

ゴースト



スキル 神出鬼没				
T	ラピッド	C	1	R 自身
効果		自身の位置を奈落に変更する。このマニューバを宣言したカウントから8カウント後、自身を元いたエリアへと変更する(これらは移動ではない)。		
気付かれずともそこにいて、気付いてもなおそこにはいない。戦いにおいて、先に喉笛を掻き斬ったものが勝者なのだ。				

ランダム回避					
T	ジャッジ	C	0	R	0～2
効果		このターン中に自身のいずれかの部位が全損している場合、自身を狙った攻撃マニューバにのみ使用できる。妨害2。			
その幽鬼のような複雑怪奇な歩みは、他者の狙いを狂わせる。					

スキル 仇討ち				
T	オート	C	効果参照	R 自身
効果		コストとして現在行動値を1減少させる。姉妹が手駒の攻撃マニューバの対象になったとき、1ターンに1回使用できる。その手駒が攻撃に使った部位のパーツを2つ損傷させる。		
姉妹をやらせるわけにはいかない。やられないようにするために、こちらが先にやるだけだ。				

スキル		隠密			
T	オート	C	なし	R	自身
効果		あなたがサヴァントの攻撃マニューバの射程内にいる場合、その内に他にも姉妹が存在すれば、その姉妹たちが優先的に攻撃対象になる。			
目標を達するために、今は心と気配を押し殺す。それが姉妹を守る一番の近道であると信じて。					

スキル バックstab				
T	ダメージ	C	なし	R 自身
効果	ダメージを与えた手駒より奈落側にいるとき、与えるダメージに+2する。			
気取られることなく背後をとる。戦場では一瞬の油断が命取りとなるのだ。				

精神的優位性					
スキル					
T	オート	C	なし	R	自身
効果	姉妹で発狂しているキャラクターが1人以下のとき、あなたの命中判定の出目と与えるダメージは常に+1ずつされる。				

マインドメイト

スキル		仲介者			
T	ラピッド	C	2	R	0
効果	コストとして追加であなたの狂気点を1点増加させる。射程内のあなた以外の姉妹の狂気点を1点ずつ減少させてよい。				
姉妹の皆が欲するものは心得ている。たとえ一瞬の会話でも、あなたの言葉に皆が勇気づけられるのだ。					

自己診断					
スキル					
T	ラピッド	C	1	R	自身
効果	あなたの任意の未練から狂気点を1点減少させる。				

救いの手					
スキル					
T	オート	C	なし	R	効果参照
効果	ターン終了時の狂気点上昇後、発狂していない自身の未練に狂気点をを1増加させる。その後姉妹のうち一人を選択し、狂気点を1点減少させる。				

地獄の番人					
スキル					
T	オート	C	なし	R	自身
効果	あなたが地獄に存在し、未練が一つも発狂していない場合、同じエリアに存在する姉妹が攻撃判定でクリティカルしたとき、そのダメージに+1する。				

武装	2
変異	
改造	

特化スキル



姉妹のオアシス					
スキル					
T	オート	C	なし	R	自身
効果	あなたが地獄よりも手前のエリアに存在し、ほかの姉妹があなたのいる方向へと移動する際、移動マニューバのコスト-1(最低1)。				

楽園の巫女					
スキル					
T	オート	C	なし	R	自身
効果	あなたが楽園に存在し、未練が一つも発狂していない場合、発狂状態でない姉妹の攻撃判定の出目に+1。この効果は重複しない。				

武装レベル 1

任意

トラバサミ

T	アクション	C	2	R	効果参照
---	-------	---	---	---	------

効果

自身のいるエリアに罠を設置する。次にそのエリアに侵入した手駒に対して白兵攻撃 2。自身が新たに罠「トラバサミ」が設置する場合、自身が以前に設置した罠「トラバサミ」の効果は失われる。

猟などに用いられていた古典的な罠。それだけに故障しづらく、威力も保証されている。

任意

照明弾

T	アクション	C	2	R	0～4
---	-------	---	---	---	-----

効果

次に行われる命中判定に+1する。手駒にも適用されることに注意すること。

周囲を真昼間のように明るく照らすことができる専用弾。打ち上げれば互いの位置を正確に明かす。

任意

神経毒

T	ダメージ	C	0	R	自身
---	------	---	---	---	----

効果

ダメージを与えた手駒が次に行う判定に-1する。この効果は重複しない。

腕

発煙筒

T	アクション	C	3	R	0
---	-------	---	---	---	---

効果

3カウントの間、そのエリアに存在するすべてのキャラクターのマニューバは射程が-1される(最低0)。

腕

サブマシンガン

T	アクション	C	2	R	0～1
---	-------	---	---	---	-----

効果

射撃攻撃1+全体攻撃。攻撃判定の出目-1。

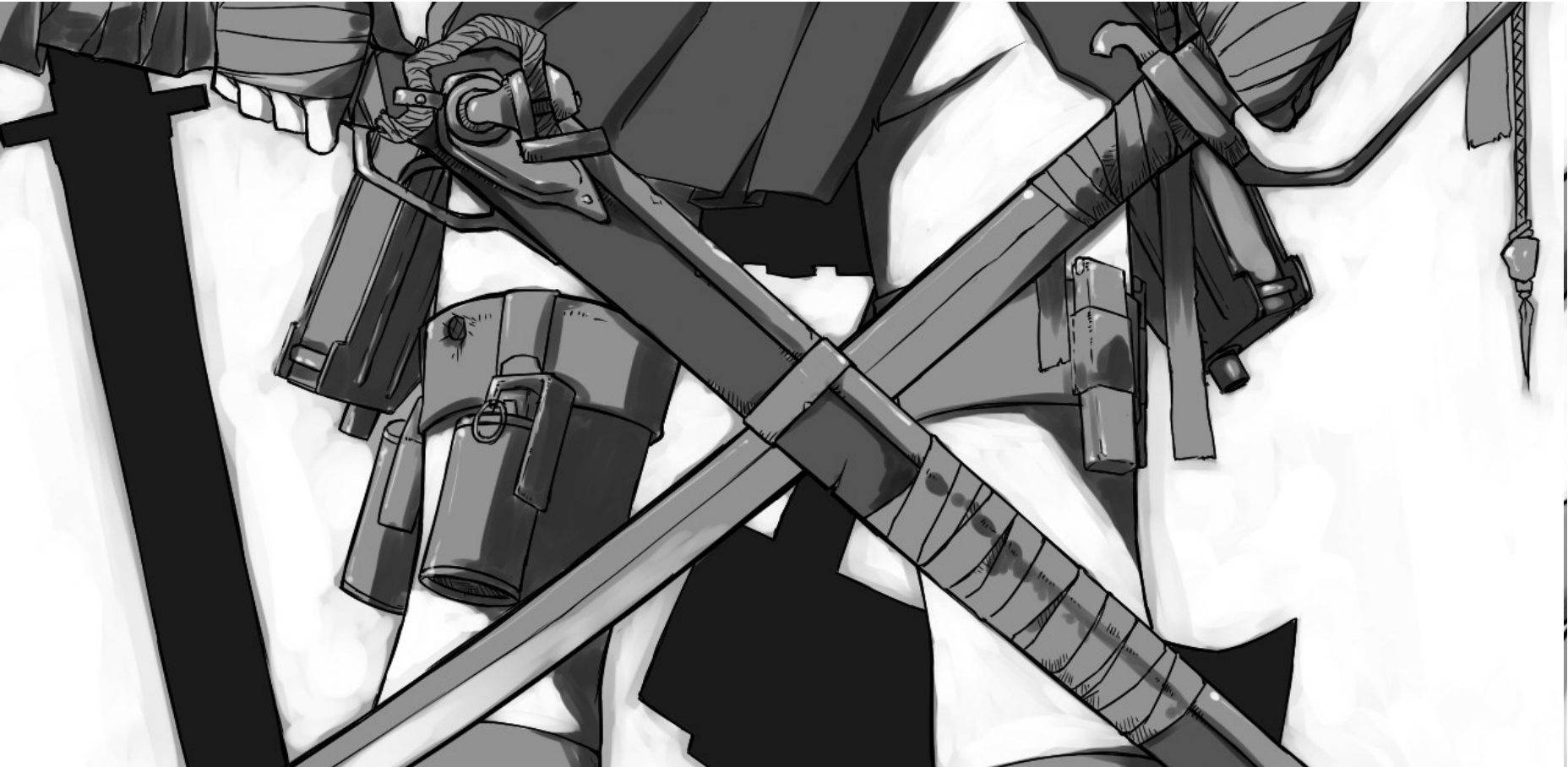
腕

マジカルステッキ

T	アクション	C	3	R	0
---	-------	---	---	---	---

効果

白兵攻撃1、攻撃判定の出目+3。この攻撃の間、姉妹はジャッジタイミングのマニューバを使用できない。



武装レベル 2

任意

まきびし

T

アクション

C

3

R

効果参照

効果

自身のいるエリアに罠を設置する。ターン中、手駒がそのエリアに入るたびに白兵攻撃1。この効果は最大で白兵攻撃3になるまで重複し、最大まで重複させた場合エリアにいる手駒が移動する際に移動妨害1。

どこにでもしまっておける大きさでありながら、足に致命的な裂傷を引き起こす暗殺道具。

腕

ナックル

T

オート

C

なし

R

自身

効果

あなたの「こぶし」による攻撃は、常にダメージが1上昇する。

拳に着ける、小ぶりだが立派な武具。

腕

かんしゃく玉

T

アクション

C

2

R

0～1

効果

砲撃攻撃1+連撃2。

かつては祭事などで使われていた、丸めた火薬をを再現したもの。無数の小さな爆発を浴びせることができる。

腕

ブーメラン

T

アクション

C

3

R

2

効果

白兵攻撃3。

どんな仕組みか、いつも同じ軌道を描き、絶対に手元に帰ってくるブーメラン。想像の3倍は重たい。

腕

マチエーテ

T

アクション

C

1

R

0

効果

白兵攻撃1+切断(判定+2)。この攻撃マニューバは、命中判定がクリティカルした時のみダメージを与える。

任意

刺股

T

ラビッド

C

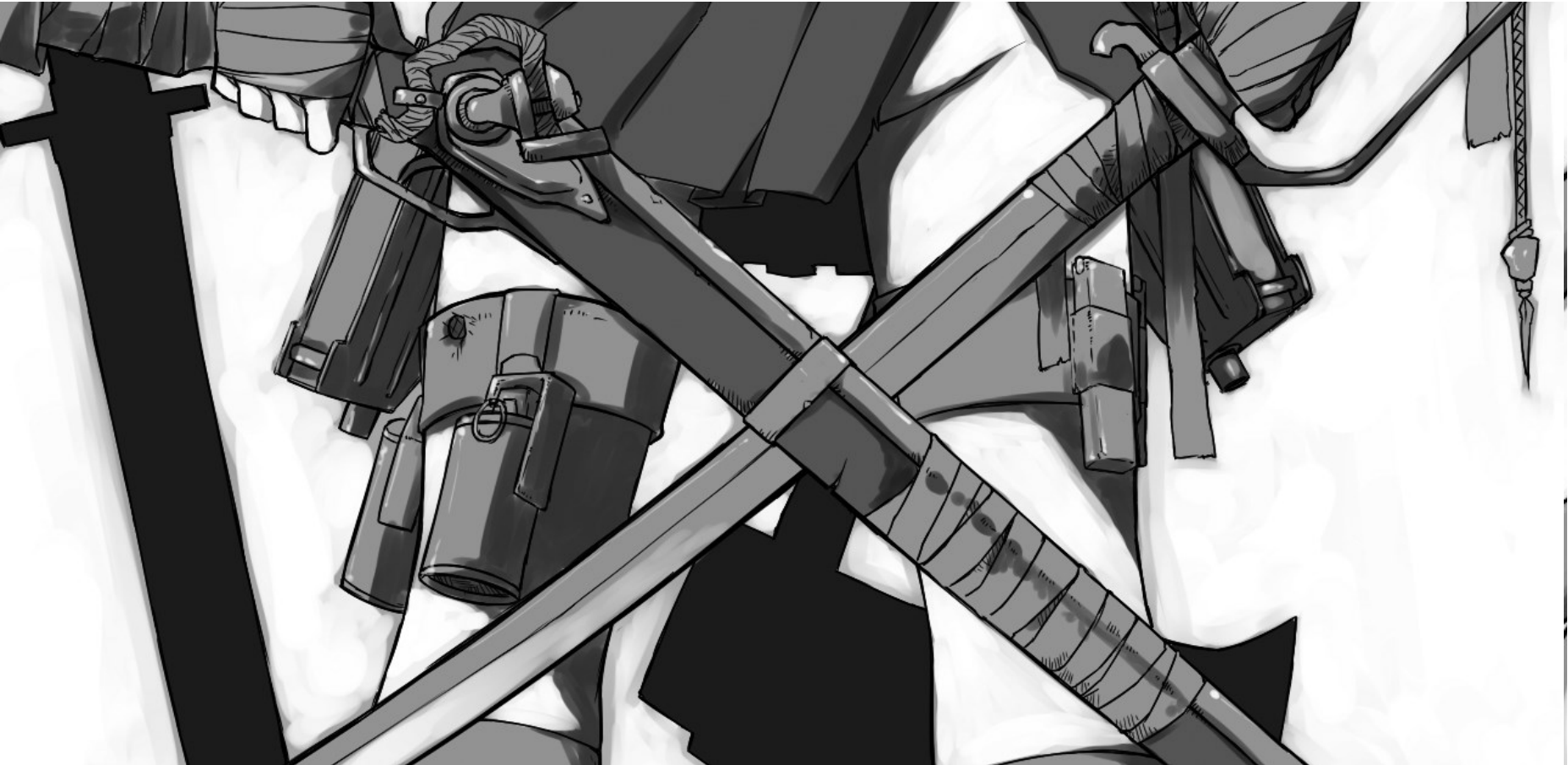
1

R

0

効果

妨害2。



武装レベル3

脚

TラピッドC0R自身

効果

あなたが次に使用する射程が存在するアクションマニューバは、1エリア遠くまで届くようになる。

仕込んだ火薬で爆発的な加速力を得ることにより、より遠くまで攻撃することを可能とする。

脚

TオートCなしR自身

効果

行動値+2。

悪路でも精密かつ迅速な行動を可能にするアタッチメント式のキャタピラ。

腕

TアクションC3R0～1

効果

白兵攻撃3+切断(切断判定+2)。可能な限り遠い射程で命中させた場合、さらにダメージ+1。

長い柄の先に刃が付いた、古来からの武器。近接武器の中ではリーチが広く、一方的な近接戦が可能。

腕

TアクションC3R0～1

効果

射撃攻撃4+連撃1、攻撃判定の出目-1。

より威力の高い弾丸を装填できるハンドガン。反動が大きく、取り回しには習熟が必要。

腕

TラピッドC1R0～1

効果

移動妨害2。

離れていても脚部を絡めとることができる古典的な投げ縄。しかし、錘の大きさはかつて人類が使っていたものとは比べ物にならない。

腕

TアクションC4R0

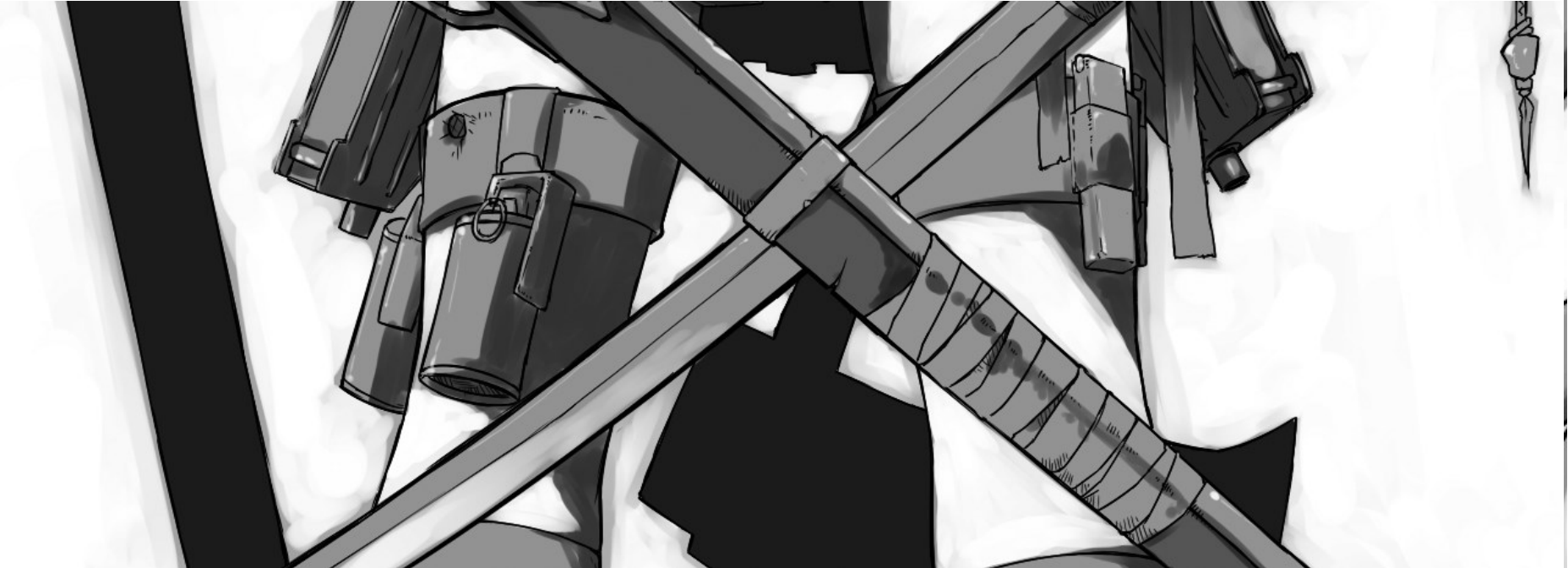
効果

このマニューバの使用時点で射程内にいた姉妹全員が次に受けるダメージ-1(最低0)。

その場にいる全ての者の目を引く大きな旗であり、姉妹のシンボルそのもの。一目見れば奮起する材料には十分だ。

罠の扱いについて

設置された罠は姉妹には含まれず、攻撃の対象になることも、損傷を受けることも、付随効果を受けることもない移動不可オブジェクトとして扱います。また、このオブジェクトの行動値は便宜上0として扱います。設置された罠がダメージや移動妨害などの影響を与えるなら、それらは罠を設置したプレイヤーが与えたものとして扱い、命中判定、ジャッジ、ダメージタイミングなどを平常通り行います。



変異レベル 1

脚

ひづめ

T

オート

C

なし

R

自身

効果

移動マニューバを使用した際、移動前か移動後のエリアにいる任意の1体の手駒のパーツを1つ損傷させる。

爪が発達し、蹄と呼べるまでに硬化している。これに蹴られれば無事では済まない。

任意

あおかび

T

ダメージ

C

0

R

自身

効果

爆発無効。

あなたはカビの一種と共生している。自然の鎧と化したそれは、衝撃を受け止めてくれる。

頭

くちばし

T

ダメージ

C

0

R

自身

効果

防御1。

あなたの口元には硬いくちばしがある。とっさの守りの役には立つだろう。

任意

たんぽぽ

T

ラビッド

C

0

R

0

効果

移動妨害、妨害を受けた時、対象の行動値を1下げる。

和ませてしまうものだ。こんな世界では。

腕

みずかき

T

オート

C

なし

R

自身

効果

最大行動値+1。

あなたの手指の間には膜状の水掻きが存在する。たとえ水場であろうと、あなたは意のままに行動できるだろう。

部位

おおがま

T

アクション

C

3

R

0

効果

肉弾攻撃2+切断。



変異レベル 2

任意

あぶらぶくろ

T	ダメージ	C	効果参照	R	自身
---	------	---	------	---	----

効果

コストとしてこのパーツを損傷する。射程が1以下の砲撃攻撃マニューバのダメージに+2する。

可燃性の油を蓄える特殊な器官が備わっている。自らそれを炸裂させることで、辺りを火の海に変えるのだ。

胴

せびれ

T	オート	C	なし	R	自身
---	-----	---	----	---	----

効果

ダメージタイミングで防御マニューバを使った場合、1ターンに一度、その効果に+1してよい。

胴

しっぽ

T	オート	C	なし	R	自身
---	-----	---	----	---	----

効果

最大行動値+1。自身が切断判定に失敗した場合、全損する部位の代わりにこのパーツを損傷してもよい。

姿勢を制御するために便利な尾。身代わりにするのは最後の手段。

頭

きば

T	オート	C	なし	R	自身
---	-----	---	----	---	----

効果

あなたの「あご」による攻撃は、常にダメージが1上昇する。

脚

かぎづめ

T	アクション	C	3	R	0
---	-------	---	---	---	---

効果

白兵攻撃2。このマニューバでダメージを与えたなら、その後対象にした手駒の任意の部位をひとつ選んで、パーツを1つ損傷させる。

任意

らふれしあ

T	ラビッド	C	0	R	0~1
---	------	---	---	---	-----

効果

コストとして発狂していない未練に狂気点を1増加させる。移動妨害1。この効果は1ターンに何度でも使用できる(1回の移動マニューバには1回のみ)。



変異レベル3

脚

ぎゃくかんせつ

T	アクション	C	1	R	自身
---	-------	---	---	---	----

効果

コストとして、追加で同じ部位の任意の基本パーツを1つ損傷する。移動1。

膝が普通とは逆方向に曲がるようになっている。その構造によって跳ねるように早く走ることができる。

胴

おびれ

T	オート	C	なし	R	自身
---	-----	---	----	---	----

効果

コスト3以上の自身の攻撃マニューバでホラーまたはサヴァント1体以上を完全解体にした場合、次に使うマニューバのコストを-1する(最低1)。攻撃マニューバ使用時に自身のカウントが0ならこの効果は発生しない。

胴

はね

T	オート	C	なし	R	自身
---	-----	---	----	---	----

効果

追加効果が付与されていない攻撃マニューバで与えるダメージ+1。

あなたは羽ばたいて短時間宙を舞うことができる。体重を乗せれば、いつもの攻撃もいっそう苛烈さを増すだろう。

腕

ひだいか

T	アクション	C	4	R	0
---	-------	---	---	---	---

効果

肉弾攻撃5。

片腕だけが異常発達し、巨大な筋肉の塊となったもの。それは鉄骨をぶつけるような重さと威力を発揮する。

胴

ぼてばら

T	オート	C	なし	R	自身
---	-----	---	----	---	----

効果

はらわたが2つ多い状態でシナリオを開始する(増加分はシナリオ中に回復させることは出来ない)。

任意

かじつ

T	オート	C	なし	R	0
---	-----	---	----	---	---

効果

自身の最初の行動から5カウントごとに、射程内の姉妹の基本パーツを1つ回復させてよい。



改造レベル 1

任意

サポートマイクロロボット

T	ジャッジ	C	1	R	0～1
---	------	---	---	---	-----

効果

支援1。自身には使用不可。

他者をバックアップするために作られた、自立式AI搭載型マイクロデバイス。3cm程度の大きさは被弾しづらく好都合。また、プロトタイプに比べて稼働距離が改善されている。

任意

コイル

T	アクション	C	2	R	0
---	-------	---	---	---	---

効果

白兵攻撃1+転倒。

あなたの身体にはコイルが付けられている。相手に接近されたなら、それを使って指向性を持つ電流を一気に流し込むのだ。

腕

プライヤー

T	オート	C	なし	R	自身
---	-----	---	----	---	----

効果

切断判定+2。

あなたの腕には強力な鉗状の工具が取り付けられている。それは、襲い来る刃を挟み込んで封殺するためのものだ。

任意

テレポーター

T	ラビッド	C	1	R	自身
---	------	---	---	---	----

効果

自身の位置を花園に変更する。

任意

フリーザー

T	アクション	C	2	R	0
---	-------	---	---	---	---

効果

対象は次のカウントまで常に防御1。カウント終了後、対象はパーツを2つ損傷する。

任意

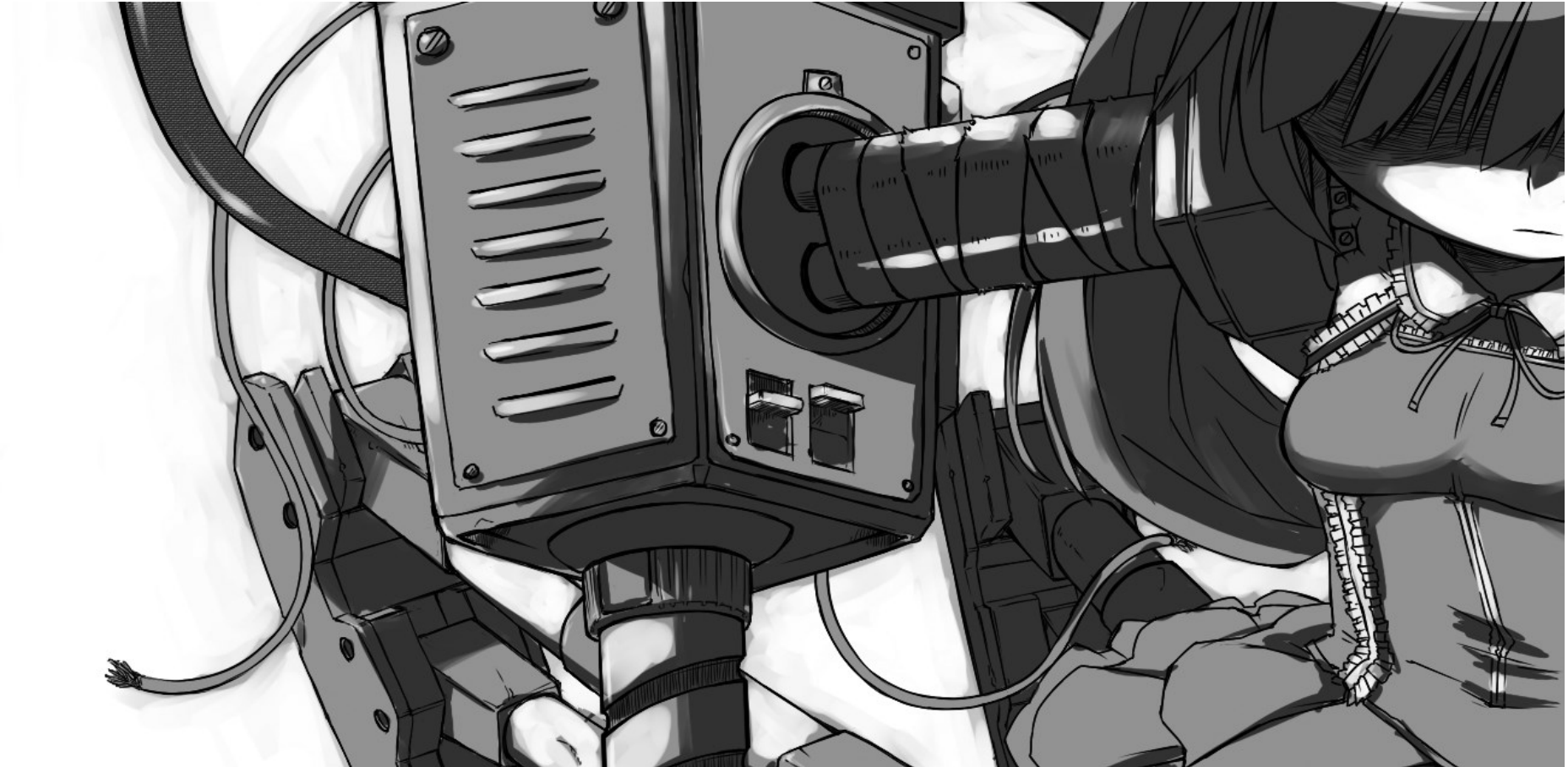
セキュリティプログラム

T	ジャッジ	C	1	R	自身
---	------	---	---	---	----

効果

自身の攻撃マニューバに対する、「妨害1」の効果を無効化してよい。

あなたに内蔵されているコンピューターは、難解な独自のセキュリティシステムを持っている。多少の介入なら容易に跳ね返すだろう。



改造レベル 2

任意

ヴァリアブル

T	オート	C	なし	R	自身
---	-----	---	----	---	----

効果

他の部位にしか装備できない強化パーツを、ひとつだけこのパーツと同じ部位に装備してよい。

任意

デスロータス

T	オート	C	なし	R	自身
---	-----	---	----	---	----

効果

レギオンに対して自身の一度の攻撃で10以上のダメージを与えた場合、そのレギオンを完全解体する。

受けたエネルギーをより広範囲に伝達する兵器。膨大なエネルギーを注がなければ反応しないのが難点だ。

頭

カレイドスコープ

T	ラピッド	C	0	R	自身
---	------	---	---	---	----

効果

自身の任意の未練から狂気点を1減少させる。その後、選択した未練とは違う、発狂していない未練の狂気点を1増加させる。

胴

ヌークエンジン

T	オート	C	なし	R	自身
---	-----	---	----	---	----

効果

最大行動値+3。このパーツが損傷した時点で、あなたの最もパーツが多かった部位を全損させる。

頭

エネルギーチャンバー

T	オート	C	なし	R	自身
---	-----	---	----	---	----

効果

自身が攻撃マニューバ使用したジャッジタイミングに姉妹から支援を5以上受けたなら、その攻撃は爆発を持つ。

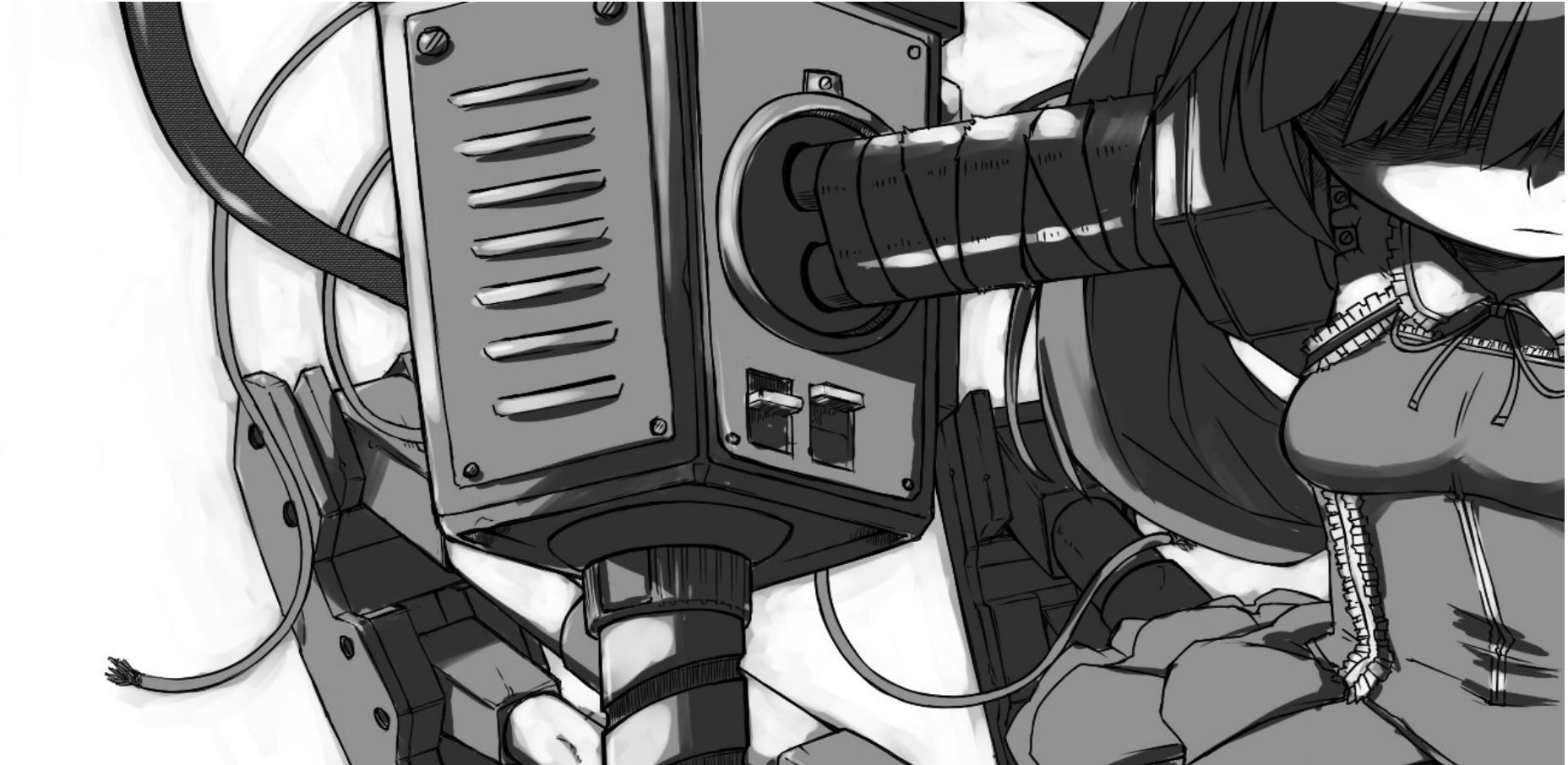
胴

マグネットアーム

T	アクション	C	4	R	自身
---	-------	---	---	---	----

効果

移動 1。この移動は移動妨害を受けない。



改造レベル3

頭

インアイディスプレイ

T	オート	C	なし	R	自身
---	-----	---	----	---	----

効果

射撃、砲撃攻撃マニューバの出目+1。

あなたの目には状況を可視化し補助する小型チップが内蔵されている。それは単に風向きや距離を表示してくれるだけでなく、相手の回避パターンを検出してくれる優れものだ。

任意

エレクトロンジャマー

T	ラビッド	C	3	R	0～1
---	------	---	---	---	-----

効果

このマニューバを使用したターン中、対象のサヴァントが使用するマニューバのコストは常に1高くなる。(コストなしには効果が無い。)

指向性の電磁波を浴びせて、対象の体内を伝う電気信号を鈍らせる。身体の構造が複雑な相手ほど有効に働くだろう。

頭

スキャナー

T	ジャッジ	C	1	R	自身
---	------	---	---	---	----

効果

連撃が付与されていない肉弾、白兵マニューバに支援2。

あなたの目は相手の弱点を瞬時に見破ることができる高性能なスキャナーを内蔵している。故にあなたの狙いは常に正確だ。

任意

オービタルレーザー

T	アクション	C	4	R	3～4
---	-------	---	---	---	-----

効果

砲撃攻撃5。

遥か上空から降りそぐことからこう呼ばれているが、本当に衛星軌道上に兵器が存在するのは甚だ疑問である。

任意

オールレンジビーム

T	アクション	C	5	R	効果参照
---	-------	---	---	---	------

効果

射撃攻撃3+全体攻撃。この攻撃はすべてのエリアから1体ずつ対象を選択する。

腕

タキオンブレイズ

T	アクション	C	4	R	0
---	-------	---	---	---	---

効果

白兵攻撃5。この攻撃がダメージを与えるなら肉弾、白兵、射撃、砲撃攻撃の中から一つ選びその攻撃として扱う。

