

---

# **The Lunatic ver.7**

---

クラスデータブック

---

---

# 目次

---

|              |                    |           |
|--------------|--------------------|-----------|
| <b>第 1 章</b> | <b>基本クラス</b> ..... | <b>1</b>  |
| 第 1 節        | データの書式 .....       | 1         |
| 第 2 節        | 武人 .....           | 3         |
| 第 3 節        | 武芸者 .....          | 4         |
| 第 4 節        | 野伏 .....           | 5         |
| 第 5 節        | 無頼 .....           | 6         |
| 第 6 節        | 魔術師 .....          | 7         |
| 第 7 節        | 魔道士 .....          | 8         |
| 第 8 節        | 魔法戦士 .....         | 9         |
| 第 9 節        | 魔法盗賊 .....         | 10        |
| <b>第 2 章</b> | <b>専門クラス</b> ..... | <b>11</b> |
| 第 1 節        | データの書式 .....       | 11        |
| 第 2 節        | 勇士 .....           | 13        |
| 第 3 節        | 戦士 .....           | 14        |
| 第 4 節        | 遊撃手 .....          | 15        |
| 第 5 節        | 剣客 .....           | 16        |
| 第 6 節        | 二刀流 .....          | 17        |
| 第 7 節        | 槍術使い .....         | 18        |
| 第 8 節        | 拳法使い .....         | 19        |
| 第 9 節        | 隠密 .....           | 20        |
| 第 10 節       | 暗殺者 .....          | 21        |
| 第 11 節       | 遺跡荒し .....         | 22        |
| 第 12 節       | 盗賊 .....           | 23        |
| 第 13 節       | 力術師 .....          | 24        |
| 第 14 節       | 賦術師 .....          | 25        |
| 第 15 節       | 心術師 .....          | 26        |
| 第 16 節       | 練術師 .....          | 27        |
| 第 17 節       | 練導師 .....          | 28        |
| 第 18 節       | 顕現の精霊使い .....      | 29        |
| 第 19 節       | 癒しの精霊使い .....      | 30        |
| 第 20 節       | 法術師 .....          | 31        |
| 第 21 節       | 祓魔師 .....          | 32        |
| 第 22 節       | 武練士 .....          | 33        |
| 第 23 節       | 精霊の守護者 .....       | 34        |
| 第 24 節       | 退魔士 .....          | 35        |
| 第 25 節       | 怪盗 .....           | 36        |
| 第 26 節       | 吟遊詩人 .....         | 37        |
| <b>第 3 章</b> | <b>余技</b> .....    | <b>38</b> |
| 第 1 節        | 余技のパラメータ .....     | 38        |
| 第 2 節        | 医者・薬師 .....        | 39        |
| 第 1 項        | 基本データ .....        | 39        |

---

---

|      |       |    |
|------|-------|----|
| 第2項  | 追加技能  | 39 |
| 第3項  | 追加特技  | 39 |
| 第3節  | 狩人    | 41 |
| 第1項  | 基本データ | 41 |
| 第4節  | 気功師   | 42 |
| 第1項  | 基本データ | 42 |
| 第2項  | 追加特技  | 42 |
| 第5節  | 騎兵    | 44 |
| 第1項  | 基本データ | 44 |
| 第2項  | 追加特技  | 44 |
| 第6節  | 芸人    | 46 |
| 第1項  | 基本データ | 46 |
| 第2項  | 追加技能  | 46 |
| 第7節  | 聖職者   | 47 |
| 第1項  | 基本データ | 47 |
| 第2項  | クラス特技 | 47 |
| 第8節  | 戦闘指揮官 | 49 |
| 第1項  | 基本データ | 49 |
| 第2項  | 追加特技  | 49 |
| 第9節  | 魔狩人   | 51 |
| 第1項  | 基本データ | 51 |
| 第2項  | 追加特技  | 51 |
| 第10節 | 船乗り   | 53 |
| 第1項  | 基本データ | 53 |
| 第2項  | 追加技能  | 53 |
| 第3項  | 追加特技  | 53 |

---

# 第1章 基本クラス

---

基本クラスによってキャラクター作成時の初期技能修正、使用可能な装備、取得可能な特技の半分程度が決まります。基本クラスはキャラクターのタイプ（戦闘向き、魔法使い、探索重視、など）がどのようなものであるかを決定します。

## 第1節 データの書式

基本クラスは次の項目で説明します。

### 名称

基本クラスの名称です。クラス名の下の記事でクラスの特徴や概要を説明します。

### 特性

特性には「必須能力」、「技能」、「パラメータ」の3項目があります。

#### 【必須能力】

その基本クラスを選ぶために必要な能力値とその最低値です。必須能力を満たしていないキャラクターは全く活躍できない可能性が非常に高くなるので、PCの場合は必ずこれを満たさなければなりません。NPCの場合はあえて無能なキャラクターを準備することもあり得るのでこの項目は無視しても構いません。

#### 【技能】

キャラクター作成時の各技能の基準値修正として使用します。一部のクラスでは複数の技能に数値を割り振る必要があります。クラスごとの指示に従ってどの技能に何点かを決定してください。

(例)

戦士の場合〈主近接〉、〈投射〉、〈防御〉、〈逃走〉に7点（最大3、最小1）を割り振る必要があります。例えば〈主近接：+3〉、〈投射：+1〉、〈防御：+2〉、〈逃走：+1〉とか〈主近接：+2〉、〈投射：+2〉、〈防御：+2〉、〈逃走：+1〉のように割り振ってください。

## [パラメータ]

次のような表でキャラクターの各パラメータの成長上限と成長させるために必要な経験値を示します。

| パラメータ | +1     | +2 | +3 | +4     | +5      |
|-------|--------|----|----|--------|---------|
| 耐久度   | 4      | 5  | 6  | 7 (*1) | -       |
| 余力    | 6      | 7  | 8  | 9      | 10 (*1) |
| 移動力   | 8 (*1) | -  | -  | -      | -       |
| 魔那    | 8 (*1) |    |    |        |         |

(\*1)から2つを選択

[耐久度]、[余力]、[魔那] はキャラクター作成時（初期成長前）の値からどこまで成長できるかを表します。例えば上の例でキャラクター作成時に [耐久度：12] なら [耐久度：16] まで成長させることができます。

[移動力] は主行動移動時にそのままの値、補助行動の移動時には 1/2（端数切り捨て）を加算します。例えば [移動力：+1] の場合、主行動移動時は移動力（2D6+1）、補助行動移動時は移動力（D6）になります。特技などの効果で移動する場合には加算されません。

## 特技

選択した基本クラスで取得可能な特技です。特技はカテゴリごとに「名称：経験値（取得可能レベル）」の書式で取得に必要な条件を示します。

「名称」は特技の名称です。

「経験値」はその特技を取得するために必要な経験値です。複数記述されている場合、同じ特技を複数回取得できることを意味します。複数回取得可能な場合、経験値は左側の値から順に支払わなければなりません。また、基本クラスと専門クラスで同じ特技を取得可能な場合、基本クラス側から優先して取得しなければなりません。

「取得可能レベル」はその特技を取得するためにキャラクターが達していなければならないレベルを示します。制限がない場合は省略します。

(例)

例えば基本クラスで「追加打撃：5、6 (Lv3)」、専門クラスで「追加打撃：7」を取得可能とします。この場合、専門クラスでの取得は基本クラスの後になるので次のような順で取得することになります。

- 1 回目の追加打撃は経験値 5 点で取得でき、レベルの制限はありません。
- 2 回目の追加打撃はレベル 3 以上のキャラクターは経験値 6 点で取得できます。
- 3 回目の追加打撃は経験値 7 で取得できます。

## 第2節 武人

武人はあらゆる状況での戦闘技術を身につけた戦闘のプロフェッショナルです。武人は近距離、遠距離を問わず様々な武器を使いこなすことができ、防御能力にも優れた能力を発揮します。加えて自分の仲間を守るために有用な特技を身につけることができるため敵との戦いでは中心的な役割を果たすことになるでしょう。

### [特性]

|      |                       |
|------|-----------------------|
| 必須能力 | 〔武勇〕 11 以上、〔反応〕 10 以上 |
|------|-----------------------|

| 技能   | 基準 | 技能  | 基準 | 技能   | 基準 | 技能   | 基準 |
|------|----|-----|----|------|----|------|----|
| 主近接  | +2 | 逃走  | +1 | 洞察   | +0 | 呪文投射 | +0 |
| 副近接  | +1 | 運動  | +1 | トリック | +0 | 対応呪文 | +0 |
| 投射   | +2 | 隠密  | +1 | 野外活動 | +1 | 儀式魔法 | +0 |
| 防御   | +2 | 仕掛  | +0 | 話術   | +0 |      |    |
| 呪文抵抗 | +1 | 事情通 | +0 |      |    |      |    |

| パラメータ | +1 | +2 | +3 | +4 | +5 |
|-------|----|----|----|----|----|
| 耐久度   | 4  | 5  | 6  | 7  | 8* |
| 余力    | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 |
| 移動力   | 8* | -  | -  | -  | -  |

\*から 1 つを選択

### [特技]

〈戦闘特技〉

戦駆け：3                      戦意鼓舞：6 (Lv4)    底力：8 (Lv5)                      体入替：5 (Lv2)  
 打撃そらし：5                  立て直し：5 (Lv3)    直感回避：5 (Lv3)                  難攻不落：7 (Lv4)  
 武威：5 (2Lv)                  武芸百般：5                      不動：4                                  防護：4、5 (Lv2)

〈武技〉

強打：5                              繰り返し：5 (Lv2)    攻撃回数 [近接]：4、2                  高速準備：3  
 打撃強化：4                          防御術：4 (Lv2)

## 第3節 武芸者

武芸者は特定の武器を使用した戦闘技術に特化したクラスで、得意とする武器を用いた近接戦闘能力は非常に強力です。武人と比較した場合、単独の敵を撃破する能力に特化したクラスと言えます。代わりに味方を守る能力に欠け、防御力がやや薄いため後衛の味方を守りながら戦うのはそれほど得意ではありません。

### [特性]

|      |                       |
|------|-----------------------|
| 必須能力 | [武勇] 11 以上、[反応] 10 以上 |
|------|-----------------------|

| 技能   | 基準 | 技能  | 基準 | 技能   | 基準 | 技能   | 基準 |
|------|----|-----|----|------|----|------|----|
| 主近接  | +3 | 逃走  | +2 | 洞察   | +0 | 呪文投射 | +0 |
| 副近接  | +0 | 運動  | +2 | トリック | +0 | 対応呪文 | +0 |
| 投射   | +0 | 隠密  | +1 | 野外活動 | +1 | 儀式魔法 | +0 |
| 防御   | +2 | 仕掛  | +0 | 話術   | +0 |      |    |
| 呪文抵抗 | +1 | 事情通 | +0 |      |    |      |    |

| パラメータ | +1 | +2  | +3 | +4 | +5 |
|-------|----|-----|----|----|----|
| 耐久度   | 4  | 5   | 6  | 7* | 8* |
| 余力    | 6  | 7   | 8  | 9  | 10 |
| 移動力   | 8* | 9*- | -  | -  | -  |

\*から 2 つを選択

### [特技]

〈戦闘特技〉

戦駆け：3      懸待表裏：2、2、2、3、3      金剛：7 (Lv4)      残心：5  
 体入替：5 (Lv2)    立て直し：5 (Lv3)    直感回避：5 (Lv3)      防護：4、6

〈武技〉

いなし：5 (Lv2)    強打：4      繰り返し：5 (Lv2)    攻撃回数 [近接]：3、2  
 高速準備：3      獅子奮迅：8 (Lv5)    打撃強化：3      必殺：6 (Lv4)  
 防御術：4 (Lv2)

## 第4節 野伏

野伏は斥候や忍び、猟兵といった特殊技術を持った戦闘員といったイメージのクラスです。野伏は戦士に近い戦闘能力と無頼に次ぐ探索能力を持っています。また、射撃戦能力においては全クラス中で最高の能力を持ちます。そのため、パーティの戦力としては前衛としても後衛としても働く事ができ、探索も行える万能クラスと言えます。

### [特性]

|      |                                  |
|------|----------------------------------|
| 必須能力 | 〔武勇〕 10 以上、〔反応〕 10 以上、〔技術〕 10 以上 |
|------|----------------------------------|

| 技能   | 基準  | 技能  | 基準 | 技能   | 基準 | 技能   | 基準 |
|------|-----|-----|----|------|----|------|----|
| 主近接  | (A) | 逃走  | +2 | 洞察   | +0 | 呪文投射 | +0 |
| 副近接  | +0  | 運動  | +2 | トリック | +1 | 対応呪文 | +0 |
| 投射   | +2  | 隠密  | +2 | 野外活動 | +2 | 儀式魔法 | +0 |
| 防御   | (A) | 仕掛  | +2 | 話術   | +0 |      |    |
| 呪文抵抗 | +1  | 事情通 | +1 |      |    |      |    |

※ (A)に 2、1 を割り当ててください。

| パラメータ | +1 | +2 | +3 | +4 | +5  |
|-------|----|----|----|----|-----|
| 耐久度   | 4  | 5  | 6  | 7  | -   |
| 余力    | 6  | 7  | 8  | 9  | 10* |
| 移動力   | 7  | 8* | -  | -  | -   |

(\*1) から 1 つを選択

### [特技]

〈戦闘特技〉

戦駆け：3            一撃離脱：4            空蟬：7 (Lv5)            隠密投射：6  
 軽業回避：5 (Lv2)            危機脱出：5 (Lv3)    猿飛：5    体入替：5  
 蝶の舞：6            防護：5

〈武技〉

いなし：5 (Lv2)    交差攻撃：6 (Lv3)    高速準備：3            攻撃回数 [近接]：4、3  
 狙撃：4            防御術：4 (Lv2)

〈専門特技〉

行動補助：3            集団隠密：5            忍び寄り：5            投げ縄：3            縄抜け：3  
 業師の余裕：5 (Lv3)



## 第5節 無頼

無頼もしくはローグ等とも呼ばれ、一般的に山師的な仕事で生計を立てていると思われるクラスです。彼らは様々な場所で活動できる技能を持ち、世間にも通じているため探索、調査関連では最も有能なクラスになります。戦闘に関して打撃力は低いですが回避能力と機動力が高いので意外と対応できます。

### [特性]

|      |                       |
|------|-----------------------|
| 必須能力 | [反応] 10 以上、[技術] 10 以上 |
|------|-----------------------|

| 技能   | 基準  | 技能  | 基準 | 技能   | 基準 | 技能   | 基準 |
|------|-----|-----|----|------|----|------|----|
| 主近接  | (A) | 逃走  | +2 | 洞察   | +0 | 呪文投射 | +0 |
| 副近接  | +0  | 運動  | +2 | トリック | +2 | 対応呪文 | +0 |
| 投射   | (A) | 隠密  | +3 | 野外活動 | +1 | 儀式魔法 | +0 |
| 防御   | (A) | 仕掛  | +3 | 話術   | +2 |      |    |
| 呪文抵抗 | +1  | 事情通 | +1 |      |    |      |    |

※ (A)に 2、1、1 を割り当ててください。

| パラメータ | +1 | +2 | +3 | +4  | +5  |
|-------|----|----|----|-----|-----|
| 耐久度   | 4  | 5  | 6  | 7*  | -   |
| 余力    | 6  | 7  | 8  | 9   | 10* |
| 移動力   | 7  | 8  | 9* | 10* | -   |

\*から 2 つを選択

### [特技]

〈戦闘特技〉

戦駆け：3      一撃離脱：4      空蟬：7 (Lv5)      隠密投射：6  
 軽業回避：5 (Lv2)      危機脱出：5 (Lv3)      猿飛：5      体入替：5  
 蝶の舞：6      挑発：6 (Lv3)

〈武技〉

いなし：5 (Lv2)      攻撃回数 [近接]：4      交差攻撃：6 (Lv3)      高速準備：3

〈専門特技〉

危険感知：5      行動補助：3      集団隠密：5      集団逃走：4  
 忍び寄り：5      装備調達：4      投げ縄：3      縄抜け：3  
 業師の余裕：5 (Lv3)      畏感知：5

## 第6節 魔術師

魔術師は呪文の専門家になるための基本クラスです。基本クラスでは呪文を取得しませんが、専門クラスで呪文能力を重視したクラスと組み合わせることでその呪文能力を最大限生かすことができるようになります。というよりも呪文を使うことのみで特化したクラスなので呪文の専門家以外の専門クラスとの組み合わせは推奨できません。

### [特性]

|      |            |
|------|------------|
| 必須能力 | [魔術] 11 以上 |
|------|------------|

| 技能   | 基準 | 技能  | 基準 | 技能   | 基準 | 技能   | 基準  |
|------|----|-----|----|------|----|------|-----|
| 主近接  | +0 | 逃走  | +0 | 洞察   | +2 | 呪文投射 | (A) |
| 副近接  | +0 | 運動  | +0 | トリック | +0 | 対応呪文 | (A) |
| 投射   | +0 | 隠密  | +0 | 野外活動 | +0 | 儀式魔法 | +1  |
| 防御   | +1 | 仕掛  | +1 | 話術   | +1 |      |     |
| 呪文抵抗 | +1 | 事情通 | +2 |      |    |      |     |

※ (A)の技能に合計4点（最大3、最小1）を割り振ってください。

| パラメータ | +1 | +2 | +3  | +4 | +5  |
|-------|----|----|-----|----|-----|
| 耐久度   | 4  | 5  | 6   | -  | -   |
| 余力    | 6  | 7  | 8   | 9  | 10* |
| 魔那    | 8  | 9  | 10* | -  | -   |

\*から1つを選択

### [特技]

〈戦闘特技〉

状況把握：6 (Lv3)

〈専門特技〉

呪文抵抗補助：6 (Lv3)      退避成功：5

〈呪文操作〉

威力増強：5      儀式 [秘術、魔工、自然、神聖、神秘]：各6      緊急魔力導出：6

高速魔力導出：5 (Lv2)、7 (Lv4)      呪文速射：4      呪文動作：3

焦点具 [効果毎]：5、6      精密呪文投射：4      魔晶石接合：6      魔力回収：5

魔力搾出：5

## 第7節 魔道士

魔術師がどちらかというと研究者のように魔法を研究して新しい呪文を発見したり呪文の法則を見出したりすることに注力するのに対し、魔道士は呪文を実践的に使うことに主眼を置いています。そのため魔術師に比べると武器戦闘能力や野外での活動能力にある程度能力を割り振っています。とは言え、本質的には術者なので呪文を重視する専門クラスと組み合わせるべきです。

### [特性]

|      |            |
|------|------------|
| 必須能力 | 〔魔術〕 11 以上 |
|------|------------|

| 技能   | 基準  | 技能  | 基準 | 技能   | 基準 | 技能   | 基準  |
|------|-----|-----|----|------|----|------|-----|
| 主近接  | (A) | 逃走  | +0 | 洞察   | +1 | 呪文投射 | (B) |
| 副近接  | +0  | 運動  | +0 | トリック | +0 | 対応呪文 | (B) |
| 投射   | (A) | 隠密  | +0 | 野外活動 | +1 | 儀式魔法 | +0  |
| 防御   | (A) | 仕掛  | +1 | 話術   | +1 |      |     |
| 呪文抵抗 | +1  | 事情通 | +2 |      |    |      |     |

※ A に合計 3 点（最大 2、最小 0）を割り振ってください。

※ B に合計 3 点（最大 2、最小 0）を割り振ってください。

| パラメータ | +1 | +2 | +3 | +4 | +5  |
|-------|----|----|----|----|-----|
| 耐久度   | 4  | 5  | 6  | 7* | -   |
| 余力    | 6  | 7  | 8  | 9  | 10* |
| 魔那    | 8* | 9* | -  | -  | -   |

\*から 1 つを選択

### [特技]

〈戦闘特技〉

戦駆け：3                      状況把握：6 (Lv3)                      立て直し：6 (Lv4)    防護：5

〈武技〉

攻撃回数 [近接]：4                      高速準備：3                      防御術：4 (Lv2)

〈専門特技〉

呪文抵抗補助：6 (Lv3)                      退避成功：5

〈呪文操作〉

威力増強：5                      儀式 [魔工、神秘]：各 6                      緊急魔力導出：6

高速魔力導出：5 (Lv2)                      呪文攻撃連係：4                      呪文動作：3                      焦点具 [効果毎]：5

精密呪文投射：4                      魔晶石接合：6                      魔力搾出：5

## 第8節 魔法戦士

魔法戦士は武器と呪文の両方を使いこなすことを主眼としたクラスです。魔法戦士の武器戦闘能力は明らかに戦士等と肩を並べて前線で戦えるレベルにあり、呪文もかなり使いこなすことができます。戦闘関連の特技は基本的な能力の強化が主ですが、特殊な行動は呪文によって実現することができます。

### [特性]

|      |                       |
|------|-----------------------|
| 必須能力 | 〔武勇〕 10 以上、〔魔術〕 10 以上 |
|------|-----------------------|

| 技能   | 基準 | 技能  | 基準 | 技能   | 基準 | 技能   | 基準  |
|------|----|-----|----|------|----|------|-----|
| 主近接  | +2 | 逃走  | +0 | 洞察   | +1 | 呪文投射 | (A) |
| 副近接  | +0 | 運動  | +1 | トリック | +0 | 対応呪文 | (A) |
| 投射   | +1 | 隠密  | +1 | 野外活動 | +0 | 儀式魔法 | +0  |
| 防御   | +2 | 仕掛  | +0 | 話術   | +0 |      |     |
| 呪文抵抗 | +1 | 事情通 | +1 |      |    |      |     |

※ A に合計 2 点（最大 2、最小 0）を割り振ってください。

| パラメータ | +1 | +2 | +3 | +4 | +5  |
|-------|----|----|----|----|-----|
| 耐久度   | 4  | 5  | 6  | 7  | -   |
| 余力    | 6  | 7  | 8  | 9  | 10* |
| 魔那    | 8* | -  | -  | -  | -   |

\*から 1 つを選択

### [特技]

〈戦闘特技〉

戦駆け：3      体入替：5 (Lv2)      立て直し：6 (Lv4)      直感回避：5 (Lv3)  
奮闘：6 (Lv3)      防護：4

〈武技〉

強打：5      繰り返し：5 (Lv2)      攻撃回数 [近接]：4、2      高速準備：3  
打撃強化：4      防御術：4 (Lv2)

〈呪文操作〉

緊急魔力導出：6      呪文攻撃連係：4      呪文動作：3      焦点具 [効果毎]：5  
焦点具化武器：5      精密呪文投射：4      魔力榨出：5

## 第9節 魔法盗賊

魔法盗賊は呪文操作関連の技術を身につけた無頼か野伏といったクラスです。魔法盗賊は基本的に探索系のクラスですが呪文がある程度戦闘能力を担保してくれますし、呪文を応用することで普通はできないような行動をとることが可能になります。

### [特性]

|      |                       |
|------|-----------------------|
| 必須能力 | [技術] 10 以上、[魔術] 10 以上 |
|------|-----------------------|

| 技能   | 基準  | 技能  | 基準 | 技能   | 基準 | 技能   | 基準  |
|------|-----|-----|----|------|----|------|-----|
| 主近接  | (A) | 逃走  | +2 | 洞察   | +0 | 呪文投射 | (B) |
| 副近接  | +0  | 運動  | +2 | トリック | +2 | 対応呪文 | (B) |
| 投射   | (A) | 隠密  | +2 | 野外活動 | +1 | 儀式魔法 | +0  |
| 防御   | (A) | 仕掛  | +2 | 話術   | +1 |      |     |
| 呪文抵抗 | +1  | 事情通 | +1 |      |    |      |     |

※ (A)に 2、1、1 を割り当ててください。

※ (B)に合計 2 点 (最大 2、最小 0) を割り振ってください。

| パラメータ | +1 | +2 | +3 | +4  | +5  |
|-------|----|----|----|-----|-----|
| 耐久度   | 4  | 5  | 6  | -   | -   |
| 余力    | 6  | 7  | 8  | 9   | 10* |
| 移動力   | 7  | 8  | 9* | 10* | -   |
| 魔那    | 8* |    |    |     |     |

\*から 2 つを選択

### [特技]

〈戦闘特技〉

戦駆け：3      隠密投射：6      軽業回避：5 (Lv2)    危機脱出：5 (Lv3)  
猿飛：5      体入替：5

〈武技〉

攻撃回数 [近接]：4      交差攻撃：6 (Lv3)    高速準備：3

〈専門特技〉

忍び寄り：5      縄抜け：3      業師の余裕：5 (Lv3)      罨感知：5

〈呪文操作〉

一時的呪文習得：6 (Lv2)    緊急魔力導出：6      呪文攻撃連係：4      呪文動作：3  
焦点具 [効果毎]：5      焦点具化武器：5      精密呪文投射：4      魔力搾出：5

## 第2章 専門クラス

専門クラスはキャラクターが学んだ技術の専門領域を表すクラスです。言い換えるならキャラクターが学んだ流派や流儀といっても良いでしょう。

### 第1節 データの書式

クラスは次の項目で説明します。

#### 名称

専門クラスの名称です。クラス名の下の記事でクラスの特徴や概要を説明します。

#### 基本クラス

[推奨] は組み合わせとして推奨される基本クラスです。◎の基本クラスが最も適しており、○も十分あり得ます。△はパーティ構成に余裕がある、反対に1人で複数の役割をこなす必要がある場合には有用な組み合わせになり得ます。

[非推奨] はキャラクター作成時の組み合わせとして推奨されない基本クラスです。×の基本クラスを選んだ場合、全く活躍できない可能性が非常に高くなります。?は基本的には推奨できませんが将来的にマルチクラスを考えているなどには許容できます。

[推奨] でも [非推奨] でもない基本クラスとの組み合わせは特技の方向性が散漫になったり、器用貧乏になったりしがちですがあり得ない組み合わせではありません。

#### 特性

##### [使用可能武器]

次のような表で使用可能な武器と基本攻撃回数を示します。

|     | 種別                   | 小型   | 中型 | 大型 |
|-----|----------------------|------|----|----|
| 主近接 | 刀剣                   | 2    | 1  | 0  |
| 副近接 | 槍、斧・鈍器、格闘            | 1    | 1  | -  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機、主近接）、短弓、軽弩 | 2    | 2  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（副近接）、長弓           | 1    | 1  | 1  |
| 盾   |                      | 使用可能 |    | -  |

「主・副近接」の種別に含まれる武器は近接武器、「主・副遠隔」に含まれる武器は遠隔武器として使用できます。「主近接・遠隔」は主武器、「副近接・遠隔」は副武器であることを表します。表に含まれない種別の武器（上例では棒状武器）は使用できないことを表します。

武器攻撃は攻撃の判定時のダイス目が  $D12 > D10$  で攻撃が半成功以上の時に続けて次の攻撃を行う事ができます。表の数字に〈攻撃回数〉を加えた値が連続攻撃の上限回数です。「0」の武器は〈攻撃回数〉を加えて1以上になれば使用できます。「-」になっているものは使用できません。遠隔武器は矢弾の装填にも攻撃回数を消費する必要があります。

「盾」は「使用可能」の大きさの武器を片手で使用している場合、同時に使用することができます。「-」の大きさの武器とは組み合わせることができません。

(例)

上記の例で〈攻撃回数 [刀剣]〉：+1 を取得した場合、連続攻撃回数の上限は小型刀剣3回、中型刀剣2回、大型刀剣1回になります。〈攻撃回数 [斧・鈍器]〉：+1 を取得した場合、小型斧・鈍器と中型斧・鈍器の連続攻撃回数上限は2回になりますが大型斧・鈍器は「-」なので使用できません。

盾を使用する場合、武器は中型武器以下の大きさでなければなりません。大型武器と盾は併用できません。

## 特技

選択した専門クラスで取得可能な特技を示します。

特技のパラメータは基本クラスで取得可能なものと同じです。

## 呪文

選択した専門クラスで取得可能な呪文をレベルごとに表記します。

## 第2節 勇士

勇士は攻守のバランスのとれたオーソドックスなタイプの戦士です。味方の盾となって戦う能力に優れていますが、敵を急襲する能力もかなり高いため状況に応じて敵を撃破する役割も果たせます。近接戦闘を主眼に据えた専門クラスの中では最も平均的な能力を持っていますが、それは逆にあらゆる状況に対応可能ということであり、扱いやすいクラスと言えます。

### [基本クラス]

[推奨：戦士◎、武芸者○]

[非推奨：魔術師×、魔道士×、魔法盗賊×、魔法戦士?]

### [特性]

| 武器  | 種別                 | 格闘・小型 | 中型 | 大型 |
|-----|--------------------|-------|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、槍、斧・鈍器）      | 3     | 2  | 1  |
| 副近接 | 非選択、棒状武器、格闘        | 3     | 2  | 1  |
| 主遠隔 | 投擲（主近接、投石、投石機）、弓、弩 | 1     | 1  | 1  |
| 副遠隔 | 投擲（副遠隔）            | 1     | 1  | -  |
| 盾   |                    | 使用可能  |    |    |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈戦闘特技〉

移動制約：5      急襲攻撃：5 (Lv2)      戦術機動：5      戦線維持：3  
 立て直し：7 (Lv5)      敵引きつけ：5      鉄壁：5      跳びかかり：4 (Lv2)  
 不動：5      防護：8

〈武技〉

気絶打撃：5      強行突破：5 (Lv2)      攻防一体：5 (Lv3)      即死攻撃：5 (Lv3)  
 打撃強化：6      フェイント：4      複数対象攻撃：4      連打：4  
 連撃：6 (Lv2)



## 第3節 戦士

戦士は大型の武器を振り回し、複数の敵と対峙する事を得意としたクラスです。あらゆる武器の扱いに長じており、防御能力にも優れます。また、大型の武器を使用した広い間合いと範囲攻撃の能力を活かし、敵の行動を制限するのが得意です。そのため後衛の味方を守りながら多数の敵を引きつけて戦うのに向いています。

### [基本クラス]

[推奨：戦士◎、武芸者○]

[非推奨：魔術師×、魔道士×、魔法盗賊×、魔法戦士?]

### [特性]

| 武器  | 種別                 | 格闘・小型 | 中型 | 大型 |
|-----|--------------------|-------|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、槍、斧・鈍器、竿状武器） | 3     | 2  | 1  |
| 服近接 | 非選択、格闘             | 3     | 2  | 1  |
| 主遠隔 | 投擲、弓、弩             | 1     | 1  | 1  |
| 副遠隔 | 投擲（副遠隔）            | 1     | 1  | -  |
| 盾   |                    | 使用可能  |    | -  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈戦闘特技〉

移動制約：5      急襲攻撃：5 (Lv2)      戦線維持：3      立て直し：7 (Lv5)  
 敵引きつけ：5      鉄壁：5      不動：5      防護：6、8

〈武技〉

気絶攻撃：5      強行突破：5 (Lv2)      広支配領域：4 (Lv2)      即死攻撃：5 (Lv3)  
 打撃強化：5、7      長尺武器：3      なぎ払い：5 (Lv3)      跳ね飛ばし：4 (Lv2)  
 複数対象攻撃：4      連打：4

## 第4節 遊撃手

遊撃手は機動力に重点を置いたタイプの戦士です。集団を相手にするよりは各個撃破に向いています。戦士や武芸者が基本クラスとして推奨されるクラスの中では機動力に優れ、遠距離攻撃能力が高いのも特徴です。近接戦闘では主戦型や重戦士ほど一撃の重さはありませんが、二刀流を用いた軽快な戦いが得意です。

### [基本クラス]

[推奨：戦士◎、武芸者○、隠密△]

[非推奨：魔術師×、魔道士×、魔法盗賊×、魔法戦士?]

### [特性]

| 武器  | 種別            | 格闘・小型 | 中型 | 大型 |
|-----|---------------|-------|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、槍、斧・鈍器） | 3     | 2  | 1  |
| 副近接 | 非選択、竿状武器、格闘   | 3     | 2  | 1  |
| 主遠隔 | 投擲、弓、弩        | 1     | 1  | 1  |
| 副遠隔 | 投擲（副遠隔）       | 1     | 1  | -  |
| 盾   |               | 使用可能  |    |    |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈戦闘特技〉

移動攪乱：5      韋駄天：5      急襲攻撃：5（Lv2）      戦術機動：5  
 戦線維持：3      立て直し：7（Lv5）      跳びかかり：4（Lv2）      防護：6

〈武技〉

気絶打撃：5      強行突破：5（Lv2）      曲射：4      攻撃回数 [遠隔]：4  
 攻防一体：5（Lv3）      即死攻撃：5（Lv3）      狙撃：4      打撃強化：6  
 打撃強化 [二刀]：5      二刀流：5      フェイント：4      複数対象攻撃：4  
 連撃：6（Lv2）      連打：4

## 第5節 剣客

剣客は刀剣による戦闘の専門家です。一振りの刀剣を用いた戦いに特化しており、速攻能力に優れ、安定してかなりの打撃力を叩き出すことができます。やや防御能力が低いらいがありますが、それも敵を素早く倒してしまえば大した問題ではありません。

### [基本クラス]

[推奨：◎武芸者、○戦士]

[非推奨：魔術師×、魔道士×、魔法盗賊×、魔法戦士？]

### [特性]

|     | 種別              | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|-----------------|----|----|----|
| 主近接 | 刀剣              | 3  | 3  | 2  |
| 副近接 | 槍・斧・鈍器、格闘       | 2  | 2  | 1  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、主近接）      | 1  | -  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（投石機、副近接）、弓、弩 | 1  | 1  | 1  |

### [特技]

〈戦闘特技〉

移動攪乱：5      右転左転：4      戦術機動：5      立て直し：7（Lv5）  
 武威：5（2Lv）      防護：7

〈武技〉

一刀両断：6（Lv3）      気絶打撃：5      強行突破：4（Lv2）      崩し：5  
 剛剣：5（Lv4）      攻防一体：5（Lv3）      即撃：6（Lv3）      即死攻撃：5（Lv3）  
 打撃強化：5、7      達人の一撃：6（Lv3）      なぎ払い：5（Lv3）      フェイント：4  
 複数対象攻撃：4      連撃：5（Lv2）      連打：3

## 第6節 二刀流

左右の手にそれぞれ1つずつの刀剣を持って戦う技術を極めた剣士です。安定したダメージと高度な防御能力を持ちます。一撃のダメージでは剣客に及びませんが、半成功時のダメージを強化しやすいため、近接攻撃でのダメージ効率は全クラス中でトップです。

### [基本クラス]

[推奨：◎武芸者、○戦士]

[非推奨：魔術師×、魔道士×、魔法盗賊×、魔法戦士?]

### [特性]

|     | 種別              | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|-----------------|----|----|----|
| 主近接 | 刀剣              | 3  | 3  | 2  |
| 副近接 | 槍、斧・鈍器、格闘       | 2  | 2  | 1  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、主近接）      | 1  | -  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（投石機、副近接）、弓、弩 | 1  | 1  | 1  |

### [特技]

〈戦闘特技〉

移動攪乱：5      右転左転：4      戦術機動：5      立て直し：7（Lv5）  
 武威：5（2Lv）      防護：7

〈武技〉

気絶打撃：5      強行突破：4（Lv2）      崩し：5      剛剣：5（Lv4）  
 攻防一体：5（Lv3）      双撃：6（Lv4）      即死攻撃：5（Lv3）      打撃強化：5  
 達人の一撃：6（Lv3）      二刀防御：6（Lv3）      二刀流：4      二刀乱舞：6（Lv3）  
 フェイント：4      複数対象攻撃：4      連撃：5（Lv2）      連打：3

## 第7節 槍術使い

槍を使用した戦闘の専門家です。大型の槍を振り回して複数の敵をなぎ払い、強力な打撃で敵を屠ることができます。やや機動力にかける部分がありますが敵の移動を制約する能力は高いため、槍術使いは正面から敵を後退させる豪快な戦い方ができます。

### [基本クラス]

[推奨：◎武芸者、○戦士]

[非推奨：魔術師×、魔道士×、魔法盗賊×、魔法戦士?]

### [特性]

|     | 種別              | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|-----------------|----|----|----|
| 主近接 | 槍               | 3  | 3  | 2  |
| 副近接 | 刀剣、斧・鈍器、竿状武器、格闘 | 2  | 2  | 1  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、主近接）      | 1  | 1  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（投石機、副近接）、弓、弩 | 1  | 1  | 1  |

### [特技]

〈戦闘特技〉

移動攪乱：5      右転左転：4      立て直し：7（Lv5）      武威：5（2Lv）

防護：7

〈武技〉

駆け突き：6（Lv3）      気絶打撃：5      強行突破：4（Lv2）      崩し：5  
 剛槍：5（Lv4）      広支配領域：4（Lv2）      即死攻撃：5（Lv3）      打撃強化：5、7  
 達人の一撃：（6：Lv3）      長尺武器：3      なぎ払い：5（Lv3）      跳ね飛ばし：4（Lv2）  
 フェイント：4      複数対象攻撃：4      連撃：5（Lv2）      連打：3

## 第8節 拳法使い

拳法使いは素手での戦いの専門家です。彼らの鍛え上げた拳は素手で武器を使った打撃に近いダメージをたたき出す事ができます。とは言え一撃のダメージは大型の武器を使用した場合には及びません。しかし拳法使いは連続攻撃能力が高く反撃能力に優れており、〈投げ技〉、〈葛〉といった特殊攻撃でそれをカバーすることができます。

### [基本クラス]

[推奨：◎武芸者、○戦士]

[非推奨：魔術師×、魔道士×、魔法盗賊×、魔法戦士？]

### [特性]

|     | 種別          | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|-------------|----|----|----|
| 主近接 | 格闘          | 4  | -  | -  |
| 副近接 | 刀剣、槍、斧・鈍器   | 3  | 2  | 1  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機）  | 1  | -  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（副近接）、弓、弩 | 1  | 1  | 1  |

### [特技]

〈戦闘特技〉

移動攪乱：5      右転左転：4      戦術機動：5      立て直し：7（Lv5）  
 武威：5（2Lv）      防護：7

〈武技〉

入り身投げ：6（Lv4）      葛：6      気絶打撃：5      強行突破：4（Lv2）  
 崩し：5      剛拳：5（Lv4）      攻防一体：5（Lv3）      即死攻撃：5（Lv3）  
 双撃：6（Lv4）      打撃強化：5      達人の一撃：6（Lv3）      鉄拳：5  
 投げ技：5      フェイント：4      複数対象攻撃：4      連撃：5（Lv2）  
 連打：3

## 第9節 隠密

隠密は主に後方かく乱や隠密作戦を得意とするクラスです。戦闘能力は戦士に次ぐレベルにありますが正面切って戦うよりも機動力を生かして敵を翻弄するような能力に長けています。冒険者のパーティではメインの戦士として働くには防御能力が不足ですが遠隔攻撃能力が高いため二番手の前衛、後衛と柔軟な運用ができます。

### [基本クラス]

[推奨：野伏◎、無頼○、戦士△]

[非推奨：魔術師×、魔道士×、魔法戦士？、魔法盗賊？]

### [特性]

| 武器  | 種別                 | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|--------------------|----|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、槍、斧・鈍器）      | 2  | 1  | 0  |
| 副近接 | 非選択、格闘             | 2  | 1  | -  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機、主近接）、弓、弩 | 1  | 1  | 1  |
| 副遠隔 | 投擲（副近接）            | 1  | 1  | -  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈戦闘特技〉

韋駄天：5                    隠密攻撃：4（Lv2）   危機脱出：6（Lv5）   挟撃：5（Lv3）  
 協調打撃：6（Lv4）                    隙誘い：5（Lv3）   戦術機動：5                    側面攻撃：5（Lv4）  
 跳び下がり：5                    防護：7                    陽動：5

〈武技〉

強行突破：5（Lv2）                    攻撃回数 [遠隔]：4                    小型武器術：4  
 狙撃：4                    打撃強化：6                    二刀流：5                    フェイント：4

〈専門特技〉

足止め：4                    隠し扉発見：4                    警戒睡眠：4                    ブービートラップ：6  
 撒き菱：5

## 第10節 暗殺者

暗殺者は隠密よりも個人戦闘能力に長けたクラスです。ただし、正面切って戦闘を行うのではなく、自分に有利な状況に近づいた上で確実な攻撃を仕掛けるクラスです。戦闘能力に関しては《隠密》や《トリック》を使った相手の不意をつく攻撃に長じています。

### [基本クラス]

[推奨：野伏◎、無頼○]

[非推奨：魔術師×、魔道士×、魔法戦士？、魔法盗賊？]

### [特性]

|     | 種別                  | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|---------------------|----|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、斧・鈍器）         | 2  | 1  | -  |
| 副近接 | 非選択、槍、格闘            | 2  | 1  | -  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機、主近接）、弓、軽弩 | 1  | 1  | 0  |
| 副遠隔 | 投擲（副近接）             | 1  | 1  | -  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈戦闘特技〉

韋駄天：5      隠密攻撃：4 (Lv2)    危機脱出：6 (Lv5)    誘い込み：6 (Lv3)  
 死角移動：4    死角攻撃：5            戦術機動：5            側面攻撃：5 (Lv4)  
 敵中突破：6 (Lv2)      離脱：3 (Lv2)

〈武技〉

片手武器術：5      攻撃回数 [遠隔]：4    小型武器術：4            即死攻撃：5 (Lv3)  
 狙撃：4            フェイント：4            連撃：5 (Lv2)

〈専門特技〉

暗器術：4            警戒睡眠：4            声真似：4                忍び寄り：5  
 変装：6            撒き菱：5                無印象：3



## 第11節 遺跡荒し

トレジャーハンターとも呼ばれ、遺跡の盗掘を生業としている職業です。彼らは遺跡探索で遭遇するであろう様々な状況に対応できる能力を備えています。探索を主眼としたクラスですが盗賊よりは戦闘能力が若干高めなのでパーティの戦闘能力を高めたい場合には有用な選択肢になります。

### [基本クラス]

[推奨：無頼◎、野伏○]

[非推奨：魔術師×、魔道士×、魔法戦士？、魔法盗賊？]

### [特性]

|     | 種別                   | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|----------------------|----|----|----|
| 主   | 選択（刀剣、斧・鈍器）          | 2  | 1  | -  |
| 副   | 非選択、槍、格闘             | 2  | 1  | -  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機、主近接）、短弓、軽弩 | 1  | 1  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（副近接）、長弓           | 1  | 1  | 1  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈戦闘特技〉

韋駄天：5      隠密攻撃：4 (Lv2)      幻惑逃走：4      誘い込み：6 (Lv3)  
 隙誘い：5 (Lv3)      戦術機動：5      敵中突破：6 (Lv2)      跳び下がり：5  
 防護：7      陽動：5

〈武技〉

片手武器術：5      偽打：5      攻撃回数 [遠隔]：4      小型武器術：4      狙撃：4  
 打撃強化：6      フェイント：4

〈専門特技〉

足止め：3      隠し扉発見：4      警戒睡眠：5      気配隠し：4  
 忍び寄り：5      ブービートラップ：6      魔法仕掛解除：4      魔法仕掛発見：4  
 業師の余裕：6 (Lv5)

## 第12節 盗賊

盗賊は様々なところに侵入し活躍できる探索活動のプロフェッショナルです。盗賊は人を欺く技術に関しては他のクラスよりもずっと優れています。この能力は都市を舞台とするシナリオでは非常に役立つでしょう。戦闘能力は高いとは言えませんが、複数の敵を同時に相手にするのでなければ前線にも立てます。

### [基本クラス]

[推奨：無頼◎、野伏○]

[非推奨：魔術師×、魔道士×、魔法盗賊？]

### [特性]

|     | 種別                   | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|----------------------|----|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、斧・鈍器）          | 2  | 1  | -  |
| 副近接 | 非選択、槍、格闘             | 2  | 1  | -  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機、主近接）、短弓、軽弩 | 1  | 1  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（副近接）、長弓           | 1  | 1  | 1  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈戦闘特技〉

韋駄天：5      隠密攻撃：4 (Lv2)      幻惑逃走：4      戦術機動：5

敵中突破：6 (Lv2)      跳び下がり：5      陽動：5

〈武技〉

片手武器術：5      幻惑攻撃：5      偽打：5      曲射：4      攻撃回数 [遠隔]：4

小型武器術：4      フェイント：4

〈専門特技〉

足止め：3      暗器術：4      警戒睡眠：5      声真似：4      忍び寄り：5

スリ：3      読唇術：4      ブービートラップ：6      変装：5

魔法仕掛解除：4      魔法仕掛発見：4      無印象：4      業師の余裕：6 (Lv5)

## 第13節 力術師

力術師は炎や冷気といった物理的な現象を操る呪文を得意とします。広い範囲に影響する破壊力の高い呪文を得意とし、全クラス中で最大の火力を持ちます。幻術や敵の行動を制限するような呪文も取得できるため、戦場をコントロールする力にも優れます。

### [基本クラス]

[推奨：魔術師◎、魔道士○]

[非推奨：武人×、武芸者×、野伏×、無頼×]

### [特性]

|     | 種別             | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|----------------|----|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、斧・鈍器）    | 2  | 1  | -  |
| 副近接 | 非選択、槍、格闘       | 1  | -  |    |
| 主遠隔 | 投擲（投石、主近接）     | 1  | -  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（投石機、副近接）、軽弩 | 1  | 1  | -  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈呪文型特技〉

任意の特技を3種類：各3

〈魔工特技〉

使い魔：6

### [呪文：魔導]

| Lv | 呪文                                     |
|----|--|
| 1  | 立ち入り警戒、声色、写真記憶、瞬間回避、火・氷弾、魔力付与、矢返し、逃走補助 |
| 2  | 解錠、力の枷、幻覚、迷彩、腹話術、障壁、足もつれ               |
| 3  | 魔眼、真の姿、浮遊、麻痺、変身、減速、火球                  |
| 4  | 非感知、苦痛、消呪、吹雪、機械喪失、動き封じ                 |
| 5  | 稲妻、避難所、使い魔、呪文解除、次元扉                    |
| 6  | 平行次元転移、魔力奪取、非実体化                       |
| 7  | 爆炎、陣形変更                                |

## 第14節 賦術師

賦術士は魔法の力で他者や物体の能力を強化したり、特殊な能力を付与したりする事に長けた魔術師の一派です。直接的な攻撃能力はほとんどありませんが、他者の行動に対応して使用できる呪文や他者を強化することのできる呪文を使用できるため見た目以上に強力なクラスです。

### [基本クラス]

[推奨：魔術師◎、魔道士○]

[非推奨：武人×、武芸者×、野伏×、無頼×]

### [特性]

|     | 種別             | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|----------------|----|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、斧・鈍器）    | 2  | 1  | -  |
| 副近接 | 非選択、槍、格闘       | 1  | -  |    |
| 主遠隔 | 投擲（投石）         | 1  | -  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（投石機、主近接）、軽弩 | 1  | 1  | -  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈呪文型特技〉

任意の特技を3種類：各3

〈魔工特技〉

使い魔：6

### [呪文：魔導]

| Lv | 呪文                                     |
|----|--|
| 1  | 立ち入り警戒、声色、写真記憶、瞬間回避、魔力付与、矢返し、踊る武器、逃走補助 |
| 2  | 解錠、力の枷、幻覚、迷彩、腹話術、障壁、足もつれ               |
| 3  | 魔眼、真の姿、浮遊、麻痺、変身、減速、幻影戦士                |
| 4  | 威力反射、非感知、苦痛、消呪、機械喪失、動き封じ               |
| 5  | 呪文反射、避難所、使い魔、呪文解除、次元扉                  |
| 6  | 平行次元転移、魔力奪取、非実体化                       |
| 7  | 複製、陣形変更                                |

## 第15節 心術師

心術師は他者の精神に作用するような呪文を得意とする魔術師の一派です。直接的な打撃力は力術師には劣りますが、相手の行動を制限したり強制したりする呪文を使用できます。魔術師の陰険で狡猾なイメージは主に心術師の存在によります。

### [基本クラス]

[推奨：魔術師◎、魔道士○]

[非推奨：武人×、武芸者×、野伏×、無頼×]

### [特性]

|     | 種別             | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|----------------|----|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、斧・鈍器）    | 2  | 1  | -  |
| 副近接 | 非選択、槍、格闘       | 1  | -  |    |
| 主遠隔 | 投擲（投石）         | 1  | -  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（投石機、主近接）、軽弩 | 1  | 1  | -  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈呪文型特技〉

任意の特技を3種類：各3

〈魔工特技〉

使い魔：6

### [呪文：魔導]

| Lv | 呪文                                    |
|----|---------------------------------------|
| 1  | 立ち入り警戒、声色、写真記憶、瞬間回避、魔力付与、矢返し、心霊波、逃走補助 |
| 2  | 解錠、力の枷、幻覚、迷彩、腹話術、障壁、足もつれ              |
| 3  | 魔眼、真の姿、浮遊、麻痺、変身、到達不能、苦痛空間             |
| 4  | 支配、非感知、苦痛、消呪、機械喪失、動き封じ                |
| 5  | 戦場攪拌、避難所、使い魔、呪文解除、次元扉                 |
| 6  | 平行次元転移、魔力奪取、非実体化                      |
| 7  | 恐怖の幻影、陣形変更                            |

## 第16節 練術師

練術師はエネルギーを破壊の力として利用する事を主眼にしたクラスです。また、破壊の力の裏返しか、ある程度の回復呪文を使用することができます。呪文の破壊力と言う点では力術師には一歩及びませんが、仲間のバックアップにもまわる事ができる有能なクラスと言えます。

### [基本クラス]

[推奨：魔術師◎、魔道士○]

[非推奨：武人×、武芸者×、野伏×、無頼×]

### [特性]

|     | 種別             | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|----------------|----|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、斧・鈍器）    | 2  | 1  | -  |
| 副近接 | 非選択、槍、格闘       | 1  | -  |    |
| 主遠隔 | 投擲（投石）         | 1  | -  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（投石機、主近接）、軽弩 | 1  | 1  | -  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈呪文型特技〉

任意の特技を3種類：各3

〈魔工特技〉

式神：6

### [呪文：練術]

| Lv | 呪文                              |
|----|---------------------------------|
| 1  | 心眼、触手、長足、威力緩衝、位置ずらし、念込め、衝撃、酔歩   |
| 2  | 減衰、念矢、肉体増強、分身、集中力低下、のろま、健脚      |
| 3  | 魔力共有、物まね鳥、過去視、呪縛、人探し、肉体補修、安全な宿営 |
| 4  | 力の破裂、短距離転移、防護円、因果応報、結界、おとり      |
| 5  | 魔力義体、生命力奪取、魔力漏出、技写し、不吉な重圧       |
| 6  | 内臓破裂、後戻り、式                      |
| 7  | 分解、写し身                          |

## 第17節 練導師

練導師は練術師と同じく術者の系統ですが、練術師が特定の対象に破壊的な呪文を叩き込むのを得意とするのに対し、練導師は広い範囲に影響を及ぼす呪文を得意とします。練術師に比べると破壊力という点では劣りますが集団をコントロールすることができるので戦場の掌握という面では優れています。

### [基本クラス]

[推奨：魔術師◎、魔道士○]

[非推奨：武人×、武芸者×、野伏×、無頼×]

### [特性]

|     | 種別             | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|----------------|----|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、斧・鈍器）    | 2  | 1  | -  |
| 副近接 | 非選択、槍、格闘       | 1  | -  |    |
| 主遠隔 | 投擲（投石）         | 1  | -  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（投石機、主近接）、軽弩 | 1  | 1  | -  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈呪文型特技〉

任意の特技を3種類：各3

〈魔工特技〉

式神：6

### [呪文：練術]

| Lv | 呪文                                |
|----|-----------------------------------|
| 1  | 心眼、触手、長足、威力緩衝、位置ずらし、念込め、爆球、酔歩     |
| 2  | 減衰、念矢、肉体増強、分身、集中力低下、のろま、健脚        |
| 3  | 魔力共有、物まね鳥、過去視、刃の触手、人探し、肉体補修、安全な宿営 |
| 4  | 力の破裂、短距離転移、防護円、因果応報、結界、着弾点ずらし     |
| 5  | 魔力義体、生命力奪取、魔力漏出、技写し、不吉な重圧         |
| 6  | 生死結界、後戻り、式                        |
| 7  | 時間跳ばし、写し身                         |

## 第18節 顕現の精霊使い

「顕現の精霊使い」は精霊の力を直接現象として再現するような呪文を得意とします。単純な攻撃魔法が多めなので戦闘では活躍しやすいクラスと言えます。一般的に自然崇拝の宗教では神(=自然)の脅威や威光を示す存在としての役割を果たします。

### [基本クラス]

[推奨：魔術師◎、魔道士○]

[非推奨：武人×、武芸者×、野伏×、無頼×]

### [特性]

|     | 種別               | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|------------------|----|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、槍、斧・鈍器）    | 2  | 1  | -  |
| 副近接 | 非選択、格闘           | 1  | -  |    |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機）、短弓、軽弩 | 1  | 1  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（主近接）          | 1  | 1  | -  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈専門特技〉

動物会話：5

〈呪文型特技〉

任意の特技を3種類：各3

〈魔工特技〉

盟約たる禽獣：説明参照

### [呪文：精霊術]

| Lv | 呪文                              |
|----|---------------------------------|
| 1  | 浄水、礫、精霊の護り、舗装、ぬかるみ、縄張り、快適な空間、銀化 |
| 2  | 羽毛落下、疑似回復、絡みつく蔦、水膜、静寂、炎・氷矢、勇気   |
| 3  | 眠り、行動の自由、小動物召喚、回復、忘却、郷愁         |
| 4  | 風の囁、空気の天蓋、魅了、恐怖、鎌鼬              |
| 5  | 炎・氷の壁、不可知領域、死亡回避                |
| 6  | 連鎖電撃、次元の小道                      |
| 7  | 精霊召喚、虚無の手                       |



## 第19節 癒しの精霊使い

癒しの精霊使いは生命に関する精霊力を操る事に長けた系統で、一般的に自然崇拝の宗教では神官としての役割を持つ存在です。呪文取得速度こそ法術師には及びませんが回復魔法を多く身につける事ができます。また、である程度の攻撃魔法も使えるのも優れた点です。

### [基本クラス]

[推奨：魔道士◎、魔術師○]

[非推奨：武人×、武芸者×、野伏×、無頼×]

### [特性]

|     | 種別               | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|------------------|----|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、槍、斧・鈍器）    | 2  | 1  | -  |
| 副近接 | 非選択、格闘           | 1  | -  |    |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機）、短弓、軽弩 | 1  | 1  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（主近接）          | 1  | 1  | 1  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈専門特技〉

動物会話：5

〈呪文型特技〉

任意の特技を3種類：各3

〈魔工特技〉

盟約たる禽獣：説明参照

### [呪文：精霊術]

| Lv | 呪文                              |
|----|---------------------------------|
| 1  | 浄水、礫、精霊の護り、舗装、ぬかるみ、縄張り、快適な空間、銀化 |
| 2  | 羽毛落下、回復、病進行停止、水膜、静寂、絡みつく蔦、勇気    |
| 3  | 眠り、行動の自由、小動物召喚、浄炎、忘却、郷愁         |
| 4  | 風の囁、空気の天蓋、魅了、恐怖、再生              |
| 5  | 荊野原、不可知領域、死亡回避                  |
| 6  | 大回復、次元の小道                       |
| 7  | 精霊召喚、生命漏出                       |

## 第20節 法術師

法術師は困っている人々を救済し、徳を積み、修行によって力をつけることで人間を超越した存在になりより多くの困窮した人々を救済することを究極の目的としています。そのため、法術師の多くは何らかの宗教に関係する立場にあることが一般的です。法術師の呪文は味方を回復したり補助したりするものが多いため彼らはパーティの要となります。

### [推奨基本クラス]

[推奨：魔道士◎、魔術師○、魔法戦士△]

[非推奨：武人×、武芸者×、野伏×、無頼×]

### [特性]

|     | 種別            | 小型   | 中型 | 大型 |
|-----|---------------|------|----|----|
| 主   | 選択（刀剣、槍、斧・鈍器） | 2    | 1  | -  |
| 副   | 非選択、格闘        | 1    | -  | -  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機）、軽弩 | 1    | 1  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（主近接）       | 1    | 1  | -  |
| 盾   |               | 使用可能 |    | -  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈専門特技〉

激励：7（Lv3）

〈呪文型特技〉

任意の特技を3種類：各3

### [呪文：法術]

| Lv | 呪文                         |
|----|----------------------------|
| 1  | 押、治癒、神聖武器、防護、邪悪感知、霊視、恐怖除去  |
| 2  | 夢紡ぎ、聖域、静寂、治癒の光、傷、魔力移転、肉体の檻 |
| 3  | 慎重な早足、呪文封じ、嘘発見、成聖、食料創造、命脈  |
| 4  | 大治癒、病治し、亡者送還、戦意、聖なる光       |
| 5  | 絶対魔法防御、祈念、邪悪防御、蘇生          |
| 6  | 魂の緒、帰還、死                   |
| 7  | 奇跡、活力入替                    |

## 第21節 祓魔師

祓魔師は邪悪な存在、主にアンデッド、悪疫の怪物、異界の存在の退治を目的とした法術の系統の術者です。法術師には劣りますが法術系統の術者なのでかなりの回復呪文を取得できますし、攻撃的な呪文にも長じています。

### [基本クラス]

[推奨：魔道士◎、魔術師○、魔法戦士△]

[非推奨：武人×、武芸者×、野伏×、無頼×]

### [特性]

|     | 種別            | 小型   | 中型 | 大型 |
|-----|---------------|------|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、槍、斧・鈍器） | 2    | 1  | -  |
| 副近接 | 非選択、格闘        | 1    | -  | -  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機）、軽弩 | 1    | 1  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（主近接）       | 1    | 1  | -  |
| 盾   |               | 使用可能 |    | -  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈専門特技〉

激励：7（Lv3）

〈呪文型特技〉

任意の特技を3種類：各3

### [呪文：法術]

| Lv | 呪文                          |
|----|-----------------------------|
| 1  | 押、力弾、神聖武器、防護、邪悪感知、霊視、恐怖除去   |
| 2  | 夢紡ぎ、治癒、聖域、傷、魔力移転、肉体の檻、退敵の後光 |
| 3  | 慎重な早足、呪文封じ、嘘発見、成聖、食料創造、命脈   |
| 4  | 聖衣、状態回復、亡者送還、戦意、聖なる光        |
| 5  | 大治癒、絶対魔法防御、邪悪防御、蘇生          |
| 6  | 魂の緒、帰還、放射衝撃                 |
| 7  | 奇跡、死の宣告                     |

## 第22節 武練士

武練師は練術と肉体の融合を目指したクラスです。呪文と戦闘能力のバランスがよく、呪文の構成は遠距離攻撃、能力強化や弱体化、回復と揃っているためどのような位置でも効果的に行動することが可能です。

### [基本クラス]

[推奨：魔法戦士◎、魔道士○]

[非推奨：野伏×、無頼×、魔術師×]

### [特性]

|     | 種別            | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|---------------|----|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、槍、斧・鈍器） | 3  | 2  | 1  |
| 副近接 | 非選択、格闘        | 2  | 1  | 0  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、主近接）、弩  | 1  | 1  | 1  |
| 副遠隔 | 投擲（投石機、副近接）、弓 | 1  | 1  | 1  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈戦闘特技〉

移動攪乱：5      右転左転：4      戦術機動：5      戦線維持：3

立て直し：7 (Lv5)      不動：4      防護：7

〈武技〉

片手武器術：5      気絶打撃：5      強行突破：5 (Lv2)      攻防一体：5 (Lv3)

即死攻撃：5 (Lv3)      打撃強化：6      フェイント：4      複数対象攻撃：4

連打：4      連撃：6 (Lv2)

〈呪文型特技〉

任意の特技を1種類：3

### [呪文：練術]

| Lv | 呪文                |
|----|-------------------|
| 1  | 長足、威力緩衝、念込め、衝撃    |
| 2  | 心眼、念矢、肉体増強、のろま    |
| 3  | 分身、反動緩衝、通り抜け、武器生成 |
| 4  | 肉体補修、防護円、見えざる標的   |
| 5  | 呪縛、疲労、圧力          |
| 6  | 短距離転移、力の破裂        |
| 7  | 行動制限              |

## 第23節 精霊の守護者

守護者はある程度の規模を持つ自然崇拜の教団にあつて教団を守護し、教団に背いたものや敵を懲罰するために存在します。戦闘能力が高く呪文もある程度使える魔法戦士的なクラスですが遠隔攻撃と野外探索技術に長けているところが特徴です。

### [推奨基本クラス]

[推奨：魔法戦士◎、魔道士○、魔法盗賊○]

[非推奨：魔術師×]

### [特性]

|     | 種別                 | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|--------------------|----|----|----|
| 主   | 選択（刀剣、槍、斧・鈍器）      | 2  | 1  | 0  |
| 副   | 非選択、格闘             | 2  | 1  | -  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機、主近接）、弓、弩 | 1  | 1  | 1  |
| 副遠隔 | 投擲（副近接）            | 1  | 1  | 1  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈戦闘特技〉

移動攪乱：5      右転左転：4      戦術機動：5      側面攻撃：5（Lv4）

立て直し：7（Lv5）      跳び下がり：5      防護：7

〈武技〉

片手武器術：5      強行突破：5（Lv2）      攻防一体：5（Lv3）      即死攻撃：5（Lv3）

打撃強化：6      狙撃：4      打撃強化 [二刀]：5      二刀流：5      連打：4

〈専門特技〉

警戒睡眠：4      集団隠密：5      忍び寄り：5

〈呪文型特技〉

任意の特技を1種類：3

### [呪文：精霊術]

| Lv | 呪文                 |
|----|--------------------|
| 1  | 礫、精霊の護り、快適な空間、銀化   |
| 2  | 疑似回復、空気の殻、勇気、縄張り   |
| 3  | 小回復、影歩き、羽毛落下、小動物召喚 |
| 4  | 浄炎、風の囁、空気の天蓋       |
| 5  | 回復、恐怖、死亡回避         |
| 6  | 有利な地形、不可知領域        |
| 7  | 猛獣の如き突進            |

## 第24節 退魔士

退魔士は人々を魔物などから守り、魔物を駆逐することを目的とした技術を身につけた法術系統の一派です。法術系統なので呪文は回復や味方をサポートするようなものが増えてきました。戦士としての能力は防御能力に比重を置いているため前線で踏ん張りながらパーティの戦力を底上げするという役割に向いています。

### [基本クラス]

[推奨：魔法戦士◎、魔道士○、戦士△]

[非推奨：野伏×、無頼×、魔術師×]

### [特性]

|     | 種別                  | 小型   | 中型 | 大型 |
|-----|---------------------|------|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、槍、斧・鈍器）       | 2    | 1  | 0  |
| 副近接 | 非選択、格闘              | 2    | 1  | -  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機、主近接）、短弓、弩 | 1    | 1  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（副近接）、長弓          | 1    | 1  | 1  |
| 盾   |                     | 使用可能 |    |    |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈戦闘特技〉

移動制約：5      急襲攻撃：5 (Lv2)      戦術機動：5      戦線維持：3  
 立て直し：7 (Lv5)      敵引きつけ：5      鉄壁：5      不動：5      防護：6、8

〈武技〉

気絶攻撃：5      広支配領域：4 (Lv2)      即死攻撃：5 (Lv3)      打撃強化：6  
 フェイント：4      複数対象攻撃：4      連打：4

〈呪文型特技〉

任意の特技を1種類：3

### [呪文：法術]

| Lv | 呪文                      |
|----|-------------------------|
| 1  | 防護、治癒、邪悪感知、恐怖除去、神聖武器、霊視 |
| 2  | 活力、傷、静寂、魔力転移、退敵の後光      |
| 3  | 治癒の光、肉体の檻、聖域、慎重な早足      |
| 4  | 亡者送還、戦意、聖成              |
| 5  | 聖なる光、邪悪防御               |
| 6  | 大治癒                     |
| 7  | 憤怒の化身                   |

## 第25節 怪盗

怪盗は隠密行動に適した呪文を身につけた半魔法使い半盗賊のようなクラスです。探索能力は盗賊に近いものになりますがその技術の一部を呪文で代替しています。戦闘能力はあまり呪文に依存していないので隠密や無頼といった基本クラスとの組み合わせも考えられます。

### [推奨基本クラス]

[推奨：魔法盗賊◎、隠密○、無頼○]

[非推奨：武人×、武芸者×、魔術師？、魔法戦士？]

### [特性]

|     | 種別                   | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|----------------------|----|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、斧・鈍器）          | 2  | 1  | -  |
| 副近接 | 非選択、槍、格闘             | 2  | 1  | -  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機、主近接）、短弓、軽弩 | 1  | 1  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（副近接）、長弓           | 1  | 1  | 1  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈戦闘特技〉

韋駄天：5      隠密攻撃：4（Lv2）      戦術機動：5      敵中突破：6（Lv2）      陽動：5

〈武技〉

片手武器術：5      偽打：5      幻惑攻撃：5      攻撃回数 [遠隔]：4

小型武器術：4      狙撃：4      フェイント：4

〈専門特技〉

暗器術：4      警戒睡眠：5      忍び寄り：5      スリ：3      読唇術：4

魔法仕掛解除：4      魔法仕掛発見：4      業師の余裕：6（Lv5）

〈呪文型特技〉

任意の特技を1種類：3

### [呪文：隠行術]

| Lv | 呪文                |
|----|-------------------|
| 1  | 足止め、空耳、猫目、霞、ヤモリの手 |
| 2  | 粘着弾、蜃気楼、嘘、真実      |
| 3  | 声複写、幻惑、生命感知、瞬き移動  |
| 4  | 逃走、外見複写、滑空        |
| 5  | 蜘蛛歩き、味方誤認         |
| 6  | 壁抜け               |

## 第26節 吟遊詩人

吟遊詩人は各地を遊歴し神話や歴史的な事件、伝承などを詩歌の形で広めています。基本的に探索系のクラスですがある程度の戦闘能力も有しています。戦闘能力は呪文よりも特技に依存しているため呪文操作を取得できない基本クラスとの組み合わせもあり得ます。

### [基本クラス]

[推奨：魔法盗賊◎、魔法戦士○、隠密○、無頼△]

[非推奨：魔術師×、武芸者×]

### [特性]

|     | 種別                   | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|----------------------|----|----|----|
| 主近接 | 選択（刀剣、槍、斧・鈍器）        | 2  | 1  | 0  |
| 副近接 | 非選択、格闘               | 2  | 1  | -  |
| 主遠隔 | 投擲（投石、投石機、主近接）、短弓、軽弩 | 1  | 1  | -  |
| 副遠隔 | 投擲（副近接）、長弓           | 1  | 1  | 1  |

※ 主近接は選択から1種類を指定します。指定しなかった種別の武器は副近接になります。

### [特技]

〈戦闘特技〉

韋駄天：5      右転左転：4      戦術機動：5      側面攻撃：5（Lv4）

立て直し：7（Lv5）      敵中突破：6（Lv2）      跳び下がり：5      防護：6      陽動：5

〈武技〉

片手武器術：5      偽打：5      攻撃回数 [遠隔]：4      小型武器術：4      フェイント：4

連撃：6（Lv2）

〈専門特技〉

声真似：4      忍び寄り：5      変装：5      業師の余裕：6（Lv5）

〈呪文型特技〉

任意の特技を1種類：3

### [呪文：呪歌]

| Lv | 呪文               |
|----|------------------|
| 1  | 思い出、鼓舞、癒しの歌、伝達   |
| 2  | 狂乱、寡黙、空刃、行進      |
| 3  | 委縮、自我、魔力回復、悲しみの歌 |
| 4  | 怠惰、沈静化、爆笑        |
| 5  | 恐怖、誘眠            |
| 6  | 封印、呪言            |



## 第3章 余技

---

余技は冒険者として主要な技術を提供しないクラスのようなものです。例えば、役人や政治家、軍師、商人、農民、狩人、などはそれぞれに技術を持っていますが、冒険者にとってこれらの技術は一部しか有用ではありません。また、特定のクラスを前提としてそれに技術を追加する特別な流派のようなものもあります。このように部分的な技術をキャラクターに追加するためのパッケージが余技です。キャラクターは経験値を使用することで余技を取得し、クラスの特技、呪文に加えて余技の特技や呪文を取得することが可能になります。

### 第1節 余技のパラメータ

余技は次のパラメータから構成されます。

#### 基本データ

基本データの「取得」はその余技を取得するために必要な経験値です。

「特性」はその余技を取得したことで自動的に獲得できる技能、使用可能になる武器などがあれば記載されます。

「特技」はその余技を取得することで習得可能になる特技が記載されます。特技の前に\*が付加されているものは追加特技であることを意味します。

#### 追加技能

余技を取得したことで追加される技能があればその説明を記載します。

#### 追加特技

余技専用の特技についての詳細を説明します。

## 第2節 医者・薬師

医者・薬師は病人やけが人の治療にあたる技術者です。背景世界の技術レベルから医者と薬師は同じものとして扱います。医術による治療は即効性がないため怪我の治療などは魔法にかないませんが、毒に対する対応など医術でしか対応できないこともあります。

### 第1項 基本データ

[取得：EXP (7)]

#### [特性]

《医術》を取得する。[作成時] で取得した場合は基準値+2、強度0で取得する。

#### [特技]

〈専門特技〉

\*応急手当て：5   \*止血：5   \*治療：4   \*毒消し：(4)  
\*毒の検出：4   \*病治し：4

### 第2項 追加技能

#### 《医術》

[主能力：技術] [副能力：なし]

[効果]

《医術》は治療行為や診断を行うための技能です。また、医学的、薬学的な知識が役に立つような場合にも使用します。『The Lunatic』の背景世界は中世レベルのため現代の水準から考えると医術は極めて限定的なことしかできません。

医者・薬師の特技は《医術》で判定することによって効果を持つものが多く含まれます。

### 第3項 追加特技

#### 専門特技

##### 〈応急手当て〉

[宣言：主行動] [使用：イベント毎：--]

[効果]

〈応急手当て〉は休憩でキャラクター1人につき1回だけ使用できます。1回の〈応急手当て〉で対象にできるキャラクターの数はD6人までです。対象のキャラクターは耐久度と余力を1点ずつ回復することができます。

### 〈止血〉

[宣言：主行動] [使用：無制限：--]

[効果]

〈止血〉を使用したサイクルから瀕死状態の対象のキャラクターがサイクルの終了時に受ける1点のダメージを受けなくなります。ただし、新たにダメージを受けた場合〈止血〉の効果なくなります。

### 〈治療〉

[宣言：主行動] [使用：イベント毎：--]

[効果]

〈治療〉は休息の最初に対象のキャラクター1人について最大1回だけ使用できます。〈治療〉を受けたキャラクターは〈治療〉の後最初の休息での耐久度回復がD3になります。ただし、〈治療〉を行ってから休息までの間にダメージを受けた場合、〈治療〉の効果はなくなります。

### 〈毒消し〉

[宣言：主行動] [使用：説明参照：--]

[効果]

〈病治し〉は対象のキャラクターの毒からの回復を助けます。毒の目標値に対して《医術》に成功した場合、毒からの回復度を1進めます。〈毒消し〉は1日に1回しか行えません。

### 〈毒の検出〉

[宣言：主行動] [使用：無制限：--]

[効果]

〈毒の検出〉は食べ物や飲み物に毒物が混入されていないかを調べる技術です。この特技を取得していないキャラクターは食べ物や飲み物に毒が混ぜられていないかを調べることができません。判定はマスターが設定した目標値に対して《医術》で行います。

### 〈病治し〉

[宣言：主行動] [使用：説明参照：--]

[効果]

〈病治し〉は対象のキャラクターの病気の回復を助けます。病気の目標値で《医術》で判定してください。成功した場合、病気回復の回復度を1進めます。状況によっては適当な薬などが必要になります。〈病治し〉は1日に1回しか行えません。

## 第3節 狩人

狩人は山野で動物を狩って生活している人々です。冒険者の場合隠密：野伏がその技術領域をカバーしますが、他のクラスにとってはマルチクラスよりも簡単に技術の一部を取得する手段として有用です。

### 第1項 基本データ

[取得：EXP (7)]

#### [特性]

|     | 種別                  | 小型 | 中型 | 大型 |
|-----|---------------------|----|----|----|
| 主遠隔 | 投擲 (投石、投石機、主近接)、弓、弩 | 1  | 1  | 0  |
| 副遠隔 | 投擲 (副近接)            | 1  | 1  | -  |

#### [特技]

〈戦闘特技〉

韋駄天：5                      隠密投射：6

〈武技〉

攻撃回数 [遠隔]：4

〈専門特技〉

足止め：4                      警戒睡眠：4                      ブービートラップ：5

## 第4節 気功師

気功師は魔力で戦闘能力を修飾する技術を身につけたもののことで、魔法使いの一種であるとも言えます。ただし、本流の魔法使いとはことなり、魔力を呪文ではなく特技として使用します。これには欠点と利点があり、欠点は呪文に比べると魔力の利用効率が低いこと、利点は特技であるため基本的に必ず成功するということです。

### 第1項 基本データ

[取得：EXP (10)、〔魔力：なし〕 でないこと]

#### [特技]

〈戦闘特技〉

\* 鎧身：5

\* 気拳：5

\* 遠当て：5

\* 内気功：5

\* 幽拳：5

### 第2項 追加特技

#### 戦闘特技

##### 〈鎧身〉

[宣言：対応・打撃] [使用：--：MP (n)]

[効果]

消費した魔力と同値だけダメージを軽減します。

##### 〈気拳〉

[宣言：打撃] [使用：--：MP (1)]

[効果]

〈気拳〉は名前に拳とありますが格闘を含む近接攻撃に有効で、ダメージを+1 します。〈気拳〉のダメージ修正は使用者自身の攻撃に対してのみ有効です。

##### 〈遠当て〉

[宣言：主行動] [使用：--：MP (2)]

[効果]

次の効果を持つ呪文として使用できます。

**【遠当て】**

[宣言：主行動] [判定：《主近接》] [防御：《防御》]

[効果時間：瞬間] [距離：1] [範囲：術者、対象]

[効果：ダメージ (物理：2D6)]

対象にエネルギーの塊を打ち込みダメージを与えます。

### 〈内気功〉

[宣言：主行動] [使用：--：MP（1）]

[効果]

〈内気功〉は消費した攻撃回数と同じだけ耐久度を回復します。攻撃回数を全て消費しなかった場合は残った攻撃回数を上限として通常の連続攻撃を行えます。例えば攻撃回数上限が 4 回のキャラクターが〈内気功〉を使用し、魔力 1 点と攻撃回数 2 回を使った場合、耐久度を 2 点回復し、その後で最大 2 回までの連続攻撃を行えます。

### 〈幽拳〉

[宣言：主行動] [使用：--：MP（1）]

[効果]

〈幽拳〉は名前に拳とありますが格闘を含む近接攻撃に有効です。〈幽拳〉を宣言した主行動で行う近接攻撃は相手の耐性を無視します。

## 第5節 騎兵

騎兵は馬などの乗騎に乗って戦う技術を身につけた者たちです。逆に言うと、騎兵の技術を学んだことのないキャラクターは乗騎に乗ったまま戦うことはできないということです。

### 第1項 基本データ

[取得：EXP (7)]

#### [特性]

乗騎として軍馬を取得する。これは〈乗騎取得〉で取得したものとして扱う。

#### [特技]

〈戦闘特技〉

\*乗騎攻撃：(5) \*突撃：(5)

〈専門特技〉

\*騎乗戦闘：(3) \*乗騎取得：(説明)

### 第2項 追加特技

#### 戦闘特技

##### 〈乗騎攻撃〉

[宣言：補助行動] [使用：イベント毎：余力 (1)]

[効果]

〈乗騎攻撃〉を使用した場合、乗騎に攻撃させることができます。乗騎の攻撃対象や使用する能力は騎乗している特技使用者が指定できますが、特技などのコストは騎乗している特技使用者が支払わなければなりません。

##### 〈突撃〉

[宣言：主行動] [使用：イベント毎：余力 (1)] [前提特技：〈騎乗戦闘〉、〈乗騎攻撃〉]

[効果]

〈突撃〉は〈騎乗戦闘〉との組み合わせが必須で、大型槍か竿状武器を使用していなければなりません。〈突撃〉を行った場合、主行動で移動した後、即時近接攻撃（単独、特技可）を行います。この攻撃は成功時のダメージに+D10し、半成功時のダメージをD10にします。

#### 専門特技

乗騎特技は騎兵が使役する乗騎に関する特技を提供します。

### 〈騎乗戦闘〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

〈騎乗戦闘〉を取得したキャラクターは馬等に乗ったまま近接戦闘、遠隔戦闘、呪文の使用ができます。近接武器では大型武器のみを使用可能です。

### 〈乗騎取得〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

キャラクターが騎乗する動物を取得します。馬などの珍しくない動物はモンスターのレベルと同じ経験値を支払うことで手に入れることができます。グリフォン、ユニコーン、ワイバーン、などの一般的でないモンスターを乗騎とする場合、シナリオ中に適当な入手イベントが必要なことに加えて、モンスターのレベルの2倍の経験値を支払わなければなりません。なお、別種の動物やモンスターについてはそれぞれに〈乗騎取得〉が必要です。

乗騎のパラメータは所有者が経験値を支払うことでPCと同様に成長させることができます。乗騎の余力は成長させない限り0として扱います。所有者は乗騎がダメージを受けた場合の軽減や特技の使用のために自分の余力を消費することができます。

〈乗騎取得〉で入手した乗騎は原則として失われません。もし、失われた場合は同等の乗騎を経験値の消費なしに再取得することができます。



## 第6節 芸人

芸人は芸能の技術によって身を立てている者たちです。彼らは歌唱や演奏、舞踏、手品などの技術を身につけ、それを人々に披露することで生計を立てています。芸人は各地を回っているのが普通でありどこにいても警戒されにくく、娯楽の少ないこの世界にあっては歓迎されることが多いため盗賊などの中には芸人を表の顔として活動しているものもいます。

### 第1項 基本データ

[取得：EXP (5)]

#### [特性]

《芸能》を基準値+2、強度0で取得する。  
楽器を1つ取得する。

### 第2項 追加技能

#### 《芸能》

[主能力：技術] [副能力：天命]

[効果]

《芸能》は楽器の演奏や歌唱、踊りなどをプロのレベルで行う事ができます。なお、《芸能》は適切な楽器や衣装などを状況に応じて用意していなければなりません。基本的に《芸能》は作業判定で解決します。《芸能》の進捗度合いは道具によって左右されません（早く進めたり、遅れたりしたのでは困ります）。そのため、進捗度合いを決めるダイスは1で固定されます。

| 項目   | 値      | 説明  |
|------|--------|---|
| 完了値  | 5~15   | 演目の長さによって変わります。平均は10くらいです。                |
| 目標値  | 様々     | 演目の難しさによります。また、全体の部分によって難易度に差があるのは普通です。   |
| 消耗   | 余力 (1) | 基本的には1点の余力ダメージです。                         |
| 後退値  | 0      | 芸能の演目に一部失敗したからといってやり直すことはありません。           |
| 失敗確定 | なし     | 演目に失敗する以外の効果はありません。                       |
| サイクル | 様々     | 演目によって変わりますが演目全体の時間の方が重要で単位時間は重要ではないでしょう。 |

---

## 第7節 聖職者

神官や司祭など神に仕えその教えを説く者たちです。聖職者は必ずしも魔法の使い手である必要はなく、魔法の使い手でなくとも立派な聖職者はいます。もともと、魔法は神の力を体現する者としてわかりやすいため魔法の使い手である聖職者が多いことも確かです。

### 第1項 基本データ

[取得：EXP (7)]

#### [特技]

〈専門特技〉

\*延命：5                    \*救済：5                    \*聖職者の地位：0   \*精神の安定：6

#### [呪文]

次の神聖儀式呪文を取得可能です。

【死者を清める】、【聖印を清める】

### 第2項 クラス特技

#### 専門特技

##### 〈延命〉

[宣言：対応・判定前] [使用：--：余力 (1)]

[効果]

〈延命〉は瀕死状態のキャラクターが毎日の死亡判定を行う前に使用します。対象のキャラクターが死亡判定に失敗した時、1回だけ判定を振り直させることができます。

##### 〈救済〉

[宣言：説明参照] [使用：--：余力 (説明参照)]

[効果]

〈救済〉は好きなタイミングで宣言でき、〈救済〉を宣言した時点で余力を消費し、それを他のキャラクターのために使用できます。これはダメージの軽減、特技のコストとして使用できますが、対象のキャラクターが余力を使用しなかった場合、余力は無駄になってしまいます(〈救済〉は対象の余力を回復するのではなく、他のキャラクターの余力消費を肩代わりするための特技ということです)。

##### 〈聖職者の地位〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [ランク：地位の高さ]

---

[効果]

〈聖職者の地位〉は特定の宗教における聖職者としての身分を表します。ランクが高くなるほど高位の聖職者であることを表します。聖職者であることが意味を持つ場合、その地位が一定の信用を保証してくれるため《話術》などの判定時に基準値にランクを加えることができます。〈聖職者の地位〉は余技として聖職者を獲得した時点で自動的にランク 1 になりますが、高位の聖職者が自分の所属する神殿や地域を離れることは難しいため冒険者としてランク 2 以上に進むことはできません。

### 〈精神の安定〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

特殊能力「恐怖」を持つモンスターなどに遭遇した際、味方全員の恐怖判定の〔天命〕に+1の修正を与えます。

## 第8節 戦闘指揮官

戦闘指揮官は戦闘部隊のリーダーなど、小規模な部隊を指揮し、全体として有効に戦えるようにする技術を学んだものです。基本的に冒険者は特定の分野に長じた個人の集団という側面が強いのですが、そこに戦闘指揮官の技術を身につけたものが加わった場合、パーティとしてより有効に機能することができるでしょう。

### 第1項 基本データ

[取得：EXP (12)]

#### [特技]

〈戦闘特技〉

\*陣形：5            \*戦闘指揮：5            陽動：5    \*散開：5 (Lv3)            \*行動指示：5 (Lv4)

### 第2項 追加特技

#### 戦闘特技

##### 〈行動指示〉

[宣言：主行動] [使用：1日毎：余力(1)]

[効果]

〈行動指示〉は主行動を消費します。使用者以外のキャラクター1人に使用者の次の行動順で追加行動機会を与えます。〈行動指示〉は戦闘イベント中にしか使用できません。

##### 〈散開〉

[宣言：対応・判定前] [使用：イベント毎：余力(1)]

[効果]

〈散開〉の使用宣言は他のキャラクターが [範囲：Nマス] の呪文や特殊能力の使用を宣言した時点です。〈散開〉宣言時に〈散開〉の対象となる味方を任意に選択します。対象となったキャラクターは割込移動 (D6) できます。

##### 〈陣形〉

[宣言：特効F] [使用：イベント毎：余力(1)]

[効果]

〈陣形〉を宣言した時点で味方を任意の数、5マス強制移動できます。〈陣形〉で強制移動させられるキャラクターが望まない場合、効果は無視できます。

### 〈戦闘指揮〉

[宣言：特効 F] [使用：イベント毎：余力（1）]

[効果]

味方の行動順を任意に入れ替える事ができます。〈戦闘指揮〉を使用したサイクル以降、変更後の行動順で行動することになります。

## 第9節 魔狩人

魔狩人は異界からの脅威やアンデッドモンスターを駆逐することを生業とする者たちです。彼らは異界からの脅威やアンデッドモンスターに対抗する技術を身につけており、これらのモンスターに対して優位に戦うことができます。

### 第1項 基本データ

[取得：EXP (12)]

#### [特技]

〈専門特技〉

\*恐怖除去：5      \*恐怖耐性：4      \*宿敵：1、2、3      \*宿敵駆逐：4  
\*心頭滅却：4      \*霊滅：6      \*霊視：5

### 第2項 追加特技

#### 戦闘特技

##### 〈宿敵駆逐〉

[宣言：打撃] [使用：イベント毎：余力 (1)] [前提特技：〈宿敵〉]

[効果]

使用者が宿敵にダメージを与える際、D6 点の追加ダメージを与えます。これは近接武器、遠隔武器、呪文に対して有効です。

##### 〈霊滅〉

[宣言：判定後] [使用：イベント毎：余力 (1)] [前提特技：〈宿敵〉]

[効果]

〈霊験〉は宿敵にしか効果がありません。〈霊滅〉は攻撃成功した場合に宣言でき、その攻撃が1点以上の耐久度ダメージを与えた場合、相手は耐久度が0にならなくても死亡判定を行わなければならない。連続攻撃中に発生した場合は連続攻撃終了後に解決します。ダメージによって死亡判定が必要な場合、この効果は無視します。〈霊滅〉は宿敵が即死無効でも効果があります。また、武器による攻撃だけでなく呪文にも効果があり、範囲攻撃で複数の相手にダメージを与えた場合、ダメージを与えた対象すべてに効果があります。

#### 専門特技

##### 〈恐怖除去〉

[宣言：特効F] [使用：イベント毎：余力 (1)] [前提特技：〈宿敵〉]

[効果]

---

宿敵を含む敵を見て恐怖状態になった味方全員を対象とし、恐怖判定を再度行わせることができます。このとき、判定に+1の基準値修正があります。〈恐怖除去〉で恐怖判定に成功したキャラクターはそのサイクルから通常行動が可能です。

### 〈恐怖耐性〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [前提特技：〈宿敵〉]

[効果]

〈恐怖耐性〉を取得したキャラクターは宿敵に対して恐怖状態になりません。

### 〈宿敵〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [ランク：宿敵の種類]

[効果]

〈宿敵〉を取得したキャラクターはランクごとにアンデッドモンスター、悪疫の怪物、異界の存在のうち1つを宿敵とします。

### 〈心頭滅却〉

[宣言：主行動] [使用：無制限：--]

[効果]

宿敵の知覚が知覚（オーラ）の場合、使用者は次の自分の行動順終了時まで宿敵に知覚されなくなります。

### 〈靈視〉

[宣言：主行動] [使用：--：説明参照] [前提特技：〈宿敵〉]

[効果]

使用者は自分の周囲30マス以内にいる宿敵の存在を認識できます。これは宿敵が呪文や特殊能力で姿を消していたり、姿を変えていたりしても有効です。一度存在を認識した相手はそのイベント中認識し続けることができます。

〈靈視〉を使用した場合、〔天命〕の判定を行ってください。失敗した場合は余力（1）を消費しなければなりません。余力を消費しない（できない）場合、そのシナリオの間〈靈視〉を再使用できません。

## 第10節 船乗り

船乗りは船を操る技術や航海術を身につけた者たちです。『The Lunatic』の冒険者は主に地上での冒険を舞台としているため基本的に水上での活動に関する技術を身につけていませんが、船乗りの技術を身につけることでその分野をカバーできます。

### 第1項 基本データ

[取得：EXP (7)]

#### [特性]

《操船》を基準値+2、強度0で取得する。

#### [特技]

〈戦闘特技〉

\* 水中戦闘：5

〈専門特技〉

\* 航路選択：4      \* 操船指揮：5      \* 長時間潜水：4      \* バランス感覚：5

### 第2項 追加技能

#### 《操船》

[主能力：技術] [副能力：なし]

[効果]

《操船》は基本的に一人で動かすことのできる小型の船を操作するための技術です。湖や池など流れのない場所で多少もたついても問題ないというのであれば誰でも船を動かすことはできますが、流れのある海や川、水中の地形によって挫傷の可能性のある場所、遠距離の航海などでは《操船》の技術なしではまともに活動できません。

### 第3項 追加特技

#### 戦闘特技

##### 〈水中戦闘〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

〈水中戦闘〉を取得したキャラクターは水中で泳ぎながら戦闘を行えます。水中での戦闘とは全身が水中に没した状態での戦闘を指します。〈水中戦闘〉を持つキャラクターは水中でのペナルティが次のようになります。

- ・ 基本的に全ての地点が移動困難 (2) の地形とみなします。



- ・ 中型以下の刀剣、槍、弓、弩以外の武器を使用できません。また、連続攻撃は発生せず攻撃は1回で終了します。
- ・ 呪文動作が「詠唱」の場合、呪文を使用できません。
- ・ 呼吸するためには水面に隣接する位置で1回の補助行動を費やす必要があります。

## 専門特技

### 〈航路選択〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

海や川の流れの速さ、障害物などを見極め進みやすい航路を見つけるための技術です。マスターが設定した目標値に対して《野外活動》で判定を行い、成功した場合は経路を進むための判定時の目標値が下がります。どれだけ下がるかは状況によって変化しますが少なくとも-1、最大で元の目標値の1/2ほどになります。

〈航路選択〉は《操船》の場合だけではなく、泳いで川を渡る場合などにも有効です。

### 〈操船指揮〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

〈操船指揮〉を持つキャラクターは複数人で運用するような大型の船舶の指揮をとることができます。要するに船長になれる技能ということです。大型の船舶の行動は基本的には船長の《操船》で操ります。

### 〈長時間潜水〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

〈長時間潜水〉を持つキャラクターは潜水時、1通常サイクル経過するまで窒息（「ルールブック-様々な状況-過酷な状況-窒息」を参照）の判定を行う必要がありません。

### 〈バランス感覚〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

〈バランス感覚〉を持つキャラクターは船上など不安定な場所でも無制限に行動できます。逆に〈バランス感覚〉を持たないキャラクターが不安定な足場で行動する場合、毎サイクルの特殊効果フェイズに《運動》で判定を行い、失敗したサイクルは主行動を行えません。

---

2017年4月3日  
The Lunatic ver.7.7  
神尾 政和 著

---