

Fantasisista

Carutea Earth Role Playing.

Rule 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、これはその一つのルールについての情報を載せたルールブックとなっています。もう一つの方はデータを載せたデータセクションとなっています。

法則を知っていれば、畏れることはない。幾らか余裕を持って生きられる

Contents...

| | |
|---------------------|-----------|
| 「キャラクター作成」.....03 | 「職業」...08 |
| 「行為判定」.....09 | |
| 「スキルの詳細な説明」.....11 | |
| 「身体能力の算出」.....14 | |
| 「戦闘ルール」.....15 | |
| 「魔術について」.....24 | |
| 「状態異常」.....27 | |
| 「様々な状況の判定」.....28 | |
| 「ダンジョンマスターズ」.....31 | |
| 「シナリオメイカーズ」.....40 | |
| 「索引」.....41 | |

キャラクター作成 - Character Making -

キャラクターの作成方法

原則として、1～5までの流れに沿って作成していきます。

| |
|---|
| 1：種族の選択、能力値の決定、アイデアの決定、魔力値の決定、特異アビリティの決定、ポテンシャルティーの決定、年齢の決定 |
| 2：スキルの選択・(カムプフ・シュティールの選択)・(スペシャル/セルフ・スペシャルの選択)・能力値の上昇 |
| 3：戦闘能力値、疲労耐久値、HP、SP、移動速度、所持重量値、等といった能力算出 |
| 4：職業の選択、装備・道具・魔術の購入 |
| 5：名前、利き腕、身長、体重などのその他のデータを埋めていく |

種族

キャラクターの種族を決定します。種族によって、能力や特徴などが異なります。各能力値の<>で囲まれた数値の左側が初期制限値となり、右側が種族限界値となります。初期スキルの/で区切られたものは、何れかのスキルを選択して習得できるということです。

人間(ヒューマン)

能力値限界：全ての能力値<16/21>

初期スキル：任意のバトルスキル1LV + 任意のコモンスキル1LV / 任意のコモンスキル2LV

累積経験値：300

特徴：特異アビリティを他の種族より一度多く振ることが出来ます。

備考：この世界にもっとも多く存在する種族は、人間です。特別な能力は持ちませんが、全ての能力は人間を基準に考えられています。また、人間の社会は広く、冒険する舞台などに人間の街などが多く使われることから、社会的には有利に立てる場面が多いかもしれません。

エルフ

能力値限界：筋力<13/16>生命力<13/16>知恵<22/27>知覚<17/20>敏捷性<18/23>器用さ<17/20>魅力<17/20>

初期スキル：魔術 1LV + 任意のコモンスキル1LV / 戦技/弓 1LV + 任意のコモンスキル1LV

累積経験値：300

特徴：他人の心の機微を読む力が強い。赤外線視覚を持つ。能動的な意志が弱く、やる気がない(意志判定時に - 2の修正)。

魔力値決定ロール時に、3～6までの出目が出た場合は、最大値を15、最高消費を3とする。

備考：顔の所に様々な模様のアザ印を持つ種族です。外見は人間と殆ど変わりません。目につく外見的特徴と言えば、耳が若干細く、顔つきは細面で、華奢な体躯をしていることでしょうか。膚は白く、頭髪や瞳は明るい色のものが多いようです。彼らは様々な森林に百ほどの同族(氏族)で定住し、住まう森を神聖なものとして護りながら暮らします。

とはいえ、森に飽きて冒険へと出る者も少なくはありませんが、存在します。彼らは非常に長命で、寿命は平均で400歳程度です。肉体的な成熟を50歳ほどで迎えますが、精神的に成熟したと認められるのは100歳を越えてからです。

ドワーフ

能力値限界：筋力<16/21>生命力<19/24>知恵<13/16>知覚<19/24>敏捷性<12/15>器用さ<19/24>魅力<17/20>

初期スキル：任意のバトルスキル1LV分 + 細工 1LV

累積経験値：300

特徴：酒に強い(酒に関する生命力判定に + 2修正)。暗視能力を持つ。

備考：身長が人間の子供(130cm)程の種族です。彼らは人型で、低い背丈とは不釣り合いに顎からは髭がモジャモジャと生えており、比較的骨の太く肉付きの良い、がっしりとした体型をしています。手先が器用で、装飾品や質の良い武器などを作っては人間と交易したりします。山脈などに洞窟を掘って、50ほどの人数で定住する事が多く、彼らは集団で生活を営みます。洞窟での暮らしに飽きたり、武器や装身具を作るインスピレーションを求めて冒険に発つものも少なくはありません。

リ・バトル

能力値限界：筋力<9/12>生命力<13/16>知恵<15/18>知覚<16/21>敏捷性<20/25>器用さ<25/30>魅力<17/20>

初期スキル：細工 2LV + 細工 以外のコモンスキル1LV

累積経験値：400

特徴：小柄さのため、人間より大きな種族に接近攻撃をされた場合、回避力に + 1の修正を得る。

隠密の判定に常時 + 2の修正を得る。

備考：子供のような背丈の種族です(90cm程)。手先が器用で、かつ感受性の強い彼らは美しい装飾品を作ることに長けます。それらの細工物を人間達に売って、食料や物品などを得ているものが多く、人間との関係は概ね良好といえます。

手先の器用さと、動きの素早さから、彼らは優秀な冒険者となり得ます。好奇心の強いメンタリティもそれに拍車をかけるでしょう。彼らは一つの地にはあまり定住せず、5人ほどの家族で様々な地を歩き渡ります。

ベルティープ

能力値限界：筋力<17/22>生命力<21/26>知恵<9/12>知覚<16/21>敏捷性<19/24>器用さ<15/18>魅力<17/20>

初期スキル：戦技/格闘 1LV + 戦技/格闘 以外のバトルスキル1LV

累積経験値：400

特徴：魔術スキルを習得できない。嗅覚及び聴覚に優れている(嗅覚、聴覚を使用した判定時に + 2の修正)

備考：獣めいた上半身に、人型の下半身を持つ種族です。その上体は、猫の形、犬の形、狼の形など無数にあります。

詳細は、マスターと話し合うなどして決めてください。人の社会に出てきた彼らは、主に傭兵として重宝されます。

寿命は短いですが、その分肉体的な成熟は早く、また、衰えるのは遅く、そういった点から戦士としては非常に有能です。

<能力値の説明>

- 筋力** : 単純な力の強さとなります。物を所持できる重量の限界や、武器を使った攻撃のダメージに影響します。HPにも若干影響します。
- 生命力** : 身体の頑強さや、肉体の丈夫さ、またスタミナなども含まれます。肉体的な苦痛に耐えられる限界や、肉体的な抵抗力に多く影響し、魔術への抵抗力にも影響します。HPに多く影響します。
- 知恵** : 知識や記憶力、意志の強さなどが含まれます。魔術の行使や、抵抗などに影響します。戦闘での判断力にも多少影響します。SPに多く影響します。
- 知覚** : 視覚や聴覚、嗅覚などの五感などの鋭さを表します。また、第六感的なものも含まれます。また、魔術の行使にも影響します。回避力、SPに影響します。
- 敏捷性** : 身のこなしの上手さ、脚の速さなどが含まれます。命中力や回避力に影響します。また、戦闘中の判断力(イニシアティブ値)にも多く影響します。
- 器用さ** : 手先の器用さを表します。例えば、鍵を開けたり、罠を解除したりするのに使われます。主に命中力に影響します。攻撃力にも若干影響します。
- 魅力** : 人間的な魅力、すなわちカリスマを表します。これは、外見ではないことに注意してください。

能力値の決定方法

能力値を決定するために、先ず2D10を振ります。結果によって、計算が多少変わります。下を参照してください。

- 2～5 : もう一度2D10を振り、その出目と合計する。この合計に+65をした値が能力値に割り振りできるポイントとなる。
- 6～8 : もう一度2D10を振り、出目を÷2(端数切り捨て)した後合計する。ただし振り加えた出目が9以下の場合、出目を÷2とする必要はない。さらに、この合計に+65をした値が能力値に割り振りできるポイントとなる。
- 9～20 : 出目+65が能力値に割り振りできるポイントとなる。

・能力値割り振りの制限

能力値の割り振りには制限が存在します。以下を参照してください。

- ・初期制限値までしか割り振ることが出来ない
一つの能力値に割り振れる値は、種族の初期制限値までとなっています。
- ・最低の値は4
一つの能力値に最低でも4点は割り振らなければなりません。
- ・筋力基本値と生命力基本値は6以上の差がついてはならない
つまり、筋力が15のキャラクターは、生命力を10から20の範囲に収めなければなりません。逆も然りです。
- ・能力値の指針
- ・年齢で表されるものは一般的な人間の男性のものとする

| | 筋力 | 生命力 | 知恵 | 知覚 | 敏捷性 | 器用さ | 魅力 |
|-------|---------|----------|----------|-------|----------|-------|----------------|
| 1 | 赤子並 | 赤子並 | ほぼない | ほぼない | 赤子並 | 赤子並 | 人外 |
| 2～3 | 凄く非力 | 超病弱 | 4歳児程度 | かなり劣る | 3歳児並 | 3歳児並 | 殴りたくなる |
| 4～5 | 7歳児程度 | かなり病弱 | 7歳児程度 | 凄く鈍い | のろま | かなり劣る | 見てただけでムカついてくる! |
| 6～7 | 非力 | 貧弱 | 12歳児程度 | 鈍感 | | | 気に食わない! |
| 8～9 | 13歳程度 | 風邪等を引き易い | 平均より多少劣る | 少し劣る | ちょっととろい | 少し不器用 | 印象に残らない |
| 10 | 成人男性並 | 成人男性並 | | | | | なんとも普通 |
| 11～12 | 村の力自慢 | | 頭の回転が良い | 少し敏感 | 素早い動作 | 少し器用 | チョット気になる |
| 13～14 | | 強靱な体力 | | 鋭い感覚 | | | 目を引かれる |
| 15～16 | 格闘技の選手並 | 超タフガイ | 聡明である | 凄く敏感 | 陸上の選手等 | かなり器用 | |
| 17～18 | | 病気とは縁が無い | | | | | 何か圧倒される |
| 19～20 | 重量挙げ世界一 | 凄まじい肉体 | 所謂天才 | 超敏感 | 陸上オリンピック | 凄く器用 | |
| 21～ | 人外な能力 | | 歴史の偉人レベル | | 人外な能力 | | 偉人レベル |

各能力値を3で割ったものが能力値ボーナスとなります(端数切捨て。尚、このゲームで特に注釈が無い場合には、端数は切り捨てとして扱われるものだと思ってください)。

<能力値の財産への変更>

能力値に割り振るポイントを1消費することによって、40seを入手することが可能となります。ただし、割り振った能力値には使えませんし、スキルレベルの上昇による能力値上昇にも、このルールは使えません。つまり、最初の能力値決定時にしかこれは使えません。また、15ポイント以上を財産へと変更することも出来ません。

アイデアの決定

アイデアを決定します。アイデアについては、データセクションの[3P]を参照してください。アイデアによって能力値が変動し、初期制限値を超えることがあります。問題ありません。

魔力

全ての生き物に秘められていると言われる未知なる力、魔力。
PCは魔力を使うことにより、様々な判定を有利にすることが出来ます。
魔力の使用法に関しては後述の、[判定 様々な状況の判定]、にて詳しく説明されています。

魔力の決定は、2D8を振って決定します。2D8の出目を以下の表と照らし合わせて、魔力の最大値と最高消費を決定します。

| 2D8 | 2 | 3 | 4 | 5~6 | 7~8 | 9~11 | 12~13 | 14 | 15 | 16 |
|------|----|---|---|-----|-----|------|-------|----|----|----|
| 最大値 | 12 | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 18 | 21 | 12 | 21 |
| 最高消費 | 6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 5 | 3 |

<最大魔力値の上昇>

最大魔力値の上昇を行うことが出来ます。方法は二つあり、一つはスキルがレベルアップした場合に行えます。そちらは、スキルの項を参照してもらうとして、もう一つの方法をここで説明します。それは、経験値を消費することによって可能となります。以下の表を参照してください。魔力最大値と最高消費値に規定される経験値を消費することにより、魔力最大値を3、最高消費値を1上昇することが可能です。

| 魔力最大値+(最高消費値×3) 消費経験値 | 6以下 | 12以下 | 18以下 | 24以下 | 27以下 | 30以下 | 36以下 | 45以下 | 60以下 | 90以下 | 91以上 |
|--------------------------|-----|------|------|------|------|------|------|------|-------|-------|--------|
| | 500 | 1000 | 1500 | 2000 | 2500 | 3500 | 5000 | 8000 | 15000 | 30000 | 100000 |

特異アビリティの決定

特異アビリティを決定します。データセクションの[9P]を参照してください。
特異アビリティは原則として二度ロールを行って決定します(人間は回数に+1回されます)。

ソーサリー・ポテンシャルティ

これは、魔術の潜在能力のことを表します。キャラクターはそれぞれ、三つの系統に分けられた魔術のどれを、習得しやすい(または辛い)などということが、生まれ付き決まっています。それを表すのが、ソーサリー・ポテンシャルティです。
AS、SS、RSという三つに分けられた項目に数値を割り振ることでソーサリー・ポテンシャルティを決定します。割り振ることが出来るのは、通常は6ポイントまでです。特異アビリティの魔術の才能を持っている場合には、+1されます。また、これに割り振るポイントを1減らすことによって、能力値に1点を即座に割り振ることが出来ます。ペルティープは自動的に全て0となります。その代わりに、能力値に+6自由に割り振ることが出来ます。ただし、その場合にも初期割り振り同様の制限がかかることに注意してください。

AS：アタックソーサリー。攻撃的な魔術を表す。 SS：サポートソーサリー。補助的な魔術を表す。
RS：リカバリーソーサリー。回復的な魔術を表す。

- | |
|--|
| 0：その魔術を習得することが出来ない。 1：その魔術に関してはとても苦手。習得レベル修正-2となる。また、判定値に-2の修正。達成値にも-1の修正を受ける。 2：その魔術に関しては平均的。習得レベルは通常と同じ。特に修正は受けない。 3：その魔術に関しては得意。習得レベル修正+1される。また判定値には常に+2の修正を受ける。 4：その魔術に関して類稀なる才能を持つ。習得レベル修正+2される。判定値に+4、達成値に+1の修正を受ける。 ただし、習得するには[魔術の才能]を得ているか、または他のポテンシャルティの一つが0であることが条件となる。 |
|--|

魔術は通常、魔術スキルレベルのものまでしか習得できませんが、修正分、高く(低く)まで習得することが出来ます。つまり、ASのポテンシャルティが3のキャラクターは、魔術レベルが1の時でも、2レベルまでの攻撃魔術を習得することが可能となります。

年齢

この世界の成人は、地域にもよりますが大体が15からとなっています。そして、人間の平均寿命は60歳程度となっています。人間以外の種族は人間年齢に換算して考えてください。年齢によっては、能力に修正を受けることとなります。PCとして扱ってもらうのは、基本的には15~45歳程度の範囲としてください。具体的には以下の表を参照してください。これは累積します。また、ゲーム中に年月が過ぎ、年齢が変化した場合にもこれを利用して能力値の増減を行ってください。その場合は経験値は入手できません。低年齢のキャラクターの年齢が上昇した場合は、次の年齢によるペナルティだけを優先させてください。つまり、6歳以下から、10歳以下の年齢に上昇した場合は、能力値の変動は魅力と知覚以外の全能力値1/2となります。また更に、15歳以下に上昇した場合は、1/2のペナルティは消えて、魅力と知覚以外の全能力値が-1されます。

- | | |
|-----------------------------------|-------------------------------------|
| 6歳以下>魅力と知覚以外全能力値1/3 経験値(EXP)-1000 | 10歳以下>魅力と知覚以外全能力値1/2 EXP-1000 |
| 15歳以下>魅力と知覚以外全部-1 EXP-500 | 16~20>特に変化無し |
| 21歳以上>EXP+500 | 28歳以上>魅力+1、筋力と生命力-1 EXP+1000 |
| 35歳以上>知恵+1、筋力と生命力-1 EXP+1500 | 45歳以上>魅力、知恵+1、筋力、生命力、敏捷性-1 EXP+1000 |
| 65歳以上>知恵+2、筋力と生命力と敏捷性-2、器用さ-2 | |

スキルの選択

スキルを選択します。データセクションの[12P]を参照してください。

選択の結果、戦技/剣・槍・斧・格闘・鞭・棒・弓・銃、弩・投擲のスキルレベルを1レベル以上習得した場合、

該当するスキルのカムプフ・シュティールを習得することが出来ます。

同じく選択の結果、戦技/剣・槍・斧・格闘・鞭・棒・弓・機構/銃、弩・投擲・魔術のスキルレベルが奇数レベルに達している場合、奇数レベルに達した回数スペシャルを習得することが出来ます。

カムプフ・シュティールの選択

該当するキャラクターはカムプフ・シュティールを選択します。データセクションの[17P]を参照してください。

カムプフ・シュティールは原則として、一つのスキルにつき、一つしか習得できません。

スペシャルの選択

該当するキャラクターはスペシャルを選択します。データセクションの[44P]を参照してください。

スペシャルはスキル毎に選択して、習得します。例えば、戦技/剣と投擲のスキルレベルが1ずつあるキャラクターは、

戦技/剣で一つの、投擲で一つの、スペシャルを習得することが出来ます。スペシャルを使用する際は、習得したスキルでしか

使うことは出来ません。つまり、投擲で習得したスペシャルを、戦技/剣を用いるときには使えないということです。

セルフ・スペシャルの選択

スキルを習得したキャラクターは、セルフ・スペシャルを選択出来ます。データセクションの[48P]を参照してください。

ポイントは必ずしも全て使い切る必要はありません。後にとっておくことも出来ます。

能力値の上昇

バトル/コモンスキルの何れかの最高レベルが二の倍数に達する毎に、能力値が上昇する機会を得られます。

データセクションの[16P]を参照してください。

能力算出

- H P算出 : (生命力基本値 × 2) + (最高戦闘スキルLV × 2) + 筋力ボーナス
 S P算出 : (知恵基本値 + 知覚基本値) + (最高戦闘スキルLV × 2)
 攻撃力 : (筋力基本値 ÷ 2) + 器用さボーナス + [剛力]スキルLV
 命中力 : 器用さボーナス + 敏捷性ボーナス
 回避力 : 敏捷性ボーナス + 知覚ボーナス + 回避 スキルLV
 防御力 : 生命力ボーナス
 魔抵抗 : 知恵ボーナス + 生命力ボーナス + 魔術抵抗 スキルLV
 精神力 : 知恵ボーナス + 知覚ボーナス + 魔術 or 魔界魔術 スキルLVの何れか高い方(技能無しの場合は0となる)

- 通常移動力 : (敏捷性 + 15) × 3 ÷ 4、端数まで算出します。以下の表を参照。
 臨戦移動力 : 通常移動力 ÷ 2、端数まで算出しません。
 全力移動力 : 通常移動力 × 2、端数まで算出しません。
 判断力値 : 敏捷性基本値 + 知恵ボーナス + [戦略 / 戦術]スキルLV
 疲労耐久値 : 生命力基本値 × 2
 運搬能力 / 微荷 : 重荷の20%迄(運搬能力は全て端数を切り捨てる)。以下の表を参照。
 / 軽荷 : 重荷の40%迄。以下の表を参照。
 / 中荷 : 重荷の70%迄。以下の表を参照。
 / 重荷 : (筋力 × 筋力 + 25) × 5.5。以下の表を参照。

・移動力算出表

・運搬能力算出表

| 敏捷性基本値 | 通常移動力 | 臨戦移動力 | 全力移動力 |
|--------|-------|-------|-------|
| 1 | 12 | 6 | 24 |
| 2 | 12.75 | 6 | 25 |
| 3 | 13.5 | 6 | 27 |
| 4 | 14.25 | 7 | 28 |
| 5 | 15 | 7 | 30 |
| 6 | 15.75 | 7 | 31 |
| 7 | 16.5 | 8 | 33 |
| 8 | 17.25 | 8 | 34 |
| 9 | 18 | 9 | 36 |
| 10 | 18.75 | 9 | 37 |
| 11 | 19.5 | 9 | 39 |
| 12 | 20.25 | 10 | 40 |
| 13 | 21 | 10 | 42 |
| 14 | 21.75 | 10 | 43 |
| 15 | 22.5 | 11 | 45 |
| 16 | 23.25 | 11 | 46 |
| 17 | 24 | 12 | 48 |
| 18 | 24.75 | 12 | 49 |
| 19 | 25.5 | 12 | 51 |
| 20 | 26.25 | 13 | 52 |
| 21 | 27 | 13 | 54 |
| 22 | 27.75 | 13 | 55 |
| 23 | 28.5 | 14 | 57 |
| 24 | 29.25 | 14 | 58 |
| 25 | 30 | 15 | 60 |
| 26 | 30.75 | 15 | 61 |

| 筋力基本値 | 微荷 | 軽荷 | 中荷 | 重荷 |
|-------|------|-------|-------|-------|
| 1 | 286 | 572 | 1001 | 1430 |
| 2 | 319 | 638 | 1116 | 1595 |
| 3 | 374 | 748 | 1309 | 1870 |
| 4 | 451 | 902 | 1578 | 2255 |
| 5 | 550 | 1100 | 1925 | 2750 |
| 6 | 671 | 1342 | 2348 | 3355 |
| 7 | 814 | 1628 | 2849 | 4070 |
| 8 | 979 | 1958 | 3426 | 4895 |
| 9 | 1166 | 2332 | 4081 | 5830 |
| 10 | 1375 | 2750 | 4812 | 6875 |
| 11 | 1606 | 3212 | 5621 | 8030 |
| 12 | 1859 | 3718 | 6506 | 9295 |
| 13 | 2134 | 4268 | 7469 | 10670 |
| 14 | 2431 | 4862 | 8508 | 12155 |
| 15 | 2750 | 5500 | 9625 | 13750 |
| 16 | 3091 | 6182 | 10818 | 15455 |
| 17 | 3454 | 6908 | 12089 | 17270 |
| 18 | 3839 | 7678 | 13436 | 19195 |
| 19 | 4246 | 8492 | 14861 | 21230 |
| 20 | 4675 | 9350 | 16362 | 23375 |
| 21 | 5126 | 10252 | 17941 | 25630 |
| 22 | 5599 | 11198 | 19596 | 27995 |
| 23 | 6094 | 12188 | 21329 | 30470 |
| 24 | 6611 | 13222 | 23138 | 33055 |
| 25 | 7150 | 14300 | 25025 | 35750 |
| 26 | 7711 | 15422 | 26988 | 38555 |

疲労耐久値

生命力の二倍の値が疲労耐久値となります。
 これは、様々な行動をする事によって蓄積していきます。蓄積した疲労値が疲労耐久の最大値を超えた場合、様々な弊害を及ぼします。これについては後の、判定で詳しく説明されています。

職業

以下にこの世界で一般的だと思われるPCの職業を記載しておきます。

記載されている以外の職業も存在します。そういったものをやりたい場合は、マスターと相談してみるのがよいでしょう。

冒険者 アドベンチャー

遺跡の探索や魔物の退治などを行い収入を得る者達です。多少の戦闘技術、高い探索技術等を身につけているでしょう。いわゆる何でも屋といったところです。

推奨スキル： 戦技 / 何れかのもの、 回避、 操作 / 錠前、 操作 / 罨、 感知、 観察

エルドボーナス： 2 0 0 se

傭兵 マーシナリー

雇われのつわもの達です。戦争などが起きれば、国などにも雇われるでしょうが、劇中では頻繁に起きてはいないので、一般的には魔物退治などを行い収入を得ている者が多いです。基本的には戦闘技術に特化していることが多いです。

推奨スキル： 戦技 / 何れかのもの、 受け、 回避、 魔術抵抗、 戦略 / 戦術、 剛力、 観察

エルドボーナス： 1 5 0 se

賞金稼ぎ バウンティハンター

賞金のかかった魔物や、犯罪者等を狙って収入を得ている者達です。

例えば、その知識を悪事に使う魔術士等には国から賞金がかけられる場合があり、そういった者を狙うのが彼らです。

推奨スキル： 戦技 / 鞭、 回避、 魔術抵抗、 追跡、 隠密、 観察

エルドボーナス： 1 0 0 se

聖堂騎士 テンプルナイト

神殿に属する聖職者の中でも、武術及び魔術に優れたものに与えられる役職です。

困窮している者などを助け、弱者を導くことが使命です。

当然、それには人々の安全を脅かす魔物を退治することも含まれています。

推奨スキル： 戦技 / 棒、 回避、 魔術、 魔術抵抗、 知識 / 魔物、 知識 / 社交、 交渉

エルドボーナス： 1 5 0 se

信仰者 ビリーバー

神殿に属する一般的な信仰者です。彼らの中には、信奉する神の教えを広めるために世界を巡る者などもあります。

そして、知識と信仰を深めるのです。

推奨スキル： 知識 / 社交、 交渉

エルドボーナス： 1 0 0 se

学者 スカラー

この世界の様々な事柄を調べている者達です。それは、例えば古代の遺跡から発見された道具であったり、

または遺跡自体を調べる行動的な者もいるでしょう。

推奨スキル： 知識 / 様々なもの

エルドボーナス： 1 5 0 se

旅人 トラベラー

この決して安全とは言えない世界を巡る者です。はっきり言って、人からはあまりロクには思われていない事でしょう。

道中の路銀を得るためになんらかの芸を見つけています。また、多少の荒事への心得もあることでしょう。

推奨スキル： 音楽 / 演奏 または 歌唱、 軽業、 交渉

エルドボーナス： 1 0 0 se

騎士 キャヴァリアー

国家に仕える騎士です。騎士は貴族、或いは国によっては、一般の兵士の中でも武芸に優れたものなどが名誉を授けられることもあります。魔物討伐、賞金首捕縛等の使命が冒険として多いことでしょう。

推奨スキル： 戦技 / 槍、 戦技 / 剣、 受け、 回避、 知識 / 社交、 乗馬、 剛力、 観察

エルドボーナス： 2 0 0 se

兵士 ソルジャー

国家に仕える兵士です。国を警備するものもいるでしょうし、周辺の村に駐屯するものもいます。

推奨スキル： 戦技 / 槍、 回避、 知識 / 魔物

エルドボーナス： 1 5 0 se

魔術士 ソーサラー

特異な技術、魔術を習得し、扱えるものたちです。魔術士の学院で教わるか、或いは個人に師事することなどで、一部の才能あるものだけが魔術を修得することが出来ます。魔術を人の役に立てようと思う者もいるでしょうし、或いは単純に魔術の力を高めるために世界を巡っているものなどもあるでしょう。

推奨スキル： 魔術、 魔術抵抗、 知識 / 魔術、 魔術動作

エルドボーナス： 2 0 0 se

盗賊 シーブス

窃盗や強盗等を働き、収入を得ている者達です。PCにはあまり向いていないので、やるとするならば元盗賊等が妥当でしょう。

山賊や海賊などもこれに含まれます。

推奨スキル： 戦技 / 何れか、 回避、 操作 / 錠前、 操作 / 罨、 窃盗、 隠密、 感知、 観察

エルドボーナス： 2 5 0 se

一般市民 コモンピープル

一般の市民です。村や街などに多く見かけられます。この中でも更に様々な職業の者達がいることでしょう。

推奨スキル： コモンスキルの何れか

エルドボーナス： 1 5 0 se

装備、道具、魔術の購入

装備、道具、魔術などを購入します。装備、道具はデータセクションの[22P]、魔術は[32P]を参照してください。

<初期取得アイテム>

新たに作ったキャラクターには、400se以下のアイテム一つを得る事が可能です。
武器や防具、道具でも構いません。ただし、100seする武器と、50seする武器一つづつなどはNGとなります。
また、プレイヤーが望むのであれば魔術を習得させても構いません。

<初期修得魔術>

魔術スキルレベルによって、初期修得魔術が存在します。ルールセクションの[33P]を参照してください。

体重と身長

身長と筋力の基本値から体重が割り出されます。身長は自由に決めて構いません。
これは絶対的なものではありませんが、体重はこのゲームのシステム的に軽視できないものとなっています。
筋力が高いのに、体重が恐ろしく軽いなどというのはあまり好ましいものではないです。
下の欄から筋力の値を参照し、それに20%程度の増減を加えて最終的な体重を決定してください。
ちなみに、下の欄は人間の男性が平均となっています。(成人年齢での換算です。)

・身長/体重(/の左が身長、右がその身長の場合の平均的な体重、となっています)

| | | | | | | | |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 80 / 25 | 85 / 26 | 90 / 27 | 95 / 28 | 100 / 30 | 110 / 32 | 115 / 34 | 120 / 36 |
| 130 / 38 | 140 / 40 | 150 / 44 | 155 / 50 | 160 / 55 | 165 / 60 | 170 / 64 | 175 / 70 |
| 180 / 76 | 185 / 81 | 190 / 87 | 195 / 93 | 200 / 99 | | | |

| | | | | | | | |
|---------|--------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
| 筋力1~3 | 体重30%減 | 筋力4~5 | 体重20%減 | 筋力6~7 | 体重15%減 | 筋力8 | 体重10%減 |
| 筋力9~10 | 体重増減無し | 筋力11~12 | 体重5%増 | 筋力13~15 | 体重12%増 | 筋力16~18 | 体重20%増 |
| 筋力19~20 | 体重30%増 | 筋力21以降 | 体重35%増 | | | | |

・種族、性別による修正

| | | | |
|-----------|---------------------|--------|---------------------|
| 人間、男 | 身長は140~200程度 | 人間、女 | 身長は140~180程度、体重5%減 |
| エルフ、男 | 身長は140~180程度、体重8%減 | エルフ、女 | 身長は140~170程度、体重10%減 |
| リ・パートル、男女 | 身長は80~100程度、体重5%増 | | |
| ドワーフ、男 | 身長は100~130程度、体重42%増 | ドワーフ、女 | 身長は90~120程度、体重28%増 |
| ベルティーフ、男女 | 身長は140~180程度、体重12%増 | | |

重量/運搬能力/装備制限

所持できるアイテムの合計重量は運搬能力の重荷の値までとなっています。
重量による装備制限ですが、原則として筋力基本値×20以下の重量値の装備でなければ、武器や盾として扱うことは出来ません。
ただし、両手で持つ場合には、筋力基本値×50以下までの重量値の装備を扱うことが出来ます。
鎧の場合は、筋力基本値×180以下の重量値のものまでを装備する事が可能です。

・両手に別々の装備をする場合

例えば、利き腕に剣を、逆腕にも剣を持つ場合、逆腕の装備は筋力基本値×15以下の重量値でなければなりません。
両利きの場合も、片腕の装備は筋力基本値×15以下の重量値でなければなりません。どちらとするかは任意となります。
ただし、盾の場合はこの制限は適用されず、筋力基本値×20までの盾を使用することが可能です。

・筋力よりも重い装備を使う場合のペナルティ

自らに扱える重量を超えた武器や盾を使う場合、ペナルティを被りますが使用することが可能です。
具体的には、筋力基本値×20、重量値がオーバーすると、該当する武器を使った命中/受け判定に-1のペナルティを被ります。
以降重量値が20超過することにより、ペナルティは重複していきます。両手の場合、50超過が基準となります。

鎧の場合も可能です。もちろん、武器や盾の場合と同じくペナルティを被ります。
具体的には、筋力基本値×180、重量値がオーバーすると、回避、敏捷性/器用さを用いる判定に-1のペナルティを被ります。
以降重量値が180超過することにより、ペナルティは重複していきます。

・軽荷/中荷/重荷によるペナルティ

合計重量が微荷の値以下の場合、所持する物品などによってペナルティを被ることはありません。ですが、軽荷/中荷/重荷の値に達すると、移動力と一部の能力を使った判定にペナルティを被ります。

[軽荷] 通常移動力-2(この減少によって臨戦/全力移動力も変化する) 器用さと敏捷性を使った判定に-1。
[中荷] 通常移動力-5(この減少によって臨戦/全力移動力も変化する) 器用さと敏捷性を使った判定に-2。
[重荷] 通常移動力-10(この減少によって臨戦/全力移動力も変化する) 器用さと敏捷性を使った判定に-4。

人種

おおよその人種を決めます。ただし、人種を決める必要があるのは人間のみです。
この世界では大まかに、西方人(ウェスタン)、東方人(イースタン)、南方人(サウスアン)、北方人(ノースアン)と分けられています。

<西方人/ウェスタン>

西の大陸、【フロレンシオ】と【リブロン】辺りに多い人種で、肌の色は白く、体格は細身が多く、目は青や茶、髪は金に近い色が多い人種です。

<東方人/イースタン>

東の大陸(実際には中央辺りですが)【カーナス】に多い人種です。
肌の色は白く、体格はがっしりとしており、軒並み背丈は高いです。目は暗い色が多く、髪もそれに連なり暗めの色が多いです。
顔付きは彫りが深く、骨格のしっかりとした感じのものが多いです。

<南方人/サウスアン>

東の大陸【カーナス】でも、南に位置する辺りに多い人種です。
大体は【テンダーロイン】より南は、南方人が多いと考えるのが妥当でしょう。
肌の色は黒く、体格は筋肉質なものが多く、それ以外にはふくよかなものが多いです。
目や髪は、ほとんどが真っ黒で、更に髪には強力なウェーブがかかっていることが多いです。

<北方人/ノースアン>

【北の大地】に住む人種です。
肌の色は白く、体格に関しては様々なものが存在します。背丈は高いものから低いものなど様々あります。
眼の色は黒から青までさまざまで、髪の色も金に近い明るい色が多いでしょう。

信仰

このゲルテア世界では、様々な神が信仰されています。状況により様々な神を信じ讃えるものもあれば、一つの神へと信仰を捧げる敬虔なものもあります。或いは信仰心を持たぬものもいるでしょう。
この世界で崇められている大まかな神々は、以下に記した通りです。無論、これが全てではなく、もっと様々な神が世には存在している……と言われています。
特定の神を信仰するキャラクターは、シートにその名前を記入してください。原則として悪なる神を信仰することは出来ません。

ヴァーチャー・ゴッド <善なる神>

星と創造の神より創り出された、光と善よりなる神々です。現在に於いても広く信仰されている神々は、善なる神に属しています。また、彼らによって妖精族フォルエックが創り出され、使役されるようになりました。

星と創造の神/ヤハウェ(YHWH)

ゲルテア世界を創り出し、善なる神々を産み出したとされる創造神です。
世界を創り終え、神々を産み出した後、彼は深い眠りについたとされています。

正義と剣の女神/ユステュシア(justusa)

正義を司り、邪悪を討つための剣帯びた女神です。誠実かつ公平であることを重んじ、嘘や悪徳を嫌います。不必要な暴力は抑止しますが、必要な場合は剣を振るうことを厭いません。
各地で広く信仰されており、特に貴族や法律家などが信徒に多いです。

戦と勇気の神/ウィルベルウム(virbellum)

戦いを司り、勇気を抱くことの大切さを伝える神です。恐怖を抱くことや臆病な振る舞いを厭い、常に勇猛で毅然とした決断を重んじます。ですが、逃げることを禁じる訳ではありません。
各地で広く信仰されており、特に戦士や軍人などが信徒に多いです。

愛と豊穡の女神/アモルフェリス(amorferis)

愛を司り、人々に自然の豊かさを与えるとされる女神です。傷つけ合うことを厭い、あらゆる命を大切にすることを唱えます。これには人々や動物だけではなく、草木や大地などといったものも含まれます。
各地で広く信仰されており、特に農村部などで信仰されていることが多いです。

言葉と歌の神/カノウォークス(canovox)

言葉を司り、荘厳たる歌い手の神です。神が人間やエルフなどを創り出したあと、言葉を与えたとされるのが彼だと神話にあります。他者と交流することを奨励し、不必要な虚言や誤りを厭います。
旅芸人や詩人などに信徒が多く、一つの地に留まることが多いものなどにはあまり信仰されていません。

学問と知性の神/ソシエンティア(scientia)

学問を司り、知性ある振る舞いを由とする神です。未知や真実の探求、知識を深めることを奨め、如何なる時も理知的に振る舞うことを重んじます。無闇矢鱈と暴力を行うことを咎めます。
各地で広く信仰されており、特に学者に信徒が多いです。彼の信徒集う神殿は、寺子屋の役目も担っていることがあります。

星と創造の神より創り出されたのですが、善なる神に属さなかった中立の神々です。現在でも広く信仰されています。中立とはいえ、悪なる神をよしとする訳ではありません。

焔と鉄の神 / フィアマシア (fiamacciar)

焔を司り、鋼鉄を鍛えるドワーフの神です。神話の時代、ドワーフを産み出したとされる神で、人々に焔を操ること、鉄を鍛え武器を造り出すことを伝えたとされます。ドワーフに多く信仰され、また、各地でも鍛冶師などが信仰することが多いです。

樹木と花の神 / アルフィオベレ (alfioberre)

樹木と草花を産み出したとされる、エルフの神です。神話の時代、エルフを産み出したとされる神で、ゲルテアの大地 特に木々や草花を尊ぶ大切さを伝えます。不必要な炎の使用を厭い、また落雷も厭います。エルフに多く信仰されています。野山や森などを彷徨し、自然的に生きる人間などが信仰することも多いようです。

自由なる風の長 / リベラリアータ (liberariata)

フィアマシアの生み出した焔が煙となり、それが流れることによって産まれた神です。神話の時代、フィアマシアの焔と、アルフィオベレの花を混ぜ合わせ、それに吐息を吹きかけることでリ・パートルを産み出したとされています。自由な思考と自由な生き方を尊び、束縛を厭います。旅人に多く信仰されています。

幸運と金貨の神 / バモタゼーナ (bamotanezza)

幸運を司り、人々に金という概念を与えたとされる神です。流通する金銀は、巡り巡る幸運を表しているとされており、幸運と金貨を広く巡らせる 人との交流や商売などを奨励します。一方的な取引など、不公平であることを咎めます。商人は彼を信じることにより、自身の幸運と公平さを主張します。また、博打打ちなどが信仰することもあるようです。

復讐と応報の女神 / フェルリバルサ (felrivalsca)

復讐を司り、然るべき応報を与え返す女神です。与えられた痛みを忘れることを赦さず、正しき応報と復讐にその身を捧げることを伝えます。正当なる復讐のみを良しとし、不等な応報を禁じます。彼女は故郷や愛するものを喪ったものなどが、縋るように信仰します。広くは信仰されていません。

宇宙の悪意の闇より生まれたとされ、また、星と創造の神の邪悪なる側面より生まれたともされる、魔柱より産み出された闇と邪悪よりなる神々です。善なる神々が信仰される昨今に於いては、これらを崇拝するものは、大抵の文明地では異端視され、罪人の扱いを受けることでしょう。知性ある魔物などが信仰することもあります。

死と終末の神 / モルシフィニ (morsifini)

死を司り、ゲルテア世界のみならず、宇宙にも終末を齎すとされる邪神です。世界のあらゆる死と終わりには彼の手が関与しているとされ、恐れられています。死と終わりによって新たな進化を促しているとも唱えられます。現世に悲観した厭世願望の持ち主や、知性ある魔物などが信仰します。

永眠と停滞の齎し手 / リデュソグエム (lidussoguem)

眠りを司り、全てに停滞という終着点を与える邪神です。生命の進化を阻害するとされ、人々に怠惰を与え、苦しみや悲しみを忘れるように囁きます。深い悲しみを抱いたものや、生きることを苦痛に覚えるものなどが、この神の名を唱え、安らかなる終わりを求めようとします。

憤怒と殺戮の太守 / イレデスカエ (iradescae)

怒りを司り、世界に存在するあらゆるものを殺戮し尽くすとされる邪神です。憤怒を人々に与え、その感情に任せ 遍く全てに暴力を揮うことを呼びかけます。死という結果ではなく、殺戮という過程を重んじ、単調な殺し方を厭います。気の狂った殺人鬼や、怪物.....あるいは傭兵や軍人などがひっそりと彼の名を唱えることもあります。

悪疫と腐敗の王 / バストモフォルエ (bustomoforre)

悪疫を司り、この世全てに腐敗を齎すとされる邪神です。様々な病の父であり母であるこの邪神は、世と人々にはじめに悪疫を齎したとされています。戦で不慮となり、四肢を失いかけたものが、流行病に晒され命を落としかねないものが、病によって大切な何かを喪ったものが、まるで他者を道連れにするかのように、この神の名を唱えるのです。

快楽と不徳の君 / デレウィトクティム (delevitctium)

快楽を司り、善や徳とされることに反する邪神です。彼女はむさぼるように肉欲を求めさせ、人々に色欲を与えました。快楽に墮落させ、法律や道徳に反して、刹那的に生きる楽しみを囁くのです。敬虔なる聖職者が、虚飾に塗れた貴族が、或いは道を誤ったユステスアの騎士が、彼女の意思を体現することもあります。

留まらぬ混沌の瞳 / タウルティオセム (taulltioscemu)

混沌を司り、あらゆるものに変化を与えんとする邪神です。変化自体は悪徳ではありませんが、一切の規則性がない宇宙の生まれる前の混沌を摸したかのようなこの邪神は、世界にある全てに留まってはならないことを唱えます。行き詰まった芸術家や、停滞を悪とするものが彼の祝福を受けて貰おうと、心の声で名を呼びます。

狂気と白雉の主 / バーフロール (barfuroor)

狂気を司り、愚かさの象徴とされる邪神です。タウルティオセムの兄、或いは弟とされるこの邪神は、思考や行動の正しさや規則、法律などといったものに束縛されてはならないことを囁きます。正常な思考を捨て去ることこそ、人々のあるべき姿だと唱えるのです。芸術家などが彼の祝福を受けようと叫びを上げることがあります。

強慾と嫉妬の大公 / イニディアウイド (inidiavidd)

支配を司る、強慾と嫉妬に塗れた邪神です。この世の全てをものは、自身の手にあるべきだと人々に囁きかけます。欲望を満たす為には、如何なる悪徳をも禁じません。欲しいものが他人の手にあるときは、奪い取ることを基本とします。無能な領主や、道を違えてしまった冒険者などが彼の声を聞き届けてしまうことがあるようです。

名前

名前は現代で言う、西洋系のネーミングが好ましいです。
また、通り名などを付けるのも良いでしょう(両手剣のロバート、早撃ちのジョンなどなど...)

指針を示しておく、全体的にゲルマン系(つまり、ドイツやオランダ辺りの名前)が多いと言えます。
西方人であればそれに、英米系。東方人であれば、やはり英米系でしょうか。南方は、南米っぽい感じのネーミングの人間も存在します。北方は、ロシア、スイス系なども多少いるといった感じです。
異種族に関しては、別のサブメントを参照してください。それでは無責任ですので、異種族に関しては空想から名前を捻り出してみると良いかもしれません。つまりは、自由であるということです。

利き腕

利き腕は右、または左でプレイヤーの自由に決めることが可能です。脚は利き腕と同じ側となります。
特異アビリティを習得している場合は、両手利きとなります
逆腕(または脚)を使う事によるペナルティは、修正 - 2 となっています。ただし、盾を使う場合はこのペナルティを受けません。

キャラクター設定

キャラクター設定を簡単に記しておく、プレイする際の、キャラクターの指針となりやすいでしょう。

キャラクターの成長

キャラクターは経験値を消費することによって成長を行っていきます。原則として、シナリオ中の成長を行うことは出来ません。
そのため、成長をさせるのは主に、シナリオ前か、シナリオ終了後の何れかとなります。

スキルを成長させることによって、キャラクターは更にその他の成長が行われることがあります。以下を参照してください。

| 成長の条件 | 成長の内容 |
|---|---|
| バトルスキルorコモンスキルの最高レベルが偶数に達したとき 全ての戦技・機工/銃、弩・投擲・受け・魔術・魔界魔術スキルのレベルが奇数に達したとき バトルスキルの1、2、3番目に高いレベルが上昇すること コモンスキルの1、2、3番目に高いレベルが上昇すること 魔術・魔界魔術スキルレベルが上昇したとき | 能力値or魔力値上昇 達したスキルのスペシャル習得 (バトル)ポイントを総計*2取得 (コモン)ポイントを総計*2取得 魔術を自動習得 |

行為判定 - Action Decision -

行為判定

様々な行動を行う際、判定が必要とされる場合があります。成功するかどうか分からないことや、成功の度合いが重要とされるような行動に、判定が必要とされます。判定は主に以下の三つに分かれています。詳細は以下で順次説明していきます。

<能力判定> 能力値ボーナス + 2D8 + 状況による修正 = 能力判定の達成値

<技能判定> 使用されるスキルLV + 最も関係のある能力値ボーナス + 2D8 + 状況による修正 = 技能判定の達成値

<対抗判定> 能力判定、若しくは技能判定をNPC、若しくはPCと達成値を比べあう

判定の原則 / 能力判定

失敗がつかまとうであろう行動、または成功の度合いが変化するであろうときには、2D8を振ってもらい判定します。

出た目(出目と言います)に、その行動にもっとも関係しているであろう能力値と

(基本的にこのゲームでは、判定の時に能力値と言った場合は、ボーナスだと考えてもらって構いません。能力基本値を

使う場合は、例えば、[筋力基本値]、等と言った表記をします)スキルのLVをプラスして、その合計値(これを達成値と呼びます)が、マスターの定めた目標値(これはマスターが決めます)に達していれば判定は成功となります。

(マスターは目標値を言う必要はありませんが、言っても構いません)

1ゾロを出した場合はフアンブルとなり、その判定は自動的に失敗、絶対失敗となります。

8ゾロを出した場合はパーフェクトとなります。完璧な成功ということで、出目を20として扱うことにします。

(今、そのキャラが出来る完璧な成功という事です。絶対成功ではありません)

> 判定の例

とある冒険者アンソニーは地下迷宮を探索中、遠目に異形の怪物を見つけた。

これはどのような怪物なのか？ それを知るためには、知識 / 魔物 での判定を行う必要がある。

2D8を振って、出た目は5と8。これに知恵ボーナス3と、知識 / 魔物 レベル2を合計して18。

マスターの定めた目標値に、達成値が達していたので判定は成功。アンソニーは怪物のことを話し出す。「アイツは見た事がある...」

マスターから判定を行うように指示するのは受動的な判定となり、再度の判定は行えません(マスターの判断にもよりますが...)。PCから能動的に行う判定は、何度やっても構いません。ただし、基本的には、一度判定を行えば次からはその行った分だけの、マイナス修正がつくことでしょう。それに、例えば知覚判定だったのなら、最初だったら気づけたことも、何度か行って出した高い達成値を以って、何かに気づけないかもしれません。

技能判定

スキルを使っての判定を技能判定と呼びます。これは、スキルLV + その行動にもっとも関係のある能力値ボーナス + 2D8です。

原則的にマスターが判断します。ただし、プレイヤーがこのようにして判定を行いたいので、この能力を使わせてくれ!

などと言うのであれば、マスターはそれを考慮してください。それが妥当なものであれば認めるべきでしょう。

対抗判定

例えば、ゲームの途中で他人と力比べ等をする事があるかもしれません。そのような他人と比べ合う判定のことを、対抗判定と呼びます。具体的には、通常判定と同じようにするのですが、対抗するものと達成値を比べ合うという所が、通常判定と違います。達成値が同じ場合は、基本的に同じ位のものとして扱います。ただし、確実に決着を付けなければならない場合などは、達成値に差が付くまでふり直し続けてください。

そして、達成値が上回った方が、対抗判定に勝利したということとなります。

判定の指針

マスターは様々な判定を行う際に目標値を決定する必要があるでしょう。しかし、これではあまりにも抽象的過ぎて目標値の決定が難しいものになるかもしれません。その指針として、以下に目標値の参照表を設定させていただきました。

以下のものを参照にして、目標値の決定に役立ててみてください。

<能力判定>

9以下は簡単なため割合とする。

| | |
|---------|-------------------------------------|
| 10 ~ 12 | 一般人でも出来そう? |
| 13、14 | 一般人には難しいかもしれない。能力に優れているのであれば達成は容易い。 |
| 15、16 | その能力に優れている人物なら達成の可能性は高い。 |
| 17、18 | その能力に優れている人物でも達成の可能性は低く、難しい。 |
| 19以上 | その能力にとっても優れていても、それを達成するのは至難の技。 |

<技能判定>

目標値の参照表。12以下は簡単のため割愛とする。

| | |
|-------|--|
| 13 | その技能を習ったばかりでも達成は容易そう。 |
| 14、15 | その技能の駆出し程度ではキツイと思われる。ある程度習熟していれば余裕。 |
| 16、17 | その技能の駆出しでは無理なような気がする。 |
| 18 | その技能に慣れてきたような、中堅クラスであれば余裕か。駆け出し程度では不可能と思われる。 |
| 19 | 中堅でもたまには失敗してしまうかもしれない…。ベテランであれば余裕。 |
| 20 | スキルに熟達したベテランであれば平均的に成功させるだろう。 |
| 21、22 | このレベルまで来ると、ベテランでも偶には失敗する可能性がある。 |
| 23 | ベテランでも成功させることは難しい。 |
| 24、25 | そのスキルに卓越した者なら達成を約束できるだろう。 |
| 26、27 | このスキルに卓越している者でも、辛いと言わざるを得ない…。 |
| 28以上 | こんなことが出来るなんて!? 砂漠で針を探すよりも難しそう。 |

反応判定

反応判定とは、NPCがPCに、どのような反応を示すか? といった判定のことです。

基本的に、PCとNPCの初遭遇時に行います。2D8+魅力ボーナス値、更に様々な状況による修正等を加えた結果を、下の表と比べて反応を見ます。この判定を行うのは、シナリオに関わりあるだろうNPCだけにしておくのが無難でしょう。これによってファンブルは発生しませんが、パーフェクトは出目を20をして扱ってください。

また、魅力ボーナスが5以上あるキャラクターは、達成値が10以下の場合、一度の振り直しが可能です。魅力ボーナスが7以上のキャラクターの場合であれば、二度の振り直しが可能です。更に、その中でもっとも良かった出目を使用することが可能です。

| | |
|-------|--|
| 6以下 | 最悪。敵視をされる。PCが自らより弱そうであれば襲いかかってくる。何があっても関わりを持つとしない。 |
| 7~8 | 不快に思われる。交渉などは取り合ってもくれないし、出来るだけ同じ空間にいたくないと思われる。 |
| 9~10 | 印象に残らない。どうでもいいので、あまり相手にされない。交渉などは、それからの相手の態度次第。 |
| 11~12 | 普通の印象を与える。交渉などは普通に行えるけれども、相手の嫌なことに触ればそれは嫌われる。 |
| 13~14 | 多少良い印象を持たれる。交渉などをするならば、少しは有利に持っていける。話は(嫌いな類のものでなければ)喜んで聞く。 |
| 15~17 | 好印象を持たれる。そのPCの言う事には出来るだけ同調して、協力を申し出ることもある。 |
| 18~20 | 凄く良い印象を与える。協力などは出来る範囲では惜しまないし、交渉などもとても有利に運ぶことができる。 |
| 21以上 | 異性であれば一目惚れするくらいの印象を持たれる。とても協力的で、そのPCの頼みには、余程のことが無い限り承諾する。 |

> 修正の指針

| | |
|------|--|
| -3以下 | NPCが該当PCの悪い噂を聞いている、該当PCの外見がとても気に食わない、該当PCがNPCの嫌いな種族である |
| -2 | NPCが酔っ払ってくだを巻いている、如何にも怪しげな場所で該当PCと遭遇した、NPCの嫌いなものと一緒にいる |
| -1 | NPCが苛立っている、NPCが脅えている、NPCは体調を崩している、NPCの楽しい気分が害された |
| +1 | NPCは酔っ払っていて良い気分、NPCは楽しいことがあった、該当PCがNPCの気に入る外見をしている |
| +2 | NPCは酔っ払っていてとても良い気分、とても幸せな体験をした直後、NPCの好きなものや人物と一緒にいる |
| +3以上 | NPCは該当PCの良い噂を聞いている、該当PCの外見がとても好みである、該当PCがNPCの大好きな種族である |

疲労について

生命力基本値の二倍の値が疲労耐久値となります。

疲労は、様々な行動をすることによって蓄積していきます。これをルールとして現したものが疲労耐久値となります。蓄積した疲労値が疲労耐久値を超えた場合、様々な弊害を及ぼします。

・行動によって溜まる疲労(+)

| | |
|--|-----------------------|
| 1時間の歩行、5分間の通常移動、1分間の全力移動、10分程度の水泳、簡単な労働(1時間) | : 1 |
| 戦闘を行う | : 12ターン毎に1 |
| 魔術の行使 | : 消費されたSP ÷ 6 (端数切捨て) |
| 適度な睡眠をとっていない | : 1日毎に1 |
| 食事を取っていない | : 日数 × 1 |
| 適度な労働(1時間) | : 2 |
| 睡眠をまったく取っていない | : 日数 × 3 |
| 過酷な労働(1時間) | : 4 |
| 所持重量が総合所持重量の50%以上で行動を行う(1時間につき) | : 1、以降10%刻みで+1されていく |

・疲労を解消する方法(-)

| | | | |
|----------------|-----------------|--------------|--------------|
| 適度な睡眠(6~7時間以上) | : 生命力基本値 | 少ない睡眠(3~5時間) | : 生命力基本値 ÷ 2 |
| 少しの睡眠(1~2時間) | : 生命力基本値 ÷ 3 | 数十分の睡眠 | : 生命力基本値 ÷ 5 |
| 適度な食事: 1 | 酒などの娯楽を楽しむ: 1~2 | 一時間程度の休憩 | : 1 |

・疲労値が溜まった事による弊害

| | |
|--------------|--|
| 疲労耐久値50%越える | : 全ての行動に修正 - 1 |
| 疲労耐久値80%越える | : 全ての行動に修正 - 2 |
| 疲労耐久値100%越える | : 全ての行動に修正 - 4、2時間毎にD4-2のSPダメージを受ける。 |
| 疲労耐久値150%越える | : 全ての行動に修正 - 6、2時間ごとにD4-2のSPダメージを受け、疲労耐久値が1減少する。更に24時間毎に目標値10の生命力判定を行い失敗すると倒れて気絶する。 |
| 疲労耐久値200%越える | : 全ての行動に修正 - 8、1時間ごとにD4-2のSPダメージを受け、疲労耐久値が1減少する。更に12時間毎に目標値12の生命力判定を行い失敗すると倒れて気絶する。 |
| 疲労耐久値400%越える | : 全ての行動に修正 - 10、1時間ごとにD4-1のSPダメージを受け、疲労耐久値が2減少する。更に12時間毎に目標値14の生命力判定を行い失敗すると疲労のため死亡する。 |

気絶、発狂

SPが0を下回ると気絶します。しかし、1時間で1SPは回復しますので、やがて(0SPを上回った時点で)目覚めます。ただし、例外は常にあります。SPが知恵の基本値を下回ってしまうと、発狂してしまうのです。発狂というのは、この世界では魂が壊れてしまった事をさします。よって、死亡と同じ扱いとなります。ただし、例外は常にあります。発狂から目覚める事も場合によっては可能なのです。発狂したキャラクターに縁のある人物が一年つきっきりになる事により、一年に一度、判定が行う事が可能となります。判定はD100を振って、5以下が出れば発狂から目覚めた事となります(00も含む)。6以上の場合は残念ながら変化は起きません。

スキルの詳細な説明 - Skill explain -

鍛冶/修理

痛んだり傷ついた装備を修理する技能です。

修理するためには、修理する装備に使う材料と高温の熱（鉄、金属の場合）が必要となります。

革や木製の装備は、新たな革を紙撃ち等で補強すれば、十分使えるようになるでしょう。

修理には大体D6+2時間程度を要するでしょう。

以下に、修理するための目標値を記します。（鍛冶/修理 レベル+器用さボーナスで判定を行います）

鉄、及び金属製

- 12：ナックル、プロテクトレッグ、ダガー、ダーク、スティレット、ショートソード、スローイングアックス、フランシスカスピア
- 14：フィガーデッケン、アイアンクロー、カツバルゲル、ハンガー、ブロードソード、ロングソード、ファルチオンジャベリン、ロングスピア、バトルアックス、タバール、ブーヅ、メイス、ウォーハンマー、スケイルメイル、ラウンドシールド
- 16：マドゥ、シャムシール、バスタードソード、ブロードアックス、ランス、フレイル、チャクラム、チェインメイルプレートメイル、カイトシールド
- 19：メル・パッター・ベモ、トゥハンデットソード、フランヴェルジュ、グレートアックス、ハルベルト、スーツアーマー

革、及び木製

- 11：クラブ、レザーウィップ、ロッド、ショートボウ、ソフトレザーアーマー、バックラー
- 13：ロングウィップ、ロングボウ、ハードレザーアーマー
- 15：ローズウィップ、コンポジッドボウ、ボウガン、タワーシールド、
- 17：クロスボウ

鍛冶/製作

材料から、装備などを作る技能です。製作するためには、製作する装備に使う材料と高温の熱（鉄、金属の場合）が必要となります。

材料は、製作するためのアイテムと同じ重量分の材料が必要です。

例えば、ロングソードならば重量は170なので、重量170分の鉄や金属が必要となります。

一つの武器を造るには、1日程度を要するでしょう。また、日数を1日増やすことによって、達成値に+（日数分）のボーナスを得ることが出来ます。ただし、これは3日までしか重複せず、それ以上は無駄となります。

以下に、製作するための目標値を記します。（鍛冶/製作 レベル+器用さボーナスで判定を行います）

鉄、及び金属製

- 14：ナックル、プロテクトレッグ、ダガー、ダーク、スティレット、ショートソード、スローイングアックス、フランシスカスピア
- 16：フィガーデッケン、アイアンクロー、カツバルゲル、ハンガー、ブロードソード、ロングソード、ファルチオンジャベリン、ロングスピア、バトルアックス、タバール、ブーヅ、メイス、ウォーハンマー、スケイルメイル、ラウンドシールド
- 18：マドゥ、シャムシール、バスタードソード、ブロードアックス、ランス、フレイル、チャクラム、チェインメイルプレートメイル、カイトシールド
- 21：メル・パッター・ベモ、トゥハンデットソード、フランヴェルジュ、グレートアックス、ハルベルト、スーツアーマー

革、及び木製

- 13：クラブ、レザーウィップ、ロッド、ショートボウ、ソフトレザーアーマー、バックラー
- 15：ロングウィップ、ロングボウ、ハードレザーアーマー
- 17：ローズウィップ、コンポジッドボウ、ボウガン、タワーシールド、
- 19：クロスボウ

<アレンジウェポン>

上の目標値に修正を加える事によって、一般のものとは違うアレンジされた武器を作ることが可能です。

これを一般の武器屋などから購入する場合には、価格を2倍にしてください(重複に関しては、二つまでとなります。その場合の価格は五倍として計算してください)。

アレンジの重複に関しては枠に囲まれているものでなければ可能です(つまり、ライトとヘヴィのアレンジウェポンは造れない)。

また、重複していくことによって修正値も重複していくことに気を付けてください。

射撃武器、ロッドには適用出来ません。

アレンジライト：修正+2、ダメージ-6、命中+1、受け+1、防御-1、重量20%減(端数切り上げ)

[L I] これは重量100以下の武器に行く事は出来ない。*武器を軽量化して、扱い易くする*

アレンジヘヴィ：修正+2、ダメージ+8、命中-1、防御+2、受け-1、重量30%増(端数切り上げ)

[H E] これは重量140以下の武器に行く事は出来ない。*武器を重くして、威力を高める*

アレンジガード：修正+2、受け+1、重量15%増(端数切り上げ)

[G U] これは受け値の存在しない武器に行くことは出来ない。*防御行動を行い易く改良する*

アレンジハード：修正+3、防御+1、ダメージ+2、重量20%増(端数切り上げ)

[H A] これは受け値の存在しない武器に行く事は出来ない。*特殊な金属で補強を行い得物を強固とする*

アレンジキーン：修正+3、命中判定15以上で[激痛]状態に出来る

[K E] (刃のある武器のみ。また攻撃種類[打撃]では[激痛]状態とすることは出来ない)*鋭い刃で、生物を切り裂く*

アレンジダウル：修正+3、命中-1、重量40%増、命中判定15以上で[よろめき]状態に出来る

[D U] (重量が400以上の武器のみ。また攻撃種類[刺突]のものは選択出来なくなる)*鈍重な塊で、全てを吹き飛ばす*

アレンジロング：修正+2、命中-1、ダメージ+5、重量30%増(端数切り上げ)
[L O] (重量が130以上の武器のみ。該当武器での[スウィング]の使用を可能とする)*武器の長さを1.6倍する*

アレンジシークレッティ：修正+4、何らかの物体に偽装させて、一見武器とは見せないようにする
[S E] (剣または短剣にしか行えない。また片手持ちのものに限る。)

ハイクオリティ[H Q]：修正+3、命中+1かダメージ+4の何れかを選ぶ。

矢の製作

矢の製作には、何らかの動物の骨や木などが必要となります。
重量20の材料で5本の矢の製作が可能となります。しかし、製作に失敗した場合はその限りではありません。
目標値に足りなかった分だけ、失敗したということになります。
例えば、アローを製作しようとして、判定を行います。14という達成値が出て、目標値には2足りません。
この場合、3つのアローしか作れなかった事となります。
以下に、製作するための達成値を記します。

16：アロー 18：クォーレル

医療/治療

持ち合わせの道具等で治療する技能です。これは応急処置的なものとなっています。

処置にかかる時間は大体、10～40分程度でしょう。その時の怪我の具合等から、マスターが判断してください。
ただし、止血する事は、6ターンもあれば出来ます。一度応急処置を行えば、再度の応急処置は不可能となります。
しかし、怪我を更に負った場合は可能となります。

・怪我の治療

医療/治療 LVと器用さで判定を行います。
現在のHP残量を、以下の表で参照し、それ以上が出れば成功となります。

| | | | |
|----------------|-------|---------------|-------|
| HP残量99～80%：超軽傷 | 目標値12 | HP残量79～50%：軽傷 | 目標値14 |
| HP残量49～25%：重傷 | 目標値16 | HP残量24～1%：危険 | 目標値17 |
| HP残量0～突破：超危険 | 目標値19 | | |

成功すると、D6+ 医療/治療 LV分回復します。ただし回復の上限値は、キャラクターの最大HPの半分までとなっています。
失敗しても、D4分の出目のみのHPが回復します。
ただし、ファンブルを振った場合、逆にD6の防御無視ダメージを受けます。
パーフェクトの場合、(D6+ 医療/治療 LV)×2分回復します。

・毒の治療

魔術による毒ではなく、物理的な方法でかかった毒を解除する事が出来ます。

医療/治療 LVと器用さで判定を行います。
毒にかかった時間によって、判定値に修正がかかります。基本の目標値は13です。

1分程度：修正±0 5分程度：修正+1 15分程度：修正+3 30分程度：修正+4 1時間以上：修正+5

成功すれば、毒は解除されます。失敗すると、当然毒は解除されませんし、同人物の再度の挑戦も不可能となります。
ファンブルを振ると、D6の防御無視ダメージを受けます。

音楽/演奏

上手に楽器を演奏するための技能です。
上手さによっては、これによって食べていけるかもしれません。

上手な演奏をした場合、道行くものや酒場に屯するものからおひねりを貰えるかも知れません。
この技能は器用さで判定します。また、場所により修正が加わります。修正は重複します。

| | |
|-------------------------------------|--------------------------|
| 12以下：不評の嵐です。罵声を飛ばされます | 13～14：聞いてくれる人は少ないです |
| 15～16：道行く人も少しばかり耳をかたむけて、D8×10ceの収入 | 18：拍手等も飛び交い、D8×30ceの収入 |
| 17：結構人も集まり、D8×20ceの収入 | 21：大勢のものが聞き入り、D8×40ceの収入 |
| 19～20：絶賛され、D8×30ceの収入 | |
| 22～23：こんなに人がいたのかと思うほど集まり、D8×60ceの収入 | |
| 24～：演奏に涙する者もちらほらで、D8×80ceの収入 | |

| | |
|--------------|------------------------|
| 大きな都市：修正+2 | 酒場や宿などの、人が多く集まる場所：修正+2 |
| 中くらいの都市：修正±0 | 人通りの多い大通りや広場：修正+2 |
| 小さな都市：修正-2 | スラムや貧困街などといった場所：修正-6 |
| 小さな村落：修正-4 | |

数時間程度の演奏で、達成値に応じた収入が得られます。
この判定は特別な事情でもない限りは、1日に1回しか行うことは出来ません。
判定 演奏自体は可能ですが、収入を得るほどの効果は期待できないと言うことです。
同じ場所で、日数を7日以上置かないで判定を行った場合には、-2の修正がつきます。

音楽/歌唱

上手に歌うための技能です。また、詩などを讀んだり、創ったりするのもこれに該当します。この技能の高いものは都市の広場や、酒場などで人気者となれることでしょう。

乗馬

馬を上手に乗りこなしたり、馬上で上手く戦闘するための技能です。

・馬を操る

馬を上手に走らせるには、この判定に成功しなければなりません。

乗馬 LV + 敏捷性or器用さで判定を行います。

| | |
|-------|-------------------------------------|
| 9以下 | 馬から振り落とされ、打D10+5ダメージを受ける。 |
| 10~12 | 馬が思うように走ってくれない。 |
| 13~15 | まあ、その馬なりに走ってくれる。速度はそこまで出すことが出来ない。 |
| 16~18 | なかなか良い走りをしてくれる。速度はそれなりに出すことが出来る。 |
| 19~21 | かなり良い走りをしてくれる。速度はその馬の最高速まで出すことが出来る。 |
| 22以上 | ほとんど自分の思うままに走ってくれる。 |

ファンブルだと、馬から振り落とされます。この判定は30秒(6ターン)に一回行ってください。

普通に走らせるだけならば、スキルを持っていれば自動的に成功します。

ただし、何らかの状況下での場合はその限りではありません(例えば、戦闘しているとか、何かに追われているとか)。

・馬上での戦闘

馬に乗りながら戦闘を行う場合は、乗馬 LV + 敏捷性で判定を行ってもらいます。

基本の目標値は14で、状況により様々な修正が加わります。そしてこれらは重複することに気をつけてください。

馬が暴れている : 修正 + 6 足場が悪い : 修正 + 2 敵などで密集した状態 : 修正 + 3 手綱を掴めていない : 修正 + 6

馬が負傷している : 修正 + 3 馬が訓練されていない種類である : 修正 + 5

成功すれば、回避と命中に - 1 修正で馬上で戦闘を行えます。

失敗すると、回避と命中に - 3 修正で馬上で戦闘を行えます。

目標値を6上回った場合には、修正を受けずに戦闘が行えます。

ファンブルすると、馬から振り落とされ、D10+5の[打撃]ダメージを受けます。

この判定は2ターン毎に行ってもらいます。

水泳

遠くまで泳いだりするための技能です。水泳 LV + 敏捷性で判定を行います。基本の目標値は12で、状況により修正が加わります。

流れがない : 修正 - 3 流れが強い : 修正 + 3 焦っている : 修正 + 3 ハードレザーアーマーを装備 : 修正 + 6

スケイルメイル、チェーンメイル、プレートメイル、スーツアーマーを装備 : 判定不可能、即座に溺れる

成功すると、100m程度は泳げます。100m程度泳いだら再度判定を行ってください。

失敗すると、即座に溺れます。溺れると、防御無視のD4ダメージを10秒毎に受けます。これによってHPが0になった場合、

気絶します。溺れたことによるダメージは、地上に上がり10分間休息を取ることによって回復します。

そして、生命力に等しい分数沈んでいると、死亡します。溺れた状態から脱出するためには、判定に成功する必要があります。

また、水泳技能を使用して潜水を行うことも可能となります。これは 水泳 LV + 敏捷性で判定を行います。

基本の目標値は12です。深さによって修正を加えてください。また、鎧を装備している場合の修正は上記の水泳の欄を参照してください。

成功すると10m程度潜っていけます。失敗すると溺れます。水泳の欄を参照してください。戻るのにも判定が必要となります。

水中に潜っていられる時間は、(生命力×2) + (水泳LV×2) = と等しいターン数となります。時間を過ぎれば溺れることとなります。

料理/調理

見栄え良く、尚且つ味を良く調理するための技能です。

また、食べることの出来るものと食べることが出来ないものを見分ける力も含めます。例えば、毒キノコなどを見分けるといったような行為のことです。

あまりにもこれの達成値が低いようであれば、碌な味もしていないでしょうし、それどころか食べられるかもどうかも甚だ疑問です。以下の表を参照し、味などを決定してください。

| | |
|-------|--|
| 10以下 | : 不味くて食えもしない。それでも食べるのならば、疲労が2点溜まる。またD6を振って1が出たら腹を壊す。 |
| 11~12 | : 不味いが食えないほどでもない。疲労が1点溜まる。 |
| 13~15 | : まあまあ一般的な味。 |
| 16~17 | : それなりの味。美味いといえば美味い。 |
| 18~19 | : 美味いといえる。疲労が1点回復する。 |
| 20~21 | : とても美味しい。疲労が2点回復する。 |
| 22~ | : 素晴らしく美味い! 疲労が3点回復する。 |

身体能力の算出方法 - Body Ability -

休憩と行進

どれだけ休まないで歩行出来るかは生命力ボーナスで判断します。

0 : 10分 1 : 1時間 2 : 2時間 3 : 3時間 4 : 5時間 5 : 6時間 6 : 7時間 7 : 8時間

休憩は30分程度のものと考えます。

ジャンピング(飛び跳ねる行為について)

・高飛び

どれだけ高く飛び事が出来るか？ これは(筋力+敏捷性÷2)×6+50cmとなっています。

筋力と敏捷性の合計÷2が、5で80cm、10で110cm、15で140cm、19で164cm、20で170cm。

軽業のスキルレベル×4を加える事が出来ます。110cm飛べるものが、軽業スキルを4レベル有していたら、126cm飛べるという事です。

・立ち幅跳び

立ったままどれだけ飛び事が出来るか？ これは(筋力+敏捷性÷2)×10+80cmとなっています。

例は、筋力と敏捷性の合計÷2が、5 : 130cm 10 : 180cm 15 : 230cm 19 : 270cm 20 : 280cm

軽業のスキルレベル×4を加える事が出来ます。

230cm飛べるものが、軽業スキルを4レベル有していたら、246cm飛べるという事です。

・走り幅跳び

十分な助走を取って(6メートル程度)どれだけ飛び事が出来るか？ これは(筋力+敏捷性÷2)×30+300cmとなっています。

例は、5 : 450cm 10 : 600cm 15 : 750cm 19 : 870cm 20 : 900cm

軽業のスキルレベル×10を加える事が出来ます。

600cm飛べるものが、軽業スキルを5レベル有していたら、650cm飛べるという事です。

戦闘ルール - Battle Rule -

イニシアティブの決定

ターンの初めには先ずイニシアティブを決定する必要がある。戦闘中の行動を行う順番はこれによって定められる。
2D8 + 判断力値がイニシアティブ値となる。イニシアティブ値が他者と同じ場合は、同時に行動を行うが、処理は別々に行う。
イニシアティブ値が同値の行動の場合、知恵基本値が劣るキャラクターが先に行動を宣言する必要がある。
また、イニシアティブ値が50を越えた場合、イニシアティブ値は50として計算する。

カウントの概念

カウントとは？ 魔術を使用する際や臨戦移動後の行動、一部のスペシャルの使用などに際して使われる数値であり、
カウント1は0.1秒に相当する。イニシアティブがこのカウントの数値と連動する事となる。キャラクターを示すシンボルを、
カウントの表に乗せておくと、ターンが回ってくる順番を理解し易いだろう。

- 例 -
イニシアティブ値21のAが発動2秒の魔術を唱える準備をする。
ここからカウントを開始する。イニシアティブ値21のAが動き、このターンの残りのカウントは21。
そのため、このターンのカウント1の時に魔術の発動が可能となる。
また、スペシャルなどの場合も同様に処理する。例えばエイミング、の場合などはカウントを落とした結果、スペシャルを使用した
ターン内であれば、何らかの行動を起こすことが出来る。その場合は、当然スペシャルの効果を得ることが出来る。

行動の宣言

イニシアティブを決定した後は、知恵基本値 + 戦略 / 戦術 スキルの合計値(モンスターの場合は知恵基本値 + レベル)が低いものか
ら、行動の概要を宣言する。行動の概要は、以下の何れかを宣言しなければならない。

能動的行動
攻撃や移動、魔術の詠唱などは能動的な行動となる。攻撃や魔術を行う場合は、何を対象にしての行動かも加えて宣言する必要がある。
移動に関しては、移動方向などの宣言は必要ないが、移動の種類に関しては加えて宣言する必要がある。
魔術を行使する場合には、どの魔術を行使するかを宣言する必要がある。

受動的行動
防御や抵抗に専念したりなどは、受動的な行動となる。極端に言えば、能動的な行動以外は受動的な行動となる。
特別宣言をする必要はない。

待機
待機する場合は待機の宣言が必要となる。

全てのキャラクターが宣言を終えてから、カウントの高い順に行動を処理していく。宣言をしてはいるが、自分の行動カウントに
おいて、その行動をするのが不利である、などと思ったときには、行動を中断することもできる。

・指揮官の存在

行動の宣言はおのおのが行わなければならないが、パーティの代表者一人が指揮を執ることによって、行動宣言の優位を得ることが
できる。具体的には、行動の宣言時に指揮を執るという行為を選択すると、そのキャラクターの
知恵基本値 + 戦略 / 指揮 スキルの合計値が、パーティ全員で共有して、行動宣言を行える。
敵の中にも指揮を執るものが出てきた場合、指揮者同士で、知恵ボーナスによる 戦略 / 指揮 の対抗判定を行う。
敗北した側から、行動の概要を宣言する。

1 ターンに出来る行動

行動の概要を宣言し終わったら、各々キャラクターのイニシアティブのカウントで行動を処理していく。
1 ターンに出来る主な行動は以下のようなものとなっている。

< 全力移動 >
[原則移動後の行動は不可能]
< 通常移動 >
[武器を拾う]or[武器を仕舞う]or[武器を構える]or[倒れた状態から立ち上がる]or[戦闘からの離脱]
< 臨戦移動 >
[通常移動で出来る行動]or[接近攻撃]or[スペシャルの使用]or[矢・弾薬の装填]
< 移動を行わない >
[臨戦移動で出来る行動]or[射撃、投擲攻撃]or[魔術の詠唱]or[5秒程度で行えそうな行動]
< 移動種類にかかわらず可能 >
[5秒程度までの会話(ただし魔術詠唱時には不可能)] + [手に持ったものを捨てる]

移動...様々なムービング

一度の行動に於いて移動出来るスクエア(詰まる所マス)は、移動の種類によって変わる。以下を参照のこと。原則として斜めに移動することはできない。

通常移動:

通常移動力メートル分移動が出来る。

臨戦移動:

臨戦移動力メートル分移動が出来る。移動後の行動も可能となる。移動後の行動はカウントを10落としてから行える。移動後の行動は、種別を問わず、達成値を求めるものであれば - 2 の修正を受ける。

全力移動:

全力移動力メートル分移動が出来る。移動後には行動が行えない。また、次の自分の行動カウントまで回避に - 2 の修正を受ける。更に、全力移動の場合、向きの変更に3メートル分の移動力を消費しなくてはならない。

待機:

何も行動を行わないで待機をしていると、次のターンのイニシアティブ値が2倍となる(判断力値ではなく、イニシアティブ値である)。

<移動処理>

全ての移動が実際に行われるのは、移動を宣言してから10カウントが経過してからとなる。また、移動(の適用)や攻撃が同じカウントに行われた場合などは、原則として移動 その他の行動.....の順番で処理するとする。例えば、魔術が発動したはいいが、同カウントで移動が終了し、範囲から逃れられた場合、その魔術は逃れた対象を捉えることが出来ない。

<移動妨害>

敵対するキャラクターの1マス範囲内を通過する際には、必ず、その地点で移動をストップすることになる。これは移動の種類を問わない。ただし、敵対するキャラクターであっても、妨害する意思がない場合は通過可能となる。また、同様に敵対するキャラクターの2マス範囲内を通過する場合には、移動力を二倍消費しなければならない。つまり、敵対するキャラクターの周辺を通過する場合は、1マスの移動で、2マス分の移動を必要とすると言うことだ。

<待機するマス>

1マスは原則として3×3メートルとして扱う。1マスに待機できるのは人間サイズの生き物であれば二人までとなる。同じマスに位置して戦闘を行うことは難しい。攻撃種類、斬、打の攻撃を行う場合、命中とダメージに - 1 のペナルティがかかる。刺の攻撃にはかからない。また、攻撃を受けた場合、回避に - 1 のペナルティを受ける。

向き

移動後には向きを決定しなくてはならない。向きは東西南北の4方向となる。向きによっては、攻撃の命中に修正が加わる。具体的には横を向いている対象に攻撃を行うと、命中に + 3。後ろを向いている対象に攻撃を行うと、命中に + 5 の修正を得られる。射撃などにおいて、向きが曖昧である場合は、原則として回避側が有利になるように判断される。

接敵状態

隣接するマスに敵がいる場合、接敵状態となる。これによって、隣接する敵の数×3移動出来るマスが減少する。ただし、最低でも1マスは移動を行うことが出来る。また、隣接する敵の周辺に味方がいる場合は、敵の周辺にいる味方の数×3、移動出来るマスが減少しない。そして、隣接する敵の数がそのまま回避に - のペナルティとなる。ただし、隣接する敵の周辺に味方がいる場合には、その人数分減少せずに済む。これには自分も含まれるので、一対一で向き合っている場合などには回避にペナルティは受けない。

<接敵状態からの脱出>

接敵状態から脱出するには、基本的には脱出を宣言して移動をするだけとなる。その場合にも、上記で説明した移動にかかる修正は受けることとなる。また、接敵している敵は、接敵状態からの脱出を妨害することも可能である。この場合は両者(つまり、妨害者と脱出者)で敏捷性による 軽業 か、回避 の何れか任意の判定を行い、妨害者が成功した場合には接敵状態からの脱出を妨害することが可能となる。接敵状態からの脱出の妨害には、ターンを必要としないが、1ターンに二回しか行えない。脱出側が成功した場合には、通常通りに脱出することが可能となる。また、この際同じ敵に接敵するように移動することが出来ない。ので注意すること。また、接敵状態から脱出するターンの回避判定と受け判定を放棄することによって、脱出判定を行わずに接敵離脱を行っても良い。放棄する場合は、自動的にカウント1に離脱することとなる。

攻撃判定

<接近攻撃>

剣、槍、斧、格闘、鞭.....などといった、分類:接近による攻撃。上下左右、つまり隣り合わせのマスと同じマスに位置する存在に攻撃ができる。槍と鞭は2マス距離攻撃出来る物も存在する。2マスの射程を持つ武器は、隣接する斜め位置に攻撃ができる。

<射撃or投擲攻撃>

銃、弓、特殊な武器を使った攻撃。攻撃が届く距離は、武器の射程距離に依存する。また、自身が接敵状態となっている場合には、射撃及び投擲による攻撃を行うことが出来ない。

<魔術行動>

魔術を使った行動。攻撃魔術以外にも、敵に何かを仕掛ける魔術はこれに分類されている。向きには影響されない。

<武器攻撃の判定>

まず、攻撃側が命中達成値を算出する。

2D8 + 使用したスキルLV + 戦闘能力値の命中力 + シュティールによる修正 + 武器の命中修正 + 状況による修正を総計したものが命中達成値となる。パーフェクトはここでも適用される。パーフェクトの場合、実ダメージを2倍として扱うことが出来る。ファンブルの場合は自動的に攻撃は外れる。そして、ファンブル表にしたがってダイスをロールしなければならない。攻撃種類を複数持つ武器を使用した場合には、使用する攻撃種類の宣言を行わなければならない。これはダイスを振る前に宣言する。続いて(攻撃側がファンブルしなかった場合)回避側に回避達成値を算出してもらう。

2D8 + 戦闘能力値の回避力 + 装備による修正 + シュティールによる修正 + 状況による修正を総計したものが回避達成値となる。パーフェクトは通常のものと同じく出目を20として扱う。ファンブルを振った場合、攻撃は自動的に命中し、加えてファンブル表に従いダイスをロールしなければならない。回避側は回避を行わなくても良い。回避を行った後に[受け]行動を起こすと、受け値の達成値に-4のペナルティを被る。

命中達成値が対象の回避達成値を上回っていた場合攻撃は命中する。同値の場合には回避側が優先される。

命中達成値 = 2D8 + 使用したスキルLV + 戦闘能力値の命中力 + シュティールによる修正 + 武器の命中修正 + 状況による修正
回避達成値 = 2D8 + 戦闘能力値の回避力 + 装備による修正 + シュティールによる修正 + 状況による修正
命中達成値 > 回避達成値 = 攻撃命中 回避達成値 > 命中達成値 = 攻撃失敗

<受け判定>

受けスキルを持っている者は、1ターンに受けスキルLV ÷ 2(端数切り上げ)回の受け行動を起こすことが出来る。

2D8 + 受ける装備の受け値 + シュティールによる修正 - 攻撃側の武器の受除値が、12以上の場合成功となる。受けた装備の防御力 + 受けスキルLV ÷ 2(端数切捨て) + シュティールによる修正 - 攻撃側の武器の受貫値を合計した値分、ダメージを減少出来る。ここでパーフェクトを出した(8ゾロ)場合には、合計値の二倍ダメージを減少することが出来る。回避行動を行った後にも可能だが、その場合は受け値の達成値に-4のペナルティが加わる。

ファンブルを振った場合、受けは自動的に失敗し、受けようと思った装備は破損する。加えてファンブル表を参照し、ロールする。

-例-

アンソニーは、対峙する戦士の剣による攻撃を受けることを決め、手に持つラウンドシールドを構えた。この盾の[受け]値は8で、シュティールによる修正は無く、攻撃側の武器の[受除値]は3。2D8を振って7以上が出れば受けは成功となる。出目は9。アンソニーは、戦士の剣を盾で受けることに成功した。

<魔術の判定>

まずは、行使する魔術の発動値分の時間を待つ(カウントの項を参照)。それが終わると、魔術が発動するかどうかの判定を行う。2D8 + 戦闘能力値の精神力 + ポテンシャルティによる修正 + 状況による修正を足した数値が魔術の判定値を上回っていれば、魔術は発動する。発動しなかった場合にも、SPの減少は行われる。

発動した場合、行使者は先程の2D8の出目 + 戦闘能力値の精神力 + ポテンシャルティによる修正 + 状況による修正 + 行使した魔術の修正の合計値、つまり、行使達成値を算出する。

抵抗側は2D8 + 戦闘能力値の魔抵抗 + 状況による修正で判定を行い、抵抗達成値を算出する。

行使側が上回った場合には魔術は完全成功となる。抵抗側が上回った場合には抵抗に成功する。同値の場合は抵抗側が優先となる。

結果判定

<武器攻撃判定>

攻撃側は、使用した武器の威力のダイス + (戦闘能力値の攻撃力) + (観察 スキルLV) + シュティールによる修正 + 状況による修正を合計し、ダメージを算出する。これが合計ダメージとなる。

攻撃力が加わるのは、武器の説明に攻撃力が加わると記載されているものだけである。観察 スキルLVが加わるのは、攻撃力をダメージに加えられない武器だけとなる。

回避側は、防具の攻撃種類に適應する防御力の値 + 戦闘能力値の防御力 + 魔術などによる修正 + シュティールによる修正の合計値が合計防御値となる。[受け]判定に成功していた場合、その値もさらに減算することが出来る。

合計ダメージ - 合計防御値で計算を行い、正の数値分ダメージを与えることが出来る。ダメージを受けた側は、HPから通ったダメージを引く。この実際に与えられたダメージを実ダメージと定義する。

HPが0になると、戦闘不能になって、行動が不可能になってしまう。

<攻撃魔術判定>

行使側は、行使魔術のダメージダイス + 戦闘能力値の精神力 + 状況による修正を合計し、ダメージを算出する。

これが合計ダメージとなる。

抵抗側は、戦闘能力値の魔抵抗 + 状況による修正 + 装備による修正を合計して、合計ダメージ減少を算出する。

合計ダメージ - 合計ダメージ減少で計算を行い、正の数値分ダメージを与えることが出来る。ダメージを受けた側は、HPを正の数値分減少する。この実際に与えられたダメージを実ダメージと定義する。HPが0になると、戦闘不能になって、行動が不可能になってしまうのは、武器攻撃と同じとなる。

また、魔術の中にはSPにダメージを与えるものも存在し、それらを被った場合はHPではなくSPを減少する。

<魔術抵抗成功>

魔術の抵抗に成功していた場合は、成功の度合いによって結果が分かれる。

攻撃魔術の場合、8以上の差がついていた場合には、一切の効果を示さない。7以下の差の場合は、ダメージに用いるダイスロールの出目を ÷ 2(端数切り捨て)したものとしてダメージを算出する。精神力などの値は半減しない。

ダメージを与える魔術で無い場合は、原則的に抵抗に成功した場合、魔術の備考に記載されていない場合は、効果を示さないとする。

特殊な行動

チェック・ア・バーソン <牽制>

短剣を投射したりすることによって牽制を行う。対象と1マス距離を離れていて、対象がこちら側を向いていることが条件となる。武器命中の判定に沿って行い、成功した場合に限り、牽制後に行う攻撃の対象の回避修正に-3のペナルティがかかる。パーフェクトの場合は-4される。牽制後にも行動は可能となっている。効果は対象が行動を起こすまで(ただしターンが終われば効果は消える)。精神のある生物にしか効果はない。また、相手に攻撃を回避しない事を選択された場合も同様となる。その場合は、通常通りに牽制を行った武器でのダメージを与える。これは同ターンに二度行っても、効果は重複しない。

バインディング <縛り付ける>

鞭を使用して、一つの対象を縛り付ける。ただし、人間よりも大きいサイズの生物には不可能。武器命中判定修正-2に成功すると、対象との差分ターン縛り付ける事が出来る。縛られた対象はあらゆる行動修正に-2、解こうとするならば、筋力による[剛力]で対抗判定する必要がある。当然、縛っている方も隣接するマスから離れる事は不可能となる。

スウィング <振り回す>

手に持つ牙を振り回し、周囲の存在に被害を齎す。一部の武器を使用し、前方と側面に位置する対象(三方向)に攻撃を仕掛ける。命中に-2の修正がかかる他は、通常の攻撃と変わりはない。全ての対象に対して、個別に命中とダメージ判定を行うこと。この行動を起こせる武器は以下のようにになっている。攻撃種類は[斬撃]または[打撃]のどちらかから選ぶこと。[シャムシールド、メル・パッター・ベモ、トゥハンデッドソード、フランヴェルジュ、ハルベルト、ブロードアックス、グレートアックス、フレイル、モンゲルステルン]

ノックバック <吹っ飛ばす>

盾を構え、身体ごとぶつかり吹っ飛ばす。受けスキルを使って命中判定を行う。命中判定が成功し、更に筋力での剛力スキル対抗判定で対象を上回れば成功する。吹っ飛ばせる距離は、1D6メートルとなる。更に、食らった対象はD8を振り1を出した場合、手に持った武器を落とす。ただし、人間サイズ及び二足歩行の敵しか吹っ飛ばす事は出来ない。攻撃種類は自動的に[打撃]となる。また、命中判定に成功した時点でダメージを与えることも出来る。ダメージはシールドの種類によって異なるので以下を参照。バックラー：1D4+攻撃力 ラウンドシールド：1D6+攻撃力 カイトシールド：1D8+攻撃力 タワーシールド：1D10+攻撃力

チャージ <突撃>

武器を構えて、走りながら勢いを付けてぶつかりに行く。通常移動で攻撃を可能と出来るが、直進する事しか出来ない。移動したメートル+5のダメージが追加出来る(最高10メートル迄)。これを行ったものは、そのターンの回避修正が-2される。臨戦移動に準じ、攻撃判定は10カウントを経過した後に進行。この結果0カウントを下回った場合は、攻撃の判定は次のターンに持ち越される。攻撃種類は刺突の武器のみとなる。ただし、剣であれば攻撃種類[斬撃]のものでダメージ判定を行い、それを攻撃種類[刺突]として扱って良い。

アタック・オーバーラップ <攻撃を重ねる>

戦闘にてイニシアティブが同じキャラクターは、一つの対象に同時の攻撃を仕掛けることが出来る。処理は別々に行うが、攻撃したキャラクターは、命中修正に+1を得ることが出来る。

レイド・フロム・ハイリイ <高所からの急襲>

高所から勢いを付けて攻撃をすることによって、体重と速度を加えた強烈な一撃をお見舞いする。分類：接近の武器を使って、高所から攻撃することが可能。この場合、飛び降りたメートル数×2のダメージが追加される(最高20迄)。これを行ったものは、そのターンの回避修正が-4される。攻撃種類は如何なるものでも構わない。臨戦移動に準じ、攻撃判定は10カウントを経過した後に進行。この結果0カウントを下回った場合は、攻撃の判定は次のターンに持ち越される。攻撃を命中させた場合は着地に成功したとして落下ダメージを被らないが、命中しなかった場合は、落下に失敗したとして落下ダメージを被る。落下ダメージは飛び降りたメートルに等しい。攻撃後は、命中の失敗成功を問わず、攻撃を行った対象と同じマスに位置することとなる。

メイク・アローアンス <手加減>

接近武器での攻撃を、手加減して行う。例えば致命打を避けるとか、剣の平で叩くなどだ。武器命中判定修正-2で攻撃を行い、成功した場合、戦闘能力値の攻撃力を÷2してダメージを算出する(端数は切捨てとなる)。また、これによって戦闘不能になっても2D8×10分は即座には死亡はしない。戦闘不能状態におけるHPの減少も起きない。ダイスの時間が経過しても適切な治療などが施されなかった場合は、通常通りにHPは減少し、それによって死亡もおきえる。

ダッシュ・ワンセルフ <体当たり>

身体ごと思い切りぶつけて、対象を転倒させる行動。格闘による命中判定を行い、命中した場合には筋力による剛力の対抗判定を行う。成功した場合には対象は[よろめき]状態となる。同値の場合は失敗となる。剛力判定の成功を問わず、打1D4+攻撃力のダメージを与えることが出来る。行使者と同等のサイズ以下、及び二足歩行である対象にしか[よろめき]状態には出来ない。

レイト・デサイジョン <行動遅延>

イニシアティブを遅らせる場合には、必ず最後に行動する事となる(イニシアティブ値は1)。これによって、アタック・オーバーラップを行うことは出来ない。

ダブルハンズ・コンバット <片手武器を二つ使用しての戦闘>

キャラクターは二つの片手用武器を両手に持って戦うことができる。ただし、二刀流のスキルを習得している必要がある。一度目の攻撃にはペナルティを受けないが、二度目(二つ目)の攻撃にはペナルティがかかる。詳しくは、二刀流スキルの欄の説明を見ること。利き腕による修正も当然受ける。また、この場合のシュティールによる得られるボーナスは、構えを取っているものに同じとする。

グラップル <組み付き>

人間と同程度のサイズ以下の生物にしかこの行動は行えない。組み付き格闘術を使って(またはただの暴力によって)戦闘をする行為。この状態に持ち込むには、行おうとする側が格闘スキルによる命中判定を修正-2を受けて行う。行われた対象は、回避を行う事も出来るし、行わなくてもよい。成功すると、両者共に手に持った格闘スキル以外の装備を地に落とす。この状態になると、格闘スキルを用いて以外の攻撃を行えなくなる。この状態では、常に回避に-2の修正を受けて、[受け]行動を行えない。この状態から脱出するには1ターンを消費する必要がある。また、望むのであれば脱出を妨害することも出来る。この場合は、筋力による剛力の対抗判定となる。同値だった場合には脱出は不可能となる。組み付き状態から脱出したターンは、両者とも自動的に[よろめき]状態となる。

ホールド・ダウン ・押さえ込む

組み付き状態にある場合、有利な体勢へと持ち込むことができる。筋力と体格(または技術)を持ってして押さえ込むのだ。筋力による剛力の対抗判定を行い、押さえ込む行為を行った側が達成値を上回った場合、成功する。押さえ込まれた対象は、押さえ込まれた状態からの脱出以外の行動を行えなくなる。脱出には同じく筋力による[剛力]対抗判定となる。押さえ込んだ対象は、この状態を(脱出されるまでは)継続して、更に攻撃を加えることができる。

チョーキング ・締め付ける

肉体を使い、首もとを締め付けて攻撃を行う。素手(命中修正+0)を用いて命中判定を行い、対象が回避に失敗した場合、締め付け状態となる。締め付けた側は、締め付けるを継続するかどうかを自らのカウントで選択出来る。成功したターンから、カウント0のタイミングで、D6+(攻撃力÷2)点のダメージを与える。鎧の防御力は無効となる。スケイルメイル以上の重量の鎧を着ている場合には、ダメージを与えることが出来ない。締め付けられた対象は声を出すことは出来ず、また、締め付けられた状態からの脱出以外の行動を行えない。脱出には筋力による[剛力]対抗判定に勝利する必要がある。

・四肢を潰す

腕や脚を、単純な膂力(または技術)を用いて、破壊する。この行動を行うものは、先ず腕を狙うか、脚を狙うか宣言する。素手(命中修正+0)を用いて命中判定を行い、対象が回避に失敗した場合、狙った部位を締め付けることに成功する。締め付けた側は、締め付けるを継続するかどうかを自らのカウントで選択できる。成功したターンからカウント0のタイミングで、D6+攻撃力点のダメージを与える。鎧の防御力は適用されるが、スケイルメイル以上の重量の鎧を着ている場合にはダメージを与えることが出来ない。締め付けられた対象は、締め付けられた部位を利用することが出来ないが、攻撃や、締め付けられた状態からの脱出などを行える。脱出には筋力による[剛力]対抗判定に勝利する必要がある。この攻撃によって、継続して最大HP÷2に等しいダメージを与えた場合、その部位は使用できなくなる。

・組み付き状態にある対象への攻撃

組み付き状態の対象に攻撃を仕掛ける場合、複雑に組み合っている対象だけを狙い打つのは難しい。誤爆する可能性が存在する。D8を振り、4以下だった場合は宣言した対象へと攻撃を行え、5以上だった場合は宣言していなかった対象に攻撃を行う。押さえ込みや締め付けるが成功している場合は、出目が8だった場合のみ、宣言していなかった対象に攻撃を行うこととなる。それ以外の出目では宣言していた対象へと攻撃が行える。

デウォーテッド <受動専念>

特定の受動的行動に専念するという行為が可能である。専念するターンは移動や能動的な他の行動を行えない。[受け]に専念するのでならば、回避行動を行うことは出来ないが、受け判定の受け値と防御力に+2のボーナスを得ることが出来る。防御に専念するならば、回避行動と受け行動を行うことは出来ないが、防御力に+4のボーナスを得ることが出来る。回避に専念するならば、受け行動を行うことが出来ないが、回避判定に+2のボーナスを得ることが出来る。抵抗に専念するならば、回避行動に-4のペナルティを受け、受け行動を行えないが、魔抵抗判定に+4のボーナスを得られる。専念する行為は、イニシアティブ決定の前に宣言することによって、ターンの最初から効果を得ることも出来るし、通常通りにイニシアティブを決定した後、自分の行動カウントで宣言することも出来る。何れにせよ効果は行ったターンの最後までとなる。

ウェポン・レディンク <武器を構える>

あらゆる武器は構えなければ扱う事は難しい。構えていない状態で使うのであれば武器命中判定に-2のペナルティを受ける。攻撃を行った後も構えは取ることが出来ないといみなされる。また、カムプ・シュティールによるボーナスも得ることは出来ない。武器を構えていない状態から戦闘に突入したならば、先ずは武器を構えなければならないだろう。武器を構えるには1ターン必要とする。ただし、行いたいのであれば素早く構える事も可能となっている。敏捷性判定を行い、達成値が18以上ならば成功する。素早く構えた事になり、構えるのにターンを必要とせず、その後も通常通り他の行動が可能となる。失敗すると、そのターンは慌ててしまったことになり、回避に-2、次のターンのイニシアティブ値に-5の修正を受ける。

カバーアップ <庇う>

身を挺して対象を庇う。対象は生物や物体などとなる。カバーアップするためには対象と隣接するマスにいないなければならない。対象が攻撃を行われた場合、命中判定の時にカバーアップの宣言を行うと、カバーアップ宣言者は回避判定を行えない代わりに、ダメージ判定を自らに移すことが可能となる。受け判定も可能。ただし、1ターンに別々の対象に行えない。

レシーブ・ピアシング <受け貫き>

単純な軌道ながらも、強力な一撃を繰り出すことによって受け流すことの効果も減退させる。分類: 接近の攻撃でしか行えない。武器命中判定に-2のペナルティを受けるが、その攻撃での受貫値が二倍になる。

<同カウントでの行動>

特殊な行動ではないが、同カウントで行動する対象を攻撃する場合、その対象が待機や回避に専念などをしていなければ、その対象は回避に - 2 の修正を受ける。

射撃/投擲武器について

<遠距離攻撃の修正>

分類：射撃による攻撃は距離によってペナルティを受ける場合が存在する。以下を参照のこと。

具体的には、(使用スキルLV × 1.5) + 10mを越えると、ペナルティを受ける。

10mを越える毎に、武器命中判定 - 1 のペナルティ。

投擲の場合には、別のペナルティを受けることになる。

具体的には、器用さ基本値 + (使用スキルLV × 2)以上を越えると、ペナルティを受ける。

2mを越える毎に、武器命中判定に - 1 のペナルティ。これらは重複する。

<射撃武器の装填>

分類：射撃の武器には、装填に時間が必要となる。

弓、銃器、弩(含むマシンアーム)、スリングの使用には、装填に1ターンかかる。筋力が21以上のキャラクターにはターンは必要とされない。これは弓と弩だけであり、銃とスリングに関しては適用されない。

大砲(含むマシンアーム)の使用には、弾込めに2ターンかかる。移動しながらの装填に関しては、臨戦移動であれば可能となる。

行うのであれば、素早い弾薬の装填も可能となる。敏捷性判定を行い、達成値が18以上ならば成功し、

素早く装填が行えたこととなる。これによって、カウントを15落とした後に別の行動を起こすことが可能となる。

ただし、大砲の場合であると、カウントを40落とした後の行動となる。

失敗するとそのターンは慌てたことになり、次のターンまで回避に - 2、次のターンのイニシアティブ値に - 5 の修正を受ける。

<射撃武器の軌道>

分類：射撃の武器には、様々な軌道が存在する。弩や、銃、投擲などによる攻撃などは軌道が直線的である。

もし、射撃する対象までの軌道内に他のキャラクターがいた場合には、射撃した場所から最も近いキャラクターに命中する事となる。

ただし、そのキャラクターは回避する事が可能だし、回避を成功した場合は、その射撃された物体は最初の目標に向かって飛び続ける。

更に他のキャラクターが軌道内にいた場合は、目標のキャラクターに届くまで、延々とこれを続ける事となる。

ドロウショット <抜き撃ち>

分類：投擲による攻撃を行った次のターン、既に投擲の構えを取っていて尚かつ、投擲するための武器(ダガーなど)を直ぐに取り出せる位置 ベルトに備えている、外套に潜ませているなど に用意していた場合、素早く構える判定を行わずとも、取り出して投擲による攻撃を行える。

<射撃武器のダメージボーナス>

弩(つまり、ボウゲン、クロスボウ)と銃器.....詰まる所、分類：射撃の武器で、攻撃力によるボーナスがつかないものに関しては、器用さボーナスがダメージとして追加される。例えば、[テルツェッタ]を使用しての攻撃には器用さボーナスによるダメージが加わるが、ショートボウなどの武器は、攻撃力によるボーナスがついているため、器用さによるダメージボーナスは加わらない。

ファンブル/致命的な失敗

様々な判定につきまとうファンブル(1、1の出目)。具体的には以下を参照のこと。2D8の出目によって結果が変化する。

近接武器<攻撃種類：斬撃、刺突>

- 2 : 武器が完璧に破損して、使用不可能となる。(魔術的な武器の場合は破損で済む)
- 3 ~ 8 : 武器が破損する
- 9 ~ 10 : ダメージを自分に与える(短剣、格闘の場合は無し)
- 11 ~ 12 : ダメージを隣接している仲間に与える、隣接している仲間がいない場合は自分に与える
- 13 : 武器を放り投げて、D8m離れたところに飛んでいってしまう(格闘の場合無し)
- 14 ~ 15 : 地面や壁などに突き刺さり、抜くのには1ターンの時間を要する
- 16 : 何も起きない

近接武器<攻撃種類：打撃>

- 2 ~ 7 : 武器が破損する
- 8 ~ 10 : ダメージを自分に与える(格闘の場合無し)
- 11 ~ 13 : ダメージを隣接している仲間に与える、隣接している仲間がいない場合は自分に与える
- 14 ~ 15 : 武器を放り投げて、D8m離れたところに飛んでいってしまう(格闘の場合無し)
- 16 : 何も起きない

射撃武器

- 2 ~ 7 : 武器が破損する
- 8 : 弾薬が使い物にならない不良品だった。弾薬を1消費する(投擲の場合は破損と同等に扱う)
- 9 ~ 10 : 射程距離内の仲間の一人がランダムにダメージを受ける(いない場合は何も起きない)
- 11 ~ 12 : 武器を放り投げて、D6m離れる
- 13 ~ 15 : 目標とは別の敵に対して攻撃が向かう(目標の他に敵がいない場合には何も起きない)
- 16 : 何も起きない

- 銃器**
- 2 : 武器が完璧に破損する。更に爆発を起こして防御力、防具による防御力無効の2D10+15ダメージを受ける
 - 3 ~ 6 : 暴発して防御力、防具による防御力無効の1D10+10ダメージを受ける。更に武器が破損する
 - 7 ~ 9 : 動作不良。装填されていた弾薬は使い物にならない。更に武器が破損する
 - 10 ~ 11 : 反動で銃を落としてしまう。銃弾自体は発射されるが、明後日の方向へ。更に武器が破損する。
 - 12 ~ 14 : 銃弾が予想もしない方向に飛び、射程距離内の仲間の一人在ランダムにダメージを受ける
 - 15 ~ : 何も起きない

- 魔術**
- 2 : 暴発して(使用する予定だった魔術LV ÷ 2)D10 + 精神力のダメージが自分中心に4 × 4マス。自らは抵抗判定を行えない。巻き添えを食らう他の対象は抵抗を行える。
 - 3 ~ 5 : 行使予定だった魔術を忘れてしまう。思い出すためには、思い出したい魔術LV分の日数を必要とする
 - 6 ~ 8 : 意図する効果と反対の事が起きる(即死に関しては効果は及ばない)。マスターが適当では無いと判断した場合は振り直す
 - 9 ~ 11 : 騒音が辺りに鳴り響いてしまう。これはD8秒ほど続く。音の届く範囲は半径4D10mとなる
 - 12 ~ 14 : 効果が自分中心に起きる(攻撃系の場合のみ)
 - 15 ~ : 何も起きない

- 回避/受け判定**
- 2 : 防具が破損する
 - 3 ~ 4 : 2倍のダメージを受ける。最終的な実ダメージを2倍とする
 - 5 ~ 7 : 目に血液が入り、視覚に頼る生物の場合は回復行動を行うまで命中、回避修正に - 2
 - 8 ~ 10 : 転んで防御無視のD6ダメージを受ける
 - 11 ~ 13 : 転倒してよろめいてしまう。
 - 14 : 3倍ダメージを受ける。最終的な実ダメージを3倍とする
 - 15 ~ : 何も起きない

- 抵抗判定**
- 2 : 一時的に魂が抵抗する術を失う。D8日間魔抵抗は0として扱われる
 - 3 ~ 4 : 2倍のダメージを受ける。最終的な実ダメージを2倍とする
 - 5 ~ 7 : 一時的な記憶障害を起こす。D8時間の間、半月の間に起きた出来事を全て忘れ去ってしまう
 - 8 ~ 10 : 精神に被害を被る。SPに2D8のダメージを受ける。これは魔抵抗で減少できない
 - 11 ~ 13 : 一時的な恐慌状態に陥る。D8ターンの間[恐怖]状態となる
 - 14 : 3倍のダメージを受ける。最終的な実ダメージを3倍とする
 - 15 ~ : 何も起きない

武器が破損した場合は、ダメージに - 10、命中に - 1、受け、防御、受貫、受除を ÷ 2 すること。
 防具の場合は、全部の防御力を ÷ 2 (端数切捨て) すること。破損した状態で更に破損すると完全に破壊されて使用修復が不可能となる。

致命的損傷判定(Critical Damage Decition)

現在HPがマイナスを越え、更に生命力の半分の値(端数切捨て)を下回った場合、該当するプレイヤーがD100ロールを行う。その結果として様々な損傷を被ることとなる。内容は以下となる。攻撃の種類によって使い分けること。

| ・物理斬撃致命的損傷 | |
|----------------------------------|--------------------------------------|
| 00 ~ 30、75 ~ 99 : 普通に戦闘不能 | 50 ~ 54 : 腹部から内臓が露出する(1ターン毎にD4ダメージ) |
| 31 ~ 33 : 右目が抉れる | 55 ~ 61 : 左腕が千切れる |
| 34 ~ 36 : 首が撥ねられる。通常の生命体で在れば(即死) | 62 ~ 67 : 右足が千切れる |
| 37 ~ 42 : 右腕が千切れる | 68 ~ 70 : 両腕が千切れる |
| 43 ~ 46 : 左足が千切れる | 71 ~ 72 : 頭がかち割られてしまう。通常の生命体で在れば(即死) |
| 47 ~ 49 : 両足が千切れる | 73 ~ 74 : 左目が抉れる |

| ・物理刺突致命的損傷 | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| 00 ~ 30、75 ~ 99 : 普通に戦闘不能 | 50 ~ 54 : 内臓が破裂する(1ターン毎にD4ダメージ) |
| 31 ~ 33 : 右目が抉れる | 55 ~ 61 : 左腕が千切れる |
| 34 ~ 36 : 心臓に風穴が空く。通常の生命体で在れば(即死) | 62 ~ 67 : 右足が千切れる |
| 37 ~ 42 : 右腕が千切れる | 68 ~ 70 : 両腕が千切れる |
| 43 ~ 46 : 左足が千切れる | 71 ~ 72 : 額に風穴が空く。通常の生命体で在れば(即死) |
| 47 ~ 49 : 両足が千切れる | 73 ~ 74 : 左目が抉れる |

| ・物理打撃致命的損傷 | |
|--|--|
| 00 ~ 30、75 ~ 99 : 普通に戦闘不能 | 50 ~ 54 : 顔が醜く潰れてしまう。反応判定に - 3 のペナルティ |
| 31 ~ 33 : 右目が潰れる | 55 ~ 61 : 左腕が骨折 |
| 34 ~ 36 : 首の骨が折れる。通常の生命体で在れば(即死) | 62 ~ 67 : 右足が骨折 |
| 37 ~ 42 : 右腕が骨折 | 68 ~ 70 : 生殖器を損傷する(男性のみ) |
| 43 ~ 46 : 左足が骨折 | 71 ~ 72 : 頭蓋骨がかち割られてしまう。通常の生命体で在れば(即死) |
| 47 ~ 49 : 呼吸器官の損傷(生命力ボーナスと等しい分数そのままだと死亡) | 73 ~ 74 : 左目が潰れる |

| ・銃器攻撃致命的損傷 | |
|--|--------------------------------------|
| 00 ~ 30、75 ~ 99 : 普通に戦闘不能 | 50 ~ 54 : 顔に酷い傷跡が残る。反応判定に - 1 のペナルティ |
| 31 ~ 33 : 右目が潰れる | 55 ~ 61 : 左腕が骨折 |
| 34 ~ 36 : 額に風穴が空く。通常の生命体であれば(即死) | 62 ~ 67 : 右足の神経を持って行かれる。右足が使えなくなる |
| 37 ~ 42 : 右腕が骨折 | 68 ~ 70 : 生殖器損傷(男性のみ) |
| 43 ~ 46 : 左足が骨折 | 71 ~ 72 : 心臓に風穴が空く。通常の生命体で在れば(即死) |
| 47 ~ 49 : 呼吸器官の損傷(生命力ボーナスと等しい分数そのままだと死亡) | 73 ~ 74 : 左目が潰れる |

| | |
|--|--|
| ・爆発攻撃致命的損傷(マシンアーム・キャノン、大砲含む) | |
| 00~30、75~99：普通に戦闘不能 31~33：顔の右半分が焼け爛れる。反応判定に - 2 のペナルティ 34~36：首が無くなる。通常生命体で在れば(即死) 37~42：右腕が消し飛ぶ 43~46：左足が消し飛ぶ 47~49：呼吸器官の損傷(生命力ボーナスと等しい分数そのままと死亡) | 50~54：顔の左半分が焼け爛れる。反応判定に - 2 のペナルティ 55~61：左腕が消し飛ぶ 62~67：右足が消し飛ぶ 68~70：下半身が消し飛ぶ 71~72：上半身が消し飛ぶ。通常生命体で在れば(即死) 73~74：内臓が露出する。(1ターン毎にD6ダメージ) |

| | |
|---|--|
| ・魔術攻撃致命的損傷 | |
| 00~30、75~99：普通に戦闘不能 31~33：右眼の視覚が永久に失われる 34~36：心臓に風穴が空く。通常生命体で在れば(即死) 37~42：右腕が吹っ飛んでしまう 43~46：左足が吹っ飛んでしまう 47~49：魔力最大値がD4-2消滅する。これは永久である | 50~54：2D6歳老化する。ベルティープ以外の異種族の場合は3D8歳老化する 55~61：左腕が吹っ飛んでしまう 62~67：右足が吹っ飛んでしまう 68~70：精神が急激に消耗してSPに1D10のダメージを受ける 71~72：頭部が消失してしまう。通常生命体で在れば(即死) 73~74：左眼の視覚が永久に失われる |

| | |
|--|---|
| ・炎魔術攻撃致命的損傷 | |
| 00~30、75~99：普通に戦闘不能 31~33：全身が激しく燃える(1ターン毎にD4ダメージ) 34~36：特に無し 37~42：右腕が消し炭と化す 43~46：左足が消し炭と化す 47~49：特に無し | 50~54：顔が焼け爛れる(2ターン毎にD4-1のダメージ) 55~61：左腕が消し炭と化す 62~67：右足が消し炭と化す 68~70：特に無し 71~72：頭部が消し炭と化す。通常生命体で在れば(即死) 73~74：特に無し |

| | |
|--|--|
| ・冷気魔術攻撃致命的損傷 | |
| 00~30、75~99：普通に戦闘不能 31~33：身体全体が凍り付く(生命力ボーナスと等しい分数そのままと死亡) 34~36：特に無し 37~42：右腕が凍結する 43~46：左足が凍結する 47~49：特に無し | 50~54：顔が凍り付いて窒息(生命力基本値と等しい分数そのままと死亡) 55~61：左腕が凍結する 62~67：右足が凍結する 68~70：特に無し 71~72：心臓麻痺を起こす。通常生命体で在れば(即死) 73~74：特に無し |
| 備考：凍結を治癒するには炎属性の魔術を使用すれば、D6分ほどで溶かすことができる。 | |

| | |
|--|---|
| ・風魔術攻撃致命的損傷 | |
| 00~30、75~99：普通に戦闘不能 31~33：衣服(ローブ、クローズ、コート等)が切り裂かれて壊れる 34~36：両腕から激しい出血 37~42：右腕から激しい出血 43~46：左足から激しい出血 47~49：内臓が露出する(1ターン毎にD4-1ダメージ) | 50~54：顔が切り裂かれて醜い傷跡が残る。反応判定に - 1 55~61：左腕から激しい出血 62~67：右足から激しい出血 68~70：激しい風圧によって全身の骨を砕かれる。四肢を骨折として扱う 71~72：頭が切り刻まれる。無惨な姿を晒して(即死) 73~74：特に無し |

| | |
|---|--|
| ・雷魔術攻撃致命的損傷 | |
| 00~30、75~99：普通に戦闘不能 31~33：激しいショックで心停止(5ターン放置により[死亡]) 34~36：ショックで神経麻痺を起こす。状態異常の[麻痺]となってしまう 37~42：右腕が治療するまで使用不可能となる 43~46：左足が治療するまで使用不可能となる 47~49：特に無し | 50~54：顔が焼け爛れる(治療を行うまで2ターン毎にD4-1のダメージ)。反応判定に - 2 のペナルティ 55~61：左腕が治療するまで使用不可能となる 62~67：右足が治療するまで使用不可能となる 68~70：ショックで気絶する 71~72：下半身のみが麻痺を起こす。下半身の使用が不可能となる。 73~74：特に無し |
| 備考：治療は魔術による治療のみが有効となる。 | |

| | |
|---|---|
| ・酸魔術攻撃致命的損傷 | |
| 00~30、75~99：普通に戦闘不能 31~33：鎧、衣服が壊れる。 34~36：特に無し 37~42：右腕に装備しているものが壊れる 43~46：左足が焼け爛れる(または鎧などが壊れる) 47~49：特に無し | 50~54：顔が醜く焼け爛れる。反応判定に - 3 のペナルティ 55~61：左腕のものが壊れる 62~67：右足が焼け爛れる(または鎧などが壊れる) 68~70：特に無し 71~72：ショックを起こし気絶する 73~74：特に無し |

| | |
|--|---|
| ・光魔術攻撃致命的損傷 | |
| 00~30、75~99：普通に戦闘不能 31~33：魂が消滅する。魂を持たない存在で在れば死亡する 34~36：特に無し 37~42：右腕がエネルギーに依って消滅する 43~46：左足がエネルギーに依って消滅する 47~49：魔力を全て失う。魔力が存在しない場合は肉体が消滅する | 50~54：肉体が消滅する。魂は消滅しない 55~61：左腕がエネルギーに依って消滅する 62~67：右足がエネルギーに依って消滅する 68~70：ネザー、イーブルスであれば存在の根本より消滅する 71~72：強烈な光エネルギーの本流によりSPに3D10ダメージ 73~74：特に無し |

| ・闇魔術攻撃致命的損傷 | |
|--|---|
| 00～30、75～99：普通に戦闘不能 | 50～54：外見が魔物のように変化を起こしていく。具体的にはマスタターが決定する。既に魔物で在れば変化無し |
| 31～33：魂が魔界へと落ちる。もともと落ちている場合は魔界へと強制的に帰される | 55～61：左腕が異質な存在へと変化する |
| 34～36：四肢が魔界的な特徴へと変化していく | 62～67：右足が異質な存在へと変化する |
| 37～42：右腕が異質な存在へと変化する | 68～70：特に無し |
| 43～46：左足が異質な存在へと変化する | 71～72：肉体そのものを魔界へと引きづり込まれる |
| 47～49：通常の生命体で在ればHP、SP両方が全回復する。その後、悪魔へと変異を遂げる | 73～74：深淵を見せられて精神を病む。SPに6D10ダメージ。これによって[発狂]した場合は魔界に落ちる |

片目の使用が不可能となると、命中、及び回避に - 2 の修正を受ける。両目の場合は、命中に - 4、回避に - 4 の修正を受ける。ただし、暗闇などによるペナルティをこうむることは無くなる。これは視覚に頼る存在の場合だけのペナルティとなる。

強撃損傷判定(HardStrike Damage Decition)

最大HPの半分以上のダメージを一度の攻撃で食らった場合にも該当するプレイヤーがD100ルールを行う。その結果が以下となる。攻撃種類、属性によって使い分けること。

| ・物理斬撃強撃損傷 | |
|---|---|
| 00～25、80～99：特に何も無し | 51～54：左手に激しい斬撃を受ける。腱を損傷する |
| 26～30：右腕が使用できなくなる(骨折) | 55～59：左腕が使用できなくなる(骨折) |
| 31～35：左足が使用できなくなる(骨折) | 60～64：右足が使用できなくなる(骨折) |
| 36～42：鋭い斬撃によって激しく切り裂かれる。[激痛]となる。 ×肉体には効果を成さない | 65～69：右手に激しい斬撃を受ける。腱を損傷する |
| 43～47：攻撃による弊害で視界に損傷を受ける。回復行動を行うまで命中と回避に - 2 の修正を受ける | 70～74：斬撃によって体勢を崩される。[よろめき]となる |
| 48～50：強烈な斬撃を浴びせられる。対象の鎧は破損する | 75～79：強力な攻撃によって意識に損傷を受ける。朦朧として、2ターン後の自分のカウント迄、あらゆる判定の修正 - 1 |

| ・物理刺突強撃損傷 | |
|--|---|
| 00～25、80～99：特に何も無し | 51～54：左手腱を損傷する |
| 26～30：右腕を激しく貫かれる。右腕を損傷する | 55～59：左腕を激しく貫かれる。左腕を損傷する |
| 31～35：左足を激しく貫かれる。左足を損傷する | 60～64：右足を激しく貫かれる。右足を損傷する |
| 36～42：腹部を激しく貫かれる。追加で1D10のダメージを受ける。このダメージは防御力で減少出来ない。更に[激痛]となる。×肉体には効果を成さない | 65～69：右手腱を損傷する |
| 43～47：身体を貫かれたことによって[恐怖]となる。 ×精神には効果を成さない | 70～74：激しい刺突により内臓が損傷する。[激痛]となる |
| 48～50：刺突によって吹っ飛ばされる。[よろめき]となる | 75～79：出血によって朦朧としてしまう。2ターン後の自分のカウント迄、あらゆる判定の修正 - 1 |

| ・物理打撃強撃損傷 | |
|--|--|
| 00～25、80～99：特に何も無し | 51～53：頭部を激しく揺らされる。目標値13の生命力判定に失敗した場合、[気絶]する |
| 26～30：右腕が使用できなくなる(骨折) | 54～59：左腕が使用できなくなる(骨折) |
| 31～35：左足が使用できなくなる(骨折) | 60～64：右足が使用できなくなる(骨折) |
| 36～42：強烈な打撃を頭部に受けて、意識が飛ぶ。2ターン後の自分のカウント迄、あらゆる判定の修正に - 2 | 65～69：頭部に激しい衝撃。SPに1D10のダメージを受ける |
| 43～47：強力な打撃を受けて、臆する。[恐怖]となる。 ×精神には効果を成さない | 70～74：内臓を揺らす強烈な打撃。内臓を損傷する |
| 48～50：肋骨に強烈な打撃を受ける。肋骨を骨折する | 75～79：腹部に激しい衝撃。朦朧として3ターン後の自分のカウント迄、あらゆる判定の修正 - 1 |

| ・巨大生物による打撃強撃損傷(体長250cmを超える生物からの打撃による攻撃) | |
|---|--|
| 00～25、80～99：特に何も無し | 51～54：頭部を激しく揺らされる。目標値13の生命力判定に失敗した場合、[気絶]する |
| 26～30：右腕が使用できなくなる(骨折) | 55～59：左腕が使用できなくなる(骨折) |
| 31～35：左足が使用できなくなる(骨折) | 60～64：右足が使用できなくなる(骨折) |
| 36～42：強烈な打撃を頭部に受けて、意識が飛ぶ。2ターン後の自分のカウント迄、あらゆる判定の修正に - 2 | 65～69：頭部に激しい衝撃。SPに1D10のダメージを受ける |
| 43～47：強力な打撃を受けて、臆する。[恐怖]となる。 ×精神には効果を成さない | 70～74：内臓を揺らす強烈な打撃。内臓を損傷する |
| 48～50：全身の骨という骨を激しく砕かれる。追加で2D10のダメージを受ける。このダメージは防御力で減少出来ない | 75～79：腹部に激しい衝撃。朦朧として3ターン後の自分のカウント迄、あらゆる判定の修正 - 1 |

| ・魔術攻撃強撃損傷 | |
|--|---|
| 00～25、80～99：特に何も無し | 51～54：全身を激しい疲労感が襲う。疲労値が6増える |
| 26～30：強烈な魔力の奔流により意識が失われる。2ターン後の自分のカウント迄、能動的な行動を行えない | 55～59：魔力の弊害により両腕の感覚が一時的に遮断される。両腕の使用がD6ターン不可能となる |
| 31～35：魔力の弊害により両足の感覚が一時的に遮断される。両足の使用がD6ターン不可能となる | 60～64：魔力の弊害により五感が一時的に遮断される。五感の使用がD6ターン不可能となる |
| 36～42：魔力の弊害により一時的に魂に異変が起きる。6ターンの間魔抵抗に - 2 の修正を受ける | 65～69：魔力の奔流に飲まれ、意識を持って行かれる。目標値13の知恵による意思判定に失敗すると[気絶]する。×精神には効果を成さない |
| 43～47：頭部に激しい違和感。三半規管を引っこ抜かれる？D6ターンの間、回避と命中 - 2 の修正を受ける | 70～74：強烈な魔力の奔流により精神に損傷を受ける。SPに1D10のダメージを受ける |
| 48～50：魔力の一部分に損傷を受ける。現在魔力が1D6減少する | 75～79：自らの魂の『歴史』を観て混乱する。3ターン後の自分のカウント迄、能動的な行動を行えない。魂を持たない存在、×精神には効果を成さない |

原則として、×肉体のキャラクターには骨折や四肢の損傷などの効果は意味を成さないことに気を付けること。

骨折すると、部位を使った行動を起こす度に1D4 - 1ダメージを受ける。
肋骨と内臓の場合は、身体を動かす毎(1ターン)に1D4ダメージを受ける。腕の腱を損傷した場合は、手に持つ物体を落とす事となる。
骨折した(若しくは損傷した)腕で何かを持つとうとする場合は、生命力判定で目標値14を上回れば修正 - 2 で扱うことが出来る。
ただし、物体を持つことを維持する場合は、毎ターンこの判定を行ってもらふ事となる。

損傷した部位は、魔術的な治療を受けHPが回復すれば、1D8 - 生命力ボーナス時間の間安静にしていれば治る(最低1時間となる)。通常の治療の場合では2D8 - 生命力ボーナス日は安静にしていなければ治らない(この場合は最低1日となる。骨折の場合は最低でも7日間の休息を必要とする)。

足に損傷を受けると、移動にペナルティを受ける。具体的には、全力移動の宣言で通常移動値の距離までしか移動できなくなる。更に、通常移動の場合は臨戦移動の距離までとなり、臨戦移動の場合は1マス距離までしか行動できない。これは片足のもので、両足が損傷を受けている場合は、全力移動を宣言した場合に3メートルまでしか移動を行うことが出来なくなる。
骨折した場合は、片足の骨折によって、移動は全力移動で臨戦移動の距離までとなり、その他の移動では3メートルまでとなる。

部位狙い攻撃

部位を狙って攻撃する場合、狙った部位により命中にペナルティを受ける。ダメージを与えた場合、通常のダメージの他に付随して様々な効果をもたらす。

<頭狙い>

命中に - 4。命中した場合、防御力 ÷ 2、鎧による防御力を ÷ 2 してダメージを与える。実ダメージ ÷ 2 + 9 を目標値に、最高バトルスキルLV + 生命力判定を行い、失敗した場合朦朧として、100カウントの間命中と回避に - 2 のペナルティを受ける。強撃損傷が起きた場合、2D8 × 10分気絶する。肉体×の対象には、朦朧と気絶の効果はない。

<脚狙い>

命中 - 2。命中した場合、実ダメージ ÷ 2 + 9 を目標値に[軽業 + 敏捷性]か[剛力 + 筋力]の何れかで判定を行い、失敗すると[よろめき]状態となる。
主に二足でバランスを取り歩行する対象にしか効果はない。

<腕狙い>

命中 - 2。命中した場合、実ダメージ ÷ 2 + 9 を目標値に[剛力 + 筋力]判定を行い、失敗すると手に持っていた物を落とす。
ただし、両手で構えているものなどであれば、判定に + 4 の修正を得られる。

また、最大HPの半分の値以上のダメージを部位に与えた場合には、その部位は使用出来なくなる。ただし、頭部と胴体は別となる。

状況による様々な修正

| | | | |
|--------------|--------------------|---------------|-----------------------|
| 足場が泥でぬかるんでいる | : 回避修正 - 1 | 膝の辺りまで水がある | : 回避修正 - 1 |
| 腰の辺りまで水がある | : 回避修正 - 2、攻撃力 - 2 | 水中での戦闘 | : 回避、命中修正 - 4、攻撃力 - 8 |
| 不安定な足元 | : 回避、命中修正 - 2 | 十分な身動きが取れない場所 | : 回避修正 - 2 |
| 辺りが暗い | : 回避、命中修正 - 1 | 完全な暗闇での戦闘 | : 命中修正 - 4、回避修正 - 2 |

<水中での戦闘>

完全な水中で戦闘する場合には、取り回しの容易い武器以外を扱うことが難しくなる。
短剣類、ショートソード、スピア、トライデント以外の武器を扱う場合には命中に - 4、ダメージに - 8 の修正を受ける。
これは水中での戦闘のペナルティと重複することに気を付けること。
投擲、射撃による攻撃は行えない。また、受け判定を行う場合、受け値に - 4 の修正を受ける。
水中内で息を止めていられる時間(ターン数)は、(生命力 × 2) + (水泳LV × 2)のターンとなる。
また、発声することは不可能であるため、高度な魔術動作を有する者でなければ、魔術の行使は不可能となる。

<暗闇での戦闘>

辺りが暗い状態で戦闘を行う場合、命中判定の出目が3以下だった場合、自動的に攻撃は失敗となる。
完全な暗闇で戦闘を行う場合、命中判定の出目が5以下だった場合、自動的に攻撃は失敗となる。
ただし、暗闇によるペナルティを被らない場合には、上記の制限は適用されない。
インフラビジョン(赤外線視覚)を有するものであれば、暗闇でのペナルティは半分となる(端数切り捨て)。
出目が3、5以下による自動失敗の制限は適用されない。暗視を有するものはあらゆる暗闇によるペナルティを被らない。
オーラ・シーイングなどといった、魔術などの効果対象にある者であれば、特定の対象(魔力を発している対象)には、インフラビジョンと同等のペナルティとなる。そうでないものに対しては通常通りのペナルティとなる。

回復について

魔術による回復は基本的に即効性となる。傷薬等によるHPの回復は、数分程で全身に渡る。
ゲーム的な処理では、使用した瞬間にHPは回復する。戦闘不能からの復帰については、どのような回復行動を行ったとしても、生命力判定を行い、40分から達成値を引いた分数は、戦闘は行えないような状況であると考えること。
ここで1ゾロを出した場合は、1時間気絶してしまう。8ゾロの場合であれば、即座に復帰出来る。
体調が戻らない状態で敢えて戦うのであれば、命中力、回避力に - 4、精神力、魔抵抗に - 1、攻撃力に - 6、通常移動力 - 6、臨戦移動力 - 3、全力移動力 - 1 2 の修正を受けて戦うことが出来る。

休息によるHP、SPの回復

人間の最適な睡眠時間と言われる8時間程度の睡眠を取った場合には、HPは1D10程度回復する。

それ以下の場合であれば、HPは1D6くらいの回復が妥当となる。

ただし、毒や大きな怪我(HP残量が50%以下)を負っている場合には、休息を取ろうともHPは回復しない。

その他にも色々な場合を考慮して、マスターが最終的に判断すること。

例えば、宿屋の綺麗なベッドで寝るのと、怪物のうろつく荒野で野営をするのでは、疲れの取れる度合いも違うだろう。

SPに関しては、若干複雑となる。8時間程度の睡眠で、知恵基本値+知恵ボーナス値回復する。

8時間未満~6時間以上の睡眠では、知恵基本値分回復する。6時間未満~3時間以上の睡眠では、知恵基本値÷2分回復する。

3時間未満~1時間以上では、知恵ボーナス値分しか回復しない。1時間未満では、1しか回復しない。

また、睡眠していた時間の1.5倍の時間は、再び眠ったとしてもSPやHPの回復は発生しないので気を付けること。

複数の攻撃種類について

魔術等によって、物理攻撃種類の他に魔術的な属性が付与されることがある。

その場合にも、通常通りに判定を行う。ただし、弱点として炎に弱い、雷に弱いなどがあれば、その分のダメージ倍化

(1.5倍、2倍など)が行われる。この計算は最終的なダメージが算出されてから行う。当然、炎に強い、などといった特徴を持つ場合にも最終的なダメージが算出されてから、計算を行う。

戦闘不能によるダメージ

戦闘不能(現在HPが0をしたまわった状態)になった場合、1時間につき、1点のダメージを受けていく。

その他にも当然、[激痛]や[毒]状態になっている場合にはそれによる被害も被る。つまり、放っておくと何れは[死亡]してしまうということだ。

奇襲判定

スキル[隠密]を持つキャラクターは、奇襲攻撃を仕掛ける事が可能となっている。

奇襲を行うには、先ず、自分(及び仲間)が奇襲を仕掛ける対象(達)に存在が気付かれていないことが前提となる。

奇襲判定は、奇襲を仕掛ける側の敏捷性による[隠密]と、奇襲を受ける側の知覚による[感知]による対抗判定となる。

また、何らかの自体などで、存在が予測されている場合には、奇襲側の達成値に-2~4の修正を受ける。

奇襲を仕掛ける側が勝利した場合には、戦闘に突入した場合、1ターン目のイニシアティブが+20される。また、

奇襲を受けた側はイニシアティブに-40され、これによってイニシアティブが0以下になった場合は1ターンは行動できない。

これは各自で行う。つまり、一人でも奇襲に気付けば、奇襲を回避出来るというわけではなく、飽くまでも、気付いた

キャラクターのみが、奇襲を回避することが可能となるということである。

また、魔物でもこの判定は行える。その場合は、能力値にモンスターレベルを足したものをを使用すること。

ただし、知覚や敏捷性が存在しない魔物の場合は、そもそも奇襲自体が行えないし、意味を成さないということに気を付けること。

魔術について - About the Sorcery -

<発動>

魔術は、魔術毎に決められた特定の古代語のワードを繋げていく事により発動します。原則、声を発する事の出来ない状況だと、魔術を行使することは不可能となります。ただし、高度な魔術動作を持つ場合には別となります。たとえ詠唱が必要とされない場合でも、発動までの時間は通常通りにかかります。

<魔術の解除など>

魔術を解除する魔術にはディスペルが存在します。これによって、例えばオウスなど魔術によって及ぼされたなんらかの影響を解除する事が出来ます。方法は、魔術の解除者と、魔術を行使したものの、対抗判定となります。対抗判定に、魔術を解除しようとする者が勝った場合には、魔術は解除されるでしょう。ただし、精神的な影響を及ぼしている魔術はディスペルでは解除できません。

戦闘での魔術

<範囲：単体>

範囲：単体の魔術は、行使者の視線の届く範囲で、魔術をかける対象の存在を認識することが出来れば行使することが出来ます。例えば、扉の閉まった部屋の外から、内部にいるだろう対象に魔術を行使することは出来ないということです。

<範囲：空間>

範囲：空間の魔術は、行使者の視線の届く範囲にあるあらゆる空間を対象として魔術を行使することが出来ます。物体や生物などが占有している場所は、空間とは見なされず、その地点に魔術を行使することは出来ません。

<範囲：射線上>

範囲：斜線上の魔術は、行使者の視線の届く範囲にあるあらゆる空間をポイントとして魔術を行使します。軌道は魔術によって変化するでしょう。後述の軌道を参照してください。コンパクトフィールドシートの、スクエアの一つ一つの中心に黒点が打たれていますので、行使者の地点の黒点と、対象となるポイントの黒点を定規などで測り、その斜線上に少しでも入ったスクエアの対象に効果をもたらします。

<範囲：マス>

範囲についてですが、 2×2 マス、 2×1 マスなどとなっているものがあります。それについては以下の図を参照してください。

2×2 マス 3×3 マス 3×1 マス or 3×1 マス 3×2 マス

<軌道：発生>

目標とした地点に直接発生します。何らかの妨害を受けることはありません。

<軌道：直射>

目標とした地点へと直線上に発射されます。障害となるものがあつた場合には、それに効果を及ぼします。

<軌道：曲射(縦、横、縦横)>

目標とした地点へと曲線上に発射されます。縦の場合は縦曲線(弓なり軌道)を描き、横の場合はブーメラン軌道を描きます。縦横の場合は何れかか、もしくは両方の軌道となります。射程が許す限り軌道を曲げることが出来ます。

<二次軌道：炸裂>

目標地点に到達後、炸裂します。目標地点から放射状に効果を及ぼします。障害となるものがあつた場合、例えば厚い壁などがあつた場合にはそれを貫通できないこともあります。

<二次軌道：貫通>

あらゆる障害物を貫通します。ただし、抵抗の意思のある存在に抵抗を試みられた場合、射程が10%低下します。これによって残りの射程がマイナスになった場合には、その時点で魔術が消失します。逆方向に戻ったりなどはしません。

テリトリー
<領域について>

領域は魔術の大まかな分類を表します。領域は以下の13に分けられます。

・幻覚/イリュージョン

一般的なもので言えば視覚、聴覚、触覚などを騙す。珍しいものでは、嗅覚や味覚に作用する類のものも存在する。魔術的な知覚能力を有する者や、そも、必要としない器官を騙すことは出来ない。例えば視覚の幻像によって、視覚を持たない怪物を騙すことは出来ない、ということ。

・強化/インテンシフィ

肉体的、または魔力による能力向上。肉体的な強化は、肉体を持たない存在には効果を及ぼさない。魔力による能力向上は様々な存在に対して効果を及ぼす。また、原則として、肉体的な強化の重複、魔力による能力向上の重複は行われない。よって、後に施術などされた場合は、より高い達成値のものだけが効果を現す。

・付与/エンチャント

魔力を物質または存在に付与する。魔術道具や、魔術生物などはこの領域の特産物となる。ソーサリー・プリヴェントなどの魔力の防壁などもこの領域に含まれる。

・呪詛/カース

束縛や制限、誓約や使命、すなわち呪い。魂に刻むこれらの呪詛は、分解領域の魔術でもそう簡単には解除出来ない。しかし、この領域の特性として、大抵鍵が必要となることがあげられる。鍵とは特定の行動を示し、その行動を遂行した場合に、呪詛の呪縛から解放される。

・創造/クリエイション

魔力による創造。攻撃的な魔術の殆どはクリエイションの領域となる。例えば、ファイアボールなどの魔術もこれに属する。魔術の灯や暗黒などもこれに含まれる。多種多様な性質を有する。

・召喚/コンジュリング

物体や存在などの、召喚。召喚の魔術はどのような初歩的なものであろうとも、場と場を繋げる魔術の門を生成する必要がある。また、召喚は制御を同じくして扱う必要も多い。

・異質/シンジュラー

混沌なる力の表れ。他の領域に分類の難しい魔術が属する。精神を持たない怪物を支配/制御する術や、時間停止の術などが分類される。

・変質/チェンジング

物体、または存在の変質。魔力の変質によって、進化、或いは退化を齎す。

・分解/デコンポーズ

固着した魔力の分解。あらゆる魔力を解呪できるというわけでもなく、大抵の魔術は分解出来る魔力の性質が決められている。例えば、キュア・ブラインドネスであれば、暗闇の解呪を行える(それ以外を行えない)というように。

・感知/パーセイブ

魔力の干渉による感知、探知。特定の魔力を込められた対象や、異質な魔力を持つ存在などを感知することが出来る。

・移動/ムーブメンツ

物体や存在の移動、転移。召喚にも少なからず関わる、浮遊、落下制御などといった魔術もこの領域に属する。代表的なものはテレポートなどがあげられる。

・精神/メンタリー

精神への干渉、支配。魅了や、狂乱を引き起こすなど、様々な効果を有する。原則として、精神領域の魔術は多重に効果を及ぼすことはない。よって、一番高い達成値のものだけが効果を現す。

・生命/ライフ

生命への干渉。肉体の治癒や、再生力の促進、また高位の術では魂の修復や、肉体と魂の結合などを図る術もあるという。

・深遠/レコンダイト

生命の真逆、負の力。暗黒や混沌の力を示す。死霊を操り、不死性を司るこの領域は、屍体を僕としたり、また生命体を不死者へと変質させることなどを可能とする。

<特殊な詠唱/拡大、短縮>

・詠唱時間の短縮、延長

詠唱時間を10%刻みで短縮、もしくは延長することが可能です。
延長した場合は、発動判定に長くした% ÷ 10 が判定値にマイナスされます。(ただし最高でも5まで、50%の延長しかできない)
短縮した場合も同様で、発動判定に短くした% ÷ 10 × 2 が判定値にプラスされます。
短縮、延長何れの場合も10%刻みで行う必要があります。また、幾ら短縮しようとも発動には最低でも1秒かかります。

・射程の拡大

射程距離を拡大することが出来ます。射程距離は2倍、3倍.....と拡大していくことができます。
消費SPを軽減したあと、拡大した倍率が、消費SPにも掛けられます。つまり、射程距離を3倍に拡大した魔術は消費SPを軽減した後、消費SPは3倍されます。消費SPが許す限り拡大することが可能です。

・範囲の拡大

範囲を拡大することが出来ます。単体の場合であれば、消費SPを2倍、3倍としていくことで、対象の数を2つ、3つと増やしていくことが出来ます。1×1マスや、直径10メートルなどの場合であれば、消費SPを2倍することにより、1×1マス(直径にして3メートル)拡大し、3倍とすることにより、2×2(直径にして6メートル)拡大します。

・持続時間の拡大

持続時間を拡大することが出来ます。消費SPを2倍、3倍としていくことによって、持続時間を2倍、3倍としていくことが出来ます。

・拡大と拡大

例えば、射程の拡大と持続時間の拡大を組み合わせることが可能です。射程距離を3倍にして、持続時間を2倍とする場合などには、消費SPは射程距離による3倍、持続時間による2倍で最終的に消費SPは6倍となります。

・効果の縮小

範囲、持続時間、精神力などを任意に縮小することが可能です。範囲は、1×1(直径にして3メートル)刻みで縮小していくことが可能です。ただし、1マス(3メートル)を下回るように縮小することは出来ません。持続時間は、5秒刻みで減少させることが可能です。精神力は、魔術の行使判定、判定値/達成値を求める前に幾ら減少させるかを宣言して縮小する必要があります。ただし、0を下回るように縮小することはやはり出来ません。

<詠唱途中で攻撃を受けると?>

詠唱の途中で何らかの攻撃を受けた場合は、修正-2で回避及び抵抗が可能です。ダメージを受けた場合には、実ダメージ+2を目標値に知恵による[魔術]判定を行なってもらいます。意思判定の修正がある場合にはこれに加えます。失敗した場合は、集中が途切れ、魔術は詠唱し直しとなってしまいます。強撃損傷が起こった場合には、強制的に集中が途切れてしまいます。また、詠唱を止めることを宣言するのであれば、修正を受けずに回避を行う事は可能です。

<広範囲魔術の誤差>

範囲が単体ではなく「3×3マス」等と広範囲に渡って効果を与える魔術がありますが、稀に誤差が生じる場合があります。魔術の効果範囲から2マス以上離れている場合は、効果は絶対に示しません。1マスしか離れていない場合には、詠唱者に2D8をロールしてもらい、それが12以上だった場合には、巻き添えを食らいます。数人対象がいる場合は、その度に2D8ロールを行ってもらいます。

<詠唱について>

原則として動きながらの詠唱は不可能なものだと考えてください。臨戦移動からの魔術詠唱も不可能だということです。魔術の詠唱を始めた(る)ターンには、あらゆる移動を行うことが出来ません。スペシャルによっては可能となります。

<場所や対象などの選択>

魔術が実際に発動した時に、魔術の効果と及ぼす範囲などを決めます。ただし、魔術の詠唱を始めたターンに認識できていない対象を選択することは出来ません。

<サモンorコンジュアソーサリー、制御について>

何らかの生物などを呼び出す魔術について説明をします。例えば、[サモン・スパイダー]などの術がありますが、呼び出した後の制御については、ある一定のものまでしか出来ません。具体的には、制御できる数は術者の精神力によって定められます。制御している存在のLVの合計が術者の精神力以下までは制御することが出来ます。それを越えた場合には、制御していた存在は術者のコントロールを離れて、自己の意思で行動を始めます。更に、制御している存在のLVの合計の数値が、最大SPから引かれます。これは、制御を解かない限り永久に持続します。制御を解いた場合には、通常通りに回復していきます。また、上記のルールは魔物のコントロール等に対しても適応することが出来ます。

魔術の習得

基本的には魔術書なる、魔術の詠唱の仕方の載っている書物を読みふけり、更に様々なテストなどを重ねた結果習得する事が可能です。かかる時間は、大体一つの魔術で1週間程度でしょう。当然、難しいものならば(LV6以降)その2倍、3倍と時間がかかることも安易に考え得られます。

自動習得魔術について

魔術のスキルを習得しているキャラクターは、自動的に魔術を習得することが可能となります。以下の表を参照して自動習得してってください。自動習得の際もソーサリー・ポテンシャルティは影響します。ただし、知名度が5の魔術(つまり、遺失されたものや禁忌とされたもの)は習得することが出来ません。

[スキルLV] : キャラクターの魔術スキルLVです。
[魔術LV/自動習得数] : キャラクターの魔術スキルLVが上記の値に達したとき、魔術LVと等しいLVの魔術を自動習得数だけ自動で習得することが出来ます。

| | | | | | | | | | | |
|------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------------|
| スキルLV | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10以降 |
| 魔術LV/自動習得数 | 1/3 | 2/3 | 3/2 | 4/2 | 5/2 | 6/1 | 7/1 | 8/1 | 9/1 | 自動習得は不可能となる |

- 例 -

現在、魔術スキルLV3のキャラクター、アレックスは魔術を自動で習得することが出来ます。自動習得できる魔術は、1LVのものが3つ、2LVのものが3つ、3LVのものが2つとなっています。そして、魔術スキルLVが4へと上昇した場合、4LVの魔術を2つ分自動で習得することが可能となるのです。

魔術LVの上昇による消費SPの減少について

魔術LV(または魔界魔術LV)が上昇するにつれて、消費するSPを減少していくことが可能となります。具体的には、現在の魔術LVの値を消費SPから引く事が可能です。ただし、使用する魔術のLV分までしか減少する事は出来ません。

- 例 -

LV2の回復魔術、ヒールは消費SPが2までにしかならない。これはいくら魔術スキルLVが上がるうとも、消費SPは2までしか減少はしないのである。

グリモア 魔術書

大きな街などにはほとんど必ずと言って良いほど、魔術士がいますので、その魔術士からなど、魔術書を買ってもらったりする事が可能です。

ファリームに行けば、魔術LV6程度までの魔術書の購入は可能となっています。それ以上のものについては、誰か有名な魔術士を探すか、遺跡などに稀に残っている事もある、魔術書を探すなどするしかないでしょう。

発動媒体

発動媒体の存在によって、魔術は発動しやすくなります。発動媒体とは、単純なもので言うと、ロッドなどがそれに当たります。というよりも、行使者がそれと思った物が、発動媒体と化すとって過言ではなく、思い込みの力みたいなものなのです。よって、発動媒体を安易に変えることは出来ません。発動媒体の変更には時間がかかります(およそ2D8×3日)。発動媒体をもってして魔術を使う者は、その発動媒体が壊れた場合、魔術の使用は難儀なものとなるということ覚えておいてください。システム的には、あらゆる魔術の[判定値]の修正に-3がかかります。

また、これは武器による攻撃で簡単に壊れてしまいます。部位狙い[武器]で、命中修正は-3となります。

発動媒体作成

発動媒体は主に、ロッドの先端に誕生石をつける事で完成されると言われております。それを使って魔術を発動させていく事によって、それが自己の魔術発動媒体だという認識を高めていき、最終的に、それが発動媒体として完成するのです。誕生石の種類を下に記しておきます。

| | | | |
|----------|---------------|------------|-------------|
| 1月：ガーネット | >赤紫色、貞操、友愛、忠実 | 2月：アメジスト | >紫色、誠実、心の平和 |
| 3月：コラル | >桃色、聡明、沈着、勇敢 | 4月：ダイヤモンド | >無色透明、清浄無垢 |
| 5月：ジェード | >緑色、幸福 | 6月：パール | >銀色、健康、長寿、富 |
| 7月：ルビー | >赤色、愛情、情熱 | 8月：サードニックス | >赤色、夫婦和合 |
| 9月：サファイヤ | >青色、誠実、徳望 | 10月：オパール | >白色、安楽 |
| 11月：トパーズ | >黄色、友情 | 12月：ターコイズ | >青色、成功 |

宝石は一つ150銀エルドと言った所。魔術士の場合は初期から持っていて構いません。ただし、マスターに許可を求めてください。

ロッド

命中：0 威力：打1D4+攻撃力 スキル：棒 価格：160se
分類：接近 受除：2 受貫：0 重量：40
備考：魔術士の愛用する銅で出来たロッド 精神力に+2

魔術を詠唱するにあたって/構え、装備、鎧の阻害

魔術を詠唱するにあたって、注意すべきことがあります。このゲームでは、魔術を使う剣士、といったようなキャラクターを使用することが可能となっています。そして、そういう場合に於いて、気をつけるべき事象があります。それはシュティールです。戦技/剣などを使用している場合には、シュティールによる能力値ボーナスが得られるのですが、魔術を詠唱し始めたカウントから、構えは一旦解かれます。つまりシュティールによるボーナスが失われるのです。そして、再び構えを取った時に、シュティールによるボーナスが得られるということです。

また、手に剣や盾など 魔術詠唱動作の阻害になるような、物品を持っている際にも、魔術の詠唱にペナルティが加わります。[詠唱のみ]、[精神集中のみ]の魔術動作であればペナルティはありませんが、それ以外の場合だと、達成値に-2、判定値に-4のペナルティが加わります。

注意すべきことは他にもあります。鎧の制限です。魔術とは、精神の集中、魂からの世界への干渉によって行われます。そして、様々な鉄の塊はその干渉を難解なものとし、スケイルメール以上の重量の鎧を着て魔術を詠唱する場合には、判定値と達成値に-修正を受けます。以下にそれを記します。

| | | |
|--------------------------|-------------------------|-------------------------|
| スケイルメール：判定値 - 2 | チェインメール：判定値 - 4 達成値 - 2 | プレートメール：判定値 - 8 達成値 - 4 |
| スーツアーマー：判定値 - 12 達成値 - 6 | | |

状態異常 - Bad Condition -

・状態異常の持続ターン数を決定するルールは、対象がロールする事。(NPCの場合はマスター、ということになる)

<戦闘不能>

戦闘の続行が不可能な、いわゆる満身創痍な状態です。現在HPが0を下回るとこの状態になります。更に、現在HPが最大HPの $\div 2$ (端数切捨て)を下回ると[死亡]状態となります。

<死亡>

心臓の動きが停止し、魂が失われ(破壊され)た状態です。この世界では死亡した者を蘇生させることは基本的に不可能ですので、事実上、そのキャラクターはリタイアということになります。

<気絶>

極度の精神的な疲弊により、気を失ってしまった状態です。現在SPが0を下回るとこの状態になります。更に、現在SPが最大SPの $\div 2$ (端数切り捨て)を下回ると[発狂]状態となります。一時間で1毎ですがSPは回復していきます。ただし、それによって1以上にはなりません。

<発狂>

精神が壊れ、魂を激しく損傷させられた状態です。魂は本来の動きを失い、基本的には死亡と同じ扱いとなります。事実上、そのキャラクターはリタイアということになります。

<毒>

身体が肉体をむしばむ毒素に冒されている状態です。戦闘中は、毎ターン自分のカウントが来る毎にD4-2のダメージを受けます。待機をしている場合には、30分にD4-2のダメージを受けます。戦闘中であろうとも、激しい行動を行っていないときもこれに準じます。30分毎に、[毒]毎に決められた達成値を目標値に、生命力判定を行い、成功した場合解除されます。

<激痛>

身体中に激痛が走っている、または多量の出血が続いている状態です。行動を起こす度に、D4-1のダメージを受けます。ダメージを受ける行動とは、具体的には1ターンかけて行う行動となります。攻撃や移動や魔術の詠唱、などといったものです。受動的な行動ではダメージを受けません(受けや回避など)。解除方法は、回復魔術をかけてもらう、薬の使用、応急手当などです。安静にしていれば、1時間にD4のダメージを受けます。

<暗闇>

視界を魔力的な暗闇に閉ざされている状態です。この状態になると、武器を使った命中力に - 4、回避力に - 2の修正をされます。2D6ターン継続します。

<ホールド>

魂を魔術の鎖に縛られて、魔術が使用出来なくなる状態です。また、対象に一時的に付与された魔術の効果も消滅します。2D6ターン継続します。

<睡眠>

その場で眠りこける、またはウトウトとしてしまう状態です。この状態になると、戦闘中ならば2D6ターンの経過か、攻撃を受ける他は目覚めることは有りません。戦闘中で無いのであれば、D4時間程度は眠りかけていることでしょうか。声をかけた程度では起きませんが、1ターンかけて身体を揺らしたりするならば、起こすことが出来ます。その場合は、次のターンから行動を開始することが可能となります(起こされたターンで目覚め、その次のターンから起き上がって、完全に目を覚ます、ということです)。

<麻痺>

身体の神経が麻痺し、動きが鈍くなってしまいう状態です。動く事は可能ですが、全ての行動に - 4の修正を受けます。2D6ターン継続します。

<よろめき>

態勢を崩し、よろめいていたり、転倒している状態です。1ターン消費することによって、体勢を立て直し[よろめき]状態を解除出来ます。態勢を整えるまでの間は無防備です。回避と命中に - 2の修正を受けます。また、詠唱中に[よろめき]となった場合は、詠唱が即座に中断されてしまいます。[よろめき]状態を解除しないことも可能ですが、その場合は、移動は3メートルまでしか行えず、攻撃する場合も、構えを取れていないために、シュティールによるボーナスは得られません。この状態では魔術を詠唱することは出来ません。

<恐怖>

とてつもない恐怖に襲われ、行動に制限がかかります。命中、回避修正に - 2されます。能動的な 攻撃や、魔術の詠唱等といった 行動を起こす事が出来ません。回避や[受け]などは行えます。この状態となったものは、個々人にもよりますが、大凡逃走を試みるか、不可能であれば自棄を起こし目の前の恐怖に襲いかかるか、さもなれば、凍り付いて動かなくなってしまうことでしょうか。2D6ターン継続します。

<石化>

身体が石と化してしまった状態です。まったく身動きが出来なくなります。これは、自然に解除されることはありません。解除される場合、石像の部分などが破壊されていたりした場合は、そのままの状態解除されます。

<停止>

周囲の時間が停止してしまった状態です。D6ターンの間、あらゆる行動を起こすことが出来なくなります。回避や受けなどといった行動も不可能となります。

様々な判定 - Decision Of different -

(1)というようなマークがついたものは
この中でも特に重要なものです。一度は目を通すとスムーズにゲームが進むことでしょう。

<火を付ける>

油やアルコール等に着火して、辺りを火に包んだりした場合のダメージ判定は1ターン毎に1D8 + 5の炎属性ダメージです。他にも状況などを考えてマスターが決定してください。

<手近な物を投げる場合>

投石等のダメージ判定は打1D4 + 攻撃力です。人の頭くらいの大きさの石で殴りつける場合は、打1D10 + 攻撃力くらいです。かなり大きい岩等を転がしターゲットを狙う場合は打6D6+10くらいです。

<所持品を投げる時の射程距離>

大体は(筋力×50) - 投げる物の重量 ÷ 10m(端数切捨て)となります。
あまりにも投げられそうに無い物(明らかに投擲する為に造られていないもの)は禁止しても構わないでしょう。
例を挙げるのであれば、スーツアーマーなどでしょうか。

<衝突や落下によるダメージ>

壁などにぶつけられた場合は速度によっても異なりますが、速度が早くも無く遅くも無い場合は1D8のダメージ、速度が速い場合は2D8のダメージが与えられます。
攻撃種類は打撃として扱うのが妥当です。場合にもよりますが...
壁などによる修正は、柔らかい壁である場合はダメージに - 8、平均的な場合は + 4、固い壁の場合は + 1 2 といったところです。

衝突によるダメージは、軽業 スキルによって軽減する事が可能です。
敏捷性による 軽業 判定を行い、達成値 ÷ 3 のダメージを軽減する事が可能です。

落下の場合は、落下したメートル分のD6 - 落下したメートル = ダメージ。
ダメージ算出後にプレイヤーが2D8を振ります。その目によって身体の何処から落ちたのかを決めます。

| | |
|---|---------------------------|
| 2、16 : 頭から、防具による防御無視のダメージ二倍 5 ~ 13 : 身体から、通常通りダメージ判定 | 3、4、14、15 : 脚から、防具による防御無視 |
|---|---------------------------|

ダメージ判定はそれなりの高さ(3m程度)から落下した場合か、若しくは体勢が不安定な状態で落下した場合などに行ってください。
例えば、2m程度の高さから自らの意思で飛び降りた場合であれば、足は多少痺れたりなどするかもしれませんが、負傷するなどといったことは起きないでしょう。落下のダメージの攻撃種類は打撃となります。
落ちた場所が、スパイクのひかれた落とし穴等であれば、別の種類(例の場合は刺突となるのが妥当でしょう)となる可能性はありますが、それはマスターの判断に任せられます。

落下によるダメージは、軽業 スキルによって軽減する事が可能です。
敏捷性による 軽業 判定を行い、達成値 ÷ 4 個分のダイスを振らなくて構わない事に出来ます。
ただし、15 + 軽業 スキルレベルm以上の高さから落下した場合には、これは使用出来ません。
更には、軽業 スキルによって身体の何処から落下したのかを変更する事が可能です。
敏捷性による 軽業 判定を行い、それがマスターの定めた目標値を上回っていれば何処から落ちるのかを決めることができます。
目標値は16程度が妥当でしょう。状況などによっては修正を加えても構わないでしょう。

<休息によるHP、SPの回復(!)>

人間の最適な睡眠時間と言われる8時間程度の睡眠を取った場合には、HPは1D10程度回復するでしょう。
それ以下の場合ならばHPは1D6くらいの回復が妥当でしょう。
ただし、毒や大きな怪我(HP残量が50%以下)を負っている場合には、休んだりしてもHPは回復しません。
その他にも色々な場合を考慮してマスターが判断してください。
例えば、宿屋の綺麗なベッドで寝ると、怪物のうろつく荒野で野営をするのでは、疲れの取れる度合いも違うことでしょう。
SPに関しては、若干複雑となっています。8時間程度の睡眠で、知恵基本値 + 知恵ボーナス値回復します。
8時間未満 ~ 6時間以上の睡眠では、知恵基本値の分回復します。6時間未満 ~ 3時間以上の睡眠では、知恵基本値 ÷ 2 分回復します。
3時間未満 ~ 1時間以上では、知恵ボーナス値分しか回復しません。1時間未満では、1しか回復しません。
また、睡眠していた時間の1.5倍の時間は、再び眠ったとしても、HPやSPの回復は発生しません。

<施設の利用料金>

様々な施設の利用料金を以下に表にして記します。全て一泊時の価格です。交渉 次第では、1週間単位や、1月単位であれば、若干価格を下げてもらえるかもしれません。因みに一日の食費は1se程度です。

| 部屋 | 価格 | 備考 |
|----------|------|---|
| 大部屋 | 2 se | 6 ~ 10程度が雑魚寝出来そうな大きな部屋。毛布程度しか用意はされていない。 |
| 個室(布区切り) | 1 se | 簡易な布によって区切られた、一応の個室。プライバシーは無いに等しい。 ベッドと小さなテーブル、椅子、タンス位はついている。 |
| 個室(壁区切り) | 2 se | 壁によって区切られた、しっかりとしたプライバシーのある部屋。 ベッドにテーブル、椅子とタンスに、鏡もついているので、身嗜みを整えられる。 |

| 施設名 | 価格 | 備考 |
|-----|-----------|--|
| 鍛冶屋 | 装備に よる | 装備を修理してもらうには、(装備の価格 ÷ 10) + 20銅エルドが必要となる。 大体が1日程度見れば終わるが、予定が詰まっている場合などはその限りではない。 |
| 酒場 | 1 ~ 5 | 安く不味いエール酒などでよければ、5銅エルド程度で出してもらえる。食事などもするのであれば、腹一杯に食うには1銀エルド程度は必要となる。定食屋などを兼ねていることも多い。 |
| 街医者 | 1 ~ 5 | 簡単な怪我であれば、薬などを処方してもらえる。その場合であれば、1D8程度は回復する。 毒などであれば、それなりに高くつく。つまり、5銀エルド位はかかる見た目ほうが良い。 |

<間に合わせの代用武器>

本来は武器で無いものを扱うためのデータとなっています。例えば、燃え盛る松明を突きつけたり、矢を直接持って何かを突き刺したり などといったことに使用できるデータとなっています。アロー/クォーレルは命中した場合、折れるなどして再度の使用は不可能となります。

| | | | | | |
|----------------------------|------|---------------|-------------------|---------------|-------|
| 松明 | 命中：0 | 威力：打1D8+5 | スキル：戦技/弓 と 機工/銃、弩 | 以外の戦技 | 分類：接近 |
| 備考：燃え盛る松明を使っての攻撃。(炎) | | | | | |
| アロー | 命中：0 | 威力：刺1D4+攻撃力 | スキル：格闘 | 及び格闘以外の 戦技 -1 | 分類：接近 |
| 備考：アローを手に持ち突き刺す。 | | | | | |
| クォーレル | 命中：0 | 威力：刺1D6+攻撃力+2 | スキル：格闘 | 及び格闘以外の 戦技 -1 | 分類：接近 |
| 備考：クォーレルを手に持ち突き刺す。 | | | | | |
| ボウガン | 命中：0 | 威力：打1D4+攻撃力 | スキル：格闘 | 及び格闘以外の 戦技 -1 | 分類：接近 |
| 備考：ボウガンで殴りつける。命中判定4以下で破損。 | | | | | |
| クロスボウ | 命中：0 | 威力：打1D6+攻撃力 | スキル：格闘 | 及び格闘以外の 戦技 -1 | 分類：接近 |
| 備考：クロスボウで殴りつける。命中判定4以下で破損。 | | | | | |

<肉体を使った攻撃>

戦技/格闘 スキルを使って判定します。
殴る 命中：+2 威力：打1D4+攻撃力-2 分類：接近
蹴る 命中：+1 威力：打1D6+攻撃力 分類：接近

ファンブルで破損した場合は、D8を振って2以下なら骨折、3以上なら怪我と同様に扱ってください。

<魔力の使用(!)>

魔力は、様々な用途に使用が可能です。
基本的には、以下のようなものに使うことが可能となっております。

・通常時

[行為判定][魔術発動判定]...etc

通常時では、原則的に判定の前(ロールする前)に宣言する必要があります。
ロールの前に消費する魔力の値を宣言します。すると、消費した魔力の値が達成値に加わります。
ただし、一度に使えるのは、最高消費の値までとなっています。
そして、重要な点は魔力を1ポイント以上消費するだけで、1ゾロをファンブルとして扱わなくて良いこととなります。
魔力を消費してファンブルを出したその場合の出目は、0という形として扱われることとなります。

・戦闘時

[命中判定][回避判定][ダメージ判定][魔術発動判定][魔術効果判定]...etc

戦闘時でも、通常時と魔力の使用方法には変わりありません。達成値を求める前に、消費する魔力を決定する必要があります。
魔力の消費によってファンブルが無くなるのも同じですし、一度に使える魔力の値も同様です。
ただし、一つ異なるのは、ダメージを判定する時となっています。
与ダメージ(攻撃側)を判定する時は、ダメージロールの前に宣言しなければ魔力は使えませんが、
防御側は、相手がダメージロールを振って、合計のダメージを算出してから、魔力を使うことが可能となります。
また、ダメージの判定時に修正に加わるポイントは、消費した魔力値の二倍となります。
魔力を3消費した場合、6点のダメージ増減が加わるのです。

魔力を全て消費してしまうと、とても身体が重くなってしまふ感覚を覚えて、
一時間の間、様々な行動に - 4 のペナルティを受けることとなってしまいます。
魔力は原則的に1日に1ポイントだけ回復していきます。ただし、[アイデア]によっては、回復するポイントがありますので、
この原則に当てはまらない場合があります。

<魔力の限界行使(!)>

更に、魔力には別の使い方が存在します。これを^{グレンツェ・グブラフォ}限界行使といいます。
最高消費という制限を無視して魔力を使うことが出来ますが、消費した魔力値によって規定された一定値、魔力最大値が減少します。

消費魔力値/減少魔力最大値：[2~8/1] [9~16/2] [17~25/3]
以降消費魔力値が8増える毎に、減少値が1上昇していく。

更にこれを使用すると、肉体と精神を凄まじい脱力感が襲い、最高バトルスキルレベル+知恵による意思判定を行います。
目標値は(消費魔力値)+6となり、成功すると特にペナルティは受けません。
失敗すると、即座に気絶してD6+2時間何をしても目を覚ましません。この判定に魔力を使用することも可能です。

<食事について(!)>

食事を、生命力ボーナス値と等しい日数食べていないと、大変な事となります。
6時間おきに、HPがD4-1減っていきます。食事を取るまでこれは続きます。
同じ事で、水分についてもそれがいえます。これによって減ったHPは、十分な食事を取る事(または水分を得る事)によってしか回復できません。十分な食事や、水分を得た場合には、HPはその後3時間おきに2ポイントずつ回復していきます。

<寒さと暑さ>

この世界には様々な場所が存在します。その中でも、特に暑い場所や寒い場所は気をつけなければなりません。
何故なら、暑さや寒さによって疲れたり、ダメージを受けることも考えられるからです。具体的には、着ている物によってそれらは変わります。

>暑い場所(下の装備でなければ一時間にD4-3の疲労点が溜まる)

・薄いクローズ

ただし、薄いクローズの上からローブ、コートなどを装備している場合はその限りではない。

>寒い場所(下の装備だと二時間にD4-3のダメージを受ける)

・薄いクローズ、クローズ

ただし、この上にローブやコート、防寒具などを装着している場合にはその限りではない。

<重量について(!)>

全てのPCには所持できる重量が定められています。
これは非常に重要です。何故ならあまり重い物を持ち歩いていると、動きが鈍くなり、様々な行動に修正がかけられてしまうからです。
次の表を参照して修正をかけてください。

所持重量が総合所持重量の～%まで達すると…？

オーバー50%：筋力と敏捷性を使用した行動に修正-1、以降10%刻みに修正が-1しつづけていく

<鎧の取り外し>

鎧の種類によっては脱ぐ時間が変わります。以下の表を参照してください。装着には大体、着脱の3倍の時間が必要とされます。

| | | | |
|-----------------|---------|---------------------|---------|
| コート | : 1ターン | ローブ、薄いクロス、クロス、厚いクロス | : 3ターン |
| ソフトレザー、ハードレザー | : 6ターン | スケイルメイル | : 8ターン |
| チェインメイル、プレートメイル | : 12ターン | スーツアーマー | : 16ターン |

<換金について>

この世界での一般的な通貨として使われているのは銀のエルドです。
しかし、これを沢山持っている大変かさばるので、換金する必要が出てきます。
換金は、小さな街や村などで無い限りは、街の換金所でやってもらえることでしょう。
銅貨は銀貨の10分の1の価値、金貨は銀貨の10倍の価値となっています。他にも、宝石などを持ち歩く事もあるでしょうが、それに関しては売却する場合に、マスターが2D8を振って、出目を%として換算して、その分安く買ったたく事にでもしてください。

<睡眠>

鎧を着ながら寝ることはとても難しいです(その状態で睡眠を行っても、疲労は取れないし、HPも回復しません。SPの回復量は半分となります)。よって、全てのキャラクターは基本的に鎧を外して睡眠を取っていることとなります。
ただし、ソフトレザー、コート、ローブ、クロスに限ってはそれは適用されません。
とはいえ、寝る時そのようなものを着ているのは、大分暑苦しいし、邪魔臭いでしょう。

ダンジョンマスターズ - Dungeon Masters -

このゲームでいうダンジョンとは？

洞窟や遺跡、塔など、または古びた城などなどの謎の多い屋内のことを指します。古代の魔術士が作ったといわれる遺跡や塔などには、未知なる生物が今だに徘徊していたり、製作者が作ったであろう様々な謎やトラップなどがあるため、危険なのですが、それでも冒険者達がダンジョンを探索するのは、古代のアイテムを求めてなのです。

ダンジョンの構造

原則としてマスターがマップを作るべきです。方眼紙等に描き込んでおくとも便利かもしれません。付属のダンジョンマップシートを使うことを推奨します。

> 遺跡

古代の魔術士が己の住処として建てたり、または古代の人間が建てたのか、はたまた、誰も知り得ない時からあったのか。沢山ありますが、謎が多い場所といえるでしょう。

> 洞窟

天然の洞窟がこの世界には結構あります。更に、その天然の洞窟に知恵ある生物が手を加えてる事も稀にありますが。犯罪者や、高度な知能を持つ魔物などが生息していることがあるからです。

> 塔

古代の魔術士が己の住処として建てたり、または古代人が建てたのか、はたまた、誰も知り得ない時からあったのか。一般的には、高度な力を持つ魔術士が研究のために建てた、というのが多いらしいです。縦に、更に天に向かって伸びていく構造となっているでしょう。

> 城

構造的には上に伸びている向かうことが多いでしょうが、地下を探索する場合もあるでしょうし、何とも言えず変則的といえるでしょうか。大抵の場合は広いでしょうし、そこに気をつけてみましょう。

遺跡や塔は、石造りの地面が多いです。扉の有無は、ダンジョンの製作者にもよります。結構あることが多いようですが。ダンジョンを守る存在は、たまにいます。それは、ゴーレムのようなものであったり、様々なものがあります。その他にも、魔物が内部へと侵入していることも珍しくはありません。

ランダムエンカウンター

厳密にはダンジョンではないですが、街から街へと移動する時など、野外で行動を起こす際に、魔物やPCに敵意を持つ者、あるいはNPCと遭遇することがあります。これをランダムエンカウンターと呼び、マスターが遭遇したかどうかの判定を行います。2D8を振り、出た目に状況を考慮した修正等を加えます。詳しくは以下を参照してください。

| | | |
|--------------|-----------------|---------------------------|
| 2～11：遭遇しない | 12：何かをこちらから発見する | 13：何かが超遠距離にいる |
| 14：何かは遠距離にいる | 15：何かは中距離にいる | 16～：何かは近距離にいるが、PCは気づいていない |

こちらから発見した場合の距離算出： $D100 + 10 \div 2$ メートルの範囲 超遠距離の算出： $2D8 \times 10 + 30$ メートル
遠距離の算出： $2D8 \times 7 + 20$ メートル 中距離の算出： $2D8 \times 4 + 10$ メートル 近距離の算出： $2D8 \times 2 + 5$ メートル

> 状況による修正（基本的にPCのみに適用される）

視界が悪い（雨中、雪中）：+2 辺りを見回し難い地形：+2 他のものに気を取られている：+1
警戒を怠っていない：-1 細心の注意を払っている（移動速度半減）：-2 物陰などに隠れて辺りの様子を伺っている：-3

その他にもマスターが状況を判断して、様々な修正を加えても良いでしょう。

遭遇した時には、一体どんなものと遭遇したのかを判定しましょう。

| | | |
|-------------------|-------------------|---------------------|
| 2～3：敵意は無さそうなNPC | 4～6：敵意は無い魔物または動物 | 7～9：不明なNPC |
| 10～11：敵意のありそうなNPC | 12～14：不明な魔物、または動物 | 15～16：敵意のある魔物、または動物 |

これも状況次第では修正を加えて良いでしょう。危険な地域なら+修正を、安全ならば-修正が妥当でしょう。

ゲーム内時間で、何時間おきにやればいいのか？
大体は以下を参照にしてもらえればわかるはずです。

文明地近辺：8時間に一回 街道：6時間に一回 荒野：3時間に一回 ダンジョン：基本的に1時間に一回

上記のものは、進行や探索等を行っている場合の時のものです。
一所に留まり、休止している場合などは、倍の時間に一回程でいいでしょう。
深夜に行動する場合は、回数を1から2、または3位まで増やすべきかもしれません。
ランダムエンカウンターはシナリオの状況や、その時の状況などによって、マスターが詳しく設定するべきです。

ダンジョンでの入手アイテム

基本的にダンジョンで入手できるアイテム(財宝)といったものは、武器や防具、または薬などです。エルドは見つかるか分かりません(そのダンジョン次第でしょう)が、宝石などは大体の場所にあっても構わない物でしょう。

更に、武器や防具などには、魔力のこもった物が稀に存在し、そういった物品をこのゲームでは、+1、+2等といった風に表記します(-も存在しますが...後述)。この+1や+2などは、強さを示すものとなっており、主に魔術により判明します(もしくは、武具に精通した者なら数日くらいかければ調べがつくということもあります)。また、魔力のこもった武具に、魔術をかけて一時的な強化を行うことは不可能となります。

発見されるのは、+1がほとんどで、+2となると結構珍しいです。
+3ほどになれば、魔術士が眼の色を変えて欲しいような物ばかりでしょう。+6以上に至っては、発見された例がありません。売却したり、購入する場合の値段は、+1で8.0倍、+2で25.0倍、+3ならば、180倍以上してもおかしくありません。それ以上の値段に関しては、そもそも目安が存在しないので、言い値となることが多いようです。因みに、+1は大きな街に行けば、それなりに(一月に40%の確立)買える事も多いかもしれませんが、+2からは滅多に(半年に3%の確立)購入出来ません。

魔術道具(ソーサリー・アイテム)

上で説明しましたが、魔力が籠っただけではない特殊な武具、道具がダンジョンから発見される事は結構多いです。例えばどんな物があるのかを説明します。以下を参照。

エーヴィヒ・ロングソード(+3相当)
永遠に壊れる事が無く、仮に破損したとしても、30分で元の状態に戻る

ゲイン・ブロードアックス(+1相当)
魔力を1消費して振るう事により、突風を起こす事が出来る

インフレイム・ロングウィップ(+1相当)
魔力を1消費すると、3分間鞭が炎のエネルギーに覆われる

マーテンス・ジャベリン(+2相当)
何処かの魔術士が不老不死を得るために自らを槍に封じてしまったものです
ジャベリンは動く事は出来ませんが、話す(持ち主の精神に語りかける)ことは出来ます
魔術を解除してくれるのを待っているのかもしれませんが

エンシェント・アイアンメイル(+2相当)
胸当てに様々な古代語が彫られており、魔抵抗に+2を得られる

クイックネス・ソフトレザーアーマー(+2相当)
重量1で、防御力は+1ですが、敏捷性が+4される

ガイド・ミラー(+2相当)
使用者の欲しい物や探し人などの場所を示してくれる鏡
ただし一度使うと、数年は使えなくなってしまう

上記以外にもこの世界には様々な物が存在します。これは一例にしか過ぎません。
マスターが新たにソーサリー・アイテムを作っても面白いことでしょう。

呪われた道具(カース・アイテム)

昔、陰険な魔術士がストレス解消にと、道具に呪いの魔術をかけることがありました(現在でもないとは言いきれません)。または、負の力に捕われてしまった物などは呪いの魔力を帯びてしまうことがあります。これは、現在でもダンジョンなどに放置されていたり、または街などで出回ってるのかもしれませんが。例を説明します。以下を参照。

ブラッド・ジャベリン(-1相当)
一度手にすると、引き剥がそうとしても持ち主の所へと戻ってくる

ディザステア・プリンガー(-3相当)
凄まじい威力を持ちますが、持ち主を何時しか破滅へと誘う、災害をもたらすものの名を冠した長剣です
何らかの命を一つ奪う度に知恵判定を行い(達成値10)、失敗すると精神を闇に食われます
命中:+1 威力:2D10+攻撃力+5 スキル:剣 分類:接近 重量:5

ライア・ミラー(-2相当)
使用者の欲しい物や探し人などの場所を教えてくれる鏡、しかしそれは全て嘘です。
一度使うと、鏡は音を立てて割れてしまいます

アグレッシヴ・リング(-1相当)
戦闘出来る状況にあると、どうしても戦闘したくなってしまう、知恵判定10以上で抑えられます

呪われた道具を一度使ってしまうと、その魔力に魅入られてしまうのか、何故だかそれが放したくなくなってしまいます。端から見ればおかしいのですが、当人にはそれは気付けないのです(キャラクターが、なのです!)。そういうわけなので、武器なのであれば出来る限りその武器を使おうとするでしょうし、装飾品ならば常に肌身から離さないでいるかもしれません。無くしたり、盗まれたりすれば必死に探すことでしょう。これをどうにかするためには、魔術による解除(ディスペル)が必要となります。幸いか、大きな都市の教会にはこのような呪いの魔力を解き放ってくれる司祭などがいることが多いので、いくらかの寄付をすれば、やってくれることでしょう。寄付額は...累積経験値÷15くらいが妥当でしょう。呪いの魔力から解放されさえすれば、それが如何におかしかったかということに当人も気付くことでしょう。恐らく、恐らくと言うのは、PLが気付くたくない! と言えば別に構わない...ということなのです。

道具の鑑定

道具の鑑定には、魔術を使うか、または魔術道具の鑑定士に頼む他ありません。PCが十分な道具への知識を持っているのなら、分かるかもしれませんが、知恵による鑑定判定を必要とするでしょう。鑑定には、魔術ならば成功すれば一瞬ですが、失敗すれば、3D6日は再度挑戦する事が不可能となります。魔術を使わない鑑定ならば、数日はかかりますが、失敗しても何度も挑戦が可能です。鑑定に必要な目標値は、大体が以下のようになっています。

- + 1相当 : 14 (調査には、D6-2日かかる)
- + 2相当 : 18 (調査には、D8日かかる)
- + 3相当 : 23 (調査には、2D6×3日かかる)
- + 4相当 : 28 (調査には、2D6×10日かかる)

他にも、珍しい場合や、ありふれている場合だったら、修正を加えていいでしょう(珍しいから、修正に+4! ありふれているから、修正-3でいいか...等など)

鑑定を行ってもらった場合、当然お金を取られます。大体は、売却価格の10%といったところでしょう。

視界などについて

ダンジョン内は基本的に暗いものと考えられます。というわけで、明かりが無ければ先を見渡すことすら出来ないでしょう(普通の人間には)。何らかの手段による明かりで見渡せる範囲は決まっています。松明の光では6m先まで。ランタンならば、松明よりは若干明るいので、9m先まで。魔術の光ならば、12mまで見渡せるでしょう。これは、ペナルティを受けずに視認できる範囲ということなので、光が届くのは、実際にはこれの1.5倍程度となります。つまり、上記のものは光の届く有効範囲であると言えます。

ただし、赤外線視覚(インフラビジョン)の特異アビリティを持つものや、暗視の能力を持つものにはそのような光は不用です。暗視の場合は、暗闇でも30m程度まで見渡せます。赤外線視覚の場合だと、同じく30m程度までは暗闇でも見渡せます。ただし、はっきりとは見えません。熱を持っている存在が赤く、冷気を持っている存在が青く見えるというだけです。つまり、輪郭は分かっても、どのような存在かというのはハッキリと理解は出来ないのです。

とはいえ、壁などに何か文字が書かれていて、それを遠くから読むなんてのは、いくら見えるからとはいえ、難しいでしょう。大体、知覚ボーナス÷3m(端数切り上げ)まで近づかなければ文字は読むことが出来ません。ただし、大きさなどによっても変化があるはずですので、それはマスターに任せられる部分が大きいです。

建造物の破壊について

時には、壁や扉などを破壊するという機会もあるでしょう。それについてのルールを説明します。

基本的には、戦闘時と同等のルールを扱うと思ってもらって構いません。建造物に、NPCと同じように、HPと防御力を設定しましょう。動く事は無いので(恐らく!.....もし、動くのであれば、魔物として扱います)回避力は必要ありません。魔抵抗も、何らかの形で魔術に対するコーティング等がされていない場合は必要無いはずで、以下で、この世界での一般的な建造物の紹介をします。

| | | | |
|--------|---------|----------|--------------------------|
| <木> | HP : 2 | 防御力 : 2 | 特性 : 着火しやすい。 |
| <レンガ> | HP : 4 | 防御力 : 4 | 特性 : 刺突、炎、冷気、風、光無効 |
| <石> | HP : 8 | 防御力 : 6 | 特性 : 斬撃、刺突×、炎×、冷気×、風×、光× |
| <鉄> | HP : 12 | 防御力 : 10 | 特性 : 斬撃、刺突×、冷気×、風×、光× |
| <異質金属> | HP : 18 | 防御力 : 15 | 特性 : 斬撃、刺突、魔術 |

全般的に、矢と鞭は無効となります。更に、これは厚さが1cm程度のものと考えてください。最終的な建造物のHPは、基本のHP×厚さcmとなります。例えば、木で厚さが5cmなら、合計のHPは25となります。

これは、直径50cm程度の穴を空ける場合と考えられています。もっと広げるのならば、大体50cm広げる事に建造物のHPに×2修正をしておいてください。

時間について

特にマスターが決めないのであれば、このゲームでダンジョンを探索する場合には、10分刻みで動かしていくというやり方がスムーズにいくでしょう。とはいえ、戦闘などに入れば別です。その時は通常の戦闘ルールに従い戦闘を行ってください。

また、様々な行動によってかかる時間などは、以下を参照してみてください。

10分程度：物理的なトラップの解除、部屋の探索、隠し扉の探索
5分程度：魔術的なトラップの解除、トラップを調べる
1分程度：ドアを調べる、ドアの鍵を開ける、宝箱の鍵を開ける
30秒以下：ドアの開け閉め、くさびを打つ、鍵をかける

移動について

ダンジョン内での移動に関しては、辺りを警戒しながら進むということになるはずですが。というわけで、10分間につき、臨戦移動の値×10mの移動しか出来ません。これがダンジョン内で移動する場合の通常速度となります。しかし、大して注意や警戒をしないで進むのであれば通常移動の値×20mで移動しても構いません。その場合は、ダンジョン内部に何らかのトラップなどがある場合には、引っかけ易くなったりするかもしれませんが...

魔物に関しても、基本的には移動力の値×10mを10分間に移動できると考えられます。

トラップの発見

トラップ(罠)は、ダンジョンの至る所に仕掛けられていることが考えられます!! 何故なら、それはダンジョンを造った魔術士が宝を守るためかもしれませんし、または、単なる嫌がらせかもしれません。理由は何にしる、ダンジョンにはトラップがつきものというのは周知の事実です。

トラップを発見するには、スキル[観察]による知覚判定か、または単なる知覚判定が必要でしょう。とはいえ、スキルがない単なる知覚判定には、いくらかのペナルティがかかるでしょう。具体的には、-4といったところでしょう。場合にも依るはずですので、マスターの判断に委ねられます。

トラップの解除

トラップを無事に発見できたのはいいですが、解除できなければ仕方がありません。どうやって解除するかは、スキル[操作/罠]による器用さ判定となります。それが、マスターの定めた目標値を上回っていれば、無事解除できます。例えば、何度も失敗して、何度も挑戦している...なんてことになれば、トラップが発動してしまう、なんてこともあるかもしれません。それは、トラップによって異なります。[主なトラップの紹介]を参考にしてください。

主なトラップの紹介

主に存在するトラップについての説明を行います。マスターはこれ以外の様々なトラップを作ることにも可能となっています。その場合も以下のデータを参照しながら考えると、比較的簡単に作ることが出来るでしょう。また、以下の目標値は、飽くまでもレベルの低い(1)設置者の場合です。レベルの高い設置者であれば、レベル分目標値に+して良いでしょう。つまり、PCのレベルに合わせてマスターが設置するということです。

・データの見方

ブレイド[トラップの名称です] 発見目標値：14[知覚による観察判定の目標値です]
解除目標値：16[器用さによる操作/罠判定の目標値です]
説明[説明です。威力や仕組みなどについて説明を行っています]：
刃が飛び出して被害をもたらします。主なパターンでは天井から振り子のようにぶら下がっていたり、床から飛び出したり、壁から突然飛び出したりします。二番目や、最後のパターンでは、大体近辺の床などを踏むと、作動するといった仕掛けになっていることでしょう。ダメージは斬2D6+10程度が無難な所でしょう。また、命中力は不意打ちであれば22、そうでなければ18といったところでしょう。

物理的トラップ(宝箱や通路、部屋などのオブジェクトなどに仕掛けられているもの)

ブレイド 発見目標値：14 解除目標値：16
説明：
刃が飛び出して被害をもたらします。主なパターンでは天井から振り子のようにぶら下がっていたり、床から飛び出したり、壁から突然飛び出したりします。二番目や、最後のパターンでは、大体近辺の床などを踏むと、作動するといった仕掛けになっていることが多いです。ダメージは斬2D6+10程が平均となります。また、命中力は不意打ちであれば22、そうでなければ18といったところですよ。

ダーツ 発見目標値：14 解除目標値：14
説明：
パネ仕掛けになった装置から勢い良くダーツが数本発射されます。回避判定を行わせるかどうかはマスターに判断されます。ダメージは刺1D4+10程度が目安です。ダメージの他にも、麻痺毒や通常の毒が塗られている場合もあります。

エクスペロージョン 発見目標値：14 解除目標値：15
説明：
何かが爆発して、範囲9×9メートル程度のいる存在に対してダメージを与えます。ダメージは火2D6+10のダメージが目安です。回避判定は行えないのがベターですが、魔抵抗による判定と、ダメージ軽減は認めるべきでしょう。魔抵抗判定に成功すれば、ダメージを半減できるでしょう。

フォーリング・シングス 発見目標値：14 解除目標値：16

説明：

何かの仕掛けに触れると、天井や壁などからロックや何らかの物体が落ちて来て標的に被害をもたらします。回避判定を行わせても構わないでしょう。その場合の目標値は18程度です。ダメージの目安は打1D10+8くらいでしょう。落ちてきた物体によっても変わるでしょう、そこはマスターが判断してください。

ピット 発見目標値：14 解除目標値：18

説明：

床の一部が開閉し、パーティの一人、もしくは多数を落とします。深さは2メートルから6メートル程度はあるでしょう。もしくは、下の階層があるのであればそこに通じているかもしれません。また、落とし穴の下には槍や水たまり、またはモンスターなどが設置されているかもしれません。ダメージに関しては落下ダメージを参照してください。もしくは、落ちたメートル÷2 D 8ダメージ程度が妥当でしょう。

ミニマム・ニードル 発見目標値：15 解除目標値：16

説明：

主に宝箱に多い罠です。開けた瞬間などに小さな針が飛び出して、手先などを傷つけます。ダメージ自体は大したモノではなくとも、針自体に毒などが塗られていることが多く、そちらこそが真の狙いです。毒は麻痺毒、単なる毒、または致死毒など、様々なものが考えられるでしょう。

ポイズン・ガス 発見目標値：14 解除目標値：16

説明：

空気の漏れない空間や、小瓶などの容器に入っていたりなどして、何かの瞬間に噴き出して被害をもたらします。量にもよりますが、大体3×3メートル程度の範囲の生物に目標値15の魔抵抗判定を行い失敗した場合には、毒状態となります。または麻痺毒などでも良いでしょう。致死毒は避けるべきです。

フォグ 発見目標値：15 解除目標値：16

説明：

霧が噴き出して、範囲内にいる対象に様々な効果をもたらします。目標値16の魔抵抗判定に失敗した場合には、以下の効果が起きます。D6を振って、その効果が適用されますが、マスターには選択権が存在します。

1：D6ターン、笑い出す。 2：D6ターン、目が見えなくなる。 3：2D6ターン、吐き気を催す。
4：2D8分間、悪臭がこびり付く。 5：2D8ターン、幻覚を見る(内容はマスターが決定する)。 6：何も起きない。

ブライティング 発見目標値：15 解除目標値：18

説明：

オブジェクトなどから眩しい閃光が放たれて、目標値18の回避判定に失敗したものは2D6ターン目が見えなくなります。

スラストィング・ピアサー 発見目標値：14 解除目標値：15

説明：

槍が飛び出して被害をもたらします。主なパターンは、壁から突き出してくるものです。これは床などを踏むことによって作動するという仕掛けになっています。ダメージは刺の1D10+8程度が目安です。目標値20の回避判定に失敗すると、ダメージを受けます。

特殊トラップ(部屋自体のトラップなど)

アラーム 発見目標値：15 解除目標値：14

説明：

警報音が鳴り響きます。当然、周辺に生物がいれば目覚めるでしょう。または、単純に驚かせるためだけの存在かもしれません。

イリュージョン 発見目標値：17 解除目標値：--

説明：

外観を幻によって操作されています。例えば、階段や部屋、扉、宝物などが幻覚であったりするのです。

ムーヴィング・ウォール 発見目標値：15 解除目標値：--

説明：

壁などが何らかの理由により移動を行います。例えば、通路であれば、何らかの物体が通り過ぎたことを確認すると、その数分後に移動を行うといったものです。これによって、通路などが変化することがあり、パーティは非常に困惑させられることでしょう。

プール 発見目標値：-- 解除目標値：--

説明：

水たまりが存在し、その中の液体は様々な効果を持ちます。例えば、何も効果がなかったり、飲むとHPを回復したり、SPを回復する癒しの水であったり、逆にダメージを受けたり、能力値に増減をもたらしたり、何らかの魔術と似たような効果をもたらしたりすることでしょう。

スタチュー 発見目標値：12 解除目標値：--

説明：

彫像が存在します。その彫像は様々な形状を持つでしょう。人型だったりモンスター型であったり、または動物のような形状をしていたり。それはダンジョンを探索するために重要なものであったり、価値があったり、魔術的な存在であったり、人語を解して喋ったり、中にアイテムが隠されていたりすることがあるでしょう。

扉を開ける、閉める

ダンジョンの中には扉のついた部屋なんていうのも存在するかもしれません。
その場合は、扉の鍵を開ける必要があるでしょう(鍵がかかってないなら別ですが...)
鍵を開ける場合にはスキル[操作/錠前]による器用さ判定となります。これに成功すれば、扉は無事に開いたこととなります。
また、扉にもトラップが仕掛けられている場合があります。それは、マスターが設定しておくべきでしょう。
この場合の発見、解除も通常のトラップと何ら変わりありません。扉を閉める場合には、特に必要な能力などはありません。
10秒とかからずに扉を閉めることが出来るはずでしょう(凄いや重いや鉄の扉などでは無い限り...)

部屋の探索

ダンジョン内の部屋の探索には、スキル[観察]による知覚判定が必要です。
スキルが無くても出来るでしょうが、小さな物や隠れていたりするものなどは見逃してしまう可能性は高いかもしれません。
部屋の探索には少なくとも10分程度は費やす事でしょう。大きさによっても変わるはずですので、マスターの判断に委ねられます。

宝箱の調査

宝箱を無事見つけれられたとって、安心するにはまだ早いのです。
基本的に、宝箱にはトラップが仕掛けられている可能性が高いのです。トラップの調査をして、必要があれば解除を行ってから、
ようやく宝箱を開けることが出来ます。しかし、鍵がかかっている場合も多くあることでしょう。
そういう場合には、スキル[操作/錠前]による器用さ判定が必要となることでしょう。
無事に開けられたのなら、何らかの財宝やら、道具やらが入っているはずですよ。

ソーサリー・アイテムとは？

ソーサリー・アイテム(魔術道具)とは、様々な魔術がこめられた物体のことです。
例えば、切れ味の良くなる魔術のかけられた剣、などが一般的なソーサリー・アイテムといえるでしょう。

基本的に、ソーサリー・アイテムは古代の人間である魔術士達が作り出したものが多いといわれています。
その能力には不可思議なものも多く、現在では知られていないような魔術の類がかかったものの存在も確認されています。
今の魔術士の能力では造ることが到底不可能であるようなものも多く存在します。

オーソドックスなものについて

基本的なソーサリー・アイテムである、剣や鎧、などといったものに関して...。
このゲームでは、そういうものには+修正や-修正などといって判断します。
基本的に、+の数値が多い方が強い武器(または優れているもの)となっています。
特に表記が無ければ、武器は+の数値×3分ダメージに追加と、+の数値そのままが命中力に修正が入ります。
鎧の場合は、+の数値×3分、防御力(防御種類問わず)に修正が入ります。盾の場合も同様となっています。
-の場合はその真逆となってしまうのです。

リング、アミュレット

敏捷のリング(リング・クイックネス) 回避:0 防御:- 重量:-
敏捷性基本値に+(修正値×2)されます。これは装着していれば何時如何なる時も
効果を示します。

速詠唱のリング(リング・キャストクイックリイ) 回避:0 防御:- 重量:-
素早い詠唱を可能とします。詠唱に必要なとされる時間(発動値)によって減少できる時間(発動値)が変わります。
ただし、一秒以下にはなりません。以下を参照してください。
5秒以下: 1秒 10秒以下: 2秒 15秒以下: 3秒 30秒以下: 5秒 1分以下: 10秒 30分以上: 1分

その他

エルブクローク(エルフの外套): 胴体 重量:25
この外套を羽織って行動するならば、大抵は忍んで行動できます。
気配を薄くすることが出来るのです。

エルブブーツ(エルフの長靴): 脚部 重量:20
このブーツを履くならば、大抵は物音を立てずに行動できます。
D10を振って1が出た場合は通常通り物音が聞こえます。

ハット・オブ・リーディング(識字の帽子): 頭部 重量:15
この帽子を被っていると、どのような文字であれ解読できるようになります。
この帽子は非常に壊れやすいので、着用者がダメージを受ける毎にD10を振り、
1が出た場合は壊れて使い物にならなくなります。

フライング・カーペット(空飛ぶ絨毯): その他 重量:100
4人までを乗せて飛ぶことが出来る絨毯です。高度は1mから20m程度までとなります。
最大で時速15km程度まで出して飛ぶことが可能です。
これに載せることの出来る重量は35000となります。

タレント[特殊能力]

稀にソーサリー・アイテムにはただの+修正だけでなく、固有の能力が付与されている場合があります。
これをこのゲームでは『タレント』と総称します。
以下に、武器や防具などのタレントの主な一覧を掲載します。
マスターが新たなタレントを考え出すこともまた面白いことになるはずです。

：ウェポン

対(種族)

これは特定の種族(怪物)に対する際の攻撃力にボーナスを得ることが出来ます。
これは+修正で表記され、例えば+1であれば、その種族に対するダメージに+修正×4増加します。
例えば、<対ヒューマノイド+2>などといったように表記されます。特定の種族については以下を参照してください。

[ヒューマノイド：人で二足歩行の存在全てです。エルフやドワーフなどの亜人種も含まれます。]
[ベルティープ：あらゆるベルティープです。] [バグ：あらゆる昆虫のことです。巨大な昆虫などもこれに含まれます。]
[ソーサリーック：魔術的な力に依り造られた存在です。] [ドラゴニック：竜的な特徴を持つ存在です。]
[ジャイアント：あらゆる巨人です。] [デモニック：悪魔的な特徴を持つ存在全てです。]
[アンデッド：不死者の存在全てです。] [アクアティック：水中で呼吸、生活可能な存在全てです。]
[アニマル：あらゆる動物を示します。] [イーブルス：他に該当しない魔物全てが含まれます。]
[ネザー：魔界の特徴を持つ存在全てです。] [スプレンドア：人知を超えた存在です。]
[ファンタズム：妖精などといった幻想的な存在です。]

姿隠し

1日に3度、20分間だけ武器の姿を隠すことが出来ます。
ただし、血などを浴びればその武器の形状などそこに存在していることは理解されます。

永遠

これは壊れることがありません。仮に破損しても、30分で元の形状に戻ります。

突風

使用者の魔力を1消費して振るうことにより、精神力を10+[武器の修正]として
ウィンドブラスト相当の突風を起こすことが可能となります。

発燃

使用者の魔力を1消費することにより、武器を炎のエネルギーが覆います。
これは5分間持続します。

冷纏

使用者の魔力を1消費することにより、武器を氷のエネルギーが覆います。
これは5分間持続します。

発光

使用者が念じることにより、武器からライトが発されます。
これは魔術の[ライト]に準じます。これは1日に3回使用できます。

致死

これは刃のある武器にしか存在しません。
この武器による攻撃が命中したならば、2D8を振ります。出目が15以上ならば、対象は
20+[武器の修正]を目標値で魔抵抗による判定を行い、失敗すると即死します。

速撃

使用者が念じて振るうことにより、高速の一撃を繰り出すことが可能となります。
命中判定に+4のボーナスを得ます。これは1日に2回使用できます。

：アーマー

永遠

これは壊れることがありません。仮に破損しても、30分で元の形状に戻ります。

頑強

全ての物理攻撃に対する防御力に+2の修正を得ます。

抗魔

これは+数値で表記されます。着用者の魔抵抗に+[抗魔の+数値]されます。

身軽

これは+数値で表記されます。鎧の回避に+[身軽の+数値]されます。

強力

筋力基本値に+3されます。これは、アーマーを装備している状態であれば
如何なる時も適用されます。

見切り

使用者が念じることにより、着用者に向けられる攻撃を『見切る』ことが可能となります。
回避判定に+2のボーナスを得ます。これは30秒間持続します。これは1日に2回使用できます。

反魔術

使用者が念じることにより、使用者に向けられた魔術を反射します。
これは30秒間持続します。これはどのような魔術をもかけたものに反射します。
一度使用すると、6時間は再び使用することが出来ません。

耐(属性)

特定の属性に対する抵抗耐性を得ます。これは抵抗判定時に使うことも出来るし、
ダメージを減らす時に使うこともできます。これは+数値で表記されます。
特定の属性に関しては以下を参照してください。

[炎] [冷気] [風] [地] [雷] [酸] [光] [闇]

加速

使用者が念じることにより、使用者の動きを加速させます。
敏捷性に+3されます。これは1分間持続します。これは1日に2回使用できます。

飛行

使用者が念じることにより、使用者を飛行させます。
魔術[フライト]と同等の効果を持ちます。これは1日に1回使用できます。

: シールド

速受

これは+数値で表記されます。受け値に+[速受の+数値]されます。

頑強

全ての物理攻撃に対する防御力に+2の修正を得ます。

反魔術

使用者が念じることにより、使用者に向けられた魔術を反射するエネルギーに使用者は包まれます。
これは30秒間持続します。魔術をかけられた場合に、[受け]判定を行って成功すると、
どのような魔術をも、かけたものに反射します。当然、[受け]判定を行わずとも構いません。
一度使用すると、6時間は再び使用することが出来ません。

耐(属性)

特定の属性に対する抵抗耐性を得ます。これは抵抗判定時に使うことも出来るし、
ダメージを減らす時に使うことも当然できます。これは+数値で表記されます。
特定の属性に関しては以下を参照してください。

[炎] [冷気] [風] [地] [雷] [酸] [光] [闇]

反撃

このシールドによる受け判定に成功すると、魔術による反撃を行えます。精神力は使用者のものが、または10として扱います。
ダメージは2D6+精神力分与えます。これは1日に2回使用できます。

インテリジェンス・アームズ

知性のある武器...稀にこのようなものが存在します。
何故そうなったのか? 大体は、古代の魔術士が擬似的な魔力による人格を与えたからだといわれていますが、
珍しいものでは、武器に自分の魂を付与して、不死を得ようとして失敗してしまったものなどもあります。

このゲームでの主なシナリオ

基本的には、PCには冒険者や傭兵になってもらって、遺跡の探索や怪物退治などを任せられる…。

といったような、オーソドックスなファンタジーゲームのようなものがメインです。

冒険者の場合、遺跡の探索や、塔の探索などが主でしょう。

傭兵は、あまり戦争等が行われないため、冒険者と似たような仕事が多いでしょう。

または、魔物や、狂暴な獣の退治なども頼まれるかもしれません。狼や、熊、または周辺の洞窟に住み付いた怪物退治等でしょうか。

更に、商人等から、護衛等を頼まれる事もあるでしょう。

ただし、他のゲームで言うギルドみたいなものはないので、冒険者や傭兵達はそれぞれの街等の

酒場や宿に常駐しているのが主です。更に、そこから様々な仕事や依頼が、宿や酒場にまいこんでくることとなっていきます。

または壮大な、キャンペーンシナリオといったものもよいでしょう。

国と国との戦、またはゲルデア世界の住人対魔界といったような世界の命運をかけたようなものなど。

以下にそれらの簡単な例を紹介します。

<未知なる地域、場所の探索>

PCは未知なる地域や場所の探索を任せられます。その場所を探索して、明確なる地図を造ったりなどが使命となるでしょう。

<敵の前哨線の調査>

敵が人の住まう土地の近隣へと侵入を果たしました。PCは敵の前哨線に潜り込んで、戦力や行動を探る必要があるでしょう。可能であれば敵を撃破することも使命の一つとなるでしょう。

<都市の開放>

都市が敵に奪われてしまいました。PCはこれらの都市を奪還すべく、潜入して敵を撃破しなければなりません。

これを達成するには、都市の情報に詳しいものなどから協力を得る必要があるでしょうし、綿密な戦術も練らなければならないでしょう。

<邪悪な存在の撃破>

邪悪な存在が生まれようとしています(または産まれました)。PCはそれを探して、撃破しなければなりません。実態に関しては調査しなければ分からないことが多いでしょう。

<人物の救出>

敵の軍団にさる人物が捕まってしまいました。PCは何らかの理由でその人物を救出しに行くこととなります。理由として考えられるのは、報酬(依頼)、PCの知人が友人、PCの親戚などといったものでしょうか。

<魔物の退治>

都市や村などの周辺に魔物が見かけられました。PCはその危険を打破すべく雇われます。また、単純に善意から退治を請け負うこともPCによってはアリでしょう。魔物を土地から追い払うか、全滅させることが目的となるでしょう。

<キャラバン、若しくは人物の護衛>

オーソドックスなパターンであるのはこれです。隊商(もしくは商人、それ以外にも)などが護衛のためにPC達に依頼を頼んできます。または酒場などに張り紙などをしていくことでしょう。依頼人は様々でしょうが、商人がベターでしょう。それ以外には旅人やジブシー、若しくは一般市民も何らかの理由によって頼んでくるかもしれません。

また、この護衛の途中で何らかの事件に巻き込まれるといったことも、オーソドックスに作りやすいパターンでしょう。

<ダンジョンの探索>

依頼された、偶然見つけた、などといった様々な理由から、様々なダンジョンの探索を行うこととなります。遺跡など、古代の塔であるなど 目的も様々にあることでしょう。

シナリオの報酬

報酬は、仕事によっても異なりますが、60se程度あれば一月を普通に過ごすことが可能なので、

簡単な護衛の依頼等なら、20~40se程度。レベル1~2程度の魔物退治ならば、80~100se程度でしょう

(怪物の群れている具合や、規模にもよりますが...)。村の危険が脅かされる程度なら、(村の規模にもよるが)150se程。

都市の危険ならば、300~400se程度は貰っても妥当でしょう。

指針としては、シナリオ全体で手に入るエルドや道具は、シナリオレベル×200程にするのが適当です。

シナリオの取得経験値

シナリオをクリア（クリアの基準はマスターによって判断されますが、シナリオの最終目的を達成するという意味合いとします）する事によって、PC達は経験を得て、スキルの習得、レベルアップなどを行います。そのためには当然経験値が必要となります。経験値はシナリオをクリアした際に獲得できます。どれほど与えるかは、後述で説明します。

<シナリオレベル>

シナリオレベルというのは、シナリオ毎に規定されるシナリオの難易度を表わすものです。シナリオレベルが高くなるにつれて、シナリオにおける戦闘などの危険度が高くなることとなります。障害となる敵が出ない場合には、シナリオにおけるPCが解決しなければならない問題の難しさによって決めると良いでしょう。その指標は以下の獲得経験値の指針表と共に載せてありますので参考にしてください。

シナリオレベルの算出は、以下の計算から割り出される値を、以下の指針表と照らし合わせて基準とすると良いでしょう。パーティ熟練値は、PCの総合経験値合計÷PC人数、となります。

<シナリオレベルによる障害の目安>

シナリオ上重要な敵のレベルの目安は、単体であればシナリオレベル+2といったところが妥当です。PCが少ない場合には（1～2人）シナリオレベル+1、PCが多い場合には（5人以上）シナリオレベル+3程度が妥当となります。複数の敵と争う場合には、レベルがPCと同等の者であれば同数、レベルがPCより1程低いのであれば、PC総数+1～2、レベルがPCより2以上低いのであれば、PC総数+3～6程度の敵を障害として設置するのが妥当です。

<獲得経験値の指針>

入手できる経験値の目安は、シナリオレベルを基本として考えることが分かり易いでしょう。以下にシナリオレベルによって得られる経験値の指標を載せるので、それを参考にしてみてください。

| シナリオレベル | パーティ熟練値 | 獲得経験値の目安 | シナリオ難度基準 |
|---------|-----------|---------------|-------------------------|
| 1 | 0以上 | 400 | 既に発掘されているが、危険のある遺跡の探索 |
| 2 | 1800以上 | 700 | 危険の多い地域への護衛、日数は5から10日程度 |
| 3 | 4200以上 | 1200 | 未探索の遺跡の調査、凶悪な殺人事件の調査 |
| 4 | 7800以上 | 1700 | 危険の多い遺跡の調査 |
| 5 | 13200以上 | 2400 | 未発見の珍獣の捕獲、未到達の地域の探索 |
| 6 | 20700以上 | 3300 | 文献にだけ残るような貴重な魔術道具の探索 |
| 7 | 31200以上 | 4700 | 国と国の総力を尽くしての戦争 |
| 8 | 45600以上 | 6400 | 国や巨大な組織などと争い |
| 9 | 62100以上 | 7500 | ゲルテアに呼び出された悪魔との戦い |
| 10 | 86100以上 | 9000 | それ自体が歴史に残るほどの壮大な事件 |
| 11 | 116100以上 | 10000 | ファンタジスタ |
| 12 | 158100以上 | 12000 | 英雄と呼ばれるものだけが触れられる |
| 13 | 206100以上 | 15000 | ゲルテアの歴史となる領域 |
| 14 | 272100以上 | 20000 | |
| 15 | 362100以上 | 26000 | |
| 16 | 482100以上 | 27000 | |
| 17 | 638100以上 | 38000 | |
| 18 | 833100以上 | 45000 | |
| 19 | 1073100以上 | 53000 | |
| 20 | 1373100以上 | 63000 | |
| 21以降 | 2000000以上 | 120000～300000 | ゲルテアを越えたあらゆる宇宙の危機 |

<英雄的な行動に与えられるボーナス>

英雄的な行動にはボーナスとして、経験値に割り増ししても良いでしょう。
例えばどのような行動が英雄的な行動になるかは、具体的に羅列するわけにはいきませんが、その指標となるのは次のような行動でしょう。

・自己犠牲的な行動

仲間を守るために積極的に前衛に立ち、盾となるような行動や、弱者を救うために犠牲となるような行動は英雄的と言えるでしょう。

・危険を恐れない勇氣ある行動

無謀や捨て鉢とは異なる、敢えて危険へと立ち向かう勇氣ある行動や決断は、英雄的と言えるでしょう。

・他者を救う／助ける行動

自己犠牲的な行動と多少重なっていますが、他者を自らの身を挺して庇ったり、酷い状況に置かれた者を救うために行動するなどといった行動は、英雄的と言えるでしょう。

ゲームが終わった後、マスターはめいめいのPCがどのような行動を取っていたかを思い出し、英雄的だと思われる行動があったならば、そのPCに与える最終的な経験値を10%加算します。ただし、該当するPCのプレイヤーが拒否した場合には、無理矢理に増やす必要はありません(キャラクターによって経験値に差が付くことをいやがる者もいるでしょう)。また、マスターはめいめいのプレイヤーと相談し合っ、英雄的な行動があったかどうかを決定しても構いません。しかし、それによって言い争ったりするのであれば、次からは止めるべきでしょう。どちらにしても、最終的な決定権はマスターに存在すると言うことを忘れないでください。

<最終的に与える経験値>

最終的に与える経験値は、これにいくらか増減させて良いでしょう。割合で言うなら、10%程度の増減が目安です。シナリオが多少シビアだったりする場合には増加して良いでしょうし、殆ど死の危険が無い場合には、減少するのが適当です。また、モンスターを撃破、追い払う、交渉などでやり過ごした場合、モンスターのEXPも与える経験値に加えます。これは、最終的に与える経験値に加える前に、モンスターのEXPの合計をPC人数で割ってから与えてください。モンスターは、少ない人数で倒した場合の方が、多く経験値を得られると言うことです。これは、危険が多いためとなります。

| | |
|-----------------|--------|
| 【A～Z】 | |
| A S | 04 |
| R S | 04 |
| S S | 04 |
| 【ア行】 | |
| アレンジウェポン | 12 |
| アタック・ソーサリー | 35 |
| 一般アイテム | 26 |
| 1ターンに出来る行動 | 16 |
| アイデア | 11 |
| 移動妨害 | 16 |
| 移動について | 35 |
| イニシアティブの決定 | 16 |
| 医療/治療 | 13 |
| 受け判定 | 17 |
| 詠唱時間について | 25 |
| 詠唱途中で攻撃を受けると? | 26 |
| 英雄的な | |
| 行動に与えられるボーナス | 42 |
| エルフ | 03 |
| 遠距離攻撃の修正 | 19 |
| 主なトラップの紹介 | 35 |
| 音楽/演奏 | 13 |
| 音楽/歌唱 | 14 |
| 【カ行】 | |
| 回復について | 24 |
| カウントの概念 | 16 |
| 獲得経験値の指針 | 41 |
| 鍛冶/修理 | 12 |
| 鍛冶/制作 | 12 |
| 奇襲判定 | 24 |
| 気絶と発狂 | 11 |
| 技能判定 | 09 |
| キャラクター作成 | 03 |
| キャラクターの成長 | 08 |
| 休憩と行進 | 15 |
| 休息によるHP、SPの回復 | 24, 29 |
| 強撃損傷判定 | 22 |
| 暗闇での戦闘 | 24 |
| 行為判定 | 09 |
| 攻撃判定 | 17 |
| 構造物の破壊について | 34 |
| 広範囲魔術の誤差 | 26 |
| 【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 | 29 |
| 時間について | 35 |
| 視界などについて | 34 |
| 自動習得魔術について | 26 |
| シナリオの取得経験値 | 41 |
| シナリオメイカース | 40 |
| シナリオレベル | 41 |
| シナリオレベルによる障害の目安 | 41 |
| 射撃武器の軌道 | 19 |
| 射撃武器の装填 | 19 |
| 射撃武器のダメージボーナス | 20 |
| 射撃武器について | 19 |
| 重量/装備制限 | 06 |
| 種族 | 03 |
| 召喚魔術の制御 | 26 |
| 状況による様々な修正 | 23 |
| 状態異常 | 28 |
| 乗馬 | 14 |
| 所有アイテム | 06 |
| 職業 | 08 |
| 水泳 | 14 |
| 水中での戦闘 | 24 |
| 接敵状態 | 16 |

| | |
|----------------|----|
| 戦闘での魔術 | 25 |
| スキルの詳細な説明 | 12 |
| 戦闘不能によるダメージ | 24 |
| 戦闘ルール | 16 |
| 全力移動 | 16 |
| ソーサリー・ポテンシャルティ | 04 |
| ソーサリー・アイテム | 37 |
| 速度 | 15 |

| | |
|---------------|----|
| 【タ行】 | |
| 待機 | 16 |
| 対抗判定 | 09 |
| 宝箱の調査 | 37 |
| タレント | 38 |
| ダンジョンでの入手アイテム | 33 |
| ダンジョンマスターズ | 32 |
| 致命的損傷判定 | 21 |
| 通常移動 | 16 |
| 道具の鑑定 | 34 |
| 特異アビリティ | 09 |
| 特殊な行動 | 18 |
| 飛び跳ねる行為について | 15 |
| 扉を開ける、閉める | 37 |
| トラップの解除 | 35 |
| トラップの発見 | 35 |
| ドワーフ | 03 |

| | |
|------------|----|
| 【ナ行】 | |
| 肉体を使った攻撃 | 30 |
| 人間 | 03 |
| 年齢 | 04 |
| 能力算出 | 05 |
| 能力値 | 03 |
| 能力値の決定方法 | 04 |
| 能力値の財産への変更 | 04 |
| 能力値の指針 | 04 |
| 呪われた道具 | 33 |

| | |
|--------------|----|
| 【ハ行】 | |
| ベルティープ | 03 |
| 判定の指針 | 09 |
| 反応判定 | 10 |
| 疲労について | 10 |
| フアンブル/致命的な失敗 | 20 |
| 部位狙い攻撃 | 23 |
| 複数の攻撃種類について | 24 |
| 部屋の探索 | 37 |

| | |
|------------------|----|
| 【マ行】 | |
| 魔術道具 | 33 |
| 魔術について | 25 |
| 魔術の習得 | 26 |
| 魔術の判定 | 17 |
| 魔術LVの上昇による消費SP減少 | 26 |
| 魔術を詠唱するにあたって | |
| <構え、鎧の阻害> | 27 |
| 間に合わせの代用武器 | 30 |
| 魔力 | 06 |
| 魔力の限界行使 | 30 |
| 魔力の使用 | 30 |
| 向き | 16 |

| | |
|--------|----|
| 【ヤ行】 | |
| 矢の制作 | 13 |
| 鎧の取り外し | 31 |

| | |
|-------------|----|
| 【ラ行】 | |
| ランダムエンカウンター | 32 |
| 落下によるダメージ | 29 |
| 料理/調理 | 14 |
| リカバリー・ソーサリー | 45 |
| 臨戦移動 | 16 |

| | |
|-------|----|
| リ・バトル | 03 |
|-------|----|

【ワ行】

| | |
|---------------|---------|
| 【A～Z】 | |
| A S | .04 |
| R S | .04 |
| S S | .04 |
| 【ア行】 | |
| アレンジウェポン | .12 |
| アタック・ソーサリー | .35 |
| 一般アイテム | .26 |
| 1ターンに出来る行動 | .16 |
| アイデア | .11 |
| 移動妨害 | .16 |
| 移動について | .35 |
| イニシアティブの決定 | .16 |
| 医療/治療 | .13 |
| 受け判定 | .17 |
| 詠唱時間について | .25 |
| 詠唱途中で攻撃を受けると? | .26 |
| 英雄的な | |
| 行動に与えられるボーナス | .42 |
| エルフ | .03 |
| 遠距離攻撃の修正 | .19 |
| 主なトラップの紹介 | .35 |
| 音楽/演奏 | .13 |
| 音楽/歌唱 | .14 |
| 【カ行】 | |
| 回復について | .24 |
| カウントの概念 | .16 |
| 獲得経験値の指針 | .41 |
| 鍛冶/修理 | .12 |
| 鍛冶/制作 | .12 |
| 奇襲判定 | .24 |
| 気絶と発狂 | .11 |
| 技能判定 | .09 |
| キャラクター作成 | .03 |
| キャラクターの成長 | .08 |
| 休憩と行進 | .15 |
| 休息によるHP、SPの回復 | .24, 29 |
| 強撃損傷判定 | .22 |
| 暗闇での戦闘 | .24 |
| 行為判定 | .09 |
| 攻撃判定 | .17 |
| 建造物の破壊について | .34 |
| 広範囲魔術の誤差 | .26 |
| 【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 | .29 |
| 時間について | .35 |
| 視界などについて | .34 |
| 自動習得魔術について | .26 |
| シナリオの取得経験値 | .41 |
| シナリオメイカース | .40 |
| シナリオレベル | .41 |
| シナリオレベルに | |
| よる障害の目安 | .41 |
| 射撃武器の軌道 | .19 |
| 射撃武器の装填 | .19 |
| 射撃武器のダメージボーナス | .20 |
| 射撃武器について | .19 |
| 重量/装備制限 | .06 |
| 種族 | .03 |
| 召喚魔術の制御 | .26 |
| 状況による様々な修正 | .23 |
| 状態異常 | .28 |
| 乗馬 | .14 |
| 所有アイテム | .06 |
| 職業 | .08 |
| 水泳 | .14 |
| 水中での戦闘 | .24 |
| 接敵状態 | .16 |

| | |
|---------------------|----|
| 戦闘での魔術..... | 25 |
| スキルの詳細な説明..... | 12 |
| 戦闘不能によるダメージ..... | 24 |
| 戦闘ルール..... | 16 |
| 全力移動..... | 16 |
| ソーサリー・ポテンシャルティ..... | 04 |
| ソーサリー・アイテム..... | 37 |
| 速度..... | 15 |

【タ行】

| | |
|--------------------|----|
| 待機..... | 16 |
| 対抗判定..... | 09 |
| 宝箱の調査..... | 37 |
| タレント..... | 38 |
| ダンジョンでの入手アイテム..... | 33 |
| ダンジョンマスターズ..... | 32 |
| 致命的損傷判定..... | 21 |
| 通常移動..... | 16 |
| 道具の鑑定..... | 34 |
| 特異アビリティ..... | 09 |
| 特殊な行動..... | 18 |
| 飛び跳ねる行為について..... | 15 |
| 扉を開ける、閉める..... | 37 |
| トラップの解除..... | 35 |
| トラップの発見..... | 35 |
| ドワーフ..... | 03 |

【ナ行】

| | |
|-----------------|----|
| 肉体を使った攻撃..... | 30 |
| 人間..... | 03 |
| 年齢..... | 04 |
| 能力算出..... | 05 |
| 能力値..... | 03 |
| 能力値の決定方法..... | 04 |
| 能力値の財産への変更..... | 04 |
| 能力値の指針..... | 04 |
| 呪われた道具..... | 33 |

【ハ行】

| | |
|-------------------|----|
| ベルティープ..... | 03 |
| 判定の指針..... | 09 |
| 反応判定..... | 10 |
| 疲労について..... | 10 |
| ファンブル/致命的な失敗..... | 20 |
| 部位狙い攻撃..... | 23 |
| 複数の攻撃種類について..... | 24 |
| 部屋の探索..... | 37 |

【マ行】

| | |
|-----------------------|----|
| 魔術道具..... | 33 |
| 魔術について..... | 25 |
| 魔術の習得..... | 26 |
| 魔術の判定..... | 17 |
| 魔術LVの上昇による消費SP減少..... | 26 |
| 魔術を詠唱するにあたって | |
| <構え、鎧の阻害>..... | 27 |
| 間に合わせの代用武器..... | 30 |
| 魔力..... | 06 |
| 魔力の限界行使..... | 30 |
| 魔力の使用..... | 30 |
| 向き..... | 16 |

【ヤ行】

| | |
|-------------|----|
| 矢の制作..... | 13 |
| 鎧の取り外し..... | 31 |

【ラ行】

| | |
|------------------|----|
| ランダムエンカウンター..... | 32 |
| 落下によるダメージ..... | 29 |
| 料理/調理..... | 14 |
| 臨戦移動..... | 16 |
| リカバリー・ソーサリー..... | 45 |
| リ・パートル..... | 03 |

【ワ行】

|