**추가 장점 및 기능**

**전투 숙달**

**10CP/단계**

전투와 관련된 행동 전반에 몹시 숙달되었습니다. 모든 고유 공격 기능, 근거리 무기 기능, 원거리 무기 기능, 비무장 전투 기능(유도, 복싱, 격투, 레슬링, 권법 …)과 같은 전투 기능과 빨리 뽑기, 랜스 기능과 같이 일반적으로는 무기 기능으로 치부되지 않지만 전투와 관련된 기능들에게 이 장점의 단계별로 +1의 보너스를 준다. 이 장점은 날붙이!, 둔기!와 같이 그 개념이 전투와 밀접한 연관이 있는 경우에는 마치 재능처럼 단계별로 +1의 보너스를 더한다. (어떤 종합기능이 전투와 관련이 있는지는 마스터가 임의로 판단한다.)

**기능 전문화(기능 선택)**

**4CP/단계**

종합 기능 내부에 포함된 기능 중 하나를 선택해 단계별로 +1의 보너스를 준다. 이 장점은 최대 2단계까지 획득할 수 있다. 개별 기능에는 보너스를 주는 장점이 아니다. 오직 종합 기능 내부의 기능 판정에만 영향을 준다.

**강타(근거리 무기 기능 선택) -Forceful Blow-**

**매우 어려움/DX (근거리 전투 기능)**

**디폴트 : 선택한 무기 기능과 동일**

**선결 조건 : 전투 숙달 1**

공격 선언 이전에 사용을 선언해야 사용할 수 있다. 사용 시 FP가 1 감소한다. 무기의 밀어내기를 증가시킨다. 공격은 2배의 밀어내기 수치를 갖게된다. 파괴력에 휘두르기를 사용하는 공격은 해당 수치를 그대로 적용하지만, 그렇지 않은 무기에 대해서는 일반적인 휘두르기 피해량을 기준으로 계산한다. 이 기능은 피해 유형이나 피해량에는 영향을 주지 않고 오로지 밀어내기만을 증가시킨다.

**수정치** : FP 소모 없이 사용하려면 -5

**클래스 장점**

이하의 장점들은 캐릭터가 장점의 이름이 뜻하는 분야에 얼마나 높은 업적과 깊은 경험을 쌓아왔는지를 나타낸다. 기본적으로 획득에 단계별 20CP가 소모되며 다른 비사실적 기능과 특별한 장점들의 선결 조건으로 쓰인다.

**팔라딘**

**20CP/단계**

신념을 추구하는 의지, 불신을 부수는 힘. 이는 팔라딘의 근원이다. 극히 소수의 존재만이 그 순수하고 헌신적인 길을 걸어갈 수 있다. 오직 그들만이 자신들이 믿는 신념을 수호하는데에 걸맞는 힘을 부여받는다. 천국의 오만한 천사, 지옥의 사악한 악마. 헌신하기로 맹세한 신념에 따라, 이들을 찾아서 말살하는 것은 팔라딘의 사명이다.

하나의 신에 헌신할 필요는 없다. 그것이 순수한 헌신이면 충분하다. 팔러딘은 신념에 따라오는 종교적 의무들을 매우 성실하게 준수하며, 관련된 모든 사원에서 환영받는다.

누구도 팰러딘이 되는 것을 선택하지 않는다. 팰러딘이 되는 것은 부름에 응하는 것이고, 운명을 받아들이는 것이다. 어느 누구도 부지런한 연습으로 팰러딘이 될 수 없다. 팰러딘은 타고 나는 것이고, 의지로 본성을 얻는 것은 불가능하다.

팔라딘 장점 1단계 당, 날붙이!, 둔기!와 같이 그 개념이 전투와 밀접한 연관이 있는 경우에는 마치 재능처럼 단계별로 +1의 보너스를 더한다. (단, 자신의 신념이나 그 신념이 부여하는 의무에 위배되는 무기는 보너스를 받지 못한다. Ex) 자비를 가르치는 불교의 팔라딘은 날붙이와 같은 무기에 보너스를 받지 못한다.) 또한 팔라딘 장점의 단계만큼 전투 숙달 장점을 추가로 획득 할 수 있게 된다.(획득에는 추가적으로 CP를 들여야 한다. 단순히 주어지는 것이 아니다.)

캐릭터는 마치 팔라딘 장점 단계의 ½(소수점 이하 내림) 만큼의 사제 장점을 갖고 있듯 신성 초상능력에 보너스를 받고 신성 주문 슬롯을 획득한다. 또한 마치 팔라딘 장점 단계의 ½(소수점 이하 올림) 만큼의 전사 장점을 갖고 있듯이 전사 초상능력에 보너스를 받는다.

추가적으로 육신 방어와 정신 방어 기능에 단계별로 +1의 보너스를 더한다.

**팔라딘 능력**

팔라딘은 자신이 도달한 수준에 따라 다음과 같은 능력들을 얻을 수 있다.

**1 수준**

**턴 언데드 -Turn Undead-**

**매우 어려움/의지력**

**디폴트 : 없음**

사용자로부터 20m 이내의 한 언데드를 즉사시킨다. 대상을 선택하여 1회 집중하면 대상의 HT와 턴 언데드 기능 사이에 빠른 겨루기를 실시한다. 겨루기에 승리하면 언데드는 즉사한다. 능력을 사용한 뒤 충분한 휴식(8시간)을 취하지 못했을 경우, 다음 기능 판정에 -1의 페널티를 받는다. 턴 언데드의 결과 실력이 9이하일 경우에는 사용할 수 없다.

**수정치** : 자신보다 강력한 언데드(단계당) -5, 약한 언데드일 경우(단계당) +5, 휴식 없이 연속 사용시 1회당 -1

**2 수준**

**성자불굴**

**10CP**

당신은 영역 공격이나 범위 공격에 의한 피해에 대해서 DR을 통과한 피해 중 50%만 받게 된다. (소수점 이하 올림, 최소 1)

**마총수**

**20CP/단계**

무수한 도시의 연합으로 이루어진 데뉴에트는 그만큼 다양한 무장집단을 보유하고 있다. 그들은 애국심과 자신감으로 무장한 교활하고 광포한 자들이다. 그러나 그중에서도 더욱 냉혹하고 교활한 자들이 있었으니, 그들은 마총수라 불린다. 숙련된 군인이자 저격수인 그들은 당대의 군사집단이 위협이 될꺼라 생각하지도 못한 먼 곳에서 희생물이 될 자들의 치명적인 약점을 노리곤 했다.

마총수는 그 초월적인 사격의 사거리와 총탄에 마력을 부여하는 능력으로, 연합을 넘어서 대륙 전체의 명성을 얻는다. 그들은 완성된 집단이자 적 군대의 공포였다. 이들은 한때 연합군이 공포스러운 존재가 되는 주요 원인 중 하나였다.

총!과 비무장 전투! +1

마총 초상능력 +1

전투 숙달 1단계 해금

육신방어, 정신방어+1

마총수 장점 1단계 당, 총!과 비무장 전투! 기능에 마치 재능처럼 단계별로 +1의 보너스를 더한다. 또한 마총수 장점의 단계만큼 전투 숙달 장점을 추가로 획득 할 수 있게 된다.(획득에는 추가적으로 CP를 들여야 한다. 단순히 주어지는 것이 아니다.)

캐릭터는 마총수 장점 단계 만큼의 마총수 초상능력에 보너스를 받는다.

추가적으로 육신 방어와 정신 방어 기능에 단계별로 +1의 보너스를 더한다.

**마총수 능력**

마총수는 자신이 도달한 수준에 따라 다음과 같은 능력들을 얻을 수 있다.

**1 수준**

**망원시각(1단계)**

**5CP**

기본 p.49 참조.