

土蜘蛛

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

《ド・フリース》

▼能力基本値

体力:5 理知:3
反射:5 意志:3
知覚:5 幸運:3

●クラス修正

レベル	1	2	3	4	5
命中	+1	+2	+3	+3	+4
回避	+1	+1	+2	+2	+3
術操	+1	+2	+2	+3	+4
抵抗	+1	+2	+3	+3	+3
行動	+1	+2	+2	+3	+4
耐久	+8	+16	+24	+32	+40
精神	+8	+15	+22	+29	+36
蒸気圧	+8	+12	+17	+21	+26
攻撃	+1	+2	+2	+3	+4

●神業:ド・フリース

解説: 絶え間なく己を蝕む変異により、害なす力を食らいつくす神業。

戦闘効果/タイミング: ダメージロール直後

対象: 単体 射程: 視界

効果: シーン内で発生したダメージひとつを全て軽減し、付随する不利な効果も全て打ち消す。

これは一回の攻撃、一発の神業に対して有効である。

例えば《ノーベル》による範囲2(選)へのダメージや、範囲3(選)に対する攻撃のダメージなどを全て軽減することができるのだ。

活劇効果/タイミング: 本文

シーン内の任意の対象が受ける、死亡・戦闘不能を含むあらゆる物理的・精神的なダメージを軽減し、無効にする。

これは神業や攻撃によるものはもちろん、事故や天災によるものに対しても有効である。

条件: 神業や攻撃によるダメージを防いだり、自身や仲間を護るためにこの神業を使用したのなら、「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。
また、5レベルになった時点で《「変身」》を自動的に取得する。

目覚めし魂

レベル:1 種別:選
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、ある日、前触れもなく突然変異の力を得てしまったことを表す特技。
それを進化だと言うものも居るが、実際のところはわからない。
あなたの【体力基本値】【反射基本値】と【知覚基本値】に+3する。

永遠の戦鬼

レベル:1 種別:選
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:あなたが超太古から変異の力を受け継いできた一族の戦士であることを表す特技。
取得時に【命中値】【回避値】【術操値】【抵抗値】から2つ選んでそれぞれ+2し、さらに【攻撃力】に+3する。

変異侵蝕武器

レベル:1 種別:-
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:5MP
効果:変異の影響を手にした物にまで及ぼす特技。
使用時に白兵が射撃を選択する。
白兵なら《変異剣》、射撃なら《変異銃》を即座に装備する。

変異器官

レベル:1 種別:-
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:あなたの身体の一部が、
変異の影響で武器のように変化
していることを表す特技。
このシーンの間、あなたの素手の
データを「種別:白兵(格/変異)
命中:1 行動:0 射程:0、攻撃力:
<殴>+【反射B】」に変更する。

変異甲冑

レベル:1 種別:-
タイミング:いつでも
判定:- 難易度:自動
対象:自身 射程:0
代償:3MP
効果:あなたの身体が、変異の
影響で甲冑のように強靱に変異
していることを表す特技。
あなたの意志に呼応し、変異は
発生する。
このシーンの間、あなたの所持する
防御修正全てに+[2+クラスレベル]
する。

ヤツカハギ

レベル:1 種別: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:単体 射程:武器
代償:4MP
効果:血液をエネルギーに変異さ
せ、重く鋭い一撃を放つ特技。
対象に装備している「種別:(変異)」
の武器による物理攻撃を行い、その
そのダメージに+3Dする。

変異せし言刃

レベル:1 種別:術、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:直線5(選) 射程:0
代償:5MP
効果:変異の力によって増幅した
声を、衝撃波として放つ特技。
対象に「攻撃力:<術>+7+クラスに
よる攻撃力修正」の術攻撃を行い、
その判定値に+2する。

金剛身

レベル:1 種別:防
タイミング:ダメージロール直後
判定:- 難易度:自動
対象:自身 射程:0
代償:2MP
効果:相手の攻撃にあわせて変異
を発生させる特技。
ダメージ軽減を行う。あなたが受け
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1回使用可能。

急速再生

レベル:1 種別:回
タイミング:イニシアチブプロセス
判定:- 難易度:自動
対象:自身 射程:0
代償:3MP
効果:傷ついた身体を変異の力で
急速に再生させる特技。
あなたの【HP】を[3D+クラスレベル
×3]点回復し、受けているバッド
ステータスを1つ回復する。
1ラウンド1回使用可能。

変異跳躍

レベル:1 種別:
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:4MP
効果:足を獣や飛蝗のそれに変化
させて跳躍し、移動する特技。
飛行状態で全力移動を行う。
あなたはこれによって行動済みには
ならず、通常通りメインプロセス
を続けることができる。

蜻蛉の眼

レベル:1 種別:-
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:変異により昆虫の複眼など
器官を作り出し、相手を決して見
逃さない知覚力を得る特技。
このメインプロセスに行う命中判定
の判定値に+2し、メインプロセスに
攻撃のダメージに+1Dする。
この特技の取得時、あなたは隠密
状態のキャラクターを対象にす
ることができる。

変異する従僕

レベル:1 種別:蒸
タイミング:シーン開始時
判定:- 難易度:自動
対象:自身 射程:なし
代償:蒸気圧縮率2
効果:あなたの変異が、あなたの
愛用の蒸気自動車などにも影響を
を及ぼしていることを表す特技。
あなたの所持している乗り物1つ
を即座に呼び出し、装備する。
さらにこの特技の取得時、あなた
が装備している乗り物の【行動値】
と【回避値】を+3(最大2)し、「種別
:(変異)」として扱う。

適応変異

レベル:1 種別:-
タイミング:イニシアチブプロセス
判定:- 難易度:自動
対象:自身 射程:0
代償:6MP
効果:状況に応じた変異を発生させる特技。
《変異装甲・剛》《変異装甲・天》
《変異装甲・速》のいずれか1つを即座に装備する。装備中の《変異装甲・〇》があるなら、それは装備から外れる。1ラウンドに[クラスレベル÷3(端数切り上げ)]回使用可能。

大いなる瞳

レベル:1 種別:真
タイミング:死亡・戦闘不能時
判定:- 難易度:自動
対象:自身 射程:0
代償:10MP
効果:あなたの身体を蝕む変異が、死の淵においてあなたの生を繋ごうとする特技。
あなたが死亡、または戦闘不能になった直後に使用する。
その死亡、戦闘不能を回復し、【HP】を1点まで回復する。
1シナリオ1回使用可能。

変異模倣

レベル:1 種別:真
タイミング:いつでも
判定:- 難易度:自動
対象:自身 射程:0
代償:6MP
効果:変異の力により、見たものを模倣する特技。
シナリオ中に使用された「種別:自選、真、敵」以外の特技から1つを選択し、このシーンの間、その特技を取得する。クラスレベルが必要な場合、0として効果を算出すること。
1シナリオ1回使用可能。

「変身」

レベル:5 種別:自
タイミング:戦闘開始時
判定:- 難易度:自動
対象:自身 射程:0
代償:なし
効果:その身を蝕む変異と対峙するため、言葉や身振りを以って己を鼓舞する特技。
あなたがこのシーン中に与えるダメージに+2Dし、「土蜘蛛」の特技の代償を-1(最低1)する。
くわえて、同時に《変異侵蝕武器》を使用してもよい。

雷迅変異

レベル:5 種別:-
タイミング:《変身》
判定:- 難易度:自動
対象:自身 射程:0
代償:6MP
効果:あなたの変異が、雷の如く激しく鋭いものへと進化したことを表す特技。
《変身》と同時に使用し、使用時に【戦闘値】から2つを選ぶ、選んだ【戦闘値】を、このシーンの間+2(【行動値】【攻撃力】なら+4)する。

三位一体

レベル:5 種別:-
タイミング:イニシアチブプロセス
判定:- 難易度:自動
対象:自身 射程:0
代償:6MP
効果:複数の変異を纏めて発現させる特技。
《適応変異》取得時のみ取得可能。
《変異戦具・空》を即座に装備する。
くわえて、同時に《変異侵蝕武器》を使用してもよい。
1シナリオ1回使用可能。

呼び起こす光

レベル:5 種別:術、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:1~6
代償:10HP
効果:変異によって己の体の一部を光へと変え、解き放つ特技。
対象に「攻撃力:<術>+30+クラスによる攻撃力修正」の術攻撃を行いその命中判定値に+2する。
この攻撃によるダメージは、あなたの取得しているコネクション1つにつき+5される(最大+20)。
1シーン1回使用可能。

蹴撃一闪

レベル:5 種別:命、ダ
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:突破5(選) 射程:0
代償:10MP
効果:変異の力を脚部に集中させ、強靱な蹴りを敵陣に叩き込む特技
対象に「攻撃力:<殴>+30+クラスによる修正」の物理攻撃を行う。
1シーン1回使用可能。

剣持つ心

レベル:5 種別:-
タイミング:攻撃命中直後
判定:- 難易度:自動
対象:単体 射程:0~2
代償:2MP
効果:変異に蝕まれながらも、あなたが人を愛し戦う心を忘れていないことを表す特技。それは、護るための剣にも等しい。
カバーアップを行う。このカバーアップは行動済みでも行え、行っても行動済みにならない。更に、受けるダメージをクラスレベル点軽減する
1メインプロセスに1回使用可能。

土蜘蛛装備

ここに紹介するのは、《土蜘蛛》の特技によって常備化が可能となる、土蜘蛛専用の装備である。

変異剣

種別：白兵(刀剣/変異)
部位：両手/片手 必要体力：10/14
命中：0
攻撃力：<斬>+【反射B】+4
射程：0 購入：-/-
備考：変異によって、「鋭いもの」や「長いもの」が変化した武器。
攻撃時に宣言することで、この武器の攻撃属性を<刺>に変更することができる。
この武器は《変異侵蝕武器》の効果によってしか取得できない。

変異銃

種別：射撃(銃/変異)
部位：両手/片手 必要体力：9/12
命中：1
攻撃力：<殴>+【反射B】+1
射程：1~2/0 購入：-/-
備考：変異により、「射出するもの」「投げるもの」が変化した武器。
攻撃時に宣言することで、この武器の攻撃属性を<刺>に変更することができる。
この武器は《変異侵蝕武器》の効果によってしか取得できない。

変異装甲・剛

種別：(その他/変異)
タイミング：常時
購入：-/-
備考：より重く、より強靱に変異した変異装甲を表すデータ。
装備中、あなたの防御修正に+【3+クラスレベル】、【攻撃力】に+2し、【回避値】【抵抗値】【行動値】に-3(最低1)する。
このアイテムは《適応変異》を取得していなければ取得できない。

変異装甲・天

種別：(その他/変異)
タイミング：常時
購入：-/-
備考：より鋭く、より鋭敏に変異した変異装甲を表すデータ。
装備中、あなたの【行動値】を-2(最低1)、防御修正を-2(最低1)し、【命中値】【術操値】に+2する。
くわえて、あなたの行う【知覚B】【反射B】および命中・防御判定のクリティカル値に-1(下限値9)。
このアイテムは《適応変異》を取得していなければ取得できない。

変異装甲・速

種別：(その他/変異)
タイミング：常時
購入：-/-
備考：より軽く、より俊敏に変異した変異装甲を表すデータ。
装備中、あなたの防御修正を-5(最低1)、【攻撃力】を-2し、【回避値】【抵抗値】に+【1+(クラスレベル÷3(端数切り上げ))】、さらに【戦闘移動】に+1する。
このアイテムは《適応変異》を取得していなければ取得できない。

変異戦具・空

種別：(その他/変異)
タイミング：常時
購入：-/-
備考：心を空となし、三位一体の力を宿すに至った変異装甲のデータ。
装備中、あなたの防御修正に+【クラスレベル】、【命中値】【回避値】【術操値】【抵抗値】に+1、【行動値】に+3、【攻撃力】に+6する。
このアイテムは《三位一体》を取得していなければ取得できない。

神虫式型