

Dream of Twilight

Basic Rule ver1.0 Alpha-7

Produced by Luice

目次

■ Introduction

- 2 . Dream of Twilightについて
この本について
プレイに必要なもの
- 3 . 用語解説
GMについて
距離の概念について

■ Player Section

- 6 . 能力値
- 7 . 技能
- 12 . 種族
- 14 . キャラクター作成
- 15 . クイックスタート
- 16 . コンストラクション
- 25 . キャラクターの完成
- 26 . 成長

■ Rule Section

- 29 . 行為判定
- 30 . 戦闘ルール
- 38 . その他の判定
- 39 . 自然回復
魔導
- 41 . 魔術
- 43 . 製錬
- 44 . 武具製造
- 46 . 修理
- 47 . 調合

■ Data Section

- 50 . 戦闘スタイル
- 52 . 操縦技巧
- 53 . 魔導理論
- 54 . 魔術構築式
- 55 . 装備品
- 71 . 機動甲冑
- 73 . 魔導器
- 75 . 魔導
- 80 . 魔術

■ Master Section

- 90 . GMの役割
- 91 . シナリオ
- 92 . 経験値
報酬
- 93 . 特殊な職業
特殊な装備品
特殊な戦闘スタイル
特殊な操縦技巧
特殊な魔導理論
特殊な魔術構築式
装備品に関する特殊なルール
機動甲冑に関する特殊なルール
- 94 . 薬物
病気
- 95 . 戦闘データ
罫

■ World Section

- 97 . この世界について
種族
- 109 . 信仰
- 111 . 組織
- 115 . 国家
- 116 . 人物

■ Chart Section

- 118 . Character Sheet

Introduction

イントロダクション

Dream of Twilightについて

Dream of Twilight(以下DoT)はここではない世界、ルーアと呼ばれる地球によく似た環境の惑星を舞台とした物語です。この惑星は人間の他にも獣人や魔獣、竜族等といった種族が共存し、時には協力し、時には争い、長い年月を掛けて現在の生活圏を確立しました。良く整備された街道を歩む分にはそれ程の危険性はないでしょう。しかし、街道から外れたその場所は危険な生物達のテリトリーとなっており、時折人里へと降りてきては多大な被害を生み出しています。PC達はセニア島にある小国「オルディバウム公国」に所属する騎士、或いは兵士となり、これらの危険と渡り合う事となります。この物語の中であなたは数々の出会いや別れ、戦いを経験することとなるでしょう。華々しい人生を歩むのか、果ては暗い晩年を迎えるのか、自分の運命を決める事が出来るのは自分だけです。たとえ、どんな未来が待ち受けているとしても、その運命を変える事ができるかもしれません。あなたはどうか生き、どんな夢を抱きながら果てていくことになるのでしょうか。あなたの物語は今始まったばかりなのです。

この本について

『Dream of Twilight Basic Rule』(以下本書)はTRPGを遊ぶ為に必要なルールブックです。本書は大きく分けて8つのセクションで構成されています。

■ Introduction

今現在読んでいるセクションです。用語解説や本書を読む上で必要な基本知識について記載しています。

■ Player Section

プレイヤー(以下PL)にとって必要なキャラクターの作成方法や成長ルールについて記載しています。

■ Rule Section

行為判定や戦闘ルール、魔術の使い方など、DoTをプレイする上で必要な各種ルールについて記載しています。

■ Data Section

武器や防具などの各種装備品、魔術と言った各種データについて記載しています。

■ Master Section

ゲームマスター(以下GM)に必要なルールやエネミーデータ、シナリオの組み方について記載しています。

■ World Section

DoTの世界観について記載しています。この世界に存在する組織や国家、信仰について解説していますので、プレイの参考に役立ててください。

■ Scenario Section

DoTの世界観を体験する為のサンプルシナリオを収録しています。

■ Chart Section

本書で用いられた各種図表を纏めています。セッション進行の補助としてお使い下さい。

プレイに必要なもの

このシステムをプレイするには二個以上の六面ダイスが必要となります。他にはキャラクターを作成するためのキャラクターシートやメモ帳、筆記用具も必要となります。GMであれば各種チャート類を印刷しておくことで、円滑なセッション進行を行えるでしょう。

用語解説

■ 基本用語

セッション

本システムにおける一度のゲームプレイを指します。

シナリオ

セッションを行う為に事前に用意される物語の指針。一度のセッションで終わるシナリオを単発シナリオ、複数回のセッションが続くシナリオをキャンペーンと言います。

GM(ゲームマスター)

物語の進行役です。シナリオの用意やルールのカスタムを行い、円滑なセッション進行を担います。審判役でもありますので、GMが裁定したルールには従う必要があります。しかし、たとえGMであっても一度裁定した結果を過去に遡って覆してはいけません。

PL(プレイヤー)

GM以外の参加者を指し、PL毎にキャラクターを一人担当し、セッションに参加する事になります。

PC(プレイヤーキャラクター)

PLが操る自分の分身とも言うべきキャラクターです。

NPC(ノンプレイヤーキャラクター)

GMの操るキャラクターで、宿屋の主人や仕事の依頼人、果ては醜悪な魔物など、セッションを進行する上で必要となる登場人物です。

■ DoT固有用語

時間の概念

1ヶ月を30日間、1年は12ヶ月間となります。1日の時間は24時間となっています。

貨幣

ニュートラルを中心とした国々ではレアルと呼ばれる貨幣が用いられています。レアルは1レアル硬貨を最小単位として、5レアル硬貨、10レアル紙幣、50レアル紙幣、100レアル紙幣が発行されています。ニュートラル以外の種族との取引に関しても、商人組合の働き掛けによってレアルが浸透しており、ルーシェン王国期から使用されていた金貨、銀貨を置き換えるまでに至っています。金貨1枚が銀貨5枚分の価値を持ち、銀貨一枚は20レアル程度の価値を持ちます。本書ではレアルを基準として記述しています。

魔導

呪文詠唱と精神統一によって空気中の魔力へと干渉し、変異させる技術。魔術に比べて習得が容易ではありますが、呪文の詠唱が必要である点や、精神的な消耗が激しいなどの欠点があります。魔導を習得している者は魔導士と呼ばれます。

ダイス

正6面体のサイコロの他に4面や8面、10面など多数の種類があります。本作では6面体を活用してプレイします。

xDy

x個のy面ダイスを振るという意味の記述になります。例えば、2D6であれば、2個の6面ダイスを振る、という事になります。本作では特殊な例として1D3、1D2という表記がありますが、これらは6面ダイスをそれぞれ2分の1、3分の1したものになります。その際の端数は切り上げられるものとして処理してください。

D66

二つの6面ダイスの片側を10の位、もう一つを1の位として行う判定です。この時、出目は11~66の範囲となります。

能力値

キャラクターの強さや勘の良さ等を表す数値です。この数値の高低によって、キャラクターの得手不得手が表されます。

端数計算

本書では数値の割り算を行う事があり、端数が発生する事があります。この時、特に記載が無ければ端数を切り捨てて計算を行ってください。

魔術

体内に蓄積した魔力を魔力回路を通して展開し、行使者が望む形へと変異させる技術。体内に魔力を蓄える事が出来、魔力回路が備わっている事が必要な為、これらを持たない者には習得が出来ません。魔術を習得している者は魔術士と呼ばれます。

魔法

万物の理を超越し、不可能を可能とする術。魔術を極めた者の終着点だと言われ、魔法を習得した者は敬意と畏怖を込めて「魔法使い」と呼ばれます。伝承の中だけに存在し、現存する魔法使いは一人もいないと言われています。また、魔導、魔術によって発現し、効果を発揮する魔力を総称して魔法と呼びます。

機動甲冑

魔獣大戦の際にグランツ族が生み出した兵器。最低限自走出来る程度の機動性を持ち、多数の武装を少人数、或いは個人によって運用を可能とするべく自動化されているのが特徴。一般的に小型、中型、大型の三つに分類され、小型のもので2m程度、中型のもので3m程度、大型のものとなると5m以上となります。基本的に人型ですが、大型となると例外を数多く含みます。

GMについて

GMはセッションの進行役としてPLに比べて多くの権限を持っています。
以下にGMとして覚えておくべき項目を記します。

■ ルールの決定

セッション中、判定時に使用する能力値や技能、修正など、どのルールを用いて判定を行うかはGMが決定します。
もし、ルールブックに記述されている範囲内では対応できない状況については、GMが判断し、ルールを決定する事になります。

■ 間違ったルール運用を行った際

セッション中、どうしてもルールの運用を間違えてしまう事もあるでしょう。
そのような場合、以後は間違えないよう注意するに留め、決して以前に遡って結果を覆してはいけません。
時間が巻き戻る事によって参加者に混乱を招き、セッション進行を停滞させる要因と成り得ます。

■ 判定結果の棄却

GMは、許可を得ずに行われた判定について、その結果を無効にしたり、振り直させる事が出来ます。

■ セッションの進行

GMにはセッションを進行させる、という重要な役割があります。
PCの行動によってシナリオから脱線したり、思わぬ展開に陥る事があるかもしれません。或いは状況を打破する妙案が浮かばず、手詰まりになってしまう事もあるかもしれません。
そのような場合、GMの判断でセッションを進行させ、状況の変化を促すことが出来ます。
ただし、無理な路線変更をしようとはせず、出来る限り自然に本筋に戻せるよう心掛けましょう。

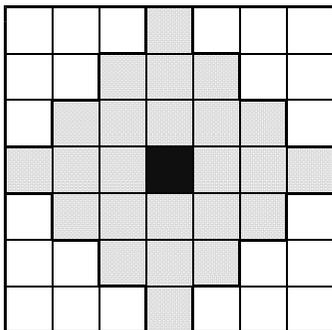
距離の概念について

本書では距離や射程、効果範囲について特に記述が無い限りは全て3m四方のマス換算で記述しています。

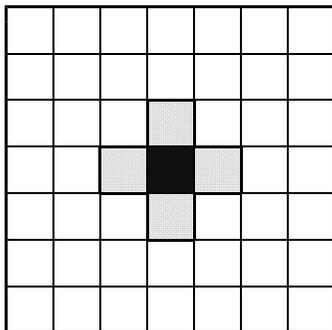
■ 射程、効果範囲の概念

DoTでは射程や効果範囲を表す際、1は隣接マスを表し、2以上の値は隣接マスからの距離を示します。
半径0の場合、起点だけが対象となります。

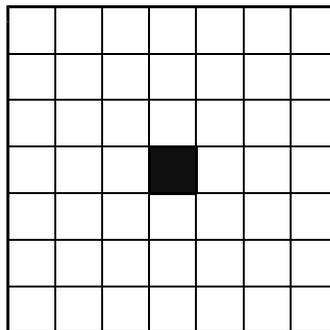
【射程3】



【半径1】



【射程0、半径0】



Player Section

プレイヤーセクション

種族

DoTの世界には人間以外にも多数の種族が生活し、密接な関わりを持っています。ここではPCとして使用する事の出来る代表的な種族を紹介致します。

■人間

《ニュートラル》

種族特性

- 秘められた素質

初期作成時の特記事項取得判定を2回多く行えます

初期習得言語

オルディバウム語

特徴

所謂普通の人間です。

特に優れた能力はありませんが、

逆に劣っている部分も無く、

汎用性に富んでいます。

耐久力が高い為、戦士としての活躍が期待出来ます。

《エルフィス》

種族特性

- 不老

老化による能力値修正が加わらなくなります

- 魔力視認

空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります

- 魔術の素質

魔術行使判定のクリティカル値が-1されます

初期取得言語

エルフィス語

特徴

ニュートラルに近い姿を持った種族です。

長身で線が細く、貧相な体格をしている他、

やや尖った耳が特徴となっています。

能力面では魔力の扱いに優れ、

魔術士として高い適正を持ちます。

逆に肉体的には劣る為、

戦士としては不向きであると言えます。

《グランツ》

種族特性

- 不老

老化による能力値修正が加わらなくなります

- 俊敏

機敏を用いた判定のクリティカル値が-1されます

- 多彩な才能

初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます

初期取得言語

エルフィス語

特徴

身長が低く、耳がやや尖っている事から、エルフィスの少年のような風貌をした種族です。

体格は一見細見に見えますが、

身長差を考えれば非力と言う程でもありません。

能力面では手先の器用さと俊敏さに優れ、

斥候や技師として高い適正を持ちます。

僅かながら魔力を扱うことが出来ますが、

それを生かす事は難しいと言えるでしょう。

《アーノン》

種族特性

- 暗視

暗闇によるペナルティ修正を受けなくなります

- 多彩な才能

初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます

初期取得言語

アーノン語

特徴

やや背が低く、日焼けしていない色白な肌が特徴の種族です。

体格はがっしりしており、全体的に筋肉が目立ちます。

能力面では肉体面に優れ、

戦士として高い適正を持ちます。

鈍重である事を除けば劣っている能力も無い為、

比較のどのような役割であってもこなす事が出来るでしょう。

《フェルト》

種族特性

- 小人

武具の必要体格を2倍として扱います

- 気配遮断

隠密判定のクリティカル値が-1されます

- 飛行

飛行状態になる事が出来ます

- 飛行適正

飛行状態時での行動時に受けるペナルティを無効化します

- 魔力視認

空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります

初期取得言語

ティウス語

特徴

人形のように小さな身体に半透明の羽を持った種族です。

空が飛べる事から機動性に富み、

斥候として高い適正を持ちます。

戦士としての適性も持ちますが、

体格差によって生じた不利を覆すのは、

難しいと言えるでしょう。

■ 獣人

《ロイロイ》

種族特性

- **森の長老**
知識の整理、蓄積に優れ、
知識判定のクリティカル値が-1されます
- **魔力視認**
空気中の魔力量を視認する事が出来、
これを応用した暗視も可能となります
- **魔術の素質**
魔術行使判定のクリティカル値が-1されます

初期取得言語

ティウス語

特徴

大きいリスのような姿をした種族です。
魔術士としての適正を持つ他、
知力にも優れる事から学者としての素質もあります。
能力的に中地半端になる傾向がある為、
玄人向けの種族と言えるでしょう。

《アルマチュア》

種族特性

- **暗視**
暗闇によるペナルティ修正を受けなくなります
- **水中適応**
水中での行動時に受けるペナルティを無効化します
- **鱗の皮膚**
物理ダメージを4点軽減します

初期取得言語

アルマチュア語

特徴

硬い鱗に覆われた蜥蜴のような姿をした種族です。
体格は大きく、同身長の新ユートラルと比べて、
一回り以上は大きく見えます。
肉体的に優れる反面、精神面が劇的に劣っている
と言う極端な能力をしています。
戦士として優れた適正を持ちますが、
他の役割を担う事は厳しいと言えるでしょう。

能力値

DoTには4つの能力値があります。
これらの数値の高低によって、それらの能力で優れているのか、又は劣っているのかが判ります。

■ 能力値の概要

- | | |
|--|---|
| 機敏
器用さや運動神経を要求される作業に用いる能力値。
攻撃の命中や回避に影響します。 | 体格
力の強さや体の強靱さを表す能力値。
耐久力や近接攻撃に影響します。 |
| 知性
頭の回転の速さや第六感的な勘の鋭さを表す能力値。
イニシアティブや射撃攻撃に影響します。 | 精神
魔術に対する抵抗力や精神的な強さを表す能力値。
精神力や精神装甲に影響します。 |

■ 能力基本値の基準

各能力値がDoTの世界観においてどの程度の力を持っているのかを下記に示しています。

■ 能力基本値の基準

数値	説明
0	無能。或いは欠落した能力。
1～3	劣っている。
4～7	やや劣っているが、一般人では平均的な能力。
8～11	平凡だが、一般人としては優れている。
12～15	やや優れている。
16～20	優れている。
21～	超人的な能力。

■ 能力値ボーナス

DoTでは各能力基本値を4で割った数値(端数切り捨て)を能力値ボーナスとして様々な判定に使用します。
何らかの影響で能力値が増減した場合、それによって能力値ボーナスも変動することになります。

技能

DoTには大きく分けて特殊技能、専門技能、一般技能の三つに分類分けされた技能があります。特殊技能とは魔術や魔導など特殊な才能を要求される技能、専門技能とは専門的知識を要求されるやや習得難度の高い技能、一般技能とは普通の生活で用いられる技能や比較的習得の容易な技能を表します。

■ 特殊技能

《魔術》

体内の魔力を放出する事で力を発現させる技能。魔力の通り道として体内の魔力回路と体外を繋ぐ役目を果たす補助具が必要ではあるものの、ほぼタイムラグ無しで効果を及ぼし、身体的な負担を伴わずに行使する事が出来るメリットがあります。ただし、体内の魔力を用いる関係上、魔導に比べると汎用性に欠け、影響力を及ぼせる範囲には制約を受けます。

魔術行使

【判定】

知性

【説明】

体内に蓄積されている魔力を使い、魔術を行使することが出来る技術です。魔術の行使には魔法石を用いた補助具が必要となり、補助具を用いずに魔術を行使する場合は、魔術行使判定に-4の修正を受けます。

魔力感知

【判定】

知性

【説明】

空気中を漂う魔力の流れを感知する技術です。これによって魔力濃度の強弱や発生源、ある程度特定する事が出来ます。

知識(魔導器、魔術)

【判定】

知性

【説明】

魔力を用いた機器や魔術に関する知識です。

■ 専門技能

《武術》

武器の有無を問わずあらゆる戦闘行為を行う技能。武術を習得する事で、戦闘スタイルと呼ばれる技術を獲得し、戦闘時に様々な効果を受ける事が出来ます。

戦闘動作

【判定】

機敏

【説明】

武器の有無を問わず戦う為の技術です。

回避力

【判定】

機敏

【説明】

危険から身を守る為の技術です。

知識(武具、戦闘スタイル)

【判定】

知性

【説明】

武具や戦闘スタイルに関する知識です。

《機動甲冑》

機動甲冑の操縦に関する技能。基本動作の他、戦闘行為を行う為の技術も含まれます。

操縦

【判定】

機敏

【説明】

機動甲冑の基本的な操縦技術です。

戦闘機動

【判定】

機敏

【説明】

機動甲冑を用いての戦闘技術です。

知識(機動甲冑)

【判定】

知性

【説明】

機動甲冑に関する知識です。

《魔導》

空気中を漂う魔力に干渉し、力を発現させる技能。
力の発現には発声と精神集中による詠唱が必要な為、
多少の時間を要します。
身体的な負担はありますが、鍛練を積むことによってど
のような魔導でも行使可能となる為、
魔術師よりは汎用性が高く、敷居が低いと言えます。

魔導行使

【判定】

精神

【説明】

空気中を漂う魔力を使い、
魔導を行使することが出来る技術です。
魔導を行使するには媒体となる補助具と発声、
精神集中による詠唱が必要となります。
その為、これらの行為を妨げられるような状況下や、
発動体を持たない状態では行使する事は出来ません。

魔力感知

【判定】

精神

【説明】

空気中を漂う魔力の流れを感知する技術です。
これによって魔力濃度の強弱や発生源を、
ある程度特定する事が出来ます。

知識(魔導器、魔導)

【判定】

知性

【説明】

魔力を用いた機器や間接魔導に関する知識です。

《工作》

解錠や罫解除と言った手先を用いた工作に必要な技能。
戦場や遺跡探索と場所を問わず使用できる他、
スリや罫設置等といった行為に用いる事も出来ます。

スリ

【判定】

機敏

【説明】

相手の隙を狙い、財布や小物を盗み取る能力です。
視界が悪い、人混みの中等といった、
状況による修正を加えて判定を行います。
対象となった者は索敵技能を用いた知性判定を行い、
両者の達成値を比べます。
スリを試みた者の達成値が目標以下だった場合、
スリは失敗した事となり、直ちに露呈します。

解錠

【判定】

機敏

【説明】

扉や金庫等にかかけられている鍵を開ける技術です。
基本的に専用のツールを用いて行いますが、
無くても判定を行う事は可能です。
ただし、その場合は判定値に-4の修正を受けます。

罫設置

【判定】

機敏

【説明】

様々な罫を設置する事が出来ます。
設置を試みる場合、罫の設置難易度を目標値として
判定を行います。
達成値が目標値以上であれば設置は成功となり、
第三者が発見、解除する際の目標値となります。

罫解除

【判定】

機敏

【説明】

設置された様々な罫を解除する事が出来ます。
解除を試みる場合、「罫設置」の達成値を目標値
として判定を行います。
成功すれば罫は解除され、動作を停止します。
失敗した場合の罫の動作については罫の設定、
或いはGMの判断で決定されます。

知識(罫)

【判定】

知性

【説明】

遺跡や施設に存在する罫に関する知識です。

《医術》

医者等の医療に関わる者に必要な技能。
怪我や病気の治療といった医療行為の他、
病気や医療に関する専門知識も習得する事が出来ます。

治療

【判定】

知性

【説明】

怪我や病気を治療する為の技術です。
治療を試みる場合、治療難易度を目標値として
判定を行います。
怪我の止血や毒の治療であれば成功した段階で治療は
完了します。
病気の場合は深度を1段階回復する事が出来、
深度が0になれば病気は完治します。
ただし、治療が行えるのは病気の進行速度時間中に
一度だけです。
次の治療を行うには時間が経過し、
病状の経過を見守る必要があります。
医術技能を持つ者は一日に一度、治療判定を行う事で、
対象の自然回復量に医術技能修正の値を足す事が
出来ます。

応急手当

【判定】

知性

【説明】

戦闘後に簡易的な手当を行う技術です。
30分の時間を掛ければ、
対象の耐久力を医術技能修正点分だけ回復する事が
出来ます。
応急手当は一度行くと、新しい傷を負うまで行う事は
出来ません。
もし、対象の耐久力が0の場合は即座に1点まで回復
させる事が出来ます。
この時、耐久力が回復する事で瀕死状態も同時に解除
されます。

知識(病氣、医療)

【判定】

知性

【説明】

病氣や医学に関する知識です。

《鍛冶》

各種素材を用いた鍛冶全般を扱う技能。
鉱石の製錬や武器の製造、修理の他、
武器や素材の知識を習得する事が出来ます。

武器製造

【判定】

精神

【説明】

多種の材料、道具を用いて新たな武器を製造する為の
技術です。
製造難易度を目標値として判定を行い、
成功すれば製造は無事に成功します。

製錬

【判定】

機敏

【説明】

鉱石から金属を取り出し、武器制作の材料を製造する
為の技術です。
製錬難易度を目標値として判定を行い、
成功すれば製錬は無事に成功します。

■ 一般技能

《調合》

薬草や薬品を調合し、新たな薬を作成する技能。
調合技術の他、薬に用いられる薬草や鉱石の知識を
習得する事が出来ます。

調合

【判定】

知性

【説明】

薬草や薬品を調合し、病氣や怪我などに効果を及ぼす
薬を作成する為の技術です。
調合難易度を目標値として判定を行い、
成功すれば調合は無事に成功します。

知識(薬草、薬学、鉱石)

【判定】

知性

【説明】

薬や材料として使われる薬草、鉱石に関する知識です。

《知識》

書物や経験者からの指導によって得た技能。
実際に見聞きし、体験したものに比べれば劣りますが、
予備知識としては十分なものでしょう。

知識(全般)

【判定】

知性

【説明】

分野を問わず、あらゆる事柄に関する知識です。
汎用的な知識の為、各技能で習得された知識には
専門性において劣ります。

修理

【判定】

機敏

【説明】

使い古された武器を修繕し、
出来る限り元の状態へと修復を試みる技術です。
武器の材質、魔術強度の有無によって難易度は異なり、
良い武器ほど修理は難しくなります。

知識(武器、材質、鉱石)

【判定】

知性

【説明】

武器や防具などといった武器、
それらに使われる鉱石や材質に関する知識です。

《野外》

荒野や森林といった屋外で活動する為の技能。
野外での獲物の見つけ方や獲り方、摂取出来る植物等の
必要な知識を取得出来ます。

狩猟

【判定】

機敏

【説明】

屋外で食糧、或いは毛皮等といった素材を得る為に、
獲物を狩る技術です。

知識(植物、動物、地形、天候)

【判定】

知性

【説明】

動植物や地形、天候に関する知識です。

《隠密》

気配を消し、隠れ潜む為の技能。

隠密

【判定】

精神

【説明】

気配を消し、第三者に己の存在を感知されない為の
技術です。
これには忍び足などといった能力も含まれています。
判定時、着用している防具の回避修正が修正として
加わります。
この達成値が感知を試みる際の目標値となります。

《索敵》

些細な痕跡を手掛かりに探索を行う為の技能。
隠れ潜む者や鼠の感知の他、探し物の搜索等に用いる事が出来ます。

感知

【判定】

知性

【説明】

どんな小さな音も聞き逃さず、発せられた物音や気配を感知する技術です。
判定の際には状況に応じた修正が加わります。
「隠密」を試みている目標に対する感知を行う場合、隠密判定の達成値を目標値として判定を行い、目標値以上が出れば感知出来た事になります。

探索

【判定】

知性

【説明】

落とし物や巧妙に隠された隠し扉、足跡等といった微かに残された痕跡を探し出す技術です。
判定の際には探し出す物、状況に応じて難易度が加わります。

《指揮》

部隊を統率し、適切な判断を下す為の技能。
恐慌状態に陥った部下の叱咤激励にも用いる事が出来、強大な敵を相手とした際に大きな力を発揮します。

状況分析

【判定】

知性

【説明】

戦場を観察し、状況を把握する技術です。
奇襲や敵の待ち構える室内に突撃するなど、咄嗟の判断を要する場面で力を発揮します。
この技術は恐慌判定の代わりに用いる事が出来ます。

統率

【判定】

知性

【説明】

味方を鼓舞し、士気を高める技術です。
これにより、苦戦を強いられている状況であっても、味方の士気を保ち、戦線の崩壊を防ぐ事が出来ます。
恐慌状態に陥った味方の状態回復にも使用出来ます。

《戦術》

戦場を読み、臨機応変に用兵を変える技術。
戦力を適切に判断する力の他、奇襲や布陣に最適な地形を考察する知識を習得する事が出来ます。

奇襲

【判定】

知性

【説明】

効果的に部隊を運用し、敵に奇襲を行う事が出来る技術を身につけています。
奇襲を試みる際、この判定による達成値を目標値に対象グループは「奇襲」、或いは「感知」を用いた判定を行い、成功すれば奇襲を察知する事が出来ます。
もし、奇襲に成功した場合、対象グループは戦闘開始時に行われる恐慌判定に、-4の修正を受け、最初のターンだけイニシアティブが0として扱われます。

知識(地形、戦略、戦術)

【判定】

知性

【説明】

地形や戦略、戦術に関する知識です。
この知識には各国の情勢や軍事力に関する知識も含まれています。

《演奏》

演奏や歌唱と言った音楽に携わる者に必要な技能。

楽器演奏

【判定】

機敏

【説明】

楽器を演奏する為の技術です。
演奏技能を持つ者は楽器演奏によって、収入を得られる可能性があります。
楽器演奏判定を行い、
「達成値×2レアル」の金銭を得る事が出来ます。
これには最低でも1時間を費やす必要があり、当然ではありませんが演奏する楽器が必要となります。
また、聴衆が居なければ収入は得られず、状況によっては判定に修正が加わる事になります。
楽器演奏、或いは歌唱による金銭収入は、一日にどちらかを一回だけ行う事が出来ます。

歌唱

【判定】

知性

【説明】

歌を歌う為の技術です。
演奏技能を持つ者は歌唱によって、収入を得られる可能性があります。
歌唱判定を行い、
「達成値×2レアル」の金銭を得る事が出来ます。
これには最低でも1時間を費やす必要があり、また、聴衆が居なければ収入は得られず、状況によっては判定に修正が加わる事になります。
楽器演奏、或いは歌唱による金銭収入は、一日にどちらかを一回だけ行う事が出来ます。

■ 技能レベル

技能にはキャラクターの習熟度に応じてレベルが設定されています。
技能レベルと習熟度の関係は下記の通りです。

■ 技能レベルと習熟度の関係

レベル	説明
0	その技能に関して全く無縁であり、技術を身につけていないことを表しています。
1	必要最低限の技術と知識を身につけていることを表しています。
2	ある程度の技術と知識を身につけているが、経験が不足していることを表しています。
3	ある程度の技術と知識を身につけており、実践できるレベルであることを表しています。
4	まだ未熟ではあるものの経験者として周りから助けを求められるレベルであることを表しています。
5	身につけている技術を使い、状況に応じて臨機応変に応用出来るレベルであることを表しています。
6	その技能に関して熟練しており、ある程度の地位を確立しています。
7	その技能のプロとして、ある程度の名声を得ています。
8	その技能をほぼ会得している領域まで上り詰めています。
9	その技能を完全に会得し、かなりの名声を得ています。
10	その技能をより昇華させ、更なる力を引き出している事を表しています。
11～	その技能に関して頂点に上り詰め、伝説に謳われる程の存在であることを表しています。

キャラクター作成

■キャラクター作成手順

1. 作成手順の決定
- 2-1. クイックスタート
 - 2-1-1. サンプルキャラクターの選択
 - 2-1-2. 所持品の取得
- 2-2. コンストラクション
 - 2-2-1. 種族の決定
 - 2-2-2. 能力値の算出
 - 2-2-3. 能力値欄の記入
 - 2-2-4. 属性の決定
 - 2-2-5. 種族特性の取得
 - 2-2-6. 特記事項の取得
 - 2-2-7. 耐久力の算出
 - 2-2-8. 魔力の算出
 - 2-2-9. 魔力回復量の算出
 - 2-2-10. 精神力の算出
 - 2-2-11. 初期経験値の算出
 - 2-2-12. 職業の選択
 - 2-2-13. 家柄の選択
 - 2-2-14. 初期成長
 - 2-2-15. 言語の取得
 - 2-2-16. 所持品の取得
 - 2-2-17. 戦闘スタイルの取得
 - 2-2-18. 魔術専攻の取得
 - 2-2-19. 魔導理論の取得
 - 2-2-20. 各ステータスの算出
3. パーソナルデータの決定
4. 年齢による能力値の変動
5. 完成

■クイックスタートについて

時間に余裕が無い場合や、DoTについてまだ不慣れな際に使用する作成方法です。予め作成されたサンプルキャラクターの中から好きな物を選択し、それを自分のキャラとして使用します。自由度は低く、能力的にも平均的なものとなっています。

■コンストラクションについて

時間的余裕があり、DoTについてある程度慣れていいる際に使用する作成方法です。キャラクターをゼロから構築し、組み上げていくことになります。自由度は高いですが、能力面においてダイス運が絡む為、作成されたキャラクター毎の能力差が存在する事となります。

クイックスタート

■ サンプルキャラクターの選択

全XX種類の中からサンプルキャラクターを選択します。
DoTについてまだ慣れていない最初は処理する事柄の少ない戦士系がお勧めです。

■ サンプルキャラクター

未実装

■ 所持品の取得

所持金を使用して装備品を購入する事が出来ます。
GMが許可した場合に限り、装備の等価交換も可能です。

コンストラクション

■ 種族の決定

7つの種族の中から好きな種族を選択します。
種族によって得手、不得手が存在しますので良く考えて選択する事を心掛けましょう。

■ 能力基本値の算出

各能力値について種族毎に定められた算出式に則って、能力基本値を決定します。
また、下記表には能力値がそれ以上成長しなくなる限界についても併せて記載しています。

■ 種族毎の能力基本値算出式と限界

種族	機敏		知性		体格		精神	
	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界
ニュートラル	2D6	20	2D6	20	2D6+2	20	2D6	20
エルフィス	2D6	20	2D6+2	20	1D6+2	16	2D6+4	24
グランツ	2D6+4	24	2D6	20	1D6+2	16	2D6+2	20
アーノン	1D6+4	16	2D6	20	2D6+4	24	2D6	20
フェルト	2D6+6	24	2D6	20	1D6	12	2D6	20
ロイロイ	2D6	20	2D6+4	24	1D6+2	16	2D6+2	20
アルマチュア	1D6+2	16	1D6+2	16	2D6+8	28	1D6+2	16

■ 能力値欄の記入

能力基本値が決定したのでキャラクターシート能力値欄を記入します。
限界欄には種族毎に定められた能力値の限界を、
能力値ボーナスの欄には各能力基本値を4で割った数値(端数切捨て)を記入して下さい。

■ 属性の決定

この世界のキャラクターは属性を有している可能性があります。
属性とはキャラクターの体内に蓄積された魔力が帯びた力の性質であり、
同属性の魔術を行使する際に有利な修正を得たり、物理ダメージを軽減したりする事が出来ます。
ただし、逆に自分の属性と相反する属性に対しては不利な修正が加わる為、
属性を持つと言う事は良い点ばかりではありません。
2D6を振り、下記の表を参照してください。

■ 属性決定表

出目	2	3	4	5	6~8	9	10	11	12
属性	炎	光	炎	水	無	風	地	闇	地

■ 種族特性の取得

各種族には種族特性が設定されています。
暗視や俊敏のように特記事項が手に入るものや、秘められた素質のように取得できる特記事項の数が増えるもの。
中には種族特性でしか手に入らないような特記事項を有している種族もいます。

■ 種族特性一覧

種族	種族特性	効果
ニュートラル	秘められた素質	初期作成時の特記事項取得判定を2回多く行えます
エルフィス	不老	老化による能力値修正が加わらなくなります
	魔力視認	空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
	魔術の素質	魔術行使判定のクリティカル値が-1されます
グランツ	不老	老化による能力値修正が加わらなくなります
	俊敏	機敏を用いた判定のクリティカル値が-1されます
	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
アーノン	暗視	暗闇によるペナルティ修正を受けなくなります
	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
フェルト	小人	武具の必要体格を2倍として扱います
	気配遮断	隠密判定のクリティカル値が-1されます
	飛行	飛行状態になる事が出来ます
	飛行適正	飛行状態での行動時に受けるペナルティを無効化します
	魔力視認	空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
ロイロイ	森の長老	知識の整理、蓄積に優れ、知識判定のクリティカル値が-1されます
	魔力視認	空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
	魔術の素質	魔術行使判定のクリティカル値が-1されます
アルマチュア	暗視	暗闇によるペナルティ修正を受けなくなります
	水中適応	水中での行動時に受けるペナルティを無効化します
	鱗の皮膚	物理ダメージを4点軽減します

■ 特記事項の取得

特記事項とはキャラクターを特徴づける特殊な能力や才能を表します。

特記事項の取得はD66を3回(+種族特性分)振ります。

もし、既に所持している特記事項が出た場合や、逆に特記事項を何も取得出来なかった場合は、一回につき300点の追加経験値を得る事が出来ます。

■ 特記事項取得表

出目	10	20	30	40	50	60
1	天武の才		高速思考	高速治癒		痛覚遮断
2		直感			対魔力	
3	俊敏		魔力の枯渇	両手利き		対話
4	満ち溢れる魔力		両手利き	黄昏の夢		怪力
5		豊富な魔力			四大属性所有者	
6	テレパス		強靱な生命力	不屈の精神力		魔術の才

■ 特記事項の解説

11：天武の才

【効果】

近接武器、弓使用時の命中に+2の修正を受けます。

【説明】

あなたには生まれつき武術の才能がありました。
あなたの振るう武器は変則的な軌道を描き、
相手を襲います。

13：俊敏

【効果】

機敏を用いた判定のクリティカル値が-1されます。

【説明】

あなたは他者に比べて身軽に動くことができる
運動神経を有しています。

14：満ち溢れる魔力

【効果】

魔力回復量に+4されます。

【説明】

あなたは魔力を吸収し易い体質です。

16：テレパス

【効果】

自身を中心とした半径16の対象一人と
想像したイメージや言葉を送り合う事が出来ます。

【説明】

あなたは短距離であればテレパシーで
思念を送り合う事が出来ます。

22：直感

【効果】

全ての命中、回避に+1の修正を受けます。

【説明】

あなたは動物的とも言える鋭い勘を持っています。

25：豊富な魔力

【効果】

魔力に+10の修正を受けます。

【説明】

あなたは体内に多大な量の魔力を蓄積する事が
出来ます。

31：高速思考

【効果】

知性を用いた判定のクリティカル値が-1されます。

【説明】

あなたは頭の回転が速く、
即座に判断する能力に優れています。

33：魔力の枯渇

【効果】

魔力と魔力回復量が0となります。
全ての能力値の限界に+4、
精神力に+10の修正を受け、
更に4点のポイントを好きな能力基本値に
割り振る事が出来ます。

【説明】

あなたは何らかの理由により自身の持つ全ての魔力を
消失しました。
今現在もその影響は色濃く残されています。

34、43：両手利き

【効果】

両方の腕を利き手として扱います。

【説明】

あなたは生まれつき、或いは訓練によって
利き手に囚われずに行動できる術を持っています。

36：強靱な生命力

【効果】

基本耐久力に+10されます。

【説明】

あなたは恐るべき生命力を有しており、
どのような状況下であろうと生き延びられる可能性を
持っています。

41：高速治癒

【効果】

自然回復量が2倍になります。

【説明】

あなたの自然治癒力は常人に比べ、
遙かに優れています。

44：黄昏の夢

【効果】

全ての能力値の限界に+4、生死判定に-4、初期経験値に+300の修正を受け、更に4点のポイントを好きな能力基本値に割り振る事が出来ます。

【説明】

あなたは英雄になる素質を秘めています。しかし、それは同時にあなたの死を運命付けるものでもあります。

46：不屈の精神力

【効果】

精神を用いた判定のクリティカル値が-1されます。

【説明】

あなたはどんな状況にも負ける事のない精神力を有しています。

52：対魔力

【効果】

魔術、魔導に対する抵抗判定のクリティカル値が-1され、ダメージを半減(端数切り上げ)します。

【説明】

あなたは魔力に対して強い抵抗力を持っており、自らへの影響を軽減させる力をもっています。

55：四大属性所有者

【効果】

炎、水、風、地の四属性を得ることが出来ます。

【説明】

あなたには類い希な事に四大属性と呼ばれる属性が全て宿っています。

61：痛覚遮断

【効果】

胴体と頭部を除く部位の耐久力が0以下となった際、瀕死状態で行動する事によるペナルティを無効化する事が出来ます。

【説明】

あなたはたとえ腕の一本や二本失ったとしても、普段と変わらずに行動する事が出来ます。

63：対話

【効果】

動物と意志疎通を図る事が出来ます。

【説明】

あなたは動物達と気持ちを通い合わせ、会話出来る能力を持っています。

64：怪力

【効果】

体格を用いた判定のクリティカル値が-1され、更に必要体格が半減されます。

【説明】

あなたは筋力を有効に活用する術を心得ており、他者に比べて少ない力でより多くの力を発揮する事が出来ます。

66：魔術の才

【効果】

魔力に+10、魔力回復量に+2、

【説明】

あなたは稀代の魔術士として、優れた魔力回路と魔導の才能を秘めています。

■ 耐久力の算出

耐久力とはどの程度キャラクターが痛みを耐えながら通常の行動が行えるかを表す指標となります。外部から与えられた物理ダメージは耐久力を減少させ、耐久力が0以下となった場合、そのキャラクターは重症状態にあるとされます。また、DoTでは両腕、両脚、胴体、頭部の各部位に耐久力が設定されており、ある程度のペナルティは与えられますが両腕、両脚については重傷状態で行動する事も可能です。ただし、頭部、或いは胴体の耐久力が0以下となった場合、キャラクターは生死判定を行う必要があります。たとえこの判定に成功したとしても瀕死状態としていつ死亡してもおかしくない状況となります。部位毎の耐久力を算出する前にまず耐久力基本値を下記の算出式で求める事となります。この耐久基本値は作成時にのみ算出し、以後能力基本値に変更があったとしても変化はしません。

【耐久基本値】

機敏基本値+体格基本値+10

■ 部位毎の耐久力算出式

部位	算出式
頭部	耐久基本値
胴体	耐久基本値+12
右腕・左腕	耐久基本値+4
右脚・左脚	耐久基本値+8

■ 魔力の算出

魔力とはキャラクターが体内に溜め込む事が出来る魔力の総量を表しています。
魔力は下記の算出式で求める事が出来ます。

【魔力】

知性基本値×2+精神基本値

■ 魔力回復量の算出

魔力回復量とはキャラクターが一日に体内に吸収出来る魔力量を表しています。
魔力回復量は下記の算出式で求める事が出来ます。

【魔力回復量】

魔力÷10(端数切り上げ)

■ 精神力の算出

精神力とはキャラクターが耐える事の出来る精神的負荷の総量を表し、
精神ダメージで減少する他、精神力を消費する事で判定ロールを有利に進める事も可能です。
精神力は下記の算出式で求める事が出来ます。

【精神力】

精神基本値×2+体格基本値

■ 初期経験値の算出

キャラクターが最初に持っている経験値は各能力値や特記事項によって増減します。
初期経験値は下記の算出式で求める事が出来ます。

【初期経験値】

(50-機敏基本値-知性基本値-体格基本値-精神基本値)×50+1000+特記事項によって得た経験値

■ 職業の選択

キャラクターの職業を選択します。
各職業が要求する経験値を消費する事で好きな職業に就く事が出来ます。

騎士

【必要経験値】

300

【初期習得技能】

指揮

【初期所持金】

1,000レアル

【説明】

騎士団に属する上級兵士。
兵士達を統率する立場や、治める貴族のいない土地の
領主を務める事もあります。

兵士

【必要経験値】

0

【初期習得技能】

無し

【初期所持金】

500レアル

【説明】

騎士団に属する下級兵士。
騎士達の部下として、
或いは町々の駐在兵として等、
雑多な作業全般を任されています。

司祭

【必要経験値】

400

【初期習得技能】

魔導

【初期所持金】

1,500レアル

【説明】

緑竜リーンに仕える司祭。
基本的には神殿で神官達を統率する立場にある事が
多いですが、小さな神殿となると司祭が神殿長を
任される事も少なくありません。
神官達では手に余るような事件が発生した場合には、
司祭自ら現場に赴く事も多く、騎士団に従軍する際
には騎士相当の身分を与えられています。

神官

【必要経験値】

300

【初期習得技能】

調合

【初期所持金】

1,000レアル

【説明】

緑竜リーンに仕える神官。
神官戦士としての修練を積んでいる者も多く、
有事の際には騎士団と行動を共にします。
立場的には一般兵士と変わらないか、
若干高い程度です。

宮廷魔術士

【必要経験値】

500

【初期習得技能】

魔術

【初期所持金】

1,500レアル

【説明】

国専属として雇われている魔術士。
国の為に魔術の研究に励み、騎士団では対処の難しい
魔術絡みの事件を担当します。
有事となれば強力な攻撃魔術で騎士団を支援する事と
なり、騎士団とは独立した指揮系統に置かれます。

傭兵

【必要経験値】

300

【初期習得技能】

武術

【初期所持金】

0レアル

【説明】

金で雇われた非正規兵。
傭兵協会に属している者は比較的規律正しい傾向に
ありますが、協会に属さないフリーの傭兵の中には、
野盗紛いな者もあり、基本的に疎まれています。

■ 家柄の選択

キャラクターの家柄を選択します。
各家柄が要求する経験値を消費する事で好きな家庭環境を選択する事が出来ます。

孤児

【必要経験値】

0

【初期所持金】

-1,000レアル

【説明】

戦争、事故によって家、家族を失った身です。
職に就くまで孤児院や神殿で暮らしている者が多く、
身分としては大変弱い立場にあります。
また、孤児院の多くは運営資金に困窮しており、
経済的な支援は何も期待出来ません。

平民

【必要経験値】

100

【初期所持金】

0レアル

【説明】

何の変哲も無い平凡な家庭に生まれました。
家族は小さな住居、或いは集合住宅に住み、
何らかの定職に就いています。
衣食住に不自由する事は余りありませんが、
社会的、経済的な支援は余り期待出来ません。

商人

【必要経験値】

300

【初期所持金】

500レアル

【説明】

ささやかながら商業を営む家庭に生まれました。
家族は小さな商会や商隊を運営し、
ある程度の財産を築いています。
経済的にはある程度の支援が見込め、
僅かながらも商会としての後ろ盾もあります。

大商人

【必要経験値】

1,000

【初期所持金】

2,000レアル

【説明】

手広く商売をする豪商に生まれ、
幼い頃から経済について学んできました。
商会の影響力は島だけに留まらず、
大陸にも知れ渡っている事でしょう。
経済的な支援に留まらず、
社会的身分の保証も十分にされるでしょう。

没落貴族

【必要経験値】

500

【初期所持金】

500レアル

【説明】

僅かな貧しい所領を持つか、或いは特に役職も
持たない名目だけの貴族として生まれました。
貴族としての体面を維持する事で精一杯な為、
経済的な支援は期待出来ません。
しかし、名ばかりの物とは言え、
貴族としての社会的地位は最低限保障されています。

下級貴族

【必要経験値】

1,500

【初期所持金】

3,000レアル

【説明】

歴史はそれ程長くはありませんが立派な貴族です。
子爵、男爵等の爵位を持ち、小さいながらも領地を
保有しています。
社会的、経済的な支援を期待出来ますが、
貴族としての義務など制約も付き纏います。

上級貴族

【必要経験値】

2,500

【初期所持金】

5,000レアル

【説明】

王族に近い地位にある名門貴族です。
侯爵や伯爵等の爵位を持ち、広大な領地を
保有しています。
自分自身も小さい所領を持ち、僅かながら税金を得る
立場にあります。
社会的、経済的な支援を心配する必要が無く、
多くの民にその存在を知られた有名人です。
それだけに下級貴族以上に行動の制約も多く、
他家との交流や舞踏会への参加、王族の接待など、
上流階級の者としてやるべき事は多岐に渡ります。

■ 初期成長

初期経験値を使用し、能力基本値を上昇させたり、技能を習得する事が可能です。

能力値の上昇

現在値×500点の経験値を消費する事で能力基本値を1点上昇させる事が出来ます。

技能の習得

技能は経験値を消費する事で成長させる事が出来ます。
必要な経験値は現在のレベルに応じて異なります。

キャラクターレベルの上昇

習得している技能の中で最も高い技能レベルがキャラクターレベルとなります。

耐久力の上昇

武術技能を1レベル成長させる毎に耐久基本値が3点上昇します。

魔力の上昇

魔術技能を1レベル成長させる毎に魔力が3点上昇します。

精神力の上昇

キャラクターレベルが1レベル上昇する毎に精神力が3点上昇します。

特記事項の取得

一部の特記事項は経験値を消費する事が習得する事が出来ます。

■ 技能レベルを上昇させるのに必要な経験値

レベル	特殊技能	専門技能	一般技能
1	500	400	200
2	1,000	800	400
3	1,500	1,200	600
4	2,500	2,000	1,000
5	3,500	2,800	1,400
6	5,000	4,000	2,000
7	7,500	6,000	3,000
8	12,500	10,000	5,000
9	20,000	16,000	8,000
10	30,000	24,000	12,000

■ 技能分類

分類	技能
特殊技能	魔術
専門技能	武術 機動甲冑 魔導 工作 医術 鍛冶
一般技能	調合 知識 野外 隠密 索敵 指揮 戦術 演奏

■ 取得可能な特記事項

特記事項	消費経験値
両手利き	500
暗視	1,000
直感	2,000

■ 言語の取得

知性が4以上あるキャラクターはツール語に加えて種族固有の言語を習得しています。
3以下のキャラは種族固有の言語しか習得していません。
また、言語は知識のレベルを上昇させるごとに一つの言語を習得出来ます。

■ 種族固有の言語

種族	種族固有の言語	種族	種族固有の言語
ニュートラル	オルディバウム語	フェルト	ティウス語
エルフィス	エルフィス語	アルス	アルス語
グランツ	エルフィス語	ロイロイ	ティウス語
アーノン	アーノン語	アルマチュア	アルマチュア語

■ 言語一覧

【トゥルー語】

異種族間での意思疎通が容易に図れるように策定された言語で、比較的普及しています。地方によって多少の訛りは存在しますが、ルーシェン語に代わる共通語として定着しています。

【オルディバウム語】

オルディバウム公国の公用語で、主にニュートラルが使用しています。

【下位ルーシェン語】

古代王国期から多種の種族の間で使用されている共通的な言語です。簡素な文法で構成され、どのような種族であれ用いる事が出来るよう工夫されています。

【上位ルーシェン語】

古代王国期に高い地位に就いていた者達の間で使用されていた言語。単語、文法の用法が多岐に渡り、読解が複雑な言語となっています。その為、比較的重要な局面において多用されました。

【エルフィス語】

エルフィスやグランツが主に使用している言語です。上位ルーシェン語を基に簡略化されており、上位ルーシェン語を習得する際の基礎知識として、用いられることもあります。

【アーノン語】

アーノンが主に使用している言語です。

【ティウス語】

ティウス大陸で使用されている言語で、フェルトやロイロイが主に使用しています。

【アルマチュア語】

アルマチュアが主に使用している言語です。発音が難しく、幼少時から用いていない限りは、習得にかなりの根気が必要です。

【電語】

電族が主に使用している言語です。とても単純な構文で構成され、文字は存在せず、会話だけに使われる言語となっています。

【魔獣語】

主に高い知能を有する魔獣が使用している言語です。言葉の強弱に特徴があり、聞く者に威圧感を与える印象を持った言語です。

■ 所持品の取得

所持金を使用して、装備を購入することが出来ます。初期所持金は5D6x100+2,000リアルとなっており、これに職業と家柄による所持金を足し合わせる事になります。普通の服、普通の靴は一つずつ無料で入手出来ます。

■ 戦闘スタイルの選択

戦闘スタイルは武術技能を習得した時に1つだけ選択することが出来ます。一度選択した戦闘スタイルは我流に転向しない限りは変更する事は出来ません。

■ 操縦技巧の選択

操縦技巧は機動甲冑技能を習得した時に選択することが出来ます。一度選択した操縦技巧は我流に転向しない限りは変更する事は出来ません。

■ 魔術構築式の選択

魔術構築式は魔術技能を習得した時に1つだけ選択することが出来ます。一度選択した魔術構築式は我流に転向しない限りは変更する事は出来ません。

■ 魔導理論の選択

魔導理論は魔導技能を習得した時に1つだけ選択することが出来ます。一度選択した魔導理論は我流に転向しない限りは変更する事は出来ません。

■ 各ステータスの算出

イニシアティブ修正

機敏基本値+知性基本値+戦術技能レベル

命中力

機敏ボーナス+武術技能レベル

回避力

機敏ボーナス+武術技能レベル

近接威力

体格ボーナス+武術技能レベル

射撃威力

知性ボーナス+武術技能レベル

命中力(機動甲冑搭乗時)

機敏ボーナス+機動甲冑技能レベル

回避力(機動甲冑搭乗時)

機敏ボーナス+機動甲冑技能レベル

近接威力(機動甲冑搭乗時)

体格ボーナス+機動甲冑技能レベル

射撃威力(機動甲冑搭乗時)

知性ボーナス+機動甲冑技能レベル

魔導行使

精神ボーナス+魔術技能レベル

魔術行使

知性ボーナス+魔術技能レベル

物理装甲

体格ボーナス

精神装甲

精神ボーナス

抵抗力

精神ボーナス+キャラクターレベル

キャラクターの完成

■ パーソナルデータの決定

名前や性別、年齢などといったキャラクターの設定を決定致します。
命名法や出身については「**World Section**」を参考にするといいでしょう。

■ 完成

以上でキャラクター作成が完了しました。
満足のいくキャラクターは出来たでしょうか？
キャラクターが完成したらいよいよ冒険の始まりです。
次ページからはキャラクターシートの記入例を掲載しています。

成長

キャラクターはセッションで取得した経験値を使用し、能力修正値を上昇させたり、技能を習得する事が可能です。

■ 能力の向上

能力値の上昇

現在値×500点の経験値を消費する事で能力基本値を1点上昇させる事が出来ます。

技能の習得

技能は経験値を消費する事で成長させる事が出来ます。
必要な経験値は現在のレベルに応じて異なります。

キャラクターレベルの上昇

習得している技能の中で最も高い技能レベルがキャラクターレベルとなります。

耐久力の上昇

武術技能を1レベル成長させる毎に耐久基本値が3点上昇します。

魔力の上昇

魔術技能を1レベル成長させる毎に魔力が3点上昇します。

精神力の上昇

キャラクターレベルが1レベル上昇する毎に精神力が3点上昇します。

特記事項の取得

一部の特記事項は経験値を消費する事が習得する事が出来ます。

■ 技能レベルを上昇させるのに必要な経験値

レベル	特殊技能	専門技能	一般技能
1	500	400	200
2	1,000	800	400
3	1,500	1,200	600
4	2,500	2,000	1,000
5	3,500	2,800	1,400
6	5,000	4,000	2,000
7	7,500	6,000	3,000
8	12,500	10,000	5,000
9	20,000	16,000	8,000
10	30,000	24,000	12,000

■ 技能分類

分類	技能
特殊技能	魔術
専門技能	武術 機動甲冑 魔導 工作 医術 鍛冶
一般技能	調合 知識 野外 隠密 索敵 指揮 戦術 演奏

■ 取得可能な特記事項

特記事項	消費経験値
両手利き	500
暗視	1,000
直感	2,000

■ 言語の取得

知識のレベルを上昇させるごとに一つの言語を習得出来ます。

■ 言語一覧

【トゥルー語】

異種族間での意思疎通が容易に図れるように策定された言語で、比較的普及しています。地方によって多少の訛りは存在しますが、ルーシェン語に代わる共通語として定着しています。

【オルディバウム語】

オルディバウム公国の公用語で、主にニュートラルが使用しています。

【下位ルーシェン語】

古代王国期から多種の種族の間で使用されている共通的な言語です。簡素な文法で構成され、どのような種族であれ用いる事が出来るよう工夫されています。

【上位ルーシェン語】

古代王国期に高い地位に就いていた者達の間で使用されていた言語。単語、文法の用法が多岐に渡り、読解が複雑な言語となっています。その為、比較的重要な局面において多用されました。

【エルフィス語】

エルフィスやグランツが主に使用している言語です。上位ルーシェン語を基に簡略化されており、上位ルーシェン語を習得する際の基礎知識として、用いられることもあります。

【アーノン語】

アーノンが主に使用している言語です。

【ティウス語】

ティウス大陸で使用されている言語で、フェルトやロイロイが主に使用しています。

【アルマチュア語】

アルマチュアが主に使用している言語です。発音が難しく、幼少時から用いていない限りは、習得にかなりの根気が必要です。

【竜語】

竜族が主に使用している言語です。とても単純な構文で構成され、文字は存在せず、会話だけに使われる言語となっています。

【魔獣語】

主に高い知能を有する魔獣が使用している言語です。言葉の強弱に特徴があり、聞く者に威圧感を与える印象を持った言語です。

Rule Section

ルールセクション

行為判定

■ 基準値

何かをしようとした時、キャラクターがその行為に対してどれほどの能力を持っているかを示す値です。基準値は行おうとする行為に関係する能力値ボーナスと技能レベルを足し合わせて算出されます。もし、必要となる技能を習得していない場合、基準値は0となります。

■ 目標値

キャラクターが行おうとする行為には、目標値と呼ばれる値が設定されています。この目標値の数値によって、その行為がどれほどの難易度であるのかを表しています。よって、目標値が大きければ大きいほど、その行為は難しいという事になります。

■ 判定

DoTでは2D6を使用して判定を使用行います。この2D6の出目と基準値を合計した値を達成値と呼び、達成値が目標値以上であればその行為は成功となります。

達成値(基準値+2D6) ≥ 目標値

行為は成功

達成値(基準値+2D6) < 目標値

行為は失敗

■ クリティカル

DoTでは判定においてクリティカル値と呼ばれる値が設定されており、2D6の出目がこの値以上だった場合、その判定はクリティカルとして扱われます。具体的には、達成値が即座に10点増加し、更に2D6の出目を振り足すことが出来ます。この追加された2D6においてもクリティカルは発生し、条件を満たす限りクリティカルは何度でも発生し、達成値を増やすことが出来ます。一般的な判定において特に記述が無い限り、クリティカル値は12として扱います。

クリティカル発生時の達成値

基準値+(10×クリティカル回数)+最後の出目

■ 対抗判定

キャラクターが他者と競うような行為を行う際、対抗判定を用いて優劣を決定します。通常の判定においては目標値が設定され、その値を上回ったか否かで行為の成否を決定しましたが、対抗判定では互いに達成値を求め、達成値が高い方が判定に勝利した事となります。なお、対抗判定においては受動側有利として処理を行うものとします。

能動側達成値 > 受動側達成値

能動側勝利

能動側達成値 ≤ 受動側達成値

受動側勝利

■ 精神力を使用した行為判定

行為判定を行った際、精神力を消費する事で行為判定の達成値を増加させたり、判定そのものを振り直す事が出来ます。これらの効果は自身の判定直後に使用を宣言し、別の判定が行われた場合、以前の判定結果を覆す事は出来ないものとします。

達成値の増加

精神力を1点消費する毎に達成値を1点増加させる事が出来ます。

消費出来る精神力の最大値は自身の精神の値までとなります。

精神力が0を下回るような消費の仕方は出来ません。

判定の振り直し

精神力を1D6点消費する事で自身が行った判定を振り直すことが出来ます。

戦闘ルール

■ 戦闘の流れ

1. 識別判定
2. 脅威判定
3. イニシアティブ判定
4. 一番イニシアティブの高い者が行動を決定します
5. 攻撃を行う場合、攻撃者は戦闘オプションを指定します
6. 被攻撃者はリアクションを決定します
7. 命中判定を行い、攻撃が命中した場合はダメージを決定します
8. 行動を行った者のイニシアティブを10減少させ、4へと戻ります
全てのキャラクターのイニシアティブが0未満となった場合、次のターンへと遷移し、3へと戻ります。
全ての敵勢力が排除された場合、戦闘は終了します。

■ イニシアティブ & ターン制

DoTでは戦闘をイニシアティブとターンと呼ばれる単位で管理します。
1イニシアティブは1秒に相当し、1ターンは60イニシアティブ(60秒)で構成されます。

■ 識別判定

敵の姿を確認した際、キャラクターは相手の正体を知っているかどうか判定する事が出来ます。
戦闘データに記された識別難易度を目標として、知性ボーナスと知識技能レベルを用いた知識判定を行います。
戦闘データに識別難易度が設定されていない対象は判定を行わずに正体を知る事が出来ます。
しかし、詳細なデータを知る為には対象の持つ戦闘スタイルや魔術専攻に対する知識判定を行う必要があります。
この判定に失敗した場合には識別判定に失敗したとして処理を行い、脅威判定時に修正を受ける事になります。
一度識別に成功した対象は、データに差異が生じない限りは識別判定を行う必要はありません。

■ 脅威判定

敵と遭遇した時、敵味方双方は相手に対して脅威を感じるか否かを判定します。
相手集団の中で最も高いキャラクターレベル+7を目標値として抵抗判定を行います。
この時、相手集団の識別に一体でも失敗していた場合、-4の修正を受ける事になります。
脅威判定に失敗したキャラクターは戦闘終了時まで恐慌状態となります。
自身の行動を費やす事によって抵抗判定か、指揮技能による統率判定を行う事が可能で、これらの判定に成功する事によって恐慌状態を解除することが出来ます。
また、抵抗判定は自身に対する効果しか打ち消せませんが、統率判定は味方全体に対する効果を打ち消すことが出来ます。
これらの判定時に加わる修正は脅威判定と同様です。

■ イニシアティブ判定

ターン開始時に2D6を振り、出目にイニシアティブ修正を加えた値が自身のイニシアティブとなります。
イニシアティブは行動する度に10減少し、0未満となるまで何度でも行動する事が出来ます。
イニシアティブが同値の場合、時間軸的には同時行動として扱いますが、ルール上、知性基本値の低い者、或いはGM側から先に行動を行います。
行動を待機する事で行動順を遅らせ、好きなタイミングで行動する事も可能です。
イニシアティブ判定のクリティカル値は12、達成値の最大値は60となります。

■キャラクターの状態

気絶

頭部や胴体の耐久力が0となった場合や、強い衝撃によって意識を失っている状態です。この状態のキャラクターは能動的、受動的な行動を一切取る事が出来ません。この状態は耐久力が1以上になるか、予め設定された時間が経過する事で自然に解除されます。

瀕死

耐久力が0となった部位が一つでも存在する状態となります。生死判定を除く全ての判定に-3の修正を受けます。この状態は耐久力が1点以上に回復する事で解除されます。特記事項「**痛覚遮断**」を持つキャラクターは、この状態による修正を無効化する事が出来ます。

死亡

頭部や胴体の耐久力が0となり、生死判定に失敗すると死亡状態となります。一切の能動的、受動的な行動は行えず、イニシアティブは常に0として扱われます。この状態が自然に解除される事は無く、魔術等を用いた蘇生によってのみ解除されます。

恐慌

強敵、或いは何らかの事象に対して恐怖を抱き、士気が低下している状態です。抵抗判定を除く全ての判定に-2の修正を受けます。この状態は原因となる脅威が除去されるか、指揮技能を用いた統率判定、或いは抵抗判定を行う事によって解除する事が出来ます。この時に加わる修正は恐慌状態に陥る切っ掛けとなった事象に準じます。

転倒

体勢を崩し、次の行動やリアクションが取りづらい状態です。命中力、回避力、近接威力に-2の修正を受けます。この状態は自身の行動を消費して起き上がる事で解除する事が出来ます。

隠密

他者から姿を隠し、存在が認識されていない状態です。命中力、回避力に+4の修正を受けます。この状態は攻撃する、移動するなど何らかの行動を起こす事によって自動的に解除されます。

放心

何か強い衝撃によって思考が停止し、身動きが取れない状態です。この状態では能動的な行動を取る事が出来ず、受動的な行動についても全ての判定に-4の修正を受けます。この状態は攻撃を受けるなど外部からの衝撃や、行動終了時に抵抗判定を行う事によって解除する事が出来ます。この時に加わる修正は放心状態に陥る切っ掛けとなった事象に準じます。

混乱

状況が理解できず、正常な判断が行えない状態です。この状態では任意の能動的行動を取ることが出来ず、下記のランダム行動表に従って行動しますが、受動的な行動については制限はありません。この状態は攻撃を受けるなど外部からの衝撃や、行動終了時に抵抗判定を行う事によって解除する事が出来ます。この時に加わる修正は混乱状態に陥る切っ掛けとなった事象に準じます。

暴走

我を忘れ、意識が破壊衝動に飲み込まれた状態です。この状態では目に見えるもの全てを敵と認識し、襲い掛かる様になります。魔術や間接魔導の使用は出来ず、所持している武器を攻撃手段とします。この時、攻撃対象は最も距離の近い者とし、戦闘オプションとして「**強打**」「**攻撃専念**」を組み合わせ、距離が開いている場合には更に「**チャージ**」も併用します。この状態は攻撃対象が存在しなくなるか、自身が気絶状態、死亡状態となる、或いは行動終了時に抵抗判定を行う事によって、解除する事が出来ます。この時に加わる修正は暴走状態に陥る切っ掛けとなった事象に準じます。

睡眠

自然な、或いは薬物、魔術等になって意識を失っている状態です。能動的、受動的な行動を一切取る事が出来ません。自然な眠りであれば大きな音が鳴る、揺り動かされる等で目覚める事が可能ですが、状況によっては耐久判定を用いて目覚める事が出来たかを、判定する必要があります。

擬装

何らかの効果により他者から姿が視認出来ない状態です。回避力に+2、隠密判定に+4の修正を受けます。

■ランダム行動表

1D6	行動
1	身近な誰かを無作為に選択し、攻撃します。攻撃可能な範囲に攻撃対象が居なければ、移動を試みます。
2	無作為に誰かを選択し、その近くまで移動を試みます。
3	オロオロするだけで意味のある行動は出来ません。
4	敵から全力移動での逃亡を試みます。
5~6	一時的に理性を取り戻し、全ての判定に-2の修正を受ける事になりますが任意の行動を行う事が出来ます。

■ 行動

キャラクターは自身の手番の間に様々な行動をとることが出来ます。
行動を終えたキャラクターのイニシアティブは10減少し、
イニシアティブが0未満となるまで、再び行動する機会を得る事が出来ます。

《全力移動》

(機敏基本値+防具回避)×2の距離を移動する事が出来ます。
全力移動を行った場合、次の行動を行うまでの間、近接攻撃に対する回避力に-1、
遠距離攻撃に対する回避力に+1の修正を受けます。

武器を構える

いつでも構えられる状態にある装備品を構えます。
例としては、ホルスターに入っている銃や、
鞘に入っている剣などです。
他にも、武器を持ち替えたり、仕舞う事も可能です。

攻撃

構えている武器で敵を攻撃する事が出来ます。
ただし、移動後の攻撃は戦闘オプション「チャージ」
を使用して攻撃する事になり、行える攻撃は近接攻撃
のみとなります。

武器を捨てる

構えている武器を放棄します。
この行動と同時に別の行動を行う事も可能です。

《通常移動》

(機敏基本値+防具回避)の距離を移動する事が出来ます。

武器を構える

全力移動と同様に装備品を構える事が出来ます。

武器を捨てる

構えている武器を放棄します。
この行動と同時に別の行動を行う事も可能です。

魔術、間接魔導の使用

魔術、或いは魔導を行使し、使用する事が出来ます。
ただし、戦闘オプションの組み合わせは静止状態の時
のみ行え、移動後の魔術、魔導の使用は
戦闘オプション「移動行使」を使用する事になります。

武器を拾う

落ちていた武器を拾う事が出来ます。

攻撃

構えている武器で敵を攻撃する事が出来ます。
ただし、移動後の攻撃は戦闘オプション「移動攻撃」
を使用して攻撃する事になります。

《静止》

その場に静止、もしくは射程1の距離であれば移動可能です。
通常移動時に行える行動に加えて次の事が可能です。

探索

周囲に何かないか探索する事が出来ます。
この時の判定は知覚判定で行います。

立ち上がる

地面に倒れている状態から、
立ち上がり構え直す事が出来ます。

機動甲冑、騎乗動物への搭乗、又は降機

機動甲冑や騎乗動物に乗り込む、或いは降りる事が
出来ます。
ただし、巨大な艦船や生物など、GMが10秒間では行
えないと判断した場合には不可能となります。

その他

GMが10秒間の間に行えると判断した行動を行う事が
可能です。

■ 戦闘オプション

キャラクターは攻撃時や魔術、魔導の行使時に戦闘オプションの使用を宣言する事が出来ます。宣言する事によって行動不能となる戦闘オプションや、特に明記されていない限り、複数の戦闘オプションを併用して宣言する事が出来ます。

移動攻撃

通常移動後に攻撃を行う場合、命中に-2の修正を受けます。

移動行使

通常移動後に魔術、魔導の行使を行う場合、魔術行使、魔導行使に-2の修正を受けます。

チャージ

全力移動後に近接攻撃を行うことが出来ます。チャージを宣言した攻撃の命中力に-2、威力に+5の修正を受けます。助走距離として対象との間に射程1以上の余裕が必要です。

攻撃専念

次の手番に行う攻撃の威力に+5の修正を受け、クリティカル発生時のダメージ増加ダイスを2D6に変更します。その手番行動不能。

回避専念

次に行動を行うまでの間、回避力に+2、俊敏性に-1の修正を受けます。その手番行動不能。

防御専念

次に行動を行うまでの間、回避力に-4、武器の装甲に+4、防具の装甲に+2の修正を受けます。その手番行動不能。

集中

次の手番に行う攻撃の命中力に+2、操作性に-1の修正を受けます。その手番行動不能。

構築集中

次の手番に行う魔術、魔導の行使判定に+2、クリティカル値に-1の修正を受けます。その手番行動不能。

強打

強打を宣言した攻撃の命中修正に-2、威力に+5の修正を受けます。

薙ぎ払い

敵味方を問わず半径1以内にいる全ての対象を攻撃します。攻撃対象全体につき命中力に-1の修正を受けます。

両手攻撃

両手に持った武器で同時に攻撃を行います。命中力に-2で左右それぞれ命中判定を行います。利き手ではない場合は更に-4の修正を受けます。左右の武器でそれぞれ違う対象を攻撃する場合は、命中力に-2の修正を受けます。

複数部位を用いた攻撃

両手以外の足や尻尾等といった部位を組み合わせた攻撃を行います。全ての攻撃の命中力に-2で命中判定を行います。基本的にそれぞれの部位で異なる対象を攻撃する事は出来ません。

受貫攻撃

受貫攻撃を宣言した攻撃の命中力に-2、相手は防御に使用した武器の装甲に-5(0以下にはなりません)の修正を受けます。

連携攻撃

イニシアティブが同一のキャラクター同士で、同一対象に対して攻撃を行うことにより、攻撃の命中力に+2の修正を得ることが出来ます。連携攻撃を宣言したキャラクターは攻撃対象がどのような状態であったとしても(たとえその前の攻撃で死亡が確定していたとしても)攻撃対象を変更する事は出来ず、攻撃を行う事になります。

詠唱補助

魔導技能を所持している場合のみ使用可能です。他者が次に行う魔導行使に+4、消費精神力を-2します。対象の魔導が発動するまで次の行動が行えず、回避力に-2の修正を受けます。その手番行動不能。

構築補助

魔術技能を所持している場合のみ使用可能です。他者が次に行う魔術行使に+4、消費魔力を-2します。対象の魔術が発動するまで次の行動が行えず、回避力に-2の修正を受けます。その手番行動不能。

近接射撃

接敵している対象へ射撃攻撃を行います。近接射撃を宣言した攻撃の命中力に-2の修正を受けます。

部位狙い

部位狙いを宣言した攻撃の命中力に-4の修正を受けますが、狙った部位に攻撃を加える事が出来ます。

手加減攻撃

相手を殺さない様に手加減して攻撃を行います。近接攻撃でしか行えず、命中力に-2、威力に-5の修正を受けます。この攻撃で耐久力が0となった場合、生死判定は行わず、自動的に気絶状態になります。

■ リアクション

キャラクターは攻撃を受けた際、リアクションを宣言します。
宣言したリアクションによって様々な修正を受ける事が出来ますが、
戦闘オプションとは異なり、複数のリアクションを併用する事は出来ません。

回避

通常の回避行動を行います。

緊急回避

回避宣言の一種。
緊急回避を行った攻撃に対する回避力に+4、
俊敏性に-1の修正を受けます。
転倒状態ではない場合のみ行うことが出来ます。
イニシアティブが1以上の場合のみ宣言出来、
緊急回避後はイニシアティブが10減少し、
転倒状態となります。

武装放棄

回避宣言の一種。
構えている武器を放棄(両手に構えている場合はどちらか一つ)し、相手の攻撃から全力で逃げ去ります。
武器放棄を行った攻撃に対する回避力に+4、
物理装甲に+5の修正を受けます。
命中の成否に関わらず放棄した武器に耐久力が無い場合は、即座に破壊され、そうでない場合は武器の装甲を半分(端数切り上げ)として武器に対するダメージ計算を行います。

防御

防御宣言の一種。
防御を行った攻撃は自動的に命中します。
耐久力の無い武器による防御はダメージから、
武器の装甲を引いた値を通常通りダメージ計算を行います。
武器が破壊された場合、防ぎきれなかったダメージは消滅します。
両手に武器を構えている場合、
双方の武器を用いた防御が可能で、
その場合のダメージは双方の武器に分散します。

■ 命中判定

攻撃を行うキャラクターは命中判定を行う事になります。
命中力を基準値として判定を行い、達成値が相手の回避判定の達成値を上回っていれば攻撃は命中した事になります。
この判定時、武器の操作性がクリティカル値となります。

命中基準値

命中力+武器の命中

■ 回避判定

攻撃されたキャラクターは選択したリアクションに応じた処理を行う必要があります。
この際、相手の攻撃が自動命中になるようなリアクションを除き、回避判定を行う事が出来ます。
回避力を基準値として判定を行い、相手の命中判定の達成値を上回っていれば攻撃を回避できた事になります。
この判定時、防具の俊敏性がクリティカル値となり、何も装備していない場合のクリティカル値は10となります。

回避基準値

回避力+防具の回避

受け流し

防御宣言の一種。
受け流しを行った攻撃は自動的に命中します。
受け流しを試みる武器で攻撃側の命中達成値を目標値とした命中判定を行い、成功すれば武器の装甲を二倍として防御する事が出来ます。
しかし、判定に失敗した場合は防御が出来ず、
通常通りのダメージ計算を行う事になります。

反撃

反撃を行った攻撃に対する回避力に-4、
俊敏性に+1の修正を受けます。
相手の攻撃終了後、反撃が行える状態であれば、
命中力に+2の修正を受けて攻撃を行う事が出来ます。
自分、相手共に攻撃に使用した武器で防御する事は不可能となります。
イニシアティブが1以上の場合のみ宣言出来、
反撃後はイニシアティブが10減少します。
反撃は近接攻撃に対してのみ行うことが出来ます。

庇う

半径1以内の対象への攻撃を代わりに自分が受ける事が出来ます。
この時、防御宣言以外のリアクションは行えず、攻撃は自動的に命中します。

特殊

リアクションのタイミングで即時に行使可能な魔術、
魔導の行使を行います。
これらの行為による判定への影響、回避宣言や防御宣言との併用可否については実行する各行動の修正に従います。

■ 命中部位決定

回避判定に失敗した場合、ダメージが適用される部位を決定する必要があります。
1D6を振り、下記の部位決定表を参照して下さい。
もし、防御宣言をした場合、ダメージは防御に使用された武器へと自動的に適用されます。
命中した部位が既に存在しない場合、その攻撃は胴体へと適用されます。

■ 部位決定表

1D6	1	2	3	4	5	6
部位	左腕	左脚	胴体	頭部	右脚	右腕

■ ダメージ判定

ダメージ判定は1D6に近接威力、或いは射撃威力を足し合わせて行います。
この時、命中判定時にクリティカルが発生した回数と同数の1D6をダメージ追加ダイスとして追加します。
例えば、3回クリティカルが発生した攻撃はダメージ判定時に4D6振れる事となります。
ダメージ判定の達成値から物理装甲を引いた値が耐久力を減算させる実際のダメージ量となります。
DoTではこの実際のダメージ量を実ダメージと呼称します。

近接攻撃によるダメージ

近接威力+武器の威力+1D6+ダメージ追加ダイス(クリティカル回数分の1D6)

射撃攻撃によるダメージ

射撃威力+武器の威力+1D6+ダメージ追加ダイス(クリティカル回数分の1D6)

魔導攻撃によるダメージ(ダメージ軽減、回復を含む)

魔導の効果+1D6+ダメージ追加ダイス(クリティカル回数分の1D6)

魔術攻撃によるダメージ(ダメージ軽減、回復を含む)

魔術の効果+1D6+ダメージ追加ダイス(クリティカル回数分の1D6)

■ 耐久力が存在しない武器での防御について

耐久力が存在しない武器で相手の攻撃を防御した時、
ダメージが装備の装甲を超えていた場合は受けた装備の装甲が1点減少します。
この時、装甲が0となった装備は破壊されてしまいます。
身体と一体化している攻撃手段については上記のルールは適用されません。
戦闘スタイルや魔術等で上昇した分の装甲についても含める事が出来ませんが、
それらの影響が無くなり、装甲が0以下となった武具は即座に破壊されます。
(戦闘スタイルによる影響は手から離れ、構えを解いた状態では適用されないものとします)

■ 精神ダメージと魔力ダメージ

攻撃の中には精神力、或いは魔力にダメージを与えるものが存在しています。
そういった非物理的なダメージは精神装甲でのみ軽減する事が出来ます。

■ 気絶と死亡

耐久力が0となった部位が発生した時、プレイヤーは気絶状態となるか、
瀕死状態で行動し続けるかを選択する事が出来ます。
ただし、頭部、或いは胴体の耐久力が0以下となった場合、体格を用いた生死判定を行う必要があります。
この判定に失敗したキャラクターは即座に死亡状態となり、以後の行動を行う事は出来なくなります。
判定に成功した場合であっても更に物理ダメージを受け、耐久力が減少する度に生死判定を行う行が必要があります。
また、耐久力のマイナス値が最大耐久力と同値に達した部位は消失してしまい、
その部位が頭部、或いは胴体だった場合は即死と見なされます。

生死判定

体格ボーナス+頭部、或いは胴体の耐久力+特記事項やその他の要因による修正

■ 長距離射撃

射撃攻撃時、何らかの補助が無い場合は敵との距離が離れるに従って命中力に修正を受ける事になります。
具体的には、射程20毎に命中力に-1の修正を受けます。

■ 騎乗戦闘

騎乗時、近接攻撃の威力に+5の修正を受けます。
また、騎乗している動物のイニシアティブは搭乗者と同値として扱います。
これによって戦闘オプション「**連携攻撃**」を宣言する事も可能です。
騎乗動物はチャージする場合を除き、乗り手と同時に攻撃する事が可能です。
乗り手は片手で手綱、片手で武器を扱います。
よって、GMが認めた場合を除き、騎乗中に両手武器は扱えないものとします。
騎乗している者への攻撃は命中力に-2の修正を受けます。
攻撃を受けた際は、機敏を用いた騎乗判定に成功する必要があります。
失敗した場合は騎乗動物から落ちてしまい、再度騎乗し直す必要があります。
騎乗中のチャージ攻撃は威力に+10の修正が入ります。

■ 水中戦闘

水中では「**水中適用**」の特記事項を持たないキャラクターには環境による修正(水中)が適用されます。
また、「**水生**」或いは「**両生**」の特記事項を持たないキャラクターは(10+体格基本値)×2秒しか呼吸が続かず、それを過ぎた場合には1ターン経過する毎に1D6点の装甲無視ダメージを一つの部位に受けることとなります。
更に、「**水中適用**」の特記事項を持たないキャラクターは使用装備にも制限が加わります。
盾は扱うことが出来ず、武器も片手武器のみ、そして鎧は非金属鎧のものに限られます。
しかし、非金属であっても衣服や防具を身に付けていた場合は水中での全ての行動に-2の修正を受けます。
金属鎧を身に付けていた場合、自力で浮上する事は出来ず、第三者による手助けが必要となります。

■ 属性

《四元素》

炎⇒風⇒地⇒水⇒炎

代表的な属性である四元素では、炎は風に強く、風は地に強く、地は水に強く、水は炎に強い、という性質を持ちます。
これらの属性は、得意とする属性に対するダメージが10点増加し、逆に苦手とする属性に対するダメージは10点減少してしまいます。

《特殊》

(光⇄闇) > (炎・水・風・地)

四元素に属さない光と闇はやや特殊であり、光と闇は相殺し合いますが、四元素に対しては強い、という性質を持ちます。
光と闇は互いの属性に対するダメージが10点増加し、四元素から受けるダメージは10点減少しますが、与えるダメージに影響はありません。

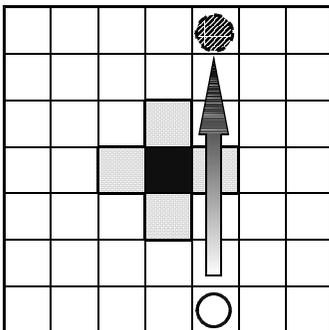
《同属性》

同属性に与えるダメージは全て半減(端数切り上げ)されてしまいます。

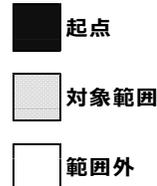
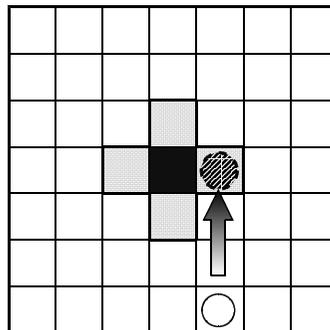
■ 支配領域(ZOC)について

全てのキャラクターは特に修正が無い限り範囲1の支配領域を持ちます。
敵対勢力はこの支配領域を通過する事が出来ず、移動は強制的に停止させられます。
しかし、支配領域が効果を及ぼすのはキャラクターが対応している地形のみで、例えば飛行を持たないキャラクターは飛行状態のキャラクターに対して支配領域を発揮する事は出来ません。

【味方の場合】



【敵の場合】



■ 状況、環境による様々な修正

状況・環境	修正
視界が悪い	全ての命中力、回避力に-2
薄暗い	全ての命中力、回避力に-2
暗闇	全ての命中力、回避力に-4
微酔い状態	全ての命中力、回避力に-1
酩酊状態	全ての命中力、回避力に-2
疲労が溜まっている	全ての命中力、回避力に-1、近接威力に-2
体調不良(微)	全ての命中力、回避力に-1、近接威力に-2
体調不良(小)	全ての命中力、回避力に-2、近接威力に-3
体調不良(中)	全ての命中力、回避力に-3、近接威力に-4
体調不良(大)	全ての命中力、回避力に-4、近接威力に-6
体勢が悪い	全ての命中力、回避力に-2、近接威力に-2
足場が悪い	全ての命中力、回避力に-1
足場が極めて悪い	全ての命中力、回避力に-2
転倒している	全ての命中力、回避力に-2、近接威力に-2
水中	全ての命中力、回避力に-3、近接修正に-4 (特記事項「 水中適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
地中	全ての命中力、回避力に-5、近接修正に-8 (特記事項「 地中適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
無重力	全ての命中力、回避力に-2 (特記事項「 空間適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
身動きが取りづらい	全ての命中力、回避力に-3、近接修正に-4
目標が部分遮蔽状態にある	遠距離攻撃の命中力に-1
目標が完全遮蔽状態にある	遠距離攻撃の命中力に-3
目標が乱戦状態にある	遠距離攻撃の命中力に-2
瀕死(耐久力が0になっている)	生死判定を除く、全ての判定に-3 (特記事項「 痛覚遮断 」がある場合、この修正は無効化されます)
目標が飛行状態にある	近接攻撃の命中力に-2 (特殊「 対空 」を持つ武器で攻撃する場合、命中力は+2になります)
自分が飛行状態にある	全ての命中力、回避力に-2 (特記事項「 飛行適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
全力移動中	近接攻撃に対する回避力に-1、遠距離攻撃に対する回避力に+1
利き手ではない	全ての命中力に-4

※ここに明記されているのは一例です。
GMの判断で状況に応じて修正を加えてください。

その他の判定

■ 跳躍力

ある程度の距離がある空間を脚力を使って跳躍する時、機敏を用いた判定を行うこととなります。この時、助走距離の有無によって基準となる距離に差異が生じます。

《立ち幅跳び》

3mを基準とし、10cm変化する毎に基準値に±1の修正が入ります。
この時、2m40cmを下回る場合には判定の必要は無く、無条件に跳躍する事が可能となります。

《技能による修正》

武術技能、或いは機動甲冑技能を持っている場合、跳躍判定にそれらの技能レベルを加える事が出来ます。

《走り幅跳び》

5mを基準とし、20cm変化する毎に±1の修正が入ります。
この時、3m80cmを下回る場合には判定の必要は無く、無条件に跳躍する事が可能となります。

《状況による修正》

上記の判定値は跳躍の阻害要因が何もないと仮定した場合の値となっています。
GMは必要と判断した場合、判定値に修正を加える事が出来ます。
その一例を下記に示します。

■ 状況による跳躍判定への影響

状況・環境	修正
重い荷物を担いでいる	基準値に-2の修正が加わります。
装備の回避修正	基準値に装備の回避修正と同様の修正が加わります。
特記事項「小人」	立ち幅跳びの基準が1m、走り幅跳びの基準が2mとなります。
特記事項「巨体」	立ち幅跳びの基準が10m、走り幅跳びの基準が25mとなります。

■ 落下ダメージ

人は何らかのアクシデントに見回れ、不意に高所から転落してしまうことがあるかもしれません。高い場所から落下した場合、時と場合によっては死に至るようなダメージを受ける可能性があります。3m未満の高さであればダメージを受ける事はありませんが、3m以上の高さでは下記のようなダメージを何処か一つの部位に受けることとなります。

落下ダメージ

4D6(3mを基準として10cm増える毎に+1)の装甲無視ダメージ

上記は一般的な人間の場合での算出式となりますが、特記事項や機体のサイズによって基準となる高度やダメージは修正が加わります。

状況・環境	修正
突起物の生えた地面	ダメージが+2D6され、高さが10cm増える毎に+2されるようになります。
柔らかい地面、水面	最終的なダメージが半減(端数切り上げ)します。
特記事項「小人」	基準となる高さが1mになります。
特記事項「巨体」	基準となる高さが15mになります。

自然回復

■ 負傷の回復

耐久力は一日安静にしていると下記計算式に応じて回復していきます。
また、通常通り行動している場合は一度の睡眠で回復量の半分(端数切り上げ)の値だけ回復します。
負傷の回復は一日に一度だけ行われ、一日に複数回復してもこの効果を得ることはできません。

回復量

体格ボーナス+1+特記事項による修正

■ 魔力の回復

魔力は一日経過するごとに無条件で魔力回復量の分だけ回復します。

■ 精神力の回復

精神力は休息をとることによって回復します。
その時の回復量は下記の表に従ってください。

■ 精神力回復量

時間	1時間未満	1～2時間	3～7時間	8時間以上
回復量	回復無し	最大値の4分の1回復	最大値の2分の1回復	全回復

魔導

■ 魔導の使用法

魔導を使用する場合、まず魔導に設定された詠唱時間と同数だけ自身のイニシアティブを減少させます。
この時、イニシアティブが0未満となってしまう場合、次ターンのイニシアティブは60として処理を行い、不足した分を減少させます。発動後のイニシアティブはイニシアティブ修正と同等として扱います。
再び自身の手番が回ってきたら精神力を消費し、魔導行使判定を行います。
達成値が魔導に設定された発動値以上であれば魔導は効果を発揮する事になります。
魔導を行使するには媒体となる補助具に加え、発声と精神集中による詠唱が必要となる為、これらが阻害される状況では使用する事が出来ません。
もし、行使した魔導が攻撃魔導の場合、対象は回避するか、防御を行うか、或いは抵抗に専念する事が出来ます。
回避を選択した場合は魔導行使判定の達成値を目標値として回避判定を行います。
防御を行った場合は通常通りダメージ判定を行います。魔導によっては防御を行う事が出来ない魔導も存在します。
抵抗に専念した場合、魔導行使判定の達成値を目標値として抵抗判定を行い、成功した場合は各魔導に定められた抵抗時の効果を発揮します。

■ 消費精神力について

魔導を行使する際に消費する精神力は様々な要因によって増減します。
自身の魔導技能レベルより低レベルの魔導を使用した場合には精神力消費が軽減され、効果を拡大する等して魔導の力を引き出す際にはより多くの精神力を消費する事となります。
下記に実際に消費される精神力の算出式を示します。

実際に消費する精神力

(消費精神力-魔導技能レベル-魔導の必要レベル)x効果・範囲・持続時間の拡大数

■ 魔導による判定

魔導行使(クリティカル値は10として扱います)

魔導行使+装備による修正

魔導によるダメージ(ダメージ軽減、回復を含む)

魔導の効果+装備による修正

■ 魔導の拡大

消費精神力を増やすことによって魔導の効果を高めることが出来ます。
一つ拡大すごとに消費精神力は倍になっていきます。

効果の拡大

拡大した分だけ魔導行使に+1されます。

射程の拡大

拡大した分だけ射程が倍になります。

範囲の拡大

拡大した分だけ効果半径が+1されます。対象が単体の魔導については対象数が倍加されます。

持続時間の拡大

拡大した分だけ持続時間が倍加されます。

■ 魔導の縮小

魔導はある程度であれば効果を縮小して発動する事が出来ます。
拡大と違い消費精神力の増減はありません。
魔導を縮小した場合、魔導行使判定のクリティカル値に-1の修正が入ります。

効果の縮小

縮小した分だけ魔導行使が-1されます。

距離の縮小

縮小した分だけ射程が半減(端数切り上げ)します。射程が自身の魔導については縮小する事が出来ません。

範囲の縮小

縮小した分だけ効果半径が-1されます。対象が単体の魔導については縮小する事が出来ません。

持続時間の縮小

縮小した分だけ持続時間が半減(端数切り上げ)します。

■ 魔導の連続行使

魔導は同一の魔導を続けて行使する事でより短い時間で行使する事が可能となります。
魔導が行使された後に連続行使を宣言する事で、本来ならばイニシアティブが10落ちてから次の詠唱に入る工程を省略する事が出来ます。
状況の変化によって行使する魔導を変える事は出来ず、必要のなくなった魔導を行使する事で精神力を無駄に消費する可能性もありますが、タイムラグを減らす事でより効率的な魔導行使が可能となります。

魔術

■ 魔術の使用法

魔術を使用する場合、まず魔術に設定された展開時間と同数だけ自身のイニシアティブを減少させます。この時、イニシアティブが0未満となってしまう場合、次ターンのイニシアティブは60として処理を行い、不足した分を減少させます。

再び自身の手番が回ってきたら魔力を消費し、魔術行使判定を行います。達成値が魔術に設定された発動値以上であれば魔術は効果を発揮する事になります。

また、魔術を行使するには魔法石を用いた補助具が必要となり、補助具を用いずに魔術を行使する場合は魔術行使判定に-4の修正を受けます。

もし、行使した魔術が攻撃魔術の場合、対象は回避するか、防御を行うか、或いは抵抗に専念する事が出来ます。回避を選択した場合は魔術行使判定の達成値を目標値として回避判定を行います。

防御を行った場合は通常通りダメージ判定を行います。魔術によっては防御を行う事が出来ない魔術も存在します。

抵抗に専念した場合、魔術行使判定の達成値を目標値として抵抗判定を行い、成功した場合は各魔術に定められた抵抗時の効果を発揮します。

■ 消費魔力について

魔術を行使する際に消費する魔力は様々な要因によって増減します。

自身の魔術技能レベルより低レベルの魔術を使用した場合には魔力消費が軽減され、効果を拡大する等して魔術の力を引き出す際にはより多くの魔力を消費する事となります。

下記に実際に消費される魔力の算出式を示します。

実際に消費する魔力

$(消費魔力 - 魔術技能レベル - 魔術の必要レベル) \times 効果 \cdot 範囲 \cdot 持続時間の拡大数$

■ 属性との関係

もし、使用する魔術が自身と同じ属性の場合、魔術行使判定に+3、消費魔力が-2の修正を受けます。

逆に自分の属性が苦手とする属性の場合、魔術行使判定に-3、消費魔力が+2の修正を受けます。

■ 魔術による判定

魔術行使(クリティカル値は10として扱います)

魔術行使+装備による修正

魔術によるダメージ(ダメージ軽減、回復を含む)

魔術の効果+装備による修正

■ 魔術の拡大

消費魔力を増やすことによって魔術の効果を高める事が出来ます。

一つ拡大するごとに消費魔力は倍になっていきます。

効果の拡大

拡大した分だけ魔術行使に+1されます。

射程の拡大

拡大した分だけ射程が倍になります。

範囲の拡大

拡大した分だけ効果半径が+1されます。対象が単体の魔術については対象数が倍加されます。

持続時間の拡大

拡大した分だけ持続時間が倍加されます。

■ 魔術の縮小

魔術はある程度であれば効果を縮小して発動する事が出来ます。
拡大と違い消費魔力の増減はありません。
魔術を縮小した場合、魔術行使判定のクリティカル値に-1の修正が入ります。

効果の縮小

縮小した分だけ魔術行使が-1されます。

距離の縮小

縮小した分だけ射程が半減(端数切り上げ)します。射程が自身の魔術については縮小する事が出来ません。

範囲の縮小

縮小した分だけ効果半径が-1されます。対象が単体の魔術については縮小する事が出来ません。

持続時間の縮小

縮小した分だけ持続時間が半減(端数切り上げ)します。

■ 魔術の並列展開

魔術には難易度の高い技術として異なる魔術を同時に行使する事を並列展開と呼ばれるものがあります。
この技術を用いる事で攻撃魔術と同時に自身の傷を癒す治癒魔術を行使したりする事が可能となります。
並列展開を行うには二つ以上の魔術を選択し、通常の魔術を同様の手順を踏みます。
この時、展開時間、発動値、消費魔力は選択した全ての魔術を合計した値となります。
これらの値には個別に魔術構築式や技能レベルによる全ての修正を加えた値を用いて合計する事になります。

展開時間

選択した魔術の展開時間(魔術構築式による修正を含めます)の合計

発動値

選択した魔術の発動値の合計

消費魔力

選択した魔術の消費魔力(魔術構築式による修正を含めます)の合計

■ 魔法生物の最大制御数について

ゴーレムなどの魔法生物の持続時間は永続となっていますが、
特に修正が無い限りは魔術技能レベルの値までしか制御できない仕組みとなっています。

製錬

■ 製錬について

原石から金属を抽出し、鍛冶に用いる材料へと加工します。
製錬には鍛冶技能と専用の設備、製錬に使用する原石を必要とし、これらが揃わない場合には行うことが出来ません。
製錬を実施すると精神力を1D6消費します。

■ 製錬の判定

製錬基準値を用いて目標値7の判定に成功すれば製錬は成功です。

製錬基準値

機敏ボーナス+鍛冶技能レベル+各種修正(通常の行為判定と同等の修正、及び製錬に絡む修正)

■ 製錬に絡む修正一覧

項目	修正	必要素材	備考
ティールの製錬	±0	ティールの原石	
金の製錬	-6	金の原石	
銀の製錬	-6	銀の原石	
ライティアの製錬	-2	ライティアの原石	
ウェビィの製錬	-4	ウェビィの原石	
ディテクトの製錬	-4	ディテクトの原石	
グレリスの製錬	-8	グレリスの原石	
エスケートの製錬	-2	エスケートの原石	
シルティアの製錬	-8	ライティアの原石、銀の原石	
ウェーバーの製錬	-10	ウェビィの原石、銀の原石	
ディルの製錬	-10	ディテクトの原石、銀の原石	
シルリスの製錬	-8	グレリスの原石、銀の原石	
エルスの製錬	-14	エスケートの原石、銀の原石	
粗悪な精錬設備	-4	特になし	通常のご二倍の素材を必要とします。
簡易精錬設備	-2	特になし	
通常の製錬設備	±0	特になし	
良質な精錬設備	+2	特になし	
製錬量の増加	-2	製錬量に比例して増加	製錬する量が一つ増加する毎に修正が加わります。

武具製造

■ 武具製造について

各種素材を用いて新しい武具を作り出します。
武具製造には鍛冶技能と専用の設備、製造に使用する各種素材を必要とし、
これらが揃わない場合には行うことが出来ません。
武具製造を実施すると精神力を2D6消費します。

■ 武具製造の判定

武具製造基準値を用いて目標値10の判定に成功すれば武具製造は成功です。

武具製造基準値

精神力ボーナス+鍛冶技能レベル+各種修正(通常の行為判定と同等の修正、及び武具製造に絡む修正)

■ 使用素材

武器に設定された材質と同系列の素材を製造時に使用します。
例えば、ダガーであれば必要素材はティール×3となっているので、
金属素材を3つ使用する事になります。
また、布や皮のように複数種の素材を用いる事が可能な場合、
組み合わせる素材を1セットで使用素材1つとして計算します。
よって、使用素材が布2つの武具に対して二種の布を用いる場合、
二種の布を2つずつ、計4つの布が必要となります。

■ 素材の変更

武器に使用されている素材の系列は変更する事が出来ます。
例えば、金属製の武器を木材に変更したり、木製の武器を金属製に変更する事になります。
この時、素材を変更する事によって完成品には様々な修正が加わる事となります。

■ 素材変更による修正

項目	修正	完成品への修正
布を皮に変更	-2	必要体格が2上昇、威力に+2、耐久力に+5、装甲に+1
皮を布に変更	+2	必要体格が2減少、威力に-2、耐久力に-5、装甲に-1
木材を金属に変更	-4	必要体格が4上昇、威力に+5、耐久力に+10、装甲に+2
金属を木材に変更	+4	必要体格が4減少、威力に-5、耐久力に-10、装甲に-2

■ 武具製造に絡む修正一覧

■ 武具の特性による修正

項目	修正	必要素材	備考
重量化	-2	使用素材数を+1	重複不可
軽量化	-2	使用素材数を-1	重複不可
フレーム強化	-2	特になし	3度まで可能
フレーム弱体化	+2	特になし	3度まで可能
威力強化	-2	特になし	5度まで可能
威力弱体化	+2	特になし	5度まで可能
専用化	-8	特になし	重複不可
良質な武具	-8	使用素材数を+4	重複不可
粗悪な武具	+4	使用素材数を-2	重複不可
複数種の布を使用	備考	特になし	修正は使用した素材の修正値を合計します。
複数種の皮を使用	備考	特になし	修正は使用した素材の修正値を合計します。

■ 使用する材質による修正

項目	修正
ベフ	-2
ファム	-2
リオナ	-2
シュアル	-2
グンド	-2
ファルグナ	-4
サラマンダーの皮	-4
レビヤタンの皮	-4
ガストウィングの皮	-4
サンドメイルの皮	-4
ルーナスオーク	-4
ロウアーノウン	-8
金	±0

■ 使用する設備による修正

項目	修正
粗悪の製造設備	-4
通常な製造設備	±0
良質な製造設備	+4

項目	修正
銀	-2
ライティア	-2
ウェビィ	-4
ディテクト	-6
グレリス	-8
エスケート	-2
ルーンマテリアル(無属性)	-10
ルーンマテリアル(属性有)	-14
シルティア	-4
ウェーバー	-6
ディル	-8
シルリス	-10
エルス	-2

修理

■ 修理について

各種素材を用いて損傷した武具を修繕します。
修理には鍛冶技能と専用の設備、修理に使用する各種素材を必要とし、
これらが揃わない場合には行うことが出来ません。
修理を実施すると耐久力と装甲が最大値まで回復する代わりに、装甲最大値が1点減少します。
修理に失敗した場合は耐久力が1D6、装甲最大値が1点減少します。
成否に関わらず装甲最大値が0点となった装備は全壊し、二度と使用する事は出来なくなります。
修理を実施すると精神力を1D6消費します。

■ 修理の判定

武具製造基準値を用いて目標値8の判定に成功すれば修理は成功です。

修理判定値

機敏ボーナス+鍛冶技能レベル+各種修正(通常の行為判定と同等の修正、及び修理に絡む修正)

■ 使用素材

修理対象となる武具に使用されている材質と同等の素材を使用します。
材質として複数種使用された武具の場合、使用されている全ての素材を揃える必要があります。

■ 修理に絡む修正一覧

■ 武具の特性による修正

項目	修正	備考
複数種の布が使用されている	備考	修正値は使用されている素材の修正値を合計します。
複数種の皮が使用されている	備考	修正値は使用されている素材の修正値を合計します。
魔力が付与されている	-10	

■ 使用されている材質による修正

項目	修正
バフ	-2
ファム	-2
リオナ	-2
シュアル	-2
グンド	-2
ファルグナ	-4
サラマンダーの皮	-4
レビヤタンの皮	-4
ガストウィングの皮	-4
サンドメールの皮	-4
ルーナスオーク	-4

項目	修正
□ウアーノウン	-8
金	±0
銀	-2
ライティア	-2
ウェビィ	-4
ディテクト	-6
グレリス	-8
エスケート	-2
ルーンマテリアル(無属性)	-10
ルーンマテリアル(属性有)	-12
シルティア	-4

項目	修正
ウェーバー	-6
ディル	-8
シルリス	-10
エルス	-4

■ 使用する設備による修正

項目	修正
粗悪な修繕設備	-4
通常の修繕設備	±0
良質な修繕設備	+4

■ 武具の素材としての再利用

修理、或いは戦闘によって全壊した武具からは使用されている素材を一つだけ回収する事が出来ます。
また、全壊していない武具についても素材としての利用が可能です、
その場合の入手素材は製造時に使用された素材の半分(端数切捨て)となります。

調合

■ 調合について

多種の素材を合成し、新たな物質へと加工します。
調合には調合技能と専用の設備、調合に使用する素材を必要とし、これらが揃わない場合には行うことが出来ません。
まず、作りたい効果を思い描き、使用する素材を選別する事になります。
素材の中には複数種の効果を持つ物もあり、
それらを活用する場合には発揮させる効果の数だけ同一の素材が必要になります。
多くの素材を組み合わせれば複雑な効果を持った物質を生み出すことが出来ますが、
使用した素材の数(種類ではありません)だけ難易度は上昇し、調合の成功確率は下がる事となります。
調合を実施すると精神力を1D6消費します。

■ 調合の判定

調合基準値を用いて目標値7の判定に成功すれば調合は成功です。

調合基準値

知性ボーナス+調合技能レベル+各種修正(通常の行為判定と同等の修正、及び調合に絡む修正)

■ 調合に絡む修正一覧

項目	修正	必要素材	備考
異種属性の素材を調合	備考	特になし	属性一つにつき-2の修正を受けます。
複数個の素材を使用	備考	特になし	修正は使用した全素材の修正を合計します。 また、素材を一つ増やす毎に-2の修正を受けます。
粗悪な調合設備	-4	特になし	
通常の調合設備	±0	特になし	
良質な調合設備	+4	特になし	
調合量の増加	-2	調合量に比例して増加	調合する量が一つ増加する毎に修正が加わります。

■ 効果一覧

名称	分類	効果
解毒 I、II、III	薬	毒性を分解、除去する成分が含まれています。 毒に対する治療時に使用する事によって、 治療難易度に I で-1、II で-2、III で-3の修正が入ります。
治療 I、II、III	薬	病原菌を分解、除去する成分が含まれています。 病気に対する治療時に使用する事によって、 治療難易度に I で-1、II で-2、III で-3の修正が入ります。
抗病 I、II、III	薬	病原菌の増殖を防ぎ、病気の進行を妨げる成分が含まれています。 使用するとその日に行われる回復判定時に抵抗難易度と回復難易度に I で-1、II で-2、III で-3の修正が入ります。
耐毒 I、II、III	耐性	毒性に対する耐性を強める成分が含まれています。 使用すると4時間の間、毒性値に I で-1、II で-2、III で-3の修正が入ります。
免疫 I、II、III	耐性	病原菌に対する耐性を強める成分が含まれています。 使用すると4時間の間、病気の抵抗難易度に I で-1、II で-2、III で-3の 修正が入ります。
鎮痛 I、II、III	耐性	痛みを和らげる成分が含まれています。 瀕死時に加わるペナルティを I で1点、II で2点、III で3点低減します。
治癒 I、II、III	再生	怪我に対する自然治癒力を強める成分が含まれています。 使用するとその日の自然回復による耐久力の回復量に対して、I で+2、II で+4、III で+6の修正が入ります。
活性 I、II、III	再生	細胞を刺激し、傷口を即座に塞ぐ成分が含まれています。 使用すると耐久力が I で1D6、II で2D6、III で3D6回復します。 ただし、使用すると新しい怪我を負うまでは再度使用する事は出来ません。
毒性 I、II、III	毒	成分に即効性の毒が含まれています。 使用すると I で7、II で9、III で12の毒性値に対する体格判定を行います。 この判定に失敗すると耐久力に I で1D6、II で1D6+5、III で1D6+10の 装甲無視ダメージを何処か一つの部位に受けます。 この効果は同等のランクを持った「解毒」の効果で相殺する事が可能です。
筋力 I、II、III	強化	人体の持つ潜在力を引き出し、一時的に筋力を強化する成分が含まれています。 使用すると1時間の間、筋力ボーナスに対して I で+1、II で+2、III で+3の 修正が入ります。
精神 I、II、III	強化	精神に強く作用する成分が含まれています。 使用すると1時間の間、精神ボーナスに対して I で+1、II で+2、III で+3の 修正が入ります。
発光 I、II、III	補助	光を放つ成分が含まれています。 使用すると1時間の間、I で半径0、II で半径1、III で半径2の範囲を 微弱な光で照らします。
持続(対象効果)	増強	対象となる効果の持続時間を倍増される成分が含まれています。 対象として指定された効果が影響を及ぼす時間が倍増します。
強化(対象効果)	増強	対象となる効果を倍増される成分が含まれています。 対象として指定された効果が影響を及ぼす修正値が倍増します。
疲労 I、II、III	負荷	使用すると激しい虚脱感に襲われ、 精神力を I で1D6、II で2D6、III で3D6消費します。
幻覚 I、II、III	負荷	使用すると幻覚が見えるようになり、 全ての判定に I で-1、II で-2、III で-3消費します。

Data Section

データセクション

戦闘スタイル

■ 汎用

ベーシック

【識別難易度】 5

【条件】 特になし

【効果】

近接威力+4、射撃威力+4、回避+1、
物理装甲+1、武器装甲+1

【説明】

伝説の傭兵ジル＝ケルヴァスが使用していたと言われている武術を基に生み出された戦闘スタイル。
基本的な武術として世界中に広まっています。

■ 剣系

ガウエイン流剣術

【識別難易度】 7

【条件】 特になし

【効果】

剣系武器の命中+1、威力+3
近接威力+4、武器装甲+3

【説明】

オルディバウム公国の騎士団長が使用していた戦闘スタイル。
同国に広く普及している武術の一つです。

傭兵流双剣術

【識別難易度】 7

【条件】 傭兵協会所属

【効果】

剣系武器の命中+1、威力+3
両手攻撃時の命中修正に+2。
回避+1、物理装甲+1、武器装甲+1

【説明】

傭兵流剣術を基に編み出された剣術。
二つの武器を同時に扱う事を主眼に置いた武術となっています。

傭兵流剣術

【識別難易度】 7

【条件】 傭兵協会所属

【効果】

剣系武器の命中+1、威力+3
近接威力+4、回避+1、物理装甲+1、武器装甲+1

【説明】

傭兵に普及しているベーシックを基とした剣術。

■ 斧系

傭兵流斧術

【識別難易度】 7

【条件】 傭兵協会所属

【効果】

斧系武器の命中+1、威力+3
近接威力+6、回避+1、武器装甲+1

【説明】

傭兵に普及しているベーシックを基とした斧術。

■ 槍系

エドガー流槍術

【識別難易度】 8

【条件】 特になし

【効果】

槍系武器の命中+1、威力+3
攻撃対象の物理装甲-4
近接威力+4、回避+1

【説明】

オルディバウム公国の騎士が使用していた戦闘スタイル。
同国に広く普及している武術の一つです。

傭兵流槍術

【識別難易度】 7

【条件】 傭兵協会所属

【効果】

槍系武器の命中+1、威力+3
近接威力+2、物理装甲+2、武器装甲+2

【説明】

傭兵に普及しているベーシックを基とした槍術。

■ 鈍器系

傭兵流鎚術

【識別難易度】 7

【条件】 傭兵協会所属

【効果】

鈍器系武器の命中+1、威力+3

近接威力+4、物理装甲+3

【説明】

傭兵に普及しているベーシックを基とした鎚術。

■ 弓系

ミルナディア流弓術

【識別難易度】 9

【条件】 特になし

【効果】

弓系武器の命中+1、威力+3

射撃威力+4、回避+2、イニシアティブ修正+2

【説明】

オルディバウム公国の騎士が使用していた
戦闘スタイル。

同国に広く普及している武術の一つです。

傭兵流弓術

【識別難易度】 7

【条件】 傭兵協会所属

【効果】

弓系武器の命中+1、威力+3

射撃威力+4、回避+1、武器装甲+2

【説明】

傭兵に普及しているベーシックを基とした弓術。

■ 銃火器系

傭兵流射撃術

【識別難易度】 7

【条件】 傭兵協会所属

【効果】

銃火器系武器の命中+1、威力+3

射撃威力+8、回避+1

【説明】

傭兵に普及しているベーシックを基とした射撃術。

操縦技巧

■ 汎用

傭兵流操縦技巧

【識別難易度】7

【条件】傭兵協会所属

【効果】

射撃攻撃の命中+1、威力+3

射撃威力+6、物理装甲+2

【説明】

傭兵協会で習得する事が出来る操縦技巧。

近接戦闘を得意とする機動甲冑で取って遠距離戦闘に主眼を置いた戦法を取ります。

これは損耗率を抑え、無駄な損益を増やさない為の処置であると言われています。

ベーシック

【識別難易度】5

【条件】特になし

【効果】

近接威力+4、射撃威力+4、回避+1、物理装甲+2

【説明】

伝説の傭兵ジル＝ケルヴァスが使用していたと言われている技術を基に生み出された操縦技巧。

基本的な技術として世界中に広まっています。

■ 小型系

セルシオン式操縦技巧

【識別難易度】8

【条件】緑竜の神殿所属

【効果】

小型機動甲冑の命中+1、回避+1、装甲+1

近接威力+6、イニシアティブ修正+4

【説明】

緑竜の神殿に仕える神官戦士達が使用する操縦技巧。

小型機動甲冑の機動性を生かした近距離戦闘を得意としています。

■ 中型系

翠緑騎士団式操縦技巧

【識別難易度】7

【条件】翠緑騎士団所属

【効果】

中型機動甲冑の命中+1、回避+1、装甲+1

近接威力+2、物理装甲+2、武器装甲+2

【説明】

翠緑騎士団の機動甲冑乗りが使用する操縦技巧。

同騎士団標準機の特性を生かした防御重視の戦法を得意としています。

魔導理論

■ 汎用

レネンティン王立魔導院式魔導理論

【識別難易度】 8

【条件】 レネンティン王立魔導院所属

【効果】

攻撃魔導の魔導行使+1、消費精神力-1

補助魔導の魔導行使+1、消費精神力-1

治癒魔導の魔導行使+1、消費精神力-1

詠唱時間-1

【説明】

王立魔導院によって考案された魔導理論。

魔導院の技術的なレベルが低い事もあり、それ程高度な理論では無く、初歩的な要素を組み合わせた理論となっています。

ベーシック

【識別難易度】 5

【条件】 特になし

【効果】

魔導行使+3、詠唱時間-3、精神装甲+1

【説明】

伝説の傭兵ジル＝ケルヴァスが使用していたと言われている理論を基に生み出された魔導理論。基本的な理論として世界中に広まっています。

■ 攻撃魔導系

エリク式魔導理論

【識別難易度】 10

【条件】 特になし

【効果】

攻撃魔導の魔導行使+2、効果に+6、消費精神力-2

【説明】

セニア島に住む魔導士の一人が考案した魔導理論。

攻撃魔導に特化し、純粋な火力だけを追い求めた理論となっています。

■ 補助魔導系

ターナ式魔導理論

【識別難易度】 10

【条件】 特になし

【効果】

補助魔導の魔導行使+1、消費精神力-1

魔導の射程+3、魔導の持続時間×2

【説明】

セニア島に住む魔導士の一人が考案した魔導理論。

補助魔導に特化し、他者を効率的に支援する事だけを追い求めた理論となっています。

■ 治癒魔導系

セルシオン式魔導理論

【識別難易度】 8

【条件】 緑竜の神殿所属

【効果】

治癒魔導の魔導行使+2、消費精神力-2

魔導行使+2、詠唱時間-1

【説明】

緑竜の神殿に仕える神官達が使用する魔導理論。

癒しの力に重点を置き、少しの力で多くの患者を救えるように、という配慮がなされています。

魔術構築式

■ 汎用

ベーシック

【識別難易度】 5

【条件】 特になし

【効果】

魔術行使+3、展開時間-1、精神装甲+2

【説明】

伝説の傭兵ジル＝ケルヴアスが使用していたと言われる術式を基に生み出された魔術専攻。基本的な術式として世界中に広まっています。

アカデミー式基礎魔術構築式

【識別難易度】 7

【条件】 アカデミー所属

【効果】

魔術行使+3、魔術の射程+1、魔術の持続時間×2

【説明】

アカデミー魔術科で使用されている魔術構築式。基本的故に実用的な構築式となっています。

アカデミー式生体魔術構築式

【識別難易度】 8

【条件】 アカデミー所属

【効果】

付与魔術の魔術行使+1、消費魔力-1

精神魔術の魔術行使+1、消費魔力-1

治癒魔術の魔術行使+1、消費魔力-1

魔術行使+1

【説明】

アカデミー魔導生体科で使用されている魔術構築式。雑多な魔術の扱いには長けていますが、実用性には欠けています。

■ 特殊

アカデミー式戦闘魔術構築式

【識別難易度】 7

【条件】 アカデミー所属

【効果】

魔術技能を用いた武器戦闘が可能

(戦闘スタイルも併用可能)

魔術行使-2、消費魔力+2、精神装甲+3

【説明】

アカデミー剣術科で使用されている魔術構築式。自身の魔術回路を身体能力の強化に充てる為、魔術士としての能力を犠牲に戦士としての能力を発揮する構築式となっています。

装備品

■ 用語解説

必要体格

装備品を使用するのに必要な体格です。
使用者の体格基本値が装備に設定された必要体格を下回る場合、使用に際してペナルティを伴います。
必要体格が使用者の体格基本値を1上回る毎に武器であれば命中に-1、防具であれば回避に-1の修正を受けます。

用途

1Hは片手、2Hは両手、1Lは片足を意味します。
用途が1Hの装備は2Hで使用する事によって、必要体格を半減(端数切り上げ)して装備する事が可能です。
この時、命中に+2の修正を受けます。
また、2Hの装備は必要体格を倍増させる事で1Hで装備する事が可能です。
この時、命中に-2の修正を受けます。

回避

回避判定時に加わる修正です。

俊敏性

動き易さを表し、回避判定時のクリティカル値となります。

耐久力

装備品の持つ耐久力です。
相手の攻撃を装備品で防御した場合に用いられます。
この値が0となった武器は破壊されますが、装備品の中には耐久力が設定されていない物もあり、そのような装備品は、装甲が0となった場合に破壊されます。

装甲

装備品の持つ装甲です。
相手の攻撃を装備品で防御した場合に用いられます。
耐久力を持たない装備品はダメージを受ける毎に装甲が1点減少し、装甲が0に達した装備品は破壊されてしまいます。

材質

どのような素材で作られているのかを表します。
同系統の素材であれば別の素材へと変更する事が可能です。

■ 格闘

ナックル

【必要体格】0 【用途】1H
【耐久力】- 【装甲】5
【材質】ティール
【価格】120レアル
【入手難度】4
【必要素材】ティール
【打撃】
種別：近接 命中：+2 威力：打3 操作性：11

価格

市販されている際の標準的な価値です。

入手難度、難度

その装備品がどれ程入手し辛いかを表し、数値が高くなる程入手が困難になります。
しかし、GMは入手難度に関わらず、適切だと判断した装備品について入手が可能であるか否かを自由に裁量して構いません。

必要素材

武器製造時に必要な基本的な素材です。

特殊

装備品の持つ特殊な能力、或いは制限です。

種別

攻撃方法が近接攻撃であるのか、或いは射撃攻撃であるのかを表し、ダメージ判定時の修正に影響します。

命中

命中判定時に加わる修正です。

威力

攻撃手段の持つ攻撃力の大きさです。

操作性

攻撃の繰り出し易さを表し、命中判定度のクリティカル値となります。

射程

攻撃が届く距離を表します。

装弾数

一度の装填で行える攻撃の回数を表し、装弾数が0となった場合、1手番消費する事で矢や弾薬を装填する必要があります。
装弾数が投擲となっている攻撃手段は、その攻撃を行うと武器そのものを投擲し、回収するまで使用出来なくなる事を表します。

アタックシューズ

【必要体格】0 【用途】1L
【耐久力】- 【装甲】6
【材質】ティール
【価格】180レアル
【入手難度】6
【必要素材】ティール×2
【打撃】
種別：近接 命中：+1 威力：打4 操作性：11

■ 剣

ナイフ

【必要体格】1 【用途】1H
【耐久力】30 【装甲】5
【材質】ティール
【価格】180レアル
【入手難度】4
【必要素材】ティール×3
【斬撃】

種別：近接 命中：+1 威力：斬5 操作性：10

【投擲】

種別：射撃 命中：±0 威力：刺4 操作性：10
射程：体格ボーナス+2 装弾数：投擲

ダガー

【必要体格】1 【用途】1H
【耐久力】35 【装甲】5
【材質】ティール
【価格】250レアル
【入手難度】5
【必要素材】ティール×5
【刺突】

種別：近接 命中：+1 威力：刺5 操作性：10

【投擲】

種別：射撃 命中：±0 威力：刺5 操作性：10
射程：体格ボーナス+2 装弾数：投擲

ショートソード

【必要体格】3 【用途】1H
【耐久力】50 【装甲】7
【材質】ティール
【価格】540レアル
【入手難度】6
【必要素材】ティール×10
【斬撃】

種別：近接 命中：±0 威力：斬8 操作性：10

■ 斧

ハンドアックス

【必要体格】2 【用途】1H
【耐久力】60 【装甲】8
【材質】ティール
【価格】600レアル
【入手難度】2
【必要素材】ティール×12
【斬撃】

種別：近接 命中：±0 威力：斬10 操作性：11

【投擲】

種別：射撃 命中：-1 威力：斬10 操作性：11
射程：体格ボーナス+2 装弾数：投擲

バトルアックス

【必要体格】6 【用途】1H
【耐久力】90 【装甲】11
【材質】ティール
【価格】1,020レアル
【入手難度】8
【必要素材】ティール×20
【斬撃】

種別：近接 命中：-1 威力：斬13 操作性：11

レイピア

【必要体格】3 【用途】1H
【耐久力】50 【装甲】5
【材質】ティール
【価格】600レアル
【入手難度】7
【必要素材】ティール×12
【刺突】

種別：近接 命中：-1 威力：刺7 操作性：9

ロングソード

【必要体格】5 【用途】1H
【耐久力】70 【装甲】9
【材質】ティール
【価格】900レアル
【入手難度】7
【必要素材】ティール×20
【斬撃】

種別：近接 命中：-1 威力：斬11 操作性：10

グレートソード

【必要体格】8 【用途】2H
【耐久力】100 【装甲】12
【材質】ティール
【価格】1,320レアル
【入手難度】9
【必要素材】ティール×30
【斬撃】

種別：近接 命中：-2 威力：斬15 操作性：10

グレートアックス

【必要体格】10 【用途】2H
【耐久力】120 【装甲】14
【材質】ティール
【価格】1,260レアル
【入手難度】11
【必要素材】ティール×25
【斬撃】

種別：近接 命中：-2 威力：斬17 操作性：11

■ 槍

ショートスピア

【必要体格】2 【用途】1H
【耐久力】50 【装甲】7
【材質】ティール
【価格】600レアル
【入手難度】3
【必要素材】ティール×10
【刺突】

種別：近接 命中：±0 威力：刺7 操作性：10

【投擲】

種別：射撃 命中：-1 威力：刺7 操作性：10
射程：体格ボーナス+3 装弾数：投擲

ランス

【必要体格】6 【用途】1H
【耐久力】70 【装甲】10
【材質】ティール
【価格】1,680レアル
【入手難度】9
【必要素材】ティール×25
【特殊】騎乗状態でのチャージ攻撃の威力に+10
【刺突】

種別：近接 命中：±0 威力：刺7 操作性：10

ロングスピア

【必要体格】5 【用途】2H
【耐久力】80 【装甲】9
【材質】ティール
【価格】960レアル
【入手難度】5
【必要素材】ティール×20
【刺突】

種別：近接 命中：-1 威力：刺10 操作性：10

■ 鈍器

メイス

【必要体格】4 【用途】1H
【耐久力】60 【装甲】10
【材質】ティール
【価格】600レアル
【入手難度】5
【必要素材】ティール×15
【打撃】

種別：近接 命中：+1 威力：打8 操作性：12

バトルハンマー

【必要体格】10 【用途】2H
【耐久力】150 【装甲】15
【材質】ティール
【価格】2,520レアル
【入手難度】10
【必要素材】ティール×40
【打撃】

種別：近接 命中：-1 威力：打15 操作性：12

■ 鞭

鞭

【必要体格】1 【用途】1H
【耐久力】20 【装甲】2
【材質】普通の皮
【価格】360レアル
【入手難度】5
【必要素材】普通の皮×15
【打撃】

種別：近接 命中：+1 威力：打3 操作性：11
射程：2

ブレードウィップ

【必要体格】2 【用途】1H
【耐久力】30 【装甲】4
【材質】ティール
【価格】780レアル
【入手難度】10
【必要素材】ティール×15
【打撃】

種別：近接 命中：±0 威力：斬10 操作性：11
射程：2

■ 杖

スタッフ

【必要体格】1 【用途】1H
【耐久力】30 【装甲】3
【材質】普通の木材
【価格】600レアル
【入手難度】7
【必要素材】普通の木材×15
【特殊】魔導行使、魔術行使に+1
【打撃】

種別：近接 命中：±0 威力：打4 操作性：11

■ 投擲武器

ダーツ

【必要体格】0 【用途】1H
【耐久力】10 【装甲】1
【材質】ティール
【価格】30レアル
【入手難度】5
【必要素材】ティール×1
【投擲】

種別：射撃 命中：+1 威力：刺4 操作性：10
射程：体格ボーナス+3 装弾数：投擲

■ 弓

フェルズトレイル

【必要体格】0 【用途】2H
【耐久力】20 【装甲】3
【材質】ティール
【価格】480レアル
【入手難度】6
【必要素材】ティール×8
【特殊】フェルト専用
【射撃】

種別：射撃 命中：±0 威力：刺4 操作性：10
射程：体格ボーナス+20 装弾数：1

ロングボウ

【必要体格】7 【用途】2H
【耐久力】50 【装甲】4
【材質】木材
【価格】900レアル
【入手難度】7
【必要素材】木材×20
【射撃】

種別：射撃 命中：-1 威力：刺10 操作性：10
射程：体格ボーナス×2+50 装弾数：1

ショートボウ

【必要体格】3 【用途】2H
【耐久力】30 【装甲】2
【材質】木材
【価格】480レアル
【入手難度】4
【必要素材】木材×10
【射撃】

種別：射撃 命中：±0 威力：刺6 操作性：10
射程：体格ボーナス+30 装弾数：1

■ 弩

クロスボウ

【必要体格】2 【用途】2H
【耐久力】30 【装甲】3
【材質】ティール
【価格】660レアル
【入手難度】6
【必要素材】ティール×15
【射撃】

種別：射撃 命中：±0 威力：刺7 操作性：10
射程：25 装弾数：1

リピーター

【必要体格】3 【用途】2H
【耐久力】35 【装甲】3
【材質】ティール
【価格】1,080レアル
【入手難度】9
【必要素材】ティール×17
【射撃】

種別：射撃 命中：±0 威力：刺6 操作性：10
射程：20 装弾数：5

■ 銃火器

連装式短銃

【必要体格】2 【用途】1H
【耐久力】20 【装甲】3
【材質】ティール
【価格】720レアル
【入手難度】6
【必要素材】ティール×15
【射撃】

種別：射撃 命中：-1 威力：刺9 操作性：10
射程：10 装弾数：2

【備考】

傭兵協会が製造、販売している銃火器。
小型の為、射程は短いですが扱いやすいのが特徴。

ファルス短銃

【必要体格】2 【用途】1H
【耐久力】22 【装甲】3
【材質】ティール
【価格】840レアル
【入手難度】9
【必要素材】ティール×17
【射撃】

種別：射撃 命中：-1 威力：刺8 操作性：10
射程：9 装弾数：3

【備考】

ファルス商会が製造、販売している銃火器。
三つの銃身により三連射する事が可能。

■ 盾

スモールシールド

【必要体格】1 【用途】1H
【耐久力】30 【装甲】10
【材質】ティール
【価格】420レアル
【入手難度】4
【必要素材】ティール×8
【打撃】
命中：-2 威力：打3 操作性：11

ラージシールド

【必要体格】4 【用途】1H
【耐久力】50 【装甲】11
【材質】ティール
【価格】720レアル
【入手難度】6
【必要素材】ティール×15
【打撃】
命中：-2 威力：打5 操作性：11

■ 鎧

普通の衣服

【必要体格】0
【回避】±0 【俊敏性】10
【装甲(斬/刺/打)】1/0/1
【材質】布
【価格】300レアル
【入手難度】0
【必要素材】布×2

防寒服

【必要体格】0
【回避】±0 【俊敏性】10
【装甲(斬/刺/打)】2/1/1
【材質】布
【価格】420レアル
【入手難度】2
【必要素材】布×5

上質な衣服

【必要体格】0
【回避】±0 【俊敏性】10
【装甲(斬/刺/打)】2/0/1
【材質】布
【価格】600レアル
【入手難度】0
【必要素材】布×3

レザージャケット

【必要体格】1
【回避】±0 【俊敏性】10
【装甲(斬/刺/打)】4/2/2
【材質】普通の皮
【価格】720レアル
【入手難度】4
【必要素材】普通の皮×4

質素なドレス

【必要体格】0
【回避】±0 【俊敏性】10
【装甲(斬/刺/打)】2/0/2
【材質】布
【価格】1,200レアル
【入手難度】0
【必要素材】布×5

ソフトレザーアーマー

【必要体格】3
【回避】±0 【俊敏性】10
【装甲(斬/刺/打)】4/2/3
【材質】普通の皮
【価格】900レアル
【入手難度】6
【必要素材】普通の皮×10

上質なドレス

【必要体格】0
【回避】±0 【俊敏性】11
【装甲(斬/刺/打)】3/1/2
【材質】布
【価格】3,000レアル
【入手難度】0
【必要素材】布×7

ハードレザーアーマー

【必要体格】5
【回避】-1 【俊敏性】10
【装甲(斬/刺/打)】5/3/4
【材質】普通の皮
【価格】1,200レアル
【入手難度】8
【必要素材】普通の皮×20

ローブ

【必要体格】0
【回避】±0 【俊敏性】10
【装甲(斬/刺/打)】0/0/1
【材質】布
【価格】180レアル
【入手難度】0
【必要素材】布×2

アーマーベスト

【必要体格】5
【回避】-1 【俊敏性】10
【装甲(斬/刺/打)】4/5/3
【材質】ティール
【価格】1,500レアル
【入手難度】8
【必要素材】ティール×10

厚手のローブ

【必要体格】0
【回避】±0 【俊敏性】10
【装甲(斬/刺/打)】1/0/2
【材質】布
【価格】240レアル
【入手難度】0
【必要素材】布×4

チェインメイル

【必要体格】7
【回避】-2 【俊敏性】10
【装甲(斬/刺/打)】6/6/2
【材質】ティール
【価格】2,700レアル
【入手難度】9
【必要素材】ティール×15

ブレストプレート

【必要体格】 7
【回避】 -2 【俊敏性】 10
【装甲(斬/刺/打)】 4/8/2
【材質】 ティール
【価格】 2,880レアル
【入手難度】 10
【必要素材】 ティール×15

フルプレートアーマー

【必要体格】 11
【回避】 -4 【俊敏性】 11
【装甲(斬/刺/打)】 10/9/3
【材質】 ティール
【価格】 5,520レアル
【入手難度】 11
【必要素材】 ティール×30

プレートアーマー

【必要体格】 9
【回避】 -3 【俊敏性】 11
【装甲(斬/刺/打)】 8/8/2
【材質】 ティール
【価格】 3,600レアル
【入手難度】 11
【必要素材】 ティール×25

■ 道具

■ 衣類

名称	価格(R)	入手難度
普通の靴	60	0
上質な靴	240	5
帽子	40	0
ヘルメット	180	5
手袋(両手一組)	30	0
上質な手袋(両手一組)	120	5

■ 眼鏡・望遠鏡

名称	価格(R)	入手難度
拡大鏡	30	5
モノクル	180	5
眼鏡	300	5
サングラス	120	5
双眼鏡	480	5
望遠鏡	600	7
天体望遠鏡	1,800	10

■ 袋・鞆・容器

名称	価格(R)	入手難度
小袋	30	0
大袋	40	0
ベルトポーチ	60	5
リュック	90	5
バックパック	120	7
手提鞆	110	5
旅行鞆	120	5

名称	価格(R)	入手難度
トランクケース	150	7
水袋	60	0
水筒	120	5
大型水筒	240	5
ポリタンク	180	7
ドラム缶	300	7

■ キャンプ道具

名称	価格(R)	入手難度	備考
ロープ(1m)	12	2	
たいまつ(1本)	60	2	1本で12時間使用する事が可能です。 光の効果範囲は15m程度となります。
ランタン	120	5	ランタンオイルを消費して使用します。 光の効果範囲は15m程度となります。
シャッター付きランタン	180	7	ランタンオイルを消費して使用します。 光の効果範囲は15m程度となります。
ランタンオイル(1本)	30	7	1本で6時間使用する事が可能です。
火口箱	18	2	
四人用テント	1,500	4	
八人用テント	2,400	5	
携帯用調理器具	1,200	7	
食器	300	2	大皿、小皿、ボウル、フォーク、スプーン、 ナイフで1セットとなっています。
方位磁石	120	4	
毛布	120	2	
寝袋	180	5	
スコップ	90	5	

■ 工具類

名称	価格(R)	入手難度	備考
シーフツール	1,500	20	盗賊ギルドで販売されていますが、 関係者以外は購入する事が出来ません。
工具セット	3,000	5	ハンマーやレンチ、鋸などの工具セット。
溶接機	12,000	12	
ワイヤー(5m)	60	7	細くて頑丈な金属製ワイヤーです。

■ 矢・弾薬

名称	威力	属性	材質	価格(R)	入手難度	備考
矢(10本)	±0	無	ティール	6	0	弓用
クォーレル(10本)	±0	無	ティール	12	5	弩用
弾薬(20発)	±0	無	ティール、火薬	60	7	銃火器用

■ その他

名称	価格(R)	入手難度	備考
魔法の補助具	600	5	魔導、魔術を使用する為に必要となる魔法石製の装身具。指輪、腕輪、額飾りなど、その種類は豊富。
冒険者基本セット	840	5	フード付きマント、大袋、ベルトポーチ、バックパック、水筒、ロープ3m、ランタン、ランタンオイル×2、火口箱、方位磁石、毛布
楽器	300～	7	
ペン	6	7	
紙(150枚)	30	7	
傘	6	5	
折り畳み傘	60	10	
煙草(20本)	60	7	
葉巻(1本)	48	7	
公衆電話(1回)	6	7	大都市に設けられている有線通信網の利用料金。

■ 製錬素材

名称	価格(R)	入手難度
ティールの原石	36	5
銀の原石	72	9
金の原石	180	12
ライティアの原石	72	7
ウェビィの原石	108	12
ディテクトの原石	180	15
グレリスの原石	360	18
エスケートの原石	72	9

■ 製造素材

■ 布素材

名称	価格(R)	入手難度
普通の布	12	5
ベフ	24	7
ファム	24	7
リオナ	24	7
シエアル	24	7
グンド	24	7
ファルグナ	120	12

■ 木材

名称	価格(R)	入手難度
普通の木材	18	5
ルーナスオーク	36	5
ロウアーノウン	108	15

■ 皮素材

名称	価格(R)	入手難度
普通の皮	18	5
サラマンダーの皮	54	12
レビヤタンの皮	54	12
ガストウィングの皮	54	12
サンドメールの皮	54	12

■ 金属素材

名称	価格(R)	入手難度
ティール	48	5
銀	96	9
金	240	18
ライティア	96	7
ウェビィ	140	12
ディテクト	240	15
グレリス	480	18
エスケート	96	9
ルーンマテリアル(無属性)	240	15
ルーンマテリアル(属性有)	480	18
シルティア	240	12
ウェーバー	380	15
ディル	570	18
シルリス	1,200	21
エルス	240	12

■ 調合素材

名称	知名度	属性	修正	発生効果	価格(R)	難度
ラッフェルリア	9	無	±0	精神 I	60	7
			-4	精神 II、毒性 I		
備考		主にヘクトス地方を中心とした寒い地方で確認される多年草の花です。秋頃に薄く青い花を咲かせます。茎には強力な精力剤としての成分が含まれますが毒性を含むため、大抵は毒性の薄い花弁を調合して使用されます。				
メリア	5	無	+4	治癒 I	12	5
トメント	5	無	±0	治療 I	21	5
ポトン	5	無	-2	活性 I、疲労 I	36	7
マイン	6	無	-2	精神 I	48	5
セルブ	6	無	±0	鎮痛 I	30	5
エルシード	7	無	+2	なし	3	5
タヌの実	11	地	-4	耐毒 I、抗病 I	120	9
デーモンズナッツ	13	闇	-2	筋力 I、幻覚 I	6,000	18
			-6	筋力 II、幻覚 II		
			-12	筋力 III、強化(筋力)、幻覚 II、特殊効果(備考欄参照)		
			備考			

■ 動物

名称	価格(R)	入手難度
犬	1,200	5
軍用犬	12,000	7
猫	1,200	5
鳥	600	5
口バ	6,000	5
ラクダ	24,000	7
荷馬	18,000	7
フィアート	30,000	10
乗用馬	60,000	5
軍馬	180,000	7
ラングウ	600,000	18
フィンク	1,800,000	20

■ 食事

名称	価格(R)	入手難度	備考
質素な食事(1食分)	12	0	
普通の食事(1食分)	30	4	
豪華な食事(1食分)	300	7	
保存食(1食分)	36	4	
携帯栄養食(4本)	12	7	必要最低限の栄養分を含んだスティック状食料。 4本で1食分相当となります。 安価ではありますが、 空腹感を紛らわす事は難しいでしょう。
ワイン(グラス一杯)	30	7	
ビール(ジョッキ一杯)	18	5	
カクテル	12	7	
ジュース	6	4	

■ 交通手段

名称	価格(R)
飛行船	480
船	240

名称	価格(R)
貨物船	1,200
乗合馬車	60

■ 宿・住居

名称	価格(R)	入手難度	備考
低質な宿屋(シングル)	120	4	1人部屋での一泊料金。
低質な宿屋(ダブル)	180	4	2人部屋での一泊料金。
低質な宿屋(大部屋)	300	6	4人部屋での一泊料金。
宿屋(シングル)	300	6	1人部屋での一泊料金。
宿屋(ダブル)	420	6	2人部屋での一泊料金。
宿屋(大部屋)	720	8	4人部屋での一泊料金。
高質な宿屋(シングル)	30,000	10	1人部屋での一泊料金。ベッドは1人分ですが、10人程は寝れるほどの床面積があります。
高質な宿屋(ダブル)	48,000	10	2人部屋での一泊料金。ベッドは2人分ですが、10人程は寝れるほどの床面積があります。
高質な宿屋(大部屋)	90,000	12	4人部屋での一泊料金。2階分のフロアを持ち、20人は寝れるほどの床面積があります。
低質な集合住宅	1,200	4	1ヶ月分の参考家賃です。
集合住宅	4,200	6	1ヶ月分の参考家賃です。
高質な集合住宅	12,000	8	1ヶ月分の参考家賃です。
低質な借家	120,000	10	1ヶ月分の参考家賃です。
借家	600,000	12	1ヶ月分の参考家賃です。
高質な借家	6,000,000	18	1ヶ月分の参考家賃です。
ぼろ家	60,000	4	廃墟同然で今にも崩れそうなぼろ家。
家	1,200,000	6	
邸宅	12,000,000	10	
ロイロイハウス	120,000	15	ロイロイの集落で買うことが出来る大木を切り抜いた家。間取りは1LDKです。

■ 武具のカスタマイズ

装備は改良する事でその性能を変化させる事が出来ます。
 複数のカスタマイズを施す場合、武具の価格はそれぞれの価格を掛け合わせた値となります。
 この時、端数が発生した場合、切り上げて計算します。

改良項目	修正	価格	入手難度	備考
重量化	必要体格+3、威力+2、耐久力+5、装甲+1。	1.5倍	-	重複不可。
軽量化	必要体格-3、威力-2、耐久力-5、装甲-1。	1.2倍	-	重複不可。
強固なフレーム	耐久力+5、装甲+1。	1.2倍	-	武具作成時にのみ選択可能。3度まで可能。
脆弱なフレーム	耐久力-5、装甲-1。	0.8倍	-	武具作成時にのみ選択可能。3度まで可能。
威力強化	命中-1。威力に+3。	1.2倍	-	重複不可。
操作性強化	命中+1。威力に-3。	1.5倍	-	重複不可。
専用化(武器)	操作性-1、威力+3。	3倍	-	武器を使用者専用として製作します。 その為、他者が使用する事は出来ません。 武具作成時にのみ選択可能。重複不可。
専用化(防具)	俊敏性-1、装甲+2。	5倍	-	防具を使用者専用として製作します。 その為、他者が使用する事は出来ません。 武具作成時にのみ選択可能。重複不可。
良質な武具	威力+3、耐久力+10、装甲+2。	2倍	+2	武具作成時にのみ選択可能。重複不可。
粗悪な武具	威力-3、耐久力-10、装甲-2。	0.5倍	-2	武具作成時にのみ選択可能。重複不可。

■ 材質の変更

装備は材質を変える事で強化することが出来ます。
 違う系統の材質へは変更する事が出来ません。
 また、既に使用している武具の材質を変更する事は不可能です。

■ 布

2種類までの布を同時に使用可能です。
 その場合の価格は「装備の価格x布Aの価格倍率x布Bの価格倍率」となります。

材質名	修正	価格	入手難度	備考
普通の布	無し	-	-	何の変哲もない有り触れた普通の布。
ペフ	装甲+1。	1.2倍	-	普通の布に比べて強靱な布。 破れにくく、生産性にも優れている事から多用されています。 材料となるペフ鉱石は惑星ティウスを中心としてシエン星系全域で産出されます。
ファム	炎属性の物理ダメージを5点軽減。 抵抗判定に+1。	2倍	+2	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。 魔術に対して強い抵抗力を持ちます。 フェルト族が製造し、交易を通して各地に流通しています。
リオナ	水属性の物理ダメージを5点軽減。 抵抗判定に+1。	2倍	+2	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。 魔術に対して強い抵抗力を持ちます。 フェルト族が製造し、交易を通して各地に流通しています。

材質名	修正	価格	入手難度	備考
シエアル	風属性の物理ダメージを5点軽減。 抵抗判定に+1。	2倍	+2	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。魔術に対して強い抵抗力を持ちます。フェルト族が製造し、交易を通して各地に流通しています。
グンド	地属性の物理ダメージを5点軽減。 抵抗判定に+1。	2倍	+2	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。魔術に対して強い抵抗力を持ちます。フェルト族が製造し、交易を通して各地に流通しています。
エリオス	光属性の物理ダメージを5点軽減。 抵抗判定に+1。	3倍	+4	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。魔術に対して強い抵抗力を持ちます。フェルト族が製造し、交易を通して各地に流通しています。
ベルリアーナ	闇属性の物理ダメージを5点軽減。 抵抗判定に+1。	3倍	+4	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。魔術に対して強い抵抗力を持ちます。フェルト族が製造し、交易を通して各地に流通しています。
ファルグナ	魔力を帯びた物理ダメージを5点軽減。 精神ダメージを2点軽減。 抵抗判定に+2。	5倍	+6	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。魔術に対して強い抵抗力を持ちます。生産数が少なく、大変高価な布です。

■皮

2種類までの皮を同時に使用可能です。

その場合の価格は「装備の価格×皮Aの価格倍率×皮Bの価格倍率」となります。

材質名	修正	価格	入手難度	備考
普通の皮	無し	-	-	何の変哲もない有り触れた動物の皮。
サラマンダーの皮	炎属性の物理ダメージを5点軽減。 威力+3、装甲+1。	3倍	+6	幻獣「サラマンダー」の皮。属性を帯びた幻獣の皮は属性攻撃に対する耐性を高めます。
レビヤタンの皮	水属性の物理ダメージを5点軽減。 威力+3、装甲+1。	3倍	+6	幻獣「レビヤタン」の皮。属性を帯びた幻獣の皮は属性攻撃に対する耐性を高めます。
ガストウィングの皮	風属性の物理ダメージを5点軽減。 威力+3、装甲+1。	3倍	+6	幻獣「ガストウィング」の皮。属性を帯びた幻獣の皮は属性攻撃に対する耐性を高めます。
サンドメイルの皮	地属性の物理ダメージを5点軽減。 威力+3、装甲+1。	3倍	+6	幻獣「サンドメイル」の皮。属性を帯びた幻獣の皮は属性攻撃に対する耐性を高めます。

■ 木材

材質名	修正	価格	入手難度	備考
普通の木材	無し	-	-	何の変哲もない有り触れた木材。
ルーナスオーク	威力+2、装甲+1。	1.5倍	-	シェン星系で一般的に用いられる木材。程よい重量と加工の容易さ、分布域の広さから大変人気があります。
ロウアーノウン	威力+3、耐久力+10、装甲+1。 「通常武器の無効化」を持つ対象にダメージを与える事が可能。	3倍	+8	太古の昔から生き続けてきた大木から作られた木材。微弱な魔力を帯びており、通常の武器では傷付ける事が出来ないような相手に効果を及ぼす事が出来ます。量産できない事から希少価値が高く、入手は大変困難を極めます。

■ 金属

材質名	修正	価格	入手難度	備考
ティール	無し	-	-	最も一般的な金属。採掘量が多く、加工も容易です。
銀	威力に+1。 「通常武器の無効化」を持つ対象にダメージを与える事が可能。	2倍	+2	微弱な魔力を帯びており、通常の武器では傷付ける事が出来ないような相手に効果を及ぼす事が出来る金属です。シェン星系において銀の産出量は多く、比較的手軽に入手が可能です。また、シェン星系で産出される他の金属との相性もよく、多種多様な合金が作られています。
金	装甲に-3。 弾薬に使用した場合のみ威力に+4。	5倍	+6	シェン星系においても産出量がさほど多くなく、希少価値の高い金属。質量が大きく、銃火器の弾丸として最適ではありませんが、価格が高い為、実用性は高くはありません。
ライティア	威力+1、耐久力+5、装甲+1。必要体格-3。	2倍	+2	硬度に比べて質量の軽い金属。ティールに次ぐ産出量を誇る事から多用されています。
ウェビィ	威力+3、耐久力+15、装甲+2。必要体格+3。	3倍	+4	非常に質量の高い金属。産出量が多いのですが、その重量がネックとなり使用される機会はそれほど多くはありません。
ディテクト	威力+3、耐久力+15、装甲+2。必要体格-2。	5倍	+6	ライティアに比べて質量は重くなりますが、強度に優れ、加工もし易い金属。産出量が少ない為、オーダーメイドなど一部の装備に用いられる程度です。
グレリス	威力+5、耐久力+20、装甲+3。	10倍	+8	非常に高価ではあるものの強度、重量共にバランスの良い金属。産出量が少ない為、グレリスの産出される鉱山は戦略的に重要な施設となっています。
エスケート	炎属性の物理ダメージを10点軽減。	2倍	+2	炎に対して高い耐性を持つ金属。耐熱装甲として利用されるなど、その性能は折り紙付きです。

材質名	修正	価格	入手難度	備考
ルーンマテリアル	威力+5、耐久力+5、 装甲+1。	5倍	+6	魔法石を素材として利用します。 使う魔法石によっては属性を帯びるものもあり、利用価値は高くなります。 しかし、魔法石は希少価値が高く、価格は自然と高くなります。
	威力+5、耐久力+5、 装甲+1。属性付与。	10倍	+8	
シルティア	威力+2、耐久力+5、 装甲+1。必要体格-3。 「通常武器の無効化」を持つ 対象にダメージを与える事が 可能。	5倍	+4	ライティアと銀の合成金属。 合成が容易な為、比較的多く使用されています。
ウェーバー	威力+4、耐久力+15、 装甲+2。必要体格+3。 「通常武器の無効化」を持つ 対象にダメージを与える事が 可能。	8倍	+6	ウェビィと銀の合成金属。
ディル	威力+4、耐久力+15、 装甲+2。必要体格-2。 「通常武器の無効化」を持つ 対象にダメージを与える事が 可能。	12倍	+8	ディテクトと銀の合成金属。
シルリス	威力+6、耐久力+20、 装甲+3。 「通常武器の無効化」を持つ 対象にダメージを与える事が 可能。	25倍	+10	グレリスと銀の合成金属。 下手な魔法石よりも希少価値が高いこの素材 は、 入手が難しく、武器の素材として用いられる 事も稀です。
エルス	威力+1。 炎属性の物理ダメージを 10点軽減。 「通常武器の無効化」を持つ 対象にダメージを与える事が 可能。	5倍	+4	エスケートと銀の合成金属。

■ 魔力の付与

装備は魔力を付与する事で強化する事が出来ます。
一度魔力を付与された装備に、再度魔力を付与する場合は手数料として100リアルが必要です。

ランク	威力	耐久力	装甲	価格(R)	入手難度
1	+1	+5	+1	1,000	+2
2	+2	+10	+2	3,000	+2
3	+3	+15	+3	10,000	+4
4	+4	+20	+4	30,000	+4
5	+5	+25	+5	100,000	+6

ランク	威力	耐久力	装甲	価格(R)	入手難度
6	+6	+30	+6	300,000	+6
7	+7	+35	+7	1,000,000	+8
8	+8	+40	+8	3,000,000	+8
9	+9	+45	+9	非売品	+10
10	+10	+50	+10	非売品	+12

機動甲冑

■ 機動甲冑の入手方法について

機動甲冑は高度な技術を使用している関係上、流通量も少なく、入手は大変難しくなっています。入手手段としては二つあり、自前で購入する方法と、騎士団や緑竜の神殿が所有している機動甲冑をレンタルする方法です。自前で購入する場合、資金的に多額の出費を強いられる事と、機動甲冑を取り扱う商人を見つけなくてはなりません。しかし、自分の所有物である事から各種カスタマイズや拡張を施す事が出来る為、自分好みに調整する事が出来ます。逆にレンタルする場合は比較的良心的な価格で入手出来る反面、所有権が自分には無い為、改造する事は出来ません。また、保守費用も安くは無く、長期的に保有する場合、決して安い選択肢とは言えないでしょう。

■ 販売されている機動甲冑

《小型》

LFA-001

【必要体格】 3
【回避】 ±0 【俊敏性】 10
【装甲(斬/刺/打)】 6/6/4
【材質】 ティール
【価格】 3,480レアル
【入手難度】 12
【特殊】 近接威力+2
【説明】

グラーセルの里で開発された全長2m程度の小型機動甲冑。軽快な動作が特徴の為、やや装甲は薄く作られていますが曲面装甲を多用する事で装甲厚に頼らない防御力を発揮出来るように設計されています。比較的安価な事から主に戦場における斥候としてや、農耕や輸送用途に用いられています。

《中型》

MFA-001

【必要体格】 5
【回避】 -1 【俊敏性】 10
【装甲(斬/刺/打)】 7/7/4
【材質】 ティール
【価格】 5,700レアル
【入手難度】 13
【特殊】 近接威力+4
【説明】

グラーセルの里で開発された全長3m程度の中型機動甲冑。装甲が厚く、やや動作が鈍い事を我慢すればパワーに優れ、傭兵や騎士団に重宝されています。

MFA-002

【必要体格】 3
【回避】 -3 【俊敏性】 11
【装甲(斬/刺/打)】 4/9/6
【材質】 ティール
【価格】 4,560レアル
【入手難度】 12
【特殊】 射撃命中+1、射撃威力+5
【説明】

グラーセルの里で開発された全長3m程度の中型機動甲冑。脚が四本ある多脚型で、後方からの支援射撃に特化した設計となっています。通常の中型機動甲冑以上に鈍重な為、近接戦闘には向かず、装甲も流れ弾による被弾を防ぐ事に主眼が置かれています。

■ レンタル出来る機動甲冑

《翠緑騎士団》

MFA-001DO

【必要体格】 5
【回避】 -1 【俊敏性】 10
【装甲(斬/刺/打)】 7/7/4
【材質】 ティール
【価格】 600レアル/月
【入手難度】 5
【特殊】 近接威力+4
【固定装備】

○アームシールド(用途：-)

【耐久力】 30 【装甲】 10
【材質】 ティール
【打撃】

命中：-2 威力：打3 操作性：11

【説明】

オルディバウム公国が所有している機動甲冑。
中型機動甲冑の為、動きはやや鈍重ですが、
整備状態は良く、追加装備として左腕に盾を装備しています。

《緑竜の神殿》

LFA-001W

【必要体格】 2
【回避】 -1 【俊敏性】 10
【装甲(斬/刺/打)】 4/4/4
【材質】 ティール
【価格】 90レアル/日
【入手難度】 6
【特殊】 近接威力+2
【説明】

緑竜の神殿が土木作業用に保有している機動甲冑。
作業用の為、装甲が薄く、整備状態も余り良いとは言えない事から動きも若干鈍くなっています。

■ 機動甲冑専用装備

攻城槍

【必要体格】 12 【用途】 1H
【耐久力】 100 【装甲】 12
【材質】 ティール
【価格】 2,400レアル
【入手難度】 12
【必要素材】 ティール×50
【刺突】

種別：近接 命中：-3 威力：刺18 操作性：10

【備考】

城門を粉碎し得る巨大さと破壊力を備えた大型槍。
槍系の武器として扱います。

携行用追加装甲

【必要体格】 12 【用途】 1H
【耐久力】 100 【装甲】 13
【材質】 ティール
【価格】 2,160レアル
【入手難度】 12
【必要素材】 ティール×50
【打撃】

命中：-2 威力：打10 操作性：11

【備考】

機動甲冑用に設計された大型の盾。
盾系の武器として扱います。

攻城砲

【必要体格】 12 【用途】 2H
【耐久力】 60 【装甲】 8
【材質】 ティール
【価格】 2,700レアル
【入手難度】 14
【必要素材】 ティール×60
【射撃】

種別：射撃 命中：±0 威力：打25 操作性：12

射程：25 装弾数：1

【備考】

機動甲冑が携帯出来る要に改良された大砲。
攻城兵器の為、破格の火力を誇ります。
銃火器系の武器として扱います。

魔導器

■ 剣

翠緑剣

【知名度】10 【製作者】－
【必要体格】2 【用途】1H
【耐久力】75 【装甲】9
【材質】ライティア
【価格】非売品
【入手難度】20
【必要素材】ライティア×25、金×3、ルーンマテリアル(風)×1
【斬撃】
種別：近接 命中：-1 威力：斬12 操作性：10

【備考】

翠緑騎士団の騎士が叙任時に与えられる長剣。
国内で採掘されたライティアを用い、
柄の部分には龍の翼をモチーフとした装飾と緑色の魔法石が嵌められています。
叙任式に合わせてアルガレフの工房で製造され、王城へと納品されています。
その為、予備は少数しか用意されておらず、何らかの理由により新しい剣が必要となった際には、
騎士団に申請し、それから工房の方で製造に入る形となります。

■ その他

緑竜の加護

【知名度】10 【製作者】－
【価格】非売品
【入手難度】20
【備考】

魔導、魔術の補助具として使用出来る魔法石製のペンダント。
翼を模した装飾に綺麗な緑色の魔法石を使用し、所持者の魔力を増幅する力を持ちます。
緑竜の神殿に仕える神官や司祭に与えられ、身分証明としての役割も持ちます。
魔導判定、魔術判定に+1の修正を加えます。

■ 魔法石

無の魔法石

【知名度】7 【製作者】－
【価格】残魔力×残魔力×30レアル
【入手難度】10
【備考】

空気中の魔力を蓄積する事が出来る魔法石。
無色透明で蓄えられた魔力量に応じて淡く光ります。
石に蓄えられた魔力は自分の魔力のように使用する事が出来、複数の魔法石を所持していた場合、組み合わせ使用することも可能です。魔力を全て使い切った魔法石は砕け散り、砂のように粉々となります。
セッション中に入手した魔法石に蓄えられている魔力の量は、GMの指定がない限り2D6で決定します。

赤の魔法石

【知名度】9 【製作者】－
【価格】300レアル
【入手難度】12
【爆発】
種別：射撃 命中：±0 威力：打15 操作性：12
射程：体格ボーナス+3 効果範囲：半径1 属性：炎
【備考】
炎属性の魔力を蓄えた赤い色の魔法石。
軽く念じて投擲する事で数秒後に爆発します。
使用された魔法石は爆発によって粉々となります。

深紅の魔法石

【知名度】12 【製作者】－
【価格】600レアル
【入手難度】15
【爆発】
種別：射撃 命中：±0 威力：打20 操作性：11
射程：体格ボーナス+3 効果範囲：半径1 属性：炎
【備考】
炎属性の魔力を蓄えた深い赤い色の魔法石。
軽く念じて投擲する事で数秒後に爆発します。
使用された魔法石は爆発によって粉々となります。

青の魔法石

【知名度】8 【製作者】－
【価格】残魔力×残魔力×10レアル
【入手難度】10
【備考】
水属性の魔力が蓄えた青い色の魔法石。
軽く念じると魔力が解放され、水中呼吸が可能となります。
6ターン毎に1点の魔力が消費され、魔力を全て使い切った魔法石は砕け散り、砂のように粉々となります。
セッション中に入手した魔法石に蓄えられている魔力の量は、GMの指定がない限り2D6で決定します。

緑の魔法石

【知名度】10 【製作者】 -

【価格】420リアル

【入手難度】12

【備考】

風属性の魔力が蓄えた緑色の魔法石。
軽く念じると魔力が解放され、自身の周囲を薄い空気の膜が包み込みます。
18ターンの間、魔法を含むあらゆる射撃攻撃に対する回避に+2されます。
使用された魔法石は砕け散り、砂のように粉々となります。

白の魔法石

【知名度】7 【製作者】 -

【価格】残魔力×残魔力×10リアル

【入手難度】8

【備考】

光属性の魔力が蓄えた白い色の魔法石。
軽く念じると魔力が解放され、半径3の空間を明るく照らします。
1時間毎に1点の魔力が消費され、魔力を全て使い切った魔法石は砕け散り、砂のように粉々となります。
セッション中に入手した魔法石に蓄えられている魔力の量は、GMの指定がない限り2D6で決定します。

魔導

《レベル1》

ライティング

【属性】光 【系統】補助魔導 【消費精神力】2
【詠唱時間】5 【発動値】4
【射程】3 【効果範囲】半径3
【持続時間】1時間 【抵抗】－
【効果】
光源を生み出し、周囲を明るく照らし出します。
ダークネスと接触した場合、対消滅します。

ダークネス

【属性】闇 【系統】補助魔導 【消費精神力】2
【詠唱時間】5 【発動値】4
【射程】3 【効果範囲】半径3
【持続時間】1時間 【抵抗】－
【効果】
漆黒の闇を生み出し、周囲の光を打ち消します。
ライティング、ライトと接触した場合、対消滅します。

《レベル2》

ブリッド

【属性】無 【系統】攻撃魔導 【消費精神力】4
【詠唱時間】10 【発動値】7
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
空気中の魔力を収束し、小弾として射出する初歩的な
攻撃魔導。
「打7+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ディスプレイ

【属性】無 【系統】補助魔導 【消費精神力】3
【詠唱時間】10 【発動値】7
【射程】3 【効果範囲】魔法一つ
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
対象となった魔法を解呪し、その効果を消滅させます。
この際、魔導行使判定の達成値が対象となった魔法の
達成値以上である必要があります。

ロック

【属性】無 【系統】補助魔導 【消費精神力】2
【詠唱時間】10 【発動値】7
【射程】3 【効果範囲】鍵、仕掛け一つ
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
対象となった鍵、或いは罫等の仕掛けを施錠、
再起動させます。

ルーンビジョン

【属性】無 【系統】補助魔導 【消費精神力】1
【詠唱時間】1 【発動値】4
【射程】自身 【効果範囲】単体
【持続時間】5ターン 【抵抗】－
【効果】
空気中の魔力の流れや濃度を視認する事が出来ます。

セルフヒーリング

【属性】無 【系統】治癒魔導 【消費精神力】4
【詠唱時間】5 【発動値】5
【射程】自身 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を癒す初歩的
な治癒魔導。
任意の部位一つを選択し、耐久力を「魔導行使」
点回復します。

アンロック

【属性】無 【系統】補助魔導 【消費精神力】2
【詠唱時間】10 【発動値】7
【射程】3 【効果範囲】鍵、仕掛け一つ
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
対象となった鍵、或いは罫等の仕掛けを解除します。

ヒーリング

【属性】無 【系統】治癒魔導 【消費精神力】4
【詠唱時間】10 【発動値】7
【射程】3 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を癒す
治癒魔導。
任意の部位一つを選択し、耐久力を「1+魔導行使」
点回復します。

《レベル3》

スプレッドブリッド

【属性】無 【系統】攻撃魔導 【消費精神力】5
【詠唱時間】15 【発動値】8
【射程】10 【効果範囲】半径1
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
空気中の魔力を収束し、小弾をばらまく初歩的な範囲攻撃魔導。
「打7+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ヒート

【属性】炎 【系統】補助魔導 【消費精神力】3
【詠唱時間】10 【発動値】5
【射程】10 【効果範囲】半径3
【持続時間】1時間 【抵抗】－
【効果】
魔力の力で熱を発する空間を創りだし、空間内だけ気温を上昇させることが出来ます。
これによって極寒の地での凍死を防ぐ事が出来ます。

ヒュプノシスエアー

【属性】無 【系統】変異魔導 【消費精神力】4
【詠唱時間】10 【発動値】7
【射程】5 【効果範囲】半径0
【持続時間】－ 【抵抗】効果消滅
【効果】
空気中の魔力を変化させ、催眠ガスを作り出します。
抵抗判定に失敗した者は即座に眠りに落ちます。
この眠りはそれほど深くはなく、何か大きな物音などで目覚める事が可能です。

プロテクション

【属性】無 【系統】付与魔導 【消費精神力】3
【詠唱時間】10 【発動値】6
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】
対象の周囲に魔力による力場を作り出し、物理装甲に+2の修正を加えます。

《レベル4》

レア・ブリッド

【属性】無 【系統】攻撃魔導 【消費精神力】4
【詠唱時間】15 【発動値】9
【射程】15 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
ブリッドの強化版。
より大きな魔力の小弾を射出する攻撃魔導。
「打11+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

サイレンス

【属性】無 【系統】変異魔導 【消費精神力】3
【詠唱時間】20 【発動値】8
【射程】5 【効果範囲】半径2
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】
魔力の力によって空気の振動を抑制し、音を遮断する空間を作り出します。この空間内では詠唱が行えない為、魔導を使用する事は出来ません。

ルーンコーティング

【属性】無 【系統】付与魔導 【消費精神力】3
【詠唱時間】10 【発動値】6
【射程】5 【効果範囲】武器一つ
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】
対象の武器の周囲に魔力による力場を作り出し、威力に+3の修正を加えます。

アトリビュートチェンジ

【属性】無 【系統】変異魔導 【消費精神力】3
【詠唱時間】10 【発動値】6
【射程】自身 【効果範囲】単体
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】
ブリッド系魔導の属性を任意のものに変更し、ダメージに+2します。
この魔導は任意に解除する事が出来ます。

ホールド

【属性】無 【系統】補助魔導 【消費精神力】3
【詠唱時間】10 【発動値】6
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】18ターン 【抵抗】効果消滅
【効果】
魔力の力によって相手の動きを封じる補助魔導。
対象の命中、回避に-2の修正を与えます。

ヒーリング・ポイズン

【属性】無 【系統】治癒魔導 【消費精神力】5
【詠唱時間】20 【発動値】8
【射程】3 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
対象を侵す毒の成分を中和する治癒魔導。
中和する毒の毒性値を目標値として魔導行使判定を行い、判定に成功すれば毒は中和されます。
もし、対象が複数の毒に侵されている場合、達成値が毒性値を上回った全ての毒を中和する事が出来ます。

レジストリダクション

【属性】無 【系統】付与魔導 【消費精神力】3
【詠唱時間】15 【発動値】7
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】
魔力の力場によって空気の抵抗を軽減し、通常よりも素早く動作する事を可能とします。
近接命中と回避に+2の修正を与えます。

パラライズ

【属性】無 【系統】変異魔導 【消費精神力】5
【詠唱時間】20 【発動値】9
【射程】10 【効果範囲】半径0
【持続時間】－ 【抵抗】効果消滅
【効果】
空気中の魔力を変化させ、麻痺ガスを作り出します。
抵抗判定に失敗した者は全身が麻痺して動けなくなります。このガスによる効果は毒として扱います。

マインドプロテクション

【属性】無 【系統】付与魔導 【消費精神力】3
【詠唱時間】10 【発動値】7
【射程】3 【効果範囲】単体
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】
対象の精神力を魔力によって増幅し、精神装甲に+4の修正を加えます。

《レベル5》

レア・スプレッドブリッド

【属性】無 【系統】攻撃魔導 【消費精神力】5
【詠唱時間】20 【発動値】10
【射程】15 【効果範囲】半径1
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
スプレッドブリッドの強化版。
レア・ブリッドをばらまく範囲攻撃魔導。
「打11+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ウォーターブリージング

【属性】無 【系統】補助魔導 【消費精神力】3
【詠唱時間】10 【発動値】10
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】1時間 【抵抗】－
【効果】
対象の周囲を魔力の膜で覆い、水中での呼吸を可能とします。この魔導の効果を受けた者は水中に入っても濡れる事はありません。

アンチマジック

【属性】無 【系統】補助魔導 【消費精神力】3
【詠唱時間】5 【発動値】12
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果消滅
【効果】
相手の魔法行使を妨害し、打ち消す魔導。
相手が次に行う魔術、魔導行使判定に-2、クリティカル値に+1の修正を加えます。

《レベル6》

バイナリーブリッド

【属性】無 【系統】攻撃魔導 【消費精神力】4
【詠唱時間】15 【発動値】11
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
ブリッドの強化版。
2発の小弾を同時射出する攻撃魔導。
「打14+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ホーミングブリッド

【属性】無 【系統】攻撃魔導 【消費精神力】4
【詠唱時間】20 【発動値】11
【射程】20 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
ブリッドの強化版。敵を追尾する小弾を放つ攻撃魔導。
この魔導に対する回避判定は-2の修正を受けます。
「打11+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

レア・ヒーリング

【属性】無 【系統】治癒魔導 【消費精神力】4
【詠唱時間】15 【発動値】9
【射程】3 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を癒す治癒魔導。ヒーリングの強化版。
任意の部位一つを選択し、耐久力を「5+魔導行使」点回復します。

ロング・ヒーリング

【属性】無 【系統】治癒魔導 【消費精神力】4
【詠唱時間】10 【発動値】8
【射程】15 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を癒す治癒魔導。ヒーリングの発展版。
任意の部位一つを選択し、耐久力を「3+魔導行使」点回復します。

ヒーリング・イルネス

【属性】無 【系統】治癒魔導 【消費精神力】5
【詠唱時間】30 【発動値】8
【射程】3 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
対象が感染している病気を治療する治癒魔導。
治療する病気の治療値を目標値として魔導行使判定を行い、判定に成功すれば病気の進行度が1段階減少します。この時、病気の進行度が1から1段階進む毎に目標値に+2されます。
もし、対象が複数の病気に侵されている場合、達成値が治療値を上回った全ての病気を対象とする事が出来ます。この魔導は病気の進行速度に設定された時間の間に一度しか行使出来ません。

イリュージョン

【属性】無 【系統】補助魔導 【消費精神力】3
【詠唱時間】20 【発動値】10
【射程】5 【効果範囲】幻影一つ
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】
空気中の魔力を変化させ、幻影を作り出します。この幻覚を見破るには魔導行使判定の達成値を目標値として、抵抗判定を行う必要があります。作り出せるのは姿形だけであり、音声を作り出すことは出来ません。

ヒーリング・エリア

【属性】無 【系統】治癒魔導 【消費精神力】5
【詠唱時間】20 【発動値】11
【射程】5 【効果範囲】半径1
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を癒す治癒魔導。レア・ヒールの発展版。
全ての部位の耐久力を「5+魔導行使」点回復します。

《レベル7》

クラスターブリッド

【属性】無 【系統】攻撃魔導 【消費精神力】5
【詠唱時間】25 【発動値】12
【射程】20 【効果範囲】半径2
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

ブリッドの強化版。
多数のブリッドを広範囲にばらまく攻撃魔導。
「打14+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

レビテーション

【属性】無 【系統】補助魔導 【消費精神力】3
【詠唱時間】10 【発動値】10
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】1ターン 【抵抗】－
【効果】

対象に僅かな時間だけ浮力を与える補助魔導。
この魔導を用いればどのような高所から落下しても、
衝撃を完全に和らげる事が出来ます。

《レベル8》

ロングブリッド

【属性】無 【系統】攻撃魔導 【消費精神力】4
【詠唱時間】20 【発動値】11
【射程】40 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

ブリッドの強化版。遠距離狙撃用の長射程攻撃魔導。
「打14+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ペネトレートストライク

【属性】無 【系統】攻撃魔導 【消費精神力】5
【詠唱時間】30 【発動値】13
【射程】25 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

ブリッドの強化版。
貫通力に重きを置いた上級攻撃魔導。
「刺23+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

《レベル9》

アド・ブリッド

【属性】無 【系統】攻撃魔導 【消費精神力】4
【詠唱時間】20 【発動値】13
【射程】20 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

レア・ブリッドの強化版。
魔力の小弾を高速連射する上級攻撃魔導。
「打18+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

アンチルーンフィールド

【属性】無 【系統】補助魔導 【消費精神力】6
【詠唱時間】40 【発動値】16
【射程】自身 【効果範囲】半径15
【持続時間】30ターン 【抵抗】－
【効果】

自身の周囲に魔力の作用を妨害する特殊な空間を作り
出します。効果範囲内での魔術、魔導の行使判定に
-4の修正を受けます。

アド・ヒーリング

【属性】無 【系統】治癒魔導 【消費精神力】4
【詠唱時間】20 【発動値】12
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】

空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を瞬時に癒す
治癒魔導。レア・ヒーリングの強化版。
任意の部位一つを選択し、耐久力を「8+魔導行使」
点回復します。

ディストーション

【属性】無 【系統】補助魔導 【消費精神力】6
【詠唱時間】30 【発動値】15
【射程】15 【効果範囲】単体
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】

対象の周囲に力場を創りだし、近接攻撃、精神攻撃を
除く全ての攻撃を遮断します。

アド・ヒーリング・エリア

【属性】無 【系統】治癒魔導 【消費精神力】5
【詠唱時間】25 【発動値】13
【射程】10 【効果範囲】半径1
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】

空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を瞬時に癒す
治癒魔導。ヒーリング・エリアの強化版。
全ての部位の耐久力を「7+魔導行使」点回復します。

アド・ロング・ヒーリング

【属性】無 【系統】治癒魔導 【消費精神力】4
【詠唱時間】20 【発動値】14
【射程】30 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】

空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を瞬時に癒す
治癒魔導。ロング・ヒーリングの強化版。
任意の部位一つを選択し、耐久力を「10+魔導行使」
点回復します。

《レベル10》

アド・スプレッドブリッド

【属性】無 【系統】攻撃魔導 【消費精神力】5
【詠唱時間】25 【発動値】14
【射程】20 【効果範囲】半径3
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

レア・スプレッドブリッドの強化版。
広範囲に雨のような散弾を降らせる上級攻撃魔導。
「打18+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

リジェネレーション

【属性】無 【系統】治癒魔導 【消費精神力】10
【詠唱時間】50 【発動値】20
【射程】接触 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】

空気中の魔力によって細胞を再生し、失われた部位を再生させる治癒魔導。ただし、普通に動かせるようになるまでは1ヶ月ほどのリハビリが必要となります。

ディストーションフィールド

【属性】無 【系統】補助魔導 【消費精神力】8
【詠唱時間】30 【発動値】17
【射程】30 【効果範囲】半径5
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】

対象の周囲に広範囲のカ場を創りだし、近接攻撃、精神攻撃を除く全ての攻撃を遮断します。

魔術

《レベル1》

フレアマジック

【属性】炎 【系統】補助魔術 【消費魔力】2
【展開時間】1 【発動値】2
【射程】自身 【効果範囲】単体
【持続時間】- 【抵抗】-
【効果】
火力の弱い小さな火種を作り出します。

ウォーター

【属性】水 【系統】補助魔術 【消費魔力】2
【展開時間】1 【発動値】2
【射程】自身 【効果範囲】単体
【持続時間】- 【抵抗】-
【効果】
1ℓの水を作り出します。

ウィンド

【属性】風 【系統】補助魔術 【消費魔力】2
【展開時間】1 【発動値】2
【射程】自身 【効果範囲】半径5
【持続時間】- 【抵抗】-
【効果】
穏やかな風を吹かせる事が出来ます。

ピッド

【属性】地 【系統】補助魔術 【消費魔力】2
【展開時間】1 【発動値】2
【射程】1 【効果範囲】半径0
【持続時間】5ターン 【抵抗】-
【効果】
地面に深さ1mの穴を作り出します。
自然物以外には効果を発揮する事は出来ません。

ライト

【属性】光 【系統】補助魔術 【消費魔力】2
【展開時間】1 【発動値】2
【射程】自身 【効果範囲】半径3
【持続時間】1時間 【抵抗】-
【効果】
光源を生み出し、周囲を明るく照らし出します。
ダークネスと接触した場合、対消滅します。

ダークネス

【属性】闇 【系統】補助魔術 【消費魔力】2
【展開時間】1 【発動値】2
【射程】自身 【効果範囲】半径3
【持続時間】1時間 【抵抗】-
【効果】
漆黒の闇を生み出し、周囲の光を打ち消します。
ライティング、ライトと接触した場合、対消滅します。

ディスペル

【属性】無 【系統】補助魔術 【消費魔力】3
【展開時間】5 【発動値】4
【射程】1 【効果範囲】魔法一つ
【持続時間】- 【抵抗】-
【効果】
対象となった魔法を解呪し、その効果を消滅させます。
この際、魔術行使判定の達成値が対象となった魔法の達成値以上である必要があります。

ロック

【属性】無 【系統】補助魔術 【消費魔力】2
【展開時間】5 【発動値】3
【射程】接触 【効果範囲】鍵、仕掛け一つ
【持続時間】- 【抵抗】-
【効果】
対象となった鍵、或いは罫等の仕掛けを施錠、再起動させます。

アンロック

【属性】無 【系統】補助魔術 【消費精神力】2
【展開時間】5 【発動値】3
【射程】接触 【効果範囲】鍵、仕掛け一つ
【持続時間】- 【抵抗】-
【効果】
対象となった鍵、或いは罫等の仕掛けを解除します。

《レベル2》

エリアヒーティング

【属性】炎 【系統】補助魔術 【消費魔力】2
【展開時間】1 【発動値】3
【射程】自身 【効果範囲】半径3
【持続時間】1時間 【抵抗】－
【効果】
効果範囲内の気温を20度程度まで上昇させます。
主に寒冷地等で野宿する際に使用されます。

ボイル

【属性】炎 【系統】補助魔術 【消費魔力】2
【展開時間】1 【発動値】3
【射程】接触 【効果範囲】水1ℓ
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
水を沸騰させる応用的な魔術。

スクイート

【属性】水 【系統】補助魔術 【消費魔力】2
【展開時間】1 【発動値】3
【射程】3 【効果範囲】半径0
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
火災対策用の魔術。効果範囲内の炎を消火します。

ショックボルト

【属性】風 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】2 【発動値】4
【射程】3 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
微弱な電撃を放つ初歩的な攻撃魔術。
「刺7+魔術行使」点の物理ダメージを与えます。
目標値7の体格判定を行い、失敗すると次のターンの
終了時まで体が麻痺して、すべての行動に-1の修正
を受けます。

サイレンス

【属性】風 【系統】補助魔術 【消費魔力】3
【展開時間】3 【発動値】3
【射程】自身 【効果範囲】半径1
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】
魔力の力によって空気の振動を抑制し、音を遮断する
空間を作り出します。この空間内では詠唱が行えない
為、魔導を使用する事は出来ません。

ターンアンデッド

【属性】光 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】2 【発動値】4
【射程】3 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
アンデッドを浄化する聖なる光を放ちます。
「打7+魔術行使」点の物理ダメージを与えます。
この魔術はアンデッドにしか効果がなく、この魔術に
よるダメージを物理装甲で軽減する事はできません。

エレメンタルプロテクション

【属性】無 【系統】補助魔術 【消費魔力】3
【展開時間】3 【発動値】4
【射程】接触 【効果範囲】単体
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】
対象の周囲に魔力による力場を作り出し、無属性を除
く任意の属性一つから与えられる物理ダメージを5点
軽減します。この魔術は重複使用は出来ず、後から行
使された効果が優先されます。

カウンターマジック

【属性】無 【系統】補助魔術 【消費魔力】3
【展開時間】3 【発動値】4
【射程】接触 【効果範囲】単体
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】
対象の精神力を増幅し、抵抗力を高めます。
対象の抵抗力に+2、精神装甲に+2の修正を加えます。

アナライズ

【属性】無 【系統】補助魔術 【消費魔力】2
【展開時間】1 【発動値】3
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
相手の大まかな身体能力を知ることが出来ます。

リカバリー

【属性】無 【系統】治癒魔術 【消費魔力】4
【展開時間】1 【発動値】4
【射程】接触 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
対象の自己治癒力を高め、傷を癒す魔術。
任意の部位一つを選択し、耐久力を「3+魔術行使」
点回復します。

《レベル3》

フレアビット

【属性】炎 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】2 【発動値】5
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

炎の矢を作り出し、対象に放つ初歩的な攻撃魔術。
「刺11+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

フリーズカッター

【属性】水 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】2 【発動値】5
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

氷の刃を作り出し、目標へと放つ初歩的な攻撃魔術。
「刺11+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ウィンドカッター

【属性】風 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】2 【発動値】5
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

相手を切り刻む風を発生させる初歩的な攻撃魔術。
金属製の武具には効果が半減(端数切り上げ)します。
「斬12+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ストーンブラスト

【属性】地 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】2 【発動値】5
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

石つぶてを目標へと放つ初歩的な攻撃魔術。
「打9+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ダークブリッド

【属性】闇 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】2 【発動値】5
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

漆黒の弾丸を放つ攻撃魔術。
「打9+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

フォース

【属性】無 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】1 【発動値】5
【射程】2 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

衝撃波を放ち、対象に打撃を与える初歩的な攻撃魔術。
「打10+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ヒュミディケーション

【属性】水 【系統】補助魔術 【消費魔力】2
【展開時間】3 【発動値】4
【射程】自身 【効果範囲】半径3
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】

空気中の湿度を上昇させ、乾燥した空気に潤いを与える魔術。

《レベル4》

ファイアーボール

【属性】炎 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】3 【発動値】6
【射程】5 【効果範囲】半径0
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
炎の球を作り出し、着弾地点に小規模な爆発を起こすポピュラーな攻撃魔術。
「打12+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

フリーズアロー

【属性】水 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】2 【発動値】6
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
氷の矢を作り出し、対象に放つ初級攻撃魔術。
「刺14+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ライトニングアロー

【属性】風 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】2 【発動値】6
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
電撃の矢を放つ初級攻撃魔術。
「刺14+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ロックブレイク

【属性】地 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】2 【発動値】6
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
ストーンブラストの強化型攻撃魔術。
より大きな岩が目標へと放たれます。
「打12+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

レイ

【属性】光 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】2 【発動値】6
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
一筋のレーザーが対象を貫く攻撃魔術。
「刺14+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

スプレッドダーク

【属性】闇 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】3 【発動値】6
【射程】5 【効果範囲】半径0
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
ダークブリッドの派生魔術。拡散する漆黒の弾丸を放つ攻撃魔術。
「打11+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

エネルギーアロー

【属性】無 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】2 【発動値】6
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】
純粋なエネルギーの塊を矢として放つ攻撃魔術。
「刺14+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

エレメンタルシールド

【属性】無 【系統】生成魔術 【消費魔力】4
【展開時間】3 【発動値】6
【射程】自身 【効果範囲】単体
【持続時間】6ターン 【抵抗】－
【効果】
無属性を除く任意の属性の一つを持った魔力の盾を生成します。この盾は魔術行使判定の達成値と同等の耐久力と、魔術行使基本値と同等の装甲を持ちます。

リフレクス

【属性】無 【系統】生成魔術 【消費魔力】5
【展開時間】0 【発動値】6
【射程】自身 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】－
【効果】
魔力障壁を展開し、物理的衝撃を和らげる魔術。
この魔術はリアクション「特殊」として行使する事が出来ます。回避宣言、防御宣言はこの魔術と併用して行う事が出来ます。
あらゆる物理ダメージを「魔術行使」点軽減する事が出来ます。

《レベル5》

フレア

【属性】炎 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】3 【発動値】7
【射程】6 【効果範囲】半径1
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

ファイアーボールの強化型攻撃魔術。更に広範囲の目標を対象に出来るように改良が施されています。
「刺13+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

フリージングランス

【属性】水 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】3 【発動値】7
【射程】6 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

フリーズアローの強化型攻撃魔術。
水の槍が目標を貫きます。
「刺16+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ライトニング

【属性】風 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】3 【発動値】7
【射程】5 【効果範囲】目標までの射線上
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

幅1mの直進する電撃を放つ攻撃魔術。
「刺15+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ストーンニードル

【属性】地 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】3 【発動値】7
【射程】3 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

地面が隆起し、目標を貫く中級攻撃魔術。
地面が無い場所では使用出来ず、高度2m以上を飛行している目標には効果を及ぼせません。
この魔術は防御する事が出来ません。
「刺18+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ブレイズ

【属性】光 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】3 【発動値】7
【射程】6 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

出力が向上し、威力を増したレイの強化型攻撃魔術。
「刺16+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

エネルギーランス

【属性】無 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】3 【発動値】7
【射程】6 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

無属性攻撃魔術の中では使い手が多いことからポピュラーな中級攻撃魔術。
「刺16+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

レビテーション

【属性】無 【系統】補助魔術 【消費魔力】3
【展開時間】3 【発動値】7
【射程】自身 【効果範囲】単体
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】

空中を時速10kmで浮遊することができる魔術。
この魔術での飛行時、移動力は5で固定され、回避に-2の修正を受けます。

《レベル6》

フレイム

【属性】炎 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】4 【発動値】8
【射程】5 【効果範囲】目標までの射線上
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

目標に向かって直進していく幅1mの炎の壁を作り出します。

「打15+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

アイスウォール

【属性】水 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】4 【発動値】8
【射程】5 【効果範囲】目標までの射線上
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

目標に向かって直進していく幅1mの冷気の壁を作り出します。

「打15+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

サンダー

【属性】風 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】4 【発動値】8
【射程】6 【効果範囲】半径1
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

天から目標へと雷撃を落とす中級攻撃魔術。

天井がある空間ではその構造物自体にダメージを与えます。この魔術は防御する事が出来ません。

「刺17+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ニードルシュート

【属性】地 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】3 【発動値】8
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

岩の槍を生成し、目標へと放つ中級攻撃魔術。

「刺18+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

スプレッドレイ

【属性】光 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】4 【発動値】8
【射程】6 【効果範囲】半径1
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

レイの派生魔術。無数の光線が対象へと降り注ぐ攻撃魔術。

「刺17+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ダークファンク

【属性】闇 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】3 【発動値】8
【射程】5 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

漆黒の闇が対象を貪り喰う攻撃魔術。

この魔術は防御する事が出来ません。

「刺16+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

エネルギーシャワー

【属性】無 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】4 【発動値】8
【射程】6 【効果範囲】半径2
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

エネルギーアローの雨を降らせる派生魔術。

「刺15+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

プロテクティブサークル

【属性】無 【系統】生成魔術 【消費魔力】5
【展開時間】10 【発動値】12
【射程】自身 【効果範囲】半径1
【持続時間】18ターン 【抵抗】－
【効果】

あらゆる物理攻撃を防ぐ結界を展開する魔術。

効果範囲内からの攻撃に対しては効果がありません。あらゆる物理ダメージを「魔術行使」点軽減する事が出来ます。

《レベル7》

スプレッドフレア

【属性】炎 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】4 【発動値】9
【射程】10 【効果範囲】半径2
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

ファイアーボールの派生魔術。対空攻撃を目的としており、広範囲に拡散します。
飛行状態にあるキャラクターのこの魔術に対する回避判定は-2の修正を受けます。
「打15+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

シエル

【属性】水 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】4 【発動値】9
【射程】10 【効果範囲】半径0
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

空間を瞬間的に冷却する中級攻撃魔術。
この魔術は防御する事が出来ません。
「打17+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ギガ

【属性】風 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】4 【発動値】9
【射程】10 【効果範囲】半径2
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

サンダーの強化型攻撃魔術。
複数の雷が目標地点へと落ちます。
天井がある空間ではその構造物自体にダメージを与えます。この魔術は防御する事が出来ません。
「刺19+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

《レベル8》

レーザーフレア

【属性】炎 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】5 【発動値】10
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

目標を一つに絞り、熱量の大きい熱線を放つ攻撃魔術。
「刺22+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

エアブラスト

【属性】風 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】5 【発動値】10
【射程】10 【効果範囲】半径2
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

圧縮された巨大な空気の塊を放つ中級魔術。
「打20+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ダークファンク

【属性】闇 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】5 【発動値】10
【射程】10 【効果範囲】半径1
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

急速に広がる漆黒の闇があらゆるものを飲み込む攻撃魔術。この魔術は防御する事が出来ません。
「刺20+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

アーススパイク

【属性】地 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】4
【展開時間】4 【発動値】9
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

ストーンニードルの強化型攻撃魔術。
地面が無い場所では使用出来ず、高度2m以上を飛行している目標には効果を及ぼせません。
この魔術は防御する事が出来ません。
「刺21+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ブレイズエクスプロージョン

【属性】光 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】4 【発動値】9
【射程】10 【効果範囲】半径2
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

無数の光線が一点から周囲へと放射される攻撃魔術。
「刺19+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

エアスナイパー

【属性】無 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】4 【発動値】9
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

エネルギーランスの派生魔術で、対空攻撃用の攻撃魔術。若干のホーミング能力が付加されています。
飛行状態にあるキャラクターのこの魔術に対する回避判定は-2の修正を受けます。
「刺19+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

エネルギーシエル

【属性】無 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】5 【発動値】10
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

純粋なエネルギーで構成された大塊を放つ攻撃魔術。
「打22+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

《レベル9》

スプレッドレーザー

【属性】炎 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】5 【発動値】11
【射程】10 【効果範囲】半径2
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

レーザーフレアの派生魔術。対空攻撃を目的としており、広範囲に拡散します。

飛行状態にあるキャラクターのこの魔術に対する回避判定は-2の修正を受けます。

「刺22+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

シエル

【属性】水 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】5 【発動値】11
【射程】10 【効果範囲】半径0
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

シエルの強化型攻撃魔術。

範囲はそのままに出力が高められています。

この魔術は防御する事が出来ません。

「打22+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

サンダーボム

【属性】風 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】5 【発動値】11
【射程】10 【効果範囲】半径2
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

一点を中心に収束したエネルギーを雷撃として放出する上級攻撃魔術。

「刺22+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

グランドスピア

【属性】地 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】5 【発動値】11
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

アーススパイクの貫通力を増した強化型攻撃魔術。

地面が無い場所では使用出来ず、高度5m以上を飛行している目標には効果を及ぼせません。

この魔術は防御する事が出来ません。

「刺24+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ラインレーザー

【属性】光 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】5 【発動値】11
【射程】10 【効果範囲】目標への射線上
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

直線上を一筋の光線が薙ぎ払う攻撃魔術。

「刺22+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ブラディスフィア

【属性】闇 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】5 【発動値】11
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果消滅
【効果】

対象の生命力を吸い取る漆黒の闇を発生させる攻撃魔術。

この魔術は防御する事が出来ず、

ダメージは精神装甲でしか防ぐ事が出来ません。

「アンデッド」や「オブジェクト」の特記事項を持つ

キャラクターに対しては効果がありません。

「刺20+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

エネルギーブラスト

【属性】無 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】5 【発動値】11
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

エネルギーシエルの強化型攻撃魔術。

更に肥大化させたエネルギーの塊が強大な破壊エネルギーとなって対象を消滅させます。

「打25+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

《レベル10》

フレアボム

【属性】炎 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】6 【発動値】12
【射程】10 【効果範囲】半径2
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

一点を中心に集束したエネルギーを解放させ、広範囲を吹き飛ばす上級攻撃魔術。

「打25+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

フリーズボム

【属性】水 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】6 【発動値】12
【射程】10 【効果範囲】半径1
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

広範囲の空間を瞬間的に凍結する上級攻撃魔術。

この魔術は防御する事が出来ません。

「打23+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ウインドボム

【属性】風 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】6 【発動値】12
【射程】10 【効果範囲】半径3
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

エアブラストの効果範囲を広げた強化型攻撃魔術。

「打20+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

クエイク

【属性】地 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】6 【発動値】12
【射程】10 【効果範囲】半径2
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

グランドスピアーの効果範囲を広げた強化型攻撃魔術。地面が無い場所では使用出来ず、高度10m以上を飛行している目標には効果を及ぼせません。

この魔術は防御する事が出来ません。

「刺24+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

フォーリー

【属性】光 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】6 【発動値】12
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

光が対象を飲み込み、消失させる攻撃魔術。

この魔術は防御する事が出来ず、

ダメージは精神装甲でしか防ぐ事が出来ません。

「斬20+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

ブラッディエリア

【属性】闇 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】6 【発動値】12
【射程】10 【効果範囲】半径2
【持続時間】－ 【抵抗】効果消滅
【効果】

紅い霧に包まれた結界を展開し、領域内に存在する生物の生命力を減少させる攻撃魔術。

この魔術は防御する事が出来ず、ダメージは精神装甲でしか防ぐ事が出来ません。

「アンデッド」や「オブジェクト」の特記事項を持つキャラクターに対しては効果がありません。

「刺20+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

グラヴィティブラスト

【属性】無 【系統】攻撃魔術 【消費魔力】5
【展開時間】6 【発動値】12
【射程】10 【効果範囲】単体
【持続時間】－ 【抵抗】効果半減(端数切り上げ)
【効果】

対象の周囲の重力を瞬間的に増加させ、ダメージを与える攻撃魔術。この魔術は防御する事が出来ません。

「打28+魔導行使」点の物理ダメージを与えます。

Master Section

ゲームマスターセクション

GMの役割

■シナリオの用意

セッションを行うにはシナリオが無ければなりません。事前にシナリオを作成、或いは本書のサンプルシナリオを使用し、セッションへと挑みましょう。GMは円滑なセッション進行を行う為に、シナリオに目を良く通し、全体を把握できるよう心掛けましょう。そうする事で、咄嗟のアドリブや脱線からの戻しが容易になります。

■ルールや世界観の理解

DoTのルールや世界観について理解を深めることで、円滑なセッション進行の手助けとなることでしょう。世界観を把握する事で、シナリオや登場NPCにも深みを持たせることが出来、より参加者達が感情移入し易い環境を作り出すことが可能となります。また、ルールを正確に把握しておくことで、PL達の疑問に即座に答え、セッション進行が妨げられるのを防ぐ事が可能となります。

■セッションの進行

セッション準備

PL達にPCを用意して貰ったり、シナリオを作成する段階となります。出来上がったPCを見てからシナリオを組んでも良いですし、予めシナリオを用意しておき、ハンドアウトによってPL達に作成して貰うキャラクターの指針を示す事も出来ます。シナリオには一度のセッションで完結する単発シナリオの他に、複数回のセッションからなるキャンペーンと呼ばれるものがあります。こちらは同一のPCを使用して話に繋がりのある複数のシナリオを扱う事になります。

PLによるPCの自己紹介

各PLが自分のPCについて説明を行い、参加者全員が全PCを把握出来るよう努めます。GMはPC管理シートを利用する等してPC達の能力を記録しておく事で、セッション中の処理がし易くなるでしょう。

シナリオへの導入

PCにシナリオ開始時の状況を伝え、最初の行動を促します。依頼人の出現や、事件に巻き込まれる等、明確な目的を示すことで、本編への進行もスムーズに進むことでしょう。

シナリオ本編の進行

ここからはPLが状況を判断し、自由に行動する事となります。GMはPCの行動を把握し、意図を汲み取りながらセッションを進行する事になります。時として、PCはGMの思わぬ行動を取ったり、シナリオの本筋から外れた行動を取るかもしれません。これらの行動をGMはさりげなくフォローし、本筋へと戻したり、時にはアドリブを加える事でシナリオの流れを書き換えることとなります。PLの主体性を尊重するのは重要ですが、GMは常に堂々とした態度でセッション進行を担い、PCの行動があまりに常軌を逸していると判断した場合は、思い切って制裁を加える英断も必要です。

結末の演出

シナリオ目的の達成、不達成に関わらず、結末の演出を行います。キャンペーンであれば次回シナリオの伏線や、合間の時間を演出すると良いかもしれません。もし、PCがセッション中に死亡していた場合でも結末を用意し、PCの死後を演出するよう心掛けてください。

セッション終了

無事シナリオを終えた後は、セッションに参加したPCに経験値を分配する事になります。PLは獲得した経験値を基にPCを成長させる事が出来ます。経験値の分配を終え、一通り成長も終えた後は参加者同士で感想を語り合い、反省点があれば次回のセッションへと生かすと良いでしょう。

シナリオ

■シナリオレベルの設定

シナリオレベルはPC達の前に立ちはだかる強敵、或いは困難によって決定されます。例えばシナリオ上、戦う事になる敵のキャラクターレベルや、達成しなければならない判定の難易度等がこれに該当します。逆に、戦う必要のない敵や、行う必要のない判定については考慮しないものとします。PC達の平均キャラクターレベルから2~3レベル高いぐらいが適正レベルとなり、戦闘や判定における緊迫感を演出出来るのではないかと思います。

■導入について

DoTではシナリオの導入について、シナリオ開始時の状況を説明し、PLが自由にキャラクター作成を行う場合と、ハンドアウトと呼ばれるPC設定を基に作ってもらふ二種類の導入方法があります。前者の場合だと、PC全員が既に合流済みであったり、或いは作られたPC設定を基に合流するシーンをGMが即興で演出する事となります。ハンドアウトを用いる場合、各PC毎に予め導入部のシナリオを作成しておく事になる為、セッション時の負担はやや軽いものとなります。

■シナリオの作成

シナリオは大まかに分けて導入、本編、結末の三つに分割され、更にハンドアウトを用いる場合では、導入と結末が各PC毎に用意される事になります。しかし、ハンドアウト使用時に敢えて導入と結末を共通に設定しても良いですし、逆にハンドアウトを用いない場合であっても、個別の導入と結末を演出しても問題はありません。GM、PCの設定に沿って柔軟に運用を行ってください。本編については、シナリオに設定された目的を達成する為に、PL達が独自に判断し、行動する事となります。例えば、魔物の討伐であれば目撃衝撃を聞きだし、潜伏場所を調べたり、技能を生かして追跡を試みたりする事になります。こういった調べる事の出来る情報項目や発生するアクシデントやイベントを組み合わせ、本編は構成されています。

■シナリオソース

害虫退治

領民から巨大昆虫によって畑の作物が荒らされ、困っていると報告を聞いた。ひどい時には家畜も食い殺されるという被害が出ているらしい。そのまま放置すれば最悪、領民にも被害が出るかもしれない。騎士団に属する者として領民を守らなくては。

危険な旅路

騎士団の詰所で暇を持って余っていると団長からの指令が届く。何でも、街道に山賊が出現したらしく、街道を利用する商人達が困っていると言う。自国の領土に山賊が出たとあつては騎士団としても放っておくことは出来ない。準備もそこそこに急ぎ出立する事となった。

未知の遺跡

町の近くに未探索の遺跡が発見されたらしい。宮廷魔術士達の調査によると古代王国時代の建物と思われ、入口には対侵入者用の罠が張られ、中には衛兵と思われる魔法生物達が闊歩していた。騎士団から調査チームを編成して派遣する事となり、PC達が選ばれたのだった。

■単発シナリオとキャンペーン

シナリオには一度のセッションで完結する単発シナリオと、複数回の単発セッションが物語のように連なるキャンペーンがあります。単発セッションでは比較的小さな出来事を扱うのに対し、キャンペーンでは大きな出来事を時間を掛けて解決していく事となります。しかし、基本的にシナリオの作りを変える必要は無く、各回の単発シナリオに繋がりを持たせることでも、キャンペーンを構築する事が出来ます。キャンペーンでは原則的に同一のPCを用いてセッションを続ける為、セッションを経る毎に成長が行われ、次第に強くなっていく過程を楽しむことが出来ます。

経験値

■ シナリオ達成

PCが得ることの出来る経験値の中核をなすのがこれです。
シナリオを無事終わることができれば獲得することが出来ます。
GMの定めた目標を達成できたかどうかによって経験値が変わります。
目標とは隊商の護衛であったり、魔物の討伐であったりします。
達成できた場合に得られる経験値は100点です。
もし、達成できなかった場合は通常の半分、50点しか得ることは出来ません。
他にも、GMが経験値を与えるに相応しくないと判断した場合にも通常の半分の経験値を与えるても構いません。
得られる経験値が少ないと感じる場合、GMはもっと多くの経験値を与えるルールを導入して構いません。
その場合に取得できる経験値はシナリオレベルに応じて変動します。
その時の経験値計算式は下記の通りとなります。

【取得経験値】

シナリオレベル×シナリオレベル×50点

■ 戦闘経験値

シナリオ達成による経験値とは別にPCは敵を撃破した数に応じて経験値を得ることが出来ます。
その時に一人が得られる経験値は「倒した敵のキャラクターレベル×10×倒した人数」となります。

【戦闘経験値】

倒した敵のキャラクターレベル×10×倒した人数

■ 特別ボーナス

GMの判断で活躍したPCなどに特別に経験値を与えて構いません。
その時に与えられる経験値はあまり多くない方が良いでしょう。

報酬

■ 報酬額

騎士団に属するPC達は定期的に収入を得ています。
それら以外にも任務を終えた際には危険手当として報酬が支払われる事があります。
正式な任務であればレアル紙幣が一般的ですが、領民からの依頼等では相応の物品で支払われることもあります。
GMはシナリオにあわせて報酬額を決めてください。
目安としては一人あたり「シナリオレベル×シナリオレベル×60～3,000」レアルぐらいでしょう。
これより多かたり少なくて、また全く報酬がないシナリオも時には良いでしょう。

【報酬額】

シナリオレベル×シナリオレベル×60～3,000レアル

特殊な職業

一般市民

【必要経験値】

0

【初期習得技能】

無し

【初期所持金】

200レアル

【説明】

どこの町にもいる普通の市民。
農民であったり、漁師であったり、
或いは職人であったりと多彩な職に就いています。

冒険者

【必要経験値】

0

【初期習得技能】

無し

【初期所持金】

0レアル

【説明】

冒険者ギルドに属する所謂何でも屋。
古代王国時代の遺跡探索の他、民衆からの雑多な依頼
を解決する事で生計を立てています。

特殊な装備品

未実装

特殊な戦闘スタイル

汎用戦闘補正

特殊な操縦技巧

汎用操縦技巧

特殊な魔導理論

汎用魔導理論

特殊な魔術構築式

汎用魔術構築式

装備品に関する特殊なルール

未実装

機動甲冑に関する特殊なルール

未実装

藥物

未実装

病氣

未実装

戦闘データ

《人間》

【1】野盗

【識別難易度】5

【イニシアティブ修正】15(22)

【耐久力】28 【精神力】24

【魔力】21 【魔力回復量】3

【回避】3(10) 【俊敏性】10

【物理装甲(斬/刺/打)] 3/2/3

【精神装甲】1 【抵抗力】2(9)

【戦闘スタイル】ベーシック

【攻撃】

○ダガー

【命中力】3(10) 【威力】刺11 【操作性】10

【耐久力】35 【装甲】6

【備考】

ただの野盗。

【2】野盗の首領

【識別難易度】7

【イニシアティブ修正】16(23)

【耐久力】31 【精神力】27

【魔力】24 【魔力回復量】3

【回避】4(11) 【俊敏性】10

【物理装甲(斬/刺/打)] 6/4/5

【精神装甲】1 【抵抗力】3(10)

【戦闘スタイル】ベーシック

【攻撃】

○バトルアックス

【命中力】2(9) 【威力】斬20 【操作性】11

【耐久力】90 【装甲】12

【備考】

野盗達の親玉。

【3】闇夜の信望者

【識別難易度】9

【イニシアティブ修正】17(24)

【耐久力】31 【精神力】32

【魔力】32 【魔力回復量】4

【回避】4(11) 【俊敏性】10

【物理装甲(斬/刺/打)] 2/1/3

【精神装甲】3 【抵抗力】5(12)

【魔導理論】ベーシック

【攻撃】

○スタッフ

【命中力】4(11) 【威力】打8 【操作性】11

【耐久力】30 【装甲】3

【魔導】

【レベル】3 【魔導行使】7

【特殊】詠唱-3

【備考】

闇夜の使徒再来を目論み、暗躍する魔導士。

儀式魔導の為に生贄を集める等、

背徳的な行為に手を染めています。

異

未実装

World Section

ワールドセクション

この世界について

DoTの世界はミリアとナーラという二つの衛星を従えたルーアと呼ばれる惑星を舞台としています。二つの衛星はそれぞれ青の月と緑の月と呼ばれ、夜空には其々の名前に対応した二つの月が浮かび上がります。ルーアには人間や、彼らに友好的な獣人、多彩な動植物に加え、危険な怪物や竜が共存しています。彼らは皆独自の文化や信仰を持ち、時に協力し合い、またある時は敵対する事で発展を続けてきました。古代王国滅亡から凡そ300年が経過し、人類社会も多種族が入り混じる事で混迷を深めつつある頃。世界には古代王国が残した遺跡や未踏の大地がまだまだ残され、野山に生息する危険な生物の存在と合わせて騎士団や冒険者と言った職業の需要は尽きる事を知りません。

種族

《ニュートラル》

■ 概要

ニュートラルはこの世界で最も多い人間種の一つです。種族としての特徴にも欠けませんが、大抵の事はそつなくこなす柔軟性があります。長きに渡って他種族と関わるような事はせず、ローデリア海に浮かぶ小さな島で慎ましい生活を送っていた彼らですが、古代王国が崩壊すると共に外界へ進出。爆発的な人口増加と、それに伴う領土拡張により、現在認知されている中では最も広大な生活圏を持つ種族となっています。

平均寿命

100歳程度

成人年齢

15歳

言語

トゥルー語

■ 姿形

肌

白、黄色、褐色、黒など

髪

白色、淡褐色、赤褐色、黒色など

瞳

濃褐色、淡褐色、琥珀色、緑色、灰色などが多く、極まれに青色や青紫色、赤色

体系

平均身長は165cm程度ですが、個人差が大変大きく、小柄な人もいれば大柄な人もいます。全体的に言える事ですが、生物としての強さはそれほどではありません。

■ ニュートラルの起源と創世

ニュートラル社会においては世界の創造について幾つかの説が立てられています。諸説ありますが、創造主なる神によって天地万物の全てが創造されたとする創造論と、ビックバンによって宇宙が作られ、極少数の生物が長い年月をかけて進化してきた事で現在へと至ったとする進化論の二派が有力です。科学的見地において進化論は圧倒的な支持を受けていますが、宗教上の教義から創造論を支持、或いは生物の進化も神の手によるものとし、進化論との共存を図る意見もあります。

■ ニュートラルの宗教観

およそ75%程度を占める大多数のニュートラルは宗教と言うものに関心を示さず、神という存在について曖昧な立場を取っています。神を肯定する訳でも否定する訳でもなく、無宗教でありながら宗教的な儀式に参加する事もあります。故に他者の宗教観を犯すことも無く、他種族との共同生活においても特に大きな問題は起こってはいません。しかし、一部には他派を敵視する過激な者がある事も周知の事実です。

■ ニュートラルと魔術

ニュートラルと魔術の関係は古くから存在しています。古い伝承や物語に魔術という存在は描かれ続け、世間一般的には御伽話として認識されていますが、ニュートラルには"魔法使い"は確かに存在するのです。明確な起源は特定されていませんが、遥か昔にニュートラルは魔導と呼ばれる独自の魔法体系を確立し、所謂"魔法使い"は魔導士としてその秘術を弟子へと伝え続けていました。長い歴史の中で異端の力として弾圧される事もしばしばありましたが、魔導の技術は受け継がれると共にその勢力を拡大していきました。拡大したコミュニティは魔導協会と名を変え、人々に知られることもなく活動を続けています。一部の例外を除き、一般的にアンダーグラウンドで活動する彼らが表社会の人々と交わることはありませんでしたが、魔導士が魔術の力を使う異種族と触れ合い、事態は急変を迎えます。それまで秘すべき事柄としていた魔導の力を一般に開放すると共に、魔術・魔導の研究、伝播を担う機関が設立される事になりました。これが後のアカデミーとして多大な力を持つていくこととなります。しかし、大半なニュートラルにとって魔術、或いは魔力が未知の存在である事に変わり無く、基本的に彼らはそれらの力を超常的な力として認識し、畏怖する傾向にあります。

■ニュートラルの職業観

基本的に知識を要求される職業が尊敬され、過度な肉体労働や兵士、傭兵等の職業は敬遠される傾向にあります。

特に傭兵は地域によっては強盗等と変わらない質の者達も居り、そういった地域では特に警戒され、疎まれる事でしょう。

ラーナダルク王国で制定された冒険者制度は、各地に点在する古代文明の遺跡発掘を目的とした人材の育成を定めた制度で、傭兵協会とアカデミーの共同出資によって冒険者ギルドが発足されました。

発足当初の人員についても傭兵協会とアカデミーから出向してきた者達を中心に構成され、発足当初こそ風当たりが強かったものの、冒険者ギルドによる試験を伴う厳しい認定基準や広報活動、所謂何でも屋としての地位確立によって次第に広く親しまれるようになりました。冒険者の増加に伴い冒険者ギルドだけでは対応が難しくなってきたことから、次第に各支部の委託を受けた冒険者の店が主要な市町村に設置され始めました。

一方、ノーマレン連邦については羽狩り制度が制定され、冒険者制度の代替とされました。

しかし、基本的にニュートラル以外の人種の駆逐を目的とした制度である事に加え、申告すれば審査無しに認定を受けられる為に職を失った傭兵崩れが多く、粗暴も評価も相当に悪いものとなっています。

■闇夜の使徒との戦い

ニュートラルは長きに渡って閉鎖的な生活を営み、その生活圏はセニア島のみに限られていました。

歴代の為政者達は外界にエルフィス達の治める強大な王国が君臨している事は把握しており、彼らの持つ魔導技術の高さを脅威として感じていました。

故に独自の技術の発展に努め、来たるべき戦に備えた富国強兵を進めました。

しかし、エルフィス達との戦争は遂に始まる事は無く、セニア島は突如として襲来した闇夜の使徒の攻撃を受ける事となります。

当時のセニア島は幾つかの都市国家が連合して一つの国家を形成しており、協力しているとは言っても協調性は皆無で、連携など取れるような状態ではありませんでした。

そんな彼らに転機が訪れたのは研究都市「ロトリクス」の壊滅という多大な犠牲が生じてからで、同都市で行われた殺戮を生き延びた一人の少女が立ち上がりました。彼女は少ない手勢を従えて闇夜の使徒に奪われた地域を解放し、十分な対抗策を取る事が出来なかった連合に変わって次第に支持を受ける様になっていきました。

彼女の奮戦と、その呼び掛けに応じた緑竜の力によって闇夜の軍勢は駆逐され、島には再び平穏が取り戻される事となります。

しかし、彼女の影響力を恐れた当時の為政者達は祝宴と称した会合に彼女を招き、その途上で暗殺を企てました。この企ては瞬間に明るみになる事となり、完全に信用を失った連合は相次ぐ暴動によって崩壊。

島の救世主による新たな統一国家…オルディバウム公国が誕生する切っ掛けとなりました。

連合の残党によって暗殺されてしまった為、彼女の治世はそう長くは続かなかったものの、彼女が残した血筋は現在でも絶える事なく、受け継がれています。

■外界への移民

年々増え続けていた人口と枯渇しつつある資源問題を抱えていたオルディバウム公国は外界へと乗り出す事を決定します。

闇夜の使徒が襲来した事で外界に君臨していた王国の力が弱まっていると判断した彼らは大規模な移民船団を組織し、島の北西へと向けて出発しました。

その総数は大型艦船200隻余り、およそ10万人にも及び、島の住民の大半がこの船団に参加した事となります。長い航海の末、彼らはグラフォス大陸へと到達し、グランツ族を始めとした他種族の援助を受けながら開拓を進めていきました。

その後は、逆に他種族がセニア島へと移住する事が増え、移民で大幅に減っていた事もあって島内の人口比率は次第に均衡していく事となります。

■終焉の黒

何時から存在するのか、どれだけの構成員がいるのか、と存在が謎に包まれた秘密結社です。

遠い過去の時代から暗躍を続け、歴史に介入してきたと言われています。

彼らの目的は明らかにされていませんが、世界の安定と調和を目指しているのではないかと、言われています。

■ニュートラルの人名

ニュートラルの人名は正に千差万別であり、欧米人風のものから日本人風のものまで多岐に渡ります。

国家統一政策によって数多くの国籍が交わる事となった結果、それらを混ぜ合わせたような人名を持つ者も少なくありません。

この傾向は移住民に特に顕著ですが、地球圏では本来の国籍で纏まって形成された街が少なくない為、古来から続く命名法に則った人名が多くなる傾向にあります。

《エルフィス》

■ 概要

グラフォス大陸で誕生した種族の一つ。ニュートラルに次いで大きな勢力を誇る人間種で、容姿はニュートラルとほとんど変わりませんが、尖った耳と不老による永遠の若さが特徴となっています。その為、他種族から見ると外見だけでは年齢を判断することが難しく思えますが、彼ら自身は独特の雰囲気を読み取って年齢を判断する事が可能なようです。かつて彼らは巨大な王国を作り上げ、「レア・エルフィス」と呼ばれるまでの存在でしたが、彼ら自身の慢心によって大きな災いを呼び寄せるとに及びます。その後彼らは世界各地へと散り、部族単位で集落を作るようになりました。中にはかつての栄光を忘れられず、残された都市を再建して生活する一種の貴族も存在しています。エルフィスには定住地によって様々な呼び名があり、都市部に住む者達は「残影(ざんえい)の民」、森林や緑豊かな山々に住む者達は「深緑(しんりょく)の民」、険しい岩山に住む者達は「黒岩(こくがん)の民」、寒い地域に住む者達は「氷白(ひょうはく)の民」、海に面した地域に住む者達は「青浜(せいひん)の民」、砂漠に住む者達は「黄海(おうかい)の民」、平原に住む者達は「空原(くうげん)の民」と呼ばれています。彼らとニュートラルの最大の違いは魔術の力であり、高度な魔術を行使する事が可能な素質を持っています。

平均寿命
200歳程度

成人年齢
15歳

言語
エルフィス語

■ 姿形

肌

白色が多く、稀に褐色、黒色

髪

白色、淡褐色、赤褐色、薄青色、黒色

瞳

濃褐色、琥珀色、緑色、青色、黒色

体系

平均身長は170cm程度。
全体的に線が細く、貧相な体格をしています。
これは高度に発展し過ぎた魔術文明によって生活が豊かになり、肉体への負担が極度に失われた為と思われる。

■ エルフィスの起源

エルフィス達の間では世界はセレナの神々によって生み出され、自分達もまた神々の創造物であると考えられています。知識も言葉も持たぬが故に名前も持たなかったデアロウアード(最も古き者)と呼ばれる者を祖とし、自分達はその子孫であるとする説が一般的です。彼らの子は神々から万物を操る魔術を授かり、古代王国時代の礎を築きあげたとされています。

■ エルフィスの宗教観

彼らの起源についての考えからも判るとおり、エルフィスの多くは敬虔なセレナ教徒です。神々の存在は絶対であり、その存在を侵犯する者を決して許しはしません。彼らが他種族の神を信仰する事は稀ですが、その存在を否定する事も無く、セレナの神々と同列として扱っています。これは自分達はセレナの神々の子ではありますが、他種族の起源は別にあるという彼らの柔軟な考えによるものと思われます。

■ エルフィスと魔術

かつて魔導文明と呼ばれる古代王国が存在した事実からも判るとおり、エルフィス達は魔術や魔力ととても深い関係にあります。彼らの言い伝えでは魔術は神々から与えられたものとなっており、その力はとても神聖視されています。より高度な魔術を扱えるものを敬う傾向にありますが、全く使えないからと言って他種族を貶めるような事は基本的にありません。しかし、同族の場合には別で、エルフィスとしてのプライドがそれを許さないと叫びつづけています。こういった感情がグランツ差別へと繋がっていき事となり、後の種族分離へと至ります。

■ エルフィスの職業観

エルフィス社会では魔力を専門に扱う技師や魔術士が多く、魔術の研究、発展を担う研究者も存在しています。基本的に魔術で解決してしまおうとする傾向が強い為、肉体労働等に従事する者は少なく、それらの仕事は能力の劣る者の役目と思っている風潮があります。冒険者については古代王国時代の遺跡を荒らし回る盗賊として嫌悪感を示すものも少なくありませんが、それらの多くは残影の民を中心とした旧貴族階級の者達です。大半のエルフィスにとって古代王国時代は大きな過ちとして忘却したい事柄となっており、魔物の巢窟と化した遺跡を掃除してくれる冒険者に対して協力的な者の方が多いと言えるでしょう。近年、外界への興味から冒険者となるエルフィスも多く、年々増加傾向にあります。ノーマレーン連邦の抱える羽狩りについては少なくないエルフィスが犠牲となっており、憎悪の対象となっています。

■ 古代王国時代

高度に発達した魔導文明が栄華を誇っていた時代。剣の国ルーシェンと兄妹国である知の国エリアという二つの王国が惑星ルーアにありました。抗う者は強大な軍力で叩き潰し、従う物には豊かな未来と王国の一員としての地位が約束されました。全世界を平定し、死者の蘇生すらも可能とした彼らは星空の彼方へと目を向け始めます。魔力を蓄積し、増幅する魔力炉が建造され、転移の魔術を応用した超長距離を結ぶ転移門が開発されました。領土の拡大に合わせて増設されていた魔力炉が星空の彼方への道を開くかと思われたその頃、事件は起きました。転移門を通じて突如として押し寄せた闇夜の使徒が王国の軍勢を蹴散らし、侵攻を始めたのです。彼らに襲われた街は破壊し尽くされ、逃げ遅れた者は一人残らず殺されました。闇夜の使徒が離れた隙に乗じて転移門を閉じる事で対処した彼らでしたが、事態がそれだけでは終わらない事に

気付いていた者はほんの一握りでした。転移門を閉じてから数日間が経過した後、別の転移門で闇夜の使徒の目撃情報が中央へと届けられます。事態を重く見た重鎮達は研究機関に調査を命じ、抜本的な解決に乗り出すことにしました。解決までの時間稼ぎとして国民には避難命令を発令し、全転移門の封鎖を行うことが決定されました。この処置によって闇夜の使徒の流入は止まりましたが、閉じた転移門が再び開かれるのは時間の問題でした。時を同じくして研究機関は増えすぎた魔力炉が今回の事象の原因と断定し、余剰な魔力炉の停止、或いは破壊を提案します。しかし、破壊対象となる魔力炉は既に闇夜の使徒の支配下となっている物も存在し、それらを破壊するのは容易な事ではありませんでした。遂に転移門から溢れ出した闇夜の使徒が大地を染め上げる中、全魔力炉の破壊作戦が実行に移されます。志願者で構成された特務隊が各地に派遣され、闇夜の使徒と交戦したその多くが彼らの故郷へと帰る事はありませんでした。それでも全魔力炉の破壊が成し遂げられ、夜明けが訪れたかのように闇夜の使徒はその姿を消していきました。戦いに勝利したものの王国を維持できるほどの力は既に残されておらず、民は各地へと離散。国王が王国の終焉を宣言すると共に、古代王国はその長い歴史に終止符を打ちました。

■ 残影の民

古代王国崩壊後に残された都市を再建し、生活している人々の総称。古代王国における貴族階級であることが多く、それ以外は彼らを商売相手としていた商人達です。各地には大災害による傷痕を多く残しながらも、ニュートラルにも劣らない近代的な都市が数多く存在します。時の経過と共に住んでいるエルフィスの数は減少傾向にあります。食料や物資の多くは周辺地域の集落に依存していますが、上記の理由もあり、都市部では大抵の物は手に入れることが出来ます。衣服については都市部のエルフィスは上流階級の者が多い事もあり、上質な物や、華やかな衣装を好む傾向にあります。

■ 深緑の民

森林や緑豊かな山々に住む者達の総称。古代王国における林業関係者の末裔であり、材木や山で採れる薬草類の取引によって生計を立てています。人里離れた地域に住んでいる事もあり、外界との交流を余り持たない彼らですが、森で遭難してしまった者や、集落を訪れた者には最大限の礼を持って接します。食事はキノコ類や菜食が中心ですが、狩りで得た獣の肉なども食します。衣服は森での活動に適した素肌を覆い隠す厚手の服を好みますが、集落内では逆に薄手の服が好まれる傾向にあるようです。

■ 黒岩の民

険しい山々に住む者達の総称。古代王国において鉱山資源の発掘調査や活火山の監視を主な仕事としていた人々の末裔。アーノンやグランツと共同で集落を作っている部族が多く、技術的な検証や研究を主とするエルフィスは技術の実用化や、肉体的な労働の多くを彼らに頼っています。食事は交易で仕入れた干し肉や缶詰など保存の効くものを主としている他は、山で採れる植物を摂取しています。洞窟内に集落を作る関係上、空調があまり行き届いておらず、生活環境はそれほど良いとは言えません。採掘した資源を精錬する炉などもあり、暑苦しい空間が多い事から服装は自然と薄手のものを中心としたものになっています。標高が高いところでは外界の気温が氷点下の場合も多々あり、大抵の集落では必要以上の防寒具を用意しています。

■ 氷白の民

大規模な魔導実験によって極寒の大地と化した地帯に住む者達の総称。古代王国における研究機関関係者の末裔であり、現在は寒冷化した大地を温暖化する魔術の研究を進めています。部族としては最大規模を誇り、魔導技術を駆使したドーム状都市に住んでいます。ドーム内の温度は一定に保たれ、外界の冷気は通行口を除き、完全に遮断されています。環境上、外界との接点があり持てない事から食料は自給自足しており、都市内に数多くの農業プラントを持ちます。消費財の供給は自前の隊商によって賄い、定期的に付近の集落へと赴いています。移動手段として魔法石を使った動力付きのソリが重宝され、隊商は優先的に配備されています。丈の長いコートが防寒具として一般的で、保温効果を持つ魔法石と組み合わせて使用されます。

■ 青浜の民

海に面した地域に住む者達の総称。古代王国における漁業関係者の末裔であり、海産物の取引によって生計を立てています。ニュートラルと交流を持つようになってからは海洋資源の発掘調査にも協力するようになりました。大きい声と荒い言葉遣いによって、粗野な印象を与えますが、実際には優しく親切な人々です。食事は魚類が自然と多くなりますが、それ以外は都市部の食事とさほど変わりはありません。種族や部族を問わず交易も活発に行われており、人の出入りは活発ですが、住民の多くが早朝から漁に出ている為、朝方は休んでいる人が多く、集落が賑やかになるのは昼辺りからとなります。寒い地方では冬になると漁も休みとなる為、春が訪れるまでは都市部と同様の生活リズムとなります。

■ 黄海の民

大規模な魔導実験によって砂漠化した地帯に住む者達の総称。

古代王国における研究機関関係者の末裔であり、現在は砂漠化した大地を緑化する魔術の研究を進めています。部族としては氷白の民と並んで最大規模を誇り、魔導技術を駆使した近代的な都市に住んでいます。食料は基本的に都市の農場プラントで生産された野菜や果物、動物の肉で賄っていますが、グランツの行商人等との交易によって外界の食材を仕入れることもあります。

衣服については潜水服のような姿をした砂漠地帯行動用の特殊なスーツがあり、魔法石の力によってスーツ内の温度を一定に保つことが出来ます。

■ 空原の民

平原に住む者達の総称。

古代王国における農業関係者や畜産関係者の末裔であり、収穫物の取引によって生計を立てています。

他の部族に比べると規模はそれほど大きくはありませんが、食料や織物の生産など他部族にとって重要な地位を占めています。

扱う食物や家畜は地域によって違いますが、暮らしぶりはどの集落も質素でそれ程多くの富を貯えてはいません。

旅人が泊まるような宿はありませんが、住人を訪ねれば誰一人として嫌な顔をせず寝床を提供してくれることでしょう。

食事は自分達の集落で収穫された物の他には狩りで得た動物の肉等で賄っています。

交易を通じて食料を調達する事もありますが、基本的には消費財の補給が主な取引となります。

■ エルフィスから見た他種族

古代王国期の貴族階級から見ると他種族は平民、或いは下級市民という見方が根強く、唯一グランツだけは当時エルフィス扱いだっただ事もあり、出来の悪い兄弟のように見えているようです。

しかし、古代王国という拠り所を失った今、エルフィス達の意識にも変化が訪れ始めている事も事実です。

近年の若いエルフィスの中には、かつて共に古代王国を支えた仲間として他種族を再評価している者も現れ始めているのです。

逆に一般階級から見ると他種族は同じ国家に属する同胞として同列に扱っており、貴族階級のように特異な感情を持っている事は稀だったようです。

■ ニュートラルとの出会い

グラフォス大陸へと訪れたニュートラルの移民船団をグランツ達が招き入れようとしている事を知ったエルフィス達は、その行為を止めるべくグランツの集落へと使者を送りました。

集落には既に他の種族の使者達も集まっていますが、反対意見を述べたのはエルフィスのみ。

孤立している事を悟ったエルフィスは何も言わずに身を引きましたが、ニュートラル達が大地に降り立った後、かつて支配者として君臨していた者の責務として調見を申し入れました。

既にニュートラルとグランツ間で盟約が交わされている事は周知の事実でしたが、グランツの通訳の下、互いの生活圏や利権について協議を重ね、エルフィスは独自の協定を結ぶこととなりました。

エルフィスの意見や利権、横暴を多分に尊重したその協定にグランツは抗議しましたが、ニュートラルはそんなグランツ達に感謝の意を示しながらも彼らと協定を締結しました。

「我々には既に信頼するに足る盟友がいる。

我々に住む場所を与えてくれただけでなく、我々の為に怒り、悲しんでくれる盟友だ」

これは、ニュートラル側の代表がグランツ達に対して述べた言葉だと言われています。

この協定は基本的には集落周辺におけるエルフィス達の権益確保と、エルフィスへのニュートラルの不干渉を定めたものですが、ニュートラルから一点だけ盛り込まれた条文があります。

それは、エルフィスによるグランツの承認…エルフィスの一部族ではなく、別種の種族である事を認めさせるものでした。

エルフィスとグランツの関係を聞いたニュートラル側が、今回の協定で唯一盛り込んでほしいと提案した条文でした。

■ エルフィスの人名

エルフィスの人名は"ファーストネーム=ファミリーネーム"か"ファーストネーム=部族名=ファミリーネーム"が一般的です。

他種族と結婚した場合においても自らのファミリーネームを尊重する傾向があり、これは彼らにとってのファミリーネームが古代王国期における貴族としての格を証明するものだからだと思われます。

極稀に変わった名前のエルフィスも居るようですが限りなく少数派です。

《グランツ》

■ 概要

グラフォス大陸で誕生した種族の一つ。容姿はニュートラルとほとんど変わりませんが、やや尖った耳に加え、子供のような幼い外見のまま老化することなく死を迎えます。これはエルフィスの持つ不老の遺伝子特性が変化したものであると考えられており、古代王国期にはエルフィスとして生活していましたが、王国の崩壊と共にグランツとして分離、独立していきました。また、エルフィスが魔術の扱いに長けているのに対し、グランツはニュートラルと同じように科学と技術に長けた種族である事も、両者を別けることになった要因であるとも言われています。王国崩壊後の彼らは世界を旅して生活し、各地の特産品を売買することで生計を立てています。また、数は少ないものの定住している部族も存在しています。彼らは農耕を主としながら手先の器用さを生かした細工物を製作することで、旅をしている部族から生活物資を補って生活しています。中には持ち前の技術力を生かし、武具の製作を主としている部族もあるようです。

平均寿命

120歳程度

成人年齢

15歳

言語

エルフィス語

■ 姿形

肌

白色、黄色、褐色

髪

白色、淡褐色、黒色

瞳

濃褐色、淡褐色、琥珀色、緑色、青色など

体系

平均身長は120cm程度。

大きい者でも140cmを超える事は稀です。

体格は一見細見に見えますが、引き締まった良質な筋肉を持ち、身長差を抜きにすればそれほど貧弱ではありません。

■ グランツの起源

元はエルフィスの一種と考えられていたグランツ達の起源は、エルフィスと同様にデアロウアード(最も古き者)と呼ばれる者を祖としています。グランツ達の考えでは彼らは四人の子を儲け、その内二人がエルフィス、別の二人がグランツとなったと言われています。エルフィス達に比べて魔術の素質が劣った彼らに水の神ウォルタークは技術を授け、それを誇りとして生きるように告げられたと伝えられています。

■ グランツの宗教観

エルフィス達がそうであるようにグランツ達もまた敬虔なセレナ教徒です。彼らは特に水の神ウォルタークや炎の神フォモス、闇の神ルーアに対する信仰が強く、これらの神殿は彼らの主導で建てられています。しかし、彼らにとって神々は大切ではあるものの絶対の存在ではなく、彼らが最も重要視するものは他者との絆です。劣等民というレッテルを張られ、古代王国時代を日陰者として過ごしてきた彼らにとって、生活を支え、勇気と自信を与えてくれた他者という存在こそが最も大切にすべきものであると思ったからです。

■ グランツと魔術

グランツ達は微弱ながらも魔術を扱える為、その存在を五感で感じる事が出来ます。しかし、その力は余りに弱く、その事を自認していた彼らは魔術を扱わずに物事を実現する方法を模索するようになりました。そういった経緯から魔術を忌避する傾向にあります。グランツの魔術士も居ないわけではありませんし、魔力に絡んだトラブルに遭遇したとしても特に動じる事は無いでしょう。

■ グランツの職業観

古代王国時代、優れた技術を持ち職人ギルドを結成していた彼らは、現在においても数多くの技師を生み出しています。彼らの多くは技術的な優劣を常に意識し、より高度な技術を持つ者を敬う傾向にあります。そこに年齢や職業、種族は関係なく、技師と同じように彼らの多くを占める農家や商人にしても同じことが言えます。また、ニュートラルとの関係が深い彼らは冒険者ギルドの設立に協力しており、重要な地位に就いているグランツは少なくありません。それらに関連してグランツの冒険者、傭兵は多く、ある程度の親しみを持って接してくれる事でしょう。他の種族と同じようにノーマレン連邦の羽狩りについては憎悪を抱いており、積極的な抵抗活動を展開しています。

■ 高度な技術力

魔術適正の低い彼らは古代王国において劣等民としてのレッテルを貼られ、エルフィスの恥とまで言われました。(この経緯がレア・エルフィスとエルフィスという二つの呼称を生む要因となったとも言われています) グランツ達は結束し、持ち前の器用さを生かした職人ギルドを発足します。これは日々の生活で用いる道具や、乗り物と言った機械類を生み出し、技術の蓄積を目的とした組織でした。このギルドは日常的に魔術を用いない…すなわちエルフィスを除いた古代王国の民達に受け入れられ、ギルドの基盤を固めていきました。エルフィスとグランツは互いに競い合い、エルフィスが魔力を用いた動力機関を作り出せば、水力や蒸気を用いた動力機関を作り上げ、エルフィスが空を飛ぶための魔導器を作り出せば、飛行船を生み出しました。この飛行船は古代王国時代末期の魔力炉破壊作戦において、使用する事の出来ない転移門に代わって活躍する事となりました。

■ 古代王国の終焉

古代王国が滅びた後、彼らは自らをグランツ(職人ギルド発足者の名であると言われてます)と名乗り、エルフィスと完全に決別する道を歩み始めます。その後は交易者として各地を転々とする流浪の民と、ギルドで蓄積した技術を後世に伝えるために定住する安住の民の二つに分かれていくことになります。

■ ニュートラルとの出会い

グラフォス大陸の沿岸部で漁師を営んでいた安住の民は、洋上を進む大規模な船団を発見しました。これを他種族の船団だと確信した彼らは残されていた数少ない飛行船を動員し、船団へと使者を送り出すことにしました。

腕に覚えのある者を募り、技師と共に飛び立った彼らはニュートラルの移民船団と接触します。互いに意志疎通も行えない状況下ではありましたが、図や身振り手振りを駆使した会話から、グランツ側の船長はニュートラル達が住処を求めているものと判断。彼らをグラフォス大陸へと導き、自分達の集落へと招きました。

しかし、移民船団の抱える移住民は10万人にも及び、受け入れ先として提案されたグラセルの里は人口僅か3,000人足らずの小さな集落で、莫大な移民を全てこの集落だけで抱える事など到底不可能でした。

そこで、彼らは地上の受け入れ態勢が整うまでの洋上プラットフォームの建設を提案しました。ニュートラル側の設備があれば移民船を改修したプラットフォームの建設は容易だと判断しての提案でした。ニュートラル側が審議に移る中、グランツ達は受け入れ態勢の整備に早々に取り掛かりました。

彼らはまず建設計画の策定を始め、グラセルの里では地理的な事情も踏まえて10万人を受け入れる事は不可能だと判断しました。

そこで、闇夜の使徒との戦いによって廃墟と化し、放棄されていたセレナイールという町を復興し、ニュートラル達の街を作り上げる事を計画しました。

即座に世界各地に散っていった部族がセレナイールへと呼ばれ、瓦礫の撤去や整地が開始されました。

この一大事業は瞬く間に他の種族の知るところとなり、グラセルの里へと使者が送られてきました。あるエルフィスの使者は作業の即刻中止を勧告し、招かざる来訪者の追放を迫りました。

あるロイロイの使者はセレナイール周辺は戦によって草木も育たぬ不毛の大地、それでは不便であろう、と植林の協力を申し出ました。

あるフェルトの使者は長老達に任せたら彩に欠ける、と花を植えたいと申し出ました。

あるアーンンの使者は街の復興には大量の物資が必要であろう、と必要物資の援助を申し出ました。

最後にアルマチュアの使者が肉体労働はグランツには危険である、と労働力の提供を申し出ました。

全ての使者が要件を伝える頃にはエルフィスの使者の姿はどこにも見えなくなっていました。

■ 盟約

数多くの助けもあり、セレナイールの復興は無事に終わりました。

洋上プラットフォームで生活していたニュートラル達が徐々に移住を始め、最初は見慣れぬ土地、見慣れぬ人々の姿に恐る恐るといった様子だった彼らも、迎え入れてくれる人々の温かみに触れるにつれて不安は安心へと変化していくことになります。

この件に関してグランツやその他の種族からニュートラルへの見返りの要求は一切なく、彼らは一仕事を終えると共に各々の故郷へと帰っていきました。

このセレナイールの街が後のラーナダルク王国の王都であるセレスティナになり、ニュートラルと他種族を繋ぐ絆の証となったのは有名な話です。

これを切っ掛けとしてニュートラルとグランツの間に互いの危機には協力して挑む約束が交わされ、後の盟約の基になると同時に他の種族へと浸透していくことになります。

■ 終焉の黒との関わり

何時頃からののか詳細は明らかになってはいませんが、移住民を通してグランツは終焉の黒へと深く関わる事になったと言われてます。

グランツはニュートラル社会に深く溶け込み、ニュートラルと他種族をつなぐ架け橋として奔走していました。

その事もあり、彼らがニュートラル由来の秘密結社と何らかの関わりを持っていたとしても何ら不思議はありません。

■ グランツの人名

基本的には"ファーストネーム=部族名"というようにファミリーネームを持ちません。

しかし、他種族と結婚した際には相手のファミリーネーム、

或いは部族名をミドルネームとして名乗る習慣がありません。

また、同種族間で他部族の者と結婚した場合には夫婦の協議の上で名乗る部族名を決定します。

ファーストネームについては男女の区別は無く、響きの良さを重視する傾向にあります。

《アーノン》

■ 概要

ラーズ大陸で誕生した種族の一つ。ニュートラルに比べるとやや小柄な事を除けば、ほとんど外見的な差異はありません。光の届かない穴倉を住処とし、地中に生きる獣の肉や植物を食べて生活しています。これは、ラーズ大陸にエルフィスが訪れるより昔、ラーズ大陸はおよそ人が生きるには適さない星でした。強すぎる陽光と、地中から吹き出す有毒性のガスによって地表で生活する事が出来ず、アーノン達は安全な地下深くで生活していました。澄んだ地下水の湧き出るところや地底湖を拠点に独自の農耕技術を発展させると共に、豊富な鉱物資源を武器に変え、凶悪な猛獣達から身を守り続けたのです。やがて、転移門によって最初のエルフィスがラーズ大陸を訪れます。彼はこの大陸が古代王国にとって有益であると判断し、自らの命を賭して大陸の環境を作り替えていきました。陽光に身を焼かれ、毒ガスに内蔵を痛めながらも魔術を行使し続けたエルフィスの力によって、陽光を遮り、清浄な空気を循環させる自然が生み出されたのです。その後、アーノンは地中に残る者と地表に移り住む者に分かれ、転移門によるグラフォス大陸との人材交流も行われるようになりました。彼らは古代王国に不足していた貴重な労働力として重宝され、多くの者がグラフォス大陸へと移り住んだと言われています。古代王国が崩壊した後は鉱物資源をグランツ達との交易を通じて、食料や衣服などの生活必需品に換えて生活しています。セニア島にも多くのアーノンが移住し、主にアルガレフの鉱山労働者として生活しています。

平均寿命

100歳程度

成人年齢

15歳

言語

アーノン語

■ 姿形

肌

白色、淡褐色

髪

淡褐色、濃褐色、赤褐色、黒色

瞳

濃褐色、淡褐色、琥珀色、緑色、青色など

体系

平均身長は150cm程度。地中で生活する事が多いため、日焼けのしていない色白な肌が一般的です。一方で肉体労働を主とする為に肉付きは良く、グランツと同じく小柄でありながらその体格差は歴然としています。

■ アーノンの起源

地中を掘って生活してきたアーノン達は、自分達の起源は土にあると考えています。元は無機物だった土塊に長き年月を掛けて魂が宿り、意志が根付いた末に自分達は生まれたのだと伝えられています。その伝承の所為であるかはわかりませんが、アーノン達の大地に対する執着は強く、長時間に渡って地に足がついていない環境が続くと精神的に不安定な状態となる事が多いようです。

■ アーノンの宗教観

アーノン達は自分達の目に見えないものに対して関心が薄く、信仰についても特に興味は無いようです。基本的には無神論者に近い思想ではありますが、それは神という存在を直接見る事が出来ない為です。ある意味では、彼らの信仰の対象は大地、或いはこの世界そのものであるとも言え、自然環境の維持について強い関心があります。

■ アーノンと魔術

魔術を扱えない彼らにとって魔力とは目に見えず、未知なる力である事から、特に興味は無く、それらが持つ力についても半信半疑な態度を取ります。その為、日常において魔術が使われたとしても、それを認識する術を持たない彼らの反応はとても適当なものとなりますが、超常的な力が自分達に対して害を成した時に初めて、魔力の存在を意識する事になります。

■ アーノンの職業観

長きに渡って穴倉で生活してきた彼らの多くは鉱山労働者として従事し、危険に満ち溢れたその仕事に自信と誇りを持っています。考えるよりも体を動かす事を好む彼らは知識階級が少なく、それらの職業に就く者は比較的尊敬される傾向にあります。何を勘違いしたのか穴掘り士として冒険者になった者や、力自慢だけで傭兵となった者も多く確認されている為、彼らがそれらの職業に対してどのような認識を持っているかが窺い知れる事でしょう。基本的にどのような職業であれ尊重する彼らですが、ノーマレーン連邦の抱える羽狩りについてだけははっきりとした嫌悪感を示します。

■ 入浴文化

まだ、ラーズ大陸の地表が毒ガスに満たされていた頃、アーノン達は毎日のように続く鉱物採掘と、獣との戦いに明け暮れていました。土や泥、獣の体液で汚れた身体を、地底湖の冷たい水で清め、火照った体を冷やすのが唯一の安らぎでもありました。そんな折、一人のアーノンが岩盤から湧き出る温かい水を発見します。不可思議な臭いの漂うそれに恐る恐る浸ってみた彼は、体の疲れが抜け落ちていくような安らぎを感じました。その水に疲れを癒す効能があると感じた彼は、仲間達にもこの水を体験させようと簡素な水道を整備し、彼の集落にアーノン初の公衆浴場が作られます。その後、瞬く間に浸透していった公衆浴場は古代王国にも取り入れられ、人々の憩いの場となりました。以来、アーノン達は大のお風呂好きになったと言われています。

■祭り好き

何かとお祭り騒ぎが好きで、祭りと聞けば付近のアーノン達が集まってきます。自由気ままに酒を飲み、食事をして楽しんだ彼らは祭りの終わりと共に静かに去っていきます。彼らが去った後は綺麗に片付けられ、誰がそこで飲み食いしていたのかが一目で分かるほどです。彼らは片付けが終わり、元の生活に戻るまでが祭りだと考えており、他の者が気持ちよく祭りを終えられるように、とのアーノン達なりの気遣いだと言われています。故に祭りでの乱闘騒ぎなど、場の雰囲気や乱す者には容赦をしません。

■ニュートラルとの出会い

アーノンとニュートラルの初めての出会いは、セレナイールのニュートラルへの引き渡し時でした。彼らはニュートラルの為に巨大な公衆浴場を用意し、長旅の疲れを癒してほしい、と告げました。その際にニュートラルにも同様の文化がある事を知った彼らは深く感動し、交友を深めたいと思ったそうです。

《フェルト》

■概要

ティウス大陸で誕生した種族の一つ。人類の伝承の中に出てくる妖精のような姿をしており、身長は凡そ20~50cm、背中には半透明の羽を持っています。他の種族に比べれば大変小さいその容姿とは相反して、とても勇敢で知的好奇心の強い種族です。転移門によって他の種族と交流するようになってからは大人しくなりましたが、それまでは定期的に武闘大会を開くなど血気盛んな種族でした。体格差を考えなければ優秀な戦士ではありますが、その差はあまりにも大きく、戦士としての生き方から生産者としての生き方へと変化していきます。木々に住居を作り、普段はハチミツや木の実を採取して生活しています。生活環境の似ているロイロイは彼らにとって良き隣人であり、お互いに助け合って生きています。

平均寿命

60歳程度

成人年齢

10歳

言語

ティウス語

■姿形

肌

白色、淡褐色

髪

淡褐色、濃褐色、赤褐色、琥珀色

瞳

緑色、青色、青紫、赤色など

体系

平均身長は40cm程度。

人形のように小さく、細い身体をしています。

しかし、稀に飛ぶのも辛いほどに肥満体のフェルトも確認されています。

■アーノンの人名

グランツと同じく"ファーストネーム=部族名"というようにファミリーネームを持たない者が多くいます。部族によって差があるらしく、"(部族名)のファーストネーム=ファミリーネーム"というような者もいます。結婚で名前を変える習慣は無く、相手に請われれば部族名、又はファミリーネームを相手に合わせるなど、あまり名前に対するこだわりも無いようです。彼らにとっては個体を識別できれば問題なく、簡素な名前を持ったアーノンが数多くいます。ただし、名前の存在意義そのものを軽んじている訳ではなく、間違った名前は個体の識別に支障を来たず、という事で他者の名前は忘却しないようにしています。

■フェルトの起源

ロイロイから学び、文明を築き上げてきたフェルト達はその影響を大きく受けており、全ての生物は単一の個体から進化、分岐してきたとする進化論が定着しています。しかし、少数意見ではありますが進化論以外を起源と主張する説も存在し、それはフェルトの起源はロイロイが作り出した人工生命体なのではないか、とするものです。事の真偽は定かではありませんが、この件に関してロイロイ達は曖昧な表情を浮かべるだけで、明確な答えを返すことはありません。

■フェルトの宗教観

ロイロイの影響を色濃く受けたフェルト達には無神論者が多く、その件に関して他者との言い争いも珍しくはありません。しかし、戦士として長きを過ごしてきた彼らの中には、炎の神フォモスに共感する者も多く、セレナ教徒となる例も存在しています。

■フェルトと魔術

フェルト達は他種族と比較しても見劣りしない魔術適正を持ち、魔力の存在を五感を通して認識することが出来ます。しかし、彼らが魔術を活用する事は少なく、魔術士の総数も少ない事から研究もほとんど成されていません。エルフィスと出会ってからは少しずつ状況が変わりつつありますが、多用はせず、出来る限り使わない様にしている模様です。こういった傾向も保護者であるロイロイ達の影響であると言われていますが、真相は定かではありません。

■フェルトの職業観

以前に比べれば大人しくなったものの血気盛んで勇猛な彼らは、戦う事を生業とする人々に対する感情は特異な物があります。暇があれば手合せしたいと願い、真に力を持つ者に対しては敬意を持って相対します。力なき者についても、親身になって指導し、良き方向へと導こうと努力します。多くのフェルトが農耕を志すようになったものの、戦士としての思いが断ち切れずに傭兵となる者は多く、それから冒険者へと転向する者も少なくありません。正々堂々を信条とする彼らは姑息な手段を使う者や、不法行為に手を染める輩を軽蔑し、そういった職種に就く者を嫌悪しています。羽狩りについても力を持たぬ者を一方的に殺戮する事に關しては、嫌悪感を示しています。

■戦士としてのフェルト

まだエルフィスがティウス大陸を訪れるより昔、ロイロイとの共同生活を送っていた彼らは、戦士として善獣から集落を守る役目を担っていました。自分達と比べてロイロイの背丈は少し大きい程度だったのに加え、ティウス大陸に住む他の生き物達も総じて小柄であった事から彼らの身長や体格はさほど問題にはなりませんでしたが、その状況はエルフィスの到来と共に一変します。従属を強いる古代王国の軍勢に当初は抵抗した彼らでしたが、直ぐに力量だけでは埋められない差を悟り降伏する事になります。以来、戦士を志す者は極僅かとなり、多くのフェルトは農耕を主とするようになりました。

《ロイロイ》

■概要

ティウス大陸で誕生した種族の一つ。外見的には巨大なリスと言ったところですが、とても聡明な種族で知られています。フェルトよりも先に知的生命体としての文明を確立し、森の中に集落を作って生活していました。魔術の扱いに長け、知性も比較的高い種族ではありませんでしたが、エルフィスのような野心や慢心を持たず、静かな生活を送り続けていました。転移門を通じてグラフォス大陸に移住した者達も結局は森の中を好み、都市部で生活していた者は極僅かだったようです。煙草や酒が好きで、香りの良い物や甘い物を好みます。寿命が短いせいか、それとも彼らの生活習慣がそうさせるのか、妙に年寄り臭い雰囲気を出している為、フェルト達からは長老のように扱われています。

平均寿命

50歳程度

成人年齢

10歳

言語

ティウス語

■ニュートラルとの出会い

フェルトとニュートラルの初めての出会いは、セレイナルのニュートラルへの引き渡し時でした。彼らはニュートラルの為に町の随所に花を植え、一角には色彩豊かな庭園まで用意しました。花が人々の心に安らぎを与え、両種族に争いのない親密な関係を築けるように、と。人類の伝承で謳われる妖精達に似た彼らはニュートラルに受けが良く、年老いた層や若い層に特に人気でした。しかし、フェルト達を見世物にしようとするニュートラルも少なからず居り、彼らによる組織的な誘拐事件も少なくありません。これらの犯罪にはラーナダルク王国としても断固とした態度を取っており、騎士団を用いた救出活動など、両種族の関係に配慮した動きを見せています。

■フェルトの人名

フェルトの人名は"(生まれた森の名前、或いは地名)のファーストネーム"という形が一般的です。苗字を名乗る習慣が無いため、結婚等による名前の変化もありません。かつては"ベルクサンダー"や"ヴァルフラム"など、力強い印象を与える名前が多かったのですが、近年では優しい雰囲気の名前が好まれる傾向にあるようです。

■姿形

肌(体毛)

灰色、淡褐色、褐色、濃褐色、赤褐色など

髪(髭)

体毛と同様

瞳

緑色、青色、青紫、褐色など

体系

平均身長は100cm程度。

背中を丸めて過ごす為、身長程には高く見えませんが、

実際にはグラントより若干小さい程度です。

体毛に覆われているため、一回り程度は大きく見えますが実際の体格は貧相です。

■ロイロイの起源

ロイロイ達の間ではニュートラルと同様の進化論が支持されており、自分達の祖はリス科の動物にあると伝えられています。進化の道筋の検証もされていると言われていますが、彼らがいつどのようにしてそれを行ったのかを知る者はいません。

■ロイロイの宗教観

信仰について尋ねられた時、ロイロイ達は一貫して神はいない、と沈痛な面持ちで語ります。しかし、他者との争いを避けるため、フェルトのように表立って主張する事はありません。この件に関して、彼らの過去と何らかの関わりがあるのではないかと考えられていますが、彼らから明確な答えが返される事はありません。

■ロイロイと魔術

ロイロイ達は魔力を操り、魔術を行使する力を持っています。その力がいつから備わっているのか定かではありませんが、彼らがその力を多用する事は無く、必要とされなければ出来る限り使用しようとはしません。この件に関して、彼らの過去と何らかの関わりがあるのではないかと考えられていますが、彼らから明確な答えが返される事はありません。

■ロイロイの職業観

ロイロイ達は寿命が短い事もあり、自分達の知識を後世に伝える手段について強い関心があります。職業意識が薄く、皆が学者であり、医者であり、農民である、というように知識があり、自分に出来る事があれば何でもやろうとします。その為、不要な戦いで命を散らす必要はないとして、荒事を担う職業は避ける傾向にあり、冒険者や傭兵となる者は多くはありません。しかし、戦いの知識を後世に伝える必要があるとして、敢えてそう言った職業に就く必要性を説く者がいるのも事実です。羽狩りについては特に憎悪する訳でも、嫌悪する訳でもなく、どこか達観した様子で動向を見守っています。

■ロイロイの歴史

ロイロイ達の歴史は資料が無く、彼らも昔の事を語るのを好まないため、彼らの歴史については謎に包まれています。彼らの持つ魔術の力から古代王国にも匹敵する強大な国を作り上げていたのではないかとする説もあり、それに対してロイロイ達は曖昧な笑みを浮かべるだけで答えようとはしません。彼らはただ、過ぎたる力と慢心は我が身を滅ぼすだけだ、と意味深に語るのみです。

■ロイロイの生活

ロイロイ達は深い森の中で生活し、大木を切り抜いて家を作っています。魔導技術が使われた細工物等は一切なく、極めて質素な集落ですが、彼らの集落には何故か機械的な物が数多く散見されます。木製の時計や水車、風車…果ては弩など。所によっては火薬の類も常備している集落もあり、彼らがどのようにしてそれらの知識を得たのかは明らかにはなっていません。

■ニュートラルとの出会い

ロイロイとニュートラルの初めての出会いは、セレナイールのニュートラルへの引き渡し時でした。古の戦いによって不毛の大地と化したセレナイール周辺に草木を植え、彼らの持つ知識と魔術の力によって豊かさを取り戻した大地をニュートラルに託しました。この草木が成長してやがて森へと変わる様に、ロイロイとニュートラルも親交を深めて良き隣人となる日がくるように、と。この森はラーナダルク王国によって保護区に指定され、木々の伐採が禁止される事となりました。

■ロイロイの人名

ロイロイの人名は"ファーストネーム=(生まれた森の名前、或いは地名)"という形が一般的です。彼らの場合、森の名前や地名そのものが部族名になっている事も多く、"ファーストネーム=部族名"であるとも言い換えることが出来ます。フェルトと同じく結婚等で名前が変わる事は稀ですが、相手の部族名やファミリーネームをミドルネームとして名乗ることもあります。

《アルマチュア》

■ 概要

ラーズ大陸で誕生した種族の一つ。外見は二足歩行するトカゲを思わせますが、その体は硬い鱗で覆われ、鈍い光を放っています。アーノンと同じく地上の毒ガスを避けて地下深くで暮らし、地底湖等を住処としていた事から水中への高い適応力を持ちます。地中においても決して安息の日々は訪れず、外敵から身を守るために皮膚は硬化化していき、鱗を形成するに至りました。次第に武具の製造や言語の確立など遅々としたペースではあったものの独自の文化を成長させていきます。アーノンとは住処を巡って縄張り争いを繰り広げていましたが、野生の肉食獣の脅威が高まるにつれて次第に協力し合うようになりました。知性はそれほど高くないものの、人並み外れた身体能力は戦士として大変頼りになり、アーノンだけでなく、その後交流が始まったエルフィスにも重宝されました。義理と礼節を何より大切に、大陸の環境を命を賭して改善させたエルフィスへの義理を果たす為、数多くのアルマチュアがグラフォス大陸へと移り住んでいます。

平均寿命
30歳程度

成人年齢
6歳

言語
アルマチュア語

■ 姿形

肌(鱗)
緑色、濃緑色、褐色、赤色、赤褐色、青色など

髪(髭)
白色、淡褐色、黒色

瞳
緑色、赤色、青色など

体系
平均身長は180cm程度。
大きい者で210cm程度、小さい者で150cm程度と個体差によるばらつきがあります。
皮膚は鱗に覆われている為、同身長の新ートラルに比べて一回りから二回りは大きく見えます。

■ アルマチュアの起源

アルマチュア達は自分達の起源について考えたことが無く、そのような事を考える事すら思いつかかなかったと言われています。アーノンからの影響により、大地から生み出されたとする伝承もありますが、大多数のアルマチュアは種の起源について答えを持ち合わせていません。

■ アルマチュアの宗教観

地中で暮らしていた頃、太陽の光を見る事は稀だった事からある種の太陽信仰が行われていました。その影響からかエルフィスと出会い、地上で暮らすようになってからは光の神シエンを崇める者も多く、戦士の中には炎の神フォモスを信仰する者もいる事から、彼らの中ではセレナ教徒の割合は少なくありません。他宗派に対する考えも柔軟で、名前や形は違えど同じ神、と言うような漠然とした解釈をしています。

■ アルマチュアと魔術

魔術に適正を持たない彼らは魔術の力に対して若干の苦手意識を持っています。戦いとなれば勇猛さを示す彼らですが、一度魔術を行使されれば目に見えて士気が低下します。中には魔術を神の奇跡として神聖視する者もあり、努力を重ねてその力を会得しようと試みる者までいます。

■ アルマチュアの職業観

アルマチュアの大半は傭兵を生業としており、強靱で勇猛な戦士として大変人気があります。戦いへと赴かない者は農耕や牧畜を主な職業とし、戦士達の庇護の下で生活しています。そんな彼らには何かと荒事の多い冒険者という職業は人気があり、依頼する側としても冒険者の利便性は評価されています。ノーマレーン連邦の抱える羽狩りについては強者の義務に反する、として嫌悪感を示しています。

■ 強者の義務

幼少期から戦士としての鍛練を積むアルマチュアでは、強さは絶対的な力を持ちます。しかし、力を得る事に比例して義務も負う事となります。強者の義務と呼ばれるこれは、強き者は弱き者に対して責任を負い、その身を保護する事にあります。この考えは彼らだけでなく、親交のある別種族へも適用されます。

■ ニュートラルとの出会い

セレナイール復興作業に労働力として力を貸した彼らは、役目を果たすと即座に自分達の故郷へと帰ってしまいました。彼ら曰く、

「我らはグランツ達のように物を作る事は出来ない。アーノンのような文化がある訳でもなく、ロイロイのような知識がある訳でもなく、勿論、フェルトのような優雅さがある訳でもない。だから、アルマチュアは皆の為に体を動かしたただけだ」

…と。故に他の種族がニュートラルとの邂逅を果たす中、アルマチュアだけが不在である事はグランツの代表者からニュートラルへと告げられました。この事を聞いたニュートラルの代表者はアーノンの案内人を連れてアルマチュアの集落を訪れました。移住者としての挨拶と、町の復興においてアルマチュアが果たした功績に対する感謝の品を携えた彼らを、アルマチュアは出来得る限りの誠意を持って歓迎し、その後の交流へと繋がる事となりました。

■ 戦争との関わり

エルフィスと闇夜の使徒の戦いを始め、あらゆる戦いに対して彼らは傭兵として積極的に参戦しています。どのような戦場であれ、死を恐れぬ彼らは貴重な戦力として確固たる信頼を獲得しています。

■ アルマチュアの人名

アルマチュアの人名は"ファーストネーム=部族名"の他、ファーストネームのみという者も多くいます。ファーストネームのみという名前は集落から外に出ないアルマチュアに多く見られ、外界で他部族、或いは他種族と関わる者は部族名も名乗る傾向にあるようです。変わった名前も多いですが、他種族との交流を通して流入した名前も多くあります。その為、エルフィス的、或いはグランツ的な名前を持ったアルマチュアも数多くいます。

信仰

《セレナ教》

■ 概要

古代王国時代から広く信仰されている8人の神々を崇める教団です。各地に各々の神に由来する神殿が設置され、教団の活動拠点となっています。

光の神シエン

【象徴】

秩序

【シンボル】

太陽

【備考】

秩序の象徴たるセレナ教に置ける主神。太陽のように輝ける神々しさと、神々の頂点に君臨していると言う傲慢さを持つと言われています。他の神々を統率し、規律の維持に努めていますが、闇の神や空の神に対する影響力はそれ程大きくはありません。異端審問を専門とする神官戦士団を抱え、教団内に存在する異端の排除や、アンテッドの浄化を任務としています。

闇の神ルーア

【象徴】

記憶と死

【シンボル】

緑と青の衛星を持った黒い大きな星

【備考】

記憶と死を司る女神。暗い雰囲気を感じ、謙虚さを美徳としているなど、光の神の対極に位置する存在です。その関係から光の神をエルフィス、闇の神をグランツだとする例え話も存在しています。他の神に比べて建造されている神殿が少なく、信徒の数もそれ程多いとは言えませんが、光の神の干渉を受けない数少ない存在でもあります。

炎の神フォモス

【象徴】

戦と生命

【シンボル】

剣

【備考】

戦と生命を司る神。筋骨隆々の肉体に巨大な大剣を携えた戦士として知られ、戦う事を生業とする人々に広く信仰されています。炎の神は猪突猛進で考える事を苦手とし、人を疑う事も稀な人物として知られています。その為、対極に位置する水の神とは、仲が悪いと考えられる事が多いのですが、意外な事にも両者は厚い信頼で結ばれているそうです。最も荒事を得意とし、配下の神官戦士団も神々に抗う敵を討つべく、日夜鍛練に励んでいます。

水の神ウォルターク

【象徴】

知識

【シンボル】

涙滴状の水

【備考】

知識を司る神。グランツ達に技術を授けた存在として知られ、信徒にも多くのグランツが含まれています。身体を動かす事は苦手ですが、冷静沈着で理知的な人物として知られ、他者に対しても気を許す事は稀だと言われています。しかし、炎の神とは長い付き合いによるものか、親密な関係を築いているらしく、お互いに苦手とする部分を補い合える関係となっているそうです。信徒は学者や魔術士が多く、荒事を得意とはしていませんが、炎の神の神官戦士団が戦地へと赴く時、その傍らには水の神の神官戦士団の姿も目撃される事でしょう。

緑の神クリサリー

【象徴】

自然と健康

【シンボル】

葉

【備考】

自然と健康を司る女神。

どこか天然な性格をしている事で知られ、他の神々と話が噛み合わない事も多々あったと言われています。

また、容姿端麗であると伝えられている事からか、信徒の多くは女性で占められています。

大地の神ファリーナ

【象徴】

豊かさ

【シンボル】

稲穂

【備考】

豊かさを司る女神。

農業の神でもあり、農民達は豊作を願って大地の神へと祈りを捧げます。

その関係から信徒の数は多く、神殿も各地に建てられています。教団内に置ける影響力はそれ程大きいとは言えません。

平和の神を愛し、彼の考えに同調していた、という伝承が残されている所為か、互いの繋がりは強く、神官戦士団を持たない平和の神の神殿警護は、大地の神の神官戦士団が担当しています。

空の神フェイ

【象徴】

自由

【シンボル】

翼

【備考】

自由を司る神。

旅を好み、一点に留まる事の無い自由奔放な性格だと言われています。

故に何者にも束縛されず、また何者も束縛する事はありません。

その性質から冒険者に人気があり、信徒の多くを占めるに至っています。

自由である事には責任と義務が伴うと説いており、自由を主張し、何者にも干渉されないとするならば、自身もまた、他者へ干渉する事は出来ず、その存在は無と同じものとして扱われる、としています。

平和の神リュベル

【象徴】

愛と平和

【シンボル】

特になし

【備考】

愛と平和を司る神。

男神ではありますが、中性的な顔立ちに長い綺麗な髪を持つ事から、女神のような扱いを受けていると言われています。

争い毎を嫌い、隣人への理解を深める事で、世界平和は達成されると説いています。

その信条故に神官戦士団を持たず、荒事に関わる事はありません。

ただし、平和の志を持たぬ者には制裁を加える事も辞さず、平和を保つ為の力は肯定する等、柔軟さも併せ持っています。

神々の中では光の神と闇の神の間に立ち、調停役として中立の立場を保っていると言われています。

■ セレナ教に置ける階級

各神々を代表する八人の司祭長を頂点に、大司祭、司祭、神官、信者という階級を形成しています。

基本的に各神殿を束ねる神殿長は大司祭が務め、その補佐として数人の司祭、或いは神官が配属される事となっています。

司祭長は神殿会議で他の宗派との情報交換や教団としての意思決定を行います。基本的に他の宗派に干渉する事は無く、各宗派は独自の判断で行動しています。

神殿会議の開催地は各宗派の大神殿で持ち回りでを行い、負荷分散を図ると共に、公平性の維持に努めています。

■ 教団の活動資金

教団を維持する為の活動資金は基本的には信者からの寄付金と、アンデッドの浄化や各種医療活動による報酬で賄われています。

神殿長等の重要な役職に就いている者も含め、専門の神官や司祭は珍しく、学者や冒険者等、他の職業で生活の糧を得ている者が多い傾向にあります。

これは、活動資金の多くが施設の整備や日々の活動に必要な物資の補給に使用され、構成員が最低限の給与で活動している事の証明とも言えます。

■ 聖騎士団

セレナ教には各神殿が保有する神官戦士団とは別に、各宗派から集められた聖騎士団と呼ばれる組織が存在しています。

彼らは神官戦士団では対処出来ない様な重大な局面に置いて用いられ、戦闘技術や魔術、医術等と言った各分野に置けるスペシャリストで構成されています。

聖騎士団に所属している、という事は一種のエリートである事の証明でもあり、教団内における階級が同等だとしても、聖騎士団に所属している側の影響力がやや強くなる傾向にあります。

聖騎士団の指揮系統は神殿会議直属であり、その行動方針は八人の司祭長による協議の上、決定されます。

《緑竜リーン》

■ 概要

セニア島の守り神として崇められている存在。
古代王国時代、闇夜の使徒との戦いで島を守ったエメラルドドラゴンを称えたのが信仰の始まりとされています。
セニア島には緑竜を祭る神殿が建造され、
幾人かの神官が神殿の維持と祭事を執り行っています。
神官職は女性が多く、緑竜の巫女と呼ばれる事もあります。
彼らは簡素な神官服に緑色の宝石をあしらった装身具を身に付け、
基本的に階級の上下は存在していません。
オルディバウム公国は同信仰の保護政策を取っており、
少額ではありますが支援金の出資を行っています。

組織

《魔導協会》

■ 概要

古くから続く歴史を持ち、魔導士の間では有名な組織。
魔導の研究に日夜取り組み、魔力絡みの事件があれば人知れず解決する為に配下の魔導士を派遣したりします。
やや手段を選ばない独善的な部分があり、一部の魔導士と衝突する事も多く、魔導協会に属さないフリーの、或いは第三勢力に属す魔導士も少なくありません。
魔導協会の所有する知識や魔導器については徹底的な秘密主義が貫かれ、外部に公開される事はありません。
かつてはロストリクスに本部を構えていましたが、闇夜の使徒との戦いで崩壊し、外界への移民が始まってからはラズ大陸へと拠点を移しています。
その為、近年ではノーマレーン連邦に接近し、何かと黒い噂が絶えません。

本部

ラズ大陸 ヘレニカ

《レネンティン王立魔導院》

■ 概要

魔導の研究の為、オルディバウム公国が出資して設立した研究機関。
魔導協会とは異なり、魔導に関する知識を広く公開し、人々の生活に役立つ事が出来る様に配慮しています。
歴史的に浅く、蓄積された知識も少ない為、それ程高度な技術は持ち合わせていませんが、国と関わりの強い学院である為、オルディバウム公国の宮廷魔術士の多くは王立魔導院から輩出されています。

本部

セニア島 セニア

■ 学業レベル

魔導の研究機関としての技術は低い魔導院ですが、純粋な学習機関として見た場合では話は変わってきます。
セニア島においてはここ以上の学び舎は望めず、自然と学者を志す者や貴族の子弟などと言った人材が集まる傾向にあります。
そう言った意味ではアカデミーと似たような側面を持ち、有力なアカデミーの支部が存在しないセニア島に置いて、その穴埋めを果たしているとも言えるでしょう。

《アカデミー》

■ 概要

グラフォス大陸へと移住した魔導士が、エルフィスやロイロイとの交流を通じて設立した組織。魔術や魔導、魔導技術の研究と発展を目的とする他、それらの伝播と教育を目的とした学院としての機能を持ちます。専門知識だけでなく、一般的知識についても高レベルの教育を期待出来る為、政治家や貴族など有力者の子弟等、魔術や魔導に対する適正が低い者でも、剣術科や錬金術科等の非魔術系学科に入学する者は多く存在します。組織内の機密保持と、規律維持の為の私設部隊が存在し、戦士としての訓練を積んだ優秀な魔術士達で構成されています。

■ 本部

浮遊都市アルス

■ 一般魔術科

各種属性魔術を主としつつ、魔術全般の指導、研究を担う学科。アカデミー内において最大規模の勢力を誇り、在籍する学生や教師の質も相当に高いレベルを維持しています。基本的に私設部隊の人員はこの一般魔術科から選出され、剣術科での訓練を経た後に正式採用となります。

■ 魔導生体科

付与、精神、治癒の三魔術を専門とする学科。魔術による肉体強化や治療の他、魔法生物やアンデッド等の疑似生命体の研究を主にしています。アカデミー内での勢力は一般魔術科と剣術科の二大学科に次ぐほどの規模を誇り、アカデミー関連施設の警備を担うゴーレムの作成などは、魔導生体科による成果の一つです。

■ 魔導科

魔導に関する指導、研究を専門とする学科。アカデミー内での勢力はさほど大きくはなく、また、他の魔術系学科ほど適正が必要ではない、という点から所謂落ちこぼれが多く在籍している学科でもあります。秘密主義を貫く魔導協会との折り合いは悪く、衝突は絶えません。

■ 剣術科

魔術を応用した武術や、魔術士の為の護身術の指導、研究を専門とする学科。魔力を動力とした魔導技術に対する造詣も深く、それらの効果的運用方法を学ぶ事も出来ます。非魔術系学科ではありませんが、アカデミー内での勢力は大きく、一般魔術科と並ぶ二大勢力だと言われています。

■ 錬金術科

薬物の調合や医術の研究を専門とする学科。生成魔術も扱ってはいますが、基本は自然界に存在する物質を用いての錬成技術の確立を主としています。アカデミー内での勢力は最も小さく、他の学科に比べて極めて地味な為、存在感も薄いと言われています。

■ 私設部隊

実戦部隊とも言われる直属の魔法戦士団です。アカデミーを卒業した優秀な魔術士で構成され、専門の戦闘訓練によって戦士としての適正も併せ持ちます。ルーンマテリアル製の長剣と、防護魔術が付与された甲冑を身に纏い、普段は黒いローブでそれらを覆い隠しています。本部直属の部隊ではありますが、各支部に少数が駐屯し、厄介事の解決や異端者の抹殺等の業務に就いています。基本的に本部の命を受けて行動していますが、地域に囚われず、各地を自由に徘徊している者もいます。

■ 階級制度

アカデミーには技量に応じた階級制度が存在します。術士、術士長、導師、導師長、最高導師長と言う五つの階級に別けられ、学生が術士。卒業生の大半は術士長で、その中でも実力のある者だけが導師となります。基本的に教師となれるのは導師だけであり、導師として更に経験を積んだ者が導師長に任命されます。導師長は極一部の支部長、或いは本部勤務の魔術士しか存在せず、一つの支部に二人以上の導師長が在籍している事は、極めて稀なケースと言えるでしょう。最高導師長はアカデミーの最高責任者として任命された者に自動的に付与される階級であり、最高責任者が複数の導師長で構成された評議会で選定される事から、階級に関わらず最高導師長となる可能性があります。

《傭兵協会》

■ 概要

セニア島にまだオルディバウム公国が誕生する前、都市国家が連合していた頃に設立された組織。傭兵達の効率的な戦力化と管理を担い、能力に応じた任務の斡旋と規約違反を犯した者(傭兵、依頼者問わず)への制裁を受け持ちます。人々の生活圏が広がるにつれ傭兵協会も拡大していき、主要都市には各国家の管理の下、支部が置かれています。基本的に傭兵は傭兵協会へと登録し、IDを発行される形となりますが、管理される事を嫌い、傭兵協会には登録せずに規約に縛られない自由な傭兵稼業に身を投じる者もいます。そういった輩は信頼性に欠ける為、正規のクライアントからは敬遠される傾向にあります。懐事情に余裕が無い者や、非合法な行いに手を染めた為傭兵協会を頼れない者などに需要があります。設立当初はレネンティンに本部が置かれていましたが、規模の拡大と共に現在の場所へと移転されました。

本部

アモール大陸 ルーモス

《ハンターギルド》

■ 概要

比較的人里近くに生息し、人々に害を成す魔獣の駆除を目的として設立された組織です。傭兵協会の下部組織に位置し、傭兵達の中でも人外の相手との戦闘に慣れた熟練者で構成されています。出される依頼も魔獣や魔物絡みの物が多く、報酬と共に危険度も高い傾向にあります。傭兵協会の支部で依頼の受諾と精算を行う事が出来る為、ギルドの支部はそれ程多くはありません。報酬の支払いは生首や腕など個体と数を認識し易い物を提出する事が求められ、毛や皮など倒した事の証明となり辛い物は支払を拒否される可能性があります。

本部

アモール大陸 ルーモス

<冒険者ギルド>

■ 概要

世界各地に点在する古代王国時代の遺跡や未踏領域の調査と傭兵では対応出来ないような依頼を受ける事を目的として傭兵「ジル＝ケルヴァス」が設立した組織です。傭兵協会とアカデミーの共同出資で運営されており、傭兵や魔術師と冒険者を兼業している者も数多くいます。冒険者を名乗るだけながら誰でも出来ますが、冒険者ギルド公認の正規冒険者となる為には、ギルドから出される様々な試験課題に合格する必要があり、その選定基準は大変厳しいものとなっています。試験に合格できた者だけが冒険者ギルドから証明書を発行され、冒険者としての地位を保証される事になります。非正規冒険者であっても評価されるに足る功績を上げたものは冒険者ギルドへ推薦される事もあり、そういった者は比較的楽に正規冒険者としての資格を手に入れられる傾向にあります。設立当初はセレスティナに本部が置かれていましたが、後に組織としての中立性を保つ為、現在の場所へと移転されました。

■ 傭兵協会支部

主要都市に設置され、傭兵達の支援と依頼の斡旋を行っています。基本的にある程度の規模の都市でなければ存在しない為、近隣の小都市や町には支部が管理、運営する派出所が置かれている事が多いでしょう。支部程の支援は受けられませんが、依頼の紹介や報酬の精算は問題なく行えます。

■ 専属傭兵

傭兵協会と専属契約を交わした傭兵。主に規約違反を犯した者への制裁を依頼される事が多く、実績のある腕の良い傭兵しか採用されません。待遇は良く、報酬も魅力的ではありますが、仕事柄恨みを買う事が多く、厄介事に巻き込まれる事が必然的に多くなります。専属傭兵には専用の身分証明書が発行され、他の傭兵達とは区別されています。

本部

アモール大陸 ルーモス

■ 冒険者の店

正規、非正規を問わず冒険者を支援する為に営業する店。冒険者ギルドからの出資を受けており、宿の提供や依頼の斡旋、装備の売買を担います。冒険者の店には信頼できる冒険者を正規冒険者に推薦する権限を持つ他、正規冒険者の品行を冒険者ギルドへと報告する役目を負っています。店主は引退した傭兵や冒険者が多く、店で発生した荒事に対処したり、新米冒険者への助言を行ったりします。店によっては非正規冒険者であっても、冒険者となる為の試験を課す場合もあり、運営方針は店主に一任されています。

■非正規冒険者

冒険者ギルドに登録されていない自称「冒険者」。基本的に冒険者の多くは非正規冒険者であり、冒険者の店を拠点に活動しています。多くの者は非正規冒険者として実績を上げ、正規冒険者の選定試験を受験したり、推薦される日を夢見ています。中には、敢えて非正規冒険者である事を選ぶベテラン冒険者もいますが、何者にも縛られない自由との引き換えに、地位や身分の保証はされません。治安の悪い地域ではごろつきと同じ扱いを受ける事もあり、冒険者に対する風当たりは地域差が存在します。

■正規冒険者

冒険者ギルドに登録され、身分を保障された冒険者。厳しい選定基準を合格した者だけがなれる為、非正規冒険者に比べて高い技量を持ちます。冒険者ギルドが保有する訓練所や図書館等といった各種施設を利用でき、傭兵協会やアカデミーからの依頼も斡旋されるようになります。しかし、罪を犯したり、正規冒険者として相応しくないと判断された場合、即座に登録は抹消され、その情報は瞬く間に全国へと広がってしまいます。

《盗賊ギルド》

■概要

冒険者ギルドの下部組織として設立された、遺跡探索のエキスパート養成機関です。遺跡探索に必要な各種技能の教育を担うと同時に、非公式ながら各種諜報活動に用いる工作員の養成、派遣を行っています。その為、盗賊ギルドには種類を問わず様々な情報が集まる傾向にあり、見合った情報量さえ払えば、それらの情報を入手する事が出来ます。冒険者ギルドでは出来ないような非合法的な依頼もある程度は請け負っており、それらの構成員への斡旋も行っています。ただし、犯罪者以外の殺人や人身売買などは請け負っておらず、それらの行為に対しては全力を挙げて対処を試みます。また、暗殺者ギルドとは敵対関係にあり、組織の全容解明に力を入れています。

本部

アモール大陸 ルーモス

《暗殺者ギルド》

■概要

報酬次第ではどのような殺人も請け負う組織として、存在が噂されています。その存在を明確に肯定しているのは盗賊ギルドのみですが、遥かな昔から不可解な死を遂げた者は数知れず、終焉の黒と並んでその存在は謎に包まれています。

本部

不明

■冒険者ギルドの保有する戦力

冒険者ギルドは力を持たず、他の組織のように専属契約を結んでいる冒険者も居ません。緊急事態の際には傭兵協会やアカデミーからの救援を受ける事が出来ますが、基本的にはギルドの職員が対処に当たる形となります。ギルド職員は怪我や病気、年齢的な問題など様々な理由により引退した傭兵や魔術士、冒険者を多く採用しており、技術や経験だけで言えば不足は無いでしょう。しかし、最終的にギルドの力となるのは正規、非正規を問わず世界各地で活躍する現役の冒険者達です。

■表の顔と裏の顔

盗賊ギルドの支部は冒険者ギルドと隣接して設置されている事が多く、合法的な情報のやり取りや依頼の斡旋はこちらで行われています。非合法的な依頼や表沙汰に出来ない様な情報のやり取りについてはこの支部とは別に、人目につかないような裏通りにひっそりと構えている窓口があり、そちらで斡旋、精算を行う事になります。

■ギルドの繋がり

基本的に盗賊ギルドは各支部で独立した組織となっており、横の繋がりには薄い傾向にあります。ある程度の情報共有は図られていますが、積極的な協力関係にあるとは言い難い状況です。これは支部で取り扱う機密情報に配慮し、外部に流出する事を防ぐ為とされています。

《終焉の黒》

■ 概要

設立時期、目的、規模…その存在全てが謎に包まれた秘密結社。
遙か昔から人類の行く末を案じ、介入を繰り返してきたと言われています。
人類の為となるならば手段を選ばず、大を救うためならば小を犠牲とする事を躊躇いません。
しかし、構成員の中にはその小を救うために行動している者も居り、決して一枚岩と言える組織ではない事が確認されています。

■ 本部

不明

■ 実行部隊

基本的に個人での活動が主となる組織ではありますが、利害関係の一致や、大任を果たす為にはチームを組んで事に当たる事があります。
終焉の黒ではチームの人数に関わらず、彼らの事を実行部隊と呼称しています。
実行部隊の多くは戦闘を生業とする職業を隠れ蓑とし、傭兵やハンター、冒険者等の他、騎士団にも構成員が潜んでいると言われています。

■ 組織力

各地に情報収集と伝達を目的とした諜報員が潜伏し、構成員同士の連絡を取り持つ他、セーフハウスの確保や、実行部隊への物資の補給を担っています。
これらの人員は基本的に非戦闘員である事が多く、自衛を目的とした護身術程度の戦闘力しか、持ち合わせていない事が多い傾向にあります。
諜報員の他にも、実行部隊が使用する装備の開発や製造を担う技師も存在し、その多くは鍛冶を専門としたグランツ族であったり、どこかの組織に属していたりします。

■ 人類の定義

終焉の黒における人類の定義とは、国家を形成できるだけの文明を持った知的生命体であること、としています。
よって、ニュートラルだけではなく、エルフィスやグランツ、更には獣人までも含み、人類であると定義しています。
人類同士の争いについては基本的に不干渉ですが、大きな災いをもたらす可能性を秘めた事象については積極的に干渉を行います。

国家

《オルディバウム公国》

■ 概要

グラフォス大陸の南東、ローデリア海に浮かぶ小さな島であるセニア島に存在する小さな王国。
長きに渡る異種族間での交流を経て独自の言葉と文化が形成されています。
資源的には余り恵まれていない島ですが、少数の商人が行き来し、必要物資の補給を担っています。
大陸の人間でこの国を知る者は少なく、辺境に位置することから特に見向きもされない国となっています。
規模は小さいもののアカデミーや冒険者ギルドも存在し、一部の冒険者達の生活拠点ともなっています。
今でこそ多種の種族が生活する国家となっていますが、古代王国時代が終わりを告げるまではニュートラルのみによる統治が行われていました。

【王都】

セニア島 レネンティン

【言語】

オルディバウム語

【種族構成】

ニュートラル(40%)、グランツ(20%)、アルマチュア(12%)、エルフィス(10%)、アーノン(9%)、アルス(6%)、その他(3%)

■ 建国

オルディバウム公国は闇夜の使徒と戦い、島を救った一人の少女によって建国されたと言われています。
現在でも彼女の血筋の者が王家として名を連ね、その影響もあり国は代々女王が統治しています。
また、女性の社会進出も目覚ましく、職業や地位に置ける男女差はほぼ存在していないと言えます。

■ 騎士団

オルディバウム公国には二つの騎士団が存在し、一つが王家を守護する近衛騎士団、もう一つが領土の守護と雑多な任務を請け負う翠緑騎士団です。
近衛騎士団は選りすぐりの騎士で構成され、その人選は国王の信任を受けた近衛騎士団長によって行われます。
基本的に多大な功績を上げた者か、名門貴族の子弟しか入団は許されず、近衛騎士となる前に大抵は翠緑騎士団で実績を積み形となります。
過酷な訓練を課される事から兵、装備の質共に高く、王家の守護者として恥じない実力を持っています。
一方、翠緑騎士団はある程度の実力が伴うか、後押ししてくれる家柄さえあれば入団する事が出来、練度も決して高いとは言いきれません。
家柄が騎士団内での発言力に多大に影響する局面が多く、上に立つ人間の実力、或いは人間性が伴っていない事も多々あります。
しかし、国内で発生する事象に対応する為には人手が多くなると必要事項もあり、質はともかくとして翠緑騎士団の担うべき役割は大きいと言えます。

■ 翠緑騎士団

国内の警備、雑多な事件の対応を担う騎士団。
淡い緑色の制服と騎士である事を示す魔法石を用いた装飾入りの長剣が特徴。
三つの隊で構成され、それぞれレネンティン、アルガレフ、そして島全域の警護を担当している。
島全域をカバーしなければならぬ三番隊に多く人員が集まる傾向にあり、危険度で見ても最も高くなる事から基本的に人員の多くは平民か、良くて中下級貴族で構成されています。

■ 主要都市

王都「レネンティン」

島では一番大きな町。

楕円形の町は四つの区画に別けられ、それぞれ貴族地区、平民地区、貧民地区、職人地区と呼ばれています。職人地区にある広場では月に一度、大陸から渡ってきた商人達による市場が開かれ、島中から訪れる買い物客で賑わいます。

同地区にはオルディバウム王家の出資で作られた冒険者ギルドや、規模は小さいですがアカデミーや間接魔導の学院も置かれています。

町の周囲は2重に張り巡された城壁に囲われ、東西には通用門と共に詰所が設置されています。

この町には「緑竜の産声亭」と言う冒険者の店があり、セニア島で活動する主な冒険者の活動拠点となっています。

アルガレフと繋がる有線電話網が整備されており、中央広場や王城など主要な施設には電話が設置されています。

鉱山都市「アルガレフ」

四方を山に囲まれた町。

ここでは石炭とティール、少量の銀が産出されます。かつてディテクトやウエビィの採掘で栄えていた鉱山が、点々と存在していますが、枯れてしまった為、現在のアルガレフはやや寂しい雰囲気のある町となっています。

この町には「野山の小人亭」と言う冒険者の店がある他、規模は小さいながら騎士団の駐屯する城塞も置かれています。

最南端の町「セルシオン」

セニア島最南端の町。

島の守り神である緑竜リーンを祭る神殿があり、他には民家と雑貨屋があるだけで、これと言った施設はありません。

ウェルセニア埠頭

セニア島唯一の港湾施設。

漁師の家々と小さな雑貨屋があるだけの小さな集落が併設されています。

この港を通じてイセネル共和国の首都「マリー」と行き来しています。

エルマトーレ

広大な農地が広がっている以外に特色もなく、めぼしい施設もない辺鄙な田舎村。

北上した所に廃都ロストリウスがある為、警護の為に少数の翠緑騎士団が駐屯しています。

■ 主な地理

常闇の森

レネンティンとセルシオンの間に広がる深い森。

その名の通り昼でも薄暗く、見通しの悪い為、不慣れな者が足を踏み入ると迷子になってしまう事が多々あります。

シュルツ族というエルフィスの部族が生活しており、森で迷ってしまった際には案内を引き受けてくれる事もあります。

トルマウフ街道

常闇の森を迂回するようにしてセルシオンからレネンティン、アルガレフへと続く街道。

トルマウフとは開拓に協力してくれたアルマチュアの部族の名で、この街道のお陰で島の間は、南北を比較的少ない危険で行き来することが出来ます。

イストセニア廃港

都市国家連合時代に使用されていた港。

現在は廃棄され、野盗達の住処とされています。

定期的に討伐が行われていますが、討伐される度に新しい賊が住み着いています。

廃都「ロストリウス」

セニア島東部にある廃棄された地下都市。

古代王国時代の都市の一つで、数々の鉱脈の他、魔導器の研究施設がありました。

幾層にも重なった多重構造を持ち、現在でも未探索のエリアが多い事に加え、魔獣を含む危険な生物の住処となっている事から騎士団と冒険者による探索が続けられています。

人物

Chart Section

チャートセクション

Dream of Twilight -Basic Rule-

2013.04.11

ver1.0 Alpha-7発行

発行者

ルイス (<http://gkf.yh.land.to/>)

企画

多目的創作集団G.K.F (<http://gkf.halfmoon.jp/>)

ルイス

編集

ルイス

スタッフ

向井ダイジュ (<http://youngaliveinlove.web.fc2.com/>)

Gilgamesh

上野

のら吉

Osanai

斬義

睦月 破雪

その他、G.K.Fメンバー各位

協力

南十字

櫻ミツキ (<http://aigantenshi.web.fc2.com/>)

sana (<http://hanatoyotsuba.blog.shinobi.jp/>)

UNFORGIVEN

井上(仮) (<http://www5b.biglobe.ne.jp/~trpgbank/sns.html>)

埴兎

如月翔也

その他、北海道のサークル様各位

以上、敬称略 順不同