

# フェンサー

## ●概要●

フェンサー技能はファイター技能と同じように、武器を持って戦う技能です。大きく異なるのは、重い武器や鎧で武装して力任せに戦うのではなく、軽戦士という呼称が示す通り、最低限の武器と鎧で、相手の弱点を突く戦い方をする点にあります。強大な敵の攻撃

を耐えて凌ぐのではなく、身軽な体捌きでかわし、致命傷を避けて戦うのです。熟練した軽戦士は、攻撃と回避を難なくこなし、踊るような動きで戦います。

フェンサーはその身軽さを維持するめ、武器や鎧

は軽いものしか装備できません。また、肉体的な頑強さを鍛えることをしないため、総合的な耐久力では、戦士や拳闘士に一步も二歩も譲ることになります。



## ●フェンサー技能を習得した場合●

筋力の半分までの近接武器、盾、鎧しか装備できません。武器のクリティカル値が常に1点減少します。

タイプA.「必殺の一撃を狙いたい」(筋力15~)

戦闘特技：《必殺攻撃》(p226)

推奨技能：◆レンジャー[B](p174)

◆スカウト[B](p173)

推奨装備：(必要筋力15/360G)

- ・レイピア[8](p232, 110G)
- ・ラウンドシールド[8](p244, 100G)
- ・ソフトレザー[7](p242, 150G)

タイプB.「魔法剣士として活躍したい」(筋力9~)

戦闘特技：《魔力撃》(p227)

推奨技能：◆ソーサラー[A](p171, 181)

◆コンジャラー[A](p171, 187)

推奨装備：(必要筋力9/155G)

- ・ショートソード[5](p232, 80G)
- ・バックラー[1](p244, 60G)
- ・クロースアーマー[1](p242, 15G)

# シューター

## ●概要●

シューターは戦士系技能の中で唯一、弓や投げナイフ、銃などの飛び道具を操ることのできる技能であり、この技能の持ち主は、射手と呼ばれます。

唯一飛び道具が使えるという利点の半面、戦士系技能にあって、唯一、回避力判定を行なえない（原則として）という欠点も抱えています。目の前にいる相手に弓や銃を撃つことはできますが、かなり危険を伴います。

基本的には敵の足止めを仲間に任せ、手の届かない場所から一方的に攻撃することが役割です。



## ●シューター技能を習得した場合●

追加ダメージは武器によって変化します。

銃（〈ガン〉）を使う場合はマギテック技能が必要です。

タイプA. 「味方への誤射はしたくない」（筋力5〜）

戦闘特技：《精密射撃》（p218）

推奨技能：◆レンジャー[B]（p174） ◆スカウト[B]（p173）

◆プリースト[A]（p172, 193）

推奨装備①：高い筋力を生かしたい（必要筋力17/620G）

- ・ヘビーボウ[17]（p239, 220G）
- ・ハードレザー[13]（p242, 340G）
- ・矢筒×2（装備部位：背中・腰・その他, p242, 20G×2）
- ・矢（24発, p241, 20G）

推奨装備②：筋力が低くても高いダメージを出したい（必要筋力5/355G）

- ・ノーマルクロスボウ[5]（p240, 260G）
- ・クローズアーマー[1]（p242, 15G）
- ・矢筒×2（装備部位：背中・腰・その他, p242, 20G×2）
- ・太矢（24発, p241, 40G）

タイプB. 「銃を使いたい」（筋力1〜）

⇒マギテックを参照