

# 幻想世界RPG

---

Ver 1.00 Beta-2

Produced by Luice

Make:2012.08.09

# 《目次》

## 【イントロダクション】

- 2 . TRPGとは  
プレイするのに必要なもの  
幻想世界について
- 3 . 用語解説

## 【プレイヤーセクション】

- 5 . 能力値  
スキル
- 6 . キャラクター作成
- 8 . アイテム
- 10 . 兵器
- 15 . 行為判定  
戦闘
- 17 . 成長

## 【マスターセクション】

- 19 . 行為判定
- 20 . 戦闘  
報酬  
経験値
- 21 . エネミーデータ

## 【ワールドセクション】

- 30 . 通貨  
傭兵について  
舞台について  
国際情勢  
地理

## 【シナリオセクション】

未執筆

## 【リプレイセクション】

未執筆

## 【チャートセクション】

- 32 . Character Sheet
- 33 . Session Sheet

# Introduction

---

イントロダクション

# 《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)  
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。  
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のです。  
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)と一緒に行動する可能性があります。  
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。  
たとえば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！

# 《プレイに必要なもの》

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

# 《幻想世界について》

目覚めるとそこは見知らぬ場所だった。  
見慣れない建物、見慣れない服装の人々、そして…見慣れない兵器。  
何もかもがアンバランスでありながらどこか調和のとれている光景。  
人々はここを幻想世界と呼んでいた。

形あるモノがいつの間にか存在しなくなり、  
存在していなかったモノがいつの間にか存在する。  
存在そのものが不安定な世界。  
この世界で自分が存在した、という確固たる証拠を残す。  
それはとても難しい事なのかもしれない。  
しかし、その足掛かりは確かに存在する。  
この世界には数多くの危険が潜んでいた。  
異形の化け物、巨大化した動物や昆虫。  
そして、この世界の覇権を掛けて争う人間。  
しかし、そのような危険な要素は傭兵や兵士といった職を生み、  
生きる糧となっていた。  
そんな世界で、戦う事しか知らなかった自分が傭兵となるのは必然と言えるだろう。  
自分にどれほどの時間が与えられているのかは判らない。  
でも、出来るところまでやってみよう。  
自分の歩みはまだ始まったばかりなのだから…。

# ≪用語解説≫

## ■セッション

本システムにおける一度のゲームプレイを指します。

## ■シナリオ

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

## ■GM(ゲームマスター)

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

## ■PL(プレイヤー)

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

## ■PC(プレイヤーキャラクター)

PLが操る自分の分身とも言うべきキャラクターです。

## ■NPC(ノンプレイヤーキャラクター)

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

## ■ダイス

正六面体のサイコロの他に四面や八面、十面など多数の種類があります。  
本作では六面体を活用してプレイします。

## ■xDy

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

## ■能力値

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

## ■MFAT

有人戦闘兵器の総称。  
元々はATと呼ばれていた陸戦兵器を強化、発展させたものです。  
Mが有人、Fが戦闘用を表します。  
無人の場合はN、作業用の場合はWとなります。  
多種の武装を換装し、あらゆる戦局に対応できる汎用性を売りにしています。  
形状も多種多様で、人型のものからそうでないものまで、バリエーションに富んでいます。  
大きさは一般的な人型タイプで7m程度。  
小さいもので2~3m、大きいものでは10mを超えるものもあります。

## ■固定化

異界から流入した魂や概念が幻想世界に定着する事を表します。  
固定化されていない場合、その存在は極めて不安定な状態にあり、  
唐突に消失したり、別の存在へと置き換わる可能性があります。  
幻想世界には固定化が進んでいない領域が世界の終端として存在し、  
これらの領域付近を人々は辺境領域と呼んでいます。

## ■異界人

異界から流入した魂が本来の姿で固定化した人々の総称です。  
対となる言葉として幻想世界人が存在しますが、  
その存在は極めて稀です。

## ■幻想物

異界から流入したのではなく、幻想世界が独自に生み出した事象の総称です。  
対となる言葉として漂流物が存在します。

# Player Section

プレイヤーセクション

# ≪能力値≫

## ＜能力値の概要＞

本システムには3つの能力値があります。  
これらの数値の高低によって、それらの能力で優れているのか、又は劣っているのが判ります。

### 技術

手先の器用さや運動神経について表します。  
攻撃の命中力や回避力に影響します。

### 体格

筋力や体力、肉体的な健康さについて表します。  
防御力や近接攻撃の威力に影響します。

### 精神

頭の回転の速さや精神力、精神的な健康さについて表します。  
精神力や射撃攻撃の威力に影響します。

# ≪スキル≫

## ＜スキルの概要＞

本システムには9つのスキルがあります。  
キャラクターはこれらのスキルを成長させる事で、  
対応した分野の判定を成功し易くする事が出来ます。

## ＜スキルの一覧＞

### 近接

格闘や武器を用いた近接攻撃に関するスキルです。

### 射撃

銃火器や投擲武器による遠距離攻撃に関するスキルです。

### 回避

攻撃に対するだけでなく、あらゆる回避行動に関するスキルです。

### 受け

武具を用いた受けに関するスキルです。

### 製造

様々な素材を用いて新たなアイテムを作り出すスキルです。

### 探索

周囲を注意深く観察して探し物を見つけたり、隠れ潜む第三者を感知するスキルです。

### 知識

あらゆる事象の情報を持っていたり、調べたりするスキルです。

### 解錠

鍵を開けたり、トラップを解除するスキルです。

### 隠密

気配を消して隠れ潜み、他者に発見されないようにするスキルです。

# ≪キャラクター作成≫

## ＜キャラクター作成手順＞

1. 能力値の決定
2. 記憶の決定
3. 損耗度の算出
4. AT適正の算出
5. 耐久力の算出
6. 精神力の算出
7. スキルの取得
8. 副能力値の算出
9. アイテム、兵器の取得
10. パーソナルデータの決定

### ＜能力値の決定＞

技術、体格、精神の三つの能力値を決定します。  
各々について1D6を振るか、1～6の値を自由に割り振ることが出来ます。

### ＜記憶の決定＞

キャラクターには幻想世界に来る直前の記憶があります。  
2D6を振るか、自由に選択することが出来ます。

2D6	記憶	説明	損耗度修正
1	大罪	貴方はとても大きな罪を犯した。 それが故意によるものか、偶然によるものかは定かではないが、 この事実を知る者からの非難は免れないだろう。 追手から逃げる逃亡劇の最中、貴方はこの世界へと迷い込んだ。	+5
2	喪失	貴方は大切な物、或いは人を失った。 悲しみに暮れる貴方を更なる悲劇が襲う。 貴方が気が付いた時、そこにはや見知った世界はなく、 奇妙なこの世界へと迷い込んでいた。	-4
3	睡眠	貴方が眠る前、確かにそこには普段の日常が存在していた筈だった。 だが、目が覚めた時、貴方の眼前に広がる光景は日常とは掛け離れた世界だった。	+3
4	探索	貴方は物、或いは人を探していた。 探し物の果てに辿り着いた先は見も知らぬこの世界だった。	+2
5	裏切り	貴方は裏切られた。 ショックと絶望に打ちひしがれる貴方を更なる悲劇が襲う。 貴方が気が付いた時、そこにはや見知った世界はなく、 奇妙なこの世界へと迷い込んでいた。	-2
6	疲労	貴方は疲れていた。 毎日繰り返される日常に飽き飽きしていた貴方は、 気が付くとこの見も知らぬ世界へと迷い込んでいた。	-1
7	幸福	貴方は幸せの絶頂にいた。 そう、この世界に迷い込むまでは。	+4
8	闘争	貴方は戦っていた。 戦場なのか法廷なのか、或いは路上なのか…。 場所、手段は問わず貴方は何かと戦っていた。 その最中、瞬きした瞬間に世界は豹変し、貴方はこの世界へと迷い込んでいた。	±0
9	苦痛	貴方は、物理的、或いは精神的な苦痛に苛まれていた。 耐え難き苦痛に目を閉じた貴方は、唐突に自身を襲っていた苦痛が消え去ったことに気が付いた。 恐るおそる目を開けた貴方が見た光景は見も知らぬこの世界だった。	-1
10	迷子	貴方は道に迷い、目的地を探してさ迷い歩いていた。 苦労の末、貴方が辿り着いた先は見も知らぬこの世界だった。	+1
11	事故	貴方は事故に遭遇した。 それがどれ程の規模のものなのかは定かではないが、 目が覚めると貴方はこの世界にいた。	-2
12	死	貴方は死んだ。 いや、死んだはずだった。 自分がどうして、どのように死んだのかも明確に覚えているが、 目が覚めると貴方はこの世界にいた。	-5
13	忘却	貴方にはこの世界に来る直前の記憶が欠落している。 何をしていたのか、どうして忘れてしまったのか。 失った記憶に何か嫌な予感を感じずにはいられない。  この記憶を選択した時、PLは忘却した記憶が何なのかを決定してください。 忘却していた記憶が蘇ってしまった場合、 損耗度修正とAT適正修正は即座に思い出した記憶の数値が使用される事となります。 この時、損耗度が0以下となってしまう場合は、 その瞬間に消滅判定を行う事となります。	±0

## <損耗度の算出>

損耗度とはそのキャラクターの魂が幻想世界においてどれほど傷付いているかを表す数値です。損耗度が低ければ低いほど魂は傷付き、幻想世界で存在を保てない可能性が出てくる危うい状況にあると言えます。損耗度が低くなったキャラクターは個体としての存在を抹消され、元の世界へと送還されるか、或いはゴブリンとして存在を留める事となります。損耗度は下記の計算式によって求めることができます。

### 損耗度

$18 - (\text{技術} + \text{体格} + \text{精神}) + \text{記憶による損耗度修正}$

## <AT適正の算出>

AT適正とは幻想世界で開発された装甲機動兵器『AT』への適正を表す数値です。AT適正が高ければ高いほど、ATとの親和性が高く、自分の手足のように操る事が出来る事になります。逆にAT適正が全く無いキャラクターも存在し、そういったキャラクターはATを除いた戦車や航空機等の通常兵器を扱う事となります。AT適正は下記の計算式によって求めることができます。

### AT適正

$(17 - \text{損耗度}) \div 2 (\text{端数切捨て}) (0 \text{未満にはならない})$

## <耐久力の算出>

耐久力とはそのキャラクターがどれほど物理的なダメージに耐える事が出来るかを表す数値です。耐久力が0以下となったキャラクターは生死判定を行わなければならない、この判定に失敗した場合、キャラクターは一時的な死を迎え、損耗度が1点減少します。

### 耐久力

$\text{体格} \times 3 + \text{精神} + \text{損耗度} + 10$

## <精神力の算出>

精神力とはそのキャラクターがどれほど精神的なダメージに耐える事が出来るかを表す数値です。精神力が0以下となったキャラクターは気絶してしまいます。

### 精神力

$\text{精神} \times 3 + \text{技術} + \text{AT適正} + 10$

## <スキルの取得>

4つのスキルを選択し、1レベルで取得する事が出来ます。

## <副能力値の算出>

### レベル

初期レベルは0となります。

### 近接命中力

$(\text{技術} + \text{体格}) \div 2 (\text{端数切捨て}) + \text{近接Lv}$

### 射撃命中力

$(\text{技術} + \text{精神}) \div 2 (\text{端数切捨て}) + \text{射撃Lv}$

### 受け

$\text{技術} + \text{受けLv}$

### 回避力

$\text{技術} - \text{体格} + \text{回避Lv}$

### 近接攻撃力

体格

### 射撃攻撃力

精神

### 防御力

体格

### 製造

$\text{技術} + \text{製造Lv}$

### 探索

$\text{精神} + \text{探索Lv}$

### 知識

$\text{精神} + \text{知識Lv}$

### 解錠

$\text{技術} + \text{解錠Lv}$

### 隠密

$\text{精神} + \text{隠密Lv}$

## <アイテム、兵器の取得>

キャラクターは初期の所持金として3000C所持しています。この所持金を使用して、武器や兵器を購入する事が出来ます。衣服や嗜好品など、生活上、或いは設定上で必要な所持品は自動で取得する事が出来ます。

## <パーソナルデータの決定>

名前や性別、外見などの個人情報を決めます。ここまで終了すれば、キャラクター作成は完了です。

# 《アイテム》

## ＜データの見方＞

- 名称** アイテムの名称です。
- 種別** アイテムの種別です。
- 命中** 命中判定時の命中修正となります。
- 回避** 回避判定時の回避修正となります。
- 受け** 受け判定時の受け修正となります。
- 操作性** 武器の扱いやすさを示す値です。  
命中判定時、受け判定時のクリティカル値となります。
- 俊敏性** 防具の動き易さを示す値です。  
回避判定時のクリティカル値となります。
- 威力** 武器の攻撃力の高さを示す値です。  
ダメージ判定時のダメージ修正となります。
- 防御力** 防具の防御力の高さを示す値です。  
ダメージ判定時のダメージ軽減値となります。
- 価格** アイテムの価格です。
- 備考** アイテムに関する説明、及び特殊な能力です。

## ＜所持品一覧＞

### － 武器 －

名称	種別	命中	受け	操作性	威力	防御力	価格(C)	備考
ダガー	近接	+1	+2	9	+3	2	100	
ショートブレード	近接	±0	+1	10	+6	3	220	
ロングブレード	近接	-1	-1	10	+8	4	300	
ビッグブレード	近接	-2	-3	11	+12	5	550	
ショートスピア	近接	±0	+2	10	+5	1	200	
ロングスピア	近接	-1	+1	10	+7	3	280	
ガンスピア	近接	-2	-1	10	+9	4	900	
	射撃	-3	-	12	+30	-		
アックス	近接	-1	-3	11	+10	3	360	
グレートアックス	近接	-2	-4	11	+15	6	600	
クラブ	近接	±0	±0	9	+2	2	50	
ハンマー	近接	-1	-1	10	+8	4	450	
モーニングスター	近接	-2	-4	11	+15	6	700	
ウィップ	近接	+2	-2	10	+1	1	70	
ソードウィップ	近接	+1	-3	10	+7	3	250	
ブラストボウ	射撃	±0	-1	10	+4	1	280	
フェノムボウ	射撃	-1	-1	10	+6	1	450	
イージーガン	射撃	±0	±0	9	+1	1	200	
イージーライフル	射撃	+1	-2	10	+3	2	300	
アサルトライフル	射撃	-1	-1	10	+6	1	470	
対物ライフル	射撃	±0	-2	12	+15	3	1,000	
無反動砲	射撃	-2	-3	12	+25	3	1,500	
ブラストロック	射撃	±0	-	11	+10	-	200	消耗品。強い衝撃を与えると破裂する危険な岩です。
手榴弾	射撃	-1	-	11	+13	-	250	消耗品。ピンを抜くことで五秒後に爆発する一般的な投擲爆弾。
シールド	近接	±0	+2	12	+2	3	200	
大型シールド	近接	-2	+3	12	+5	5	500	

- 防具 -

名称	種別	回避	俊敏性	防御力	価格(C)	備考
衣服	布	+1	9	0	20	
丈夫な衣服	布	±0	10	1	50	
レザーアーマー	皮	±0	10	2	160	
プレストアーマー	金属	-1	11	4	300	
プレートアーマー	金属	-2	11	7	450	
ボディアーマー	金属	-3	12	10	800	

- その他 -

名称	価格(C)	備考
質素な食事	10	水とパン。運が良ければ薄いスープも付くかもしれない。
平凡な食事	50	肉や魚と言ったメインディッシュが食べたければこれを選ぶべき。
豪華な食事	200	オードブルから始まり、サラダ、スープ、魚料理、肉料理、デザートまで付いた豪華な食事。
質素な宿	100	風通しの良い場末の宿屋。部屋だけが用意され、寝具は自分で用意しなければならない。
平凡な宿	500	小さな部屋にベッドと寝具、シャワーの付いた標準的な宿。酒場が併設されている事も多く、お酒が飲める。
豪華な宿	2,000	手入れの行き届いた部屋にふかふかのベッド。サービスも良く、大きな風呂も完備。
一日の生活費	50	最低限生きるのに必要な生活費。傭兵として活躍したければもっと贅沢するべき。
アーマーリペア-SS	200	味方単体の耐久力を20点回復する。
アーマーリペア-S	430	味方単体の耐久力を50点回復する。
グループリペア-SS	1000	パーティ全体の耐久力を15点回復する。
グループリペア-S	2150	パーティ全体の耐久力を40点回復する。
スキルチャージャーSS	300	味方単体の精神力を20点回復する。
スキルチャージャーS	700	味方単体の精神力を50点回復する。
グループチャージャーSS	1500	パーティ全体の精神力を15点回復する。
グループチャージャーS	3500	パーティ全体の精神力を40点回復する。
ソウルリカバーSS	300	戦闘不能状態の味方単体を回復し、耐久力を10点まで回復させる。
ソウルリカバーS	700	戦闘不能状態の味方単体を回復し、耐久力を25点まで回復させる。
グループリカバーSS	1500	パーティ全体の戦闘不能状態を回復し、耐久力を1点まで回復させる。
グループリカバーS	3500	パーティ全体の戦闘不能状態を回復し、耐久力を10点まで回復させる。

# 《兵器》

## ＜データの見方＞

### 必要AT適正

兵器を操縦するのに最低限必要なAT適正值

### 推奨AT適正

兵器の性能を完全に引き出すのに必要なAT適正值

### 反応

命中判定時の命中修正、及び受け判定時の受け修正となります。

### 機動性

回避判定時の回避修正となります。

### 操作性

機体の扱いやすさです。

回避判定時のクリティカル値となります。

### パワー

近接攻撃時に威力に加算される修正です。

### 耐久力

兵器が耐える事の出来るダメージの総量です。

この値が0になると、兵器は破壊されます。

### 防御力

兵器の防御力の高さを示す値です。

ダメージ判定時のダメージ軽減値となります。

### 武装搭載数

固定武装を除いた兵器が搭載できる武装の総量です。

専用武装の他、個人用の武装も装備出来ます。

### 固定武装

兵器が標準で搭載している武装です。

### 価格

兵器の価格です。

### 開発

兵器の開発元です。

### 備考

兵器に関する説明、及び特殊な能力です。

## ＜兵器一覧＞

### －車両－

#### 『トラック』

必要AT適正：0 推奨AT適正：0

反応：±0 機動性：-4 操作性：11 パワー：±0

耐久力：25 防御力：6 武装搭載数：0

#### 固定武装

無し

価格：800 開発：－

#### 備考

物資や兵員の輸送に用いられる一般的な輸送車両です。  
必要最低限の装甲しか持たず、武装も施されていません。

#### 『ダリア』

必要AT適正：0 推奨AT適正：0

反応：±0 機動性：-5 操作性：11 パワー：±0

耐久力：25 防御力：7 武装搭載数：0

#### 固定武装

11mm機関銃 種別：射撃 命中：-1 受け：－ 操作性：10 威力：+8 防御力：－

価格：1,100 開発：エイリス社

#### 備考

エイリス社の開発した装甲兵員輸送車。

#### 『ファランクス』

必要AT適正：0 推奨AT適正：0

反応：±0 機動性：-5 操作性：11 パワー：±0

耐久力：30 防御力：9 武装搭載数：0

#### 固定武装

11mm機関銃 種別：射撃 命中：-1 受け：－ 操作性：10 威力：+8 防御力：－

小型ミサイル 種別：射撃 命中：±0 受け：－ 操作性：12 威力：+15 防御力：－

価格：1,800 開発：ラファエラ社

#### 備考

ラファエラ社が開発した歩兵戦闘車。  
自衛用として小型のミサイルランチャーを搭載し、  
装甲目標と戦う為の必要最低限の火力を有しています。

#### 『ファルガー』

必要AT適正：0 推奨AT適正：0

反応：±0 機動性：-5 操作性：11 パワー：±0

耐久力：30 防御力：12 武装搭載数：0

#### 固定武装

11mm機関銃 種別：射撃 命中：-1 受け：－ 操作性：10 威力：+8 防御力：－

120mmライフル砲 種別：射撃 命中：-2 受け：－ 操作性：12 威力：+30 防御力：－

価格：2,200 開発：ラファエラ社

#### 備考

ラファエラ社が開発した主力戦車。  
MFATが戦力の中核を担う今、戦力的価値は低くなりつつあります。  
しかし、生産性やコストパフォーマンスの高さから、今でも比較的多く配備されています。

### 『ファルガーⅡ』

必要AT適正：0 推奨AT適正：0

反応：±0 機動性：-5 操作性：11 パワー：±0

耐久力：35 防御力：13 武装搭載数：0

固定武装

11mm機関銃 種別：射撃 命中：-1 受け：- 操作性：10 威力：+8 防御力：-  
120mmライフル砲 種別：射撃 命中：-2 受け：- 操作性：12 威力：+30 防御力：-

価格：2,400 開発：ラファエラ社

備考

ラファエラ社が開発した主力戦車。

MFATが戦力の中核を担う今、戦力的価値は低くなりつつあります。

しかし、生産性やコストパフォーマンスの高さから、今でも比較的多く配備されています。

### 『エレノラー型』

必要AT適正：0 推奨AT適正：0

反応：±0 機動性：-5 操作性：11 パワー：±0

耐久力：30 防御力：8 武装搭載数：0

固定武装

小口径オートガン 種別：射撃 命中：+1 受け：- 操作性：10 威力：+4 防御力：-

価格：3,500 開発：幻想国リニア

備考

幻想国が開発した支援車両。

武装はオートガン一丁のみと極めて貧弱ですが、

高精度の索敵設備に加え、簡易的なAT修理設備を持ちます。

一機の標準型ATを搭載可能。

### 『インファント』

必要AT適正：0 推奨AT適正：0

反応：±0 機動性：-5 操作性：11 パワー：±0

耐久力：25 防御力：7 武装搭載数：0

固定武装

11mm機関銃 種別：射撃 命中：-1 受け：- 操作性：10 威力：+7 防御力：-  
中口径オートガン 種別：射撃 命中：±0 受け：- 操作性：10 威力：+8 防御力：-

価格：3,300 開発：商業都市サルメリス

備考

サルメリスが開発した支援車両。

幻想国のエレノラーに対抗して開発された車両で、

強力な通信設備を搭載しています。

一機の標準型ATを搭載可能ですが、修理設備は備えていません。

## - 航空機 -

### 『AM-14 モブドッグ』

必要AT適正：0 推奨AT適正：0

反応：±0 機動性：+2 操作性：9 パワー：±0

耐久力：20 防御力：6 武装搭載数：0

固定武装

20mm機関砲 種別：射撃 命中：-1 受け：- 操作性：10 威力：+9 防御力：-

ARH-SAAM 種別：射撃 命中：±0 受け：- 操作性：12 威力：+15 防御力：-

価格：2,500 開発：エアマーク社

備考

エアマーク社が開発した戦闘機。

ファイティングイーグルに比べて機動性が高く、

ドッグファイトでの戦闘力が評価されています。

飛行可能。

### 『AM-15 ファルコン』

必要AT適正：0 推奨AT適正：0

反応：±0 機動性：+1 操作性：10 パワー：±0

耐久力：25 防御力：7 武装搭載数：0

固定武装

20mm機関砲 種別：射撃 命中：-1 受け：- 操作性：10 威力：+9 防御力：-

ARH-SAAM 種別：射撃 命中：±0 受け：- 操作性：12 威力：+15 防御力：-

価格：2,800 開発：エアマーク社

備考

エアマーク社が開発した戦闘機。

完成度の高い機体で、武装換装可能なハードポイントを備えています。

しかし、やや大型の為、小回りの利かなさが欠点として挙げられています。

飛行可能。

### 『AM-16 ファイティングイーグル』

必要AT適正：0 推奨AT適正：0

反応：±0 機動性：±0 操作性：9 パワー：±0

耐久力：20 防御力：6 武装搭載数：0

固定武装

20mm機関砲 種別：射撃 命中：-1 受け：- 操作性：10 威力：+9 防御力：-

ARH-SAAM 種別：射撃 命中：±0 受け：- 操作性：12 威力：+15 防御力：-

誘導爆弾×4 種別：射撃 命中：±0 受け：- 操作性：12 威力：+30 防御力：- 備考：消耗品。

価格：2,600 開発：エアマーク社

備考

エアマーク社が開発した戦闘機。

比較的安価で量産性が高いのが特徴。

誘導爆弾を搭載し、対地攻撃能力に優れます。

飛行可能。

### 『AM-22 ラブトル』

必要AT適正：0 推奨AT適正：0

反応：+1 機動性：+2 操作性：9 パワー：±0

耐久力：30 防御力：7 武装搭載数：0

固定武装

30mm機関砲 種別：射撃 命中：-1 受け：- 操作性：10 威力：+11 防御力：-  
ARH-SAAMⅡ 種別：射撃 命中：±0 受け：- 操作性：12 威力：+18 防御力：-

価格：3,200 開発：エアマーク社

備考

エアマーク社が開発した戦闘機。  
現世代機において最強と呼ばれる高い制空能力を持ちます。  
飛行可能。

### - MFAT -

#### 『リーア一型』

必要AT適正：1 推奨AT適正：5

反応：-1/±0 機動性：-3/-2 操作性：11/10 パワー：+2/+4

耐久力：45 防御力：10 武装搭載数：2

固定武装

無し

価格：1,500 開発：幻想国リーア

備考

幻想国が開発した世界初のMFAT。  
当時の最新技術が惜みなく投入され、  
他の第一世代型MFATと比べても完成度の高い機体。

#### 『リーア二型』

必要AT適正：3 推奨AT適正：5

反応：-1/±0 機動性：-3/-2 操作性：11/10 パワー：+3/+5

耐久力：45 防御力：11 武装搭載数：2

固定武装

無し

価格：1,800 開発：幻想国リーア

備考

幻想国が開発した第一世代型MFAT。  
一型を戦闘用として改修した機体で、  
装甲の強化やジェネレータ出力の強化が図られています。

#### 『リーア三型』

必要AT適正：4 推奨AT適正：6

反応：-1/±0 機動性：-2/±0 操作性：11/10 パワー：+2/+4

耐久力：45 防御力：10 武装搭載数：2

固定武装

無し

価格：1,850 開発：幻想国リーア

備考

幻想国が開発した第一世代型MFAT。  
二型と同時に開発され、こちらは偵察用として機動性の強化が図られています。  
二型に比べて若干扱い辛く、ある程度の技量を要求されます。

#### 『ツェンフ』

必要AT適正：1 推奨AT適正：3

反応：-1/±0 機動性：-5/-4 操作性：12/11 パワー：+4/+6

耐久力：50 防御力：13 武装搭載数：0

固定武装

マシンガン 種別：射撃 命中：-1 受け：-1 操作性：10 威力：+9 防御力：3  
無反動砲 種別：射撃 命中：-2 受け：-3 操作性：12 威力：+25 防御力：6

価格：2,000 開発：商業都市サルメリス

備考

サルメリスが開発した第一世代型MFAT。  
武装換装は出来ず、極めて鈍重。  
しかし、パイロットに要求される適正が低い為、  
傭兵を中心に比較的多く使用されています。

#### 『アルマイア』

必要AT適正：2 推奨AT適正：5

反応：±0/+1 機動性：-7/-5 操作性：12/11 パワー：+4/+6

耐久力：55 防御力：11 武装搭載数：4

固定武装

無し

価格：2,400 開発：商業都市サルメリス

備考

サルメリスが開発した第一世代型MFAT。  
ツェンフの支援機として開発され、脚部は四脚に変更されています。  
低重心で安定性は高いものの、機動性は致命的に低い機体となっています。

#### 『AT1エイリス』

必要AT適正：1 推奨AT適正：3

反応：-1/±0 機動性：-3/-2 操作性：11/10 パワー：+2/+3

耐久力：42 防御力：9 武装搭載数：2

固定武装

無し

価格：1,200 開発：エイリス社

備考

エイリス社が開発した第一世代型MFAT。  
汎用型として開発された同社初の機体の為、  
性能面で他の同世代機に比べると若干劣っています。  
しかし、生産台数が多く、容易に入手しやすい事から傭兵達から人気があります。

### 『AT1Wエイリス』

必要AT適正：1 推奨AT適正：3

反応：-1/±0 機動性：-3/-2 操作性：11/10 パワー：+2/+3

耐久力：42 防御力：9 武装搭載数：2

固定武装

無し

価格：1,300 開発：エイリス社

備考

エイリス社が開発したAT1エイリスのバリエーションの一つ。  
水中での戦いを前提としたカスタマイズが施されていますが、  
基本性能はAT1と変わりません。  
水中対応。

### 『AT1Sエイリス』

必要AT適正：1 推奨AT適正：3

反応：±0/+1 機動性：-4/-3 操作性：11/10 パワー：+2/+3

耐久力：40 防御力：8 武装搭載数：2

固定武装

90mmライフル砲 種別：射撃 命中：-2 受け：- 操作性：12 威力：+24 防御力：-

価格：1,800 開発：エイリス社

備考

エイリス社が開発したAT1エイリスのバリエーションの一つ。  
固定兵装を追加し、支援機としての運用を前提としたカスタマイズが施されています。

### 『AT1Fエイリス』

必要AT適正：1 推奨AT適正：3

反応：-1/±0 機動性：-4/-3 操作性：11/10 パワー：+2/+3

耐久力：42 防御力：11 武装搭載数：2

固定武装

無し

価格：1,400 開発：エイリス社

備考

エイリス社が開発したAT1エイリスのバリエーションの一つ。  
装甲を厚くし、戦場での生存性を高めています。  
基本的な性能はAT1エイリスとさほど変わりませんが、  
重量増により機動性が低下しています。

### 『MWAT-008』

必要AT適正：1 推奨AT適正：1

反応：±0 機動性：-3 操作性：11 パワー：+4

耐久力：40 防御力：6 武装搭載数：1

固定武装

無し

価格：800 開発：ビルダー社

備考

ビルダー社が開発した作業用AT。  
豊富な積載量と高い拡張性を持ち、  
多少の改造で武装を施す事が可能となっています。

### 『MWAT-008M』

必要AT適正：1 推奨AT適正：1

反応：±0 機動性：-3 操作性：11 パワー：+4

耐久力：40 防御力：6 武装搭載数：1

固定武装

無し

価格：900 開発：ビルダー社

備考

ビルダー社が開発したMWAT-008のバリエーションの一つ。  
潜水機能を付加した海底作業用タイプとなっています。  
水中対応。

### 『MWAT-008H』

必要AT適正：1 推奨AT適正：1

反応：±0 機動性：-3 操作性：11 パワー：+5

耐久力：40 防御力：8 武装搭載数：1

固定武装

無し

価格：1,000 開発：ビルダー社

備考

ビルダー社が開発したMWAT-008のバリエーションの一つ。  
倒壊の恐れがある廃墟での作業を想定し、  
ジェネレータ出力と装甲を強化した重装タイプとなっています。

## - 艦船 -

### 『ランドフォート』

必要AT適正：0 推奨AT適正：0

反応：±0 機動性：-8 操作性：12 パワー：±0

耐久力：100 防御力：14 武装搭載数：0

固定武装

720mm主砲 種別：射撃 命中：-3 受け：- 操作性：12 威力：+50 防御力：-

価格：3,500 開発：ラファエラ社

備考

ラファエラ社が開発した陸上戦艦。  
強力な長距離砲を搭載し、味方部隊の支援砲撃を行う事が出来ます。  
四機の標準型ATを搭載可能。

- 専用武装 -

名称	種別	命中	受け	操作性	威力	防御力	価格(C)	備考
90mmライフル砲	射撃	-2	-3	12	+24	3	1,300	
100mmライフル砲	射撃	-2	-3	12	+26	3	1,600	
110mmライフル砲	射撃	-2	-3	12	+28	4	1,800	
120mmライフル砲	射撃	-2	-3	12	+30	4	2,000	
90mm滑腔砲	射撃	-3	-3	12	+29	3	1,700	
100mm滑腔砲	射撃	-3	-3	12	+31	3	2,000	
110mm滑腔砲	射撃	-3	-3	12	+33	4	2,200	
120mm滑腔砲	射撃	-3	-3	12	+35	4	2,400	
小型ミサイル	射撃	±0	-	12	+15	-	1,000	
中型ミサイル	射撃	-1	-	12	+22	-	1,500	
大型ミサイル	射撃	-2	-	12	+30	-	2,000	
固定式シールド	-	-	+2	10	-	5	500	

# ≪行為判定≫

## ＜基準値＞

何かをしようとした時、キャラクターがその行為に対してどれほどの能力を持っているかを示す値です。基準値は行おうとする行為に関する能力値と技能レベルを足し合わせて算出されます。

## ＜目標値＞

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

## ＜判定＞

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

**達成値(基準値+2D6) ≥ 目標値**

行為は成功

**達成値(基準値+2D6) < 目標値**

行為は失敗

## ＜クリティカル＞

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

## ＜対抗判定＞

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

**能動側達成値 > 受動側達成値**

能動側勝利

**能動側達成値 ≤ 受動側達成値**

受動側勝利

# ≪戦闘≫

## ＜ターン制＞

幻想世界RPGではターンと呼ばれる単位毎に戦闘を進行していきます。1ターンは10秒として扱います。このことを踏まえて、どのような行為を行う事が可能か判断してください。

## ＜隊列＞

幻想世界RPGでは戦闘時の隊列を前衛と後衛という二つに分類し、極めて抽象的に処理を行います。近接攻撃は前衛を全滅させない限り、後衛を攻撃する事は出来ず、射撃攻撃は前衛の有無に関わらず、好きな目標に対して攻撃を行うことが出来ます。

## ＜行動順位＞

PL側代表者一名とGMでダイス目のみでの対抗判定を行い、勝った方を先行として交互に行動を行います。全員の行動が終わったら次のターンへと移行し、再び行動順位を決定する事となります。

## ＜行動＞

### 隊列変更

前衛から後衛へ移動したり、後衛から前衛へと移動する事が出来ます。

### 武器変更

武器を構える、或いは今構えている武器を違う武器へと持ち替えます。

### 攻撃

構えている武器を使用して攻撃を行います。

## <命中判定>

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

### 近接命中力

$(技術+体格) \div 2(\text{端数切捨て}) + \text{近接Lv} + \text{武器の命中}$

### 射撃命中力

$(技術+精神) \div 2(\text{端数切捨て}) + \text{射撃Lv} + \text{武器の命中}$

## <回避判定>

攻撃されたキャラクターは回避判定を行う事になります。  
回避力を基準値として判定を行い、相手の命中判定の達成値を上回っていれば攻撃を回避できた事になります。  
この判定時、防具の俊敏性がクリティカル値となり、何も装備していない場合のクリティカル値は10となります。

### 回避力

$技術-体格 + \text{回避Lv} + \text{防具の回避}$

## <受け判定>

攻撃されたキャラクターは回避の代わりに構えている武器を一つ選択し、受けを行う事が出来ます。  
攻撃は必ず命中する事になりますが、防具の防御力に加えて受けに使用した武具の防御力も加算する事が出来るようになります。  
受けを基準値として判定を行い、相手の命中判定の達成値を上回っていれば受けは成功した事になります。  
この判定時、武器の操作性がクリティカル値となります。

### 受け

$技術 + \text{受けLv} + \text{武器の受け}$

## <ダメージ判定>

ダメージ判定は1D6に近接、或いは射撃の攻撃力を足し合わせて行います。  
この時、命中判定時にクリティカルが発生回数と同数の1D6を追加します。  
例えば、3回クリティカルが発生した攻撃はダメージ判定時に4D6振れる事となります。  
ダメージ判定の達成値から防御力を引いた値が耐久力を減算させる実際のダメージ量となります。  
幻想世界RPGではこの実際のダメージ量を実ダメージと呼称します。

### 近接攻撃力

$体格 + \text{武器の威力} + 1D6 + (\text{クリティカル回数分の} 1D6)$

### 射撃攻撃力

$技術 + \text{武器の威力} + 1D6 + (\text{クリティカル回数分の} 1D6)$

## <生死判定>

耐久力が0以下となったキャラクターは生死判定を行う事になります。  
生死判定は耐久力が0を下回った数値を難易度に、目標値8の体格判定を行います。  
この判定に成功すれば、キャラクターは戦闘不能状態となり、長時間放置されない限りは死ぬことはありません。  
逆に判定に失敗した場合、キャラクターは死亡し、損耗度が1点減少します。  
この時、後述する消滅判定を行う事になります。  
消滅判定に成功した場合は、一時的に仮死状態となりますが、数時間後に耐久力1点で蘇生します。

## <消滅判定>

損耗度が減少した際、キャラクターは消滅判定を行う事となります。  
1D6を振り、現在の損耗度以下の出目が出れば、現在の存在を維持する事が出来ます。  
もし、出目が損耗度を上回ってしまった場合、存在を保つことが不可能となります。  
この時、目標値10の精神判定を行い、成功した場合、キャラクターは元の世界へと送還され、  
逆に判定に失敗してしまった場合、キャラクターはゴブリンとして幻想世界に留まる事になります。  
どちらにしても死亡したキャラクターの肉体は消滅してしまう為、  
他のキャラクターには彼の魂がどうなったのかを知る術はありません。

## <ドロップ判定>

エネミーを倒すと様々な戦利品を獲得できる可能性があります。  
エネミーにはドロップリストが設定されており、  
戦闘終了時、倒したエネミー毎に探索を用いた精神判定を行います。  
達成値をドロップリストに参照し、該当するアイテムを獲得する事が出来ます。

## <耐久力・精神力の回復>

耐久力是一日安静にして眠る事により、体格と同数だけ回復します。  
精神力は長時間の休息(8時間程度)をとる事によって精神と同数だけ回復します。

# 《成長》

## ＜経験値＞

経験値はキャラクターが経験を積むことによって得る事が出来ます。  
この経験値を使用してキャラクターは成長していきます。  
経験値には累計経験値と呼ばれる物があり、  
こちらは今までに得た経験値の総量となります。

## ＜レベルの上昇＞

キャラクターは(現在レベル+1×10)点の経験値を支払う事でレベルを上昇させる事が出来ます。  
レベルが上昇すると耐久力と精神力が2点上昇し、好きなスキルを三つレベルアップさせる事が出来ます。

# Master Section

---

マスターセクション

# 《行為判定》

## ＜判定の難易度＞

何か行動をし、それに対して判定を行う場合、難易度というものが発生します。鍵開けや探索など、明確な目標値が定まらない判定が多々あります。それらの判定についてはGMが判断し、目標値を定めなければなりません。その手助けをするのが難易度となります。GMは下記の難易度表を参照し、適切な目標値を設定してください。

難易度	目標値	説明
0	7	誰でも簡単に行える行為
1	9	素人でも五分五分の確立で成功する行為
2	11	技能があれば大抵成功する。素人だと失敗する確立が大きい
3	14	ある程度の技術を要する。素人では成功する可能性はほとんどない
4	17	それなりに技術を要する。初心者には難しい
5	20	熟練者であれば普通に成功できる行為。
6	24	プロで普通に成功できる行為。熟練者では厳しい
7	28	達人ならばどうにか成功できる行為。プロでは厳しい
8	32	常人としては最大の技術の持ち主で成功できる行為。達人では厳しい
9	37	常人としては最大の技術の持ち主であってもほぼ失敗する行為
10	42	常人にはとても不可能な行為

## ＜様々な修正＞

行為判定には様々な修正が加えられることがあります。それは、自分にとって有利な修正である場合もありますが不利な修正であることも有り得ます。GMは状況に応じて判定値に修正を加えて下さい。ここでは一般的な修正の目安を記しておきます。

目安	修正
極めて不利（有利）な判定	-4
かなり不利（有利）な判定	-3
少々不利（有利）な判定	-2
若干不利（有利）な判定	-1

## ＜可能な事、不可能な事＞

常識で考えて明らかに無理な行為である、と思われる判定につきましては行為判定そのものを行えません。GMはその点に注意し、行為判定を行わせて下さい。

## ≪戦闘≫

### ＜特殊な状況での戦闘＞

戦闘は必ずしも一定の空間で行われるものとは限りません。  
闇夜や足場の悪い場所など、様々な状況が考えられます。  
本システムではその状況に合わせて行為判定に修正が加わることがあります。  
下記の表を参考に、修正を適用してください。  
これらの修正はPC以外のキャラクターにも影響を及ぼします。

状況	修正
足場が悪い ・揺れている船上など ・濡れていて滑りやすいなど ・地面が凍っていて極度に滑りやすい ・下半身が水に浸かっている (水中対応を持つキャラクターは対象外)	命中、回避、受けに-1 命中、回避、受けに-2 命中、回避、受けに-3 回避に-3
視界が悪い ・何も見えないほどの暗闇 ・霧や煙で見えづらい	全ての判定に-4 全ての判定に-2
倒れている	全ての判定に-2

### ＜静止目標に対する攻撃＞

壁などの障害物、又は眠っている相手などの対象を近接武器で攻撃する場合、その判定の目標値は7となります。

### ＜水中戦闘＞

時と場合によっては水中での戦闘が発生するかもしれません。  
その場合、水中対応を持たないキャラクターは命中、回避、受けに-4のペナルティを受けます。  
又、水中に潜っている事の出来る時間は体格×15ターンとなります。  
更に使用装備にも制限が加わります。  
鎧は非金属のものに限られ、非金属であっても鎧を着ていた場合は水泳判定（技術による判定）に-2の修正を受けます。  
金属鎧は判定の必要なく沈んでいきます。  
水泳判定の目標値は9です。

### ＜格闘攻撃＞

幻想世界RPGには武器を持たない場合の攻撃手段として格闘攻撃があります。  
GMは適切と判断した場合に限り、この攻撃手段をPCが使用する事を許可する事が出来ます。

種別	命中	受け	操作性	威力	防御力
近接	+2	+2	12	±0	1

## ≪報酬≫

### ＜報酬額＞

仕事を請け負う際、報酬が提示されます。  
正式な依頼であれば現金が一般的ですが、相応の物品で支払われることもあります。  
GMはシナリオにあわせて報酬額を決めてください。  
目安としては「シナリオレベル×シナリオレベル×40～200C」ぐらいでしょう。  
これより多かったり少なくても、また全く報酬がないシナリオも時には良いかもしれません。

## ≪経験値≫

### ＜シナリオ達成＞

PCが得ることの出来る経験値の中核をなすのがシナリオを達成した事による経験値です。  
シナリオを無事終えることができれば獲得することができます。  
GMの定めた目標を達成できたかどうかによって経験値が変わります。  
目標とは指定されたターゲットの討伐であったり、物品の探索であったりします。  
達成出来た場合に得られる経験値は10点です。  
もし、達成できなかった場合は通常の半分である5点しか得ることは出来ません。  
他にも、GMが経験値を与えるに相応しくないと判断した場合にも通常の半分の経験値を与える事にしても構いません。  
また、GMの判断により、PCの活躍に応じて特別な経験値ボーナスを与えて構いません。

### ＜エネミーとの戦闘＞

シナリオ達成による経験値とは別にPCはエネミーを撃破した数に応じて経験値を得ることが出来ます。  
その時に一人が得られる経験値は「倒したエネミーのレベルの合計÷PCの人数」となります。

# 「エネミーデータ」

## 「エネミーデータの分類」

### 昆虫

現実世界に存在する昆虫類と姿形はほぼ一緒です。  
しかし、より凶暴であったり、規格外の大きさのものが多く、  
現実世界の昆虫に比べて大変危険です。

### 植物

現実世界に存在する植物類と比べると巨大で奇怪な姿形をした草や花が多く、  
植物に宿る精霊も存在します。  
幻想世界では、地域によっては動物を捕食するような危険な植物も多く、  
特に深い森の中などでは注意を払う必要があります。

### 動物

基本的に現実世界に存在する動物類と姿形は同一です。  
しかし、中には規格外の大きさをした個体が確認されており、  
そのような動物に遭遇した際には注意が必要です。

### ゴブリン

幻想世界に流れ着いた魂が人の形を形成出来ず、ノイズとして世界に定着したもの。  
基本的に人格はありませんが、本来の姿で幻想世界に定着した「異界人」を優先的に殺して回る習性を持ちます。  
姿、形は多種多様で生息地も様々です。  
しかし、群れを作る習性があるらしく、まとまった数で行動するものが多く確認されています。

### 機械

人々が作成した無人兵器や、  
廃棄都市と呼ばれる廃墟を徘徊するATと言った無機物です。  
基本的に魂は持たず、予めプログラムされた命令に従って行動します。

### 異界人

幻想世界に流れ着いた魂が本来の姿を形成して定着したもの。  
人類や人間とも呼ばれる事がありますが、  
出身世界や種族によってその外見は千差万別です。

## 「エネミーデータ一覧」

### - 昆虫 -

ジャイアントアント							ジャイアントレッドアント						
レベル: 0							レベル: 1						
能力: 技. 1 体. 3 精. 3 耐久力: 20 精神力: 14 防御力: 5 回避力: -2(5) 俊敏性: 10							能力: 技. 1 体. 3 精. 3 耐久力: 22 精神力: 16 防御力: 5 回避力: -1(6) 俊敏性: 10						
【攻撃】							【攻撃】						
牙	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	牙	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力
	近接	3(10)	2(9)	9	6	2		近接	3(10)	3(10)	10	9	3
【ドロップ】							【ドロップ】						
	個数	達成値						個数	達成値				
虫の甲殻(5C)	1	7~11					虫の甲殻(5C)	1	7~11				
虫の甲殻(5C)	1D3	12~14					虫の甲殻(5C)	1D3	12~14				
折れた牙(20C)	1	15~					折れた牙(20C)	1	15~				
【備考】							【備考】						
体長1m~3m程はある巨大な黒蟻。 危害を加えない限りは襲ってくることも無く、黙々と自分達の仕事をこなしています。 主に5~10体程度の複数で行動している事が多く、襲われた場合はテレパシーを用いて近隣の仲間へと救援を求めます。							体長1m~3m程はある巨大な赤蟻。 ジャイアントアントよりも凶暴な為、遭遇時には細心の注意を払う必要があります。						
デザートアント							ソルジャーアント						
レベル: 3							レベル: 5						
能力: 技. 1 体. 4 精. 3 耐久力: 29 精神力: 20 防御力: 7 回避力: 0(7) 俊敏性: 10							能力: 技. 2 体. 4 精. 1 耐久力: 33 精神力: 25 防御力: 7 回避力: 3(10) 俊敏性: 10						
【攻撃】							【攻撃】						
牙	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	牙	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力
	近接	5(12)	5(12)	10	10	3		近接	8(15)	8(15)	10	10	3
【ドロップ】							【ドロップ】						
	個数	達成値						個数	達成値				
虫の甲殻(5C)	1	7~11					虫の甲殻(5C)	1	7~11				
虫の甲殻(5C)	1D3	12~14					虫の甲殻(5C)	1D3+1	12~14				
折れた牙(20C)	1	15~					折れた牙(20C)	1D2	15~				
【備考】							【備考】						
体長1m~3m程はある巨大な茶色い蟻。 砂漠地帯に生息し、他の巨大蟻よりも遥かに凶暴で危険な存在です。 戦闘力も高く、うっかり巣に迷い込んでしまった隊商が数多く犠牲となっています。							体長2m~3m程はある巨大な黒蟻。 戦う事を仕事とする為、通常のジャイアントアントに比べて高い戦闘力を持ちます。 普段は3体で一つのチームを組み、巣穴周辺の警戒を行っています。						
バーサークアント							ジャイアントクイーンアント						
レベル: 8							レベル: 20						
能力: 技. 2 体. 5 精. 1 耐久力: 42 精神力: 31 防御力: 8 回避力: 5(12) 俊敏性: 10							能力: 技. 3 体. 7 精. 3 耐久力: 64 精神力: 52 防御力: 11 回避力: 15(22) 俊敏性: 11						
【攻撃】							【攻撃】						
牙	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	牙	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力
	近接	10(17)	9(16)	10	13	4		近接	24(31)	22(29)	10	15	4
【ドロップ】							【ドロップ】						
	個数	達成値						個数	達成値				
虫の甲殻(5C)	1	7~11					上質な虫の甲殻(10C)	3	7~11				
虫の甲殻(5C)	1D3+1	12~14					上質な虫の甲殻(10C)	1D6+2	12~14				
折れた牙(20C)	1D2	15~					上質な折れた牙(40C)	1D2	15~17				
							虫の卵(60C)	1D2	18~24				
							虫の卵(60C)	1D6	25~				
【備考】							【備考】						
体長2m~4m程はある巨大な赤蟻。 粗糲で協調性に欠ける為、単体で行動している個体が多く、レッドアントの群れと行動を共にする事はありません。 しかし、バーサークアント同士では気が合うのか、2~3体程度で群れている姿が確認されています。							体長8m程はある巨大な蟻。 巨大蟻達を統率し、種の存続に努めています。 基本的に巣穴の奥で卵を産み、子を育てている事が多いですが、巣穴に脅威となる敵対者が侵入した際にはソルジャーアントを率いて戦いへと赴きます。						

ジャイアントビー							レベル: 1
能力: 技. 5	体. 1	精. 1					
耐久力: 16	精神力: 20	防御力: 1	回避力: 6(13)	俊敏性: 9			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
針	近接	4(11)	6(13)	10	6	1	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
虫の甲殻(5C)	1D2	8~12	体長1m程はある巨大な蜂。 比較のおとなしく、危害を加えない限りは襲ってくる事はありません。 群れる事もあまりなく、陽当たりの良い所で のんびり日向ぼっこしている姿がよく目撃さ れます。 飛行可能。				
折れた巨大針(25C)	1	13~19					
蜂蜜(50C)	1D2	20~					

キラービー							レベル: 3
能力: 技. 5	体. 1	精. 1					
耐久力: 20	精神力: 24	防御力: 1	回避力: 8(15)	俊敏性: 9			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
針	近接	5(12)	9(16)	10	8	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
虫の甲殻(5C)	1D2	8~12	体長1m程はある巨大な蜂。 血気盛んで、自分達の縄張りに近づくと無 差別に攻撃します。 ジャイアントビーに比べて長く鋭い針を持 ち、薄い装甲であれば貫ける程の貫通力を 持ちます。 飛行可能。				
折れた巨大針(25C)	1	13~19					
蜂蜜(50C)	1D2	20~					

ソルジャービー							レベル: 5
能力: 技. 5	体. 2	精. 1					
耐久力: 27	精神力: 28	防御力: 4	回避力: 8(15)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
針	近接	7(14)	11(18)	10	9	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
虫の甲殻(5C)	1D3	8~12	体長1~2m程はある巨大な蜂。 女王蜂を守る尖兵として縄張り付近を警戒し ています。 縄張りに近づかない限りは襲ってくる事もあ りませんが、彼らは敵対者を見つけると5体 で一つのチームを組み、一斉に突撃を行いま す。 飛行可能。				
上質な折れた巨大針(50C)	1	13~19					
上質な蜂蜜(100C)	1	20~					

アサルトビー							レベル: 8
能力: 技. 6	体. 2	精. 1					
耐久力: 33	精神力: 35	防御力: 4	回避力: 12(19)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
針	近接	11(18)	15(22)	10	9	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質な虫の甲殻(10C)	1D3	8~12	体長2m程はある巨大な蜂。 ソルジャービーの中でも特に優秀で、勇敢な 個体です。 ソルジャービーを守る事を仕事とするのに対 し、アサルトビーは他領地へと攻め入る事を 主任務としています。 5体で一つのチームを組むのは変わりません が、彼らは奇襲や陽動を得意とします。 飛行可能。				
上質な折れた巨大針(50C)	1	13~19					
上質な蜂蜜(100C)	1	20~					

ジャイアントクイーンビー							レベル: 20
能力: 技. 5	体. 4	精. 3					
耐久力: 55	精神力: 54	防御力: 7	回避力: 21(28)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
針	近接	22(29)	24(31)	10	13	4	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質な虫の甲殻(10C)	1D3+1	8~11	体長4m程はある巨大な蜂。 女王蜂として巨大蜂達を統率する立場にあり ます。 危機に対しては率先して立ち向かい、種を存 続させる為ならば配下を逃がす為の時間稼ぎ 役を担う事もあります。 そんな女王蜂の為に常に複数チームのソルジ ャービーが同行し、女王蜂の安全を守ってい ます。 飛行可能。				
上質な折れた巨大針(50C)	1	12~19					
虫の卵(60C)	1	20~22					
女王蜂の蜂蜜(200C)	1D3	23~26					
女王蜂の蜂蜜(200C)	1D6	27~					

キヤタピラー							レベル: 0
能力: 技. 1	体. 3	精. 2					
耐久力: 21	精神力: 17	防御力: 7	回避力: -3(4)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	2(9)	1(8)	10	9	3	
糸	射撃	2(9)	-	12	1	-	
備考: この攻撃が命中した場合、1ターン消費して糸を除去しない限り全ての判定の達成値に-2の修正を受けます。							
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
虫の皮(3C)	1D3	5~10	体長3m程はある巨大な芋虫。 大変大人しく、危害を加えない限りは襲って くる事はありません。 粘着性の高い糸を放出する事が出来る為、注 意が必要です。				
虫の皮(3C)	1D6	11~13					
粘着糸(10C)	1D3	14~17					
折れた牙(20C)	1D2	18~					

ワーム							レベル: 5
能力: 技. 3	体. 8	精. 1					
耐久力: 45	精神力: 26	防御力: 13	回避力: -1(6)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	9(16)	7(14)	10	16	4	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
蚯蚓の剛毛(15C)	1D6	5~16	体長5~10m程はある巨大な蚯蚓。 肉食で鋭い牙を持ち、地中からの奇襲攻撃に よって目標を捕食します。 地中を高速で移動する為、捕捉する事は困難 を伴いますが、巨体故に地震を引き起こし、 その揺れから攻撃タイミングを予測する事が 可能です。 単体、或いは2~3体で群れを成して行動する 姿が確認されています。 人里離れた森の中で生活している事が多く、 一般人には特に脅威と成り得ませんが、その ような領域で活動する傭兵にとっては新米殺 しとして恐れられています。				
上質な折れた牙(40C)	1D3+1	17~					

エンシェントワーム							レベル: 15
能力: 技. 3	体. 8	精. 2					
耐久力: 65	精神力: 49	防御力: 13	回避力: 9(16)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	18(25)	15(22)	11	20	5	
溶解液	射撃	17(24)	-	9	6	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
蚯蚓の剛毛(15C)	1D6+2	5~14	体長10mを超える巨大な蚯蚓。 ワームが長い年月を掛けて成長した姿で、 数匹のワームを従えて行動します。 口から溶解液を放つ能力を獲得しており、 離れた目標に対する対応も可能となっていま す。				
蚯蚓の剛毛(15C)	2D6	15~20					
上質な折れた牙(40C)	1D6+2	21~25					
溶解液(80C)	1D6	26~					

サンドワーム							レベル: 8
能力: 技. 3	体. 8	精. 1					
耐久力: 51	精神力: 32	防御力: 16	回避力: 1(8)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	12(19)	10(17)	11	16	4	
サンドプレス	射撃	10(17)	-	11	13	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
蚯蚓の剛毛(15C)	1D6	5~16	体長5~10m程はある巨大な蚯蚓。砂漠に潜み、通常のワームに比べて硬い皮膚を持ちます。基本的な特徴はワームとさほど変わりませんが、口から砂を放つ能力を持っており、その点には注意が必要です。				
上質な折れた牙(40C)	1D3+1	17~20					
砂蚯蚓の砂袋(200C)	1	21~					

- 植物 -

マタンゴ							レベル: 4
能力: 技. 3	体. 3	精. 3					
耐久力: 30	精神力: 30	防御力: 4	回避力: 4(11)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
体当たり	近接	9(16)	9(16)	12	4	1	
溶解液	射撃	6(13)	-	9	6	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
真菌子(10C)	1D6	~8	手足の生えた体長2m程の巨大草。森の中に生息し、迷い込んだ旅人を溶解液で溶かしながら、養分として吸収します。どす黒い赤色をしており、一説では吸収された生物の血の色だと言われています。				
菌細胞(30C)	1D3	9~17					
溶解液(80C)	1D2	18~					

エルダーマタンゴ							レベル: 10
能力: 技. 4	体. 3	精. 4					
耐久力: 43	精神力: 46	防御力: 4	回避力: 11(18)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
体当たり	近接	15(22)	16(23)	12	4	1	
溶解液	射撃	13(20)	-	9	7	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質な真菌子(20C)	1D6	~8	手足の生えた体長3m程の巨大草。長い年月を掛けて成長した個体で、見た目はよりグロテスクになり、通常の個体と比べて高い戦闘力を持ちます。				
上質な菌細胞(60C)	1D3	9~17					
溶解液(80C)	1D3	18~					

グリーンスライム							レベル: 6
能力: 技. 3	体. 5	精. 1					
耐久力: 38	精神力: 28	防御力: 9	回避力: 3(10)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
溶解液	射撃	7(14)	-	9	6	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
溶解液(80C)	1D2	~12	ゼリー状の身体を持つ生物。体色は半透明の緑色となっています。森の木々から染み出し、知らずに近づいた人や動物を捕食します。				
溶解液(80C)	1D3	13~18					
グリーンエキス(150C)	1D2	19~					

ブルースライム							レベル: 6
能力: 技. 3	体. 5	精. 1					
耐久力: 38	精神力: 28	防御力: 9	回避力: 3(10)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
溶解液	射撃	7(14)	-	9	6	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
溶解液(80C)	1D2	~12	ゼリー状の身体を持つ生物。体色は半透明の水色となっています。水辺に棲息し、水と区別が付き難い事から発見する事は大変難しくなっています。水中対応。				
溶解液(80C)	1D3	13~18					
ブルーエキス(150C)	1D2	19~					

グリーンスライム							レベル: 8
能力: 技. 3	体. 6	精. 1					
耐久力: 45	精神力: 32	防御力: 10	回避力: 4(11)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
溶解液	射撃	9(16)	-	9	6	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
溶解液(80C)	1D3	~12	ゼリー状の身体を持つ生物。グリーンスライムが大量の養分を吸収した事によって巨大化した姿です。基本的な性質は通常の個体と変わりません。				
溶解液(80C)	1D6	13~18					
グリーンエキス(150C)	1D3+1	19~					

デザートスライム							レベル: 12
能力: 技. 4	体. 7	精. 1					
耐久力: 56	精神力: 41	防御力: 11	回避力: 8(15)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
溶解液	射撃	14(21)	-	9	7	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
溶解液(80C)	1D2	~12	ゼリー状の身体を持つ生物。体色は半透明の茶色となっています。砂漠に生息し、砂に溶けて獲物の接近を待ち構えています。厳しい環境下で生活している事から他の個体に比べて高い戦闘力を持ちます。				
溶解液(80C)	1D3	13~18					
ブラウンエキス(150C)	1D2	19~					

ピクシー							レベル: 3
能力: 技. 5	体. 1	精. 5					
耐久力: 24	精神力: 36	防御力: 2	回避力: 8(15)	俊敏性: 9			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
シューター	射撃	8(15)	7(14)	10	9	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
花の養分(10C)	1D6	12~21	森の妖精。体長は20cm程度で、木々や土の中に住処を作って生活しています。主に花の養分や果物を摂取して生活する為、人を襲うようなことはありません。しかし、森に害を成す存在に対しては武器を取って勇敢に戦います。彼らを乱獲し、裏ルートで売買している密猟者の存在が噂され、政府は傭兵協会と連携し、取り締まりを強化しています。飛行可能。				
妖精の羽(300C)	1D2	22~29					
ピクシー(2,000C)	1	30~					

- 動物 -

キララビット							レベル: 1
能力: 技. 4 体. 1 精. 1							
耐久力: 16 精神力: 19 防御力: 2 回避力: 5(12) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	4(11)	7(14)	9	4	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
獣の皮(10C)	1D3	5~12	鋭い牙を持った肉食の兎。				
折れた牙(20C)	1D2	13~	見た目は普通の兎と大差はありませんが、体長50cm程度とやや大きいのが特徴です。				

ストレイドッグ							レベル: 0
能力: 技. 3 体. 3 精. 2							
耐久力: 21 精神力: 19 防御力: 5 回避力: 0(7) 俊敏性: 10							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	4(11)	5(12)	9	6	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
獣の皮(10C)	1D3	5~12	ただの野良犬。				
折れた牙(20C)	1D3+1	13~	年端のいかない子供であれば脅威と成り得ますが、傭兵にとっては邪魔者以外の何者でもないでしょう。				

ウルフ							レベル: 2
能力: 技. 4 体. 3 精. 2							
耐久力: 25 精神力: 24 防御力: 5 回避力: 3(10) 俊敏性: 10							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	5(12)	7(14)	10	9	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
獣の皮(10C)	1D3+1	5~12	ただの狼。				
折れた牙(20C)	1D3+1	13~	一般市民にとっては脅威と成り得ますが、幻想世界における脅威度で言えば大した事はありません。集団で行動し、獲物を見つけたと遠吠えによって仲間を呼び寄せます。				

ジャイアントウルフ							レベル: 6
能力: 技. 4 体. 5 精. 2							
耐久力: 39 精神力: 32 防御力: 7 回避力: 5(12) 俊敏性: 10							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	10(17)	11(18)	10	11	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
獣の皮(10C)	1D6	5~12	体長3m程はある巨大狼。				
折れた牙(20C)	1D3+1	13~	狼達のリーダーとして群れを率いています。地域によってはこの体長のものが一般的な場合もあり、そのような地域ではより大きな個体が確認される事もあります。				

ヘルハウンド							レベル: 10
能力: 技. 4 体. 5 精. 2							
耐久力: 47 精神力: 40 防御力: 8 回避力: 9(16) 俊敏性: 10							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	13(20)	13(20)	10	13	4	
サンドプレス	射撃	13(20)	-	10	8	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質な獣の皮(20C)	1D3	5~12	体長2m程の黒い狼。				
上質な折れた牙(40C)	1D3+1	13~19	暗闇に輝く紅い瞳を持ち、口からは紅蓮の炎を吹き出すことが出来ます。				
火炎袋(200C)	1	20~	主にザルツ火山近郊に生息し、ゴブリンとの縄張り争いを繰り返しています。				

ジャイアントスネイク							レベル: 6
能力: 技. 3 体. 6 精. 2							
耐久力: 42 精神力: 31 防御力: 8 回避力: 3(10) 俊敏性: 10							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	11(18)	11(18)	9	9	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
獣の皮(10C)	1D6	5~12	体長3m程の巨大な蛇。				
折れた牙(20C)	1D3+1	13~	強靱な皮膚と鋭い牙を持ち、茂みの中からの不意打ちを得意とします。普段は小動物を狩って生活していますが、テリトリーに侵入してきた者は躊躇なく攻撃します。				

キラススネイク							レベル: 10
能力: 技. 3 体. 8 精. 2							
耐久力: 56 精神力: 39 防御力: 10 回避力: 5(12) 俊敏性: 10							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	15(22)	14(21)	10	14	4	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質な獣の皮(20C)	1D6	5~12	体長4m程の巨大な蛇。				
上質な折れた牙(40C)	1D3+1	13~	ジャイアントスネイクに比べて痒猛さが増し、より凶悪な存在となっています。しかし、特異な特徴を持っている訳でもなく、幻想世界に生息する他の生物と比べると脅威度は高いとは言えません。				

スコロピオン							レベル: 4
能力: 技. 3 体. 5 精. 2							
耐久力: 35 精神力: 27 防御力: 9 回避力: 1(8) 俊敏性: 11							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
爪	近接	9(16)	9(16)	9	8	2	
針	近接	8(15)	9(16)	10	10	1	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
豊の甲殻(15C)	1D3	7~12	砂漠に生息する体長2m程の巨大な蠍。				
蠍の爪(20C)	1D2	13~18	硬い甲殻と鋭い尾、鋭利な爪を持ち、その凶暴さと相まって大変危険な存在です。				
蠍の尾(40C)	1	19~	狩りを行う際は複数の個体で徒党を組み、包囲してから一斉に襲い掛かります。				

ジャイアントヘア							レベル: 15
能力: 技. 4 体. 8 精. 4							
耐久力: 68 精神力: 56 防御力: 10 回避力: 11(18) 俊敏性: 10							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	20(27)	18(25)	10	16	4	
爪	近接	21(28)	20(27)	10	14	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質な獣の皮(20C)	1D6	5~12	体長5m程の巨大な熊。				
上質な獣の皮(20C)	1D6+2	13~16	基本的に危害を加えなければ大人しい生き物ですが、テリトリーに侵入した者に対しては容赦なく攻撃を加えます。				
上質な折れた爪(30C)	1D6	17~20	家族単位で行動し、大きな群れを作る事はありません。				
上質な折れた牙(40C)	1D3+1	21~					

デスバード							レベル: 5
能力: 技. 4 体. 2 精. 2							
耐久力: 28 精神力: 30 防御力: 2 回避力: 8(15) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
くちばし	近接	8(15)	9(16)	9	4	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
獣の皮(10C)	1D3	7~12	体長2m程の巨大な鳥。				
鳥の翼(15C)	1D2	13~16	幻想世界の各地で目撃され、死体の肉や果物など雑多な物を食べて生活しています。				
鳥のくちばし(30C)	1	17~	食料が確保出来ない場合には、鋭いくちばしを用いて自ら獲物を狩る事もあります。				

ジャイアントフロッグ							レベル: 2
能力: 技. 4	体. 4	精. 2					
耐久力: 28	精神力: 24	防御力: 5	回避力: 2(9)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
体当たり	近接	8(15)	8(15)	12	5	1	
アクアプレス	射撃	5(12)	-	10	8	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
獣の皮(10C)	1D2	7~14	体長3m程の巨大な蛙。				
獣の皮(10C)	1D6	15~19	とても大人しく、危害を加えられても逃げる事が多く、反撃を行う事は極稀です。				
水袋(200C)	1	20~	しかし、子供や卵を守る際には必死の抵抗を試みます。				
			幻想世界では水辺でぼーっとしている彼らの姿が数多く確認出来る事でしょう。				

ジャイアントクラブ							レベル: 4
能力: 技. 3	体. 5	精. 2					
耐久力: 35	精神力: 27	防御力: 12	回避力: 0(7)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
右爪	近接	8(15)	8(15)	10	11	3	
左爪	近接	8(15)	8(15)	10	11	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
蟹の甲殻(15C)	1D3	5~14	体長3m程の巨大蟹。				
蟹の爪(30C)	1D2	15~19	基本的に大人しいですが、危害を加えると凶暴になります。				
カニミソ(50C)	1D6	20~	砂浜などの海辺に生息している事が多く、危険を察知すると水中、或いは地中へと潜ります。				

ブルフィッシュ							レベル: 2
能力: 技. 3	体. 2	精. 2					
耐久力: 22	精神力: 23	防御力: 3	回避力: 3(10)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
体当たり	近接	6(13)	7(14)	12	3	1	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
魚の骨(5C)	2D6	~14	幻想世界の海に生息する気性の荒い魚。				
魚肉(30C)	1D6	15~	体長は50cm程で、特に脅威となる訳ではありませんが、猛スピードで突進を繰り返してきます。				

ソードフィッシュ							レベル: 5
能力: 技. 3	体. 2	精. 2					
耐久力: 28	精神力: 29	防御力: 4	回避力: 6(13)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ソード	近接	7(14)	8(15)	11	7	5	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
魚の骨(5C)	2D6	~14	まるで剣のように細く鋭い吻を持つ魚。				
魚肉(30C)	1D6	15~20	水中を高速で移動し、その凶器で目標を切断します。				
上質な魚肉(60C)	1D2	21~	気性は荒く、大型の相手であろうと群れを作って襲い掛かります。				

ブレードフィッシュ							レベル: 10
能力: 技. 3	体. 2	精. 2					
耐久力: 38	精神力: 39	防御力: 5	回避力: 11(18)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ブレード	近接	11(18)	12(19)	11	12	9	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
魚の骨(5C)	3D6	~14	太く鋭状の吻を持つ魚。				
魚肉(30C)	1D6+2	15~20	何度も打ち付ける事で力任せに切断するなど、ソードフィッシュに比べて、より残忍で凶暴です。				
上質な魚肉(60C)	1D6	21~					

クラークン							レベル: 20
能力: 技. 4	体. 10	精. 4					
耐久力: 84	精神力: 68	防御力: 12	回避力: 14(21)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
触手	近接	27(34)	24(31)	12	20	5	
	備考:	最大8体までを対象とした同時攻撃が可能。					
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
クラークンの触手(50C)	1D6+2	~16	体長50mを誇る超巨大なイカ。				
クラークンの墨袋(500C)	1	17~22	深い海でひっそりと生活している事がほとんどですが、時折浮上してきては餌を求めて徘徊します。				
クラークンの秘宝(3D6×50C)	1D2	23~	基本肉食で凶暴な為、大変危険な生物です。				

シードラゴン							レベル: 24
能力: 技. 4	体. 12	精. 7					
耐久力: 101	精神力: 83	防御力: 19	回避力: 14(21)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	31(38)	27(34)	10	20	4	
アクアプレス	射撃	29(36)	-	10	8	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
竜の鱗(40C)	2D6	~15	体長20m程度の水龍。				
竜の骨(80C)	1D6+2	16~20	海へと侵入した者を容赦なく襲い、海の深層へと姿を消していきます。				
竜の水袋(600C)	1	21~25	普段は水中の洞窟に暮らし、寝床には今までに集めた財宝の数々が眠ると言われています。				
竜の秘宝(4D6×50C)	1	26~					

リヴァイアサン							レベル: 30
能力: 技. 4	体. 12	精. 8					
耐久力: 114	精神力: 98	防御力: 19	回避力: 20(27)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	37(44)	33(40)	10	20	4	
体当たり	近接	40(47)	36(43)	12	13	1	
アクアプレス	射撃	34(41)	-	11	14	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質な竜の鱗(80C)	2D6	~15	体長50m程度の巨大な水龍。				
上質な竜の骨(160C)	1D6+2	16~20	滅多に人前に姿を現す事はありますが、境界領域の近くで嵐の日に目撃したという証言が多く存在しています。				
上質な竜の水袋(1,200C)	1	21~25	シードラゴンのように凶暴な訳ではなく、人々が境界領域の外へと迷い込まない様に監視しているのではないかと噂されています。				
竜の秘宝(4D6×100C)	1	26~					

-ゴブリン-

ゴブリンワーカー							レベル: 0
能力: 技. 2	体. 2	精. 1					
耐久力: 17	精神力: 15	防御力: 2	回避力: 1(8)	俊敏性: 9			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ピック	近接	1(8)	2(9)	11	5	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
とても小さなゴミ(1C)	1D6	8~15	最弱に分類されるゴブリンの一種。				
ボロボロのピック(30C)	1	16~	見た目がピッケルを担いだ鉱夫のように見える事から、ワーカーと呼ばれています。				
			個体数は多いですが、戦闘力は低く、脅威度は少ないと言えるでしょう。				

ゴブリンスカウト							レベル: 1
能力: 技. 2	体. 3	精. 1					
耐久力: 22	精神力: 17	防御力: 3	回避力: 1(8)	俊敏性: 9			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ダガー	近接	4(11)	5(12)	9	6	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
とても小さなゴミ(1C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
ボロボロのダガー(40C)	1	16~	見た目がダガーを構えた斥候のように見える事から、スカウトと呼ばれています。				

ゴブリンソルジャー							レベル: 3
能力: 技. 2 体. 3 精. 1							
耐久力: 26 精神力: 21 防御力: 3 回避力: 3(10) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ショートブレード	近接	5(12)	6(13)	10	9	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
とてもしゃなゴミ(1C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
ボロボロのショートブレード(80C)	1	16~	見た目が剣を構えた戦士のように見える事から、ソルジャーと呼ばれています。				

ゴブリンシューター							レベル: 3
能力: 技. 3 体. 2 精. 1							
耐久力: 23 精神力: 21 防御力: 2 回避力: 5(12) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
イーザーライフル	射撃	6(13)	4(11)	10	6	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
とてもしゃなゴミ(1C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
ボロボロのイーザーライフル(120C)	1	16~	見た目が銃を構えた射手のように見える事から、シューターと呼ばれています。				

シーゴブリン							レベル: 3
能力: 技. 2 体. 3 精. 1							
耐久力: 26 精神力: 21 防御力: 3 回避力: 3(10) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
トライデント	近接	5(12)	7(14)	10	8	1	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
とてもしゃなゴミ(1C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
ボロボロのトライデント(70C)	1	16~	槍のような物を構え、海で目撃される事から、シーゴブリンと呼ばれています。				
			水中対応。				

ゴブリンリーダー							レベル: 8
能力: 技. 3 体. 5 精. 2							
耐久力: 43 精神力: 35 防御力: 5 回避力: 7(14) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ロングブレード	近接	11(18)	10(17)	10	13	4	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
小さなゴミ(10C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
ボロボロのロングブレード(120C)	1	16~20	見た目は長剣を構えた剣士。				
アーマーリベア-SS	1D3	21~	一度に目撃される個体数が少なく、他の個体を統率しているように見える事から、リーダーと呼ばれています。				

ゴブリンアサルト							レベル: 8
能力: 技. 4 体. 4 精. 2							
耐久力: 40 精神力: 36 防御力: 4 回避力: 9(16) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ダガー	近接	13(20)	14(21)	9	7	2	
イーザーガン	射撃	11(18)	12(19)	9	5	1	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
小さなゴミ(10C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
ボロボロのダガー(40C)	1	16~18	見た目はダガーと拳銃を構えた兵士。				
ボロボロのイーザーガン(70C)	1	19~20	アサルトと命名され、比較的高い戦闘力から注意が必要となっています。				
アーマーリベア-SS	1D3	21~					

ゴブリンガード							レベル: 8
能力: 技. 3 体. 5 精. 2							
耐久力: 43 精神力: 35 防御力: 9 回避力: 5(12) 俊敏性: 11							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ロングブレード	近接	11(18)	10(17)	10	13	4	
シールド	近接	12(19)	13(20)	12	7	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
小さなゴミ(10C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
ボロボロのシールド(70C)	1	16~18	見た目が長剣と盾を構えた戦士に見える事から、ガードと呼ばれています。				
ボロボロのロングブレード(120C)	1	19~20					
アーマーリベア-SS	1	21~					

ゴブリンガンナー							レベル: 8
能力: 技. 5 体. 2 精. 3							
耐久力: 34 精神力: 40 防御力: 2 回避力: 12(19) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
対物ライフル	射撃	12(19)	11(18)	12	20	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
小さなゴミ(10C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
アーマーリベア-SS	1D2	16~20	見た目が長大な銃を構えた射手のように見え、戦闘力の違いからシューターと区別し、ガンナーと呼ばれています。				
ボロボロの対物ライフル(400C)	1	21~					

ゴブリンコマンドー							レベル: 13
能力: 技. 3 体. 6 精. 3							
耐久力: 57 精神力: 48 防御力: 8 回避力: 10(17) 俊敏性: 10							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ビッグブレード	近接	15(22)	13(20)	11	18	5	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
小さなゴミ(10C)	1D6	8~12	ゴブリンの一種。				
ゴミ(50C)	1D3	13~17	見た目は大剣を構えた剣士。				
ボロボロのビッグブレード(200C)	1	18~24	一度に目撃される個体数が少なく、ゴブリンリーダー達を統率しているように見える事から、コマンドーと呼ばれています。				
アーマーリベア-S	1D3	25~					

ゴブリンジェネラル							レベル: 20
能力: 技. 4 体. 6 精. 4							
耐久力: 76 精神力: 67 防御力: 13 回避力: 16(23) 俊敏性: 11							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ビッグブレード	近接	23(30)	21(28)	11	18	5	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
小さなゴミ(10C)	1D6	8~12	ゴブリンの一種。				
ゴミ(50C)	1D3	13~17	見た目は大剣を構えた将軍。				
大きなゴミ(250C)	1	18~20	目撃例が少なく、ゴブリンコマンドー達を統率しているように見える事から、ジェネラルと呼ばれています。				
刃の欠けたビッグブレード(300C)	1	21~25					
アーマーリベア-SS	1D3	26~28					
アーマーリベア-S	1	29~					

—機械—

サーチボット							レベル: 2
能力: 技. 5 体. 3 精. 1							
耐久力: 24 精神力: 22 防御力: 7 回避力: 3(10) 俊敏性: 11							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
レーザーガン	射撃	5(12)	6(13)	9	7	1	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
鉄屑(30C)	1D3	~12	都市周辺の警戒を行う無人探査ボット。				
レンズ(40C)	1D3	13~15	貧弱な武装しか搭載していませんが、必要最低限の自衛は可能です。				
集積回路(100C)	1D2	16~	低空を浮遊移動し、データボットへと索敵データを蓄積します。				
			飛行可能。				

無人戦闘ボット							レベル: 5
能力: 技. 3 体. 4 精. 1							
耐久力: 33 精神力: 26 防御力: 8 回避力: 3(10) 俊敏性: 11							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
オートガン	射撃	8(15)	6(13)	10	9	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
クレープル(10C)	1D6	~12	幻想世界で広く普及している無人戦闘兵器。				
鉄屑(40C)	1D3	13~15	極めて高度なAIによって目標を自動識別、追跡、攻撃を行います。				
集積回路(100C)	1D2	16~	基本的には有人のリーダー機からの指示に従って行動しますが、状況を的確に判断し、地形の有効利用や損傷した味方機の救援等を行います。				

無人戦闘ボットMk-II							レベル: 8
能力: 技. 4	体. 5	精. 1					
耐久力: 42	精神力: 33	防御力: 12	回避力: 5(12)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
オートガン	射撃	11(18)	10(17)	10	10	2	
20mm機関銃	射撃	9(16)	-	10	12	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
ケーブル(10C)	1D6	~12	幻想世界で広く普及している無人戦闘兵器。無人戦闘ボットの武装、装甲の強化が図られた第二期生産型です。				
鉄屑(40C)	1D3+1	13~15					
集積回路(100C)	1D3	16~20					
集積回路(100C)	1D2	16~					

無人戦闘ボットMk-III							レベル: 12
能力: 技. 5	体. 6	精. 1					
耐久力: 53	精神力: 42	防御力: 13	回避力: 9(16)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
オートガン改	射撃	15(22)	14(21)	10	13	3	
30mm機関銃	射撃	13(20)	-	10	15	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
ケーブル(10C)	1D6+2	~12	幻想世界で広く普及している無人戦闘兵器。無人戦闘ボットの武装、装甲の強化が図られた第三期生産型です。				
鉄屑(40C)	1D6	13~15					
集積回路(100C)	1D3+1	16~					
集積回路(100C)	1D3	16~					

警備用NFAT							レベル: 10
能力: 技. 5	体. 5	精. 1					
耐久力: 42	精神力: 34	防御力: 9	回避力: 9(16)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ヘビーマシンガン	射撃	11(18)	13(20)	10	15	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6	~12	比較的大きな都市に配備されている無人型AT。武装は重機関銃一丁のみとなっていますが、状況に応じて武装の換装は可能となっています。				
鉄屑(40C)	1D6	13~15					
集積回路(100C)	1D3	16~20					
集積回路(100C)	1D3	16~20					
ENデバイス(200C)	1D2	21~					

軍事用NFAT							レベル: 14
能力: 技. 5	体. 5	精. 1					
耐久力: 50	精神力: 42	防御力: 18	回避力: 12(19)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ロングブレード	近接	18(25)	18(25)	10	13	7	
ヘビーマシンガン	射撃	15(22)	17(24)	10	15	6	
90mmライフル砲	射撃	15(22)	16(23)	12	29	6	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6+2	~12	軍事利用を想定して警備用NFATをより重武装化した改良型。ロングブレードと重機関銃に加え、背部バックパックに搭載された90mmライフル砲によって近距離から遠距離まで対応可能。				
鉄屑(40C)	1D6+2	13~15					
集積回路(100C)	1D3+1	16~20					
ENデバイス(200C)	1D2	21~24					
ロングブレード	1	25~					

フェンサー							レベル: 18
能力: 技. 7	体. 7	精. 1					
耐久力: 68	精神力: 56	防御力: 9	回避力: 18(25)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
射突ブレード	近接	24(31)	23(30)	10	14	4	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6	~12	廃棄都市を徘徊する無人戦闘兵器。軽量級の機体で、腕部には射突ブレードを備えています。				
鉄屑(40C)	1D6	13~15					
集積回路(100C)	1D3	16~20					
集積回路(100C)	1D3	16~20					
ENデバイス(200C)	1D2	21~					

ディフェンダー							レベル: 18
能力: 技. 6	体. 8	精. 1					
耐久力: 71	精神力: 55	防御力: 15	回避力: 14(21)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ビッグブレード	近接	23(30)	21(28)	11	20	5	
シールド	近接	25(32)	26(33)	12	10	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6	~12	廃棄都市を徘徊する無人戦闘兵器。中量級の機体ですが、大剣と大盾で武装し、高い防御力を誇ります。				
鉄屑(40C)	1D6	13~15					
集積回路(100C)	1D3	16~20					
ENデバイス(200C)	1D2	21~25					
ビッグブレード	1	26~					

カタパルト							レベル: 18
能力: 技. 9	体. 5	精. 1					
耐久力: 59	精神力: 59	防御力: 7	回避力: 22(29)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ヘビーマシンガン	射撃	21(28)	25(32)	10	19	2	
レールガン	射撃	25(32)	23(30)	12	29	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6	~12	廃棄都市を徘徊する無人戦闘兵器。重量級の機体で、腕部には重機関銃を内蔵し、胴体部には大型のレールガンを搭載しています。				
鉄屑(40C)	1D6	13~15					
集積回路(100C)	1D3	16~20					
集積回路(100C)	1D3	16~20					
ENデバイス(200C)	1D2	21~					

ディザートソルジャー							レベル: 23
能力: 技. 8	体. 8	精. 1					
耐久力: 81	精神力: 67	防御力: 10	回避力: 23(30)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ブレードシールド	近接	30(37)	33(40)	10	16	5	
レールガン	射撃	29(36)	28(35)	12	28	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6+2	~12	廃棄都市深部を徘徊する無人戦闘兵器。				
鉄屑(40C)	1D6+2	13~15					
上質な集積回路(200C)	1D3	16~20					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					

ディザートアーチャー							レベル: 23
能力: 技. 9	体. 7	精. 1					
耐久力: 78	精神力: 68	防御力: 9	回避力: 25(32)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
レーザーボウ	射撃	27(34)	30(37)	10	17	1	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6+2	~12	廃棄都市深部を徘徊する無人戦闘兵器。				
鉄屑(40C)	1D6+2	13~15					
上質な集積回路(200C)	1D3	16~20					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					

ディザートナイト							レベル: 25
能力: 技. 8	体. 8	精. 1					
耐久力: 85	精神力: 71	防御力: 12	回避力: 24(31)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
セイバー	近接	32(39)	32(39)	10	16	3	
備考: この武器による攻撃は二回攻撃として扱います。							
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6+2	~12	廃棄都市深部を徘徊する無人戦闘兵器。				
鉄屑(40C)	1D6+2	13~15					
上質な集積回路(200C)	1D3	16~20					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					

ディザートメイジ							レベル: 25
能力: 技. 9	体. 5	精. 3					
耐久力: 78	精神力: 78	防御力: 7	回避力: 29(36)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
レイ	射撃	31(38)	-	10	14	-	
ブレイズ	射撃	29(36)	-	12	34	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6+2	~12	廃棄都市深部を徘徊する無人戦闘兵器。				
鉄屑(40C)	1D6+2	13~15					
上質な集積回路(200C)	1D3	16~20					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					

ディザートガーディアン							レベル: 25
能力: 技. 6	体. 10	精. 1					
耐久力: 91	精神力: 69	防御力: 20	回避力: 18(25)	俊敏性: 12			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ブレードシールド	近接	32(39)	33(40)	10	18	5	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6+2	~12	廃棄都市深部を徘徊する無人戦闘兵器。				
鉄屑(40C)	1D6+2	13~15					
上質な集積回路(200C)	1D3	16~20					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					

エクスキューター							レベル: 30
能力: 技. 8	体. 12	精. 1					
耐久力: 107	精神力: 81	防御力: 22	回避力: 23(30)	俊敏性: 12			
<b>【攻撃】</b>	<b>種別</b>	<b>命中力</b>	<b>受け</b>	<b>操作性</b>	<b>威力</b>	<b>防御力</b>	
対空機銃	射撃	36(43)	-	12	12	-	
	<b>備考:</b>	この武器による攻撃は前衛にいる全てのキャラクターを対象として行います。					
チェインガン	射撃	32(39)	-	10	16	-	
レールガン	射撃	36(43)	-	12	28	-	
多弾頭ミサイル	射撃	32(39)	-	12	38	-	
<b>【ドロップ】</b>	<b>個数</b>	<b>達成値</b>	<b>【備考】</b>				
上質なケーブル(20C)	3D6	~12	廃棄都市の無人戦闘兵器を制御する管理者。				
鉄屑(40C)	3D6	13~15	基本的には廃棄都市深部を活動エリアとしますが、時折廃棄都市周辺を徘徊し、射程距離				
上質な集積回路(200C)	1D3	16~20	に捉えた目標を無差別に攻撃します。				
上質なENデバイス(400C)	1D3	21~24					
ジェネレータ(1,000C)	1	25~					

- 異界人 -

一般人							レベル: 0
能力: 技. 2	体. 2	精. 2					
耐久力: 18	精神力: 18	防御力: 2	回避力: 1(8)	俊敏性: 9			
<b>【攻撃】</b>	<b>種別</b>	<b>命中力</b>	<b>受け</b>	<b>操作性</b>	<b>威力</b>	<b>防御力</b>	
格闘	近接	4(11)	4(11)	12	3	1	
<b>【ドロップ】</b>	<b>個数</b>	<b>達成値</b>	<b>【備考】</b>				
衣服	1	~12	戦う術を持たない異界人。				
財布(1D3×20C)	1	13~					

民兵							レベル: 2
能力: 技. 2	体. 2	精. 2					
耐久力: 22	精神力: 22	防御力: 3	回避力: 2(9)	俊敏性: 10			
<b>【攻撃】</b>	<b>種別</b>	<b>命中力</b>	<b>受け</b>	<b>操作性</b>	<b>威力</b>	<b>防御力</b>	
イージーライフル	射撃	5(12)	2(9)	10	5	2	
<b>【ドロップ】</b>	<b>個数</b>	<b>達成値</b>	<b>【備考】</b>				
衣服	1	~12	武装した市民。				
財布(1D3×20C)	1	13~18	一般人よりは戦えるものの、訓練を受けた兵士には劣ります。				
イージーライフル	1	19~					

野盗							レベル: 3
能力: 技. 2	体. 2	精. 2					
耐久力: 24	精神力: 24	防御力: 4	回避力: 3(10)	俊敏性: 10			
<b>【攻撃】</b>	<b>種別</b>	<b>命中力</b>	<b>受け</b>	<b>操作性</b>	<b>威力</b>	<b>防御力</b>	
ショートブレード	近接	5(12)	6(13)	10	8	3	
イージーライフル	射撃	6(13)	3(10)	10	5	2	
<b>【ドロップ】</b>	<b>個数</b>	<b>達成値</b>	<b>【備考】</b>				
衣服	1	~12	一般人を襲う事で生活している異界人の哥。				
財布(1D3×30C)	1	13~16	武装してはいますが、所詮は雑兵です。				
ショートブレード	1	13~18					
イージーライフル	1	19~					

傭兵							レベル: 8
能力: 技. 3	体. 3	精. 3					
耐久力: 38	精神力: 38	防御力: 7	回避力: 7(14)	俊敏性: 11			
<b>【攻撃】</b>	<b>種別</b>	<b>命中力</b>	<b>受け</b>	<b>操作性</b>	<b>威力</b>	<b>防御力</b>	
アサルトライフル	射撃	10(17)	10(17)	10	9	1	
無反動砲	射撃	9(16)	8(15)	12	28	3	
<b>【ドロップ】</b>	<b>個数</b>	<b>達成値</b>	<b>【備考】</b>				
衣服	1	~12	戦争を生業とする異界人。				
財布(1D6×40C)	1	13~17	基本的に傭兵協会に属し、規則に従って行動				
アサルトライフル	1	18~19	しています。				
無反動砲	1	20~	しかし、極稀に食い扶持に困った低ランク傭兵が野盗となるケースも存在しています。				

< エネミーのレベル変動 >

時として、通常よりもレベルが高い、或いは低いエネミーを出現させる必要がある可能性があります。その時、GMはエネミーのレベルを変更する事が出来ます。レベルが変更されたエネミーは下記の修正を受ける事となります。

**耐久力・精神力**

「増減したレベル×2」点だけ増減します。

**命中力・受け・回避力**

「増減したレベル」点だけ増減します。

# World Section

---

ワールドセクション

## 《通貨》

幻想世界ではC(クレジット)と呼ばれる紙幣が流通しています。  
この紙幣は如何なる国、組織にも属さない幻想銀行にて管理、運営され、  
全世界における貨幣の価値を一定に保っています。  
一般的な市民の収入は一日あたり200~300C程度で、  
人気の無い、或いは危険な仕事になるにつれて上昇していく傾向にあります。

## 《傭兵について》

幻想世界における傭兵は傭兵協会に属し、  
能力に応じてランクFからSSSまで9段階ある階級を与えられます。  
基本的に見合った金さえ払えば輸送や護衛、討伐、果ては搜索まで請け負い、  
幻想世界における一種の何でも屋として認識されています。  
傭兵人口が比較的多い為、常に仕事を受けられるとは限りません。  
その為、傭兵の中には古戦場や遺跡へと赴き、廃品を漁る事で生計を立てている者も少なくありません。  
また、そういった活動を専門としている者もあり、  
遺跡で発見される貴重な宝の探索を依頼される事もあります。

## 《舞台について》

幻想世界に流れ着いた魂の多くは放浪者の集落と呼ばれる村で固定化される事が多く、  
この村は異界人が形成した所謂「始まりの村」としての性質を持ちます。  
品揃えは余りよくは無いものの武具屋や雑貨屋、宿屋、  
更に規模は小さいですが傭兵協会の支店も完備されています。  
この近辺に出没するエネミーは比較的弱い者が多く、  
新米傭兵が経験を積むには最適な場所となっています。  
ある程度経験を積んだ傭兵は一度、幻想国の首都である幻想の街リーアへと向かい、  
そこから世界各地へと散っていくのが一般的になっています。

## 《国際情勢》

幻想世界には4つの勢力が存在し、互いの動向を窺っています。  
一つ目は幻想世界一の国力と領土を持つ幻想国リーア。  
三軍(首都駐留軍、東部方面軍、西部方面軍)に別けられた軍隊を持ち、  
未踏領域の調査やゴブリン退治を積極的に行っています。  
独自の兵器を開発する等、他国に比べて圧倒的な戦力を保持してはいますが、  
領土的野心は無く、その関心は専ら廃棄都市等といった未知の幻想物に向けられています。  
二つ目は商業都市サルメリス。  
リーアを除く三国の中では最も財力に優れ、多数の優秀な傭兵を従えています。  
リーアに対して明確な敵意を向け、侵略の機会を窺っています。  
独自のMFATを開発した事を切っ掛けに侵略戦争を起こした事もありますが、  
主力部隊が敗走し、逆侵攻された事によって休戦した過去を持ちます。  
三つ目は要塞都市ガウス。  
アムファリア山脈の中腹に位置するこの町は豊富な鉱物資源に恵まれ、  
それらを活用した兵器開発や資源の売買によって利益を得ています。  
多大な利益を生み出す鉱山ではありますが危険な害獣も多く棲息し、  
堅牢な城塞によってそれらの襲撃を防いでいます。  
四つ目は要塞都市フォーリエン。  
エイリス社の本拠地があり、MFAT「エイリス」シリーズの生産拠点ともなっています。  
周囲には広大なサルマン高原が広がり、ここから未踏領域へと進むと古戦場が多く発見されたヴィズ砂漠へと至ります。  
ヴィズ砂漠には第三の廃棄都市が存在するのではないかと、という噂に加え、  
超大国であるリーアに近い位置にある事から軍備増強を推し進めています。

## 《地理》

放浪者の集落周辺の情報を下記に示します。

### 放浪者の山脈

放浪者の集落を囲むように広がる広大で険しい山脈。

### 放浪者の森

放浪者の集落の裏手に位置する貧相な森。  
集落で消費される果物類はここで収穫されています。

### 放浪者の峡谷

回帰の洞窟へと至る細い道。

### 回帰の洞窟

放浪者の山脈を抜ける唯一の洞窟。  
ゴブリンの巣窟と化している事が多く、  
傭兵協会から定期的に掃討依頼が出されています。

### 世捨て人の森

回帰の洞窟を抜けると広がる暗い森。  
猛獣が多く視界も悪い為、注意が必要です。

### 世捨て人の集落

放浪者の集落から幻想国へと至る中継地点として作られた小さな集落。  
比較的猛獣の少ない森のやや開けた場所に位置しますが、移動経路からはやや外れてしまっています。  
酒場を兼ね備えた宿屋はありますが、傭兵協会の支店や武具屋などはありません。

# Chart Section

---

チャートセクション

幻想世界RPG -Character Sheet ver.A1-

キャラクター名  プレイヤー名  作成日時  /  /  レベル

**能力値**  
 技術  体格  精神

**スキル**  
 近接  射撃  回避  受け  製造  探索  知識  解錠  隠密

イメージ

**損耗度**  
 $20 - (\text{技術} + \text{体格} + \text{精神}) + \text{記憶}$

**耐久力**  
 $\text{体格} \times 3 + \text{精神} + \text{損耗度} + 10 + (\text{レベル} \times 2)$   
 MAX :

**記憶**  
 損耗度修正 :  AT適正修正 :

**AT適正**  
 $(17 - \text{損耗度}) \div 2$

**精神力**  
 $\text{精神} \times 3 + \text{技術} + \text{AT適正} + 10 + (\text{レベル} \times 2)$   
 MAX :

**経験値**

**累計経験値**

**副能力値**

近接命中率  (技術+体格)÷2+近接

射撃命中率  (技術+精神)÷2+射撃

受け  技術+受け

回避力  技術-体格+回避

近接攻撃力  体格

射撃攻撃力  技術

防御力  体格

製造  技術+製造

探索  精神+探索

知識  精神+知識

解錠  技術+解錠

隠密  精神+隠密

**武器**

名称	種別	命中	受け	操作性	威力	防御力	備考

**防具**

名称	種別	回避	俊敏性	防御力	備考

**機体**

名称	必要適正	推奨適正	反応	機動性	操作性	パワー	耐久力	防御力	武装搭載数

  

固定武装	種別	命中	受け	操作性	威力	防御力	備考

備考

その他の装備品・メモ欄





## 幻想世界RPG

---

2012.08.09      ver1.00 Beta-2発行

### 発行者

ルイス (<http://gkf.yh.land.to/>)

### 企画

多目的創作集団G.K.F (<http://gkf.halfmoon.jp/>)  
ルイス

### 編集

ルイス

### 協力

十六夜  
sana (<http://hanatoyotsuba.blog.shinobi.jp/>)

以上、敬称略 順不同