

## クラスデータ

# OVL : MN スフィア

### ■クラス解説

ミッドナイトスフィアは最近確認された平行世界の一つである。奈落の侵略によって変わってしまったブルースフィアのリーフワルドのひとつと言われているが、情報が錯綜しており詳細は未だ不明となっている。

この世界はノースヘグによってブルースフィアが飲み込まれた後に存在が確認され始めた。その世界の出身者が言うには、世界の真実が暴かれた事によって絶望が世界全体を包み、漏出した魔法やクリスタルの製造技術によって奈落の発生が頻発し、異世界からの侵略者によっていくつかの都市が消滅するに至っている。それら全ての言を真に受けるなら「ブルース

フィアで起こった事件の結果を真逆にしたかのような」世界となる。神々の加護から見放されたこの世界の出身者には、半端な力しか持たないクエスターや無自覚な能力者と言った他の世界では稀な存在が多数確認されている。

### コンストラクションデータ

#### ▼シャードの加護

《シャヘル》

#### ▼能力基本値

体力：3                      理知：5  
反射：5                      意思：3  
知覚：5                      幸運：3

### シャードの加護

## シャヘル

対象：

宣言：

効果：“明けの明星”シャヘルの加護を得て、敵対者を減らす。

効果詳細はサプリメント「ブライト・ナイト フォルティシモ」の18ページを、簡易効果はアルシャードガイアRPG上級ルールブックの191ページ、データブック「アインヘリアル」の290ページなどを参照する事。

### ●クラス修正表

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
命中	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4
回避	+0	+0	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4
魔導	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4
抗魔	+0	+0	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4
行動	+0	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+4	+5
耐久	+0	+2	+4	+5	+7	+8	+9	+11	+13	+14
精神	+0	+2	+4	+5	+7	+8	+9	+11	+13	+14
攻撃	+2	+2	+3	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9

### OVL : MN スフィア特技取得

#### ▼初期取得

《渴望するモノ》を取得し、さらに1レベルの特技からひとつを取得できる。

#### ▼レベルアップ

レベルが上昇するたびに、(上昇後の)クラスレベル以下のレベルを持つ特技をひとつ取得することができる。

### ●特技

#### かつぼう 渴望するモノ

レベル：1                      種別：自  
タイミング：常時  
判定値：自動成功      難易度：なし  
対象：自身                      射程：なし  
代償：なし  
効果：あなたは、本来存在し得ない歪んだ力を得た。  
能力値からひとつ、耐久力、精神力、攻撃以外の戦闘値からふたつを選択する。選択した戦闘値を+2する。あなたは任意にブレイクする事が出来ない。

#### じかく                      いのう 自覚なき異能

レベル：1                      種別：－  
タイミング：マイナーアクション  
判定値：自動成功      難易度：なし  
対象：自身                      射程：なし  
代償：5MP  
効果：感情のままに、得た力を振るう。それは絶大な破壊力を、敵と、そしてあなた自身に等しく与える。  
取得時に能力値をひとつ選択する。そのメインプロセスの間、あなたの行う攻撃のダメージまたは特技の効果に+【選択した能力値】する。使用したメインプロセスの終了時、あなたはHPを1D6点失う。

#### はつげん 発現

レベル：1                      種別：本文  
タイミング：本文  
判定値：本文                      難易度：本文  
対象：本文                      射程：本文  
代償：本文  
効果：他のクラスの特技のうち、レベルが1の特技をひとつ選択する。《発現》は選択した特技と同じものになる。特技ごとに別の特技として取得可能。ただし、取得のたびに《渴望するもの》で選択した戦闘値をそれぞれ-1。クラスレベルはOVL：ミッドナイトスフィアのもの参照すること。《発現》は他のあらゆる特技の効果で選択する事が出来ない。

## とみらい 閉ざしたる未来

レベル：2 種別：－  
タイミング：セットアッププロセス  
判定値：自動成功 難易度：なし  
対象：自身 射程：なし  
代償：4 HP  
効果：己の未来を否定する事で、来たる災厄と希望を全て消し去る。  
任意のバッドステータスをふたつ選択する。このラウンドの間、あなたは選択したバッドステータスを受けない。この特技を使用したラウンドの間あらゆる判定のクリティカル値を＋1する。この効果によってクリティカル値が12を越える事は無い。

## ぼうきやくかこ 忘却せし過去

レベル：3 種別：－  
タイミング：オートアクション  
判定値：自動成功 難易度：なし  
対象：自身 射程：なし  
代償：5 MP  
効果：己の過去や記憶と共に、受けた傷を消し去る。  
あなたが特技による不利な効果を受けた時に使用する。その特技の効果を打ち消す。この効果は[クラスレベル×2]レベル以下の特技に対して有効。この特技は1ラウンドに1回まで使用でき、使用した場合、そのラウンドの間あらゆる判定の達成値に－2の修正を受ける。

## ふししやつるぎ 不死者の剣

レベル：4 種別：－  
タイミング：オートアクション  
判定値：自動成功 難易度：なし  
対象：自身 射程：なし  
代償：4 MP  
効果：肉体と精神に負った傷を破壊の力に変えて敵を打ち砕く特技。  
攻撃による命中判定の直前に使用する。そのメインプロセス中に与えるダメージを+[あなたの【精神力】－現在のMP]する。この特技を使用する事で、あなたは【HP】を2D6点失う。この特技はブレイクしている間、1シーンに1回まで使用できる。

## もうじやざんげ 亡者の懺悔

レベル：5 種別：－  
タイミング：メジャーアクション  
判定値：【幸運】 難易度：∞  
対象：単体 射程：視界  
代償：なし  
効果：死を想い、そして願う。純粋な願いは、時に己の身を代償に奇跡を起こす。  
同意した対象、または種別：モブのエネミーのみを対象に出来る。対象を死亡させる、または死亡を回復する。この特技を使用したメインプロセスの終了時、あなたの【HP】は0になる。この特技は1シナリオに1回まで使用できる。

## とくせいしんしよく 特性侵食

レベル：6 種別：－  
タイミング：オートアクション  
判定値：自動成功 難易度：なし  
対象：単体 射程：10m  
代償：4 MP  
効果：周囲の存在からマナを奪い、力を減少させる特技。  
あなたが特技の対象になった時に使用する。その特技は自動命中となり、効果を－2D6（最低1）する。この特技は1ラウンドに1回まで使用でき、ダイスで効果を求めない特技には使用できない。

## かつぼう 渴望するモノII

レベル：7 種別：－  
タイミング：常時  
判定値：自動成功 難易度：なし  
対象：自身 射程：なし  
代償：なし  
効果：あなたは更に強い力を手に入れた。  
あなたの持つ渴望するモノの効果を以下のように変更する。  
能力値からひとつ、耐久力、精神力、攻撃以外の戦闘値からふたつを選択する。選択した能力値を＋6、戦闘値を＋2する。あなたは任意にブレイクする事が出来ず、ブレイクした際のHPが[【体力基本値】－5（最低1）]となる。

## じかくいのう 自覚なき異能II

レベル：8 種別：－  
タイミング：マイナーアクション  
判定値：自動成功 難易度：なし  
対象：自身 射程：なし  
代償：10 HP  
効果：更に強く、更にいびつになった力をこの世のすべてに叩きつける。  
取得時に能力値をひとつ選択する。そのメインプロセスの間、あなたの行う攻撃のダメージまたは特技の効果に+【選択した能力値×3】する。この特技は1シーンに一回まで使用でき、使用したメインプロセスの終了時、あなたはHPを3D6点失う。

## ふそうおうのぞ 不相応の望み

レベル：9 種別：－  
タイミング：オートアクション  
判定値：自動成功 難易度：なし  
対象：自身 射程：至近  
代償：なし  
効果：あらゆる物を犠牲にして、残る力を振り絞る特技。  
いつでも使用を宣言できる。あなたが取得している“1シーンに1回まで使用できる”または“1ラウンドに1回まで使用できる”と書かれた特技の使用回数を1回分回復する。この特技は、あなたの持つ加護を一つ使用済みしなければ使用できない。

## はつげん 発現II

レベル：10 種別：本文  
タイミング：本文  
判定値：本文 難易度：本文  
対象：本文 射程：本文  
代償：本文  
効果：他のクラスの特技のうち、タイミング：常時以外のレベルが21以下の特技をひとつ選択する。《発現II》は選択した特技と同じものになる。この特技によって取得した特技を使用する際、あなたはHPを[クエスターレベル×2]点失う。クラスレベルは0として効果を算出すること。《発現II》は他のあらゆる特技の効果で選択する事が出来ない。

# 追加データについて

ここでは本クラスデータの導入方法及び想定している運用について解説する。

## ■データの扱いについて

本データの扱いについて解説する。  
■データの使用について  
本データはオーヴァーランダー・オルタナティブに属するデータとして作成されている。そのため、本データを使用する際はアルシャードガイアRPGサプリメント「グレードディメンション」またはクロスオーバーサプリメント「ラグナロク」を参照すること。

本誌掲載のデータを使用する際は、必ずゲームマスター及び卓内の許可を貰うこと。なお、製作者は本データを使用したことによるあらゆる不具合に対して責任を負わないものとする。あらかじめご了承ください。

## ■著作権について

本データは有限会社ファー・イースト・アミュージメント・リサーチ及び井上純式氏、菊池たけし氏の製作物である「アルシャードガイア」の二次創作物となり、著作権を含めたあらゆる権利は原作者様に帰属する。

原作者様への本データ内容に関する問い合わせは強く遠慮願う。

本データは有限会社ファー・イースト・アミュージメント・リサーチが制定された二次創作物ガイドラインに基づいて作成されている。内容詳細は以下のURLを参照願いたい。

F・E・A・R 二次創作物ガイドライン

[<http://www.fear.co.jp/>] (Top ⇒各種お問い合わせ／よくある質問について⇒■同人誌等、二次著作物についての注意とお知らせ■)

## ■その他特記事項

本データは開発途中であり、その記載事項は予告なく変更する場合がある。複数のバージョンが存在する場合、最も新しいバージョンのデータを使用すること。

(第一版 2013年10月2日)  
忘却せし過去、発現II、レーヴァテインの効果変更。

(第二版 2013年10月12日)

発現IIについて。

タイミング:常時の特技を取得した場合【耐久力】をクエスターレベル点だけ下げること。まあその、効果枠に入りきらなかっただけです。

タイミング:常時の特技を取得不可能に、クラスレベルの参照を無くしました。

製作者: 123 (shonelde)

ブログ: [へびログ](http://hebirog.blog.shinobi.jp/)

URL: <http://hebirog.blog.shinobi.jp/>

サクセション専用加護

## レーヴァテイン

対象：自身

宣言：ダメージロール

効果：選ばれし者のみが手にする事を許される、巨人スルトが振るった武器。一般的には剣であるとされている。

この加護を取得した際、物理攻撃または魔法攻撃を選択する。この加護は選択した攻撃にのみ使用できる。

ダメージロールを行った直後に使用を宣言する。そのダメージロールに+3D6し、さらにダメージロールで振ったダメージダイスの目を全て6に変更する。

サクセション専用加護

## スレイプニル

対象：自身

宣言：イニシアチブプロセス

効果：主神オーディンの騎乗する八本脚の馬。“滑空するもの”の意味を持つ。

あなたはただちにメインプロセスを行う。

そのメインプロセス終了時、あなたは[あなたのクエスターレベル]点HPを失う事を選択してもよい。その場合、あなたはさらにもう1回だけ追加でメインプロセスを行うことが出来る。この効果によってHPが0以下になった場合、あなたは追加のメインプロセスを行うことはできず、行動済みとなる。追加のメインプロセスを行うための代償は、加護を含めたあらゆる効果によって軽減することができない。

サクセション専用加護

## ドラウプニル

対象：場面（選択）

宣言：いつでも

効果：主神オーディンの持つ黄金の指環。“滴るもの”の意味を持ち、9夜ごとに同じ重さの腕輪を8個滴り出すとされる。

プリブレイド、ブラギ、フレイ、ツクヨミ、ガイア、ロキ以外の加護を3つ選択する。対象は選択した加護のうちひとつの使用回数を回復する。

この効果で、ハンドアウトテンプレートの加護、または専用加護に分類される加護の使用回数を回復することは出来ない。

サクセション専用加護

## メギンギョルズ

対象：自身

宣言：イニシアチブプロセス

効果：雷神トールが身に付けていた力帯。所有者の力を増幅させる。

そのシーンの間、対象の神属性を含むすべての防御修正に+10し、特技による代償をなしに変更する。更に、あなたは外見を任意の姿に変更してもよい(この外見変更は、データの外的意味を持たない)。

サクセション専用加護

## ダーインスレイヴ

対象：自身

宣言：セットアッププロセス

効果：ダーインという名のドヴェルグが遺した魔剣。一度鞘から抜いてしまうと、生き血を浴びて完全に吸うまで鞘に納まらないといわれる。

そのシーンの間、あなたが行う攻撃のダメージロールに+2D6し、ダメージ属性を<神>に変更する。ただしあなたの防禦修正は0になり、さらに受けるダメージを+5D6する。

サクセション専用加護

## グレイプニル

対象：場面（選択）

宣言：メジャーアクション

効果：フェンリルを捕縛するためにドヴェルグが作った足枷。“貪り食うもの”の意味を持つ。

あなたと選択した対象はメジャーアクションまたはリアクションのどちらかを選択する。そのラウンドの間、あなたと選択した対象は自身が選択したアクションの判定でクリティカルしなかった場合は自動失敗に、クリティカルした場合でもクリティカルとはならず、そのまま達成値を算出する。ただし、加護の効果によるクリティカルはグレイプニルの効果より優先する(通常通りクリティカルが発生する)ものとする。

何となく、トリヴィのアドバンスドVIPコンストラクションを読みながら作ったオリジナル加護共。スィンのように「レベルが上がれば上がるほど効果が脅威になっていく」類のデータにした、つもり。

モチーフは北欧神話に出てくる道具や武器その他。解説は wikipedia のものを参考にしながら文章を作成した。

こちらのデータは、サクセションの際にGMが手渡す事を想定して作成している。ぶっちゃけまともな効果なんて一つもないので、間違ってもワードによる加護選択で許可を出さないようにする事。

更に、基本的にガイア以外の加護によって使用回数を復活したりコピー出来たりしない方が望ましい。