

## データセクションの内容

このルールブックは、様々なデータ類の説明に重点を置いた『データセクション』（以降DSと略記する）である。ルールの説明などは、もう一つの『ルールセクション』（以降RSと略記する）を参照されたい。ルールセクションの内容は、以下の通りだ。

### ◆序文／Chapter01

キミが今目に見ているチャプターだ。データセクションの概要などを掲載している。

### ◆アイデア／Chapter02

ゲルテアの生命が持つ魂には、アイデアと呼称される性質が存在する。これらはキャラクターの形成に一役買ってくれて、なおかつ、特有の力をキミに与える。

### ◆異能／Chapter03

ゲルテアの大地に生きる者……その中でも英雄になる可能性を秘めたPCたちには、特有の力を持つ事がある。それらを異能と称する。このチャプターでは異能について説明を行う。

### ◆スキル／Chapter04

生きていく中で、様々な技術を人は発展させ、より高めていく。PCもそれは例外ではなく、得意な事や不得意な事が存在する。スキルの習得方法や、一覧などが記載されている。

### ◆オステ・スティーレ／Chapter05

ゲルテアは闘争の絶えぬ世界だ。それによって、武術も様々な進化を遂げた。戦闘系のスキルを習得したものは、それぞれオステ・スティーレと呼称される武術の構えを会得する。この頁ではそれらの解説を行う。

### ◆アイテム／Chapter06

武器や防具、冒険に必要な道具……そういったものを紹介する頁である。

### ◆魔術データ／Chapter07

火を放ち、冷気を起こし、雷を生み出す。不可思議な現象である魔術のデータを掲載した頁だ。

### ◆スペシャル／Chapter08

ゲルテアは闘争の絶えぬ大地である。構えが発展して、進化していったように、特有の技術もまた、日々磨かれていく。スペシャルとは、武術や魔術を扱際の、特殊な技術である。

### ◆セルフ・スペシャル／Chapter09

英雄の可能性を秘めた者たちは、力を身につけていく中で、それぞれ自身の力をより高めていく。セルフ・スペシャルとは、各人が持つ固有の能力である。

### ◆怪物や人々／Chapter10

ゲルテア世界に跳梁跋扈する危険な怪異や、また、冒険の舞台に関わってくるだろう、普遍的なNPC（ノンプレイヤーキャラクター）などのデータを掲載する。

## アイデア

ゲルテアの知性を持つ生命は、その全てが器となる肉体と、精神である魂によって構成される。魂を持たぬ器は、ただの肉のかたまりでしかあり得ない。

魂は無数に輪廻を繰り返す。魂が産まれてからの記憶を情報とし、永遠に記憶し続ける。そうして記憶され、蓄積された情報は、魂の性質を表すアイデアとなる。魂の本質を表すのがアイデアであるが、だからといって、その生命の性格が、アイデアそのものとなるかといえば、そうではない。表に出る性質はまた、環境などによって変化する故に。

## アイデアの決定

アイデアは三つの要素により構成される。色と、場と、象徴である。色は魂の性質を示し、場は魂の好む場所を示す。象徴は魂の象徴するもので、存在意義を求むるものだ。

アイデアの決定により、キャラクターの方向性に、指針が出来るかもしれない。また、能力値や魔力などの変動が起こる事もある。アイデアはD8を二つ振り、それぞれの数値を足さずに、表に合わせて照らしていく（D88ロール）。色・場・象徴……の三つを振り終えたなら、アイデアは決まる。

## アイデアの色

### [1-1, 2, 3, 4] : 黒 ■

[憎しむ。虚しさを持つ。暗黒。悲しむ。恨んでいる。孤独の切望。絶望]

知恵と意志に+1。[闇]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

### [1-5, 6, 7, 8] : 灰 ■

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

### [2-1, 2, 3, 4] : 赤 ■

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

### [2-5, 6, 7, 8] : 青 ■

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

### [3-1, 2, 3, 4] : 緑 ■

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

### [3-5, 6, 7, 8] : 橙 ■

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

### [4-1, 2, 3, 4] : 紫 ■

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

### [4-5, 6, 7, 8] : 灰白 ■ (かいぱく)

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

### [5-1, 2, 3, 4] : 海松 ■ (みる)

[穏やかさ。優しさ。美しさ。過去への憧憬。留まらないこと]  
生命と意志に+1。[風]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

### [5-5, 6, 7, 8] : 深緑 ■ (ふかひ)

[静かな闘志。逃げないこと。負けないこと]  
筋力と意志に+1。[火]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

### [6-1, 2, 3, 4] : 青藍 ■ (せいらん)

[冷静さ。落ち着いている。大局を見据える。孤立]  
知覚に+2。[雷]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

### [6-5, 6, 7, 8] : 木賊 ■ (とくさ)

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

### [7-1, 2, 3, 4] : 濃藍 ■ (こあい)

[過去への隔絶。現在への悲観。否定的。消極的。落ち着いている]  
知恵に+2。[水]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

### [7-5, 6, 7, 8] : 緑 ■ (はしばみ)

[優しさ。平静さ。感情を揺れ動かす。公平さ。清らかさ]  
生命に+2。[地]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

### [8-1, 2, 3, 4] : 滅紫 ■ (けしむらさき)

[攻撃的。自我が強い。自己を高める。自らの肯定。他者への肯定]  
筋力、知恵に+1。[闇]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

### [8-5, 6, 7, 8] : 白 ■

[純粋さ。清らかさ。無である]  
魅力に+2。[光]属性の魔術の行使、及び属性を持った攻撃の抵抗に+1のボーナスを得る。

## アイデアの場

### [1-1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8] : 海

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

### [2-1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8] : 空

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

### [3-1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8] : 草原

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

### [4-1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8] : 森

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

### [5-1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8] : 山

[山々の大きさに心を打たれる。山を歩く時、そこに留まる時は魔力の回復量が増える。1日で2点回復する]  
生命に+1。

### [6-1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8] : 人

[人波の安らぎを求める。賑やかな場所を好む。大きな街や、酒場など、宴や祭りをやっている場所に存在する時、魔力の回復量が増える。1日で2点回復する]  
魅力に+1。

### [7-1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8] : 大地

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

### [8-1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8] : 暗黒

[夜の闇、地中の闇、深海の闇…暗黒を望む。様々な意味で、暗い空間に存在する場合、魔力の回復量が増える。半日で2点回復する]  
意志に+1。

## アイデアの象徴

象徴とは、魂を象徴する一つの存在意義である。各キャラクターは、象徴毎に存在する特有の能力……アイデア・パトスを、セッションを通じて一回、使用する事が出来る。

### [1-1, 2, 3, 4] : 死

[魂は死を象徴する。肉体の死、精神の死、あるいは魂の死。死は滅びであるが、新たな始まりにも繋がる。終わりが無ければ、始まる事もまた、無い]

#### アイデア・パトス

宣言：ダメージ判定の前

対象：一つのダメージ判定

効果：宣言したダメージ判定に、808点を加える。追加されたダメージ

はアイデア・パトス以外の如何なる効果でも減少できない。

### [1-5, 6, 7, 8] : 虚無

[魂は虚無を象徴する。象徴するものを持たない新しい魂なのか、或いは、積み重ねた記憶の先が、虚無に至ったのかは分からない。ただ、魂は象徴するものを持たない]

#### アイデア・パトス

宣言：行為判定の直後

対象：一つの行為判定

効果：宣言した行為判定の結果をファンブル扱いとする。魔力などを使用していたとしても、ファンブルになる事は変わらない。

### [2-1, 2, 3, 4] : 闇

[魂は闇を象徴する。夜の世界を司り、人の恐怖の対象となる。人は古代より夜闇を避けては通れなかった。闇だけではなく、月の象徴も兼ねている]

#### アイデア・パトス

宣言：自身へと行われたダメージ判定の直後

対象：単体

効果：自身へと与えられたダメージと、それに付加されたあらゆる悪影響を、攻撃してきた対象へとそっくりそのまま返す。適用されたダメージなどを反射するため、このダメージを軽減する事は、アイデア・パトスを用いる事以外では不可能。

### [2-5, 6, 7, 8] : 真理

[魂は真理を象徴する。永遠不変にして、変わる事のない唯一の理。或いは魂の存在こそが、一つの真理なのかもしれない]

#### アイデア・パトス

宣言：如何なる時でも

対象：一つ

効果：セッション中に使用されたアイデア・パトスをコピーする事が出来る。コピーしたアイデア・パトスは、コピーされたものの宣言と対象と効果を持ち、任意のタイミングで使用が出来る。

### [3-1, 2, 3, 4] : 声

[魂は声を象徴する。声とは、様々なコミュニケーションに必要なものであり、人という種に繋がりを与える存在である]

#### アイデア・パトス

宣言：如何なる時でも

対象：一つ

効果：セッション内で使用されたアイデア・パトスを選択する。そのアイデア・パトスの使用回数を最大値まで回復する。通常はもう一度扱えるようになるが、複数回使用できるものは、元々の最大限まで使用が出来るようになる。

### [3-5, 6, 7, 8] : 光

[魂は光を象徴する。人や大地に試練と恵みを与える太陽の光でもあり、希望の象徴でもある。光がなければ人は生きてはいけない]

#### アイデア・パトス

宣言：アイデア・パトスが使用された直後

対象：一つ

効果：使用が宣言されたアイデア・パトスの効果が無かったことに出来る。打ち消されたアイデア・パトスは、使用されたものとしてカウントされる。

#### **[4-1, 2, 3, 4] : 秩序**

[魂は秩序を象徴する。社会や集団というものを形成するのは、秩序である。秩序を持たなければ、人と獣の間に、然したる違いを持つことはない]

##### **アイデア・パトス**

宣言：如何なる時でも

対象：特殊

効果：三つのカテゴリから一つを選択し、選択したカテゴリに存在するアイデア・パトスを1シーンの間使用できなくする。カテゴリは以下の三つから選ぶ。

- ◆奪い取るパトス：死、破壊、闇、虚無、王権
- ◆施し得るパトス：守護、愛、生命、光、創造
- ◆自由なるパトス：求道、真理、声、幸福、彷徨

#### **[4-5, 6, 7, 8] : 守護**

[魂は守護を象徴する。何かを護る事が魂に刻まれた記憶である。それは例えば、重要な意味を持つ道具なのかもしれないし、人であるかもしれないし、国であるかもしれない]

##### **アイデア・パトス**

宣言：ダメージ判定の直後

対象：一つのダメージ判定

効果：自分の被るダメージや、それに付随する悪影響を一切被らない。

#### **[5-1, 2, 3, 4] : 幸福**

[魂は幸福を象徴する。不平や不満を持たず、友と酒を酌み交わし、談笑に耽り、日を過ごす満ち足りた日々……人であることの幸福というものは、様々である]

##### **アイデア・パトス**

宣言：行為判定の直前

対象：一つの行為判定

効果：行為判定のダイスを普通よりも二つ多く振って、その中から任意の二つを採用する事が出来る。シーン・パトスの効果とも重複する。このアイデア・パトスは例外的に三回まで使用が出来る。

#### **[5-5, 6, 7, 8] : 愛**

[魂は愛を象徴する。友を、家族を、隣人を、伴侶を、自分を、神を……愛の形は様々に存在する。だが、何れも紛れもない愛の形の一つである]

##### **アイデア・パトス**

宣言：ダメージ判定の直前

対象：一つのダメージ判定

効果：視界内で発生した一つまでのダメージを、自身が代わりに引き受ける事が出来る。このアイデア・パトスは例外的に三回まで使用が出来る。

#### **[6-1, 2, 3, 4] : 求道**

[魂は求道を象徴する。自身を高め、より高く、より深く研鑽を続ける。それは進化の形の一つであるかもしれない]

##### **アイデア・パトス**

宣言：行為判定の直後

対象：一つの行為判定

効果：宣言した行為判定の結果をパーフェクトとする。

#### **[6-5, 6, 7, 8] : 王権**

[魂は王権を象徴する。人が生きる上で、役割が生まれる。指示するものとされるもの。支配するものとされるもの。社会に役立てる力か、或いは社会を蝕む力なのか]

##### **アイデア・パトス**

宣言：如何なる時でも

対象：視界内

効果：自身の視界内に存在する、固有の戦闘能力を持たないキャラクターに従える事が出来る。従えたキャラクター達は、キミの命令を忠実に果たす。ただし、あからさまに命を落とすような命令には背くかもしれない。

#### **[7-1, 2, 3, 4] : 彷徨**

[魂は彷徨を象徴する。一所に留まらず、旅を続ける。行き先は知れず、終わる事も無いのかもしれない。それを自由と呼ぶのか、孤独と呼ぶのかは、分からない]

##### **アイデア・パトス**

宣言：如何なる時でも

対象：特殊

効果：視界内の任意の場所に瞬時に移動することが出来る。もしくは、シーン内の好きな場所に登場する事が出来る。もしくは、シーン内から退場することが出来る。

#### **[7-5, 6, 7, 8] : 破壊**

[魂は破壊を象徴する。形のあるものは壊れていく。永劫に続き、残るものなど無い。優れた文明が崩れ行くように、優れた国家が衰われるように。だが、壊れなければ、再生される事はない]

##### **アイデア・パトス**

宣言：如何なる時でも

対象：自身の周囲半径10メートルの任意の対象

効果：自身の周囲にあるものを、完膚無きまで破壊する事が出来る。魔力の籠もっていない構造物は、原則として粉々に破壊できる。その際、内部にいた者などがどうなるかはGMが判断する。加えて、範囲内にいる任意の対象にダメージを与える事も出来る。ダメージは一律2D8となり、このダメージはアイデア・パトス以外の効果では減少することが出来ない。

#### **[8-1, 2, 3, 4] : 創造**

[魂は創造を象徴する。人は様々なものを創り出す。想像の内に可能性を生み出し、現実には様々な道具や建築物を造り出す。進化の果ては、或いは神の御業までも]

##### **アイデア・パトス**

宣言：如何なる時でも

対象：特殊

効果：自由なるパトスは不可思議な現象を引き起こす。PLの希望を叶える効果か、或いは、他のパトスに類似する力を扱うことが出来る。GMと相談する事。

#### **[8-5, 6, 7, 8] : 生命**

[魂は生命を象徴する。生物を生物とする根源であり、魂と肉体の繋がりを表す。様々な過程を経て、一つの生命はその形を完成させた]

##### **アイデア・パトス**

宣言：如何なる時でも

対象：単体

効果：選んだ対象のHPを最大値まで回復し、あらゆる状態異常を取り除く。死亡している者を復活させる事も可能だが、その場合、死亡したシーンでこのアイデア・パトスを使用しなければならない。

## 異能

ゲルデアに生きる者たちは、様々な理由により、先天的、後天的に特有の能力を持つ場合がある。それらを“異能”と呼称する。普遍的な能力もあれば、まさしく異能と呼ぶにふさわしいものも多くある。

## 異能の決定

異能は二回のD88ルールを行って決定する。この時、人間であるならば一度多く異能決定ロールを振る事が出来る。また、能力値決定時のダイス目が低かった場合にも、多く振り足せる事がある。

異能の決定時、同じ出目が重複して出た場合、それぞれの項目に記載がなければ、基本的に振り直しとする。

## 異能決定表

### [11~12] : カリスマ / Charisma

説明：他人を引き付けて離さない『何か』がある。良くも悪くもキミの人生は波乱万丈なものになるだろう。

効果：魅力の基本値に+4。限界値に+4。

### [13~14] : 武術の天才 / Genius of Martial Arts

説明：武術の類稀なる才能を持っている。抜きん出た才覚に並べる者は少ない。

効果：一つのバトルスキルを選択し、選択したバトルスキルのレベルを常に+1として扱う。ただし、該当するスキルが1レベル以上の場合に限る。上昇した結果によるスペシャルの習得や、セルフ・スペシャルのポイントの獲得も可能である。キャラクターシートには、特異アビリティの欄に[武術の天才(剣)]などといったように記入すること。選択できるバトルスキルは、全ての〈戦技スキル〉、〈機工／銃、弩〉、〈回避〉、〈受け〉、〈投擲〉となる。同一の目が出た場合、複数取得することが出来る。

### [15~16] : 魔術の天才 / Genius of Sorcery

説明：魔術の類稀なる才能を持っている。魂が、本能が魔術の扱いを知る。

効果：〈魔術〉と〈魔界魔術〉スキルのレベルを常に+1として扱う。ただし、該当するスキルが1レベル以上ある場合に限る。加えて、ソーサリー・ポテンシャルティに振り分ける事が出来るポイントに+1することが出来る。ベルティープのキャラクターがこの異能を振った場合は、振り直させること。

### [17~18] : 属性魔力 / Attribute Sorcery-Source

説明：生まれつき特殊な性質の魔力を持っている。

効果：下記の中から一つの属性を選び、その属性をもった魔術などの抵抗判定に+2のボーナスを得る。また、その属性を持った魔術を行使する場合の達成値に+1、判定値に+4、ダメージを与える魔術であればダメージに+4のボーナスを得られる。同一の目が出た場合、複数取得することが出来る。選択できる属性は、[火][水][風][地][酸][雷][光][闇]。

### [21~22] : 精密なる指先 / finger the minute

説明：時計のように精密で、機械のように正確な指先を持っている。  
効果：器用の基本値に+4。器用の限界値に+4。〈操作〉スキルに+2のボーナスが得られる。

### [23~24] : 異常体質 / Unusual Constitution

説明：特定の状態異常に対して、異常なまでの抵抗力を持っている。  
効果：D10を振り、下記を参照して一つの異常体質を決定する。

[P P C<ボイズン・バラライズ・コンスティテューション> : 1/2/3]

毒と麻痺に対する抵抗に+4のボーナスを得る。

[P B C<ベイン・バランス・コンスティテューション> : 4/5/6]

激痛と転倒に対する抵抗に+4のボーナスを得る。

[B H C<ブラインド・ホールド・コンスティテューション> : 7/8]

暗闇とホールドに対する抵抗に+3のボーナスを得る。

[S S C<ストーン・ストップ・コンスティテューション> : 9/10]

石化と停止に対する抵抗に+3のボーナスを得る。

### [25~26] : 超頭脳 / Brain the Splendidly

説明：類い希なる、超人的な頭脳を有する。然し、その代償か、肉体は脆弱である。

効果：任意の〈知識〉スキルを4種類選択する。選択した4種類の〈知識〉スキルに+4のボーナスを得る。加えて、知恵の基本値に+4。知恵の限界値に+4。筋力と生命の基本値に-4。ただし最低値は1。

### [27~28] : 強固な意志 / Strong-Willed

説明：強固なる意志を持ち、自我を確立している。

効果：意志の基本値に+4。意志の限界値に+4。精神属性を持つ魔術の抵抗に対して、+2のボーナスを得る。

### [31~32] : 第六感 / Six-Sence

説明：理屈では説明の不可能な、“何か”を感じ取る力を持つ。

効果：重要な知覚判定時に+6のボーナスを得られる。重要かどうかは、GMが判断して修正に加える。この異能を持つものが、第六感を用いた判定に成功した場合は、第六感が何かを感じ取ったということを、該当するPLに告げること。

### [33~34] : 欠けている身体 / disAbility

説明：生まれつき身体の一部が欠けてしまっている。神の悪戯か、或いは。

効果：欠けている部分は、D6を振って決定する。1/右目 2/右腕 3/右手首 4/左手首 5/左目 6/左腕。これによって与えられるペナルティは、致命的損傷……RS (00p) の項を参照すること。欠けた部分を使用することは当然出来ない。

### [35~36] : 超視覚 / Terrific Seeing-Sence

説明：常人（または同種族）の三倍視力が優れている。

効果：視覚を用いる判定に+3のボーナスが得られる。

### [37~38] : 超聴覚 / Terrific Auditory-Sence

説明：常人（または同種族）の三倍聴覚が優れている。

効果：聴覚を用いる判定に+3のボーナスが得られる。

### [41~42] : 絶対感覚 / Absolute Sence

説明：常人（または同種族）と比べて、強力で鋭敏な五感を有している。野生を凌駕する、鋭い感覚だ。

効果：知覚の基本値に+4。知覚の限界値に+4。

**[43~44] : 金剛力/Herculean Strength**

説明：魔力の異常か、見た目以上の類い希な怪力を有している。

効果：筋力の基本値に+4。筋力の限界値に+4。加えて、あらゆる筋力を用いた判定に+2のボーナスを得る。戦闘能力値の攻撃力に+4。装備による重量値制限を計算するとき、筋力基本値に+4したもとして計算出来る。

**[45~46] : 美声/Sweet Voice**

説明：素晴らしく綺麗な声は生まれつきのものだ。甘い声音は、人を自然と引きつける。

効果：魅力基本値に+2。〈音楽〉スキルに+2のボーナスを得られる。加えて、反応判定に+1のボーナスを得られる。

**[47~48] : 同調/Synchronization**

説明：周囲の魔力を取り込み、自らの魂と同調させることに長けている。

効果：魔力の回復量が、通常の二倍となる。アイデアの場によって回復量が増える場合、それも二倍として計算できる。

**[51~52] : 高速判断/Hi-Speed Decision**

説明：思考は淀むことがなく、瞬時に動き続ける。キミは咄嗟の判断に長けている。

効果：判断力に+8。

**[53~54] : 異常な魔力/Unusual Sorcery-Source**

説明：生まれた時から異常なほどの魔力を持っている。そのため、他人に迫害されることなどが多かった……かもしれない。

効果：最大魔力値が12以下の場合、18と出来る。最高消費値が2以下の場合、3と出来る。そこから加えて、最大魔力値に+6、最高消費値に+2する。

**[55~56] : 攻撃性質/Nature-Aggressive**

説明：攻撃的な性質の、特有の魔力を持つ。

効果：魔術行使判定、命中判定、ダメージ判定に使用できる魔力の最高消費値に+2。魔術抵抗判定、回避判定、ダメージ減少に使用できる魔力の最高消費値に-1。最低値は1。

**[57~58] : 防御性質/Nature-Defensive**

説明：防御的な性質の、特有の魔力を持つ。

効果：魔術抵抗判定、回避判定、ダメージ減少に使用できる魔力の最高消費値に+2。魔術行使判定、命中判定、ダメージ判定に使用できる魔力の最高消費値に-1。最低値は1。

**[61~62] : 絶対音感/Perfect Pitch**

説明：絶対なる音への感覚を持っている。

効果：音楽や、音に関する判定時に+4のボーナスが得られる。

**[63~64] : 魔王の種/Satanal-Seed**

説明：魔王の種と呼ばれる、異常にして悪質の魔力を有している。この力は災厄を生む悪魔の力だ。

効果：魔王の種を所有する者は、精神力に+2、最大魔力値に+6、最高消費値に+2される。〈魔界魔術〉スキルを1レベル習得する。経験値を消費すればレベルアップも可能。魔王の種の所有者は、まれに意識が無くなり、勝手な行動に出ることがある。往々にしてその場合、殺戮などを繰り返す。

**[65~66] : 壊しの業/Killing-Arts**

説明：理由は様々だが、特定の種族の壊し方を熟知している。

効果：下記から一つの種族を選び、選択した種族に対するあらゆるダメージに+6のボーナスを得る。同一の目が出た場合、複数取得出来る。

[ヒューマノイド] [ベルティープ] [バグ] [ソーサリック] [ドラゴニック] [ジャイアント] [デモニック] [アンデッド] [アクアティック] [アニマル] [イーブルス] [ネザー] [スプレンドア]

**[67~68] : 鉄の胃袋/Stomach of Iron**

説明：どんなものを食べても、腹を壊す事が無い。食料に困る事はほとんどないだろう。どのような物も食べられるのだから！

効果：毒物を摂取した時、抵抗判定に+4のボーナスを得られる。

**[71~72] : 希有なる名品/Artifact the Splendidly**

説明：親族や、親しい人物から受け継いだ物かもしれないし、或いは物心が付いたときには傍らにあったのかもしれない。非常に、珍しい道具の一つ所持している。

効果：下記から一つを選んで取得すること。同一の目が出た場合、複数取得する。

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

[防具] あらゆる防具から一つを選んで、その防具を+1の魔術の装備とすることが出来る。

[道具] 350se以下までの好きな道具一つを選んで取得する。

**[73~74] : 細胞活性/Cell-Activation**

説明：あらゆる細胞が絶えず活性化を繰り返し、少々の傷であれば直ぐさまにでも治ってしまう。

効果：一日の始め、休息を取っていなくてもHPがD10点回復する。これは休息を取った場合と重複する。しっかりと睡眠を取った場合には、合わせて2D10点回復する。

**[75~76] : 特殊魔力行使：トランス/Special Sorcery-Source Use:Trance**

説明：キミは特殊な魔力の行使法を知っている。或いは、本能的に行える。

効果：D8を振って下記を参照し習得する。トランスに使用できる魔力値は、基本的には通常のものとは変わらない。最高消費値が限度となる。

[S o M<スピード・オブ・モーメント> : 瞬間速度強化 : 1/2]

魔力を2の倍数で消費することにより、全ての移動力に×(消費した魔力値÷2+1)される。使用はサブアクションで可能。持続時間は発動したターンのみとなる。

[C A Q<コンティニュアル・クイックネス> : 持続速度強化 : 3/4]

魔力を4点消費する。通常移動力+6、臨戦移動力+3、全力移動力+12、命中力と回避力に+1する。発動にはメインアクションを消費し、その後3ターン持続する。これは最高消費にかかわらず、4点しか魔力を消費できない。

[S S R<ソーサル・ソース・リカバリー> : 治癒効果魔力 : 5/6]

消費した魔力分のD8を振ってHPを回復することが出来る。効果の対象は自分。発動にはメインアクションが必要。

[S t B<ストレングス・ザ・ボディ> : 肉体強化 : 7/8]

魔力を消費することにより、筋力、生命、知覚を使用した判定の達成値にボーナスを得られる。消費した魔力値点のボーナスを得る。発動にはメインアクションを消費し、その後12ターン持続する。

**[77~78] : 両利き/AmbiDextrous**

説明：四肢を両方とも、同じように扱う事が出来る。

効果：逆腕、及び逆足を使う事によるペナルティを被らない。

**[81~82] : 眉目秀麗 / *Marvelous Beautiful***

説明：非常に顔立ちが整っており、美しい容貌を持つ。ただし美しさの代償か、儚くもある。

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

**[83~84] : 瞬きの影 / *Shadow the Moment***

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

効果：敏捷の基本値に+4。敏捷の限界値に+4。加えて、通常移動力に+3、全力移動力に+6、臨戦移動力に+2される。これは最終的な移動力に加算される。

**[85~86] : 不壊の血肉 / *Life the Unbreakable***

説明：異常なまでに頑強で、凡そ人とは思えない“怪物”か“英雄”のような肉体を持つ。

効果：生命の基本値に+4。生命の限界値に+4。加えて、戦闘能力値の防御力に+2。また、戦闘不能になった際、最大HPの値まで死亡することがない。

**[87~88] : 弛まぬ努力 / *Work Hard***

説明：努力を欠かすことがなかった。訓練か、英才教育の賜物か——努力の成果はある。

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

## スキルの習得

キャラクターが如何なる事に熟達しているかを示すのが、スキルだ。剣を上手に振るう事から、怪物の痕跡を追う事など、様々なものがスキルとして存在する。スキルは経験値を消費して、習得していく。書記作成のPCは、1500Expを所持している。これを用いて習得をしていく事が可能だ。

ただし、習得には制限もある。バトルスキルに割り振れる経験値は、累積経験値の50%以上になってはならない。また、スキルLVを上昇できる限界は、現在のランクまでとなる。ランク3のキャラクターの場合、最高のスキルLVは3までとなる。

## スキル上昇に必要な経験値

レベル	バトルスキル上昇/ 1レベルからの累積	コモンスキル上昇/ 1レベルからの累積
1	100	50
2	100/200	50/100
3	200/400	100/200
4	200/600	100/300
5	300/900	200/500
6	400/1300	200/700
7	500/1800	300/1000
8	600/2400	300/1300
9	700/3100	400/1700
10	800/3900	500/2200

## スキルの一覧

### ◆レベルによる指針

1	技能に詳しい者に1年ほど手解きを受けた。または実戦などで、それと同等の経験を得た。
2~3	手解きを受けてから、更に実践などを重ねた。または訓練を数年続けている。
4~5	この技能についてはかなり精通している方で、講師となることも出来るほどである。
6~7	一般的にはかなり熟達した技量であり、右に出る者はそうそういない。
8~9	数十年この技能についての修練を積んで、漸く到達出来るかもしれない……といったレベル。
10以上	所謂、達人などといったレベルの存在。一般人には到達できない領域。

### ◆バトルスキルの一覧

#### 〈戦技／剣〉

刀剣を扱って戦闘するためのスキル。このスキルのレベル3で〈戦技／斧〉と〈戦技／棒〉を扱うことが出来る。全ての戦技ならびに機工スキルは、そのスキルを用いた武器を使用した命中判定に、レベルを加える事が出来る。また、レベルの半分(端数切り下げ)がそのスキルを使用した武器の[受貫]値に加わる。スキルを習得していない武器で攻撃する場合には、命中判定に-2のペナルティを被って行える。

#### 〈戦技／槍〉

槍を扱って戦闘するためのスキル。このスキルのレベル4で〈戦技／棒〉を扱うことが出来る。

#### 〈戦技／斧〉

斧を扱って戦闘するためのスキル。このスキルのレベル3で〈戦技／剣〉と〈戦技／棒〉を扱うことが出来る。

#### 〈戦技／格闘〉

格闘術や、肉体を使っでの戦闘を行うためのスキル。このスキルだけは、スキルを習得していない場合にも、命中に修正を受けずに攻撃を行える。

#### 〈戦技／鞭〉

鞭を使って人を捕まえたり、攻撃したりなど、鞭を上手く扱うためのスキル。

#### 〈戦技／棒〉

棒状武器を扱って戦闘するためのスキル。このスキルのレベル3で〈戦技／剣〉と〈戦技／斧〉を扱うことが出来る。

#### 〈戦技／弓〉

弓を使いこなすためのスキル。

#### 〈機工／銃、弩〉

銃、または機械弓を扱いこなすためのスキル。このスキルを習得すると、魔術の行使が不可能となる。このスキルのレベル4で〈機工／操作〉を扱うことが出来る。

#### 〈機工／操作〉

機械関係を扱うためのスキル。このスキルを習得すると、魔術の行使が不可能となる。このスキルのレベル3で〈機工／銃、弩〉を扱うことが出来る。

#### 〈投擲〉

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

#### 〈回避〉

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



### 〈受け〉

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

### 〈二刀流〉

二つの武器を用いて戦闘を行うためのスキル。レベルによって、下記の修正が加わる。このスキルを持っていない場合、二つの武器を使って戦闘は行えない。詳しくはRS(00P)の片手武器を二つ使用しての戦闘を参照。

1レベル：命中-3、ダメージ-5/2レベル：命中-2、ダメージ-4/3レベル：命中-2、ダメージ-3/4レベル：命中-1、ダメージ-2/5レベル：命中-1、ダメージ-1 6レベル：命中+0、ダメージ+0

### 〈魔術〉

様々な魔術を扱うためのスキル。〈魔界魔術〉と〈魔術〉の、いずれか高い方のスキルレベルが精神力に加わる。

### 〈魔界魔術〉

様々な魔界魔術を発現するためのスキル。〈魔界魔術〉と〈魔術〉の、いずれか高い方のスキルレベルが精神力に加わる。習得にはGMの許可が必要。

## ◆コモンスキルの一覧

### 〈治療〉 [基本使用/器用]

様々な対象に治療を施すためのスキル。人型のみならず、動物などへの治療にも応用が可能。

### 〈鍛冶〉 [基本使用/器用]

様々な材料から、武器や防具等を製作するためのスキル。また、修理する技術も兼ねている。

### 〈航海〉 [基本使用/器用、知恵]

大きさにかかわらず、操船を行うためのスキル。また、船員などの扱いに長けているかも表す。航海の知識なども含まれる。

### 〈指揮〉 [基本使用/知恵、魅力]

人に指示を出し、効率良く動かすためのスキル。また、指示を出している者に不満を持たれないかにも使用されることがある。このスキルのレベルが判断力に加えられる。

### 〈操作〉 [基本使用/器用]

様々な種類の鍵を外したり、罠の解除を行うためのスキル。転じて、罠を仕掛けたりする事にも応用が可能。

### 〈料理〉 [基本使用/器用、知恵]

食材を上手に調理するためのスキル。

### 〈知識/一般〉 [基本使用/知恵]

様々な雑学、知識への造詣の深さを表すスキル。教養などもこれに含まれるが、余程知恵が低くも無い限りは、最低限の教養は有していると考えてよい。

### 〈知識/魔術〉 [基本使用/知恵]

魔術に関する知識、及び魔力に関する知識も含まれる。

### 〈知識/機械〉 [基本使用/知恵]

機械に関する知識、及び銃器に関する知識も含まれる。

### 〈知識/魔物〉 [基本使用/知恵]

魔物に関する知識、また狂暴な動物についての知識も含まれる。

### 〈知識/動植物〉 [基本使用/知恵]

様々な動植物に関する知識。

### 〈知識/社交〉 [基本使用/知恵]

様々な礼儀作法や、貴族階級の人間の付き合いなどを熟知しているかを表すスキル。

### 〈知識/言語〉 [基本使用/知恵]

様々な言語に関する知識。〈知識/言語〉を習得する1レベル毎に、新たな言語を習得する事が出来る。

### 〈音楽〉 [基本使用/器用、魅力]

楽器を上手に演奏したり、上手に歌唱するためのスキル。

### 〈隠密〉 [基本使用/敏捷]

物陰などに、他者に悟られないよう、上手に隠れるためのスキル。目立たなく気配を消して、忍んで行動する事にも使われる。

### 〈観察〉 [基本使用/知覚]

隠蔽されていたり、探すことが難しいものを上手く発見するためのスキル。迷宮に隠れている、罠などを発見することにも使われるし、隠された扉の発見などにも使用することが出来る。また、このスキルのレベルを、戦闘能力値の攻撃力に依存しない射撃武器(弩や銃器)のダメージボーナスとして加えることが出来る。

### 〈感知〉 [基本使用/知覚]

周辺の何かに、受動的に気付くためのスキル。気配の察知に使用する受動的な技能であるために、迷宮などで隠し扉を捜索する……どといったことには使用することが出来ない。

### 〈窃盗〉 [基本使用/器用]

店先や通行人等から、物を気づかれずに盗むためのスキル。使用する場合には、窃盗を行う側が器用で[窃盗]判定を行う。窃盗をされる側は、知覚で[感知]判定を行う。達成値を比べて、窃盗を行う側が上回った場合、窃盗することに成功出来る。

### 〈交渉〉 [基本使用/知恵、魅力]

様々な交渉の方法に熟知している、またそれを行うためのスキル。

### 〈拷問〉 [基本使用/知恵、筋力]

対象を痛め付けて情報などを聞き出すためのスキル。また、拷問への知識なども含まれる。技能を得ていない者が拷問を行おうとすると、加減を間違えて殺してしまったり、情報を聞き出せなかったりするだろう。

### 〈剛力〉 [基本使用/筋力]

如何に力を使うことに長けているか、上手に肉体を使うかに長けているかを表すスキル。重たい荷物を運ぶためや、単純な肉体労働を効率よくこなすにはこのスキルが必要となる。また、このスキルのレベルが戦闘能力値の攻撃力に加わる。

### 〈軽業〉 [基本使用/敏捷]

アクロバティックな身のこなし、幅跳びなどの、身体を身軽に動かすためのスキル。高所から落下した場合、このスキルによってダメージを

軽減することが出来る。

〈騎乗〉 [基本使用／敏捷]

馬をを乗りこなしたり、馬に騎乗しながら戦闘を行うためのスキル。また、馬以外の様々な乗用生物の乗りこなしにもこれを使用する。このスキルを1レベル習得しているのであれば、特殊な状況で無ければ、判定をせずとも馬を乗りこなす事が出来る。

〈水泳〉 [基本使用／敏捷]

水中での行動に際して必要な技術を、如何に身につけているかを表すスキル。遠泳したり、潜水したり、息継ぎをしたりなどだ。

〈賭博〉 [基本使用／器用、知覚]

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

〈鑑定〉 [基本使用／知恵]

様々な物品、道具、武具などの用途や正確な価値を見極めるためのスキル。これには通常のものだけではなく、魔術的な物なども含む。

〈生存〉 [基本使用／知覚、知恵]

様々な状況下で生存するための、あらゆる経験や知識を表すスキル。このスキルを用いると、水のある場所の目星をつけてみたり、食料の調達を行うことが可能となる。

〈職能／〇〇〉 [基本使用／さまざま]

様々な職業の技術を表すスキル。各職能毎に別々のスキルとして習得を行う。職能はGMと相談して、自由に作り出す事が出来る。例えば、給仕の職能であるなら、〈職能／給仕〉などと表記して、習得する。冒険に関わる事は少ないスキルだろう。

## オステ・スティーレとは？

ゲルテアの地は、スキルによって様々な流派……戦型が存在する。戦型は一つの戦技スキルに、複数存在し、戦型毎による様々なボーナスやペナルティが存在する。

## オステ・スティーレの決定

あらゆる戦技、〈投擲〉、〈機工／銃、弩〉のスキルを1レベル以上習得した場合に、スキル毎に獲得をする。一つのスキルにつき一つのオステ・スティーレを選択する必要がある。つまり、〈戦技／剣〉だけで、二つも三つもオステ・スティーレを使い分けるなどは出来ない。

## オステ・スティーレの一覧

### ◆戦技／剣

\*バウアー流剣術\* 知名度：12

かの武帝とまで称された、ベッケン＝バウアー流の剣術。世界的にももっともオーソドックスである。

+特徴[目利き、軌道見切り、体捌き(命中力+1、回避力+1、防御力+2)]  
-特徴[なし]

\*カミュ流剣術\* 知名度：14

剣聖と名高いカミュの剣術。バランスがとても良く、現在の剣術と比べても遜色は無い。

+特徴[強烈な一撃、目利き、受け流し(攻撃力+2、命中力+1、受け判定時に受け値と防御力に+2)]  
-特徴[なし]

\*シプラス流剣術\* 知名度：13

西方でも特にシプラスという国家で用いられている剣術。武術としては美しいのだが、怪物との戦闘向きではない。

+特徴[強烈な一撃、目利き、美しい構え、完璧な一撃(攻撃力+2、命中力+1、パーフェクト値-1)]  
-特徴[ずっしりとした構え、時間をかけた判断(回避力-1、イニシアティブ値-3)]

\*アリオージャ流剣術\* 知名度：15

アリオージャという北方の剣士が得意とした剣術。二本の剣を使い、不可思議な構えを取って相手を幻惑する戦型。

+特徴[軌道見切り、素早い脚捌き、二本使い(回避力+1、通常&臨戦移動力+3m、二刀流ボーナス)]  
-特徴[攻撃最重視(受け判定時に受け値と防御力に-2)]

\*北方剣術\* 知名度：15

北方のマニフェストやマクティックで編み出された剣術。力任せにゴリ押ししてしまうといったようなもので、美しさは無い。

+特徴[強烈な一撃、目利き、素早い脚捌き(攻撃力+2、命中力+1、通常&臨戦移動力+3m)]  
-特徴[無骨な構え]

\*極東剣術\* 知名度：16

極東の地域にて発展した剣術。的確な場所に一撃で攻撃を加えて倒す……というセオリーを持つ。

+特徴[目利き、軌道見切り、クイック・ドロウ(命中力+1、回避力+1、素早く武器を構える判定に+3)]  
-特徴[攻撃最重視(受け判定時に受け値と防御力に-2)]

\*エルヴン・スラッシュ\* 知名度：15

過去よりエルフの様々な氏族に伝えられてきた剣術。力よりも、速度と『流れ』を駆使して戦うことに特化する。原則としてエルフのキャラクターしか習得することは出来ない。

+特徴[軌道見切り、完璧な一撃、二本使い(回避力+1、パーフェクト値-1、二刀流ボーナス)]  
-特徴[脆弱な一撃(攻撃力-2)]

### ◆戦技／槍

\*バウアー流槍術\* 知名度：12

かの武帝とまで称された、ベッケン＝バウアー流の槍術。世界的にももっともオーソドックスである。

+特徴[強烈な一撃、目利き、素早い判断(攻撃力+2、命中力+1、イニシアティブ値+3)]  
-特徴[なし]

\*ロバート流槍術\* 知名度：14

バウアー流の槍術を、超実戦的にアレンジした槍術……という触れ込みだが、そこまでの差違を持つものではない。

+特徴[強烈な一撃、目利き+2、軌道見切り(攻撃力+2、命中力+2、回避力+1)]  
-特徴[無骨な構え、動き辛い構え(通常&臨戦移動力-3m)]

\*南方槍術\* 知名度：14

南方にて編み出された槍術。狩猟に用いられることが多く、怪物などの戦いにはあまり向いていない。

+特徴[目利き、完璧な一撃(命中力+1、パーフェクト値-1)]  
-特徴[なし]

### ◆戦技／斧

\*バウアー流斧術\* 知名度：12

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

+特徴[強烈な一撃+2、目利き(攻撃力+4、命中力+1)]  
-特徴[なし]

\*レナード流斧術\* 知名度：14

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

+特徴[強烈な一撃、目利き、受け流し、素早い判断(攻撃力+2、命中力+1、受け判定時に受け値と防御力に+2、イニシアティブ値+3)]  
-特徴[無骨な構え]

\*北方流斧術\* 知名度：16

北方のとある部族が好んで使った戦法。怪物を狩るのには向いている

のかもしれない。

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

-特徴[隙だらけの構え(防御力-2)]

\*ドワーフ流斧術\* 知名度:15

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

+特徴[強烈な一撃+3、目利き+2、(攻撃力+6、命中力+2)]

-特徴[ずっしりとした構え(回避力-2)]

## ◆戦技/格闘

\*パウアー流格闘術\* 知名度:14

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

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

-特徴[無骨な構え(武術としての型は、綺麗ではない)]

\*ブライアン流格闘術\* 知名度:16

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

+特徴[強烈な一撃+2、目利き、美しい構え(攻撃力+4、命中力+1)]

-特徴[動き辛い構え(通常&臨戦移動力-3m)]

\*ニコラス流格闘術\* 知名度:15

西方でメジャーな格闘術。素早く連続で攻撃をすることを主体としたスタイル。

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

-特徴[隙だらけの構え(防御力-2)]

\*ピースティック・グラップル\* 知名度:16

ベルティープのもっとも一般的な格闘術。もっとも、格闘術と呼ぶほどのものかどうかは判断としない。原則としてベルティープのキャラクターしか習得することは出来ない。

+特徴[目利き、二本使い、素早い脚捌き、素早い判断(命中力+1、二刀流ボーナス、通常&臨戦移動力+3m、イニシアティブ値+3)]

-特徴[無骨な構え、攻撃最重視(受け判定時に受け値と防御力に-2)]

## ◆戦技/鞭

\*パウアー流鞭術\* 知名度:14

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

+特徴[目利き+2、完璧な一撃(命中力+1、パーフェクト値-1)]

-特徴[時間をかけた判断(イニシアティブ値-3)]

\*スネーク・ザ・マルコ\* 知名度:14

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

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

-特徴[なし]

\*北方鞭術\* 知名度:18

北方のとある部族が狩をする時に用いる鞭術。実態は謎に包まれている。

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

-特徴[無骨な構え]

## ◆戦技/棒

\*パウアー流棒術\* 知名度:13

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

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

-特徴[なし]

\*神殿流棒術\* 知名度:14

一部地域の聖堂騎士が戦う時に用いる棒術。基本的に怪物を倒すことを主眼として創られているため、実戦的である。

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

-特徴[動き辛い構え(通常&臨戦移動力-3m)]

## ◆戦技/弓

\*パウアー流弓術\* 知名度:13

かの武帝とまで称された、ベッケン=パウアー流の弓術。あまり戦闘向きとは言えない。

+特徴[的確な一撃、狙い清まし、美しい構え(攻撃力+2、命中力+1)]

-特徴[なし]

\*スティーブ流弓術\* 知名度:15

パウアー流弓術を独自にアレンジしたもの。素早い射撃を得意とする。

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

-特徴[なし]

\*東方弓術\* 知名度:15

東方の様々な国々で扱われている弓術。軍隊などで教えられているのも主にこの戦型である。

+特徴[狙い清まし+2(命中力+2)]

-特徴[なし]

\*エルヴン・シュート\* 知名度:14

エルフの氏族に伝えられる弓術。外敵から身を守るためゆえに実戦向きとなっている。原則としてエルフのキャラクターしか習得することは出来ない。

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

-特徴[攻撃最重視(回避力-1)]

## ◆機工/銃、弩

\*ロベルト流射撃術\* 知名度:15

世界で初めて銃を用いて魔物を狩ったと言われる、ロベルト流の射撃術。彼から射撃の術を学んだものも多い。

+特徴[狙い清まし、完璧な一撃(命中力+1、パーフェクト値-1)]

-特徴[なし]

\* シュート・ザ・ミューラー\* 知名度：16

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

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

-特徴[なし]

## ◆投擲

\* ベーシックス\* 知名度：15

基本的な投擲の方法である。

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

-特徴[なし]

\* シープス・カスタマイズ\* 知名度：18

盗賊や、俗に言われる暗殺者などが使用する投擲術。

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

-特徴[攻撃最重視-2(回避力-2)]

## ゲルテア世界の様々な道具

この頁では、ゲルテア世界で扱われる様々な道具の紹介を行う。作成したばかりのPCは、職業によるエルドボーナスの所持金を持つ。加えて、250se（エルド銀貨。ゲルテア世界でもっとも一般的な通貨単位である）以下の好きな道具の一つを選んで、手に入れる事が出来る。

データの参照方法は、以下を参照されたい。

### 名称：

武器の名称。

### 命中：

武器を使用する際の命中修正。この数値が、武器命中判定の達成値に加わる。

### 威力：

武器によってダメージを与える際の威力。斬、刺、打というのは攻撃の種類である。

<斬撃／斬>鋭利な刃物などで斬りつけるダメージ。<刺突／刺>先端の尖った部分で突き刺すダメージ。<打撃／打>強烈な衝撃を与えて、砕き割るようなダメージ。

XDYという表記は、ダイスの振る回数と、振るダイスの種類を表している。Xが振るダイスの回数で、Yが振るダイスの種類となる。つまり、1D10の場合だと、10面体のダイスを1個振ると言うこととなる。攻撃種類が複数ある武器も存在するが、その場合は、攻撃の命中判定を行う際に、どの攻撃種類で攻撃を行うか宣言をすること。

### スキル：

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

### 価格：

武器を購入するために必要な金額。seは銀エルド硬貨、ceは銅エルド硬貨、geは金エルド硬貨となっている。因みに10se=1ge、10ce=1seといった価値となっている。一般的に扱われているのはseである。

### 分類：

武器の使用分類。接近、射撃、投擲に分かれている。接近は基本的に0～1マス距離しか攻撃できないが、例外も存在する。射撃、投擲は射程の数値まで遠距離に攻撃することが可能。ただし、敵に接敵されている場合は使用できない。

### AC：

アタックカウント。武器を使用してから、相手にダメージ判定を与えるまでにかかるカウント。小さい方が早く有効打を相手に与えられるということ。

### 回避：

防具を着用している場合に、回避力判定に加わる修正。

### 防御：

武器と盾の場合は、受け判定が成功した際に、与えられたダメージからこの値を引くことが出来る。防具の場合は、装備していると減少できるダメージの事。斬／刺／打に別れている。

### 受け：

受け判定の成功に関わる値。高い方が有利となる。武器の受け値、防御値を書く場合はキャラクターシートの防具の欄に書き込むこと。

### 射程：

攻撃の届く射程距離を表している。飽くまで武器の最大射程距離であって、キャラクターの能力によってはこの射程距離最大まで攻撃を行えない事も多い。

### 受除：

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

### 受貫：

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

### 重量：

武器や道具の重量を表す。重さだけではなく、嵩張るかなど、運搬のし難さ……などといった事も含まれている。

◆武器一覧表

名称	命中	威力	スキル	分類	A	C	防御	受け	受除	受賞	射程	重量	価格
カテゴリ/格闘													
ナックル	+2	打+1D6+1+攻	格闘	接近	5	—	—	—	3	-1	—	5	15se
プロテクトレッグ	+1	打+1D8+2+攻	格闘	接近	5	—	—	—	2	-1	—	10	20se
カテゴリ/剣													
ダガー	+1	斬1D6+1+攻/刺1D6+1+攻	剣	接近	5	4	4	4	0	—	—	10	15se
ショートソード	+0	斬1D10+2+攻/刺1D8+2+攻	剣	接近	10	4	6	3	0	—	—	15	30se
レイピア	+0	刺2D6+攻	剣	接近	10	—	—	3	0	—	—	10	40se
ロングソード	-1	斬2D6+2+攻	剣	接近	10	4	7	4	3	—	—	20	40se
ブロードソード	-1	斬3D6+攻	剣	接近	10	5	8	3	3	—	—	25	40se
ハンド・アンド・ハーフ・ソード	-2	斬2D10+2+攻	剣	接近	10	5	7	2	3	—	—	50	80se
トウハンデッドソード	-2	斬3D10+攻	剣	接近	10	5	7	2	4	—	—	70	80se
カテゴリ/斧													
スローイングアックス	+0	斬1D10+2+攻	斧	接近	10	—	—	2	1	—	20m	15	15se
バトルアックス	-1	斬3D6+攻	斧	接近	15	5	5	2	3	—	—	40	40se
ブロードアックス	-3	斬3D10+6+攻/打3D8+6+攻	斧	接近	15	6	8	2	4	—	—	60	80se
カテゴリ/槍													
スピア	+0	刺1D10+攻	槍	接近	5	3	4	1	1	—	—	20	10se
ロングスピア	-1	刺2D6+攻	槍	接近	5	2	5	2	2	2マス	—	25	25se
ハルベルト	-3	斬3D8+4+攻/刺3D6+攻/打3D6+攻	槍/棒	接近	5	4	7	3	3	2マス	—	70	120se
カテゴリ/鞭													
レザーウィップ	+0	打1D10+攻	鞭	接近	10	—	—	5	-3	—	—	15	30se
ロングウィップ	-2	打1D10+4+攻	鞭	接近	10	—	—	6	-3	2マス	—	20	50se
カテゴリ/棒													
クラブ	+1	打1D6+2+攻	棒	接近	20	4	6	3	1	—	—	20	10se
メイス	+0	打1D8+4+攻	棒	接近	20	5	6	4	2	—	—	25	40se
ウォーハンマー	-1	打2D8+攻	棒	接近	20	5	7	3	3	—	—	30	50se
フレイル	-2	打2D10+6+攻	棒	接近	20	—	—	3	3	—	—	35	80se
カテゴリ/銃													
フリンテンシュロックス	-3	打3D8+12	銃、弩	射撃	0	—	—	—	—	—	25m	15	220se
ラートシュロックス	-2	打3D10+6	銃、弩	射撃	0	—	—	—	—	—	60m	30	240se
テルツェッタ	-4	打4D10+4	銃、弩	射撃	0	—	—	—	—	—	30m	20	200se
カテゴリ/弓													
ショートボウ	+0	刺1D10+攻	弓	射撃	10	—	—	1	1	—	80m	15	20se
ロングボウ	-1	刺2D6+2+攻	弓	射撃	10	—	—	1	2	—	100m	20	40se
コンポジットボウ	-2	刺2D10+攻	弓	射撃	10	—	—	1	3	—	120m	25	60se
カテゴリ/弩													
ボウガン	+1	刺2D6+6	銃、弩	射撃	5	—	—	1	2	—	100m	20	50se
クロスボウ	+0	刺3D6+8	銃、弩	射撃	5	—	—	1	3	—	120m	25	100se
カテゴリ/投擲													
チャクラム	-1	斬2D6+攻	投擲	射撃	10	—	—	2	2	—	30m	10	50se
スリング	-1	打1D10+2+攻	投擲	射撃	10	—	—	1	1	—	80m	5	15se
スタッフスリング	-2	打2D8+2+攻	投擲	射撃	10	—	—	1	2	—	120m	15	30se

◆防具一覧表

名称	回避	防御	受け	重量	移動力変化	価格
<b>カテゴリ／鎧</b>						
クロス	+0	斬1刺1打1	—	30		5se
ソフトレザー	+0	斬4刺4打4	—	100	筋10以下：通-2、全-5／筋11以上：通-1、全-2	40se
ハードレザー	+0	斬6刺5打6	—	130	筋12以下：通-3、全-6／筋13以上：通-2、全-3	60se
スケイルメイル	-1	斬10刺7打8	—	160	筋14以下：通-4、全-7／筋15以上：通-3、全-5	80se
チェインメイル	-2	斬13刺6打10	—	180	筋16以下：通-5、全-8／筋17以上：通-3、全-6	140se
プレートメイル	-3	斬17刺13打12	—	200	筋19以下：通-6、全-9／筋20以上：通-4、全-7	250se
スーツアーマー	-4	斬21刺17打16	—	230	筋21以下：通-5、全-11／筋22以上：通-4、全-8	400se
<b>カテゴリ／盾</b>						
バックラー	+0	斬7刺7打7	7	15	—	15se
ラウンドシールド	+0	斬9刺9打9	9	20	—	30se
カイトシールド	-1	斬12刺12打12	9	30	—	70se
タワーシールド	-2	斬14刺14打14	11	40	—	100se

◆道具一覧表

名称	重量	備考	価格
<b>カテゴリ／矢、弾薬</b>			
アロー*10	5	価格、重量は10個でのもの	3se
クオレル*10	5	価格、重量は10個でのもの	5se
ブリット*10	5	価格、重量は10個でのもの	2se
フリンテンシュロックス専用弾	1		1se
ラートシュロックス専用弾	1		1se
テルツェッタ専用弾	1		1se
<b>カテゴリ／一般道具</b>			
冒険用道具セット	50	背負い袋や水袋、たいまつやほくち箱、保存食など冒険に必要な道具の詰め合わせ。	50se
傷薬	5	使用するとHPを1D10点回復する。	25se
ハーブボトル	5	使用するとSPを1D10点回復する。一時間に一度しか効果がない。	50se





## スペシャルとは

ゲルテア世界の戦士や魔術師たちは、技量を高める事により、特有の技術……技を身につけていく。それらは『スペシャル』と呼称されるものだ。

〈戦技〉、〈機工〉、〈受け〉、〈魔術〉、〈魔界魔術〉のスキルレベルが奇数レベルに達した際に、スペシャルを習得が出来る。〈戦技／格闘〉は、格闘専用スペシャルを通常のスペシャルに加えて習得が出来る。格闘専用スペシャルの習得のタイミングは、〈戦技／格闘〉のスキルレベルが偶数レベルに達した際。〈受け〉は受け専用スペシャルのみを習得することが出来る。〈魔術〉、〈魔界魔術〉も魔術専用スペシャルのみを習得することが出来る。

## スペシャル一覧表

### ◆スペシャルの解説

**名称**：スペシャルの名称。

**消費**：消費するSPの値。負数になるように消費は出来ない。

**射程**：スペシャルの射程範囲。

**範囲**：スペシャルの有効範囲。

**宣言**：スペシャルの宣言を行うタイミング。大別して自己、攻撃、回避、主導の四つに別れている。自己は自身がメインアクションを行う手番。攻撃は自身の攻撃命中判定ロール時。回避は自身の回避判定ロール時。主導はイニシアティブ決定ロール時。基本的に宣言の同じスペシャルは、同時に扱う事は出来ない。スペシャルの宣言は、宣言毎に一度しか出来ない。

### ◆通常スペシャル

#### サイト・イヴェイシブ／回避集中

消費：3 射程：—— 範囲：自分 宣言：自己

メインアクションを消費。使用したカウントから100カウントの間、回避力判定に+2のボーナスを得る。

鋭い視界をもって、敵の攻撃を見切る。

#### エイミング／攻撃集中

消費：3 射程：—— 範囲：自分 宣言：自己

エイミングを宣言し、カウントを25落とす。その後、一度目の攻撃命中判定に、+2のボーナスを得られる。効果はエイミングを宣言してから150カウントが経過すると、攻撃の発生に関わらず消える。

動きを観察して、隙を見いだす。そして、一撃を狙い澄ますのだ。

#### フェイント／牽制

消費：3 射程：使用武器 範囲：単体 宣言：自己

メインアクションを消費。対象を一つ選択し、フェイントを宣言すると、対象のあらゆる行為判定に-1のペナルティを与える。この効果は使用から50カウント継続する。×精神の対象に効果はない。

セルフ・スペシャル - *Self special / Chapter09* -

