

# *Fantasisista*

*Carutea Earth Role Playing.*

*Data Section*

## はじめに - StartLine -

### 最初に

このゲームは全てフィクションです。実在の人物、団体、事件、思想などとは一切関係ありません。とにかくにも、ゲームですので、皆で楽しんでやりましょう。

### RPGって?

映画や小説の登場人物のようなものを、自分だったらどうするかなあ? と考えながら遊べるゲームです。基本的に、コンピューターを使って遊ぶゲームと違って(常識の範囲内ならば)自由な行動を取ることが出来ます。ただ、とはいえ、何でもかんでもが自分の言った通りに上手く進むわけではありません。そういった様々な行為が成功するかどうかは、サイコロを振って決めます。このゲームでは主に、8面体のサイコロ二つと10面体のサイコロを二つ使います。サイコロは、大きな玩具屋などに行けば売っているはずですが、値段は100円程から、高いもので大体500円程です。

### どんなゲーム?

所謂ソード&ソーサリーなファンタジーです。舞台としては、16世紀の終わり辺りのヨーロッパをイメージしています。舞台となる世界、ゲルデアには、魔物(いわゆる怪物)というものが沢山いて、人間、その他の種族はその魔物と戦いながら、この世界で必死に生きています。PL(プレイヤー)は、主に冒険者という職業の人物を演じて、様々な依頼、怪物退治、隊商護衛、重要物品の輸送、遺跡調査 などという仕事をこなしながら、日々の糧を得るのです。そしてこの世界では、精神の力が、世界に様々な影響を及ぼしやすいという特徴が存在します。...ゲームのコンセプトは、ラブ&ブラックなファンタジーです。

### このルールブックの内容

このルールブックは基本ルールとなっています。基本ルールは二つに分かれており、これはその一つの、データについての情報を載せたルールブックとなっています。もう一つの方はルールを載せたルールセクションとなっています。

この幻想はあなたに、喜びと興奮、未知への憧憬と、後に恐怖をもたらさう

## Contents...

「アイデア」.....	03	
「特異アビリティ」.....	09	
「スキル」.....	12	
「カムプフ・シュティール」...17	>	「我流シュティール」...19
「一般アイテム」.....22	>	「ウェポン」...22 > 「アーマー」...27 > 「一般道具」...30
「魔術/アタック・ソーサリー」32	>	「サポート・ソーサリー」...35 > 「リカバリー・ソーサリー」...41
「スペシャル」.....	43	
「セルフスペシャル」.....	47	
「汎用一般人物」.....	49	
「索引」.....	56	

## アイデア - Idea -

魂[ゼーレ]を構築する情報部分であり、また産まれてから全ての記憶。つまりは、その生物を生命体として構築するための魂の、性質であるといえる。とはいえ、アイデアがそのまま、その人格の性質になるというわけではない。表に現れる性質は、魂のアイデアだとは限らないからだ。

### <アイデアの決定方法>

アイデアは、三つの要素に分けられる。  
色と、場と、象徴である。これを、一つずつ決めていき、最後に全てを繋ぎ合わせていく。

これからは、D100を振って決める。  
[色][場][象徴]の三つずつ、D100を振り、出目と数字を照らし合わせる。それらを順番に、繋いでいけば、アイデアの完成となる。  
また、能力の基本値(また魔力の最大値)にボーナスを得ることがある。その場合は、能力値に増減を加えて変更すること。

・例  
ロールの結果、[黒][空][愛]というアイデアとなった。  
これは、[黒の空の愛]と、このように表記される。

### 色

<>で括られたものがその色のもつ、性質である。  
これは、いわゆる性格のようなもので、魂はこのような思想を持っている。  
しかし、表に現れるものがこれであるとは限らないので、注意すること。

#### 00~04: 黒

<憎しむ。虚しさを持つ。暗黒。悲しむ。恨んでいる。孤独の切望。絶望。>  
知恵に+1。生命力に-1。[闇]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

#### 05~09: 灰

<中途半端。どっちつかず。日和見。落ちついている。賢さ。>  
知恵、器用さに+1。筋力、知覚に-1。[酸]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

#### 10~14: 黄緑

<俗世を嫌う。穏やかさ。争わないこと。公平さ。>  
知覚に+1。敏捷性に-1。[地]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

#### 15~19: 赤

<情熱。戦いを求める。力への羨望。力の渴望。感情を揺れ動かす。>  
筋力、生命力に+1。器用さ、魅力に-1。[火]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

#### 20~24: 青

<広い心。おおらかさ。清らかさ。公平さ。静かであること。>  
敏捷性に+1。筋力に-1。[水]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

#### 25~29: 緑

<穏やか。優しさ。愛すること。争わないこと。慈しむこと。>  
知恵に+1。生命力に-1。[風]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

#### 30~34: 紺

<冷静さ。賢さ。静かであること。自我の確立。秩序を重んじる。>  
知恵、知覚に+1。筋力、敏捷性に-1。[水]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

#### 35~39: 橙

<激しさ。優しさ。感情を揺れ動かす。フランクである。>  
筋力、敏捷性に+1。器用さ、知恵に-1。[地]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

#### 40~44: 紫

<飽くなき欲望。激しさ。自己への誇り。支配欲。>  
知恵に+1。魅力に-1。[雷]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

#### 45~49: 灰白 (かいぱく)

<落ちついている。理想を抱く。未来への悲観。>  
知恵に+1。[光]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

#### 50~54: 黒檀 (くろつるばみ)

<冷静さ。平静。落ち着いている。冷たい。争わないこと。>  
生命力に+1。[闇]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

#### 55~59: 青純 (あおにび)

<落ち着いている。目ざとい。争わないこと。関わらないこと。>  
知覚、器用さに+1。筋力、生命力に-1。[水]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

**60~64：海松 (みる)**

<穏やかさ。優しさ。美しさ。過去への憧憬。留まらないこと。>  
器用さに+1。知恵に-1。[風]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

**65~69：深緋 (ふかひ)**

<静かな闘志。逃げないこと。負けないこと。>  
筋力、敏捷性に+1。知恵、知覚に-1。[火]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

**70~74：青藍 (せいらん)**

<冷静さ。落ち着いている。大局を見据える。孤立。>  
敏捷性、知覚に+1。筋力、魅力に-1。[雷]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

**75~79：木賊 (とくさ)**

<落ち着いている。他者との繋がりに。未来への希望。>  
生命力、魅力に+1。筋力、器用さに-1。[地]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

**80~84：濃藍 (こあい)**

<過去への隔絶。現在への悲観。否定的。消極的。落ち着いている。>  
知恵、器用さに+1。筋力、生命力に-1。[水]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

**85~89：榛 (はしばみ)**

<優しさ。平静さ。感情を揺れ動かす。公平さ。清らかさ。>  
生命力に+1。器用さに-1。[地]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

**90~94：滅紫 (けしむらさき)**

<攻撃的。自我が強い。自己を高める。自らの肯定。他者への肯定。>  
筋力、知覚に+1。生命力、器用さに-1。[雷]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

**95~99：白**

<純粹さ。清らかさ。無である。>  
魅力に+1。[光]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

**場**

これは魂の産まれた場所を表す。そのため、その魂はその場所を好む性質にある。  
一般的な人間は暗闇を恐れるが、暗黒の場を持つ魂は、暗闇に同調する精神となるわけである。

**00~09：海**

<広大な海原に抱かれていたい。海や湖の近辺では魔力の回復量が増える。  
1日で2回復する。>  
知恵に+1。

**10~19：草原**

<果て無き草原に立ち尽くしていたい。草原では魔力の回復量が増える。  
1日で2回復する。>  
器用さに+1。

**20~29：森**

<森林の広大さに惹かれる。森に存在する時、魔力の回復量が増える。  
1日で2回復する。>  
知覚に+1。

**30~39：山**

<山々の大きさに心を打たれる。山に行く時、そこに留まる時は魔力の回復量が増える。  
1日で2回復する。>  
生命力に+1。

**40~49：荒野**

<荒れ果てた大地を進むことを望んでいる。荒野に行く時は、魔力の回復量が増える。  
1日で2回復する。>  
筋力に+1。

**50~59：人**

<人波の安らぎを求める。賑やかな場所を好む。大きな街や、酒場など、宴などを行っている  
場所に存在する時、魔力の回復量が増える。1日で2回復する。>  
魅力に+1。

**60~69：大地**

<広大な大地を望む。地中や、世界の中心に近い時は魔力の回復量が増える。  
1日で2回復する。>  
生命力に+1。

**70~79：空**

<果てない空を見ていたい。空へと近い時に、魔力の回復量が増える。  
1日で3回復する。>  
敏捷性に+1。

### 80~89: 暗黒

<夜の闇、地中の闇、深海の闇...暗黒を望む。様々な意味で、暗い空間に存在する場合、魔力の回復量が増える。半日で2回復する。>  
魔力最大値に+3。

### 90~99: 虚無

<何もない場所を望む。虚無的な空間にいる場合、魔力の回復量が増える。半日で3回復する。>  
魔力最高消費値に+1。

## 象徴

これは魂が象徴するものである。魂は、それに存在意義を問うのである。  
つまりが、[力]の象徴を持つ魂は、力をもっとも大事なものである思う。そして、力を得るためには 様々な手段を選ぶであろう。

### 00~04: 死

<魂は死を象徴する。これは生物の死である。肉体の死、精神の死、あるいは魂の死。これは抽象的なものではないということが挙げられる。>  
生命力に-1。魅力に+1。魔力最高消費値に+1。

### 05~09: 王

<魂は権力を象徴する。これは支配するということである。様々な支配、統治。高さへと登ることが、その魂の存在意義となっているのである。>  
知恵に+1。

### 10~14: 力

<魂は力を象徴する。これは、肉体的な力である。武術や、フィジカルな強さ。力を高めること、また強き力を持つことこそが、存在意義である。>  
筋力に+1。

### 15~19: 風

<魂は自由を象徴する。これは、何にも縛られないことを象徴する。縛り付けられることを嫌だ。自分の思うようにやればいいのだ。自由であることが、その存在意義だ。>  
敏捷性に+1。

### 20~24: 炎

<魂は炎を象徴する。炎は破壊と創造を生み出す力である。破壊と創造を生み出す.....別の両面を持つ。様々な面を持ち合わせる。生み出す力の行使が、存在意義だ。>  
生命力に+1。

### 25~29: 魔

<魂は魔を象徴する。人の身には知り得ない、魔の力。魔物であり、魔王である。または術でもあり、魔力でもある。魔の力に携わることこそが、魂の求める所であって、存在意義でもある。>  
魔力最大値に+3。筋力、生命力に-1。知覚に+1。

### 30~34: 無

<魂は何も象徴しないということを象徴する。何も無いが故に、それがあがる。空虚に全てを飲み込んでしまえばいい。無にすることか、無であることが存在意義である。>  
特異アビリティ決定ダイスロールを一回多く振れる。

### 35~39: 闇

<魂は闇を象徴する。それは暗黒であり、夜であり、心である。闇は人が避けては通れないものであり、それに対峙しなければならない。闇を求める、それこそが存在意義である。>  
生命力に-1。知恵に+1。知覚に+1。

### 40~44: 愛

<魂は愛を象徴する。様々な形での愛情を象徴する。精神的な愛情でもあるし、肉体的な愛情でもある。愛すること、愛されることが 存在意義であるといえる。>  
魅力に+1。

### 45~49: 詩

<魂は詩(うた)を象徴する。世界に文化と芸術をもたらす、知性ある生物の特権である詩だ。様々な詩に触れ合うことも、そして自らがそれを創り出すこと それこそが存在意義である。>  
知恵に+1。魅力に+1。筋力に-1。

### 50~54: 識

<魂は知識を象徴する。世界に存在するあらゆる知識を得ていくことこそ、存在意義なのだ。>  
知恵に+2。筋力に-1。

#### 55~59: 否

<魂は否定することを象徴する。あらゆる存在や、あらゆる物事を否定する。時には自らさえも、ネガティブな意思、それこそ魂の存在意義といえる。>  
筋力に+1。知恵に+1。知覚に+1。生命力に-1。器用さに-1。

#### 60~64: 幸

<魂は幸福を象徴する。他者を幸福へと導き、自らも幸福の道を進んでいく。世界を幸福によって満たすことこそ魂の存在意義だ。>  
生命力に+1。魅力に+1。知覚に-1。

#### 65~69: 水

<魂は水を象徴する。時には生命の恵みとなり、時には生命を奪う災害にも成る。様々な力を持つ、その根元を受け入れることは、魂の存在意義と言える。>  
生命力に+1。知覚に+1。筋力に-1。

#### 70~74: 破

<魂は破壊を象徴する。あらゆる生命が、生まれながらに逃れられない宿命を背負うので有れば、それは破壊という純粋な暴力だろう。余すことなく全てを壊さなければならないし、それから逃れることも出来ない。絶対なる力の肯定こそが、魂の存在意義なのだ。>  
筋力に+1。知恵に+1。生命力に-1。

#### 75~79: 抗

<魂は抵抗することを象徴する。理不尽な運命を、非情な定まりも、受け入れることは出来ない。最後の最後まで抗い続けなければならない。その魂が朽ちるその時までだ。あらゆる理不尽に抗い、戦い続けることこそ、魂の存在意義と言える。>  
生命力に+2。知覚に+1。器用さに-1。魅力に-1。

#### 80~84: 法

<魂は秩序と法律を象徴する。人という知的種族を人として存在させるのは秩序だ。あらゆる秩序と法律を重んじることによって、人は人で有り続けることが出来る。秩序と法律を厳守することこそ、そしてそれに背くものと対峙することこそが、魂の存在意義なのだ。>  
知恵に+1。知覚に+1。魅力に-1。

#### 85~89: 光

<魂は光を象徴する。生命が生きていくために必要であり、暗渠の孤独や恐怖を打ち消してくれるのは、紛れもなく光なのだ。輝かしい光を共にすることこそ、魂の存在意義と言える。>  
生命力に+1。知恵に+1。知覚に-1。

#### 90~94: 音

<魂は音を象徴する。生命が危険を察知するために、人と人とは繋がりを持つために、生きている実感を得るために、音というものは世界の法則として存在してきた。音を求めることこそ魂の存在意義だ。>  
知覚に+1。魅力に+1。筋力に-1。

#### 95~99: 命

<魂は生命を象徴する。世界に生きている全てである。生命に関して、魂は様々な記憶を持ち合わせた。多分、これからも。生命を求める、関わる事が、そして自らが生命である事が存在意義である。>  
生命力に+1。

<組み合わせによるボーナス>

アイデアの組み合わせによっては、能力値にボーナスを得ることが出来る場合もある。  
以下にそれを記す(色の順番[1~10]によって並んでいる)。複数のものが該当する場合は、全て重複することに気をつけること。

[黒の海]  
魔力最大値に+3。知恵に+1。

[黒の空]  
魅力に+3。生命力に-1。

[黒の暗黒]  
生命力に-1。魔力最大値に+2。魔力最高消費値に+1。

[黒の虚無]  
筋力に-1。知恵に+2。魔力最大値に+1。

[灰の虚無]  
魔力最大値に+3。知恵に+1。

[灰の大地]  
知恵に+1。生命力に+1。

[灰の暗黒]  
筋力に+1。敏捷性に+1。

[灰の空]  
筋力に+1。知覚に+1。

[黄緑の草原]  
知恵に+1。魅力に+1。

[黄緑の森]  
生命力に+1。敏捷性に+1。

[黄緑の大地]  
筋力に+1。生命力に+1。

[黄緑の人]  
生命力に+1。知覚に+1。魅力に+1。

[赤の大地]  
筋力に+1。生命力に+1。敏捷性に-1。

[赤の荒野]  
筋力に+1。生命力に+1。

[赤の山]  
筋力に+1。知覚に+1。

[赤の暗黒]  
生命力に+1。知恵に+1。

[赤の森]  
器用さに+1。魅力に+1。

[青の空]  
筋力に-1。魅力に+1。器用さに+1。

[青の海]  
知恵に+1。生命力に+1。

[青の森]  
敏捷性に+1。器用さに+1。

[青の草原]  
筋力に+1。知覚に+1。

[青の人]  
生命力に-1。知覚に+1。知恵に+1。魅力に+1。

[緑の森]  
筋力に-1。器用さに+1。敏捷性に+1。

[緑の草原]  
知覚に+1。生命力に+1。

[緑の山]  
知恵に+1。生命力に+1。

[緑の虚無]  
知恵に+1。器用さに+1。生命力に-1。

[緑の人]  
筋力に+1。魅力に+1。

[紺の草原]  
器用さに+1。

[紺の空]  
器用さに+1。敏捷性に+1。

[紺の暗黒]  
知恵に+1。生命力に+1。

[紺の海]  
知覚に+1。魅力に+1。

[紺の虚無]  
知恵に+1。知覚に+1。魅力に+2。

[橙の人]  
魅力に+2。

[橙の荒野]  
生命力に+1。敏捷性に+1。

[橙の大地]  
筋力に+1。知覚に+1。

[橙の虚無]  
魅力に+1。知恵に+1。

[紫の草原]  
知恵に+1。魔力最大値に+2。器用さに-1。

[紫の空]  
筋力に+1。敏捷性に+1。知覚に+1。

[紫の森]  
敏捷性に+1。知覚に+1。

[紫の山]  
筋力に+1。生命力に+1。知恵に+1。魅力-1。

[紫の暗黒]  
魔力最大値に+2。生命力に-1。知覚に+1。

[灰白の森]  
知恵に+1。生命力に+1。

[灰白の空]  
知覚に+1。敏捷性に+1。

[灰白の暗黒]  
魔力最大値に+3。知恵に+1。

[灰白の虚無]  
魔力最大消費値に+2。

[黒橡の海]  
魅力に+2。

[黒橡の森]  
敏捷性に+1。知恵に+1。

[黒橡の荒野]  
筋力に+1。生命力に+1。

[黒橡の大地]  
生命力に+1。知覚に+1。

[青鈍の草原]  
器用さに+1。魅力に+1。

[青鈍の山]  
生命力に+1。魔力最大値に+3。

[青鈍の人]  
魅力に+3。生命力に-1。

[青鈍の大地]  
生命力に+3。敏捷性に-1。

[海松の森]  
敏捷性に+1。器用さに+1。

[海松の人]  
知恵に+1。魅力に+1。

[海松の空]  
生命力に+1。敏捷性に+1。

[海松の暗黒]  
知恵に+2。魔力最大値に+2。生命力に-1。

[深緋の草原]  
筋力に+1。敏捷性に+1。

[深緋の山]  
生命力に+1。魅力に+1。

[深緋の空]  
敏捷性に+1。知覚に+1。魅力に+1。知恵に-1。

[深緋の暗黒]  
魔力最大値に+3。魔力最高消費値に+1。

[青藍の海]  
生命力に+1。知覚に+1。

[青藍の大地]  
筋力に+1。生命力に+1。

[青藍の暗黒]  
知覚に+1。最大魔力値に+3。

[青藍の虚無]  
知恵に+1。魅力に+1。魔力最高消費値に+1。

[木賊の草原]  
敏捷性に+1。魅力に+1。

[木賊の森]  
生命力に+1。器用さに+1。

[木賊の荒野]  
筋力に+1。生命力に+1。知覚に-1。

[木賊の大地]  
生命力に+3。

[濃藍の海]  
生命力に+1。知恵に+1。

[濃藍の草原]  
敏捷性に+1。知覚に+1。

[濃藍の空]  
生命力に+1。魅力に+1。

[濃藍の暗黒]  
最大魔力値に+3。魔力最高消費値に+1。

[榛の山]  
筋力に+1。生命力に+1。魅力に+1。敏捷性に-1。

[榛の荒野]  
筋力に+1。生命力に+1。

[榛の人]  
魅力に+2。魔力最大値に+2。

[榛の大地]  
生命力に+1。器用さに+1。

[滅紫の森]  
知恵に+2。知覚に+1。筋力に-1。

[滅紫の空]  
知覚に+2。敏捷性に+1。生命力に-1。

[滅紫の暗黒]  
知恵に+1。最大魔力値に+3。

[滅紫の虚無]  
魔力最高消費値に+2。

[白の虚無]  
魔力最大値に+2。知恵に+2。生命力に-1。

[白の暗黒]  
知恵に+1。知覚に+1。

[白の空]  
知覚に+1。魅力に+1。

[白の海]  
生命力に+1。知覚に+1。魅力に+1。

## 特異アビリティ - Singularity Ability -

この世界に生まれる者には生まれつき何かがある場合がある。  
D100ルールを行い、出た目により特異アビリティを決定します(10面ダイス2個を使います。目は00から99までです)。  
原則として特異アビリティの決定には二度のルールを行います。ただ、ルール回数はマスターが決定することができます。  
超人的なプレイを行いたい場合は、多く振るといったことも面白いでしょう。  
同一のアビリティが出た場合には、特に注釈がなければ振り直してください。

### 特異アビリティ一覧

#### 00: <カリスマ/Charisma>

他人を引き付けて離さない『何か』がある。  
魅力が14以下の場合には14として扱い、更に魅力に+6される。良くも悪くも貴方の人生は波乱万丈なものになるだろう。

#### 01: <武術の天才/Genius of Martial Arts>

武術の類稀なる才能を持っている。  
この才能を有しているものは、一つのバトルスキルを選択し、そのバトルスキルを上昇させるための経験値を20%カットできる。  
キャラクターシートには、特異アビリティの欄に[武術の天才(剣)]などといった風に記入すること。  
選択できるバトルスキルは、全ての戦技スキル・機工/銃、弩・回避・受け・投擲となる。  
同一の目が出た場合、複数取得することが出来る。

#### 02: <魔術の天才/Genius of Sorcery>

魔術の類稀なる才能を持っている。この才能を有しているものは、  
魔界魔術と魔術スキルを上昇させるための経験値を20%カットできる。更にソーサリー・ポテンシャルリティに振り分ける  
ことが出来るポイントに+1することが出来る。ただし、ベルティープのキャラクターがこのアビリティに該当した場合は、  
振り直させること。

#### 05: <属性魔力/Attribute Sorcery-Source>

生まれつき特殊な魔力を持っている。  
これを有しているものは、以下に記された中から一つの属性を選び、その属性に対して魔抵抗に+2のボーナスを得る。  
また、その属性を持った魔術を行使する場合の達成値に+1、判定値に+4、ダメージを与える魔術であればダメージに+4の  
ボーナスを得られる。同一の目が出た場合、複数取得することが出来る。  
[火][水][風][地][酸][雷][光][闇]

#### 06、07: <精密なる指先/finger the minute>

時計のように精密で、機械のように正確な指先を持っている。  
器用さ基本値が初期制限値-2以下の場合、初期制限値を器用さ基本値とする。  
器用さ基本値が初期制限値-1以上の場合、器用さ基本値に+3される。加えて、器用さの種族限界値が+3される。  
全ての[操作]スキル判定時に+2のボーナスが得られる。

#### 08、09: <異常体質/Unusual Constitution>

特定の状態異常に対して、異常なまでの抵抗力を持っている。D10を振って以下を参照して習得する。  
[PPC<ボイズン・パラライズ・コンスティテューション>: 1, 2, 3]  
毒と麻痺に対する抵抗に+4の修正を得る。  
[PBC<ペイン・バランス・コンスティテューション>: 4, 5, 6]  
激痛とよるめきに対する抵抗に+4の修正を得る。  
[BHC<ブラインド・ホールド・コンスティテューション>: 7, 8]  
暗闇とホールドに対する抵抗に+3の修正を得る。  
[SSC<ストーン・ストップ・コンスティテューション>: 9, 10]  
石化と停止に対する抵抗に+3の修正を得る。

#### 10、11: <超頭脳/Brain the Splendidly>

素晴らしい頭脳を持っている。  
この能力を有しているものは、[知識]のスキルレベルを4種類、4レベルに上昇させることが出来る。  
知恵基本値が初期制限値-2以下の場合、初期制限値を知恵基本値とする。  
知恵基本値が初期制限値-1以上の場合、知恵基本値に+3される。加えて知恵の種族限界値に+3される。  
しかし、その頭脳のためか、肉体は脆弱だ。筋力と生命力が-4される(ただし、最低値は1)。

#### 14、15: <強固な意志/Strong-Willed>

強固なる意志を持ち、自我を確立している。  
意志判定を行う場合、+4の修正が得られる。また、精神に影響を及ぼす魔術を受けた場合の抵抗にも+2される。

#### 20、25: <第六感/Six-Sence>

理屈では言えない『何か』を感じ取る力を持っている。  
重要な[知覚]判定時に+6の修正を得られる。これはマスターが判断して修正に加える。判定に成功した場合は、第六感が  
何かを感じ取ったということを該当するプレイヤーに告げること。

#### 30: <欠けている身体/disAbility>

生まれつき身体の一部が欠けてしまっている。欠けている部分は、D6を振ってもらい決めてもらう。  
1:右目 2:右腕 3:右手首 4:左手首 5:左目 6:左腕  
これによって与えられるペナルティは、致命的損傷の項を参照すること。欠けた部分を使用することは当然出来ない。

#### 32、33: <超視覚/Terrific Seeing-Sence>

常人(または同種族)の三倍視力が優れている。視覚を使った判定に+3の修正が得られる。

### 34、35：<超聴覚/Terrific Auditory-Sence>

常人(または同種族)の三倍聴覚が優れている。聴覚を使った判定に+3の修正が得られる。

### 36、37：<絶対感覚/Absolute Sence>

常人(または同種族)と比べて、強力で鋭敏な五感の能力を有している。  
知覚基本値が初期制限値-2以下の場合、初期制限値を知覚基本値とする。  
知覚基本値が初期制限値-1以上の場合、知覚基本値に+3される。加えて、知覚の種族限界値が+3される。

### 38、39：<金剛力/Herculean Strength>

魔力の異常か、見た目以上の類い希な怪力を有している。  
筋力基本値が初期制限値以下の場合、初期制限値を筋力基本値とする。加えて、筋力の種族限界値が+3される。  
あらゆる筋力の関係する判定に+3のボーナスを得る。戦闘能力値の攻撃力に+4される。  
装備による重量値制限を計算するとき、筋力基本値に+4したものと計算出来る。

### 40、41：<美声/Sweet Voice>

素晴らしく綺麗な声は生まれつきのものだ。魅力に+2と、音楽・歌唱スキルを使用時に+2の修正が得られる。  
また、反応判定にも+1の修正を得られる。

### 42、43：<透明視認/Invisible Cognition>

透明な存在を認識できる特殊な眼を有している。意識を集中させることによって(10カウント必要とする)、  
魔術[インヴィシブル・シーイング]の効果を得ることが出来る。一度の発動で、SPを1消費する。

### 44、45：<魔力視認/Sorcery-Source Cognition>

魔力を認識できる特殊な眼を有している。意識を集中させることによって(10カウント必要とする)、  
魔術[オーラ・シーイング]の効果を得ることが出来る。一度の発動で、SPを1消費する。

### 46、47：<同調/Synchronization>

周囲の魔力を取り込み、自らの魂と同調させることに長けている。魔力の回復量が通常の二倍となる。

### 48、49：<高速判断/Hi-Speed Decision>

常に思考は淀むことがなく、動き続ける。咄嗟の判断に長けている。判断力値に+6。

### 50、55：<異常な魔力/Unusual Sorcery-Source>

生まれた時から異常なほどの魔力を持っている。そのため、他人に迫害されることなどが多かった。  
最大魔力値が12以下の場合、18と出来る。最高消費値が2以下の場合、3と出来る。  
加えて、最大魔力値に+6、最高消費値に+2される。

### 56、57：<攻撃性質/Nature-Aggressive>

攻撃的な性質の魔力を有する。魔術行使判定、命中判定、ダメージ判定に使用できる最高消費値に+2する。  
魔術抵抗判定、回避判定、ダメージ減少に使用できる最高消費値に-1される(最低値1)。

### 58、59：<防御性質/Nature-Defensive>

防御的な性質の魔力を有する。魔術抵抗判定、回避判定、ダメージ減少に使用できる最高消費値に+2する。  
魔術行使判定、命中判定、ダメージ判定に使用できる最高消費値に-1される(最低値1)。

### 60、65：<絶対音感/Perfect Pitch>

絶対なる音への感覚を持っている。音楽(及び音)に関する判定時に+4の修正が得られる。

### 66：<魔王の種/Satanal-Seed>

何時からか、体内に魔王の種を秘めてしまった。  
魔王の種の所有者は、精神力に+3、最大魔力値に+6、最高消費値に+2のボーナスを手に入れることが出来るが、  
稀に自分の意識が無くなり、勝手な行動を取ることがある。更に、魔界魔術LV1を習得する(スキルを上昇することも可能である)。

### 70：<壊しの業/Killing-Arts>

理由は様々だが、特定の種族の壊し方を熟知している。以下の内から一つの種族を選び、その種族に対するあらゆる  
ダメージに+6を加えることが出来る。種族の概要は別の項を参照すること。同一の目が出た場合、複数取得出来る。  
[ヒューマノイド] [ベルティープ] [バグ] [ソーサリック] [ドラゴニック] [ジャイアント] [デモニック]  
[アンデッド] [アクアティック] [アニマル] [イーブルス] [ネザー] [スプレンドア]

### 71、72：<鉄の胃袋/Stomach of Iron>

どんなものを食べても腹を壊す事が無い。食料に困る事はほとんどないはず。何故ならば、どのような物も食べられるから。  
また、毒物に対する抵抗判定時にも+2の修正を得られる。

### 73、74：<希有なる名品/Artifact the Splendidly>

親や親しい人物から受け継いだ物かもしれないし、或いは物心付いたときには傍らにあったのかもかもしれない。  
非常に珍しい道具の一つ所持している。以下の欄から一つを選んで取得すること。同一の目が出た場合、複数取得する。

[武器]

あらゆる武器から一つを選んで、その武器を+1の魔術の装備とすることが出来る。ただし、機械は不可能。

[防具]

あらゆる防具から(盾も含む)一つを選んで、その防具を+1の魔術の装備とすることが出来る。

[道具]

350se以下までの好きな道具一つを選んで取得する。

### 75、76：<細胞活性/Cell-Activation>

あらゆる細胞が絶えず活性化を繰り返し、少々傷であれば直ぐさまにでも治ってしまう。  
一日の始めに、休息を取っていてもHPが1D10回復する。これは休息を取った場合の判定と重複するので、  
しっかりと睡眠を取った場合には合わせて2D10点回復するということとなる。

### 77、78：<特殊魔力行使：トランス/Special Sorcery-Source Use:Trance>

特殊な魔力の行使法を知っている(または、本能的に出来る)。

D8を振って以下を参照して習得する。使用できる魔力値は基本的には通常のものと同じ(最高消費値が限度)。

[S o M<スピード・オブ・モーメント>：瞬間速度強化：1、2]

魔力を2の倍数で消費することにより、全ての移動力に×(消費した魔力値÷2+1)、される。

発動にターンは必要としない。この能力を発動する意志を持たずとも直ぐに発動される。持続時間は発動したターンのみとなる。

[C A Q<コンティニュアル・クイックネス>：持続速度強化：3、4]

魔力を4消費して、通常移動力+6、臨戦移動力+3、全力移動力+12、命中力と回避力に+1される。発動には1ターンかかり、その後3ターン持続する。これは最高消費にかかわらず、4しか魔力を消費できない。

[S S R<ソーサル・ソース・リカバリー>：治療効果魔力：5、6]

消費した魔力分のD8を振ってHPを回復することが出来る。

ただし、自分にしか効果は及ばない。発動には1ターン(つまり一行動)かかる。

[S t B<ストレングス・ザ・ボディ>：肉体強化：7、8]

魔力を消費することにより、筋力、生命力、知覚を使用した判定の達成値にボーナスをつけることが出来る。

消費した魔力値分のボーナスがつく。発動には1ターンかかり、その後12ターン持続する。

### 80～84：<両利き/AmbiDextrous>

四肢を両方とも同じように扱う事が出来る。逆腕、及び逆足を使う事によるペナルティがなくなる。

### 85：<眉目秀麗/Marvelous Beautiful>

非常に顔立ちが整っており、美しい外見をしている。

同種族の異性に対する反応判定に+4のボーナスを得る。人間と近い外見の種族であれば、異種族の異性には+2となる。

ただ、美人薄命という言葉がある。生命力基本値に-2される。

### 86、87：<瞬きの影/Shadow the Moment>

奇妙なまでに俊敏で、野生の獣とも異なる異質な動作を先天か後天か身につけている。

敏捷性基本値が初期制限値-2以下の場合、初期制限値を敏捷性基本値とする。

敏捷性基本値が初期制限値-1以上の場合、敏捷性基本値に+3される。加えて、敏捷性の種族限界値が+3される。

加えて、通常移動力に+3、全力移動力に+6、臨戦移動力に+2される。これは最終的な移動力に加算される。

### 88、89：<不壊の血肉/Life the Unbreakable>

異常なまでに頑強で、凡そ人とは思えない"怪物"か"英雄"のような肉体を持っている。

生命力基本値が初期制限値-2以下の場合、初期制限値を生命力基本値とする。

生命力基本値が初期制限値-1以上の場合、生命力基本値に+3される。加えて、生命力の種族限界値が+3される。

常時、防御力に+2される。また、[戦闘不能]になった際に、最大HPの値まで死亡することがない。

### 90：<幸運/Luck The Splendidly>

とにかく運に恵まれている。一度のシナリオに2回だけ、判定後に出目が気に入らなければ振り直す事が出来る。

ただし、その結果更に悪くなったとしても、前の結果に戻すことはできない。

ただし、これを使った後のロールで1ゾロが出た場合は、ファンブルとしては扱わなくてよい

(つまり、出目を0として扱うということになる)。

### 91、92：<弛まぬ努力/Work Hard>

努力を決して欠かすことがなかった。訓練か英才教育の賜物か若しくは自発的なものかはわからないが、努力の成果はある。

D8を振って4以下が出た場合、セルフ・スペシャル・バトルのポイントを4Pt獲得する。5以上の場合、

セルフ・スペシャル・コモンのポイントを4Pt獲得する。

### 95：<精神拡張/Mental the Magnification and Reduction>

まばらに精神が拡大したり、収縮したりしている。

1日のはじめに2D8を振って、14以上なら拡大している状態となり、精神力に+2のボーナスを得る。6以下なら、

精神は収縮していて、精神力に-2の修正を受ける。それ以外の目では、特に何もおきない通常の状態ということになる。

### 98：<失感情/Emotion-less>

魂に損傷を来したのか、感情というものを持たない。貴方は[恐怖]状態となることがない。

また、精神の領域を持つ術や行為に対して、自動的に抵抗をしなくてはならなくなる。それらの判定に+8の

修正を得ることが出来る。

### 99：<選ばれ子/Divine Pupil>

何時の間にかディヴァイン・ビュービー(重量10)とよばれる物を持っていた。

それは貴方に力を貸し与えるが、何らかの代償を払う必要があるかもしれない。

形状は掌ほどの大きさの、人間の眼球のような球体。透き通る様に白い色をしている。

## スキル - Skill -

初期基本経験値は(D8 × 100) + 2000です。

### <スキルの上昇の方法>

経験値を消費し、習得するスキルを選択し、そのスキルを習得していきます。これらは、経験値を累積消費して、スキルを習得していく必要があります。

#### ・例

アンソニーは戦技 / 剣のスキルを 1 L V 習得している。これに使った経験値は、バトルスキルなので200だ。これを 3 L V まで上昇させたい。そのためには、2 L V にするために必要な経験値の400と、3 L V にするために必要な経験値の800、合計で1200必要となるのだ。

### <スキルの習得制限>

スキルを習得するには、制限がかかります。具体的には、バトルスキルに使用する経験値は、累積経験値の50%以下でなければなりません。コモンスキルにはいくら割り振っても問題はありません。

### バトルスキルの修得に必要な経験値

1	200	2	400	3	800	4	1200	5	1800
6	2500	7	3500	8	4800	9	5500	10	8000

11	10000	12	14000	13	16000	14	22000	15	30000
16	40000	17	52000	18	65000	19	80000	20	100000

### コモンスキルの修得に必要な経験値

1	100	2	200	3	400	4	800	5	1200
6	1600	7	2200	8	3000	9	4500	10	6500

11	9000	12	12000	13	15000	14	20000	15	24000
16	30000	17	40000	18	55000	19	70000	20	90000

### <スキルレベル0からの各レベルまで上昇するのに必要な消費経験値>

#### ・例

初期作成キャラクターであるジョンは、機工 / 銃のスキルを 0 L V から 2 L V まで上昇させたい。これはバトルスキルなので、以下の表のバトルスキルの欄から 2 L V の必要経験値の所を参照してその数値だけを消費すればいい。

### >>バトルスキル

1	200	2	600	3	1400	4	2600	5	4400
6	6900	7	10400	8	15200	9	20700	10	28700

11	38700	12	52700	13	68700	14	90700	15	120700
16	160700	17	212700	18	277700	19	357700	20	457700

### >>コモンスキル

1	100	2	300	3	700	4	1500	5	2700
6	4300	7	6500	8	9500	9	14000	10	20500

11	29500	12	41500	13	56500	14	76500	15	100500
16	130500	17	170500	18	225500	19	295500	20	385500

### バトルスキル

#### ・レベルによる指針

1	それに詳しく者に1年ほど手解きを受けた。または実戦などでそれと同等の経験を得た。
2 ~ 3	手解きを受けてから更に実践などを重ねた。または訓練を数年続けている。
4 ~ 5	これについてはかなり精通している方で、講師となることも出来るほどである。
6 ~ 7	一般的にはかなり凄いレベルであり、右に出る者はそうそういない。
8 ~ 9	数十年これについての修練を積んだりしたら到達出来るかもしれない、といったレベル。
10 ~ 12	所謂、達人とかいったそういうレベルの存在。一般人には到達できない領域。
13over	そのスキルに関して凄まじい境地に達している。

#### <戦技 / 剣>

剣を使って怪物や人などを上手に殺傷するためのスキル。このスキルのレベル - 3 で斧と棒を扱うことが出来る。全ての戦技及び機工スキルはそのスキルを使用した武器を使用した命中力にレベルが加わる。また、レベルの半分(端数切り下げ)がそのスキルを使用した武器の[受貫]値に加わる。スキルを習得していない武器で攻撃する場合には、命中に - 2 の修正を被って行える。

<戦技 / 槍>

槍を使った戦いに如何に熟知しているかを表すスキル。このスキルのレベル - 4 で棒を扱うことが出来る。

<戦技 / 斧>

斧を使って怪物や人などを上手に殺傷するためのスキル。このスキルのレベル - 3 で剣と棒を扱うことが出来る。

<戦技 / 格闘>

格闘術や肉体を使っての戦闘にどれほど長けているかを表すスキル。スキルを習得していない場合にも、命中に修正を受けずに攻撃を行える。

<戦技 / 鞭>

鞭を使って人を捕まえたり、攻撃したりなど上手く扱うためのスキル。

<戦技 / 棒>

棒状武器を使用しての戦いに如何に熟知しているかを表すスキル。このスキルのレベル - 3 で剣と斧を扱うことが出来る。

<戦技 / 弓>

弓を使いこなすためのスキル。

<機工 / 銃、弩>

銃、または機械弓を使用して戦闘を行うためのスキル。このスキルを習得すると、魔術の行使が不可能となる。このスキルのレベル - 4 で機工 / 操作を扱うことが出来る。

<機工 / 操作>

機械関係を扱うためのスキル。例えばマシンアームなど。このスキルを習得すると、魔術の行使が不可能となる。このスキルのレベル - 3 で機工 / 銃、弩を扱うことが出来る。

<投擲>

物体を正確に狙った的へと投げつけたり、遠距離へと投擲するためのスキル。また投石機などの使用にも使われる。分類：投擲による攻撃の命中にこのスキルレベルを加えることが出来る。また、レベルの半分(端数切り下げ)が分類：投擲による攻撃の[受貫]値に加わる。

<回避>

体捌きなどによって致命的な攻撃を回避するためのスキル。スキルLVが回避力に加えられる。

<受け>

構えている武器や盾を使用して、物理的な攻撃から身を守るためのスキル。これを使用することによって、剣、槍、斧、格闘、鞭、棒、弓、投擲の攻撃を受けることが可能となる。武器では射撃と投擲の攻撃を受ける事は出来ない。スキルLV ÷ 2 が[受け]行動時の防御力に加わる(端数切り捨て)

<二刀流>

二つの片手武器を使って戦闘を行うためのスキル。修正が以下のように付く。詳しくは[片手武器を二つ使用しての戦闘]を参照。

LV 1 : 命中 - 3、ダメージ - 5	LV 2 : 命中 - 2、ダメージ - 4	LV 3 : 命中 - 2、ダメージ - 3
LV 4 : 命中 - 1、ダメージ - 2	LV 5 : 命中 - 1、ダメージ - 1	LV 6 : 命中 ± 0、ダメージ ± 0

このスキルは6レベルで最高レベルとなり、それ以上の習得は不可能(つまり、無意味)となる。

<魔術>

様々な魔術を扱うためのスキル。スキルLVが精神力に加えられる。

<魔界魔術>

魔術スキルLV5以上の場合のみ習得することが出来る。魔界魔術の習得、発現を行うためのスキル。ただし習得にはGMの許可が必要となる。

<魔術抵抗>

魔術に対し意志を強固にして抵抗を行うためのスキル。スキルLVが魔抵抗に加えられる。

## コモンスキル

・レベルによる指針

1	その他大勢よりは詳しい(または上手)。または1年ほどそれについて学んだ。
2 ~ 3	それなりにそれについて学んだ。または経験を積んだりをした。
4 ~ 5	長年それについて学んできた。または相応の経験を得た。他人に手解きを行えるレベル。
6 ~ 7	一般的にはかなり凄いレベルであり、右に出る者はそうそういない。
8 ~ 9	その他大勢では、一生頑張っても到達することが出来ないレベル。
10 ~ 12	これについて、人間では右に出る者はいないといったレベル。
13over	そのスキルに関して凄まじい境地に達している。

・基本事項

/の後は別のスキルとして扱いますが、同じカテゴリーのものは、そのカテゴリー内の最高LVのスキル - 4として使用する事も可能です。しかし、例外もあります。知識と音楽はそれに含まれません。

<例>

《鍛冶 / 製作》をLV5もっているアンソニーは、《鍛冶 / 修理》のスキルを持ってはいないが、同カテゴリーのスキルのため、LV1として、《鍛冶 / 修理》のスキルを使用することが出来る。

- < 医療 / 治療 > [基本使用 / 器用さ]  
 様々な対象に治療を施すためのスキル。基本的には人間、エルフ、ドワーフ、リ・パートル、ベルティープに対してのもの。
- < 医療 / 動物治療 > [基本使用 / 器用さ]  
 様々なアニマルに治療を施すためのスキル。基本的には哺乳類に分類されるものへの治療ということになる。
- < 鍛冶 / 製作 > [基本使用 / 器用さ]  
 様々な材料から、武器や防具等を製作するためのスキル。
- < 鍛冶 / 修理 > [基本使用 / 器用さ]  
 武器や防具等を修理して、修復するためのスキル。
- < 航海 / 大型船操作 > [基本使用 / 器用さ、知恵]  
 大型船を操船するためのスキル。また、船員などの扱いに長けているかも表す。
- < 航海 / 小型船操作 > [基本使用 / 器用さ]  
 小型船を操船するためのスキル。イカダもこれに含まれる。
- < 戦略 / 指揮 > [基本使用 / 知恵]  
 人に指示を出して、効率良く動かすためのスキル。また、指示を出している存在に不満を持たれないかにも使用されることがある。その場合は[魅力]または[知恵]で判定される。
- < 戦略 / 戦術 > [基本使用 / 知恵]  
 戦に勝利するための戦術を練るためのスキル。戦を有利に進めるための知識も含まれる。  
 例えば、争っている相手がどのような戦術を行ってくるかなどを、推測するといったことも出来る。  
 またこのスキルのレベルを判断力値に加算することが出来る。
- < 操作 / 錠前 > [基本使用 / 器用さ]  
 扉にかかったカギや、カギのかかった箱等のカギを外すためのスキル。鍵に関する知識なども含まれる。
- < 操作 / 罠 > [基本使用 / 器用さ]  
 様々なトラップの解除を行うためのスキル。また、トラップを仕掛けたりすることにも使用できる。  
 更に、様々なトラップへの知識もこれに含まれる。
- < 料理 / 調理 > [基本使用 / 器用さ、知恵]  
 材料の調理を行うためのスキル。料理に関しての知識なども含まれる。
- < 料理 / 味見 > [基本使用 / 知恵]  
 如何に食べ物や酒などに精通しているかということを表すスキル。微妙な味わいの違いなどを分かることなども含まれる。  
 つまり、毒などの『普通では有り得ないような』味の違いに気付くことも出来る。
- < 知識 / 一般 > [基本使用 / 知恵]  
 下のカテゴリーにない様々な雑学、知識。著名人を知っているかなども使用される。教養などもこれに含まれるが、  
 余程知恵が低くも無い限りは、最低限の教養は有していると考えてよい。具体的にはマスターが判断すること。
- < 知識 / 魔術 > [基本使用 / 知恵]  
 魔術に関する知識、及び魔力に関する知識も含まれる。
- < 知識 / 機械 > [基本使用 / 知恵]  
 機械に関する知識、及び銃器に関する知識も含まれる。
- < 知識 / 魔物 > [基本使用 / 知恵]  
 魔物に関する知識、また狂暴な動物についての知識も含まれる。
- < 知識 / 動植物 > [基本使用 / 知恵]  
 様々な動植物に関する知識。
- < 知識 / 芸術 > [基本使用 / 知恵]  
 美術品、絵画、音楽などの芸術全般の知識。また絵を描く技術などもこれによって表される。  
 しかし、持って生まれた芸術性などはこれに左右されないのので気をつけること。
- < 知識 / 社交 > [基本使用 / 知恵]  
 様々な礼儀作法や、貴族階級の人間の付き合いなどを熟知しているかを表すスキル。
- < 音楽 / 演奏 > [基本使用 / 器用さ]  
 楽器を演奏するためのスキル。レベルが高いほど、上手に演奏出来るということになる。
- < 音楽 / 歌唱 > [基本使用 / 魅力]  
 歌唱を行うためのスキル、また詩や歌に関する知識も含まれる。
- < 音楽 / 舞踏 > [基本使用 / 敏捷性]  
 踊るためのスキル。また、踊りに関しての知識も含まれる。

- < 追跡 > [基本使用 / 知覚]  
様々な対象の痕跡を追って追跡するためのスキル。また、尾行などの技術に関しても含まれる。
- < 隠密 > [基本使用 / 敏捷性]  
物陰などの場所に、気づかれないように隠れるためのスキル。また、目立たなく忍んで行動するためにも使用出来る。
- < 観察 > [基本使用 / 知覚]  
隠れていた探すことが難しいものを発見するためのスキル。例えば、ダンジョンなどに隠れているトラップなどを発見することにも使われるし、隠された扉の発見なども使用することが出来る。また、このスキルのレベルを戦闘能力値の攻撃力に依存しない射撃武器（弩や銃器）のダメージボーナスとして加算することが出来る。
- < 感知 > [基本使用 / 知覚]  
周辺の何か（人や魔物等）に気付くするためのスキル。これは、気配の察知に使用する受動的な技能であるために、ダンジョンなどで隠し扉などを検索するなどといったことには使用することが出来ない。
- < 窃盗 > [基本使用 / 敏捷性]  
店先や通行人等から、物を気づかれないように盗むためのスキル。通常使用する場合には、窃盗を行う側が敏捷性で[窃盗]判定を行う。窃盗をされる側は知覚で[感知]判定を行う。達成値を比べて、窃盗を行う側が高かった場合、窃盗することに成功したとされる。
- < 交渉 > [基本使用 / 知恵、魅力]  
様々な交渉の方法に熟知している、またそれを行うためのスキル。
- < 拷問 > [基本使用 / 知恵、筋力]  
対象を痛め付けて情報などを聞き出すためのスキル。また拷問に対する知識も含まれる。これを習得していないものが拷問を行おうとすると、加減を間違えて殺してしまったりすることがあるかもしれない。
- < 剛力 > [基本使用 / 筋力]  
如何に力を使うことに長けているか、上手に肉体を使うかに長けているかを表すスキル。重い荷物等を運ぶためや、単純な肉体労働を効率よくこなすにはこのスキルが必要となる。また、このスキルのレベルが戦闘能力値の攻撃力に加算される。
- < 軽業 > [基本使用 / 敏捷性]  
アクロバティックな身のこなし、幅跳びなどの、身体を身軽に動かすためのスキル。高所から落下した場合にこのスキルの使用によってダメージを軽減することが出来る。
- < 騎乗 > [基本使用 / 敏捷性]  
馬を乗りこなしたり、馬に騎乗しながら戦闘を行うためのスキル。また馬以外の様々な乗用生物の乗りこなしもこれを使用する。このスキルを1LV習得しているのであれば、特に何か無い限りは判定をせずとも馬に乗ることが出来る。
- < 水泳 > [基本使用 / 敏捷性]  
水中での行動に際して必要な技術を如何に身につけているかを表すスキル。
- < 魔術動作 > [基本使用 / 器用さ]  
魔術の詠唱方法や、動作などに長けているかを表すスキル。魔術の行使には様々な種類の詠唱や、身振り手振りによる動作などが必要不可欠となっている。そのため、これに長けている者は、大袈裟な動作をせずとも、魔術の使用が可能となる。更に高レベルなものに至れば、動作を必要とせずとも魔術を使用することが可能となる。詳しくは以下の表を参照すること。

魔術動作能力とは、魔術動作スキルLV + 器用さボーナスの合計値となる。  
以下の表の必要とされる魔術動作能力は、1LVの魔術でのものとなる。2LV以降のものの魔術の行使に関しては、使用する魔術LVを必要とする魔術動作能力に足すこと（つまり、8LVの魔術を精神集中のみで発動を可能にするためには、22の魔術動作能力を必要とする事となる）。

必要魔術動作能力	~ 2	3 ~ 6	7 ~ 10	11 ~ 13	14 ~
必要とする動作	大仰な動作を必要	5、6つの動作を必要	ピンポイントな動作を必要	詠唱のみ必要	精神集中のみで発動を可能
大仰な動作	: 大袈裟な身振り手振りなどといった動作。魔術の知識を持っていれば魔術の動作であることは明白となる。持っていなくても過去に魔術を見た経験があるのであれば気付くことが出来る。詠唱による音声はかなり大きなものとなる。18メートル範囲内の者は声に気付くことが出来る。				
5、6つの動作	: 簡単な身振り、手振りなどといったもの。魔術の知識を持っていなければ動作であることに気付くのは難しい。知識 / 魔術による知恵判定で目標値16に成功出来れば気付くことが出来る。詠唱による音声はそれなりのものとなる。10メートル範囲内の者は声に気付くことが出来る。				
ピンポイントな動作	: 片腕を突き出すなどといった非常に簡単な動作。魔術の動作と気付くには難解となる。知識 / 魔術による知恵判定で目標値20に成功出来れば気付くことが出来る。詠唱による音声は小さなものとなる。5メートル範囲内のものは声に気付くことが出来る。				
詠唱のみ	: 詠唱のみを必要とする。更に言えば詠唱の声すらも小さく、2メートル以内に接近していなければ気づくことは出来ない。				
精神集中のみ	: 魔術の前提条件となる詠唱すらも必要としない。魔術の詠唱に気付くには魔力の流れを見極めなければならぬ。魔力を視認出来なければ魔術を使用していることには発動まで気付けない。				

<細工> [基本使用 / 器用さ]  
細工物やアクセサリなどの小物を造るためのスキル。

<大工> [基本使用 / 器用さ、筋力]  
建物やイカダなどの大型の物品を造るためのスキル。

<賭博> [基本使用 / 器用さ、知覚]  
賭博で言う、所謂イカサマを如何に周囲へとばれないように行えるよう、熟知するためのスキル。  
また、イカサマを見破ることに使用できる。様々な賭博への知識もこのスキルに含まれる。

<鑑定> [基本使用 / 知恵]  
様々な物品、道具、武具などの用途や正確な価値を見極めるためのスキル。  
これには通常の物だけではなく、魔術的な物なども含む。

<生存 / [ ]> [基本使用 / 知覚、知恵]  
一つの地形にて、生存するためのあらゆる経験や知識を表すスキル。  
水のある場所の目星をつけてみたり、食料の調達を行うことが可能となる。これは以下から個別に習得する必要がある。  
<平原> <砂漠> <山、丘> <森林> <海> <雪原>

#### <能力値の上昇>

バトルスキルかコモンスキルのどちらかの最高レベルが2の倍数に達する毎に、1つの能力値を上昇する機会を得ることが出来る。  
上昇したい能力値を1つ選んで、それが種族の初期割り振り制限値(つまり、限界値 - 5または - 3)未満であるのならば、特に制限は受けずに2ポイント上昇することが可能となる。

しかし、初期割り振り制限値を越えている場合には、[上昇させたい能力値のボーナス + 3]を目標値に、2D8を振ってその目標値以上を出すことが出来なければ、能力値は1しか上昇しない。目標値を上回った(もしくは同値だった)場合には、該当能力値は2ポイント上昇する。もし、上昇した場合に限界値を上回っているのであれば、余った1ポイントを、何処か別の能力値に自由に割り振ることが出来る。これには、判定を必要としない。  
また、能力値の上昇の代わりに、魔力最大値を3、最大消費値を1上昇させることも出来る。これには判定を必要としない。

## カムプフ・シュティール - Kampf Stil -

このゲームではスキルによって、様々な流派の、つまり戦闘のスタイルが存在します。それによって、そのスキルを使って戦闘を行うと、特別なボーナス(またはペナルティ)を得ることが出来たりします。これによって、戦士系のキャラクターの可能性を増やすことが出来るかもしれません。

### カムプフ・シュティールの決定について

これは、[戦技]のスキルを1LVでも習得した場合に、スキル毎に習得します。また、それ以外にも[投擲]、[機工/銃、弩]を習得した場合にも習得する必要があります。これらは基本的に、一つのスキルにつき一つのシュティールを選択する必要があります。つまり、[戦技・剣]だけで、二つも三つもシュティールを使い分けるといったことは出来ないということです。

### カムプフ・シュティール一覧

ここからは、スキル毎に分けてシュティールを紹介していきます。

#### <戦技・剣>

- \* パウアー流剣術\* 知名度：12  
かの武帝とまでいわれた、ベッケン=パウアー流の剣術。世界的にももっともオーソドックスである。  
+ 特徴[目利き、軌道見切り、体捌き(命中力+1、回避力+1、防御力+2)]  
- 特徴[なし]
- \* カミュ流剣術\* 知名度：14  
剣聖と名高いカミュの剣術。バランスがとても良く、現在の剣術と比べても遜色は無い。  
+ 特徴[強烈な一撃、目利き、受け流し(攻撃力+2、命中力+1、受け判定時に受け値と防御力に+2)]  
- 特徴[なし]
- \* シプラス流剣術\* 知名度：13  
西方でも特にシプラスで使用されている剣術。武術としては美しいのだが、怪物との戦闘向きではない。  
+ 特徴[強烈な一撃、目利き、美しい構え、完璧な一撃(攻撃力+2、命中力+1、パーフェクト達成値-1)]  
- 特徴[ずっしりとした構え、時間をかけた判断(回避力-1、イニシアティブ値-3)]
- \* アリョーシャ流剣術\* 知名度：15  
アリョーシャと呼ばれる剣士が得意とした剣術。二本の剣を使い、不可思議な構えを取って相手を幻惑する。  
+ 特徴[軌道見切り、素早い脚捌き、二本使い(回避力+1、通常&臨戦移動力+3m、二刀流ボーナス)]  
- 特徴[攻撃最重視(受け判定時に受け値と防御力に-2)]
- \* 北方剣術\* 知名度：15  
北方のマニフェストやマクティックで編み出された剣術。力任せにゴリ押ししてしまうといったようなもので、美しさは無い。  
+ 特徴[強烈な一撃、目利き、素早い脚捌き(攻撃力+2、命中力+1、通常&臨戦移動力+3m)]  
- 特徴[無骨な構え]
- \* 極東剣術\* 知名度：16  
極東の地域にて使われている剣術。的確な場所に一撃で攻撃を与えて倒すといったことをセオリーとする。  
+ 特徴[目利き、軌道見切り、クイック・ドロウ(命中力+1、回避力+1、素早く武器を構える判定に+3修正)]  
- 特徴[攻撃最重視(受け判定時に受け値と防御力に-2)]
- \* エルヴン剣術\* 知名度：15  
過去よりエルフの様々な氏族に伝えられてきた剣術。力よりも速度と『流れ』を利用して戦うことに特化する。  
原則としてエルフのキャラクターしか習得することは出来ない。  
+ 特徴[軌道見切り、完璧な一撃、二本使い(回避力+1、パーフェクト達成値-1、二刀流ボーナス)]  
- 特徴[脆弱な一撃(攻撃力-2)]

#### <戦技・槍>

- \* パウアー流槍術\* 知名度：12  
かの武帝とまでいわれた、ベッケン=パウアー流の槍術。世界的にももっともオーソドックスである。  
+ 特徴[強烈な一撃、目利き、素早い判断(攻撃力+2、命中力+1、イニシアティブ値+3)]  
- 特徴[なし]
- \* ロバート流槍術\* 知名度：14  
パウアー流の槍術を、超実戦的にアレンジした槍術。とはいえ、そこまで大したものでもない。  
+ 特徴[強烈な一撃、目利き+2、軌道見切り(攻撃力+2、命中力+2、回避力+1)]  
- 特徴[無骨な構え、動き辛い構え(通常&臨戦移動力-3m)]
- \* 南方槍術\* 知名度：14  
南方にて多く使われている槍術。狩りなどに用いられることが多く、戦闘にはあまり向いていない。  
+ 特徴[目利き、完璧な一撃(命中力+1、パーフェクト達成値-1)]  
- 特徴[なし]

### <戦技・斧>

\* バウアー流斧術\* 知名度：12

かの武帝とまでいわれた、ベッケン=バウアー流の斧術。世界的にももっともオーソドックスである。

+ 特徴[強烈な一撃+ 2、目利き(攻撃力+ 4、命中力+ 1)]

- 特徴[なし]

\* レナード流斧術\* 知名度：14

傭兵でその名は知らないと言えばモグリと言われるほど有名なレナードが編み出した斧術。

+ 特徴[強烈な一撃、目利き、受け流し、素早い判断

(攻撃力+ 2、命中力+ 1、受け判定時に受け値と防御力に+ 2、イニシアティブ値+ 3)]

- 特徴[無骨な構え]

\* 北方流斧術\* 知名度：16

北方のとある部族が好んで使った戦法。怪物を狩るのには向いているのかもしれない。

+ 特徴[強烈な一撃、素早い脚捌き、素早い判断(攻撃力+ 2、通常&臨戦移動力+ 3m、イニシアティブ値+ 3)]

- 特徴[隙だらけの構え(防御力- 2)]

\* ドワーフ流斧術\* 知名度：15

ドワーフのあらゆる氏族に伝えられているもっとも基本的な斧術。現在に氏族によっては多少の変化は加えられているが、基本は変わらない。強力な一撃を狙うドワーフらしき戦法。原則としてドワーフのキャラクターしか習得することは出来ない。

+ 特徴[強烈な一撃+ 3、目利き+ 2、(攻撃力+ 6、命中力+ 2)]

- 特徴[ずっしりとした構え(回避力- 2)]

### <戦技・格闘>

\* バウアー流格闘術\* 知名度：14

かの武帝とまでいわれた、ベッケン=バウアー流の格闘術。世界的にももっともオーソドックスである。

+ 特徴[強烈な一撃、二本使い、素早い脚捌き(攻撃力+ 2、二刀流ボーナス、通常&臨戦移動力+ 3m)]

- 特徴[無骨な構え(武術としての型は、綺麗ではない)]

\* ブライアン流格闘術\* 知名度：16

ブライアンと呼ばれる男が編み出した格闘術。強烈な一撃を流れるように叩き込むそれは、とても魅力的。

+ 特徴[強烈な一撃+ 2、目利き、美しい構え(攻撃力+ 4、命中力+ 1)]

- 特徴[動き辛い構え(通常&臨戦移動力- 3m)]

\* ニコラス流格闘術\* 知名度：15

西方でメジャーな格闘術。素早く連続で攻撃をすることを主体としたスタイル。

+ 特徴[目利き、軌道見切り、二本使い(命中力+ 1、回避力+ 1、二刀流ボーナス)]

- 特徴[隙だらけの構え(防御力- 2)]

\* ビースティック・グラップル\* 知名度：16

ベルティープのもっとも一般的な格闘術。もっとも、格闘術と呼ぶほどのものかどうかは謎。

原則としてベルティープのキャラクターしか習得することは出来ない。

+ 特徴[目利き、二本使い、素早い脚捌き、素早い判断

(命中力+ 1、二刀流ボーナス、通常&臨戦移動力+ 3m、イニシアティブ値+ 3)]

- 特徴[無骨な構え、攻撃最重視(受け判定時に受け値と防御力に- 2)]

### <戦技・鞭>

\* バウアー流鞭術\* 知名度：14

かの武帝とまでいわれた、ベッケン=バウアー流の鞭術。世界的にももっともオーソドックスである。

+ 特徴[目利き+ 2、完璧な一撃(命中力+ 2、パーフェクト達成値- 1)]

- 特徴[時間をかけた判断(イニシアティブ値- 3)]

\* スネーク・ザ・マルコ\* 知名度：14

かの有名な賞金稼ぎ、<蛇のマルコ>が我流で編み出した鞭術。マルコは引退後、その鞭術を若者に教えて回ったと言う。

+ 特徴[素早い脚捌き、武器熟達、素早い判断(通常&臨戦移動力+ 3m、ロングウィップの命中に+ 1、イニシアティブ値+ 3)]

- 特徴[なし]

\* 北方鞭術\* 知名度：18

北方のとある部族が狩をする時に用いる鞭術。実態は謎に包まれている。

+ 特徴[強烈な一撃、目利き、武器熟達[レザーウィップ](ダメージ+ 2、命中力+ 1、レザーウィップのダメージに+ 3)]

- 特徴[無骨な構え]

### <戦技・棒>

\* バウアー流棒術\* 知名度：13

かの武帝とまでいわれた、ベッケン=バウアー流の棒術。世界的にももっともオーソドックスである。

+ 特徴[強烈な一撃、体捌き、受け流し(攻撃力+ 2、防御力+ 2、受け判定時に受け値と防御力に+ 2)]

- 特徴[なし]

\* 教会流棒術\* 知名度：14

ヤハウエ教の者が戦う場合に扱う。基本的に怪物を倒すことを主眼として創られているため、実戦的ではある。

+ 特徴[強烈な一撃+ 2、目利き、武器熟達[メイス](攻撃力+ 4、命中力+ 1、メイスのダメージに+ 3)]

- 特徴[動き辛い構え(通常&臨戦移動力- 3m)]

## <戦技・弓>

\* バウアー流弓術\* 知名度：13

かの武帝とまでいわれた、ベッケン=バウアー流の弓術。正直な話あまり戦闘向きとは言えない。

+ 特徴[的確な一撃、狙い清まし、美しい構え(攻撃力+2、命中力+1)]

- 特徴[なし]

\* スティーブ流弓術\* 知名度：15

バウアー流弓術を独自にアレンジしたもの。素早い射撃を得意とする。

+ 特徴[狙い清まし、素早い射撃、素早い装填(命中力+1、素早く構える判定に+3修正、素早い装填の判定に+3修正)]

- 特徴[なし]

\* 東方弓術\* 知名度：15

東方の様々な国々で扱われている弓術。軍隊などで教えられているのも主にこれ。

+ 特徴[狙い清まし+2(命中力+2)]

- 特徴[なし]

\* エルヴン・シューティング\* 知名度：14

エルフの氏族に伝えられる弓術。外敵から身を守るためゆえに実戦向きとなっている。

原則としてエルフのキャラクターしか習得することは出来ない。

+ 特徴[的確な一撃、狙い清まし、素早い装填+2(攻撃力+2、命中力+1、素早い装填の判定に+6修正)]

- 特徴[攻撃最重視(回避力-1)]

## <機工・銃>

\* ロベルト流射撃術\* 知名度：15

世界で初めて銃を使って怪物を狩ったと言われるロベルト流の射撃術。彼から射撃を学んだものも多い。

+ 特徴[狙い清まし、完璧な一撃(命中力+1、パーフェクト達成値-1)]

- 特徴[なし]

\* シュート・ザ・ミューラー\* 知名度：16

ミューラーという男がロベルトから学んだ射撃術を改良し、より怪物を狩り易いスタイルへと変更させたもの。

+ 特徴[的確な一撃、狙い清まし、素早い射撃(ダメージ+2、命中力+1、素早く構える判定に+3修正)]

- 特徴[なし]

## <投擲>

\* ベーシックス\* 知名度：15

基本的な投擲の方法である。

+ 特徴[的確な一撃、狙い清まし、素早い射撃(攻撃力+2、命中力+1、素早く構える判定に+3修正)]

- 特徴[なし]

\* シープス・カスタマイズ\* 知名度：18

盗賊や俗に言われる暗殺者などが使用する投擲術。

+ 特徴[狙い清まし+2、完璧な一撃、素早い判断(命中力+2、パーフェクト達成値-1、イニシアティブ値+3)]

- 特徴[攻撃最重視-2(回避力-2)]

## 我流シュティール

シュティールを自ら創り出すといったことも可能となっています。

我流シュティールの作成には、経験値を1000消費する必要があります。

どのように創るかということ、基本的には、既存のものと変わりません。

シュティールは、+特徴と、-特徴の組み合わせから成り立ちます。

+特徴は、合計で10P分まで、-特徴も、+10P分までしか取ることが出来ません。

そして、-特徴で取ったポイントは、+特徴に使用することが出来ます。また、知名度は基本的に18となります。

名前も、自由につけさせていいてしょう。ただし、我流だということが分かるようにしておいてください。

<戦技・剣、槍、斧、格闘、鞭、棒の特徴表>

+ 特徴(射撃武器以外)

+ 特徴は10Pまでしか取ることが出来ない。ただし、- 特徴と合わせると、最高で20Pまで取ることが出来る。重複して取る場合には、[特徴名称+ (重複してとった回数)]と記載すること。

強烈な一撃[3P] 攻撃力に+2のボーナスを得る。全力攻撃等のスペシャルにおいても活用することが出来る。
目利き[4P] 命中力に+1のボーナスを得る。
軌道見切り[4P] 回避力に+1のボーナスを得る。
体捌き[3P] 防御力に+2のボーナスを得る。これは、肉体的な防御力ではないので、アーマーレス・ストライクによって無効にされる。
精神集中[4P] 魔抵抗に+1のボーナスを得る。意志を強く持つことによって、魔の術に惑わされない強靱な精神状態を作る。
完璧な一撃[5P] 命中判定のパーフェクト達成値に-1される。つまり、通常は16の出目を出さなければならないパーフェクトが、15でもパーフェクトになるということ。他の効果とも重複される。これは重複して取れない。
受け流し[3P] 該当スキルを使っている状況では、様々なものを使用した受け判定に、受け値と防御力に+2のボーナスを得る。これは重複して取れない。
素早い脚捌き[5P] 通常、臨戦移動力に+3m。戦闘に於いて効率的な移動方法を使用する。 肉体的に、脚が速くなっていないということに注意すること。これは+3までしか取れない。
二本使い[4P] 両手利きではないものでも、両手利きと同等の扱いとなる。つまり、逆腕を使うことによるペナルティを受けない。 両手利きのもものは、「二刀流」のスキルレベルに+2したものとして考えて「二刀流」を行える。これは重複して取れない。
武器熟達[3P] 特定の武器の使用に限っては、命中に+1か、ダメージに+3のボーナスを得ることが出来る。これは重複して取れない。
クイック・ドロウ[3P] 武器を素早く構える判定に+3のボーナスを得る。
素早い判断[3P] 戦況を瞬時に理解して、素早い判断を行う。戦闘時のイニシアティブ値に+3される。
美しい構え[3P] 素人目から見ても、美しい構えをしている。

- 特徴(射撃武器以外)

- 特徴は+10P分までしか取ることが出来ない。当然、取らなくても構わない。重複して取る場合には、[特徴名称- (重複してとった回数)]と記載すること。

脆弱な一撃[+3P] 攻撃力に-2のペナルティを受ける。全力攻撃等のスペシャルにおいても、このペナルティは影響を受ける。
直線的な一撃[+4P] 命中力に-1のペナルティを受ける。
ずっしりとした構え[+4P] 回避力に-1のペナルティを受ける。
隙だらけの構え[+3P] 防御力に-2のペナルティを受ける。
攻撃最重視[+4P] 該当スキルを使っている状況では、様々なものを使用した受け判定に、受け値と防御力に-2のペナルティを受ける。これは重複して取れない。
不安定な一撃[+5P] 命中判定のファンブル達成値に+1される。つまり、通常は2の出目を出すとになってしまうファンブルだが、3でもなってしまうということ。他の効果とも重複される。これは重複して取れない。
時間をかけた判断[+3P] 戦況を時間をかけて判断する。戦闘時のイニシアティブ値に-3される。ただしこれによってイニシアティブ値は0にならない。
無骨な構え[+2P] 武術としては洗練されておらず、無骨な構えをしている。これは重複して取れない。
動き辛い構え[+4P] 通常、臨戦移動力に-3m。動き回って戦うには少々難しい構えを取っている。

<戦技・弓、機工・銃、投擲の特徴表>

+ 特徴

的確な一撃[ 3 P] ダメージに+ 2のボーナスを得る。
狙い清まし[ 4 P] 命中力に+ 1のボーナスを得る。
完璧な一撃[ 5 P] 命中判定のパーフェクト達成値に - 1される。つまり、通常は16の出目を出さなければならないパーフェクトが、15の出目でもなり得るといったこと。これは重複して取れない。
素早い射撃[ 3 P] 武器を素早く構えるための判定に+ 3のボーナスを得る。
素早い装填[ 3 P] 素早く装填するための判定に+ 3のボーナスを得る。
素早い判断[ 3 P] 戦況を瞬時に理解して、素早い判断を行う。戦闘時のイニシアティブ値に+ 3される。
美しい構え[ 3 P] 素人目から見ても、美しい構えをしている。

- 特徴

乱雑な一撃[ + 3 P] ダメージに - 2のペナルティを受ける。
適当に撃つ[ + 4 P] 命中力に - 1のペナルティを受ける。
攻撃最重視[ + 4 P] 射撃に集中する余り、他のものを気に止められない。回避力に - 1のペナルティを受ける。
不安定な一撃[ + 5 P] 命中判定のファンブル達成値に+ 1される。つまり、通常は2の出目を出すとになってしまうファンブルだが、3でもなってしまうということ。他の効果とも重複される。これは重複して取れない。
時間をかけた判断[ + 3 P] 戦況を時間をかけて判断する。戦闘時のイニシアティブ値に - 3される。ただしこれによってイニシアティブ値は0にならない。
無骨な構え[ + 2 P] 構えが洗練されておらず、何処か無骨で、美しくない。これは重複して取れない。

## 一般アイテム - Item -

### 所持金決定

$(D8 \times 20) + \text{職業ボーナス分} = \text{初期所持エルド}$  (単位は銀)

### 武器

#### データの見方

##### [名称]:

武器の名称です。

##### 命中:

武器を使用する際の命中修正です。この数値が、武器命中判定の達成値に加わります。

##### 威力:

武器によってダメージを与える際の威力です。斬、刺、打というのは攻撃の種類です。以下を参照してください。

< 斬撃/斬 > 鋭利な刃物などで斬りつけるダメージ。 < 刺突/刺 > 先端の尖った部分で突き刺すダメージ。

< 打撃/打 > 強烈な衝撃を与えて、砕き割るようなダメージ。

XDYという表記は、ダイスの振る個数と、振るダイスの種類を表しています。Xが振るダイスの個数で、Yが振るダイスの種類となります。つまり、1D10の場合だと、10面体のダイスを1個振ると言うこととなります。

攻撃種類が複数ある武器もありますが、その場合は攻撃の命中判定を行う際にどの攻撃種類で攻撃を行うか選択できます。

##### スキル:

その武器を使用するために必要なスキルです。複数のスキルがある場合もありますが、その場合は任意に選択して使うことが出来る。

##### 価格:

武器を購入するために必要なお金です。seは銀エルド硬貨、ceは銅エルド硬貨、geは金エルド硬貨となっています。

因みに10se = 1ge、10ce = 1seといった価値となっています。一般的に扱われているのはseです。

##### 分類:

武器の使用分類です。接近、射撃、投擲に分かれています。接近は基本的に1マス距離しか攻撃できませんが、例外もあります。

射撃、投擲は射程の数値まで遠距離に攻撃することが出来ます。ただし、接敵状態にある場合は使用できません。

##### 防御:

受け判定が成功した際に、与えられたダメージからこの値を引くことが出来ます。

##### 受け:

受け判定の成功に関わる値です。高い方が有利となります。武器の受け値、防御値を書く場合はキャラクターシートの防具の欄に書き込んでください。

##### 射程距離:

攻撃の届く射程距離を表しています。飽くまで武器の射程距離であって、キャラクターの能力によってはこの射程距離最大まで攻撃を行うことが出来ないこともあります。

##### 受除:

受け判定を行われた際に、対象の受け値からこの値を減算することが出来ます。如何に攻撃が受けづらい武器かを表す数値です。

##### 受賞:

受け判定が成功した際に、対象の受けた装備の防御値からこの値を減算することが出来ます。ただし、対象の防御値を負の値にすることは出来ません。盾の防御をものともしないかを表す数値です。

##### 重量:

武器の重量を表します。重量1は、この世界の硬貨[エルド]一枚分に相当します。エルド一枚は約10グラムとなっています。

##### 備考:

武器の外観や特徴を表します。また、データに関わる部分が文章に含まれていることもあります。

#### < 格闘類 >

- ・銀製品の購入も可能(マドウ以外)。その場合、価格を4倍すること。

##### ナックル

命中: +2 威力: 打1D6+攻撃力+1 スキル: 格闘 価格: 15se

分類: 接近 受除: 3 受賞: -1 重量: 25

備考: 手に填める、大型の輪っか形状をした武器。

##### フィガー・デッケン

命中: +1 威力: 打2D6+攻撃力 スキル: 格闘 価格: 35se

分類: 接近 防御: 5 受け: 7 受除: 2 受賞: -1 重量: 75

備考: いわゆるゴントレットのような形状をした武器。拳の頭は鋼鉄の突起にて重点的に補強されている。

この武器が覆う手の範囲は、大体が手首よりやや下10cm程度の辺りまでである。

##### プロテクトレッグ

命中: +1 威力: 打1D8+攻撃力+2 スキル: 格闘 価格: 20se

分類: 接近 受除: 2 受賞: -1 重量: 40

備考: 踝辺りから足の指全体まで保護する鉄製のサポーター。

##### アイアンクロー

命中: 0 威力: 斬2D6+攻撃力+2 刺2D6+攻撃力 スキル: 格闘 価格: 50se

分類: 接近 受除: 3 受賞: 0 重量: 50

備考: ゴントレットの形状をしていて、手の甲に当たる部分から、人差し指を倍にした程度の長さを持つ鉄製の爪が伸びる武器。

## マドゥ

命中：-2 威力：刺2D6+攻撃力+2 スキル：格闘 価格：80se

分類：接近 受除：3 受賞：0 重量：100

備考：丸い盾のようなグローブから上下にレイヨウの角が二本ついた格闘用の武器。南方で使用されている。  
2回の命中判定とダメージ判定を行える。ただし、2回目の命中判定には修正 - 2 がかかる。因みに一つ分。

## <短剣類>

- ・両手で扱う場合にはダメージに + 2 される。
- ・銀製品の購入も可能。その場合、価格を4倍すること。

## ダガー

命中：+1 威力：斬1D6+攻撃力+1 刺1D6+攻撃力+1 スキル：剣or格闘 価格：15se

分類：接近 + 投擲 射程距離：筋力+20m 防御：4 受け：4 受除：4 受賞：0 重量：35

備考：一般的に流通している短剣。投擲用途に使用することも出来る。

## ダーク

命中：+1 威力：斬1D8+攻撃力+1 スキル：剣or格闘 価格：20se

分類：接近 + 投擲 射程距離：筋力+15m 防御：4 受け：3 受除：4 受賞：0 重量：40

備考：一部の部族が好んで日常的に使用するナイフ。柄の部分に装飾が成されている。

## スティレット

命中：+1 威力：刺1D8+攻撃力+1 スキル：剣or格闘 価格：20se

分類：接近 防御：3 受け：4 受除：4 受賞：0 重量：40

備考：先端に進むにつれ尖りを増す、刺突用に特化された短剣。

## <剣刀類>

- ・両手で扱う場合にはダメージに + 2 される。ただしレイピアとサーベルは不可。
- ・銀製品の購入も可能。その場合、価格を4倍すること。

## ショートソード

命中：0 威力：斬1D10+攻撃力+2 刺1D8+攻撃力+2 スキル：剣 価格：30se

分類：接近 防御：4 受け：6 受除：3 受賞：0 重量：100

備考：乱戦時の使用などを考慮された、短い刀身が特徴の小剣。  
冒険者であれば、副武装としてこれらのものを携帯することは多い。

## レイピア

命中：0 威力：刺2D6+攻撃力 スキル：剣 価格：40se

分類：接近 受除：3 受賞：0 重量：75

備考：細い刀身を持つ刺突用に作られた剣。中々丈夫に出来ている。貴族の決闘に用いられることもある。

## ロングソード

命中：-1 威力：斬2D6+攻撃力+2 スキル：剣 価格：40se

分類：接近 防御：4 受け：7 受除：4 受賞：3 重量：170

備考：他の刀剣に比べ、鋭利で細身な刀身が特徴の長剣。ヒルトは主に十字をあしらったものとなっている。

## ハンガー

命中：-1 威力：斬2D6+攻撃力 刺2D6+攻撃力 スキル：剣 価格：45se

分類：接近 防御：5 受け：6 受除：4 受賞：3 重量：220

備考：先端部分のみが両刃になっている幅広の剣。刀身は反っており、一般市民が狩猟に用いることもある。

## サーベル

命中：-1 威力：斬2D6+攻撃力 刺2D6+攻撃力+2 スキル：剣 価格：60se

分類：接近 防御：3 受け：5 受除：4 受賞：2 重量：180

備考：すらりとした刀身を持った、疑似刀の片手剣。柄には大きな手甲が有り、手元を保護する役割を果たす。形状故に、両手で持つことは出来ない。騎兵が馬上で扱うことが多いため、騎兵刀と呼称される。

## ブロードソード

命中：-1 威力：斬3D6+攻撃力 スキル：剣 価格：40se

分類：接近 防御：5 受け：8 受除：3 受賞：3 重量：200

備考：幅広、肉厚の刀身を持つ片手剣。形状故に、叩き斬るようにして使うことが多い。

## カツバルゲル

命中：-1 威力：打2D6+攻撃力+1 スキル：剣 価格：45se

分類：接近 防御：5 受け：7 受除：3 受賞：2 重量：190

備考：鍔がS字の特徴的なフォルムをした剣で、一部の地域では『喧嘩用』なる俗語を持つ。  
これは傭兵が好んで使うという俗説があるが、外れではない。切れ味は鈍く、殴り付けるようにして使う。

## ファルチオン

命中：-1 威力：斬2D8+攻撃力 スキル：剣 価格：50se

分類：接近 防御：5 受け：7 受除：3 受賞：4 重量：200

備考：先端に行くにつれて広い片刃の曲刀。一部の地域ではだんびらとも呼ぶらしい。

### バスタードソード(ハンド・アンド・ア・ハーフ・ソード)

命中:-2 威力:斬2D10+攻撃力 スキル:剣 価格:80se  
分類:接近 防御:5 受け:7 受除:2 受賞:3 重量:250  
備考:全体の長さが特徴の剣で、片手でも両手でも扱えるようになっている。そのため、[片手半剣]と呼ばれる。  
両手で扱う場合、ダメージに更に+2(合計で+4)

### シャムシール

命中:-2 威力:斬3D8+攻撃力+4 スキル:剣 価格:90se  
分類:接近 防御:6 受け:7 受除:3 受賞:3 重量:340  
備考:獅子の尻尾を意味する名を冠した、両手持ちの曲刀。湾曲した刀身は、鋭く切り裂くことに長ける。リ・バトルは使用不可能。  
両手で扱う場合、ダメージに更に+2(合計で+4)

### メル・バター・ベモ

命中:-2 威力:斬3D6+攻撃力+4 刺3D8+攻撃力+4 スキル:剣 価格:90se  
分類:接近 防御:4 受け:6 受除:2 受賞:2 重量:300  
備考:鍔が二つある両手持ちの大剣。先端に進むに連れて尖りを増す切っ先が特徴。これは主に、刺突用途に使われると言う理由からの形状である。また、重くアンバランスな柄頭は振り回す時にバランスを取り易くするためのアイデアだ。  
リ・バトルは使用不可能。両手で扱う場合、ダメージに更に+2(合計で+4)

### トゥハンデットソード

命中:-2 威力:斬3D10+攻撃力 スキル:剣 価格:80se  
分類:接近 防御:5 受け:7 受除:2 受賞:4 重量:600  
備考:騎士の決闘などにも用いられる事もある、2メートルはある両手持ちの大剣。リ・バトルは使用不可能。  
両手で扱う場合、ダメージに更に+2(合計で+4)

### フランヴェルジュ

命中:-2 威力:斬3D8+攻撃力 スキル:剣 価格:110se  
分類:接近 防御:5 受け:8 受除:3 受賞:3 重量:450  
備考:刀身が炎のようになっている、両手持ちの大剣。命中判定で15以上の出目を出すと対象を[激痛]状態に出来る。  
リ・バトルは使用不可能。両手で扱う場合、ダメージに更に+2(合計で+4)

## <斧類>

- ・両手で扱う場合にはダメージに+2される。
- ・銀製品の購入も可能。その場合、価格を4倍すること。

### スローイングアックス

命中:0 威力:斬1D10+攻撃力+2 スキル:斧 価格:15se  
分類:接近+投射 射程距離:筋力+10m 受除:2 受賞:1 重量:100  
備考:手斧。投擲用途のために、バランスの取られた形状となっている。

### フランシスカ

命中:0 威力:斬2D6+攻撃力 スキル:斧 価格:30se  
分類:接近+投射 射程距離:筋力+5m 防御:4 受け:5 受除:2 受賞:1 重量:125  
備考:西方の蛮族などが使ったとされる小振りな投擲斧。だが、投擲の精度は悪いため、手に持って使うことが多い。

### チュイロバアー

命中:-1 威力:斬2D6+攻撃力+2 刺2D6+攻撃力+2 スキル:斧 価格:50se  
分類:接近 防御:4 受け:5 受除:3 受賞:1 重量:175  
備考:斧頭が通常の斧とは違い、両刃になっているため刺突にも用いることが出来る。  
柄には突起がついており、滑り止めや鍔の役割をする。

### タバール

命中:-1 威力:斬2D8+攻撃力+2 スキル:斧 価格:50se  
分類:接近 防御:5 受け:6 受除:3 受賞:3 重量:250  
備考:大きく湾曲した三日月状の斧頭を持った戦斧。西部大陸南西部の部族が用いることが多い。

### ブージ

命中:-2 威力:斬2D10+攻撃力 スキル:斧 価格:55se  
分類:接近 防御:5 受け:6 受除:2 受賞:4 重量:300  
備考:先端の刃部分に重さを偏らせた片手斧、扱い辛いが威力が大きい。

### バトルアックス

命中:-2 威力:斬3D6+攻撃力 スキル:斧 価格:40se  
分類:接近 防御:5 受け:5 受除:2 受賞:3 重量:250  
備考:工具として用いられていた斧を、戦闘用に改良したもの。両刃の斧で、片手でも両手でも扱いやすいようにバランスが取られている。両手で扱う場合、ダメージに更に+2(合計で+4)

### ブロードアックス

命中:-2 威力:斬2D10+攻撃力+5 打2D8+攻撃力 スキル:斧 価格:75se  
分類:接近 防御:5 受け:7 受除:2 受賞:3 重量:400  
備考:幅広の刃を持つ両手斧。リ・バトルは使用不可能。両手で扱う場合、ダメージに更に+2(合計で+4)

### グレートアックス

命中:-3 威力:斬3D10+攻撃力+6 打3D8+攻撃力+6 スキル:斧 価格:110se  
分類:接近 防御:6 受け:8 受除:2 受賞:4 重量:500  
備考:2メートル近くある大型の両手斧。リ・バトルは使用不可能。両手で扱う場合、ダメージに更に+2(合計で+4)

## <槍類>

- ・両手で扱う場合にはダメージに+2される。
- ・2マス距離で攻撃できるものは、1マス距離で攻撃する場合、命中に-1、ダメージに-2の修正を受ける。
- ・銀製品の購入も可能。その場合、価格を4倍すること。

### スピア

命中:0 威力:刺1D10+攻撃力 スキル:槍 価格:10se  
分類:接近 防御:3 受け:4 受除:1 受賞:1 重量:140  
備考:5フィート(約150cm)程度の棒状の物を金属で補強し、先端に鋭い三角形の金属の穂先をつけた一般的な槍。

### ジャベリン

命中:-1 威力:刺1D10+攻撃力 スキル:槍 価格:20se  
分類:接近+投射 射程距離:筋力+10m 受除:1 受賞:1 重量:100  
備考:主に投擲用途に扱われる投げ槍。通常のスピアのように使うことも可能。

### トライデント

命中:-1 威力:刺2D6+攻撃力+2 スキル:槍 価格:40se  
分類:接近、2マス 防御:2 受け:5 受除:2 受賞:2 重量:230  
備考:農夫の使う耕具から発展した、先端が三叉となった長い槍。両手で扱う場合、ダメージに更に+2(合計で+4)。

### ロングスピア

命中:-1 威力:刺2D8+攻撃力 スキル:槍 価格:25se  
分類:接近、2マス 防御:2 受け:5 受除:2 受賞:2 重量:200  
備考:スピアの長さを倍程度にし、更に金属で補強した両手槍。両手で扱う場合、ダメージに更に+2(合計で+4)。

### ランス

命中:-2 威力:刺2D10+攻撃力+5 スキル:槍 価格:70se  
分類:接近、2マス 防御:6 受け:7 受除:2 受賞:4 重量:300  
備考:馬上で使われる騎兵槍。円錐形状をしており、先端に進むにつれて尖りを増している。リ・パートルは使用不可能。

### ハルベルト

命中:-3 威力:斬3D8+攻撃力+4 刺3D6+攻撃力 打3D6+攻撃力+2 スキル:槍 価格:120se  
分類:接近、2マス 防御:4 受け:7 受除:3 受賞:3 重量:600  
備考:両手で扱う大型の槍の頭に斧がついたような武器で、斬る、突く、叩くという攻撃が可能。  
刺突以外の攻撃種類を選択する場合、1マス範囲でしか攻撃を行えない。その場合命中とダメージにペナルティは加わらない。  
リ・パートルは使用不可能。両手で扱う場合、ダメージに更に+2(合計で+4)。

## <鞭類>

### レザーウィップ

命中:0 威力:打1D10+攻撃力 スキル:鞭 価格:30se  
分類:接近 受除:5 受賞:-3 重量:75  
備考:革で出来た鞭で鞭の中では一般的。

### ロングウィップ

命中:-2 威力:打1D10+攻撃力+4 スキル:鞭 価格:55se  
分類:接近、2マス 受除:6 受賞:-3 重量:100  
備考:かなりの長さを誇るため扱いには熟練が必要な鞭。

### ローズウィップ

命中:-1 威力:斬2D6+攻撃力 スキル:鞭 価格:60se  
分類:接近 受除:5 受賞:-2 重量:85  
備考:バラの刺が使われたいばらの鞭。

## <棒類>

- ・両手で扱う場合にはダメージに+2される。
- ・銀製品の購入も可能(クラブ以外)。その場合、価格を4倍すること。

### クラブ

命中:+1 威力:打1D8+攻撃力 スキル:棒 価格:10se  
分類:接近 防御:4 受け:6 受除:3 受賞:1 重量:180  
備考:手頃で丈夫な木を削って作られた棍棒。殴打部分を鉄で若干ながら補強されている。

### メイス

命中:0 威力:打2D6+攻撃力+2 スキル:棒 価格:40se  
分類:接近 防御:5 受け:6 受除:4 受賞:2 重量:150  
備考:70cm程度の棒の先端に四角い金属の塊がついた殴打用武器。教会にて用いられることが多い。

### ウォーハンマー

命中:-1 威力:打2D8+攻撃力 スキル:棒 価格:50se  
分類:接近 防御:5 受け:7 受除:3 受賞:3 重量:200  
備考:長目の工具用金槌のような形状をした殴打用武器。先端の尖った部分と平べったい部分のいずれでも攻撃が加えられる。

## フレイル

命中：-2 威力：打2D10+攻撃力 スキル：棒 価格：80se

分類：接近 受除：4 受貫：2 重量：280

備考：鎖につけられた錘を振りまわして攻撃する武器。

## モルゲンステルン

命中：-3 威力：打3D8+攻撃力+4 スキル：棒 価格：120se

分類：接近 受除：3 受貫：3 重量：300

備考：鎖につけられた刺付きの鉄球を振りまわして攻撃する武器。

## <銃器類>

### フリンテンシュロッツ

命中：-3 威力：刺3D8+12 スキル：銃 価格：220se

分類：射撃 射程距離：70m 重量：90

備考：射撃にはフリンテンシュロッツ専用弾が必要、現存する拳銃の中では比較的小型の燧石拳銃で長さは50cm程度。

### テルツェッタ

命中：-4 威力：刺4D10+4 スキル：銃 価格：200se

分類：射撃 射程距離：50m 重量：100

備考：射撃にはテルツェッタ専用弾が必要、口径が若干大きめの輪燧拳銃。

### ラートシュロッツ

命中：-2 威力：刺3D10+6 スキル：銃 価格：240se

分類：射撃 射程距離：120m 重量：180

備考：射撃にはラートシュロッツ専用弾が必要、銃身が長い両手持ちの輪燧銃で長さは80cm程度ある。

### マシンアーム・ブリッツ

命中：-3 威力：刺3D10+4 スキル：機工/操作 価格：300se

分類：射撃 防御：5 受け：8 射程距離：50m 重量：600

備考：射撃にはマシンアーム専用弾が必要、片腕を機械にする必要がある。鋼鉄によって造られた義手に内蔵された拳銃。

### マシンアーム・ツヴァイ・ブリッツ

命中：-2 威力：刺4D8+6 スキル：機工/操作 価格：420se

分類：射撃 防御：5 受け：8 射程距離：60m 重量：600

備考：射撃にはマシンアーム専用弾が必要、片腕を機械にする必要がある。鋼鉄によって造られた義手に内蔵された拳銃の改良版。

### マシンアーム・キャノン

命中：-5 威力：打5D10+10 スキル：機工/操作 価格：600se

分類：射撃 防御：5 受け：8 射程距離：15m 重量：750

備考：発射には火薬が必要、片腕を機械にする必要がある。鋼鉄によって造られた義手に内蔵された小型の大砲。  
指先を動かすレバーを引っ張ることによって手首の部分が開いて、大砲を発射するという仕組みになっている。

## <弓類>

### ショートボウ

命中：0 威力：刺1D10+攻撃力 スキル：弓 価格：20se

分類：射撃 射程距離：80m 受除：1 受貫：1 重量：60

備考：短めの一般的な弓。威力は劣るが、運搬などの点では優れる。射撃にはアローが必要、射撃には両手を使う必要がある。

### ロングボウ

命中：-1 威力：刺2D6+攻撃力+2 スキル：弓 価格：40se

分類：射撃 射程距離：140m 受除：1 受貫：2 重量：90

備考：長く丈夫な木に丈夫な糸を張り更に補強された長弓、射撃にはアローが必要、射撃には両手を使う必要がある。  
リ・パートルは使用不可能。

### コンボジットボウ

命中：-2 威力：刺2D10+攻撃力 スキル：弓 価格：60se

分類：射撃 射程距離：150m 受除：1 受貫：3 重量：130

備考：ロングボウを更に動物の革や銅、鉄などで補強した長弓、射撃にはアローが必要、射撃には両手を使う必要がある。  
リ・パートルは使用不可能。

### ボウガン

命中：+1 威力：刺2D6+6 スキル：銃 価格：50se

分類：射撃 射程距離：100m 受除：1 受貫：2 重量：20

備考：簡単な仕掛けの弩、射撃にはクォーレルが必要、射撃には両手を使う必要がある。戦技/弓LV-1でも扱うことができる。

### クロスボウ

命中：0 威力：刺3D6+8 スキル：銃 価格：100se

分類：射撃 射程距離：150m 受除：1 受貫：3 重量：280

備考：複雑な仕掛けの弩、射撃にはクォーレルが必要、射撃には両手を使う必要がある。戦技/弓LV-1でも扱うことができる。

### マシンアーム・クォーレル

命中：0 威力：刺2D6+6 スキル：機工/操作 価格：180se

分類：射撃 防御：5 受け：8 射程距離：100m 受除：1 受貫：2 重量：550

備考：射撃にはクォーレルが必要 片腕を機械にする必要がある。鋼鉄によって造られた義手に内蔵されたクォーレル発射機構。

## マシンアーム・ツヴァイ・クォーレル

命中：0 威力：刺2D8+8 スキル：機工 / 操作 価格：300se

分類：射撃 防御：5 受け：8 射程距離：120m 受除：1 受賞：3 重量：550

備考：射撃にはクォーレルが必要 片腕を機械にする必要がある。鋼鉄によって造られた義手に内蔵されたクォーレル発射機構。

### <機工道具>

#### 爆弾

命中：0 威力：打2D6+5 スキル：投擲 価格：150se

分類：投擲 距離：筋力m 重量：60

備考：火薬を布で包んだ爆弾。点火5秒後に爆発する。半径6メートル(2×2マス範囲内)の対象に被害をもたらす。

#### 強力爆弾

命中：0 威力：打2D6+10 スキル：投擲 価格：250se

分類：投擲 距離：筋力m 重量：80

備考：火薬を布で包んだ爆弾。内包されている量が多い。点火10秒後に爆発する。半径10メートル(3×3マス範囲内)の対象に被害をもたらす。

#### 大砲

命中：-5 威力：打4D10+30 スキル：機工 / 操作 価格：500se

分類：射撃 射程距離：100m 重量：9500

備考：射撃には火薬が必要。設置型の大砲で運搬には専用の台車を使用する。持ち歩く事は不可能。

### <特殊射撃武器>

- ・銀製品の購入も可能(チャクラムのみ) その場合、価格を4倍すること。

#### チャクラム(円月剣)

命中：-1 威力：斬2D6+攻撃力 スキル：投擲 価格：50se

分類：投擲 射程距離：30m 重量：100 受除：2 受賞：2

備考：円盤状の形状をしており中心には穴が空いている。輪の外に刃がついていて、投げて回転を与えて敵を切り裂く。

#### スリング

命中：-1 威力：打1D10+攻撃力+2 スキル：投擲 価格：15se

分類：射撃 射程距離：80m 重量：15 受除：1 受賞：1

備考：眼帯のような形状をした投石紐。攻撃にはブリット及び、それに準ずるサイズの小石が必要。

#### スタッフスリング

命中：-2 威力：打2D8+攻撃力+2 スキル：投擲 価格：30se

分類：射撃 射程距離：120m 重量：50 受除：1 受賞：2

備考：1メートル程度の棒の先にスリングを取り付けた投石武器。攻撃にはブリット及び、それに準ずるサイズの小石が必要。

## 防具

### データの見方

#### (名称)：

防具の名称です。

#### 回避：

防具を着用している際の回避にかかる修正です。この数値が、回避判定の達成値に加わります。

#### 防御：

武器によって加えられたダメージを減少する値です。斬、刺、打というのは防御の種類です。

例えば、攻撃種類：斬の攻撃を受けた場合には、防御の斬の数値をダメージから減少することが出来るのです。

種類が書いていない場合には、あらゆる物理攻撃のダメージを減少出来ます。

#### 受け：

武器の場合と同じです。

#### 重量：

武器の場合と同じです。

#### 価格：

武器の場合と同じです。

#### 備考：

防具の外観や特徴を表します。また、データに関わる部分が文章に含まれていることもあります。

また、防具によっては筋力基本値の値によって移動力が変化します。例えばソフトレザーアーマーは

筋力10以下：通常移動力 - 2、全力移動力 - 5と表記されています。これは、筋力基本値が10以下の場合、通常移動力に - 2、

全力移動力に - 5のペナルティが加わると言うことを表しています。

### <身体防具>

- ・クロスなどは装備していないと着ていないものとみなされる。
- ・クロス(厚いクロス、薄いクロス)の上からアーマーなどの装備をする事は可能。
- ・アーマーの上からアーマーを装備する事は不可能。
- ・アーマーの種類により、筋力基本値によって移動力が変化するので注意すること。重ね着した場合、移動力修正は重複する。

#### クロス

回避：0 防御：斬刺打1 重量：40 価格：5se

備考：一般的な衣服一式(インナー、アウター、ボトム)。

### 薄いクローズ

回避：0 防御：- 重量：30 価格：2se

備考：南方など暑い地域で使用される薄い衣服一式、寒さは防げない(インナー、ボトム)。

### 厚いクローズ

回避：0 防御：斬打2 刺1 重量：50 価格：10se

備考：北方など寒い地域で使用される厚めの衣服一式、寒さを若干防ぐ(アウター、インナー、ボトム)。

### コート

回避：0 防御：斬打2 刺1 重量：40 価格：15se

備考：厚い生地で作られた物から薄い生地のものまで様々に存在する。

### ローブ

回避：0 防御：斬打1 重量：55 価格：10se

備考：一般的なローブ、フードがついている種類の物などもある。例外的に、他の鎧の上からも装備することが出来る。  
全力移動力に - 4

### 魔術士のローブ

回避：1 防御：斬打1 重量：50 価格：450se

備考：魔術士の中でも中級程度からが使用するローブ、身軽に動ける魔術がかかっている。鎧の上からの装着は不可能。  
全力移動力に - 2

### ソフトレザーアーマー

回避：0 防御：斬刺打4 重量：700 価格：40se

備考：なめし革を重ねて加工した鎧。鎧の中では比較的軽量で、動きやすいために冒険者に好まれる。

筋力3以下：装備不可能 筋力10以下：通常移動力 - 2、全力移動力 - 5 筋力11以上：通常移動力 - 1、全力移動力 - 2

### ハードレザーアーマー

回避：0 防御：斬打6 刺5 重量：900 価格：60se

備考：ソフトレザーをオイルやワックスで加工して丈夫にした鎧。あらゆる[知覚、敏捷性]を使った技能判定に - 1の修正を受ける。

筋力4以下：装備不可能 筋力12以下：通常移動力 - 3、全力移動力 - 6 筋力13以上：通常移動力 - 2、全力移動力 - 3

### スケイルメイル

回避：-1 防御：斬10 刺7 打8 重量：1300 価格：80se

備考：ソフトレザーの上からウロコ型の鉄片で補強した鎧。あらゆる[知覚、敏捷性]を使った技能判定に - 1の修正を受ける。

筋力7以下：装備不可能 筋力14以下：通常移動力 - 4、全力移動力 - 7 筋力15以上：通常移動力 - 3、全力移動力 - 5

### チェインメイル

回避：-2 防御：斬13 刺6 打10 重量：1600 価格：140se

備考：鎖を編んだ鎧。胸当て、手甲、膝当てとほぼ全身を覆う。あらゆる[知覚、敏捷性]を使った技能判定に - 2の修正を受ける。

筋力8以下：装備不可能

筋力10以下：通常移動力 - 6、臨戦移動力 - 3、全力移動力 - 9

筋力17以下：通常移動力 - 5、臨戦移動力 - 2、全力移動力 - 8 筋力18以上：通常移動力 - 4、全力移動力 - 6

### プレートメイル

回避：-3 防御：斬17 刺13 打12 重量：2000 価格：250se

備考：チェインメイルの上から重要な部分を更に鉄板で補強した鎧。あらゆる[知覚、敏捷性]を使った技能判定に - 3の修正を受ける。

筋力11以下：装備不可能

筋力13以下：通常移動力 - 7、臨戦移動力 - 4、全力移動力 - 10

筋力19以下：通常移動力 - 6、臨戦移動力 - 3、全力移動力 - 9 筋力20以上：通常移動力 - 3、全力移動力 - 7

### スーツアーマー

回避：-4 防御：斬21 刺17 打16 重量：2600 価格：400se

備考：鋼鉄から作られた全身を守るかなり重い鎧。あらゆる[知覚、敏捷性]を使った技能判定に - 4の修正を受ける。

筋力15以下：装備不可能

筋力16以下：通常移動力 - 8、臨戦移動力 - 5、全力移動力 - 11

筋力18以下：通常移動力 - 7、臨戦移動力 - 3、全力移動力 - 10

筋力25以下：通常移動力 - 5、臨戦移動力 - 2、全力移動力 - 9

筋力26以上：通常移動力 - 4、臨戦移動力 - 1、全力移動力 - 8

## <盾>

・全ての盾は1ターンの受け回数に+1される。

### バックラー

回避：0 防御：7 受け：7 重量：40 価格：15se

備考：レザーで出来た小型のガーダー。取り回しが容易いため、この盾を使用する場合、1ターンの受け回数に追加で+1される。

### ラウンドシールド

回避：0 防御：9 受け：9 重量：150 価格：50se

備考：円形状をした、中型の盾。

### カイトシールド

回避：-1 防御：12 受け：9 重量：200 価格：70se

備考：五角形状の豪華な装飾の成された盾。騎士や貴族などが扱うことが多い。

### タワーシールド

回避：-2 防御：14 受け：11 重量：250 価格：100se

備考：2メートル弱の長方形をした大型の盾。盾の後ろに隠れる行動を取ることによって、あらゆる射撃、投擲攻撃からの受け値と防御値に+4の修正を得られる。ただし、その状態を解除しない限り、通常の行動を行うことは出来ない。隠れる、及び隠れた状態の解除には1ターン(50カウント)を必要とする。

### <リング>

- ・原則的に街では購入が難しいと考えること。
- ・+のついたものも存在する。基本は±0。修正というのは、+修正のことで、大体のリングは±0のものである。
- ・原則的に片手に一つしか装備できない。片手に二つ以上の指輪をはめようとするとも魔力が反作用して能力を打ち消し合ってしまう。

#### 耐火のリング

回避：0 防御：火5+修正 重量：5 価格：100se

備考：火に対する抵抗魔術がかけられた指輪。魔術の火によるダメージを減らすことが可能。

#### 耐冷のリング

回避：0 防御：水5+修正 重量：5 価格：100se

備考：水に対する抵抗魔術がかけられた指輪。魔術の水によるダメージを減らすことが可能。

#### 耐酸のリング

回避：0 防御：酸5+修正 重量：5 価格：100se

備考：酸に対する抵抗魔術がかけられた指輪。魔術の酸によるダメージを減らすことが可能

#### 耐毒のリング

回避：0 防御：0 重量：5 価格：100se

備考：毒に対する耐性が得られる指輪。毒に対しての抵抗する判定に3(+修正)のボーナスを得る。

#### 平静のリング

回避：0 防御：- 重量：5 価格：400se

備考：魔力による精神異常に対する耐性が得られる指輪。(精神)属性の魔術に対する抵抗判定に、2(+修正)のボーナスを得る。

#### 耐麻痺のリング

回避：0 防御：麻痺5+修正 重量：5 価格：250se

備考：魔力による麻痺に対する耐性が得られる指輪。

#### 超耐性のリング

回避：0 防御：火氷酸5+修正 重量：5 価格：1000se

備考：様々な耐性への抵抗魔術がかけられた指輪。魔力によるものだけに耐性を示す。

#### 可視透明のリング

回避：0 防御：0 重量：5 価格：120se

備考：透明な存在の視覚認識が可能になる指輪。透明な存在は白く光る輪郭のようなもので見える。

#### 光のリング

回避：0 防御：光3+修正 重量：5 価格：150se

備考：半径2メートル程の淡い光を放つ指輪。光に対する耐性も得られる。

#### 意思統一のリング

回避：0 防御：0 重量：5 価格：150se

備考：魔術発動の時に判定値に2(+修正)のボーナスが得られる。

#### 浮遊のリング

回避：0 防御：0 重量：5 価格：300se

備考：魔力を発動する事により2分間レビテーションの魔術と同等の効果を得られる指輪。効果は装着者のみとなる。一度使用すると効果が終わってから30分間使用が出来なくなる。

#### 跳躍のリング

回避：0 防御：0 重量：5 価格：100se

備考：数倍の跳躍力が得られる指輪。全ての跳躍力を2(+修正)、倍に出来る。

#### 身軽のリング

回避：+1 防御：0 重量：5 価格：400se

備考：動作が素早くなる魔術がかかった指輪。通常、臨戦移動力に3(+修正×2)、全力移動力に6(+修正×3)のボーナスが得られる。

#### 遠視のリング

回避：0 防御：0 重量：5 価格：200se

備考：通常時の2(+修正)倍遠くを見る事が出来る指輪。

## <アミュレット>

- ・基本的に街などで購入出来る事は無いと考える。形状は原則、魔術的な紋様の施された札となる。
- ・+のついたものも存在する。基本は±0。修正というのは、+修正のことで、大体のリングは±0のものである。
- ・原則的に一つしか装備することは出来ない。二つ以上アミュレットを装備すると魔力が反作用し、打ち消しあってしまう。リングと重ねて装備することは可能。

### 可視透明のアミュレット

回避：0 防御：0 重量：5 価格：120se  
備考：透明な存在の視覚認識が可能になるアミュレット。

### 感知のアミュレット

回避：0 防御：0 重量：5 価格：150se  
備考：気配の察知力に優れるようになるアミュレット。知覚判定時に1(+修正)のボーナスが得られる。

### 防衛者のアミュレット

回避：0 防御：斬刺打3+(修正×2) 重量：5 価格：800se  
備考：ディフェンダーという名が冠されたアミュレット。

### 知識のアミュレット

回避：0 防御：0 重量：5 価格：200se  
備考：製作者の知識が積み込まれたアミュレット、知識判定時に2(+修正)のボーナスが得られる。

## <矢・弾薬・火薬>

- ・銀製品のものの購入も可能(火薬以外)。その場合、価格を4倍とすること。

### アロー

重量：1 価格：4se 備考：10本分の値段となっている。重量は1本でのもの。

キーン・ボルトノキーン・アロー[鋭い太矢/鋭い矢]

重量：2 価格：2se 備考：深く突き刺すための矢、ダメージに+6、ボルトは弩、アローは通常の弓用となっている

ペイン・ボルトノペイン・アロー[苦痛の太矢/苦痛の矢]

重量：2 価格：2se 備考：抜けなくするために矢の返しにV字になっている、抜くときに防御無視のD4-1ダメージクォーレル

重量：2 価格：6se 備考：10本分の値段となっている。重量は1本でのもの。

### ブリット

重量：2 価格：3se 備考：スリング用の弾丸。10個分の値段となっている。重量は一つでのもの。

### フリンテンシュロツス専用弾

重量：2 価格：2se 備考：フリンテンシュロツスに使われる弾丸

### テルツェッタ専用弾

重量：4 価格：4se 備考：テルツェッタに使われる弾丸

### ラートシュロツス専用弾

重量：3 価格：3se 備考：ラートシュロツスに使われる弾丸

### マシンアーム専用弾

重量：3 価格：3se 備考：マシンアーム・ブリッツに使われる弾丸

### 火薬(キャノン1発分)

重量：15 価格：8se 備考：マシンアーム・キャノン、大砲に使われる火薬

## <一般道具>

背負い袋	重量：80	価格：10se	備考：2000重量分の様々なものを詰めることができる
大きい袋	重量：25	価格：5se	備考：2500重量分の様々なものを詰めることができる
水袋	重量：80	価格：4se	備考：2リットル分の液体が入る
ベルトポーチ	重量：10	価格：2se	備考：150重量分の様々なものを詰めることができる
矢筒	重量：20	価格：3se	備考：矢を入れておくための筒。木や革で出来ていて、50本程入る
松明	重量：50	価格：1se	備考：1本で3時間ほど持続する
ランタン	重量：130	価格：15se	備考：油一つ分で5時間持続する
シンプルルーム	重量：200	価格：50se	備考：簡素な作りの即席個室、テントの進化した形
火口箱	重量：25	価格：5se	備考：発火用の様々な道具の詰まった箱。松明への着火には大体10分程度要する。
懐中時計	重量：25	価格：50se	
ロープ(15m分)	重量：220	価格：5se	
鎖(1m分)	重量：80	価格：5se	
くさび	重量：10	価格：1se	備考：価格は5個でのもの。重量は1個でのもの。
小型ハンマー	重量：50	価格：10se	
毛布	重量：30	価格：2se	
綿布(100×50cm)	重量：10	価格：1se	
綿布(200×100cm)	重量：20	価格：2se	
麻布(10cm幅)	重量：10	価格：1se	備考：価格、重量は5メートルでのもの。包帯などの用途に用いられる。
マント	重量：40	価格：6se	
防寒具	重量：100	価格：10se~	
安物の帽子	重量：5	価格：6se	
高価な帽子	重量：5	価格：30se	
羽ペン(インク付き)	重量：5	価格：2se	
羊皮紙(50枚程度)	重量：10	価格：2se	

シューズ	重量：25	価格：4se
レザーブーツ	重量：40	価格：4se
デザートブーツ	重量：50	価格：6se

棒	重量：150	価格：2se
鍵開け道具	重量：50	価格：25se
フック	重量：50	価格：5se
分銅	重量：50	価格：5se

備考：重量、価格は1mでのもの。1m伸びる毎に重量、価格を倍にしていく。  
備考：針金や様々な種類の鍵、潤滑油など、鍵開けに必要な道具が詰まっています  
備考：三本の鉤爪のついた登攀補助用具。ロープの先に括り付けられる。  
備考：鉛の錘でロープの先に括り付けて利用する。

眼鏡	重量：6	価格：80se
色眼鏡	重量：6	価格：60se
楽器	重量：?	価格：10se ~
煙草(10本入り)	重量：5	価格：1se

備考：度数は入っていない  
備考：重量や価格、名称や形状はマスターと相談して決定してください。

傷薬	重量：30	価格：25se
強力な傷薬	重量：30	価格：70se
ハーブボトル	重量：15	価格：50se
解毒剤	重量：30	価格：30se

備考：1D8+2でHPを回復、[激痛]状態も解除する  
備考：3D6+4でHPを回復、[激痛]状態も解除する  
備考：小瓶に稀少な良い香りのハーブが詰められている。SPをD6+2回復する  
備考：[毒][麻痺]状態を解除する薬剤(解除値15)

鉄	重量：5	価格：1se
革	重量：10	価格：1se
木材	重量：15	価格：1se

備考：装備などに使用される加工される前の鉄。  
備考：装備などに使用される加工される前の革。  
備考：装備などに使用される加工される前の木材。

### <食料等>

通常食(1日分)	重量：120	価格：1se
----------	--------	--------

備考：野外の旅でなら一週間ほど持つだろう適当な食料。ダンジョン内ならば二晩持てば良い方。

保存食(1日分)	重量：100	価格：2se
----------	--------	--------

備考：普通に旅をして2ヶ月程持つだろう保存処理の成された食料(干し肉、乾パン、ドライフルーツ等など)。  
通常食より味は劣るが、ダンジョン内でも一週間ほどは持つ。

水(1リットル)	重量：100	価格：1se
----------	--------	--------

エール酒(1リットル)	重量：100	価格：1se
-------------	--------	--------

ビール(1リットル)	重量：100	価格：2se
------------	--------	--------

安いワイン(1リットル)	重量：100	価格：2se
--------------	--------	--------

高級ワイン(1リットル)	重量：100	価格：10se
--------------	--------	---------

油(ランタン一回分)	重量：50	価格：2se
------------	-------	--------

### <宝石>

安い宝石	重量：40	価格：20se
手頃な宝石	重量：40	価格：100se
高価な宝石	重量：40	価格：500se

### <その他>

普通の馬	価格：200se
軍馬	価格：600se
小型の船(ボート等)	価格：250se
大型の船	価格：1500se

### <アイテムセット>

#### トラベリングセット

背負い袋(80)、水袋(80)、ベルトポーチ(10)、毛布(30)、松明×2(50×2)、マント(40)、火口箱(25)、レザーブーツ(40)

保存食×3(100×3)

道具総合重量：705 価格：45se

#### アドベンチャーセット

背負い袋(80)、大きい袋(25)、水袋(80)、ベルトポーチ(10)、毛布(30)、松明×2(50×2)、マント(40)、火口箱(25)

レザーブーツ(40)ロープ(15m分、220)、棒(1m、150)、鍵開け道具(50)、解毒剤(30)、保存食×3(100×3)

道具総合重量：1180 価格：70se

#### ウォーリアーセット

背負い袋(80)、水袋(80)、ベルトポーチ(10)、毛布(30)、松明×2(50×2)、マント(40)、火口箱(25)、レザーブーツ(40)

傷薬×2(30×2)、保存食×3(100×3)

道具総合重量：765 価格：100se

## 魔術 - Sorcery -

習得できる魔術は、原則として現在の魔術LVと同じです。ただし、ポテンシャルティによって上下します。

魔術を習得するためには、原則的には魔術書を読み込まなければなりません。購入も可能です。価格は一律下の欄通り。魔術書を入手できないLVのものに関しては、教えを請うために必要な授業料と考えて構いません。

LV1 : 10se    LV2 : 20se    LV3 : 30se    LV4 : 50se    LV5 : 80se  
LV6 : 120se    LV7 : 170se    LV8 : 230se    LV9 : 400se    LV10 : 500se

### データの見方

#### [名称] :

魔術の名称です。

#### 消費SP :

魔術を発動する為に必要なSPです。現在SPがこの値未満の場合は詠唱することが出来ません。

#### 射程 :

魔術が効果を及ぼす最大距離です。大まかに分類して、メートル表記、接近、自身に分かれています。

メートル表記はそのメートルまでの位置にある対象を選択して行使出来ます。接近は手で触れられる対象となります。

戦闘中は1マス距離と0マス距離の対象に詠唱できます。戦闘中に接近の魔術を使う場合も原則として、命中判定などは要しません。自身は行使者自身となります。

#### 範囲 :

魔術が効果を及ぼす範囲です。大まかに分類して、自身、単体、空間、射線上、×マスに分かれています。

単体は視界内の単体を対象とします。空間は視界内の空間の一点を対象と出来ます。射線上は視界内の空間の一点か単体を対象として、そのポイントと行使者を結んだ直線が範囲となります。マスについては別項で説明します。

#### 時間 :

魔術の持続時間です。大まかに分類して、一瞬、X分、X時間、永続に分かれています。分や時間はそのままです。戦闘中などにターン換算する場合は、5で割ってください。一瞬は発動した瞬間だけ、ということになります。ダメージ魔術や治療魔術の殆どが一瞬となります。永続は文字通り永続します。

#### 発動 :

魔術を詠唱してから、実際に発動するまでの時間です。戦闘中においては、1秒は10カウントに相当します。

様々な手段により詠唱を短くした場合でも、詠唱には最低でも1秒(10カウント)を必要とします。

#### 軌道 :

魔術の発射軌道です。一次軌道と二次軌道に分かれます。一次軌道は直射、曲射(縦/横/縦横)、発生に分かれています。

二次軌道は炸裂、貫通に分かれています。各軌道については、魔術についてのページで詳細な説明を行います。

#### 領域 :

魔術の領域です。領域は主領域と副領域に分かれます。各領域については魔術についてのページで説明を行います。

#### 判定値 :

魔術を発動させるために必要な値です。魔術行使判定の判定値がこの値以下であると、魔術が発動しません。

発動しない場合もSPは消費されます。

#### 知名度 :

魔術が如何に識られているかを示す値です。魔術書の入手しやすさにも関わっています。

1は入手、修得の容易い魔術です。広く知れ渡っている魔術でもあります。2は入手、修得し難い魔術です。一般人にはあまり知られていない魔術でもあります。4以上は原則として、魔術書を普通に購入することが出来ない魔術となっています。

5は特別であり、禁忌の術や、遺失されてしまったもので、通常の方法では修得出来ません。

#### 属性 :

魔術の属性です。属性は火、水、風、地、雷、酸、光、闇、肉体、精神に分かれています。

火～闇は主にダメージ魔術に付与される属性です。モンスターの中には、特定の属性に対する弱点や耐性を持つ者などがおり、

そういった対象への効果の増減が行われます。

肉体は正常な肉体を持つ生命体にしか効果をなしません。魔術で創られた存在や、アンデッドなどには効果を及ぼせません。

精神は正常な精神を有する対象にしか効果をなしません。知性を持たないモンスターなどには効果を及ぼせません。

#### 効果 :

魔術の効果です。ダメージを与える魔術や、傷を治療し、HPを回復する魔術など様々なものがあります。

修正-Xと表記されたものは、魔術が発動し、施術した際の達成値へのペナルティとなります。

### <アタック・ソーサリー>

#### LV1

##### ファイア

消費SP : 3                      射程 : 10m                      範囲 : 単体                      時間 : 一瞬                      発動 : 1秒

軌道 : 直射 / -                      領域 : 創造 / -                      判定値 : 6                      知名度 : 1                      属性 : 火

##### 効果 :

1D10+精神力ダメージ。小さな火の集まりを創り出して解き放つ魔術。

##### フリーズ

消費SP : 3                      射程 : 10m                      範囲 : 単体                      時間 : 一瞬                      発動 : 1秒

軌道 : 発生 / -                      領域 : 創造 / -                      判定値 : 6                      知名度 : 1                      属性 : 水

##### 効果 :

1D8+精神力ダメージ。魔術により対象の周囲を急速に冷やす。

##### ウィンド

消費SP : 4                      射程 : 20m                      範囲 : 射線上                      時間 : 一瞬                      発動 : 1秒

軌道 : 曲射(縦横) / -                      領域 : 移動 / -                      判定値 : 6                      知名度 : 1                      属性 : 風

##### 効果 :

1D6+精神力ダメージ。魔術により空気の流れを操り、自在に風を吹かせることが出来る。

## LV2

### ショック

消費SP：6 射程：15m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：1秒  
軌道：直射 / - 領域：創造 / - 判定値：9 知名度：1 属性：-

効果：  
2D8 + 精神力ダメージ。衝撃波を創り出し、一直線に解き放つ魔術。

### ストーンブロウ

消費SP：6 射程：20m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：2秒  
軌道：発生 / - 領域：移動 / - 判定値：9 知名度：1 属性：地

効果：  
2D6 + 2 + 精神力ダメージ。地面から拳大の石を抉り出して、対象へと解き放つ魔術。対象となるものの周囲に石がなければ使用することが出来ない。

### アシドボール

消費SP：6 射程：20m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：2秒  
軌道：直射 / - 領域：創造 / - 判定値：9 知名度：1 属性：酸

効果：  
2D6 + 2 + 精神力ダメージ。酸性の性質を帯びた魔力の球体を創り出し、対象へと解き放つ魔術。

## LV3

### ファイアボール

消費SP：8 射程：20m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：3秒  
軌道：直射 / - 領域：創造 / - 判定値：13 知名度：1 属性：火

効果：  
3D6 + 2 + 精神力ダメージ。魔力の火球を創り出して、対象へと向けて一直線に放つ魔術。

### アイスクラッシュ

消費SP：8 射程：20m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：3秒  
軌道：直射 / - 領域：創造 / - 判定値：13 知名度：1 属性：水

効果：  
3D6 + 2 + 精神力ダメージ。魔力の氷塊を創り出して、対象へと向けて一直線に放つ魔術。

### ウィンドブラスト

消費SP：8 射程：20m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：3秒  
軌道：曲射(縦横) / - 領域：移動 / - 判定値：13 知名度：1 属性：風

効果：  
3D8 + 精神力ダメージ。対象の周囲に、魔術による局所的な強風を起こし、裂傷を引き起こす。

### ショックウェーブ

消費SP：9 射程：20m 範囲：3 × 1マス 時間：一瞬 発動：4秒  
軌道：発生 / 炸裂 領域：創造 / - 判定値：13 知名度：1 属性：-

効果：  
2D10 + 精神力ダメージ。波状に衝撃波を発生させて、対象を打ち砕く魔術。

### ライトニングボルト

消費SP：9 射程：30m 範囲：射線上 時間：一瞬 発動：3秒  
軌道：直射 / 貫通 領域：創造 / - 判定値：13 知名度：1 属性：雷

効果：  
2D10 + 2 + 精神力ダメージ。魔力による稲妻を創り出して、一直線に解き放つ魔術。硬い壁などにぶつかった場合、反射する。反射した場合、残っている射程は、半分となる。反射して数度魔術の対象となったものは、その都度魔抵抗の判定を必要とし、魔抵抗の判定を要した回数ダメージを被る。

### インペイシエント

消費SP：9 射程：20m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：3秒  
軌道：発生 / - 領域：精神 / - 判定値：13 知名度：1 属性：精神

効果：  
2D8 + 精神力ダメージ(S P)。対象の精神に干渉して、魔術によって掻き乱し精神を磨耗させる。  
この魔術によるダメージはS Pへと与えられる。

## LV4

### フレイム

消費SP：10 射程：20m 範囲：射線上 時間：一瞬 発動：4秒  
軌道：直射 / 貫通 領域：創造 / - 判定値：14 知名度：1 属性：火

効果：  
3D8 + 精神力ダメージ。火炎の波を創り出し、一直線に走らせる魔術。この火炎のウェーブは敵を貫いて突き進む。

### アイスレイン

消費SP：10 射程：30m 範囲：2 × 2マス 時間：一瞬 発動：4秒  
軌道：発生 / - 領域：創造 / - 判定値：14 知名度：1 属性：水

効果：  
3D8 + 精神力ダメージ。対象とした範囲に、魔術によって創り出した氷の雨を降らせる。

### エアーカッター

消費SP：10 射程：30m 範囲：射線上 時間：一瞬 発動：4秒  
軌道：直射/貫通 領域：移動/- 判定値：14 知名度：1 属性：風

効果：  
3D8+精神ダメージ。自身の周囲の空気を操作して、一直線に貫く突風の刃を放つ魔術。

### レイ

消費SP：9 射程：30m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：3秒  
軌道：直射/- 領域：創造/- 判定値：14 知名度：1 属性：光

効果：  
3D10+精神ダメージ。一直線に突き進む光線を撃ち放つ魔術。光線は焼き切るようにして対象に被害をもたらす。

### アシドブロー

消費SP：10 射程：30m 範囲：3×3マス 時間：一瞬 発動：4秒  
軌道：直射/炸裂 領域：創造/- 判定値：14 知名度：1 属性：酸

効果：  
2D10+3+精神ダメージ。酸性の性質を有する魔力の球体を創り出し、投げつける魔術。この球体は行使者の念じた地点で破裂して、周囲へと酸による被害をもたらす。

## LV5

### ゾンネ

消費SP：11 射程：自身 範囲：4×4マス 時間：一瞬 発動：5秒  
軌道：発生/- 領域：創造/- 判定値：15 知名度：2 属性：光

効果：  
3D10+精神ダメージ。自身の頭上に光り輝く魔力の球体を創り出し、その球体より発される光エネルギーを照射する魔術。熱を持った光は行使者自身に被害をもたらすことはない。

### ショック・イクスブロード

消費SP：12 射程：20m 範囲：3×3マス 時間：一瞬 発動：4秒  
軌道：発生/- 領域：創造/- 判定値：15 知名度：2 属性：-

効果：  
3D8+4+精神ダメージ。凝縮させた魔力を瞬間にして解き放つことにより、爆発を引き起こす魔術。

### ロックフォール

消費SP：12 射程：30m 範囲：3×3マス 時間：一瞬 発動：4秒  
軌道：発生/- 領域：創造/- 判定値：15 知名度：2 属性：地

効果：  
3D8+4+精神ダメージ。魔力によって創り出した疑似の岩石群を降らせる魔術。

### ディストーション

消費SP：13 射程：30m 範囲：5×5マス 時間：一瞬 発動：5秒  
軌道：発生/- 領域：異質/- 判定値：15 知名度：2 属性：-

効果：  
3D8+2+精神ダメージ。範囲内の空間を魔力によって歪ませて被害をもたらす魔術。

## LV6

### バーニング

消費SP：14 射程：30m 範囲：3×3マス 時間：一瞬 発動：5秒  
軌道：発生/- 領域：創造/- 判定値：16 知名度：3 属性：火

効果：  
4D8+精神ダメージ。範囲内に魔力による熱風を創り出し、焼き殺す魔術。

### アイスエッジ

消費SP：14 射程：60m 範囲：3×1マス 時間：一瞬 発動：5秒  
軌道：発生/- 領域：創造/- 判定値：15 知名度：3 属性：水

効果：  
4D8+精神ダメージ。範囲内に魔力による氷の刃を創り出して、貫く魔術。

### ストームブレイド

消費SP：14 射程：60m 範囲：5×5マス 時間：一瞬 発動：5秒  
軌道：発生/- 領域：移動/- 判定値：16 知名度：3 属性：風

効果：  
3D10+4+精神ダメージ。空気を操作して、局所的な極小の台風を引き起こし、範囲内の存在を切り刻む魔術。

### インテンス・ショック

消費SP：13 射程：30m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：4秒  
軌道：直射/- 領域：創造/- 判定値：16 知名度：3 属性：-

効果：  
5D6+3+精神ダメージ。大砲にも比するほどの強烈な衝撃波を打ち出す魔術。

## LV7

### イニューメラブル・レイ

消費SP：16 射程：60m 範囲：3×3マス 時間：一瞬 発動：7秒  
軌道：発生 / - 領域：創造 / - 判定値：18 知名度：4 属性：光

効果：  
4D8+3+精神力ダメージ。範囲内の中空より、無数の光線を雨のように降らして被害をもたらす魔術。

### アシド・ストーム

消費SP：16 射程：60m 範囲：4×4マス 時間：一瞬 発動：7秒  
軌道：発生 / - 領域：創造 / 移動 判定値：19 知名度：4 属性：酸

効果：  
4D8+精神力ダメージ。範囲内に極小の竜巻を引き起こし、その空気中に酸性の魔力を付与する魔術。

### ストーン・スライド

消費SP：15 射程：60m 範囲：3×3マス 時間：一瞬 発動：5秒  
軌道：発生 / - 領域：召喚 / 移動 判定値：18 知名度：4 属性：地

効果：  
3D10+3+精神力ダメージ。範囲内の中空に、小規模な召喚門を創り出し、呼び出した岩石を雪崩れのように降らせる魔術。

### プロミネンス

消費SP：15 射程：60m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：6秒  
軌道：曲射(縦横) / - 領域：創造 / - 判定値：18 知名度：4 属性：火

効果：  
5D8+精神力ダメージ。超高熱の火炎を創り出し、対象へと撃ち放つ魔術。

### フリーズニードル

消費SP：15 射程：60m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：6秒  
軌道：直射 / - 領域：創造 / - 判定値：18 知名度：4 属性：水

効果：  
5D8+精神力ダメージ。魔力によって創り出した氷の棘をもって、対象を無数に穿つ魔術。

### トルネード

消費SP：15 射程：60m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：6秒  
軌道：発生 / - 領域：移動 / - 判定値：18 知名度：4 属性：風

効果：  
5D8+精神力ダメージ。範囲内の空気を圧縮し、無理矢理回転させることにより強力な竜巻を引き起こす魔術。

### メンタル・ブラスト

消費SP：16 射程：30m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：6秒  
軌道：発生 / - 領域：精神 / 幻覚 判定値：18 知名度：4 属性：精神

効果：  
4D8+精神力ダメージ(SP)。魂までに干渉を引き起こし、瞬間的に精神を疲弊させる魔術。  
この魔術によるダメージはSPへと与えられる。

## LV8

### ディスーセ・パーソン

消費SP：18 射程：30m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：8秒  
軌道：発生 / - 領域：呪詛 / - 判定値：20 知名度：5 属性：精神

効果：  
呪いを込めた言葉をもって、周囲に存在する憎しみや恨みなどといった感情に干渉を引き起こし、対象の魂を内側から死に追いやる魔術。抵抗に失敗した対象は即座に[死亡]する。修正 - 8。

### エナジー・トラスト

消費SP：18 射程：100m 範囲：射線上 時間：一瞬 発動：7秒  
軌道：直射 / 貫通 領域：創造 / - 判定値：19 知名度：4 属性：-

効果：  
9D6+精神力ダメージ。魔力によって創り出した純粋なるエネルギーの光線を一直線に撃ち放つ魔術。  
この光線は、3マスの幅(つまり9メートルの幅)を持つ。

### サンダー・ストーム

消費SP：17 射程：60m 範囲：5×5マス 時間：一瞬 発動：7秒  
軌道：発生 / - 領域：創造 / - 判定値：19 知名度：4 属性：雷

効果：  
5D8+精神力ダメージ。魔力による雷の嵐を引き起こして、範囲内の存在を打ち据える魔術。雷撃による被害は、自然物や建築物などにも及ぶだろう。

## LV9

### ヴァルケイノ

消費SP：20 射程：90m 範囲：5×5マス 時間：一瞬 発動：9秒  
軌道：発生 / - 領域：創造 / - 判定値：20 知名度：4 属性：火

効果：  
5D10+精神力ダメージ。炎による大爆発を引き起こして、範囲内の対象を焼き尽くす魔術。衝撃と熱による被害をもたらす。

### ブリザード

消費SP：20                      射程：60m                      範囲：5×5マス                      時間：一瞬                      発動：9秒  
軌道：発生 / -                      領域：創造 / -                      判定値：20                      知名度：4                      属性：水

効果：

5D10+精神力ダメージ。魔力によって創り出した、極寒の吹雪によって、範囲内の存在を凍り付かせる魔術。

### サイクロン

消費SP：20                      射程：90m                      範囲：4×4マス                      時間：一瞬                      発動：8秒  
軌道：発生 / -                      領域：創造 / -                      判定値：20                      知名度：4                      属性：風

効果：

5D10+精神力ダメージ。大木をも引き裂くような暴風を創り出し、範囲内を破壊しつくす魔術。

## LV10

### デストラクティブゾーン

消費SP：25                      射程：90m                      範囲：7×7マス                      時間：一瞬                      発動：10秒  
軌道：発生 / -                      領域：異質 / -                      判定値：25                      知名度：5                      属性：-

効果：

5D10+8+精神力ダメージ。範囲内の空間を別次元へと瞬間的に転移させてから、別次元のエネルギーを空間へと送り込み、暴威といえるほどの破壊を引き起こす魔術。

## <サポート・ソーサリー>

[ライト/ダークネス]などと/で区切られた魔術は逆魔術となっています。これは詠唱を反対にすることによって異なる効果をもたらす魔術となっています。また、魔術の名称の後に<>このような記号でくられた魔術は選択魔術となります。その魔術を習得していると<>でくられた全ての魔術を使用できますが、使用する際にどの魔術を使用するかを選択する必要があります。

### LV1

#### ポイズン・パーソン

消費SP：4 射程：15m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：2秒  
軌道：発生/- 領域：変質/- 判定値：9 知名度：1 属性：肉体

効果：体内に毒素を発生させる魔術。抵抗に失敗した対象は、[毒]状態となる。修正 - 1。

#### トーチ

消費SP：2 射程：手元 範囲：空間 時間：10分間 発動：1秒  
軌道：発生/- 領域：創造/- 判定値：5 知名度：1 属性：-

効果：手に収まる程度の小さな火を創り出す魔術。温度は50 から100 程度まで自由に操ることが出来る。また、手元から3メートル程度なら離す事も出来る。行使者は熱さを感じないし、これによって被害を及ぼされることも無い。この火を何かの対象へと向け、その対象に抵抗する意思があった場合には、この小さな火は急速にしばんで消える。

#### ライト/ダークネス

消費SP：3 射程：15m 範囲：空間/単体 時間：6時間 発動：2秒  
軌道：発生/- 領域：創造/- 判定値：6 知名度：1 属性：-

効果：<ライト>半径10メートルを照らす魔術の光を創り出す。この魔術の光は移動することは無い。物体/無機物(抵抗が行えないもの)に付与することも出来る。ダークネスの範囲に入ると、ダークネスもライトも消滅する。<ダークネス>半径10メートルを包む魔術の暗闇を創り出す。ライトの範囲にはいると、ライトもダークネスも消滅する。

#### オーラ・シーイング

消費SP：4 射程：視界内 範囲：自身 時間：1分間 発動：5秒  
軌道：-/- 領域：感知/- 判定値：8 知名度：1 属性：-

効果：魔力や生命体の発するオーラを視覚で認識することが可能となる魔術。本来、魔力とは不可視のオーラのようなもののだが、この術を使用することによって、そのオーラを視認出来るようになる。魔力には色が存在する。それは、アイデアの色と同等となる。知的生物以外の場合、邪悪な存在は黒に近い色をしており、純粋であればあるほど、白に近い色をしている。これは白に近ければ善であるという訳ではない。生命体から発されるオーラの場合、これは、魔力とは異なった感じに映る。大体は半透明な白い霧のようなもので、生命体を取り巻くようにして付いて回る。これによって定義される生命体とは、魂と肉体が繋がっているものとなる。つまり、造られた擬似生命にはオーラは存在しない。

#### ドロー・ワン

消費SP：4 射程：30m 範囲：単体 時間：30秒 発動：2秒  
軌道：発生/- 領域：移動/- 判定値：11 知名度：1 属性：-

効果：物体を自らの手元に引き寄せさせる魔術。引き寄せられる物体の速度は、秒速にして行使者の精神力÷3メートル程度。引き寄せられる重量の制限は、行使者の精神力×1.5までのとなる。人などの抵抗する意思を見せる対象が身につけているものを引き寄せようとするのであれば、所持者に抵抗の機会が与えられる。例えば、相対する戦士の手を持つ長剣などを引き寄せようと思うのであれば、行使者の精神力と、対象の魔抵抗によって対抗判定を行うこととなる。

### LV2

#### ブラインド・エニィ・パーソン

消費SP：6 射程：15m 範囲：2×2マス 時間：一瞬 発動：2秒  
軌道：発生/- 領域：変質/- 判定値：9 知名度：1 属性：-

効果：魔力によって一時的に視界を奪い、暗闇に閉ざす魔術で包む。抵抗に失敗した対象は[暗闇]状態となる。修正 - 1。

#### サイレンス

消費SP：7 射程：30m 範囲：単体 時間：10分間 発動：2秒  
軌道：発生/- 領域：変質/- 判定値：10 知名度：1 属性：肉体

効果：対象の声を一時的に発せなくする魔術。息などに関しては止められることは無い。抵抗に失敗した対象は発声が出来なくなる。修正 - 2。

#### ソーサル・コーティング

消費SP：7 射程：15m 範囲：単体 時間：2分間 発動：2秒  
軌道：発生/- 領域：付与/- 判定値：11 知名度：1 属性：-

効果：一つの物体を魔力の膜で覆う魔術。これを施術することによって、魔術でしか被害を与えることの出来ない怪物に被害を与えることが可能となる。範囲は一つの物であると行使者が認識できるものであれば問題無い。例えばパーツ毎に分けられたプレートメイル全てにかけることは不可能だが、人が装着しているプレートメイルにであれば可能となる。武器にかけた場合命中に+1のボーナスを得る。防具や物体の場合は、それを身につけるものの魔抵抗に+1される。

### ソーサリー・プロテクション

消費SP：7 射程：15m 範囲：単体 時間：2分間 発動：2秒  
軌道：発生 / - 領域：付与 / - 判定値：11 知名度：1 属性：-

効果：  
対象に魔力の防壁を張る魔術。物理的な攻撃のダメージを3点減少する。

### プッシング・パーソン

消費SP：6 射程：接近 範囲：単体 時間：一瞬 発動：2秒  
軌道：発生 / - 領域：移動 / - 判定値：9 知名度：1 属性：-

効果：  
魔力をもって対象を押し出す魔術。抵抗に失敗した対象は6メートルほどを前後左右の何れかに押し出される。この魔術によって転倒したり、傷を負うことは無い。高所などから落下すれば話は別であるが。修正 - 2。

### イクスクレーム

消費SP：6 射程：自身 範囲：本文 時間：一瞬 発動：2秒  
軌道：- / - 領域：創造 / - 判定値：10 知名度：1 属性：-

効果：  
半径100メートルに及び大声を上げる事が出来る魔術。これは、魔術による擬似的なものである。そのため、行使者の近辺に位置しているからといって、鼓膜が破れてしまうなどといった、直接的な被害を被ることは無い。

### ロック/アンロック

消費SP：6 射程：10m 範囲：一つ 時間：本文 発動：5秒  
軌道：発生 / - 領域：変質 / - 判定値：10 知名度：2 属性：-

効果：  
<ロック>  
錠前等に魔術によるカギをかける。この魔術は、使用した時に特定のワードを決定する必要がある。このワードを言うことによって、ロックの解除を可能とする。解除にはディスベル・ソーサリー、ソーサリー・レゾリューション、アンロックの魔術によってロックの達成値を上回るか、行使者が決めたワードを発ししなければならない。

<アンロック>  
魔術によって出来たカギを解除する。物理的な機構によるカギに対しては、意味をなさず解除できない。アンロックの魔術の達成値が、ロックの魔術の達成値を上回った場合、解除することが出来る。魔術によって出来た鍵に対して30分間の調査を行うことによって、この魔術の達成値を+1することが出来る。これは最大で3時間まで行うことが出来る。つまり達成値を+6まですることが可能である。

### サウンド・ベア

消費SP：6 射程：30m 範囲：半径15m 時間：30秒 発動：5秒  
軌道：発生 / - 領域：幻覚 / - 判定値：10 知名度：1 属性：-

効果：  
行使者が聴いたことのある音を、指定した範囲に創り出すことが出来る。ただし、しっかりと記憶している音でなければならない。例えば、たまたま旅の途中で立ち寄った村の、鍛冶屋の親父の声を思い出そうとしても、それが余程印象的などでも無い限りは、その通りの音を生み出すことは出来ない。

### オビディエンス・アニマル

消費SP：7 射程：接近 範囲：単体 時間：半日 発動：15秒  
軌道：発生 / - 領域：精神 / - 判定値：12 知名度：2 属性：-

効果：  
動物を自らに服従させ自身のペットとする魔術。これによって効果があるのは、知恵の低い動物と区別されているものである。つまり、人間や魔物などには効果を成さない。また、人間と同等程度の知恵を持つ動物にもこれは効果を成さない。データの的には、アニマルと定義されており、知恵基本値が3以下の生物に対してのみ、効果がある。

### ディスベル・ソーサリー

消費SP：7 射程：15m 範囲：一つ 時間：一瞬 発動：10秒  
軌道：発生 / - 領域：分解 / - 判定値：10 知名度：2 属性：-

効果：  
構築されている魔力を分解し、解除する魔術。ディスベル・ソーサリーの達成値が、解除しようとする魔術の達成値を上回っていれば、解除が出来る。一度魔術の解除に失敗した場合は、精神力が上昇するまでは、同人物が再挑戦することが出来ない。

## LV3

### スリープ・エニィ・パーソン

消費SP：8 射程：30m 範囲：3×3マス 時間：一瞬 発動：4秒  
軌道：発生 / - 領域：変質 / - 判定値：13 知名度：1 属性：肉体

効果：  
大気を変容させ、生命体を眠りに誘う、白い靄を創り出す魔術。抵抗に失敗した対象は[睡眠]状態となる。修正 - 3。

### パラライズ・パーソン

消費SP：7 射程：30m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：4秒  
軌道：発生 / - 領域：変質 / - 判定値：12 知名度：1 属性：肉体

効果：  
対象の神経に作用する魔力を創り出し、麻痺させる魔術。抵抗に失敗した対象は[麻痺]状態となる。修正 - 3。

### フィジカル・インブローブ

消費SP：7 射程：15m 範囲：単体 時間：1分間 発動：2秒  
軌道：発生ノ 領域：強化ノ 判定値：12 知名度：1 属性：-

効果：  
身体能力を魔力によって強化し、向上させる魔術。この魔術は、筋力、敏捷性、器用さの内どれか一つを選択し行使する必要がある。何れを選択しても、上昇する能力値は+3となる。複数回フィジカル・インブローブを施術した場合、一番最後にかけた魔術の効果は適用される。つまり、重複しない.....ということだ。  
これは肉体強化に属する。よって、他の肉体強化魔術とは重複しない。

### ソーサリー・プリヴェント

消費SP：7 射程：15m 範囲：単体 時間：2分間 発動：2秒  
軌道：発生ノ 領域：付与ノ 判定値：13 知名度：1 属性：-

効果：  
魔力に対する防御膜を張る魔術。施術に成功すると、対象の全身を黄色の淡い光が包む。  
魔抵抗に+2のボーナスを得る。

### セレクト・ソーサリー・プロテクト

<ヒート・プロテクト> <コールド・プロテクト> <アッシド・プロテクト>  
消費SP：7 射程：15m 範囲：3×3マス 時間：3分間 発動：2秒  
軌道：発生ノ 領域：付与ノ 判定値：13 知名度：1 属性：-

効果：  
範囲内を特定の色から護る、魔力の防壁を創り出す魔術。詠唱する際、以下の三つから詠唱する魔術を選択する。  
この魔術によって創られた魔力の防壁は、施術された地点より動くことはない。範囲内にいるものは、敵味方を問わず、全てに対して魔術の効果は適用される。

#### <ヒート・プロテクト>

熱から護る魔術の防壁。これは若干赤みを帯びた光を放つ。火属性に対するダメージを5点減少する。

#### <コールド・プロテクト>

水や冷気から護る魔術の防壁。これは若干青みを帯びた光を放つ。水属性に対するダメージを5点減少する。

#### <アッシド・プロテクト>

酸から護る魔術の防壁。これは若干緑色を帯びた光を放つ。酸属性に対するダメージを5点減少する。

### ルナティック・ローア

消費SP：7 射程：15m 範囲：単体 時間：1分間 発動：2秒  
軌道：発生ノ 領域：精神ノ 判定値：12 知名度：2 属性：精神

効果：  
理性を放棄させて、凶暴性を高める魔術。抵抗に失敗した対象は、回避力に-2、防御力に+2、攻撃力に+6の修正を得る。  
修正-3。

### チャーム・パーソン

消費SP：7 射程：10m 範囲：単体 時間：1時間 発動：10秒  
軌道：発生ノ 領域：精神ノ 判定値：13 知名度：1 属性：精神

効果：  
精神に干渉を起こし、知性あるものを魅了する魔術。この魔術に抗えなかった対象は、行使者のことを家族や友人、恋人などと思いこんでしまう。基本的に、提案などをされれば好意的に応じるだろうし、多少の無理は聞いてくれるだろうが、攻撃などを行われれば、自分の身を守るために戦いを挑んでくるだろう。また、無理難題などにも応じはしない。その者の性質次第ではあるが。  
修正-3。

### インセイン・パーソン

消費SP：7 射程：10m 範囲：単体 時間：1分間 発動：5秒  
軌道：発生ノ 領域：精神ノ 判定値：13 知名度：1 属性：精神

効果：  
精神に干渉を起こし、魂に秘められた狂気を呼び起こす魔術。抵抗に失敗した対象は、正気を失い、狂気の元に暴れ出す。  
どのような行動を取るかは、マスターの判断に委ねられる。  
例えば、攻撃的なアイデアを持つ者であれば、辺りのものに被害を加えようとするだろうし、感情的なアイデアであれば、感情の赴くままに叫んだり、行動したりなどするだろう。攻撃などを他者より行われれば対応するだろうが、基本的には普通に戦える状態ではなくなる。修正-3。

### ウォーター・ブリージング

消費SP：7 射程：10m 範囲：2×2マス 時間：1時間 発動：5秒  
軌道：発生ノ 領域：変質ノ 判定値：14 知名度：1 属性：-

効果：  
呼吸を可能とする透明の膜を創り出す魔術。透明の膜内にあるものは、水中でも地上と同じように呼吸が可能となる。  
ただし、水中内で行動する際のペナルティは緩和されない。これは空間に施術することも出来るし、誰か単体を対象とすることも出来る。単体を対象とした場合は、単体を中心とした2×2マスに水中呼吸可能空間が存在することとなる。

### プロテクション・フロム・イヴィル

消費SP：8 射程：接近 範囲：3×3マス 時間：6時間 発動：5秒  
軌道：発生ノ 領域：創造ノ感知 判定値：13 知名度：2 属性：-

効果：  
魔力による結界を創り出し、行使者に敵意を持つ存在が結界に触れると知らせてくれる空間を創り出す魔術。  
知らされるのは音やイメージなどであり、寝ているのであれば大抵は目覚めることになる(自然的な眠りに限る)。  
敵意を持つ存在が結界内に無理矢理に侵入しようとするれば、1D8+5の魔術ダメージをD4回分受けることとなる。  
プロテクション・フロム・イヴィルは、視認可能な、薄い色を持つ円上の結界だ。また、この結界の中から外へと攻撃を試みた場合は、結界は効果を失って消滅する。行使者がこの結界の内から外に出た場合も、この魔術の効果は失われてしまう。

## マーク

消費 S P : 8 射程 : 30m 範囲 : 単体 時間 : 三日間 発動 : 15秒  
軌道 : 発生 / - 領域 : 付与 / 感知 判定値 : 14 知名度 : 2 属性 : -

効果 :  
魔力による印を刻み込み、その位置を魔力的に認識し続ける魔術。  
マークを施術した対象の居場所を、持続時間の間、イメージとして認識することが出来る。  
方角や距離、大雑把な周囲の風景などといったものが、頭の中にイメージとして浮かぶ。対象は生物以外にも、物品などでも可能。修正 - 5。

## アイデンティフィ

消費 S P : 8 射程 : 接近 範囲 : 一つ 時間 : 一瞬 発動 : 5秒  
軌道 : 発生 / - 領域 : 感知 / - 判定値 : 14 知名度 : 2 属性 : -

効果 :  
魂の様々な記憶により、対象となる道具の使い方や能力を知ることが出来る魔術。ただし、達成の度合いが低いと完璧には理解することが出来ない。この魔術の判定は、プレイヤーではなくマスターが行うものとする。この魔術を行使するには、調べたい道具に触れる必要が存在し、それが呪われた道具であれば、その呪いによる災いは行使者に降り掛かることだろう。この魔術は若干特殊で、行使者の知恵ボーナスによる魔術判定によって達成値を算出するというものとなっている。  
アイデンティフィの再挑戦は、調べたい道具の知名度 ÷ 2 日経過しないと出来ない。  
アイデンティフィの達成値と、調査したい道具の知名度を比べることにより結果が決まる。  
達成値が知名度以上 = 道具の効果を全て理解する。  
達成値が知名度以下 ( 1 ~ 4 ) = 道具が呪われていないのであれば、効果を理解できない。  
呪われている場合は、呪われていること以外を理解出来る。  
達成値が知名度以下 ( 5 以下 ) = 道具が呪われていないのであれば、効果を理解できない。  
呪われている場合は、即座に呪いが降りかかる。

## サモン・アニマル

消費 S P : 8 射程 : 接近 範囲 : 空間 時間 : 永続 発動 : 15秒  
軌道 : 発生 / - 領域 : 召喚 / - 判定値 : 13 知名度 : 2 属性 : -

効果 :  
小規模の転移門を創造し、動物を呼び出す簡素な召喚の術。呼び出される動物の種類はD8を振って決定する。  
この魔術でファンブルを振った場合、魔術は発動するが、呼び出された動物は襲いかかってくる。  
呼び出された動物は1日間の内、行使者の命令に従う。ただし、期間が過ぎれば大体の場合、呼び出された動物は何処かに去っていくだろう。  
1 : 猫 2 : 犬 3 : うさぎ 4 : ねずみ  
5 : カラス 6 : トカゲ 7 : 蜘蛛 8 : 熊

## アナライズ・パーソン

消費 S P : 9 射程 : 30m 範囲 : 単体 時間 : 一瞬 発動 : 2秒  
軌道 : 発生 / - 領域 : 感知 / - 判定値 : 15 知名度 : 2 属性 : -

効果 :  
対象の肉体的な能力、総合的な戦闘能力を分析する魔術。行使者の頭の中に直接、対象の能力が流れ込んでくる。  
HP、SP、攻撃力、防御力、命中力、回避力、精神力、魔抵抗、(魔力最大値 × 2)、(最高バトルスキルLV × 5) を全て足した数値をマスターは戦闘能力としてPCに教える。

## コース・イメージ

消費 S P : 10 射程 : 30m 範囲 : 1 × 1 マス 時間 : 1時間 発動 : 5秒  
軌道 : 発生 / - 領域 : 幻覚 / - 判定値 : 15 知名度 : 2 属性 : -

効果 :  
幻の映像を創り出す魔術。原則として静止した映像となるが、この魔術に精神を集中させている限りは、映像を変化させることも出来る。  
これによって創り出せるのは映像だけであるため、匂いや音などはない。幻覚を見せる魔術は、対象がそれに怪しんだりした場合等に抵抗を試みることができる。コース・イメージの達成値を、幻覚を疑ったものの魔抵抗判定が上回った場合、それが幻覚のものであると判断できる。

## ガバン・フォール

消費 S P : 9 射程 : 15m 範囲 : 単体 時間 : 1分 発動 : 1秒  
軌道 : 発生 / - 領域 : 移動 / - 判定値 : 14 知名度 : 2 属性 : -

効果 :  
落下速度を制御する。施術された対象は、落下速度を任意に制御できる。ただ、早めることは通常の二倍の速度まで、遅延に関してはほぼ停止した状態まで制御できるが、完全に停止させることはできない。施術された対象に抵抗の意思がなければ、術者が落下速度を制御することも可能。例えば、物体へと施術した場合や、対象が思考できない状況にある場合など。

## LV4

### プログレッシブ・ロック

消費 S P : 10 射程 : 10m 範囲 : 一つ 時間 : 永続 発動 : 10秒  
軌道 : 発生 / - 領域 : 変質 / - 判定値 : 15 知名度 : 2 属性 : -

効果 :  
レベル2の魔術ロックと同じ効果を持つ魔術。ただし、これを施術された扉などは、鉄並の耐久性を得ることとなる。

### ホールディング・パーソン

消費 S P : 10 射程 : 40m 範囲 : 単体 時間 : 一瞬 発動 : 4秒  
軌道 : 発生 / - 領域 : 変質 / - 判定値 : 14 知名度 : 1 属性 : -

効果 :  
魂を魔力の鎖で縛り付けて、魔術の行使を抑制する魔術。抵抗に失敗した対象は[ホールド]状態となる。修正 - 3。

### フィジカル・デクライニング

消費SP：9 射程：20m 範囲：単体 時間：30秒間 発動：4秒  
軌道：発生 / - 領域：変質 / - 判定値：14 知名度：1 属性：-

効果：  
魔力によって身体能力を弱体化し、肉体を衰えさせる魔術。下降する能力を、筋力、敏捷性、器用さの三つから一つを選択し詠唱する。下降する数値は何れにおいても3となる。これは重複して施術することは出来ないが、複数回施術することは出来る。例えば、筋力を下降させた後に、更にフィジカル・デクライニングを施術して敏捷性を下降する、といったようなことだ。これは肉体強化に関係する。肉体強化に属する魔術が対象に施術されている場合、既に施術されている肉体強化の魔術の達成値を上回らなければ、効果を発揮することが出来ない。修正 - 2。

### サイレンス・スペース

消費SP：10 射程：20m 範囲：3×3マス 時間：10分間 発動：10秒  
軌道：発生 / - 領域：変質 / - 判定値：16 知名度：1 属性：-

効果：  
一切の音を出すことが出来なくなる空間を創り出す。例えば、この魔術がかかった空間の向こうに大声を出してみたりしても、その声が届くことは無く、空間によって、音自体が遮断されてしまう。範囲内にいる、抵抗意思を持つものは魔抵抗判定が可能。抵抗に成功した場合は、普通通りに音を出すことが出来る。サイレンス・スペースの施術された空間の外から中に進入する場合は、その都度魔抵抗判定を必要とする。

### ビジョン・サークル

消費SP：11 射程：自身 範囲：5×5マス 時間：永続 発動：10秒  
軌道：- / - 領域：感知 / - 判定値：15 知名度：2 属性：-

効果：  
直径にして30メートル内の風景が、頭の中に直接映像として浮かび上げる魔術。精神集中を続ける限り、時間は持続するが、集中を解いた場合は魔術の効果もそこでとぎれる。

### ソーサリー・エッジ<フレイム・エッジ> <コールド・エッジ>

消費SP：9 射程：15m 範囲：単体 時間：2分間 発動：2秒  
軌道：発生 / - 領域：付与 / - 判定値：15 知名度：1 属性：-

効果：  
刃のついた武器に、魔力を付与し、威力を高める魔術。付与できる魔力は二種類に分かれている。二つの内何れかを選択できる。他の付与魔術が施術されていた場合は、後にかけてのものが優先される。  
<フレイム・エッジ>  
刃のついた武器を火で覆い、ダメージに+4のボーナスを得る。更に、攻撃属性に火が追加される。  
<コールド・エッジ>  
刃のついた武器を冷気で覆い、ダメージに+4のボーナスを得る。更に、攻撃属性に水が追加される。

### ハイズィ・ワン

消費SP：9 射程：30m 範囲：一つ 時間：30秒間 発動：4秒  
軌道：発生 / - 領域：変質 / - 判定値：14 知名度：1 属性：-

効果：  
一つの存在を、ぼやけさせたりもやがかかっているようにする魔術。ぼやけもやの強度は、行使者が自在に左右出来る。周囲の風景と若干の同化を引き起こすために、かけられた対象は回避力に+2のボーナスを得る。

### ライト・フレイム

消費SP：10 射程：15m 範囲：3×3マス 時間：2分間 発動：4秒  
軌道：発生 / - 領域：創造 / - 判定値：15 知名度：1 属性：-

効果：  
魔力による簡素な防御空間を創り出す魔術。範囲内にいるものは、あらゆる攻撃からのダメージを5点減少出来る。この魔術は空間を指定してしか施術が出来ない。人などを対象に出来ない、ということである。

### コンティニュアル・ライト/コンティニュアル・ダークネス

消費SP：10 射程：15m 範囲：空間 時間：永続 発動：5秒  
軌道：発生 / - 領域：創造 / - 判定値：15 知名度：2 属性：-

効果：  
<コンティニュアル・ライト>  
半径15メートル程を照らす、光の球を創り出す魔術。日光のような明るさは無いが、松明よりは明るい。これはコンティニュアル・ダークネスによって打ち消される。ダークネスには、達成値を比べ合い、下回った場合打ち消される。これは創り出された場所から、移動することはない。これは、空間に創り出すこと以外は出来ない。  
<コンティニュアル・ダークネス>  
半径15メートル程を閉ざす、暗黒を創り出す魔術。いかなる手段を用いてもこの暗闇を照らすことは出来ない。これはコンティニュアル・ライトによって打ち消される。ライトには、達成値を比べ合い、下回った場合打ち消される。これは創り出された場所から、移動することはない。これは、空間に創り出すこと以外は出来ない。

### アニマル・サーヴァント

消費SP：12 射程：接近 範囲：空間 時間：永続 発動：1分  
軌道：発生 / - 領域：創造 / - 判定値：16 知名度：2 属性：-

効果：  
周囲の魔力を用いて、動物の僕を創り出す魔術。姿形は行使者の思い通りと出来る。僕はモチーフとした動物の能力を得る。行使者の精神力÷5(端数切り捨て)LVまでの見知っている動物以外は創ることが出来ない。この僕の維持にはSPを必要とする。詳しくは別項のコンジュア・ソーサリーについての欄を参照すること。

### サモン・スパイダー

消費SP：11 射程：接近 範囲：空間 時間：永続 発動：15秒  
軌道：発生 / - 領域：召喚 / - 判定値：15 知名度：2 属性：-

効果：  
小規模な召喚門を創り出し、洞窟蜘蛛を呼び出す魔術。一度の魔術で召喚される数は、D8÷2匹(端数切り上げ)となる。サモン・スパイダーでファンブルした場合、魔術は発動するが、呼び出された蜘蛛は行使者に殺意を持って襲いかかってくる。

### テレポート・インディヴィジュアル

消費SP：14 射程：自身 範囲：自身 時間：一瞬 発動：5秒  
軌道：発生 / - 領域：移動 / - 判定値：17 知名度：2 属性：-

効果：  
明確に記憶に存在する場所を思い浮かべ、その地へと転移する魔術。  
転移できる場所は現在地点から10+(精神力÷2)キロメートル以内に限られる。何らかの物質のある空間に転移する事は出来ない。  
そういった場所を思い浮かべた場合には、魔術は発動せずに終わってしまう。視界内であれば、特に制限無く自由に転移することが出来る。

### ムーン・ウォーク

消費SP：13 射程：自身 範囲：自身 時間：10分間 発動：8秒  
軌道：発生 / - 領域：移動 / - 判定値：15 知名度：2 属性：-

効果：  
自身にかかる重力を制御し、その影響を限りなく緩めての行動を可能とする魔術。  
重力を無視 / 制御しての移動が可能となる。ただし、この状態での行動は難しいので、様々な肉体を使った行動に - 2 の修正を被る。

## LV5

### ペトロ・クラウド

消費SP：12 射程：30m 範囲：2×2マス 時間：一瞬 発動：10秒  
軌道：発生 / - 領域：変質 / - 判定値：16 知名度：3 属性：肉体

効果：  
周囲の大気を変容させ、石化を促す魔力のガスを創り出す魔術術。抵抗に失敗したものは、[石化]状態となる。修正 - 4。

### レビテーション

消費SP：12 射程：自身 範囲：2×2マス 時間：4分間 発動：10秒  
軌道：発生 / - 領域：移動 / - 判定値：16 知名度：2 属性：-

効果：  
自身を中心として、周囲の重力を弱めて浮遊する空間を創り出す魔術。高度は地面から10センチメートルから1メートル程度まで調整ができる。抵抗の意思がある者には、効果を及ぼせない。行使者は浮遊させる存在を自由に選択することが出来る。  
重量が40000を越えるものを浮遊させることは出来ない。

### イリュージョン・パーソン

消費SP：11 射程：30m 範囲：単体 時間：1分間 発動：10秒  
軌道：発生 / - 領域：幻覚 / - 判定値：16 知名度：2 属性：-

効果：  
対象の精神に干渉を起こし、幻覚を引き起こす魔術。この魔術に抗えなかった対象は、行使者の思い描く幻覚を見ることとなる。  
ただし、行使者自身が知っているもの以外の幻を見せることは出来ない。この幻によって、何らかの被害 / 効果をもたらされた場合、幻であると気付くまではその通りの被害 / 効果を被る(つまり、ダメージを与えるような幻を見せた場合は気絶したりなどする。回復した場合は、傷が治ったような気がしてくる)。幻覚と気付いた瞬間に、それらの効果は全て失われる。  
修正 - 2。

### セレクト・アンチ・フレーム

<フレイム・アンチ> <コールド・アンチ> <アッシド・アンチ>

消費SP：12 射程：15m 範囲：3×3マス 時間：5分間 発動：8秒  
軌道：発生 / - 領域：創造 / - 判定値：17 知名度：2 属性：-

効果：  
特定の魔力より護る、ドーム型の魔術フレームを創り出す魔術。以下の三つから詠唱する魔術を選択する。  
この魔術によって創られた魔力の防壁は、施術された地点より動くことはない。範囲内にいるものは、敵味方を問わず、全てに対して魔術の効果が適用される。また、セレクト・ソーサリー・プロテクトと範囲が被った場合は、セレクト・アンチ・フレームが優先され、セレクト・ソーサリー・プロテクトの効果は消滅する。

<フレイム・アンチ>

火や熱から護る、魔術の枠組みを創り出す。火属性に対するダメージを10点減少する。

<コールド・アンチ>

水や冷気から護る、魔術の枠組みを創り出す。水属性に対するダメージを10点減少する。

<アッシド・アンチ>

酸から護る、魔術の枠組みを創り出す。酸属性に対するダメージを10点減少する。

### ソーサリー・アンチ・フレーム

消費SP：14 射程：15m 範囲：3×3マス 時間：5分間 発動：8秒  
軌道：発生 / - 領域：創造 / - 判定値：17 知名度：2 属性：-

効果：  
魔力から防護する、魔術の枠組みを創り出す魔術。あらゆる魔術ダメージを6点減少する。  
この魔術によって創られた魔力の防壁は、施術された地点より動くことはない。範囲内にいるものは、敵味方を問わず、全てに対して魔術の効果が適用される。セレクト・アンチ・フレームや、セレクト・ソーサリー・プロテクトなどと効果範囲が被った場合は、その中でももっともダメージ減少の高いもの一つを採用する。

### イグズィスト・オブ・クリアー

消費SP：13 射程：接近 範囲：自身 時間：1分間 発動：15秒  
軌道：発生 / - 領域：変質 / - 判定値：17 知名度：2 属性：-

効果：  
透明の魔力を用いて自身を覆い、その存在を周囲から隠蔽する魔術。  
息遣いや、(発すれば)声などは聞こえるので、知覚に優れた者ならば、隠蔽した存在に気付ける可能性がある。  
透明な存在を怪しんだものがいた場合、行使者は敏捷性による 隠密 判定を行い、怪しんだものは知覚による 感知 判定を行う。行使者の 隠密 判定の達成値が上回っていた場合には気付かれないが、そうでない場合は気付かれてしまう。  
ただし、何かが存在することに気づいただけであるので、的確に攻撃を加えることは、通常的手段では難しいが。

### ルーラー・モンスター

消費SP : 12      射程 : 15m      範囲 : 単体      時間 : 1時間      発動 : 10秒  
軌道 : 発生 / -      領域 : 異質 / -      判定値 : 17      知名度 : 4      属性 : -

効果 :

怪物の心魂を魔力により屈服させ、その意思を支配する魔術。魔物を支配する事が出来る。  
ただし、行使者よりも知能の高い魔物を支配することは出来ない。支配した魔物は、行使者の意思通りに操ることが出来る。  
確実に死ぬようなことを行わせることは出来ない。例えば、火山に身を投げろ、刃物で喉元を貫け.....などといったことだ。  
自殺を行わせるような行動でなければ、自由に行わせることが出来る。

### LV6

#### フライト

消費SP : 14      射程 : 自身      範囲 : 自身      時間 : 30分間      発動 : 15秒  
軌道 : 発生 / -      領域 : 移動 / -      判定値 : 18      知名度 : 3      属性 : -

効果 :

自身に固着させた魔力によって、周囲の大気に干渉を起こし、空中を飛行する魔術。  
自在に飛行することが出来るようになる。1ターンに(精神力×5)÷2mまで、通常移動として移動が出来る。  
臨戦移動や全力移動をする場合も、通常のPCと同様に移動力が算出できる。  
これによって飛行をする場合は、空気の抵抗などで損耗するなどといったことは無い。

#### ソーサリー・レゾリューション

消費SP : 15      射程 : 15m      範囲 : 単体      時間 : 一瞬      発動 : 10秒  
軌道 : 発生 / -      領域 : 分解 / -      判定値 : 18      知名度 : 3      属性 : -

効果 :

構築/固着されている魔力を分解し、消滅させる魔術。  
ディスペル・ソーサリーよりも強力な魔術で、5レベル以下の魔術によってもたらされた効果は、達成値が上回っていても消滅させることが出来る。  
6レベル以上の魔術については、ディスペル・ソーサリーと同様の判定を要する。

#### トート・ツァイト

消費SP : 15      射程 : 15m      範囲 : 単体      時間 : 一瞬      発動 : 5秒  
軌道 : 発生 / -      領域 : 異質 / -      判定値 : 19      知名度 : 3      属性 : -

効果 :

対象の周囲の時間のみを、世界から取り除く魔術。抵抗に失敗した対象は、[停止]状態となる。修正 - 4。

#### アニメイト・デッド

消費SP : 16      射程 : 15m      範囲 : 2×2マス      時間 : 半永続      発動 : 30秒  
軌道 : 発生 / -      領域 : 深遠 / -      判定値 : 19      知名度 : 5      属性 : -

効果 :

死体に仮初の魔力を宿し、不死なる怪物へと変容させる魔術。  
人型生物の死体から、ゾンビ、スケルトンを作り出す事が出来る。ただし、天寿を全うし、死後一ヶ月以上経っている死体には効果が及ばない。死者には生前の知能が無く、簡単な命令しかこなせない。例えば、この部屋に入ってきたものを殺せ、などといったことや、あの村に行って、生物を殺して来い、などといったような、単純な命令である。  
行使者が死ぬと、造られたアンデッドは、崩れて消滅する。ただし、あまりにも強い負の感情がアンデッドに残っていた場合には、行使者の死後も動き続けている場合がある。

#### コンフェス・パーソン

消費SP : 14      射程 : 15m      範囲 : 単体      時間 : 15分間      発動 : 30秒  
軌道 : 発生 / -      領域 : 異質 / -      判定値 : 18      知名度 : 3      属性 : 精神

効果 :

精神に干渉を起こし、魂に秘めた罪悪を告白させる魔術。  
抵抗に失敗した対象は、問われたことに対し、嘘偽りなく告白する。ただし、その行為を自ら罪であると認識していなければ、自ら告白することはない。例えば、大量殺人を犯した者にコンフェス・パーソンを施術し、問いただしたとしても、その人物が大量殺人を飽くまでも、罪や邪悪であると認識していなければ、自白はしないということである。修正 - 4。

#### ソーラー・プレス

消費SP : 13      射程 : 15m      範囲 : 単体      時間 : 2分間      発動 : 2秒  
軌道 : 発生 / -      領域 : 強化 / -      判定値 : 18      知名度 : 3      属性 : -

効果 :

陽光には強力な魔力が存在する。太陽の光を用いて、魔力強化する魔術。  
太陽の日差しのみでしか詠唱することが出来ない。施術された対象は、攻撃力と防御力に+3の修正を得る。  
これは魔術強化に属する。よって、他の魔術強化とは重複しない。

#### ソーサリー・アンチ・フィールド

消費SP : 15      射程 : 15m      範囲 : 10×10マス      時間 : 10分間      発動 : 30秒  
軌道 : 発生 / -      領域 : 創造 / -      判定値 : 19      知名度 : 3      属性 : -

効果 :

あらゆる魔力を遮断する地帯を創り出す魔術。この魔術がかけられた範囲では、如何なる魔術(及びそれに似た力をもつもの)も効果を示さない。+修正のついた、ソーサリー・アイテムなどといった類も、その効果を一時的に失ってしまう。

## LV7

### カース

消費SP : 16                      射程 : 15m                      範囲 : 単体                      時間 : 永続                      発動 : 10秒  
軌道 : 発生 / -                      領域 : 呪詛 / -                      判定値 : 20                      知名度 : 4                      属性 : -

#### 効果 :

魂とその器に対して、解けることなき鎖で縛り付ける魔術。一般的な呪詛である。  
人や物などに、呪いを掛ける / 込める。呪いの種類によって、達成値にかかる - 修正が決まる。  
あまりにも強力な呪いは、行使者にも呪いが跳ね返って来る。強力かどうかは、マスターが判断することだが、例えば息をすすると死ぬ、食事を取ってはならない、などといったあまりにも直接的なものは強力であると判断される。  
± 0 : 肉体や精神に危険が及ばないもの(足の裏が痒くなる) - 2 : 手から離れない武器や防具など  
- 3 : 特定の行動の禁止(禁酒、禁煙など) - 5 : 場合によっては死の危険がある(夜間は武器を持つことが許されない)  
- 8 : 呪いによって死に至る事がほぼ確実(一切その場から動かない、七日後の日出に死ぬなど)

### アニメイト・シャドウ

消費SP : 18                      射程 : 接近                      範囲 : 空間                      時間 : 半日間                      発動 : 2分  
軌道 : 発生 / -                      領域 : 創造 / -                      判定値 : 19                      知名度 : 4                      属性 : -

#### 効果 :

自身の影から、もう一人の自身を創り出す魔術。創り出した自身の影は、自分と比べても何ら変わりのない姿である。創り出された自身は、影の存在する場所でしか行動できないという制限を持つ。また、半日が過ぎると消え失せてしまう。この創り出された自身は、自身と同等の能力を持つ。また、命令などを行うことも出来る。シャドウが消え失せた時に、シャドウが創り出されてから得たあらゆる情報が、本体へと流れ込んでくる。

### リミット・インフレーション

消費SP : 18                      射程 : 15m                      範囲 : 単体                      時間 : 1分間                      発動 : 10秒  
軌道 : 発生 / -                      領域 : 強化 / -                      判定値 : 18                      知名度 : 4                      属性 : -

#### 効果 :

魔力によって一時的に肉体の限界を膨張させ、瞬間的な強化を行う魔術。  
かけられた対象は、筋力、生命力、知覚、敏捷性、器用さに + 6 のボーナスを得る。持続時間が切れると、1D8ターンの間膨張させた魔力の反動により、動きが鈍くなる。あらゆる行動に - 2 の修正を被る。  
これは肉体強化に属する。よって、他の肉体強化とは重複しない。

## LV8

### オウス

消費SP : 19                      射程 : 接近                      範囲 : 単体                      時間 : 1週間                      発動 : 2分  
軌道 : 発生 / -                      領域 : 呪詛 / -                      判定値 : 21                      知名度 : 4                      属性 : 精神

#### 効果 :

精神に干渉を起こし、その魂に揺るぎなき誓約を刻む魔術。  
一つの誓約を宣言し、魔術をかける。魔術の対象となったものが抵抗に失敗した場合(あるいは受け容れた場合)その誓約を守らなければならなくなる。誓約に(意図的に)背いたり、破るような行動を起こした場合、肉体と精神に強烈な苦痛が襲う。苦痛にも止めずに誓約に背いたり破るような行為を続ける場合は、やがて死に至る。誓約より解放される時は、刻まれた誓約を7日間守った時だけとなる。修正 - 5。

### ボディ・チェンジ

消費SP : 20                      射程 : 接近                      範囲 : 単体                      時間 : 永続                      発動 : 1分  
軌道 : 発生 / -                      領域 : 幻覚 / 変質                      判定値 : 20                      知名度 : 4                      属性 : -

#### 効果 :

魔力によって肉体を変容させる魔術。  
肉体を行使者の思うように変化させる。骨格から、体型、背の高さ、種族などまでを変化させることが出来る。変化させられるのは、[ヒューマノイド]、[ベルティープ]、[アニマル]、[バグ]、[ジャイアント]のみとなる。変化後の肉体も上記のものに分類されるものにしか出来ない。また、変化させる存在を行使者が確りと知識にもっていなければならない。修正 - 3。

### イクストリーム・リストレント

消費SP : 20                      射程 : 15m                      範囲 : 単体                      時間 : 30秒間                      発動 : 10秒  
軌道 : 発生 / -                      領域 : 変質 / -                      判定値 : 20                      知名度 : 4                      属性 : -

#### 効果 :

対象の魔力そのものを変容させ、存在そのものを縛る鎖を創り出す魔術。  
抵抗に失敗した対象は、極端な魔力に魂と肉体を束縛されて、全ての行動の修正に - 2 のペナルティを被る。これは魔術強化に関係する。よって、魔術強化に属する魔術が施術されている場合、その魔術の達成値を上回らなければ、効果を発揮することは出来ない。修正 - 4。

## LV9

### テレポート・イクステント

消費SP : 22                      射程 : 10m                      範囲 : 2 × 2 マス                      時間 : 一瞬                      発動 : 10秒  
軌道 : 発生 / -                      領域 : 移動 / -                      判定値 : 22                      知名度 : 4                      属性 : -

#### 効果 :

テレポート・インディヴィジュアルの空間対応した魔術。  
転移できる場所は現在地点から20+(精神力÷2)キロメートル以内に限られる。何らかの物質のある空間に転移する事は出来ない。そういった場所を思い浮かべた場合には、魔術は発動せずに終わってしまう。視界内であれば、特に制限無く自由に転移することが出来る。範囲内にいる者は、全て転移するわけではなく、行使者が選択したものしか転移はしない。この術の対象となったものは、これに抵抗することも出来る。抵抗に成功した場合、転移はしない。

## LV10

### ロスト・タイム

消費SP：特殊

射程：特殊

範囲：特殊

時間：-

発動：5秒

軌道：- / -

領域：異質 / -

判定値：22

知名度：5

属性：-

効果：

世界の魔力に干渉を起こし、一時の“時間”を喪わせる魔術。

ロスト・タイムを行使すると、行使者の知覚範囲内にいる全ての存在の時間が消し飛び、行使者のみが消し飛んだ時間の中を自由に行動をすることが可能となる。SPは最低10から、現在SPの値まで任意に消費できる。消費したSP÷10秒の時間が喪われる。この魔術は魔術レベルによる消費SPの軽減は不可能となる。

## <リカバリー・ソーサリー>

回復魔術の精神力による追加回復量は、÷2したものと扱われます(端数切捨て)。

### LV1

#### キュア・ポイズン

消費SP: 3 射程: 10m 範囲: 単体 時間: 一瞬 発動: 2秒  
軌道: 発生 / - 領域: 分解 / - 判定値: 7 知名度: 1 属性: 肉体

効果:

体内の様々な毒素を取り除いて、[毒]状態を解除する。対象にかけられた毒の達成値を、この魔術によって上回ることが出来れば、[毒]状態は解除される。

### LV2

#### ヒール

消費SP: 6 射程: 10m 範囲: 単体 時間: 一瞬 発動: 2秒  
軌道: 発生 / - 領域: 生命 / - 判定値: 7 知名度: 1 属性: 肉体

効果:

HPを1D6+精神力回復。自然回復力を僅かに高める魔力の光を創り出す魔術。

ヒール系の魔術全てに言えることだが、原則としてこれらは自然回復力を高めるだけの魔術である。

例えば千切れた四肢などを再生したり、結合したりして、何の支障もなく使えるようにするなどといったことは出来ない。

#### キュア・ブラインドネス

消費SP: 5 射程: 10m 範囲: 単体 時間: 一瞬 発動: 2秒  
軌道: 発生 / - 領域: 分解 / - 判定値: 9 知名度: 1 属性: -

効果:

魔術の力をもって、[暗闇]状態を解除する。

#### カム・パーソン

消費SP: 5 射程: 10m 範囲: 単体 時間: 一瞬 発動: 2秒  
軌道: 発生 / - 領域: 精神 / - 判定値: 9 知名度: 1 属性: 精神

効果:

昂ぶったり、恐慌している状態の精神を落ち着かせて、通常の状態に戻す魔術。[恐怖]状態を解除出来る。

ただし、魂に異常がみられる場合には不可能となる。魂の異常とは、例えば一部分であろうとも損傷している場合や、破壊されている場合となる。判断はマスターに任せられる。

### LV3

#### ヒール・ミドル

消費SP: 9 射程: 15m 範囲: 単体 時間: 一瞬 発動: 4秒  
軌道: 発生 / - 領域: 生命 / - 判定値: 13 知名度: 2 属性: 肉体

効果:

HPを2D6+精神力回復。自然回復力を高める魔力の光を創り出す魔術。

#### キュア・パラライズ

消費SP: 7 射程: 10m 範囲: 単体 時間: 一瞬 発動: 4秒  
軌道: 発生 / - 領域: 分解 / - 判定値: 13 知名度: 2 属性: 肉体

効果:

肉体の痺れを取り除き、正常な状態に戻す魔術。[麻痺]状態を解除する。

### LV4

#### ヒール・オール

消費SP: 11 射程: 10m 範囲: 2×2マス 時間: 一瞬 発動: 10秒  
軌道: 発生 / - 領域: 生命 / - 判定値: 15 知名度: 2 属性: 肉体

効果:

HPを1D8+精神力回復。自然回復力を微弱に高める空間を創り出す魔術。

#### キュア・ホールド

消費SP: 9 射程: 10m 範囲: 単体 時間: 一瞬 発動: 5秒  
軌道: 発生 / - 領域: 分解 / - 判定値: 14 知名度: 2 属性: -

効果:

魔力の鎖を解き放って、正常に動ける状態へと戻す魔術。[ホールド]状態を解除する。

### LV5

#### ヒール・ラージ

消費SP: 14 射程: 20m 範囲: 単体 時間: 一瞬 発動: 7秒  
軌道: 発生 / - 領域: 生命 / - 判定値: 16 知名度: 2 属性: 肉体

効果:

HPを3D8+4+精神力回復。自然回復力を大きく高める、光の帯を創り出す魔術。光の帯は対象を包み込むようにして、肉体の怪我を癒していく。

### ストーン・トゥ・フレッシュ

消費SP：12 射程：10m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：5秒  
軌道：発生 / - 領域：分解 / - 判定値：15 知名度：3 属性：-

効果：  
魔力による石化を解除して、元の状態に戻す魔術。あくまで魔力によって生じた石化を解除するだけなので、道端に落ちている石ころや、通常の製法によって製作された石像などに使っても効果は及ばない。また、石化した生命体に戻す時などに、一部が損壊していたりする場合は、そのままの状態解除される。石化した人間の胴体が粉々になっていた場合などは、解除した瞬間に死亡するだろう。

### LV6

### ヒール・ウィンド

消費SP：18 射程：30m 範囲：射線上 時間：一瞬 発動：8秒  
軌道：曲射(横) / - 領域：生命 / 移動 判定値：17 知名度：3 属性：肉体

効果：  
HPを2D8 + 4 + 精神力回復。空気や風に治癒力を高める魔力の光を編み込む魔術。

### LV7

### リカバリエーション・パーソン

消費SP：17 射程：15m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：10秒  
軌道：発生 / - 領域：分解 / 生命 判定値：18 知名度：4 属性：

効果：  
様々な魔力の呪縛を解き放ち、精神にも影響を与える魔術。[死亡]、[発狂]、[戦闘不能]、[停止]、[よろめき]以外の状態異常を解除する。[気絶]もSPが1の状態で見覚める。

### LV8

### ヒール・スプレディッド

消費SP：20 射程：30m 範囲：単体 時間：一瞬 発動：8秒  
軌道：発生 / - 領域：生命 / - 判定値：18 知名度：4 属性：肉体

効果：  
HPを4D10 + 精神力回復。魔力の活性化によって、急進的に肉体の治癒力を高める魔術。

### LV9

### リザレクション・イミテート

消費SP：29 射程：15m 範囲：4 x 4マス 時間：一瞬 発動：20秒  
軌道：発生 / - 領域：生命 / - 判定値：21 知名度：4 属性：肉体

効果：  
HPを3D10 + 精神力回復。天より降り注ぐ魔力の光によって、負傷した肉体を加療する。恐るべき再生の力は、ある種の蘇生のようにも見えてしまう。

## スペシャル - Special -

あらゆる戦技、あらゆる機工、投擲のスキルのレベルが一定に達する毎に、スペシャルと呼ばれる特殊行動を習得できます。スペシャルを習得するには、戦技、機工に属するスキルと投擲のスキルが奇数のレベルに達した時に可能となります。スペシャルにはレベルが存在するものもあります。他のスペシャルの習得の代わりに、習得済みスペシャルのレベルの上昇も可能です。  
[レベル上昇のタイミング]

1 3 5 7 9 11 13 15...

スペシャルの使用時には、習得しているLV以下の使用も可能です。

### ・例

サイト・イヴェイシブ[回避視界](スペシャルの名称)

消費SP: LV×3 (消費するSPの値、LV× と書いてあるものに関しては重複して取る事によりLVアップが可能)

射程: - (スペシャルの射程範囲) 範囲: 自身(スペシャルの効果範囲) 宣言: 自ターン(宣言するタイミング)

大まかに右のようになっている: 自己[自身のターン]、攻撃[自身の攻撃命中ロール時]、回避[自身の回避ロール時]、  
主導[イニシアティブ決定時]

#### サイト・イヴェイシブ / 回避視界

消費SP: LV×3 射程: - 範囲: 自身 宣言: 自己

効果:

1ターンを使用することにより回避にスペシャルLV×2の修正得られる。効果は使用時ターンと次ターンのみとなる。

#### エイミング / 攻撃集中

消費SP: LV×3 射程: - 範囲: 単体 宣言: 自己

効果:

対象の動きを観察して隙を見出す。カウントを25落とすことにより、武器命中判定にスペシャルLV×2の修正を得られる。効果は発動から150カウントまでとなる。更に、一度目の攻撃判定にしか効果は得られない。

#### フェイント / 牽制

消費SP: LV×3 射程: 使用武器 範囲: 単体 宣言: 自己

効果:

見せかけの攻撃を行うことによって、敵のあらゆる判定にフェイントLVの-修正をかけることができる。

効果は使用されたターンのみとなる。

また、x精神の対象には効果を持たない。

#### ダブルアタック / 二度攻撃

消費SP: 6 射程: 使用武器 範囲: 単体 宣言: 自己

効果:

一つの武器で二回の攻撃を可能とするが、2発目の攻撃には命中力に-2の修正を受ける。

これは弓と銃と投擲では習得することが出来ない。

#### アクト・ザ・モーメント / 速攻

消費SP: 6 射程: - 範囲: 自身 宣言: 主導/自己

効果:

イニシアティブ決定時に使用するとそのターン最初に行動が可能となる(他にもいた場合は同時行動、イニシアティブ値は50)。自身のターンに使用すると、全力移動で行動してから行動が可能とする(移動後のペナルティは臨戦移動と同じとなる)。

#### ウィズ・オール・ワンズ・マイト・ストライク / 全力攻撃

消費SP: 6 射程: 近接武器 範囲: 単体 宣言: 自己

効果:

ダメージ(防御力などで減少される前の)を1.5倍にして、攻撃を行うことができるが、50カウント経過まで受けるダメージが防御力を無視される。更に、受け行動を行えない。

また、回避にも-4の修正を受ける。これは、二度以上の攻撃を行っても、一発目の攻撃にしか適用されないので気をつけること。

#### カウンター / 反撃

消費SP: 4 射程: 近接武器 範囲: 単体 宣言: 回避

効果:

接近攻撃の対象となった時にのみ、宣言が可能。

回避/受け判定を放棄することによって、攻撃者への反撃を行える。カウンターへの回避は-2の修正を被る。

カウンターによる攻撃が命中した場合、ダメージ判定は

攻撃者 カウンター使用者の順で行い、カウンター時の

ダメージには、相手の攻撃力の÷2を加えることができる。

このスペシャルを使用したターンは能動的な行動が行えず、行動を終えているターンは、このスペシャルを使用出来ない。

#### ウェポン・スロー / 武器投擲

消費SP: 4 射程: - 範囲: 単体 宣言: 自己

効果:

投擲用に作られていない武器を投擲する(投擲することが出来る武器は、剣、斧、槍、棒の何れか)。射程距離は、(筋力×45)-武器重量÷25m。命中判定は投擲を使用して行う。ダメージは以下の表に照らし合わせダイスの面体を減らし、刺突として判定する(元から刺突なら減らす必要は無い)。

斧の場合は斬撃、棒の場合は打撃で判定してよい、また振るダイスが一つの場合は減らさなくてよい。

[D2 < D4 < D6 < D8 < D10 < D12 < D20]

#### アクト・クイックリィ / 速動

消費SP: LV×2 射程: - 範囲: 自身 宣言: 自己

効果:

素早い装填や武器の構えを可能とする。武器を構えるための判定を行う時に使用すると、LV×3の修正が得られる。装填するための判定を行う時に使用すると、LV×3の修正が得られる。

#### アディショナル・アクション / 追加行動

消費SP: 6 射程: - 範囲: 自身 宣言: 主導

効果:

使用にはイニシアティブが31以上必要となる。1ターンに二度の行動を可能とする。

通常の行動後に、カウントを30落としてから行動を追加して行うことが出来る。

この宣言は、イニシアティブを決めた後に行う(例えばイニシアティブが35あるキャラは、これの使用によりカウントが5になった時点で再度の行動が出来る)。

#### デイスミール・ストライク / 鎧隙狙撃

消費SP: LV×3 射程: 使用武器 範囲: 単体 宣言: 攻撃

効果:

防具による防御力をLV×4減少してダメージを与えることが可能。ただし、負の値にはならない。モンスターの場合には、鎧に該当するものの防御力を減らしてダメージを与えることが可能になる。

また、これによってカムブフ・シュティールの[体捌き]による

防御力ボーナスも無効にすることが可能となる。ただし、受けによる防御力は減少する事が出来ない。

#### ペイン・ブロー / 痛打

消費SP: LV×3 射程: 使用武器 範囲: 単体 宣言: 攻撃

効果:

熟練の技による一撃で対象の身体に激痛を走らせる、激しい出血や骨への強烈な打撃などを伴う攻撃。命中判定の出目で

12-(LV×2)以上出ることが出来れば、対象を激痛状態とすることが可能となる(当然、命中しなければならない)。ただし、

x肉体の対象には効果を成さない。

**アームズ・ラバリア / 武装強奪**  
消費SP：LV×3 射程：使用武器 範囲：単体 宣言：攻撃  
効果：  
武器を使って、対象の使用している武器、または盾を奪う技。スペシャルLV-4で命中判定を行い、成功の度合いで対象の武器を奪ったりすることが出来る。ただし、鞭以外の武器では奪うことは出来ず、落としたり外したりすることしか出来ない。  
+1成功～：武器を落とす +3成功～：武器を飛ばすor奪う  
飛んだ方向(1:北 2:北東 3:東 4:南東 5:南 6:南西 7:西 8:北西)  
飛んだ距離(1:1m 2:2m 3:3m 4:4m 5:4m 6:2m 7:6m 8:8m)

**パリア / 受け流し**  
消費SP：3 射程：- 範囲：自身 宣言：自己 / 回避  
効果：  
武器を使って巧みに攻撃を受け流す。自身のターンに使用を宣言すると、回避判定を命中判定を利用して行うことが可能となる。ただし、分類：接近の攻撃に限る。その代わり、攻撃時の命中判定には修正-2がかかる。また、回避時に宣言することによっても、回避判定を命中判定を利用して行うことが出来るが、その場合には回避(つまり命中)に修正-1がかかる。  
パリアは自身のターンに宣言を行うことによって解除することが出来る。これは、受け値が存在する武器でしか使用することが出来ない。

**ブラインド・シューティング / 暗闇射撃**  
消費SP：4 射程：使用武器 範囲：単体 宣言：攻撃  
効果：  
足音や気配などから大体の位置を察知して、暗闇にいる対象に向けて射撃を行う。暗い場所にいる状況のペナルティを受けずに、攻撃を行うことが出来る。状態異常の[暗闇]にも適用される。これは分類：射撃、投擲の武器でしか使用することは出来ない。

**クウィア・オービット・ブロー / 変則軌道打**  
消費SP：LV×4 射程：使用武器 範囲：単体 宣言：攻撃  
効果：  
対象に受け、回避行動を起こさせないために変則的な軌道の攻撃を加える。対象は受け判定にLV×2の-修正、回避判定にLV分の-修正を受ける。これは弓では習得出来ない。

**アウェイ・フロム・ニアネス / 接敵離脱**  
消費SP：4 射程：- 範囲：自身 宣言：自己  
効果：  
接敵状態からの離脱を行う。通常移動距離m分、接敵している対象(達)から離れることが出来る。ただし、これを行うときには必ず接敵状態から離れなければならない。つまり、離脱後に接敵状態になるような場所には移動できないということである。これを使用した場合には、離脱への妨害を行うことは出来ない。接敵状態における移動ペナルティは無視することが出来る。

**ブロー・ノックバック / 倒打**  
消費SP：LV×3 射程：近接武器 範囲：- 宣言：攻撃  
効果：  
強烈な打撃を打ち込むことによって、対象をぶっ飛ばす攻撃。命中判定で12-(LV×2)以上を出すことが出来れば、攻撃の対象となったものを、[よるめき]状態とすることが出来る。ただし、あまりにも巨大な(体長6m以上の)ものや、二足歩行ではないものや、体重が350kgを超えるものには適用されない。重量で言えば、35000以上のものとなる。

## 格闘専用スペシャル

格闘のレベルがスペシャル習得レベルに達した場合、通常のスペシャルの習得の他に以下のスペシャルを一つ習得する事が可能です。  
通常のスペシャルとは別に習得していき、習得に制限はありません。

**目潰し**  
消費SP：4 射程：接近 範囲：単体 宣言：自己  
効果：  
自身と同等のサイズの生物の目を人差し指と中指を使って狙う。命中判定-4に成功で、相手は回復行為を行うまで[暗闇]状態と同等の修正を受ける。ただし、肉体的な視覚を持たない対象には効果を成さない。

**首締め**  
消費SP：4 射程：接近 範囲：単体 宣言：自己  
効果：  
素早い動きを利用して、対象の首を絞める。  
素手(命中修正+0)による命中判定に成功した場合、[組み付き]状態になくとも、[組み付き]へと移行し、更に[締め付ける]状態とすることが出来る。

**連続**  
消費SP：LV×4 射程：接近 範囲：単体 宣言：自己  
効果：  
通常の攻撃+LV分の追加攻撃を行う。ただし、追加の攻撃には命中修正-1がかかる。これは同じ武器を使っても構わないし、違う武器を使って攻撃を行っても構わない。

**集気法**  
消費SP：LV×4 射程：- 範囲：自身 宣言：自己  
効果：  
1ターン使用して、周囲に流れている魔力の流れを利用し、自らの肉体を治療する。ただし、魔界の空気が色濃い場所では逆にダメージを受ける。D6+(LV×3)のHPを回復(または減少)する。

**回し蹴り**  
消費SP：LV×2 射程：接近 範囲：単体 宣言：攻撃  
効果：  
足を使った攻撃の命中またはダメージ判定時にLV分ダイヤスを振り直すことが出来る。

**硬気功**  
消費SP：LV×3 射程：- 範囲：自身 宣言：自己  
効果：  
身体に流れる魔力の流れを利用して、自らの肉体を硬化する。LV×4ターン、防御力に+4のボーナスを得る。

**投げ落とす**  
消費SP：4 射程：接近 範囲：単体 宣言：攻撃  
効果：  
自身と同等のサイズの物体を地面に投げ飛ばす。1D6+攻撃力のダメージを与える。更に目標値15の敏捷性判定に失敗すると、対象はよるめく(また、この攻撃は床によるダメージ修正もつく)

**受け身**  
消費SP：LV×3 射程：接近 範囲：自身 宣言：回避  
効果：  
相手の分類：接近による攻撃種類[打撃]のダメージを(LV×2)+1D6分軽減する。あらゆる打撃攻撃に対して、受け身を取るによってダメージを軽減することが出来る。使用後はカウントを5落とす必要がある。

**発勁(はっけい)**  
消費SP：LV×3 射程：2マス迄 範囲：単体 宣言：自己  
効果：  
身体に流れる魔力を掌(てのひら)に集中して、叩き込む攻撃。D6+(LV×2)+攻撃力(スキルボーナス含む)のダメージを与える。このダメージは防具による防御力を半減してダメージを与える。また、魔力を1消費することにより、ダメージに+3出来る。魔力はLV×2まで(最高で最大消費値迄)消費することが出来る。

**経絡破壊(けいらくはくはがい)**  
消費SP：LV×3 射程：接近 範囲：単体 宣言：攻撃  
効果：  
身体に流れる魔力の流れを見極め、流れが強い部位を破壊する。命中判定-2に成功することによって、通常のダメージの他に、対象の現在魔力値を36ターンの間LV×2分減少することが出来る。魔力が存在しない対象には、当然ながら効果は無い。

## 魔術専用スペシャル

魔術のレベルがスペシャル習得レベルに達した場合、以下のスペシャルの習得が可能となります。

**マインド・ユニティ / 精神統一**  
消費SP：LV×3 射程：- 範囲：自身 宣言：自己  
効果：  
カウントを25落とし精神の統一をはかる。判定値にLV×2、達成値にLVの修正を得る。ただし、効果を発揮されてから100カウント以内に魔術の詠唱をしなければ効果は無くなってしまう。

**キャスト・ザ・クイックリィ / 高速詠唱**  
消費SP：LV×3 射程：- 範囲：- 宣言：自己  
効果：  
LV×30%速く魔術を詠唱することが出来る。詠唱時間は1秒以下にはならない(最低1秒、カウント10ということ)。また、このスペシャルはLVを4以上にすることが出来ない。

**サクセッション・ソーサリー / 連続魔術**  
消費SP：LV×4 射程：- 範囲：- 宣言：自己  
効果：  
LV+1分の魔術の詠唱を可能とする。ただし、連続で使う追加の魔術には判定値に-3されていき、それは重複する(三つの魔術を詠唱するとして、一つ目は修正無し、二つ目は修正-3、三つ目は修正-6ということになる)。発動までの時間が短い魔術から次々と発動の判定を行っていく。

**スプレッド・イクステント / 範囲拡大**  
消費SP：LV×3 射程：- 範囲：- 宣言：攻撃  
効果：  
魔術の範囲を広げる。これは魔術の範囲を決定する時に使用することが出来る。使用する魔術の基本の範囲によって変化する範囲は変わる。以下を参照すること。  
単体：LV分かけられる対象が増える × マス：LV分直接+

**レンジ・イクステント / 射程拡大**  
消費SP：LV×3 射程：- 範囲：- 宣言：攻撃  
効果：  
魔術の射程距離を拡大する。LV+1倍、射程距離を拡大することが出来る。

**タイム・イクステント / 時間拡大**  
消費SP：LV×3 射程：- 範囲：- 宣言：攻撃  
効果：  
魔術の持続時間を拡大する。LV+1倍、持続時間を拡大することが出来る。

**ソーサリー・ストレンジス / 魔術強化**  
消費SP：LV×4 射程：- 範囲：- 宣言：攻撃  
効果：  
魔術の効果を高めることが出来る。魔術の効果によってどのようにに効果が高まるのかは異なる。  
ダメージ、回復系 : LVD6追加でダイスロールを行う。  
異常状態系(またはそれに準じる) : 達成値にLVの修正を得る。

**アキュレート・ディーリング / 正確行使**  
消費SP：3 射程：- 範囲：- 宣言：攻撃  
効果：  
範囲に影響を及ぼす魔術の誤差(ぶれ)を無くすことが出来る。つまり、範囲魔術の外側1マスに存在するものに対する判定を無くして、範囲のものだけに影響を及ぼすことが出来るということである。

**キャスト・ザ・ムーヴメンツ / 移動詠唱**  
消費SP：LV×3 射程：- 範囲：自身 宣言：自己  
効果：  
移動してからの詠唱を可能とする。この時移動出来る距離は移動の種類を問わずLV×6mまでとなる。また判定値に3-LVの修正がかかる。これは正の値にはならない。

## 受け専用スペシャル

受けのレベルがスペシャル習得レベルに達した場合、以下のスペシャルの習得が可能となります。

**パワー・プッシング / 強弾**  
消費SP：LV×2 射程：接近 範囲：単体 宣言：自己  
効果：  
盾を構え激しく吹き飛ばす。ノックバックの命中判定にLV、剛力対抗判定にLV、ダメージにLV×2の修正が加わる。

**レジスティング・ソーサリー / 魔術弾き**  
消費SP：3 射程：- 範囲：自身 宣言：回避  
効果：  
軌道の存在する魔術に対して装備での防御を行う。受け値-3修正で受け判定を行い、成功すると抵抗判定の達成値に+2、ダメージに-3の修正を受けられる。軌道が、直射、曲射、炸裂の魔術に対してしか行えない。

**ハード・ガーデッド / 硬質防御**  
消費SP：LV×3 射程：- 範囲：自身 宣言：回避  
効果：  
装備の頑強な部分を使い、衝撃を受け流す。受け判定を行い、成功すると防御値にLV×3の修正を得る。

**ブロー・フロム・レシーブ / 防御攻撃**  
消費SP：6 射程：- 範囲：自身 宣言：回避  
効果：  
敢えて攻撃を受けつつ、隙を見だし攻撃に転じる。受け値-2修正で受け判定を行い、成功するとその後攻撃を行える。

**アキュレーティング・レシーブ / 正確防御**  
消費SP：LV×2 射程：- 範囲：自身 宣言：回避  
効果：  
非常に正確な"受け"を行う。受け判定に際し、受け値にLV×2のボーナスを得られる。

## スペシャルの使用にあたって

スペシャルは原則的に習得しているスキルの構えを取っている場合にしか使用することが出来ません。  
ただし、魔術のスペシャルに関しては何時でも使用することが可能となります。その時、別の構えを取っている場合には構えは解除されることに気をつけてください。  
また、スペシャルの使用は宣言によって分かります。つまり、1ターンに宣言ごとに一度ということに気をつけてください。  
(例えば、宣言が[主導]のアクト・ザ・モーメントを使用してから、宣言が[自己]のダブル・アタックを使用することは可能です。そして、宣言が[攻撃]のペイン・ブロウを使用して、宣言が[攻撃]のアームズ・ラバリィを使用することは出来ません。)

### ・アディショナル・アクションを使用する場合の注意

全力移動を行った場合、次の行動時には移動が行えません。また、何らかの移動行為を行った場合にも、次の行動時に全力移動は行えないことに気をつけてください。

### ・カウントを落とすスペシャルの使用について

エイミングなどのカウントを落とすスペシャルの使用についてですが、落とした結果カウントが次のターンに持ち越しになった場合には、魔術とは違いイニシアティブ値を決定する必要があります。ただし、いくらイニシアティブ値が高かったとしても、前のターンのカウントの持ち越しになった値までのイニシアティブ値しか得られません。  
つまり、最初のターンでイニシアティブ値25のキャラクターがカウントを30落とすスペシャルを使用した場合、次のターンのカウント45の時にスペシャルの効果が発揮されます。そして、そのキャラクターはイニシアティブ値を46以上出したとしても、45として扱われることとなるのです。

## スペシャルの経験値消費による習得

スペシャルを経験値を消費することによって習得することも可能となっています。  
その場合は、以下の欄から参照して経験値を消費する事となります。これはバトルスキルに割り振ることの出来る経験値には含まれません。また、通常のスペシャル、格闘専用スペシャル、魔術専用スペシャルの何れを習得し様とも一つとみなされます。これは累積して消費していくわけではありませんので気をつけてください。  
つまり、5つのスペシャルを追加で習得したキャラクターは下の追加習得数の欄を参照し、その分の必要経験値を残しておけばいい(消費しておけばいい)というわけなのです。

追加習得数	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	以降 + 1
必要経験値	500	1000	1500	2500	4000	6000	9000	13000	17000	22000	28000	35000	43000	52000	61000	72000	85000	+ 10000

## セルフスペシャル -Self Special -

キャラクターは、バトルスキルレベルやコモンスキルレベルが上昇することによって、セルフスペシャルと呼ばれる強力な能力を取得するためのポイントを獲得します。バトル(コモン)スキルレベルの中で、高い順に三つ目までのレベルを合計し、二倍としたものがセルフスペシャル習得のためのポイント合計となります。

### 【ポイントの計算/例】

一番高いバトルスキルレベルが3、二番目に高いのが2、三番目に高いのが1のキャラクターは、合計で $(3 + 2 + 1) \times 2 = 12$ のセルフスペシャル・バトルポイントを所持します。セルフスペシャル・コモンの計算も同じです。

セルフスペシャルは原則的には常時効果を得られません。矛盾する場合は効果の記述を優先してください。

### セルフスペシャル・バトル

セルフスペシャル・バトルのポイントを消費して取得します。スキルによって取得に必要なポイントは異なります。名称の右側が取得に必要なポイントとなります。重複可とされているものに関しては重複して取得することも可能となっています。重複して取得した場合には、ハイスピード・ムーブメンツ+1、と言う風に、重複して取得した回数を表記してください。

<p>ハイスピード・ムーブメンツ / 高速移動 4Pt 効果： 強靱な足腰と、身軽な身のこなしは高速の"移動"を可能とする。臨戦移動力+3、通常移動力+3、全力移動力+3する。これによる通常移動力の上昇では、全力、臨戦移動力の値は変わらない。重複習得可。</p>	<p>サイト・ザ・オートエイム / 目利き 5Pt 効果： 相手の動きを見極める特殊な"眼"を有した。命中力に常時+1。重複習得可。</p>
<p>フィジカル・イヴェイシブ / 俊敏 5Pt 効果： 寸での所で攻撃を避ける"能力"に特化された。回避力に常時+1。重複習得可。</p>	<p>コンバット・センシティブ / 戦闘感覚 4Pt 効果： 戦に身を置くことによって、芸術の域にまで達した"感覚"を得た。側面、背後からの攻撃に対する敵側に与えられる命中ボーナスに-2する。ただし、最高でも±0までにしかならない。重複習得可。</p>
<p>スマッシャー・グレイテスト / 苛撃 5Pt 効果： 得物を使い、強烈な一撃を叩き込む"能力"に長ける。攻撃力に常時+2。重複習得可。</p>	<p>アキュレート・ウェポンユーズ / 精密射撃 5Pt 効果： 得物を正確に扱う"能力"に長ける。拳銃やボウガンなどの、ダメージに器用さボーナスが足される武器の使用に際してだけ、命中力に+1、ダメージに+1のボーナスを得る。重複習得可。</p>
<p>アヴォイド・ザ・フェイタルダメージ / 体捌き 5Pt 効果： 致命的な一撃を避けることに長けた"能力"を得た。防御力に常時+2。重複習得可。</p>	<p>ソーサリーユーズ・マスタリー / 魔術熟達 5Pt 効果： 魔術の行使に熟達した"能力"を得た。精神力に常時+1。重複習得可。</p>
<p>スプレディッド・ウィルパワー / 強靱精神 5Pt 効果： 賞賛されるべき強靱なる"意志"の力を有する。魔抵抗に常時+1。重複習得可。</p>	<p>フィジカル・ハーディッド / 頑強 3Pt 効果： 戦と言う過程に於いて頑強なる"肉体"を得る。最大HPに+4される。重複習得可。</p>
<p>マーヴェラス・メンタリティ / 驚意志 3Pt 効果： 驚くべき"精神力"を有する。最大SPに+4される。重複習得可。</p>	<p>アンビデクステロウス / 両利き 4Pt 効果： 両の腕を使つての戦いを行う"能力"を得る。両手利きと同様の扱いとなる。</p>

## セルフスペシャル・コモン

セルフスペシャル・コモンのポイントを消費して取得します。スキルによって取得に必要なポイントは異なります。名称の右側が取得に必要なポイントとなります。重複可とされているものに関しては重複して取得することも可能となっています。

スキル・マスタリー / 技能熟達 4Pt 効果： 特定のスキルに"熟達"するに至ったことを示す。コモンスキルからスキルを一つ選択すること。そのスキルを使用した判定の達成値に+2の修正を得る。複数のもも取得できるがその場合には別々に選択し取得すること。 スキル・マスタリー[感知]等と表記する。	エンデュランス / 運搬 3Pt 効果： 大量の荷物の運搬も苦としない。総合所持重量の算出の時に、筋力基本値に+3したものとして算出を行える。
フィジカル・タフネス / 頑健 4Pt 効果： 脅威の"体力"を有する。疲労耐久値に+3する。重複習得可。	ストロング・アンド・タフネス / 強靱と頑強 5Pt 効果： 貴方は"強靱"で尚且つ"頑強"である。あらゆる筋力と生命力を使った判定の達成値に+1の修正を得る。
クレバー・アンド・センシティブ / 賢明と感受 5Pt 効果： 誰もが思う。貴方は"賢く"そして、"感受的"であると。あらゆる知恵と知覚を使用した判定の達成値に+1の修正を得る。ただし、知識スキル判定には修正を得られない。	クイックリィ・アンド・デクステロウス / 俊敏と器用 5Pt 効果： 貴方の動作は"俊敏"で尚且つ、"器用"である。あらゆる敏捷性と器用さを使った判定の達成値に+1の修正を得る。
アプローチ・チャーミング / 好感反応 5Pt 効果： 生きていく上で如何に人に対して"好感"を与えるかを熟知した、もしくは本能的に行っている。あらゆる魅力を使った判定の達成値に+1の修正を得る。また、これは反応判定にも加わる。 重複習得可。	マーヴェラス・インテリジェントリィ / 知性の塊 5Pt 効果： 貴方は"知性の塊"と呼べるほどに知識を有している。あらゆる知恵を使った判定の達成値に+1の修正を得る。
ファイン・ネゴシエート / 優れた交渉 5Pt 効果： 不思議と上手く交渉ごとを運ぶことが出来る。これは天性のものか、それとも後天的なものかは分からないが。交渉と思われる判定の達成値に+2の修正を得られる。	

## 汎用一般人物 - Commoner -

### 汎用一般人物データ

ここでは様々な場面でシナリオに登場するであろう、一般的なNPCのデータを掲載します。

### データの見方

#### (名称) :

NPCの名称です。基本的に職業、若しくは種族となっています。

#### 筋力... :

能力値基本値 / 能力値ボーナス、となっています。

#### バトルスキル :

習得しているバトルスキルです。

#### コモンスキル :

習得しているコモンスキルです。

#### スペシャル :

習得しているスペシャルです。(剣)などといったのは、スペシャルのスキルを表しています。

#### セルフスペシャル :

セルフスペシャル・バトルです。原則として汎用NPCはセルフスペシャルを習得していません。

これは処理の簡略化のためもありますが、英雄になれる素養をもったPCとの区別のためでもあります。

GMの裁量で汎用NPCにセルフスペシャルをもたせることも問題ありません。その場合、ポイントは通常の半分程度にしておく管理がしやすいかもしれません。

#### シュティール :

習得しているカムプフ・シュティールです。

#### 攻撃力... :

戦闘能力値です。スキルの修正は全て加えられた状態となっています。シュティールの修正は加えられていません。

#### イニシア :

イニシアティブ値です。ダイスを振って決定する場合にはこの値から - 9 してください。

#### HP :

最大HPです。

#### SP :

最大SPです。

#### 装備or攻撃 :

そのNPCの装備、若しくは攻撃方法です。( )内の数値はスキルなどによる修正が加えられた値となります。

#### 魔術 :

使用する魔術の一例です。

#### 一般市民

筋力:10/3 生命力:10/3 知恵:10/3 知覚:10/3 敏捷性:10/3 器用さ:10/3 魅力:10/3

バトルスキル:職業による。腕っ節の強いものであれば、戦技/格闘1、などを習得していても良い。

コモンスキル:職業による。自らの職業のものであれば1~3レベル。それ以外のものを5つほど1レベルで習得している。

攻撃力:8 命中力:6 回避力:6 防御力:3 魔抵抗:6 精神力:0 イニシア:22 HP:23 SP:20

#### 【装備or攻撃】

クローズ 回避:0 防御:斬刺打1

#### 備考 :

一般市民。年齢や個体差によって能力や保有する技術に差がある。

#### 駆け出し冒険者

筋力:10/3 生命力:10/3 知恵:10/3 知覚:12/4 敏捷性:13/4 器用さ:10/3 魅力:10/3

バトルスキル:戦技/剣2、戦技/弓1、回避1

コモンスキル:医療/治療1、操作/錠前1、操作/罨1、知識/一般1、知識/魔物1、追跡1、観察1、感知1、交渉1、水泳1

スペシャル/剣:攻撃集中1(剣)

スペシャル/弓:暗闇射撃(弓)

シュティール:パウアー流剣術、パウアー流弓術

攻撃力:8 命中力:7 回避力:9 防御力:3 魔抵抗:6 精神力:0 イニシア:25 HP:28 SP:26

#### 【装備or攻撃】

ロングソード 命中:-1(8) 威力:斬2D6+2(+7) 防御:4 受け:7 受除:4 受貫:3(4) 射程:接近

ショートボウ 命中:0(8) 威力:刺1D10(+5) 受除:1 受貫:1(2) 射程:80m

ハードレザアーマー 回避:0(10) 防御:斬打6 刺5 備考:通常移動力-3、全力移動力-6

#### 備考 :

駆け出しの冒険者。一攫千金を夢見てきた若者など様々なものがある。それなりの能力は有しているが、まだまだといったところ。これくらいならば掃いて捨てるほどいる。この中から冒険者として生き残るのはほんの一握り。

### 中堅冒険者

筋力：10/3 生命力：12/4 知恵：10/3 知覚：12/4 敏捷性：13/4 器用さ：10/3 魅力：10/3

バトルスキル：戦技/剣3、戦技/弓2、投擲1、回避2、魔術抵抗1

コモンスキル：医療/治療2、操作/錠前2、操作/罨2、知識/一般2、知識/魔物2、追跡2、観察2、感知2、交渉2、剛力1  
軽業1、水泳1

スペシャル/剣：攻撃集中1、鎧隙狙撃1

スペシャル/弓：暗闇射撃

スペシャル/投擲：暗闇射撃

シュティール：パワー流剣術、パワー流弓術、ベーシックス

攻撃力：9 命中力：7 回避力：10 防御力：4 魔抵抗：8 精神力：0 イニシア：25 HP：32 SP：28

【装備or攻撃】

ロングソード 命中：-1(9) 威力：斬2D6+2(+8) 防御：4 受け：7 受除：4 受貫：3(5) 射程：接近

ショートボウ 命中：0(9) 威力：刺1D10(+6) 受除：1 受貫：1(2) 射程：80m

ハードレザアーマー 回避：0(10) 防御：斬打6 刺5 備考：通常移動力-3、全力移動力-6

備考：

何度かの冒険をこなし、経験によって裏打ちされた実力を身につけてきた冒険者。

### 上級冒険者

筋力：12/4 生命力：12/4 知恵：10/3 知覚：12/4 敏捷性：13/4 器用さ：12/4 魅力：10/3

バトルスキル：戦技/剣4、戦技/弓2、投擲2、回避3、魔術抵抗2

コモンスキル：医療/治療3、操作/錠前2、操作/罨2、知識/一般3、知識/魔物2、追跡3、観察3、感知3、交渉3、剛力2  
軽業2、水泳2

スペシャル/剣：攻撃集中1、鎧隙狙撃1

スペシャル/弓：暗闇射撃

スペシャル/投擲：暗闇射撃

シュティール：パワー流剣術、パワー流弓術、ベーシックス

攻撃力：12 命中力：8 回避力：11 防御力：4 魔抵抗：9 精神力：0 イニシア：25 HP：36 SP：30

【装備or攻撃】

ロングソード 命中：-1(11) 威力：斬2D6+2(+11) 防御：4 受け：7 受除：4 受貫：3(5) 射程：接近

ショートボウ 命中：0(10) 威力：刺1D10(+9) 受除：1 受貫：1(2) 射程：80m

ハードレザアーマー 回避：0(11) 防御：斬打6 刺5 備考：通常移動力-3、全力移動力-6

備考：

数え切れない冒険を繰り返し、熟練者とよばれるまでの成長を果たした冒険者。彼らが味方となるならば心強く、敵に回った場合は厄介な存在となることは間違いない。

### エキスパート冒険者

筋力：12/4 生命力：12/4 知恵：10/3 知覚：12/4 敏捷性：15/5 器用さ：12/4 魅力：10/3

バトルスキル：戦技/剣6、戦技/弓3、投擲2、回避5、魔術抵抗3

コモンスキル：医療/治療3、操作/錠前3、操作/罨3、知識/一般3、知識/魔物3、追跡4、観察5、感知5、交渉3、剛力4  
軽業4、水泳3

スペシャル/剣：攻撃集中2、鎧隙狙撃1

スペシャル/弓：暗闇射撃、牽制1

スペシャル/投擲：暗闇射撃

シュティール：パワー流剣術、パワー流弓術、ベーシックス

攻撃力：14 命中力：9 回避力：14 防御力：4 魔抵抗：10 精神力：0 イニシア：27 HP：40 SP：34

【装備or攻撃】

ロングソード 命中：-1(14) 威力：斬2D6+2(+13) 防御：4 受け：7 受除：4 受貫：3(6) 射程：接近

ショートボウ 命中：0(12) 威力：刺1D10(+11) 受除：1 受貫：1(3) 射程：80m

ハードレザアーマー 回避：0(14) 防御：斬打6 刺5 備考：通常移動力-3、全力移動力-6

備考：

危険な依頼、危険な冒険を幾度も潜り抜けた荒事のプロフェッショナルとも呼べる存在が彼らだ。非常に優秀な冒険者だが、彼らのようなものを目にするのは少ないだろう。

### 駆け出し傭兵

筋力：13/4 生命力：13/4 知恵：10/3 知覚：8/2 敏捷性：10/3 器用さ：12/4 魅力：10/3

バトルスキル：戦技/剣1、機工/銃、弩1、投擲1、回避1、受け1

コモンスキル：医療/治療1、戦略/戦術2、観察1、感知1、剛力2、軽業1

スペシャル/剣：鎧隙狙撃1

スペシャル/銃、弩：攻撃集中1

スペシャル/投擲：牽制1

スペシャル/受け：硬質防御1

シュティール：パワー流剣術、ロベルト流射撃術、ベーシックス

攻撃力：12 命中力：7 回避力：6 防御力：4 魔抵抗：7 精神力：0 イニシア：24 HP：32 SP：20

【装備or攻撃】

カッツバルゲル 命中：-1(7) 威力：打2D6+1(11) 防御：3(4) 受け：7 受除：3 受貫：4(5) 射程：接近

ボウガン 命中：+1(9) 威力：刺2D6+6(11) 受除：1 受貫：3(4) 射程：100m

スケイルメイル 回避：-1(5) 防御：斬10 刺7 打8 備考：通常移動力-4、全力移動力-7

バックラー 回避：0 防御：斬刺打7(8) 受け：7

備考：

貧しさなどから剣を取ることを決めた駆け出しの傭兵。経験は少ないが、その経験の大体は戦闘技術であるために油断は出来ない。

### 中堅傭兵

筋力：13/4 生命力：13/4 知恵：10/3 知覚：10/3 敏捷性：10/3 器用さ：12/4 魅力：10/3  
バトルスキル：戦技／剣3、機工／銃、弩2、投擲1、回避2、受け2  
コモンスキル：医療／治療2、戦略／戦術3、観察3、感知2、剛力3、軽業2  
スペシャル／剣：鎧隙狙撃1、転倒打撃1  
スペシャル／銃、弩：攻撃集中1  
スペシャル／投擲：牽制1  
スペシャル／受け：硬質防御1 シュティール：パウアー流剣術、ロベルト流射撃術、ベーシックス  
シュティール：パウアー流剣術、ロベルト流射撃術、ベーシックス  
攻撃力：13 命中力：7 回避力：8 防御力：4 魔抵抗：7 精神力：0 イニシア：25 HP：36 SP：26

#### 【装備or攻撃】

カットバルゲル 命中：-1(9) 威力：打2D6+1(12) 防御：3(4) 受け：7 受除：3 受貫：4(6) 射程：接近  
ボウガン 命中：+1(10) 威力：刺2D6+6(13) 受除：1 受貫：3(4) 射程：100m  
スケイルメール 回避：-1(7) 防御：斬10 刺7 打8 備考：通常移動力-4、全力移動力-7  
バックラー 回避：0 防御：斬刺打7(8) 受け：7

#### 備考：

幾度の戦いを潜り抜けた戦闘に長けた傭兵。抜け目のない戦い方を有している。争いになれば苦戦することは必至だろう。

### ベテラン傭兵

筋力：13/4 生命力：13/4 知恵：10/3 知覚：10/3 敏捷性：12/4 器用さ：12/4 魅力：10/3  
バトルスキル：戦技／剣4、機工／銃、弩2、投擲1、回避3、受け3  
コモンスキル：医療／治療3、戦略／戦術4、観察3、感知3、剛力4、軽業3  
スペシャル／剣：鎧隙狙撃1、転倒打撃1  
スペシャル／銃、弩：攻撃集中1  
スペシャル／投擲：牽制1  
スペシャル／受け：硬質防御2  
シュティール：パウアー流剣術、ロベルト流射撃術、ベーシックス  
攻撃力：14 命中力：8 回避力：10 防御力：4 魔抵抗：7 精神力：0 イニシア：28 HP：38 SP：28

#### 【装備or攻撃】

カットバルゲル 命中：-1(11) 威力：打2D6+1(13) 防御：3(5) 受け：7 受除：3 受貫：4(6) 射程：接近  
ボウガン 命中：+1(11) 威力：刺2D6+6(13) 受除：1 受貫：3(4) 射程：100m  
スケイルメール 回避：-1(9) 防御：斬10 刺7 打8 備考：通常移動力-4、全力移動力-7  
バックラー 回避：0 防御：斬刺打7(9) 受け：7

#### 備考：

傭兵として長く生きぬいた戦闘のスペシャリスト。強力な戦闘技術を有し、いざとなれば逃げ出すことも厭わない。

### 衛兵／警備兵(辺境)

筋力：12/4 生命力：12/4 知恵：10/3 知覚：10/3 敏捷性：10/3 器用さ：12/4 魅力：10/3  
バトルスキル：戦技／剣1、戦技／槍1、機工／銃、弩1、回避1、受け1  
コモンスキル：戦略／戦術1、知識／一般1、観察1、感知2、剛力2、乗馬1  
スペシャル／剣：攻撃集中1  
スペシャル／槍：二度攻撃  
スペシャル／銃、弩：攻撃集中1  
シュティール：パウアー流剣術、パウアー流槍術、ロベルト流射撃術  
攻撃力：12 命中力：7 回避力：7 防御力：4 魔抵抗：7 精神力：0 イニシア：23 HP：30 SP：22

#### 【装備or攻撃】

ショートソード 命中：0(8) 威力：斬1D10+2(+11) 刺1D8+2(+11) 防御：4 受け：6 受除：3 受貫：0(1) 射程：接近  
ジャベリン 命中：-1(7) 威力：刺1D10(+9) 受除：1 受貫：1(2) 射程：接近or22m  
ボウガン 命中：+1(9) 威力：刺2D6+6(11) 受除：1 受貫：3(4) 射程：100m  
スケイルメール 回避：-1(6) 防御：斬10 刺7 打8 備考：通常移動力-4、全力移動力-7  
バックラー 回避：0 防御：斬刺打7(8) 受け：7

#### 備考：

小さな村などに駐在する兵士といった者達。戦闘訓練を積んでいないため、強力であるとは言い難い。

### 衛兵／警備兵(都市)

筋力：12/4 生命力：12/4 知恵：10/3 知覚：10/3 敏捷性：10/3 器用さ：12/4 魅力：10/3  
バトルスキル：戦技／剣1、戦技／槍2、機工／銃、弩2、回避2、受け1  
コモンスキル：医療／治療1、戦略／指揮1、戦略／戦術2、知識／一般2、観察2、感知2、剛力2、乗馬1  
スペシャル／剣：攻撃集中1  
スペシャル／槍：二度攻撃  
スペシャル／銃、弩：攻撃集中1  
シュティール：パウアー流剣術、パウアー流槍術、ロベルト流射撃術  
攻撃力：12 命中力：7 回避力：8 防御力：4 魔抵抗：7 精神力：0 イニシア：24 HP：32 SP：24

#### 【装備or攻撃】

ショートソード 命中：0(8) 威力：斬1D10+2(+11) 刺1D8+2(+11) 防御：4 受け：6 受除：3 受貫：0(1) 射程：接近  
ジャベリン 命中：-1(8) 威力：刺1D10(+9) 受除：1 受貫：1(2) 射程：接近or22m  
ボウガン 命中：+1(10) 威力：刺2D6+6(12) 受除：1 受貫：3(4) 射程：100m  
スケイルメール 回避：-1(7) 防御：斬10 刺7 打8 備考：通常移動力-4、全力移動力-7  
バックラー 回避：0 防御：斬刺打7(8) 受け：7

#### 備考：

都市の警備などにつく兵士。総じて訓練を積んだ優秀な衛兵達であることが多い。個々人の能力はそうでもないが、統率された動きは魔物達の撃退などに一役買うことも多い。

### 衛兵長／警備兵長

筋力：12/4 生命力：12/4 知恵：12/4 知覚：10/3 敏捷性：10/3 器用さ：12/4 魅力：10/3

バトルスキル：戦技／剣2、戦技／槍3、機工／銃、弩2、回避2、受け2

コモンスキル：医療／治療1、戦略／指揮3、戦略／戦術3、知識／一般2、知識／魔物1、知識／社交1、観察2、感知2、交渉2  
剛力3、乗馬1

スペシャル／剣：攻撃集中1

スペシャル／槍：攻撃集中1、二度攻撃

スペシャル／銃、弩：攻撃集中1

シュティール：パワー流剣術、パワー流槍術、ロベルト流射撃術

攻撃力：13 命中力：7 回避力：8 防御力：4 魔抵抗：8 精神力：0 イニシア：26 HP：34 SP：28

#### 【装備or攻撃】

ショートソード 命中：0(9) 威力：斬1D10+2(+12) 刺1D8+2(+12) 防御：4 受け：6 受除：3 受賞：0(1) 射程：接近

ロングピア 命中：-1(9) 威力：刺2D8(+9) 受除：1 受賞：1(3) 射程：接近、2マス

ロウガン 命中：+1(10) 威力：刺2D6+6(12) 受除：1 受賞：3(4) 射程：100m

スケイルメイル 回避：-1(7) 防御：斬10 刺7 打8 備考：通常移動力-4、全力移動力-7

ラウンドシールド 回避：0 防御：斬刺打7(8) 受け：7

備考：

主に都市に駐留する警備兵を指揮する兵長。主に部下を指揮することに長けているが、単純な戦闘能力も当然優れている。

### 一般神殿騎士

筋力：12/4 生命力：12/4 知恵：12/4 知覚：10/3 敏捷性：10/3 器用さ：10/3 魅力：10/3

バトルスキル：戦技／棒2、回避1、魔術1、魔術抵抗1、受け1

コモンスキル：医療／治療1、戦略／戦術1、知識／一般1、知識／魔物1、知識／社交1、追跡1、感知1、交渉1、拷問1  
剛力1

スペシャル／棒：苦痛打1

スペシャル／魔術：精神統一1

シュティール：教会流棒術

攻撃力：10 命中力：6 回避力：7 防御力：4 魔抵抗：9 精神力：8 イニシア：24 HP：32 SP：26

#### 【装備or攻撃】

メイス 命中：0(8) 威力：打2D6+2(+10) 防御：5(6) 受け：6 受除：4 受賞：2(3) 射程：接近

ラウンドシールド 回避：0(5) 防御：斬刺打9(10) 受け：9

チェインメイル 回避：-2(5) 防御：斬13 刺6 打10 備考：通常移動力-5、臨戦移動力-2、全力移動力-8

魔術：RS[A]をLV2まで習得

備考：

一般的な若き神殿騎士。神殿騎士に成り立てのため経験不足ではあるが、神への敬虔なる信仰は忘れない。

また、癒しの魔術の力を行使する者も多く存在する。奉じる神によって武器に差違はあるが、基本として鎧を遣うものを記載する。

### 精鋭神殿騎士

筋力：12/4 生命力：12/4 知恵：12/4 知覚：10/3 敏捷性：10/3 器用さ：10/3 魅力：10/3

バトルスキル：戦技／棒3、回避2、魔術2、魔術抵抗2、受け2

コモンスキル：医療／治療2、戦略／戦術2、知識／一般2、知識／魔術2、知識／魔物2、知識／社交2、追跡1、観察1、感知2、交渉1、拷問2、剛力2、魔術動作2

スペシャル／棒：苦痛打1、二度攻撃

スペシャル／魔術：精神統一1

シュティール：教会流棒術

攻撃力：11 命中力：6 回避力：8 防御力：4 魔抵抗：10 精神力：9 イニシア：25 HP：34 SP：28

#### 【装備or攻撃】

メイス 命中：0(9) 威力：打2D6+2(+11) 防御：5(6) 受け：6 受除：4 受賞：2(4) 射程：接近

ラウンドシールド 回避：0(5) 防御：斬刺打9(10) 受け：9

チェインメイル 回避：-2(5) 防御：斬13 刺6 打10 備考：通常移動力-5、臨戦移動力-2、全力移動力-8

魔術：AS[A]をLV2まで習得、RS[A]をLV3まで習得

備考：

訓練を積んだ、一つの神殿でも有数の神殿騎士。他の神殿騎士を導く立場にあることが多い。

### 一般従者

筋力：10/3 生命力：12/4 知恵：10/3 知覚：10/3 敏捷性：10/3 器用さ：10/3 魅力：10/3

バトルスキル：戦技／剣1、戦技／槍1、回避1、受け1

コモンスキル：知識／一般1、知識／社交1、追跡1、感知1、拷問1、剛力1、乗馬1、水泳1

スペシャル／剣：回避視界1

スペシャル／槍：攻撃集中1

シュティール：パワー流剣術、パワー流槍術

攻撃力：9 命中力：6 回避力：7 防御力：4 魔抵抗：7 精神力：0 イニシア：22 HP：29 SP：22

#### 【装備or攻撃】

ロングソード 命中：-1(6) 威力：斬2D6+2(+8) 防御：4 受け：7 受除：4 受賞：3(4) 射程：接近

ラウンドシールド 回避：0(6) 防御：斬刺打9(10) 受け：9

スケイルメイル 回避：-1(6) 防御：斬10 刺7 打8 備考：通常移動力-4、全力移動力-7

備考：

騎士に仕える一般的な従者。彼らは主人となる騎士の元で作法などを学び、やがて騎士の位に付く。

訓練は欠かさずに積んでいる為、多少の戦闘技術を有する。

### 一般騎士

筋力：12/4 生命力：12/4 知恵：10/3 知覚：10/3 敏捷性：12/4 器用さ：10/3 魅力：10/3  
バトルスキル：戦技/剣2、戦技/槍2、戦技/弓1、回避2、受け1  
コモンスキル：戦略/戦術2、知識/一般2、知識/社交2、音楽/歌唱1、音楽/舞踏1、追跡1、感知1、拷問1、剛力2  
乗馬2、水泳1  
スペシャル/剣：回避視界1  
スペシャル/槍：攻撃集中1  
スペシャル/弓：攻撃集中1  
シュティール：パワー一流剣術、パワー一流槍術、パワー一流弓術  
攻撃力：11 命中力：7 回避力：9 防御力：4 魔抵抗：7 精神力：0 イニシア：26 HP：32 SP：24  
【装備or攻撃】  
ロングソード 命中：-1(8) 威力：斬2D6+2(+11) 防御：4 受け：7 受除：4 受貫：3(4) 射程：接近  
ランス 命中：-2(7) 威力：刺2D10+5(+14) 防御：6 受け：7 受除：2 受貫：4(6) 射程：接近、2マス  
ショートボウ 命中：0(8) 威力：刺1D10(+9) 受除：1 受貫：1(2) 射程：80m  
ラウンドシールド 回避：0(7) 防御：斬刺打9(10) 受け：9  
チェインメイル 回避：-2(7) 防御：斬13 刺6 打10 備考：通常移動力 - 5、臨戦移動力 - 2、全力移動力 - 8  
備考：

国に所属する一般的な騎士。訓練の賜物か強力な戦闘技術を有する。馬上では主にランスを使用する。

### 騎士隊長

筋力：12/4 生命力：12/4 知恵：12/4 知覚：10/3 敏捷性：12/4 器用さ：10/3 魅力：10/3  
バトルスキル：戦技/剣4、戦技/槍2、回避2、受け2  
コモンスキル：戦略/指揮2、戦略/戦術3、知識/一般2、知識/社交3、音楽/歌唱1、音楽/舞踏1、追跡1、観察1、感知1  
拷問1、剛力3、乗馬3、水泳1  
スペシャル/剣：回避視界1、鎧隙狙撃1  
スペシャル/槍：攻撃集中1  
シュティール：パワー一流剣術、パワー一流槍術  
攻撃力：12 命中力：8 回避力：9 防御力：4 魔抵抗：8 精神力：0 イニシア：28 HP：36 SP：30  
【装備or攻撃】  
ロングソード 命中：-1(11) 威力：斬2D6+2(+12) 防御：4 受け：7 受除：4 受貫：3(5) 射程：接近  
ランス 命中：-2(8) 威力：刺2D10+5(+15) 防御：6 受け：7 受除：2 受貫：4(5) 射程：接近、2マス  
カイトシールド 回避：-1(6) 防御：斬刺打12(13) 受け：9  
チェインメイル 回避：-2(6) 防御：斬13 刺6 打10 備考：通常移動力 - 5、臨戦移動力 - 2、全力移動力 - 8  
備考：

騎士や兵士によって編成された部隊を指揮する隊長。大体小隊長(部下20数名程度の隊)クラスといった能力。

### 一般魔術士見習い

筋力：10/3 生命力：10/3 知恵：12/4 知覚：10/3 敏捷性：10/3 器用さ：10/3 魅力：10/3  
バトルスキル：魔術2、魔術抵抗1  
コモンスキル：知識/一般1、知識/魔術2、観察1、交渉1、魔術動作2  
スペシャル/魔術：精神統一1  
攻撃力：8 命中力：6 回避力：6 防御力：3 魔抵抗：8 精神力：9 イニシア：23 HP：27 SP：26  
【装備or攻撃】  
魔術士のローブ 回避：+1(7) 防御：斬打1 備考：全力移動力 - 2  
魔術：AS[A]をLV2まで習得、SS[A]をLV2まで習得、RS[A]をLV2まで習得  
備考：

一般的な魔術士の見習い。見習いではあるが、多少の魔術を使いこなすため、争うことになるのは避けるべきだろう。

### 中堅魔術士

筋力：10/3 生命力：10/3 知恵：12/4 知覚：12/4 敏捷性：10/3 器用さ：10/3 魅力：10/3  
バトルスキル：魔術4、魔術抵抗3、回避1  
コモンスキル：知識/一般2、知識/魔術4、観察2、感知2、交渉1、魔術動作2、鑑定2  
スペシャル/魔術：精神統一1、高速詠唱1  
攻撃力：8 命中力：6 回避力：8 防御力：3 魔抵抗：10 精神力：12 イニシア：23 HP：31 SP：32  
【装備or攻撃】  
魔術士のローブ 回避：+1(9) 防御：斬打1 備考：全力移動力 - 2  
魔術：AS[A]をLV4まで習得、SS[A]をLV4まで習得、RS[A]をLV4まで習得  
備考：

魔術を学び、その道の研究を進めた中堅の魔術士。強力な魔術を習得し、多少の戦闘技術を身につけている。

### ベテラン魔術士

筋力：10/3 生命力：10/3 知恵：15/5 知覚：12/4 敏捷性：10/3 器用さ：10/3 魅力：10/3  
バトルスキル：戦技/格闘1、魔術6、魔術抵抗4、回避3  
コモンスキル：知識/一般3、知識/魔術4、観察3、感知3、交渉3、魔術動作4、鑑定3  
スペシャル/格闘：目潰し、接敵離脱  
スペシャル/魔術：精神統一1  
シュティール：パワー一流格闘術  
攻撃力：8 命中力：6 回避力：10 防御力：3 魔抵抗：12 精神力：15 イニシア：24 HP：35 SP：39  
【装備or攻撃】  
魔術士のローブ 回避：+1(11) 防御：斬打1 備考：全力移動力 - 2  
魔術：AS[A]をLV6まで習得、SS[A]をLV6まで習得、RS[A]をLV6まで習得  
備考：

豊富な知識と経験を得た、老獪なる魔術士。自衛の術として徒手格闘の術を識る。

### エルフ/戦士

筋力：9/3 生命力：9/3 知恵：12/4 知覚：12/4 敏捷性：12/4 器用さ：12/4 魅力：10/3

バトルスキル：戦技/剣2、戦技/弓3、回避3、魔術抵抗2

コモンスキル：戦略/戦術2、知識/魔術2、知識/魔物2、知識/動植物2、音楽/歌唱1、生存/[森林]3、追跡2、隠密2  
観察2、感知2、剛力2、軽業2

スペシャル/剣：回避的視界1

スペシャル/弓：攻撃集中1、牽制1

シュティール：エルヴン剣術、エルヴン・シューティング

攻撃力：10 命中力：8 回避力：11 防御力：3 魔抵抗：9 精神力：0 イニシア：27 HP：28 SP：31

【装備or攻撃】

ショートソード 命中：0(10) 威力：斬1D10+2(+8) 刺1D8+2(+8) 防御：4 受け：6 受除：3 受賞：0(1) 射程：接近

ロングボウ 命中：-1(10) 威力：刺2D6+2(8) 受除：1 受賞：2(4) 射程：140m

ソフトレザーアーマー 回避：0(11) 防御：斬刺打4 備考：通常移動力-2、全力移動力-5

備考：

勇敢なるエルフの戦士。自らの氏族が住まう森林を警護している存在であり、森や氏族に害をもたらそうとする者は容赦なく狩る。まれに氏族の集落から出てくる変わり者のエルフもいる。

### エルフ/魔術士

筋力：7/2 生命力：7/2 知恵：15/5 知覚：12/4 敏捷性：12/4 器用さ：12/4 魅力：10/3

バトルスキル：戦技/弓1、魔術4、魔術抵抗2、回避2

コモンスキル：医療/動物治療1、戦略/戦術1、知識/魔術4、知識/魔物1、知識/動植物2、音楽/歌唱1、生存/[森林]3  
追跡1、隠密2、観察2、感知2、軽業2

スペシャル/弓：牽制1

スペシャル/魔術：精神統一1、高速詠唱1

シュティール：エルヴン・シューティング

攻撃力：7 命中力：8 回避力：10 防御力：2 魔抵抗：9 精神力：13 イニシア：27 HP：24 SP：35

【装備or攻撃】

ロングボウ 命中：-1(8) 威力：刺2D6+2(6) 受除：1 受賞：2(3) 射程：140m

ローブ 回避：0(10) 防御：斬打1 備考：全力移動力-4

魔術：AS[A]をLV4まで習得、SS[A]をLV4まで習得、RS[A]をLV4まで習得

備考：

エルフの魔術士。森林に住まい、森の魔力と共にあることを望む穏やかなエルフではあるが、外敵にはその力を容赦なく振るうし、森林に近づいてきた迷い人なども魔術を使い追い払ったりもする。基本的に、森を傷つけるような魔術を使いたがらない。

### ドワーフ/戦士

筋力：14/4 生命力：14/4 知恵：8/2 知覚：13/4 敏捷性：8/2 器用さ：15/5 魅力：10/3

バトルスキル：戦技/斧3、戦技/格闘2、回避1、受け3、魔術抵抗1

コモンスキル：鍛冶/制作4、鍛冶/修理2、音楽/歌唱2、生存/[山、丘]2、観察1、感知2、剛力3、細工1、大工3、鑑定2

スペシャル/斧：攻撃集中1、全力攻撃

スペシャル/格闘：全力攻撃、硬気功1

スペシャル/受け：硬質防御1、防御攻撃

シュティール：ドワーフ流斧術、パウアー流格闘術

攻撃力：15 命中力：7 回避力：7 防御力：4 魔抵抗：7 精神力：0 イニシア：19 HP：38 SP：27

【装備or攻撃】

バトルアックス(HQ) 命中：-1(9) 威力：斬3D6(+12) 防御：3(5) 受け：5 受除：2 受賞：4(6) 射程：接近

ラウンドシールド 回避：0(6) 防御：斬刺打9(11) 受け：8

スケイルメイル 回避：-1(6) 防御：斬10 刺7 打8 備考：通常移動力-4、全力移動力-7

備考：

ドワーフの戦士。彼らの住まうのは山奥であり、比較的他者が寄りつかないところではあるが、ドワーフは力こそ美德であるという考えを持つ者が少なくはない。よって、彼らは戦闘技術を身につけていることが多い。彼らは自らで造りだした、高品質の斧を使う。

### リ・パートル/放浪者

筋力：6/2 生命力：8/2 知恵：9/3 知覚：12/4 敏捷性：15/5 器用さ：15/5 魅力：10/3

バトルスキル：戦技/剣1、投擲2、回避3、魔術抵抗1

コモンスキル：操作/罨1、知識/動植物3、音楽/歌唱2、音楽/舞踏1、生存/[平原]2、追跡2、隠密3、観察1、感知2  
軽業3、水泳1、細工4

スペシャル/剣：接敵離脱

スペシャル/投擲：攻撃集中1

シュティール：パウアー流剣術、ベーシックス

攻撃力：8 命中力：10 回避力：11 防御力：2 魔抵抗：6 精神力：0 イニシア：27 HP：24 SP：27

【装備or攻撃】

ダガー 命中：+1(12) 威力：斬1D6+1(+5) 刺1D6+1(+5) 防御：4 受け：4 受除：4 受賞：0(1) 射程：接近、26m

コート 回避：0(11) 防御：斬刺2 打1

備考：

リ・パートルの放浪者。彼らリ・パートルは、各地を転々として一所に留まらない放浪の種族である。世界各地を放浪するために、襲いかかる火の粉を払う、というよりは火の粉から逃げる技術を身につけている。余程のことがない限り戦うことはないだろう。

ベルティープ/戦士

筋力：14/4 生命力：15/5 知恵：6/2 知覚：12/4 敏捷性：15/5 器用さ：9/3 魅力：10/3

バトルスキル：戦技/剣4、戦技/格闘3、回避2、受け2

コモンスキル：生存/[平原]3、追跡2、感知3、剛力3、軽業2、水泳3

スペシャル/剣：全力攻撃、二度攻撃

スペシャル/格闘：鎧隙狙撃1、速攻、目潰し、連続1

スペシャル/受け：防御攻撃

シュティール：パワー一流剣術、ビースティック・グラップル

攻撃力：13 命中力：8 回避力：11 防御力：5 魔抵抗：7 精神力：0 イニシア：26 HP：42 SP：26

【装備or攻撃】

シャムシール 命中：-2(10) 威力：斬3D8+4(15) 防御：6(7) 受け：7 受除：3 受貫：3(5) 射程：接近

プロテクトレグ 命中：+1(12) 威力：打1D8+2(13) 受除：2 受貫：-1(1) 射程：接近

プレートメイル 回避：-3(8) 防御：斬17 刺13 打12 備考：通常移動力 - 6、臨戦移動力 - 3、全力移動力 - 9

備考：

ベルティープの戦士。彼らは主に傭兵として、自らの力を誇示するように人間社会へととけ込んでいく。

彼らは産まれながらにして非常に強力な戦士であるために、彼らの力を借りたがる者は少なくない。

【A～Z】

【ア行】

アタック・ソーサリー	35
一般アイテム	26
アイデア	11
エルフ	03

【カ行】

回復について	65
カムブフ・シュティール	22
我流シュティール	24
キャラクター作成	03
休息によるHP、SPの回復	65
行為判定	52

【サ行】

サポート・ソーサリー	38
最大魔力値の上昇	06
様々な判定	71
シナリオメイカーズ	82
種族	03
状態異常	70
職業	08
スキル	17
スキルの詳細な説明	54
スペシャル	47
セルフスペシャル	51
戦闘ルール	58
ソーサリー・ポテンシャルティ	04

【タ行】

ダンジョンメイカーズ	74
特異アビリティ	09
ドワーフ	03

【ナ行】

人間	03
年齢	04
能力算出	05
能力値	03
能力値の決定方法	04
能力値の指針	04

【ハ行】

ベルティープ	03
--------	----

【マ行】

魔術	35
魔術について	67
魔力	06
魔力の使用	72

【ヤ行】

【ラ行】

落下によるダメージ	71
リカバリー・ソーサリー	45
リ・バトル	03

【ワ行】