

# ファイター Fighter

栄光と富、あるいは復讐を求めて武器を取るものもいれば、己の身の証を立てるため、親しきを守るために戦うものもいる。あるいは、戦うこと以外を知らぬ故に戦うものもいる。だが、中には武器の技を学び、己の肉体を戦いに特化させ、戦争という鍛錬所の中で勇気を証明する者達もいる。戦場の主、ファイターは多様な技の寄せ集めである。彼らは数多くの武器、あるいはたった1つの武器に対して訓練を積み、鎧を扱う術を完成させ、様々な戦いのテクニックを異国の師匠から学び、そして戦闘の業を研究する。しかしこれらは全て、己を生きた兵器とするための鍛錬に他ならないのだ。ただの暴漢とは異なり、彼ら熟達した戦士達は持つ武器の致命的なまでの力を現させ、ただの鉄の塊であったものを王国奪い取る兵器とし、怪物共を虐殺し、友軍の心を奮起させる。戦士であり騎士であり狩人であり、そして戦の芸術家であるファイターは、並ぶものがないチャンピオンであり、彼にあえて立ち向かう者達はすべて災難に見舞われるのだ。

**役割：**ファイターは戦闘に秀でている。敵を倒し、戦場の流れを制し、包囲網を突破して生き延びることができる。彼らの武器と方法論は非常に多くの戦術を提供するため、ファイターに純粋な戦いの力で勝てるものは少ない。

**属性：**どれでも。

**ヒット・ダイスの種類：**d10。

## クラス技能

ファイターのクラス技能は以下の通り。[威圧](#)【魅】、[騎乗](#)【敏】、[職能](#)【判】、[水泳](#)【筋】、[製作](#)【知】、[生存](#)【判】、[知識：工学](#)【知】、[知識：ダンジョン探検](#)【知】、[登攀](#)【筋】、[動物使い](#)【魅】

レベル毎の技能ランク：2+【知】修正値



表：ファイター

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊
1	+1	+2	+0	+0	<a href="#">ボーナス特技</a>
2	+2	+3	+0	+0	<a href="#">ボーナス特技</a> 、 <a href="#">武勇</a> +1
3	+3	+3	+1	+1	<a href="#">鎧修練</a> 1
4	+4	+4	+1	+1	<a href="#">ボーナス特技</a>
5	+5	+4	+1	+1	<a href="#">武器修練</a> 1
6	+6 / +1	+5	+2	+2	<a href="#">ボーナス特技</a> 、 <a href="#">武勇</a> +2
7	+7 / +2	+5	+2	+2	<a href="#">鎧修練</a> 2
8	+8 / +3	+6	+2	+2	<a href="#">ボーナス特技</a>
9	+9 / +4	+6	+3	+3	<a href="#">武器修練</a> 2
10	+10 / +5	+7	+3	+3	<a href="#">ボーナス特技</a> 、 <a href="#">武勇</a> +3
11	+11 / +6 / +1	+7	+3	+3	<a href="#">鎧修練</a> 3
12	+12 / +7 / +2	+8	+4	+4	<a href="#">ボーナス特技</a>
13	+13 / +8 / +3	+8	+4	+4	<a href="#">武器修練</a> 3
14	+14 / +9 / +4	+9	+4	+4	<a href="#">ボーナス特技</a> 、 <a href="#">武勇</a> +4

表：ファイター

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊
15	+15 / +10 / +5	+9	+5	+5	<a href="#">鎧修練4</a>
16	+16 / +11 / +6 / +1	+10	+5	+5	<a href="#">ボーナス特技</a>
17	+17 / +12 / +7 / +2	+10	+5	+5	<a href="#">武器修練4</a>
18	+18 / +13 / +8 / +3	+11	+6	+6	<a href="#">ボーナス特技</a> 、 <a href="#">武勇</a> +5
19	+19 / +14 / +9 / +4	+11	+6	+6	<a href="#">鎧体得</a>
20	+20 / +15 / +10 / +5	+12	+6	+6	<a href="#">ボーナス特技</a> 、 <a href="#">武器体得</a>

## クラスの特徴

ファイターのクラスの特徴は以下の通り。

**武器と防具の習熟**：ファイターは全ての単純武器、軍用武器、全ての鎧（軽装、中装、重装）、全ての盾（タワー・シールドを含む）に《習熟》している。

**ボーナス特技**：ファイターはレベル1の時点と、それ以降の偶数レベルに達する毎に通常の成長で獲得する特技に加えてボーナス特技を獲得する（つまり、ファイターは全てのレベルで特技を獲得する）。これらのボーナス特技は“ファイター特技”と呼ばれることもある戦闘特技の中から選択しなければならない。

レベル4に達した時点と、それ以降の4レベル毎（レベル8、レベル12等）に、ファイターは既に取得したボーナス特技の代わりに新しい特技を覚えることができる。つまり、ファイターは古いボーナス特技を忘れて新しいボーナス特技に変えることができる。置き換えられるボーナス特技は、他の特技や上級職、あるいは他のなんらかの能力の前提となっている特技であってはならない。このボーナス特技の入れ替えは各レベルにつき1回のみ行える。また入れ替えを行うかどうかは、そのレベルでの新しいボーナス特技を取得する時に決めなければならない。

**武勇（変則）**：レベル2の時点でファイターは[恐怖]に対する意志セーブに+1のボーナスを獲得する。このボーナスは2レベルを越える4レベル毎に+1される。

**鎧修練（変則）**：レベル3の時点で、ファイターは鎧を着ていても身軽に動く術を身につける。鎧を着用している時、その判定ペナルティは1下がり（最小0）、鎧による【敏捷力】ボーナスの上限は1上昇する。以降レベル4毎（レベル7、レベル11、レベル15）にこれらのボーナスは1増加し、最終的に判定ペナルティを4下げ、【敏捷力】ボーナスの上限を4上昇させる。

さらに、ファイターは中装鎧を着ていても通常の方法で移動できる。レベル7の時点で、ファイターは重装鎧を着ていても通常の方法で移動できるようになる。

**武器修練（変則）**：レベル5の時点で、ファイターは後述されるリストの中から武器グループを1つ選択する。選択したグループに属する武器で攻撃した場合、命中とダメージに+1のボーナスを得る。

以降4レベル毎（レベル9、レベル13、レベル17）に異なる武器グループの訓練を積み重ねることができ、新たに選択した武器グループに属する武器の命中とダメージに+1ボーナスを獲得する。加えて、既に選択しているそれぞれの武器グループのボーナスが+1される。例えば、ファイターはレベル9になった時に、新しく選んだ武器グループの命中とダメージに+1のボーナスがつき、レベル5で選んだ武器グループには+2のボーナスがつく。複数のグループにまたがる武器に関してボーナスは累積しない。最も高いグループのボーナスを用いること。

ファイターはさらに、これらのボーナスをグループに含まれる武器を用いた戦技判定に加えることができる。またこのボーナスは、対象の武器に対して試みられた武器落としと武器破壊に対するCMDにも加えられる。

武器グループは以下の通り（GMは武器グループに武器を追加したり、新たな武器グループを作成しても良い）。

**弩**：ハンド・クロスボウ、ヘヴィ・クロスボウ、ヘヴィ・リピーティング・クロスボウ、ライト・クロスボウ、ライト・リピーティング・クロスボウ

**斧**：オーク・ダブル・アックス、グレートアックス、スローイング・アックス、ドワーヴン・ウォーアックス、バトルアックス、ハンドアックス、ヘヴィ・ピック、ライト・ピック

**近距離武器**：ガントレット、サップ、素手打撃、スパイクト・アーマー、スパイクト・ガントレット、スパイクト・シールド、パンチング・ダガー、ヘヴィ・シールド、ライト・シールド

**小剣**：カマ、ククリ、シッケル、ショートソード、スターナイフ、ダガー、レイピア

**双頭武器**：オーク・ダブル・アックス、クォーター・スタッフ、ダイア・フレイル、ツープレーデッド・ソード、ドワーヴン・アークロシュ、ノーム・フックト・ハンマー

**長剣**：エルヴン・カーブ・ブレード、グレートソード、サイズ、シミター、トゥー・ブレード・ソード、バスタード・ソード、ファルシオン、ロングソード

**投擲武器**：クラブ、ジャベリン、シュリケン、ショートスピア、スターナイフ、スピア、スリング、スローイング・アックス、ダーツ、ダガー、トライデント、ネット、ハーフリング・スリング・スタッフ、ブローガン、ボウラ、ライト・ハンマー

**肉體武器**：素手打撃と全ての肉體武器（噛みつき、爪、突き刺し、尾、翼）

**ハンマー**：ウォーハンマー、クラブ、グレートクラブ、ヘヴィ・メイス、ライト・ハンマー、ライト・メイス

**フレイル**：ウィップ、スパイクト・チェイン、ダイア・フレイル、ヌンチャク、フレイル、ヘヴィ・フレイル、モーニングスター

**ポールアーム**：ギザーム、グレイヴ、ハルバード、ランサー

**モンク**：カマ、クォーター・スタッフ、サイ、シャンガム、シュリケン、素手打撃、ヌンチャク

**槍**：ジャベリン、ショートスピア、スピア、トライデント、ランス、ロングスピア

**弓**：コンボジット・ショートボウ、コンボジット・ロングボウ、ショートボウ、ロングボウ

**鎧體得（変則）**：レベル19に達したファイターは、鎧を着用しているか盾を使用している間、ダメージ減少5%を得る。

**武器體得（変則）**：レベル20に達した時点で、ファイターはロングソードやグレートアックス、ロングボウなど、武器を1つ選択する。選択した武器の攻撃がクリティカル可能域に入った場合自動的にクリティカルとなり、更にクリティカル倍率が1上昇する（例えば、×2は×3となる）。加えて、その武器を握っている限り、ファイターは武器落としをされることがない。