

きょうせんし 狂戦士

Class 04

■ クラス解説

戦闘行為に、特に優れた者。
人は天敵のいない世界で野生を忘れてしまった。
しかし異端という人類の最大の敵が現れたこの
世界では、何らかの事件を切欠に、本来持ち得る力
を取り戻すことができた。それが狂戦士だ。
傷の大きさは個々による。癒えるのかは人次第。

■ 能力基本値

体力:6 理知:2
反射:5 意志:3
知覚:4 幸運:4

■ クラス特徴

狂戦士は、戦うことだけに特化した戦士クラスである。逆にそれは、戦うことしかできない人々とも言える。ダメージを上げる、攻撃の代償にそれ以外を捨てるなど、攻撃を有利にするものばかりだ。物理攻撃に長けているが、霊力攻撃が苦手なのも注意。

■ 狂戦士 / クラス修正

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
物理命中	+2	+2	+3	+4	+5	+5	+6	+6	+7	+8
霊力命中	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4
回避値	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
行動値	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+3	+4	+4	+5
攻撃力	+1	+2	+3	+3	+5	+6	+7	+8	+9	+10
HP	+3	+6	+9	+12	+16	+19	+22	+25	+28	+32
MP	+1	+2	+4	+5	+6	+8	+9	+10	+11	+12
レベル	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
物理命中	+9	+9	+10	+10	+11	+11	+12	+13	+14	+15
霊力命中	+4	+5	+5	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8
回避値	+7	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+10	+11	+12
行動値	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+11
攻撃力	+11	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19
HP	+35	+38	+41	+45	+49	+52	+55	+58	+61	+65
MP	+13	+15	+16	+17	+18	+20	+22	+24	+26	+28

きょうぶ

狂舞2

狂戦士 副特技

クラスレベル: 3~5 注釈 P.59

タイミング: 常時/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 《狂舞》を取得していることが条件。一流の戦士が持つ戦術を持っていることを表わす特技。
《狂舞》の【物理防衛点】を更に+2。

《狂舞3》レベル4取得可能: 更に効果を+3。

《狂舞4》レベル5取得可能: 更に効果を+ [クラスレベル]。

狂戦士 副特技

あじし きば
味を占めた牙

狂戦士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: ダメージロール直後

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 3HP

回数: 1シーンに1回まで

効果: 格好の餌食を逃さないことを表わす特技。
特技取得時に分類「人間」「異端」「機械」「従魔」から1つを選択する。その分類のキャラクターに対するダメージ+ [クラスレベル×2]。

おうでん しょ
奥伝の書

狂戦士 副特技

クラスレベル: 1~20 注釈 P.59

タイミング: 常時/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 秘伝の奥義を記した書を所有、または取得していることを表わす特技。

選択した任意の【命中値】に+1。

《奥伝の書2》レベル5取得可能: 更に効果を+1。

《奥伝の書3》レベル10取得可能: 更に効果を+1。

《奥伝の書4》レベル20取得可能: 更に効果を+1。

あらが さだ
抗いの定

狂戦士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 本文

射程: 本文 代償: なし

回数: 1シナリオに1回まで

効果: 強制力のある強い主従関係を持っていることを表わす特技。

『契約』し、自身がサーヴァントである場合、マスターの命令に逆らうことができる。自身がマスターである場合、令呪使用に関係無く強制力のある命令を下すことができる。

きょうぶ
狂舞

狂戦士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 常人以上の高位な戦術を持っていることを表わす特技。

【物理防衛点】に+5。

また、舞踊・歌唱などの芸術的な判定達成値に+3。

かめん ぼうくん
仮面の暴君 狂戦士 副特技

クラスレベル: 1
 タイミング: セットアップ

判定: 自動成功 対象: 自身
 射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 「自身とは違う何者か」を潜ませ、特定の記憶を忘却する特技。
 取得済みの特技1つを使用不可する。さらに、自クラスの [レベル: 1] の特技から新たに1つを取得し使用可能にする。取得した特技はシナリオ終了後に消滅し、元の特技が使用可能になる。

うしな ひび
失われた日々 狂戦士 副特技

クラスレベル: 1
 タイミング: ダイスロール直前

判定: 自動成功 対象: 自身
 射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 秘めたる力を解放する特技。
 「失われた日々」に相応しいロールを行なうことで、次のダイスロールに+3D6。
 行為判定で使用する場合、先に行為判定の2D6を振り、クリティカル・ファンブルの有無を確認してから、3D6点を達成値に追加すること。

かりば
狩場 狂戦士 副特技

クラスレベル: 1
 タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身
 射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 傑出した戦いの才能を宿していることを表わす特技。
 【スキルウェポン】の命中クリティカル値-2。
 ただし、命中判定でファンブルした場合、【MP】に1D6点ダメージを受ける。

うらろじ あるじ
裏路地の主 狂戦士 副特技

クラスレベル: 1
 タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 自身
 射程: なし 代償: 1HP

回数: 1 シーンに1回まで

効果: 自分を慕う友人や部下、舎弟がいることを表わす特技。
 情報収集判定の達成値に+4。

じゅうあつけき
重圧撃 狂戦士 副特技

クラスレベル: 1
 タイミング: 本文

判定: 【反射】 対象: 単体
 射程: 15m 代償: 1D6MP

回数: なし

効果: 致命的な隙を利用し、敵の力を封じる特技。
 対象が何らかの判定にファンブルした直後に使用する。使用者と対象は【反射】を行ない、成功した場合、対象は即座にパッドステータス『重圧 (タイミング: 常時以外の特技が使用できなくなる。マイナー消費で回復)』を受ける。

えもの ねらめ
獲物を狙う眼 狂戦士 副特技

クラスレベル: 1 注釈 P.59

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身
 射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 狙った対象を追い続けることを表わす特技。
 特技取得時、獲物となるものを1つ設定する。設定したものに相応しいロールを行なうことで、行為判定をクリティカルにする。
 また、常時【物理命中値】と【霊力命中値】に各+1。

たんいつか
単一化

狂戦士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 必要ない機能を削ぎ、効率化を図る特技。

任意の【能力基本値】2つを-3し、(同じ能力値を-6してもよい) それ以外の【能力基本値】1つを+6。《単一化2》として重複取得可能。【能力基本値】を-3できなければ効果を発動できず、【能力基本値】の最低値は1とする。

じゅうか
獣化

狂戦士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: マイナー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 8 HP

回数: なし

効果: 肉体を完全な戦闘形態へと変化させる特技。身体の一部を変形させたり、獣の姿に変身するなど、変化した姿は任意に設定すること。

そのシーンの間、ダメージ+4、さらに【物理防御点】+4。ただし、[対象: 範囲 (選択)] の特技を使用する際、[対象: 範囲] になる。

はかいしゃ ことく
破壊者の孤独

狂戦士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 本文

射程: 本文 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 周囲の者を蹂躞し尽くす特技。

そのシーンに登場している任意の分類「エキストラ」全員を戦闘不能、もしくは、死亡させる。GM判断で却下可能。

また、常時【攻撃力】に+1。

せいしんきんばくじゅつ
精神緊縛術

狂戦士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 心に制約をかけることで精神にプロテクトをかけ、影響を受けないように抵抗する特技。

常時【回避値】に+3。この特技を取得したとき、「嫌い・不快なもの」を設定する。それを知覚している間、全行為判定のファンブル値に+5 (通常のファンブル値が7になる)。

ぼうしよくき
暴食鬼

狂戦士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: どんなものでも食することができることを表わす特技。木であろうが鉄であろうが食いつくすることができる。食したいものが本当に食せるかの難易度はGMが決定すること。判定が必要なときは【体力】を用いる。

【体力基本値】に+3。

たけ からだ
猛る身体

狂戦士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 常人では傷一つ負わせることができない身体であることを表わす特技。能力者が発する攻撃以外のダメージを一切受けない。ナイフで斬りつけられても傷を負うことなく1点も受けることもなく、通常の炎では火傷さえもしない。

常時【物理防御点】と【霊力防御点】に各+2。

むきほ みち
食られる道 狂戦士 副特技

クラスレベル: 3
タイミング: 本文
判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: 2MP
回数: 1 シーンに1回まで
効果: 狙った相手を屠るまで戦闘をやめない特技。
対象が自身のいるエンゲージから離脱を行なうときに使用。離脱と戦闘移動を阻止してそのエンゲージを封鎖し、さらにそのシーン間、対象へのダメージ+ [キャラクターレベル×3]。

み かん おう ぎ
未完の奥義 狂戦士 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: 常時
判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: なし
回数: なし
効果: 力が強大すぎるがゆえに完全には制御できていないことを表わす特技。
シナリオ開始時に取得している【スキルウェポン】を1つ選択する。その【スキルウェポン】のダメージに+1D6、使用する【命中値】に-3。

かつ づ ぶ とう
活殺舞踏 狂戦士 副特技

クラスレベル: 5
タイミング: 判定直前
判定: 【物理命中値】 対象: 自身
射程: なし 代償: 2MP
回数: 1 シナリオに1回まで
効果: 全身の力を集中させ、普段の戦闘力以上の動きができることを表わす特技。
回避判定直前に使用。使用者は【回避値】ではなく【物理命中値】で回避判定を行なうことができる。

む そう げ き
夢想劇 狂戦士 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: 常時
判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: なし
回数: なし
効果: 心を苛むもの、何らかの暗示と思わせる夢を見る特技。
何らかのヒントとなる夢を見ることができる。積極的にこの特技を使用したい場合は、GMの指定した能力値で判定すること。
また、常時【回避値】に+1。

ひゃ っ き や ご う
百鬼夜行 狂戦士 副特技

クラスレベル: 5
タイミング: マイナー/スキルウェポン○
判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: なし
回数: なし
効果: 《狂舞1~4》のいずれかを取得していることが条件。戦いの空気に合わせてスタンスを変更できることを表わす特技。
《狂舞1~4》の属性を【物理防御点】から【靈力防御点】へ変更する。または、【靈力防御点】に変更したものを【物理防御点】へ戻す。

か め ん てい お う
仮面の帝王 狂戦士 副特技

クラスレベル: 3
タイミング: セットアップ
判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: 6MP
回数: 1 シーンに1回まで
効果: 別人になりきる特技。
そのシーンの間、[タイミング: セットアップ]と[タイミング: クリナップ]以外の、自身が取得していない他クラスの[クラスレベル: 1]の特技を取得できる。クラスレベルは[1]として扱う。取得した特技はシーン終了時に消滅する。

さつりく からだ
殺戮の身体

狂戦士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (物理)

判定: 【物理命中値】 対象: 単体

射程: 至近 代償: なし

回数: なし

効果: 鍛えられた拳や、変形させた獣の爪、髪の毛を伸ばすなど自らの身体を武器に襲いかかる。

対象1体に、[3D6 - 【理知】] 点の物理ダメージを与える。

こう か
鋼化

狂戦士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: ダメージロール直後/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 急所を外すようにして防御する肉体、またはそれに応じた装具を所有することを表わす特技。

ダメージロール直後に、実ダメージを1D6点軽減する。クラスレベルにより効果が変動する。

クラスレベル4まで: 実ダメージを1D6点軽減。

クラスレベル5以上: 実ダメージを3D6点軽減。

は おう めん
霸王の面

狂戦士 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: 常時/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 武力により戦場を収める者の証を装着していることを表わす特技。

【スキルウェポン】のダメージ+2D6。

狂戦士 主特技

ぎやくさつ き こう
虐殺機甲

狂戦士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (物理)

判定: 【物理命中値】 対象: 単体

射程: 至近 代償: なし

回数: なし

効果: 破壊、殺傷力を特化させた機械を装備し、相手を徹底的に屠る。

対象1体に、[2D6] 点の物理ダメージを与える。

対象の分類が「機械」か「従魔」の場合、[4D6] 点の物理ダメージを与える。

きよだい ぶ き
巨大武器

狂戦士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (物理)

判定: 【物理命中値】 対象: 単体

射程: 至近 代償: なし

回数: なし

効果: 自分の身長より長い槍や、大斧など、相手を圧倒させるような巨大な武器を自在に扱うことができる。

対象1体に、[2D6 + 【体力】] 点の物理ダメージを与える。

じ こ さいせい
自己再生 狂戦士 主特技

クラスレベル: 1
タイミング: セットアップ
判定: 自動成功 **対象:** 自身
射程: なし **代償:** なし
回数: 1 シーンに1回まで
効果: 傷を負った体をみるみるうちに再生させる特技。
【HP】を [1D6+クラスレベル×3] 点回復する。

あか くつ
赫い靴 狂戦士 主特技

クラスレベル: 1
タイミング: オート
判定: 自動成功 **対象:** 自身
射程: なし **代償:** 2MP
回数: 1 シーンに3回まで
効果: 戦闘時に瞬時に駆けこむことができる特技。
戦闘移動をするときに使用。【戦闘移動】を×2する。
×2したことにより【全力移動】の値も変化するので注意すること。

せい き きゅうしゅう
生氣吸収 狂戦士 主特技

クラスレベル: 1
タイミング: ダメージロール直後
判定: 自動成功 **対象:** 自身
射程: なし **代償:** 2MP
回数: なし
効果: 接触し傷つけた対象から生命力を奪う特技。
1点でもHPダメージを与えたときに使用。メインプロセス終了後に、自身の【HP】を1D6点回復する。クラスレベルにより効果が変動する。
クラスレベル6まで: 【HP】を1D6点回復。
クラスレベル7以上: 【HP】を2D6点回復。

かいしん いちげき
会心の一撃 狂戦士 主特技

クラスレベル: 1
タイミング: マイナー/スキルウェポン○
判定: 自動成功 **対象:** 自身
射程: なし **代償:** 2MP
回数: なし
効果: 気持ちを奮い立たせて攻撃を行なう特技。
そのラウンドの間、ダメージ+1D6。使用宣言後、即座に1D6を振る。このとき6が出たら更にダメージ+1D6 (つまり、+2D6できる)。このとき1が出たら、自身の【体力】点ダメージ (軽減不可) を受ける。

たつまき ぐんぶ
竜巻の群舞 狂戦士 主特技

クラスレベル: 1
タイミング: マイナー/スキルウェポン○
判定: 自動成功 **対象:** 自身
射程: なし **代償:** 3MP
回数: なし
効果: 気合で相手を吹き飛ばす特技。
そのラウンドの間、1点でもHPダメージを与えた対象の分類が「モブ」の場合、対象の【HP】が0となる。また、この攻撃で対象を戦闘不能・死亡させた直後に【代償: 3MP】消費で、即座に未行動になり、メインプロセスを行なえる。

きのういじ
機能維持 狂戦士 主特技

クラスレベル: 1
タイミング: オート
判定: 自動成功 **対象:** 自身
射程: なし **代償:** 9MP
回数: 1 シナリオに1回まで
効果: 普段の姿を捨てることで、最も戦闘に相応しい身体機能と呼び覚ます特技。
特技を使用するときに使用。その特技の効果持続時間を、「その○ラウンドの間」から「そのシーンの間」に変更する。ただし、戦闘不能になったら《機能維持》の効果は消滅する。

しんしんかいほう

心神解放

狂戦士 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: セットアップ

判定: 自動成功

対象: 自身

射撃: なし

代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 心から雑念を払い集中する特技。

そのラウンドの間、シナリオ回数制限のある特技以外の代償を0にする。この特技は《機能維持》に使用することはできない。

とっかん

突貫

狂戦士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: セットアップ

判定: 自動成功

対象: 自身

射撃: なし

代償: 2MP

回数: 1 シーンに1回まで

効果: 敵に対して突貫する特技。

即座に戦闘移動を行なう。

せんじんす

戦神の巣

狂戦士 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 自身

射撃: なし

代償: なし

回数: なし

効果: 鍛錬を積み、戦闘重視の身体へ自らを作り変える特技。

最大【HP】に+ [クラスレベル×2]。

とっこう

特攻

狂戦士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: ダメージロール直後

判定: 自動成功

対象: 自身

射撃: なし

代償: 本文

回数: なし

効果: 自らの命も顧みず、対象の命を狙う特技。

ダメージ+2D6。その同値分、自身の【HP】か【MP】のいずれかを消費する。

このとき消費した代償により【HP】か【MP】が0になったら、使用者は即座に死亡する。

ふくつ

不屈

狂戦士 主特技

クラスレベル: 3

注釈 P.59

タイミング: 本文

判定: 自動成功

対象: 自身

射撃: なし

代償: 1D6MP

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: たとえ致命傷を受けようとも立ち上がり、戦いを繰り返すことができる特技。

戦闘不能になった直後に使用。戦闘不能状態から【HP】を1D6点まで回復。この特技を使用しても行動済にならない。消費した代償で【MP】が0になったら、効果は発動せず戦闘不能になる。

らんぶ

乱舞

狂戦士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: メジャー/スキルウェポン〇

判定: 自動成功

対象: 自身

射撃: なし

代償: 2MP

回数: なし

効果: 武器を振り回し、一度に多数の敵を攻撃する特技。

そのラウンドの間、使用者の命中対象を、[対象: 範囲 (選択)]に変更する。

し せんさいらい
死線再来

狂戦士 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: ダメージロール直前

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 1 OMP

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 身に負った傷を怒りに変えて攻撃をする特技。

ダメージ+ [(最大【HP】-現在【HP】) ÷ 10] D6。

カウンター

狂戦士 主特技

クラスレベル: 5

注釈 P:59

タイミング: 判定直後

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 7 HP

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 攻撃をかわし、反撃する特技。

回避判定成功時に使用。即座に攻撃した対象に【スキルウェポン】を使用した攻撃をする。マイナーとメジャーの特技は使用できず、対象が射程外や代償が消費できない場合は使用不可。攻撃された対象は、【回避値】-4のペナルティを受ける。

ぜんりよくとっかん
全力突貫

狂戦士 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: ダメージロール直前

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 4MP

回数: なし

効果: 猛進する勢いをそのまま破壊力に変える特技。

ダメージ+ [そのラウンドに移動したメートル ÷ 5 (切捨)] D6。

し せん
死線

狂戦士 主特技

クラスレベル: 5

タイミング: ダイスロール直後

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 20m 代償: 1 OHP

回数: 1 ラウンドに1回まで

効果: 己の命を捨てようとも妨害に徹し、敵の計画を打ち砕く特技。

対象がダイスを振った後に使用。対象のダイスの、最も高い出目1つを1に変更する。行為判定で1ゾロになればファンブルになる。

まよ せんし
迷わぬ戦士

狂戦士 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 意識を失わず、諦めず戦う者を表わす特技。

【戦闘移動】+5m。また、バッドステータス『重圧 (タイミング: 常時以外の特技が使用できなくなる。マイナー消費で回復)』と『放心 (意識が朦朧となり全行為判定-1D6。クリンナップに自動回復)』を受けなくなる。

ならくお
奈落落ち

狂戦士 主特技

クラスレベル: 5

タイミング: マイナー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 本文

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 狂気の力を解放し全力攻撃する特技。

ダメージ+ [消費した【正気度】×2] D6 (最大20D6)。

この特技を使用して自身の【正気度】を0にできず、【正気度】1の状態では使用できない。

■狂戦士の注釈

▼《奥伝の書》《狂舞》

「レベル〇取得可能」とは、そのクラスレベルを満たせば自動取得できるのではなく、そのクラスレベルを満たせば重複取得が可能という意味である。

また、1つ低いレベルの特技《狂舞3》であれば《狂舞2》をさすを既に取得していなければ効果は発動しない。

▼《獲物を狙う眼》

設定した獲物が永久に失われた場合、即座に再設定を行なってもよい。

▼《不屈》

戦闘不能直前までに付与された支援効果やバッドステータスは持続する。

▼《カウンター》

この特技を宣言した直後、【行動値】に関係なく即座に《カウンター》の使用を宣言したキャラクターが行動する。

【スキルウェポン】を用いた攻撃で[タイミング:マイナー/メジャー]の特技は使用できないが、[タイミング:オート]や[タイミング:ダメージロール直前/直後]の特技は使用できる。

攻撃を受ける対象になったキャラクターは、その回避判定の達成値に-4のペナルティを受けること。



せいあつじゅつ

征圧術

狂戦士 主特技

クラスレベル: 1 0

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 5 MP

回数: なし

効果: 相手を蹴散らす戦法を熟知している特技。

命中判定直前に使用。そのラウンドの間、【命中値】に+4、ダメージ+1 D6。また、対象に1点でもHPダメージを与えた場合、バッドステータス『放心(意識が朦朧となり全行為判定-1 D6。クリンナップに自動回復)』を与える。

せんじょう

はな

戦場の華

狂戦士 主特技

クラスレベル: 1 0

タイミング: メジャー/スキルウェポン〇

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 6 MP

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 《上級狂技》を取得していることが条件。一撃で必ず敵を打ち倒す、必倒必滅の構えをとる特技。

【体力基本値】、【反射基本値】、【知覚基本値】のいずれかから1つ選択する。

ダメージ+ [選択した【能力基本値】]。

じょうきゆうきょうぎ

上級狂技

狂戦士 主特技

クラスレベル: 本文

タイミング: ダメージロール直前

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: 本文

代償: 1 0 HP

回数: なし

効果: キャラクターレベル10以上が条件。全身凶器となり、敵を攻撃する特技。

ダメージ+ [取得している【スキルウェポン】の数×3]点。

破壊されたなどで使用不可になっている【スキルウェポン】は含まれない。