

# しょけいにん 処刑人

## Class 08

### ■ クラス解説

外部の力で自身を強化し、恐怖と戦う者。  
特殊な薬物の使用や、従者（使い魔）を利用して  
の戦闘を得意としている。

退魔組織『教会』では多くの聖職者と処刑人で構  
成されている。聖職者と同じく、「退魔組織『教会』  
の所属員である」点に重きを置いてよい。

### ■ 能力基本値

体力:5 理知:3

反射:5 意志:4

知覚:3 幸運:4

### ■ クラス特徴

処刑人は、幅広い効果の特技で自身を補っていくクラスである。

薬物作成による回復、自身のダメージや命中値を上昇させる特技、未行動状態にさせる特技や、  
モブ作成・利用など、器用な立ち回りを期待できる。

### ■ 処刑人 / クラス修正

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
物理命中	+1	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6	+7
霊力命中	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
回避値	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
行動値	+0	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+5	+5	+6
攻撃力	+1	+2	+3	+3	+4	+5	+6	+6	+7	+8
HP	+3	+5	+7	+10	+13	+16	+19	+22	+25	+28
MP	+2	+3	+5	+5	+8	+9	+12	+13	+14	+16
レベル	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
物理命中	+8	+8	+9	+9	+10	+10	+11	+11	+12	+13
霊力命中	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+9	+10
回避値	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+10	+11	+12	+12
行動値	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16
攻撃力	+9	+9	+10	+11	+12	+12	+13	+14	+15	+16
HP	+30	+33	+36	+39	+41	+44	+47	+49	+53	+56
MP	+18	+19	+21	+22	+25	+26	+28	+30	+33	+37

よる はし  
**夜を奔るもの**

処刑人 副特技

クラスレベル: 5

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: 素早く闇夜でも駆け抜ける活動的な装備を装着していることを表わす特技。

【行動値】に+2し、飛行状態（空中移動可能、エンゲージ妨害が発生しない状態）になる。[タイミング: オート] で [代償: 1 HP] を消費することで飛行状態を解除可能。

# 処刑人 副特技

あんごうかいどく  
**暗号解読**

処刑人 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: どのような暗号や未知の言語であろうとも解読することができる特技。

巧妙に隠された情報や暗号を見逃すことがない。判定が必要なときは【理知】を用いる。

また、常時【行動値】に+1。

そうそう ころも  
**葬送の衣**

処刑人 副特技

クラスレベル: 1~20

注釈 P.99

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: より戦いやすい衣を身に纏っていることを表わす特技。

【攻撃力】に+2。

《葬送の衣2》レベル5取得可能: 更に効果を+2。

《葬送の衣3》レベル10取得可能: 更に効果を+2。

《葬送の衣4》レベル20取得可能: 更に効果を+2。

かいりきむそう  
**怪力無双**

処刑人 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: ケタはずれの怪力を持っていることを表わす特技。外見上の変化がなく、強大な力を持ち、また、安全にその力を使用するすべを持っている。例えば、少し力を入れただけで鉄が曲がったり、大きな物を持ち上げたりできる。

過酷な力仕事に対する判定の達成値に+4。

くろすいしゅう たて  
**黒水晶の盾**

処刑人 副特技

クラスレベル: 1~5

注釈 P.99

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: 魔力の盾を表わす特技。

【物理防御点】と【霊力防御点】に各+3。

《黒水晶の盾2》レベル3取得可能: 更に効果を各+2。

《黒水晶の盾3》レベル5取得可能: 更に効果を各+ [クラスレベル]。

こうこつ くらひる  
**恍惚の唇** 処刑人 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:**薬物を強制摂取させる特技。  
 使用者が取得している《痺れ薬》《睡眠薬》《蘇生薬》の効果を【判定: 自動成功】に変更する。  
 このキャラクターが取得した薬物は、使用者以外のキャラクターが使用しても有効となる。  
 また、常時【攻撃力】に+1。

かんぜんえんぎ  
**完全演技** 処刑人 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:**緻密な計算と膨大な情報を集積し、仕草、人格の細部に至るまで模範するなど、迫真の演技ができる特技。  
 演技の判定の達成値に+3。  
 また、常時【物理防御点】と【霊力防御点】に各+2。

ごうもんじゆつ  
**拷問術** 処刑人 副特技

クラスレベル: 1  
 タイミング: メジャー/スキルウェポン×  
 判定: 【体力】 対象: 単体  
 射程: 至近 代償: なし  
 回数: 1シーンに1回まで

**効果:**拷問を行い、精神的に屈服させる特技。  
 自身の【体力】と見破る側の【意志】で対決し、成功すれば情報を聞き出すことができる。  
 また、戦闘中であれば、使用者の【体力】と見破る側の【意志】で対決し、成功すれば対象の【MP】を-【クラスレベル×3】点。

きようふ とも  
**恐怖の友** 処刑人 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: なし  
 回数: 1シナリオに1回まで

**効果:**同じ「処刑人」同士の力の波長を合わせることができる特技。シーンに「処刑人」のクラスの人物が自身を含め3人以上いる場合、その行為判定のダイスを振ることなくクリティカルとして扱うことができる。対象のクラスが判明していない場合、効果は発揮されない。

しにがみ あか  
**死神の赤** 処刑人 副特技

クラスレベル: 1  
 タイミング: メジャー/スキルウェポン○  
 判定: 自動成功 対象: 自身  
 射程: 至近 代償: 1HP  
 回数: 1シーンに1回まで

**効果:**狙った獲物を狩り落とすまで追いかける戦法を表わす特技。  
 ダメージ+【現在ラウンド数+3】点。  
 対象の分類が「異端」か「異端犯罪者」の場合、ダメージ+【現在ラウンド数+6】点。

きよつりよくちようこうじゆつ  
**強力調合術** 処刑人 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:**効力の強い薬物を調合する特技。  
 一般特技《鎮静剤》《興奮剤》《興奮剤EX》《興奮剤PRE》の効果に+【クラスレベル】。  
 つまり、《鎮静剤》の効果が「[2D6+クラスレベル]点回復」に、《興奮剤》の効果が「[1D6+クラスレベル]点回復」になる。

ち ちようぞう

## 血の彫像

処刑人 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: なし

代償: 3MP

回数: なし

**効果:**血液による彫像(分類「モブ」)を1体創り出す特技。

戦闘能力は無く、シーン終了時に消滅する。戦闘中に使用できない。

《血の宴》がなければシーンに複数体《血の彫像》を作ることはできない。

じゃ みち こちら

## 邪の道は此方

処刑人 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: ディスロール直前

判定: 自動成功

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:**討伐すべき異端の基礎知識を完全に備えていることを表わす特技。

分類「異端」「異端犯罪者」のキャラクターに関する相応しいロールを行なうことで、ディスロール+4。

ち はい か

## 血の配下

処刑人 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:**使用者と五感を共有できる使い魔や、協力を約束した助っ人を連れていていることを表わす特技。

使用者が登場していないシーンに登場させることができる。

また、常時【回避値】に+1。

ち

## 血のいざない

処刑人 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: イニシアチブ

判定: 自動成功

対象: 本文

射程: なし

代償: 本文

回数: 1ラウンドに1回まで

**効果:**《血の彫像》を取得していることが条件。《血の彫像》を戦闘中に使用可能にする特技。

創った《血の彫像》は【HP】【MP】5点、全能値1、全戦闘値1、【物理防御点】【霊力防御点】5点、戦闘移動6mの分類「モブ」のPCとしてシーンに登場させ、使用者が操作する。

ち ひやく

## 血の媚薬

処刑人 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 判定直後

判定: 自動成功

対象: 単体※

射程: 至近

代償: 本文

回数: 1シナリオに[キャラクターレベル]回まで(最大20回)

**効果:**与えることで高揚状態にさせる血液を生成することができる特技。

【HP】を4点消費するごとに達成値に+1。

この特技を使用して【HP】を1以下にすることはできない。

ち うたげ

## 血の宴

処刑人 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:**《血の彫像》を取得していることが条件。従者を扱う能力に長けていることを表わす特技。

《血の彫像》を1度に[クラスレベル]体まで創り出すことができる。シーンに複数体《血の彫像》を創り出すことができる。戦闘中は使用不可。

じゅうしやくしゅう  
**従者吸収** 処刑人 副特技

クラスレベル: 3

タイミング: メジャー/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: 《血のいざない》と《血の宴》と《血の彫像》とを取得していることが条件。《血の彫像》を取り込んで、自分自身を強化する特技。視界内にある自作の《血の彫像》を3体まで吸収する。

1体につき、次のメインプロセスに与えるダメージ+3。吸収された《血の彫像》は消滅する。

ふくうかん  
**負の空間** 処刑人 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: 1MP

回数: なし

効果: 負のオーラで結界を作成する特技。

異能や異端の痕跡を隠す結界を作成する。分類「エキストラ」などの無関係な人々を遠ざけ、結界内の現象を認知させないようにできる。

また、常時【物理命中値】と【霊力命中値】に各+1。

ちみかど  
**血の帝** 処刑人 副特技

クラスレベル: 5

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 《血の彫像》と《血の配下》を取得していることが条件。自身が登場していないシーンでも創り出したキャラクターに、通常のPCと同じように判定を行なわせることができる。使用する能力値は、使用者のものを扱う。

また、常時最大【正気度】に+2。

ほんのうかいん  
**本能の拐引** 処刑人 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: 本文

射程: 本文 代償: 5MP

回数: なし

効果: 負のオーラを操り、使用者を中心とした周囲半径 [クラスレベル] キロメートル以内にいる目標を興奮状態に陥らせる特技。

そのラウンドの間、エンゲージに関係なく味方全員のダメージ+4。ただし、使用者と敵対している対象には効果は発揮しない。

ゆえむく  
**故に報いを** 処刑人 副特技

クラスレベル: 5

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 本文

射程: 本文 代償: 2MP

回数: なし

効果: 《罪ありき》を取得していることが条件。悪しき存在に対して総攻撃をかける特技。

《罪ありき》を使用した直後に使用。エンゲージに関係なく味方全員のダメージ+3 D6。この効果は、ダメージロールを行なうまで継続する。

さいこうちようごうじゆつ  
**最高調合術** 処刑人 副特技

クラスレベル: 3 注釈 P.99

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: 薬物を巧みに調合できることを表す特技。

一般特技《鎮静剤》《興奮剤》を、1度のマイナーアクションに [クラスレベル] 分、複数使用することができる。通常通り使用回数を減らすこと。

例えば、1度のマイナーで《興奮剤》を3回分【HP】3 D6回復) 使用できる。

まがまが ぶき  
**凶々しき武器**

処刑人 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: 巨大ハサミや、死神の大鎌など恐怖に陥れるような禍々しい武器を所有している。

対象1体に、[2D6] 点の物理ダメージを与える。

命中判定の際、ゾロ目で命中させた場合、【物理防御点】無視ダメージになる。

# 処刑人 主特技

やみ ごろも  
**闇の衣**

処刑人 主特技

クラスレベル: 3

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: 力を送りこむことで強力な姿に変貌できる特殊装備を装着していることを表わす特技。

【戦闘移動】に+5m。

また、[タイミング: セットアップ] に [代償: 10MP] でそのシーンの間、最大【HP】に+20、【物理防御点】と【靈力防御点】に各+4。

ち ほね ぶき  
**血と骨の武器**

処刑人 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (靈力)

判定: 【靈力命中値】 対象: 単体

射程: 至近 代償: なし

回数: なし

効果: 血液を凝固させた武器や、人骨を錬成させた武器などを所有している。

対象1体に、[1D6+【体力】] 点の靈力ダメージを与える。

命中判定の際、ゾロ目で命中させた場合、【靈力防御点】無視ダメージになる。

くちく がい い  
**駆逐の外衣**

処刑人 主特技

クラスレベル: 7 注釈 P.99

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: 仇敵を討伐すべく素早く活動できる装備を装着していることを表わす特技。

攻撃を行なう射程内エンゲージに1体でも分類が「異端」か「異端犯罪者」がいる場合、【スキルウェポン】の命中対象を [対象: 範囲 (選択)] に変更する。

な ゆ た ぶ き  
**那由多の武器**

処刑人 主特技

クラスレベル: 1 注釈 P.99

タイミング: スキルウェポン (物理 or 靈力)

判定: 【任意命中値】 対象: 範囲

射程: 至近 代償: 1MP

回数: なし

効果: 集団を操作することで総攻撃を仕掛ける。

対象に、[1D6+クラスレベル] 点の選択した

【命中値】属性ダメージを与える。

対象の分類が「異端」か「異端犯罪者」の場合、[3D6+クラスレベル] 点の選択した【命中値】属性ダメージを与える。

つみ

## 罪ありき

処刑人 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: イニシアチブ

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 視界 代償: 1 D 6 HP

回数: 1 シーンに1回まで

効果: 処刑対象として認定する資格証を持つ特技。

そのラウンドの間、対象の【回避値】に-2。

また、そのシーン間、対象の分類を「異端」か「異端犯罪者」を付与する。

既に対象の分類が3つ以上の場合、GM判断で1つ削除し、使用者が選択した分類に変更する。

いたんしんもん

## 異端審問

処刑人 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: 単体

射程: 10m 代償: 3MP

回数: 1 ラウンドに1回まで

効果: これからの行いを妨害し失敗へと導く特技。

対象の判定の達成値に-2。

ふういん きば

## 封印の牙

処刑人 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: 使用する武器に精神力を込め、威力を強化する特技。

そのラウンドの間、ダメージ+4。

かけ ぐんせい

## 影の軍勢

処刑人 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: ダメージロール直前

判定: 自動成功 対象: 単体※

射程: 至近 代償: 4MP

回数: 1 回のメジャーアクションにつき1回まで

効果: 対象の前に躍り出て、武器でダメージを弾く特技。

対象のダメージを代わりに自身が受ける。さらに、実ダメージを1 D 6点軽減する。ダメージ算出時は使用者の【防御点】を使用すること。

へび わな

## 蛇の罠

処刑人 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 至近 代償: 3HP

回数: なし

効果: 強力な毒によって死に至らしめる特技。

同一エンゲージからの攻撃に対して、回避判定に成功した際に使用。攻撃を仕掛けてきた対象にバッドステータス『毒 (クリンナップごとに1 D 6の実ダメージを受ける。特技にのみ回復可能)』を与える。

しゅら

## 修羅

処刑人 主特技

クラスレベル: 1

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: 5MP

回数: なし

効果: 疾風怒濤の勢いで相手に迫る特技。

その判定を振り直す。もしダイス目が悪くなったとしても、振り直した後の目を適用すること。

また、使用者の攻撃で対象を戦闘不能・死亡させた直後に、代償を10MP消費させることで、即座に未行動になり、メインプロセスを行なえる。

ふういん つの  
**封印の角**

処刑人 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

射程: なし

代償: 4 HP

回数: なし

**効果:**戦いに赴く相手を激励し、強化を図る特技。  
そのラウンドの間、【命中値】+4、さらに、ダメージ+4。

やくどう じゅか  
**躍動の呪歌**

処刑人 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×

判定: 自動成功

対象: 単体※

射程: 視界

代償: 5 MP

回数: 1 ラウンドに1回まで

**効果:**対象の情報を把握し、素早く援護することで、行動する前の状態に戻すことができる特技。  
行動済の対象を未行動にする。

やみ ゆうし  
**闇の勇姿**

処刑人 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: メジャー/スキルウェポン○

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 5 HP

回数: なし

**効果:**己を激励し、状況に応じ最適化を図る特技。

そのラウンド間、任意の【命中値】+2、さらに、ダメージ+2。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『麻痺（戦闘移動が行なえず、【回避値】に-5。クリンナップに自動回復）』を与える。

やくぶつちようごう  
**薬物調査**

処刑人 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×

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 4 HP

回数: なし

**効果:**薬物を調査し、作成することができる特技。

一般特技の《鎮静剤》《興奮剤》《痺れ薬》《睡眠薬》《蘇生薬》《万能薬》のいずれか1つを即座に取得する。このとき取得した一般特技は、シナリオ終了時に全て消滅する。キャラクターレベル8以上の場合、《興奮剤EX》の取得も可能とする。

やみ よろい  
**闇の鎧**

処刑人 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

射程: なし

代償: 5 HP

回数: なし

**効果:**戦に立ち向かうための容姿や装備に変身し、戦に繰り出す特技。

そのシーンの間、【物理防御点】と【霊力防御点】に各+ [クラスレベル]。

やす じよげん  
**安らぎへの助言**

処刑人 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×

判定: 自動成功

対象: 単体

射程: 10m

代償: 4 HP

回数: なし

**効果:**対象を激励して最適化を図らせる特技。

対象にかけられたバッドステータスや、特技の効果（ダメージや防御点の上昇など）を1つ自由に解除する。または、破壊などで使用不可になったスキルウェポンを1つ回復できる。対象が抵抗する場合、対象と【体力】対決をすること。



げきりん  
**逆鱗** 処刑人 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: 窮地のときこそ真なる力を発揮する特技。  
 【HP】が【理知基本値】以下になったとき、常にダメージ+3D6。  
 【HP】が【理知基本値】以上に回復されたとき、この特技の効果は無くなる。

おう  
**堕い討ち** 処刑人 主特技

---

クラスレベル: 5  
 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: 人体の急所を知り尽くしていることを表わす特技。  
 攻撃目標となる対象がバッドステータス（重圧・転倒・毒・放心・麻痺など）を受けている場合、その対象を標的にしたダメージに、バッドステータス1つにつき+1D6。

しんえんざい  
**深淵剤** 処刑人 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: 高位な処刑人のみが使用することを認められた薬剤を所有していることを表わす特技。  
 自身の【HP】回復量に、常に+2D6。このときの2D6は使用者がダイスを振る。

ざんげき  
**惨撃** 処刑人 主特技

---

クラスレベル: 5 注釈 P.99  
 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: 特技にアレンジし、より効果を高める特技。  
 シナリオ開始時に取得している特技を1つ選択する。その特技効果の固定値に+〔クラスレベル〕。ただし、その特技は1シナリオに3回しか使用できなくなる。〔回数: 1シナリオに〇回まで〕と指定された特技は選択できない。

りょうけん  
**獵犬のアギト** 処刑人 主特技

---

クラスレベル: 7  
 タイミング: 本文  
 判定: 自動成功 対象: 自身  
 射程: なし 代償: 3MP  
 回数: 1ラウンドに1回まで  
 効果: 狙った敵の懐に飛び込む特技。  
 同じエンゲージにいる対象が移動か離脱を行なった直後に使用。即座に対象と同じエンゲージに移動する。このときエンゲージを離脱することができ、封鎖の影響も受けない。移動できる距離は、使用者の【全力移動】分までとする。

しよけいじこく  
**処刑時刻** 処刑人 主特技

---

クラスレベル: 5  
 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: 2HP  
 回数: なし  
 効果: 持てるすべての力を解放する特技。  
 そのラウンドの間、ダメージ+4D6。ただし、クリンナッププロセスまで使用者の【物理防御点】と【霊力防御点】が0になる。

## ■ 処刑人の注釈

### ▼ 《葬送の衣》《黒水晶の盾》

「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（《葬送の衣3》であれば《葬送の衣2》をさす）を既に取得していなければ効果は発動しない。

### ▼ 《最高調合術》

この特技で使用できる薬物は、《鎮静剤》と《興奮剤》のどちらか1つとする。

例えば、「《鎮静剤》を1つ+《興奮剤》を2つ」などの使用はできない。

なお、《興奮剤EX》と《興奮剤PRE》はこの特技の対象にならない。

### ▼ 《那由多の武器》

基本的にダメージロールは1回である。

攻撃対象となる範囲に、分類「異端」「異端犯罪者」のキャラクターと、それ以外の分類のキャラクターがいた場合でも、[3D6+クラスレベル] 点のダメージロール1回となり、「異端」「異端犯罪者」以外の分類のキャラクターにも適用させること。

### ▼ 《駆逐の外衣》

射程内エンゲージに1体でも分類が「異端」か「異端犯罪者」がいる場合、命中対象を[対象：範囲（選択）]に変更することができる特技。

エンゲージ内にいるキャラクター1体以外が分類「異端」「異端犯罪者」でなくても、[対象：範囲（選択）]で攻撃対象に加えることが可能。

### ▼ 《惨撃》

「ダメージ+1D6」の特技を選択した場合、効果が「ダメージ+ [1D6+クラスレベル]」になる。

感応力師の《肉体復元》[【HP】を2D6+クラスレベル×3点回復]の特技を選択した場合、[【HP】を2D6+ [感応力師クラスレベル×3]+処刑人クラスレベル点回復]になる。

## いのち かま 命 持る 鎌

処刑人 主特技

クラスレベル: 10

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: 成功を我がものにする高い意識を持つことを表わす特技。

自身がクリティカル成功したとき、即座に【HP】と【MP】が2D6点回復する。

## はがね りろん 鋼の理論

処刑人 主特技

クラスレベル: 10

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: 9MP

回数: なし

効果: 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【防具】の数×3] 点。

## じょうきゅうしょけいじゆつ 上級処刑術

処刑人 主特技

クラスレベル: 本文

タイミング: イニシアチブ

判定: 自動成功

対象: 本文

射程: 本文

代償: 5MP

回数: 1シナリオに3回まで

効果: キャラクターレベル10以上が条件。自らの戦場に対象を閉じこめる檻を呼び出す特技。

使用者のいるエンゲージを封鎖する。

また、そのエンゲージにいる間、ダメージ+ [クラスレベル]。対象が分類「異端」「異端犯罪者」の場合、ダメージ+ [クラスレベル×2]。