

投擲士（スロアー）

投擲の名人で、石やナイフ、槍などの投擲武器の扱いに優れます。
また、スタイルが2種類存在します。

クラス名：投擲士 スタイルA

HP係数：4

戦闘修正：CL+1

ST修正／頑健：CL+1

直感：CL+1

意思：CL

近接武器制限：単純

射撃武器制限：冒険

鎧制限：軽装

クラス技能：『応急手当』『登攀』『隠密行動』『動植物知識』

取得可能フィート系統：投擲士

特殊：なし

クラス名：投擲士 スタイルB

HP係数：3

戦闘修正：CL+1

ST修正／頑健：CL

直感：CL+1

意思：CL

近接武器制限：単純

射撃武器制限：冒険

鎧制限：軽装

クラス技能：『隠密行動』『読み書き』『早耳』『職能／裁縫』『職能／貴族』『職能／料理人』『職能／家事』

取得可能フィート系統：投擲士

特殊：なし

投擲士用フィート

〈〈投擲戦闘〉〉

必要FP 自動取得

コスト なし

タイミング 常時

制限 投擲士専用、投擲武器使用時、軽装鎧以下の装備、両手に投擲武器以外を装備していない場合。

効果

投擲武器を用いて高い戦闘能力を発揮することが出来ます。

投擲が可能な武器は全て分類：投擲として扱うことができ、

投擲武器に限り〈〈早抜き〉〉〈〈狭間の矢〉〉と同様の効果が得られ、

ダメージが+2され、射撃攻撃での機会攻撃を誘発しなくなり、

射程距離を「中・特殊／20m＋（肉体＋技術）×5m」に変更します。

（元の射程が近・特殊でない場合は高い方を利用します）

また、ハンドアックスやショートスピアの命中ペナルティが無くなります。

〈〈ロックスロアー〉〉

必要 FP 1,4
コスト なし
タイミング 常時
制限 投擲士専用

効果

ロックの扱いに習熟します。
ロックの命中が+1、ダメージが+3されます。
《連続投擲》の疲労が半分（端数切捨て）になります。
レベルアップ効果
命中が+2、ダメージが+6になります。

《ダガースロアー》

必要 FP 1
コスト なし
タイミング 常時
制限 投擲士専用

効果

ダガーの扱いに習熟します。
ダガーを投擲する際の命中が+1、ダメージが+1され、
《連続投擲》の命中ペナルティを受けなくなります。

《ジャベリンスロアー》

必要 FP 1
コスト なし
タイミング 常時
制限 投擲士専用

効果

ジャベリンの扱いに習熟します。
ジャベリンの命中が+1、ダメージが+3されます。

《武器の流儀》

必要 FP 1,3,5,7,9 (5レベルまで)
コスト なし
タイミング 常時
制限 指定する種類の武器を使用している時のみ

効果

特定の分類の武器をより効率的にダメージを与える方法を心得ます。
剣、斧槌、槍棍、節棍、弓、機械弓、投石器、投擲、盾、のいずれかを選択します。
選択した分類の武器を使用する際、ダメージがレベル分上昇します。
レベルアップ効果
レベル分、指定分類の武器を使用した際のダメージが上昇します。

《軽業》

必要 FP 1,5,10
コスト 疲労2
タイミング 回避判定前
制限 軽装鎧を装備している

効果

身軽な動きや跳躍で相手の攻撃を華麗にかわします。
回避判定前に宣言し、2点疲労することで回避力を+1します。
ただし、天井が低すぎたり、狭すぎる場所では《軽業》を使えません。
また軽業を使うことで、転んでいる状態から即座に立ち上がることができます。

直感 ST で目標値 10 の判定に成功すれば、
機会攻撃を誘発せずに 1 アクションで立ち上がることができます。

(機会攻撃については「戦闘行動」を参照してください。)
失敗すると立ち上がり失敗した上、機会攻撃を誘発します。
転んでいる状態から軽業で立ち上がる為には疲労は受けません。
レベルアップ効果

レベル分の回避力を上昇する。しかし疲労点も使用レベル+1 点となります。
使用レベルは使用者が自由に選択することが出来ます。

《連続投擲》

必要 FP 1,2,3,4,5,6 (6 レベルまで)

コスト 疲労フィートレベル点

タイミング 攻撃判定前

制限 投擲士専用

効果

投擲武器を名人的な速さで連続投擲します。

取得すると同じ投擲武器を 2 回連続で投擲することが可能です。

この際 2 アクションの行動を消費し、命中には -2 のペナルティを受けます。

当然ですが、投げる分だけの投擲武器を持っていないければなりません。

投擲武器はあらかじめ投げやすい場所にしまっておく必要があります。

レベルアップ効果

一度に投擲可能な武器数が (フィートレベル+1) 本に上昇します。

《武器訓練》

必要 FP 2

コスト なし

タイミング 常時

制限 選択した武器のみに効果

効果

特定の武器の扱いに熟練します。

一つの武器を選択して、その武器を使用するとき命中修正に +1 します。

この選択する武器は分類ではなく個別の武器であることに注意してください。

例：剣ではなくロングソード、を選択

《高速回収》

必要 FP 2,4,6

コスト 疲労 1 ~

タイミング 常時

制限 投擲士専用

効果

投擲した投擲武器をスタイリッシュに回収します。

2 アクションで機会攻撃を誘発させずに投擲武器を回収することが出来ます。

この際に回収する個数分疲労し、一度に最大で 5 個まで回収することが出来ます。

当然ながら、現在自分がいる小円範囲に落ちているものしか回収出来ません。

相手後衛に投擲したものなどはそのエリアまで移動する必要があります。

レベルアップ効果

2 L で一度に最大 10 個まで、

3 L で一度に最大 20 個まで回収可能になります。

《剛速投擲》

必要 FP 3,5,7

コスト 疲労 2

タイミング 常時
制限 投擲士専用
効果

剛速で投擲を行うことが出来るようになります。

2点疲労し、命中に - 2 のペナルティを受けて投擲をすることによって
ダメージ+3点します。

さらに射撃攻撃にペナルティを与える、あるいは無効化する魔法の魔法強度に対し、
命中判定の達成値が上回った場合それらの影響を受けなくなります。

但し、これを《連続投擲》と併用する場合、

その度に再度2点疲労し、更に命中ペナルティが - 1 ずつ増えていきます。

レベルアップ効果

2レベルで命中ペナルティが - 1 に、3レベルで0に軽減されます。

但し、《連続投擲》で増加する分が無くなる訳ではありません。

《隠密投擲》

必要 FP 3
コスト なし
タイミング 攻撃判定時、状況が揃っていれば自動発動
制限 攻撃側が隠密状態であり、投擲武器使用時
効果

隠密状態から投擲武器で相手の急所を狙って攻撃できます。

キャラクターが隠密状態である時に、投擲攻撃を行った場合により大きなダメージを与えます。

具体的には戦闘中の隠密状態（戦闘開始時か開始前から行うことで可能）からの

不意打ちから《隠密投擲》が命中した場合、ダメージが『隠密行動』技能レベル点増加します。

《技巧戦闘》

必要 FP 3,6,9 (3レベルまで)
コスト 疲労2
タイミング 攻撃判定前
制限 片手武器使用時、又は素手で戦闘時
効果

攻撃に際し、肉体能力よりも巧みな勘や的確な体運びで相手を攻撃します。

このフィートを使用することによって肉体をベース値ではなく技術をベース値として一部近接武器を扱えます。

ただしあくまでこれは攻撃のみであり、回避は別です。

またダメージのベースも肉体値ではなく技術値をベースにすることになります。

レベルアップ効果

レベル2で疲労点を1に、レベル3で疲労点を0にすることができます。

《魔法回避》

必要 FP 4,7,10 (3レベルまで)
コスト 疲労2
タイミング 直感 ST 直前
制限 軽装鎧を装備している
効果

直感で回避可能な魔術・奇跡を使用された場合、それを完全に回避することを可能とします。

このフィートを使用して直感 ST を成功した場合、例え効果が半減する魔術・奇跡であっても
効果を完全無効化することが可能です。

レベルアップ効果

このフィートを使用する際の直感 ST を成功させる為の判定値を上げることができます。

判定に（レベル - 1）のボーナスを得ます。

《戦場の影》

必要 FP 4,7,10 (3レベルまで)
コスト 疲労2
タイミング ラウンド開始時
制限 行動開始前

効果

戦闘が始まってからでも“隠密行動”を行うことが可能です。

自分の行動順に宣言し、2点疲労することで戦闘開始時と同じ判定を行うことができます。

2アクションを使用します。

この行動は単独戦闘時にも使用できますが、仲間がいない場合、“隠密行動”に-4のペナルティを受けません。

レベルアップ効果

このフィートの隠密行動を成功させる為の判定値を上げることができます。

判定に(レベル-1)のボーナスを得ます。

《武器熟練》

必要 FP 5
コスト なし
タイミング 常時
制限 選択した武器のみに効果、《武器訓練》を取得済みの武器のみ選択可

効果

訓練をして鍛えた武器の扱いをさらに洗練します。

《武器訓練》をした武器のみ選択でき、さらにその武器での命中判定に+1のボーナスを得ます。

《武器訓練》と合わせて合計+2のボーナスを得ることが出来ます

《技巧回避》

必要 FP 5,7,9 (3レベルまで)
コスト 疲労1
タイミング 回避判定前
制限 軽装鎧を装備している

効果

巧みな動きと鋭い勘によって肉体能力ではない形で相手からの攻撃を回避します。

近接攻撃に対する回避を、肉体値ではなく、技術値ベースで行えるようにします。

ただし、この回避を行えるのは1ラウンドに1回まで、1点の疲労を負います。

レベルアップ効果

フィートの使用回数をレベル回に増加する。

ただし1ラウンド中2回目の回避は疲労2点、3回目の回避は疲労3点となる。