

とうし 闘士

Class 03

■ クラス解説

肉体を主とした行動に特化した者。
優れた武器の使い手として強烈な技を繰り出し
たり、自らを犠牲に他者を庇うこともできる。
闘士には多様な戦闘スタイルがある。
彼らの力は傷付けるためのものではない。その力
は、きっと誰かを護るために在り続ける。

■ 能力基本値

体力:5 理知:3
反射:5 意志:3
知覚:4 幸運:4

■ クラス特徴

闘士は、戦士クラスである。主に戦の前線に立ち、白兵戦に秀でる者が多い。
敵の攻撃を防ぐべく味方を庇うことに徹する者もいれば、中には妨害工作を行なう者や敵に打撃を与えることを役割とする者もいる。戦闘で活躍できるクラスに間違いはない。

■ 闘士 / クラス修正

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
物理命中	+1	+2	+3	+3	+4	+5	+5	+6	+6	+7
霊力命中	+0	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+3	+3
回避値	+1	+1	+2	+2	+3	+4	+4	+5	+5	+6
行動値	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10
攻撃力	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+12
HP	+2	+4	+7	+9	+11	+14	+16	+18	+21	+24
MP	+1	+2	+4	+5	+7	+8	+10	+11	+13	+14
レベル	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
物理命中	+8	+8	+9	+10	+10	+11	+11	+12	+13	+13
霊力命中	+3	+4	+4	+4	+5	+5	+5	+6	+6	+7
回避値	+6	+7	+8	+9	+9	+9	+10	+10	+11	+12
行動値	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20
攻撃力	+12	+13	+15	+16	+17	+18	+19	+20	+21	+22
HP	+27	+29	+32	+34	+37	+39	+42	+45	+48	+52
MP	+16	+17	+19	+20	+22	+23	+25	+26	+28	+29

せいせんし
聖戦士の血

闘士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: より良い防御知識を身につけていることを表わす特技。

【霊力防御点】に+4。

闘士 副特技

いくさ もうご
戦の申し子

闘士 副特技

クラスレベル: 5

タイミング: 常時/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 《武闘家の血》か《聖戦士の血》を取得していることが条件。攻撃回避の知恵を引き出す特技。

《武闘家の血》か《聖戦士の血》、もしくは両方の効果に+ [クラスレベル]。

つまり、効果が【防御点】に各+ [クラスレベル+4] になる。

いくさ きふだ
戦の切り札

闘士 副特技

クラスレベル: 1~20

注釈 P.49

タイミング: 常時/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 戦闘時に役立つアイテムを所持する特技。

最大【MP】に+3。

《戦の切り札2》レベル5取得可能: 更に効果+5。

《戦の切り札3》レベル10取得可能: 更に効果+5。

《戦の切り札4》レベル20取得可能: 更に効果+10。

あい
愛ゆえに

闘士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: セットアップ

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 3MP

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 《カバー》を取得していることが条件。何が何でも相手を守ると決めたことを表わす特技。

この特技を使用するとき、キャラクターを1名選択する。そのシーン間、そのキャラクターに対する《カバー》の射程に+15m。

ぶとうか ち
武闘家の血

闘士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: より良い防御の知識を身につけていることを表わす特技。

【物理防御点】に+4。

しとう ほんしん
死闘の半身 士 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: 常時
判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: なし
回数: なし

効果: 【スキルウェポン】を1つ以上取得していることが条件。使用する武器に命名するなど、武器に関する記憶を設定する。武器に関する相応しいロールを行なうことで、特定のイベントやヒント(シナリオの疑問点等)を得ることができる。
また、常時【攻撃力】に+1。

うみ かご
海の加護 闘士 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: 常時
判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: なし
回数: なし

効果: 水中でも呼吸でき、まったく不自由に感じず行動できることを表わす特技。
水中によるペナルティを受けない。
また、常時【行動値】+1。

じゅげい
受芸 闘士 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: 常時
判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: なし
回数: なし

効果: 高所から落下しても受身を取り肉体にかかる負担を減らす特技。
どんなに高いところから落ちてても着地ができた
り、落ちても強靱な肉体がダメージをカバーしてしまう。
また、常時【回避値】に+1。

きぼう ゆうし
希望の勇姿 闘士 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: 常時
判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: なし
回数: なし

効果: 守護すべき存在がいることで闘志を湧き上がらせる特技。
『契約』状態であるキャラクターが同一シーンにいる場合、自身の【物理命中値】と【霊力命中値】に各+2。

しんしよく
浸蝕 闘士 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: オート
判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: なし
回数: 1 シナリオに [クラスレベル] 回まで (最大10回)

効果: 無駄のない動きで手札を扱う特技。
【MP】の代償を、使用者の【HP】から元の代償より1点多い代償として使用できる。
例えば、《戦士の勘》を使用する場合、[代償: 2MP]を [代償: 3HP]に変更する。

けもの
獣のごとく 闘士 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: セットアップ
判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: なし
回数: 1 シーンに1回まで

効果: 驚異的な体力と瞬発力があることを表わす特技。
そのラウンドの間、【戦闘移動】を×2。
×2したことにより【全力移動】の値も変化するので注意すること。

ねっけつ ぼうへき

熱血の防壁

闘士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 熱や寒さに強いことを表わす特技。

通常の炎や冷気による刺激を受けずに生活、戦闘することができる。通常の炎による熱さを感じず、体が火に焼かれることはない。

また、常時【物理防御点】と【霊力防御点】に各+2。

すく めし て
救い主の手

闘士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: オート

判定: 自動成功 対象: 本文

射程: なし 代償: 1 HP

回数: 1 シーンに1回まで

効果: いかなる危険や厄災からでも、その場にいる人々を安全な場所まで誘導し、救い出す特技。

同意した【クラスレベル】人までの分類「エキストラ」を、即座にシーンから退場させる。

ぶじん ちえ
武人の知恵

闘士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 本文

回数: なし

効果: 戦う者だけではなく、様々な才に溢れていることを表わす特技。

【理知】判定直前に使用。【HP】を2点消費するごとに達成値+1。この特技で【HP】を1以下にすることはできない。

せんし かん
戦士の勳

闘士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: なし

効果: 体ひとつでなんでも解決できることを表わす特技。

能力値による判定直前に使用。その判定を行うための能力を【体力】に変更する。GM判断で却下可能。

まも ちぎ
護りの契り

闘士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 何があっても対象を護ると決意していることを表わす特技。

『供給』を行なったことのある対象に《カバー》を使用する際、その射程に+10m。

ちようやく
鳥躍

闘士 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: イニシアチブ

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 凄まじく身軽であることを表わす特技。垂直のビルの壁面や水面であろうと走りぬることができる。

また、イニシアチブプロセスにメインプロセスが行える。未行動でないと使用できず、メインプロセス後、行動済になる。

な じ わ ざ
馴染みの技 闘士 副特技

クラスレベル: 3
タイミング: 常時
判定: 自動成功 **対象:** 自身
射程: なし **代償:** なし
回数: なし
効果: 鍛え抜かれた自前の技や、思い出深い武器などを持っていることを表わす特技。
 任意の【能力基本値】に+2。
 選択した能力値で行なう判定のクリティカル値を-1。

ゆ う き ひ と み
勇気の瞳 闘士 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: 常時
判定: 自動成功 **対象:** 自身
射程: なし **代償:** なし
回数: なし
効果: 真っ直ぐで熱意のある目をしている、もしくは、説得力のある芯の通った主張ができることを表わす特技。
 交渉や説得の判定の達成値に+3。

お う ご ん か ら だ
黄金の身体 闘士 副特技

クラスレベル: 5
タイミング: セットアップ
判定: 自動成功 **対象:** 自身
射程: なし **代償:** なし
回数: 1 シナリオに1回まで
効果: 突撃覚悟で戦闘に挑み、最強の武人となる特技。
 そのラウンドの間、【物理防御点】と【霊力防御点】に各+ [キャラクターレベル] 点。

ゆ が た だ も の
歪みを正す者 闘士 副特技

クラスレベル: 1
タイミング: 常時
判定: 自動成功 **対象:** 自身
射程: なし **代償:** なし
回数: なし
効果: 歪んだ運命をもたらす強敵を倒す誓いを立てた者を表わす特技。
 分類「ボス」のキャラクターに対してのダメージ+1D6。

て ん ひ ん お も む
天秤の赴くまま 闘士 副特技

クラスレベル: 5
タイミング: ダメージロール直前
判定: 自動成功 **対象:** 自身
射程: なし **代償:** なし
回数: 1 シーンに1回まで
効果: 【スキルウェポン】を取得していることが条件。一度に複数回の攻撃を繰り出すことができる特技。
 ダメージロールを2回行ない、どちらか高い方を採用できる。

し っ そ う せん
疾走線 闘士 副特技

クラスレベル: 3
タイミング: 本文
判定: 自動成功 **対象:** 自身
射程: なし **代償:** なし
回数: 1 シナリオに1回まで
効果: 相手を圧倒するほど凄まじい身軽さを表わす特技。
 素早さを用いる判定の達成値に+3。
 また、戦闘中であればメインプロセス直後に使用することで、即座に3m移動することができる。エンゲージを離脱することも可能。

りょうてぶき
両手武器

闘士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (物理)

判定: 【物理命中値】 対象: 単体

射程: 至近 代償: なし

回数: なし

効果: 両手で扱う武器を所有している。

対象1体に、[2D6] 点の物理ダメージを与える。

命中判定の際、ゾロ目で命中させた場合、さらにダメージが+1D6 (6ゾロでクリティカルの場合、+2D6になる)。

しゅごしゃたて
守護者の盾

闘士 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: 常時/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 肉体を守るための装備を表わす特技。

常時【物理防御点】と【霊力防御点】に各+5。

また、分類「人間」の対象への攻撃を行なう命中判定直前に宣言することで、自身の命中判定の達成値に+5。1シナリオに1回まで使用可能。

闘士 主特技

かたてぶき
片手武器

闘士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (物理)

判定: 【物理命中値】 対象: 単体

射程: 至近 代償: なし

回数: なし

効果: 片手でも自在に扱う武器を所有している。

対象1体に、[2D6] 点の物理ダメージを与える。

命中判定の際、ダイスロールを2回行ない、どちらか高い方を達成値に採用できる。この場合の回避判定は1回とする。

いくさしやうぞく
戦装束

闘士 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: ダメージロール直後/防具

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1シナリオに1回まで

効果: 戦場のために用意された武装を身につけていることを表わす特技。

実ダメージを20点軽減する。

にくたんぶき
肉弾武器

闘士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (物理)

判定: 【物理命中値】 対象: 単体

射程: 至近 代償: なし

回数: なし

効果: 鍛え上げた肉体を武器としている。

対象1体に、[1D6+【体力】] 点の物理ダメージを与える。

1点でも実ダメージを与えた場合、さらに[代償: 2MP]を消費することで、対象を自由な方向へ5m移動させる。エンゲージを離脱も可能。

カバー

闘士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: ダメージロール直前

判定: 自動成功 対象: 単体※

射程: 本文 代償: 2MP

回数: 1回のメジャーアクションにつき1回まで

効果: 仲間を庇う特技。対象のダメージを代わりに自身が受ける。ダメージ算出時は自身の【防御点】を用いる。クラスレベルにより効果が変動する。

クラスレベル3まで: 射程至近。

クラスレベル4まで: 射程10m。

クラスレベル5以上: 射程20m。

いのち かく 命の糧

闘士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 闘う者として生まれてきたにふさわしい生命力を備えていることを表わす特技。

最大【HP】に+ [キャラクターレベル+3]。

き かえ 斬り返し

闘士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: 判定直後

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: 1ラウンドに1回まで

効果: 先の手をフェイントとし、本撃を繰り出す特技。

命中判定直後に使用。一度決定した命中ダイスを1回だけ振り直す。もしダイス目が悪くなったとしても、振り直した後の目を適用すること。対象の回避判定は《斬り返し》使用後に行なう。

えいびんかんかく 鋭敏感覚

闘士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: なし

効果: どんな鋭い攻撃であっても素早く対応できることを表わす特技。

回避判定直前に使用。【回避値】に+ [クラスレベル] する。

げきめつ 撃滅

闘士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: マイナー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: なし

効果: 力を込めて攻撃することで大きなダメージを与える特技。

そのラウンドの間、ダメージ+1D6。

おに はね 鬼の羽根

闘士 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: セットアップ

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 5MP

回数: なし

効果: 相手の動きを察知し、先の先を取る特技。

[クラスレベル] ラウンドの間、【行動値】に+10。【行動値】が増加することにより、【移動力】も増加することに注意すること。

いくさおとめ ちえ
戦乙女の知恵

闘士 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: メジャー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 4MP

回数: なし

効果: 意志の力と武器の心を同調させて攻撃を強化する特技。

そのラウンドの間、ダメージ+【意志基本値】。

さつぼう じゅうあつ
殺法: 重圧

闘士 主特技

クラスレベル: 1

注釈 P.49

タイミング: マイナーorメジャー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: なし

効果: 相手の動きを封じる戦闘術を得意とすることを表わす特技。

そのラウンドの間、1点でも実ダメージを与えた場合、さらにバッドステータス『重圧(タイミング: 常時以外の特技が使用できなくなる。マイナー消費で回復)』を与える。

えいゆう せんげん
英雄の宣言

闘士 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: ダメージロール直後

判定: 自動成功 対象: 本文

射程: 視界 代償: なし

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 凄まじい攻撃の数々にも負けず、他者の前に立ち続けることを表わす特技。

複数の対象が【HP】ダメージの攻撃を受けたとき、その対象を使用者1体のみにする。ダメージ算出は使用者分の1回のみ。

さつぼう ほうしん
殺法: 放心

闘士 主特技

クラスレベル: 1

注釈 P.49

タイミング: マイナーorメジャー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: なし

効果: 相手の動きを封じる戦闘術を得意とすることを表わす特技。

そのラウンドの間、1点でも実ダメージを与えた場合、さらにバッドステータス『放心(意識が朦朧となり全行為判定-1D6。クリンナップに自動回復)』を与える。

ぐんしん ちえ
軍神の知恵

闘士 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: メジャー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 5MP

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 守護の力と武器の心を同調させて攻撃を強化する特技。

そのラウンドの間、ダメージ+【物理防御点】。

さつぼう まひ
殺法: 麻痺

闘士 主特技

クラスレベル: 1

注釈 P.49

タイミング: マイナーorメジャー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: なし

効果: 相手の動きを封じる戦闘術を得意とすることを表わす特技。

そのラウンドの間、1点でも実ダメージを与えた場合、さらにバッドステータス『麻痺(戦闘移動が行なえず、【回避値】に-5。クリンナップに自動回復)』を与える。

さっぽろくず
殺法崩し

闘士 主特技

クラスレベル: 7 注釈 P.49

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: バッドステータスを与える特技を取得していないことが条件。特殊な武芸から身を護る能力に長けていることを表す特技。

いかなるバッドステータスも受けなくなる。

ただし、今後バッドステータスを与える特技を取得することができない。

さっかい
殺界

闘士 主特技

クラスレベル: 5

タイミング: ダメージロール直前

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 武器から巻き上がる真空波によってより強烈な攻撃をする特技。

ダメージ+ [クラスレベルD 6]。

しっふうじんらい
疾風迅雷

闘士 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: メジャー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 7MP

回数: なし

効果: 猛進する勢いを、そのまま破壊力に変える特技。

そのラウンドの間、命中対象を [対象: 範囲 (選択)] に変更し、さらにダメージ+2D6。

てんげんとつば
天元突破

闘士 主特技

クラスレベル: 5

タイミング: セットアップ

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 1D6HP

回数: 1 シーンに3回まで

効果: 生き残る力を振り絞り、戦闘に赴く特技。

そのラウンドの間、【HP】【MP】以外の戦闘値 (【物理命中値】【霊力命中値】【回避値】【行動値】【攻撃力】) に各+3。

消費した代償により【HP】が0になっても、【HP】は1になり、戦闘不能にならない。

は きゃくう
破却打ち

闘士 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: メジャー/スキルウェポン○

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 武器に自身の力全てを込め、一撃に大技を解き放つ特技。

ダメージ+30。

この特技を使用後、攻撃に使用した【スキルウェポン】は破壊され、そのシナリオの間、使用できなくなる。

ライフコイン

闘士 主特技

クラスレベル: 5

タイミング: 本文

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 致命傷を与える攻撃を寸前で回避する特技。

戦闘不能になった直後に使用。戦闘不能状態から【HP】を1まで回復する。この特技を使用しても行動済にならない。

また、戦闘不能直前までに付与された支援効果やバッドステータスは持続する。

■闘士の注釈

▼《戦の切り札》

「レベル○取得可能」とは、そのクラスレベルを満たせば自動取得できるのではなく、そのクラスレベルを満たせば重複取得が可能という意味である。

また、1つ低いレベルの特技（《戦の切り札3》であれば《戦の切り札2》をさす）を既に取得していなければ効果は発動しない。

▼《殺法：○○》

この特技は、マイナーかメジャーのどちらのタイミングでも使用できる。

▼《殺法崩し》

この特技を取得するまでの特技は、取得後も通常通り使用できる。



かなたは やいば 彼方へ馳せる刃

闘士 主特技

クラスレベル: 1 0

タイミング: イニシアチブ

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 1 0 HP

回数: 1 シーンに 1 回まで

効果: 時空を走る一撃を繰り出す特技。

自身のメインプロセスで使用する【スキルウェポン】の効果は[対象: シーン (選択)] [射程: 視界]に変更する。

てんげんとつば 天元突破2

闘士 主特技

クラスレベル: 1 0

タイミング: 常時

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: なし

効果: 《天元突破》を取得していることが条件。生き残る力をさらに特化させることを表わす特技。

《天元突破》の効果に+ [キャラクターレベル ÷ 5 (切捨)]。

つまり、《限界突破》の効果は【戦闘値】+ [3 + (キャラクターレベル ÷ 5)] になる。

じょうきゅうとうしゅつ 上級闘術

闘士 主特技

クラスレベル: 本文

タイミング: 判定直前

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: なし

回数: 1 シナリオに 3 回まで

効果: キャラクターレベル 1 0 以上が条件。ウズマキに隠した武器に、現世とは異なる法則を与える特技。

命中判定直前に使用。【スキルウェポン】のダメージ+ 2 D 6。