

スカウト

●概要●

スカウト技能は、隠密行動や偵察、調査活動を行なうための技能です。この技能を持つ者は斥候と呼ばれ、さまざまな個人や組織に重宝されます。



斥候たちは、いわゆるスパイ活動のスペシャリストです。身の軽さを利用して思わぬ場所からの潜入を果たしたかと思えば、変装によって、堂々と正面から入ってしまうこともあります。尾行や足跡の追跡も得意技で、狙った獲物をやすやすとは逃がしません。

スカウト技能で行なえるいくつかの行為判定は、軽装であることが前提になっています。重い金属鎧を着てしまうと、能力の大半が生かせなくなることに注意してください。

●スカウト技能を習得した場合●

〈スカウト用ツール〉を持っていない場合、ペナルティ修正を受ける場合があります

重要能力：器用度、敏捷度、知力

必須装備：〈スカウト用ツール〉（p247, 100G）

推奨装備：〈アンロックキー〉（p247, 100G）

エンハンサー

●概要●

練技と呼ばれる術を扱うための技能が、エンハンサー技能です。そして、この術を扱うものを練体士と呼びます。

練技とは、特殊な呼吸法により体内のマナを活性化させ、肉体を強化、変容させる術です。その効果は魔法と見紛うばかりですが、魔法ではありません。

練技は主に、命中率や回避力の強化、ダメージや防御力の向上といった戦闘力を補助する効果が中心となっています。すべて補助動作で行使することができることから、前線に出て殴りあう戦士たちにとって非常に有効な能力となるでしょう。

●エンハンサー技能を習得した場合●

エンハンサー技能を1レベル習得すると練技がひとつ使えるようになります。

どの練技も消費するMPは3点です。



重要能力：なし

推奨練技：【ガゼルフット】（回避力+1, II p74）

【キャッツアイ】（命中力+1, II p74）

【ビートルスキン】（防護点+2, II p76）

【マッスルベアー】（追加ダメージ+2, II p76）

セージ

●概要●

セージ技能を持つことは、さまざまな知識に通じていることを意味します。この技能を持ち、知識を明らかにするものは賢者と呼ばれます。

賢者は、古今東西、ありとあらゆる学術的知識に通じています。文献を読んで知識を蓄え、さまざまな物を見聞きして血肉としています。何かを判別し、鑑定したいときこそ、賢者の出番です。特に、魔物をよく知るだけでなく、その弱点をも見抜くことは、セージ技能にのみ許された能力です。

語学にも通じており、成長ごとに、任意の言語の会話や読文能力を身につけることができるのも特徴です。

●セージ技能を習得した場合●

技能レベルの数だけ新たな言語を覚え、読み書きか会話ができるようになります。

「魔物知識判定」のとき、魔物の弱点を見抜く可能性があります。

重要能力：知力



レンジャー

●概要●

レンジャー技能は、野外での活動と知識に長じた技能です。この技能を主として使う者は野伏と呼ばれます。

野伏たちは、野外活動のエキスパートたちです。地面に残されたかすかな痕跡を追い、自然の中にうまく身を隠します。罠や仕掛けの扱いにも長け、かすかな違和感を見逃しません。体術にも優れ、機敏に行動します。

薬品を上手に扱うのも野伏の領分です。彼らは、薬品や飲み薬を巧みに使って、仲間を癒します。この薬草・薬品の中には、〈魔香草〉など、MPを回復させることのできるものもあります。

●レンジャー技能を習得した場合●

薬草・薬品などの回復量が上がります。

薬草：＋（レンジャー技能レベル＋器用度ボーナス）

薬品：＋（レンジャー技能レベル＋知力ボーナス）

重要能力：器用度、知力

推奨装備：〈救命草〉（p248, 30G） 〈魔香草〉（p248, 100G）

〈ヒーリングポーション〉（p248, 100G）

〈アウエイクポーション〉（p248, 100G）

