンド1回使用可能。

## 電磁操作

レベル:1 種別: 防、超  
タイミング: ダメージロール直後  
判定: - 難易度: 自動  
対象: 範囲1(選) 射程: 0  
代償: 4MP  
効果: 超力によって電磁の力場を作り出し、攻撃を受け止める特技。ダメージ軽減を行う。  
対象が受ける(予定)のダメージを、2D+クラスレベル]点軽減する。  
1ラウンド1回使用可能。

## 振動操作

レベル:1 種別: 超  
タイミング: マイナーアクション  
判定: - 難易度: 自動  
対象: 自身 射程: 0  
代償: 3MP  
効果: 超力によって得物に超振動を纏わせる特技。  
あなたがこのメインプロセスに行く「種別: 白兵」の武器による物理攻撃は、相手の防御修正を-キャラクターレベルしてダメージを算出する。神業以外で防御不能な攻撃だった場合、代わりに+キャラクターレベルする。

## 念動力

レベル:1 種別: 超  
タイミング: 常時  
判定: - 難易度: 自動  
対象: 自身 射程: なし  
代償: なし  
効果: 思念によって物体を浮遊させたり、物理的に干渉したりする特技。  
手を触れずに近くの物をゆっくりと動かしたり、手を使うのと同じ動作を行うことができる。  
この特技の取得時、あなたは「その他」欄に「部位: 片手または両手」の武器を1つ装備できる。

## 重力操作

レベル:1 種別: 超  
タイミング: セットアッププロセス  
判定: - 難易度: 自動  
対象: 範囲1Σ 射程: 0~6  
代償: 5MP  
効果: 超力によって重力を操り、物体の重量を変化させる特技。  
対象に行動値増加、または行動値減少を行う。  
このラウンドの間、対象の行動値を±2D6点する。

## 火焰操作

レベル:1 種別: 超、ダ  
タイミング: メジャーアクション  
判定: 【術操値】 難易度: 対決  
対象: 範囲1(選) 射程: 2~4  
代償: 4MP  
効果: 超力によって火焰を発生させ、相手を焼き尽くす特技。  
対象に「攻撃力:<術>+8+クラスによる攻撃力修正」の術攻撃を行う。

## 知覚疑験

レベル:1 種別: 超  
タイミング: メジャーアクション  
判定: 【知覚B】 難易度: 対決  
対象: 単体 射程: 場面  
代償: 4MP  
効果: 超力によって相手の感情や思考を共有する特技。  
対象の【意志B】と対決を行う。  
対決に勝利した場合、あなたは対象に「はい/いいえ」で答えられる質問を1つ行う。対象は回答を拒否できず、答えたことには気付けない。取得時、あなたが行う命中判定の判定値に+2する。

## 多重砲塔

レベル:1 種別: 超  
タイミング: 常時  
判定: - 難易度: 自動  
対象: 自身 射程: なし  
代償: なし  
効果: 超力により銃火器の性質、性能を内部の部品1つに至るまで正確に把握し、十全に操る特技。  
あなたは必要体力が「【体力基本値】+クラスレベル+2」までの「種別: 射撃」の武器を装備できる。  
あなたが行う「種別: 射撃」の武器による物理攻撃の命中判定値に+2し、そのダメージに+1D6する。

## 心意剣

レベル:1 種別: 超  
タイミング: マイナーアクション  
判定: - 難易度: 自動  
対象: 自身 射程: 0  
代償: 3MP  
効果: 超力を実体化させ、武器へ変える特技。形状にはあなたの心が反映される。  
「種別: 白兵(超力/刀剣) 命中: 0 行動: 0 攻撃力: +【意志B】+3 部位: 片手 必要体力: 9」の武器を作り出し、即座に装備する。

## 心盾

レベル:1 種別:超、防  
タイミング:ダメージロール直後  
判定:- 難易度:自動  
対象:単体 射程:視界  
代償:4MP  
効果:超力によって障壁を作り、脅威から身を守る特技。  
ダメージ軽減を行う。対象が受ける(予定)のダメージを[3D+クラスレベル]点軽減する。  
1ラウンドに1回使用可能。

## ディファレンツ・ゾルダート

レベル:1 種別:超、真  
タイミング:常時  
判定:- 難易度:自動  
対象:自身 射程:なし  
代償:なし  
効果:あなたが身体に階差機関を組み込み一体化した、半人半機の存在であることを表す特技。  
あなたの行うあらゆる攻撃のダメージと【行動値】に+【知覚B】する。

## 神経加速

レベル:1 種別:真  
タイミング:判定直後  
判定:- 難易度:自動  
対象:自身 射程:0  
代償:4HP  
効果:超力で知覚と反射神経を研ぎ澄ます特技。今のあなたは、万の雨粒すら狂いなく数えきる。  
あなたが行った判定の直後に使用し、その判定の達成値に+3する。  
1ラウンド1回使用可能。クラスレベルが5になったら、さらにあなたの行うあらゆる判定のクリティカル値を-1(下限値9)する。

## 身体操作

レベル:5 種別:自、超  
タイミング:常時  
判定:- 難易度:自動  
対象:自身 射程:なし  
代償:なし  
効果:あなたが超力によって自らの身体を隔々に至るまで理解し、自由自在に操作できるようになったことを表す特技。  
あなたの【命中値】【回避値】【術操値】【抵抗値】に+1、【行動値】に+4、【耐久値】に+15、【攻撃力】に+3。  
くわえて、あなたは宣言することでいつでも飛行状態となれる。

## 心意鎧

レベル:5 種別:超  
タイミング:常時  
判定:- 難易度:自動  
対象:自身 射程:なし  
代償:なし  
効果:超力を鎧のように身に纏う特技。  
あなたの全ての属性の防御修正に+[3+クラスレベル]し、あなたの素手の命中に+2し、攻撃力に+【意志B】+クラスレベルする。  
この特技の効果を受けた素手は、「種別:(超力)」として扱う。

## 空間連結

レベル:5 種別:超  
タイミング:ムーブアクション  
判定:- 難易度:自動  
対象:自身 射程:0  
代償:10MP  
効果:シーン内の任意のスクウェアに移動する。この際、スクウェアの封鎖や制圧、敵スクウェアの存在や【移動力】を無視して直接任意のスクウェアに現れる。  
この時シーンから退場でき、かつあなたが抱えられる範囲の物体を1つ一緒に移動させてもよい。  
1シーン1回使用可能。

## 幻影無踪

レベル:5 種別:超  
タイミング:判定直後  
判定:- 難易度:対決  
対象:自身 射程:0  
代償:5MP  
効果:超力によって相手の認識をかき乱し、姿形はおろか足あと一つ掴ませず事を為す特技。  
あなたが行った判定の直後に使用する。その判定を振り直し、判定値に+2する。  
1ラウンドに[クラスレベル÷6(端数切り上げ)]回使用可能。

## 光子操作

レベル:5 種別:超、ダ  
タイミング:メジャーアクション  
判定:【術操値】 難易度:対決  
対象:単体 射程:視界  
代償:6MP  
効果:超力で自身の周囲の光を操り、武器として解き放つ特技。  
対象に「攻撃力:<術>+10+クラスによる攻撃力修正」の攻撃を行う。  
この特技の取得時、あなたは周囲の光をかき集めることで、自らの活力とすることができる。クリンナッププロセスごとに、あなたの【MP】を[2D+クラスレベル]点回復する。

## 超力戦闘

レベル:5 種別:超、命  
タイミング:メジャーアクション  
判定:【命中値】 難易度:対決  
対象:範囲1(選) 射程:武器  
代償:7MP  
効果:超力によって強化された感覚をフル活用し、戦闘機動を取る特技。  
対象に装備している武器による物理攻撃を行い、そのダメージに+2Dする。使用した武器が「種別:(超力)」なら、さらにダメージに+2Dする。

## 超力装備

ここに紹介するのは、超力使いのクラスを持つキャラクターのみ常備化が可能となる、超力使い専用の装備である。

「種別：(超力)」の武器は、《赤口の刃》の効果で指定できない。

## 電刃

種別：白兵(刀剣/超力)  
部位：両手/片手 必要体力：10/14  
命中：0  
攻撃力：<斬>+【知覚B】+2  
射程：0 購入：-/13  
備考：超力によって、電磁を纏わせた刀剣。  
切った直後に電磁を炸裂させ、威力を上げることができる。  
この武器による攻撃のダメージロールの直後に使用し、そのダメージに+1Dする。クラスレベルが5になったら、さらに+1Dする。この効果は「代償：5MP」

## ●試製重突撃銃子型

種別：射撃(銃/超力)  
部位：両手 必要体力：15  
命中：-2  
攻撃力：<殴>+12  
射程：2~4 購入：-/18  
備考：超力兵士による運用を前提とした大型の突撃銃。

## 念動破碎砲

種別：射撃(超力)  
部位：本文 必要体力：3  
命中：0  
攻撃力：<術>+【知覚B】+3  
射程：0 購入：-/15  
備考：念動力を破壊に向け、直線上の敵を粉々に吹き飛ばすデータ。この武器による攻撃は「直線6(選)」を対象とし、術攻撃として扱う。この武器はキャラクターシートの「その他」欄に装備できる。「代償：5MP」

## 黒牙

種別：射撃(投擲/超力)  
部位：片手 必要体力：6  
命中：0  
攻撃力：<刺>+【知覚B】  
射程：1~3 購入：-/8  
備考：超力によって高速射出される、牙状の投擲武器。「代償：1MP」

## 零式流体金属装甲・閃之型

種別：白兵(超力)  
部位：本文 必要体力：3  
命中：0  
攻撃力：<斬>/<刺>+【知覚B】+5  
射程：0~2 購入：-/8  
備考：微細胞機群を完全に制御下に置くことで、攻撃に転用された流体金属装甲。この装備は《零式流体金属装甲二三型》を装備している場合にのみ、キャラクターシートの「その他」欄に装備できる。この武器の攻撃属性は、使用時に選択する。「代償：3MP」

## 零式流体金属装甲二三型

種別：(その他/超力)  
タイミング：ダメージロール直後  
購入：-/12  
備考：微細胞機群によって形状を自在に制御可能な流体金属の装甲。制御には、万を超える微細胞機群の挙動を把握する必要がある。  
《神経加速》の取得時のみ装備できる。あなたが受ける(予定)のダメージを[3D6+クラスレベル]点軽減する。  
この効果は「種別：防」の特技として扱い、1ラウンド1回使用可能。

## 萤火

種別：(その他/超力)  
タイミング：ダメージロール直前  
購入：-/10  
備考：超力によって発生させた炎を自在に操り、攻撃の補助を行わせるデータ。  
「射程：視界」「対象：単体」のキャラクターが行うダメージロールの直前に使用する。そのダメージロールに+2Dする。  
この効果は1ラウンド1回使用可能。「代償：4MP」

## 焰の翼

種別：(その他/超力)  
タイミング：ムーブアクション  
購入：-/5  
備考：膨大な量の火焰を放出し、爆発的な速度で移動するデータ。あなたは飛行状態となって全力移動を行う。  
これによってあなたは行動済みにならず、通常通りにメインプロセスを行える。「代償：6MP」