

## ようこそ！

『ファンタジスタ=トリプレッタ』（以降、ファンタジスタと略記する）の世界へようこそ。このゲームは、テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム（TRPG）である。このルールブックは、様々な行為判定の説明や、世界観の説明などに重点をおいた『ルールセクション』（以降RSと略記する）である。データの説明などは、もう一つの『データセクション』（以降DSと略記する）を参照されたい。

## ファンタジスタの世界

ファンタジスタは、我々の住んでいる地球とは違う、別の宇宙に存在する星の一つ、“ゲルテア”と呼ばれる惑星が舞台となる。このゲルテアは、我々の世界でいう15世紀近郊のヨーロッパ辺りの文明レベルを持っている。ただ、異なることは、このゲルテアの大地には、人間（ヒューマン）以外にも、様々な種族がいるということだ。森に住まう美しい種であるエルフや、洞窟に住む頑固で創建な種であるドワーフ……などといった、様々な種族が共存するのだ。

そして、住まうのは友好的な者たちだけではない。危険な怪物……魔物と呼ばれるモンスターが跳梁跋扈し、荒野にうろついている。我々の世界ではみることはないだろう、空想上の獣も、この世界には存在している。また、異世界に住まう悪魔もこの世界へと、悪意の手を差し伸ばしている……。

ゲルテアの世界は非常に危険である。寿命でその生命を全う出来るものなど、ほとんどいないだろう。だが、故にこそ——この世界では、冒険に満ち溢れているのだ。

滅びてしまった過去の文明の遺産を探し求めたり、凶悪な怪物から村落を守るため剣を持ち立ち向かったり、未開地の調査に赴く探査隊の一人となったり、悪魔の軍勢と争う勇敢な戦士の一人となったり……。

順風満帆な人生を歩める世界ではない。英雄を志すも、その半ばで斃れるかもしれない。しかし、それこそがファンタジスタの世界なのである。悲惨な運命であろうとも、それに立ち向かわなければならないのだ。

## ルールセクションの内容

本書はルールセクションと呼称される、ファンタジスタの基本ルールの一つである。ルールセクションの内容は、以下の通りだ。

### ◆序文／Chapter01

キミが今目にしているチャプターだ。ファンタジスタの概要などを載せている。

### ◆キャラクター作成／Chapter02

このチャプターでは、キミがゲームで演じるキャラクターを作成する方法と、手順について説明を行っている。

### ◆一般ルール／Chapter03

このチャプターでは、ファンタジスタの肝となる、行為判定などの一般ルールについての説明をまとめている。

### ◆戦闘ルール／Chapter04

戦いはゲルテアの大地において、避けられぬものだ。このチャプターでは、戦闘の手順や、様々なルール、特殊な判定などについての説明を行っている。

### ◆魔術／Chapter05

ゲルテアには、奇妙な動作と不思議な韻律を手繰り、超自然的な現象を引き起こす術がある。このチャプターでは、魔術についての解説を行う。

### ◆状態異常／Chapter06

石につまづき、転んでしまったり、あるいは猛毒をもった虫にさされてしまった……様々な状態異常についての解説がこのチャプターにおいて、行われる。

### ◆ワールドガイド／Chapter07

ゲルテアの大地は広大である。全ての解説とはいかないが、要所の説明と、冒険の舞台に適した街の紹介などを行う。また、簡単な歴史や、固有の言葉についても解説を行う。

### ◆宗教と信仰／Chapter08

ゲルテアの大地には、様々な神が存在している……と、信じられている。宗教もまた、神ごとに多く存在している。神格についての説明や、信仰の形態などについての解説を行う。

### ◆ゲームマスター／Chapter09

GM（ゲームマスター）は、ファンタジスタを遊ぶ上で重要な役割となる。このチャプターでは、GMがどのような事に注意すべきかとか、どのようにしてシナリオを作るかとか、ダンジョンを用意するかとか、そういった事についてまとめている。

### ◆サンプルシナリオ／Chapter10

作成されたばかりのPC（プレイヤーキャラクター）で、すぐに遊べるサンプルシナリオを載せている。プレイヤーは、遊ぶ前に目を通すべきではない。

## キャラクター作成の手順

ファンタジスタにおけるキャラクター作成の手順は、以下の通り。

- 1 : 種族の決定 (⇒02p)、能力値の決定 (⇒03p)
- 2 : アイデアの決定 (⇒00p)、異能の決定 (⇒00p)、ポテンシャルティの決定 (⇒00p)、年齢の決定 (⇒00p)
- 3 : スキルの選択 (DS⇒00p)、オステ・スティーレの選択 (DS⇒00p)、スペシャル/セルフ・スペシャルの選択 (DS⇒00p)、能力値の上昇 (⇒00p)
- 4 : 戦闘能力値の算出 (⇒00p)
- 5 : 職業の選択 (⇒00p)、装備・道具 (⇒00p) の購入、魔術の購入 (DS⇒00p)
- 6 : 名前、利き腕、身長、体重、背景設定などのデータを決定

## 種族の選択

### ◆ヒューマン

ゲルテア世界に一番多く生きる種族が、ヒューマン……人間である。優れた能力や劣った能力は個人によって異なるが、それ故に可能性を秘めた種族でもある。様々な土地に足を広げ、根を生やし逞しく生きている。

#### 初期能力値と限界値 (初期値/限界値)

筋力+6/21、生命+6/21、敏捷+6/21、器用+6/21  
知恵+6/21、知覚+6/21、意志+6/21、魅力+6/21

#### 特徴

異能を一度多く振る事が出来る。

### ◆エルフ

顔に様々な模様のアザ……印を持つ種族がエルフである。人間と変わらぬ容貌だが、耳が細く、細面で、華奢な体軀をしているものが多いのが特徴的だ。彼らは様々な森林に、百ほどの氏族で定住し、住まう森を神聖視して、護りながら生活を営んでいる。非常に長命で、500歳ほどまで生きる者もいるとされている。肉体的な成熟を50歳ほどで迎えるが、精神的な成熟を認められるのは、100歳を越えてからである。

#### 初期能力値と限界値 (初期値/限界値)

筋力+3/16、生命+3/16、敏捷+8/23、器用+6/20  
知恵+12/27、知覚+6/20、意志+3/16、魅力+6/20

#### 特徴

他人の心の機微を読む力が強い。赤外線視覚 (DS⇒00p) を持つ。魔力の最大値に+3、最高消費に+1される。

### ◆ドワーフ

人間の子供 (130cm) 程の背丈の、がっしりとした体軀の種族だ。低い背丈とは不釣り合いに、男性は髭を長く豊かに蓄えている。彼らは手先が器用で、凝った造りの細工物や、良質の武具などを作っては、人間たちと交易したりもする。彼らは山脈などに洞窟を掘り、その中で五十から百ほどの氏族で定住する事が多い。洞窟での暮らしに飽きぎたり、

優れた武具や装身具のひらめきを求めて、冒険などに発つものも少なくはない。強い意志を持つが、それは裏返せば頑固で融通の利かないといったメンタリティと表現も出来よう。彼らは200歳ほどの寿命を持ち、50歳で成人として認められる。

#### 初期能力値と限界値 (初期値/限界値)

筋力+6/21、生命+9/24、敏捷+2/12、器用+9/24  
知恵+3/15、知覚+6/20、意志+8/23、魅力+3/16

#### 特徴

酒に強い (酒精に対する生命判定に+4のボーナス)。暗視能力 (DS⇒00p) を持つ。

### ◆リ・パートル

ドワーフよりもさらに背丈の低い、小柄な種族である。身長は平均は100cmほどで、顔つきも子供っぽく、精神性も似たようなもので、奔放で落ち着きのない、子供じみた性質のものが多い。器用な手先と、強い感受性を持つ彼らは、美しい装飾品などを作る技術に長けている。それらの装身具を人間などに売りつけ、生業にしているものが多く、人間たちとの関係は悪くない。彼らは一つの地に定住する事は少なく、五人ほどの家族で様々な地を歩き渡るのである。150歳ほどまで生きるが、30歳ほどで既に一人前として扱われ、家族から抜け出して一人で旅立つものも少なくはない。

#### 初期能力値と限界値 (初期値/限界値)

筋力+2/12、生命+3/16、敏捷+10/25、器用+14/30  
知恵+5/18、知覚+6/21、意志+4/18、魅力+5/18

#### 特徴

小柄さのため、回避力に+1のボーナス。〈隠密〉の判定に+2のボーナス。

### ◆ベルティープ

獣めいた上半身に、人型の下半身を持つ種族である。上体は、猫の形、犬の形、狼の形……など、無数に存在しているらしい。人間たちが文明を持つ以前から、ゲルテアに生きていたとされる種族で、成り立ちなどに謎が多い。野生めいた風貌に違わず、優れた本能は戦闘において強力な武器となり得る。彼らは人の社会に出てくると、主に傭兵として重宝されるようになる。寿命は40年ほどと短い、その分肉体的な成熟は早く、5歳程度で成人を迎える。加えて、肉体の衰えも遅いため、寿命で死ぬ事よりは、戦いの中で命を落とす者の方が多い。そして、彼らは魔術を編むことが出来ない。

#### 初期能力値と限界値 (初期値/限界値)

筋力+8/22、生命+10/26、敏捷+8/24、器用+4/18  
知恵+2/12、知覚+6/21、意志+4/18、魅力+3/16

#### 特徴

〈魔術〉スキルを習得できない。嗅覚と聴覚に優れている (嗅覚や聴覚に関係する判定時に+2のボーナスを得られる)。

## 能力値の決定

能力値の決定には、8面ダイスを用いる。まず、D8を10回振り、それらの数値を何処かに書き留めておく。数値を10つ分メモし終えたならば、それらの数値を任意の能力値に割り振っていく。高い数値から選ばなければならない訳ではないが、基本的に高い目を割り振った方が、ゲームをやりやすいだろう。8つの能力に数値を割り振ったならば、選んだ種族による初期能力値が加算され、最終的な能力値となる。

例えば、D8を10回振り、2, 4, 6, 8, 6, 4, 2, 3, 5, 7……という目が出たとする。この中から、2と3の目を抜かして能力値に割り振っても良いし、あえて8と7の目を抜かして、強力な能力値にしない事も出来る。

10回振った合計の値が、30以下であるならGMは振り直しを認めても良い。もしくは、振り直さないのであれば、異能を決定する際、一度多く異能ロールを振って良い事にしても構わない。能力値が劣っている代わりに、奇妙な能力を身につけている……という事もあるのだ。

### ◆能力値の説明

**筋力**：腕力や体格のたくましさを表す。所持できる重要な限界や、武器をアツかった攻撃のダメージに影響する。

**生命**：肉体の丈夫さ、体力などを表す。生命的なダメージに耐えられる限界や、身体の抵抗力に影響する。

**敏捷**：反射神経や、動きの速さを表す。命中力や回避力に影響する。また、判断力にも多く影響する。

**器用**：手先の器用さを表す。罫の解除や、解錠などの際に役に立つ。主に命中力に影響し、攻撃力にもわずかに影響する。

**知恵**：知識や記憶力や学習力などを表す。魔術の行使と精神的な抵抗に影響する。また、判断力にもわずかに影響を及ぼす。

**知覚**：視覚や聴覚といった五感の鋭さを表す。魔術の行使と回避力に影響する。

**意志**：精神的な意志の強さを表す。身体、精神の抵抗力に影響し、加えて精神力のたくましさに影響を及ぼす。

**魅力**：人間的な魅力、カリスマ……や、社交性の高さを表す。容貌に特に関係のある能力ではない。

これらの能力値の平均は、10が目安である。8以下だと劣っていて、12以上だと少し優れており、16以上は優秀で、20以上はたぐいまれなる才能を持つ。

### ◆能力値のボーナス

能力基本値を÷3したものが、能力値ボーナスとなる。端数は切り捨て。各種判定を行う際に加算されるのは、おおむねボーナスの方となる。ただ、基本値も戦闘能力値を算出する際に用いる。

### ◆魔力の決定

すべての生命に秘められているといわれる、未知なる力が魔力である。キャラクターの行動の後押しを出来る、不思議な力だ。魔力最大値と最高消費の決定は、2D8を振り、次の表を参照すること。

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

## アイデアの決定

ゲルテアの知的生命体は、輪廻を繰り返す魂と、その器となる肉体を重ね合わせる事によって生じる。アイデアとは、魂の持つ情報の事だ。輪廻を繰り返す魂は、様々な性質や、好む場所、象徴などを得ていく。アイデアはキミのキャラクターを形作る背景の手助けになったり、また、能力値の変動などが起こる。アイデアの決定はDS (00p) を参照する事。

## 異能の決定

ゲルテアに生きる者……特に、戦いの中に生きる事を余儀なくされる者の中には、特殊な能力を先天的／後天的に身につけた者も多くいるとされる。それらの特異な力は、異能と呼ばれる。異能の決定はDS (00p) を参照する事。

## ソーサリー・ポテンシャルティの決定

精神を集中し、上古の術式を手繰り、古代の言の葉を編む事によって、思い描いたイメージを現実を引き起こす現象……を、魔術と呼ぶ。魔術は、三つの系統に大別される。攻性魔術、補助魔術、治癒魔術の三種だ。すべての者が魔術を学べば扱えるものでは無論なく、本人の潜在能力によるところが大きい。

ソーサリー・ポテンシャルティとは、魔術の潜在能力資質を表す。AS (アタック・ソーサリー／攻性魔術)、SS (サポート・ソーサリー／補助魔術)、RS (リカバリー・ソーサリー／治癒魔術) の三つに、6点を振り分ける。2点が平均的な魔術の資質で、3点は才能があり、4点は天部の才を持つ。1点は才能に欠け、0点はその系統の魔術を扱う事が永遠に出来ない。実質の効果は下の欄を参照する事。

0	その系統の魔術を習得することが出来ない。
1	その系統の魔術に関して、とても苦手だ。覚えられる魔術のレベルは-2となり、魔術を行使する際も、判定値に-2、達成値に-1の修正を受ける。
2	特に苦手でも、得意でもない。修練を積めばその系統の魔術を扱える。
3	その系統の魔術に関しては、割と得意だ。覚えられる魔術のレベルは+1となり、魔術を行使する際も、判定値に+2のボーナスを得る。
4	その系統の魔術に関しては、類い希なる才能を有している。覚えられる魔術のレベルが+2になり、判定値に+4、達成値に+1される。

ソーサリー・ポテンシャルティは6点全てを割り振る必要はない。割り振らないポイント1点毎に、好きな能力値を1点伸ばす事が出来る。ただし、同じ能力には2点までしか割り振る事が出来ない。ベルティープの種族を選んだ場合、6点分能力値を伸ばさなければならない。魔術を習得できないためだ。

## 年齢の決定

種族によって、肉体的に成熟する年齢や、寿命は異なる。キャラクターの年齢はプレイヤーが自由に決定する事が出来る。が、舞台によって問題になる場合などもあるし、極端に低い年齢や高い年齢は、能力値に修正が加わる。次の表を参考にして年齢を決定する。能力の修正や、経

値への修正は、基本的に累積しない。劇中で年齢の推移があった場合、該当する年齢の修正のみを適用する事。

**人間／成人年齢15歳、平均寿命60歳**

6歳以下：魅力と知覚を除く能力値1/3、Exp-2000  
 10歳以下：魅力と知覚を除く能力値1/2、Exp-1500  
 14歳以下：魅力と知覚を除く能力値-1、Exp-1000  
 15～27歳：特に修正無し  
 28歳以上：魅力+1、筋力と生命-1、Exp+1000  
 36歳以上：知恵+1、魅力+2、筋力と生命-2、Exp+2500  
 45歳以上：知恵+2、魅力+3、筋力と生命-3、敏捷-1、Exp+3500  
 55歳以上：知恵+3、魅力+3、筋力と生命-5、器用-2、Exp+3500

**エルフ／成人年齢100歳、平均寿命400歳**

15歳以下：魅力と知覚を除く能力値1/3、Exp-2000  
 30歳以下：魅力と知覚を除く能力値1/2、Exp-1500  
 50歳以下：魅力と知覚を除く能力値-1、Exp-1000  
 51～200歳：特に修正無し  
 251歳以上：魅力+1、筋力と生命-1、Exp+1000  
 300歳以上：知恵+1、魅力+2、筋力と生命-2、Exp+2500  
 350歳以上：知恵+2、魅力+3、筋力と生命-3、敏捷-1、Exp+3500  
 400歳以上：知恵+3、魅力+3、筋力と生命-5、器用-2、Exp+3500

**ドワーフ／成人年齢50歳、平均寿命200歳**

10歳以下：魅力と知覚を除く能力値1/3、Exp-2000  
 20歳以下：魅力と知覚を除く能力値1/2、Exp-1500  
 35歳以下：魅力と知覚を除く能力値-1、Exp-1000  
 36～100歳：特に修正無し  
 101歳以上：魅力+1、筋力と生命-1、Exp+1000  
 131歳以上：知恵+1、魅力+2、筋力と生命-2、Exp+2500  
 161歳以上：知恵+2、魅力+3、筋力と生命-3、敏捷-1、Exp+3500  
 181歳以上：知恵+3、魅力+3、筋力と生命-5、器用-2、Exp+3500

**リ・バトル／成人年齢30歳、平均寿命150歳**

8歳以下：魅力と知覚を除く能力値1/3、Exp-2000  
 15歳以下：魅力と知覚を除く能力値1/2、Exp-1500  
 25歳以下：魅力と知覚を除く能力値-1、Exp-1000  
 26～70歳：特に修正無し  
 71歳以上：魅力+1、筋力と生命-1、Exp+1000  
 90歳以上：知恵+1、魅力+2、筋力と生命-2、Exp+2500  
 120歳以上：知恵+2、魅力+3、筋力と生命-3、敏捷-1、Exp+3500  
 140歳以上：知恵+3、魅力+3、筋力と生命-5、器用-2、Exp+3500

**ベルティープ／成人年齢5歳、平均寿命40歳**

1歳以下：魅力と知覚を除く能力値1/3、Exp-2000  
 3歳以下：魅力と知覚を除く能力値1/2、Exp-1500  
 4歳以下：魅力と知覚を除く能力値-1、Exp-1000  
 5～30歳：特に修正無し  
 31歳以上：魅力+1、筋力と生命-1、Exp+1000  
 34歳以上：知恵+1、魅力+2、筋力と生命-2、Exp+2500

**スキルを習得する際の制限**

バトルスキルに消費する経験値は、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。

**オステ・スティーレの選択**

ゲルテアは、闘争を避けられない危険な世界だ。そのために、様々な戦闘の技術……戦型というものが出来ては、現在に残る。オステ・スティーレとは、いわゆる武術の流派、構えといったものだ。〈戦技／〇〇〉、〈機工／銃〉のスキルを1LV以上習得した時に、各スキル毎に習得を行う。オステ・スティーレ表 (DS⇒00p) を参照して、習得を行う事。

**スペシャル／セルフ・スペシャルの選択**

戦技を鍛え上げていく内に、闘士は特殊な技を編み出していく。また、肉体も同じく、特殊な能力を身につけていく。これらはスペシャルと、セルフ・スペシャルと呼ばれる。

**◆スペシャルの習得**

〈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。スペシャル表 (DS⇒00p) を参照して習得する事。

**◆スペシャルの追加習得**

スペシャルは基本的にスキルレベルが上昇した際に習得するのだが、経験値を消費して追加習得をすることも出来る。追加習得するスペシャルの数によって、消費される経験値が変わる。下の表を参照すること。

追加習得数	消費経験値	追加習得数	消費経験値
1	100	6	1300
2	200	7	1800
3	400	8	2400
4	600	9	3100
5	900	10	3900

**◆セルフ・スペシャルの獲得**

セルフ・スペシャルは、セルフ・スペシャル・バトルと、セルフ・スペシャル・コモンに分けられる。バトルスキルのスキルLVが上昇する毎に、セルフ・スペシャル・バトルを獲得するためのポイントを得ていく。同じく、コモンスキルのスキルLVが上昇する毎に、セルフ・スペシャル・コモンを獲得するためのポイントを得る。バトルスキルの中で、レベルの高い三つのスキルLVを合計した値が、セルフ・スペシャル・バトルに割り振れるポイントとなる。例えば、〈戦技／剣〉が3LV、〈回避〉が2LV、〈受け〉が2LVなら、合計して7点のポイントを使う事が出来る。コモンスキルの場合も同じである。セルフ・スペシャル表 (DS⇒00p) を参照して選ぶ事。

**スキルの選択**

キャラクターは様々なスキルを習得する事が出来る。特定の行為……例えば、剣をもって魔物に立ち向かったり、迫り来る脅威から身を潜めたり、奇妙な痕跡を見つけ出したり……などといった行為の技量を表すのが、スキルである。スキル表 (DS⇒00p) を参照して、スキルを習得する事が出来る。作成したばかりのキャラクターは、原則として1500のExpを所持している。スキルを習得する際の制限は、次を参照の事。

## 能力値の上昇

プレイヤー・キャラクターは冒険をこなし、経験を得ることによって、自己の能力をより高めていく。ランクが1上昇する事ににつき、1回の能力値の上昇が行える。

### ◆ランクについて

キャラクターの経験によって表される、総合的な等級である。

### ◆能力上昇の方法

ランクが上昇する毎に、キャラクターの能力値が上昇する。一度の能力値上昇によって、二種類の能力値を1点ずつ上昇する事が出来る。例えば、筋力と敏捷を上昇する……などというように選択をする。そのため、筋力を二回上昇させるといった事は出来ない。能力値の上昇可能な限界は、種族毎の限界値まで。

## 戦闘能力値の算出

能力値とスキル、セルフ・スペシャルなどによって、基本的な戦闘能力値が算出される。以下を参照にして、戦闘能力値を算出する。

ランク：累積経験値によって決定される。以下の表を参照。

	03／	1000	07／	7500
ランク／累積経験値	04／	2000	08／	10500
	01／	0	05／	3000
	02／	500	06／	5000
			09／	14000
			10／	20000

HP：(生命基本値×2) + (ランク×3)

SP：知恵基本値+意志基本値 + (ランク×3)

攻撃力：(筋力基本値÷2) + 器用ボーナス + 〈剛力〉スキルLV

防御力：生命ボーナス

命中力：器用ボーナス+敏捷ボーナス

回避力：敏捷ボーナス+知覚ボーナス + 〈回避〉スキルLV

抵抗力：知恵ボーナス+意志ボーナス+ランク

精神力：知恵ボーナス+知覚ボーナス + 〈魔術〉か〈魔界魔術〉スキルLVのいずれか高い方 (スキルLVが0の場合精神力も0となる)

通常移動力：敏捷基本値+5

臨戦移動力：通常移動力÷2

全力移動力：通常移動力×2

判断力：敏捷基本値+知恵ボーナス + 〈戦術〉スキルランク

疲労耐久力：生命基本値×2

運搬能力／微荷：重荷の20%

／軽荷：重荷の40%

／中荷：重荷の70%

／重荷：(筋力基本値×筋力基本値×2) +100

## 職業の選択

ゲルテアに生きるものは、みな何かしらの職を持っている。良識あるものからすればその大体が無法者のように見えたとしても、立派な職業なのである。以下にキャラクターとして選ばれる一般的な職業を記載する。選んだ職業によって、最初の所持金が決定される。

### 冒険者／アドベンチャー

遺跡の探索や魔物の退治などを行い収入を得る者達である。多少の戦闘技術、優れた探索技術等を身につけている。いわゆる、何でも屋とも表現が出来る。

**推奨スキル**：〈戦技／何れかのもの〉〈回避〉〈操作／錠前〉〈感知〉〈観察〉

エルドボーナス：200se

### 傭兵／マーシナリー

雇われのつわもの達である。戦争などが起これば、国にも雇われるだろうが、人同士の争いは頻繁ではない。一般的には魔物退治などを行い収入を得ている者が多い。戦闘技術に長けた者が多いようだ。

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

エルドボーナス：150se

### 賞金稼ぎ／バウンティハンター

賞金のかかった魔物や、犯罪者等を狙い収入を得ている者達である。例えば、その知識を悪事に用いる魔術師等には、国家から賞金がかかけられる場合があり、そういった輩をつけ狙うのが彼らなのだ。

**推奨スキル**：〈戦技／鞭〉〈回避〉〈魔術抵抗〉〈隠密〉〈観察〉

エルドボーナス：100se

### 聖堂騎士／テンブルナイト

神殿に属する聖職者の中でも、武術及び魔術に優れたものに与えられる役職である。困窮している者を救い、弱者を導くことが彼らの使命だ。当然、それには人々の安全を脅かす魔物を退治することも含まれている。

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

エルドボーナス：150se

### 信仰者／ピリーバー

神殿に属する一般的な信仰者達である。彼らの中には、信奉する神の教えを広めるために世界を巡る者などもある。そして、知識と信仰を深めるのだ。

**推奨スキル**：〈知識／社交、〉〈交渉〉

エルドボーナス：100se

### 学者／スカラー

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

または遺跡自体を調べる行動的な者もいるでしょう。

**推奨スキル**：〈知識／様々なもの〉

エルドボーナス：150se

### 放浪者／ベイグラッツ

様々な理由から、危険極まりないゲルテアの地をとどまらず、旅を続ける者のことだ。道中の路銀を得るために、なんらかの芸を見つけている。また、多少の荒事への心得もあるだろう。

**推奨スキル**：〈回避〉〈音楽〉〈軽業〉〈交渉〉

エルドボーナス：100se

### 騎士／キャヴァリアー

国家に仕える騎士である。騎士は貴族、或いは国家によっては、一般の兵士の中でも武芸に優れたものなどが名誉を授けられて、爵位を与えられる事もある。魔物討伐、賞金首捕縛等の使命が冒険として多くなるだろう。

**推奨スキル**：〈戦技／槍〉〈戦技／剣〉〈受け〉〈回避〉〈知識／社交〉〈騎乗〉〈剛力〉〈観察〉

エルドボーナス：200se

## 兵士／ソルジャー

国家に仕える兵士である。重要な拠点の警備に就く者もいれば、辺境の地の警戒に当たる者もいる。彼らはよく訓練をされ、魔物などの脅威と戦うため、日々を過ごす。

**推奨スキル**：〈戦技／槍〉、〈回避〉、〈知識／魔物〉

エルドボーナス：150se

## 魔術師／ソーサラー

特異な技術、魔術を習得し、扱える者を指す。魔術師の学院で教わるか、或いは個人に師事することなどで、一部の才能有るものだけが魔術を修得することが出来る。魔術を人助けなどに扱う者もいるだろうが、単純に魔術の力を高めるために世界を巡っているものなどもあるだろう。

**推奨スキル**：〈魔術〉〈魔術抵抗〉〈知識／魔術〉〈魔術動作〉

エルドボーナス：200se

## 盗賊／シーブス

窃盗や強盗等を働き、収入を得ているならず者だ。プレイヤーの演じるキャラクターにはあまり向いていないため、やるとするならば元盗賊等が妥当だろう。山賊や海賊などもこれに含まれる。

**推奨スキル**：〈戦技／何れか〉〈回避〉〈操作〉〈窃盗〉〈隠密〉〈感知〉〈観察〉

エルドボーナス：250se

## 一般市民／コモンピープル

様々な都市や村落に住まう者たちである。村や街などに多く見かけられる。この中でも、様々な職業の者達がいる。冒険などに出る事は少ないだろうが、事件に巻き込まれる危険性は、どこに住んでいても、存在するのだ。

**推奨スキル**：〈職能のいずれか〉

エルドボーナス：150se

## 装備／道具／魔術の購入

冒険に出る前に、様々な装備や道具の類を買い集めておく必要がある。また、魔術を編むものであれば、魔術書を購入して、魔術を覚えておく必要もあるだろう。装備は（DS⇒00p）を参照し、魔術は（DS⇒00p）を参照して購入を行う事。作成したばかりのキャラクターは、職業によるエルドボーナスと、250se以下の好きな装備／道具／魔術を一つ獲得している。

## 身長と体重

体格をイメージする事は、キャラクターを理解する手助けとなるだろう。種族毎に平均的な身長は異なり、体重もまた様々だろう。以下に指針となる表を用意したので、参考にしてほしい。

ヒューマン	身長140～200cm程度／体重40～120kg程度
エルフ	身長140～180cm程度／体重30～60kg程度
ドワーフ	身長100～140cm程度／体重30～60kg程度
リ・パートル	身長80～100cm程度／体重20～30kg程度
ベルティープ	身長140～200cm程度／体重50～140kg程度

## 重量／運搬能力／装備制限

キャラクターは無限に道具や武器を持ち運べる訳ではない。所持できるアイテムには、限界がある。一人のキャラクターは重荷の値までの重

量点のアイテムを持ち運べる。重量点は、具体的な重さが定められている訳ではない。嵩張ったり、重かったり、持ち運びに不便だったり……などの事を考慮されて、算出されている。

### ◆装備の制限

武器として扱うものは、筋力基本値×3までの重量値の物を装備する事が出来る。両手で扱う場合は、筋力基本値×6までの重量値の物を装備する事が出来る。鎧の場合は、筋力基本値×15までの重量値の物を装備する事が出来る。

### ◆筋力以上の装備を扱う場合

自らに扱える重量をこえた装備を用いる場合、ペナルティを被るが使用する事が出来る。筋力基本値×2を超過する毎に、命中／受け判定に-1のペナルティを受け、これは重複する。鎧の場合は、筋力基本値×15を超過する毎に、敏捷／器用に関わる判定に-1のペナルティを被り、ペナルティが-5以上になると、まともに動けなくなる。

### ◆軽荷／中荷／重荷によるペナルティ

合計所持重量が微荷の値以下の場合、重量によってペナルティを被ることは無い。だが、軽荷／中荷／重荷の値に達すると、移動力と一部の能力値を用いた判定にペナルティを被ることとなる。以下を参照する事。

軽荷：通常移動力-2、器用と敏捷を用いる判定に-1
中荷：通常移動力-5、器用と敏捷を用いる判定に-2
重荷：通常移動力-10、器用と敏捷を用いる判定に-4

## 名前決定

キャラクターの呼び名を決めなければ、ゲームをプレイするのは難しい。ゲルテアの世界は、基本的に西洋的な名前が多い。また、種族によっては、名前の付け方に特色があることもある。以下を参照してほしい。

### ヒューマン

人間は基本的に、西洋系の名前が多い。欧米などに多い名などをつけてやると、雰囲気があるだろう。地位の高くない人物などは、姓を持たず、名しか持たない事が多い。

### エルフ

エルフの名前は、三つの節によって成り立つ。自分の名前・氏族の名前、自分の異性の親の名前……という三つの節でつくられる。エルフ事態の名前は、西洋系の名前が多い。氏族の名前は五文字前後で、人には発音のしづらいものが多いようだ。

### ドワーフ

ドワーフの名は、我々の世界では聞き覚えのあるような意味のあるものは、少ない。彼らは自身の名前と、氏族の名前の二つから成り立つものを名乗りとする。原則としては、バ行や濁点を多く使う、四文字前後のものが多い。印象としては、ゴツゴツとした感じなのが特徴的だ。

### リ・パートル

生まれつきの放浪者である彼らの名は、草原に吹くそよ風のように、何処かつかみ所が無く、柔らかな印象を持たせる。彼らは自分の名と、家族の名の二つを名乗りとする。彼らの名は、バ行が多く使われ、半濁

点が名前に多い。家族の名も似たようなものだが、長音符（ー）が多く使われるのが特徴となる。

### **ベルティーブ**

半ば獣めいた風習を持つ彼らの名は、自身を表す呼び名しか無い。彼らの名前は、大体が三文字程度の短いもので、男性は堅い感じの、女性は柔らかな感じの印象の名となる。そして、最後の音は、小さく伸びる感じのものが多い。