

クラスリスト

中級クラス

クラス名	概要	必要スキル	クラス特性
相克士	相反する術法を同時に習得し、その相乗効果で通常以上の威力の術を扱う術者です。	細剣 術法スキル (任意) 術法スキル (上記の対抗) 記憶術	習得している対抗術法を封印することなく使用することができる。対抗術法を習得している場合にかぎり術法の最終威力にクラスLV×2が追加される。
忍者	世に忍んで使命を全うする密偵たちです。非常に身軽で、高い身体能力を持っています。	体術 ジャンプ 潜伏 フィールドスキル (任意)	器用さと素早さを基準としたフィールドスキルの達成値にクラスLV LV×1/2(切り上げ)を足すことができる。1シナリオにクラスLV×1/2(切り上げ)回だけ自分と他人(敵含む)のイニシアティブを入れ替えることができる。
伝承者	古代に失われた秘術『伝承法』を受け継ぐ人びとです。彼らは自身の人生の終わりに後継者に知識や経験を受け渡すことで偉大な目的の達成を目指すのです。	伝承知識 古代語 記憶術 天恵	キャラクターが死亡(ロスト)したときにクラスLV×4個のスキル(LVは問わない)と技、術(アレンジ含む)を任意のキャラクター1人に受け継がせることができる。対象となったキャラクターが受け継ぐスキルを所持していた場合はより高い方に上書きされる。また、合成術を引き継ぐ場合、ベース術すべてを引き継ぐ必要がある。
双剣士	両手に武器を持ち、片手で攻撃、片手で防御や奇襲を行う剣士です。攻撃は軽くなりますが手数が多く、敵を翻弄することに長けます。	細剣 小型剣 礼儀作法 フィールドスキル (任意)	片手武器を2つ装備することができ、攻撃を2回まで同一対象に対して行うことができる(2回目の攻撃ではひらめきは発生しない)。技を使用した場合は使用した回数だけBPとEPを消費する。また戦闘速度の修正値は全て合計してから1/2(切り上げ)として計算する。ダメージ計算時の筋力Bは1/2(切り上げ)として扱われ、最終ダメージが-5される。また、命中値が5-クラスLV減少し、回避値がクラスLV×1/2(切り上げ)増加する。
ゆきだるま	いつしか魂を宿した雪だるま。雪だけに熱には弱い、水術法と風術法が得意。寒冷地以外では体を溶かさないうために『永久水晶』を身につけ続けなければならない。	水術法 風術法 フィールドスキル (任意) フィールドスキル (任意)	水術法耐性、風術法耐性、火術法弱点。『永久水晶』(ネックレス、防御+4、術防御+1、気絶耐性)を初期装備として所持し外すことができない。水術法と風術法の消費LPと消費BPがクラスLV×1/2(切り上げ)だけ減少する。(このクラスはキャラクター作成時にしか選択できません)
ロプスター	海辺に暮らす甲殻を持つ魚人の一族。両手がハサミになっており武器や一部の防具を装備することはできないが強い力もち水術法をうまく扱うことができる。	体術 水術法 水泳 フィールドスキル (任意)	武器、体防具、全身防具を装備することができない。防御点10点を持つ。魅力上昇に必要な経験点が+1される。素手の攻撃力がクラスLV1ごとに+2される。水術法の威力がクラスLV1ごとに+2される。(このクラスはキャラクター作成時にしか選択できません)
ゾウ	かつて呪いをかけられて姿を『擬人化した象』に変えられた一族。長い鼻を持ち器用に操ることはできるのだが、反面手先は器用とは言い難い。比較的大柄で敏捷には欠けるが体力には恵まれている。	体術 大剣 盾 古代語	両手武器を使用しても盾を装備することができる。素早さ、器用さ上昇に必要な経験点が+2される。HP上昇の判定が1D+1となる。(このクラスはキャラクター作成時にしか選択できません)