

Record of Tear War R P G Ver 6.4

製作：G. K. F TRPG開発部&TRPGサークル「G. K. F」

《目次》

ープレイヤーセクションー

TRPGとは
プレイするのに必要なもの
Record of Tear War について
「ティア戦記」舞台背景
星系紹介
国家紹介
企業・組織紹介
キャラクター作成
装備品
分類について
行為判定
戦闘ルール
乗り物
パワードスーツ
機体設計
機体製作
機体
兵装
機械兵・AT
特殊な装備
魔法
錬金術・・・未実装
薬学
ワールドネットワーク
強化処理
キャラクターの成長

ーマスターセクションー

戦闘データ
毒、呪い、病気・・・未実装
特殊ルール

《TRPGとは》

T (テーブルトーク：会話)でRPG (ロールプレイングゲーム：役割を演じて遊ぶ)
・・・などと、適当くさいことを書きましたが、簡単に訳すと多分上のように・・・なるというですね。
プレイヤーはRecord of Tear Warの世界の住人となって、GM (ゲームマスター：ストーリーの語り手)の用意した物語を体感するわけです。
コンピューターゲームでよく「あそここの場面で自分だったらこうしていた」という思いを抱くことがあると思います。
・・・抱いて下さい(涙)
そんな思いを実現できる・・・かもしれないのがTRPGなのです。
TRPGにはコンピューターゲームのように完全に決められたストーリーというものがない存在していません。
よって、考えられるだけの選択肢がプレイヤーには用意されているのです。
ただし、プレイヤーにとって良い選択肢であっても、世界観にそぐわない選択肢であったり、
PC (プレイヤーキャラクター：プレイヤーの操る人物)としての立場から見るとときに良い選択肢ではない場合もあります。
また、PCの能力がその選択肢を選択することが難しい場合もあるかもしれません。
もしくは、同行者・・・TRPGは一人で出来るものではありません。
他のプレイヤーキャラクター、もしくはNPC (ノンプレイヤーキャラクター：GMの操る人物)と一緒に行動することがあります。
団体行動を取っている時に独断で行動することは望ましくありません。
たとえキャラクターが独断行動をするとしても、プレイヤーとは事前の打ち合わせをしましょう。
それらのことをよく考えた上でもっとも適切な選択肢を選択することをお勧めします。
TRPGは会話で成立するゲームです。
最低限のマナーを守り、楽しいセッションにしましょう！

《プレイするのに必要なもの》

Record of Tear Warをプレイするには、多数のダイスが必要となります。
4面、8面、10面を1個以上、6面は2個以上持っていることが望ましいです。
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。
そして、メモ帳や筆記用具も必要となるでしょう。
後はやる気があればなんとかなる・・・はずです！

《Record of Tear Warについて》

Record of Tear Warは銃あり、魔法あり、ロボットありのエセファンタジーRPGです。
プレイヤーは冒険者や軍人、企業社員などといった、この世界の住人となって様々な物語に身を投じていきます。
このシステムは小説「ティア戦記」の基となった小説「NATURAL ISLAND」の世界を再現するために製作されました。
人類文明の数千年にわたる栄光と滅亡を描いた世界・・・それがNATURA LISLANDの世界です。
この世界の人類はどの文明時代であっても、魔軍と呼ばれる存在と戦っています。
それは白い翼を持っているだけで人間と似たような外見を持つ種族であったり、異形の怪物であったりします。
大きく分けてNATURA LISLAND世界には3つの文明が存在してきました。
一番目が現代社会をそのまま進化させていったような高度な機械文明。
彼らは白い翼を持った種族との戦いによって滅亡しました。
二番目は魔法の力を基に機械文明と大差ない技術力を持った魔法文明。
彼らもまた、白い翼を持った種族と戦いを繰り返します。
しかし、白い翼を持った種族は異形の怪物達によって虐殺されることとなります。
また、この戦いによって二番目の文明も滅亡することとなりました。
そして、次の三番目の文明は一番目と二番目を合わせたような複合文明です。
高い技術力と魔法の力を備えた人類が異形の怪物と戦いを繰り返しています。
一時的にはありますが、勝利した人類は人類同士での戦いへと進んでいきました。
今、この世界では互いに争う人類と、陰で暗躍する魔軍という構図になっています。
PCは基本的にこの三番目の文明で活躍する人物となります。
やがて魔軍が力を盛り返し、再び人類と激しい戦いを繰り返すことになるでしょう。
PCはこの戦いに関わることになるかもしれないのです。
そう遠くない未来に・・・。

《「ティア戦記」舞台背景》

人類が短時間で星間移動ができるようになって早200年以上が経ったシエン星系。
各惑星間にはコース社によって宙域の警戒・巡航艦の物資補給のための中継ステーションが築かれていた。
ステーションには宙賊などに対する備えとしてコース社のパトロール艦が数隻配備されている。
この時代、宙賊の活動は活発で輸送艦や巡航艦がよく襲われることがあるためだ。
そのため、ステーションも強力な武装をする必要があり、施設は宇宙要塞のように堅牢であった。
広域策敵を可能とする高性能レーザーや遠距離迎撃用の大型レーザー砲台や大型ミサイル砲台。
近距離迎撃用の対空レーザー砲台やNMMW (無人型機動兵器)が多数配備されているのである。
豊かな資源に恵まれ、発展を続けている惑星ティア。
バズラル暦144年10月15日・・・ティア・ネイア中継ステーションにルーン王国旗下の数百隻の軍艦が接近しつつあった。
警告を無視し、ルーン艦隊はステーションに攻撃を開始。
ステーションは防戦するも敗退、最終的にステーションは自爆・・・ルーン艦隊に補給拠点として使用されるのを防ぐ。
10月22日・・・ルーン艦隊がティア衛星軌道に出現。
ティア政府との戦いの火蓋が切って落とされた・・・。

《星系紹介》

《恒星シェン》

シェン星系の太陽的存在。
光の神と同名の星でもあります。
周囲を二機の無人ステーションが周回しており、星の状態を監視しています。
そのデータは世界連合の下部組織の一つへと送られています。

《惑星ティア》

惑星の約半分がティア政府に統治されている星。
ティア政府は多数の国で構成される連合政府で、中央政府と地方議会と呼ばれるものが存在しています。
バズラル暦144年、ルーン王国艦隊に侵略戦争を受けます。
この戦争によって勢力図は大きく変わる事となりました。

《惑星ルーア》

シェン星系の中心的惑星。
長く戦乱が続き、今もそれは終わることがありません。
かつては人類と魔軍が、現在は人類同士での戦いが繰り返されています。
この戦乱に終止符が打たれるのはある事件がきっかけとなります。
後の世にリアル衛星砲事件と呼ばれる出来事によって惑星ルーアの文明は壊滅的被害を受けます。
それがきっかけとなり、魔軍の力が復活し人類は破滅への道を歩み始めます。
全ては人類の過ちが引き起こした、ある意味自業自得とも言える末路でしょう。

《衛星ミリア》

死の星という別名を持つ惑星ルーアの第一衛星。
人々は平均気温-82℃という過酷な環境下で生活しています。
街は厚い氷の下に存在し、氷に覆われていない地表は星の表面積のわずか2%しかありません。
これらは全て人類の引き起こした核戦争が原因です。
人類はこの過ちを繰り返さないよう、バズラル暦11年に核の使用などを禁止したアルファール条約が結ばれました。
しかし、条約締結後も衛星ミリアでは紛争が続けられ、現在も交戦状態となっています。

《衛星ナーラ》

豊かな自然環境を持つ惑星ルーアの第二衛星。
この星の自然はリーフ協定に基づくナーラ政府の統治によって保たれています。
療養地や観光地として人気がある星でもあります。
環境維持のため、軍隊は極少数の戦力しか駐屯していません。

《惑星ティウス》

長い間、ソフィ帝国による安定した統治が続いている星。
シェン星系である意味一番安定している場所でもあります。
しかし、他惑星との交流は極めて少なく、惑星ティウスの多くは謎に包まれています。
現在、エリザテールという13歳の少女が王座についています。
そのため、実権は大臣のザイデルが握っているといっても過言ではありません。
後にこの事を巡って内乱が起こることとなります。

《衛星セリネ》

惑星ティウスの衛星。
とても小さな小惑星ですが、この星にはソフィ帝国の建設した巨大な娯楽都市が存在します。
また、この星にはソフィ帝国の主力艦隊が駐屯可能なほど巨大な宇宙港が用意されています。
基本的にソフィ帝国と他国の貿易はこの星を通して行われます。

《惑星シェルス》

ネイア小惑星群第一惑星。
ネイア政府の本部が存在する星ですが、陸地がとても少なく水に恵まれた星です。
オーシャン社の本部もこの星に存在し、新製品のテストが行われています。
海の底からレアメタルが発見される事があり、注目を集めていたりもします。

《惑星メール》

ネイア小惑星群第二惑星。
少ない陸地を埋め立て地で拡大し、広大な宇宙港が築かれています。
ネイア政府の貿易の中心として機能しています。
ネイア政府は何事にも中立国としての立場をとっていますが、量的には強大な軍隊を所持しています。
よって、惑星メールの宇宙港はネイア政府軍の駐屯地としても使用されています。
《惑星ナソア》

ネイア小惑星群第三惑星。
他の星では見られない不思議な植物などが数多く見つかる星です。
植民はされておらず、少数の研究チームのみがこの星の調査を行っています。
記録によるとネイア小惑星群に移住が始まった初期の頃に、この星で人々が行方不明となる事件が発生しました。
その後の調査で魔物らしき生命体が発見されたり、いつの時代の物なのか不明な遺跡が発見されたりしています。

《惑星レスト》

ネイア小惑星群第四惑星。
この星には既に人類が生活できる様な環境はほぼ残ってはいません。
星のほぼ全域を魔軍によって占拠され、人類はエターナルシティで抵抗を続けています。
傭兵などが支援活動を行っていますが、希望の光はまだ見えてはこないようです。

《アリア宙域》

未探索の惑星が多数残されている宙域。
中には惑星ヘイストや惑星ダーダラといった企業の研究施設が設置されている星もあります。
アリア宙域と言えば惑星ティア、惑星ティウス、ウォール隕石群に囲まれた範囲を指す事が多い。

《ウォール隕石群》

いつの時代からか突如として出現したと言われている隕石群。
この隕石群を構成する隕石はとても特殊な物質で構成されており、高い強度を有しています。
また、隕石がとても狭い範囲で密集しているため、突破は困難とされています。

《国家紹介》

－惑星ティアー

《ティア政府加盟国（中央政府）》

＜セント共和国＞

ティア政府の中心的国家であり、政府の行政府もここに 있습니다。
この国にはヘヴンズポートというティア政府最大の宇宙港もあり、嚴重な警備態勢の下他国と貿易を行っています。
首都はフォーリといい、ヘヴンズポートに隣接しています。

＜ヴァイ公国＞

首都はレドック。
キール工業都市など軍事産業を中心とした国である。
この国にはメルス三型衛星砲という小型の地对宙レーザー砲が設置されている。

＜シスト共和国＞

首都はザーム。
ゼラム油田などといった化石燃料が多く算出される国。
サーバ共和国とグレートフォルンブリッジで繋がっている。

＜サーバ共和国＞

首都はフィレット。
主な都市はスウィン工業都市など。
ティア政府に加盟する大国の一つという事以外は特に特筆すべき点はない。

＜サディス帝国＞

帝都はクリューエル。
ヴァイと並ぶ軍事大国である。
ティア政府の軍事力の多くを二国で担っていると言っても過言ではない。

《ティア政府加盟国（地方議会）》

＜フィア王国＞

ビューアを王都とし、光の神を国教とする聖王国である。
聖都市フォレスや港街マーメイなどがある。
ティアで数少ない魔法を扱う国である。
各地に聖騎士団を派遣し、支援活動を行った。

＜リュース公国＞

首都はティホン。
主な都市に芸術の街トゥールや商業都市チャマラなどがある。
はっきり言って所持戦力は大きすぎない。
緒戦で敗退すると、防戦することすら危うい状況へと追い込まれていた。

＜ルビス共和国＞

首都はマハル。
主な都市はルダ、ペタンなど。
ルーン王国軍のセント進撃の際、多大の犠牲を出しながらも敵の足止めを行った。
そのお陰でティア政府軍は国境の守りを固め、ルーン王国軍の進行を止めることに成功したのである。
しかし、この時の戦いによりこの国の国土は荒れた。
侵略戦争終結後はティア政府より多大な恩賞を受け取り、復興を始めたのである。

＜パール共和国＞

首都はグラナテ。

＜フォルニア共和国＞

首都はディアマンテ。

＜リノイ共和国＞

首都はトゥル。

＜ランダ共和国＞

首都はマリース。

＜ディアナ公国＞

首都はサフィール。
湖畔に建設された強固な要塞を巡ってルーン艦隊と激しい戦いを繰り広げた。
それと同時に少ない戦力で中央政府に代わって、反乱軍と戦い続けた。
その功績が認められ戦後、離反した国の領土を次々と併合し、六番目の中央政府となる。

＜エスト共和国＞

首都はティース。
ティア政府を離反した国の一つ。
灯台もと暗しとはよく言ったもので、中央政府の隣国でありながら不正が蔓延る代表国であった。
サディス帝国がサレム帝国を相手している間にさっさとウェーデン王国に続き反乱を起こした。
ルーン王国と手を組む事については反対していたようだが、ティア政府軍相手に苦戦し始めると態度を豹変させた。
しかし、時既に遅く地方議会はルーン王国に見捨てられ、サディス王国から大量の政府軍が進行して来るに至り降伏した。
戦後に国は解体され、ディアナ公国に併合された。

＜ルバータ連邦＞

5つの都市国家が連合して形成している国家。
政治は各都市の代表者の話し合いによって決められる。
構成国はユーニ、スクラクト、テウル、コラレン、ブラーティン。

＜リゾナ共和国＞

首都はジャーダ。

＜ウェーデン王国＞

王都はカラーティ。
近隣諸国にティア政府からの離反を促した首謀国。
真っ先にルーン艦隊に尻尾を振ったが、見捨てられるのも早かった。
地方議会軍がティア政府軍に敗退すると捨て駒として利用され、滅びていった。
その後は、ディアナ公国に併合されることとなる。

<シア公国>
首都はティノ。
レイクロー大陸東部に位置する小国。

<ジニア共和国>
首都はロッソ。
ティア政府から離反した国の一つ。
しかし、その戦力は微々たる物で、他国の後方支援を行うことがほとんどだった。
やがて、他国が降伏を始めると残されたジニアは一戦もしないまま降伏した。
戦後はディアナ公国に併合されることとなる。

<キシコ共和国>
首都はブル。

<テッド共和国>
首都はマローネ。
シア公国の領土を付け狙い、ウェーデン王国の誘いに乗る。
離反後、直ぐに軍隊をシア公国へ進軍させる。
しかし、シュタイン公国の剣の騎士団が陰で妨害を繰り返し、戦いは思うようには進まなかった。
戦いが長引く内に応援に駆けつけたスカイシップ艦隊によって、侵攻軍が壊滅。
本土もティア政府軍によって攻撃され、戦う力を失った末に降伏した。
戦後は他の国と同じようにディアナ公国に併合されることとなる。

<フーア共和国>
首都はヴァイト。
グイゼナ島西部を領土とする国。
中央政府から最も離れた場所に位置する地方議会。
ポータン公国とかつてから鉱山を巡る争いを続けており、暗闘が続けられていた。
政府から離反したポータンを喜び勇んで滅ぼそうとするが、戦いは一進一退が続いた。
そのまま、終戦となりポータンは再び地方議会としての地位を取り戻す。
しかし、フーアは数多くの不正が暴露され、地位が失墜していくこととなる。

<ポータン公国>
首都はデュン。
ティア政府から離反した国の中では唯一孤軍奮闘した国。
少ない戦力でフーア共和国と激戦を繰り広げ、多数の死者を出した。
ルーン王国とも手は組まず、最後まで孤独に戦い続けた。
しかし、戦後に再びティア政府加盟国としての地位を取り戻すこととなる。
一説によるとこの国は他の離反した国とは異なり、特に不正が横行していたりした訳ではないそうである。
話によると昔から国境近くにある鉱山を巡って小競り合いが続いており、事に至ったといわれている。

<スピア公国>
首都はラング。
開戦当初ボルグ帝国相手に連敗を続けるが、奮戦を続ける。
やがて、スーラ連合の協力を得て勝利を手にする。
戦後はボルグ帝国領をスーラ連合と分割し、交友を深めていく事となる。

《ティア政府非加盟国》

<リンセス共和国>
首都はラグルス。
この国は強力な機甲部隊を有しており、ルーン王国軍と熾烈な戦いを繰り広げた。
ティア政府非加盟国の代表的な国でもある。

<ルクセン王国>
王都はルクセン。
ベルグ要塞やレドック要塞といった堅牢な要塞を多数領土内に持つ。
が、ルーン王国軍によって奇襲を受け、王都を占領されてしまう。
難を逃れた王女を中心にレジスタンスが自国を開放するために交戦した。

<ラビア共和国>
首都はジェイド。

<ギリス王国>
王都はウォイズ。

<ネシア共和国>
首都はティナム。

<ペイン王国>
王都はクラール。

<ジプト王国>
王都はバガーダ。

<モレル共和国>
首都はアンツーク。

<ブル公国>
首都はホーゼ。

<アシス共和国>
首都はシュトリック。

<ベリア共和国>
首都はクライト。

<ガーム公国>
首都はブルーゼ。

<バレッタ王国>
王都はロルク。

<ザート公国>
首都はビュステン。

<フラン共和国>
首都はスィオネル。

<トマス共和国>
セルナリア島を領土とする共和国。
首都はベルラ。
リンセス共和国と並び非同盟国の中心的役割を成していた。

<タレス公国>
首都はムズィール。

<リル公国>
首都はラーシュ。

<ポーラ公国>
首都はセレ。

<スニング共和国>
首都はフィン。

<レア公国>
首都はクルール。

<バニア公国>
首都はブラン。

<コピエ公国>
首都はフォンセ。

<フェリット共和国>
首都はワイヤン。

<モルド公国>
首都はデスト。

<トーチ共和国>
首都はレイエ。

<トリア共和国>
首都はコロール。

<リシャ公国>
首都はアスル。

<ルーシ共和国>
首都はアマリー。

<トビア公国>
首都はベルデ。

<ルギー公国>
首都はラダ。

<グラード公国>
首都はグラナート。
スーラ半島の国々で同盟を結んで結成したスーラ連合軍の中心的な国。

<リャナ共和国>
首都はアナラン。

<ホルム共和国>
首都はクラーロ。

<ガスカル共和国>
首都はアスル。

<アムス王国>
王都はブラテ。

<アイル共和国>
首都はティーバ。

<リュッセル共和国>
首都はディン。

<シュタイン公国>
首都はズィルヴァーン。
剣の騎士団という精鋭部隊を有する。
ルーン王国が侵略してくると、他の国を率いて勇敢に戦っている。
剣の騎士団をレジスタンスとして派遣したりもした。

<スボン公国>
首都はテルト。

<ヘルビナ共和国>
首都はライアー。

<リントン共和国>
首都はレジアー。

<リード共和国>
首都はファレン。

<フェア共和国>
首都はノイスト。

《ルーン王国軍と同盟を結んだ国》

<アーセナル帝国>
帝都はウェザー。
強大な軍事力を持ち、ルーン王国軍と同盟を組む。
その後、ティア政府軍と開戦。
戦争末期にスカイシップ艦隊によって攻撃を受ける。
降伏勧告を無視し、滅びるまで戦い続けた。

<ボルグ帝国>
帝都はグルナ。
ルーン王国と同盟を組み、スピア公国と戦う。
最初、連勝し続けるが増援として駆けつけたスーラ連合軍によって戦局を覆される。
最後は両軍によって帝都を占領され、帝国の歴史は幕を閉じる。

<サレム帝国>
帝都はビジュー。
長年サディス帝国と険悪な仲だったが、ルーン王国の侵略戦争に際し、ルーン王国と同盟を組む。
サディス帝国と壮絶な戦いを繰り広げるが、戦局が悪くなり帝都レジスタンスに占拠されるとティア政府に降伏した。

<ルガル帝国>
帝都はジャドゥ。
アーセナル、ボルグ、サレムの三国に続いてティア政府に反旗を翻し挙兵した。
が、ティア政府と戦うにはあまりにもルガルの国土は小さすぎた。
開戦してすぐに政府軍によって占領される。
それはあまりにも呆気なさ過ぎる最後であった。

—惑星ルーアー—

《反UIR勢力》

<ジオフリーダム>
首都はキャピタルシティ。
現存する国ではイレイザー帝国と共に最古の歴史を誇る国。
第一魔軍戦争を両国は協力して切り抜けた。
しかし、現在では相反する勢力の代表的存在として対立している。
ライアット艦隊を筆頭に強力な艦隊を多数所持。
中でもスカイシップ艦隊はかなりの知名度を持つ。

<メルディン王国>
王都はダルス。
反UIR勢力で唯一魔法の力を持つ国。
数々の魔法の品を作り出し、UIRとの戦いに投入している。
国の規模はそれほど大きくなく、王都の周辺に小さな町が点在しているだけである。
そのため、全部をまとめて一つの都市国家と言っても過言ではない。
王都は各国からアカデミーに入るために訪れた人で、活気に満ちあふれている。

<スモーティア王国>
王都はモーティス。

<クリート王国>
王都はクルス。

<センチ王国>
王都はビート。

<イヤル公国>
首都はレーナ。

《UIR勢力》

<イレイザー帝国>
帝都はゼファー。
UIR (the Union of Iraser with Rune) のリーダー国。
機械兵を開発し、近隣諸国に侵攻を開始した事からジオフリーダムとの対立が始まる。
第一次魔軍戦争の際に受けた傷跡が数多く残るイレイザー帝国では増えすぎる人口をカバー仕切れなかった。
世界連合からの援助だけでは足りず、侵略戦争への道を歩み始めたのだ。

<ルーン王国>
王都はルーン。
空中都市3つという僅かな領土しか持たない小国。
惑星ティアへと侵攻を始め、全てはイレイザー帝国の計画のためである。
侵略艦隊を構成しているのはほとんどがイレイザー艦隊。
ルーン王国はわずかな戦力を派遣しているにすぎない。
ルーン王国が擁する戦力はわずか2艦隊。
それだけの戦力でティア政府と戦えるはずがないのは、周知の事実である。
そのため、ルーン王国の行動がイレイザー帝国の囷にされていることは誰の目にも明らかだった。

<ピレン王国>
王都はセイリル。

<アーマン王国>
王都はウェン。

<ウインドキングダム>
王都はビット。

<ドーニル帝国>
帝都はピッカス。

《中立勢力》

＜ダーモス公国＞

首都はビラック。

魔軍の拠点である闇の森を領土内に持つ国。

第一魔軍戦争終結後も魔軍との小競り合いを続ける。

魔軍が結界石破壊のために行動を起こした時、魔軍殲滅作戦「オペレーション・ブレイク」を発動するが失敗。

ダーモス公国軍は大きく後退した。

その時に破壊の爪跡と呼ばれている大きな砂漠地帯ができあがった。

＜クウォート王国＞

王都はウェルアル。

＜フレイル王国＞

王都メイル

＜ランス王国＞

王都はナイル。

＜ホールズ共和国＞

首都はゼルスシティ。

＜ワーラル共和国＞

首都はブレインシティ。

＜サイレル共和国＞

首都はティップシティ。

＜ウィーク＞

首都はコリア。

＜ロード＞

首都はエルター。

＜レイルド＞

首都はモレア。

＜ウェル＞

首都はゾート。

＜ホルスト王国＞

王都はノウン。

－衛星ミリアー

《ムール条約軍》

＜ナリス共和国＞

首都はノザンセ。

＜ライアン共和国＞

首都はブレিনি。

＜レクト共和国＞

首都はソルティセインス。

＜アミト共和国残存政府＞

本部はターバ。

《タリス同盟軍》

＜タリス帝国＞

帝都はレイノス。

＜リミル帝国＞

帝都はニューク。

＜トラニア帝国＞

帝都はマティカ。

＜ムロイ帝国＞

帝都はシュベルト。

《中立勢力》

＜バルト連合共和国＞

首都はティッツ。

惑星上に唯一残る二つの宇宙港を管理している国。

元はばらばらだった国が戦争で疲弊し、連合して成立した。

戦争の危険性をいち早く察知し、身を引いていた唯一の国でもある。

そのため、今ではこのバルト連合共和国だけが唯一の中立国となっている。

－衛星ナーラー

《ナーラ政府》

本部はリーフシティ。

リーフ協定に基づき、自然環境を保護しながら開発を行っている。

衛星ナーラではゴミの不法投棄などに罰金が課せられるようになっている。

例としてはタバコの吸い殻の投棄は一本につき20レアルの罰金となっている。

－ネイア小惑星群－

《ネイア政府》

本部はティー。

武装中立国としてのいかなる戦争にも関与しない立場を維持し続けている。

他国との貿易の中継地点として栄え、惑星メールはその中心として賑わいを見せている。

たびたび、宙賊の襲撃を受けることから、ある程度の軍事力を持っている。

－惑星ティウスー

《ソフィ帝国》

帝都はプリシア。

必ず女性が王位につくこの国では現在、12才の少女が王位についている。

そのため、実権は宰相が握っているようだ。

国の内部では女王派と宰相派の暗闘が繰り広げられているらしい。

この国の情報はあまり他国に漏れず、謎が多いのが現状である。

《企業・組織紹介》

<世界連合>

本社：ネイア政府 メール
星系の平和維持などを目的とする組織。
数多くの下部組織を抱え、独自の軍隊も所持しているため、その力は侮れない物がある。

<ルーナ社>

本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
中型MWを開発し、一躍有名となった企業。
それまでは幅広い兵器開発を行っていたが、それ以後はMW開発が中心となる。

<フィュー社>

本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
数多くの特殊なMWを開発している企業。
高性能な機体が多く、可変機体も開発している。

<ブロン社>

本社：シーキングダム アーサー
世界中で食料の販売、運搬を行っている企業。
そのため、優秀な輸送船を数多く開発し、護衛用MWの開発も盛んである。

<アーマメント社>

本社：イレイザー帝国 ゼファー
様々な高性能機体を多数開発してきている企業。
その分、コストが高いがアーマメント社の機体を採用している国は多い。

<スィープ社>

本社：ネイア政府 メール
アーマメント社のライバル的存在。
長い歴史の中で幾度と無く闘争を繰り返している。
セクル社と提携関係にあり、ジェネレーターはセクル社製のものを使用している。

<フレッド社>

本社：セント共和国 フォーリ
作業用機械などの開発を行っている企業。
低コストのMWの開発もしており、軍よりもレジスタンスなどと取引することが多い。

<オメガ社>

本社：ネイア政府 ナソア
ビット（遠隔操作の無人砲台）などといった他とは変わった兵器を開発している企業。

<アクアマリン社>

本社：シーキングダム ポルン
水陸両用機の開発が盛んな企業。

<ディルソン社>

本社：ネイア政府 メール
ラーネル歴に入ってからMWの開発を始めた企業。
それまでは戦闘機や戦車などといった兵器を開発していた。

<コース社>

本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
惑星間巡航艦の管理・運営を行っている企業。
新型巡航艦の開発も行っている。

<アンダーエリア社>

本社：衛星ミリア クレリス宇宙港
地中作業用機械の開発を主にしている企業。

<エアフォース社>

本社：ウインドキングダム ビット
航空機や飛行用MWの開発を行っている。

<グランサー社>

本社：ダーモス公国 ビラック
陸戦兵器の開発を主に行っている企業。
突撃戦車や陸上戦艦などといった特殊な兵器も生産している。

<オーシャン社>

本社：ネイア政府 シェルス
海洋兵器の開発を行っている企業。

<スペル社>

本社：ミゲア王国 ミニアム
宇宙用機体の開発を行っている企業。
最近ではスペル社を中心にエアフォース、グランサー、オーシャンの4社で共同開発を行う、などの動きがある。

<セクル社>

本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
数々の車両を開発していることで有名な企業。

<ヴァルト社>

本社：イレイザー帝国 ゼファー
セクル社のライバル企業。
頑丈な造りをした車両が特徴。

<ジェネティック社>

本社：ネイア政府 メール
A B（人工脳）やA T（アーマードトルーパー）の開発で有名な企業。
また、強化処理手術を行っているのもこの企業である。

<エクスマトリクス社>
本社：ソラリア島 メイズシティ
ジェネティック社のライバル企業。
この企業も独自の強化処理手術を行っている。

<アームズ社>
本社：アーマン王国 ウェン
数多くの銃火器を開発している企業。

<ドライブ社>
本社：セント共和国 フォーリ
ハンドマシンガンという独特な銃火器を開発している企業。

<ベルン社>
本社：ネイア政府 ナゾア
化学兵器や毒ガスの開発を行っていた企業。
今は化学兵器を無効化する技術の研究をしている。

<メディ社>
本社：ランス王国 ナイル
製薬会社。

<ルカ社>
本社：ナーラ政府 クルード
製薬会社。

<グラッド社>
本社：ソラリア島 メイズシティ
麻薬を製造しているなど、あまり良い噂がない製薬会社。

<グラップ社>
本社：イレイザー帝国 ゼファー
格闘戦用の装備や機体を開発している企業。

<パーフェクトコミュニケーション社>
本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
通信機器やワールドネットワークの開発・管理を行っている企業。

<フィオル社>
本社：セント共和国 フォーリ
WNアクティブデバイス「ティリア」の開発で知られている企業。
入出力速度を重視した設計が特徴。

<シウム社>
本社：ソラリア島 メイズシティ
WNアクティブデバイス「オリスタ」の開発で知られている企業。
平均的な性能が特徴。

<ネル社>
本社：イレイザー帝国 ゼファー
WNアクティブデバイス「フェフィン」の開発で知られている企業。
攻撃システムやプロテクトなどを重視した設計が特徴。

<リーダー社>
本社：ソラリア島 メイズシティ
スキルシステムというソフトウェアを開発した企業。
スキルシステムによって多彩な技能を人々は、一時的にはあるが一瞬で習得できるようになった。

<ココナ社>
本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
IT関連の開発を行っている企業。

<イオ社>
本社：イレイザー帝国 ゼファー
ココナ社のライバル企業。

<サーチ社>
本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
レーダーなどの探索機器の開発を行っている企業。
グランドスキャナーなどの画期的な装備を開発した。

<クレスト社>
本社：イレイザー帝国 ゼファー
サーチ社のライバル企業。
妨害設備に対抗できるような索敵機器の研究を日夜続けている。

<アカデミー>
本部：ルーン王国 ルーンシティ
剣術科、魔法科、錬金術師科など、多岐の学科を教えている学院。
魔法科は術士、術士長、導師、導師長というランクに分けられており、導師の中から能力の高い一人が導師長として任命される。
アカデミーには基本的に図書館があり、部外者も使用できるようになっている。
本部には魔法庫と呼ばれる場所があり、危険な品を厳重に保管している。

<冒険者ギルド>
本部：ルーモス
世界各地で冒険者を支援している団体。
図書施設や訓練施設があるが、ギルド会員のみが利用できる。
試験に合格した者だけが会員になることが可能。
上記の施設以外なら普通の冒険者も利用可能である。
なお、ここでは冒険に必要な道具を割引価格で販売している。
アカデミー、傭兵協会、盗賊ギルド、ハンターギルドが活動を援助しており、ギルド施設の設備は常に高レベルを維持している。

<冒険者の店>

本部：存在しない

冒険者に宿や仕事を提供する。

冒険者の店から出される試験に合格して、初めて一人前の冒険者として認められる。

そして、更に経験をつんだものがギルドの試験へと挑戦するのである。

価格は店によって違うが、ここでも冒険に必要な道具を買うことができる。

<傭兵協会>

本部：ダーモス公国 王都ピラック

各都市の支部と仕事斡旋所で構成される傭兵のギルド組織。

情報提供や仕事の斡旋などを行っている。

宿に困っているときには宿舎も提供してくれるらしい。

<盗賊ギルド>

本部：ジオフリーダム アーサー

世界各地に存在する盗賊たちのギルド。

盗賊同士での情報交換などが行われており、高い情報収集能力を持つ。

遺跡などに仕掛けられている罠に関する知識も豊富である。

暗殺者ギルドとは敵対しているという噂である。

<ハンターギルド>

本部：ホルスト王国 エルマルーン

魔物狩りを仕事とするほか、様々な事件の解決も行う組織。

凶悪な魔物を狩れば報酬が支払われる。

<暗殺者ギルド>

本部：不明

存在は確認されているが、詳細不明。

噂ではピレン王国の特殊部隊だという話もある・・・。

<セレナ教>

本部：ランス王国

光、闇、炎、水、緑、空、平和の7つの神を信仰している宗教組織。

世界に数多くの信徒がいるらしい。

《キャラクター作成》

<能力値>

七つの能力値を指定されたダイスを使って決めます。
まずは、各能力値について説明しましょう。

- ・器用度：鍵開けや、機体の操縦などに使います。主に武器の命中に影響します。
- ・敏捷度：幅跳びや水泳など、体を動かすことに使います。主に個人戦闘での回避に影響します。
- ・知性度：頭の良さや魔力に影響します。
- ・知覚：勘の鋭さを表します。気配の察知などに使います。
- ・筋力：力の強さを表します。
- ・体力：毒に対する抵抗や耐久力などに影響します。
- ・魅力値：人を引きつける力、カリスマなどを表します。外見という意味でも構いません。

能力値を÷3（端数切捨て）したものがボーナスとなります。

<人種選択>

ウェア人

器用度：2D8 敏捷度：2D6 知性度：2D6 知覚：2D6 筋力：2D6 体力：2D6 魅力度：2D6

魔力：0

精神力：2D10×2+5

特性：マジックルーン習得不可。

説明：最も人口の多い人種です。

ジオフリーダムやイレイザー帝国など、ほとんどの国はウェア人で構成されています。

極めて平均的な身体能力をしていますが、魔法の力は持っていません。

ルキナス人

器用度：1D6+4 敏捷度：2D8 知性度：2D6 知覚：2D8 筋力：2D6 体力：2D6 魅力度：2D6

魔力：1D6

精神力：2D6×2

特性：特になし。

説明：旧ルーシェン王国国民の子孫で、高い身体能力が特徴です。

多少の魔力も備えています、キャバシティはそれほど高くはありません。

人口的にはセイン人に次いで少なく、辺境の村などで時々見かけられます。

メル人

器用度：2D6 敏捷度：2D6 知性度：2D6 知覚：2D6 筋力：2D6 体力：2D6 魅力度：2D6

魔力：2D6×2

精神力：2D6×2

特性：特になし。

説明：ルキナス人とセイン人の混血によって生まれた人種です。

両者の中間的な特徴を持っており、能力的には平凡です。

人口的には多くもなく少なくもなく、といった感じです。

セイン人（GMと相談）

器用度：2D6 敏捷度：2D6 知性度：2D8 知覚：2D6 筋力：1D6+4 体力：1D6+4 魅力度：2D6

魔力：2D8×2

精神力：2D6×2

特性：特になし。

説明：ルーン王国、フィア王国、メルディン王国などといった極一部の国でしか見かけることのできない人種です。

旧エリア王国国民の子孫で、魔法の力を有しています。

しかし、遺伝的にルキナス人に比べて身体能力的に劣っているみたいです。

彼らの先祖の多くはエリア王国滅亡時に墜落したセインルーインと運命をともにしており、現在の人口は極めて少ないです。

ダルク人（選択不可）

器用度：2D6 敏捷度：2D8 知性度：2D8 知覚：2D8 筋力：2D6 体力：2D6 魅力度：3D6

魔力：2D10×2

精神力：2D10×2

特性：特になし。

説明：セイン人よりも更に少数の人口を持つ人種。

ルキナス人などよりも古い歴史を持つ人種らしいのだが、彼らに関する資料の多くは失われてしまっている。

優れた身体能力と魔法の力を持つ。

<人種ランダム決定表（付録）>

このランダム決定表はD100によって人間の人種を運任せで決定するものです。

使うかわらないかはプレイヤー次第です。

01：ダルク人

02～10：ルキナス人

11～40：ウェア人

31～40：メル人

41～50：ルキナス人

51～60：メル人

61～80：ウェア人

81～90：ルキナス人

91～100：セイン人

<経歴決定表（付録）>

キャラクターは様々な体験を経て、技能を習得してきていることでしょう。

それらを決定するのがこの経歴です。

この項目では6歳からのPCの経歴を決定していきます。

まず、決定の仕方を説明します。

入学資格に当てはまる項目を選択すると、自動的に年数の項目に書かれている分だけ時がたちます。

PCは一年間に200点の経験値を取得します。

—学校—

経験値を使用し、PCは習得可能技能に書かれている技能を習得することができます。

その他にも趣味で習得した、ということにすることによって、

（料理、コンピューター、生存、楽器演奏、音楽知識）を習得することも可能です。

技能名/*となっているものは/の後に指定されている技能だけ、技能名だけのものは特に指定なく習得可能を表しています。

初等学校

入学資格：6歳

年数：9年

習得可能技能：運動、投擲/個人、知識/一般

高等学校

入学資格：15歳以上

年数：3年

習得可能技能：格闘/個人、運動、投擲/個人、知識/一般

大学

入学資格：高等学校卒業者、又は「知識/一般」のレベルが4以上

年数：4年

習得可能技能：知識/一般、薬学、医療、整備、設計、製作、交渉

軍学校

入学資格：15歳以上

年数：3年

習得可能技能：操縦（艦船を除く）、射撃、格闘、運動、投擲、爆薬、整備、知識/軍事、戦術、通信

備考：卒業後に「階級/軍」レベル1を自動取得する。

士官学校

入学資格：15歳以上

年数：3年

習得可能技能：知識/軍事、指揮、戦術

備考：卒業後に「階級/軍」レベル8を自動取得する。

アカデミー魔術科

入学資格：6歳以上

年数：自由

習得可能技能：マジックルーン、知識/一般

備考：術士の称号を得るには、「マジックルーン」レベル3以上が必要。

アカデミー剣術科

入学資格：6歳

年数：9年

習得可能技能：格闘/個人、運動、知識/一般

アカデミー錬金術科

入学資格：6歳

年数：9年

習得可能技能：錬金術、薬学、知識/一般

－仕事－

PCが現在に至るまでに就いてきた仕事です。
年齢制限とはその仕事に就くことのできる最低年齢です。
収入とは一年間その仕事を行ったときに得ることのできる収入です。
この値はすでに支出の分は減らされています。
自動取得はその仕事に就くことによって自動的に手に入るアイテムです。
最終取得は最終的な自分の職業として選択した時に手に入るアイテムです。

傭兵

資格：なし
年齢制限：なし
収入：1D10×1000
自動取得：傭兵協会IDカード
最終取得：なし

冒険者

資格：なし
年齢制限：15歳以上
収入：5D10×200
自動取得：冒険者の証
最終取得：冒険者ギルドIDカード

ハンター

資格：なし
年齢制限：15歳以上
収入：2D10×500
自動取得：ハンターギルドIDカード
最終取得：ハンドガンHC

神官

資格：なし
年齢制限：なし
収入：5000
自動取得：聖印
最終取得：教徒用IDカード

ウィザード

資格：アカデミー卒業者、及び「マジックルーン」がレベル3以上
年齢制限：なし
収入：10D10×100
自動取得：無の魔法石(10)
最終取得：アカデミーIDカード

企業社員

資格：初等学校卒業者
年齢制限：18歳以上
収入：6000
自動取得：スーツ、携帯電話
最終取得：企業用IDカード

企業工作員

資格：大学卒業者(例外あり)
年齢制限：なし
収入：10000
自動取得：スーツ、アタッシュケース、イアフォン
最終取得：企業用IDカード、暗号解読器(+1)

医者

資格：大学卒業者
年齢制限：なし
収入：10000
自動取得：救急セット
最終取得：医師協会IDカード、手術道具

軍人

資格：軍学校、又は士官学校卒業者(例外あり)
年齢制限：なし
収入：「階級/軍」レベル×10000
自動取得：なし
最終取得：軍服、軍用IDカード

暗殺者(GMと相談)

資格：なし
年齢制限：なし
収入：50000
自動取得：ハンドガンAC、レーザーダガーAC、アーマースーツ
最終取得：暗殺者ギルドIDカード

<技能>

キャラクターは経験値を使って技能を得ることができます。
経歴決定表を使用していない場合の経験値は(年齢-5)×200です。

—戦闘系技能—

・操縦/車両、航空機・シャトル、ヘリ、MW、艦船

使用能力：器用度

説明：様々な機体を乗りこなすための技能です。技能を持っていなくても基本的な操縦はできますが難しいテクニックの必要なことはできません。

車やバイクで普通に道を走る分にはレベル0でも構わないでしょう。

しかし、雪の積もった路面でスリップしないように走ったり、戦車や戦闘機を動かしたり、

MWでジャンプしたりするという動作は技能が必要になります。

ここでは雪の積もった路面を走る車の操縦を例にしましょう。

普通に走るために必要な目標値7に、路面が凍っているということで+3、

雪が降っていて視界が悪いということで+2の修正を加えたとします。

合計で目標値12に対し、PCは器用度7、操縦/車両、2だとします。彼の基準値は4となります。

よって、彼は2D6して8ができれば無事に走り続けることができます。

・乗馬

使用能力：器用度

説明：馬を乗りこなすための技能です。

馬上での戦闘や、馬を使っての高速移動に必要です。

馬上での戦闘は毎ターンに目標値10の判定に成功する必要があります。

・射撃/個人、兵器(携帯できない武器に使用)

使用能力：器用度

説明：弓、クロスボウからレーザーガンやミサイルランチャーまで、あらゆる射撃武器を扱うための技能です。

射撃/兵器は機体搭乗時の射撃の他にバリスタや固定砲台などの大型武器の扱いにも使用します。

判定は器用度ボーナス+技能レベル+武器修正を基準値に行います。

・格闘/個人、MW

使用能力：敏捷度(個人)、器用度(MW)

説明：素手での格闘戦や武器を使った接近戦を行うときに必要な技能です。

判定は個人の場合は敏捷度ボーナス+技能レベル+武器修正を基準値に行い、

MWだった場合は器用度ボーナス+技能レベル+武器修正になります。

・爆薬

使用能力：器用度

説明：爆弾などを製作、設置するための技能です。

器用度ボーナス+技能レベルを基準値とします。

解除する者は設置者の達成値を目標値にすることになります。

・運動

使用能力：敏捷度

説明：敵の攻撃を回避したり、アクロバットなどを行う技能です。

敏捷度ボーナス+技能レベルを基準値とします。

・投擲/個人、MW

使用能力：筋力(個人)、器用度(MW)

説明：物を投げる技能です。

判定は個人の場合は筋力ボーナス+技能レベルを、MWの場合は器用度ボーナス+技能レベルを基準値とします。

* / の後の項目のどれか一つを選んで取得します。

1. 150 2. 200 3. 300 4. 400 5. 600
6. 800 7. 1200 8. 1600 9. 2400 10. 3200
10. 4800 12. 6400 13. 9600 14. 13000
15. 19000 16. 25000 17. 31000 18. 38000 19. 50000 20. 65000

—特殊系技能—

・マジックルーン

使用能力：知性度

説明：アカデミーで習得することができる魔法です。

10レベルに達すると導師と呼ばれるようになります。

マジックルーンは攻撃、補助の二種があり、それらの合計はマジックルーンレベルとなります。

よって、マジックルーンレベルが3のキャラクターは一種を3レベル、もしくは二種を2レベルと1レベルということになります。

・錬金術

使用能力：器用度

説明：アカデミーで習得することが可能な技能。

様々な物を調合し、作り出すことが可能です。

・階級/軍、企業、その他(GMの任意)

使用能力値：魅力度

説明：軍隊内、もしくは会社内での階級や地位を表します。ここでは軍隊を例にしてみましょう。

1：三等兵程度 2：二等兵程度 3：一等兵程度 4：兵長程度 5：伍長程度 6：軍曹程度 7：曹長程度 8：准尉程度 9：少尉程度

10：中尉程度 11：大尉程度 12：少佐程度 13：中佐程度 14：大佐程度 15：准将程度 16：少将程度 17：中将程度

18：大将程度 19：元帥程度

* / の後の項目のどれか一つを選んで取得します。

1. 300 2. 400 3. 600 4. 800 5. 1200
6. 1600 7. 2400 8. 3200 9. 4800 10. 6400
11. 9600 12. 13000 13. 19000 14. 25000 15. 31000
16. 38000 17. 50000 18. 65000 19. 90000 20. 120000

— 専門系技能 —

・鍵開け

使用技能：器用度

説明：扉等に駆けられた鍵を開けるための技能です。

・偽造

使用技能：器用度（見破るには知覚）

説明：お金や身分証明書などといった物を偽造するための技能です。

見破るためには知覚判定、もしくは偽造技能による判定を行う必要があります。

・変装

使用技能：器用度（見破るには知覚）

説明：特殊な方法によって外見を一時的に変える事ができる技能です。

見破るためには知覚判定、もしくは変装技能による判定を行う必要があります。

・整備／一般、MW

使用能力：器用度

説明：機械を整備するための技能です。一般は普通の機械から銃火器、車両や航空機などのことです。

・設計／一般、MW

使用能力：知性度

説明：機械を設計するための技能です。高いレベルがあれば思い通りの機体を技術上可能であれば思うがままに設計できます。

・製作／一般、MW

使用能力値：器用度

説明：物を製作するための技能です。この技能があれば設計／*で作られた機体を作り出すことが可能です。

・医療

使用能力：器用度

説明：傷の手当をしたり手術を行うための技能です。技能レベルと技術力さえ高ければどんな傷、病気も治すことができるでしょう。

応急手当は10－現在の耐久値を目標値に器用度ボーナス＋技能レベル＋2D6で判定します。

成功すれば医療技能レベル÷4（端数切り上げ）の耐久値を回復することができます。

この処置には20÷技能レベル（端数切り上げ）分の時間を要し、一度処置を行うと新しい傷を負うまで試みることはできません。

また判定の際に1ゾロを振ると回復ではなく、逆にダメージを受けることになります。

治療は15－現在の耐久値を目標値に器用度ボーナス＋技能レベル＋2D6で判定します。

成功すれば医療技能レベル分の耐久値を回復することができます。

この処置には30分の時間を要し、一度処置を行うと新しい傷を負うまで試みることはできません。

この判定の際にも1ゾロを振ると回復ではなく、逆にダメージを受けることになります。

・薬学

使用能力：知性度

説明：薬や薬草に関する知識です。薬を調合したりすることができるようになります。また、毒に関する知識も兼ね備えています。

・知識／軍事、技術、一般

使用能力：知性度

説明：選択した知識に精通していることを表します。

*／の後の項目のどれか一つを選んで取得します。

1. 200
2. 300
3. 400
4. 600
5. 800
6. 1200
7. 1600
8. 2400
9. 3200
10. 4800
11. 6400
12. 9600
13. 13000
14. 19000
15. 25000
16. 31000
17. 38000
18. 50000
19. 65000
20. 90000

— 一般技能 —

・指揮

使用能力：魅力度

説明：部隊や人に適切に指示するための技能です。奇襲されて混乱している部隊を統制し、敵に対応できるようにしたりするときに使用します。

・戦術

使用能力：知性度

説明：有効な地形利用や用兵を行うための技能です。敵の待ち伏せポイントを予測したりすることができます。

・通信

使用能力：知性度

説明：レーダー妨害粒子散布下の戦場において真価を発揮します。数少ない情報を基に状況を伝達させることができます。

通信は10＋妨害レベルを目標に知性度ボーナス＋技能レベルを基準値とした判定に成功すれば行えます。

・コンピューター

使用能力：知性度

説明：基礎的なことから専門的なことまでのコンピューターの扱い方を習得していることを表します。

また、電子ロックを解除したりするのにも使用します。

ワールドネットワーク内ではコンピューター技能を使って様々な判定を行います。

・尋問

使用能力：魅力度

説明：捕虜から重要な情報を聞き出すための技能です。

魅力度＋技能レベルを基準値に相手の知性度ボーナス＋レベルを基準値とした判定を上回り、

その差が大きければ多くの情報を聞き出すことができます。

・交渉

使用能力：魅力度 or 知性度

説明：人と交渉する能力を表します。事を有利に運ぶためには必要な技能です。

魅力度ボーナス（又は知性度ボーナス）＋交渉技能レベルを基準値とし、

相手は知性度ボーナス＋交渉技能レベル（無い場合は平日ととなります）を基準値に対抗します。

・生存

使用能力：体力

説明：危機的状況において生き残る術を身につけていることを表します。

砂漠のど真ん中で食料がなくて、どれほど長く行動してられるか、などに使用します。

・料理

使用能力：器用度

説明：上手に料理が作れるかどうかを判定するときに使用します。
達成値15で普通に食べられる程度の味です。

・礼儀作法

使用能力：魅力度

説明：さまざまな状況で適切な言動を行えることを表します。

・ギャンブル

使用能力：知覚

説明：賭博をする際、自分に有利な状況にもっていけるかどうかを判定するときに使います。
この技能を使って様々ないかさま行為を行うこともできます。

・楽器演奏／＊

使用能力値：器用度

説明：＊で設定した楽器をどの程度上手に演奏できるかを表しています。

・音楽知識

使用能力値：知性度

説明：様々なジャンルの音楽に精通していることを表します。

＊／の後の項目のどれか一つを選んで取得します。

- 1. 100 2. 150 3. 200 4. 300 5. 400
- 6. 600 7. 800 8. 1200 9. 1600 10. 2400
- 11. 3200 12. 4800 13. 6400 14. 9600 15. 13000
- 16. 19000 17. 25000 18. 31000 19. 38000 20. 50000

<初期習得時の必要経験値>

これは0レベルから習得する時に必要な経験値をすでに計算したものです。

・戦闘系技能

- 1. 150 2. 350 3. 650 4. 1050 5. 1650
- 6. 2450 7. 3650 8. 5250 9. 7650 10. 10850
- 11. 15650 12. 22050 13. 31650 14. 44650 15. 63650
- 16. 88650 17. 119650 18. 157650 19. 207650 20. 272650

・特殊系技能

- 1. 300 2. 700 3. 1300 4. 2100 5. 3300
- 6. 4900 7. 7300 8. 10500 9. 15300 10. 21700
- 11. 31300 12. 44300 13. 63300 14. 88300 15. 119300
- 16. 157300 17. 207300 18. 272300 19. 362300 20. 482300

・専門系技能

- 1. 200 2. 500 3. 900 4. 1500 5. 2300
- 6. 3500 7. 5100 8. 7500 9. 10700 10. 15500
- 11. 21900 12. 31500 13. 44500 14. 63500 15. 88500
- 16. 119500 17. 157500 18. 207500 19. 272500 20. 362500

・一般系技能

- 1. 100 2. 250 3. 450 4. 750 5. 1150
- 6. 1750 7. 2550 8. 3750 9. 5350 10. 7750
- 11. 10950 12. 15750 13. 22150 14. 31750 15. 44750
- 16. 63750 17. 88750 18. 119750 19. 157750 20. 207750

<年齢による能力値の変化>

- 0～5歳：全能力値3分の1
- 6～10歳：全能力値3分の2
- 11～15歳：全能力値3分の3
- 16～50：通常通りの能力値
- 51～60：器用度、知力、魅力を除く能力値6分の5
- 61～70：器用度、知力、魅力を除く能力値6分の4
- 71～80：器用度、知力、魅力を除く能力値6分の3
- 81～90：知力、魅力を除く能力値6分の2
- 91～??：知力、魅力を除く能力値6分の1

<様々な数値>

耐久値＝腕：体力基本値＋5 脚：体力基本値＋7 頭部：体力基本値＋3 胴体：体力基本値＋10です。
防御力＝体力ボーナス＋1が防御力となります。

ただし、頭部は体力ボーナスそのままの値、胴体は更に＋1されます。

射撃命中基本値（射撃技能がない場合は0となる）：器用度ボーナス＋射撃／個人

格闘命中基本値（格闘技能がない場合は0となる）：敏捷度ボーナス＋格闘／個人

回避（運動技能がない場合は0となる）：敏捷度ボーナス＋運動技能レベル

利き腕：2D6して10以上ができれば両手利きにすることが可能。

レベル：一番高い技能レベル

魔法抵抗力：知性度ボーナス＋レベル

<素手での格闘戦>

パンチ 命中：+1 射程：近接 威力：1D4+筋力ボーナス 分類：HP
備考：部位狙い以外は足を覗く部位に命中。

キック 命中：0 射程：近接 威力：1D8+筋力ボーナス 分類：K
備考：部位狙い以外は腕、頭部を覗く部位に命中。

体当たり 命中：-1 射程：近接 威力：1D6+筋力ボーナス 分類：T
備考：受けた実ダメージをペナルティとし目標値7の運動判定に失敗すると転倒する。

頭突き 命中：-2 射程：近接 威力：1D6+2+筋力ボーナス 分類：HA
備考：絶対に頭部に命中する。受けた実ダメージをペナルティとし目標値7の体力判定に失敗すると1/2D6ターンの間意識が朦朧とする。

<初期所持金>

所持金は(1D10×1D10)×100+2000リアルです。
経歴決定表を使用している場合はその分の収入も追加されます。
シェン星系ではリアル、メタル、レアの3種類のお金を使用しています。
1リアル=2メタル=20レアという感じになっています。

《装備品》

<データの見方>

名称：装備品の名前です。
命中：命中判定に加わる修正です。
回避：回避判定に加わる修正です。
射程：攻撃が届く有効範囲を表します。
威力：ダメージの大きさです。
耐久値：どれほどのダメージに耐えることができるかを表します。
装甲値：どれほどのダメージを貫通させずに防ぐことができるかを表します。
発射数：特に記述がなければ一連射の射撃数です。
装弾数：標準装備のマガジンに込めることができる弾の量です。
重量：選択ルール用の装備重量です。
隠蔽度：武器の隠しやすさや見つかりづらさを表しています。
分類：武器の形態を大まかに分類しています。
用途：片手か両手のどちらで使用できる武器なのかを表しています。
価格：標準価格です。
カスタムパーツ：標準装備されているカスタムパーツを表しています。
開発年月：シナリオの時代がこの年代に達していないと購入できません。
備考：何か特殊な効果などが備わっている場合、その説明を行っています。

<射撃武器>

ーハンドガンー

ハンドガン

命中：0 射程：700m 威力：2D6 発射数：1 装弾数：12 重量：3 隠蔽度：+3
分類：HG 価格：250リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2767年
「一般的な拳銃です。多くの国や組織で使われています」

ハンドガン（フリート仕様）

命中：+1 射程：800m 威力：2D6+2 発射数：1 装弾数：12 重量：3 隠蔽度：+3
分類：HG 価格：非売品 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：フリート カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴1年
「フリートが個人装備として開発したハンドガン。命中精度、威力が強化されている」

ハンドガンHC

命中：0 射程：600m 威力：2D6+4 発射数：1 装弾数：14 重量：3 隠蔽度：+2
分類：HG 価格：非売品（350リアル） 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ハンターギルド カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2770年
「ハンターギルドが対魔物用に改良した拳銃」

ハンドガンAC

命中：+1 射程：750m 威力：2D6+3 発射数：1 装弾数：12 重量：3 隠蔽度：+3
分類：HG 価格：非売品（420リアル） 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：暗殺者ギルド カスタムパーツ：消音器
開発年月：ルーシェン歴2768年
「暗殺者ギルドが暗殺者用に開発した拳銃」

グリフィン

命中：0 射程：800m 威力：4D6+1 発射数：1 装弾数：5 重量：4 隠蔽度：+3
分類：HG 価格：400リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ルーナ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴51年
「10mm爆裂弾を発射する攻撃力重視のハンドガン。装弾数が少ないという欠点がある」

グリフィンII

命中：0 射程：800m 威力：4D6+1 発射数：1 装弾数：8 重量：4 隠蔽度：+3
分類：HG 価格：460リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ルーナ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴59年
「マガジンを改良し、装弾数を増加させて欠点が解消されている」

グリフィンIII

命中：+1 射程：850m 威力：2D10+5 発射数：1 装弾数：10 重量：5 隠蔽度：+2
分類：HG 価格：650リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ルーナ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴111年
「レーザーサイトを標準装備し、命中率を上げると共に性能を強化している」

グリフィンIII-SSC

命中：+1 射程：850m 威力：2D10+6 発射数：1 装弾数：10 重量：5.5 隠蔽度：+2
分類：HG 価格：非売品 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ルーナ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（不可視）、消音器
開発年月：バズラル歴141年
「スカイシップ艦隊に支給された改良型」

グリフィンIVプロトタイプ

命中：+1 射程：850m 威力：4D6+3 発射数：1 装弾数：10 重量：5 隠蔽度：+2
分類：HG 価格：720リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ルーナ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：ラーネル歴2年
「威力が強化された試作タイプ。少数が市場に出回っている」

グリフィンIV

命中：+1 射程：870m 威力：4D6+6 発射数：1 装弾数：10 重量：5 隠蔽度：+2
分類：HG 価格：970リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ルーナ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：ラーネル歴3年
「製品版として大幅な改良が加えられた」

メル

命中：-1 射程：700m 威力：1D10 発射数：2 装弾数：20 重量：4 隠蔽度：+2
分類：HG 価格：220リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ブーロン社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴57年
「連射力と装弾数に重点を置かれて作られたハンドガン。細長いマガジンが特徴」

メルⅡ

命中：-1 射程：700m 威力：1D10 発射数：2 装弾数：25 重量：4 隠蔽度：+1
分類：HG 価格：280リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ブーロン社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴61年
「メルの装弾数をさらに増加させたハンドガン」

メルⅢ

命中：0 射程：750m 威力：1D10+2 発射数：2 装弾数：30 重量：5 隠蔽度：+0
分類：HG 価格：500リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ブーロン社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴95年
「発射機構の改造やレーザーサイトの装備により、能力が高められている」

メルⅣ

命中：0 射程：770m 威力：1D10+5 発射数：2 装弾数：30 重量：5 隠蔽度：+0
分類：HG 価格：720リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ブーロン社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴136年
「グリフィンに対抗するために改良が重ねられたメルの最終生産型」

ーレーザーガンー

ショックガン

命中：0 射程：50m 効果：目標値9の体力判定に失敗すると2D6分気絶する。
発射数：1 装弾数：12 重量：3.5 隠蔽度：+3
分類：AMW 価格：640リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴76年
「低出力のレーザーを使用した武器で、相手をショックで気絶させることが可能」

ブラスター

命中：0 射程：800m 威力：2D6+3 発射数：1 装弾数：50 重量：4 隠蔽度：+3
分類：HLG 価格：700リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴97年
「威力、装弾数共に申し分ないレーザーガン。しかし、生産コストが高い」

ブラスターⅡ

命中：+1 射程：800m 威力：2D6+3 発射数：1 装弾数：50 重量：5 隠蔽度：+2
分類：HLG 価格：820リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴99年
「レーザーサイトが追加され、命中率が増加している」

ハイ・ブラスター

命中：0 射程：750m 威力：3D6+4 発射数：1 装弾数：25 重量：5 隠蔽度：+2
分類：HLG 価格：1000リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴115年
「出力を最大まで高め、攻撃力を強化したレーザーガン。そのため、弾数が低下した」

ハイブラスターⅡ

命中：+1 射程：750m 威力：3D6+6 発射数：1 装弾数：20 重量：5 隠蔽度：+2
分類：HLG 価格：1250リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴143年
「レーザーサイトの追加や出力の強化が施されている」

デュアルレーザーガン

命中：0 射程：900m 威力：3D6+5×2 発射数：1 装弾数：15 重量：8 隠蔽度：+0
分類：LG 価格：2800リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：フィュー社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴140年
「高出力のレーザーを2つの銃口から発射する最新型のレーザーガンです」

デュアルレーザーガンⅡ

命中：+1 射程：900m 威力：3D6+7×2 発射数：1 装弾数：15 重量：9 隠蔽度：-1
分類：LG 価格：2950リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：フィュー社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：ラーネル歴2年
「様々な改良を施されて性能が上がっている」

ーリボルバーー

リボルバー

命中：-1（2H：0） 射程：700m 威力：3D8+1 発射数：1 装弾数：6 重量：5 隠蔽度：+4
分類：R 価格：290リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1～2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2825年
「警察などが主に使っている破壊力のある拳銃です」

リボルバーMk-Ⅱ

命中：-1（2H：0） 射程：750m 威力：3D8+3 発射数：1 装弾数：6 重量：5 隠蔽度：+4
分類：R 価格：380リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1～2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2970年
「改良を行い、射程距離や威力が強化されている」

ガルフR112

命中：-2（2H：-1） 射程：800m 威力：4D8+3 発射数：1 装弾数：6 重量：6 隠蔽度：+3
分類：R 価格：650リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1～2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴112年
「アームズ社の子会社の一つであるガルフ銃器製作工房にて製作されている高火力のリボルバー。」

ーサブマシンガンー

サブマシンガン

命中：-2 射程：600m 威力：1D8 発射数：5 装弾数：20 重量：5 隠蔽度：+3
分類：SMG 価格：360リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2796年
「一般的な軽機関銃です。多くの国や組織に使われています」

ファランクス

命中：-2 射程：650m 威力：1D8+2 発射数：5 装弾数：25 重量：5 隠蔽度：+3
分類：SMG 価格：400レアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴28年
「バランスのとれた扱いやすいSMG。広く普及している武器の一つ」

ファランクスII

命中：-2 射程：650m 威力：1D8+2 発射数：5 装弾数：30 重量：6 隠蔽度：+3
分類：SMG 価格：460レアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴35年
「装弾数を増やした長期戦用」

ファランクスIII

命中：-1 射程：700m 威力：1D8+3 発射数：5 装弾数：30 重量：6 隠蔽度：+2
分類：SMG 価格：600レアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴88年
「全体的に強化されたが、携帯性が下がってしまった」

ファランクスIV

命中：-1 射程：730m 威力：1D10+2 発射数：5 装弾数：30 重量：6 隠蔽度：+2
分類：SMG 価格：840レアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴112年
「全体的に性能が向上し使いやすさが増している」

HM I ファング

命中：-2 射程：700m 威力：1D8+2 発射数：5 装弾数：30 重量：6 隠蔽度：+3
分類：SMG 価格：700レアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ドライブ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴105年
「バランスのいい使いやすいSMG」

HM II ビー

命中：-3 射程：650m 威力：1D8+1 発射数：6 装弾数：36 重量：6 隠蔽度：+3
分類：SMG 価格：820レアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ドライブ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴122年
「連射力が強化されたが、命中率が下がってしまったSMG」

HM III バード

命中：-1 射程：750m 威力：1D8+1 発射数：4 装弾数：28 重量：6 隠蔽度：+3
分類：SMG 価格：820レアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ドライブ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴122年
「命中率は上がったが、連射力が下がってしまったSMG」

HM Z オメガ

命中：-1 射程：800m 威力：2D6+5 発射数：6 装弾数：42 重量：9 隠蔽度：+2
分類：SMG 価格：1050レアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：ドライブ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（不可視）
開発年月：バズラル歴130年
「高い性能を持つが、極端に重いSMG」

マシンガン

マシンガン

命中：-1 射程：700m 威力：1D10 発射数：4 装弾数：20 重量：7 隠蔽度：+1
分類：MG 価格：500レアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシエン歴2810年
「一般的なマシンガンです。多くの国や組織に使われています」

クレス

命中：-1 射程：700m 威力：1D10+2 発射数：4 装弾数：24 重量：7 隠蔽度：+1
分類：MG 価格：620レアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシエン歴2865年
「平均的な性能を持つマシンガン」

クレスMk-II

命中：0 射程：740m 威力：2D6+2 発射数：4 装弾数：28 重量：8 隠蔽度：+1
分類：MG 価格：760レアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴32年
「様々な改良が施され、性能の向上が図られている」

クレスMk-III

命中：0 射程：760m 威力：2D6+4 発射数：4 装弾数：28 重量：8 隠蔽度：+1
分類：MG 価格：850レアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴87年
「改良されても平均的な性能のマシンガン」

サクス

命中：-1 射程：720m 威力：2D6+3 発射数：4 装弾数：20 重量：7 隠蔽度：+1
分類：MG 価格：680レアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシエン歴2989年
「威力の強化が施されたマシンガン」

サクスMk-II

命中：0 射程：750m 威力：2D8+3 発射数：4 装弾数：24 重量：8 隠蔽度：+0
分類：MG 価格：850レアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴65年
「レーザーサイトの追加や装弾数の強化が施されている」

サクスMk-III

命中：0 射程：780m 威力：3D6+4 発射数：4 装弾数：24 重量：8 隠蔽度：+0
分類：MG 価格：980レアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴101年
「旧式となりつつあったMk-IIを改良したものの。射程距離の向上が図られている」

ガトリングガン

命中：-2 射程：1100m 威力：2D6+3 発射数：5 装弾数：100 重量：13 隠蔽度：-
分類：GG 価格：1500リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2870年
「四つの回転する銃身をもち、連射力の高い機関砲です」

レーザーマシンガン

レーザーマシンガン

命中：-1 射程：800m 威力：1D10+3 発射数：4 装弾数：40 重量：7 隠蔽度：+1
分類：LMG 価格：920リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴105年
「威力が下がるかわりに連射可能となったレーザーガンです」

レーザーマシンガンII

命中：0 射程：800m 威力：1D10+5 発射数：4 装弾数：40 重量：8 隠蔽度：+0
分類：LMG 価格：1150リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴133年
「出力の強化を行い威力を強化した他、レーザーサイトの追加により命中率も向上している」

レーザーマシンガンIII

命中：0 射程：830m 威力：1D10+6 発射数：4 装弾数：40 重量：8 隠蔽度：+0
分類：LMG 価格：1250リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：ラーネル歴3年
「活発になり始めた魔軍に備えて開発された新型」

フィムール

命中：0 射程：900m 威力：2D8+5 発射数：4 装弾数：20 重量：9 隠蔽度：+0
分類：LMG 価格：1600リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：オメガ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴143年
「エネルギー効率よりも威力を重視した高火力のレーザーマシンガン」

フィムールII

命中：0 射程：1000m 威力：2D10+3 発射数：3 装弾数：30 重量：9 隠蔽度：+0
分類：LMG 価格：1800リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：オメガ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：ラーネル歴2年
「連射性は低下したが、威力やエネルギー効率が向上している」

アサルトライフル

アサルトライフル

命中：-1 射程：1200m 威力：2D6+2 発射数：3 装弾数：30 重量：7 隠蔽度：+0
分類：AR 価格：700リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2825年
「一般的なアサルトライフルです。多くの国や組織に使われています」

ティロル

命中：-1 射程：1300m 威力：2D8+2 発射数：3 装弾数：30 重量：8 隠蔽度：+0
分類：AR 価格：860リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：ルーナ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2900年
「火力が高く、扱いやすいということで人気のあるアサルトライフル」

ティロルII

重量：11 隠蔽度：+0
通常弾 命中：-1 射程：1300m 威力：2D8+2 発射数：3 装弾数：30 分類：AR
グレネードランチャー 命中：+2 射程：80m 威力：3D10+5 発射数：1 装弾数：3 分類：GR
価格：1100リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：ルーナ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴26年
「グレネードランチャーが追加されたティロルの改造型」

ティロルIII

命中：0 射程：1350m 威力：2D8+4 発射数：4 装弾数：40 重量：8 隠蔽度：+0
分類：AR 価格：1240リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：ルーナ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴141年
「全面的にパワーアップが成された最新型。レーザーサイトを標準装備」

ティロルIII-SSC

重量：11 隠蔽度：-
通常弾 命中：0 射程：1400m 威力：2D8+5 発射数：4 装弾数：40 分類：AR
グレネードランチャー 命中：+2 射程：80m 威力：3D10+5 発射数：1 装弾数：3 分類：GR
価格：非売品 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：ルーナ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（不可視）、消音器
開発年月：バズラル歴141年
「スカイシップ艦隊に支給された改良型」

ブレイカー

命中：-1 射程：1200m 威力：3D6+5 発射数：3 装弾数：30 重量：9 隠蔽度：+0
分類：AR 価格：1350リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴54年
「命中力は悪いが高い火力を持つアサルトライフル」

ブレイカーMk-II

命中：-1 射程：1300m 威力：2D10+4 発射数：3 装弾数：30 重量：10 隠蔽度：+0
分類：AR 価格：1480リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴86年
「銃身に改良を施し、安定性を高めている」

ブレイカーMk-III

命中：-1 射程：1350m 威力：2D10+5 発射数：3 装弾数：30 重量：10 隠蔽度：+0
分類：AR 価格：1550リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：レーザーサイト（可視）
開発年月：バズラル歴111年
「開発陣の設計ミスのおかげで性能が大して向上していない改良型」

ーショットガンー

ショットガン

命中：+1 射程：100m 威力：1D10+2 発射数：1 装弾数：5 重量：6 隠蔽度：+0
分類：SG 価格：560リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2830年
「一般的な散弾銃です。多くの国や組織に使われています」

スプレッドガン

命中：+2 射程：100m 威力：1D10+3 発射数：1 装弾数：3 重量：7 隠蔽度：+0
分類：SG 価格：650リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2860年
「ショットガンに改造を施し、命中率と火力を強化してある。そのかわり、装弾数が減っている」

ミジットガン

命中：0 射程：60m 威力：1D10+2 発射数：1 装弾数：2 重量：3 隠蔽度：+3
分類：SG 価格：700リアル 使用技能：射撃/個人 用途：1H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴2年
「小型のショットガン。護身用などとして携帯されることが多い」

アサルトショットガン

命中：+1 射程：150m 威力：1D10+2 発射数：2 装弾数：10 重量：8 隠蔽度：+0
分類：ASG 価格：800リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2922年
「連射が可能なショットガン」

ーレーザーショットガンー

メイレット

命中：+1 射程：300m 威力：3D6 発射数：1 装弾数：10 重量：6 隠蔽度：+0
分類：LSG 価格：1300リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：オメガ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴138年
「高出力のレーザーを広範囲に放つことができます」

メイレットII

命中：+1 射程：320m 威力：3D6+2 発射数：1 装弾数：12 重量：6 隠蔽度：+0
分類：LSG 価格：1520リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：オメガ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ラーネル歴3年
「出力の強化、装弾数の増加が施されている」

ースナイパーライフルー

スナイパーライフル

命中：+3 射程：2200m 威力：2D6+3 発射数：1 装弾数：5 重量：8 隠蔽度：-
分類：SR 価格：2000リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：スコープ
開発年月：ルーシェン歴2815年
「一般的なスナイパーライフルです。大型なため、隠蔽することはできません」

トリガー

命中：+6 射程：4600m 威力：2D6+2 発射数：1 装弾数：1 重量：7 隠蔽度：-
分類：SR 価格：3500リアル (入手困難) 使用技能：射撃/個人 用途：2H
開発：ジオフリーダム カスタムパーツ：消音器、専用スコープ
備考：4000mまでの距離による命中修正を0にする。
開発年月：ルーシェン歴2968年
「第一次魔軍戦争時代にジオフリーダムの特殊部隊が超長距離から魔物を狙撃する時に使用した限定生産型」

ピンポイント

命中：+4 射程：2000m 威力：2D10+5 発射数：1 装弾数：3 重量：10 隠蔽度：-
分類：SR 価格：2800リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：スコープ
開発年月：バズラル歴131年
「驚異的な命中力と威力を持つ重狙撃ライフル」

ピンポイントMk-II

命中：+4 射程：2100m 威力：3D10+2 発射数：1 装弾数：3 重量：10 隠蔽度：-
分類：SR 価格：3100リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：スコープ
開発年月：バズラル歴142年
「改良を加えられて更に火力を増した重狙撃ライフル」

ーレーザーライフルー

レーザーライフル

命中：+3 射程：1800m 威力：4D6+6 発射数：1 装弾数：10 重量：10 隠蔽度：-
分類：LR 価格：3600リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：スコープ
開発年月：バズラル歴120年
「高出力のレーザーライフルです。その威力は並みの装甲であれば貫通することができます」

レーザーライフルII

命中：+3 射程：1800m 威力：5D6+5 発射数：1 装弾数：8 重量：10 隠蔽度：-
分類：LR 価格：3900リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：スコープ
開発年月：ラーネル歴2年
「高出力のレーザーライフルです。その威力は並みの装甲であれば貫通することができます」

ーヘビーライフルー

対戦車ライフル

命中：0 射程：1200m 威力：2D8+4 発射数：1 装弾数：4 重量：9 隠蔽度：-
分類：HR 価格：900リアル 使用技能：射撃/個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2855年
「歩兵が戦車に対抗するために開発されたヘビーライフルです」

ビルス

命中：+1 射程：1300m 威力：2D8+6 発射数：1 装弾数：5 重量：10 隠蔽度：－
分類：HR 価格：1100リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴5年
「対MW戦闘も考えて開発されたヘビーライフル」

ビルスMk-II

命中：+1 射程：1350m 威力：2D10+6 発射数：1 装弾数：5 重量：11 隠蔽度：－
分類：HR 価格：1300リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴8年
「どんどん強化されていくMWの装甲に対抗するために改良が施された」

ビルスMk-III

命中：+1 射程：1400m 威力：4D6+5 発射数：1 装弾数：5 重量：11 隠蔽度：－
分類：HR 価格：1560リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴14年
「新型MWに対抗して開発された最新型」

ネフ

命中：0 射程：1100m 威力：1D6+12 発射数：1 装弾数：4 重量：9 隠蔽度：－
分類：HR 価格：1200リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴12年
「どんな厚い装甲でも貫けるように貫通力を強化したヘビーライフル」

ネフMk-II

命中：0 射程：1150m 威力：1D8+14 発射数：1 装弾数：4 重量：9 隠蔽度：－
分類：HR 価格：1390リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴6年
「どんな厚い装甲でも貫けるように貫通力を強化したヘビーライフル」

ネフMk-III

命中：+1 射程：1300m 威力：1D10+17 発射数：1 装弾数：4 重量：9 隠蔽度：－
分類：HR 価格：1680リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴12年
「戦艦の装甲すらも貫通できる可能性を持ったヘビーライフル」

ーキャノン砲ー

バズーカ

命中：+2 射程：800m 威力：3D10+8 発射数：1 装弾数：3 重量：13 隠蔽度：－
分類：BC 価格：1800リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径7mの範囲攻撃
開発年月：ルーシェン歴2820年
「携帯用キャノン砲です。歩兵の対機動兵器用装備として人気があります」

ーレーザーキャノンー

レーザーキャノン

命中：0 射程：2200m 威力：4D10 発射数：1 装弾数：5 重量：15 隠蔽度：－
分類：LC 価格：4200リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：多機能スコープ
開発年月：バズラル歴8年
「戦艦に搭載されている主砲を歩兵用に小型化し、出力を抑えたものです」

エルレイ

命中：0 射程：2400m 威力：4D10+5 発射数：1 装弾数：3 重量：16 隠蔽度：－
分類：LC 価格：4900リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：フィュー社 カスタムパーツ：多機能スコープ
開発年月：バズラル歴113年
「レーザーキャノンを強化して開発された武器です」

デュアルレーザーキャノン

命中：0 射程：2200m 威力：4D10×2 発射数：1 装弾数：3 重量：22 隠蔽度：－
分類：LC 価格：7300リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：多機能スコープ
開発年月：バズラル歴144年
「戦艦に搭載されている主砲を歩兵用に小型化し、出力を抑えたものです」

ーミサイルランチャーー

ミサイルランチャー

発射数：1 装弾数：4 重量：16 隠蔽度：－
価格：1000リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：多機能スコープ
開発年月：ルーシェン歴2890年
「携帯用ミサイルランチャーです。対空、対地のどちらにも使用できます」

二連装対MWミサイルランチャー

発射数：1 装弾数：2 重量：15 隠蔽度：－
価格：1400リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：多機能スコープ
開発年月：バズラル歴8年
「MWの厚い装甲にダメージを与えるために開発された高火力のミサイルランチャー」

ADW (アンチドラゴンウェポン)

命中：0 射程：4350m 威力：3D10+20 発射数：1 装弾数：1 重量：4 隠蔽度：－
分類：ADW 価格：1200リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：フィュー社 カスタムパーツ：多機能スコープ
開発年月：バズラル歴99年
「強敵であるドラゴンを倒すために開発された歩兵用携帯武器。弾と発射機が一緒になっている使い捨てタイプのロケットランチャー」

－グレネードランチャー－

グレネードランチャー

命中：+2 射程：80m 威力：3D10+5 発射数：1 装弾数：2 重量：5 隠蔽度：+1
分類：GR 価格：900リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径5mの範囲攻撃
開発年月：ルーシェン歴2860年
「投擲弾を射出する一般的な火器です」

－迫撃砲－

迫撃砲

命中：+1 射程：100m 威力：3D10+5 発射数：1 装弾数：1 重量：4 隠蔽度：0
分類：TM 価格：800リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2815年
「砲身の短い接近専用の臼砲」

－火炎放射器－

フレアガン

命中：0 射程：10m 威力：1D4×2 発射数：3 装弾数：200 重量：4 隠蔽度：+1
分類：FG 価格：800リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴105年
「小型の火炎放射器です。機動兵器にはほとんど効果がありません。」

フレアガンMk-II

命中：0 射程：15m 威力：1D6×2 発射数：3 装弾数：200 重量：4 隠蔽度：+1
分類：FG 価格：930リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴117年
「小型の火炎放射器です。機動兵器にはほとんど効果がありません。」

－化学兵器－

ここに紹介されている武器はバズラル歴11年に結ばれたアルファール条約で化学兵器の使用が禁止されるまで使用されていたものです。よって、条約締結後の世界でプレイする場合、この兵器は使用できません。

ベノッサ

命中：0 射程：100m 体力抵抗：9 威力：即死 発射数：1 装弾数：3 重量：4 隠蔽度：+3
分類：BW 価格：非売品 使用技能：射撃／個人 用途：1H 開発：ベルン社 カスタムパーツ：なし
開発年月：ルーシェン歴2985年
「生き物を一瞬で殺すことができる驚異的な化学兵器です。抵抗に失敗すると死に至ります」

ディムーサ

命中：0 射程：90m 体力抵抗：11 威力：即死 発射数：1 装弾数：3 重量：4 隠蔽度：+3
分類：BW 価格：非売品 使用技能：射撃／個人 用途：1H 開発：ベルン社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴7年
「ベノッサの改良型です。毒性があがっており、抵抗が難しくなっています」

－銃火器用補助機器－

レーザーサイト（可視）

効果：命中+1 重量：+0.5 隠蔽度修正：-1 価格：120リアル 開発：アームズ社 開発年月：ルーシェン歴2822年

レーザーサイト（不可視）

効果：命中+1 重量：+0.5 隠蔽度修正：-1 価格：160リアル 開発：アームズ社 開発年月：ルーシェン歴2864年

スコープ

効果：2000mまでの距離による命中力修正をなくすことができる。
重量：+1 隠蔽度修正：-1 価格：300リアル 開発：アームズ社 開発年月：ルーシェン歴2815年

赤外線スコープ

効果：スコープの効果+赤外線視界になる。
重量：+1 隠蔽度修正：-1 価格：500リアル 開発：アームズ社 開発年月：ルーシェン歴2830年

暗視スコープ

効果：スコープの効果+暗視視界になる。
重量：+1 隠蔽度修正：-1 価格：360リアル 開発：アームズ社 開発年月：ルーシェン歴2855年

多機能スコープ

効果：3000mまでの距離による命中修正をなくし、更に赤外線、暗視視界にできる。
重量：+1 隠蔽度修正：-1 価格：1200リアル 開発：アームズ社 開発年月：ルーシェン歴2919年

消音器

効果：実弾系の銃火器の発射音を抑えることができる。
重量：+0.5 隠蔽度修正：-1 価格：300リアル 開発：アームズ社 開発年月：ルーシェン歴2775年

抑音器

効果：レーザー系の銃火器の発射音を抑えることができる。
重量：+0.5 隠蔽度修正：0 価格：350リアル 開発：アーマメント社 開発年月：バズラル歴77年

HG・HLG・R用ホルスター

効果：特になし 重量：0.5 隠蔽度修正：+1 価格：100リアル 開発：- 開発年月：-

<接近戦用兵器>

－ナックル－

ウェーブナックル

命中：+1 射程：近接 威力：1D6×2+筋力ボーナス 重量：2 隠蔽度：－
分類：EW 価格：300リアル 使用技能：格闘／個人、暗殺 用途：1H 開発：グラップ社
備考：この武器による攻撃は防具無視（防御力無視ではない）ダメージとなる。
開発年月：ルーシェン歴2928年

ウェーブナックルII

命中：+1 射程：近接 威力：(1D6+1)×2+筋力ボーナス 重量：2 隠蔽度：－
分類：EW 価格：400リアル 使用技能：格闘／個人、暗殺 用途：1H 開発：グラップ社
備考：この武器による攻撃は防具無視（防御力無視ではない）ダメージとなる。
開発年月：ルーシェン歴2975年

クラスターナックル

命中：+1 射程：近接 威力：(1D6+3)×2+筋力ボーナス 重量：2 隠蔽度：－
分類：EW 価格：700リアル 使用技能：格闘／個人、暗殺 用途：1H 開発：グラップ社
備考：この武器による攻撃は防具無視（防御力無視ではない）ダメージとなる。
開発年月：バズラル歴5年

－クロー－

クロー

命中：+1 射程：近接 威力：1D10+2+筋力ボーナス 重量：2 隠蔽度：+2
分類：EW 価格：90リアル 使用技能：格闘／個人、暗殺 用途：1H 開発：グラップ社
開発年月：－

－棍棒－

警棒

命中：0 射程：近接 威力：1D8+筋力ボーナス 重量：2 隠蔽度：+3
分類：EW 価格：50リアル 使用技能：格闘／個人、暗殺 用途：1H 開発：なし
開発年月：－

棍棒

命中：0 射程：近接 威力：1D10+筋力ボーナス 重量：3 隠蔽度：0
分類：EW 価格：60リアル 使用技能：格闘／個人、暗殺 用途：1H 開発：なし
開発年月：－

－短剣－

ダガー

命中：+1 射程：近接 威力：1D10+2+筋力ボーナス 重量：2 隠蔽度：+3
分類：EW 価格：70リアル 使用技能：格闘／個人、暗殺 用途：1H 開発：なし
開発年月：－

－レーザーダガー－

レーザーダガー

命中：0 射程：近接 威力：2D6+4+筋力ボーナス バッテリー：720ターン 重量：1.5 隠蔽度：+5
分類：LEW 価格：700リアル 使用技能：格闘／個人、暗殺 用途：1H 開発：フィユ社
開発年月：バズラル歴132年

レーザーダガーII

命中：0 射程：近接 威力：2D8+4+筋力ボーナス バッテリー：640ターン 重量：1.5 隠蔽度：+5
分類：LEW 価格：700リアル 使用技能：格闘／個人、暗殺 用途：1H 開発：フィユ社
開発年月：バズラル歴143年

レーザーダガーAC

命中：+1 射程：近接 威力：3D6+5+筋力ボーナス バッテリー：600ターン 重量：1.5 隠蔽度：+5
分類：LEW 価格：非売品 使用技能：格闘／暗殺、暗殺 用途：1H 開発：暗殺者ギルド
備考：バッテリーはフィユ社製エネルギーバックを使用します。
開発年月：バズラル歴134年

－剣－

ブレード

命中：0 射程：近接 威力：2D8+2+筋力ボーナス 重量：3 隠蔽度：－
分類：EW 価格：600リアル 使用技能：格闘／個人、暗殺 用途：1H 開発：フィユ社
開発年月：－

大型ブレード

命中：－1 射程：近接 威力：4D6+2+筋力ボーナス 重量：6 隠蔽度：－
分類：EW 価格：900リアル 使用技能：格闘／個人、暗殺 用途：2H 開発：フィユ社
開発年月：－

ショートブレード

重量：4 隠蔽度：+0 価格：1800リアル 用途：1H 開発：フィユ社
ブレード 命中：0 射程：近接 威力：2D8+2+筋力ボーナス 使用技能：格闘／個人 分類：EW
ショートカノン 命中：－1 射程：600m 威力：3D6+5 発射数：1 装弾数：5 使用技能：射撃／個人 分類：LC
開発年月：ラーネル歴5年

ロングブレード

重量：5.5 隠蔽度：－ 価格：3100リアル 用途：1H 開発：フィユ社
ブレード 命中：0 射程：近接 威力：2D10+5+筋力ボーナス 使用技能：格闘／個人 分類：EW
ロングカノン 命中：－1 射程：800m 威力：4D6+6 発射数：1 装弾数：2 使用技能：射撃／個人 分類：LC
開発年月：ラーネル歴7年

ーレーザーブレードー

レーザーブレード

命中：0 射程：近接 威力：2D10+5+筋力ボーナス バッテリー：400ターン 重量：2 隠蔽度：+5
分類：LEW 価格：1200リアル 使用技能：格闘/個人、暗殺 用途：1H 開発：フィユ社
開発年月：バズラル歴133年

レーザーブレードII

命中：0 射程：近接 威力：4D6+3+筋力ボーナス バッテリー：370ターン 重量：2 隠蔽度：+5
分類：LEW 価格：1500リアル 使用技能：格闘/個人、暗殺 用途：1H 開発：フィユ社
開発年月：バズラル歴139年

レーザーブレードIII

命中：0 射程：近接 威力：4D6+6+筋力ボーナス バッテリー：320ターン 重量：2 隠蔽度：+5
分類：LEW 価格：1700リアル 使用技能：格闘/個人、暗殺 用途：1H 開発：フィユ社
開発年月：ラーネル歴3年

ー大型レーザーブレードー

大型レーザーブレード

命中：-1 射程：近接 威力：3D10+4+筋力ボーナス バッテリー：250ターン 重量：2.5 隠蔽度：+4
分類：LEW 価格：2400リアル 使用技能：格闘/個人、暗殺 用途：2H 開発：フィユ社
開発年月：バズラル歴141年

大型レーザーブレードII

命中：-1 射程：近接 威力：3D10+7+筋力ボーナス バッテリー：190ターン 重量：2.5 隠蔽度：+4
分類：LEW 価格：2800リアル 使用技能：格闘/個人、暗殺 用途：2H 開発：フィユ社
開発年月：ラーネル歴3年

ーレーザーアックスー

レーザーアックス

命中：0 射程：近接 威力：2D8+5+筋力ボーナス バッテリー：550ターン 重量：1.5 隠蔽度：+1
分類：LEW 価格：850リアル 使用技能：格闘/個人、暗殺 用途：1H 開発：フィユ社
開発年月：バズラル歴134年

レーザーアックスII

命中：0 射程：近接 威力：2D10+5+筋力ボーナス バッテリー：530ターン 重量：1.5 隠蔽度：+1
分類：LEW 価格：1050リアル 使用技能：格闘/個人、暗殺 用途：1H 開発：フィユ社
開発年月：バズラル歴142年

ー大型レーザーアックスー

大型レーザーアックス

命中：-1 射程：近接 威力：4D6+4+筋力ボーナス バッテリー：350ターン 重量：3 隠蔽度：-
分類：LEW 価格：2200リアル 使用技能：格闘/個人、暗殺 用途：2H 開発：フィユ社
開発年月：バズラル歴144年

大型レーザーアックスII

命中：-1 射程：近接 威力：4D6+7+筋力ボーナス バッテリー：320ターン 重量：3 隠蔽度：-
分類：LEW 価格：2400リアル 使用技能：格闘/個人、暗殺 用途：2H 開発：フィユ社
開発年月：ラーネル歴5年

ーレーザーランスー

レーザーランス

命中：+1 射程：近接 威力：2D10+筋力ボーナス バッテリー：600ターン 重量：3 隠蔽度：+3
分類：LEW 価格：800リアル 使用技能：格闘/個人、暗殺 用途：1H 開発：フィユ社
開発年月：バズラル歴133年

レーザーランスII

命中：+1 射程：近接 威力：2D10+3+筋力ボーナス バッテリー：560ターン 重量：3 隠蔽度：+3
分類：LEW 価格：1100リアル 使用技能：格闘/個人、暗殺 用途：1H 開発：フィユ社
開発年月：バズラル歴139年

レーザーランスIII

命中：+1 射程：近接 威力：2D10+5+筋力ボーナス バッテリー：530ターン 重量：3 隠蔽度：+3
分類：LEW 価格：1300リアル 使用技能：格闘/個人、暗殺 用途：1H 開発：フィユ社
開発年月：バズラル歴143年

ーポールウェポンー

ガンスピア

重量：9 隠蔽度：- 価格：2000リアル 用途：2H 開発：フィユ社
接近戦用アックス 命中：-1 射程：近接 威力：2D10+2+筋力ボーナス 使用技能：格闘/個人、暗殺 分類：EW
三連20mm爆裂弾 命中：-2 射程：600m 威力：2D10+7 発射数：3 装弾数：6 使用技能：射撃/個人 分類：HR
開発年月：バズラル歴133年

ー弾薬ー

HG通常弾(20発)

価格：10リアル 重量：0.5 備考：ハンドガン用の通常弾です。

HG炸裂弾(20発)

価格：30リアル 重量：0.5 備考：ハンドガン用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつけます。

HG特殊弾(20発)

価格：100リアル(ハンターのみ購入可能) 重量：0.5
備考：魔物にだけ使用できるハンドガン用の特殊弾で、威力に+10の修正がつけます。

グリフィン用10mm爆裂弾(20発)
価格:20リアル 重量:0.5 備考:グリフィン用の通常弾です。

グリフィン用10mm魔法弾(20発)
価格:600リアル 重量:0.5 備考:グリフィン用の魔法弾で、威力に2倍の修正がつきます。

メル用5mm通常弾(20発)
価格:15リアル 重量:0.5 備考:メル用の通常弾です。

メル用5mm炸裂弾(20発)
価格:45リアル 重量:0.5 備考:メル用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつきます。

R通常弾(20発)
価格:20リアル 重量:0.5 備考:リボルバー用の通常弾です。

R炸裂弾(20発)
価格:60リアル 重量:0.5 備考:リボルバー用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつきます。

SMG通常弾(20発)
価格:15リアル 重量:0.5 備考:サブマシンガン用の通常弾です。

SMG炸裂弾(20発)
価格:45リアル 重量:0.5 備考:サブマシンガン用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつきます。

MG通常弾(20発)
価格:20リアル 重量:0.5 備考:マシンガン用の通常弾です。

MG炸裂弾(20発)
価格:60リアル 重量:0.5 備考:マシンガン用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつきます。

AR通常弾(10発)
価格:30リアル 重量:0.5 備考:アサルトライフル用の通常弾です。

AR炸裂弾(10発)
価格:90リアル 重量:0.5 備考:アサルトライフル用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつきます。

SR通常弾(10発)
価格:35リアル 重量:0.5 備考:スナイパーライフル用の通常弾です。

SR炸裂弾(10発)
価格:105リアル 重量:0.5 備考:スナイパーライフル用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつきます。

ピンポイント用爆裂弾(10発)
価格:120リアル 重量:0.5 備考:重狙撃ライフル「ピンポイント」用の通常弾です。

SG・ASG通常弾(10発)
価格:40リアル 重量:0.5 備考:ショットガン用の通常弾です。

SG・ASG炸裂弾(10発)
価格:120リアル 重量:0.5 備考:ショットガン用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつきます。

HR通常弾(10発)
価格:50リアル 重量:0.5 備考:ヘビーライフル用の通常弾です。

HR爆裂弾(10発)
価格:250リアル 重量:0.5 備考:ヘビーライフル用の爆裂弾で、威力に+5の修正がつきます。

GG通常弾(20)
価格:25リアル 重量:0.5 備考:ガトリングガン用の通常弾です。

GG炸裂弾(20)
価格:75リアル 重量:0.5 備考:ガトリングガン用の炸裂弾で、威力に+2の修正がつきます。

BC通常弾(1発)
価格:80リアル 重量:0.5 備考:バズーカ用の通常弾です。

ミサイル(1発)
命中:-2 射程:5000m 威力:3D10+10 分類:M
効果範囲:半径15m
価格:650リアル 重量:5 備考:ミサイルランチャー用のミサイルです。
開発年月:ルーシェン歴2890年

AMWM(1発)
命中:+1 射程:4600m 威力:3D10+16 分類:AMWM
価格:1300リアル 重量:5 備考:対MWミサイルランチャー用のミサイルです。
開発年月:バズラル歴8年

GR通常弾(3発)
価格:60リアル 重量:0.5 備考:グレネードランチャー用の通常弾です。

TM通常弾(3発)
価格:300リアル 重量:0.5 備考:迫撃砲に用いる専用砲弾。

フレアボトル(一個で武器の装弾数分使用できる)
価格:100リアル 重量:1 備考:フレアガン用の燃料です。

エネルギーパック(一個で武器の装弾数分使用できる)
価格:200リアル 重量:0.5 備考:アーマメント社が開発したレーザー系銃火器の全てに使えます。

メイレット用エネルギー弾(5発)
価格:150リアル 重量:0.5 備考:メイレット用の通常弾です。

フィュー社製共通エネルギーパック(一個で武器の装弾数、バッテリー分使用できる)
価格:180リアル 重量:0.5 備考:フィュー社製レーザー系装備の全てに使えます。

ガンズピア用20mm爆裂弾(6発)

価格:120リアル 重量:0.5 備考:ガンズピア用の爆裂弾です。

ショートブレード用エネルギーパック(一個で武器の装弾数分使用できる)

価格:200リアル 重量:0.5 備考:ショートブレードのショートカノンにエネルギーを供給する。

ロングブレード用エネルギーパック(一個で武器の装弾数分使用できる)

価格:250リアル 重量:0.5 備考:ロングブレードのロングカノンにエネルギーを供給する。

ベノッサ用弾倉(3発)

価格:非売品 重量:0.5 備考:ベノッサに使用されている弾丸の入ったマガジンです。

ディムーサ用弾倉(3発)

価格:非売品 重量:0.5 備考:ディムーサに使用されている弾丸の入ったマガジンです。

—爆薬—

手榴弾

命中:+2 射程:10+筋力m 威力:2D10+10 効果範囲:半径5m 重量:1 隠蔽度:+3 分類:G

使用能力値:筋力 使用技能:投擲 用途:1H 価格:150リアル

開発年月:ルーシエン歴2650

インフェルノボム

命中:+2 射程:10+筋力m 威力:(1D10+5)×2 効果範囲:半径7m 重量:1 隠蔽度:+3 分類:G

使用能力値:筋力 使用技能:投擲 用途:1H 価格:400リアル

開発年月:ルーシエン歴2850

チャフグレネード

射程:10+筋力m 妨害能力:12 持続時間:1分間 重量:1 隠蔽度:+3 分類:S

使用能力値:筋力 使用技能:投擲 用途:1H 価格:200リアル

開発年月:ルーシエン歴2820

スタングレネード

命中:+2 射程:10+筋力m 閃光:12 重量:1 隠蔽度:+3 分類:S

使用能力値:筋力 使用技能:投擲 用途:1H 価格:200リアル

開発年月:ルーシエン歴2780

催涙弾

射程:10+筋力m 体力抵抗目標値:13 効果範囲:半径10m 重量:1 隠蔽度:+3 分類:S

効果:抵抗に失敗すると涙が止まらなくなり、全ての判定に-2の修正を受ける。

使用能力値:筋力 使用技能:投擲 用途:1H 価格:180リアル

開発年月:ルーシエン歴2685

発煙弾

射程:10+筋力m 重量:1 隠蔽度:+3 分類:S 効果:着弾地点を中心に周囲5mに煙幕発生。

使用能力値:筋力 使用技能:投擲 用途:1H 価格:120リアル

開発年月:ルーシエン歴2680

信号弾

射程:- 発射数:1 装弾数:1 重量:2 隠蔽度:+2 分類:S 効果:沢山の種類があり、様々な色の光を発する。

使用能力値:- 使用技能:- 用途:1H 価格:100リアル

開発年月:ルーシエン歴2630

時限爆弾

威力:4D10+10 重量:1 隠蔽度:+1 分類:TB

使用能力値:器用度 使用技能:爆薬 価格:500リアル

開発年月:ルーシエン歴2830

手投げ式時限爆弾

命中:+2 射程:10+筋力m 威力:3D10+10 重量:1 隠蔽度:+1 分類:TB

使用能力値:筋力 使用技能:投擲 用途:1H 価格:600リアル

開発年月:ルーシエン歴2840

リモート爆弾

威力:4D10+10 重量:1 隠蔽度:+1 分類:RB

使用能力値:器用度 使用技能:爆薬 価格:700リアル

開発年月:ルーシエン歴2860

ランドキラー

威力:3D10+15 重量:2 隠蔽度:+1 分類:LM

使用能力値:器用度 使用技能:爆薬 価格:1000リアル

開発年月:バズラル暦3年

ランドキラーII

威力:3D10+20 重量:3 隠蔽度:+0 分類:LM

使用能力値:器用度 使用技能:爆薬 価格:1200リアル

開発年月:バズラル暦75年

ランドキラーIII

威力:3D10+20 重量:2 隠蔽度:+1 分類:LM

使用能力値:器用度 使用技能:爆薬 価格:1300リアル

開発年月:バズラル暦100年

－防具－

普通の服

回避修正：0
耐久値／装甲値：0／0
分類：UMA 重量：0.5 隠蔽度：－ 価格：20レアル 開発：－
開発年月：－

マント

回避修正：0
耐久値／装甲値：頭部を除く全体＝0／＋2
分類：UMA 重量：1.5 隠蔽度：－ 価格：200レアル 開発：－
開発年月：－

レザージャケット

回避修正：0
耐久値／装甲値：右腕＝6／4 胴体＝8／4 左腕＝6／4
分類：UMA 重量：2 隠蔽度：－ 価格：150レアル 開発：－
開発年月：－

ソフトレザーアーマー

回避修正：0
耐久値／装甲値：胴体＝14／4
分類：UMA 重量：3 隠蔽度：－ 価格：200メタル 開発：－
開発年月：－

ハードレザーアーマー

回避修正：0
耐久値／装甲値：胴体＝20／4
分類：UMA 重量：5 隠蔽度：－ 価格：320メタル 開発：－
開発年月：－

プロテクター

回避修正：0
耐久値／装甲値：胴体＝18／5
分類：MA 重量：5 隠蔽度：－ 価格：260レアル 開発：アームズ社
開発年月：ルーシェン歴2690年

アーマーベスト

回避修正：0
耐久値／装甲値：胴体＝22／5
分類：MA 重量：5 隠蔽度：－ 価格：340レアル 開発：アームズ社
開発年月：ルーシェン歴2835年

ブレストアーマー

回避修正：－1
耐久値／装甲値：胴体＝24／6
分類：MA 重量：7 隠蔽度：－ 価格：550レアル 開発：フィユ社
開発年月：－

チェインメイル

回避修正：－1
耐久値／装甲値：右腕＝18／5 胴体＝20／5 左腕＝18／5
分類：MA 重量：9 隠蔽度：－ 価格：600レアル 開発：－
開発年月：－

スケイルメイル

回避修正：－1
耐久値／装甲値：右腕＝20／5 胴体＝22／5 左腕＝20／5
分類：MA 重量：9.5 隠蔽度：－ 価格：680レアル 開発：－
開発年月：－

プレートメイル

回避修正：－2
耐久値／装甲値：右腕＝24／5 右足＝26／6 胴体＝28／6 左足＝26／6 左腕＝24／5
分類：MA 重量：12 隠蔽度：－ 価格：840レアル 開発：－
開発年月：－

ボディプロテクター

回避修正：－2
耐久値／装甲値：右腕＝24／5 右足＝28／6 胴体＝32／6 左足＝28／6 左腕＝24／5
分類：MA 重量：13 隠蔽度：－ 価格：900レアル 開発：アームズ社
開発年月：ルーシェン歴2920年

スーツメイル

回避修正：－3
耐久値／装甲値：右腕＝30／6 右足＝35／7 頭部＝24／5 胴体＝39／7 左足＝35／7 左腕＝30／6
分類：MA 重量：14 隠蔽度：－ 価格：1270レアル 開発：－
開発年月：－

リフレクトアーマー

回避修正：－1
耐久値／装甲値：リフレクター＝35／5 胴体＝27／6
分類：MA 重量：8.5 隠蔽度：－ 価格：5400レアル 開発：フィユ社・オメガ社
開発年月：バズラル歴71年

リフレクトアーマーII

回避修正：－1
耐久値／装甲値：リフレクター＝40／6 胴体＝30／7
分類：MA 重量：8.5 隠蔽度：－ 価格：6200レアル 開発：フィユ社・オメガ社
開発年月：バズラル歴129年

リフレクター
回避修正：0
耐久値／装甲値：35／5
分類：R 重量：2 隠蔽度：+2 価格：4000リアル 開発：オメガ社
開発年月：バズラル歴68年

リフレクターⅡ
回避修正：0
耐久値／装甲値：40／6
分類：R 重量：2 隠蔽度：+2 価格：4600リアル 開発：オメガ社
開発年月：バズラル歴125年

量産型リフレクター
回避修正：0
耐久値／装甲値：25／5
分類：R 重量：2 隠蔽度：+2 価格：2800リアル 開発：オメガ社
開発年月：バズラル歴92年

量産型リフレクターⅡ
回避修正：0
耐久値／装甲値：30／5
分類：R 重量：2 隠蔽度：+2 価格：3100リアル 開発：オメガ社
開発年月：バズラル歴136年

ヘルメット
回避修正：0
耐久値／装甲値：頭部=10／5
分類：MH 重量：1.5 隠蔽度：- 価格：180リアル 開発：アームズ社
開発年月：-

グローブ
回避修正：0
耐久値／装甲値：右腕=0／+1 左腕=0／+1
分類：AA 重量：0.1 (両方で0.2) 隠蔽度：- 価格：60リアル 開発：-
開発年月：-

ガントレット
回避修正：0
耐久値／装甲値：右腕=13／5 左腕=13／5
分類：AA 重量：1.5 (両方で3) 隠蔽度：- 価格：200リアル 開発：アームズ社
開発年月：-

ブーツ
回避修正：0
耐久値／装甲値：右足=0／+1 左足=0／+1
分類：LA 重量：1 (両方で2) 隠蔽度：- 価格：150リアル 開発：-
開発年月：-

レッグガード
回避修正：0
耐久値／装甲値：右足=15／5 左足=15／5
分類：LA 重量：2 (両方で4) 隠蔽度：- 価格：220リアル 開発：アームズ社
開発年月：-

シールド
回避修正：-1
耐久値／装甲値：16／5
分類：DS 重量：2.5 隠蔽度：- 用途：1H 価格：220リアル 開発：アームズ社
開発年月：-

アームシールド
回避修正：0
耐久値／装甲値：12／4
分類：ADS 重量：2 隠蔽度：- 価格：400リアル 開発：アームズ社
開発年月：-

リフレクトシールド
回避修正：0
耐久値／装甲値：20／5
分類：RDS 重量：1.5 隠蔽度：0 価格：2500リアル 開発：オメガ社
開発年月：バズラル歴80年

フィールドジェネレーター
効果範囲：半径30km
耐久値／装甲値：500／30
分類：FG 重量：- 価格：20,000,000リアル 開発：オメガ社
開発年月：バズラル歴18年

フィールドジェネレーターⅡ
効果範囲：半径35km
耐久値／装甲値：600／30
分類：FG 重量：- 価格：22,000,000リアル 開発：オメガ社
開発年月：バズラル歴42年

<一般装備>

—個人装備—

リュック 重量：1 隠蔽度：－ 価格：30リアル
バックパック 重量：1 隠蔽度：－ 価格：120リアル 備考：大量の物を詰め込むことができるリュックのようなもの。
ベルトポーチ 重量：0.5 隠蔽度：+2 価格：20リアル
松明（1本） 効果範囲：10m 持続時間：1時間 重量：0.5 隠蔽度：－ 価格：2リアル
ランタン 効果範囲：8m 重量：1 隠蔽度：－ 価格：10リアル
ランタンオイル 持続時間：5時間 重量：0.5 隠蔽度：0 価格：2リアル
懐中電灯 効果範囲：20m 重量：0.5 隠蔽度：+5 価格：20リアル
フラッシュライト 効果範囲：10m 閃光：12 効果：1ターンの間、目がくらんで行動に－1修正
重量：0.5 隠蔽度：+5 価格：50リアル
救急セット 重量：2 隠蔽度：－ 価格：500リアル
小型酸素ボンベ 内容量：5時間 重量：3 隠蔽度：0 価格：200リアル
キャンプ道具 重量：3 隠蔽度：－ 価格：500リアル
水筒 重量：0.5 隠蔽度：+3 価格：5リアル
テント（3人用） 重量：6 隠蔽度：－ 価格：50リアル
テント（5人用） 重量：12 隠蔽度：－ 価格：70リアル
スコップ 重量：2 隠蔽度：－ 価格：15リアル 備考：穴を掘るための道具。
携帯用調理器具 重量：3 隠蔽度：－ 価格：30リアル 備考：どこでも料理を作ることができる道具。
アタッシュケース 重量：2 隠蔽度：－ 価格：100リアル 備考：様々な物を入れられる鞆。
催涙スプレー 命中：+3 射程：50cm 発射数：1 装弾数：10 効果：回避に失敗すると全ての行動に－1の修正を受ける。
重量：1.5 隠蔽度：+2 価格：50リアル
各種IDカード 重量：0.1 隠蔽度：+5 価格：非売品
フォーリーシンボル 重量：0.1 隠蔽度：+5 価格：非売品

—ロープ・ワイヤーガン—

ロープ（1m） 重量：1 隠蔽度：+1 価格：3リアル
ワイヤー（5m） 重量：0.5 隠蔽度：+2 価格：15リアル
ワイヤーガン 命中：0 射程：100m 重量：2.5 隠蔽度：+3 価格：800リアル
ワイヤーガンII 命中：0 射程：150m 重量：2 隠蔽度：+3 価格：1000リアル

—工具など—

シーフツール 重量：1.5 隠蔽度：+3 価格：1000リアル（非売品）
工具 重量：3 隠蔽度：－ 価格：500リアル
溶接機 重量：4 隠蔽度：+2 価格：2000リアル

—無線機—

トランシーバー 通信：0 重量：0.5 隠蔽度：+3 価格：200リアル
ヘッドセット 通信：－1 重量：0.5 隠蔽度：－ 価格：500リアル
盗聴器 通信：－2 重量：0.1 隠蔽度：+5 価格：500リアル

—IT関連—

デスクトップパソコン 重量：－ 隠蔽度：－ 価格：2000リアル
ノートパソコン 重量：5 隠蔽度：0 価格：2500リアル
コンパクトPC 重量：2 隠蔽度：+3 価格：3000リアル 備考：手のひらサイズの小型パソコン
データディスク（500GB） 重量：0.1 隠蔽度：+4 価格：50リアル
データ送受信装置 重量：1.5 隠蔽度：+3 価格：1600リアル
プリンター 重量：5 隠蔽度：－ 価格：120リアル
ネットワーク接続機器 重量：0.5 隠蔽度：+3 価格：3000リアル
ネットワークID 重量：0.1 隠蔽度：+5 価格：10リアル 備考：ワールドネットワークに接続するためのIDカード。
データスキャナー 重量：2 性能：+5 隠蔽度：+2 価格：1000リアル
暗号解読機 性能：+* 重量：2 隠蔽度：+4 価格：10000×（*の数値）リアル

—携帯電話—

携帯電話 通信：－2 重量：0.5 隠蔽度：+5 価格：100リアル
リストフォン 通信：－3 重量：0.5 隠蔽度：+5 価格：150リアル
イアフォン 通信：－3 重量：0.1 隠蔽度：+5 価格：200リアル

—カメラなど—

双眼鏡 距離：2000m 重量：1 隠蔽度：+3 価格：300リアル
高倍率カメラ 距離：3000m 重量：1 隠蔽度：+3 価格：2000リアル
赤外線カメラ 重量：1.5 隠蔽度：+3 価格：2800リアル
赤外線ゴーグル 重量：1 隠蔽度：－ 価格：3000リアル
暗視カメラ 重量：1.5 隠蔽度：+3 価格：1600リアル
暗視ゴーグル 重量：1 隠蔽度：－ 価格：1900リアル
多機能カメラ 重量：1.5 隠蔽度：+3 価格：4500リアル
多機能ゴーグル 重量：1 隠蔽度：－ 価格：5000リアル
デジタルカメラ 重量：1.5 隠蔽度：+1 価格：600リアル
デジタルカメラ（ビデオ機能付） 重量：2 隠蔽度：+1 価格：800リアル

—妨害装置—

ジャマー 重量：2 策敵妨害：－3 隠蔽度：+2 価格：1500リアル
ステルスメイカー 重量：2 隠蔽度：+3 価格：5500リアル ステルス：+2
備考：他人から姿を見えづらくしたり、生体レーダーに見つかりづらくする。
ノイズ発生器 重量：2 通信妨害：－5 隠蔽度：+2 価格：1300リアル

－レーダーなど策敵機器－

発信器 重量：0.1 通信：+3 隠蔽度：+5 価格：500リアル
信号探知器 重量：1 隠蔽度：+3 価格：2000リアル
熱感知レーダー 効果範囲：半径6km 性能：+3 重量：3 隠蔽度：－ 価格：12000リアル
生体レーダー 効果範囲：半径1800m 性能：+5 重量：3 隠蔽度：－ 価格：14000リアル

－その他－

サングラス 重量：0.5 隠蔽度：+2 価格：1～リアル
眼鏡 重量：0.5 隠蔽度：+2 価格：100リアル
タバコ（20本） 重量：0.1 隠蔽度：+3 価格：3リアル
ライター 重量：0.1 隠蔽度：+3 価格：1～リアル
ペン 重量：0.1 隠蔽度：+3 価格：1リアル
紙（150枚） 重量：0.5 隠蔽度：+2 価格：3リアル
楽器 重量：様々 隠蔽度：様々 価格：様々 備考：例）ハーモニカ 重量：0.5 隠蔽度：+3 価格：100リアル以上
トランプ 重量：0.1 隠蔽度：+3 価格：1リアル
折りたたみ傘 重量：1 隠蔽度：+2 価格：10リアル
傘 重量：1.5 隠蔽度：－ 価格：1リアル
モップ 命中：0 射程：近接 威力：1D8+筋力ボーナス 重量：3 隠蔽度：－ 価格：20リアル
マンション 規模：2LDK 価格：600リアル以上（一ヶ月）
家 規模：40坪（5LDK+N） 場所：街の中心部から離れた地域
価格：80000リアル（土地：1坪2000リアル）+200000リアル（建設費用）以上

－結社セカンドの装備－

セカンド探知機 重量：1 隠蔽度：+2 価格：非売品 効果：セカンド能力者の居場所を大まかに探知することが可能。
サーチスコープ 重量：1 隠蔽度：－ 価格：非売品 効果：相手の身体能力（データ）を知ることができる。

－施設の利用料金など－

市内バス 価格：一律3メタル

都市間運行バス 価格：隣町で5リアル。ひとつ離れるごとに1リアルずつ加算されます。

地下鉄 価格：一律4メタル

タクシー 価格：6+α（1kmごとに3リアル）リアル

列車 価格：一等車20リアル以上、二等車15リアル、三等車10リアル、貨物車5リアル以下

航空機 価格：70リアル程度

船 価格：40リアル程度

輸送船 価格：500リアル程度

惑星間巡航艦 価格：下記参照

・ルーア－ティア間：450リアル

航路：ルーア→ルーア・ネイア中継ステーション→ネイア（メール）→ティア・ネイア中継ステーション→ティア 時間：9日間

・ルーア－ネイア（メール）間：400リアル

航路：ルーア→ルーア・ネイア中継ステーション→ネイア（メール） 時間：4日間

・ルーア－ティウス間：600リアル

航路：ルーア→ルーア・ティウス中継ステーション→ティウス 時間：7日間

・ティア－ネイア（メール）間：500リアル

航路：ティア→ティア・ネイア中継ステーション→ネイア（メール） 時間：5日間

・ティア－ティウス間：600リアル

航路：ティア→ティア・アリア中継ステーション→ティウス・アリア中継ステーション→ティウス 時間：12日間

・ネイア（メール）－ティウス間：700リアル

航路：ネイア（メール）→ティウス・ネイア中継ステーション→ティウス 時間：7日間

・ネイア（メール）－ネイア（シェルズ）間：200リアル

航路：ネイア（メール）→ネイア（シェルズ） 時間：2時間

・ネイア（メール）－ネイア（レスト）間：100リアル

航路：ネイア（メール）→ネイア（レスト） 時間：3時間

・ネイア（メール）－ネイア（ナゾア）間：250リアル

航路：ネイア（メール）→ネイア（ナゾア） 時間：5時間

・ネイア（シェルズ）－ネイア（レスト）間：100リアル

航路：ネイア（シェルズ）→ネイア（レスト） 時間：2時間

・ネイア（シェルズ）－ネイア（ナゾア）間：200リアル

航路：ネイア（シェルズ）→ネイア（ナゾア） 時間：2時間

・ネイア（レスト）－ネイア（ナゾア）間：100リアル

航路：ネイア（レスト）→ネイア（ナゾア） 時間：2時間

・全惑星－アリア宙域の惑星間：300リアル

航路：ルーア→ルーア・ネイア中継ステーション→ネイア（メール）→アリア宙域 時間：11日間

航路：ティア→ティア・アリア中継ステーション→アリア宙域 時間：6日間

航路：ネイア（メール）→アリア宙域 時間：7日間

航路：ティウス→ティウス・アリア中継ステーション→アリア宙域 時間：5日間

惑星－衛星間巡航艦 価格：下記参照

- ・ルーアーミリア間：100リアル 時間：約1時間
- ・ルーアーナーラ間：200リアル 時間：約1時間
- ・ティウスーセリネ間：80リアル 時間：約1時間

輸送艦利用費 価格：700リアル程度

宿泊施設 価格：10リアル以上

公衆電話 価格：1レア（1分）

食事（1食）：3リアル以上

一日の生活費：30リアル程度

《分類について》

－武器－

HG：火薬の力で弾を発射する普通のハンドガンです。
RG：電磁力で軽い物体を高速度に加速させる電磁飛翔体加速装置の一種。
HLG：携帯用小型レーザーガン。威力は低めだが多くの装弾数を誇る。
R：装弾数は少ないが高い威力を持つリボルバー。
SMG：サブマシンガン。高い連射性能で弾をばらまく。
MG：マシンガン。威力、連射力共に中途半端。
LMG：レーザーマシンガン。HLGに比べ威力は下がるが連射力はある。
AR：長い射程距離を持ち、貫通力と連射力を兼ね備えている。
SG：ショットガン。弾を拡散発射するこの武器は命中部位を決めず、全体にダメージを与える。
ASG：連射を可能としたショットガン。
LSG：レーザータイプのショットガン。威力、装弾数が格段に実弾型より高い。
SR：狙撃用の長い射程距離を持つライフル。装弾数は少ないが高い命中精度を持つ。
LR：レーザータイプのスナイパーライフル。命中力、威力共に高く機動兵器とも十分に戦える。
LG：中型サイズのレーザーガン。レーザータイプの中では平均的な性能を持つ。
HR：戦車などの厚い装甲を相手にすることを前提として設計されたヘビーライフル。
GG：とにかく弾薬費がかかる重火器。多くの装弾数と高い連射力を誇る。
LGG：レーザータイプのガトリングガン。
BC：携帯用キャノン砲。
LC：携帯用火器の中では最大の威力を持つレーザーキャノン。
M：様々な誘導装置を搭載したミサイル兵器。
LM：拡散弾を内蔵したロケット兵器。
ALM：対地攻撃用ミサイル。よって、地上目標以外には使用不可。
AAM：対空攻撃用ミサイル。よって、飛行目標以外には使用不可。
AMWM：対MW攻撃用ミサイル。MW以外の目標には使用不可。
GR：投擲弾を射出するグレネードランチャー。
FG：火炎放射器。防具、装甲値無視の実ダメージを与える。人間以外には使用不可。
TM：迫撃砲。
AMW：対人用兵器。この武器は機体などには攻撃できない。
ADW：対ドラゴン用兵器。強敵であるドラゴンを撃退するために開発された兵器。
AM：核兵器。回避判定なしに問答無用で命中する。着弾地点周辺は核汚染地帯になる。
BW：アルファール条約で禁止されている科学兵器。人体に様々な影響を及ぼす。
G：手投げ式時限爆弾。
TB：高威力の時限爆弾。手榴弾よりも携帯性に劣るが、威力は高い。
RB：リモコンで遠隔操作し爆破することが可能な爆弾。
LM：地雷。上に乗ったものを吹き飛ばす。地雷を踏んだ部位にダメージを与える。
HP：素手によるパンチです。
K：何の変哲もないキックです。
T：体当たりです。受けた実ダメージをペナルティに目標値7の運動判定に失敗すると転倒します。
HA：頭突きです。受けた実ダメージをペナルティに目標値7の体力判定に失敗すると1/2D6の間意識が朦朧とする。
EW：非光学兵器の接近戦武器です。
LEW：接近戦用の光学兵器です。
MEW：魔力を帯びた接近戦武器です。
S：戦闘補助を目的とするサポート兵器です。

－防具－

UMA：非金属鎧であることを表します。
MA：金属鎧であることを表します。
RMA：リフレクターを内蔵した金属鎧です。
R：あらゆる攻撃を遮断するフィールド防御兵器であることを表します。盾と同じように回避判定を行う。
UMH：ただの帽子などの非金属の頭装備であることを表します。
MH：金属製の頭装備であることを表します。
AA：腕を護る防具であることを表します。
LA：足を護る防具であることを表します。
DS：片手に持って使用する盾であることを表します。
ADS：腕に固定し、他の武器を持ちながら使用できる盾であることを表します。
RDS：リフレクターを局部的に展開して盾にする防具であることを表します。
FG：超大型のジェネレーターであるフィールドジェネレーターであることを表します。

《行為判定》

TRPGではPCが様々な行動をとったとき、それが成功するかどうか判定することがあります。ティア戦記ではこの判定を2D6で行い、出目に修正を加えて成否を判定します。基本的に6ゾロがあればクリティカル、自動成功とし、逆に1ゾロがでた場合はファンブル、自動失敗とします。さて、ここで一つ例をあげてみましょう。

<例. 1>

PC1は鍵の閉められた木製の扉を体当たりで壊そうとしている。この行為をGMは格闘技能を使った筋力判定で目標値10と言った。PC1は格闘技能レベル2と筋力ボーナスが2ある。この二つの数値を合計すると修正は+4、すなわち2D6で6以上の目を出せばこの行為は成功となるのである。

次に戦闘中の判定を説明します。

戦闘は命中判定と回避判定の繰り返しで進められます。攻撃側は器用度ボーナスと使用技能レベル、武器の命中修正を足した数値にGMの定めた修正を加え判定を行います。このとき、2D6の出目が6ゾロだった場合、その攻撃はクリティカルとなり回避側が6ゾロを振らない限り絶対に当たります。クリティカルした場合、ダメージは2倍となって回避側に当たります。回避側は敏捷度（機体搭乗時は器用度）に使用技能レベル、防具、機体の回避修正を足した数値にGMの定めた修正を加えて判定します。ここで、命中判定と違うのが回避側が6ゾロを振った場合いかなる攻撃も回避側には当たらないということです。

<例. 2>

PC2は廢墟の街を探索中に魔物『ブラックソルジャー』の不意打ちを受けた。この時、ブラックソルジャーの命中達成値は11。この数値にGMは不意打ちであるとして+4の修正を加えた。よって、PC2の回避目標値は15となります。PC2の運動ボーナスは1、運動技能レベルは1であったとして、6ゾロ以外では回避できないということになります。絶望的な気持ちで振ったダイスの目は6ゾロ。PC2は奇跡的に魔物の不意打ちの攻撃を回避しました。

しかし、絶対に不可能なことに対する行為の判定は行わないこととします。例えば素手で星を破壊するなどといった行為です。これらは判定を行わず自動失敗として扱ってください。

《戦闘ルール》

<戦闘の進め方>

戦闘は1ターン（5秒）ごと、敏捷度基本値の高い人から順に行動していきます。全員が行動を終えたら、1ターンが過ぎたことになり、また最初に戻ります。これの繰り返しで戦闘は進んでいきます。自分の行動順番が回ってきたときに下記のような行動を取ることができます。

移動
短い会話（合図を出すなど）
射撃
接近戦
魔法を放つ
通信
武器を拾う
弾を装填する
武器を持ち換える
機体に乗る
突撃
複数射撃
クロスファイア
接近射撃
回避専念
索敵
探索

<様々な行動>

移動：歩行＝敏捷度基本値
通常移動＝敏捷度基本値×2
全力移動＝敏捷度基本値×3

射撃、接近戦：相手を選択し、攻撃を行います。
攻撃に使う技能レベル＋使用する能力値のボーナス＋命中修正を元に命中判定を行い、相手の回避判定・・・回避に使う技能レベル＋使用する能力値のボーナス＋回避修正の達成値を上回れば命中します。これらの判定には状況によって様々な修正が加わります。

索敵：敵が近くにいないかどうかを調べます。
距離は肉眼の場合は100mです。
メインカメラのところに書かれている項目が、索敵範囲に影響します。
なし：肉眼です。
ノーマル、暗視、赤外線：200m
多機能カメラ：2000m
高倍率カメラ：3000m
策敵判定は知覚ボーナス（＋機体の策敵能力）＋レベル＋2D6です。
対抗は策敵者の達成値を目標値に知性度ボーナス＋戦術技能レベル＋2D6です。

通信：戦域の外にいる者と連絡をとります。
レーダー妨害弾などが散布されている地域では、通信能力は減少します。
通信判定は知覚ボーナス＋通信技能＋装備品・機体による修正＋2D6で10＋妨害によるペナルティ以上を出せば達成です。

探索：物や人を探す動作です。
距離や判定に関しては索敵と同じです。

<特殊な動作>

防御：装備している盾やリフレクターで敵の攻撃を防御します。
防御を宣言した場合、攻撃は自動的に防御した物に命中します。
この場合は回避に-4の修正を受けて回避ロールができます。

反撃：相手が反撃可能な特殊攻撃をしてきた時に反撃することができます。

突撃：命中に+2、回避に-4、与えるダメージに×2の修正を受ける。
敵は反撃可能。ただし、突撃する側は敵との間に助走距離が必要。

複数射撃：2つ以上の武器を同時に発射することができます。
しかし、同時に射撃したのと同じ分の1修正を命中に受けます。
例（両手に武器を持って同時発射した場合、命中に-2の修正を受けます）

殲滅射撃：発射数が2以上の武器で可能。
複数の目標に攻撃を行い、ダメージを与える。
同時に攻撃できる目標は発射数と同じで、発射数未満の場合は発射回数を割り振る。
例えば、発射数4の武器で3体の敵を攻撃するとする。
Aに2発、BとCに1発ずつ打ち込むことになる。

クロスファイア：二人のキャラクターが行動を最後まで遅らせるか、同時行動の場合、二人での同時射撃が可能です。
この場合、命中に+2の修正を得ることができます。
この攻撃は複数射撃と組み合わせることが可能です。

接近射撃：射撃武器を近接で撃つ事ができます。この場合、命中に-2の修正を受けます。
敵は素手、又は接近戦用武器で反撃が可能です。
しかし、背後からの攻撃は攻撃側の1ゾロ、又は回避側の6ゾロ以外は絶対に命中します。
その場合、反撃は不可能です。

受け流し：このターンは敵の接近戦攻撃を受け流すことに専念します。
もし自分が分類：N以外の接近武器を所持している場合に限り、敵の攻撃を受け流すことができます。
受け流すには敵の命中力を目標値に命中判定を行う必要があります。
この判定に失敗した場合は受け流しに使用した武器を持った腕（両手武器の場合はランダムに決める）に攻撃が命中します。

切り払い：敏捷度基本値が10を超しているキャラのみが行うことができます。
相手の実弾兵装による攻撃を分類：N以外の接近武器を使用して叩ききり、回避することができます。
切り払うには敵の命中力を目標値に命中判定を行う必要があります。
この判定に失敗した場合は通常と同じように命中部位を決めてダメージを出します。

回避専念：このターンに行う回避判定に+2の修正を受ける。

<不意打ち>

不意打ちを仕掛ける者は知性度ボーナス+戦術技能レベル+2D6の判定を行います。
対象はこの達成値を目標値として知覚ボーナス+レベル（+機体の策敵能力）+2D6の判定に成功する必要があります。
これに失敗すると恐慌状態に陥り、全ての判定に-2の修正を受けるようになります。
この時、達成値と目標値の差分の精神力を消費することで判定を成功したにすることができます。
恐慌状態から脱するには先ほどと同じ数値を目標値に知性度ボーナス+レベル+2D6の判定に成功する必要があります。
また、部隊行動などにおいて仲間を恐慌状態から立ち直らせることもできます。
その時の判定は魅力度ボーナス+指揮技能レベル+2D6となります。

<命中・回避修正>

視界が悪い：-2
薄暗い：-2
暗闇：-4
体勢が悪い：-2
足場が悪い：-1
部位狙い：腕・足なら-2、体なら-1、頭部なら-3
利き腕とは反対の腕で攻撃：-2
個人戦闘では目標から200m離れるごとに-1の命中修正を受ける。

上記以外はGMの判断により様々な修正を加える。

<隣接>

敵との隣接状態を離脱する時、自分以外に敵と隣接しているキャラクターがいない場合は回避に-4の修正を受けます。

<武器の発射数>

発射数が2以上の武器は命中判定の達成値と敵の回避判定の達成値の差分、命中したこととなる。
その命中回数だけダメージが倍増する。

<例>

発射数5のサブマシンガンで攻撃した男の命中達成値が13。
回避した男の達成値は10。
命中達成値と回避達成値の差は3。
よって、3発の弾丸が命中したこととなり、ダメージは3倍となる。

<耐久値について>

攻撃を受けるとダメージに応じて耐久値が減少していきます。
この時、耐久値が0以下になるとその部位は使用不可になります。
また、その部位が頭部や胴体だった場合は瀕死状態になります。
もし、耐久値が-10に達した場合、その部位は失われます。
頭部や胴体の場合は-15に達した時点で死亡してしまいます。

<クリティカルとファンブル>

- ・命中判定でクリティカルするとその攻撃のダメージは2倍になります。
- ・命中判定で1ゾロを振った場合にファンブル表で何が起きたか2D6で判定する。

▼EW系の武器を使った接近戦時のファンブル

- 2：自分に攻撃を当ててしまった。
- 3：武器が破損してしまった。
- 4、5：武器を放り投げてしまった。ただし、ナックルには適用されない。投げた距離は筋力ボーナスmとなる。
- 6、7：武器を落としてしまった。ただし、ナックルには適用されない。
- 8、9：躓いて転んでしまった。
- 10以上：特に何も起こらなかった。

▼LEW系の武器を使った接近戦時のファンブル

- 2：自分に攻撃を当ててしまった。
- 3：武器が破損。エネルギーバックが爆発して、持ち手に（武器の威力-2）のダメージを与える。
- 4：武器が故障。使用不可になる。
- 5：エネルギー出力機器に異常が発生。1D6して奇数がでたら威力が半分、偶数がでたら倍になる。ただし、威力が倍になった場合は一度攻撃すると破損する。
- 6：武器を放り投げてしまった。投げた距離は筋力ボーナスmとなる。
- 7：武器を落としてしまった。
- 8、9：躓いて転んでしまった。
- 10以上：特に何も起こらない。

▼MEW系の武器を使った接近戦時のファンブル

- 2：自分に攻撃を当ててしまった。
- 3、4：武器を放り投げてしまった。ただし、ナックルには適用されない。投げた距離は筋力ボーナスmとなる。
- 5、6：武器を落としてしまった。ただし、ナックルには適用されない。
- 7、8：躓いて転んでしまった。
- 9以上：特に何も起こらなかった。

▼実弾系武器の射撃時のファンブル

- 1：武器が爆発し、持ち手に（武器の威力-2）を与える。
- 2：武器が故障して使えなくなってしまった。
- 3：排莖不良。次のターンが終わるまで使用不可。ただし、リボルバーには適用されない。
- 4、5：前方に仲間がいる場合、間違って撃ってしまう。
- 6、7：武器を落としてしまった。
- 8、9：安全装置がかかっている、このターン射撃不可。ただし、戦闘開始の1ターン目だけに適用。
- 10以上：特に何も起こらなかった。

▼光学兵器の射撃時のファンブル

- 2：武器が故障。エネルギーバックが爆発して、持ち手に（武器の威力-2）のダメージを与える。
- 3：武器が故障。使用不可になる。
- 4：エネルギー出力機器に異常が発生。1D6して奇数がでたら威力が半分、偶数がでたら倍になる。ただし、威力が倍になった場合は一度攻撃すると破損する。
- 5：エネルギーバックの電力供給回路が故障。エネルギーバックを取り替えるまで、使用不可。
- 6、7：武器を落としてしまった。
- 8、9：安全装置がかかっている、このターン射撃不可。ただし、戦闘開始の1ターン目だけに適用。
- 10以上：特に何も起こらなかった。

- ・回避判定で1ゾロを振った場合にファンブル表で何が起きたか2D6で判定する。

- 2：防具を無視して装甲値無視ダメージ。
- 3：頭部命中。
- 4：武器を持っている腕に命中し、持っていた武器が破壊される。ただし、受けるダメージは半減する。
武器を持っていない場合は適用されない。
- 5：持っていた武器に命中し、はじき飛ばされる。相手の武器が光学兵器、爆発武器だった場合は4の項目を適用する。
武器を持っていなかった場合は適用されない。
- 6、7：防御宣言をしていた場合、防御に失敗する。
- 8、9：転倒してしまった。
- 10以上：特に何も起こらなかった。

- ・魔法使用時のファンブル

- 2：攻撃魔法の場合は効果、範囲などが10倍となって発動する。術者の魔力は-10まで消費される。
補助魔法などは発動しないが、魔力だけは消費する。
- 3：魔法の効果が逆になり、通常の2倍の効果で発動する。レビテーションなどの魔法の場合は発動しないが、魔力だけは消費する。
- 4：魔法の効果が逆に発動する。レビテーションなどの魔法は発動しないが、魔力だけは消費する。
- 5：魔法は発動しないが、魔力だけは消費する。
- 6～9：通常の2倍の魔力を消費して発動する。
- 10以上：特に何も起こらなかった。

<その他の場面でのファンブル>

- ・盗賊技能を使って鍵開けに挑戦した際に1ゾロを振った場合、針金を折ってしまい再挑戦不可となる。
- ・爆薬技能を使って爆発物を設置する際の判定で1ゾロを振った場合、爆発し爆発物に設定されたダメージを与える。
- ・投擲技能で爆弾を投げつける時に1ゾロを振ると自分の手元で爆発し、持ち手に武器の威力分のダメージを与える。

<脱出判定>

機体搭乗時に乗機が破壊されるなどして、脱出する場合、7+コックピットのある部位のマイナス耐久値（0を超している分）を目標値に敏捷度で判定をします。

この時、機体に脱出装置がついている場合は達成値に+5することができます。
ただし、コックピットがある部位の耐久値が-10に達した場合、パイロットは即死となります。

<パワードスーツ>

パワードスーツは防具などと同じように扱います。
ただし、部位が破壊されるごとに様々な修正がつけます。
脚が破壊された場合は、片足につき-2の回避修正がつけます。
そして、両足が破壊された場合、移動距離が通常の半分に落ちます。
頭部が破壊された場合、メインカメラやレーダー、通信機の機能が消失します。
胴体が破壊された場合、パワードスーツを除装する必要があります。
これは、ジェネレーターが破壊され、かなりの重量のあるパワードスーツを生身で動かす必要があるからです。
もし、除装しない場合。
命中に-2、回避に-4の修正をうけ、頭部のディスプレイが真っ暗になり何も見えなくなります。レーダーや通信機も使えなくなります。
ただし、腕が破壊されている場合は命中修正は付かず、脚が破壊されている場合は片足ごとに+2の修正を受けることができます。

<乗り物>

自転車

形式番号：- 分類：-
適正：地上：A 森林：B 砂漠：C 寒冷地：C
ジェネレーター：- AI：なし レーダー：なし メインカメラ：なし
移動力：敏捷度基本値×6m 回避力：0 策敵：0 通信：0 CPS：0
耐久度/装甲値：2~5：前車輪=10/4 6：ドライバー
7、8：胴体=18/7 9~12：後車輪=10/4

武装：なし
格闘：なし
ハードポイント：-
コックピット：なし 脱出装置：なし
開発：セクル社 開発年月：ルーシェン暦2660年 価格：6000リアル
備考：ごく普通の二輪車。運動技能を使って運転できる。

クワイル

形式番号：SB-K141 分類：車両
適正：地上：A 森：A 砂漠：A 寒冷地：A
ジェネレーター：ティアンMk-V AI：- レーダー：- メインカメラ：-
回避力：+1 策敵：-2 通信：0 CPS：1
耐久度/装甲値：2~5：前車輪=13/5 6：ドライバー
7、8：胴体=22/9 9~12：後車輪=13/5

武装：なし
格闘：なし
ハードポイント：胴体, 1
コックピット：なし 脱出装置：なし
開発：セクル社 開発年月：ルーシェン暦2715年 価格：3000リアル
備考：一般人が使用する普通のバイク。

ステリル

形式番号：SC-S143 分類：車両
適正：地上：A 森林：B 砂漠：B 寒冷地：B
ジェネレーター：ティアンMk.V AI：なし レーダー：なし メインカメラ：なし
回避力：-2 策敵：-1 通信：0 CPS：1
耐久度/装甲値：2~5：右車輪=16/5 6：エンジン=12/7
7、8：胴体=26/10 9~12：左車輪=16/5

武装：なし
格闘：なし
ハードポイント：胴体, 1
コックピット：胴体 脱出装置：なし
開発：セクル社 開発年月：ルーシェン暦143年 価格：2100リアル
備考：セクル社が販売している自動車。

ラシエル

形式番号：VC-R144 分類：車両
適正：地上：A 森林：B 砂漠：B 寒冷地：B
ジェネレーター：ルブルVI AI：なし レーダー：なし メインカメラ：なし
回避力：-2 策敵：-1 通信：0 CPS：1
耐久度/装甲値：2~5：右車輪=17/5 6：エンジン=12/7
7、8：胴体=27/10 9~12：左車輪=17/5

武装：なし
格闘：なし
ハードポイント：胴体, 1
コックピット：胴体 脱出装置：なし
開発：ヴァルト社 開発年月：バズラル暦144年 価格：2200リアル
備考：ヴァルト社が販売している自動車。

軍用ジープ

形式番号：SG 分類：車両
適正：地上：A 森林：B 砂漠：B 寒冷地：B
ジェネレーター：ティアンMk.V AI：なし レーダー：なし メインカメラ：なし
回避力：-2 策敵：-1 通信：0 CPS：1
耐久度/装甲値：2~5：右車輪=17/5 6：エンジン=14/7
7、8：胴体=28/10 9~12：左車輪=17/5

武装
12.7mm 機関銃 命中：-1 射程：800m 威力：2D6+3 発射数：3 装弾数：60 射撃：手動 部位：胴体
隠蔽度：- 分類：MG 使用技能：射撃/個人 用途：2H カスタムパーツ：なし
格闘：なし
ハードポイント：胴体, 1
コックピット：胴体 脱出装置：なし
開発：セクル社 開発年月：ルーシェン暦2715年 価格：2800リアル
備考：多くの軍隊で使用されているジープ。

モニカ

形式番号：SC-MT143 分類：車両
適正：地上：A 森林：B 砂漠：B 寒冷地：B
ジェネレーター：ティアンMk. V AI：なし レーダー：なし メインカメラ：なし
回避力：-2 策敵：-1 通信：0 CPS：1
耐久度/装甲値：2~5：右車輪=18/5 6：エンジン=12/6
7、8：胴体=23/6 9~12：左車輪=18/5

武装：なし
格闘：なし
ハードポイント：胴体 2
コックピット：胴体 脱出装置：なし
機体搭載数：1
開発：セクル社 開発年月：バズラル暦143年 価格：2400リアル
備考：少量の貨物を搭載できる軽トラック。

ファット

形式番号：SC-LT143 分類：車両
適正：地上：A 森林：B 砂漠：B 寒冷地：B
ジェネレーター：ティアンMk. V AI：なし レーダー：なし メインカメラ：なし
回避力：-3 策敵：-1 通信：0 CPS：1
耐久度/装甲値：2~5：右車輪=20/5 6：エンジン=16/7
7、8：胴体=28/7 9~12：左車輪=20/5

武装：なし
格闘：なし
ハードポイント：胴体 4
コックピット：胴体 脱出装置：なし
機体搭載数：3
開発：セクル社 開発年月：バズラル暦143年 価格：3500リアル
備考：大量の貨物を搭載できる重トラック。

列車

型式番号：T-13 分類：車両
適正：地上：A 森林：A 砂漠：A 寒冷地：B
ジェネレーター：ティアンMk. IV AI：なし レーダー：なし メインカメラ：なし
回避力：-4 策敵：-2 通信：0 CPS：1
耐久度/装甲値：2~5：右車輪=20/8 6：前部=25/9
7：中間=25/9 8：後部=25/9 9~12：左車輪=20/8

武装：なし
格闘：なし
ハードポイント：前部 4、後部 4
コックピット：前部 脱出装置：なし
機体搭載数：8
開発：セクル社 開発年月：ルーシェン暦2720年 価格：200000（一車両）
備考：各地を走る通常列車。

サバーンIX

型式番号：AAP-137 分類：航空機
適正：空：A
ジェネレーター：ウィンズ AI：なし レーダー：なし メインカメラ：なし
回避力：-1 策敵：-1 通信：0 CPS：1
耐久値/装甲値：2~4：右翼=20/6 5：コックピット=18/5
6~9：胴体=28/7 10~12：左翼=20/6

武装：なし
格闘：なし
ハードポイント：胴体 3
コックピット：コックピット 脱出装置：なし
機体搭載数：1
開発：エアフォース社 開発年月：バズラル暦137年 価格：600000リアル
備考：航空会社で使用されている一般的な民間機。

フィリッシュIII

型式番号：AAP-128 分類：航空機
適正：空：A
ジェネレーター：ウィンズ AI：なし レーダー：なし メインカメラ：なし
回避力：-2 策敵：-1 通信：0 CPS：1
耐久値/装甲値：2~4：右翼=24/6 5：コックピット=18/5
6~9：胴体=33/7 10~12：左翼=24/6

武装：なし
格闘：なし
ハードポイント：胴体 4
コックピット：コックピット 脱出装置：なし
機体搭載数：8
開発：エアフォース社 開発年月：バズラル暦128年 価格：800000リアル
備考：多くの物資を運ぶ事が可能な大型輸送機。武装も施すことが可能。

小型MW輸送機

型式番号：SS-MWT 分類：艦船

適正：宇：A 空：A

ジェネレーター：シェフィード AI：なし レーダー：熱感知（半径3km） メインカメラ：なし

回避力：-2 策敵：0 通信：0 CPS：2

耐久値/装甲値：2~4：右舷=30/7 5：コックピット=18/5
6~9：胴体=35/7 10~12：左舷=30/7

武装

20mm バルカン砲 命中：-2 射程：1200m 威力：2D8+4 発射数：5 装弾数：100 射撃：自動 部位：胴体
隠蔽度：- 分類：MG 使用技能：射撃/兵器 用途：2H カスタムパーツ：なし

格闘：なし

ハードポイント：右舷：2 胴体：4 左舷：2

コックピット：コックピット 脱出装置：なし

機体搭載数：6

開発：エアフォース社 開発年月：バズラル暦3年 価格：1200000リアル

備考：MW輸送能力を特化させた輸送機。

シャンレリス

型式番号：OMS-SMS 分類：艦船

適正：水中：A

ジェネレーター：ローライ AI：なし レーダー：熱感知（半径3km） メインカメラ：なし

回避力：-3 策敵：0 通信：+1 CPS：2

耐久値/装甲値：2~4：右舷=27/7 5：コックピット=18/5
6~9：胴体=32/7 10~12：左舷=27/7

武装

20mm バルカン砲 命中：-2 射程：1200m 威力：2D8+4 発射数：5 装弾数：100 射撃：手動 部位：胴体
隠蔽度：- 分類：MG 使用技能：射撃/兵器 用途：2H カスタムパーツ：なし 個数：2

魚雷 命中：0 射程：20km 威力：3D10+10 発射数：1 装弾数：1 射撃：自動 部位：右舷

魚雷 命中：0 射程：20km 威力：3D10+10 発射数：1 装弾数：1 射撃：自動 部位：左舷

魚雷 命中：0 射程：20km 威力：3D10+10 発射数：1 装弾数：1 射撃：自動 部位：左舷

魚雷 命中：0 射程：20km 威力：3D10+10 発射数：1 装弾数：1 射撃：自動 部位：左舷

格闘：なし

ハードポイント：右舷：2 胴体：4 左舷：2

コックピット：コックピット 脱出装置：あり

機体搭載数：1

開発：オーシャン社 開発年月：ルーシェン暦2830年 価格：900000リアル

備考：小型の潜水艦。小型MWを一機だけ積むことが可能。

《パワードスーツ》

作業用パワードスーツ

型式番号：FPS 分類：パワードスーツ

適正：宇：B 地上：A 水中：B 森：A 砂漠：A 寒冷地：A

ジェネレーター：PS用小型ジェネレーター AI：なし レーダー：なし メインカメラ：通常

移動力：+20m 回避力：-1 策敵：-2 通信：0 CPS：1 敏捷度向上値：0 筋力向上値：+6

耐久度/装甲値：2、3：右腕=18/5 4、5：右足=20/5 6：頭部=16/5
7、8：胴体=24/6 9、10：左足=20/5 11、12：左腕=18/5

武装：なし

格闘：パンチ 命中：+1 射程：1 威力：1D4+2+筋力ボーナス 分類：P 部位：右腕

パンチ 命中：+1 射程：1 威力：1D4+2+筋力ボーナス 分類：P 部位：左腕

キック 命中：0 射程：1 威力：1D8+2+筋力ボーナス 分類：K 部位：右足

キック 命中：0 射程：1 威力：1D8+2+筋力ボーナス 分類：K 部位：左足

体当たり 命中：-1 射程：1 威力：1D6+2+筋力ボーナス 分類：T 部位：全体

頭突き 命中：-2 射程：1 威力：1D6+4+筋力ボーナス 分類：HA 部位：頭部

ハードポイント：右腕：1、右足：1、胴体：2、左足：1、左腕：1

装備搭載量：90

開発：フレッド社 開発年月：バズラル暦104年

価格：4800リアル

備考：フレッド社が作業用に開発したパワードスーツ。

そのため、戦闘には不向きだが、地形適正が高いのが特徴。

バック

型式番号：PS-01 分類：パワードスーツ

適正：宇：C 地上：A 水中：C 森：A 砂漠：A 寒冷地：A

ジェネレーター：PS用小型ジェネレーター AI：なし レーダー：なし メインカメラ：通常

移動力：+25m 回避力：-1 策敵：-1 通信：0 CPS：1 敏捷度向上値：+3 筋力向上値：+6

耐久度/装甲値：2、3：右腕=22/5 4、5：右足=24/5 6：頭部=20/5
7、8：胴体=28/6 9、10：左足=24/5 11、12：左腕=22/5

武装：コンテナ 装備量：20 重量：5 ハードポイント：2 部位：胴体

格闘：パンチ 命中：+1 射程：1 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：右腕

パンチ 命中：+1 射程：1 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：左腕

キック 命中：0 射程：1 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：右足

キック 命中：0 射程：1 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：左足

体当たり 命中：-1 射程：1 威力：1D6+3+筋力ボーナス 分類：T 部位：全体

頭突き 命中：-2 射程：1 威力：1D6+5+筋力ボーナス 分類：HA 部位：頭部

ハードポイント：右腕：1、右足：1、胴体：2、左足：1、左腕：1

装備搭載量：100

開発：アーマメント社 開発年月：バズラル暦128年

価格：5600リアル

備考：状況によって武装を変更することを可能とするため背中にコンテナがついている。

ベック改

型式番号：PS-01C 分類：パワードスーツ

適正：宇宙：C 地上：A 水中：C 森：A 砂漠：A 寒冷地：A

ジェネレーター：PS用小型ジェネレーター AI：なし レーダー：なし メインカメラ：通常

移動力：+25m 回避力：-1 策敵：-1 通信：0 CPS：1 敏捷度向上値：+3 筋力向上値：+6

耐久度/装甲値：2、3：右腕=24/5 4、5：右足=27/5 6：頭部=22/5

7、8：胴体=31/6 9、10：左足=27/5 11、12：左腕=24/5

武装：コンテナ 装備量：20 重量：5 ハードポイント：2 部位：胴体

格闘：パンチ 命中：+1 射程：1 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：右腕

パンチ 命中：+1 射程：1 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：左腕

キック 命中：0 射程：1 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：右足

キック 命中：0 射程：1 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：左足

体当たり 命中：-1 射程：1 威力：1D6+3+筋力ボーナス 分類：T 部位：全体

頭突き 命中：-2 射程：1 威力：1D6+5+筋力ボーナス 分類：HA 部位：頭部

ハードポイント：右腕、1、右足、1、胴体、2、左足、1、左腕、1

装備搭載量：100

開発：アーマメント社 開発年月：バズラル暦131年

価格：5700リアル

備考：状況によって武装を変更することを可能とするため背中にコンテナがついている。

ファイア

型式番号：PS-02 分類：パワードスーツ

適正：宇宙：C 地上：A 水中：C 森：A 砂漠：A 寒冷地：A

ジェネレーター：PS用小型ジェネレーター AI：なし レーダー：なし メインカメラ：通常

移動力：+20m 回避力：-1 策敵：-1 通信：0 CPS：1 敏捷度向上値：+3 筋力向上値：+6

耐久度/装甲値：2、3：右腕=19/5 4、5：右足=22/5 6：頭部=17/5

7、8：胴体=26/6 9、10：左足=22/5 11、12：左腕=19/5

武装：2連小型ミサイルポッド 命中：-2 射程：4km 威力：3D10+10 発射数：1 装弾数：2 重量：20 分類：M 部位：胴体

胴体 2連小型ミサイルポッド 命中：-2 射程：4km 威力：3D10+10 発射数：1 装弾数：2 重量：20 分類：M 部位：胴体

コンテナ 装備量：20 重量：5 ハードポイント：2 部位：胴体

格闘：パンチ 命中：+1 射程：近接 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：右腕

パンチ 命中：+1 射程：近接 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：左腕

キック 命中：0 射程：近接 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：右足

キック 命中：0 射程：近接 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：左足

体当たり 命中：-1 射程：近接 威力：1D6+3+筋力ボーナス 分類：T 部位：全体

頭突き 命中：-2 射程：近接 威力：1D6+5+筋力ボーナス 分類：HA 部位：頭部

ハードポイント：右腕、1、右足、1、胴体、2、左足、1、左腕、1

装備搭載量：100

開発：アーマメント社 開発年月：バズラル暦135年

価格：6500リアル

備考：ベックの火力強化型で、背中のバックパックに2連短距離ミサイルポッドを2基搭載しています。

アーマード

型式番号：PS-03 分類：パワードスーツ

適正：宇宙：C 地上：A 水中：C 森：A 砂漠：A 寒冷地：A

ジェネレーター：PS用小型ジェネレーター AI：なし レーダー：なし メインカメラ：望遠

移動力：+20m 回避力：-1 策敵：-1 通信：0 CPS：1 敏捷度向上値：+3 筋力向上値：+6

耐久度/装甲値：2、3：右腕=23/6 4、5：右足=25/6 6：頭部=20/6

7、8：胴体=30/7 9、10：左足=25/6 11、12：左腕=23/6

武装：60mmキャノン砲 命中：0 射程：1800m 威力：2D10+1 発射数：1 装弾数：2 重量：12 分類：C 部位：胴体

小型コンテナ 装備量：15 重量：3 ハードポイント：2 部位：胴体

格闘：パンチ 命中：+1 射程：1 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：右腕

パンチ 命中：+1 射程：1 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：左腕

キック 命中：0 射程：1 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：右足

キック 命中：0 射程：1 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：左足

体当たり 命中：-1 射程：1 威力：1D6+3+筋力ボーナス 分類：T 部位：全体

頭突き 命中：-2 射程：1 威力：1D6+5+筋力ボーナス 分類：HA 部位：頭部

ハードポイント：右腕、1、右足、1、胴体、2、左足、1、左腕、1

装備搭載量：100

開発：アーマメント社 開発年月：バズラル暦130年

価格：6700リアル

備考：ベックの装甲強化型です。背中のバックパックに60mmキャノン砲を搭載しているため、搭載量は減っています。

ウインド・ギア

型式番号：PS-04 分類：パワードスーツ

適正：宇宙：B 空中：C 地上：A 水中：C 森：A 砂漠：A 寒冷地：A

ジェネレーター：PS用小型ジェネレーター AI：なし レーダー：なし メインカメラ：多機能

移動力：+30m 回避力：+1 策敵：-1 通信：0 CPS：1 敏捷度向上値：+6 筋力向上値：+6

耐久度/装甲値：2、3：右腕=17/5 4、5：右足=19/5 6：頭部=15/5

7、8：胴体=23/6 9、10：左足=19/5 11、12：左腕=17/5

武装：飛行用ブースター 分類：S 重量：30 部位：胴体

小型コンテナ 装備量：15 重量：3 ハードポイント：2 部位：胴体

格闘：パンチ 命中：+1 射程：近接 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：右腕

パンチ 命中：+1 射程：近接 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：左腕

キック 命中：0 射程：近接 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：右足

キック 命中：0 射程：近接 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：左足

体当たり 命中：-1 射程：近接 威力：1D6+3+筋力ボーナス 分類：T 部位：全体

頭突き 命中：-2 射程：近接 威力：1D6+5+筋力ボーナス 分類：HA 部位：頭部

ハードポイント：右腕、1、右足、1、胴体、2、左足、1、左腕、1

装備搭載量：100

開発：アーマメント社 開発年月：バズラル暦135年

価格：7000リアル

備考：ベックの機動性強化型。バックパックに飛行用ブースターを装着し、飛行能力を得ている。

ウェボン・ギア

型式番号：PS-05 分類：パワードスーツ

適正：宇宙：B 地上：A 水中：C 森：A 砂漠：A 寒冷地：A

ジェネレーター：PS用小型ジェネレーター AI：なし レーダー：なし メインカメラ：多機能

移動力：+20m 回避力：-1 策敵：-1 通信：0 CPS：2 敏捷度向上値：+6 筋力向上値：+9

耐久度/装甲値：2、3：右腕=26/6 4、5：右足=28/6 6：頭部=24/6
7、8：胴体=32/7 9、10：左足=28/6 11、12：左腕=26/6

武装：2連装大型ミサイルポッド 命中：0 射程：40km 威力：3D10+16 発射数：1 装弾数：2 重量：30 分類：M 部位：胴体

コンテナ 装備量：20 重量：5 ハードポイント：2 部位：胴体

格闘：パンチ 命中：+1 射程：近接 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：右腕

パンチ 命中：+1 射程：近接 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：左腕

キック 命中：0 射程：近接 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：右足

キック 命中：0 射程：近接 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：左足

体当たり 命中：-1 射程：1 威力：1D6+3+筋力ボーナス 分類：T 部位：全体

頭突き 命中：-2 射程：1 威力：1D6+5+筋力ボーナス 分類：HA 部位：頭部

ハードポイント：右腕、1、右足、2、胴体、3、左足、2、左腕、1

装備搭載量：110

開発：アーマメント社 開発年月：ラーネル暦2年

価格：7600リアル

備考：アーマメント社の最新型パワードスーツ。装甲、火力が強化されている。

ウェボン・ギアII

型式番号：PS-06 分類：パワードスーツ

適正：宇宙：B 地上：A 水中：C 森：A 砂漠：A 寒冷地：A

ジェネレーター：PS用小型ジェネレーター AI：なし レーダー：熱感知(半径1km) メインカメラ：多機能

移動力：+20m 回避力：-1 策敵：-1 通信：+1 CPS：2 敏捷度向上値：+6 筋力向上値：+9

耐久度/装甲値：2、3：右腕=30/7 4、5：右足=32/7 6：頭部=28/7
7、8：胴体=36/8 9、10：左足=32/7 11、12：左腕=30/7

武装：2連装大型ミサイルポッド 命中：0 射程：40km 威力：3D10+16 発射数：1 装弾数：2 重量：30 分類：M 部位：胴体

2連装中型ミサイルポッド 命中：-1 射程：15km 威力：3D10+3 発射数：1 装弾数：2 重量：25 分類：M 部位：右腕

2連装中型ミサイルポッド 命中：-1 射程：15km 威力：3D10+3 発射数：1 装弾数：2 重量：25 分類：M 部位：左腕

コンテナ 装備量：20 重量：5 ハードポイント：2 部位：胴体

格闘：パンチ 命中：+1 射程：近接 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：右腕

パンチ 命中：+1 射程：近接 威力：1D4+3+筋力ボーナス 分類：P 部位：左腕

キック 命中：0 射程：近接 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：右足

キック 命中：0 射程：近接 威力：1D8+3+筋力ボーナス 分類：K 部位：左足

体当たり 命中：-1 射程：1 威力：1D6+3+筋力ボーナス 分類：T 部位：全体

頭突き 命中：-2 射程：1 威力：1D6+5+筋力ボーナス 分類：HA 部位：頭部

ハードポイント：右腕、1、右足、2、胴体、3、左足、2、左腕、1

装備搭載量：120

開発：アーマメント社 開発年月：ラーネル暦5年

価格：9100リアル

備考：勢力を取り戻してきた魔軍に対抗するために改良が加えられた。

<パワードスーツ用兵装>

バーストショットガン

命中：+1 射程：250m 威力：2D6+3 発射数：2 装弾数：20 重量：12 分類：SG

使用技能：射撃/個人 用途：1H 価格：1600リアル 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦128年 部位制限：腕部

ツインガトリングガン

命中：-2 射程：1200m 威力：2D6+3x2 発射数：5 装弾数：100 重量：22 分類：GG

使用技能：射撃/個人 用途：1H 価格：2400リアル 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦128年 部位制限：腕部

ハンドランチャー

命中：+2 射程：100m 威力：3D10+5 発射数：1 装弾数：6 重量：10 分類：GR

使用技能：射撃/個人 用途：1H 価格：1500リアル 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦128年 部位制限：腕部

レーザーキャノン

命中：0 射程：2200m 威力：4D10+2 発射数：1 装弾数：5 重量：18 分類：LC

使用技能：射撃/個人 用途：1H 価格：4400リアル 開発：アーマメント社 開発年月：バズラル暦128年 部位制限：腕部

デュアルレーザーキャノン

命中：0 射程：2200m 威力：4D10+2x2 発射数：1 装弾数：3 重量：26 分類：LC

使用技能：射撃/個人 用途：1H 価格：7800リアル 開発：アーマメント社 開発年月：ラーネル暦2年 部位制限：腕部

ワイヤーガン

命中：0 射程：180m 発射数：1 装弾数：- 重量：5 分類：S

使用技能：射撃/個人 用途：1H 価格：1100リアル 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦128年

ハンドレーザーブレード

命中：+1 射程：2D10+5+筋力ボーナス 重量：3 分類：LB

使用技能：格闘/個人 価格：1400リアル 開発：フィュー社 開発年月：バズラル暦134年 部位制限：腕部

ハンドレーザーブレードII

命中：+1 射程：4D6+4+筋力ボーナス 重量：3 分類：LB

使用技能：格闘/個人 価格：1800リアル 開発：フィュー社 開発年月：バズラル暦140年 部位制限：腕部

シールド

回避：-1 耐久値/装甲値：18/7 重量：4 分類：DS

使用技能：- 価格：1600リアル 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦128年 部位制限：腕部

リフレクトシールド

回避：0 耐久値/装甲値：25/5 重量：3 分類：RDS

使用技能：- 価格：2200リアル 開発：オメガ社 開発年月：バズラル暦128年 部位制限：腕部

リフレクター

回避：0 耐久値/装甲値：40/5 重量：3 分類：R

使用技能：- 価格：4300リアル 開発：オメガ社 開発年月：バズラル暦128年

リフレクターⅡ

回避：0 耐久値／装甲値：45／6 重量：3 分類：R
使用技能：－ 価格：5000リアル 開発：オメガ社 開発年月：バズラル暦130年

飛行用ブースター

回避：0 効果：空中適正Cを得る。 重量：30 分類：S
使用技能：－ 価格：1800リアル 開発：ルーナ社 開発年月：135年 部位制限：胴体

小型ミサイルポッド

発射数：1 装弾数：1 重量：10（1連装） 分類：M
使用技能：射撃／個人 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦128年 価格：2800リアル

中型ミサイルポッド

発射数：1 装弾数：1 重量：12.5（一連装） 分類：M
使用技能：射撃／個人 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦128年 価格：2800リアル

大型ミサイルポッド

発射数：1 装弾数：1 重量：15（1連装） 分類：M
使用技能：射撃／個人 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦128年 価格：3500リアル

スモークディスチャージャー

射程：2～6 発射数：1 装弾数：1 重量：4（1連装） 効果：着弾地点を中心に周囲3ヘクスに煙幕発生。
分類：S 使用技能：－ 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦128年 価格：250リアル

信号弾

射程：－ 発射数：1 装弾数：1 重量：4（1連装） 効果：様々な種類の色があり、合図などに使用する。
分類：S 使用技能：－ 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦128年 価格：150リアル

コンテナ

重量：5 装備量：20 ハードポイント：2 開発年月：バズラル暦104年 価格：300リアル

小型コンテナ

重量：3 装備量：15 ハードポイント：2 開発年月：バズラル暦104年 価格：250リアル

<PS用弾薬>

注意：PS用兵装の予備弾薬はバックパック（装備搭載量）に収納されます。

SG通常弾（10発）

価格：50リアル 重量：0.5 備考：ショットガン用の通常弾です。

SG高密度弾（10発）

価格：60リアル 重量：0.5 備考：威力に+1の修正。

SG化学反応弾（10発）

価格：80リアル 重量：0.5 備考：威力に+2の修正。

SG高密度徹甲弾（10発）

価格：100リアル 重量：0.5 備考：威力に+4の修正。

GG通常弾（20発）

価格：35リアル 重量：0.5 備考：ガトリングガン用の通常弾です。

GG化学反応弾（20発）

価格：50リアル 重量：0.5 備考：威力に+1の修正。

GG高密度徹甲弾（20発）

価格：80リアル 重量：0.5 備考：威力に+3の修正。

GR通常弾（3発）

価格：80リアル 重量：0.5 備考：グレネードガン用の通常弾です。

LC用エネルギーパック（装弾数分）

価格：350リアル 重量：1 備考：レーザーキャノン用の大容量エネルギーパック。

小型ミサイル（1発）

命中：-2 射程：4km 威力：3D10+10 分類：M 価格：650リアル 重量：5

中型ミサイル（1発）

命中：-1 射程：15km 威力：3D10+13 分類：M 価格：1000リアル 重量：7.5

大型ミサイル（1発）

命中：0 射程：40km 威力：3D10+16 分類：M 価格：1800リアル 重量：10

<PS用CP>

耐熱コーティング CPS消費量：0 効果：FWによるダメージを半減する（効果は重複しない） 価格：800リアル

機体構造の改良A CPS消費量：1 効果：回避力+1（効果は重複しない） 価格：1500リアル

機体構造の改良B CPS消費量：1 効果：全ての部位の耐久値に+2 価格：1000リアル

スマートリング付加 CPS消費量：0.5 効果：射撃命中に+1（効果は重複しない） 価格：1200リアル

熱感知レーザー搭載 CPS消費量：0.5 効果範囲：半径1km 効果：策敵に+1、熱を放射する対象には+3になる。 価格：4000リアル

生体レーザー搭載 CPS消費量：0.5 効果範囲：半径500m 効果：策敵に+1、生命体の対象には+3になる。 価格：6000リアル

頭部ディスプレイの改良 CPS消費量：0.5 効果：策敵に+1する。 価格：700リアル

通信機器の強化 CPS消費量：0.5 効果：通信に+1する。 価格：600リアル

対魔導装甲 CPS消費量：0 効果：魔法によるダメージを半減する（効果は重複しない） 価格：2500リアル

《機体設計》

設計技能を持っているキャラクターは機体を設計することができます。
設計に費やす時間は成功、失敗に関わらず下記の通りです。

車両：6時間
航空機、シャトル：8時間
SMW：9時間
MMW：12時間
LMW：16時間
艦船：30時間

設計+知性値+2D6でファンブルしなければ設計は成功です。
この時の達成値がこれから設計を始める機体の設計ポイントとなります。
では、機体を作り始めてみましょう。
基本システムでは艦船の設計方法は記載していません。
今後の実装をお待ちください。

<車両>

初期使用ポイント：1
車両の設計方法を説明します。

・初期データ

適正：地上：A 森：B 砂漠：B 寒冷地：B
AI・AB：なし レーダー：なし メインカメラ：ノーマル
回避力：-4 索敵：0 通信：-2
耐久値/装甲値：2~4：右キャタピラ=15/0 5：メインカメラ：10/0
6~8：胴体=22/0 9~12：左キャタピラ=15/0

武装：なし
格闘：体当たり 命中：-2 威力：2D10+8 部位：胴体
備考：胴体に相手に与えたダメージの半分のダメージを受ける。
ハードポイント：胴体、6
コックピット：胴体 脱出装置：なし

・砲塔の追加

メインカメラを砲塔に移動させます。
頭部に変更すると耐久値強化を適用することが可能になります。

耐久値/装甲値：5：砲塔=15/0 ハードポイント、5 使用ポイント：1

・兵装の追加

AI搭載 効果：選択する 使用ポイント：2
脱出装置搭載 効果：脱出装置を搭載する 使用ポイント：1
レーダー搭載 効果：選択する 使用ポイント：1
赤外線カメラ搭載 効果：メインカメラを赤外線に変更 使用ポイント：0.5
暗視カメラ搭載 効果：メインカメラを暗視に変更 使用ポイント：0.5
多機能カメラ搭載 効果：メインカメラを多機能に変更 使用ポイント：1
ホバーユニット搭載 部位：脚部、又は胴体（ハードポイントを1使用） 効果：水上適正をDにする 使用ポイント：0.5
水上適正強化 効果：水上適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5
森林適正強化 効果：森林適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5
砂漠適正強化 効果：砂漠適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5
寒冷地適正強化 効果：寒冷地適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5
索敵強化 効果：索敵に+1 使用ポイント：0.5
通信強化 効果：通信に+1 使用ポイント：0.5
機動性強化 効果：回避に+1 使用ポイント：1
耐久性向上 効果：耐久値10点を割り振る 使用ポイント：0.5
装甲強化 効果：装甲値5点を割り振る 使用ポイント：0.5

<航空機、シャトル>

初期使用ポイント：2
航空機の設計方法を説明します。

・初期データ

適正：宇宙：C 空中：C
AI・AB：なし レーダー：なし メインカメラ：ノーマル
回避力：-1 索敵：0 通信：-2
耐久値/装甲値：2~4：右翼=12/0 5：コックピット：14/0
6~8：胴体=18/0 9~12：左翼=12/0

武装：なし
格闘：なし
ハードポイント：右翼、4 胴体、6 左翼、4
コックピット：胴体 脱出装置：なし

・兵装の追加

AI搭載 効果：選択する 使用ポイント：2
脱出装置搭載 効果：脱出装置を搭載する 使用ポイント：1
レーダー搭載 効果：選択する 使用ポイント：1
赤外線カメラ搭載 効果：メインカメラを赤外線に変更 使用ポイント：0.5
暗視カメラ搭載 効果：メインカメラを暗視に変更 使用ポイント：0.5
多機能カメラ搭載 効果：メインカメラを多機能に変更 使用ポイント：1
ブースター増設 効果：宇宙適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5
空中適正強化 効果：空中適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5
索敵強化 効果：索敵に+1 使用ポイント：0.5
通信強化 効果：通信に+1 使用ポイント：0.5
機動性強化 効果：回避に+1 使用ポイント：1
耐久性向上 効果：耐久値10点を割り振る 使用ポイント：0.5
装甲強化 効果：装甲値5点を割り振る 使用ポイント：0.5

<SMW>

初期使用ポイント：3

小型移動兵器の設計方法を説明します。

・初期データ

適正：宇宙：D（又は水中：Dを選択する）

AI・AB：なし レーダー：なし メインカメラ：ノーマル

回避力：-3 索敵：0 通信：-2

耐久値/装甲値：2~4：メインカメラ=10/0 5~12：胴体=20/0

武装：なし

格闘：なし

ハードポイント：胴体. 5

コックピット：胴体 脱出装置：なし

・腕の追加

マニピレーター 耐久値/装甲値：12/0 ハードポイント：1 手持ち：一部可能 使用ポイント：0.5

パンチ 命中：+1 威力：2D6+3 分類：HP

アーム 耐久値/装甲値：14/0 ハードポイント：2 手持ち：可能 使用ポイント：1

パンチ 命中：+1 威力：2D6+4 分類：HP

クロウ 耐久値/装甲値：16/0 ハードポイント：2 手持ち：不可 使用ポイント：1.5

クロウ 命中：+1 威力：2D8+4 分類：EW

ウェポンアーム 耐久値/装甲値：16/0 ハードポイント：1 手持ち：不可 使用ポイント：1.5

パンチ不可

・脚の追加

二脚 適正：地上：C 森：C 砂漠：D 寒冷地：D

耐久値/装甲値：右脚=16/0 左脚=16/0

回避：0 ハードポイント：右脚. 2 左脚. 2 使用ポイント：1

四脚 適正：地上：B 森：C 砂漠：B 寒冷地：B

耐久値/装甲値：20/0

回避：-1 ハードポイント：脚部. 2 使用ポイント：1.5

六脚 適正：地上：B 森：C 砂漠：B 寒冷地：B

耐久値/装甲値：24/0

回避：-1 ハードポイント：脚部. 4 使用ポイント：2

八脚 適正：地上：B 森：C 砂漠：B 寒冷地：B

耐久値/装甲値：30/0

回避：-1 ハードポイント：脚部. 6 使用ポイント：2.5

キャタピラ 適正：地上：A 森：B 砂漠：B 寒冷地：B

耐久値/装甲値：右キャタピラ=15/0 左キャタピラ=15/0

回避：-2 ハードポイント：なし 使用ポイント：0.5

ブースター 適正：宇宙適正が1ランク上昇。

耐久値/装甲値：16/0

回避：0 ハードポイント：右脚. 1 左脚. 1 使用ポイント：0.5

・頭部追加

メインカメラを頭部に移動させます。

頭部に変更すると耐久値強化を適用することが可能になります。

耐久値/装甲値：頭部=10/0 ハードポイント. 2 使用ポイント：1

・兵装の追加

AI搭載 効果：選択する 使用ポイント：2

脱出装置搭載 効果：脱出装置を搭載する 使用ポイント：1

レーダー搭載 効果：選択する 使用ポイント：1

赤外線カメラ搭載 効果：メインカメラを赤外線に変更 使用ポイント：0.5

暗視カメラ搭載 効果：メインカメラを暗視に変更 使用ポイント：0.5

多機能カメラ搭載 効果：メインカメラを多機能に変更 使用ポイント：1

ブースター追加 効果：宇宙適正をDにする。 使用ポイント：0.5

ブースター増設 効果：宇宙適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

ブースターボッド搭載 部位：胴体（ハードポイントを2使用） 効果：空中適正をDにする 使用ポイント：0.5

空中適正強化 効果：空中適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

ホバーユニット搭載 部位：脚部、又は胴体（ハードポイントを1使用） 効果：水上適正をDにする 使用ポイント：0.5

水上適正強化 効果：水上適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

地上適正強化 効果：地上適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

潜水用装備搭載 効果：水中適正をDにする 使用ポイント：0.5

水中適正強化 効果：水中適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

森林適正強化 効果：森林適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

砂漠適正強化 効果：砂漠適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

寒冷地適正強化 効果：寒冷地適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

索敵強化 効果：索敵に+1 使用ポイント：0.5

通信強化 効果：通信に+1 使用ポイント：0.5

機動性強化 効果：回避に+1 使用ポイント：1

耐久性向上 効果：耐久値10点を割り振る 使用ポイント：0.5

装甲強化 効果：装甲値5点を割り振る 使用ポイント：0.5

・命中部位設定

既存の兵器を基にして部位を設定してください。

<MMW>

初期使用ポイント：3

中型移動兵器の設計方法を説明します。

・初期データ

適正：宇宙：D（又は水中：Dを選択する）

AI・AB：なし レーダー：なし メインカメラ：ノーマル

回避力：-4 索敵：0 通信：-2

耐久値/装甲値：2~4：メインカメラ=15/0 5~12：胴体=25/0

武装：なし

格闘：なし

ハードポイント：胴体、6

コックピット：胴体 脱出装置：なし

・腕の追加

マニピレーター 耐久値/装甲値：17/0 ハードポイント：1 手持ち：一部可能 使用ポイント：0.5

パンチ 命中：+1 威力：2D8+3 分類：HP

アーム 耐久値/装甲値：19/0 ハードポイント：2 手持ち：可能 使用ポイント：1

パンチ 命中：+1 威力：2D8+4 分類：HP

クロウ 耐久値/装甲値：21/0 ハードポイント：2 手持ち：不可 使用ポイント：1.5

クロウ 命中：+1 威力：2D10+4 分類：EW

ウェポンアーム 耐久値/装甲値：21/0 ハードポイント：1 手持ち：不可 使用ポイント：1.5

パンチ不可

・脚の追加

二脚 適正：地上：C 森：C 砂漠：D 寒冷地：D

耐久値/装甲値：右脚=21/0 左脚=21/0

回避：-1 ハードポイント：右脚、3 左脚、3 使用ポイント：1

四脚 適正：地上：B 森：C 砂漠：B 寒冷地：B

耐久値/装甲値：25/0

回避：-2 ハードポイント：脚部、2 使用ポイント：1.5

六脚 適正：地上：B 森：C 砂漠：B 寒冷地：B

耐久値/装甲値：29/0

回避：-2 ハードポイント：脚部、4 使用ポイント：2

八脚 適正：地上：B 森：C 砂漠：B 寒冷地：B

耐久値/装甲値：35/0

回避：-2 ハードポイント：脚部、6 使用ポイント：2.5

キャタピラ 適正：地上：A 森：B 砂漠：B 寒冷地：B

耐久値/装甲値：右キャタピラ=20/0 左キャタピラ=20/0

回避：-3 ハードポイント：なし 使用ポイント：0.5

ブースター 適正：宇宙適正が1ランク上昇。

耐久値/装甲値：21/0

回避：-1 ハードポイント：右脚、1 左脚、1 使用ポイント：0.5

・頭部追加

メインカメラを頭部に移動させます。

頭部に変更すると耐久値強化を適用することが可能になります。

耐久値/装甲値：頭部=15/0 ハードポイント、2 使用ポイント：1

・兵装の追加

AI搭載 効果：選択する 使用ポイント：2

脱出装置搭載 効果：脱出装置を搭載する 使用ポイント：1

レーダー搭載 効果：選択する 使用ポイント：1

赤外線カメラ搭載 効果：メインカメラを赤外線に変更 使用ポイント：0.5

暗視カメラ搭載 効果：メインカメラを暗視に変更 使用ポイント：0.5

多機能カメラ搭載 効果：メインカメラを多機能に変更 使用ポイント：1

ブースター追加 効果：宇宙適正をDにする。 使用ポイント：0.5

ブースター増設 効果：宇宙適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

ブースターボッド搭載 部位：胴体（ハードポイントを2使用） 効果：空中適正をDにする 使用ポイント：0.5

空中適正強化 効果：空中適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

ホバーユニット搭載 部位：脚部、又は胴体（ハードポイントを1使用） 効果：水上適正をDにする 使用ポイント：0.5

水上適正強化 効果：水上適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

地上適正強化 効果：地上適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

潜水用装備搭載 効果：水中適正をDにする 使用ポイント：0.5

水中適正強化 効果：水中適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

森林適正強化 効果：森林適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

砂漠適正強化 効果：砂漠適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

寒冷地適正強化 効果：寒冷地適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

索敵強化 効果：索敵に+1 使用ポイント：0.5

通信強化 効果：通信に+1 使用ポイント：0.5

機動性強化 効果：回避に+1 使用ポイント：1

耐久性向上 効果：耐久値10点を割り振る 使用ポイント：0.5

装甲強化 効果：装甲値5点を割り振る 使用ポイント：0.5

・命中部位設定

既存の兵器を基にして部位を設定してください。

<LMW>

初期使用ポイント：3

大型移動兵器の設計方法を説明します。

・初期データ

適正：宇宙：D（又は水中：Dを選択する）

AI・AB：なし レーダー：なし メインカメラ：ノーマル

回避力：-5 索敵：0 通信：-2

耐久値/装甲値：2~4：メインカメラ=20/0 5~12：胴体=30/0

武装：なし

格闘：なし

ハードポイント：胴体、8

コックピット：胴体 脱出装置：なし

・腕の追加

マニピレーター 耐久値/装甲値：22/0 ハードポイント：1 手持ち：一部可能 使用ポイント：0.5

パンチ 命中：+1 威力：2D8+3 分類：HP

アーム 耐久値/装甲値：24/0 ハードポイント：2 手持ち：可能 使用ポイント：1

パンチ 命中：+1 威力：2D8+4 分類：HP

クロウ 耐久値/装甲値：26/0 ハードポイント：2 手持ち：不可 使用ポイント：1.5

クロウ 命中：+1 威力：2D10+8 分類：EW

ウェポンアーム 耐久値/装甲値：26/0 ハードポイント：1 手持ち：不可 使用ポイント：1.5

パンチ不可

・脚の追加

二脚 適正：地上：C 森：C 砂漠：D 寒冷地：D

耐久値/装甲値：右脚=26/0 左脚=26/0

回避：-2 ハードポイント：右脚、3 左脚、3 使用ポイント：1

四脚 適正：地上：B 森：C 砂漠：B 寒冷地：B

耐久値/装甲値：30/0

回避：-3 ハードポイント：脚部、2 使用ポイント：1.5

六脚 適正：地上：B 森：C 砂漠：B 寒冷地：B

耐久値/装甲値：34/0

回避：-3 ハードポイント：脚部、4 使用ポイント：2

八脚 適正：地上：B 森：C 砂漠：B 寒冷地：B

耐久値/装甲値：40/0

回避：-3 ハードポイント：脚部、6 使用ポイント：2.5

キャタピラ 適正：地上：A 森：B 砂漠：B 寒冷地：B

耐久値/装甲値：右キャタピラ=25/0 左キャタピラ=25/0

回避：-4 ハードポイント：なし 使用ポイント：0.5

ブースター 適正：宇宙適正が1ランク上昇。

耐久値/装甲値：26/0

回避：-2 ハードポイント：右脚、1 左脚、1 使用ポイント：0.5

・頭部追加

メインカメラを頭部に移動させます。

頭部に変更すると耐久値強化を適用することが可能になります。

耐久値/装甲値：頭部=20/0 ハードポイント、2 使用ポイント：1

・兵装の追加

AI搭載 効果：選択する 使用ポイント：2

脱出装置搭載 効果：脱出装置を搭載する 使用ポイント：1

レーダー搭載 効果：選択する 使用ポイント：1

赤外線カメラ搭載 効果：メインカメラを赤外線に変更 使用ポイント：0.5

暗視カメラ搭載 効果：メインカメラを暗視に変更 使用ポイント：0.5

多機能カメラ搭載 効果：メインカメラを多機能に変更 使用ポイント：1

ブースター追加 効果：宇宙適正をDにする。 使用ポイント：0.5

ブースター増設 効果：宇宙適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

ブースターポッド搭載 部位：胴体（ハードポイントを2使用） 効果：空中適正をDにする 使用ポイント：0.5

空中適正強化 効果：空中適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

ホバーユニット搭載 部位：脚部、又は胴体（ハードポイントを1使用） 効果：水上適正をDにする 使用ポイント：0.5

水上適正強化 効果：水上適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

地上適正強化 効果：地上適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

潜水用装備搭載 効果：水中適正をDにする 使用ポイント：0.5

水中適正強化 効果：水中適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

森林適正強化 効果：森林適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

砂漠適正強化 効果：砂漠適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

寒冷地適正強化 効果：寒冷地適正を1ランク上昇させる 使用ポイント：0.5

索敵強化 効果：索敵に+1 使用ポイント：0.5

通信強化 効果：通信に+1 使用ポイント：0.5

機動性強化 効果：回避に+1 使用ポイント：1

耐久性向上 効果：耐久値10点を割り振る 使用ポイント：0.5

装甲強化 効果：装甲値5点を割り振る 使用ポイント：0.5

・命中部位設定

既存の兵器を基にして部位を設定してください。

《機体製作》

製作技能を持っているキャラクターは機体を製作することができます。
製作に費やす時間は成功、失敗に関わらず「設計ポイント（設計目標値）日」かかります。
ただし、上記の時間は十分な設備がある場合のデータです。
製作＋器用度＋2D6で設計目標値の値を目標値として判定を行います。
目標値以上の達成値を出すことができれば、製作は成功です。
製作費に関しては下記の通りです。

車両：設計ポイント×500＋搭載兵装の総価格
航空機、シャトル：設計ポイント×600＋搭載兵装の総価格
SMW：設計ポイント×750＋搭載兵装の総価格
MMW：設計ポイント×900＋搭載兵装の総価格
LMW：設計ポイント×1100＋搭載兵装の総価格
艦船：設計ポイント×25000＋搭載兵装の総価格

《機体》

<データの見方>

形式番号：機体の識別番号。
地形適正：機体がどのような地形に適応しているかを表している。
これによって回避力に影響を及ぼす。
(A：0 B：-1 C：-2 D：-3 適応無し：回避不可)
ジェネレーター：機体のエネルギー源です。
回避力：機体の回避力修正です。
AI：機体に搭載されているAIが何かを表しています。
通信：機体に搭載されている通信機の性能を表しています。
レーダー：機体に搭載されているレーダーの性能を表しています。
メインカメラ：機体搭乗時の視界、及びその性能を表しています。
カスタムパーツ：標準装備されているカスタムパーツを表しています。
耐久値：どれほどのダメージに耐えることができるかを表します。
装甲値：どれほどのダメージを貫通させずに防ぐことができるかを表します。
格闘：機体の行うことができる近接攻撃を表しています。
武装：機体に搭載されている兵装を表しています。
ハードポイント：機体の各所に兵装を取り付けられるスペースがいくつあるかを表しています。
コックピット：コックピットがどこの部位にあるかを表しています。
脱出装置：脱出装置の有無を表しています。
開発：機体を開発した企業や国などを明記しています。
開発年月：機体の開発された年を表しています。
価格：標準価格です。
備考：何か特殊な効果などが備わっている場合、その説明を行っています。

<ティア政府軍>

<車両>

－軽戦車－

ライト
形式番号：AT-01 設計目標値：23
地形適正：地上. A 森. B 砂漠. B 寒冷地. B
ジェネレーター：ATG-I AI・AB：なし レーダー：熱感知（半径1km） メインカメラ：多機能
回避力：0 通信：0 索敵：0 カスタムパーツ：なし
耐久値／装甲値＝2～4：右車輪＝27／8 5：砲塔＝31／11
6～9：胴体＝42／13 10～12：左車輪＝27／8
格闘：体当たり 命中：-2 威力：2D10+8 部位：胴体
備考：胴体に相手に与えたダメージの半分のダメージを受ける。
武装：60mm連装機関砲 命中：-2 射程：500m 威力：4D6+3×3 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 使用技能：射撃／兵器 カスタムパーツ：- 部位：砲塔
ハードポイント：胴体. 6 砲塔. 5
コックピット：胴体 脱出装置：あり
開発：アーマメント社 開発年月：バズラル暦107年
価格：
備考：

－重戦車－

ウェポン
形式番号：AT-02 設計目標値：23
地形適正：地上. A 森. B 砂漠. A 寒冷地. A
ジェネレーター：ATG-II AI・AB：なし レーダー：熱感知（半径2km） メインカメラ：多機能
回避力：-4 通信：0 索敵：0 カスタムパーツ：なし
耐久値／装甲値＝2～4：右車輪＝60／17 5：砲塔＝75／23
6～9：胴体＝92／27 10～12：左車輪＝60／17
格闘：体当たり 命中：-2 威力：2D10+8 部位：胴体
備考：胴体に相手に与えたダメージの半分のダメージを受ける。
武装：レーザーキャノン 命中：0 射程：3000m 威力：7D10 発射数：1 装弾数：-
分類：LC 使用技能：射撃／兵器 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：なし 部位：砲塔
30mm機関銃 命中：-1 射程：500m 威力：2D8+1 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 使用技能：射撃／兵器 カスタムパーツ：- 部位：砲塔
ハードポイント：胴体. 6 砲塔. 5
コックピット：胴体 脱出装置：あり
開発：アーマメント社 開発年月：バズラル暦121年
価格：
備考：

ー対空戦車ー

スパイラル

形式番号：AT-AA3 設計目標値：23

地形適正：地上. A 森. B 砂漠. A 寒冷地. A

ジェネレーター：AGT-II AI・AB：なし レーダー：熱感知（半径2km） メインカメラ：多機能

回避力：-3 通信：+2 索敵：+2 カスタムパーツ：なし

耐久値/装甲値=2~4：右車輪=50/14 5：砲塔=70/19

6~9：胴体=77/23 10~12：左車輪=50/14

格闘：体当たり 命中：-2 威力：2D10+8 部位：胴体

備考：胴体に相手に与えたダメージの半分のダメージを受ける。

武装：4連装対空ミサイルポッド 発射数：1 装弾数：4 部位：砲塔

4連装対空ミサイルポッド 発射数：1 装弾数：4 部位：砲塔

使用技能：射撃/兵器 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし

使用技能：射撃/兵器 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし

ミサイル：対空ミサイル 命中：0 射程：8000m 威力：5D10+15 分類：AAM 価格：3250リアル

ハードポイント：胴体. 6 砲塔. 5

コックピット：胴体 脱出装置：あり

開発：アーマメント社 開発年月：バズラル暦135年

価格：

備考：

<航空機>

ファター

形式番号：AF-01 設計目標値：20

地形適正：宇宙. A 空. A

ジェネレーター：AGF-I AI・AB：なし レーダー：熱感知（半径1km） メインカメラ：多機能

回避力：+3 通信：0 索敵：+2 カスタムパーツ：なし

耐久値/装甲値=2~4：右翼=22/11 5：コックピット=24/13

6~9：胴体=28/15 10~12：左翼=22/11

格闘：なし

武装：30mm 機関砲×2 命中：-1 射程：500m 威力：2D8+1×2 発射数：5 装弾数：50

4連装対空ミサイルポッド 分類：MG 使用技能：射撃/兵器 開発：アームズ社 カスタムパーツ：- 部位：胴体

4連装対空ミサイルポッド 発射数：1 装弾数：4 部位：右翼

使用技能：射撃/兵器 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし

4連装対空ミサイルポッド 発射数：1 装弾数：4 部位：左翼

使用技能：射撃/兵器 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし

4連装対地ロケットポッド 発射数：1 装弾数：4 部位：右翼

使用技能：射撃/兵器 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし

4連装対地ロケットポッド 発射数：1 装弾数：4 部位：左翼

使用技能：射撃/兵器 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし

ミサイル：対空ミサイル 命中：0 射程：8000m 威力：5D10+15 分類：AAM 価格：3250リアル

ロケット：対地ロケット 命中：0 範囲：半径10m 射程：3000m 威力：3D10+20 分類：ALR 価格：2500リアル

ハードポイント：右翼. 4 胴体. 6 左翼. 4

コックピット：コックピット 脱出装置：あり

開発：アーマメント社 開発年月：バズラル暦103年

価格：

備考：

戦闘機AF-02「ペリック」

<シャトル>

MW輸送機「フレース」

<ヘリ>

哨戒ヘリAH-128R「コート」

戦闘ヘリAH-130G「スカイルーラー」

戦闘ヘリAH-144G「スカイルーラーII」

<SMW>

AS-01「キラー」

AS-01S「キラー（支援型）」

AS-01F「キラー（飛行型）」

AS-01M「キラー（水中型）」

AS-02「ホーニット」

AS-03「キラーII」

<MMW>

AM-06「フェニックス」

AM-07「ロイル」

AM-08「ドラゴン」

<LMW>

AL-02「レムII」

AL-03「トートイス」

<艦船>

クリント級補給艦

カーン級補給艦

モルビア級戦闘艦

カウア級巡洋艦

ナーダ級巡洋艦

ペーリン級駆逐艦

アrika級空母

ベガス級空母

サレー級空母

フィラデル級戦艦

リバルランド級戦艦

サンゼル級戦艦

デトロ級戦艦

ラスカ級戦艦

キシコ級戦略潜水艦

《地方議会軍》

<車両>

軽戦車AT-01「ライト」

重戦車AT-02「ウェボン」

対空戦車AT-AA3「スパイラル」

<航空機>

戦闘機AF-01「ファター」

<シャトル>

MW輸送機「フレース」

<ヘリ>

哨戒ヘリAH-128L「コート」

戦闘ヘリAH-130G「スカイルーラー」

<SMW>

AS-01「キラー」

AS-01S「キラー（支援型）」

AS-01F「キラー（飛行型）」

AS-01M「キラー（水中型）」

AS-02「ホーニット」

AS-03「キラーII」

<MMW>

AM-06「フェニックス」

AM-07「ロイル」

<LMW>

AL-01「レム」

<艦船>

クリント級補給艦 (改造型)

モルビア級戦闘艦 (改造型)

ナーダ級巡洋艦 (改造型)

グレイトボア級陸上戦艦

《ルーン王国軍》

<MMW>

I MW-03 「ソルジャー」

I MW-03C 「支援用ソルジャー」

I MW-03R 「強行偵察用ソルジャー」

I MW-03D 「降下強襲用ソルジャー」

I MW-03M 「水陸両用ソルジャー」

I MW-03S 「狙撃用ソルジャー」

I MW-03DR 「遠距離索敵用ソルジャー」

I MW-04 「ソルジャーII」

<艦船>

ミリテ級特殊防衛艦

フォルド級攻撃艦

マゼリア級空母

《レイザー帝国軍》

<SMW>

I SW-09 「クラスター」

<MMW>

I MW-04 「ソルジャーII」

I MW-04C 「支援用ソルジャーII」

I MW-04R 「強行偵察用ソルジャーII」

I MW-04M 「水陸両用ソルジャーII」

I MW-04D 「降下強襲用ソルジャーII」

<艦船>

ガザス級補給艦

ラグル級戦闘艦

アクルス級空母

バルトップ級戦艦

《ジオフリーダム軍》

<SMW>

R SW-02C 「アイボッドII改」

<MMW>

SA-08MP 「量産型グリフィン」

<艦船>

ナタール級輸送艦 (量産型)

パルト級空母

ムラサメ級戦闘艦

レパルス級改造艦

レパルスII級巡洋艦

《コース社》

<MMW>

CMW-01「カシオペア」

CMW-02「アンタレス」

<艦船>

ペイア級護衛艦

《兵装》

<武装>

—機関砲—

5.56mm 機関砲

命中：0 射程：500m 威力：1D8 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 価格：840レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：—

10mm 機関砲

命中：0 射程：500m 威力：1D10 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 価格：980レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：—

15mm 機関砲

命中：0 射程：500m 威力：1D10+2 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 価格：1160レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：—

20mm 機関砲

命中：-1 射程：500m 威力：2D6+2 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 価格：1420レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：—

25mm 機関砲

命中：-1 射程：500m 威力：2D6+3 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 価格：1640レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：—

30mm 機関砲

命中：-1 射程：500m 威力：2D8+1 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 価格：1900レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：—

35mm 機関砲

命中：-1 射程：500m 威力：2D8+2 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 価格：2200レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：—

40mm 機関砲

命中：-1 射程：500m 威力：2D10+1 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 価格：2650レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：—

50mm 機関砲

命中：-2 射程：500m 威力：2D10+4 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 価格：3120レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：—

60mm 機関砲

命中：-2 射程：500m 威力：4D6+3 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 価格：3670レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：—

70mm 機関砲

命中：-2 射程：500m 威力：3D10 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 価格：4240レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：—

80mm 機関砲

命中：-3 射程：500m 威力：5D6+5 発射数：5 装弾数：50
分類：MG 価格：5500レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：—

—キャノン砲—

60mmキャノン砲

命中：0 射程：1000m 威力：4D10+5 発射数：1 装弾数：10
分類：BC 価格：3600レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径10mの範囲攻撃

70mmキャノン砲

命中：0 射程：1000m 威力：4D10+7 発射数：1 装弾数：10
分類：BC 価格：5200レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径10mの範囲攻撃

80mmキャノン砲

命中：0 射程：1000m 威力：5D10+5 発射数：1 装弾数：10
分類：BC 価格：7400レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径10mの範囲攻撃

90mmキャノン砲

命中：0 射程：1000m 威力：5D10+7 発射数：1 装弾数：10
分類：BC 価格：10000レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径10mの範囲攻撃

100mmキャノン砲

命中：0 射程：1000m 威力：6D10+5 発射数：1 装弾数：10
分類：BC 価格：13000レアル 使用技能：射撃／兵器 用途：— 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径10mの範囲攻撃

110mmキャノン砲

命中：0 射程：1000m 威力：6D10+7 発射数：1 装弾数：10
分類：BC 価格：16600リアル 使用技能：射撃／兵器 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径10mの範囲攻撃

120mmキャノン砲

命中：0 射程：1000m 威力：7D10+5 発射数：1 装弾数：10
分類：BC 価格：20500リアル 使用技能：射撃／兵器 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径10mの範囲攻撃

130mmキャノン砲

命中：0 射程：1000m 威力：7D10+7 発射数：1 装弾数：10
分類：BC 価格：25500リアル 使用技能：射撃／兵器 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径10mの範囲攻撃

140mmキャノン砲

命中：0 射程：1000m 威力：8D10+5 発射数：1 装弾数：10
分類：BC 価格：31000リアル 使用技能：射撃／兵器 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径10mの範囲攻撃

150mmキャノン砲

命中：0 射程：1000m 威力：8D10+8 発射数：1 装弾数：10
分類：BC 価格：42000リアル 使用技能：射撃／兵器 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径10mの範囲攻撃

－ライフル砲－

90mmライフル砲

命中：0 射程：1500m 威力：5D10+8 発射数：1 装弾数：10
分類：RC 価格：12000リアル 使用技能：射撃／兵器 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし

100mmライフル砲

命中：0 射程：1500m 威力：6D10+6 発射数：1 装弾数：10
分類：RC 価格：16000リアル 使用技能：射撃／兵器 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし

110mmライフル砲

命中：0 射程：1500m 威力：6D10+8 発射数：1 装弾数：10
分類：RC 価格：21000リアル 使用技能：射撃／兵器 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし

120mmライフル砲

命中：0 射程：1500m 威力：7D10+8 発射数：1 装弾数：10
分類：RC 価格：30000リアル 使用技能：射撃／兵器 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし

－カノン砲－

280mmカノン砲

命中：－2 射程：7000m 威力：9D10+10 発射数：1 装弾数：5
分類：CA 価格：85000リアル 使用技能：射撃／兵器 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径15mの範囲攻撃

360mmカノン砲

命中：－2 射程：8000m 威力：10D10+15 発射数：1 装弾数：4
分類：CA 価格：120000リアル 使用技能：射撃／兵器 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径20mの範囲攻撃

450mmカノン砲

命中：－3 射程：10000m 威力：10D10+20 発射数：1 装弾数：3
分類：CA 価格：200000リアル 使用技能：射撃／兵器 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径25mの範囲攻撃

－光学兵器－

レーザーバルカン

命中：－1 射程：800m 威力：2D10+3 発射数：3 装弾数：－
分類：LGG 価格：8500リアル 使用技能：射撃／兵器 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：なし

レーザーガン

命中：0 射程：900m 威力：3D10+5 発射数：1 装弾数：－
分類：LG 価格：6000リアル 使用技能：射撃／兵器 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：なし

レーザーキャノン

命中：0 射程：3000m 威力：7D10 発射数：1 装弾数：－
分類：LC 価格：16000リアル 使用技能：射撃／兵器 開発：アーマメント社 カスタムパーツ：なし

－グレネードランチャー－

グレネードランチャー

命中：0 射程：240m 威力：6D10+5 発射数：1 装弾数：5
分類：GR 価格：2700リアル 使用技能：射撃／兵器 用途：1H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：半径10mの範囲攻撃

－ミサイル－

ミサイルポッド

発射数：1 装弾数：1
価格：3000リアル 使用技能：射撃／兵器 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
備考：装弾数+1するごとに+1000リアル

ーロケットー

ロケットポッド

発射数：1 装弾数：1

価格：2400リアル 使用技能：射撃／兵器 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし

備考：装弾数+1するごとに+800リアル

<ウェポンアーム>

<AI>

ールーナ社ー

エレメンタル

ゼーレ

アリス

アリスII

ゼーレII

ーアーマメント社ー

クオン

ーオメガ社ー

オート

ーディルソン社ー

友

魂

玲

ーエアフォース社・グランサー社・スペル社・オーシャン社ー

ペリエンス

<レーダー>

熱反応 (1 km)

熱反応 (2 km)

熱反応 (3 km)

生命反応 (1 km)

生命反応 (2 km)

生命反応 (3 km)

<<機械兵・AT>>

機械兵

器用度：1D6×3 敏捷度：1D10 知性度：1D8×3 知覚：1D6×3 筋力：2D6×5 体力：6D6 魅力値：-

特性：魔力、魔法抵抗、体力抵抗、精神力は存在しない。精神的な影響を及ぼす魔法は無効化。毒、病気は無効化。

防具装備不可。魔法習得不可。

耐久値／防御力：両腕＝体力基本値+7／体力ボーナス+3 両脚＝体力基本値+10／体力ボーナス+3

頭部＝体力基本値+4／体力ボーナス+2 胴体＝体力基本値+15／体力ボーナス+4

備考：650GBのデータデバイスとコネクタターミナルを搭載。

AT

器用度：1D6×3 敏捷度：1D6×3 知性度：1D8×3 知覚：1D6×3 筋力：2D6×5 体力：5D6 魅力値：-

特性：魔力、魔法抵抗、体力抵抗、精神力は存在しない。精神的な影響を及ぼす魔法は無効化。毒、病気は無効化。

防具装備不可。魔法習得不可。

耐久値／防御力：両腕＝体力基本値+7／体力ボーナス+2 両脚＝体力基本値+10／体力ボーナス+2

頭部＝体力基本値+4／体力ボーナス+1 胴体＝体力基本値+15／体力ボーナス+3

備考：600GBのデータデバイスとコネクタターミナルを搭載。

《特殊な装備》

<内蔵火器>

－機関砲－

5.56mm 機関砲

命中：0 射程：500m 威力：1D8 発射数：5 装弾数：25 隠蔽度：－
分類：MG 価格：420リアル 使用技能：射撃／個人 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：－
開発年月：バズラル歴125年
「最も手頃な内蔵火器。火力は貧弱」

10mm 機関砲

命中：0 射程：500m 威力：1D10 発射数：5 装弾数：25 隠蔽度：－
分類：MG 価格：490リアル 使用技能：射撃／個人 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：－
開発年月：バズラル歴125年
「手頃な武器だが火力が貧弱」

15mm 機関砲

命中：0 射程：500m 威力：1D10+2 発射数：5 装弾数：25 隠蔽度：－
分類：MG 価格：580リアル 使用技能：射撃／個人 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：－
開発年月：バズラル歴125年
「火力が増してはきているが、やはりまだ不足気味である」

20mm 機関砲

命中：－1 射程：500m 威力：2D6+2 発射数：5 装弾数：25 重量：4.5 隠蔽度：－
分類：MG 価格：710リアル 使用技能：射撃／個人 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：－
開発年月：バズラル歴125年
「それなりに高い火力を持つ実弾型内蔵機銃砲」

25mm 機関砲

命中：－1 射程：500m 威力：2D6+3 発射数：5 装弾数：25 隠蔽度：－
分類：MG 価格：820リアル 使用技能：射撃／個人 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：－
開発年月：バズラル歴125年
「それなりに高い火力を持つ実弾型内蔵機銃砲」

30mm 機関砲

命中：－1 射程：500m 威力：2D8+1 発射数：5 装弾数：25 隠蔽度：－
分類：MG 価格：950リアル 使用技能：射撃／個人 用途：－ 開発：アームズ社 カスタムパーツ：－
開発年月：バズラル歴125年
「機械兵用の実弾型内蔵機銃砲としては最大の火力を持つ」

－弾薬－

5.56mm 通常弾（20発）

価格：30リアル

10mm 通常弾（20発）

価格：40リアル

15mm 通常弾（20発）

価格：45リアル

20mm 通常弾（20発）

価格：50リアル

25mm 通常弾（20発）

価格：55リアル

30mm 通常弾（20発）

価格：60リアル

<射撃武器>

－マシンガン－

ヘヴィマシンガン

命中：－1 射程：900m 威力：2D6+2 発射数：4 装弾数：20 隠蔽度：－
分類：MG 価格：980リアル 使用技能：射撃／個人 用途：2H 開発：アームズ社 カスタムパーツ：なし
開発年月：バズラル歴125年
「機械兵用に開発された重機銃」

<近接武器>

－ポールウェポン－

ランチャースピア

隠蔽度：－ 価格：2800リアル 用途：2H 開発：フィーク社
接近戦用アックス 命中：－1 射程：近接 威力：2D10+4+筋力ボーナス 使用技能：格闘／個人、暗殺 分類：EW
三連60mm爆裂弾 命中：－2 射程：650m 威力：3D10+5 発射数：3 装弾数：6 使用技能：射撃／個人 分類：HR
開発年月：バズラル歴135年

《魔法》

この世界にはマジックルーンという魔法があります。

魔法は1ターンに一度使用できます。

攻撃魔法や回復魔法はダメージや回復に知性度によるボーナスを加えることができます。

また、攻撃魔法は回避するか抵抗に専念するか選択することができます。

ただし、機体搭乗時や機械兵などの機械系ユニットは抵抗を行うことができません。

しかし、精神に影響を与えたり、能力値をあげるような魔法など、機械に効果を及ぼしそでない魔法は使用できません。

<拡大>

魔法は拡大することによって威力を増加させたり、範囲を拡大することができます。

威力を拡大するとダメージに+1、+2とされていき、範囲は2倍、3倍と広がっていきます。

さて、消費魔力についてですが。

マジックルーンレベル3の魔術師が基本消費魔力15の魔法を3倍に拡大して放つとします。

すると基本消費魔力を3倍し、それをレベルで割った数値が消費魔力となります。

よって、この場合 $15 \times 3 \div 3 = 15$ となります。

このことにより、たとえばレベル20の魔術師は基本消費魔力5の魔法を4倍にしても1の消費魔力で放つことができます。

<属性について>

魔法には属性というものがあります。

また、魔物の中には属性を持っているものも存在しています。

これら属性の関係について説明します。

属性は次のような関係で成り立っています。

火→緑→土→雷→水→火

火は緑に強く、水に弱い・・・というように上記の関係は読みます。

得意とする属性が相手の場合、魔法は2倍の効果を伴って効果を発揮します。

しかし、苦手とする属性の場合は逆に効果は半減してしまいます。

また、無属性、光属性、闇属性、聖属性には属性による強弱の関係は存在していません。

これらはいかなる属性が相手でも通常通りの効果を発揮します。

《マジックルーン／攻撃》

<魔法に関しての説明>

アカデミーでウィザードに教えられている魔法です。

数多くの攻撃魔法や補助魔法などがあり、様々な場面で活用することができるでしょう。

しかし、多くの魔法が術者の力を高めるためのものであるため、術者自身も相当の戦闘能力を要求される魔法でもあります。

ーレベル1ー

ショックボルト

基本消費魔力：3

命中：+1 距離：3 m

効果範囲：個人 持続時間：一瞬

拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値

抵抗：効果半減 属性：雷

効果：対象に1D4ダメージを与えると共に受けた実ダメージを修正に目標値7の体力判定に失敗すると体が1ターンの間麻痺してしまいます。

その間、全ての判定に-2の修正を受け、行動することができません。

この魔法によるダメージは金属製防具で防ぐことはできません。

ビッド

基本消費魔力：3

命中：0 距離：5 m

効果範囲：直径1 m 持続時間：永遠

拡大：命中、距離、効果範囲

抵抗：なし 属性：土

効果：深さ2 mの落とし穴を作ることができます。

落ちたときのダメージは防具無視の6点ダメージです。

土、岩が露出している非自然物の場所でしか使用できません。

フォース

基本消費魔力：3

命中：0 距離：1 m

効果範囲：個人 持続時間：一瞬

拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値

抵抗：効果半減 属性：無

効果：1D6のダメージを与えると共に受けた実ダメージを修正に目標値7の敏捷度の判定に失敗すると体が3 m後方に吹き飛ばされます。

ターンアンデット

基本消費魔力：3

命中：- 距離：術者

効果範囲：半径10 m 持続時間：一瞬

拡大：効果範囲、効果、達成値

抵抗：効果消滅 属性：聖

効果：抵抗に失敗したアンデットに下記の表の効果を与える。

▼2D6して、下記参照。効果を拡大している場合は出目に修正をいれる。

2：アンデットはバーサークし、襲いかかってくる。命中に+2、威力に+2、回避に-4。

3～5：アンデットは逃げ出す。それができない場合は2を適用。

6～8：アンデットは弱体化する。レベルが1低下する。

9～11：アンデットに1D6の防御力無視ダメージを与える。

12～14：アンデットは苦しみ、身動きができなくなる。

15以上：アンデットは崩れ去り、消滅する。

ーレベル2ー

ファイヤー

基本消費魔力：10
命中：0 距離：10m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：火
効果：燃え盛る火炎で1D10ダメージを与える。

アイス

基本消費魔力：10
命中：0 距離：10m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：水
効果：氷の弾をぶつけて1D10ダメージを与える。

ライトニング

基本消費魔力：10
命中：0 距離：20m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：雷
効果：電撃を放ち、1D8のダメージを与える。
この魔法によるダメージは金属製防具で防ぐことはできません。

ウインドカッター

基本消費魔力：10
命中：+1 距離：5m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：風
効果：相手を切り刻む風を起こし、1D8ダメージを与える。
この魔法によるダメージは金属製防具には効果がありません。

エネルギーアロー

基本消費魔力：10
命中：0 距離：10m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：無
効果：純粋なエネルギーの塊を相手にぶつけて1D10のダメージを与える。

ーレベル3ー

フレアビット

基本消費魔力：15
命中：0 距離：30m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：火
効果：火の玉を放ち、2D6ダメージを与える。

フリーズカッター

基本消費魔力：15
命中：0 距離：30m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：水
効果：氷の刃を相手に飛ばし、2D6ダメージを与える。

ストーンブラスト

基本消費魔力：15
命中：+1 距離：20m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：土
効果：大量の小石を相手にぶつけて1D10ダメージを与える。

ライトニングアロー

基本消費魔力：15
命中：0 距離：50m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：雷
効果：電撃を飛ばし、1D10ダメージを与える。

セイント

基本消費魔力：15
命中：0 距離：20m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、距離、目標数、効果、達成値
抵抗：効果半減 属性：聖
効果：聖なる力で2D6ダメージを与える。

－レベル４－

ファイヤーボール

基本消費魔力：20
命中：0 距離：50m
効果範囲：半径1m 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、効果範囲、達成値
抵抗：効果半減 属性：火
効果：爆発する火炎球を放ち、2D10ダメージを与える。

フリーズアロー

基本消費魔力：20
命中：0 距離：50m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：水
効果：氷の矢を放ち、2D10ダメージを与える。

グランドスピアー

基本消費魔力：20
命中：0 距離：30m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：土
効果：大地を槍のように隆起させ、2D10ダメージを与える。

ライトニングブラスト

基本消費魔力：20
命中：0 距離：30m
効果範囲：半径1m 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：雷
効果：電撃を飛ばし、2D10ダメージを与える。

－レベル５－

サンダー

基本消費魔力：25
命中：0 距離：30m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：雷
効果：強力な電撃を放ち、4D6ダメージを与える。
このダメージは金属製鎧では防ぐことができない。

エネルギーランス

基本消費魔力：25
命中：0 距離：60m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、距離、目標数、効果、持続時間、達成値
抵抗：効果半減 属性：無
効果：純粋なエネルギーの槍を放ち、4D6ダメージを与える。

フォーリー

基本消費魔力：25
命中：－ 距離：術者
効果範囲：半径20m 持続時間：一瞬
拡大：効果範囲、効果、達成値
抵抗：効果半減 属性：聖
効果：アンデットに3D10ダメージを与える広範囲浄化魔法。

－レベル６－

フレア

基本消費魔力：30
命中：0 距離：70m
効果範囲：半径2m 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、効果範囲、達成値
抵抗：効果半減 属性：火
効果：ファイヤーボールの強化版で、4D6ダメージを与える。

フリーズ

基本消費魔力：30
命中：0 距離：70m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：水
効果：目標を瞬時に凍結させ、4D6ダメージを与える。
目標が生命体であり、命中部位が腕や足ならば、目標値7の体力判定を行い、失敗すると1/3D6ターンの間凍結し、使用不可となる。

ーレベル7ー

フレイム

基本消費魔力：35
命中：0 距離：70m
効果範囲：半径5m 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、効果範囲、達成値
抵抗：効果半減 属性：火
効果：広範囲に灼熱の炎を発生させ、3D10ダメージを与える。

シェイル

基本消費魔力：35
命中：0 距離：70m
効果範囲：半径5m 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、効果範囲、達成値
抵抗：効果半減 属性：水
効果：フリーズの強化版で広範囲に冷気を放ち、3D10ダメージを与える。
フリーズと違い、生命体でなくても、腕か足に命中した場合は目標値8の体力判定を行い、失敗すると1/3D6ターンの間、凍結して使用不可となる。

ギガ

基本消費魔力：35
命中：0 距離：70m
効果範囲：半径5m 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、効果範囲、達成値
抵抗：効果半減 属性：雷
効果：一点を中心に周囲に電撃を放ち、3D10ダメージを与える。

エアブラスト

基本消費魔力：35
命中：+1 距離：70m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：風
効果：かまいたちを発生させ、3D10ダメージを与える。

フォーリーライト

基本消費魔力：35
命中：- 距離：20m
効果範囲：半径10m 持続時間：一瞬
拡大：距離、効果範囲、効果、達成値
抵抗：効果半減 属性：聖
効果：聖なる光でアンデットに4D10ダメージを与える。

スプレッドフレア

基本消費魔力：42
命中：+2 距離：80m
効果範囲：半径10m 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、効果範囲、達成値
抵抗：効果半減 属性：火
効果：もともとは対空迎撃用として生み出された魔法で、無数の小さなファイヤーボールを放ち、2D10ダメージを与える。

アストラランス

基本消費魔力：35
命中：0 距離：50m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：無
効果：精神にダメージを与える魔法。魔力に1D10ダメージ。

ーレベル8ー

レーザーフレア

基本消費魔力：40
命中：0 距離：100m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：火
効果：細長く収束した炎で、3D10+5ダメージを与える。

シエル

基本消費魔力：40
命中：0 距離：100m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：水
効果：一点に冷気を収束し、瞬間的に冷却する。
6D6ダメージを与えると共に、腕か足に命中すると目標値9の体力判定を行い、失敗すると凍結して1/2D6ターンの間使用不可となる。

ホーミングレイ

基本消費魔力：40
命中：+2 距離：80m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、距離、目標数、効果、持続時間、達成値
抵抗：効果半減 属性：無
効果：レーザーランスの強化版。
正確に対象を貫くエネルギーの塊によって、3D10ダメージを与える。

ーレベル9ー

エネルギーシエル

基本消費魔力：45

命中：0 距離：100m

効果範囲：個人 持続時間：一瞬

拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値

抵抗：効果半減 属性：無

効果：純粋な破壊エネルギーの塊をぶつけ、6D6ダメージを与える。

ーレベル10ー

フレアボム

基本消費魔力：50

命中：0 距離：100m

効果範囲：半径10m 持続時間：一瞬

拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値

抵抗：効果半減 属性：火

効果：大爆発を起こし、4D10ダメージを与える。

目標値10の体力抵抗に失敗すると1/2D6ターンの間、気絶する。

フリーズボム

基本消費魔力：50

命中：0 距離：100m

効果範囲：半径10m 持続時間：一瞬

拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値

抵抗：効果半減 属性：水

効果：広範囲を一瞬で凍結させ、4D10ダメージを与える。

ダメージを受けた者は目標値10の体力判定を行い、失敗すると1/3D6ターンの間、凍結で仮死状態となる。

サンダーボム

基本消費魔力：50

命中：0 距離：100m

効果範囲：半径10m 持続時間：一瞬

拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値

抵抗：効果半減 属性：雷

効果：高電圧の塊を破裂させ、4D10ダメージを与える。

ダメージを受けた者は1/2D6ターンの間、体がマヒして動けなくなる。

ウインドボム

基本消費魔力：50

命中：0 距離：100m

効果範囲：半径10m 持続時間：一瞬

拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値

抵抗：効果半減 属性：風

効果：衝撃波で4D10ダメージを与える。

目標値10の敏捷度判定に失敗すると1D6m吹き飛ばされ、転倒する。

アースクエイク

基本消費魔力：50

命中：0 距離：100m

効果範囲：半径10m 持続時間：一瞬

拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値

抵抗：効果半減 属性：土

効果：地面を槍のように隆起させ、4D10ダメージを与える。

この攻撃を受けた部位の耐久値がマイナスに到達した場合、その部位は消滅する。

ーレベル11ー

エネルギーブラスト

基本消費魔力：55

命中：0 距離：100m

効果範囲：個人 持続時間：一瞬

拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値

抵抗：効果半減 属性：無

効果：エネルギーシエルの強化版。4D10ダメージを与える。

ーレベル12ー

ーレベル13ー

ーレベル14ー

ーレベル15ー

バーストフレア

基本消費魔力：75
命中：0 距離：150m
効果範囲：半径15m 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、効果範囲、達成値
抵抗：効果半減 属性：火
効果：火属性最強の魔法。
全てを溶かす灼熱の炎で5D10ダメージを与える。
この攻撃によって耐久値がマイナスに達した部位は消滅する。

フリージングフィールド

基本消費魔力：75
命中：ー 距離：術者
効果範囲：半径100m 持続時間：12ターン（1分間）
拡大：効果、効果範囲、持続時間、達成値
抵抗：効果半減 属性：水
効果：水属性最強の魔法。
広範囲の温度を急激に下げて冷却し、5D10ダメージを与える。
また、目標値10の体力判定に失敗した者は残り持続時間の間凍結して仮死状態となる。
これは術者も例外ではない。
この判定は魔法の効果が続くまでターン始めに一度行う。

ギガブレイク

基本消費魔力：75
命中：0 距離：150m
効果範囲：半径15m 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、効果範囲、達成値
抵抗：効果半減 属性：雷
効果：雷属性最強の魔法。
高電圧によって5D10ダメージを与える。
また、目標値13の体力判定に失敗した者は1D6ターンの間、体がマヒして行動不可となる。

ウインドランス

基本消費魔力：75
命中：0 距離：150m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：風
効果：風属性最強の魔法。
魔力を帯びた防具でない限り、対象の装甲値は半分として計算し、5D10ダメージを与える。

メテオ

基本消費魔力：75
命中：0 距離：150m
効果範囲：半径15m 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、効果範囲、達成値
抵抗：効果半減 属性：土
効果：土属性最強の魔法。
上空より隕石を落下させて5D10ダメージを与える。
ただし、天井がある空間ではその構造自体にダメージを与える。

グラビティブラスト

基本消費魔力：45
命中：0 距離：50m
効果範囲：半径5m 持続時間：精神集中の続く限り
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：無
効果：重力を増加させ、対象を押し潰す魔法。
防具無視の3D10ダメージを与える。
この魔法を維持する為に1ターンに精神力を1D4点消費する。
この時、精神力が0になった場合、この魔法の効果は消滅する。

アストラルブラスト

基本消費魔力：75
命中：0 距離：150m
効果範囲：半径10m 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、効果範囲、達成値
抵抗：効果半減 属性：無
効果：複数の対象の精神力を急激に消耗させる魔法。魔力に2D10ダメージを与える。

ーレベル16ー

ーレベル17ー

ーレベル18ー

ーレベル19ー

ーレベル20ー

ダークファンク

基本消費魔力：100
命中：0 距離：50m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：闇
効果：闇の牙が対象の精神力を貪り食う。魔力に3D10ダメージを与える。

ブラッディスフィア

基本消費魔力：100
命中：0 距離：50m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：命中、効果、距離、目標数、達成値
抵抗：効果半減 属性：闇
効果：対象の生命エネルギーを吸い取り、術者のものにする。
2D10ダメージを吸い取り、対応した部位の耐久値を回復させる。
ただし、対象は生命体に限る。

ーレベル22ー

デス

基本消費魔力：110
命中：ー 距離：10m
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：距離、目標数、達成値
抵抗：効果消滅 属性：闇
効果：抵抗に失敗した目標に無条件の死を与える。

《マジックルーン／補助》

<魔法に関しての説明>

マジックルーンを支援用に特化させたタイプの魔法が多いのが特徴です。
その為、多くの神官が習得しています。

ーレベル1ー

リカバリエ

基本消費魔力：5
命中：ー 距離：接触
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：効果、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：どこか一箇所の耐久値を1D6回復させる。

フレアマジック

基本消費魔力：3
命中：ー 距離：2m
効果範囲：空間の一点 持続時間：一瞬
拡大：距離、達成値
抵抗：なし 属性：火
効果：小さな火を作り出し、可燃物に火を付けることが可能です。
一瞬だけ激しく燃え上がるので脅かしたりするのにも使えるでしょう。

ウォーター

基本消費魔力：3
命中：ー 距離：2m
効果範囲：空間の一点 持続時間：一瞬
拡大：距離、達成値
抵抗：なし 属性：水
効果：1リットルのきれいな水を作り出します。
砂漠のど真ん中で水が無いときなどに使われます。

ウインド

基本消費魔力：3
命中：ー 距離：100m
効果範囲：半径25m 持続時間：特殊
拡大：距離、効果範囲、達成値
抵抗：なし 属性：風
効果：強すぎない程度に術者の思うがままに風を起こすことができます。
持続時間も好きなように決めることができます。

キュアポイズン

基本消費魔力：3
命中：ー 距離：接触
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：達成値
抵抗：効果消滅 属性：無
効果：毒に設定された目標値を達成値が超えることができれば、その毒を癒すことができる。

ライフサブライ

基本消費魔力：1
命中：格闘 距離：接触
効果範囲：個人 持続時間：一瞬
拡大：達成値
抵抗：効果消滅 属性：無
効果：自分の耐久値を他者に譲与する魔法です。
相手に与えたい分の耐久値を好きな部位から減らし、それと同数の耐久値を相手は得ることができます。
ただし、限界値を超すことはできません。
この魔法は相手が回避行動を取った場合、格闘技能による命中判定を行います。

マジックサブライ

基本消費魔力：1

命中：格闘 距離：接触

効果範囲：個人 持続時間：一瞬

拡大：達成値

抵抗：効果消滅 属性：無

効果：自分の魔力を他者に譲与する魔法です。

術者は最終的に消費した魔力-1の魔力を他者に与えることができます。

例えば、術者が10点の魔力を消費した場合、9点の魔力を対象に与えることができます。

ただし、限界値を越すことはできません。

この魔法は相手が回避行動を取った場合、格闘技能による命中判定を行います。

エネルギーコーティング

基本消費魔力：3

命中：- 距離：接触

効果範囲：武器一つ 持続時間：3分間（36ターン）

拡大：持続時間、目標数、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：武器を一時的に魔法で強化し、ダメージに+2することができます。

ライト

基本消費魔力：3

命中：- 距離：10m

効果範囲：半径10m 持続時間：12時間

拡大：距離、効果範囲、持続時間、達成値

抵抗：なし 属性：光

効果：魔法の明かりを灯し、暗い場所などを明るくすることができます。

ダークネス

基本消費魔力：3

命中：- 距離：10m

効果範囲：半径10m 持続時間：12時間

拡大：距離、効果範囲、持続時間、達成値

抵抗：なし 属性：闇

効果：闇の空間を作り出します。この空間の中には如何なる光も入ることができず、空間内は完全な闇となっています。

ロック

基本消費魔力：3

命中：- 距離：1m

効果範囲：鍵一つ 持続時間：一瞬

拡大：距離、目標数、達成値

抵抗：無し 属性：無

効果：扉や窓などについている鍵を施錠することができます。

よって、鍵のついていない扉などに鍵をかけることはできません。

アンロック

基本消費魔力：3

命中：- 距離：1m

効果範囲：鍵一つ 持続時間：一瞬

拡大：距離、目標数、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：扉などにかけられている鍵を開けることができます。

ディスペルマジック

基本消費魔力：5

命中：- 距離：10m

効果範囲：魔法一つ 持続時間：一瞬

拡大：距離、目標数、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：魔法の効果を解除する。

解除するには、相手の魔法の達成値を術者の達成値が上回る必要がある。

ーレベル2ー

プロテクション

基本消費魔力：6

命中：- 距離：10m

効果範囲：個人 持続時間：3分間

拡大：効果範囲、持続時間、効果、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：防御力、又は装甲値に+1（拡大している場合は上昇）する。

ポイル

基本消費魔力：4

命中：- 距離：2m

効果範囲：水1リットル 持続時間：一瞬

拡大：距離、効果範囲、達成値

抵抗：なし 属性：火

効果：水を沸騰させる。

スクイート

基本消費魔力：6

命中：- 距離：5m

効果範囲：半径1m 持続時間：一瞬

拡大：距離、効果範囲、達成値

抵抗：なし 属性：水

効果：火災対策用の魔法。

効果範囲内の炎を消火する。

インビジビリティ

基本消費魔力：10

命中：－ 距離：術者

効果範囲：術者 持続時間：5分間

拡大：持続時間、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：術者の姿を見えなくすることができる。

他者が術者がいることに気づくには術者の敏捷度判定の達成値を目標に知覚判定に成功する必要がある。

ペーパーゴーレム

基本消費魔力：10

命中：－ 距離：1m

効果範囲：紙一枚 持続時間：永遠

拡大：距離、目標数、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：紙製のゴーレムを作り出すことができる。

ペーパーゴーレム

レベル：2 知識判定目標値：7（ウィザードなら絶対知っている） 策敵：9（2）

器用度：3 敏捷度：3 知性度：1 知覚：0 筋力：3 体力：0 魅力度：0

攻撃：右腕 命中力：10（3） 射程：近接 威力：1D4+3 分類：EW 部位：右腕

左腕 命中力：10（3） 射程：近接 威力：1D4+3 分類：EW 部位：左腕

回避力：10（3）

耐久値/装甲値＝2, 3：右腕＝5/1 4, 5：右足＝7/1 6：頭部＝3/0

7, 8：胴体＝10/2 9, 10：左足＝7/1 11, 12：左腕＝5/1

魔力：－ 魔法抵抗力：－ 体力抵抗力：－

特殊能力：火に弱い

水に弱い

毒、病気は無効化

精神的な影響を及ぼす魔法は無効化

視覚的修正を受けない

聴覚的修正を受けない

会話：なし

読文：なし

備考：紙で作られたゴーレム。

簡単に作り出すことができるが、戦闘能力は低く、汎用性もあるとは言い難い。

－レベル3－

キュア

基本消費魔力：15

命中：－ 距離：接触

効果範囲：個人 持続時間：一瞬

拡大：効果、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：どこか一箇所の耐久値を1D10回復させる。

フレアウェポン

基本消費魔力：9

命中：－ 距離：接触

効果範囲：武器一つ 持続時間：3分間（36ターン）

拡大：持続時間、目標数、達成値

抵抗：なし 属性：火

効果：少しの間、武器に火属性の魔力を付与し、ダメージに+3することができます。

フリーズウェポン

基本消費魔力：9

命中：－ 距離：接触

効果範囲：武器一つ 持続時間：3分間（36ターン）

拡大：持続時間、目標数、達成値

抵抗：なし 属性：水

効果：少しの間、武器に水属性の魔力を付与し、ダメージに+3することができます。

ライトニングウェポン

基本消費魔力：9

命中：－ 距離：接触

効果範囲：武器一つ 持続時間：3分間（36ターン）

拡大：持続時間、目標数、達成値

抵抗：なし 属性：雷

効果：少しの間、武器に雷属性の魔力を付与し、ダメージに+3することができます。

フォーリーウェポン

基本消費魔力：15

命中：－ 距離：5m

効果範囲：武器一つ 持続時間：3分間

拡大：距離、目標数、持続時間、達成値

抵抗：なし 属性：聖

効果：聖なる力で武器を強化し、ダメージに+3する。

イリュージョン

基本消費魔力：15

命中：－ 距離：10m

効果範囲：空間の一点 持続時間：5分間

拡大：持続時間、距離、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：幻を作り出すことができます。

音はできませんが、術者の知っているものであればどんなものの幻でも作り出すことができます。

作り出した幻を見破るには魔法の達成値を目標として索敵判定に成功する必要があります。

サイレンス

基本消費魔力：12
命中：－ 距離：10m
効果範囲：半径5m 持続時間：3分間（36ターン）
拡大：持続時間、距離、効果範囲、達成値
抵抗：効果消滅 属性：無
効果：無音の空間を作り出す。
この空間の中では如何なる音も発することができない。

リフレクス

基本消費魔力：12
命中：－ 距離：術者
効果範囲：半径5m 持続時間：3分間（36ターン）
拡大：持続時間、効果、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：防衛結果を作り出し、全ての攻撃を防ぐ。
この結果は達成値と同じだけの耐久値を持っており、耐久値が0になると崩壊し、ダメージは貫通します。
効果を拡大することにより、装甲値を1ずつ上昇させていくことができます。

パワーアップ

基本消費魔力：9
命中：－ 距離：10m
効果範囲：個人 持続時間：36ターン（3分間）
拡大：距離、持続時間、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：筋力を一時的に高め、攻撃力を増加させる。
筋力基本値に+3する。

パワーダウン

基本消費魔力：
命中：－ 距離：10m
効果範囲：個人 持続時間：36ターン（3分間）
拡大：持続時間、距離、目標数、達成値
抵抗：効果消滅 属性：無
効果：筋力を一時的に低下させ、攻撃力を減少させる。
筋力基本値に-3する。

プロテクトアップ

基本消費魔力：9
命中：－ 距離：10m
効果範囲：個人 持続時間：36ターン（3分間）
拡大：距離、持続時間、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：防御力に+1する。

プロテクトダウン

基本消費魔力：9
命中：－ 距離：10m
効果範囲：個人 持続時間：36ターン（3分間）
拡大：持続時間、距離、目標数、達成値
抵抗：効果消滅 属性：無
効果：防御力を-1する。

スウィフトリイ

基本消費魔力：9
命中：－ 距離：10m
効果範囲：個人 持続時間：36ターン（3分間）
拡大：距離、持続時間、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：一時的に脚力を強化し、敏捷度基本値に+3する。

スロウ

基本消費魔力：9
命中：－ 距離：10m
効果範囲：個人 持続時間：36ターン（3分間）
拡大：持続時間、距離、目標数、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：一時的に動きを遅くさせ、敏捷度基本値を-3する。

レビテーション

基本消費魔力：15
命中：－ 距離：術者
効果範囲：術者 持続時間：5分間
拡大：持続時間、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：空を自由に飛べるようにする。
飛行速度は最大で時速50kmほど。
最大速度で飛んでいる間は魔力障壁でGを軽減している。
そのため、受けるダメージを1軽減する。

トランスファー

基本消費魔力：9
命中：－ 距離：術者
効果範囲：術者 持続時間：一瞬
拡大：達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：瞬時に違う場所へ瞬間移動ができる。
移動できる距離は視界内に限られる。

クレイゴーレム

基本消費魔力：15
命中：－ 距離：1m
効果範囲：少量の土 持続時間：永遠
拡大：距離、目標数、達成値
抵抗：なし 属性：土
効果：土製のゴーレムを作り出す。

クレイゴーレム

レベル：3 知識判定目標値：7（ウィザードなら絶対知っている） 策敵：10（3）
器用度：3 敏捷度：3 知性度：1 知覚：0 筋力：15 体力：7 魅力度：0
攻撃：右腕 命中力：11（4） 射程：近接 威力：1D4+5 分類：EW 部位：右腕
左腕 命中力：11（4） 射程：近接 威力：1D4+5 分類：EW 部位：左腕
回避力：11（4）
耐久値/装甲値＝2, 3：右腕＝12/3 4, 5：右足＝14/3 6：頭部＝10/2
7, 8：胴体＝17/4 9, 10：左足＝14/3 11, 12：左腕＝12/3
魔力：－ 魔法抵抗：－ 体力抵抗：－
特殊能力：水に弱い
雷によるダメージは無効化
毒、病気は無効化
精神的な影響を及ぼす魔法は無効化
視覚的修正を受けない
聴覚的修正を受けない

会話：なし

読文：なし

備考：土で作られたゴーレム。

ペーパーゴーレムと同じく簡単に作り出すことができるが、雨など水による攻撃に弱い。

－レベル4－

アザーレビテーション

基本消費魔力：20
命中：－ 距離：5m
効果範囲：個人 持続時間：5分間
拡大：距離、効果範囲、持続時間、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：レビテーションを自分以外を対象に使えるようにした改良版。
空を自由に飛べるようにする。
飛行速度は最大で時速50kmほど。
最大速度で飛んでいる間は魔力障壁でGを軽減している。
そのため、受けるダメージを1軽減する。

フライ

基本消費魔力：20
命中：－ 距離：術者
効果範囲：術者 持続時間：5分間
拡大：持続時間、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：レビテーションの強化版。
空を高速で自由に飛べるようにする。
飛行速度は最大で時速100kmほど。
最大速度で飛んでいる間は魔力障壁でGを軽減している。
そのため、受けるダメージを3軽減する。

ウッドゴーレム

基本消費魔力：20
命中：－ 距離：1m
効果範囲：木片一つ 持続時間：永遠
拡大：距離、目標数、達成値
抵抗：なし 属性：緑
効果：木製のゴーレムを作り出す。

ウッドゴーレム

レベル：4 知識判定目標値：7（ウィザードなら絶対知っている） 策敵：11（4）
器用度：3 敏捷度：6 知性度：1 知覚：0 筋力：15 体力：9 魅力度：0
攻撃：右腕 命中力：12（5） 射程：近接 威力：1D4+5 分類：EW 部位：右腕
左腕 命中力：12（5） 射程：近接 威力：1D4+5 分類：EW 部位：左腕
回避力：12（5）
耐久値/装甲値＝2, 3：右腕＝14/4 4, 5：右足＝16/4 6：頭部＝12/3
7, 8：胴体＝19/5 9, 10：左足＝16/4 11, 12：左腕＝14/4
魔力：－ 魔法抵抗：－ 体力抵抗：－
特殊能力：火に弱い
水によるダメージは無効化
毒、病気は無効化
精神的な影響を及ぼす魔法は無効化
視覚的修正を受けない
聴覚的修正を受けない

会話：なし

読文：なし

備考：木で作られたゴーレム。

今までのゴーレム同様簡単に作り出すことができるが、やはり戦闘能力は低い。

－レベル5－

ナース

基本消費魔力：25

命中：－ 距離：接触

効果範囲：個人 持続時間：一瞬

拡大：効果、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：どこか一箇所の耐久値を2D8回復させる。

キュアイルネス

基本消費魔力：15

命中：－ 距離：接触

効果範囲：個人 持続時間：一瞬

拡大：達成値

抵抗：効果消滅 属性：無

効果：病気に設定された目標値を達成値が超えることができれば、その病気を癒すことができる。

リペアーゴーレム

基本消費魔力：25

命中：－ 距離：10m

効果範囲：ゴーレム一体 持続時間：一瞬

拡大：効果、距離、目標数、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：ゴーレムの損傷を修復し、耐久値を1D10回復。

サモンエレメンタル

基本消費魔力：30

命中：－ 距離：10m

効果範囲：精霊一つ 持続時間：永遠

拡大：距離、目標数、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：精霊を召喚する。

ただし、精霊のレベルを術者のレベルが上回っている必要がある。

エンチャントマジック

基本消費魔力：50

命中：－ 距離：接触

効果範囲：武具一つ 持続時間：永遠

拡大：効果、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：武具に魔力を付与し、強化することができる。

魔力を付与された武具は名称の後に「+数字」がつき、命中や回避、威力、装甲値にボーナスが付きま

す。効果を拡大することにより、術者÷5（端数切り捨て）までの+修正をつけることができます。

例えばウィザードレベルが13のキャラは+2までの魔法の武具を作れる、ということです。

また、魔力を付与するにはこの魔法の達成値が18を上回る必要があります。

更に、効果を拡大するごとにこの目標値は+5されていきます。

テレポート

基本消費魔力：25

命中：－ 距離：5m

効果範囲：半径5m 持続時間：一瞬

拡大：距離、効果範囲、達成値

抵抗：効果消滅 属性：無

効果：瞬時に違う場所へ瞬間移動ができる。

移動できる距離に特に制限は無いが、よく見知っている場所である必要がある。

プロテクティブサークル

基本消費魔力：25

命中：－ 距離：術者

効果範囲：半径5m 持続時間：5分間

拡大：持続時間、達成値、効果

抵抗：なし 属性：無

効果：防御結界を作り出し、全ての攻撃を防ぐ。

この結界は達成値と同じだけの耐久値を持っており、耐久値が0になると崩壊し、ダメージは貫通します。

効果を拡大することにより、装甲値を1ずつ上昇させていくことができます。

－レベル6－

セイントウェポン

基本消費魔力：30

命中：－ 距離：10m

効果範囲：武器一つ 持続時間：2分間

拡大：持続時間、距離、目標数、達成値

抵抗：なし 属性：聖

効果：フォーリーウェポンの強化版。武器のダメージに+6する。

シェード

基本消費魔力：18

命中：－ 距離：20m

効果範囲：空間の一点 持続時間：精神集中の続く限り

拡大：距離、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：幻を作り出すことができます。

イリュージョンとは違い音も出すことが可能です。

術者の知っているものであればどんなものの幻でも作り出すことができます。

作り出した幻を見破るには魔法の達成値を目標として索敵判定に成功する必要があります。

この魔法を維持する為に1ターンに精神力を1D4点消費する。

この時、精神力が0になった場合、この魔法の効果は消滅する。

ストーンゴーレム
基本消費魔力：30
命中：－ 距離：1m
効果範囲：小石一つ 持続時間：永遠
拡大：距離、目標数、達成値
抵抗：なし 属性：土
効果：石製のゴーレムを作り出す。

ストーンゴーレム
レベル：6 知識判定目標値：8（ウィザードなら絶対知っている） 策敵：13（6）
器用度：3 敏捷度：6 知性度：1 知覚：0 筋力：24 体力：20 魅力度：0
攻撃：右腕 命中力：14（7） 射程：近接 威力：1D8+8 分類：EW 部位：右腕
左腕 命中力：14（7） 射程：近接 威力：1D8+8 分類：EW 部位：左腕
回避力：13（6）
耐久値／装甲値＝2, 3：右腕＝25／7 4, 5：右足＝27／7 6：頭部＝23／6
7, 8：胴体＝30／8 9, 10：左足＝27／7 11, 12：左腕＝25／7
魔力：－ 魔法抵抗：－ 体力抵抗：－
特殊能力：火によりダメージは無効化
雷によるダメージは無効化
毒、病気は無効化
精神的な影響を及ぼす魔法は無効化
視覚的修正を受けない
聴覚的修正を受けない

会話：なし
読文：なし
備考：石で作られたゴーレム。
今までのゴーレムとは違い、高い戦闘能力を持つ。

クリエイトアンデット
基本消費魔力：30
命中：－ 距離：1m
効果範囲：死体一つ 持続時間：永遠
拡大：距離、目標数、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：アンデットモンスターを作り出す。
腐った死体ならばゾンビが骨だけの死体ならばスケルトンウォーリアーができあがる。
死体がある限り、無数に作れるが・・・こんなものを大量を作り出した時はセレナ教の聖騎士に殺されるであろう。

－レベル7－

テレキネシス
基本消費魔力：21
命中：－ 距離：5m
効果範囲：物体一つ 持続時間：精神集中の続く限り
拡大：距離、目標数、持続時間、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：比較的軽い物体を好きなように動かす魔法。
ただし、何も妨害の働いていない事が条件である。
この魔法を維持する為に1ターンに精神力を1D4点消費する。
この時、精神力が0になった場合、この魔法の効果は消滅する。

ダークスカル
基本消費魔力：35
命中：－ 距離：1m
効果範囲：個人 持続時間：永遠
拡大：距離、目標数、達成値
抵抗：なし 属性：闇
効果：ダークスカルの召喚する。

ダークスカル
レベル：7 知識判定目標値：10（ウィザードなら絶対知っている） 策敵：14（7）
器用度：6 敏捷度：9 知性度：1 知覚：0 筋力：15 体力：18 魅力度：0
攻撃：ダークブレイド 命中力：17（10） 射程：近接 威力：2D8+8 分類：MEW 部位：右腕
防具：なし 回避力：17（10）
耐久値／装甲値＝2, 3：右腕＝23／7 4, 5：右足＝25／7 6：頭部＝21／6
7, 8：胴体＝28／8 9, 10：左足＝25／7 11, 12：左腕＝23／7
魔力：－ 魔法抵抗：－ 体力抵抗：－
特殊能力：火によりダメージは無効化
水によるダメージは無効化
雷によるダメージは無効化
毒、病気は無効化
精神的な影響を及ぼす魔法は無効化
視覚的修正を受けない
聴覚的修正を受けない

会話：なし
読文：なし
備考：ゴーレムの研究をしていた魔術師が作り上げたスケルトンタイプのゴーレム。
防御力よりも素早さに重点を置いており、通常のゴーレムよりも高い戦闘能力を持つ。
本体と魔剣のセットで召喚され、倒されると全てが粉々となり、跡形も残らない。

ーレベル 8ー

リミットアタック

基本消費魔力：24

命中：ー 距離：接触

効果範囲：武器一つ 持続時間：1分間

拡大：持続時間、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：エネルギーコーティングの発展型で、短時間だが武器を魔法で強化し、ダメージに+5する。

ナイトメア

基本消費魔力：32

命中：ー 距離：接触

効果範囲：個人 持続時間：特殊

拡大：達成値

抵抗：効果消滅 属性：無

効果：対象に悪夢を見させることができる。・・・ただ、それだけの魔法。
持続時間は対象が夢から覚めるまでである。

ーレベル 9ー

パーフェクトプロGRESS

基本消費魔力：45

命中：ー 距離：10m

効果範囲：個人 持続時間：3分間

拡大：距離、持続時間、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：器用度、敏捷度、知覚、筋力の基本値が一時的に3点上昇する。

ドリームコントロール

基本消費魔力：36

命中：ー 距離：接触

効果範囲：個人 持続時間：特殊

拡大：達成値

抵抗：効果消滅 属性：無

効果：対象に術者のある程度望む夢を見させることが可能な魔法。
夢によって対象に発生する影響は夢の内容と魔法の達成値を基に、GMの判断によって決定される。
持続時間は対象が夢から覚めるまでである。

ーレベル 10ー

ブリースティア

基本消費魔力：50

命中：ー 距離：接触

効果範囲：個人 持続時間：一瞬

拡大：効果、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：全身の耐久値を2D10回復。

リジェネレーション

基本消費魔力：50

命中：ー 距離：接触

効果範囲：個人 持続時間：一瞬

拡大：達成値

抵抗：無し 属性：無

効果：失われた部位を再生させる。

リムーブカース

基本消費魔力：50

命中：ー 距離：接触

効果範囲：個人 持続時間：一瞬

拡大：達成値

抵抗：効果消滅 属性：無

効果：呪いに設定された目標値を達成値を超えることができれば、その呪いを癒すことができる。

弱体化

基本消費魔力：50

命中：ー 距離：10m

効果範囲：個人 持続時間：3分間

拡大：距離、目標数、持続時間、効果、達成値

抵抗：効果消滅 属性：無

効果：命中力、回避力を一時的に-1する。
効果を拡大することで現象する数値を-2、-3と上昇させることができる。

サモンマジック

基本消費魔力：100

命中：ー 距離：10m

効果範囲：個人 持続時間：永遠

拡大：距離、目標数、達成値

抵抗：効果消滅 属性：無

効果：抵抗に失敗した何かを召喚する。
それは、世界に存在するものであれば何でもよい。
ただし、操れるわけではないので、召喚した瞬間に殺されても文句は言えないだろう。

プロテクション

基本消費魔力：30

命中：ー 距離：10m

効果範囲：個人 持続時間：3分間

拡大：効果、距離、目標数、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：無属性を除くあらゆる属性から受けるダメージを5点軽減する。
この魔法は効果を拡大することに軽減されるダメージが+1されていく。

アイアンゴーレム

基本消費魔力：50
命中：－ 距離：1m
効果範囲：鉄一欠片 持続時間：永遠
拡大：距離、目標数、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：鉄製のゴーレムを作り出す。

アイアンゴーレム

レベル：10 知識判定目標値：8（ウィザードなら絶対知っている） 策敵：17（10）
器用度：3 敏捷度：3 知性度：1 知覚：0 筋力：30 体力：40 魅力度：0
攻撃：右腕 命中力：18（11） 射程：近接 威力：1D10+12 分類：EW 部位：右腕
左腕 命中力：18（11） 射程：近接 威力：1D10+12 分類：EW 部位：左腕
回避力：18（11）
耐久値/装甲値＝2, 3：右腕＝45/14 4, 5：右足＝47/14 6：頭部＝43/13
7, 8：胴体＝50/15 9, 10：左足＝47/14 11, 12：左腕＝45/14
魔力：－ 魔法抵抗力：－ 体力抵抗力：－
特殊能力：水によるダメージは無効化
風によるダメージは無効化
毒、病気は無効化
精神的な影響を及ぼす魔法は無効化
視覚的修正を受けない
聴覚的修正を受けない

会話：なし
読文：なし
備考：鉄で作られたゴーレム。

ーレベル11ー

ーレベル12ー

デストロイ

基本消費魔力：60
命中：－ 距離：接触
効果範囲：武器一つ 持続時間：1分間
拡大：持続時間、達成値
抵抗：なし 属性：火
効果：灼熱の火炎で武器を強化し、武器のダメージに＋7。

ライティアゴーレム

基本消費魔力：60
命中：－ 距離：1m
効果範囲：ライティア一欠片 持続時間：永遠
拡大：距離、目標数、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：ライティア製のゴーレムを作り出す。

ライティアゴーレム

レベル：12 知識判定目標値：8（ウィザードなら絶対知っている） 策敵：19（12）
器用度：6 敏捷度：6 知性度：1 知覚：0 筋力：30 体力：40 魅力度：0
攻撃：右腕 命中力：21（14） 射程：近接 威力：1D10+12 分類：EW 部位：右腕
左腕 命中力：21（14） 射程：近接 威力：1D10+12 分類：EW 部位：左腕
回避力：21（14）
耐久値/装甲値＝2, 3：右腕＝45/14 4, 5：右足＝47/14 6：頭部＝43/13
7, 8：胴体＝50/15 9, 10：左足＝47/14 11, 12：左腕＝45/14
魔力：－ 魔法抵抗力：－ 体力抵抗力：－
特殊能力：水によるダメージは無効化
風によるダメージは無効化
毒、病気は無効化
精神的な影響を及ぼす魔法は無効化
視覚的修正を受けない
聴覚的修正を受けない

会話：なし
読文：なし
備考：ライティアで作られたゴーレム。

ウェビィゴーレム

基本消費魔力：60
命中：－ 距離：1m
効果範囲：ウェビィ一欠片 持続時間：永遠
拡大：距離、目標数、達成値
抵抗：なし 属性：無
効果：ウェビィ製のゴーレムを作り出す。

ウェビィゴーレム

レベル：12 知識判定目標値：8（ウィザードなら絶対知っている） 策敵：19（12）
器用度：1 敏捷度：1 知性度：1 知覚：0 筋力：39 体力：55 魅力度：0
攻撃：右腕 命中力：19（12） 射程：近接 威力：1D10+15 分類：EW 部位：右腕
左腕 命中力：19（12） 射程：近接 威力：1D10+15 分類：EW 部位：左腕
回避力：19（12）
耐久値/装甲値＝2, 3：右腕＝60/19 4, 5：右足＝62/19 6：頭部＝58/18
7, 8：胴体＝65/20 9, 10：左足＝62/19 11, 12：左腕＝60/19
魔力：－ 魔法抵抗力：－ 体力抵抗力：－
特殊能力：水によるダメージは無効化
風によるダメージは無効化
毒、病気は無効化
精神的な影響を及ぼす魔法は無効化
視覚的修正を受けない
聴覚的修正を受けない

会話：なし
読文：なし
備考：ウェビィで作られたゴーレム。

－レベル13－

－レベル14－

－レベル15－

－レベル16－

エクスブロード

基本消費魔力：80

命中：－ 距離：接触

効果範囲：武器一つ 持続時間：1分間

拡大：持続時間、達成値

抵抗：なし 属性：火

効果：デストロイの強化版。武器のダメージに+10する。

－レベル17－

ディテクトゴーレム

基本消費魔力：85

命中：－ 距離：1m

効果範囲：ディテクト一欠片 持続時間：永遠

拡大：距離、目標数、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：ディテクト製のゴーレムを作り出す。

かなり希少価値が高い。

ディテクトゴーレム

レベル：17 知識判定目標値：8（ウィザードなら絶対知っている） 策敵：24（17）

器用度：6 敏捷度：7 知性度：1 知覚：0 筋力：42 体力：60 魅力度：0

攻撃：右腕 命中力：26（19） 射程：近接 威力：2D10+16 分類：EW 部位：右腕

左腕 命中力：26（19） 射程：近接 威力：2D10+16 分類：EW 部位：左腕

回避力：26（19）

耐久値／装甲値＝2, 3：右腕＝65／21 4, 5：右足＝67／21 6：頭部＝63／20

7, 8：胴体＝70／22 9, 10：左足＝67／21 11, 12：左腕＝65／21

魔力：－ 魔法抵抗：－ 体力抵抗：－

特殊能力：水によるダメージは無効化

風によるダメージは無効化

毒、病気は無効化

精神的な影響を及ぼす魔法は無効化

視覚的修正を受けない

聴覚的修正を受けない

会話：なし

読文：なし

備考：ディテクトで作られたゴーレム。

－レベル18－

－レベル19－

－レベル20－

リーンカーネーション

基本消費魔力：300

命中：－ 距離：接触

効果範囲：個人 持続時間：一瞬

拡大：達成値

抵抗：効果消滅 属性：無

効果：対象を転生させる。

どこに転生するかはわからない。

記憶は何かのきっかけによって蘇る。

転生前の能力は魔法の達成値が30以上の時に受け継ぐことができる。

ルーンブレイド

基本消費魔力：100

命中：－ 距離：接触

効果範囲：武器一つ 持続時間：3分間

拡大：持続時間、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：一時的な魔力付与魔法の最終段階。

剣の種類によって増加するダメージが変わる。

短剣：+15 小剣：+17 長剣：+20 大剣：+25

上記の通り、剣にしか使用不可である。

ゲート

基本消費魔力：200

命中：－ 距離：5m

効果範囲：半径5m 持続時間：1分間

拡大：距離、効果範囲、持続時間、達成値

抵抗：なし 属性：無

効果：二箇所を繋ぐ転送の門を作る。

《遺失呪文》

ダークスカル
ダークファンク
ブラッディスフィア
デス
リールカーネーション
ルーンブレイド

上記の4つの魔法は一般的に人類に伝えられていない魔法です。

《薬学》

<薬草・木の実など>

メリア
知名度：5
入手場所：どこでも簡単に手に入る。
効果：傷口につけておくと、休息をとったときの耐久値の回復に+1のボーナスがある。
価格：40レアル

トメント
知名度：5
入手場所：どこでも簡単に手に入る。
効果：傷口につけておくと、休息をとったときの耐久値の回復に+1のボーナスがある。
価格：35レアル

ポトン
知名度：7
入手場所：明確な四季があり、比較的暖かい時期に手に入る。
効果：ポーションの調合に使うために必要。
価格：60レアル

セルブ
知名度：6
入手場所：どこでも簡単に手に入る。
効果：傷口につけておくと、休息をとったときの耐久値の回復に+2のボーナスがある。
価格：115

ディバインハーブ
知名度：9
入手場所：明確な四季があり、比較的寒い時期に手に入る。
効果：傷口につけておくと、休息をとったときの耐久値の回復に+3のボーナスがある。
価格：200レアル

セイクリッドハーブ
知名度：9
入手場所：不明
効果：傷口につけておくと、休息をとったときの耐久値の回復に+5のボーナスがある。
価格：325レアル

リバイバル
知名度：8
入手場所：不明
効果：瀕死状態の者に飲ませることによって、耐久値を1まで回復することができる。
ただし、傷の具合によっては回復までに長い時間を要する。
価格：1000レアル

マイン
知名度：7
入手場所：どこでも手に入る。
効果：神経を和ませる効果があり、精神力を2点回復できます。
価格：150レアル

スピリアル
知名度：9
入手場所：主に涼しい地域で入手可能です。
効果：精神の疲れを癒やす効果があり、精神力を5点回復できます。
価格：300レアル

エモーン
知名度：12
入手場所：不明
効果：ハイエーテルの材料として使用されている薬草です。
入手が困難で大変高価ですが、効果は絶大です。
価格：800レアル

ベノハム
知名度：10
入手場所：主に暖かい地域で入手できます。
効果：麻痺する程度の毒草です。
麻酔などに使われています。
価格：500レアル

ポイズリー
知名度：15
入手場所：温暖な気候地帯の森の中で入手できます。
効果：大量に接種すれば死の危険がある木の実です。
使用するときにはすりつぶして飲み物に混ぜます。
量が多く必要な為、暗殺などには向いていませんが、簡単に入手出来るため、ごくまれに使われることがあります。
価格：非売品

リコリ
知名度：11
入手場所：涼しい地域の森の中などで入手できます。
効果：様々な病気に効く薬草です。
万能薬などを作ることができますが、調合が難しいのと薬草自体の入手が困難な為、
値段が高くなるようです。
価格：3000リアル

エルシード
知名度：5
入手場所：簡単に入手できます。
効果：そこそこ美味しい木の実です。
価格：2リアル

デーモンズナッツ
知名度：15
入手場所：惑星ルーア闇の森限定。
効果：闇の森で入手することができる麻薬です。
少量を接種しただけなら、幻覚作用などの症状だけですむのですが、
大量に接種し過ぎると、体に変化してモンスターと化すようです。
黒い木の実で混沌の森の木に少量だけが実っているようです。
筋力増強などの効果もあり、剣闘士が使用していることもあるそうです。
その場合は闇ルートで大変高い値段で取引されています。
価格：10000リアル

<調合>

ポーション
材料：メリア、トメント、ポトン
目標値：8
どこか一箇所の耐久値を1D6回復させる。
価格：250リアル

ミドルポーション
材料：メリア、トメント、セルブ、ポトン
目標値：12
効果：どこか一箇所の耐久値を1D10回復させる。
価格：600リアル

ハイポーション
材料：メリア、トメント、セルブ、ディバインハーブ、ポトン
目標値：17
効果：どこか一箇所の耐久値を2D8回復させる。
価格：1500リアル

エーテル
材料：マイン
目標値：10
効果：魔力を1D6回復させる。
価格：750リアル

ミドルエーテル
材料：マイン、スピリアル
目標値：14
効果：魔力を1D10回復させる。
価格：1500リアル

ハイエーテル
材料：マイン、スピリアル、エモーン
目標値：20
効果：魔力を2D8回復させる。
価格：3500リアル

エリキシール
材料：セイクリッドハーブ、リバイバル、スピリアル、リコリ
目標値：25
効果：万病に効くと言われている薬。
調合が難しいため、大変高価である。
価格：5000リアル

《ワールドネットワーク》

<ワールドネットワーク (WN) について>

PCC (パーフェクトコミュニケーション社) の運営するネットワークシステム。パソコンなどのコンピューターを通じて、世界各地の情報を瞬時に得ることができる。各国家のコンピューターもWNに繋がっているため、プロテクトを破ることさえ出来ればハッキングすることが可能。また、艦に搭載されているシステムにもWNが使用されており、理論上はハッキングによってシステムを妨害することが可能となっている。しかし、戦場では通信妨害が激しく、敵艦と通信することは困難を極めるといのが現状である。また、専門のハッカーが必要となることも、欠点の一つと言えるだろう。WNのハッキングには専用のデバイスを使用して行う。デバイスによって性能が異なり、なるべくなら高い性能を持つデバイスを選択したいところである。

<ハッキング>

ワールドネットワークではアクティヴデバイスを使用し、プロテクトとネットワーク上で戦闘を行うことでハッキングを行います。企業や国のコンピューターには様々なプロテクトが仕掛けられており、それらには戦闘データが設定されています。プロテクトを破ることができればハッキングは成功です。ネットワーク戦闘での判定はコンピューター技能レベル+知性度ボーナス+ (命中/回避) 修正+2D6で行います。いくつかプロテクトの例を掲載しておきます。

民間用プロテクト

命中：6 (13) 回避：6 (13)
アタック：1D10+2 プロテクト：7 HP：30

企業用プロテクト

命中：12 (19) 回避：12 (19)
アタック：1D10+3 プロテクト：7 HP：42

国家用プロテクト

命中：15 (22) 回避：15 (22)
アタック：2D6+2 プロテクト：8 HP：60

軍事用プロテクト

命中：18 (25) 回避：18 (25)
アタック：2D6+3 プロテクト：8 HP：80

<デバイスシステム>

-WNアクティヴデバイス-

ティリアⅦ

命中：+2 回避：+3 アタック：1D8+知性度ボーナス プロテクト：6
HP：30 記憶容量：70GB 入出力速度：20GB/秒
開発：フィオル社 開発年月：バズラル歴112年 価格：2300リアル

ティリアⅧ

命中：+2 回避：+4 アタック：1D8+知性度ボーナス プロテクト：6
HP：35 記憶容量：80GB 入出力速度：25GB/秒
開発：フィオル社 開発年月：バズラル歴128年 価格：2700リアル

ティリアⅨ

命中：+3 回避：+4 アタック：1D8+知性度ボーナス プロテクト：6
HP：40 記憶容量：90GB 入出力速度：30GB/秒
開発：フィオル社 開発年月：バズラル歴143年 価格：3000リアル

フェフィンD-II

命中：+3 回避：+2 アタック：2D6+知性度ボーナス プロテクト：8
HP：70 記憶容量：35GB 入出力速度：7GB/秒
開発：ネル社 開発年月：バズラル歴113年 価格：2300リアル

フェフィンE-I

命中：+4 回避：+2 アタック：2D6+知性度ボーナス プロテクト：8
HP：75 記憶容量：40GB 入出力速度：8GB/秒
開発：ネル社 開発年月：バズラル歴129年 価格：2700リアル

フェフィンE-II

命中：+4 回避：+3 アタック：2D6+知性度ボーナス プロテクト：8
HP：80 記憶容量：45GB 入出力速度：10GB/秒
開発：ネル社 開発年月：バズラル歴143年 価格：3000リアル

オリスタ69

命中：+1 回避：+1 アタック：1D10+知性度ボーナス プロテクト：7
HP：40 記憶容量：80GB 入出力速度：10GB/秒
開発：シウム社 開発年月：バズラル歴69年 価格：1400リアル

オリスタ108

命中：+2 回避：+2 アタック：1D10+知性度ボーナス プロテクト：7
HP：45 記憶容量：95GB 入出力速度：15GB/秒
開発：シウム社 開発年月：バズラル歴108年 価格：2200リアル

オリスタ142

命中：+3 回避：+3 アタック：1D10+知性度ボーナス プロテクト：7
HP：50 記憶容量：110GB 入出力速度：20GB/秒
開発：シウム社 開発年月：バズラル歴142年 価格：2800リアル

－周辺機器－

コネクタターミナル

価格：500リアル 備考：様々な外部デバイスを接続するための端子。

データデバイス

容量：500GB（最大：10TBまで増設可能） 価格：7000リアル

備考：様々なデータファイルを保存することができる。

データデバイス増設

容量：+50GB 価格：1000リアル

モニターデバイス

重量：1 隠蔽度：+1 価格：200リアル

備考：データデバイスの情報などを映し出すためのデバイス。

コネクタターミナルに接続して使用する。

コンソールデバイス

重量：1 隠蔽度：+1 価格：180リアル

備考：データデバイスなどの情報を操作するのに使用するデバイス。

これがあればパソコンがなくてもハッキングが可能。

コネクタターミナルに接続して使用する。

《強化処理》

《強化処理について》

バズラル暦75年から開始された人体強化手術。

ジェネティック社がその技術を開発したのが始まりで、数年後にエクスマトリクス社が参入。

方法などが若干違うが、どちらも生命の危険を伴っている点は同じである。

魔物に対抗できる数少ない手段の一つだが、高い危険が伴い、莫大な資金が必要なことから実用性は低い。

最近ではメイズシティの闇医者で安く手術を行えるらしいが、それと反比例するように危険性は高まっている。

《ジェネティック社の強化処理》

反応強化=敏捷度

感覚強化=知覚

筋力強化=筋力

肉体強化=体力

レベルⅠ	効果：+1	強化目標値：3（閾：6）	価格：15000リアル（閾：7000リアル）
レベルⅡ	効果：+2	強化目標値：4（閾：7）	価格：25000リアル（閾：12000リアル）
レベルⅢ	効果：+3	強化目標値：5（閾：8）	価格：40000リアル（閾：22000リアル）
レベルⅣ	効果：+4	強化目標値：7（閾：10）	価格：60000リアル（閾：37000リアル）
レベルⅤ	効果：+5	強化目標値：8（閾：11）	価格：85000リアル（閾：57000リアル）
レベルⅥ	効果：+6	強化目標値：9（閾：12）	価格：120000リアル（閾：90000リアル）
レベルⅦ	効果：+7	強化目標値：11（閾：14）	価格：160000リアル（閾：120000リアル）
レベルⅧ	効果：+8	強化目標値：12（閾：15）	価格：210000リアル（閾：160000リアル）
レベルⅨ	効果：+9	強化目標値：13（閾：16）	価格：280000リアル（閾：220000リアル）
レベルⅩ	効果：+12	強化目標値：16（閾：-）	価格：450000リアル（閾：-）

強化剤 強化目標値：-3（閾：-2） 価格：100000リアル（閾：80000リアル）

▼強化失敗表（強化目標値-達成値=参照する項目）

-1：手術は成功するが、肉体を保つために12時間に1度、薬を服用する必要がある。

-2：1ランク下の強化で成功する。

-3：1ランク下の強化で成功するが、肉体を保つために12時間に1度、薬を服用する必要がある。

-4：手術は失敗。

-5：手術は成功するが、精神崩壊。

-6以下：手術は失敗し、精神崩壊。

1ゾロ：即死。

《エクスマトリクス社の強化処理》

ブーストシステム=敏捷度

フィールドコマンドシステム=知覚

フォースジェネレーター=筋力

肉体強化システム=体力

レベルⅠ	効果：基本値+3	消費精神力：1	価格：60000リアル
レベルⅡ	効果：基本値+6	消費精神力：3	価格：180000リアル
レベルⅢ	効果：基本値+9	消費精神力：6	価格：350000リアル

補正システム：射撃命中力

レベルⅠ 効果：命中力+1 消費精神力：1 価格：65000リアル

レベルⅡ 効果：命中力+2 消費精神力：3 価格：200000リアル

レベルⅢ 効果：命中力+3 消費精神力：6 価格：380000リアル

《闇医者の強化処理》

反応強化＝敏捷度
感覚強化＝知覚
筋力強化＝筋力
肉体強化＝体力

レベルⅠ	効果：+1	強化目標値：6	価格：7000リアル
レベルⅡ	効果：+2	強化目標値：7	価格：12000リアル
レベルⅢ	効果：+3	強化目標値：8	価格：22000リアル
レベルⅣ	効果：+4	強化目標値：10	価格：37000リアル
レベルⅤ	効果：+5	強化目標値：11	価格：57000リアル
レベルⅥ	効果：+6	強化目標値：12	価格：90000リアル
レベルⅦ	効果：+7	強化目標値：14	価格：120000リアル
レベルⅧ	効果：+8	強化目標値：15	価格：160000リアル
レベルⅨ	効果：+9	強化目標値：16	価格：220000リアル

強化剤 強化目標値：-2 価格：80000リアル

▼強化失敗表（強化目標値-達成値=参照する項目）

- 1：手術は成功するが、肉体を保つために12時間に1度、薬を服用する必要がある。
 - 2：1ランク下の強化で成功する。
 - 3：1ランク下の強化で成功するが、肉体を保つために12時間に1度、薬を服用する必要がある。
 - 4：手術は失敗。
 - 5：手術は成功するが、精神崩壊。
 - 6以下：手術は失敗し、精神崩壊。
- 1ゾロ：即死。

《キャラクターの成長》

<キャラクターの成長>

キャラクターはシナリオ開始時、または終了後に成長できます。
もしくはゲーム中に成長することが可能なだけのゲーム内時間があれば可能です。
キャラクターの成長は経験値を消費して行われます。

<経験値>

キャラクターは何か経験を積むと経験値を得ることができます。
1つのシナリオを終えた時に手に入る経験値は、
シナリオレベル（PCの障害とな存在の最高レベル、行為判定の難易度など）×200となります。
しかし、目標の達成に失敗したなど、GMの判断で通常通りの経験値を与えるべきではない、
と判断した場合は経験値を増減させてください。

<報酬>

PCが冒険者や傭兵などの場合、報酬を提示しなければならない場合があるでしょう。
特に基準や決まりなどはありませんが、
シナリオレベル×（100～1000）ぐらいが妥当なところでしょうか。

《戦闘データ》

—人類—

<共通>

一般人

レベル：5 知識判定目標値：5 策敵：7 (0)
器用度：5 敏捷度：5 知性度：6 知覚：5 筋力：5 体力：5 魅力度：6
攻撃：素手 命中力：8 (1) 射程：近接 威力：1D4+1 分類：HP
防具：普通の服 回避力：7 (0) 耐久値/装甲値：0/0 分類：UMA
耐久度/防御力：2, 3：右腕=10/2 4, 5：右足=12/2 6：頭部=8/1
7, 8：胴体=15/3 9, 10：左足=12/2 11, 12：左腕=10/2
魔力：0 精神力：27 魔法抵抗力：14 (7) 体力抵抗力：8 (1)
特殊能力：なし
備考：普通の一般市民です。
彼らが戦闘に巻き込まれることはあまりありませんが、無いとは言い切れません。

<ティア政府>

ティア政府軍兵士

レベル：3 知識判定目標値：7 策敵：12 (5)
器用度：6 敏捷度：6 知性度：6 知覚：6 筋力：6 体力：6 魅力度：6
攻撃：アサルトライフル 命中力：11 (4) 射程：1200m 威力：2D6+2 発射数：3 装弾数：30
予備弾数：120 分類：AR
ハイブラスターII 命中力：13 (6) 射程：750m 威力：3D6+6 発射数：1 装弾数：25
予備弾数：50 分類：HLG
防具：ボディプロテクター 回避力：10 (3)
耐久値/装甲値：右腕=24/5 右足=28/6 胴体=32/6 左足=28/6 左腕=24/5
分類：MA
ヘルメット 耐久値/装甲値：頭部=10/5 分類：MH
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=11/3 4, 5：右足=13/3 6：頭部=9/2
7, 8：胴体=16/4 9, 10：左足=13/3 11, 12：左腕=11/3
魔力：0 精神力：27 魔法抵抗力：12 (5) 体力抵抗力：9 (2)
特殊能力：なし
備考：ティア政府軍を構成する一般兵です。
階級は三等兵～軍曹あたりの者達です。

ティア政府軍MWパイロット

レベル：4 知識判定目標値：7 策敵：12 (5)
器用度：6 敏捷度：6 知性度：6 知覚：6 筋力：6 体力：6 魅力度：6
攻撃：ブラスターII 命中力：14 (7) 射程：800m 威力：2D6+3 発射数：1 装弾数：50 予備弾数：50 分類：HLG
防具：プロテクター 回避力：13 (6) 耐久値/装甲値：胴体=18/4 分類：MA
ヘルメット 耐久値/装甲値：頭部=10/5 分類：MH
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=11/3 4, 5：右足=13/3 6：頭部=9/2
7, 8：胴体=16/4 9, 10：左足=13/3 11, 12：左腕=11/3
魔力：0 精神力：27 魔法抵抗力：13 (6) 体力抵抗力：9 (2)
特殊能力：なし
備考：ティア政府軍の様々なMWを操縦する一般的なパイロット。
主にキラーなどに搭乗して戦います。

ティア政府軍部隊長

レベル：5 知識判定目標値：7 策敵：14 (7)
器用度：6 敏捷度：6 知性度：6 知覚：6 筋力：6 体力：6 魅力度：6
攻撃：アサルトライフル 命中力：13 (6) 射程：1200m 威力：2D6+2 発射数：3 装弾数：30
予備弾数：120 分類：AR
ハイブラスターII 命中力：15 (8) 射程：750m 威力：3D6+6 発射数：1 装弾数：25
予備弾数：50 分類：HLG
防具：ボディプロテクター 回避力：12 (5)
耐久値/装甲値：右腕=24/5 右足=28/6 胴体=32/6 左足=28/6 左腕=24/5 分類：MA
ヘルメット 耐久値/装甲値：頭部=10/5 分類：MH
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=11/3 4, 5：右足=13/3 6：頭部=9/2
7, 8：胴体=16/4 9, 10：左足=13/3 11, 12：左腕=11/3
魔力：0 精神力：27 魔法抵抗力：14 (7) 体力抵抗力：9 (2)
特殊能力：なし
備考：小隊規模の隊長を務める兵士です。
階級は曹長～中尉ぐらいが普通です。

ティア政府軍司令官

レベル：7 知識判定目標値：7 策敵：14 (7)
器用度：6 敏捷度：6 知性度：9 知覚：6 筋力：6 体力：6 魅力度：9
攻撃：アサルトライフル 命中力：14 (7) 射程：1200m 威力：2D6+2 発射数：3 装弾数：30
予備弾数：120 分類：AR
ハイブラスターII 命中力：16 (9) 射程：750m 威力：3D6+6 発射数：1 装弾数：25
予備弾数：50 分類：HLG
防具：制服 回避力：15 (8) 耐久力/装甲値：0/0 分類：UMA
マント 耐久値/装甲値：頭部以外の全身=0/+2 分類：UMA
ブーツ 耐久値/装甲値：両足=0/+1 分類：LA
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=11/3 4, 5：右足=13/3 6：頭部=9/2
7, 8：胴体=16/4 9, 10：左足=13/3 11, 12：左腕=11/3
魔力：0 精神力：27 魔法抵抗力：17 (10) 体力抵抗力：9 (2)
特殊能力：なし
備考：大隊規模の隊長を務める兵士です。
階級は大尉～少佐ぐらいが普通です。

<ルーン王国>

ルーン王国軍兵

レベル：5 知識判定目標値：8 策敵：14 (7)
器用度：6 敏捷度：6 知性度：6 知覚：6 筋力：6 体力：6 魅力度：6
攻撃：アサルトライフル 命中力：13 (6) 射程：1200m 威力：2D6+2 発射数：3 装弾数：30
予備弾数：120 分類：AR
ショートソード 命中力：14 (7) 射程：近接 威力：2D6+4 分類：EW
防具：プレストアーマー 回避力：13 (6) 耐久値/装甲値：胴体=24/6 分類：MA
ヘルメット 耐久値/装甲値：頭部=10/5 分類：MH
レッグガード 耐久値/装甲値：右足=15/5 左足=15/5 分類：LH
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=11/3 4, 5：右足=13/3 6：頭部=9/2
7, 8：胴体=16/4 9, 10：左足=13/3 11, 12：左腕=11/3
魔力：16 精神力：14 魔法抵抗力：14 (7) 体力抵抗力：9 (2)
特殊能力：マジックルーン [レベル：2 (攻撃0/補助2) 魔導値：11 (4)]
備考：ルーン王国軍の一般兵です。
低レベルの魔法も使うことが可能で、接近戦にも馴れています。

ルーン王国軍魔法兵

レベル：5 知識判定目標値：8 策敵：14 (7)
器用度：6 敏捷度：6 知性度：9 知覚：9 筋力：3 体力：3 魅力度：6
攻撃：アサルトライフル 命中力：11 (4) 射程：1200m 威力：2D6+2 発射数：3 装弾数：30
予備弾数：120 分類：AR
ショートソード 命中力：12 (5) 射程：近接 威力：2D6+3 分類：EW
防具：プレストアーマー 回避力：11 (4) 耐久値/装甲値：胴体=24/6 分類：MA
ヘルメット 耐久値/装甲値：頭部=10/5 分類：MH
レッグガード 耐久値/装甲値：右足=15/5 左足=15/5 分類：LH
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=8/2 4, 5：右足=10/2 6：頭部=6/1
7, 8：胴体=13/3 9, 10：左足=10/2 11, 12：左腕=8/2
魔力：16 精神力：14 魔法抵抗力：15 (8) 体力抵抗力：8 (1)
特殊能力：マジックルーン [レベル：5 (攻撃3/補助2) 魔導値：15 (8)]
備考：ルーン王国軍の魔法兵です。
魔法を特化させているので、強力な攻撃魔法を使うことができます。

ルーン王国軍部隊長

レベル：8 知識判定目標値：8 策敵：17 (10)
器用度：6 敏捷度：6 知性度：6 知覚：6 筋力：6 体力：6 魅力度：6
攻撃：アサルトライフル 命中力：16 (9) 射程：1200m 威力：2D6+2 発射数：3 装弾数：30
予備弾数：120 分類：AR
ショートソード 命中力：17 (10) 射程：近接 威力：2D6+4 分類：EW
防具：プレストアーマー 回避力：16 (9) 耐久値/装甲値：胴体=24/6 分類：MA
ヘルメット 耐久値/装甲値：頭部=10/5 分類：MH
レッグガード 耐久値/装甲値：右足=15/5 左足=15/5 分類：LH
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=11/3 4, 5：右足=13/3 6：頭部=9/2
7, 8：胴体=16/4 9, 10：左足=13/3 11, 12：左腕=11/3
魔力：16 精神力：14 魔法抵抗力：17 (10) 体力抵抗力：9 (2)
特殊能力：マジックルーン [レベル：5 (攻撃3/補助2) 魔導値：14 (7)]
備考：ルーン王国軍の部隊長です。
高い熟練度を誇り、ある程度のレベルであれば魔法も使用できます。
敵に回した場合、かなりの強敵となるでしょう。

ルーン王国軍竜騎兵

レベル：8 知識判定目標値：8 策敵：18 (11)
器用度：6 敏捷度：9 知性度：6 知覚：9 筋力：6 体力：6 魅力度：6
攻撃：スナイパーライフル 命中力：20 (13) 射程：2200m 威力：2D6+3 発射数：1 装弾数：5
予備弾数：20 分類：SR
ドラグーンランス 命中力：20 (13) 射程：近接 威力：2D8+6 分類：MEW
ロングソード+1 命中力：19 (12) 射程：近接 威力：2D8+5 分類：MEW
防具：プレストアーマー+1 回避力：19 (12) 耐久値/装甲値：胴体=24/7 分類：MA
ヘルメット 耐久値/装甲値：頭部=10/5 分類：MH
レッグガード 耐久値/装甲値：右足=15/5 左足=15/5 分類：LH
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=11/3 4, 5：右足=13/3 6：頭部=9/2
7, 8：胴体=16/4 9, 10：左足=13/3 11, 12：左腕=11/3
魔力：16 精神力：14 魔法抵抗力：17 (10) 体力抵抗力：9 (2)
特殊能力：マジックルーン [レベル：3 (攻撃1/補助2) 魔導値：12 (5)]
備考：竜に乗って闘うルーン王国の精鋭部隊の兵士です。

ルーン王国軍竜騎兵団団長

レベル：10 知識判定目標値：8 策敵：20 (13)
器用度：6 敏捷度：9 知性度：6 知覚：9 筋力：6 体力：6 魅力度：6
攻撃：スナイパーライフル 命中力：22 (15) 射程：2200m 威力：2D6+3 発射数：1 装弾数：5
予備弾数：20 分類：SR
ドラグーンランス 命中力：22 (15) 射程：近接 威力：2D8+6 分類：MEW
ロングソード+1 命中力：21 (14) 射程：近接 威力：2D8+5 分類：MEW
防具：プレストアーマー+1 回避力：21 (14) 耐久値/装甲値：胴体=24/7 分類：MA
ヘルメット 耐久値/装甲値：頭部=10/5 分類：MH
レッグガード 耐久値/装甲値：右足=15/5 左足=15/5 分類：LH
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=11/3 4, 5：右足=13/3 6：頭部=9/2
7, 8：胴体=16/4 9, 10：左足=13/3 11, 12：左腕=11/3
魔力：16 精神力：14 魔法抵抗力：19 (12) 体力抵抗力：9 (2)
特殊能力：マジックルーン [レベル：5 (攻撃2/補助3) 魔導値：14 (7)]
備考：竜に乗って闘うルーン王国の精鋭部隊の隊長です。

<イレイザー帝国>

イレイザー帝国軍兵士

レベル：5 知識判定目標値：8 策敵：14 (7)
器用度：8 敏捷度：6 知性度：6 知覚：6 筋力：6 体力：6 魅力度：6
攻撃：アサルトライフル 命中力：13 (6) 射程：1200m 威力：2D6+2 発射数：3 装弾数：30
予備弾数：120 分類：AR
防具：ボディプロテクター 回避力：12 (5)
耐久値/装甲値：右腕=24/5 右足=28/6 胴体=32/6 左足=28/6 左腕=24/5
分類：MA
ヘルメット 耐久値/装甲値：頭部=10/5 分類：MH
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=11/3 4, 5：右足=13/3 6：頭部=9/2
7, 8：胴体=16/4 9, 10：左足=13/3 11, 12：左腕=11/3
魔力：0 精神力：27 魔法抵抗力：14 (7) 体力抵抗力：9 (2)
特殊能力：なし
備考：イレイザー帝国軍の一般的な兵士です。
練度はかなり高いです。

イレイザー帝国軍部隊長

レベル：8 知識判定目標値：8 策敵：17 (10)
器用度：8 敏捷度：6 知性度：6 知覚：6 筋力：6 体力：6 魅力度：6
攻撃：アサルトライフル 命中力：16 (9) 射程：1200m 威力：2D6+2 発射数：3 装弾数：30
予備弾数：120 分類：AR
防具：ボディプロテクター 回避力：15 (8)
耐久値/装甲値：右腕=24/5 右足=28/6 胴体=32/6 左足=28/6 左腕=24/5
分類：MA
ヘルメット 耐久値/装甲値：頭部=10/5 分類：MH
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=11/3 4, 5：右足=13/3 6：頭部=9/2
7, 8：胴体=16/4 9, 10：左足=13/3 11, 12：左腕=11/3
魔力：0 精神力：27 魔法抵抗力：17 (10) 体力抵抗力：9 (2)
特殊能力：なし
備考：イレイザー帝国軍の部隊長です。
一般兵同様、高い練度を有しています。

<竜族>

ルーンドラゴン

レベル：8 知識判定目標値：8 策敵：18 (11)
器用度：3 敏捷度：3 知性度：9 知覚：12 筋力：21 体力：21 魅力度：9
攻撃：右腕 命中力：17 (10) 射程：近接 威力：2D8+9 部位：右腕 分類：EW
左腕 命中力：17 (10) 射程：近接 威力：2D8+9 部位：左腕 分類：EW
尻尾 命中力：16 (9) 射程：近接 威力：2D10+7 部位：胴体 分類：EW
ドラゴンプレス 命中力：17 (10) 射程：前方15m 威力：4D10+10 部位：頭部 分類：FB
防具：なし 回避力：14 (7)
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=26/10 4, 5：右足=28/10 6：頭部=24/9
7, 8：胴体=31/11 9, 10：左足=28/10 11, 12：左腕=26/10
魔力：32 精神力：42 魔法抵抗力：18 (11) 体力抵抗力：14 (7)
特殊能力：飛行能力
炎によるダメージは無効化
備考：ルーン王国竜騎兵が乗っているドラゴン。
竜族の中では小型種のため、全長は5m程度である。

*ルーンドラゴン作成データ

器用度：1D6 敏捷度：1D6 知性度：3D6 知覚：2D6+6 筋力：6D6 体力：6D6 魅力度：1D6+6
魔力：2D10+5×2
精神力：3D10+5×2
種族特性：防御力に+2。回避力に-2。専用装備以外は装備不可。飛行能力(移動距離：約140m)
格闘攻撃：右腕 命中：+1 射程：近接 威力：2D8+2+筋力ボーナス 部位：右腕 分類：EW
左腕 命中：+1 射程：近接 威力：2D8+2+筋力ボーナス 部位：左腕 分類：EW
尻尾 命中：0 射程：近接 威力：2D10+筋力ボーナス 部位：胴体 分類：EW
体当たり 命中：-1 射程：近接 威力：2D6+2+筋力ボーナス 部位：胴体 分類：T
頭突き 命中：-2 射程：近接 威力：2D6+4+筋力ボーナス 部位：頭部 分類：HA
特殊攻撃：ドラゴンプレス 命中力：レベル+2 射程：前方15m 威力：4D10+10 部位：頭部 分類：FB

グリーンドラゴン

レベル：9 知識判定目標値：8 策敵：18 (11)
器用度：3 敏捷度：3 知性度：12 知覚：12 筋力：24 体力：24 魅力度：12
攻撃：右腕 命中力：18 (11) 射程：近接 威力：2D8+9 部位：右腕 分類：EW
左腕 命中力：18 (11) 射程：近接 威力：2D8+9 部位：左腕 分類：EW
尻尾 命中力：17 (10) 射程：近接 威力：2D10+7 部位：胴体 分類：EW
ドラゴンプレス 命中力：18 (11) 射程：前方20m 威力：6D10+10 部位：頭部 分類：FB
防具：なし 回避力：13 (6)
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=29/14 4, 5：右足=31/14 6：頭部=27/13
7, 8：胴体=34/15 9, 10：左足=31/14 11, 12：左腕=29/14
魔力：40 精神力：50 魔法抵抗力：20 (13) 体力抵抗力：15 (8)
特殊能力：飛行能力
炎によるダメージは無効化
マジックルーン [レベル：5 (攻撃0/補助5) 魔導値：16 (9)]
備考：もっとも有名なドラゴン。
比較的多く見かけられるのがこの種である。

<魔軍>

ブラックソルジャー

レベル：3 知識判定目標値：7 索敵：13 (6)
器用度：7 敏捷度：7 知性度：6 知覚：10 筋力：10 体力：10 魅力度：2
攻撃：ダークスピア 命中力：12 (5) 射程：近接 威力：2D6+6 分類：MEW
防具：なし 回避力：12 (5)
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=15/4 4, 5：右足=17/4 6：頭部=13/3
7, 8：胴体=20/5 9, 10：左足=17/4 11, 12：左腕=15/4
魔力：7 精神力：14 魔法抵抗力：12 (5) 体力抵抗力：12 (5)
特殊能力：暗視
備考：魔軍の下級兵士。
人間より多少身体能力が高いようだ。

エアソルジャー

レベル：3 知識判定目標値：9 索敵：13 (6)
器用度：7 敏捷度：7 知性度：6 知覚：10 筋力：10 体力：10 魅力度：2
攻撃：ダークスピア 命中力：12 (5) 射程：近接 威力：2D6+6 分類：MEW
防具：エア・アーマー 回避力：13 (6) 耐久値/装甲値：胴体=22/8
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=15/4 4, 5：右足=17/4 6：頭部=13/3
7, 8：胴体=20/5 9, 10：左足=17/4 11, 12：左腕=15/4
魔力：7 精神力：14 魔法抵抗力：12 (5) 体力抵抗力：12 (5)
特殊能力：暗視
飛行能力(エア・アーマーを破壊されるとこの能力は失われる、回避-1)
備考：魔軍の下級兵士。
特殊な鎧に身を包み、飛行能力を得ている。

レッサービースト

レベル：4 知識判定目標値：8 索敵：15 (8)
器用度：5 敏捷度：5 知性度：6 知覚：12 筋力：12 体力：12 魅力度：2
攻撃：クロー 命中力：13 (6) 射程：近接 威力：1D10+6 分類：EW 部位：右腕
クロー 命中力：13 (6) 射程：近接 威力：1D10+6 分類：EW 部位：左腕
防具：なし 回避力：12 (5)
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=17/5 4, 5：右足=19/5 6：頭部=15/4
7, 8：胴体=22/6 9, 10：左足=19/5 11, 12：左腕=17/5
魔力：7 精神力：14 魔法抵抗力：13 (6) 体力抵抗力：13 (6)
特殊能力：暗視
備考：魔軍の下級兵士。
ブラックソルジャーよりも高い戦闘力を持つ。

レッサーデーモン

レベル：5 知識判定目標値：9 索敵：16 (9)
器用度：7 敏捷度：7 知性度：7 知覚：12 筋力：12 体力：12 魅力度：3
攻撃：クロー 命中力：14 (7) 射程：近接 威力：1D10+6 分類：EW 部位：右腕
クロー 命中力：14 (7) 射程：近接 威力：1D10+6 分類：EW 部位：左腕
テイル 命中力：12 (5) 射程：近接 威力：2D6+7 分類：EW 部位：胴体
防具：なし 回避力：14 (7)
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=17/5 4, 5：右足=19/5 6：頭部=15/4
7, 8：胴体=22/6 9, 10：左足=19/5 11, 12：左腕=17/5
魔力：9 精神力：14 魔法抵抗力：14 (7) 体力抵抗力：13 (6)
特殊能力：飛行
暗視
マジックルーン [レベル：5 (攻撃2/補助3) 魔導値：14 (7)]
備考：魔軍の下級兵士。
エアソルジャー数体からなる部隊を指揮している事がある。

フェザービースト

レベル：7 知識判定目標値：12 索敵：18 (11)
器用度：5 敏捷度：5 知性度：6 知覚：12 筋力：12 体力：12 魅力度：2
攻撃：クロー 命中力：15 (8) 射程：近接 威力：1D10+6 分類：EW 部位：右腕
クロー 命中力：15 (8) 射程：近接 威力：1D10+6 分類：EW 部位：左腕
テイル 命中力：13 (6) 射程：近接 威力：2D6+7 分類：EW 部位：胴体
防具：なし 回避力：15 (8)
耐久度/装甲値：2, 3：右腕=17/5 4, 5：右足=19/5 6：頭部=15/4
7, 8：胴体=22/6 9, 10：左足=19/5 11, 12：左腕=17/5
魔力：7 精神力：14 魔法抵抗力：14 (7) 体力抵抗力：13 (6)
特殊能力：飛行
暗視
エネルギーランス 命中力：16 (9) 射程：60m 効果範囲：個人 威力：4D6+2 属性：無
備考：レッサービーストの背中に4つの翼が生えて、飛行できるようになった魔物。
エネルギーランスという攻撃方法も習得し、強さが飛躍的に上昇している。

《特殊ルール》

<装備重量について>

選択ルールです。
使用しても使用しなくてもかまいません。
装備品の合計重量の最大を筋力×1.5までに制限するルールです。

<水中戦闘>

水中での戦闘、行動は判定に-2の修正を受けます。
また、重装備の場合はGMの判断で-3にしてもかまいません。
体力基本値×1.5秒の間、潜っていることが可能です。
選択ルールですが、特殊な技能として「潜水技能」なるものを作りだしてもかまいません。
この場合、(体力基本値+潜水技能レベル)×1.0秒の間、潜ることが可能となります。

<無重力空間での戦闘>

無重力空間での戦闘は判定に-2の修正を受けます。
宇宙服を着用せずに宇宙空間にいた場合、(体力基本値)秒の間活動することが可能です。
ただし、これにはあらかじめ肺の中の空気をはき出さなければならないなど、時間を必要とします。