

いたんしゃ 異端者

Class 12

■ クラス解説

異端。または、異端の力を得た者。
 異能を使って他者を食らう異端、異能を使って他者を守る能力者。その境界線は、曖昧だ。
 人を害するために生まれた異端は悪しき存在だ。
 しかし、「人々と共に生きたい」と決心したなら——それだけで、彼らは罰せられることはない。

■ 能力基本値

体力:4 理知:4
 反射:4 意志:4
 知覚:4 幸運:4

■ クラス特徴

異端者は、悪しき存在『異端』や『魔族』、彼らの神『欺く神』によって生み出された者を表わす種族クラスである。取得できる特技は非常に凶悪で、残酷なものが多い。

だが初期のクラス修正は最弱で、NPC専用特技も多いため、PC作成は注意すること。

■ 異端者 / クラス修正

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
物理命中	+0	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5
霊力命中	+0	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5
回避値	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+4	+5	+5
行動値	+0	+1	+1	+2	+3	+3	+4	+5	+5	+6
攻撃力	+0	+1	+1	+2	+3	+3	+4	+5	+5	+6
HP	+3	+5	+8	+10	+13	+15	+18	+20	+23	+27
MP	+3	+5	+8	+10	+13	+15	+18	+20	+23	+27
レベル	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
物理命中	+6	+6	+7	+8	+8	+8	+9	+9	+10	+11
霊力命中	+6	+6	+7	+8	+8	+8	+9	+9	+10	+11
回避値	+6	+6	+7	+7	+7	+8	+9	+9	+9	+10
行動値	+7	+8	+9	+9	+10	+11	+11	+12	+13	+14
攻撃力	+7	+8	+9	+9	+10	+11	+11	+12	+13	+14
HP	+31	+34	+38	+41	+45	+48	+52	+55	+59	+62
MP	+31	+34	+38	+41	+45	+48	+52	+55	+59	+62

じゃきよく いれずみ
邪曲なる刺青

異端者 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: 凶悪な異端を意味する印を刻んでいることを表わす特技。

自身の分類が「異端」「魔族」の場合、【HP】【MP】以外の戦闘値(【物理命中値】【霊力命中値】【回避値】【行動値】【攻撃力】)に各+2。分類が重複している場合、効果も重複する(各+4になる)。

異端者 副特技

い じょうこうぶつ
異常鉱物

異端者 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: 至近 代償: 4MP

回数: 1ラウンドに1体まで

効果: 生きる石(形状は自由)を使役し扱う特技。

【HP】【MP】5点、戦闘値オール1、【物理防御点】【霊力防御点】5点、戦闘移動6mの分類「モブ」のキャラクターをシーンに至近に登場させることができる。作成したキャラクターは使用者が操作する。

う かっちゅう
飢えし甲冑

異端者 副特技

クラスレベル: 1~20

注釈 P.139

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: 凶悪な装備を身に着けていることを表わす特技。

【攻撃力】に+2。

《飢えし甲冑2》レベル5取得可能: 更に効果を+2。

《飢えし甲冑3》レベル10取得可能: 更に効果を+2。

《飢えし甲冑4》レベル20取得可能: 更に効果を+2。

い たん つど
異端の集い

異端者 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: 4MP

回数: 1シナリオに1回まで

効果: 様々な世界に精通する異端者の知恵を拝借、また、それらの人脈を派遣することもできる特技。

即座に「ライフバーステック」の《コネ「○○」》を自由に1つ取得する。このとき取得した《コネ「○○」》は、シナリオ終了時に消滅する。

あくぐ
悪喰らい

異端者 副特技

クラスレベル: 1~5

注釈 P.139

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: 悪魔の力で身を守る特技。

【物理防御点】と【霊力防御点】に各+2。

《悪喰らい2》レベル3取得可能: 更に効果を各+3。

《悪喰らい3》レベル5取得可能: 更に効果を各+[クラスレベル]。

えぐ まぼろし
抉る幻 異端者 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: セットアップ

判定: 【任意命中値】 対象: 単体
射程: 視界 代償: 3HP
回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 幻を見せ精神的打撃を加える特技。
任意の【命中値】で命中判定を行なう。命中した場合、対象の【MP】に1D6点のダメージを与える。対象と『供給』を行なったことのあるキャラクターの場合、与えるダメージは[1D6+使用者のクラスレベル]点となる。

いつわ たいよう
偽りの太陽 異端者 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: 対象の記憶や環境を自由に操作し、日常生活に溶け込む特技。
視界内の分類「エキストラ」の記憶を改変でき、効果は使用者が死ぬまでか、使用者が効果の解除を宣言するまで続く。見破ろうとする場合は、使用者の【理知】と見破る側の【意志】で対抗する。

かけ さそ
影からの誘い 異端者 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: なし

効果: 不可視の隠密状態(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直前に、使用者の【幸運】と見破る側の【反射】で対決する。見破られた場合、特技は無効になり通常攻撃となる。

うつく わ せかい
美しき我が世界 異端者 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: 汚染されたり老廃して悪くなった血液を排出することによって、美しい容姿と健康を保ち続けることができる特技。何年経っても、どれだけ大怪我を負っても優雅な生活を送り続けることができる。
また、常時【行動値】に+1。

じごく へいぐ
地獄の兵具 異端者 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: 血が熱くなるととき真の力を発揮する特技。
【HP】が【幸運基本値】以下になった場合、【物理命中値】と【霊力命中値】に+5。
【HP】が【幸運基本値】÷2(切上)以下になった場合、【物理命中値】と【霊力命中値】に+10。

うっわ しはい
器の支配 異端者 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: 目標に暗示をかけ、簡単な動きを(手にした荷物を戻す、両手を上げるなど)操る特技。
このとき目標に自我や意識があってもよいこととする。自我が残っていたとしても命令には従わなければならない。抵抗する場合は、使用者の【知覚】と見破る側の【体力】で対決する。

ほうきやく すえ

忘却の末

異端者 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: 4MP

回数: なし

効果: 記憶を奪い取る特技。

対象の特定の記憶、またはイベントキー1つを削除し、自身のものにする。対抗する場合は、使用者の【意志】と見破る側の【意志】で対決する。

はいとく じゅうしゃ

背徳の従者

異端者 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: クリンナップ

判定: 【意志】 対象: 単体

射程: 至近 代償: 1.5MP

回数: なし

効果: 死者を無理矢理蘇らせる特技。戦闘不能・死亡から【HP】を1まで回復する。「難易度: 2D6 + 【意志】 + クラスレベル」を設定する。復活した対象は【意志】判定で失敗したら、使用者と『契約』完了、使用者のサーヴァントになる。既に『契約』状態である場合、新たに上書きされる。

まいん

魔印

異端者 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: 接触した物や人物に刻印を刻み込む特技。

直接接触した対象がおおよそどこに居るか見当がつくよう発信機のようなものを付ける。外見は傷や刺青のように自然に表面に忍び込み、痛みは無い。見破ろうとする場合は、使用者の【意志】と見破る側の【意志】で対決する。

ふ かん ゆうわく

俯瞰の誘惑

異端者 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: 単体

射程: 視界 代償: 3MP

回数: なし

効果: 半身である相手を人外の領域へと誘う特技。

『契約』状態であるキャラクターを、シーンの間、飛行状態（空中移動が可能、エンゲージ妨害が発生しない状態）にさせ、【行動値】+4。使用者がオートタイミングで飛行状態を解除可能。

また、常時【回避値】に+1。

やじゅう はな

野獣の鼻

異端者 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: 尋常ではない嗅覚を持っていることを表わす特技。血に宿る香りを嗅ぎ分けることで、特定の個人や集団を探す特技。判定が必要なときは【知覚】を用いる。

また、常時【物理命中値】と【霊力命中値】に各+1。

ふ かんせん

負の感染

異端者 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: 1HP

回数: なし

効果: 自身に宿る負の感情を他人に伝染させることができる特技。対象はどんな恐ろしい感情だとしても自分の中から生じたものと思ってしまう。偽りの感情だと見破ろうとする場合は、使用者の【意志】と見破る側の【意志】で対決する。

また、常時【攻撃力】に+1。

スロータースキル

異端者 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: 自身

射程: なし 代償: 1MP

回数: 1 シナリオに 3 回まで

効果: この特技はNPC限定の特技で、PCは取得できない。

人間を屠る方法を熟知していることを表わす特技。

射程内のエンゲージに分類「人間」のキャラクターが1体以上いるときに使用。ダメージ+10。

よみ じよげんしゃ 黄泉の助言者

異端者 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: 死者を強制的に呼び出し、会話する特技。

死者の言葉はしばしば曖昧で、確実な情報を聞き出したり、自我を保たせるためには遺留品や遺体の一部が必要。判定が必要なときは【意志】を用いる。

マーダースキル

異端者 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: 1 シナリオに 1 回まで

効果: 人間の弱点を知り尽くしている者であることを表わす特技。

射程内のエンゲージに分類「人間」のキャラクターが1体以上いるときに使用。ダメージ+2D6。

ごうまん おり 傲慢なる檻

異端者 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: 1MP

回数: 1 シナリオに 3 回まで

効果: この特技はNPC限定の特技で、PCは取得できない。

周辺の地形を変化させたり、使用者が思い通りにできる結界を作り出し閉じ込める特技。

そのラウンドの間、使用者の全特技が [対象: 範囲 (選択)] [射程: 視界] になる。

こんどん はい 混沌の胚

異端者 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: 単体

射程: 至近 代償: 1MP

回数: なし

効果: この特技はNPC限定の特技で、PCは取得できない。

魂に刻まれた記憶をすべて奪い取る特技。

使用者が対象を死亡させた際に使用。死亡した対象が取得している全特技を、使用者の特技として使用可能とする。

こんこく みち 昏黒の道

異端者 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: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 「異端者」の副特技を5個以上取得していることが条件。瞬間移動する特技。

シーンから即座に退場する。GM判断で却下可能。移動を制止しようとする場合は、使用者の【体力】と制止側の【反射】を用いる。

うるわ ぎ せい たて
麗しき犠牲の盾 異端者 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: 単体※

射程: 本文 代償: 3MP

回数: 1 メジャーにつき 1 回まで

効果: 対象に庇わせる特技。同意した対象に「闘士」の《カバー》を使用させる。《カバー》の射程は、使用者のクラスレベルにより効果が変動する。

クラスレベル3まで: 射程至近。

クラスレベル4まで: 射程 1 0m。

クラスレベル5以上: 射程 2 0m。

うんめい しゅくてき
運命の宿敵 異端者 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: 相手が誰であっても倒さなければならないものがあることを表わす特技。

特技取得時に 1 4 種類のクラスから 1 つを選択する。《運命の宿敵: ○○》のように記述し、そのクラスのキャラクターに対する【命中値】+3、ダメージ+ [クラスレベル]。

おに きふ
鬼の肌膚 異端者 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: 鉄壁の身体を持っていることを表わす特技。

特技を取得時に【物理防御点】か【霊力防御点】を選択し、《鬼の肌膚: 物理》のように記入すること。選択した任意の【防御点】に+50。ただし、選択しなかった属性の【防御点】は0になり、今後いかなる手段をもっても0から追加されない。

異端者 主特技

じゃしゅう しょ
邪宗の書 異端者 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: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに 1 回まで

効果: 空間を守る結界を自分好みの環境へ強制的に変化させる術を記したものを持っている特技。

シーンにいるキャラクター（自身、味方、敵とわず）が結界作成特技（《傲慢なる檻》など、P.253 参照）を使用した直後に使用。そのシーン間、ダメージ+10。

いぎょう しょくしゅ
異形の触手 異端者 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: セットアップ

判定: 【任意命中値】 対象: 単体

射程: 1 0m 代償: 4MP

回数: なし

効果: 対象を絡め取る特技。触手は自らの指のように自在に動き、相手は触手に全身の自由を奪われ、動くことができなくなる。

任意の【命中値】で命中判定を行なう。命中した場合、対象はそのラウンドの間、【行動値】-2 D6。

ばくさ
縛鎖

異端者 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: セットアップ

判定: 【体力】 対象: 単体

射程: 20m 代償: 6HP

回数: なし

効果: 相手を縛り、動きを封じる特技。

使用者と対象との【体力】対決を行なう。勝利した場合、そのシーンの間、対象の【行動値】を－[1D6＋クラスレベル]。

この特技の効果はバッドステータス扱いとし、バッドステータス回復特技で解除可能。

せいたいしんにゅう
生体侵入

異端者 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: 至近 代償: 4MP

回数: なし

効果: 対象の体に入り、使用者と一体化する特技。

使用者は対象と同一存在になり移動ルールがなくなり、対象の中にいる限り攻撃対象にならない。対象と一体化している間、使用者と対象のダメージ+ [クラスレベル×2]。一体化されている対象は使用者の存在を知覚してなくてもよい。

へんしつ
偏執

異端者 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: 相手が誰であっても倒さなければならないものがあることを表わす特技。

特技取得時に7種類の生態分類から1つを選択し、《偏執: 人間》のように記入すること。

その分類のキャラクターに対する【命中値】+2、ダメージ+ [クラスレベル]。

どく まだん
毒の魔弾

異端者 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: 5MP

回数: なし

効果: 猛毒の攻撃を行なう。

そのラウンドの間、【物理命中値】と【霊力命中値】に+2。さらに、その攻撃で対象に1点でもHPダメージを与えた場合、バッドステータス『毒(クリンナップごとに1D6の実ダメージを受ける。特技にのみ回復可能)』を与える。

やみ けつとう
闇の血統

異端者 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: 8MP

回数: 1シーンに1回まで

効果: とても凶悪な、躍動し続ける悪しき血を受け継いでいることを表わす特技。

そのシーンの間、ダメージ+1D6。

はいろ なみ
灰色の波

異端者 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: 範囲(選択)

射程: 20m 代償: 7MP

回数: なし

効果: 戦闘意欲を湧き上がらせる特殊な念を放出する特技。

対象の【MP】を[使用者のクラスレベル]点回復する。この特技は自身には使用できない。

けい き わくらん
契機惑乱

異端者 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: 本文

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シーンに1回まで

効果: 幻惑などで精神を混乱させ、区別をつかなくさせる特技。

対象が自身を含む [範囲] [範囲 (選択)] [シーン] [シーン (選択)] [敵全体] などのHPダメージの攻撃を行なうダメージロール直前に使用。その攻撃の対象にならない。

おりよくしゅ
檻触手

異端者 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: 単体

射程: 20m 代償: 4MP

回数: 1 シナリオに [クラスレベル] 回まで

効果: 邪悪な念の障壁を張り、ダメージを軽減する特技。

実ダメージを [クラスレベルD6] 点軽減する。
また、[代償: 4MP] ではなく [代償: 8MP] を消費することで [対象: 範囲 (選択)] に変更することができる。

せき か まがん
石化の魔眼

異端者 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: セットアップ

判定: 【任意命中値】 対象: 単体

射程: 10m 代償: 1OMP

回数: 1 シーンに1回まで

効果: 睨むだけで体を石にする魔眼を操る特技。

任意の【命中値】で命中判定を行なう。勝利した場合、対象の【行動値】を-3D6。対象の【行動値】が0以下になったら石化し、【HP】0になる。

石化された対象の復活方法は P.139 参照。

くろ
黒のカブト

異端者 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: 通常の間人よりも生命力が強いことを表わす特技。

最大【HP】に+ [クラスレベル+3] 点。

みりょう まがん
魅了の魔眼

異端者 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: セットアップ

判定: 【任意命中値】 対象: 単体

射程: 10m 代償: 1OMP

回数: 1 シーンに1回まで

効果: 相手の意識を奪う魔眼を操る特技。

任意の【命中値】で命中判定を行なう。勝利した場合、対象の【MP】を-3D6。【MP】が0以下になったら、対象は通常通り気絶するか、使用者が対象を操ることができるようになる。

魅了された対象の復活方法は P.139 参照。

くろ
黒のヨロイ

異端者 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: 通常の間人よりも精神力が強いことを表わす特技。

最大【MP】に+ [クラスレベル+3] 点。

いっかくき
一核鬼

クラスレベル: 7

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 本文

射程: なし 代償: なし

回数: 1シーンに1回まで

効果: 《生体侵入》を取得していることが条件。一身となった相手と完全に同化する特技。

《生体侵入》で一体化している対象が命中判定直前か回避判定直前に使用。命中判定なら使用者の任意の【命中値】を、回避判定なら使用者の【回避値】を合計して判定を行わせる。

くしゃて
愚者どもの手

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: 4MP

回数: なし

効果: 無数の手が相手の動きを封じる特技。

そのラウンドの間、ダメージ+ [クラスレベル]。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『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。

はめつ いたんしゃ
破滅の異端者

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】 1

回数: 1シーンに1回まで

効果: 狂気の力を使って敵に攻撃を行なう特技。

ダメージ+ [現在の【HP】]。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。

ごくう まい
御供の舞

クラスレベル: 5

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 単体※

射程: 視界 代償: 本文

回数: 1シナリオに3回まで

効果: 他者を侵食していく特技。

自身が使用した特技の代償を味方に消費させる、または、味方の特技の代償を自身が消費する。この特技は同意したキャラクターにしか効果が発動しない。代償を消費させることができない場合は、この特技は使用できない。

やみう
闇射ち

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: 3MP

回数: 1シナリオに1回まで

効果: 瞬時に行動する特技。イニシアチブプロセスにメインプロセスが行える。対象が未行動でないと使用できず、メインプロセス後、行動済になる。このときの行動は隠密状態 (ダメージ+ [クラスレベル×2])。見破る場合は、命中判定前に【幸運】で対決。見破られた場合、無効化) となる。

にえ ぎしき
贄の儀式

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: キャラクターの1体を犠牲 (戦闘不能や死亡) にすることで、GMの設定した分の消費代償を減らしたり、制限を無くすることができる特技。

例えば、「NPC 1人死亡につき特技の消費MPを-1する」など。1度設定された儀式は、シナリオ終了時に効果を無くす。

■異端者の注釈

▼《飢えし甲冑》《悪喰らい》

「レベル○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《悪喰らい3》であれば《悪喰らい3》をさすを既に取得していなければ効果は発動しない。

▼《生体侵入》

この効果で一体化した場合、「タイミング：オート」で効果解除を宣言するか、見破る側と使用者の【幸運】対決で見破る側が勝利した場合、無効化される。

▼《石化の魔眼》

使用者は「難易度：2D6＋【体力】」を設定すること。対象はクリンナップごとにその難易度に成功するか、使用者が効果の解除宣言をするか、使用者が戦闘不能になれば、【HP】1で復活する。

▼《魅了の魔眼》

使用者は「難易度：2D6＋【意志】」を設定すること。対象はクリンナップごとにその難易度に成功するか、使用者が効果の解除宣言をするか、使用者が戦闘不能になれば、【MP】1で復活する。

▼《一核鬼》

例えば、「使用者の【命中値】10、一体化している対象の【命中値】8なら、対象の命中判定を【命中値】18で行なうことができる」

いんじゃ おり 隠者の澱

異端者 主特技

クラスレベル：10

タイミング：オート

判定：自動成功

対象：自身

射程：なし

代償：5MP

回数：1シナリオに3回まで

効果：ほぼ完全に姿を消し去ることができ、隠密解除にならないようにする特技。

隠密状態になる特技を使用したときに使用。隠密状態（ダメージ＋[クラスレベル×2]）を見破る判定を無視して命中判定を行なうことができる。

ふ はい ていえん 腐敗の庭園

異端者 主特技

クラスレベル：10

タイミング：クリンナップ

判定：【任意命中値】

対象：シーン（選択）

射程：視界

代償：なし

回数：1シナリオに1回まで

効果：敵をまとめて傷つける特技。

任意の【命中値】で命中判定を行なう。成功した場合、対象に[クラスレベル×3]点の【防衛点】無視ダメージ（軽減可能）。1点でもHPダメージを与えた場合、バッドステータス『毒（クリンナップごとに1D6の実ダメージ）』を与える。

じょうきゅう い のうりよく 上級異能力

異端者 主特技

クラスレベル：本文

タイミング：オート

判定：自動成功

対象：自身

射程：なし

代償：8MP

回数：なし

効果：キャラクターレベル10以上が条件。どんな運命も成功に変えてしまう特技。

自身の回避判定にファンプルしたときに使用。攻撃対象のメインプロセスが終了後、【行動値】を無視して自身が即座にメインプロセスを行う。この行動で行動済にならず、行動済でも使用可能。