

まれびと 稀人

Class 11

■ クラス解説

一般からかけ離れた生き方や暮らしを送る者。
土地を守る鬼や、人を驚かす化け狸、人間社会に
溶け込んだ吸血鬼、妖精、精霊や都市伝説（花子さ
んやサンタクロースなど）の生き物など、存在を隠
しつつも平和に生きる者達。
それが「稀人」だ。

■ 能力基本値

体力:4 理知:4
反射:5 意志:3
知覚:4 幸運:4

■ クラス特徴

稀人は、「人外」を表現する種族クラスである。分類は基本的に「人外」にすること。
この世界では人間以外の種族が多数存在する。他人を害すことなく、人々の日常を楽しもうと
する意思があるならば、どのような正体でも、姿でも、どんな生い立ちでも構わない。

■ 稀人 / クラス修正

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
物理命中	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
霊力命中	+1	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6	+6
回避値	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
行動値	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
攻撃力	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+4
HP	+2	+4	+6	+8	+10	+12	+14	+16	+18	+20
MP	+3	+5	+7	+9	+12	+14	+16	+18	+20	+23
レベル	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
物理命中	+5	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+11
霊力命中	+7	+7	+8	+8	+9	+10	+11	+11	+12	+12
回避値	+7	+8	+9	+9	+10	+11	+11	+12	+13	+14
行動値	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
攻撃力	+5	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+10
HP	+22	+24	+27	+30	+33	+35	+38	+42	+46	+50
MP	+25	+27	+29	+32	+35	+37	+40	+46	+50	+54

ろうれん しな
老練の品

稀人 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: 年季の入った品物を長年使い続けていることを表わす特技。

シナリオ開始時に【攻撃力】か【物理防御点】か【霊力防御点】のうち1つを選択する。

【行動値】に-5し、選択した戦闘値に+10。

稀人 副特技

おといろへんせい
音色変成

稀人 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: 音を操り、自らの声を別人の声に変える特技。声を自在に操ることができる。ただし、外見は変わらない。見破ろうとする場合は、使用者の【理知】と見破る側の【知覚】で対決する。

また、常時【攻撃力】に+1。

しゅご いし
守護の石

稀人 副特技

クラスレベル: 1~20

注釈 P.129

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: 加護を宿す装備を表わす特技。

回避判定のクリティカル値を-1。

《守護の石2》レベル5取得可能: 更に効果を-1。

《守護の石3》レベル10取得可能: 更に効果を-1。

《守護の石4》レベル20取得可能: 更に効果を-1。

けもの がいとう
獣の外套

稀人 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: 単体

射程: 至近 代償: 2MP

回数: なし

効果: [クラスレベル] 時間の間、対象を動物に変身させる特技。

使用者の望んだ動物に相手の姿を変身させる。特技から抵抗したり、特技の効果を見破ろうとする場合は、使用者の【理知】と見破る側の【意志】で対決する。

まも
お守り

稀人 副特技

クラスレベル: 1~5

注釈 P.129

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: 特殊な力の装備を表わす特技。

【物理防御点】と【霊力防御点】に各+2。

《お守り2》レベル3取得可能: 更に効果を各+【幸運】。

《お守り3》レベル5取得可能: 更に効果を各+[クラスレベル]。

テレパシー

稀人 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: 言葉が無くとも会話ができる特技。

『契約』状態であるキャラクターと、遠い場所でも意思疎通や音のない会話ができる。GM判断で却下可能。

また、常時【正気度】に+1。

たいご えん

太古の縁

稀人 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: 長生きをしているために、古い縁を持っていることを表わす特技。初対面の人物を知り合っていたことにしたり、過去に会っていることにしてもよい。GM判断で却下可能。

また、常時【行動値】に+1。

とも はな 友の華

稀人 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: 2HP

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 様々なことを熟知している知り合いがいることを表わす特技。

即座に「ライフパス特技」の《コネ「〇〇」》を自由に1つ取得する。このとき取得した《コネ「〇〇」》は、シナリオ終了時に消滅する。

のろ ちいさな呪い

稀人 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: 単体

射程: 視界

代償: 2MP

回数: なし

効果: 些細な幸福か、もしくは不運を招く風を起こす特技。「夕食が好きなものだった」から、「足を滑らせる」「人にぶつかる」など小さなものを演出することができる。

【幸運】判定の達成値に+3、もしくは-3。どちらを加減するかは使用者が決定すること。

にちじょう ふくげん 日常の復元

稀人 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: 自分以外の生物へ変身する特技。

人間の姿形や体格を似せたり、半分〜倍程度の人外に変身することもできる。この特技による変身を用いた判定の達成値に+4。

つき がいとう 月の外套

稀人 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: 単体

射程: 至近

代償: 2MP

回数: なし

効果: [クラスレベル] 時間の間、対象の性別を反転させる特技。

男性なら女性に、女性なら男性に相手の姿を変身させる。特技から抵抗したり、特技の効果を見破ろうとする場合は、使用者の【理知】と見破る側の【意志】で対決する。

み かがみ

水鏡

稀人 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:水に様々な過去を映し出し、その空間に生じた視覚情報を得る特技。【知覚】判定に成功した場合、ある程度の空間記憶を把握できる。

この特技を使用しての情報収集判定の達成値に+3。

ねむ しんぞう

眠りの心臓

稀人 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:わざと心臓を止め、仮死状態になることができる特技。通常の医療では死亡したものと判断される。見破ろうとする場合は、使用者の【反射】と見破る側の【知覚】で対決する。

また、常時【回避値】に+1。

み と お め

見通す眼

稀人 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:どんな状況下でも視覚を失われないことを表わす特技。暗闇や水中でも視力が変わることなく、衣類の下に隠されたものまで見通す眼を持っている。判定が必要なときは【幸運】を用いる。

また、常時【物理命中値】と【霊力命中値】に各+1。

は かね

葉っぱのお金

稀人 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:木の葉を使って偽物のお金を作り出す特技。

葉っぱ1枚につき1札を作り出すことができるが、1日経つと元の姿に戻ってしまう。基本的に「稀人」相手には通用しない。

また、常時【物理防御点】と【霊力防御点】に各+2。

む おん がいとう

無音の外套

稀人 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: 3HP

回数: なし

効果:物音を立てず隠密状態(ダメージ+ [クラスレベル×2])となる特技。ダメージロールなど能動的行動終了後に隠密状態は解除される。

見破ろうとする場合は、命中判定前に、使用者と見破る側の【反射】で対決する。見破られた場合、この特技は無効化になり通常攻撃となる。

マインドロスト

稀人 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: 単体

射程: 視界 代償: 1MP

回数: なし

効果:対象の記憶を操作する特技。

特定の記憶を消したり、夢であったと思わせることができる。この特技の効果は使用者が死ぬまでか、使用者が効果解除の宣言をするまで続く。抵抗したり効果を見破りたい場合は、使用者の【意志】と抵抗側の【体力】で対決する。

めいやく あと
盟約の痕 稀人 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:** 本文
射程: 視界 **代償:** なし
回数: なし
効果: 『不干渉の式』を自在に展開させる特技。普通の能力者では入れない時空の異空間ウズマキを自由に開閉・出入りできる。GMと応相談。
 [クラスレベル] 個の物体を隠蔽でき、自由に取り出すことができる。生物には使用不可。
 また、任意の【能力基本値】に+3。

ゆめ がいどう
夢の外套 稀人 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:** 単体
射程: 至近 **代償:** 2MP
回数: なし
効果: [クラスレベル] 時間の間、子供を大人にしたり、大人を子供に変身させたりできる特技。
 特技から抵抗したり、特技の効果を見破ろうとする場合は、使用者の【理知】と見破る側の【意志】で対決する。

おうま とき
逢魔が時 稀人 副特技

クラスレベル: 5 注釈 P.129
タイミング: セットアップ
判定: 【理知】 **対象:** 範囲 (選択)
射程: 20m **代償:** 3MP
回数: 1シーンに1回まで
効果: 両者との境界を見極め、操作する特技。
 【理知】判定で対決し、使用者が勝利した場合、そのラウンド間、対象の [タイミング:マイナー] で行なわれる戦闘移動を使用者が自由に操作できる。移動以外の行動は操作できない。エンゲージを離脱させることができ、封鎖の影響も受けない。

わか とき
別れの刻 稀人 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: 本文
判定: 自動成功 **対象:** 自身
射程: なし **代償:** なし
回数: なし
効果: 死の姿を誰にも見せない特技。
 【HP】が0のときに使用。シーンから即座に退場し、使用者が望む場所 (使用者の未知の場所でも可能) に瞬間移動する。何らかの救済措置を取らなければ使用者は死亡する。
 また、最大【正気度】に+2。

ただひとかこ
只人囲い 稀人 副特技

クラスレベル: 5
タイミング: イニシアチブ
判定: 自動成功 **対象:** 単体※
射程: 10m **代償:** 5MP
回数: 1シーンに1回まで
効果: 対象に自身の力を纏わせ、同化させる特技。
 そのシーンの間、対象の最大【HP】に+20、また、任意の【防御点】に+4。ただし、この効果を適用した対象は分類「モブ」を付与される。既に対象の分類が3つ以上の場合、GM判断で1つ削除し、分類「モブ」に変更する。

クローゼット 稀人 副特技

クラスレベル: 3
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: 《獣の外套》、《月の外套》、《夢の外套》の3つを取得していることが条件。稀人の能力について精通していることを表す特技。
 分類「人外」「機械」「従魔」に関するキャラクターに関する相応しいロールを行なうことで、次のダイスロールに+10。

きょうめい こえ
共鳴する声

稀人 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: 遠くまで響き渡る声を持っていることを表わす特技。

取得している特技のうち [射程: なし] と [射程: 至近] を除く全特技の射程を+10m。

稀人 主特技

きり いちいん
霧の一角

稀人 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: 素早い動きや分身になることによって敵をすりぬけていくことができる特技。

【回避値】に+2。また、エンゲージ封鎖の影響を受けない。

ごう まいん
降魔印

稀人 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: 本文/防具

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: 同類を封じ込める印を持っている特技。

対象が「稀人」の特技を使用したときに使用。対象の特技1つ ([タイミング: スキルウェポン・常時・防具] 以外) を自動的に失敗、効果を打ち消し、即座に終了させる。失敗させられた特技の代償は通常どおり消費すること。

こくう つばき
虚空の翼

稀人 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: 3HP

回数: なし

効果: 翼を作り出し、空を飛ぶ特技。

そのシーンの間、飛行状態 (空中での移動が可能になり、エンゲージの妨害が発生しない状態) になり、【行動値】+5。

あい
愛のムチ

稀人 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: 同類である稀人に対しての知識に長けていることを表わす特技。

分類「人外」「神霊」に対するダメージ+1D6。

かいほう
さだめの解放 稀人 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: 範囲 (選択)

射程: 20m 代償: 本文

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 力を解放し、周囲の者に加護を与える特技。
戦闘不能状態を回復し、【HP】と【MP】を10D6回復する。使用者はバッドステータス『転倒』『毒』『麻痺』『放心』全てを受ける。効果は優先され、《殺法崩し》《迷わぬ戦士》などバッドステータス無効特技は一時的に効果を発動しない。

こうだつ あし
却奪:足 稀人 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: 2MP

回数: なし

効果: 足をさらい、相手の動きを奪ってしまう特性を持っていることを表す特技。
そのラウンドの間、1点でも実ダメージを与えた場合、バッドステータス『転倒 (移動不可となり更に全行為判定-1D6。マイナー消費で回復)』を与える。

とげ ほうふく
棘の報復 稀人 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: 窮地に立たされたとき、凄まじい力を発揮することを表す特技。
自身がバッドステータス (重圧・転倒・毒・放心・麻痺・《却奪:心》・《却奪:目》など) を受けている場合、バッドステータス1つにつき自身のダメージ+10。

こうだつ こころ
却奪:心 稀人 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: 心を惑わせて動きを奪う特技。
そのラウンドの間、1点でも実ダメージを与えた場合、対象の回避判定のファンブル値が+3 (つまり、ファンブル値が [5] になる)。この効果はバッドステータス扱いとし、このバッドステータスは対象のマイナー消費で回復できる。

とつぜんへん い
突然変異 稀人 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: 20HP

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 秘められた自身の能力を開花させる特技。
使用者が取得しているクラスの特技の中から、未取得特技1つの条件を無視して取得できる。ただし、「世界遣い」と「異端者」のレベル条件付き特技は取得できない。このとき取得した特技は、シナリオ終了まで継続するが終了時に消滅する。

こうだつ め
却奪:目 稀人 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: 4MP

回数: なし

効果: 目を眩ませて相手の動きを奪う特技。
そのラウンドの間、1点でも実ダメージを与えた場合、対象はシーンの間、【回避値】-2。この効果はバッドステータス扱いとし、マイナー消費で回復できる。また、隠密状態の敵も対象にでき、命中した場合、対象の隠密状態は解除される。

おとぎり

音霧

稀人 主特技

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: 範囲 (選択)

射程: 10m 代償: 4MP

回数: なし

効果: 見えない障壁を張り、ダメージを軽減する特技。

実ダメージを [2D6 + 【幸運】] 点軽減する。

ひかり いてて

光の一手

稀人 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: 視界 代償: 2MP

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 激しい閃光を放ち、目をくらませる魔法。

対象が特技を使用したときに使用。対象の特技1つ ([タイミング: スキルウェポン・常時・防具] 以外) を自動的に失敗、効果を打ち消し、即座に終了させる。失敗させられた特技の代償は、通常どおり消費すること。

つらめ しでん

貫きの紫電

稀人 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

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 気力を一点集中させることによって、内部より効果を及ぼす特技。

命中判定でクリティカルした場合に使用。【防衛点】無視ダメージになる。

みわく め

魅惑の眼

稀人 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: 2MP

回数: なし

効果: [クラスレベル] 人を魅了して操る特技。

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: 2MP] 消費で、即座に未行動になり、メインプロセスを行なえる。

ドッペルゲンガー

稀人 主特技

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: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 分身を自在に出現させて行動させる特技。

シーンに登場しなかったときに使用。シーン終了後に、使用者の【HP】と【MP】を [キャラクターレベル×5] 点回復、また、【正気度】を1点回復する。

も ほうはん

模倣犯

稀人 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: 20MP

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 自身とは別物の力を開花させる特技。

使用者が取得していない他クラスの特技の中から特技1つの条件を無視して取得できる。「世界遣い」と「異端者」のレベル条件付き特技は取得できない。このとき取得した特技は、シナリオ終了時に消滅する。

しんかくけいやく
神格契約

稀人 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: 己の霊格を神の領域まで昇華させていることを表わす特技。

特技の効果に、常に+2D6、ただし、全てのファンブル値が+1。この特技は、効果をダイスで求めない特技には効果を発揮されない。

うふる れいこん
打ち震える靈魂

稀人 主特技

クラスレベル: 5

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: 20m 代償: 1 OMP

回数: なし

効果: 悪影響など物ともしないことを表わす特技。

対象の【HP】を[4D6]点回復する。また、対象が受けているバッドステータス(重圧・転倒・毒・放心・麻痺など)を任意の数だけ自由に回復できる。

せいいそくげき
精霊速劇

稀人 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: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 目にも止まらぬ速で動く特技。

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。未行動でないと使用できない。このときのメインプロセスの間、【物理命中値】と【霊力命中値】に+2。

えいそう
影像

稀人 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: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 連続攻撃を行なう特技。

[タイミング: ダメージロール直前]か[タイミング: ダメージロール直後]の特技を使用した際に使用。さらにもう1回、同タイミングの特技を使用できる。同じ特技を2回使用することはできない。

みどり しんげき
緑の神撃

稀人 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: 【正気度】2

回数: 1 シーンに1回まで

効果: 自身の霊格を限界まで使いきる特技。

ダメージ+ [現在の【MP】×2]。そのメインプロセスの間に使用する特技の代償を消費した値を用いること。そのラウンドの間、1点でもダメージを与えた場合、『重圧(タイミング: 常時以外の特技が使用できなくなる)』を与える。

せいいけいやく
精霊契約

稀人 主特技

クラスレベル: 5

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: 1 シーンに1回まで

効果: 高位の精霊と契約していることを表わす特技。

【HP】と【MP】を[クラスレベルD6]点回復する。

■稀人の注釈

▼《守護の石》《お守り》

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

▼《模倣犯》

効果にクラスレベルが関わる特技は、全て[1]として扱うこと。

▼《逢魔が時》

使用者が対象を一時的に洗脳する、または挑発して移動を促すような状態にさせる特技である。

障害物などで物理的に移動不可能な場合は、[タイミング：マイナー]の行動は放棄になる。



ぎしんけいやく 偽神契約

稀人 主特技

クラスレベル：1 0

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：《神格契約》と《上級精霊契約》を取得していることが条件。

令呪の使用回数を1点回復する。

てんめい せんてい 天命の選定

稀人 主特技

クラスレベル：1 0

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：この世に生じる事象を悠々と見極めることができる特技。

判定ダイスに常に3D6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、通常通り判定結果を算出すること。

じょうきゅうせいれいけいやく 上級精霊契約

稀人 主特技

クラスレベル：本文

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：キャラクターレベル10以上が条件。更なる高位な精霊と契約し、強大な力を身につけたことを表わす特技。

【攻撃力】に+【幸運】。

《精霊契約》を取得している場合は、上記の効果を「【攻撃力】に+【幸運基本値】」に変更する。