

アーティスト Class 13

■ クラス解説

芸術を用いて正の感情を引き出させる者。

音楽や演劇、絵画など芸術で人々の心を奮い立たせ、楽しさや喜びで感情を豊かにさせる。

負の感情を求める異端にとって、アーティストが織りなす技の数々は、最も恐れられている。

■ 能力基本値

体力:3 理知:4

反射:3 意志:4

知覚:5 幸運:5

■ クラス特徴

アーティストは、芸術に魂を捧げる者達のクラスである。

シンガー、パフォーマー、クリエイター、アスリートなど芸術の幅は広い。アーティストの力は無意識のうちに使われており、異端はそれらを特に嫌い、寄り付かないという。

■ アーティスト / クラス修正

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
物理命中	+0	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+5
霊力命中	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5	+5	+6
回避値	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+5	+6
行動値	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
攻撃力	+0	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+5
HP	+2	+4	+6	+9	+11	+13	+15	+18	+20	+23
MP	+3	+6	+8	+11	+14	+16	+19	+22	+24	+27
レベル	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
物理命中	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+9	+10
霊力命中	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+9	+10	+10	+11
回避値	+6	+7	+7	+8	+9	+9	+10	+10	+11	+12
行動値	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
攻撃力	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+9	+10
HP	+25	+27	+29	+32	+34	+36	+39	+41	+43	+46
MP	+30	+32	+35	+38	+40	+43	+46	+48	+51	+53

オンリーワン

アーティスト 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: 自分の芸術を最大限引き出すための物品を表わす特技。

シナリオ開始時に取得している「アーティスト」の特技を1つ選択する。選択した特技の代償に-2点する。ただし、代償は1未満にはならない。

アーティスト 副特技

アイドルオーラ

アーティスト 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: 至近 代償: なし

回数: 1シナリオに1回まで

効果: アイドルやヒーローなど、人々から愛される名声を持っていることを表わす特技。

GMに指定された能力値での判定を、使用者が任意の能力値で判定することができる。さらに、その能力値での判定の達成値に+3。

バディ

アーティスト 副特技

クラスレベル: 1

注釈 P.149

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: 作業や本番に必要なアイテムを所有していることを表わす特技。

最大【HP】に+3。

《バディ2》レベル5取得可能: 更に効果を+2。

《バディ3》レベル10取得可能: 更に効果を+2。

《バディ4》レベル20取得可能: 更に効果を+2。

アトリビュート

アーティスト 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X

判定: 自動成功 対象: シーン

射程: 視界 代償: なし

回数: 1シナリオに1回まで

効果: 誰もが知っている好ましいもので心をひとつにすることができる特技。

対象の【MP】を、使用者の【幸運基本値】点回復する。自身には使用することができない。

ステージドレス

アーティスト 副特技

クラスレベル: 1~5

注釈 P.149

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: 作業や本番に最適な衣装を表わす特技。

【物理防御点】と【霊力防御点】に各+2。

《ステージドレス2》レベル3取得可能: 更に効果を各+2。

《ステージドレス3》レベル5取得可能: 更に効果を各+ [クラスレベル]。

クリエイション

アーティスト 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: オート

判定: 【知覚】 対象: なし

射程: なし 代償: 2MP

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 芸術的な品物などを自由に創造する特技。製造できるものに関しては、GMと相談すること。

【知覚】 難易度 1 0 (GM判断で加減可能) の判定を行なう。成功した場合、「防具」など物品を1つ入手できる。一般特技の「薬物」は入手できない。入手した物品は他者に譲渡できる。

エアライダー

アーティスト 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: 素早い身のこなしや優れたバランス感覚を持っていることを表わす特技。

足場の悪い場所など身軽に移動できたり、高所で難なく行動ができる。

また、常時【行動値】に+1。

サイコロジー

アーティスト 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: 人間の動機や性格を探るための特技。

交渉、またはハッタリや嘘を見抜くなど判定の達成値に+3。さらに、対象がどのようなことを考えているかを探る。嘘を吐いているか、含みがあるのかなど、大体の感情を読み取ることができる。判定が必要なときは【知覚】を用いる。

オーバーパワー

アーティスト 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: 見るもの全てを圧倒させる特技があることを表わす特技。

自身が存在するエンゲージは自動的に封鎖状態になり、この封鎖されたエンゲージからキャラクターが離脱するための判定の達成値に-4のペナルティを与える。

スポットライト

アーティスト 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: 月光のように周囲を優しく照らし出す特技。

そのシーン全体を微かに発光させることができる。光源はなくても、ほの明るく照らし出すことが可能。

また、常時【物理命中値】と【霊力命中値】に各+1。

オスカー

アーティスト 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: 素晴らしい演技力で他人になりきったり、完璧な変装をして対象を欺くことができる特技。

演技の判定の達成値に+4。

ミラクルドロ

アーティスト 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: 1MP

回数: なし

効果: インク不要でどこにでも文字や絵を書くことができる特技。

この特技で書かれたものは [クラスレベル] 日間、保存される。

また、常時【攻撃力】に+1。

トランクライザー

アーティスト 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: 単体※

射程: 視界 代償: 2HP

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 恐怖などから混乱している対象の気持ちを落ち着かせて癒すことができる特技。

【正気度】を減少した直後に使用。【正気度】減少値を-2点する (最低値0)。

【正気度】が0になったときにこの特技を使用した場合、『狂化』などのペナルティは発生しない。

ミュトス

アーティスト 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: 神話や伝説に関する事柄について知っていることを表す特技。

神話や伝説、民俗学、昔話などに関する判定の達成値に+3。

ハーメルン

アーティスト 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: 1D6MP

回数: 1 シーンに1回まで

効果: 周囲にあらゆる影響力をもたらす力を持っていることを表す特技。

そのラウンド間、使用者の持つ全特技の命中対象が [対象: シーン] になる。

ただし、「狂戦士」の《機能維持》は使用できない。

ライナーブロー

アーティスト 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: 1HP

回数: なし

効果: 対象の好奇心を刺激し、興奮状態にさせて眠気を吹き飛ばす特技。

睡眠や意識不明、魔術などの効果で眠っている、昏倒している対象を起こす。この特技の効果が持続中は気絶できなくなり睡眠をとれなくなる。

また、常時【回避値】に+1。

マイガーデン

アーティスト 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: いつでもどこでも集中して作業が行なえる場所を確保できることを表す特技。

定番の喫茶店や、自分だけになれる場所、ウズマキの中など場所は自由に決定すること。その場所で判定を行なう場合、AF判定の特技1つにつき難易度減少率を-2から-4に変更する。

フェードイン

アーティスト 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: 1D6MP

回数: 1シーンに1回まで

効果: 失敗しても仲間の援護は忘れない特技。

自身が何らかの判定でファンブルしたときに使用。視界内にいる味方全員の、全ての判定のクリティカル値が-1。『契約』状態のキャラクターは-2。この効果は、対象が行為判定を行なうまで継続する。

ラブモーション

アーティスト 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: イニシアチブ

判定: 【幸運】

対象: 単体

射程: 20m

代償: 1MP

回数: 1シナリオに1回まで

効果: 深い友愛や恋愛感情を芽生えさせ、対象に自信をつけさせて恋がしたくなるようにする特技。

使用者は【幸運】難易度10の判定を行なう。成功した場合、対象は取得している特技を1つ選択する。そのシナリオの間、選択した特技で使用する「クラスレベル」を+1したものと扱う。

マジエスティック

アーティスト 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: 自身

射程: なし

代償: 5MP

回数: 1シーンに1回まで

効果: いかなる場面でも堂々と正の感情を表現し、負の対象にならなくなる特技。

そのラウンド間、【物理防御点】と【霊力防御点】に+20。ただしそのラウンド間、ダメージを与える攻撃を行なうことはできない。

この特技は未行動状態でないと使用できない。

レリゴ

アーティスト 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: 心を魅了して自分の魅力に気付かせる特技。

シーンに登場したキャラクターから、お礼や報酬、善意、正の感情からなる「何らかの情報」を受け取ることができる。積極的にこの特技が必要な場合は、【幸運】を用いる。

また、任意の【能力基本値】に+1。

ラストアンコール

アーティスト 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: 自身

射程: なし

代償: なし

回数: 1シーンに1回まで

効果: 絶体絶命なときも正の感情を振り撒く特技。

自身の戦闘不能直後に使用。視界内にいる味方全員の、全ての判定のクリティカル値が-3。この効果は、効果対象となったキャラクターが行為判定を3回行なったら解除される。

ヒーロータイム

アーティスト 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: 1D6HP

回数: 1シーンに1回まで

効果: 元気を仲間にも振りまくことができる特技。

自身が何らかの判定でクリティカルしたときに使用。視界内にいる味方全員のダメージ+3。『契約』状態のキャラクターはダメージ+5。この効果は、対象がダメージロールを行なうまで継続する。

ファインアーツ アーティスト 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: 単体

射程: 至近 代償: なし

回数: なし

効果: 心を激しくわかつ芸術を駆使して戦う。

対象1体に、[2D6] 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「魔族」の場合、[2D6 + 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。

アーティスト 主特技

アメノウズメ アーティスト 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: 日本神話の「芸能・舞踏の女神アメノウズメ」の加護を受ける特技。

使用者の持つ [対象: シーン] の特技を使用する場合、[対象: 単体] として扱うことができるようになる。この効果で単体にした特技は《空間知識》の対象にならない。

イノセントヒット アーティスト 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: スポーツや格闘技やダンスなど、鍛え抜かれた体を武器にして戦う。

対象1体に、[1D6 + (【知覚】 × 2)] 点の物理ダメージを与える。

また、常時【知覚】判定クリティカル値を-2、ファンブル値を+2。

アメノウズメ2 アーティスト 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: なし

効果: 《アメノウズメ》を取得していることが条件。奇跡と言われるほどの素晴らしい演出をすることができる特技。

《アメノウズメ》の効果を、[対象: 単体] から [対象: 範囲 (選択)] に変更する。

元から [対象: 単体] の特技は変更できない。

ツールマスタリー アーティスト 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: 単体

射程: 15m 代償: なし

回数: なし

効果: 楽器や大道芸の道具など、芸術を表現する道具を武器にして戦う。

対象1体に、[1D6 + 【任意の能力値】 + 【任意の能力値】] 点の霊力ダメージを与える。同じ能力値は選択不可。また、常時選択した能力値の判定クリティカル値を-1、ファンブル値を+1。

セイシンオウヤ

アーティスト 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: 15m 代償: 3MP

回数: 1シーンに1回まで

効果: 中国神話の「演劇・芸能の神である西秦王爺(セイシンオウヤ)」の加護を受ける特技。

対象の【HP】を $[3D6 + \text{クラスレベル} \times 2]$ 点回復する。

アポロン

アーティスト 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: シーン

射程: 視界 代償: 5MP

回数: なし

効果: ギリシア神話の「芸能・芸術・詩歌・音楽の神アポロン」の加護を受ける特技。

そのシーン間、対象は回避判定を常に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。

セケル

アーティスト 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: 7MP

回数: 1ラウンドに1回まで

効果: エジプト神話の「冥界と芸術の神セケル」の加護を受ける特技。

行動済の対象を未行動にする。また、未行動になった対象のメインプロセスに行なうダメージロール+1D6。

オルフェウス

アーティスト 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: シーン

射程: 視界 代償: 3MP

回数: なし

効果: ギリシア神話の「詩・音楽のオルフェウス」の加護を受ける特技。

そのシーンの間、対象のダメージ+4。

トート

アーティスト 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: 5MP

回数: 1シーンに1回まで

効果: エジプト神話の「知恵・楽器・時・天文学・魔術の神トート」の加護を受ける特技。

即座に [タイミング: メジャー] の特技を1つ使用できる。ただし、このときダメージを与えることはできない。

シェイクスピア

アーティスト 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: 単体※

射程: 15m 代償: 3MP

回数: 1シナリオに1回まで

効果: イングランドの「演劇家・詩人の神と称されるシェイクスピア」の加護を受ける特技。

シナリオ開始時に生態分類を1つ選択する。対象の命中判定、または回避判定直前に使用。選択した分類の対象への命中判定、もしくは、分類の対象からの回避判定のクリティカル値を-5。

アテナ

アーティスト 主特技

クラスレベル: 3

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:ギリシア神話の「芸術・工芸・戦略を司る女神アテナ」の加護を受ける特技。

そのラウンド間、命中対象を [対象:範囲(選択)] に変更し、ダメージ+1D6。

ピエリス

アーティスト 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:15m 代償:4HP

回数:1ラウンドに1回まで

効果:ギリシア神話の「文芸・音楽の女神達ピエリス」の加護を受け、瞬間的に反応速度を向上させる特技。

そのラウンドの間、【行動値】を+2D6。

オグマ

アーティスト 主特技

クラスレベル: 3

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:20m 代償:本文

回数:なし

効果:ケルト神話の「言語・靈感・戦いの神オグマ」の加護を受ける特技。

使用者の【MP】を5点消費するごとに、ダメージ+1D6。例えば、MP10点消費でダメージ+2D6することができ、MP50点消費でダメージ+10D6することができる。

ミネルヴァ

アーティスト 主特技

クラスレベル: 1

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:4MP

回数:1シナリオに [クラスレベル] 回まで (最大10回)

効果:ローマ神話の「詩・医学・知恵・工芸・魔術を司る女神ミネルヴァ」の加護を受ける特技。

使用者は1D6を振り、その値を対象のダイスロールに追加する。

レイリン

アーティスト 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:シーン

射程:視界 代償:5MP

回数:なし

効果:中国神話の「音楽を司り音律を定めた伶倫(レイリン)」の加護を受ける特技。

そのラウンドの間、対象が行なう命中判定のクリティカル値を-2。

ミューズ

アーティスト 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:シーン

射程:視界 代償:4MP

回数:なし

効果:ギリシア神話の「音楽・舞踏・学術・文芸の女神ミューズ」の加護を受け、人々を癒す演出を描写することができる特技。

対象の【HP】を [3D6+クラスレベル] 点回復する。

イシュトリルトン

アーティスト 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: メジャー/スキルウェポン×

判定: 自動成功 対象: シーン

射程: 視界 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: アステカ神話の「癒し・祝祭・ゲームの神イシュトリルトン」の力を受ける特技。

対象の【MP】を[3D6+キャラクターレベル]点回復する。

ダイダロス

アーティスト 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: ギリシア神話の「工匠・職人・発明家であるダイダロス」の加護を受ける特技。

《イノセントヒット》、《ソールマスタリー》、《フライングアーツ》を使用する【命中値】に+3、ダメージに+3。

キンナラ

アーティスト 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: 単体

射程: 視界 代償: 4HP

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: インド神話の「舞踏・歌の神である緊那羅(キンナラ)」の加護を受ける特技。

ダメージロールの出目で1、2、3のものは1に変更する。さらに4、5、6のものは10に変更する。

ブラギ

アーティスト 主特技

クラスレベル: 5

注釈 P.149

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: 北欧神話の「卓越した詩の神ブラギ」の加護を受ける特技。

[タイミング: メジャー] の特技使用時に使用。さらにもう1回、同タイミングの特技を使用でき、同じ特技も複数回可能である。[回数: ○シーンに/○シナリオに○回まで] の特技は使用できない。

メルクリウス

アーティスト 主特技

クラスレベル: 7

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: 18MP

回数: なし

効果: ローマ神話の「工芸・大工・商人の神メルクリウス」の加護を受ける特技。

そのラウンド間、ダメージ+ [8D6+クラスレベル]。対象に1点でもダメージを与えた場合、『麻痺(戦闘移動不可、【回避値】に-5。クリンナップ自動回復)』を与える。

ルー

アーティスト 主特技

クラスレベル: 5

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 20m 代償: 5MP

回数: なし

効果: ケルト神話の「詩吟・工芸・武術・魔術の神ルー」の加護を受けり特技。

命中判定でクリティカルをしたときに使用する。対象のダメージロール+[クラスレベル×2]。

■アーティストの注釈

▼《パディ》《ステージドレス》

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

▼《ブラギ》

例えば、《ミュージズ》を2回、同タイミングで使用する場合。《ミュージズ》で【HP】の回復処理をした後、再度《ミュージズ》で二度目の【HP】の回復処理をすることができる。一度目の対象と別の対象に使用してもよい。

スキルウェポンでの攻撃と「スキルウェポン×」のメジャー特技を使用することもできる。

例えば、《ミュージズ》で【HP】の回復処理をした後、スキルウェポンの《イノセントヒット》で攻撃を行なうことが可能である。

▼《タイマスト》

例えば、2体のキャラクターが【MP】を5点ずつ消費で+2D6。1体につき10点まで【MP】を消費することができる。



サラスヴァティー アーティスト 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×

判定: 自動成功 対象: 単体※

射程: 至近 代償: 5MP

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: インド神話の「芸術・学問・知恵の神サラスヴァティー」の加護を受ける特技。

そのシーンの間、判定ダイスを3D6でダイスロールを行なえるようになる。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。

ブラギ2 アーティスト 主特技

クラスレベル: 1 0

注釈 P.149

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: 《ブラギ》を取得していることが条件。北欧神話の「詩の神ブラギ」の加護を受ける特技。

《ブラギ》の効果は「さらにもう1回」から「さらにもう2回」に変更する。

つまり、効果が[タイミング: メジャー]の特技が同タイミングで3回使用できるようになる。

タイマスト アーティスト 主特技

クラスレベル: 本文

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: 視界 代償: 本文

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。宇宙ゼフィロスの「愛と芸能の神タイマスト」の加護を受ける特技。

[クラスレベル] 体までの味方キャラクターの【MP】を5点消費するごとに、ラウンド間、自身のダメージ+1D6。