

ギャップおじさん (B面)



鈴木さん (裏)

暗殺拳の使い手。無駄のない動きで敵を瞬殺する殺人マシン。もと国際秘密警察のエージェント。

メガネを盗す余裕

よっちゃん (裏)

遺伝的に身体能力が高かったため売られて傭兵にされた過去を持つ。身近な道具や地の利を使うのが得意。



即席でなんか作る天才



スキルパート

庄野さん

人殺しをした罪に罰せられ、暗殺拳法の使い手。体内で異物を多量飼っている。

張り血べったりのまま気通してくれる

勝手に吐き出して田舎まわ



「おれは全滅無味じゃない」

人間ばなれした動き

吉野川 (裏)

孤児から作った成長型改造人間。人間を凌駕する身体能力と再生能力を持つが、趣味のため施設から逃亡。



「黒れ。僕は人間だ」

「おい改造人間なのか形」

ようこそ、超人たちの物語へ

ようこそ、ギャップおじさんTRPG(仮)の世界へ。こちらはテーブルトークロールプレイングゲーム(TRPG)のサプリメントとなります。このサプリメントではPCをより魅力的に、より特徴的に仕上げるための追加データを多数、収録しています。追加データを使用するかどうか、レギュレーションはGMが任意に決定してください。

スキルルール

超人であるPCたちは、人を超えた能力を扱うことができます。特技の内容だけでも十二分に表現されている設定ですが、**スキル**はこれらの設定にゲーム的な効果を持たせるためのルールとなります。スキルには**特殊**、**割込**、**装備**の3種類に加え、アイテムのように使う**宣言**の計4種類があります。

一人のPCは、同名のスキルを基本的に1サイクルの間、1度ずつしか使えません。追加行動を行うスキルの場合、無限行動も可能となってしまうため、特別な表記がなければこの制限に気を付けましょう。

また、スキルによって獲得した特技は力の封印に使用できません。

特殊スキル

特殊スキルはキャラクターの手番で使用するスキルです。使用すると行動済みとなり、効果で指定された行動以外はとることができなくなります。それぞれの出自や設定に合わせた特殊な行動と考えてください。

割込スキル

割込スキルは自分の手番に限らず、指定されたタイミングであればいつでも宣言し、使用できるスキルです。使用しても行動済みにはならず、様々な場面での対応力を表すデータとなります。

装備スキル

装備スキルは特別な行動をとらずとも、常に効果を発揮するスキルです。キャラクターの持つ出自や設定を表したデータとなります。装備スキルの中には指定特技が設定されているものもあり、その特技を所持していない場合、取得することができません。

宣言スキル

宣言スキルは効果に指定してあるタイミングであればいつでも宣言できるスキルです。割込スキルと同じような運用が可能ですが、多くはシナリオ中に1度しか使用できない、コストの支払いが必要などの制限があります。特殊な武装、呪文、奥義など何らかの事情で多用できない切り札のような運用をしてください。

スキルの取得

初期作成の場合、キャラクターは4つのスキルを取得することができます。共通スキル、出自スキルから任意の4つを選び取得してください。脅威の場合、すべてのスキルからランクの数だけスキルを取得させて作成してください。

基本的に同名のスキルは2つ以上取得することはできませんが、※印のついで

たスキルは例外的に複数個取得することができ、名前に『:』がついているスキルについては、後ろに特技名を書き込むことで別のスキルとして扱います。

スキルのコスト

スキルには使用するためのコストが設定されている場合があります。コストとして消費するのは【光】です。コスト1とあれば、【光】を1点、コスト2とあれば2点消費してください。

もし、使用するときにコストの数だけ【光】が足りなかったとき、【闇】をダイス1つ分上昇させることで、【光】1点と代用することも可能です。コスト1ならダイス1つ。コスト2ならダイス2つ分上昇させる、と言う具合です。脅威もこの方法でスキルを使い、コストで【闇】が0になり倒れることがあります。コストで【闇】が0未満になってもスキルは発動します。これはダメージの処理と同じく、再起後の【闇】にもマイナス分は影響しません。脅威はスペシャルやスキルの効果を使用すれば【光】を獲得することがあります。

判定方法

スキルには『指定特技で判定を行い』と書いてあるものもあります。この判定は通常のものとは変わらず、目標値は7となり、使用するダイスの数も1つです。攻撃、調査、防御と判定の内容が記載されているものであれば、分類の一致による修正を受けることもできます。

キャラクターの成長

シナリオを終えたキャラクターはその経験から成長する可能性があります。ここでは得られる経験点とその使用方法について説明していきます。

1. 経験点の獲得

セッションの内容で以下の条件を満たすと、PCは経験点を獲得できます。④の琴線は特殊で、GMを含めた参加者は各1点を持ち、自分以外の感動したPCに投票する形で経験点を渡していきます。

- ①回帰判定に成功した：5点
- ②拠所を守った：〔拠所の数×1〕点
- ③拠所を守れなかった：〔破壊された拠所の数×2〕点
- ④力を封じた：－〔封印した特技×1〕点（減点）
- ⑤琴線に触れた：〔投票で得た票の数〕点

2. 経験点の使用


経験点はそれぞれ以下のように使用し、PCを成長させることができます。成長させたPCを使用できるかどうかはGMに確認をとってください。また成長したPCが入るシナリオでは、脅威のデータを改変し、より強いものに変えて難度を調整するようにしましょう。


②の日常と拠所の獲得では、日常と拠所の両方を1つずつ獲得することができます。これは欠点と拠所が一對となっていることの表現です。


- ①異能表の獲得：〔現在持っている特技の数+1〕点
- ②日常・拠所の獲得：〔現在持っている日常・拠所の合計〕点
- ③スキルの獲得：〔現在持っているスキル+1〕点


1 大物 得意分野：組織


裏社会のボスや組織の重役であったことを表します。しかし、表向きにはそのことを隠し、あくまで一般人としてふるまっています。なぜ、人々から羨望のまなざしで見られるだろう地位を捨て、一般人として暮らしているのか。その胸中は当人にしかわかりません。


宣言 『根回し』	
指定特技:02裏切り	コスト:1
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。誰かの判定の直後に宣言する。コストを支払うことで、直前の判定を振りなおさせる。光の開放を使っていた場合は、全てのダイスを振りなおすこと。	


割込 『馬鹿め、影武者だ』	
指定特技:06護衛	コスト:1
効果:自身がダメージを受けた直後に使用する。指定特技の判定に成功するとダメージを無効化する。	


宣言 『今だ!』	
指定特技:10部隊	コスト:1
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。誰かの攻撃判定で、ダメージが決定した直後に宣言する。コストを支払うことで、ダメージを3点上昇させる。	

装備 『エキスパート』	
指定特技:11精鋭	コスト:なし
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。自身が組織に属する特技で判定するとき常に+1の修正を得る。	

装備 『私だ』	
指定特技:09人員	コスト:なし
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。『狂騒』で行う自身の異能判定全てにダイスを1つ追加してよい。	


特殊 『補給』	
指定特技:07装備	コスト:2
効果:行動を行う代わりに宣言する。指定特技の判定に成功すると、誰かの使用済みのスキルを一つ未使用に戻すことができる。回数制限のあるスキルなら使用回数を戻し、サイクルで使用したスキルも再使用できる。	


宣言 『揉み消し』	
指定特技:04権力	コスト:3
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。誰かが闇の蓄積を宣言した直後に宣言する。コストを支払うことで、対象の【闇】の上昇を無効化する。ダメージには適用できない。	


特殊 『私につけ』	
指定特技:12勸誘	コスト:2
効果:行動を行う代わりに宣言する。誰かキャラクター1体を対象に指定特技から判定を行う。連続判定が可能で、成功するたび、キャラクター1体の【闇】をダイス1つ分減少させる。この効果はダメージとして扱わない。	


2 特殊部隊 得意分野：技術


特別な訓練を受け、公にできない闇の任務に従事していたことを表します。ひとつひとつの技術は人間にも可能であり、特別な異能とは言えません。しかし、厳しい訓練を経た貴方は、それらを組み合わせ、あるいは研ぎ澄ませ、常人では不可能と思えることすら可能としてしまいます。


宣言 『セーフハウス』	
指定特技:02秘匿	コスト:1
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。誰かの拠所が破壊された直後に宣言する。コストを支払うことで破壊を1つ無効化する。破壊されるはずだったものを安全な隠れ家にかくまう。	


特殊 『仕込み』	
指定特技:05調達	コスト:1
効果:『狂騒』で行動を行う代わりに宣言する。指定特技の判定に成功すると、セッション中に行うあらゆる自身の判定に+1の修正を得る。この効果は累積する。	


割込 『情報戦』	
指定特技:04虚偽	コスト:なし
効果:誰かが調査判定に成功した直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると、追加でダメージをダイス1つ分与える。	

装備 『戦場操作』	
指定特技:10誘導	コスト:なし
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。分類:調査を持つ自身の特技に、分類:攻撃を追加する。	

特殊 『ワイヤー』	
指定特技:09畏	コスト:1
効果:行動の代わりに宣言する。指定特技で防御判定を行い、脅威の目標値を2上昇させる。連続判定可能で、成功することに目標値は2ずつ上昇する。	


宣言 『身代わり』	
指定特技:06擬態	コスト:1
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。『狂騒』『決戦』で自分以外が対象となったときに宣言する。コストを支払うことで、対象を自身に書き換える。判定が行われた後に宣言はできない。全体攻撃などの場合1人分と計算する。	


割込 『ダメ押し』	
指定特技:11狙撃	コスト:なし
効果:誰かの攻撃判定でダメージを与えた直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると、追加でダイス1つ分ダメージを上昇させる。	


特殊 『カastrophe』	
指定特技:12破壊	コスト:2
効果:『決戦』で攻撃、もしくは単体攻撃を行う。指定特技を使用して攻撃判定を行い、成功するとダイス3つ分のダメージを与える。連続判定はできない。	


3 古流 得意分野：武芸


古より伝わる武術を継承していることを表します。表の世界でその技術を活かすことは、おそらく、ないでしょう。身体訓練、精神鍛錬というには生々しく、人を、生物を、何もかもを破壊することだけに特化した技術は、平和なこの世界で受け入れられることはないでしょう。


宣言 『神出鬼没』		
指定特技:02乗馬	コスト:1	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。誰かの対抗判定の直前に宣言する。コストを支払うことで、自分も対抗判定を行い、ダメージならばダイス1つ分減少、破壊ならば1つ防ぐことができる。連続判定も可能とする。		


宣言 『サトリ』		
指定特技:04観音	コスト:1	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。自身の対抗判定の直前に宣言する。コストを支払うことで、任意の特技を指定特技として対抗判定を行ってよい。		


宣言 『因果応報』		
指定特技:08無刀	コスト:1	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。『決戦』で自身がダメージを受けた直後に宣言する。コストを支払うことで即座に攻撃判定を行うことができる。対抗判定などでダメージがなくなれば宣言はできない。		

装備 『煉獄』		
指定特技:07体捌き	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。自身が行うあらゆる連続判定に+1の修正を得る。		

宣言 『暗器』		
指定特技:10投げ	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。誰かがダメージを与えた直後に宣言する。ダメージを6上昇させる。シナリオ中1度だけ宣言ができる。		


宣言 『鎧袖一触』		
指定特技:11振り	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身がダメージを与えた直後に宣言する。追加でもう一度行動を行う。スキルなどの効果でダメージがなくなれば宣言できない。シナリオ中1度だけ宣言ができる。		


宣言 『飛礫』		
指定特技:10投げ	コスト:1	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。誰かの判定の直前に宣言する。コストを支払うことで、対象がその手番に行く連続判定に+2の修正を与える。		


装備 『常在戦場』		
指定特技:12斬り	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。自身が与えるダメージを常に2点上昇させる。		


4 魔法使い 得意分野：魔術


人ならざる存在。超科学。テクスチャに関わらず、英知の向こう側に属することを表します。秘儀に触れ、納め、操る術すら得た貴方を同業者がほうっておくわけがありません。しかし、追手の脅威と今の暮らしとを天秤にかけたとき、どちらを選ぶのかは言うまでもありません。


宣言 『プレコグ』		
指定特技:02予知	コスト:1	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。判定の直前に宣言する。コストを支払うことで、ダイス4つを振り、好きな出目を2つ選んで次の判定に使用してよい。		


特殊 『ポゼッション』		
指定特技:06憑依	コスト:1	
効果:自身の行動の代わりに宣言する。指定特技の判定に成功すると、技術分野から特技を1つ選択し、以降シナリオ中、その特技を取得しているものとして扱う。この効果は重複し、2回目3回目でも別の特技を取得しても良い。封印不可。		


特殊 『サモン』		
指定特技:08召喚	コスト:1	
効果:自身の行動の代わりに宣言する。指定特技の判定に成功すると、怪物分野から特技を1つ選択し、以降シナリオ中、その特技を取得しているものとして扱う。この効果は重複し、2回目3回目でも別の特技を取得しても良い。封印不可		

宣言 『オーダー』		
指定特技:09命令	コスト:1	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。誰かの判定の直後に宣言する。コストを支払い、その判定の出目を1つ1~6の好きな数字に変更する。この効果で6が2つ以上になればスペシャル、1が2つ以上になればファンブルとして扱う。		

宣言 『フォース』		
指定特技:10カ場	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。誰かの判定の直後に宣言する。達成値を6上昇させる。シナリオ中1度だけ宣言ができる。見えない力でサポートするスキル。		

特殊 『カノン』		
指定特技:11光弾	コスト:2	
効果:『決戦』で攻撃、もしくは単体攻撃を行う。指定特技を使用して攻撃判定を行い、成功すると、10点のダメージを与える。連続判定はできない。		

宣言 『ガーディアン』		
指定特技:08防壁	コスト:1~	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。味方がダメージを受けた直後に宣言する。コストを支払うたびに、味方全体が受けるダメージをダイス1つ分減少する。コストは1, 2, 3...と増やしてもよい。		

特殊 『ワールド・イズ・マイน์』		
指定特技:12天候	コスト:2	
効果:行動を行う代わりに宣言する。任意の対象を複数選ぶ。指定特技の判定に成功すると、対象が『決戦』中に行うあらゆる判定に+1の修正を与えることができる。この効果は累積する。		

5 改造人間 得意分野：肉体

あなたは先天的、あるいは後天的に優れた肉体を手に入れたことを表します。しかし、あなたは優れた肉体以外、その精神や内面は常人となにも変わりがありません。能力を活かすことよりも優先すべき何か、今の暮らしにはあるのでしょうか。

宣言 『アクセラレーター』	改
指定特技:02超感覚 コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身が行う肉体分野での判定の直後宣言する。その判定を振りなおす。1サイクルに1度だけ宣言ができる。光の開放を使っていた場合は、全てのダイスを振りなおすこと。	

特殊 『リミットブレイク』	改
指定特技:11超反射 コスト:なし	
効果:『決戦』で行動を行う代わりに宣言する。指定特技の判定に成功すると、『決戦』中に行う自身のあらゆる判定に+1の修正を得る。この効果は累積する。	

割込 『ナイトビジョン』	改
指定特技:04超暗視 コスト:1	
効果:『狂騒』で脅威の行動後に宣言する。指定特技の判定に成功すると、追加で行動を1回行える。脅威が追加行動のスキルを使用した場合、PCの行動が先に処理される。	

宣言 『ボディミミック』	改
指定特技:06超軟体 コスト:2	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。誰かの判定の直後に宣言する。コストを支払うことで、その判定で使用された特技をシナリオ中、取得する。二回使用した場合、一回目で取得した特技を失う。封印不可。	

装備 『フルアーマー』	改
指定特技:07超剛体 コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身が受ける『決戦』でのダメージを常に3減少する。	

宣言 『アタッチメント』	改
指定特技:12超回復 コスト:1	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。いつでも宣言ができる。コストを支払うことで、共通スキルかつ種別:宣言のスキルを1つ獲得する。シナリオ中1度だけ宣言ができる。この際、取得に必要な指定特技を無視する。	

割込 『ハードワイヤード』	改
指定特技:10超腕力 コスト:なし	
効果:自分が攻撃判定でダメージを与えた直後に宣言する。指定特技の判定に成功するとダメージをダイス1つ分上昇させる。	

装備 『フランケンシュタイン』	改
指定特技:12超回復 コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身が行うあらゆる判定に+〔闇÷10〕の修正を得る。端数は切り捨てとする。	

6 人外 得意分野：怪物

人ならざる存在であることを表します。魔獣、魔物、天使、神、果ては機械までも含むこの出自ですが、共通することが一つあります。自身を人間と信じ、そして人として暮らすことを望む、その在り方です。その望みを快く思わないものは、同族、人間問わず、いくらでもいることでしょう。

宣言 『パターン:ガイスト』	外
指定特技:02幽体 コスト:1	
効果:『決戦』で宣言する。コストを支払うことで、宣言したサイクル、あらゆる攻撃の対象とならない。『かぼう』などで対象を書き換えた場合、どちらも攻撃の対象とならない。シナリオ中1度だけ宣言できる。	

装備 『パターン:カメレオン』	外
指定特技:05変色 コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身の異能表の怪物と組織とつながっているものとして扱い、ギャップも埋まっているものとする。	

装備 『パターン:ゴリラ』	外
指定特技:06皮 コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身の行う判定で出目の5を6として扱う。	

装備 『パターン:フェニックス』	外
指定特技:08翼 コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身の分類:防御の特技に分類:攻撃を追加する。	

宣言 『※パターン:インスマス』	外
指定特技:07鱗 コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。いつでも宣言ができ、宣言後、組織分野から特技を1つ選択し、以降シナリオ中、その特技を取得しているものとして扱う。シナリオ中1度だけ宣言できる。封印不可。	


装備 『パターン:クルースニク』	外
指定特技:11牙 コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身が『決戦』中に行うあらゆる判定に+1する。	


割込 『パターン:エンタングル』	外
指定特技:09触手 コスト:1	
効果:『決戦』でダメージを与えた直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると『決戦』中、対象の判定に-1、自身の判定に+1の修正を与える。この効果は累積する。	


装備 『パターン:ノスフェラトゥ』	外
指定特技:12不死 コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身が行う日常判定に+2の修正を得る。	


共通スキル


出自に関係なく、超人たちであればだれもが取得できるスキルです。名称から設定を想像するもよし、効果から設定を考えるもよし、キャラクターの味付けは自由に行ってください。


特殊 『必殺技』		
指定特技:任意	コスト:1	
効果:『決戦』で攻撃、もしくは単体攻撃を行う。コストを支払い、指定特技を使用して攻撃判定を行い、成功するとダイス1つ分のダメージを追加する。連続判定が可能で、以降の判定ではダイスの追加を得られない。		


特殊 『武装』		
指定特技:07装備	コスト:1	
効果:『狂騒』『決戦』で行動を行う代わりに宣言する。任意の対象1人を選び、指定特技の判定に成功すると以降対象が与えるダメージを2点上昇させる。この効果は累積しない。		


特殊 『瞑想』		
指定特技:05交霊術	コスト:1	
効果:行動を行う代わりに宣言する。連続判定が可能で、指定特技から判定を行い、成功するたびに【闇】をダイス1つ分減少させる。		


特殊 『溜め』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:行動を行う代わりに宣言する。判定なしに光を2点獲得する。		


特殊 『鉄壁』		
指定特技:任意	コスト:1	
効果:指定特技で防御判定を行い、成功すると、そのサイクル、脅威が行う判定の目標値が3上昇する。連続判定はできない。		


特殊 『呪詛』		
指定特技:03類感	コスト:2	
効果:行動を行う代わりに宣言する。宣言後、特技を1つ選択する。指定特技で判定を行い成功すると、その特技を使用した者は敵味方問わずダメージをダイス1つ分、受ける。この効果は累積し、ダメージは増加する。回帰判定では無効。		


特殊 『拳で語る』		
指定特技:03目線	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していなければ取得できない。調査判定を行う。成功すると、調査項目か脅威の特技を1つ開示する。特技を調べる場合、指定特技なしとし、明らかになっていない特技を1つ選び公開後、ダメージの処理をする。		


特殊 『崩し』		
指定特技:任意	コスト:なし	
効果:指定特技で攻撃、もしくは単体攻撃を行う。成功すると、次に行う連続判定に+2の修正を得る。修正を得られるのは次の連続判定のみで、それ以降、3回目からの連続判定に修正は付かない。		


割込 『痕跡』		
指定特技:04感染	コスト:なし	
効果:『狂騒』で脅威の行動直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると、以降行われる調査判定すべてに+1の修正を与える。		


割込 『かぼう』		
指定特技:08超脚力	コスト:なし	
効果:誰かが攻撃を受けた直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると攻撃の対象を自身に変更する。全体攻撃などで既に自身も対象となっていた場合、ダメージを2倍にして計算すること。		


割込 『食餌』		
指定特技:11牙	コスト:1	
効果:攻撃や調査などで自身がダメージを与えた直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると、ダイス1つ分ダメージを増やす。舌なめずりをする事で、相手に恐怖を与える。		


割込 『離すかよ』		
指定特技:09超握力	コスト:1	
効果:『決戦』でダメージを与えた直後に宣言する。指定特技の判定に成功すると、以降、同じ相手に対する攻撃判定に+1の修正を得る。この効果は累積する。		


装備 『復讐鬼』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:破壊に対して自身が行う対抗判定に+3の修正を常に得る。		


装備 『※洗練:』		
指定特技:任意	コスト:なし	
効果:取得時に特技を1つ選択し書き込むこと。書き込んだ特技での判定に+1の修正を得る。		


装備 『※調査:』		
指定特技:任意	コスト:なし	
効果:取得時に特技を1つ選択し書き込むこと。書き込んだ特技に分類:調査を追加する。すでに分類:調査を持つ特技に効果はない。		


装備 『※防御:』		
指定特技:任意	コスト:なし	
効果:取得時に特技を1つ選択し書き込むこと。書き込んだ特技に分類:防御を追加する。すでに分類:防御を持つ特技に効果はない。		


装備 『※攻撃:』		
指定特技:任意	コスト:なし	
効果:取得時に特技を1つ選択し書き込むこと。書き込んだ特技に分類:攻撃を追加する。すでに分類:攻撃を持つ特技に効果はない。		


宣言 『※火炎放射』		
指定特技:なし	コスト:2	
効果:自身が攻撃でダメージを与えた直後に宣言する。そのダメージをダイス3つ分上昇させる。シナリオ中1回だけ宣言ができる。炎を吐き甚大なダメージを与える。		


装備 『誓い』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:拠所判定に+1の修正を得る。		


宣言 『※マルチタスク』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:『狂騒』フェイズで手番終了後に宣言する。もう1度行動を行う。シナリオ中1度だけ宣言ができる。有能さを表し、同時進行で別プロジェクトを動かす。		


装備 『ドジっこ』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:日常判定に+1の修正を得る。		


宣言 『※封印術』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:いかなるタイミングでも宣言できる。自身の闇をダイス3つ分減少させる。シナリオ中1度だけ宣言ができる。		


装備 『裏の顔:』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:取得時に出自を1つ選択し、記入すること。選択した出自のスキルを取得できるようにする。このスキルは記入した出自ごとに別のスキルとして扱う。		


宣言 『※禁呪』		
指定特技:なし	コスト:2	
効果:誰かの判定の直後に宣言する。ダイスの出目に関わらずその判定をファンブルにさせる。シナリオ中1度だけ宣言できる。スキルで判定を省略していても、この効果は適用される。		


装備 『離れ業:攻撃/対抗』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:取得時に攻撃か対抗を選択すること。連続判定を行うときに離れているマスの数だけ、攻撃ならばダメージを上昇させ、対抗ならばダメージを減少させる。このスキルは攻撃と対抗で別スキルとして扱う。		


宣言 『※奥義』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:判定の直前に宣言する。その判定を成功させる。シナリオ中1度だけ宣言ができる。		


装備 『聞き耳』		
指定特技:03盗聴	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身の調査判定に+2の修正を常に得る。		

宣言 『※天才』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:判定でファンブルを出した直後に宣言する。ファンブルを取り消し、改めてその判定を振りなおす。光の解放など、ダイスを追加する効果を使用していた場合、すべて振りなおすこと。シナリオ中1度だけ宣言ができる。		

装備 『緊急回避』		
指定特技:08遮蔽	コスト:なし	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身の対抗判定に+2の修正を常に得る。		


宣言 『伝家の宝刀』		
指定特技:11振り	コスト:1	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。自身が攻撃判定でダメージを与えた直後に宣言する。コストを支払うことで、ダメージを3点上昇させる。		


宣言 『※ページ』		
指定特技:なし	コスト:なし	
効果:ダメージを受けた直後に宣言する。そのダメージを無効化する。シナリオ中1回だけ宣言ができる。ダメージを受けた部位を切り離し、影響をなくす。		


宣言 『コンプレックス』		
指定特技:05心理	コスト:1	
効果:指定特技を所持していないと取得できない。日常判定の直前に宣言する。コストを支払うことで、その手番日常判定に+2の修正を得る。		


脅威スキル


脅威のみが獲得することができるスキルです。一部、調査判定や攻撃判定に成功することで破壊できるものがあり、通常のゲーム進行になれたとき、アクセントとして加えてみると良いでしょう。


特殊 『殺戮』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 『狂騒』で行動を行う代わりに宣言する。自身の闇をダイス3つ分上昇させる。このスキルに対しPCは代表1名だけ対抗判定が可能。連続判定に成功することにダイス1つ分、闇の上昇を減らせる。脅威の闇は判定前未満にはならない。		


特殊 『※デュアルアタック』		
指定特技: 任意	コスト: なし	
効果: 単体攻撃を行う。単体攻撃の対象を2人まで増やし、指定特技で攻撃を行う。		


割込 『狂気』		
指定特技: 任意	コスト: なし	
効果: 判定の直前に宣言する。指定特技の判定に成功すると、その手番、判定にかかる不利な修正をすべて無視する。		


割込 『群体』		
指定特技: 任意	コスト: なし	
効果: 判定の直前に宣言する。指定特技の判定に成功すると、その手番に行う連続判定に+2の修正を得る。		


装備 『ディザスター』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 全体攻撃のダメージをダイス2つに変更する。連続判定では通常通りダイス1つ分ずつ上昇する。		


装備 『縁:』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 取得時にPC1人の名前を書き込む。そのPCを対象にした判定に+2の修正を常に得る。全体攻撃など、複数体を対象にした判定では適用されない。		


装備 『クリーチャー』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 拠所の破壊に+2の修正を常に得る。		


装備 『誘惑』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 誘いに+2の修正を常に得る。		


宣言 『※悪臭』		
指定特技: 任意	コスト: なし	
効果: フェイズの頭で宣言する。そのフェイズ、あらゆる判定の目標値が1上昇する。指定特技を使って攻撃が調査に成功することでこの効果は破壊することができる。同名のスキルと同時に宣言が可能。		


宣言 『※対策:』		
指定特技: 任意	コスト: なし	
効果: 取得時に特技分野1つを選択し記入すること。フェイズの頭に宣言する。そのフェイズ、その特技分野の目標値を2上昇させる。指定特技での攻撃が調査でこの効果は破壊することができる。同名のスキルと同時に宣言が可能。		

宣言 『※連続行動』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 脅威の行動終了後に宣言する。もう1度行動を行う。シナリオ中1度だけ宣言できる。		

宣言 『※秘密』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 誰かが調査判定に成功したときに宣言する。その判定を失敗にさせる。シナリオ中1度だけ宣言できる。		

宣言 『※悪意』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: 再起に成功した直後に宣言する。闇をダイス2つ分追加で回復する。同名のスキルと同時に宣言が可能。		

宣言 『※お巡りさん』		
指定特技: なし	コスト: なし	
効果: PCが闇の蓄積をしたときに宣言する。追加でダイス1つ分闇を上昇させる。シナリオ中1度だけ宣言ができる。		

宣言 『※強襲』		
指定特技: なし	コスト: 無し	
効果: 『狂騒』フェイズの頭に宣言する。『狂騒』フェイズを終了させ、通常よりも1回分減らす。1度使用することにPCが得られる経験点が1上昇する。シナリオ中1度だけが宣言ができる。		

煙草屋
製作所