

せ かい つか 世界遣い

Class 10

■ クラス解説

世界そのものを変えてしまう者。
 超越的存在には届かないものの、近い能力を得て
 しまった者達、時間や空間に観賞することができる
 が、それらはどれも曖昧な力である。
 世界遣いは高い確率で、以前のループの記憶を引き
 継ぐことができるのも特徴。

■ 能力基本値

体力:4 知覚:3
 理知:4 幸運:5
 反射:4 意志:4

■ クラス特徴

世界遣いは、時間を操るクラスである。判定の振り直しや、クリティカルとファンブルの操作が可能で、また、『龍の聖剣』といった超越的存在との接触が多いとされている。

武器はギャンブルなもので、敵を攻撃する筈が味方を攻撃してしまうなんてことも。

■ 世界遣い / 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	+3	+4	+4	+5	+6	+6	+7
霊力命中	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+6	+6	+7
回避値	+0	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3
行動値	+0	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3
攻撃力	+1	+2	+3	+3	+4	+5	+6	+6	+7	+8
HP	+2	+4	+6	+8	+11	+14	+17	+20	+23	+26
MP	+2	+4	+6	+8	+11	+14	+17	+20	+23	+26
レベル	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
物理命中	+8	+8	+9	+10	+11	+11	+12	+12	+13	+14
霊力命中	+8	+8	+9	+10	+11	+11	+12	+12	+13	+14
回避値	+4	+4	+5	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8
行動値	+4	+4	+5	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8
攻撃力	+9	+9	+10	+11	+12	+12	+13	+14	+15	+16
HP	+28	+30	+33	+36	+38	+40	+43	+46	+48	+50
MP	+28	+30	+33	+36	+38	+40	+43	+46	+48	+50

とき こ いっぴん
時を越えた一品

世界遣い 副特技

クラスレベル: 5

タイミング: 本文/防具

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: その時代にふさわしくない特殊装備を表わす特技。

命中判定でクリティカルした場合、その攻撃によるHPダメージを特技によって軽減できないものに変更する。ただし、【防御点】は有効とする。

世界遣い 副特技

あか きみ
赤の君

世界遣い 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シーンに1回まで

効果: 時間の流れに干渉し、一時的に先送りにする特技。

そのラウンドの間、受ける全てのダメージを0にする。ただし、そのラウンド内に受けたダメージ合計点を、クリンナッププロセスになったら消費すること。同ラウンド内で回復行為は行えない。

いつものアレ

世界遣い 副特技

クラスレベル: 1~20

注釈 P.119

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: 心を落ち着けるアイテムを所持していることを表わす特技。

『供給』時の回復量に+2。

《いつものアレ2》レベル5取得可能: 更に効果を+2。

《いつものアレ3》レベル10取得可能: 更に効果を+2。

《いつものアレ4》レベル20取得可能: 更に効果を+2。

あっしゅく せ かい
圧縮された世界

世界遣い 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: 至近 代償: 2MP

回数: なし

効果: 空間をねじ曲げて、あり得ない筈の空間を作り出す特技。

2階と3階の間にもう1つ階を作ったり、押し入れの中に体育館並みの部屋を作ることができる。見破ろうとする場合は、使用者の【理知】と見破る側の【幸運】で対決する。

は きゃく そう ぐ
破却の装具

世界遣い 副特技

クラスレベル: 1~5

注釈 P.119

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: 実際に生じている破壊力を、自身に伝えるまでに歪めてしまう力があることを表わす特技。

【物理防御点】と【霊力防御点】に各+ [クラスレベル]。

《破却の装具2》レベル5取得可能: 効果に+ [シーンに登場中の名前のある全キャラクター]。

から じくう
絡まる時空 世界遣い 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: 単体※
射程: 20m 代償: 4MP

回数: 1シーンに1回まで

効果: 他者の中に流れる時間の感覚すら操ってしまふ特技。
使用の際、対象を2人選択する。そのラウンド間、片方の【行動値】をもう1人の【行動値】と同値にする。この特技は同意した仲間にはか効果を持たない。

うんめい よかん
運命の予感 世界遣い 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3回まで

効果: ほんの偶然やひらめきにより手がかりを得る特技。
GMに対して疑問点を直接尋ねることができ。回答拒否した場合、使用回数に含まない。

きずな りょうがん
絆の両眼 世界遣い 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: 2MP

回数: なし

効果: 精神世界を通じて相手と繋がる特技。
『契約』状態であるキャラクターが見ているシーンの内容を、登場していなくてもリアルタイムに共有して見聞きできる。判定が必要なときは【理智】を用いる。

き おく
オレンジの記憶 世界遣い 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: オート

判定: 【幸運】 対象: 単体
射程: 至近 代償: 1MP

回数: なし

効果: 未来や、新たな世界の住人に記憶を届ける特技。「次のイベント」「次のループ」「違う世界」の対象に、現存する一定の記憶を移行する。GMが指定した難易度の【幸運】判定に成功すれば、記憶を譲歩させることができる。
また、常時【行動値】に+1。

きつさき せかい てき
切先は世界の敵へ 世界遣い 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: 倒すべき強敵を見切っていることを表わす特技。
分類「ボス」に対するダメージ+4。

か ふく
禍福のさざなみ 世界遣い 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: 単体※
射程: 視界 代償: なし

回数: 1シナリオに1回まで

効果: 神のごとき力を振るい、周囲の情報を最善に書き換える特技。
判定の達成値、およびダイスロールに+20。
使用者は1D6を振り、1が出たら効果は無効化され使用者は【HP】に20点のダメージを受ける。失敗の場合、使用回数にカウントしない。

もうこう
ともなう猛攻

世界違い 副特技

クラスレベル: 1 注釈 P.119

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 単体※

射程: 40m 代償: 2MP

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 相手を倒すため追いつけ続ける特技。

射程内にいた対象が移動を行なった直後に使用。使用者も対象と同じエンゲージへと自動的に移動する。ただし、封鎖によるエンゲージ離脱は行なえず、移動できる距離は最大、自身の【戦闘移動】mまでとする。

きみ さち
君に幸あれ

世界違い 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: 単体

射程: 視界 代償: 2MP

回数: なし

効果: 対象に祝福を与え、幸福な運命に世界を書き換える特技。

対象の【幸運】判定の達成値に+4。

ほうえいようく
防衛用具

世界違い 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: 日常を守る戦いのために所持しているアイテムを表わす特技。

敵意のある人間や、怨霊や異端など「悪意のある存在」を感知、または搜索する判定の達成値に+3。

きょうき せかい
狂気の世界

世界違い 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: メジャー/スキルウェポン〇

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 視界 代償: 4MP

回数: なし

効果: 強制的に本性を曝け出させて興奮状態にしたり、凶暴性が増して非常に攻撃的にする特技。

そのラウンドの間、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『重圧 (特技が使用不可。マイナー消費で回復)』を与える。

また、常時【攻撃力】に+1。

マイヒーロー

世界違い 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: ビンチの際に、なぜか都合よく救援が現れることを表わす特技。シーンに登場していないキャラクターひとりを登場させる。GMと対象は、この効果の提案を拒否できる。効果が発揮されない場合、使用されなかったことになる。

また、常時【回避値】に+1。

でんばじゅしん
電波受信

世界違い 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: 時折「電波」を受信する特技。

突如、何らかの「電波による情報」を受け取る。

内容は重要なものもあれば、どうでもいい話が無い降りることもある。積極的にこの特技を使用したい場合は、【幸運】を用いる。

また、任意の【能力基本値】に+1。

しんせいげんご
神聖言語

世界違い 副特技

クラスレベル: 3

タイミング: 常時

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: なし

回数: なし

効果:世界の抑止力を調整し、より自身に相応しい結果を導き出す特技。

シナリオ開始時に取得している特技を1つ選択する。そのシナリオの間、選択した特技の代償を－[クラスレベル÷2 (切捨)]点する。ただし、代償は1未満にはならない。

みらいし
未来視

世界違い 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: 視界

代償: 3MP

回数: なし

効果:未来を覗く未来視を所有している特技。

「この場でこれから何が起こるのか」を客観的に視聴することができる。判定が必要なときは【意志】を用いること。

しんびりょうかい
神秘の領海

世界違い 副特技

クラスレベル: 3

タイミング: ダメージロール直後

判定: 自動成功

対象: 単体

射程: 20m

代償: 3MP

回数: 1シナリオに[キャラクターレベル]回まで(最大10回)

効果:周囲の歪みをより大きなものへ変える特技。

対象が受ける実ダメージを、使用者の[キャラクターレベル×2]点軽減する。ただし、使用する際に1D6を振り、1が出た場合、ダメージ軽減をされた対象の【正気度】が1点減少する。

むすたましい
結びあう魂

世界違い 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:心と心を通わせ、絆をより深く結ぶ特技。

『契約』状態であるキャラクターに関する判定の達成値に+3。

また、常時『供給』時の回復量に+[クラスレベル]点。『供給』相手もこの効果を得る。

むらさきめ
紫の眼

世界違い 副特技

クラスレベル: 3

タイミング: オート

判定: 自動成功

対象: 単体

射程: 視界

代償: なし

回数: 1シナリオに1回まで

効果:慈悲深き神の如き力で、悲しい世界を書き換える特技。

[クラスレベル]時間以内に死亡した対象を戦闘不能にする。ただし、使用する際に1D6を振り、1が出た場合、対象は生存するが使用者は即座に死亡する。

さかお
逆さ落ち

世界違い 副特技

クラスレベル: 3

タイミング: 判定直後

判定: 自動成功

対象: 単体

射程: 視界

代償: 2MP

回数: 1シナリオに1回まで

効果:自分が有利なように導くだけでなく、相手の能力を失わせることもできる特技。

対象のクリティカルをファンブルに、もしくは、ファンブルをクリティカルに変更する。

らっか ひかり

落下する光

世界遣い 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: 本文

射程: 視界 代償: なし

回数: なし

効果: 相手が浄化するように、無数の光が周囲を取り囲み対象は消え去る。

命中判定直前に1D6を振り、1が出たらシーン内の味方全員に、2~5が出たら敵全員に、6が出たら使用者のみに、[2D6]点の物理ダメージを与える。

ゆうしゃ もんしやう

勇者の紋章

世界遣い 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: 世界を守る勇者としての威厳を表わすものを所有している特技。

分類「魔族」と「神霊」のキャラクターに対しての命中や回避判定など全ての判定を常に4D6でダイスロールを行なう。ダイスロール後、任意の2D6を選択し、判定結果を算出すること。

いん が ちやう

因果の蝶

世界遣い 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: 自身

射程: なし 代償: 3MP

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 時間差カウンターを繰り出す特技。

そのラウンドの間、ダメージ+ [使用者がそのラウンド中に受けた実ダメージ]。

世界遣い 主特技

うずま こんとん

渦巻く混沌

世界遣い 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (物理 or 霊力)

判定: 【任意命中値】 対象: 本文

射程: 視界 代償: なし

回数: なし

効果: 混沌から出でし未知数の力で敵を葬る。

命中判定直前に1D6を振り、1ならシーン内の味方全員に、2~5なら敵全員に、6なら使用者のみに、[1D6+【幸運】]点の選択した【命中値】属性ダメージを与える。バスターを与える攻撃の場合、[2D6+【幸運】]に変更される。

押し寄せる闇

世界遣い 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (霊力)

判定: 【霊力命中値】 対象: 本文

射程: 視界 代償: なし

回数: なし

効果: 相手が消滅するように、闇の塊に押し潰され対象は消え去る。

命中判定直前に1D6を振り、1が出たらシーン内の味方全員に、2~5が出たら敵全員に、6が出たら使用者のみに、[2D6]点の霊力ダメージを与える。

てんし しゅご
天使の守護

世界違い 主特技

クラスレベル: 1

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: 2MP

回数: 1ラウンドに1回まで

効果: 守り手の加護を得る特技。

回避判定直前に使用。回避判定を2回行ない、どちらか任意の結果を採用することができる。ただし、2回の回避判定で一度でもファンブルが発生した場合は自動失敗になる。

ぎゃくてんうんめい
逆転運命

世界違い 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: 単体※

射程: 視界

代償: 3MP

回数: 1ラウンドに1回まで

効果: 可能性を導き出すよう悔い改めさせる特技。

行為判定を1回だけ振り直させる。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。ファンブルに対してこの特技は使用できず、1回の判定に1回しか使用できない。

敵対象には、1シナリオに1回まで使用可能。

てんりん かご
天輪の加護

世界違い 主特技

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: 強力な肉体を持つことを表わす特技。

この特技を取得したとき、パッドステータス1つを選択する。選択したパッドステータス(重圧・転倒・毒・放心・麻痺など)を受けない。

レベルアップごとに《天輪の加護: ○○》のように、重複取得可能。

クリエイトゲイト

世界違い 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: 【幸運】

対象: 単体

射程: 至近

代償: 7MP

回数: なし

効果: 空間をねじ曲げて、遠く離れた自分が知っている場所に繋がるゲイトを作り出す特技。ゲイトは固定しておくも可能で、他人も利用できる。

対象を即座に【【幸運】の達成値】m移動させる。エンゲージ離脱も可能。クリティカル成功した場合は、シーン内の任意の場所に対象を移動できる。

ほし いぶき
星の息吹

世界違い 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: 単体

射程: 30m

代償: 3MP

回数: なし

効果: 生命力を上昇させる特技。

対象の【HP】を[1D6 + 【幸運】]点回復する。この特技は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: [1D6 + 【幸運】]点回復。

クラスレベル7以上: [2D6 + 【幸運】]点回復。

そら かたあし
空の片足

世界違い 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: 一瞬の幻の中を移動することが出来る特技。

即座に戦闘移動を1回行なう。エンゲージの離脱ができ、封鎖の影響を受けない。

くわかんわいきよく

空間歪曲

世界遣い 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: 7 HP

回数: なし

効果: 周辺の地形を変化させたり、自身が思い通りにできる結界を作り出す特技。

そのラウンドの間、使用者が使う【スキルウェポン】と [タイミング: 常時] 以外の特技の効果を [対象: 範囲 (選択)] [射程: 視界] に変更する。

ゆが きせき

歪んだ奇跡

世界遣い 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: セットアップ

判定: 【意志】

対象: 単体

射程: 視界

代償: 3 MP

回数: なし

効果: 他人に起きたことを、自分に降りかかるように世界を書き換える特技。

【意志】判定で対決し、使用者が勝利した場合、ラウンド間、対象の命中目標を使用者に向ける。ただし、対象が使用者に攻撃を行なうことが不可能な場合、効果は発動しない。

みらい といき

未来の吐息

世界遣い 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: オート

判定: 自動成功

対象: 単体

射程: 視界

代償: 5 MP

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 数秒先の未来を読み、物事を成功へ導く特技。

対象の行為判定をクリティカルにする。

リライト

世界遣い 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: 単体

射程: 視界

代償: 5 MP

回数: なし

効果: ほんの数秒だけ時間を巻き戻し、失敗を無かったことに世界を書き換える特技。

対象が行為判定でファンブルしたとき、その結果をファンブルではなく、[2] として達成値を適用させることができる。

りんね おうぎ

輪廻の扇

世界遣い 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功

対象: 単体※

射程: 視界

代償: 6 MP

回数: 1 ラウンドに1回まで

効果: 最後のチャンスを掴む特技。

対象の行為判定のファンブル値を7、クリティカル値を8にする。敵対する対象に使用する場合、判定直前に使用者と敵対する対象の【幸運】で対決する。対象がいかなるファンブル値、クリティカル値でも《輪廻の扇》の効果が上書きされる。

リバース

世界遣い 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: 7 MP

回数: なし

効果: 光が遮断された空間を作り、己の力を引き出して奇跡を生み出す特技。シーン内の任意の視界内の空間を開で閉ざす。サイズや形は任意で操作できる。

また、戦闘不能状態の対象1体の【HP】を1まで回復する。ただし、対象は行動済になる。

かくめい はた
革命の旗

世界違い 主特技

クラスレベル: 7

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: 1 OMP

回数: 1 シナリオに 3 回まで

効果: 眠っていた戦闘に関する才能を自覚めさせる特技。

そのラウンドの間、【物理命値】と【霊力命値】に+4し、さらにダメージ+5D6。

せ かい そう ぞう
世界創造

世界違い 主特技

クラスレベル: 5

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 本文

射程: 本文 代償: なし

回数: 1 シナリオに 1 回まで

効果: 高次の存在が持つような、奇跡の力を行使する特技。

3D6を振って3つ全てのダイス目が[6]だった場合、願いが叶う。6ゾロが出た上でGMが願いを許可しなかった場合、この特技を使用しなかったものとする。

ほう そく ちょう わ
法則調和

世界違い 主特技

クラスレベル: 7

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: なし

回数: 1 シナリオに 1 回まで

効果: 世界の法則を自在に操る特技。

イニシアチブプロセスにメインプロセスが行える。このメインプロセスを行なっても行動済みにならない。また、行動済であってもメインプロセスを行なうことができる。

た じゅう ちょう やく
多重跳躍

世界違い 主特技

クラスレベル: 5

タイミング: クリンナップ

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: 現在の場所にあるすべてを巻き込んで時間跳躍する特技。

即座にそのシーンを終了させる。戦闘中の場合、キャラクターの配置は変わらない。

まこと つか て
真の遣い手

世界違い 主特技

クラスレベル: 7

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: 2 OMP

回数: なし

効果: 強固な意思で構築された結果を張る特技。

そのシーンに、能力者以外が立ち入ることができない結果を張る。その結果内でのシーン間、使用者の行なう全ての判定のクリティカル値は8となる。この結果は、使用者が一度でもファンブルを出したときに解除される。

リトライ

世界違い 主特技

クラスレベル: 5

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 本文

射程: 本文 代償: 4 D 6 MP

回数: なし

効果: 時間を巻き戻す特技。

現在進行中のシーンを最初からやり直し、消費したものを全て回復した状態でリトライできる。

また、[対象: 単体] [射程: 視界] の行為判定1つをファンブルにする。消費した代償により【MP】が0になった場合、使用者は即座に死亡する。

■世界遣いの注釈

▼《いつものアレ》

「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（《いつものアレ3》であれば《いつものアレ2》をさす）を既に取得していなければ効果は発動しない。

▼《ともなう猛攻》

移動できる距離は、自身の【戦闘移動】mまでとする。

例えば、対象が20m移動し、自身の【戦闘移動】が15mまでの場合。自身は対象を追いかけて15mまで移動することができる。

▼《破却の装具》

キャラクターが退場ごとに【防御点】も減少する。



うつせみ つか て 虚蟬の遣い手

世界遣い 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: 運命が自身に味方してくれることを表わす特技。

シナリオ開始時に取得している [回数: 1シーンに〇回まで]、または [回数: 1シナリオに〇回まで] の特技を1つ選択する。選択した特技の使用回数に+1。

みぎり つか て 限の遣い手

世界遣い 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: 全てを見通す目を持っていることを表わす特技。

全ての判定のクリティカル値を-2。

じょうきゅう せ かい そう さ 上級世界操作

世界遣い 主特技

クラスレベル: 本文

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: 視界

代償: 1D6HP

回数: 1シーンに3回まで

効果: キャラクターレベル10以上が条件。運命を別の方向へと導く特技。

ダイスを1つ、または2つまでの出目をひっくり返す。つまり、反対側の面の出目を使用することができる。