

かりゅうど 狩人

Class 05

■ クラス解説

遠距離攻撃に長けた者。
弓や銃器など射撃武器を操ることができ、様々な状況に対応できる技術を取得している。

多彩な戦闘に、的確な知識と技量で対応できる、
戦闘時のプロフェッショナルだ。

■ 能力基本値

体力:4 理知:4

反射:4 意志:3

知覚:5 幸運:4

■ クラス特徴

狩人は、野外活動に特化した技術や知識を蓄えているクラスである。
優れた感覚器を所有しているのも特徴。闇を見通したり、些細な変化に気付くことができる。
狩人が持つ射撃武器は、戦いに繰り出す者達にとっては有益な後方援護になるだろう。

■ 狩人 / クラス修正

レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
物理命中	+2	+2	+3	+3	+4	+5	+5	+6	+6	+7
霊力命中	+0	+0	+1	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4
回避値	+0	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
行動値	+2	+2	+3	+4	+5	+5	+6	+7	+8	+9
攻撃力	+1	+2	+2	+3	+4	+5	+6	+6	+7	+8
HP	+2	+5	+7	+9	+12	+14	+16	+19	+21	+24
MP	+1	+3	+5	+6	+8	+10	+11	+13	+15	+18
レベル	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
物理命中	+8	+8	+9	+9	+10	+10	+11	+12	+13	+14
霊力命中	+5	+5	+6	+6	+6	+7	+7	+8	+9	+9
回避値	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+9	+10	+11	+12
行動値	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+18	+19	+21	+22
攻撃力	+9	+10	+10	+11	+12	+12	+13	+14	+15	+16
HP	+27	+29	+32	+34	+37	+40	+43	+48	+51	+55
MP	+21	+23	+24	+27	+30	+32	+35	+38	+40	+42

かりぎぬ

狩衣

狩人 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: 狩りのときに着用する活動的な胴着、または儀式の衣装を着用していることを表わす特技。

シナリオ開始時に取得している「狩人」の特技を1つ選択する。選択した特技の代償に-2点する。ただし、代償は1未満にはならない。

うさぎ あし

兎の脚

狩人 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: 封鎖から離脱に対する対応に関して長けていることを表わす特技。

エンゲージ離脱の際、[[行動値] + 15m]まで移動できる。

また、常時【幸運基本値】に+3。

こんせきはっけん

痕跡発見

狩人 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: どんな細かいことも見逃さないことを表わす特技。

足跡や遺留品などを探す判定の達成値に+3。

狩人 副特技

しゃほうくん

射法訓

狩人 副特技

クラスレベル: 1~20

注釈 P.69

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: 力の補助道具を表わす特技。

【物理命中値】と【霊力命中値】に各+1。

《射法訓2》レベル5取得可能: 更に効果を+1。

《射法訓3》レベル10取得可能: 更に効果を+1。

《射法訓4》レベル20取得可能: 更に効果を+1。

狩猟の銀手

狩人 副特技

クラスレベル: 1~5

注釈 P.69

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: 箠手の装着を表わす特技。

【物理防御点】と【霊力防御点】に各+2。

《狩猟の銀手2》レベル3取得可能: 更に効果を各+2。

《狩猟の銀手3》レベル5取得可能: 更に効果を各+ [クラスレベル]。

しんいき め
神域の眼 狩人 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: 視覚を極限まで拡大し、望遠鏡のような視覚を得る特技。
機材など無くても、[クラスレベル] キロメートル先の景色を鮮明に覗くことができる。判定が必要なときは【知覚】を用いる。
また、常時【行動値】に+1。

しゅりょうかんかく
狩猟感覚 狩人 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: 猫やコウモリなどのように、暗闇を見通す感覚器を所有していることを表わす特技。暗い場所でも通常通りの行動が出来る。判定が必要なときは【知覚】を用いる。
また、常時【攻撃力】に+1。

ぜったい じしん
絶対の自信 狩人 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: 話し合いや言い争いで、自分に有利な結果をもたらすことができる特技。顔に出さず嘘も自在に吐くことができ、自らに有益になることを生み出す。
説得・交渉の話術、ギャンブル、枕事などの判定の達成値に+3。

しよくりょうちようたつ
食糧調達 狩人 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: 食糧を調達、または、それを食せる形に加工・調理する才能に長けていることを表わす特技。
食糧に関する判定の達成値に+4。
また、常時『供給』時の回復量に+1 D 6。『供給』相手もこの効果を得る。

あゆ
ゼロの歩み 狩人 副特技

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: なし
回数: 1シーンに1回まで
効果: 自身の力を見せる瞬間を間違えず、見極める力があることを表わす特技。
その判定の結果を破棄し、わざと失敗させる。失敗させた場合、次のメジャーアクションで行なう自身のダメージ+1 D 6、もしくは回復量+1 D 6。

しんいき みみ
神域の耳 狩人 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: 聴覚の指向性を高める特技。
[クラスレベル] キロメートル先までの音を正確に聞き取ることが出来る。雑踏の中であっても特定の音のみ聞き分けることが可能。判定が必要なときは【知覚】を用いる。
また、常時【回避値】に+1。

まとめ

的抜き

狩人 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: 4MP

回数: 1 シナリオに [クラスレベル] 回まで (最大 10回)

効果: 効率の良い急所を狙い解決する特技。

GMに指定された能力値での判定を、使用者が任意の能力値で判定することができる。GM判断で却下可能。

たが いぶき
違わぬ息吹

狩人 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: セットアップ

判定: 【反射】 対象: 単体

射程: 視界 代償: 2MP

回数: なし

効果: 危うい命を見分け、急所を見極める特殊な力を表わす特技。

【反射】で [難易度: 10+GMの設定した難易度] の判定に成功した場合、対象識別が可能になる。失敗した直後に [代償: 2MP] を消費することで、再度対象識別ができる。

めがみ

女神のいたずら

狩人 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: 2HP

回数: なし

効果: 運で勝負する。

指定された能力値での判定を、【幸運】に変更する。

とうてき

投擲

狩人 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: 物を正確に的へ飛ばす特技。

手元にある物体を 10~100m先に投擲することができる。判定が必要なときは【反射】を用いる。

また、常時【物理命中値】と【霊力命中値】に各+1。

めがみ わる

女神の悪ふざけ

狩人 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: なし

回数: なし

効果: 運で勝負する。

行為判定を行なう代わりに、1D6を振り、1か6が出たらクリティカルになる。ただし、2~5であればファンブルとなり同時に代償として【MP】を5点消費する。GM判断で却下可能。

まじ や
交わる矢

狩人 副特技

クラスレベル: 1

タイミング: ダイスロール直後

判定: 自動成功 対象: 単体

射程: 視界 代償: 3MP

回数: 1 シナリオに [クラスレベル] 回まで (最大 10回)

効果: 援護射撃の準備をすることを表わす特技。

『契約』状態であるキャラクターがダイスロールを行なった直後に使用。使用者は1D6を振り、その値を対象のダイスロールに追加する。自身には使用できない。

しんがん
心眼 狩人 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: どのような状況でも本来の腕を発揮することができる特技。
命中判定にマイナスが生じる特技、トラップ、イベントによるペナルティの効果を受けない。
また、常時【物理防御点】と【盡力防御点】に各+2。

やみまと
闇纏い 狩人 副特技

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: 3MP
回数: なし

効果: 隠密状態 (ダメージ+ [クラスレベル×2]) となる特技。ダメージロールなど能動的行動終了後に隠密状態は解除される。
見破ろうとする場合は、命中判定前に、使用者の【反射】と見破る側の【意志】で対決する。見破られた場合、特技は無効になり通常攻撃となる。

ハントマスター 狩人 副特技

クラスレベル: 5
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: より見事なテクニックを披露する特技。
【反射】と【知覚】の判定を常に3D6でダイスロールを行なう。ダイスロール後、任意の2D6を選択し、通常通り判定結果を算出すること。

わなし
罾師のサガ 狩人 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: 罾を感知する能力や、罾を解除する能力に長けていることを表わす特技。判定が必要な場合は【反射】を用いる。
トラップなど危険な仕掛けを発見する判定の達成値に+3。また、発見したトラップを解除する判定の達成値に+3。

ぶきかいそう
武器改造 狩人 副特技

クラスレベル: 5
タイミング: メジャー/スキルウェポン×
判定: 自動成功 対象: 単体
射程: 至近 代償: 3MP
回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 武器を改造し、より強力な武器にする特技。
至近にある【スキルウェポン】を選択する。特技を使用したシーンから2シーン経過後、選択した【スキルウェポン】のダメージ+5。自身の【スキルウェポン】でなくても選択可能。選択中の【スキルウェポン】はその2シーン間、使用できない。

こっきがいか
克己の凱歌 狩人 副特技

クラスレベル: 3
タイミング: オート
判定: 自動成功 対象: 自身
射程: なし 代償: 2MP
回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 強い意思で支援を届ける特技。
【正気度】判定の達成値+4。
この特技を使用して【正気度】判定に成功したら、そのシーン間、ダメージ+【知覚】。

む しゃげき
無の射撃

狩人 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: 40m 代償: なし

回数: なし

効果: 弓 (日本弓・クロスボウなど) や銃 (ライフルやマシンガン) など、遠距離攻撃の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。使用者と同一エンゲージにいる対象には攻撃できない。

狩人 主特技

や ど むねあて
矢止めの胸当

狩人 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: 遠方からの攻撃対策をしている装備を表わす特技。

自身のいるエンゲージ以外からの攻撃の場合、【物理防御点】と【霊力防御点】に各+5。

あん き
暗器

狩人 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (物理 or 霊力)

判定: 【任意命中値】 対象: 単体

射程: 至近 代償: なし

回数: なし

効果: 体に隠し持つ暗殺武器を所有している。

対象1体に、[1D6 + 【知覚】] 点の、選択した【命中値】属性ダメージを与える。

対象の分類が「人間」の場合、[2D6 + 【知覚】] 点の、選択した【命中値】ダメージを与える。

わざわい もの くんしょう
災なす者の勲章

狩人 主特技

クラスレベル: 7

タイミング: 判定直後/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: どんな窮地でも相手を討つ者と称された証を持つことを表わす特技。

命中判定直後に使用。そのクリティカル値を-6する。

まほろし しゃげき
幻の射撃

狩人 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: スキルウェポン (霊力)

判定: 【霊力命中値】 対象: 単体

射程: 40m 代償: なし

回数: なし

効果: 魔術で矢や銃弾を作り出して、掌から放出させる遠距離攻撃の武器を所有している。

対象1体に、[2D6] 点の霊力ダメージを与える。使用者と同一エンゲージにいる対象には攻撃できない。

いちもうたじん

一網打尽

狩人 主特技

クラスレベル: 1

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: 3MP

回数: なし

効果: 集団を一網打尽にする特技。

そのラウンドの間、1点でもHPダメージを与えた対象の分類が「モブ」の場合、対象の【HP】が0となる。また、この攻撃で対象を戦闘不能・死亡させた直後に【代償: 3MP】消費で、即座に未行動になり、メインプロセスを行なえる。

あくさめ

悪雨

狩人 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: より鋭い射撃攻撃を身に付けていることを表わす特技。

《無の射撃》と《幻の射撃》を、使用者のいる同一エンゲージ内で使用可能にする。至近にいる対象に攻撃が可能になる。

ぎげい あめ

技芸の雨

狩人 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: より正確な射撃技能を有していることを表わす特技。

《無の射撃》、《幻の射撃》、《暗器》を使用する【命中値】に+3、ダメージに+3。

あつしゅくげき

圧縮撃

狩人 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: 自身

射程: なし 代償: 2D6HP

回数: なし

効果: 精神のタガを外すことで、精神力の全てを強大無比な念動力に変えて敵に叩きつける特技。

ダメージ+【体力基本値】。

代償を支払って【HP】が0になる場合、メインプロセス終了後に戦闘不能になる。【HP】が3以下の場合には使用不可。

決死の射弾

狩人 主特技

クラスレベル: 1

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: 死の危険を顧みずに攻撃する特技。

戦闘不能直後に使用。即座にメインプロセスを1回行なう。ただし、このときのメインプロセスで自身の回復行為は行えず、行動済になったら戦闘不能となる。

韋駄天の法則

狩人 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: 狩猟者としての素早さを表わす特技。

全力移動の移動距離算出が、【戦闘移動】×3]mになる。

基本ライフパス《移動力上昇》を取得している場合は、この特技の効果に、「【戦闘移動】に+クラスレベルm」を追加する。

ぜろりきしゃげき

零力射撃

狩人 主特技

クラスレベル: 3

タイミング: オート

判定: 自動成功

対象: 単体

射程: 視界

代償: 5MP

回数: 1 シナリオに1回まで

効果: 対象の動きそのものを停止させ、対象の行動1つを無かったことにする特技。

対象の行為判定をファンブルにする。

じゅうまく

銃幕

狩人 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: ダメージロール直後

判定: 自動成功

対象: 単体

射程: 15m

代償: 2MP

回数: なし

効果: 素早い矢をも寸前に見極め防御し、ダメージを軽減させる特技。

実ダメージを [1D6 + クラスレベル] 点軽減する。

はち うた

蜂の唄

狩人 主特技

クラスレベル: 3

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: 派手に跳びまわりながら、強力な射撃を行なう特技。

即座に5mまでの移動が行なうことができる。エンゲージ離脱することも可能。また、そのラウンドの間、ダメージ+1D6。

たか め

鷹の目

狩人 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: なし

回数: 1 シナリオに3回まで

効果: 飛行状態の敵に致命的な打撃を与える特技。

飛行状態の対象への命中判定直後に使用。ファンブル以外の結果であればクリティカルに変更し、ダメージに+1D6する。命中判定の結果がクリティカル値以上で通常のクリティカルだった場合、ダメージが+2D6になる。

れんぞくげき

連続撃

狩人 主特技

クラスレベル: 3

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1回まで

効果: 狩人として鍛えられた凄まじい運動能力により、複数回行動することができる特技。

[タイミング: マイナー] か [タイミング: メジャー] の特技を使用する際に使用。さらにもう1回、同タイミングの特技を使用できる。同じ特技を2回使用することはできない。

はま や

覇魔矢

狩人 主特技

クラスレベル: 1

タイミング: メジャー/スキルウェポン〇

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 4MP

回数: なし

効果: 敵を昏倒させる強力な一撃を放つ。

そのラウンドの間、ダメージ+1D6。対象に1点でもHPダメージを与えた場合、バッドステータス『毒 (クリンナップごとに1D6の実ダメージを受ける。特技にのみ回復可能)』を与える。

ぎのうどうそく
技能盗賊

狩人 主特技

クラスレベル: 7

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1回まで

効果: 《上級狩猟術》を取得していることが条件。即座に相手の技能を盗み、取得する特技。

シナリオ中に一度でも使用された [タイミング: 常時] 以外の特技を、そのシーン間、条件を無視して取得できる。自クラス以外の効果にクラスレベルが関わる特技は、[1]として扱うこと。

しちさき
死地の先

狩人 主特技

クラスレベル: 5

タイミング: ダメージロール直後

判定: 自動成功 対象: 自身

射程: なし 代償: 2MP

回数: なし

効果: 心理的に誘導し、窮地へ陥れる特技。

そのラウンドの間、対象に1点でもHPダメージを与えた場合、そのシーン間、使用者が対象へ与えるダメージに+【理知】。

とがどく
尖る毒

狩人 主特技

クラスレベル: 7

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: 究極の一撃を放つ特技。

使用者の与えるバッドステータス『毒』の効果を、「クリンナップごとに1D6の実ダメージを受ける」から、「クリンナップごとに[1D6+クラスレベル]点の実ダメージを受ける」に変更する。

ちようきよりしゃげき
長距離射撃

狩人 主特技

クラスレベル: 5

注釈 P.69

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: 7MP

回数: 1 シナリオに5回まで

効果: 何キロも先から相手を撃つ特技。

そのラウンドの間、自身の【スキルウェポン】の射程を [射程: 視界] に変更する。

また、自身がシーンに参加していない戦闘のセットアップに使用することで、シーン外からでも【スキルウェポン】による攻撃が可能になる。

みだう
乱れ撃ち

狩人 主特技

クラスレベル: 7

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: 7MP

回数: なし

効果: 立て続けに攻撃を行なう特技。

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+ [クラスレベル] 点。

つまさき
ハヤテの爪先

狩人 主特技

クラスレベル: 5

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: 肉体の限界を突破した動きをすることができる特技。

イニシアチブプロセスにメインプロセスが行える。このメインプロセスを行なっても行動済にならない。また、行動済であってもメインプロセスを行なうことができる。

■狩人の注釈

▼《射法訓》《狩猟の銀手》

「レベル〇取得可能」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（《射法訓3》であれば《射法訓2》をさす）を既に取得していなければ効果は発動しない。

▼《長距離射撃》

この特技は、シーン外からの攻撃を許可するものである。

シーン内のキャラクターは、シーン外から攻撃する《長距離射撃》の使用者を発見する【知覚】や【幸運】判定をGMに提案してもよい。

シーン外から《長距離射撃》を使用していたキャラクターがシーンに登場する際は、GMが適切なエンゲージ配置を設定すること。



ぎげい あめ 技芸の雨2

狩人 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: 《技芸の雨》を取得していることが条件。射撃技術を発展させ、命中精度を強化する特技。

《技芸の雨》の効果をも「+3」から「+6」に変更する。

つまり、効果が【命中値】に+6、ダメージに+6になる。

やくぼら 厄祓い

狩人 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: 4MP

回数: なし

効果: 「狩人」の【スキルウェポン】と《上級狩猟術》を取得していることが条件。悪しきものを浄化する一撃を表わす特技。

分類「異端」「魔族」「異端犯罪者」の対象への命中判定直前に使用。ダメージ+ [キャラクターレベル÷3 (切捨)] D6。

じょうきゅうしゅうりょうじゅつ 上級狩猟術

狩人 主特技

クラスレベル: 本文

タイミング: メジャー/スキルウェポン〇

判定: 自動成功

対象: 自身

射程: なし

代償: 6MP

回数: 1シナリオに1回まで

効果: キャラクターレベル10以上が条件。ありえないほどの超加速によって攻撃する特技。

ダメージ+ [行動値]。対象に1点でもHPダメージを与えた場合、バッドステータス『毒 (クリンナップごとに1D6の実ダメージ)』と『転倒 (移動不可、全行為判定-1D6)』を与える。