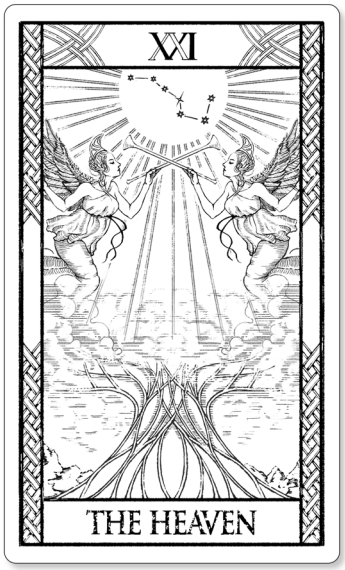
SHARED FANTASIA


XXI
THE HEAVEN

O
THE ADVENTURER

I
THE WIZARD

V
THE HIEROPHANT

XV
THE KING OF DEVILS

Shared † Fantasia

ＴＲＰＧ基本ルールブック

目次

はじめに 6

用語集 8

第一章　プレイヤーセクション 9

キャラクター作成 10

キャラクター作成について 10
能力値の決定 11
クラスの決定 12
途中計算・能力記入 16
ボーナス設定の決定 17
ボーナス設定一覧表 18
追加技能の決定 20
フィートの決定 21
１レベルフィート一覧 22
装備品の決定 23
武器の扱い 25
武器一覧 26
防具の扱い 27
装備品、日用品などの扱い 29
基本冒険者セット 30
言語の決定 31
魔術師の選択 32
１レベル魔術簡易リスト 33
神官の戒律 33
神・戒律一覧 34
背景・設定の決定 36
数値計算・記入 37
冒険者の紹介　その１ 38

第二章　ルールセクション 39

基本ルール 40
ルールの大原則 40
基本判定 41
対決判定 43
競合判定 44
判定に関する特殊ルール 44

技能ルール 45
技能の解説 45

セッションの進行 54

戦闘ルール 57

戦闘の進行について 57
陣形とイニシアティブ 58
ラウンドの開始・戦闘行動 60
戦闘行動の解説 60
攻撃の命中・回避 64
ダメージ決定 64
気絶判定・死亡判定 66
機会攻撃 67
誤射判定 67
射線の確保、遮蔽を取る行動 68
魔術と奇跡の使用・抵抗・回避 68
射撃攻撃・魔術・奇跡の射程 69
円の範囲 69
ラウンドにまたがる行動 70
不意打ち 70
特殊な場所での戦闘 71
状態異常・不利な環境 72
サイズの異なる敵との戦闘 74
騎乗戦闘 75
構造物破壊ルール 78

治癒、落下、毒、病気 82

魔術のルール 86

魔力 86
魔術習得値 86
魔術スロット 87
魔術の習得手順 87
魔術の使用手順 88
魔術を使用する際の必要要素 89

奇跡のルール 90
信仰値 90
依存値 91
使用可能な奇跡 91

魔具の作成、聖別された品物 92
魔法の道具の作り方 92
聖別された品物の作り方 96

錬金術 99

ボーナスの種類 103

経験値とレベルアップ 104
経験値 104
レベルアップ 107

第三章　ワールドセクション 109

世界創成と神々 110

世界と国家 115

歴史年表 119
人々の文化・生活概要 122

文化・風俗 122
人間以外の人類 125
魔術と生命と霊魂 128
冒険とその舞台 131
冒険者の存在 131
世界にはびこる危険 132
主な冒険の舞台 133
ジオ文化圏の国々 133
旅の移動 137
ソルス＝ベイの都市データ 139
ソルス＝ベイ概略図 140
この世界の人々の生活 146
冒険者の紹介　その２ 160

第四章　データセクション 161

装備データ 162
装備品・日用品 166
冒険者の紹介　その３ 171
フィートデータ 172
共通フィート 173
戦士用フィート 174
盗賊用フィート 178
狩人用フィート 181
吟遊詩人用フィート 183
商人用フィート 186
魔術師用フィート 189
神官用フィート 191
神官用特殊フィート 193
魔術データ 196
１レベル　魔術 197
２レベル　魔術 199
３レベル　魔術 202
４レベル　魔術 205
５レベル　魔術 207
６レベル　魔術 211
７レベル　魔術 214
８レベル　魔術 217
９レベル　魔術 221
１０レベル　魔術 224
奇跡データ 228
１レベル　奇跡 229
２レベル　奇跡 229
３レベル　奇跡 230
４レベル　奇跡 230
５レベル　奇跡 231
６レベル　奇跡 231
７レベル　奇跡 232
８レベル　奇跡 232
９レベル　奇跡 233
１０レベル　奇跡 233
特殊奇跡 234
伝説の魔具、神器 238
魔具・神器データ 238
魔法の品物の価格設定 244
錬金素材データ 245
錬金術データ 245
錬金成果物データ（秘薬） 250
錬金成果物（毒・解毒薬） 255
錬金成果物（錬成具） 257
罠のデータ 258
罠のサンプルデータ 258
毒のデータ 264
冒険者の紹介　その４ 266
ＮＰＣデータ 267
人類 271
動物 272
幻獣 277
悪魔 285
鬼族 292
魔獣 298
魔法生物 301
不死者 308
天族 311
神獣 312
ＮＰＣの特殊データ 314

第五章　マスターセクション 321

シナリオパート 322
シナリオの作り方 322
サンプルシナリオ 325
一般人ＮＰＣの作成 331
シェア†ファンタロット・アルカナ 336
付録 340
魔術リスト 344
奇跡リスト 347
魔術管理シート 356
セッション管理シート 357
索引 358

はじめに

ようこそ！ Shared † Fantasia の世界へ。

このルールブックは、我々が住む世界とは異なる、竜が空を舞い、魔術師たちが魔法を使い、戦士たちが剣を振るう、そんな世界を冒険するための指針書です。

そう、このルールブックを手にした瞬間、あなたは異世界で自由に冒険するための手段を手にすることになるわけです。

ＴＲＰＧという、空想の翼でどこまでも羽ばたいていけるツールで。

■ TRPG って何？

皆さんがコンピューターゲームをやっている時、

「自分ならこんな行動はとらない」

「もっと違う選択肢があればいいのに」

そんな風に感じたことはありませんか？

この先、高度なコンピュータを使ったり、詳細なゲーム製作を行っていけば、いつか物凄い自由度のゲームも実現するかもしれません。

しかし、それよりももっと簡単にそれを実現する方法があるとしたらどうですか？

そうです。それが TRPG なのです。

なんだよ！ TRPG なんて知ってるよ！という人はこの章をすっ飛ばして次の章へ進んでください。

ここでは TRPG とは何か、について説明をします。

TRPG とはコンピューターゲーム全盛の今、まさにアナログ的に人間の会話のみで進める逆に新鮮な遊びです。

原則的にこのゲームにコンピュータ的なものは一切必要ありません。

ＴＲＰＧは最低２人～最大７、８人くらいの人数で行われます。

そのうち一人がホスト役（ゲームマスター＝ＧＭなどと呼ばれる）となり、その他のメンバーはプレイヤーとなります。

ＧＭはコンピューターゲームならコンピュータが処理を担当するモンスターや街の人、果てはダンジョンや世界の描写まで一手に引き受けます。

プレイヤーはそのＧＭが描写する世界に生きる存在として、一人一キャラクターを演じてゲームを進めていきます。

このホスト役＝ＧＭが人間というのが TRPG 最大のミソです。

TRPG においてはキャラクターはプレイヤーが思いつく限りの行動をとることが出来、ＧＭはそれに対し、適切と思われる結果を常時返すことが可能です。

しかも TRPG においてはそれぞれのキャラクターがどんな人物で、何が出来るのか、世界がどんな所で、行動に対してどのように成否を決めればいいのか、しっかりとルールが存在している為、単なるごっこ遊びではなく、ちゃんと一人のキャラクターとして、世界を冒険している実感が得られるようになっています。

果てしなく広がる冒険の世界を、貴方だけの唯一無二のキャラクターで冒険する。

それを実現できるのが TRPG なのです。

これから解説するのは、そのキャラクターを作るための、そして世界を冒険する為のルールです。

最初から全てのルールを把握する必要はありません。

自分に関係のありそうなところ、興味の湧く所を中心にまず読んでみるといいでしょう。

■ Shared † Fantasia の世界

Shared † Fantasia というゲームにおいて舞台となる世界は、我々の住んでいる世界とは異なります。

その文明の段階は我々の世界で言うところのヨーロッパ中世中期から後期に近いですが、この世界には実際の神々や、魔術師の使う魔法、神官達が使う奇跡が存在します。

まだ火薬、羅針盤、活版印刷は実用レベルでは発明されていない、いわゆる世間一般で言うところのファンタジーと呼ばれる世界です。

この世界は元々７柱の神様によって作られました。

最初神様同士は協力して一つの文明を作っていましたが、それぞれの方針から別々の国、文明を作ることとし、今ではその起源を６つに分けた文化圏がこの世界には存在します。

特に今回この基本ルールにおいて、舞台となる文化圏は、ジオ文化圏と呼ばれ、非常に中世ファンタジーとして典型的な世界となっています。

主神ジ・オルグを中心に、彼が天界に召し上げた従属神が人々を見守り、各地には伝説的な竜が存在し、まだまだ多くの秘境や人類未踏の地が残っています。

あなたはこの世界で冒険者という、冒険や荒事の解決を生業とする者となり、世界に溢れる様々なトラブルや事件を解決し、人類の障害を取り除いていく事になるのです。

勿論、冒険者達の目的は社会貢献などではなく、世界に名を馳せることかも知れませんし、一攫千金を得て遊んで暮らすことかもしれませんし、それしか生活の術がないのかもしれません。

その目的さえも、あなた自身が決め、この世界の住人として存分に冒険を行なってください。

この世界の詳しい起源、歴史、現状などについてはワールドセクションで詳しく触れていきます。

興味がありましたら、ぜひ読んで、想像力の手助けとしてください。

■ Web でのサポート

Shared † Fantasia は、Web（インターネット）上におけるサポートにも力を入れています。

まずこの基本ルール自体がネットでも無料でダウンロードできるようになっており、ルールブックを持っていない人でもすぐにルールを参照でき、遊びやすいようになっています。

また、『sharedfantasia.com』という、Web 上で TRPG をプレイする人をつなぐための、そして最新情報を Web 上で常に配信していくためのポータルサイトも存在します。

それらを活用してもらうことで、Web 上でも、よりプレイの機会を得られたり、他のプレイヤーとつながりを得られたりできるようにしていくつもりです。

また、今後も Web 上でのシナリオサポートや、プレイ環境サポートなど、様々なプレイ上の手助けができればと思っています。

『sharedfantasia.com』に、是非一度登録して、活用してみてください。

そこには Web という無限に広がる大海原が広がっており、無数の同じく冒険を求める同志たちが集っているはずです。

公式 Twitter アカウント

著者のアカウントが Shared † Fantasia 公式アカウントを兼ねています。アカウント「doctorminecraft」で検索してみてください。

niconico コミュニティ

Shared † Fantasia にはオンライン動画サービス niconico におけるコミュニティも存在します。誰でも放送でき、誰でも Shared † Fantasia 関係の動画を投稿できるようになっています。興味があれば登録してみてください。コミュニティ番号は「co1707301」です。

用語集

ＧＭ

ゲームマスターの略であり、ゲームの進行役、仕切り役です。
プレイヤーが演じるＰＣ以外の世界、他のキャラクター、状況描写を全て担当します。
また、プレイヤーが遭遇する事件や状況を考える係でもあります。
※ネットゲームなどで存在するＧＭとは違います！

ＰＬ

プレイヤーの略です。ＧＭ以外のゲームを遊ぶ人のことです。

ＰＣ

プレイヤーキャラクターの略です。
プレイヤーがゲーム中に操作する分身のようなものです。
プレイヤーは、このＰＣを通じてゲーム中の世界に関わっていきます。

ＮＰＣ

ノンプレイヤーキャラクターの略です。
ＰＣ以外のＧＭが扱う生物、人類全てを表す用語です。出現するモンスターなどもＮＰＣに含まれます。

ダイス

サイコロのことです。
このゲームではサイコロは一般的な六面体（１～６が出るサイコロ）のみ使用します。

２ｄ＋１、３ｄ

ルール上頻繁に使われる表現に２ｄ＋１や３ｄといった表現があります。
これはｄがダイスの略であり、ｄの前についている数字はダイスの数を表します。
つまり２ｄであればダイス２個、３ｄであればダイス３個を振るということを表します。
さらに後ろの＋、及び－の数字はそのダイスの出目に加えたり、引いたりする修正です。
これによってゲーム上の乱数（ランダム性）を表現します。
例）
２ｄ＋１であればダイス２個を振り、１を加えます。
ダイスを２個振って出目が２と５だったならば、それに１を加えて最終的な数字は８になります。
ダイスの出目が３と６だったならば、それに１を加えて最終的な数字は１０になります。
このように同じ２Ｄ＋１でもその時々によって違う数字になります。

セッション

行うゲームの一区切りを１セッションと呼びます。
１セッションは基本的にＧＭがどこまでかを決めますので、一概に何時間とかどこまでというものはありません。
ただ、ＧＭの用意する解決すべき事件や攻略すべき遺跡などが解決・攻略されるまでが、基本的に１セッションとなります。

シナリオ

シナリオは、ＧＭがセッションのために用意する舞台情報、ＮＰＣ情報、起こりうるイベントなどの情報の総称です。これにある情報を元にセッションは進行し、ＰＣ達は冒険を行うことになります。

Ｌ

Ｌはルール説明上、レベルの略号として使われます。
またクラスレベルの略称がＣＬとして略されたり、技能レベルを技能Ｌとしたり様々な略称の中でもＬは必ずレベルの略として使用されます。

魔法

このゲーム、ゲーム中の世界においては魔術師が使う魔術、神官が起こす奇跡、それらを総じて魔法と呼びます。

魔術

魔術は魔法の中でも、特に魔術師や魔女が使うものをそう呼称します。
技術体系に近いもので、修行と学習の末に会得するものです。

奇跡

奇跡は魔法の中でも、特に神官が用いるものをそう呼称します。
神への信仰と祈りによってのみ発動し、それは技術というよりも信仰の結果として現れるものです。

第一章　プレイヤーセクション

キャラクター作成

キャラクター作成について

解説文

この部分は解説文になります。特に解説したい文章をここに載せていきます。

Shared † Fantasia におけるキャラクターには大きく分けてプレイヤーキャラクター（ＰＣ）とノン・プレイヤーキャラクター（ＮＰＣ）がありますが、ここではＰＣの作成方法について解説していきます。

■キャラクター作成方法の種類

ＰＣを作成するためにはまず以下の２種類の方法があります。一つは『アーキタイプ』を使用して作成する方法。もう一つは『全て一から作成する方法』です。

アーキタイプ

アーキタイプ用のキャラクターシートは全て巻末の付録に収録されています。

●アーキタイプを使用する方法

『アーキタイプを使用する方法』でキャラクターを作成する場合、決定することはほとんどありません。もし必要であれば、『背景・設定の決定』の項目を読んで、キャラクターの名前、性別、年齢、設定、パーソナルクエスト等を決定すると良いでしょう。

これにより、プレイヤーは即座に、キャラクター作成に時間を取られることなく冒険を開始することができます。

●全て一から作成する方法

『全てを一から作成する方法』は、文字通りキャラクターを一から作成する方法です。

これによりプレイヤーは完全にデータ全てにおいてオリジナルの、自分だけのＰＣを作成することができます。

ただし、『全てを一から作成する方法』は作成にあたって少し時間を要します。

ＧＭの世界観

各セッションの世界観は、基本的に各ＧＭが全決定権を持っています。それは、このルールブックのワールドセクションよりも優先します。ワールドセクションを参考にするかどうかもＧＭ次第ということです。

●最終的な作成方法の決定

このＰＣの作成方法については、まず決定権限をＧＭが持っています。ＧＭは時間的な都合を見ながら、どちらの方法を採用するか判断してください。

この際にプレイヤーの希望を聞くのは大事ですが、あくまで最終的な判断はＧＭが行ってください。

■キャラクター作成時の注意

キャラクター作成は基本的にＧＭの監督下において行われます。

プレイヤーはＰＣにＧＭの許可なしで勝手な設定を決定することはできません。

勿論、想像の翼をはためかせ、自由な発想でキャラクターの設定等を決めていくのはとても大切ですが、最終的にはＧＭの許可を得て決定できるものと考えてください。

これは、作ったＰＣがＧＭが用意したシナリオにそぐわない設定になってしまったり、世界観に対して明らかにそぐわない設定がされてしまったりして、セッションの進行が滞るのを防ぐことを第一の目的とします。

ＧＭはそのようなことが起こらないよう気をつけながら、出来る限りの範囲で、プレイヤーの提案する設定を認めてあげましょう。

もし提案された設定が認められない場合も、何らかの代替案等を出して、プレイヤーの提案を活かせるよう努力しましょう。

能力値の決定

ここからは『全てを一から作成する方法』でＰＣを作成する方法を順番に説明していきます。

■能力値について

まずは、キャラクターの特徴を大まかに表す能力値を決定します。

能力値は３つに分かれており、それぞれ以下のような特徴を持ちます。

●肉体

肉体の頑健さ、筋力、丈夫さなどを表します。

肉体を使って戦闘をする為には最も重要な値となります。

またどれだけ相手の攻撃に耐えられるかにも影響します。

●技術

手先の器用さ、俊敏さ、勘の鋭さなどを表します。

射撃を用いての攻撃、回避の他、器用さや反射神経を用いる多くの行動のベースとなる能力値です。

また直感的な判断力や知恵の部分も司り、それらがベースとなる行動にも影響します。

●知能

頭の回転の速さや、記憶力、知識量の良さなどを表します。

物を知っているか否かや、記憶を使う行動に影響する他、戦闘で先手を取れるかや、“魔術”の使用等にも影響します。

■能力値の決定方法

能力値はそれぞれの能力値に対しダイスを振って決定します。

２ｄのダイスを振り、その出目に対応して能力値が決定されます。

能力値に対し２ｄの出目が２、３だった場合、その能力値は１となります。

能力値に対し出目が４、５だった場合、その能力は２となります。

能力値に対し出目が６、７、８だった場合、能力値は３となります。

能力値に対し出目が９、１０だった場合、能力値は４となります。

能力値に対し、出目が１１、１２だった場合、能力値は５となります。

以上を表にすると次のようになります。

出目	能力値
２・３	1
４・５	2
６・７・８	3
９・１０	4
１１・１２	5

一般的な能力値

冒険者以外の一般人も含め、能力値の平均は３です。１は人間としては最低限に低く、５はもっとも優秀な数値だと考えていいでしょう。

■能力値の入れ替えと振り直し

三つの能力値に対してダイスを振り終わった後、能力値が気に入らなかった場合、一つの能力値を一度だけ振り直すか、二つの能力値を入れ替えるか、そのどちらか一方を一度だけ行うことが出来ます。

ただし、振り直した結果、能力値が元の値よりも下になっても、再度振り直しは行えません。

振り直しを行う場合は慎重に判断することをおすすめします。

能力値の入れ替えと振り直し

どちらを使えばよいか迷うこともあるかと思いますが、入れ替えは能力値全体が悪くない時に、より自分の望むクラスに向くように使用し、振り直しは全体的に能力値が低すぎる場合、行うとよいでしょう。

■能力値の記入

能力値が決まったらキャラクタシートに忘れずに記入しておいてください。

キャラクターシートは巻末の付録に掲載されています。

そちらをコピーすることによってすぐに記入できるキャラクターシートを作成できます。

キャラクターシートの作成

キャラクターシートが主だったものになりますが、それ以外でも良いので、キャラクター作成は何かに記録しながら行いましょう。

クラスの決定

クラス

クラスは英語で分類を意味する言葉です。つまりクラスは冒険者としての職分を分類した項目といえます。冒険者は全体的に冒険者内での職分主義を取ることが多くなっています。

クラスレベル

クラスレベル（ＣＬ）とは各クラスにおける強さの段階です。最初はクラスレベルは１であり、経験を積むことによってクラスレベルが上がり、ＰＣは強くなっていきます。

各種項目について

ここではあくまで概要のみ解説しています。あまり深く理解しようとせずに、おおまかにそんなもんなんだと理解していけばよいでしょう。

■クラスとは

キャラクターは冒険者として活動する為の職分を持っています。

ゲーム中、その職分をクラスとして特徴わけし、分かりやすくしています。

キャラクターはこのクラスを選択することで、手軽に様々な種類の冒険者の能力を再現することが可能です。

クラスを構成する内容を順番に説明した後、各クラスの解説を次ページから行います。

●クラス名

そのクラスの名称です。

●ＨＰ係数

レベルアップごとに上昇するＨＰの値です。これが高いほうが戦闘で有利です。

●戦闘修正

近接攻撃、射撃攻撃、およびそれらに対する回避に関わる修正値です。

基本的にクラスレベル（ＣＬ）±クラス戦闘修正値＝戦闘修正値となります。

●セービングスロー（ＳＴ）修正

近接攻撃や射撃攻撃以外の様々な物事に対する抵抗や回避を判定する為に用いられるセービングスロー判定で使用する修正値です。

基本的にクラスレベル（ＣＬ）±クラスごとの修正値＝ＳＴ修正値となります。

ＳＴには頑健、直感、意思の３種類が存在します。

●近接武器制限

使用できる近接武器の高度さを表現しています。

武器の段階には高度な順に軍事、冒険、単純が存在します。

●射撃武器制限

使用できる射撃武器の高度さを表現しています。

武器の段階には高度な順に軍事、冒険、単純が存在します。

●鎧制限

使用できる鎧の高度さ（重さ）を表現しています。

鎧の段階には高度な順に重装、中装、軽装が存在します。

●クラス技能

そのクラスのキャラクターが一律で使用できる技能です。

クラス技能に属する技能は全てクラスレベルを判定に加えることが出来ます。

●習得可能フィート系統

そのクラスにおいて習得できる特殊技能＝フィートの系統を表します。

詳しいフィートの解説はフィートの項目を参照してください。

●特殊

そのクラスにおける特殊な能力や特典などを説明します。

■クラスの説明

戦士（ファイター）

戦闘のプロフェッショナル。あらゆる武器を使いこなし、鎧を着こなす。

基本的に戦闘の要であり、いるといないとでは戦闘における全体の生存率が変わる。

冒険者の中ではもっとも数の多い一般的なクラス。戦争時には傭兵をやっているというような者も多い。

戦士用フィートをとることによってさらに戦闘を有利に進められるようになる。

クラス名		戦士
ＨＰ係数		5
戦闘修正		ＣＬ＋1
ＳＴ修正	頑健	ＣＬ＋2
	直感	ＣＬ
	意思	ＣＬ
近接武器制限		軍事
射撃武器制限		軍事
鎧制限		重装
クラス技能		応急手当、登攀
習得可能フィート系統		戦士
特殊		なし

盗賊（ローグ）

潜入や盗掘のプロ。遺跡の罠や宝箱の対応は彼らの領分。

フィートの習得方向によっては軽妙な立ち回りの戦闘もこなせるが、あくまで打たれ弱いので過信してはいけない。

街では犯罪組織と接点を持つことで様々な恩恵を受けることも出来る。

基本的に戦闘でも街の行動でも搦め手を得意とする。

ある意味、最も冒険者らしいクラスともいえる。

クラス名		盗賊
ＨＰ係数		3
戦闘修正		ＣＬ
ＳＴ修正	頑健	ＣＬ
	直感	ＣＬ＋2
	意思	ＣＬ
近接武器制限		冒険
射撃武器制限		冒険
鎧制限		軽装
クラス技能		登攀、解錠、隠密行動、罠扱い、スリ、捜索
習得可能フィート系統		盗賊
特殊		追加技能用の技能ポイントをレベルごとにさらにＣＬ点得られる。

狩人（ハンター）

野外活動のエキスパート。森や原野での生存方法から野生動物の対策までそつなくこなす。

射撃武器を得意とし、後列での戦闘要員として優秀。

近接戦闘も可能だが、技能の都合上軽装が前提なので最前線に立つ事は難しい。

冒険者としてはモンスターへの対応を主な生業としている者が多い。

クラス名		狩人
ＨＰ係数		4
戦闘修正		ＣＬ
ＳＴ修正	頑健	ＣＬ＋1
	直感	ＣＬ＋1
	意思	ＣＬ
近接武器制限		冒険
射撃武器制限		軍事
鎧制限		軽装
クラス技能		動植物知識、登攀、応急手当、危険感知、生存術、潜伏
習得可能フィート系統		狩人
特殊		なし

戦士の重要性

多くの冒険者集団にとって、戦士は重要な要員です。集団（パーティー）の中で壁となり、敵からの攻撃を引き受け、敵に直接ダメージを与える戦士は、パーティーの要といっても過言ではないでしょう。

盗賊の活躍

盗賊は名前の通り盗むことが本分ですが、その対象は主に遺跡のお宝です。街中での情報収集や人を尾行することなども得意ですが、彼らの本領を発揮するのは遺跡や洞窟の罠を解除したり、鍵を開けたりといった探索であるといって良いでしょう。

狩人の仕事

狩人の活躍範囲は何と言っても野外です。彼らは森や荒野で生き抜くすべを身につけており、その危険性を熟知する者たちです。また、彼らが後衛として射撃武器を利用できるのは、前衛で動きまわる味方を誤射しないで済むようになる≪狭間の矢≫というフィート（特技）を身につけてからが本番となります。

吟遊詩人の存在

吟遊詩人は聞き慣れない言葉だとは思いますが、彼らはこの時代における歌手であり、語り手であり、総合エンターティナーであるといえます。しかし、その自由な立場や放浪しても怪しまれなく、貴族にも親しまれる性質を利用し、各国の間諜（スパイ）として動くような者も存在します。

冒険者としての商人

商人は基本的に一般人寄りのクラスと言えます。彼らの目的は商いであり、基本的には冒険ではありません。しかし、中にはある一定のルート、あるいは不定のルートを辿り行商を行うものもいますし、中には新しい、珍しい交易品を求め、冒険を行う者もいます。

やや特殊な冒険者

吟遊詩人や商人は冒険者としてはやや特殊な職分と言えます。プレイする人数が少ない場合、あまり優先的にクラスとして選択しないほうが仲間全体の生存率が上がります。優先して選択すべきは戦士や盗賊、狩人、神官、魔術師・魔女などのクラスといえるでしょう。

吟遊詩人（ミンストレル）

世界を放浪し伝承を集め、広める者達。

楽器を演奏し、英雄譚や民話、恋物語などを歌って衆目を集める。

これらの歌はこの世界において貴重な娯楽であり階級に関係なく人気がある。

その職分上多くの人に歓迎され、話を聞くことにも警戒され辛いので情報収集が得意。

また普通は道筋のつけ辛い貴族や宮廷にも入り込みやすい職能である。

当然ながら戦闘は本分ではなく、鎧を着込めば前に立つことも出来なくはない程度なので、あまりあてにすると痛い目を見ることになる。

その職能から街中での活躍の機会が多いが、遺跡などでは伝承知識の活用など活躍の機会はある。

また、特技の中にはその歌で特殊な効果を得られるものも存在する。

クラス名		吟遊詩人
ＨＰ係数		３
戦闘修正		ＣＬ－１
ＳＴ修正	頑健	ＣＬ＋１
	直感	ＣＬ
	意思	ＣＬ＋１
近接武器制限		冒険
射撃武器制限		冒険
鎧制限		中装
クラス技能		楽器演奏、歌唱、伝承知識、早耳
習得可能フィート系統		吟遊詩人
特殊		フィートポイントをレベルアップごとにさらにクラスレベル点得られる。追加言語を一つ得られる。

商人（マーチャント）

商いで生きる、人と人とをつなぐ人々。

冒険者の商人は、商人の中でも特に交易品を運ぶ旅商人や遺跡で直接的に宝物を探す冒険的な商人達を示す。

その能力は物品の売買や価値鑑定に非常に役に立つ他、そのコネや立場を生かしての情報収集も得意。

またその調達能力を活かすことで仲間全体の装備品の向上や、珍しい道具の入手を試みることができる。

戦闘能力はあくまで護身程度と考えたほうがよいが、その能力を生かしてしっかり武器防具を揃えれば、それなりに戦える。

クラス名		商人
ＨＰ係数		４
戦闘修正		ＣＬ－１
ＳＴ修正	頑健	ＣＬ
	直感	ＣＬ＋１
	意思	ＣＬ＋１
近接武器制限		冒険
射撃武器制限		冒険
鎧制限		中装
クラス技能		読み書き、早耳、商売、物品鑑定、調達能力
習得可能フィート系統		商人
特殊		追加言語を一つ得られる。

魔術師・魔女（ウォーロック・ウィッチ）

魔術という特殊能力を追い求める求道者達。

その立場は社会においてもやや特殊なもので、大概の場合、その存在を秘匿していることが多い。

男の場合魔術師と呼ばれ、女は魔女と呼ばれる。

魔術の習得に全てを捧げた為、肉体戦闘面はクラスの中でも最低レベル。

しかし、魔術は様々な超常現象を起こせる為、クラスレベルが上がるごとにあるいは複数の系統を習得するたびに強力な存在になっていく。

また、錬金術や神秘学といった様々な知識にも対応し、冒険における重要な知識面のサポートをこなす。

大器晩成型のクラスといえ、初期はやや死にやすいので、仲間全体による庇護が必要。

魔術師・魔女が単独で何かに挑むのは高レベルな存在にならないと難しい。

クラス名		魔術師・魔女
ＨＰ係数		２
戦闘修正		ＣＬ－２
ＳＴ修正	頑健	ＣＬ
	直感	ＣＬ
	意思	ＣＬ＋２
近接武器制限		単純
射撃武器制限		単純
鎧制限		軽装
クラス技能		読み書き、学問／神秘学、学問／錬金、魔術言語
習得可能フィート系統		魔術師
特殊		魔術を使用することができる。追加言語を一つ得られる。

神官（プリースト）

神々に使える祭司。ただし冒険者となる神官はやや特殊。

この世界の神官は神の恩恵により実際に超常現象＝奇跡を行使できる。

その力は大概神殿という場所で行使され、社会に還元されている。

それ故に、社会的な地位としてもやや優遇され、一般人への信用度も冒険者の中では高いクラスといえる。

神官はその能力を生かして仲間の補助を行うことができ、防具をしっかり着込めば前衛に立つことも不可能ではない。

能力値にもよるが、前衛としての戦士が足りない場合は、度々前線に駆り出されることが多くなるであろうクラス。

また読み書きの知識など、知識階級の存在でもあるので、そういった面で頼りにされることもあるだろう。

神官が冒険に出る理由は様々だが、例えば布教の為であったり、自己鍛錬であったり、神殿からの使命であったり、もしかしたら神からの直接の託宣を受けての行動であったりするのかもしれない。

基本的にドワーフ、エルフなどの異種族は人間の神々を信仰しないので、神官になることが出来ない。

クラス名		神官
ＨＰ係数		４
戦闘修正		ＣＬ－１
ＳＴ修正	頑健	ＣＬ
	直感	ＣＬ
	意思	ＣＬ＋２
近接武器制限		冒険
射撃武器制限		冒険
鎧制限		中装
クラス技能		読み書き、学問／神学、応急手当
習得可能フィート系統		神官
特殊		奇跡を使用することができる。

この世界の魔術師

魔術師はこの世界において畏怖される存在です。彼らは個人において恐るべき力を持つ可能性があり、かつその力の根源がよくわからないからです。また少なくない数において、彼らは不死者（ゾンビやスケルトン）を使役したり、魔界の生物（悪魔や魔獣）を使役するなど、人々の忌避感を呼び起こすような行動をとるものがいます。それ故に魔術師は余計なトラブルを避けるため、あまり自分の正体を、特に仲間以外には明らかにしない場合が多くなります。

神官の社会的地位

文章中にもある通り、神官はある種の社会的地位を持ちます。それは彼らが神々に仕える人々であり、奇跡を行使し、大概善良な戒律を守りながら生活をしているからです。この信用度は神官の目に見えぬもう一つの特典と言えます。また、彼らの回復能力は冒険者集団にとって生命線になりうるほどに強力なものです。仲間の中に神官がいるかいないかによって、その集団の生存率はぐっと変わってくることでしょう。

途中計算・能力記入

クラスを選択したら、現在計算できる数値を計算して、記入できる数値をキャラクターシートに書いておきましょう。

以下に今現在計算・記入可能な数値、項目を順番に説明していきます。

●ＨＰ（ヒットポイント）

ＨＰとはヒットポイントの略であり、敵の攻撃に対してどれくらい耐えられるかや 、怪我や疲労に対してどの程度耐えられるかを表します。

ＨＰが高いほどダメージや疲労に対して強いということです。

ＨＰの計算は以下の式のようになります。

ＨＰ＝（肉体×４）＋クラスごとのＨＰ係数×ＣＬ

例えば肉体４の戦士１レベルなら＜４（肉体）×４＞＋＜５（戦士のＨＰ係数）×１（戦士のＣＬ）＞＝２１となり、２１がそのキャラクターのＨＰとなります。

ＨＰの表現

ＨＰは怪我などをどれくらいできるか、という目安の数値ですが、ＨＰが高い＝怪我を沢山できるということではありません。ＨＰが上がるということは、怪我のしにくさや、致命傷を避ける動きを身につけている、という解釈を行ってください。

●戦闘修正

戦闘修正は近接戦闘、射撃戦闘の基礎となる修正です。

計算は簡単で、クラスレベル（ＣＬ）とクラスによる戦闘修正への修正を合計するだけです。

たとえば神官１Ｌなら戦闘修正はＣＬ－１なので、クラスレベルの１から－１して０が最終的な戦闘修正です。

戦闘修正の意味

戦闘修正は、戦闘にどれくらい慣れているか、熟練しているかを表す数値です。戦闘をする機会の多いクラスほど、その修正が高くなる傾向があります。

マイナスの戦闘修正値

戦闘修正がマイナスになることもあります。

●ＳＴ値（セービングスロー値）

セービングスロー（ＳＴ）判定という特殊な判定に使う為の数値です。

セービングスローは戦闘における近接攻撃や射撃攻撃以外の危険を回避したりする為に使用する判定です。

ＳＴには頑健、直感、意思の３種類が存在し、それぞれ別の危険に対して使用します。（後述の基本判定の項目を参照）

数値の計算は以下のようになります。

頑健ＳＴ値＝肉体＋クラスごとのＳＴ値修正
直感ＳＴ値＝技術＋クラスごとのＳＴ値修正
意思ＳＴ値＝知能＋クラスごとのＳＴ値修正

例えば、能力値が全て３の狩人１レベルのキャラクターのＳＴ値は、頑健ＳＴ値５（肉体３＋クラスによるＳＴ修正＜ＣＬ１＋１＞）、直感０ＳＴ値５（技術３＋クラスによるＳＴ修正＜ＣＬ１＋１＞）、意思ＳＴ値４（知能３＋クラスによるＳＴ修正＜ＣＬ１＋０＞）となります。

●装備制限

近接武器、射撃武器、鎧の装備可能な範囲を明記します。

クラスごとに指定されている段階をそれぞれ近接、射撃、鎧のところに書き込んでおきましょう。

より上位の段階の武器・鎧を使用出来るキャラクターは、それ以下の段階の武器・鎧も使用可能です。

●技能

クラス技能に書いてある技能を全て技能のところに記入しておきましょう。

クラス技能に書かれている技能は全てクラスレベルと同値でもっているものとして扱われます。

例：戦士なら登攀と応急手当、盗賊なら解錠、登攀、隠密行動、罠扱い、スリ、捜索がクラス技能なので技能に記入します。

ＣＬが１なら、それらのクラス技能も全て技能レベル１になります。

レベル２になれば、それらのクラス技能も全て技能レベル２になります。

ボーナス設定の決定

■ボーナス設定の取得

能力値とクラスの決定、途中計算まで終わったら、今度はボーナス設定を取得しましょう。

ボーナス設定とは、キャラクターに付加価値的な特殊能力を得る設定で、能力値の総合計が低い人ほど多彩なボーナス設定を得られるようになっています。

これはある意味能力値が低いキャラクターへの救済処置的なものでもあります。

■ボーナス値の決定

能力値３つ（肉体、技術、知能）を合計し、１５から引いた数字が『ボーナス値（ＢＰ)』となります。つまり

「ＢＰ＝１５－(肉体＋技術＋知能)」

となります。

決定したＢＰ（ボーナス値）を消費することによって様々なボーナス設定を得ることが出来ます。

ボーナス設定は原則的にキャラクター作成時にしか取ることが出来ません。

なお、今後ボーナス設定はルールブック内において【】付きで表現されます。

このボーナス設定は今後取得するフィートなどにも深くかかわっているので、取得を後回しにしてもよいでしょう。

取得するものが決定したら、キャラクターシートに記入しておきましょう。

■ボーナス設定の見方

名称

【】内がそのボーナス設定の名称です。

必要ＢＰ

そのボーナス設定を取得するのに消費する必要のあるＢＰです。

必要ＢＰは、「Ｌごとに○ＢＰ／複数取得可」と書いてある場合は、指定ＢＰを消費する度に何レベルでも取得が可能です。

「１Ｌごとに２ＢＰ／複数取得可」なら、1Ｌで2BP、2Ｌで4BP、3Ｌで6BPと必要ＢＰが増加していきます。

「1Ｌ＝３ＢＰ、2Ｌ＝５ＢＰ」のように書いてある場合は、取得するレベルを選んで必要ＢＰを消費します。

１Ｌをとるなら３ＢＰを消費、2Ｌをとるなら５ＢＰを消費するという形です。

■ボーナス設定の種類

ボーナス設定には様々な種類があります。肉体的な特徴を得るものから、眼に見えない素養、あるいは異種族になるものまで、生まれつきの才能や素養は全てボーナス設定で表現されています。

プレイヤーは次ページのボーナス設定一覧表からＢＰを消費してボーナス設定を取得しましょう。

もう一度言いますが、ボーナス設定の取得が可能なのはキャラクター作成時のみです。

よく考えて選択すると良いでしょう。

また、後に決める項目に影響するボーナス設定も多いので、後回しにして考えるというのも一つの手です。

レベルの表記

ボーナス設定のレベルは必ず表記するようにしてください。

エルフとドワーフ

エルフやドワーフといった異種族になるためには、必ずボーナス設定が必要です。エルフ、ドワーフともにそれらの種族になるためには４ＢＰが必要になります。

ボーナス設定一覧表

【美形】　２ＢＰ

他者に好感を抱かせる容姿あるいは美声などを持っている。技能「早耳」「商売」「歌唱」の判定に＋２のボーナス

【意思力】　Ｌごとに２ＢＰ／複数取得可

強い意思力を持っている。意思セービングスローに＋２の修正が得られる。

【反射神経】　Ｌごとに２ＢＰ／複数取得可

鋭い反射神経を持っている。直感セービングスローに＋２の修正が得られる。

【頑健】　Ｌごとに２ＢＰ／複数取得可

強い抵抗力を持っている。頑健セービングスローに＋２の修正が得られる。

【～の才能】　１ＢＰ

特定の技能に秀でた才能を持っている。技能の名前を～の部分に入れること。

才能を持つ技能については判定に＋２の修正が得られる。この設定はひとつの技能に対して重ねて取ることはできない。

複数の技能に対してこの設定を取得することは可能である。

才能があれば、技能がなくても判定にボーナスは付くが、技能がなければ判定できない物事の判定は行えません。

【タフネス】　３ＢＰ

人間離れしたタフネスを誇る。ＨＰの計算を「肉体×４」から「肉体×５」に変更し､クラスごとのＨＰ係数を＋１する。

【裕福な財布】　３ＢＰ

裕福な商家や貴族の出である。プレイ中、ＧＭ次第によっては何らかの特典を得られる場合がある。

ただし、特典を得られることをＧＭに強要してはいけない。開始時には２倍の初期資金を得ることが出来る。

【幸運】　３ＢＰ

非常な幸運に恵まれている。【悪運】と同時取得できない。

１回のゲームプレイ中に１回、判定のダイスを振り直すことが出来る。タイミングはプレイヤーが任意に選択できる。

【悪運】　３ＢＰ

ここぞというときに失敗しても、いいほうに回る。【幸運】と同時取得できない。

１回のゲームプレイ中に１回、自動失敗の時に、自動成功に変更することが出来る。タイミングはプレイヤーが任意に選択できる。基本的に自動成功として処理するが、達成値が必要な場合、出目１２がでたものとして扱う。

【鋼の肉体】　１Ｌ＝３ＢＰ、２Ｌ＝５ＢＰ

常人では考えられない鋼のような肉体を持っている。肉体そのものに防護点を持つことができる。

１Ｌで全てのダメージタイプ（ＤＴ）に１点、２Ｌで全てのＤＴに２点の防護点を得ることができる。

ただし、最低でも肉体は３、なければならない。

【記憶力】　１Ｌ＝３ＢＰ、２Ｌ＝５ＢＰ

驚異的な記憶力を持っている。何かを知っているかの判定全てに１Ｌなら＋２、２Ｌなら＋４のボーナスを得ることができる。また２Ｌの場合、何かを思い出すという行動には判定は必要なく一語一句間違いなく思い出せるし光景も写真を見るかのように思い出せる。

【しぶとさ】　Ｌごとに２ＢＰ／複数取得可

死の瀬戸際にたった時、驚異的な生命力を発揮する。取得する度に気絶判定・死亡判定の頑健ＳＴの際に＋２のボーナスを得ることができる。また、死亡扱いとなるＨＰを超えた負傷ダメージが１０から１０＋Ｌに変更され、シナリオ中、任意の死亡判定をレベル回数分成功扱いにする。

【疲れ知らず】　Ｌごとに１ＢＰ／複数取得可

疲労に対しての強い回復力を持っている。レベルごとに戦闘中「呼吸を整える」行動を行った際の疲労回復量が＋１される。また１戦闘終了後、その戦闘で得た重疲労をレベル点回復する。

【魔術の申し子】　１Ｌ＝３ＢＰ、２Ｌ＝５ＢＰ

生まれた瞬間から魔術に対する強い適性を持っています。ボーナス設定のレベル分、基礎魔力が＋１される。

魔術を使えるキャラクター以外がこの設定を得ても意味がない。

【神の御子】　　1L= 3BP、2L= 5BP

生まれた瞬間から神に祝福され、特別な加護を得ている。この設定を持つキャラクターは素で信仰値をこのボーナス設定のレベル分持っている。この設定を取得する際にはどの神の加護を受けているのかあらかじめ決定すること。奇跡を使えるキャラクター以外がこの設定を得ても意味がない。

【多芸】　　4BP

物事の覚えが早く、様々な特技を身に着ける才能に溢れている。
レベルごとに取得できるフィートポイントを（CL の半分：端数切捨、ただし最低 1 ）増加させることが出来る。

【両手利き】　　3BP

両手を利き腕として使用出来る。具体的にはその便利さから技能「解錠」「罠扱い」「スリ」の判定値に＋ 1 のボーナスを得ることができる。さらに戦士用フィート≪二刀流≫の際に両腕とも利き腕扱いで処理を行える。

【先読みの才】　　2BP

戦闘などの修羅場において、常に敵に先んじる読みの深さを持っている。
イニシアティブ値の決定時、結果に＋ 2 することができる。

【マルチリンガル】　　Lごとに1BP／複数取得可

なんらかの人生の経緯などにより、複数の言語を喋ることができる。レベルごとに追加言語を 1 個得ることができる。

【ドワーフ】　　4BP

特殊な人類であるドワーフである。種族についての解説は 125 ページの「人間以外の人類」を参照すること。
ドワーフは下記の特徴を得る。

・ドワーフは肉体に＋ 1 のボーナスを得る。
・いずれかの職能／種別技能をクラス技能として習得している。（職能／鍛冶、職能／石工、職能／宝飾細工など）
・意思ＳＴに＋ 1 のボーナス。
・暗視能力（完全な暗闇でもペナルティを受けない）
・ドワーフは移動において移動距離が短くなる。
（移動＝肉体×２＋５m、全力移動＝肉体×４＋１０m）
・ドワーフの生命力は強固に固定されており、魔力に変換できない。
ただし、魔術師になることは可能。
・追加言語でドワーフ語を習得している。
・アルコール類で全く酔っ払わない。
・技能ポイントが 1 レベルに付きレベルポイントしか取得できない。
・ドワーフは体が小さいため、全ての武器の必要肉体値が 1 高いものとして扱う。
・人間の神を信仰しないので基本ルールにおいては神官になることが出来ない。

【エルフ】　　4BP

特殊な人類であるエルフである。種族についての解説は世界観の「人間以外の人類」を参照すること。
エルフは下記の特徴を得る。

・エルフは知能に＋ 1 のボーナスを得る。
・どんなクラスでも、技能「動植物知識」をクラス技能として扱う。
クラスで習得している場合、＋ 1 Ｌの扱いとなる。
・直感ＳＴに＋ 1 のボーナス。
・低光度視覚（光量が低い状態で視界にペナルティを受けない。完全な暗闇では無効）
・追加言語でエルフ語を習得している。
・水以外は 3 日に 1 度の食事でも生存可能。
・技能ポイントが 1 レベルに付きレベルポイントしか取得できない。
・人間の神を信仰しないので基本ルールにおいては神官になることが出来ない。

追加技能の決定

クラス技能と追加技能
クラス技能が、その職業上必要不可欠とされる技能だとすれば、追加技能はそのＰＣの個人的な技能であり、特徴を表すものと言えます。

技能の詳しい解説
技能の詳しい解説について先に参照したい方は、技能ルールを参照してください。

表の項目の解説
技能名はその技能の呼称を、クラス技能はその技能がクラス技能となっているクラスを、使用能力値は判定の際にベースとなる能力値を、解説はその技能の簡単な概要を説明しています。

ＰＣはクラス技能で指定されている技能以外にいくつか別の技能を習得することが可能です。

ＰＣはキャラクター作成時２ポイントの技能ポイントを持っています。

その技能ポイントを使用することで二つの技能を１レベルで追加技能として習得することができます。

ただし、技能を取るときには以下の４つのことに気をつけなければなりません。

・追加技能はクラス技能で習得している以外の技能を取る。
・盗賊は技能ポイントをさらに１ポイント持っているもの（合計３ポイント）として扱う。
・ドワーフ、エルフは技能ポイントが１しかないものとして扱う。
・ただし、ドワーフ、エルフでも、クラスが盗賊だった場合に限り、技能ポイントをさらに１ポイント持っているものとして扱うので技能ポイントの合計値は２となる。

技能の詳細な内容・使用方法は判定方法などのルールを解説してからでないと理解し難いので、ここでは追加技能の習得の判断のために、簡単な概要表だけで解説します。

技能名	クラス技能	使用能力値	解説
応急手当	戦士、狩人、神官	技術	戦闘後の傷を手当してＨＰを回復したり、気絶から回復させる技能。
登攀	戦士、盗賊、狩人	肉体	崖や壁を登るための技能。
解錠	盗賊	技術	鍵を開けるための技能。
隠密行動	盗賊	技術	周りに気付かれずこっそり行動するための技能。
罠扱い	盗賊	技術	罠を解除したり設置したりするための技能。
スリ	盗賊	技術	こっそり人のものをすりとるための技能。
捜索	盗賊	技術	特定の場所から目的の物を探して見つけ出すための技能。
動植物知識	狩人	知能	動物や植物などに関しての知識を持つ技能。
危険感知	狩人	技術	自然の中で危険な場所や気配を察知するための技能。
潜伏	狩人	技術	自然の中で潜伏し、やり過ごしたり不意打ちするための技能。
生存術	狩人	技術	足跡追跡や食糧確保など自然で生き抜くための諸々の技能。
読み書き	神官、商人、魔術師	知能	文章を読み書きする技能。コレがない人は読み書きできない。
学問／神学	神官	知能	神話、神々の教えに関する知識を表す技能。
学問／神秘学	魔術師	知能	魔法や魔界の生物や、幻獣などに関する知識を表す技能。
学問／錬金	魔術師	知能	薬草の効能や秘薬に関する知識を表す技能。
学問／医学	—	知能	この世界の医学に関する知識を表す技能。
学問／史学	—	知能	この世界の歴史に関する知識を表す技能。
学問／数学	—	知能	数学、計算に関する知識を表す技能。
学問／工学	—	知能	建設等に関する知識を表す技能。
魔術言語	魔術師	知能	魔術師以外には習得できない専門技能。
楽器演奏／種別	吟遊詩人	技術	楽器をうまく演奏するための技能。
歌唱	吟遊詩人	技術	歌をうまく歌うための技能。
伝承知識	吟遊詩人	知能	様々な伝承や物語などに関する知識を表す技能。
早耳	吟遊詩人、商人	技術	人々の集まりの中で情報収集をしていく技能。
商売	商人	技術	ものの売り買いを上手に行うための技能。
物品鑑定	商人	知能	物品の価値を鑑定するための技能。
調達能力	商人	技術	街や村などで物品を調達してくる為の技能。
職能／種別	—	技術	様々な専門職の技術を表す技能。 例：鍛冶、大工、宝飾細工、革細工、木工、農業、漁業、鉱夫、裁縫、貴族、料理人、鍛冶、彫刻　等
馬術	—	技術	馬を上手に乗りこなすための技能。

フィートの決定

ＰＣはクラスごとに様々なフィート（特殊な技）を習得できます。

フィートは技能とは異なり、単純に判定値を上昇する以外にも様々な効果をもたらす特殊な行動を可能とするものです。

中には「技能を追加する」フィートや、「技能を前提とする」フィートもあるので習得時にはよくフィートの解説を読んで習得しましょう。

■フィートポイント（ＦＰ）

フィートはフィートポイント（ＦＰ）を消費して習得します。

キャラクター作成時、ＰＣは２ポイントのＦＰを持っています。

（ただし吟遊詩人だけはクラス特殊能力で３ポイントのＦＰを持っています。）

この２ポイントのＦＰを使用してフィートを習得していきましょう。

■フィートの習得

各フィートには習得に必要なＦＰが決まっています。手持ちのＦＰは２ポイントなので、必要ＦＰが２以下のものからフィートを選ぶ…わけではありまん。

フィートの習得の際にはいくつか重要なルールがあります。まず一つは習得できるフィートは必要ＦＰが自分のクラスレベルと同じものまでです。

つまりキャラクター作成時は必要ＦＰが１以下のものしか習得できません。

また同時にＰＣは基本的に自分のクラスの系統のフィートか、クラス共通フィートから習得するフィートを選ぶことになります。

例えば戦士であれば、戦士系フィートか、クラス共通フィート、そのどちらかのグループに属するフィートからフィートを選びます。初めてキャラクターを作るならこれを把握できていれば十分です。

必要ＦＰを消費して、フィートを習得してください。

■クラス外のフィートの習得

ではＰＣは自分のクラス外のフィートは一切習得できないのでしょうか？

そんなことはありません。

少々把握するのに慣れを要するので、ゲームに慣れてから行うのを勧めますが、クラス外のフィートも取ることが可能です。

ただしその場合、習得に必要なＦＰが通常よりも余計にかかります。具体的には通常の必要ＦＰに対して以下の表の様に消費ＦＰが上昇します。

通常必要ＦＰ	クラス外
1	2
2	3
3	5
4	6
5	8
6	9
7	11
8	12
9	14
10	15

クラス外であっても、習得できるフィートは自分のＣＬと同じ必要ＦＰのものまで行えます。

例えば３レベル戦士が盗賊のフィートを習得しようとすれば、必要ＦＰが３のものまで習得でき、そのフィートを習得する際に消費するＦＰは５となります。

■フィートの選択

どのフィートが習得可能かわかったら、習得するフィートを選択しましょう。ここではわかりやすくキャラクター作成時（１レベル時）に習得できるフィートのみを簡単に抜粋して掲載します。

そのフィートの効果について詳しく知りたい場合は、データセクションのフィートデータの説明を参照してください。

吟遊詩人の多才さ

吟遊詩人は通常の他のクラスよりも多くフィートポイントを得られます。これは吟遊詩人が様々な特技を多才に使いこなすことを表し、場合によっては他のクラスの特技も習得できるということを表しています。

クラス外フィートの必要ＦＰ

クラス外のフィートを取るときはおおよそ約１．５倍（端数切上）のＦＰがかかるものと思ってください。表を見なくても１．５倍すればクラス外フィートの必要ＦＰは計算することができます。

１レベルフィート一覧

共通フィート

共通フィートはどのクラスもクラスフィートとして扱えるフィートです。

フィートの詳細について

フィートの詳細については、データセクションのフィートデータを参照してください。

■共通フィート

名前	効果
追加ＨＰ	ＨＰを＋３する
クラス技能訓練	クラス技能一つの判定値を＋１する
追加技能訓練	追加技能ポイントを２点取得する
荷役術	荷物の持てる限界重量を＋１０％する

■戦士用フィート

名前	効果
パリィ	戦闘中武器で防御行動を取る
二刀流	命中にペナルティを受けて両手の武器で攻撃する
マーシャルアーツ	軽装の回避力と素手の攻撃力上昇
足払い	槍や蹴りで戦闘中敵を転倒させる
早抜き	武器を素早く準備できるようになる
武器の流儀	特定の分類の武器のダメージを上昇

■盗賊用フィート

名前	効果
軽業	軽業を使って回避をしたり、転倒状態から瞬時に立ち上がる
組織の伝手	その地域の犯罪組織とつなぎをとる
裏ルート	違法な物品を取引できるようになる

■狩人用フィート

名前	効果
狩りの一撃	獣系モンスターに＋２ダメージ
射撃武器訓練	特定の射撃武器の命中を＋１
矢作成	自分で一から矢を作成できる

■魔術師用フィート

名前	効果
焦点具作成	魔力＋１の道具を作る技術を得る
記憶領域拡大	魔術スロットを拡大する
魔術師式護身術	回避力を＋１、ＨＰ＋２する

■神官用フィート

名前	効果
依存軽減	奇跡の依存を上がりにくくする
同胞のよしみ	神殿での物品、サービス価格を１０％安くする
信仰の盾	１シナリオに１回信仰値分ダメージを防ぐ
信仰の一撃	１シナリオに１回攻撃ダメージを信仰値分上昇する
熱心な信者	依存３上昇の代わりに１００Ｇ得る

■吟遊詩人用フィート

名前	効果
伝承の記憶	１シナリオに１回伝承知識の判定を振り直せる
知人の知人	１シナリオに１回、出てきたＮＰＣを知り合いにする
大道芸人	道端で楽器演奏や歌唱をしておひねりを稼ぐ

■商人用フィート

名前	効果
事前投資	シナリオ開始時、借金をできる
死の商人	武器防具購入時の値段を５％下げられる
雑貨商	装備品・日用品購入時の値段を５％下げられる

装備品の決定

様々なキャラクター能力についてデータが決まったら今度は装備品です。

キャラクターは初期作成時点で**２ｄ×５０＋４００ゴールド**の初期所持金を持っています。ダイスを振って所持金を決定してください。

世界観上、様々な国々が発行する通貨などが存在するはずですが、ゲームの都合上、ゴールドという一つの単位によって管理されます。

またリアルに考えれば物の価格も地域によって異なるはずですが、ここでは便宜上、平均的価格をその物の価格として設定し、取引を簡略化しています。

以上を念頭に置いた上、ゴールドを消費して装備品を購入してください。

■流通レベルについて

全ての装備品や、購入できるものには流通レベルが存在します。

流通レベルとはつまり、その物品やサービスがどの程度の規模の集落で売買されているかを表します。

つまり高度な加工品や高級な品物はそれ相応の規模の都市でしか購入できないということです。

ＧＭは都市や街に流通レベルを設定することで、どの程度の品物がそこで売っているか悩まずに済みます。

ただし、たとえ流通レベル的に買えるとしても例外は必ず存在するので注意してください。

ＧＭは商品の売り切れや、何らかの事情により流通レベル内のものでも購入できない物を設定可能です。

また逆に、流通レベルが達していない物でも腕利きの鍛冶師や職人が住んでいたり、名産品の産地だったりすることで、一部流通レベル以上のものでも手に入るかもしれません。

最終的にどんな装備、アイテムが購入できるかはＧＭの判断が最優先であることを忘れないでください。

どの程度の規模の街や村でどの程度の流通レベルなのかは以下の表を参照してください。

流通レベル	集落のレベル	人口の目安※
1	少村落	１０～９０人
2	人の多い村	１００～５００人
3	街道沿いの街	６００～１０００人
4	それなりの大きさの街	１２００人～３０００人
5	大国の地方都市／小国の主要都市	４０００～８０００人
6	大国の主要都市／小国の首都	１万人～４万人
7	大国の首都	5万人～１０万人
8	世界でも有数の大都市	１１万人以上

※人口がそれぞれのレベルの間に入る場合、都市の大きさなど含め適切な方をＧＭが選ぶ

■持てる装備の限界

キャラクターは無限にアイテムをもてるわけではありません。

重量的にも、物の量的にもキャラクターには持てる物の限界があります。

ゲーム中、この持てる重量の概念を重量値という数値で表し、全てのアイテムに重量値、そしてキャラクターに限界重量を設定し、持てる限界を設定しています。

●限界重量と軽荷重

キャラクターの限界重量は

（肉体×２０＋４０）となります。

しかし、キャラクターは限界重量まで持つと行動に制限がかかります。

具体的には全ての肉体、技術をベースとする行動に－２のペナルティがかかります。（これはＳＴも例外ではありません）

このペナルティを受けない為には限界

金貨、銀貨、銅貨の扱い

基本的にゲーム上はどんな通貨をＰＣが持っているのかは問題とならないわけですが、演出上、ゴールドが通貨上どれくらいにあたるのかの目安として金貨＝１００ゴールド、銀貨＝１０ゴールド、銅貨＝１ゴールドを目安としてください。

つまり演出上、金貨三枚を相手に渡す、といえば３００ゴールドを相手に渡したことになりますし銀貨５枚で引き受けよう！といえば、５０ゴールドで引き受けるという意味合いになります。

もしゴールドという単位でやりとりをするのが味気なければ使ってみるといいでしょう。

ゴールドの重さ

ゴールドに重量を設定するかはＧＭの裁量に任せますが重量換算する場合は１００ゴールドごとに 0.1 として計算するといいでしょう。

重量の半分と同値までに重量値を抑える必要があります。

このペナルティを受けない荷重状態を軽荷重と呼びます。

限界重量＝（肉体×２０＋４０）
軽荷重＝上記の半分

●限界重量を超えた場合

限界重量値を超えて持ち物を持った場合、ペナルティとともに行動に疲労を伴うようになります。

限界重量値の１．５倍までは行動ペナルティが－４となり通常行動をそれで行う度に１時間に１ｄ点の疲労、戦闘行動を行うと１Ｒの自分の行動を終える度に１ｄの疲労を受けます。

さらに１．５倍の重量値を超えて持ち物を持った場合、限界重量値の２倍までは行動ペナルティに－８、通常行動をそれで行う度に１時間に２ｄ点の疲労、戦闘行動を行うと１Ｒの自分の行動を終える度に２ｄの疲労を受けます。

これらの疲労は、戦闘中の疲労は、何もしないで待機するか、呼吸を整える行動をとれば、受けずに済みます。

ただし、延々と戦闘していても１時間たてば時間による疲労は受けます。

限界の２倍以上の重量値の持ち物を持った場合、例え持ち上げられても行動不能になります。

●荷物の保持について

また、重量を持つといっても、基本的に重量として所持するには何らかの形で体に保持する必要があります。

例えば人間は基本腕は２本しかありませんし、背負い袋や身に付ける鎧以外だと様々な工夫をしないと重量を大量に持つことはできないでしょう。

物を持つ場合にはしっかりとどう持っているか考え、ＧＭに説明できるようにしておきましょう。

やり方によっては大袋などを手に持って運ぶことで、即座にそれを下ろせば戦闘中にペナルティを受けることなく大荷物を持ち運ぶことなども可能でしょう。

■宝石の扱い

この世界で金貨や銀貨と同じくらい信頼の置ける価値基準を持つのが宝石です。

商人達からは１００ゴールド刻みで相当する価格の宝石を購入することができます。

この宝石は商人相手には通貨として使用できます。

ただし、一般人相手だとその価値を推し量ることができない（『物品鑑定』をもっていない）場合があり信頼関係がないと相当の価格として扱ってもらえないかもしれません。

また自分が買った以外の宝石も『物品鑑定』の技能がない場合、その価値を理解することができません。逆に言えば技能があれば必ず理解できます。

あくどい相手なら１０００ゴールドの宝石といって１００ゴールドの宝石を渡すかもしれません。

あるいはもっと悪ければ価値の殆ど無いガラス玉の可能性もあります。

宝石の重量値は一律で０．１として扱われます。また、宝石を現金に換算しようとすると基本１割ほど目減りします。

■装備品などの売却について

装備品や要らない品物を売却する場合、売価については基本的に状況によります。

ＧＭが状況を考慮するのが面倒なら一律通常売価の５０％としてしまって構いません。

もし売買に多少のリアリティを求めるなら、売ろうとしている対象や地域の需要に応じて決定してください。

売ろうとしているものが貴重であるなら例え中古品であっても７５％や１００％の価格あるいはそれ以上の価格で買い取ってもらえるかも知れません。

しかし売ろうとしている物の需要が全くないなら 25%の価格、あるいは全く買ってもらえないかも知れません。

商売の秘訣

例えば砂漠の真ん中で水を売るなら、水１リットルが１０Ｇ、いや１００Ｇになるかもしれません。

現在平和な農村で武器防具を売ろうとしても一切誰も買ってくれないかも知れません。商売は時と場所を選んで行うのが大切です。

商売技能適用のタイミング

『商売』技能による売価の変動は、事前に売価の決定を行った数値に対して行なってください。

例えばスタッフを５０％の３０ゴールドの売価とＧＭに設定されたとして、『商売』技能で売価が２０％アップした場合、３０ゴールドの２０％アップして３６ゴールドで売却できます。

武器の扱い

武器は冒険をする上で必需品とも言える装備品です。ここでは武器の選択の基準となる性能の項目を解説します。

■分類・武器の段階

武器には単純武器、冒険武器、軍事武器の３種があり、後者になればなるほど使用するのに高度な戦闘訓練が必要です。

基本的にクラスごとにどの段階の武器まで扱えるのか決まっているので、クラス情報を参照し自分のキャラクターがどの段階の武器を扱えるのか確認してください。また高度な段階の武器は、その入手についても流通レベルの制限を受けます。

単純武器なら１、冒険武器なら３、軍事武器なら５の流通レベルが設定されています。また、射撃武器の矢玉はそれぞれの武器の流通レベルに準じます。

●使用できない武器段階の武器

装備制限によって使用できない武器を使って戦闘した場合、段階が１足りないごとに、命中判定に－２のペナルティがつきます。

■分類・近接武器、射撃武器

近接武器は近接攻撃で使用する武器です。射撃武器は射撃攻撃で使用する武器です。

■武器のデータ

名前

武器の名称です。

武器種

武器の種類を表しています。種別には剣、斧鎚、槍棍、節棍、投石器、投擲、弓、機械弓があります。

武器種によっては使用出来るフィートなどが異なる場合があります。

持ち手

武器を使用する際に必要とする手です。１Ｈなら片手を、２Ｈなら両手を必要とします。１Ｈと２Ｈのデータが存在する武器は、両方を使い分けすることができます。

ＤＴ

ダメージタイプ、武器の攻撃型を表します。武器によって異なり、複数のＤＴを持つものもあります。

複数ＤＴが存在する場合、好きな方を選んで使用することができます。

斬は斬りつける攻撃でダメージが高くなりやすいですが防具により減少しやすく、叩はダメージはやや低めですが防具により減少が難しい攻撃で、刺はダメージが最も低くなりがちですが、防具を貫通後ダメージを２倍に出来ます。

ダメージ

ダメージは攻撃が命中した際に与えるダメージです。このダメージに近接武器なら肉体値を、射撃武器なら技術値を加えたものが最終的なダメージになります。

肉体

武器を使用するために必要な肉体値です。武器を使用するためにはこの数値と同値以上の肉体値をキャラクターが持っている必要があります。

もし肉体値が足りない場合、不足している数値×－２分、命中にペナルティがかかり、攻撃を実行するたびに不足している数値×２点疲労します。

金額

武器を購入するために必要なゴールドです。

重量

武器の重量値です。装備、使用している時には、常にこの重量値がかかるものと考えてください。

射程

射程は主に射撃武器の射程距離を表しています。近接武器に射程がある場合、

武器段階とは

武器段階は武器の扱いやすさ、難しさを表現する段階です。この武器段階が上位になればなるほど、扱いに修練が必要ですし、専門的で使う人が限られるために、人が多い場所でないと流通していません。

ＤＴの選択・宣言

武器で攻撃する際のＤＴの選択については、必ず攻撃前の宣言を行ってください。もし宣言がなかった場合、ＧＭ次第ですが斬・叩・刺の順に優先して選択されたことにするとしておけばトラブルは少ないと思います。

概念距離

概念距離は戦闘を簡略化するために用いられる、おおまかな距離の単位です。主に戦闘ではこの概念距離を用いて射程を測ります。

それは投擲に使用出来る武器です。

また射撃判定にペナルティのついているものは、射撃攻撃判定時に命中にそのペナルティがつきます。

前に概念距離、その後m換算の射程となります。メートル換算は概算なのでそれ以上届くこともありえます。

特殊

その他特記事項です。攻撃判定にペナルティのある場合は表記されますし装填が必要な武器は（アロー装填＝１）というような形で装填するアイテムとともに、装填に必要なアクション数が明記されます。

武器一覧

単純武器（流通レベル１）

近接武器

名前	武器種	持ち手	ＤＴ	ダメージ	肉体	金額	重量	射程	特殊
素手	格闘	１Ｈ	叩	１ｄ	１	０	０		疲労ダメージ※１
ダガー	剣	１Ｈ	斬	２ｄ－２	１	４０	０.５		
			刺	１ｄ				近・特殊※２	
クラブ	斧鎚	１Ｈ	叩	３ｄ－２	２	３０	１.５		
スタッフ	槍棍	２Ｈ	叩	２ｄ＋１	１	６０	１		
ショートソード	剣	１Ｈ	斬	２ｄ＋１	１	１００	１		
			刺	１ｄ＋１					
ハンドアクス	斧鎚	１Ｈ	斬	４ｄ－３	２	８０	１.５	近・特殊※２	射撃命中判定－１

射撃武器

名前	武器種	持ち手	ＤＴ	ダメージ	肉体	金額	重量	射程	特殊
スリング	投石器	２Ｈ	叩	２ｄ＋１	１	５０	０.５	中・50m	ロック装填＝１
ロック	投擲	１Ｈ	叩	１ｄ	１	０	０.１	近・特殊※２	
ジャベリン	投擲	１Ｈ	刺	１ｄ＋１	１	３０	１	中・50m	

※１　素手による攻撃は相手に疲労ダメージしか与えることはできません。

※２　近・特殊の射程距離は１０＋肉体×５ｍとする。

冒険武器（流通レベル３）

近接武器

名前	武器種	持ち手	ＤＴ	ダメージ	肉体	金額	重量	射程	特殊
ロングソード	剣	１Ｈ	斬	３ｄ＋１	２	１５０	２		
			刺	２ｄ－１					
レイピア	剣	１Ｈ	斬	２ｄ＋２	２	１２０	１		
			刺	２ｄ－１					
ノーマルアクス	斧鎚	１Ｈ	斬	５ｄ－３	３	１２０	３		
メイス	斧鎚	１Ｈ	叩	４ｄ－３	３	１５０	３		
ショートスピア	槍棍	２Ｈ	叩	３ｄ＋１	２	１２０	２	近・特殊※２	射撃命中判定－１
			刺	１ｄ＋４					
バトルスタッフ	槍棍	２Ｈ	叩	３ｄ＋１	２	８０	２		
フレイル	節棍	１Ｈ	叩	３ｄ＋３	２	１８０	２		近接命中判定－１

射撃武器

名前	武器種	持ち手	ＤＴ	ダメージ	肉体	金額	重量	射程	特殊
ショートボウ	弓	２Ｈ	刺	１ｄ＋４	２	１５０	２	遠・100m	アロー装填＝１
ライトクロスボウ	機械弓	２Ｈ	刺	１ｄ＋６	２	２５０	２.５	遠・100m	クォーレル装填＝２
スタッフスリング	投石器	２Ｈ	叩	３ｄ＋１	２	１２０	２	遠・80m	ロック装填＝１

軍事武器（流通レベル５）

近接武器

名前	武器種	持ち手	ＤＴ	ダメージ	肉体	金額	重量	射程	特殊
バスタードソード	剣	１Ｈ	斬	４ｄ	3	230	4.5		
			刺	２ｄ					
		２Ｈ	斬	５ｄ					
			刺	２ｄ＋２					
グレートソード	剣	２Ｈ	斬	５ｄ＋３	4	400	6		
			刺	３ｄ					
ヘヴィメイス	斧鎚	２Ｈ	叩	５ｄ－２	4	420	8		
ロングスピア	槍棍	２Ｈ	叩	３ｄ＋３	3	300	5		
			刺	１ｄ＋６					
ポールウェポン	槍棍	２Ｈ	斬	５ｄ＋３	4	450	8		
			叩	４ｄ＋１					
			刺	２ｄ＋３					
バトルアクス	斧鎚	２Ｈ	斬	７ｄ－１	5	700	10		
ランス（馬上槍）	馬上槍	１Ｈ	刺	１ｄ＋６	4	400	8		馬上突撃専用
ヘヴィランス	馬上槍	１Ｈ	刺	２ｄ＋３	5	650	10		馬上突撃専用

射撃武器

名前	武器種	持ち手	ＤＴ	ダメージ	肉体	金額	重量	射程	特殊
ロングボウ	弓	２Ｈ	刺	１ｄ＋６	3	380	5	遠・200m	アロー装填＝１
ヘヴィクロスボウ	機械弓	２Ｈ	刺	２ｄ＋５	3	550	6	遠・150m	クォーレル装填＝３
コンポジットボウ	弓	２Ｈ	刺	２ｄ＋３	4	600	6	遠・250m	アロー装填＝１

射撃武器の矢玉（流通レベル３）

名前	武器種	持ち手	ＤＴ	ダメージ	肉体	金額	重量	射程	特殊
アロー（１本）	弓	－	刺	－	－	2	0.2	－	
クォーレル（１本）	機械弓	－	刺	－	－	3	0.3	－	
矢筒	アローやクォーレルをしまえる専用の筒					20	1		アローなら２０本 クォーレルなら１５本入る矢筒

防具の扱い

防具もまた冒険に出る上で欠かせない装備品の一つです。ここでは防具の選択の基準となる性能の項目を紹介します。

■分類・防具の段階

防具にも武器と同じように防具の段階があります。

防具には軽装鎧、中装鎧、重装鎧の３種があり後者になればなるほど使用するのに高度な戦闘訓練が必要です。

基本的にクラスごとにどの段階の防具まで扱えるのか決まっているのでクラス情報を参照し、自分のキャラクターがどの段階の防具を扱えるのか確認してください。

また高度な段階の防具は､その入手についても流通レベルの制限を受けます。

軽装は１、中装は３、重装は５の流通レベルが必要になります。

●使用できない防具段階の防具

装備制限によって使用できない鎧を着て戦闘した場合、段階が１段階足りないごとに、戦闘中のすべての判定に－２のペナルティが付きます。

またこれは判定ではないですが、魔法強度の決定にも影響が及びます。

また装備制限によって使用できない盾は、上手く扱えずその恩恵をうけることができません。

■盾について

盾は、片手が空いている場合にのみ装備して戦闘可能です。

装備していない限り、盾による効果の恩恵は受けられません。

鎧の段階について

鎧の段階も武器の段階と同じように高くなればなるほど、その使用に訓練や慣れが必要な鎧になります。特に中装、重装と徐々に鎧は重くなり、身体を拘束するようになります。それらの鎧は相応の訓練なしにすぐに扱えるようなものではありません。

両手に盾

ちなみに盾は両手に装備しても効果が重複することはありません。様子は面白いですが。

盾は力

盾は防御面において強力な力です。構えて戦うだけで最低限防護点は上昇しますし、スモールシールド以上であれば回避力も一律で上昇します。武器の扱いについては全般的に両手武器（２H）が強力ですが、防御面を考えれば片手（１H）武器も考慮すべき選択肢でしょう。

バックラー

バックラーは回避力は一切上昇せず、防護点のみを上昇させます。

鎧の一体性

鎧はものによりキルト＆チェインのように鎧下としてキルトアーマー、上に鎖帷子のように重ね着しているあつかいの鎧も存在します。これらの鎧を鎧下であるキルトアーマーのみにできるかどうか（鎖帷子を外せるかどうか）に関しては、各ＧＭに判断を任せます。基本的には一体で鎧下のみでの運用をできないとするほうが処理としては簡便です。

■盾のデータ

名前
盾の名称です。

命中
盾を装備した際に攻撃への命中修正がかかる場合ここに記されます。

回避
装備することにより得られる回避へのボーナスです。近接回避、射撃回避、双方にボーナスを得ることができます。

防護点
装備した際に上昇する防護点を表しています。この防護点は全てのＤＴの攻撃に対してかかります。

鎧種
その防具の段階を表します。

肉体
防具を使用するために必要な肉体値です。防具を装備するためにはこの数値と同値以上の肉体値をキャラクターが持っている必要があります。もし肉体値が足りない場合、不足している数値×－２分、回避にペナルティがかかります。

金額
防具を購入するために必要なゴールドです。

重量
防具の重量値です。装備、使用している時には、常にこの重量値がかかるものと考えてください。

名前	命中	回避	防護点	鎧種	肉体	金額	重量
バックラー		0	1	軽装	1	80	2
スモールシールド		1	2	軽装	2	150	5
ミドルシールド		2	2	中装	3	320	10
ラージシールド	－1	2	4	重装	4	500	15

■鎧について

　鎧は、種類の中から一つ選択し、装備することができます。
　あらゆる種類の鎧は重ね着をすることができません。

■鎧のデータ

名前
　鎧の名称です。

対斬
　DT 斬のダメージに対する防護点です。

対叩
　DT 叩のダメージに対する防護点です。

対刺
　DT 刺のダメージに対する防護点です。

鎧種
　その防具の段階を表します。

肉体
　防具を使用するために必要な肉体値です。
　防具を装備するためにはこの数値と同値以上の肉体値をキャラクターが持っている必要があります。
　もし肉体値が足りない場合、（不足している肉体値×－２）分、回避にペナルティがかかります。

金額
　防具を購入するために必要なゴールドです。

重量
　防具の重量値です。装備、使用している時には、常にこの重量値がかかるものと考えてください。

名前	対斬	対叩	対刺	鎧種	肉体	金額	重量
ローブ	1	1	2	軽装	1	100	4
ジャーキン	2	2	3	軽装	1	180	8
キルトアーマー	3	3	4	軽装	1	250	１１
レザーアーマー	4	2	4	軽装	1	300	１７
キルト＆チェイン	7	3	5	中装	2	500	２２
レザー＆チェイン	8	2	5	中装	2	620	２５
ラメラーアーマー	7	3	6	中装	3	750	３０
スケイルメイル	8	3	6	中装	3	800	３３
ブリガンダイン	１０	3	8	重装	3	950	３６
チェイン＆プレート	１１	5	9	重装	4	1200	４０
プレートメイル	１２	5	１０	重装	4	1900	４６
フリューテッドアーマー	１２	6	9	重装	3	2500	４２

武器、防具の説明

表の中の武器、防具が一体どういった武器、防具なのかについてはデータセクションに掲載されています。簡単な説明ですが、一体どういった武器防具であるのかはそちらを参照してください。

装備品、日用品などの扱い

冒険用の装備もそうでないものも、冒険者達は時と場合によって購入することになるでしょう。

そういったもの全てをここに載せていくと長くなってしまいますので、一覧やその道具の説明は後のデータセクションに任せ、ここではいくつかの冒険に出る場合の基本セットのようなものを載せていきますので、参照してください。

それらの中から選ばない場合、データセクションで詳しく参照し、選択してください。

ちなみにキャラクターは最初、冒険者の服以下のレベルで好きな服を無条件に装備しています。

また魔術師は最初から魔術書と光腑結晶を１つずつ保持しています。

装備品、日用品の説明

装備品、日用品の冒険者基本セット以外のバラの品々に関しては、データセクションで一覧表にし、簡易な説明をつけています。詳細な買い物や、持っているものが一体どんなものなのかの説明については、データセクションの方を参照してください。

■道具の運搬・保持について

キャラクターの所持可能重量は決まっていますが、所持可能重量だからといっても人間は物を持つために使える体の部位には限界があります。

武器防具は装備するという形（鞘や背に背負うこと含め）になるので気にすることはありませんが、細かい道具を一々手に持って旅をすることはできません。

それらを運ぶ為に存在するのが、背負袋や、各種袋などの運搬用のアイテムです。

これらを身につけたり、持ったりすることで多くの荷物を運ぶことが可能です。

これらの運搬用アイテムの厳密な装備部位に関してはルール設定しませんが、重量の範囲内、そして常識の範囲内で装備できる量は判断してください。

背負い袋は普通は１つしか装備できませんし、袋は大概手に持たないと運べないでしょう。

例外的に小袋だけは背負袋や腰に括りつけても構いませんが、ＧＭは運搬用アイテムの装備を想像して無理のない範囲に留めるように制限してください。

■装備品データ解説

名前

道具やサービスの呼称です。

金額

その道具を購入する、あるいはサービスを受けるために必要なゴールドです。

重量値

その道具の重量値です。

積載量

運搬用アイテムにだけある数値です。

この値と同値までの重量値のアイテムを入れることができます。ただし、大きさ的に明らかに無理だと思われるものは入れることを許可しないでください。

流通レベル

そのアイテムを購入するために必要な集落の流通レベルです。

現在いる集落、都市の流通レベルがアイテムの流通レベルに達していない場合購入できません。

冒険者セットの流通レベル

冒険者セットの流通レベルは、セット内のもっとも流通レベルの高い品物に合わせています。

基本冒険者セット

基本冒険者セット１

ごく基本的な冒険者装備

必要流通レベル：２

総額：９０Ｇ　合計重量値：１０

名前	金額	重量値	積載量
背負い袋	20	1	20
たいまつ×５	5	5	0
大袋	15	2	30
小袋×２	10	0	5
火起こしセット	20	0	0
毛布	5	1	0
水袋（水１入）	10	1	1
ウエストポーチ	5	0	8

基本冒険者セット２

やや軽装な必要最低限装備

必要流通レベル：２

総額：５５Ｇ　合計重量値：５

名前	金額	重量値	積載量
背負い袋	20	1	20
大袋	15	2	30
マント	5	1	0
水袋（水１入）	10	1	1
ウエストポーチ	5	0	8

基本冒険者セット３

準備万端な冒険者装備

必要流通レベル：３

総額：400 Ｇ　合計重量値：24

名前	金額	重量値	積載量
背負い袋	20	1	20
たいまつ×５	5	5	0
大袋	15	2	30
小袋×２	10	0	5
火起こしセット	20	0	0
毛布	5	1	0
水袋（水１入）	10	1	1
ウエストポーチ	5	0	8
調理セット	50	4	0
スコップ	30	0.5	0
ロープ（麻）10m	50	4	0
治療セット	100	1	0
チョーク	3	0	0
呼子	10	0	0
マント	8	1	0
金槌	50	2	0
くさび×３	9	1.5	0

戦士・神官向け中装備セット

治療セットつき装備

必要流通レベル：３

総額：243G　合計重量値：１５

名前	金額	重量値	積載量
背負い袋	20	1	20
たいまつ×５	5	5	0
大袋	15	2	30
小袋×２	10	0	5
火起こしセット	20	0	0
マント	8	1	0
水袋（水１入）	10	1	1
ウエストポーチ	5	0	8
治療セット	100	1	0
ロープ（麻）10m	50	4	0

盗賊向けセット１

シティ派盗賊向け装備

必要流通レベル：３

総額：480G　合計重量値：17.5

名前	金額	重量値	積載量
背負い袋	20	1	20
ランタン	30	1	0
陶器の壷（油入り）	12	1	0.5
大袋	15	2	30
小袋×２	10	0	5
火起こしセット	20	0	0
フード付きマント	10	1	0
水袋（水１入）	10	1	1
ウエストポーチ	5	0	8
シーフツール	100	1	0
変装用具	100	1	0
ロープ（麻）10m	50	4	4
引っ掛け鉤	30	1	0
金槌	50	0.5	0
くさび×６	18	3	8

盗賊向けセット２

お金のない盗賊向け装備

必要流通レベル：３

総額：275 Ｇ　合計重量値：12

名前	金額	重量値	積載量
背負い袋	20	1	20
たいまつ×５	5	1	0
大袋	15	2	30
小袋×２	10	0	5
火起こしセット	20	0	0
フード付きマント	10	1	0
水袋（水１入）	10	1	1
ウエストポーチ	5	0	8
シーフツール	100	1	0
ロープ（麻）10m	50	4	4
引っ掛け鉤	30	1	0

■その他装備

その他、各クラスで職業上必要な単品で付け加えたい装備品などを下記に記しておきますので、セットに加える形で装備を選んでみましょう。

●楽器

金額：１００G～　重量値：1～2

流通レベル：３

吟遊詩人や楽器を演奏する者には必須の装備品の一つ。

●商人の天秤

金額：２５Ｇ　重量値：1

流通レベル：３

商人の商売道具。『商売』や『物品鑑定』の判定値を＋１する。

●魔術書、光脈結晶

金額：両方１００Ｇ

重量値：魔術書１、光脈結晶０

流通レベル：両方４

魔術師必携の品。魔術師は両方共初期に無料で必ず所持している。

●羊皮紙、インクと羽ペン

金額：紙１枚５G、インクとペン１０G

重量値：紙0.5、インクとペン０

流通レベル：両方３

読み書きができる人向け。絵を描くことも可能。紙はそれなりに希少品。

●錬金セット、携帯錬金セット

金額：セット 100 Ｇ、携帯 200 Ｇ

重量値：セット 15、携帯８

流通レベル：セット５、携帯６

錬金術を実行できる用具一式。携帯錬金セットになると金額は高くなるが重量は軽くなる。

言語の決定

この Shared † Fantasia の世界の言語は何種類かに分かれています。しかしながら、クラスの特殊能力で追加言語を得ている場合か、マルチリンガルのボーナス背景を取得していない限り、**ＰＣの話す言語は南方語**という言語になります。

クラスやボーナス設定などで追加言語を取るＰＣは以下の情報を参考に追加言語を選択、習得してください。

■言語の種類

この世界の人類の使用する言語は元は一つの文明からそれぞれの文明に派生しているだけにそれぞれの言語自体は共通点も多く、人類の言語はかなり強い方言のような色合いがあります。

また言語を習得していても、『読み書き』を習得していないキャラクターは文字の読み書きはできません。

●神代語（上流共通語）

元々の神々が使用していた言語で、ある種の古代語です。

しかし、今は各文化圏の慣例として特に王家や政治的な話し合いの際にはこの言語が使われます。いわば上流社会における国際公用語です。

その背景から王族や貴族は習得必須の言語とされていますし、階級意識の高い貴族などはこの言語のみを使用して生活しているものもいます。

幻獣の中にはこの言語を使用するものもいます。

●北方語（ルミナス文化圏）

ルミナスが築いたルミナス文化圏で使われている言語です。

●内海語（ベリス文化圏）

ベリスが築いたベリス文化圏で使われている言語です。

内海は商業の中心地である為、商人達によく使われる言語です。

●南方語（ジオ文化圏）

ジ・オルグが築いたジオ文化圏で使われている言語です。

この基本ルールにおいてはデフォルト舞台となる文化圏の言語です。

基本ルール上、キャラクターは全員この言語を使用します。

ＧＭの特別な許可か異種族以外、出身地はジオ文化圏内となります。

●東方語（アスラ文化圏）

アスラディオが築いたアスラ文化圏で使われている言語です。

かなり僻地で長年隔離されて使われた言語の為、特に他の言語との乖離が激しい言語です。

●ドワーフ語（ディーバ文化圏）

ディーバ・ダグダが築いたディーバ文化圏のドワーフたちに使われる言語です。

少々訛りがあるものの、獣人達もこの言語を使用します。

●エルフ語（ダーナディア文化圏）

ダーナディアが築いたダーナディア文化圏のエルフ達が使用する言語です。

●魔界語

魔界の悪魔や魔王たちが使用する言語です。何故かやや神代語に似ています。

●鬼語

地上世界に適応した悪魔、鬼族達が使う言語です。

起源を魔界語と同じくするらしく、言語的に近しいところはありますが、やはり別言語です。

言語の扱いについて

言語のルールに関しては厳密に運用してもよいですし、多少ゆるくしても構わないでしょう。基本的にＧＭの運用思想・重点を置くところによって変えて構いません。

他の文化圏

他の文化圏は今後サポートする予定ですが、気長に構えてください。また､各ＧＭが各々のオリジナルな形で各文化圏を設定したり、オリジナル言語を作成しても構いません。

言語の多様性

この言語ルールはリアルさでいえばかなりファジーな形になっています。もしよりリアルに考えるなら地方語や各種族の言葉などはもっと細かくなっていくかもしれません。そういったことを重視すると雰囲気は出ますが、非常に処理が面倒になってきますので、その点にだけ注意してください。

魔術師の選択

ここでは魔術師の扱う魔術について軽く触れながら、キャラクター作成時に決定しなければならないことを解説します。

■魔力

魔術師は魔術という不可思議な力を使いますが、その不可思議な力がどれくらいの強さなのかを決めておく必要があります。それが魔力です。

魔力が高いほど魔術の威力は高く、効果的と言っても差し支えないでしょう。

魔力の値は以下のように決定されます。

魔力＝魔術師・魔女レベル＋基礎魔力

基礎魔力は人間であるかぎり最初は０となります。ただし、基礎魔力、魔力を上げる方法はいくつか存在します。

●魔力を上げる方法　生命力を捧げる

ＰＣ自身の肉体値を１永久に下降することで、基礎魔力値を２永久に上昇させることが出来ます。ただし肉体値を０以下にすることはできません。

●魔力を上げる方法　生贄を捧げる

生贄（いけにえ）を一定周期で捧げることによって魔力を得て、維持します。

生贄は何を捧げるかによって魔力の上昇値や維持期間が異なります。

ＧＭは以下の表を参照に、表以外のものについては適切と思われる数値を設定してください。

生贄の効果の継続について迷ったら、小動物などは１セッションが終わったら効果が切れるとしても良いでしょう。

生贄表

生贄	魔力上昇値	期間	儀式に必要な時間
動物	1	一週間	１時間
人類	2	一ヶ月	１２時間
人類（処女）	3	一ヶ月	１２時間
魔術師・魔女	3	一ヶ月	１２時間

●焦点具を使用する

魔術師や魔女は大概自分専用の焦点具（魔力集積補助具）を持っています。

この焦点具は基本的に持っているだけで魔力を上昇します。

どの程度魔力を上昇させるかは、使用している素材などによりますが、キャラクター作成時に可能なのはほぼ間違いなく＋１の焦点具が限界です。

＋１の焦点具は魔術師のフィート≪焦点具作成≫を習得していれば、自ら作り出すことが可能です。

■１レベル魔術の習得

１レベルの魔術師が習得できる魔術は自然と限られます。最初から大魔法使いの魔術師はいません。

キャラクター作成時の魔術師は、知能と同数の１レベル魔術を使用できます。

例えば知能の値が３なら３個、４なら４個の魔術を使用できます。

ここでは１レベル魔術師が習得できる魔術を簡単に紹介し、選択してもらえるようにしています。

詳しい魔術の使用方法や、魔術の効果の詳細については魔術のルールの項目を参照してください。

●簡易１レベル魔法リスト項目解説

魔術名

魔術の名称です。

前提魔術

その魔術を習得する為には、ここに書かれている魔術を習得しておく必要があります。

ＳＣ（スロットコスト）

魔術を使用する時に必要なコストの重さです。大きいほど使用回数が限られます。

効果

効果の概要です。

原魔力

ちなみに生贄、焦点具他、一時的な上昇を含めない、（生命力を捧げて得た魔力＋ボーナス設定による魔力＋魔術師のレベル）の合計数値を原魔力と定義します。

魔力を捧げる副効果

生命力を捧げることによって肉体値が下がるということは、それに合わせて風体も貧弱になっていきます。生命力の低下はその人物の筋力や持続力も失わせるのです。

生贄の効果

生贄による魔力上昇の処理は、ある程度ファジーにやってしまっても良いと思います。小動物程度のものであれば、持続的に「生贄を捧げました」という宣言で済ませてしまっても良いでしょう。ただし、人間などを生贄にする場合は、ＧＭはそれが反社会的な行為であることをよく言い含めた上で、実行に際しても実際にできるかどうか処理したほうが良いでしょう。

生贄と魔術師

生贄という要素は、魔術師を胡散臭く、そして畏怖の対象にしているものの一つです。どうしても魔術師には血なまぐさいイメージがつきまといます。

１レベル魔術簡易リスト

魔術名	前提魔術	ＳＣ	効果
魔法感知	なし	2	周囲に魔法がかかっていないか感知する。
光源	なし	1	松明程度の光源を作り出す。浮遊させることも可能。
念動	なし	1	手を使わずに物を動かすことができる。集中が必要。
魔弾	なし	3	対象一体を魔力により生み出されたエネルギー弾によって攻撃する。
組成感知	なし	1	物質の組成・成分を感知することができる。
物質生成	組成感知	2	己の理解している物質を作り出す。ただし土、石類、水などのみ。
幻影	なし	1	音のない幻を作り出す。
混乱	なし	2	対象一体を混乱状態にし、積極的行動をとれなくする。
肉体衰弱	なし	3	対象一体の肉体を衰弱させ、一時的にＨＰを下降させる。
疲労回復	なし	3	対象一体の疲労を回復する。
使い魔召喚	なし	2	小動物などを使い魔として使役することができるようにする。
魔術妨害	なし	4	相手の魔法を妨害する小さな結界を張る。
占い	なし	1	占いによって対象一体の未来の出来事を察知する。
助言	なし	1	対象が次に行う何らかの行動に＋１の判定ボーナスを与える。

神官の戒律

神官たちは、少なくともＰＣとなる神官たちは全て奇跡という魔法を行使することができます。

これは神の加護による力で、その力の強さはどれだけ信仰心が強いかによって決定されます。

では信仰心とは何でしょうか？

このゲームにおいて信仰心は戒律の順守という形で表されます。また、それは信仰値という数字としても規定されます。

■信仰値

全ての神官クラスのＰＣはクラスレベルと同値（つまりキャラクター作成時は１）の信仰値を必ず持っています。

しかし１は数値として必ずしも高いものではありません。

この信仰値を上昇するためにＰＣは戒律を選択することが可能です。

戒律とは神の教えに従うために守るべき約束、法です。

それらの約束＝戒律を守ることにより、ＰＣは通常よりも高い信仰値を得られ、結果としてより強い奇跡の効果を得られます。

この戒律の内容は、仕える神によって変わります。神官であるＰＣはまず仕える神を選択し、必要であればその神の戒律を選択することになります。

■戒律

戒律の選択は仕える神の選択でもあります。仕える神がどのような神なのか、詳しくはワールドセクションを読んでもらうとして、簡単な解説と選ぶべき戒律のみこちらに掲載していきます。

あるいはどのような戒律が制定されているかによって仕える神を選ぶというのもありうる選択といえるでしょう。

また信仰値に対する影響は、厳しい戒律ほど大きくなります。より厳しい約束を守れる神官ほど信仰心が強いというわけです。

●戒律の制限

戒律による信仰値の上昇は強力ですが、制限もあります。同じだけ信仰値が上がる戒律を複数とっても信仰値の上昇は重複しません。

つまり信仰値１上がる戒律を２個守っても３個守っても信仰値の上昇は１のみです。

戒律の厳しさによる信仰値上昇の最大値は３の為、それぞれの段階の戒律（１，２，３上がるもの）を選んだとして、戒律による信仰値の上昇は最大でも６までとなります。

使用可能な奇跡

１レベルの神官は、１レベル奇跡を全て使用することが出来ます。データはデータセクションの奇跡データを参照してください。

ボーナス設定【神の御子】

戒律、神官のクラスレベル以外で信仰値を上昇できる手段は、現在のところボーナス設定【神の御子】のみです。

戒律の運用

戒律を厳密に運用するかどうかはＧＭ次第となります。基本的に各神の判断というよりも、本人の自覚としてどうなのかが重要だと考えてください。ただ、本人の自覚がないから破っていないというような目に余る行動があれば、ＧＭは神の目に止まったとして戒律破りであることを神から告げさせ、強制的に自覚を行わせてもよいでしょう。

戒律を破った場合

ここではなく、ルールセクションで解説しますが、戒律は破った場合に、その戒律で上がっている分の信仰値は即座に下降します。守る戒律についてはしっかりと考えて取得を行いましょう。

戒律の増減

キャラクター作成時以外に戒律を増やす場合、減らす場合、神殿に行って儀式を行う場合があります。この儀式はおおよそ１時間の儀式と宣誓（戒律を守る、守るのをやめることについて）を行う必要があります。その儀式の後、ただちに戒律による信仰値の増減が行なわれます。ただし、この儀式は頻繁に行われるべきものではありません。頻繁に行った場合、二度と同じ戒律を誓ったり外したり出来ないとしてもよいでしょう。いい加減な決心での戒律は信仰値を上昇しないのです。

神・戒律一覧

●大神ジ・オルグ

ジオ神族の主神であり、王権の保護者であり、ジオ神族全ての父です。

基本的に全ての街や村に信仰が存在します。ジオ神族を崇める場所においては、どのような形であれ崇められています。

大都市ではかなり大きな神殿が見られることもありますし、地方ではお社のみの場合もあります。

ジ・オルグの戒律は以下のようなものです。

信仰値上昇	戒律
1	他人を誹謗中傷してはいけない
1	他人の物を盗んではいけない
2	嘘をついてはいけない
2	家族を裏切ってはいけない、また他人の家族の崩壊も止めねばならない
3	困っている人を見捨ててはいけない
3	恩には必ず同程度以上の恩で報いなければならない
3	他人をいかなる理由であれ傷つけてはならない（人類以外は良い）

●鋼腕のクオルズ

この地にあって最初にして最強の英傑と呼ばれたクオルズが召し上げられた神です。

彼は、数々の戦争と戦いを生き抜き、その右手を鋼の義手に変えても闘い続けました。

そして邪悪なる竜エースベルとの戦いで刺し違えた際にジ・オルグにより召し上げられました。

その勇猛さ、強さにあやかるべく戦士や傭兵、騎士などにも崇められています。

地方の農村などにはあまり神殿が存在しませんが、一定規模以上の街であれば大概存在します。

神官達は戦闘訓練を受けている者も多く、中には修行として諸国を巡る者もいます。

信仰値上昇	戒律
1	卑怯な戦いをしてはならない（不意打ち、騙し討ちなど）
1	戦闘意思のないものを殺してはいけない
2	戦闘で後退してはならない（前衛から下がってはいけない）
2	名誉を傷つけた相手には報いを受けさせなければならない
3	弱者を見捨ててはならない
3	挑まれた戦いから逃亡してはいけない

●地母神リーダン

大神の巫女から召し上げられたジ・オルグの妻の一人です。

生涯をある村の安寧と繁栄にささげ、神の巫女として祈り続けた末、その姿を認められ、妻として天に召し上げられました。

村の安寧、収穫の安定を願い、多くの農民から崇められています。

その性質上、地方の農村などには必ず存在し、場合によってはかなり大規模な神殿となります。

場所によっては村民などよりお布施として貢納された穀物などを備蓄し、飢饉の際などに放出する機能を持った神殿なども存在します。

信仰値上昇	戒律
1	他人の物を盗んではいけない
1	戦いを挑んではならない
2	自分が飢えていない限り飢えたものに施しを行わなければならない
2	家族を裏切ってはいけない、また他人の家族の崩壊も止めねばならない
3	困っている人を見捨ててはいけない
3	話し合いで解決することを諦めてはならない

●工芸神ダムド

天下一の名匠といわれた男が召し上げられた神です。

剣を作っては天下の名剣、鎧を作れば至上の名鎧と呼ばれ、多くの名品を生み出した名匠でした。

神々の鎧、剣を作らせる為にジ・オルグが彼を天に召し上げました。

世には彼の作品と呼ばれる物がいくつかありますが、ほとんどが国宝として扱われています。

職人、技術者から信仰され、その加護を願われています。

地方の神殿等では職人たちの交流所のような場所になっている場合も多くなります。

都市部においては場合によって職人た

ちの訓練を行う職能ギルドが併設されている場合もあります。

信仰値上昇	戒律
1	他人の物を盗んではいけない
1	自らの作品、仕事に適正と感じる以上の価格を要求してはならない
2	後進のもの、歳若いものを導かなければならない
2	一度決めたことを破ってはならない
3	意図的に人工物を破壊してはならない(着られている防具は叩いてよし)

●神々の詩人　ディオール

その当時世界で最も麗しき詩人として名声を得た男が召し上げられた神です。

神々の為に詩を歌うことを望み、ジ・オルグにその願いを聞き届けられました。

多くの音楽家や吟遊詩人はディオールを崇め才能の発露を願います。

ディオールの神殿が存在するのはほとんど都市部であり、地方で存在するのは塚（つか）くらいのものかもしれません。

ただ、都市部においては一部の貴族が熱心に信仰していたりするので、潤っている場合もあります。

また地方でも祭りの際などに使用される舞台に併設されて神殿がある場合もあります。

信仰値上昇	戒律
1	楽器を持たねばならない、その楽器をなくしたり、破壊してはならない
1	芸術活動や、詩人が抑圧されることを見逃してはならない
2	物語として語り継ぐべきものを見逃してはならない
2	表現行動を抑制してはならない(己の感情を含む)
3	一日一文、詩を書かねばならない
3	会話は歌以外で行なってはいけない

●賢老サルトゥ

賢者にして高名な哲学者サルトゥが召し上げられた神です。

全ての世界の知を求め、探求を続けたいというこの賢者の願いを神が聞き届けました。

学術を修める多くの学者や知識層から信仰を集める神です。

あまり大規模な神殿を持つことは少ない神です。

地域の啓蒙活動や書籍収集などに努める場合もありますが、大概権力者に嫌われます。

権力者はその特権維持のために、農民などが知識をつけるのを嫌うからです。

信仰値上昇	戒律
1	本や知識が失われることを見逃してはならない
1	その日得た知識をまとめ、日記を付けなければならない
2	話し合いによらず他者に攻撃を行なってはいけない
2	書を見つけたら、写本してでも神殿の蔵書に奉納しなければならない
3	知らない知識を得る機会を逃してはならない
3	悪意なく知識を求めるものに情報開示を拒んではならない

●船舶王ルーシード

この地で最も多くの船を駆り、多くの人々を運び、多くの物を運んだ元大商人です。

商船の王として名を馳せ、多くの冒険航海も成功させています。

その人生の最後に果ての海を目指し船で旅立ちましたが、その望み叶わず果てました。

その人生を認めたジ・オルグによって最終的に天に召し上げられました。

船乗りや商人達に崇められ、その利益を願われています。

その性質上、港町などで強く信仰され、大都市圏でも商人達の支援で大きな神殿を持っていたりします。

信仰値上昇	戒律
1	他人の物を盗んではいけない
1	争いの解決はまず話し合いを優先しなければならない
1	猫を守り、虐待せず、保護しなければならない
2	人を欺き利益を得てはならない
2	契約を行ったことは破ってはならない
3	恩には必ず同程度以上の恩で報いなければならない

各戒律の個性

戒律はその神の個性がよく出る場所でもあります。特に個性がつよいディオールやルーシード、サルトゥなど場合によっては変人扱いされかねないものも数多くあります。しかし、それも信仰の道の一つですから、守らねばならない試練の一つなのです。

ジオ神族

これらの神々は主神ジ・オルグと、人類への貢献を認められてジ・オルグにより天界に引き上げられ、ある種の英雄が神格化したものです。故に彼らの元々の人としての人生、人格が戒律にも色濃く反映されています。

背景・設定の決定

アーキタイプからの製作

キャラクターをアーキタイプから製作する場合、決定事項はこの背景・設定の決定のみとなります。

成人と年齢

この世界では成人（大人）とみなされる年齢は 15 歳とされますが、子供であろうともこの世界にとっては重要な労働力です。我々の常識でいうところの幼稚園も、小学校や中学校も存在しません。それ故に子供は動けるようになれば徐々に仕事を手伝いだし、結婚できる（独り立ちできる）年齢とされるのが成人という考え方として受け止めてもらえばいいでしょう。ただし、上流階級の子女はその家系の仕事を継ぐべく、幼少時から家庭教師などを付けられ、様々なことを学ぶのが一般的です。

設定の決め方

一言に設定と言っても何を決めていいかはなかなか難しいと思います。主に参考にすべきはワールドセクションに書いてある内容です。特に一般の人々の生活がどんなものなのか、どのような文化が育まれているのか、宗教はどうか、組織はどうか、そういったものを学べば自然とこんなキャラクター設定はどうだろうというものが出てくると思います。設定構築の為にはまずベースが必要です。

●名前

キャラクターの名前を決定します。

基本的にこの世界の言語はこちらの世界の言語で互換することはできないので、カタカナで音のみ表現する事になります。

アスラ文化圏でさえ、漢字に対応するような文字はないので漢字は使用できません。

二つ名などで意味を表す為に漢字を使うのはありだと思います。

●性別

男性、もしくは女性であることが標準です。この世界には今のところ性転換の概念はありません。

同性愛などの性的嗜好は存在する可能性はあります。

●年齢

人間の年齢は基本的に１５歳で成人となりますので、それより上が望ましいでしょう。

３０を超えると大概冒険等はきつくなってきます。

１レベル冒険者であればせめて３０よりは下にしておくことをおすすめします。

この世界の平均寿命は５０歳程度でしょうし、６０を超えれば人間としては相当長生きです。

ちなみにエルフは３０歳程度で成年、寿命は１０００年以上で老衰はしないと言われています。

ドワーフは１５歳前後で成人として扱われ、おおよそ２００年程度の寿命を持ちます。

●設定

その他、キャラクターの設定をどのようにするかはＰＬの自由です。

ただその設定でＧＭの許可無くゲーム上に影響をおよぼすことはできません。

基本的にどんな設定であれ、まずはＧＭに確認をとってから設定するのがいいでしょう。

容姿がどうである、好きな食べ物や趣味、嗜好などは世界観から逸脱しない限り自由に設定しても構わないと思います。

●パーソナルクエスト

パーソナルクエストとは、ＰＣが個人的な動機を持って達成しようとしている目的です。

基本的にある程度達成困難なものをＰＬ主導で提案し、ＧＭがそれを認定する形で設定できます。

このパーソナルクエストを設定することで、経験値などにボーナスを得たり、ゲーム中の行動やシナリオに深みを持たせることができます。

具体的な使用方法は「レベルアップと経験値」を参照してください。

パーソナルクエストはキャラクター作成後にも発生、追加されたりします。

冒険の最中で様々な経験の中から個人的な目的は発生するものです。

ただ、冒険中に得る場合でもパーソナルクエストの取得はＧＭの許可を得てください。

数値計算・記入

キャラクター作成の総仕上げです。

装備品として購入した武器や防具の数値計算や、まだ記入できていない数値などをチェックしていきましょう。

■限界重量と軽荷重のチェック

限界重量と軽荷重の数値を計算して記入しておきましょう。

（肉体×２０＋４０）が限界重量値、その半分が軽荷重となります。

■武装の数値計算

持っている武装の数値計算をしておきましょう。

武器防具を持っていなくても全員、素手（近接攻撃）とロック（石を投げた場合の射撃攻撃）、そして鎧なしの状態の数値は算出しておきましょう。

＜近接武器＞

命中判定値＝肉体値＋戦闘修正
（＋あれば武器、フィートなどによる修正）
ダメージ＝武器ダメージ＋肉体値
（＋あればフィートによる修正）
重量＝武器の重量

＜射撃武器＞

命中判定値＝技術値＋戦闘修正
（＋あれば武器、フィートなどによる修正）
ダメージ＝武器ダメージ＋技術値
（＋あればフィートによる修正）
重量＝武器の重量
射程＝武器の射程

＜鎧と回避力＞

近接回避＝肉体値＋戦闘修正
（＋あればフィートによる修正）
射撃回避＝技術値＋戦闘修正
（＋あればフィートによる修正）
防御力＝鎧の各ＤＴ（斬・叩・刺）に対する防御力を書き写す
重量＝鎧の重量

＜盾の回避力＞

近接回避＝鎧で出した回避＋盾による修正
（＋あればフィートによる修正）
射撃回避＝鎧で出した回避＋盾による修正
（＋あればフィートによる修正）
防御力＝鎧で出した防御力＋盾による修正
（＋あればフィートによる修正）

■装備品のチェック

購入した装備品とその重量を記録しておくと良いでしょう。

武器防具はともかく、背負袋や袋などに荷物を入れている場合は、その袋ごとにアイテムをまとめておくとわかりやすいでしょう。

■ゴールド（所持金）のチェック

購入した装備の金額を引いた残りのお金を計算して記入しておきましょう。

■特殊能力のチェック

種族による特殊能力が存在する場合は特殊能力に記入しておきましょう。

テキストファイルにデータを記入している場合は魔術の魔力や魔術スロット数、神官の信仰値などもここに記載しておくとよいでしょう。

紙のキャラクターシート等を使用している場合は、魔術は魔術管理シートにデータを記入するとよいでしょう。

■言語のチェック

習得言語をチェックしておきましょう。基本ルールでのキャラクター作成時は通常全員まず南方語を習得しています。

クラスやボーナス設定などで追加言語が存在する場合、南方語以外に、習得可能な分だけ言語を習得していることを確認してください。

数値計算

数値計算はやや面倒ですが、これが終わればキャラクター作成はほぼ終了です。ここを間違うと今後の冒険に支障をきたすので、ＧＭもＰＬもよく確認しながら計算し、行っておきましょう。

キャラクターシートの完成

ここまでのキャラクター作成の行程を辿っていれば、今キャラクターシートはほぼ全て完成しているはずです。キャラクターシートを見て、抜けている部分がないかどうか確認するのも非常に有効な確認方法です。一度ざっとキャラクターシートを見直し、全ての項目がＯＫかどうかチェックしてみましょう。

冒険者の紹介　その１

ここではこの世界に生きる冒険者を紹介していきます。
これらの冒険者の例はそれぞれのクラスのアーキタイプに対応しています。
ＮＰＣや初期設定の参考としてご利用ください。

「さぁて…じゃあこの場を“斬り”抜けるとするか…」
名前　ブライズ　**性別**　男
年齢　１８歳　　**クラス**　戦士（ファイター）
設定
元々農家の三男坊だったが、気性が荒く、戦争の懲役で戦士として才覚を発揮した。
そのまま実家には帰らず戦場を渡り歩いたり、冒険者として護衛や魔物退治をして生計を立てることに。
どちらかといえば慎重なタイプではなく、先手必勝、一撃必殺を旨とする
パーソナルクエスト
なし

「ちょろいもんね。間抜けの割には金持ってんじゃない。」
名前　エレン　性別　女
年齢　１５歳　クラス　盗賊（ローグ）
設定
貧民窟（スラム）で生まれ、育った少女時代の経験から、
貧乏を抜け出し、一攫千金を目指して冒険者となる。
貧しても鈍しないことを心がけ、金は欲しいがその為に
魂までは売らないことを決めている。
荒事は得意ではないので、主にいかに戦闘を避けて
相手を出し抜くか考えている。
パーソナルクエスト
一攫千金を当て、裕福になって引退する。

第二章　ルールセクション

基本ルール

ルールの大原則

大事なこと

いきなり説教臭い文章で申し訳ないですが、大事なことなのでここだけはよく把握しておいて下さい。

この章では、この世界を生きるキャラクター達が行動する時にその結果がどうなるのか判断するため、判定するためのルールを掲載していきます。

ですが、その前にもっとも大原則となるルールを紹介しておきます。

それはこのゲームルールが皆でゲームを楽しむ為に存在するということです。

楽しいゲームのためにルールがあるのであって、ルールのためにゲームがあるわけではありません。

プレイヤーとゲームマスターはその事をよくわきまえた上でルールを運用しましょう。

また、それにともないゲームマスターはゲームのスムーズな運用を行う為に全てのルールに優越して、一時的なルールや結果判断を行う権限があります。

この権限はゲームマスターがゲームを好きに展開する為にあるわけではなく特定のプレイヤーを贔屓したり、貶めたりする為にあるわけでもないことに注意してください。

ゲームマスターは皆が楽しめるよう公平で中立的な判断を是とし、その権限を行使しましょう。

ゲーム中この権限行使は絶対であり、プレイヤーはその判断に意見を唱えることはしても、最終的なゲームマスターの判断には必ず従うようにしてください。

またゲーム中、ゲームマスターあるいはプレイヤーがルールを誤って運用した場合、誤りが判明した時点でそれを宣言し、以後誤りのないように運用してください。

この時、ゲーム中の時間を巻き戻して処理をやり直すなどの行為を行わないようにしてください。

過去に判定された結果は絶対であり、それを変える事はゲーム自体の崩壊を招きます。

もしそれまでのルール誤解、誤用などで大いに不利益をこうむったキャラクターなどがいた場合、ゲームマスターは過去を変えるのではなく、現在、又は未来において何らかの救済を示すことで調整を行うようにしてください。

以上の大原則を守った上で、ルールを把握して皆で楽しく遊びましょう。

ルールの解釈論争は後で

ゲーム中においてはルールの解釈の論争を行うのはやめましょう。多少の異議があったとしても、その時はおさめ、ＧＭの裁定に従い、もし必要であればゲームが終わってから話し合いを持つようにしましょう。

■端数の処理について

数値計算上、小数点以下の端数が発生した場合、原則的に切り上げ処理を行います。

ただし個別に端数の処理が指定されている場合、それに従います。

基本判定

このゲームにおいて全ての行動結果の成否の判定は、ある一定の形で行われます。

まず判定における目標値が存在します。

これは、文字通り判定の目標とする値という意味で、その判定においてどれほど成功が難しいかという数値です。

この目標値が高ければ高いほど、その行動は成功が難しいということです。

同様に全ての判定において判定値という値が存在します。

この判定値は判定の際に、キャラクター等がどれくらい成功する為の実力を持っているかを表します。

この判定値が高いほど、そのキャラクターはその行動が得意であり、成功しやすいということを表します。

そして実際の判定はこの判定値に２ｄを振って出た目を足した数値を達成値とし、達成値が目標値以上の場合、判定は成功となります。つまり、（判定値＋２ｄの出目＝達成値）が目標値以上であれば行動は成功。未満であれば判定は失敗という判断になります。

判定値＋２ｄの出目＝達成値≧目標値…判定成功
判定値＋２ｄの出目＝達成値＜目標値…判定失敗

これらの判定の肝となる目標値については基本的にＧＭがその行動の難易度を判断し設定するか、判定によってはすでに決まっているかどちらかになります。

ＧＭの目標値設定の一助として、目標値の目安がどの程度なのか、表にしておきます。

目標値	目安
５	何か致命的な偶然がない限り失敗しないが、偶然が起こりうる
７	素人でもまず失敗することはない
１０	その行動をやりなれない素人で五分五分
１２	素人には困難。訓練を受けた人間で五分五分
１５	訓練を受けた程度ではかなり難しい。ベテランで五分五分
１７	その道のベテランなら成功の可能性がある。達人で五分五分。
２０	達人なら成功の可能性、最高レベルの達人で五分五分
２５	超人的な偉業

ＧＭはあまりにも成功することが分かりきっているような行動については判定を行う必要がありません。

逆に、ＧＭは成功の可能性がないと思える行動については判定を行わせる必要はありません。

ただし、常人には無理でも、達人ならあるいは…という場合、そういった高い判定値を持つキャラクターのみに高目標値の判定を許しても構いません。

●自動成功、自動失敗、致命的失敗、劇的成功について

判定において例外処理がいくつか存在します。それが自動成功と自動失敗です。

判定に使用する２ｄにおいて１のゾロ目（ダイスの両目が１）が出た場合、その判定は達成値が目標値に到達しているしていないに関わらず自動的に失敗となります。

さらに、この達成値が実際に目標値に達していない場合、失敗はさらに致命的失敗となります。

ＧＭはこの失敗が状況を悪化させるような致命的なモノとして結果を反映してください。

逆に判定に使用する２ｄにおいて６のゾロ目が出た場合、その判定は達成値が目標値に到達しているしていないに関わらず自動的に成功となります。

さらに、この達成値が実際に目標値に達している場合、成功はさらに劇的成功となります。

ＧＭはこの成功が状況を単なる成功以上に好転させる結果を反映してください。

また特定の判定などでは、すでに致命的失敗や劇的成功の効果が決まっている場合があります。

それらの効果が指定されている場合は、原則的にそれに従って処理してください。

簡単すぎて判定の必要ない例

モノを拾い上げる、道を歩く、食事をするなど当たり前の行動

不可能なので判定の必要のない例

唐突に空を飛ぶ、地球を割る、海を飲みつくすなど、明らかに無理な行動

無理そうだが判定を許す例

明らかに目の前で警戒している人間からスリを行うのは、素人や駆け出しでは無理だが神業的な腕前を持つプロのスリ師なら可能かもしれない…

クリティカルとファンブル

劇的成功はクリティカルとも呼ばれます。致命的失敗はファンブルとも呼ばれます。

■代表的な判定

ゲーム中様々な判定が行われますが、よく行われる判定の種類は決まっています。

それぞれ判定値の決定方法は異なるものの、判定の仕方は基本判定と一緒です。それぞれの判定によって判定値をどのように決定するのか見ていきましょう。

●能力値判定

能力値判定は様々な判定のベースとなる、もっとも基本的な判定の一つです。

判定値は基本的に能力値（肉体、技術、知能）をそのままを用います。

一般的に技能が存在しない行動（普通習熟しない行動）の判定や行動に対して技能が存在しても、その技能を持っていない場合、代替として能力値判定を用います。

代替できない技能判定

技能の中には能力値で代替できない技能や、特定の判定も存在します。技能の説明をよく読んで能力値で代替できるか確認してください。

●技能判定

技能判定は判定を行う行動に対応する技能が存在し、キャラクターがその技能を習得している場合に行われる判定です。判定値は（技能に対応する能力値＋技能レベル）となります。

当然ながら能力値判定よりは高い達成値を出しやすい判定となっています。

技能ごとの判定を行える行動についてや、処理の仕方の詳細は、後の「技能について」にて解説しますので、そちらを参照して目標値の設定や結果の反映を行ってください。

●命中判定、回避判定

主に戦闘中に行われる攻撃の命中、回避に関する行動の判定です。

大まかに二種類にわかれ、近接武器での戦闘で用いる近接命中判定と近接回避判定、射撃武器での戦闘に用いる射撃命中判定と射撃回避判定が存在します。

近接の命中と回避判定の判定値は基本的にクラスとＣＬにより決定する戦闘修正値と肉体値の合計、射撃の命中と回避判定の判定値は戦闘修正値と技術値の合計により決定されます。

この命中、回避判定の判定値は様々な状況により修正が入る場合が多々あります。

例えば盾を持つことで回避判定値にプラス修正が入ったり、特定のフィートを使用することでも＋や－の修正が命中、回避双方の判定値に入る場合があります。判定を行う際は、状況から考えられる様々な修正を全て合計した最終的な判定値で判定を行ってください。

具体的な使い方は「戦闘ルール」にて解説を行います。

●セービングスロー（ＳＴ）判定

セービングスロー判定とは、近接武器や射撃武器による攻撃に対する回避判定以外の、様々な危機回避が出来たかを判断する為の判定です。

ちなみにセービングスローはＳａｖｉｎｇ　Ｔｈｒｏｗの英語頭文字をとってＳＴ判定と略されます。

これらの数値はクラスごとのＳＴ修正が存在する為、それに従って判定値が決定されます。

ＳＴ判定は３種類存在し、それぞれ以下のような場合に使用されます。

また特定の魔術や技能、フィートへの対応として特定のＳＴ判定を用いるよう指定されている場合もあります。

▶頑健ＳＴ判定

（判定値＝肉体値＋クラスごとの頑健ＳＴ修正）

身体の頑健さ、生命力、健康度合いを活用して危機をかいくぐる為のＳＴ判定値です。

主に毒や麻痺に対する抵抗や、肉体を変化させる魔術への抵抗、強い衝撃に吹き飛ばされない為の抵抗等、肉体の力を活性化させ、危機を避ける為のＳＴ判定に使用されます。

また死亡を避けるための判定にも使用される為、前線を張るものにとっては命綱の様なＳＴになり得ます。

▶直感ＳＴ判定

（判定値＝技術値＋クラスごとの直感ＳＴ修正）

反射神経や勘の鋭さ、直観力などを活用して、身に迫る危機を回避するためのＳＴ判定値です。

主に罠の回避や、射撃される魔法への対応、些細な変化や危機への違和感に気付くか等など、多くの瞬間的な反応や勘を要求される危機回避に活用されます。

盗賊や狩人など危機回避能力を多く求められがちなクラスにもそうですし、それ以外にもかなり重要なＳＴ値です。

▶意思ＳＴ判定

（判定値＝知能値＋クラスごとの意思ＳＴ修正）

意思の強さや精神力、根性などの力を現し、危機に抵抗する為のＳＴ判定値です。

主に誘惑への抵抗や、精神に影響を与える魔術への抵抗などで活用されるＳＴ判定値となります。失敗すると行動を左右されてしまうような判定が多いため、この判定値が低いと割と簡単に危機的状況に陥ることも多くなります。

頭脳労働を行うクラスは高い意思ＳＴ値を持ちます。

対決判定

判定は一方がダイスを振って、目標値を目指すものばかりではありません。

人対人が何かを争う場合、対決判定という特殊な判定を行う場合があります。

この対決判定は主に二人のキャラクターの一方が、もう一方に何かを仕掛け、行動を成功させようとする側と、妨げようとする側に分かれるような場合に行われます。

例えば、攻撃の命中と回避のように、双方の行動が結果に影響するようなものが良い例です。

対決判定において存在する大原則は一つ、受動側の有利です。

何かの対決を行う場合、能動側（攻撃を行う側）と受動側（回避する側）に分かれます。

この場合、受動側（回避する側）が有利となります。

具体的には、達成値を双方出した場合、数値が同値であれば受動側の有利な結果になるということです。

攻撃と回避なら回避成功になります。

対決判定において６ゾロによる自動成功が発生した場合、双方が自動成功でない限り自動成功側の勝利になります。双方自動成功の場合は受動側有利の原則に従い受動側の勝利です。

加えてどちらかのみが自動成功をし、かつ対決側の達成値が自動成功側の達成値に満たなかった場合、その対決で自動成功を出した側はその対決に劇的成功をしたということになります。

逆に判定において１ゾロによる自動失敗が発生した場合、まず能動側が自動失敗したら、能動側の自動失敗が確定します。これは受動側が自動失敗したとしても結果は変わりません。

（受動側優先の法則のためです）

その上で受動側の達成値を出し、その達成値より能動側より高かった場合、致命的失敗になります。

受動側のみが自動失敗の出目を出した場合、単純に受動側の達成値が能動側の達成値より低ければ、致命的失敗、受動側のほうが高ければ単なる自動失敗となります。

自動成功、自動失敗の処理はやや複雑ですが、受動側有利の法則を前提として考えればそれほど難しくないはずなので、落ち着いて処理してください。

命中判定・回避判定の例

命中側が達成値１５、回避側が達成値１５であれば、数値が同値である為、受動側優先の法則に従い回避が成功になります。

例：命中判定の劇的成功

命中判定で６ゾロが出て達成値が１８、相手側が達成値が１７だとすると命中判定は劇的成功となります。もし回避側の達成値が１８以上であれば、同値以上なので受動側優先の法則に従い命中は自動成功のみで、劇的成功にはなりませんでした。

例：命中判定の致命的失敗

命中判定で１ゾロが出て達成値が８、相手側が達成値が８以上だとすると、受動側優先の法則に従い命中判定は劇的失敗となります。もし回避側の達成値が７以下だったならば、判定は単なる自動失敗になっていました。

競合判定

人が二人以上で何かを競い合う時で、能動側や受動側が存在しない時この競合判定を用いることになります。

これは例えば彫刻を作成して一番出来のいいものを競うとか『歌唱』を行ってもっとも歌の上手いものを決める、とかそういうものです。

この場合、純粋に達成値の比べあいとなり、達成値が同値なら完成度も同値なわけです。

もしどうしても勝負をつける必要があれば、どちらかの達成値が上となるまで何度も競合判定を行うべきでしょう。

競合判定において自動成功、自動失敗は存在しません。純粋なその達成値のみが参照されます。

例：競合判定

村の歌自慢がどちらが歌が上手いのか歌合戦をはじめました。１度目の競合判定は双方ともに達成値が１０でした。これでは勝負はつかないため、再度歌い続け、次は村人Ａが１１、村人Ｂが９の達成値を出しました。これにより歌がうまかったのは村人Ａの方ということになります。

判定に関する特殊ルール

■知能、知能ベース判定の再チャレンジ不可

知能をベースとして、何かを知っているか、思い出せるかを判定する場合、同じ物事に対して何度も判定を行うことができません。

再度同じ物事に関して知能、知能ベースの判定を行うには、判定のベースとなる技能レベルが上昇するか、何か判定にボーナス修正を得られるヒントや情報が必要です。

■テイク７　危険がない場合の慎重な行動

テイク７は、判定が必要な行動に対し慎重に行うことによって出目の平均値７を出したとして達成値を計算するという判定方法です。

それほど目標値は高くないが、失敗したくない行動を取るとき有用な方法です。

ただしテイク７を行う場合、自動成功のチャンスやより高い達成値を得るチャンスは失われます。

さらに、テイク７を行える判定は技能（後述）を活用して行える判定のみです。

また、戦闘中、戦闘が迫っている、追われている、とっさの反応、技能に対する集中力を維持できない状況や失敗すると再判定が不可能な技能判定ではテイク７を行うことはできません。

■テイク１２　失敗のない状況での時間をかけた確実な行動

ＰＣ達が行う判定の中には、明らかに何度も試みるチャンスがあり、時間を掛ければ一定の達成値まではかならず達成できる物も存在します。

その場合、通常の３６倍の時間をかけることにより出目１２が出たものとして達成値を計算することができます。

５分かかる行動なら３時間をかけてその判定を何度も試みるということです。

要は３６回目の判定で出目１２が出たこととして達成値を計算するということ、これをテイク１２と呼びます。

ただしこれにより得るのは出目１２の達成値だけで、自動成功や劇的成功は起こりません。

このテイク１２を行うには、テイク７を行うのと同等の条件から、技能を活用している判定という条件を抜き、判定自体を何度行なっても（何度失敗しても）良いという条件がつきます。

例えば捜索や解錠は（罠などがない限り）何度でも試みることが可能でしょう。

しかし登攀やスリなどの行動は一度失敗すれば致命的な結果を招くのでテイク１２は行えません。

テイク１２は膨大な時間を使用するため、どうしてもそれを行わなければならない場合の最後の切り札です。

３６回ダイスを振る（６ゾロは３６分の１の確率で出る）よりもマシ程度の行動です。

この行動の途中でなんらかの邪魔が入ればこの行動は中断されます。

ただし、邪魔を排除した後、再開してテイク１２を続けることは可能です。

テイク１２について

基本的に可能な技能判定：
解錠、捜索、潜伏、生存術

基本的に不可能な技能判定：
知能ベースの技能全般、応急手当、登攀、隠密行動、スリ、危険感知、早耳、楽器演奏、歌唱、調達能力、馬術

場合による技能：

商売…時間をかけて粘れるが、相手も同様に時間をかける為、相手の達成値も１２が出たものとして計算

職能…製作物に関しては時間と製作にかかる材料も３６倍（３６回作ったことになる）

技能ルール

このルールにおいて技能とは、ある分類される特定分野の行動について習熟していることを表すもので、基本的にクラスごとに付随する得意な行動を表すものです。

クラスにはそれぞれ得意とされる技能＝クラス技能が存在し、それらのクラス技能に分類される技能は技能レベルがクラスレベルと同レベルとして扱います。

さらにキャラクターは、追加技能で習得した分、技能を持っています。

また、それ以外にもフィートの≪追加技能習得≫でも、追加でクラス外の技能を習得することも可能です。

技能の適用範囲、技能によってできることは以下の解説にて説明していきます。

解説にあたって事前に解説に使用している項目を以下に説明します。

『』内

技能の名前

使用能力値

技能を使用する際に使用する能力値

使用に必要なもの

技能判定時必要な道具、あるいはあってはいけない条件

その後の説明文

技能使用の適用範囲や目標値の決定法などについて

技能の解説

『応急手当』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：治療セット（治療セットが無い場合判定に－２）

戦闘や何らかの原因で負った“怪我”を応急手当します。

判定を行い、達成値が１０を超えた場合、超えた点数だけＨＰが回復します。

達成値が１０であっても、最低１点は回復します。ただし、１０に満たなかった場合、一切回復しません。

この判定は、戦闘後、その戦闘中傷を負った人に対し１回だけ行えます。

戦闘中は行えません。

一人に応急手当を行うには 10 分間の時間が必要です。

同じ人間に対し、複数の人間が応急手当することは出来ません。

誰かが応急手当を行ったら、他の人はもうその人に応急手当を行えません。

『解錠』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：シーフツール（ない場合、間に合わせの道具使用で判定値－２）

宝箱や扉、何らかの鍵、錠を解除する為の技術です。

鍵はその鍵ごとの個別の目標値をもっており、判定に成功すれば解錠出来ます。

解錠は基本的に１０分を目安に時間がかかるものとします。

基本的にシーフツールがないと解錠自体を行うことが出来ませんが、細くとがった何かや、フォーク、ダガーなどで代替して判定することは可能です。下に目標値の目安を載せておきます。

難易度	目標値目安
簡単な鍵	１０
標準的な鍵	１３
複雑な鍵	１６
超高度な鍵	２０

治療セットの回数制限

治療セットには使用回数に制限があります。その使用回数を使いきった場合、そのセットは消耗したものとしてなくなります。

盗賊の必携品

シーフツールは盗賊達御用達の装備品です。詳しくは後述しますが、罠の解除や解錠はこれなしで行うことは困難を伴います。

戦闘中の登攀判定回数

戦闘中であっても、登攀判定は５ｍごとに１回行います。１Ｒ中の移動距離によっては、一回の行動で何回も判定を要求されることがあります。

『登攀』

使用能力値：肉体
使用に必要なもの：ロープなどがあると判定にボーナス

崖や急斜面、壁を登ったりする行為を登攀といいます。

この登攀は登る斜面や崖、壁の角度などにより難易度が変わってきます。

また同時に、手をかけるような取っ掛かりの有無でも難易度が変化します。

また、登攀の判定が必要なのは５ｍの距離を登るごとに行います。

５ｍごとに成功すれば登って行くことができますが、失敗すればそこから落下します。

落下は角度によってダメージの具合が異なりますので、注意してください。

落下ダメージは、特殊ルールの「落下ダメージ」を参照してください。

落下距離については、基本的にすでに到達している高さに加え（初期は０ｍ）失敗した場合、１ｄ－１ｍ落下距離を加えます。

落下の際、ロープ（命綱）があれば、ファンブルしない限り１ｄ－１ｍ以上の落下はせず、そこで留まれます。

●戦闘中の登攀

戦闘中に登攀を行う場合、その登攀距離は基本的に表に示される通り「移動距離／Ｒ」となります。

行動アクション数はかならず２アクション必要です。

急いで登攀をする場合、『登攀』判定にペナルティをかけ、かけた分だけ余分に登ることも可能です。

（例えば判定に－３ペナルティをつければ、３ｍ余分に登攀可能）

登攀中に攻撃を受けた場合、あらゆる回避、魔法に対する直感ＳＴに－４のペナルティを受けます。

またこれによりダメージを受けても受けなくても、再度『登攀』判定を行う必要があります。

その場所を登るのと同値を目標値にしての『登攀』判定に失敗すると、落下する羽目になります。

またダメージを受けた場合は、その回避後の『登攀』判定にダメージ分ペナルティがかかります。

楔を打ち込む行動は、１個打ちこむごとに２アクションかかります。

角度	ベース難易度	ダメージ補正	移動距離／Ｒ
４５度前後	１０	３分の１	移動距離の２分の１＋技能レベルｍ
６０度前後	１２	２分の１	肉体値＋２＋技能レベルｍ
７５度前後	１５	４分の３	肉体値＋技能レベルｍ
９０度前後	１８	そのまま	１ｍ＋技能レベルｍ

難易度補正

条件	難易度補正
十分な手掛かりがある	－２
辛うじて手掛かりがある	＋０
全く手掛かりがない	＋２
服ぐらいしかつけていない	＋０
軽荷重以下	＋２
限界重量以下	＋４
ロープを使用	－４
楔などで足場を確保する※１	－２
上で仲間が助ける（要ロープ）	－２

※１　楔は５ｍごとに２個消費します。

『隠密行動』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：中装鎧以上の鎧で行うと判定にペナルティ

街やダンジョンなどで他者に見つからずに行動する技能です。

判定を行って出した値を目標値として隠密行動が開始され、この行動に気付くには、直感ＳＴで対決判定を行い勝利する必要があります。

この隠密行動は明らかに気付かれるような行動（ＧＭ判断）をとった場合、即

座に解除されキャラクターは見つかります。

戦闘に入る前、敵をこちらが一方的に発見している場合、一度だけ隠密行動の判定を行うことができます。

そうして戦闘状態に入った場合、隠密行動が成功している存在は、特定の行動をとるまで相手に発見されることはありません。

特定の行動とは例えば攻撃を行う、明らかに見つかるような行動をとる（ＧＭ判断）などです。

隠密状態からの攻撃は必ず不意打ち扱いとなります。

また誰か隠密行動に対して気付いたものが、声と身振りで隠密行動中の人物に対し声を発した場合、その場にいる者全員が気付きます。

この警告的行動は１アクションを使用します。不意打ち状態ではこの警告は特に意味を持ちません。

なお、この行動を中装鎧以上で行うと判定に－４、重装鎧では－８のペナルティを受けます。

『罠扱い』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：シーフツール（ない場合、間に合わせの道具使用で判定値－２）

主に遺跡や建造物で仕掛けられている侵入者排除の為の罠を解除する技能です。

宝箱や扉などの罠を発見するには罠を疑って調べる必要があります。

その場合、技能判定を行い、罠に設定された発見目標値に達した場合のみ、その罠があることを発見できます。

ちなみに一目見て明らかな罠は発見する必要はありません。

罠はその罠ごとの個別の解除目標値をもっており、それを達成すれば解除出来ます。

罠の解除は基本的に５分を目安に時間がかかるものとします。

基本的にシーフツールがないと罠解除自体を行うことが出来ませんが、丈夫な棒や丈夫な叩くものなどを代替して判定することは可能です。

ちなみに一度解除した罠は元に戻せる場合と不可逆な場合があります。

それは罠による為、どちらなのかはＧＭがあらかじめ決めておきます。

下に目標値の目安を載せておきます。

難易度	発見目標値	難易度	解除目標値
粗末な隠蔽	１０	簡単な仕掛け	１０
分かりにくい	１３	手応えあり	１３
高度な隠蔽	１６	高度な罠	１６
看破は至難	２０	複雑怪奇	２０

戦闘前の隠密行動

戦闘前に隠密行動が行えるのは、こちらが相手を先に見つけている場合のみということに注意しなければなりません。どんな戦闘の前でも全ての人員が隠密行動をとれるわけではありません。

『スリ』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：中装鎧以上の鎧で行うと判定にペナルティ

相手の気をそらし、物をすりとる技術です。

スリは判明した場合、致命的なペナルティを受ける場合が多いので慎重な使用が求められます。

スリを行うことで、置いてあるものをこっそり自分の懐に入れたり、逆に相手に気付かれずにこっそり置いていったり、あるいは他人の所持品を懐や袋からこっそり拝借したり、また逆に他人の荷物や懐にこっそり仕込んだりすることが可能です。

スリであまり大きなもの（大きな武器や防具など）をすり取るのは不可能です。

このスリに対し、気づく為には直感ＳＴの対決判定で勝利する必要があります。

ただし状況によってこれらには大きく修正が付きます。

なお、この行動を中装鎧以上で行うと判定に－４、重装鎧では－８のペナルティを受けます。

状況	スリの判定値に対する修正
人ごみの中で行う	＋２
相手が顔見知りや信頼関係のある人物である	＋２
すりとる対象を相手が懐に入れている	－２
すりとる対象を相手が身につけている	－４
すりとる対象が衆人環視の中にある	－８

スリのリスク

スリは相手の懐や、置いてあるものをこっそり奪い取る一つの手段ではあります。しかし、それが反社会的であり、見とがめられた際には、大きなトラブルに発展するであろうことはある程度覚悟しておかねばなりません。

冒険者のたしなみ

何かを探しだす行動は、探検において非常に重要な行動の一つです。『捜索』技能は、冒険者であるならば、余裕があればとっておくべき技能の一つともいえます。

危険感知と潜伏

野外に出た場合、相手からの不意打ちを避ける為に『危険感知』を、敵をやり過ごすために、あるいは逆に敵の不意を打つために『潜伏』技能を誰かが取得していることは重要です。

『捜索』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：特になし

何らかの隠されたものや、雑多に積まれた物の山から目的の物を発見するなど諸々の発見、捜索の為の技術です。

罠ではない隠し扉や隠し棚などを発見する為にも役に立ちます。

この技能を逆の目的に使うと、巧みに物を隠すことも可能です。

つまり捜索の発見は基本的にこの隠した人物の達成値が目標値になります。

しかし自然や偶然に隠れることになってしまったものはその限りではありません。

捜索にかかる時間は基本的に５分です。

それより短時間で発見しようとする場合、目標値が上昇します。

かける時間を１分減らすごとに目標値は＋１されます。捜索には最低１分はかかります。

難易度	目標値目安
素人の隠し物	１０
隠し扉、隠し棚	１３
プロの仕業	１６
巧妙な隠匿	２０

『動植物知識』

使用能力値：知能
使用に必要なもの：特になし

自然界に存在する動物や植物に関する知識を表します。

動物や植物と遭遇した時、その生態についての情報を得ます。

動物、植物を発見した際に判定を行い、その達成値によって情報を得られます。

動物、植物などには知名度が存在しているのでそれがまず判定の目標値となります。

詳しくはデータセクションのＮＰＣデータを参照してください。

もし直接生物等を目にしなかった場合でも足跡や爪痕、ふんなどの痕跡を発見した場合、ペナルティを負って判定を行える場合があります。

ペナルティの程度はＧＭの判断で－１から－４程度の範囲で設定してください。

それ以上ペナルティがかかるような些細な手がかりでは判定させなくてよいでしょう。

『危険感知』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：中装鎧以上の鎧で行うと判定にペナルティ

自然の中の危険さや違和感を感じ取る為の技術です。

森など自然の中で潜伏する動物や敵に対して判定を行うことで事前に危険を察知できます。

がけ崩れのリスクや、崩落の可能性、川の危険な場所なども発見することが出来ます。

潜伏する相手を発見するには『危険感知』の達成値で、『潜伏』判定の達成値以上を出す必要があります。

自然の中に危険を発見するには大体達成値１０～１５くらいまでが目安となります。

なお、この行動を中装鎧以上で行うと判定に－２、重装鎧では－４のペナルティを受けます。

『潜伏』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：中装鎧以上の鎧で行うと判定にペナルティ

『潜伏』は主に森林や原野などで相手に見つからないように潜伏する為の技術です。

上手く見つからないようにカモフラージュし、潜伏に成功した場合、射撃武器なら射程範囲、近接武器なら移動にて移動できる範囲に相手が来た場合、相手に不意打ちを行うことが出来ます。

この潜伏自体は何度でもやり直すことは可能ですが、一度行うごとに５分の時間がかかります。

近接攻撃の場合は移動に１アクションを使っていることに注意してください。

また攻撃しなければ相手はそのまま通り過ぎていくことでしょう。

『潜伏』を行うには、まず判定を行い達成値を出します。そうして潜伏したキャラクターを見つけるには、その達成値を目標値に『危険感知』判定に成功する必要があります。

この『危険感知』は、攻撃が行われる前に必ず行われるものとします。

潜伏側からの攻撃が行われなかった場合は、もっとも接近したタイミングで行われます。

潜伏は他人に使用することも可能です。

他人を潜伏技能でカモフラージュした場合、その他人がそこから動いた場合即座にそのカモフラージュ（潜伏技能の達成値）は解除されます。

なお、この行動を中装鎧以上で行うと判定に－２、重装鎧では－４のペナルティを受けます。

『生存術』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：狩猟罠を設置する場合は狩猟罠

森で生存する為の様々な術を表す技術です。

その技能の範囲は広範にわたり、狩猟用の罠の設営、足跡追跡、動物の解体などです。

森の中で水が確保できるか、安全な野営場所の確保など、広範な知識も含みます。

この技能を持っているだけで、それほど困難ではない地形においては水の確保、食料の確保、野営地の確保は可能であるとしてかまいません。

主に判定を行うのは野外での足跡の追跡や、罠の設置、生存困難な地形での食料、水、野営地の確保に関してでよいでしょう。

自然における罠の設置に関しては、『生存術』判定の達成値が目標値となり、罠をかからずに発見するためには『危険感知』判定で目標値以上を出す必要があります。

以降には罠以外の判定の目標値目安を示しておきます。

生存困難な地形での食料、水、野営地の確保の目安

地形	目標値目安
深い森	１０
沼地	１２
ジャングル	１４
砂漠、豪雪地	１６

足跡追跡に関する難易度への修正（基本目標値を１０とする）

現場の状況	目標値への修正
地面の状態が足あとが残りやすい（泥、柔らかい）	－２
地面の状態が足あとが残りにくい（岩地、固い）	＋２
時間がたっている	１日ごとに＋１
対象が非常に軽い（小動物など）	＋２
対象が非常に重い（人間の二倍以上）	－２
足跡をごまかす工夫をしている	＋２

行動にかかる時間目安

行動	所要時間
食料の確保	３０分／１チャレンジ
水の確保	３０分／１チャレンジ
野営地の確保	３０分／１チャレンジ
野外罠の設置	罠による／１チャレンジ
足跡の追跡	その足跡分の距離を歩いてかかる時間の２倍

足跡追跡の再判定

足跡追跡は、足跡の状況が変わった（小川を挟む、地形が変わる、何かのきっかけで踏み乱れる）時点で再度判定が必要になります。

『読み書き』

使用能力値：知能
使用に必要なもの：特になし

文字を読み、筆記できる能力を表す技能です。
この技能を持っていないキャラクターは文字を読むことも書くことも出来ません。
おおよそこのゲームの舞台となる世界では読み書きは一般教養ではありません。
主に神官職や王侯貴族の嗜みか、商人、役人、魔術師などが必要性において習得します。

判定を行う機会は多くないですが、難解な文章などを読み解く場合には判定が必要な場合があります。

生存術と罠扱い

『罠扱い』と『生存術』『危険感知』は若干罠についてかぶるように見える部分があります。しかし罠扱いは屋内の罠について、生存術と危険感知は屋外の罠について扱う際の技能となります。

読み書きの判定例

難解な表現が使われている、専門用語が多数使われている、文字が汚い、くずれているなど、文章量が多すぎてかいつまんで読む必要があるなど、多様な状況で判定が必要になります。

新しい学問の設定

学問は様々な種類があり、現行のルールでは全てをカバーしきれるものではありません。その為ＧＭはＰＬの要望に従い、独自の『学問／種別』を設定しても構いません。ただし、その際に注意すべきなのは万能すぎる学問にはしない、ということです。一つの万能な学問技能が存在すれば他の学問技能が意味を失います。

『学問／種別』

使用能力値：知能
使用に必要なもの：特になし

『学問』は後ろに様々な分類を付加することで別々の技能を表す技能です。

例えば学問／神学なら、神々に関する知識を、学問／神秘学ならば魔法に関する知識を表します。

専門分野の数だけ種類があるといっても過言ではなく、様々な学問が存在します。

ここではあくまで主だった種類の学問を述べますが、ＧＭは新しい種類の学問を追加しても構いません。

ちなみに対応する分野の学問を持っていない人は、基本的に判定自体が行えません。

ただ、別の学問でも重なる知識というのは存在する為、同じ事柄に対して別の学問技能で判定が行えることはありえます。こういった場合に、判定可能な学問を複数一人で持っていた場合、一つの事柄に対し、対応する学問の分だけ判定を行うことも可能です。

下記に主だった分類と難易度の目安を載せておきます。

学問の種別・分類

学問名	内容
神学	神々の教えや伝説、神々の世界やそれにかかわる神話についての知識です。
神秘学	魔法と呼ばれる神秘の力に関する知識です。魔法を使いこなす魔術に関しての知識や魔法によって誕生した生物達に関する知識を表します。
錬金	現代の化学に近いものですが、様々な物質、薬草などの効能を知り、秘薬（ポーション）を生み出したり、究極物質を作り出したりする学問です。
医学	文明レベルによりますが基本的に手法は未熟であり、麻酔などの使用も存在しません。病気や薬効のある薬草、鉱物などの研究は行われていますが、実用性は低く病気の治療は神々の奇跡を願うほうが良い（実利がある）と判断されています。
史学	つむがれてきた人類の歴史を研究する学問です。といってもその幅は広く一つの国の歴史を研究するものから世界史まで様々です。
数学	その名のとおり数や数式に関する学問です。冒険の役に立つかは不明です。
工学	建築に関する学問です。冒険の役に立つかは不明です。

学問の判定における目標値目安

目安	目標値
その分野の基礎的な事柄	１０
やや専門的な事柄	１２
かなり専門的な事柄	１４
専門家でもかなり難しい	１６
専門家でも知らないことが普通	１８
その分野でも有数の専門家が知る知識	２０

『魔術言語』

使用能力値：知能
使用に必要なもの：筆記の際には触媒（光腑結晶）が必要

技能の中でもかなり特殊なものであり、魔術師・魔女以外は習得できない技能です。

魔術言語は普通の言語とは異なり、超自然的な存在です。

魔術を扱うものだけに理解のできる常時不定形の（変形する）文字で、解読できるのも魔術師と魔女だけです。

魔術師が扱う魔法陣には必ずこの魔術言語の文字が記載されています。

魔術言語には発する言葉も存在しますが、これは同じ意味合いの言葉を発しても、一人一人発音が違うという特殊性のため、意思の疎通は出来ません。

これは個人の心の奥底の内的要因を言語化するという特殊性故に起きる現象です。

つまり魔術言語は文字以外の方法では意思伝達を行うことは出来ません。

魔術言語は分かり難く書くことも可能で、この場合魔術言語の解読難易度はこの技能での達成値になります。

この達成値を目標値にした魔術言語の技能判定に成功しない限り、その言語の意味は読み取れません。

逆に魔術言語を扱うものならだれにでも読み取れるようにもできます。

誤解を恐れずに言えば、難しい漢字で書くのと、わかりやすいひらがなで書きわけるようなものです。

魔術師が作る巻物やワンド、魔具などは誤用が起きないよう、大概魔術言語にてその道具の効果に合わせた記述を行われています。（スクロールは魔術言語で記されているので、必ず内容が記述されています。）

魔具やワンドなどはそれを読むことで大まかな効果を推測できる可能性があります。

『楽器演奏／種別』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：対応する楽器

楽器を演奏する為の技術です。楽器ごとに別の技能として扱います。
演奏自体は特に冒険の役に立つことは少ないとは思いますが、これらを披露する事によって人々の疲労を癒したり、緊張をとくことも可能かもしれません。

ちなみに技能を持っていない楽器は全く演奏することは出来ませんが、違う楽器でも、扱いの似ている楽器であればペナルティ修正を受けて演奏することを可能としても構いません。

以下に達成値による演奏の完成度の目安を掲載しておきます。

演奏のレベル	達成値
無難な演奏	１０
技術的に優れた演奏	１３
耳の肥えた貴族も満足	１６
世界有数の名演	２０

『歌唱』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：特になし

歌を歌う為の技術です。
演奏自体は特に冒険の役に立つことは少ないとは思いますが、これらを披露する事によって人々の疲労を癒したり、緊張を解くことも可能かもしれません。
楽器演奏と同時に披露することによって判定に＋１のボーナス修正を得ることが出来ます。
以下に達成値による歌唱の完成度の目安を掲載しておきます。

歌の出来栄え	達成値
素人の歌	１０
村の喉自慢	１２
街の歌い手	１５
街の売れっ子	１７
国でも有数の歌い手	２０
世界の至宝、歌姫	２２

『伝承知識』

使用能力値：知能
使用に必要なもの：特になし

地域の逸話、英雄叙事詩、神々の伝説など様々な伝承の知識を表す技能です。
この技能を持っているキャラクターは様々な手がかり、キーワードから関連する情報を引き出すことが出来ます。学問などとは違い、物語上に登場する情報などが主なので体系だったものではないものがほとんどです。
また伝承が必ずしも正確ではない場合もあるので、その点には気をつけてください。
以下に情報を得る為に必要な判定の目標値の目安を掲載しておきます。

伝説の有名さ	目標値目安
世界レベルで有名な伝説	１０
国で知らぬものはいない伝承	１２
ある地域で有名な英雄譚	１４
有名な伝承の詳細	１６
一般にほぼ知られていない伝承	１８
ある村落のみに伝わる伝承	２０

『早耳』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：特になし

人づてに話を聞き、情報を集める為の技能です。
この技能が高いほど、素早く、広範に情報を集めることが出来ます。
ＧＭは界隈であつまる情報を設定しておき、目標値を設定して運用します。
どんな場所で、どれくらい目標値を出すとどんな情報を手に入れるか設定しておくと良いでしょう。
ただし、非常に重要な情報や特別なＮＰＣのみが知りえる情報などはこの技能で取得させずに、ＮＰＣから直接取得させるようにしましょう。
またこの技能による情報収集は１回の判定ごとにおおよそ３０分かかっていると考えてください。
目標値はその界隈で広まっているかということを基準に決めてください。以下

伝承知識と学問の違い

伝承知識と学問は何が違うのでしょうか？このゲームにおいては、学問は集積知識でもありますが、体系だったある程度の正確性や推論を含めた知識の引き出しです。対して伝承知識は完全な逸話、叙事詩、伝説の集積でありその分析はなされていません。その分、知識の幅は広範にわたります。

早耳の制限

『早耳』を行う場合、同じグループに対し、同じ情報に関して再び判定を行うことは出来ません。違うグループや、全く違うアプローチ（話題など）に関して再度判定を行うことは出来ます。

に目安を載せておきます。

難易度の目安	目標値目安
皆の口にのぼっている噂の類	１０
引き出すのにやや技術がいる	１３
ややはばかられる話	１７
コミュニティにおける秘密	２０
そのコミュニティでごく一部が知っている秘密	２２

商売と電卓

商売技能は、多くの場面で金額の割引や、売上の割増を行うことが多いので、電卓などの道具をＰＬが持っていると非常に時間節約に役立ちます。

物品鑑定と偽宝石

物品鑑定を持つものは、偽宝石もすぐに見抜くことができます。鑑定者にとって宝石鑑定はもっとも重要で基本的なものです。

『商売』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：特になし

商取引を円滑に、かつ自分に得があるように進行するための技術です。
売買の基本は購入と売却ですが、その両方において判定できます。
購入の場合、通常の購入価格から値引きをさせる判定となります。
購入の場合、判定を必要とせず（技能レベル＋技術＋補正※１）％安く購入できます。
売却の場合、相手の意思ＳＴ、もしくは『商売』技能と対決判定を行い、こちらの達成値が上回った場合、相場より（上回った値×５％）高く売ることが出来ます。
ただし、相手がそれだけの金額を持っていない場合、所持金が限度になります。
１回の交渉にはおおよそ５分かかるものとしてください。
※1　補正とは【～の才能】や【美形】などの常時判定値に上昇を与える数値です。

『物品鑑定』

使用能力値：知能
使用に必要なもの：特になし

物品の金銭的な価値を鑑定する為の知識です。
主に美術的価値や骨董的価値を判定します。
物品の知名度以上の達成値を出せば、価格を知ることが出来ます。
ただし魔法的アイテムなどの鑑定は難しく、通常の知名度より５以上高い達成値を出さないとその価格、内容ともに鑑定できません。
ちなみに至極一般的なアイテムは鑑定の必要はありません。
またこの技能を持っているキャラクターはかならず宝石の価格を見抜きます。

『調達能力』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：特になし

通常市場に出回らないものも含め、手に入りにくいものを手に入れる為の技能です。
通常その集落・街などにおいて設定されている流通レベル以上のものを調達します。
目標値１０を出すと１段階上の流通レベルのものを調達できます。
さらに目標値１０を３上回るごとに流通レベルを１高くしていくことが可能です。ただし、元々の２倍以上の流通レベルにはなりません。
この流通レベルの上昇は、技能所持者以外は行うことができません。

『職能／種別』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：種別による

職能とは職人や技術者などが各々持つ専門の技術を表すものです。
その種別は職業の数だけ存在するといってもよく、様々なものがあります。
職能はその種別の職業ができることはおおよそできると思っていいでしょう。

冒険に役立つかは不明ですが、場合によってはそういう機会もあるかもしれません。
下記に主だった分類を載せておきます。

●職能の種別・分類

鍛冶
金属を加工して道具を作る技術です。農具から武具まで幅広いです。

大工
建築用などの木や石の加工技術を表し

ます。家も作ったりします。

宝飾細工

宝石加工や貴金属加工をする技術です。宝飾品を製作します。

革細工

動物の皮をなめし、加工し、実用品にする技術です。

木工

木材を加工し、家具や道具にするための技術です。

農業

農作物を育て、収穫するための技術です。原始的な畜産技術も含みます。

漁業

船を操船し、様々な漁法で魚を獲る為の技術です。

鉱夫

鉱石などの採掘を行うための技術です。

裁縫

服や布製品を仕立てるための技術です。

貴族

上流社会での礼儀作法や、ダンス、立ち振る舞いの技術です。

料理人

食材からおいしい料理を作るための技術です。

家事

料理以外の様々な家事を行うための技術です。

彫刻

石などを彫刻し、像などを作るための職能です。

『馬術』

使用能力値：技術
使用に必要なもの：馬（鞍がないとペナルティ）

この世界の人間は基本的に馬に乗ることはできます。
ただ、その馬で障害物を越えたり、限界まで速度を上げるのは特殊な技術です。
また、騎乗状態で戦闘するなどということも馬術を必要とするでしょう。
以下に主に判定が必要な行動と、目標値の目安を掲載しておきます。
ちなみに鞍がないと判定に－２のペナルティを受けます。

判定が必要そうな行動	目標値目安
戦場で怯える馬を鎮める	１２
障害物を超える	１２
早駆け（襲歩）を行う	１２
戦馬を戦闘に参加させる	１５

騎乗戦闘

騎乗状態での戦闘は後に騎乗戦闘の項目であらためて解説します。

セッションの進行

Shared † Fantasia のゲームルールにおいて、一回のゲームプレイを１セッションと呼びます。

このセッションには事前準備であるプレセッション、本編であるメインセッション、後処理であるポストセッションを含み、それ全てで一つのセッションとなります。

■プレセッション

プレセッションはメインセッション、つまりプレイヤーがＰＣとなり想像の世界で冒険するための事前準備のすべてを指します。

メインセッションで行うための準備全てはプレセッションの範疇ですが、具体的にはどんなことをするのか、いくつか例を上げていきます。

●プレイ環境を決定する

プレイ環境とは、どのような形式でプレイするかを決定するということです。

ＴＲＰＧは元々、実際にゲームマスターとプレイヤーが顔を合わせ、集まって遊ぶ遊びです。

これがもっともスタンダードなプレイ環境といえるでしょう。

便宜上、このプレイ環境をアナログプレイと呼称します。

こういったアナログプレイの場合、どこで集まるかも重要です。

なるべく大きな声で騒いでも怒られない場所を選びましょう。

誰か広いお家の人に集まったり、公共施設の小さな会議室を借りたり、または少々お金はかかりますが、カラオケボックス等も、経済的余裕があるなら一つの選択肢としてありうるでしょう。

現在ではアナログプレイの他に、オンラインを使った様々なプレイスタイルも提案され、実行されています。

最も実際に顔を合わせるアナログプレイと近しいオンラインプレイのスタイルは、Skype や Line などを用いたオンラインセッションというものでしょう。

Skype や Line は無料で使用出来るソフトなので、これをするためにはオンライン環境とヘッドセット（マイクとイヤホン）さえあれば、問題なくプレイ環境を整えられます。

またネット環境があるのであれば、Shared † Fantasia ではポータルサイトにて TeamSpeak ３というボイスチャットソフトもおすすめしています。これもスカイプなどと同じように音声で会話したり、文字会話を行えたりします。

それぞれのアナログ、オンライン含め、それぞれのプレイ環境に利点と欠点がありますので、今後どうやってメンバーを集めるかや、自分自身の環境と照らしあわせて決定しましょう。

●メンバーを集める

ＴＲＰＧを遊ぶ上でもっとも障壁となるといってもいいのがこの『メンバーを集めること』です。

ＴＲＰＧを知らない人に教えてプレイに参加させるというのは非常に大変です。

なにしろＴＲＰＧという遊び自体がマイナーですし、その楽しさを理解してもらうのが結構大変です。

元々知っている人を誘うか、リプレイを見せたり、『Shared † Fantasia』を渡して普及する他ないでしょう！

ちなみに現在ではオンライン上でもリ

アナログセッション

実際に集まってやる場合は、長時間セッションで集まるのでお菓子や飲み物などの軽食を用意しておくとよいでしょう。また実際にアナログでプレイする場合にはキャラクターシートをコピーして用意したり、実際に振れるサイコロ、戦闘の位置関係を考えるためのコマなどが必要です。

オンラインプレイのツール

現在オンラインのプレイでは様々なツールが利用されています。特にオンラインセッションツールとしては「どどんとふ（たいたい竹流さん作）」というマップやステータスを共有でき、誰でもブラウザから利用できるツールも存在します。他にボイスチャットも利用すれば、ほとんどアナログと遜色ないプレイ環境を実現できるでしょう。

プレイやリプレイ風動画などもあり、普及する手段は結構あります。

興味を持って一緒にやってもいいというメンバーが自分を含め４人から７人程度集まればプレイ可能です。

その内一人がＧＭをやり、その他がプレイヤーとなります。

オンラインの場合集めるのはもう少し楽かもしれません。

そういう為のメンバーサイトや、Twitter や掲示板などでやりたい人を募っているのも時たま見られます。

そして『Shared † Fantasia』では、シェアファンプレイヤーのためのポータルサイトが存在します。

そこではＴＲＰＧ参加者募集ＢＢＳが存在し、プレイヤーの募集なども行えるようになっています。

運が良ければＧＭがセッションを募集している機会にめぐり逢えるかも知れません。

もしオンラインでのプレイを前提に考えるなら、是非ポータルにプレイヤー登録をしてみてください。

●ＰＣを作成する

ＧＭ以外のＰＬには、ルールに従いキャラクターを作ってもらいましょう。

スムーズにキャラクター作成を行うコツは、事前にあらかじめキャラクター作成の部分だけでも、ネットなどで読んでおいてもらうことです。

Shared † Fantasia はネット上に基本ルールが無料公開されているので、ネット環境さえあれば読んでおいてもらうことは可能です。

またＧＭがキャラクター作成についてよく手順を把握しておくことも大事です。

ルールブックを持っている人を中心に経験者やよくルールを把握している人が、よく把握できていない人に教えながら作っていきましょう。

●セッション開始日を決める

ＰＣ作成と前後しても構わないのですが、セッションを行う日取りは決定しておきましょう。全員が長い時間を取るというのは結構大変です。

一回のセッションは５時間～７時間程度かかることもあります。あるいは２，３時間程度づつ複数の日に分けてプレイするという手もあります。

どちらにしろメンバーの予定を調整し、集まれる日、あるいはオンラインで全員が揃う日を決めましょう。

●シナリオを用意する

これはセッション本番までにやればいいことですが、ＧＭはシナリオを用意する必要があります。全員が Shared † Fantasia が初めてであれば、このルールブックに載っているサンプルシナリオをプレイするというのもひとつの手段です。

この為には、あらかじめメンバーにはそのシナリオ部分を読まないように言っておくことを忘れないでください。

一度読まれたシナリオにプレイヤーとして参加することはできません。

またネット環境があれば、オンラインでシナリオ集も配布しています。

それらを利用してセッションをやることもできます。また、サンプルシナリオやシナリオ集を参考にして自分で作ってみるのも非常に良いと思います。

■メインセッション

●導入

メンバーが揃い、セッションの日時が決定し、ＰＣが作成できたなら、メインセッションの開始です。

いよいよ自分たちの製作したＰＣ達が冒険の世界に飛び込むわけです。

この際、まずＧＭはＰＣ達がどのような状況にあるのか伝えなければなりません。

あるいはＰＣ達は酒場で偶然顔を合わせただけかもしれないし、あるいは既に冒険者として集団をなしているのかもしれません。

場所はどうでしょうか？街からはじまるとしたら、一体どんな街なのでしょうか？

村でしょうか？大きな街でしょうか？

あるいはいきなり洞窟の奥深くからのスタートでしょうか？旅の途中でしょうか？

ポータルサイト

Shared † Fantasia にはポータルサイトが存在し、そこで最新情報をお知らせしたり、キャラクターのオンライン共有を行ったり、オンラインセッションでの便利なツールの共有などを行っています。是非「シェアファン」で検索していただくか、Sharedfantasia.com の方まで直接アドレスを打ち込んでお越しください。

シナリオの用意

シナリオの用意は、一から作成することも多くなると思います。このシナリオの作り方についてはマスターセクションにて解説をしています。

ポイント：声に気をつけよう

セッションが開始されると、とにかく声が大きくなりがちになります。プレイ環境にもよりますが、あまり大きな声を出しても構わない場所は限られます。もしあまり大きな声を出して迷惑を出してしまうような場所や、家でヘッドセットを用いてオンラインプレイをしている時など、あまり周りに迷惑なほどうるさくならないように気をつけましょう。叫びだしたくなることが度々起こり、声を上げたくなる気持は良くわかりますが。

割り当ての導入

導入はある意味ワンパターンになりがちなものの一つだと思います。そういう時には巻き込み型の導入や、ＧＭ自体がＰＣに設定を割り当て、受け入れてもらうという手段もあります。特にドラマチックな展開をするにはＰＣに相応の設定を与えることも良い手段の一つです。

レベルアップ

レベルアップ作業はセッション後行う作業の中でももっとも楽しいものの一つと言えます。セッションからの一連の流れとして最後にレベルアップをすることはまた次のセッションへの弾みになります。

座談会の重要性

座談会は様々な話題が出ると思いますが、ＧＭにとっては次の展開のヒントが多く得られる場所です。ＰＬが何を望んでいるのか、ＰＣをどうしていきたいのか、聞いたりすることによって今後の展開をどのようにすればいいのか、大きな材料になると思います。

ＧＭにはおおよそあらゆる状況からセッションを開始する権限があります。

これが導入です。

ＧＭはＰＣが冒険に出る、あるいは冒険をせざるを得ない状況を出来るだけ自然に作りだしてあげましょう。

あるいは各ＰＣのパーソナルクエストを参考にし、彼らのそれらの動機に沿うようなシナリオを用意してあげれば、きっと上手く冒険は滑りだすはずです。

●展開

さて、導入は何に対する導入なのでしょうか？大雑把に冒険と言っても様々なものが考えられます。

基本的に冒険とは、何らかの問題解決をはかったり、障害を乗り越えることだと言っていいでしょう。

その問題・障害は、薄気味の悪い洞窟を踏破することかもしれないし、謎の殺人事件を解決することかもしれないし、人の滅多に踏み入らない秘境に届け物をすることかもしれません。

大概は何らかの依頼でそれらの問題解決や障害を乗り越えることになりますが、先ほどの導入の項で述べたように、どんな状況から問題解決に向かわせても問題ありません。

そのシナリオに用意されている障害や問題を全て解決できるよう展開できるかどうか、それがこの次の結末につながっていきます。

●結末

問題解決や障害を乗り越えることができるか否か、基本的にはそれが結末となります。洞窟ならその奥にいる化け物を退治できたのでしょうか？あるいは隠された秘宝を発見できたのでしょうか？

殺人事件であれば犯人を見つけられたのでしょうか？届け物は無事、配達先に届けられたのでしょうか？

失敗であれ成功であれ、それが結末です。

冒険は必ず成功になるとは限りません。

成功したならハッピーエンドで締めくくり、失敗したならその結果を残念ながら、と伝えましょう。

失敗に終わったセッションであっても、それは決して無駄ではありません。

まだＰＣが生きているなら冒険を続けることができますし、またそのリベンジを果たすことができるかもしれません。

あるいは全滅してしまったら、またはＰＣの一部が死んでしまったなら、またＰＣを作り直してリベンジなんてのも意外と面白いものです。

何にしろ、終わりにあたっては必ずどんな結末になったのか皆で納得した上で、終了を宣言し、メインセッションを終了します。

■ポストセッション

●経験値の計算

メインセッションが終了したなら、そのシナリオの経験値を計算してＰＣに配布します。

シナリオが成功であれ失敗であれ、経験値はもらえます。

勿論、成功のほうが多く貰えますが、それらの計算方法は後の経験値とレベルアップの項目で述べます。

●ＰＣのレベルアップ

ＰＣのもつ経験点が規定の点数に達したらＰＣはレベルアップします。

レベルアップは自分のＰＣが成長するということであり、皆が好きな作業です。

レベルアップの仕方の詳細は後述します。

●座談会

経験値の配布も、レベルアップも終わったら後はお好みで座談会などどうでしょう。シナリオのネタばらしや、あそこはこうだったああだったとセッションを振り返るのは楽しいものです。

こういったところからまた次の冒険のアイデアやモチベーションが湧くものです。是非、余裕があればそういった時間を大切にしてみてください。

戦闘ルール

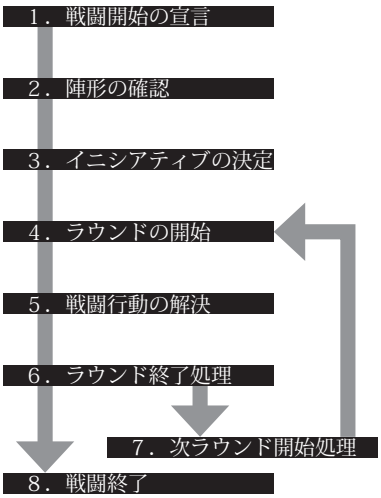
このゲームにおいて、特に冒険者達にとって、戦闘は日常に近いものです。

自衛の為、問題解決の為、理由いかんにかかわらず冒険者は戦闘に巻き込まれることが多いです。

その非常に多発する、複雑な戦闘という状況をスムーズに解決する為に、戦闘については特殊な戦闘処理用のルールが存在しています。

戦闘の進行について

戦闘は基本的に以下のような手順で進めます。



以下に流れを解説すると

●１．戦闘開始の宣言

ＧＭが敵対するＮＰＣが戦闘を仕掛けてきた、と宣言した場合、あるいはＰＣが戦闘を仕掛けると宣言した場合、戦闘は開始されます。

これはどちらか一方に戦闘の意思があれば発生します。

●２．陣形の確認

現在のＰＣ、ＮＰＣの位置状況を陣形という、戦闘用の形で把握します。

これにより、お互いに対して行える行動の基準が立てられます。

この陣形は戦闘に入る直前の状況を考慮して形成されます。

●３．イニシアティブの決定

戦闘における行動順を決定する値、イニシアティブ値を決定します。

これにより今後の戦闘における行動順をまず決定します。

基本的に知能が高いほうが有利ですが、必ずしも高いからといって常に早く行動できるわけではありません。

●４．ラウンドの開始

戦闘はラウンド（以後Ｒ）という時間単位によって区切られています。

キャラクターはＲごとにイニシアティブが高い順に自らの手番を向かえ、自分の手番が回ってきたら行動を決定します。

ちなみにイニシアティブ値が同値の場合は知能値が高いほうが、知能が同じ場合は全くの同時行動として行動の結果を処理してください。

●５．戦闘行動の解決

キャラクターがＲ中に行う行動には全てアクションという単位に換算されます。

キャラクターは１Ｒ中の自分の手番に２アクションの行動を行えます。

イニシアティブの高い順にキャラクターの行動が全て行われたらラウンドは終了します。

イニシアティブ

イニシアティブの決め方は後で解説もしますが、２ｄ＋知能で決定します。

●6．ラウンドの終了処理

全ての行動可能なキャラクターの行動が終了したらラウンドを終了します。

この時点で戦闘の意思を持つキャラクターが未だ戦闘可能な状態で存在する場合、戦闘は継続され、次のラウンドへ処理は移ります。

●7．次ラウンドの開始処理

新しいラウンドが開始されたら、再度イニシアティブ値の高い順に行動の解決を開始します。

ラウンド数は最初のラウンドを１Ｒ、順次２Ｒ、３Ｒと数えていきます。

●8．戦闘の終了処理

その場に戦闘の意思を持つキャラクターが戦闘可能な状態で存在しなくなった時点で戦闘は終了します。

それは敵の全滅かもしれませんし、戦闘意思の喪失かもしれません。

陣形とイニシアティブ

■陣形

戦闘においてまず確認されるべきはキャラクターの配置です。

この配置という概念をゲーム中においては陣形と呼び、陣形におけるキャラクターのひとまとまりをユニットと呼びます。

これはゲーム的な処理を簡略化するため、戦闘配置を概念化したものです。

一つのユニットは基本的に前衛と後衛で構成され、前衛は別ユニットの前衛への攻撃、敵ユニット前衛の後衛への攻撃の妨害を行います。

後衛は近接攻撃を受けない位置からの支援を中心として行動を行います。

もっとも一般的な陣形の形としてはＰＣ側のユニットと敵側のユニットが相対する場合です。

この場合、お互いの前衛が近接戦闘を行い、後衛が様々な支援、後衛同士の戦いを行うことになります。

ここで前衛・後衛を考えるのに最も気をつけなければならないのが前線の維持です。

基本的に前線を維持する為には、相手の前衛２体に対して最低１体、こちらの前衛が必要です。

もし前衛を務める人数が敵前衛に対して足りないならば、後衛の誰かが前衛に立たねばなりません。

もし誰も前衛に立とうとしなければ強制的に後衛全員が前衛というユニットになります。

前衛の気絶や死亡で前衛に欠員が出た場合、この前衛維持の為の処理は即座に行われなければなりません。

この前線維持については移動の処理などは必要なく、単に以前後衛だった人間まで前衛のラインが下がったと考えてください。

もし、さらにイレギュラーな状況で、三つ巴などが発生した場合、３方の前衛が全て、受け持てる他の敵の前衛数の限界を超えていないことを確認してください。（前衛が２であれば、その他の勢力のユニットの前衛が４以内でなければなりません）

これはどんなにユニットが増えても同じです。

シミュレートすれば分かりますが、大量の人数が入り乱れれば大概完全な乱戦（全員前衛）になります。

戦闘の立ち幅

戦闘中、前衛として人間一人が十分に立ちまわるためには、最低限おおよそ１．５m前後の幅が必要です。狭い通路などでは、それにより前衛として立てる人数が限られます。

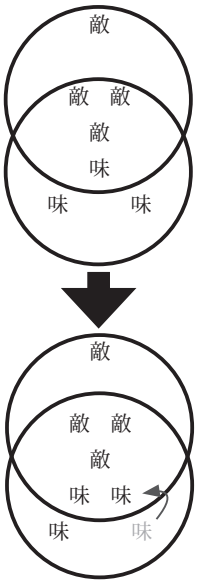
前衛と後衛

前衛のみというユニットは組めますが、後衛のみというユニットは組めません。例えば前衛が全滅した場合、後衛は自動的に前衛になります。前衛の維持は戦術上非常に重要になります。

例：敵前衛が３体、敵後衛が１体、味方側が前衛１体、後衛２体となっている場合

味方側の前衛１体が受け持てる敵前衛数２体を超えてしまっているので、即座に後衛のうち一人が前衛となり、前線を維持します。もしこれを行わない場合、後衛は全て前衛に巻き込まれます。

敵…敵対キャラクター
味…味方キャラクター



●エンゲージエリアの確認

前衛同士が戦っているエリアはエンゲージエリアとなります。

エンゲージエリアはかなり激しく戦闘状態にあるため、このエリアにいるキャラクターへの攻撃は、誤射が起こったり、魔術の範囲に巻き込まれたりと、色々と混み合った状態です。

このエンゲージエリアは、どちらかの前衛が相手の前衛と戦闘を開始（近接攻撃などを開始）した時点で発生します。逆にそれまでは前衛、後衛はあれど、エンゲージエリアはなくそれぞれのユニットは独立した状態です。

エンゲージエリアからの離脱は、もし残される前衛がそれだけで前衛を維持できる人数なら問題なくエンゲージエリアから離脱できます。

しかしもし前衛が維持できない形になってしまうなら、前衛を離脱することは出来ません。

ただ、ユニットを維持せず、単純に逃走を図る場合は、その限りではありません。

また盗賊や狩人が一時的にユニットを離れ、単独行動を行う際も１ユニットとして扱います。

このユニットは前衛としてエンゲージエリアに巻き込まれていなければ、自由に味方側ユニットの前衛や後衛に合流することが可能です。

■イニシアティブの決定

戦闘における陣形の把握が済んだら、今度は本格的に戦闘を開始します。

まず一番最初にすべきことは、イニシアティブの決定です。

キャラクターは個別にイニシアティブ値を決定し、そのイニシアティブ値の高い順に戦闘の行動が処理されていくことになります。

基本的にはイニシアティブ値が高いほうが先に行動できるわけで有利です。

イニシアティブ値は基本的に「**知能＋２ｄ**」で決定します。

このイニシアティブ値は戦闘が終了するまで原則的には変動しません。

しかし、待機行動を行うことによって下降したり、一定値まで上昇することも可能です。

（詳しくは戦闘行動：待機を参照すること）

ユニットを維持しない逃走

戦闘行動：逃走の項目を参照してください。

単独ユニットの扱い

例えば狩人や盗賊が単独ユニットとして活動する場合、基本的にエンゲージエリア以外のＮＰＣは簡単にそれらのユニットにエンゲージできる状態になっています。エンゲージされると離脱が困難になるので注意したほうが良いでしょう。

イニシアティブの上昇

イニシアティブは基本、知能の高さと２ｄのみで決定されますが、フィートや魔法などで上昇する手段もあります。もし戦闘中にイニシアティブが上昇した場合、通常次のラウンドの行動順からイニシアティブ値が変わったものとして扱います。

ラウンドの開始・戦闘行動

イニシアティブが決定したら、次は各キャラクターの行動処理です。

１ラウンドに行える行動というのはゲーム的に全てアクションという単位に換算されます。

１ラウンドに１キャラクターが行える行動は２アクションであり、行動全てにどれくらいのアクションを必要とするかが決まっています。

以下に戦闘中に起こる定型的な行動を表にまとめましたので参照してください。

表内の行動についての詳細はその後解説をまとめています。

表にある以外の行動についてもＧＭが適宜必要なアクションなどを設定して処理することになります。

ラウンドにまたがる行動

２アクション以上のアクションを使用する行動は、ラウンドをまたいだ行動となります。ラウンドをまたいだ行動は、途中で妨害を受けると中断します。中断してまた再開できるような行動は、途中からまたやり直せますが、魔法や一つの連続した行動は途中で中断されると最初からやり直しになります。

戦闘行動	アクション	効果
近接攻撃	２	攻撃を一度行う。
近接速攻撃	１	命中に－２ペナルティを受けながら攻撃する。
移動	１	移動を行う。前衛と後衛の入れ替わりなどを行える。
突撃攻撃	２	移動を行った後近接速攻撃を連続して行い、攻撃威力を上昇する。
全力移動	２	移動を全力で行う。
防御専念	２	盾を持っている場合、近接・射撃回避力を＋２する。
抵抗専念	２	ＳＴ判定の備えを行い、全てのＳＴ値を＋２する。
道具の使用	２～	特別な指定がない限り、道具の使用は２アクションとして扱う。
待機	０または２	待機し、次のＲに早く動けるようにするか、行動順を遅らせる。
迎撃待機	２	相手の攻撃に対し先手を打てるようあらかじめ待機する。
呼吸を整える	２	呼吸を整え、疲労を回復する。
馬の乗り降り	１～２	馬の乗降を行う。『馬術』判定目標値１０に成功で１アクションで実行。
射撃攻撃	１	射撃武器を発射する。
射撃準備	１～	射撃武器の矢玉を装填する。装填にかかるアクションは武器により異なる。
射線の確保	１	後衛から敵後衛への射撃攻撃の射線を確保する。
遮蔽を取る	１	確保された射線を外す。又は遠距離攻撃に対し有利な遮蔽を取る。
とどめの一撃	２	気絶している相手にとどめを刺す。相手は死亡する。
立ち上がる	１～２	転倒状態、あるいは伏せ状態などから立ち上がる。
武器をしまう	１	鞘などに武器をしまう。
武器を捨てる	０	手に持っている武器をその場に投げ捨てる。
武器を抜く	１	鞘など、抜きやすい状態に準備していた武器を抜く。
物を拾う	１～２	落ちているものをしゃがんで拾い、立ち上がる。
逃走	２	ユニットから離脱して戦闘から逃亡する。
魔術・奇跡	２～	魔術、奇跡を使用する。

戦闘行動の解説

近接攻撃

近接攻撃、近接速攻撃は、一回の命中判定、一回のダメージ判定となりますが、実際は一回の攻撃を行っているわけではなく、複数の攻撃のやりとりがあった上で得た攻撃チャンス、ダメージチャンスを一回の判定として表現しています。

●近接攻撃…２アクション

キャラクターがエンゲージ内の対象に、近接攻撃を行います。
詳細な命中や回避について、およびダメージ処理は「攻撃の命中・回避とダメージ」を参照してください。

●近接速攻撃…１アクション

近接速攻撃は、近接攻撃に際し、やや時間余裕を持たずにキャラクターが攻撃を行うことを意味し、それ故に命中判定に－２のペナルティを負います。

近接速攻撃は１Ｒに２回行うことは出来ません。

●移動…１アクション

キャラクターが標準的な移動を行う時に使用する行動となります。

戦闘中においては前衛から後衛へ、後衛から前衛への移動などを行えます。

あるユニットから他のユニットへ移動することも可能な場合があります。

基本的にユニット間の距離は状況とＧＭの裁量によります。

戦闘中は通常用いませんが、純粋にこの行動による移動距離を測る場合は、（肉体×２＋１０）ｍとして扱います。

●突撃攻撃…２アクション

相手に対し突撃し攻撃することによっ

て攻撃の精度は落とすものの、威力を上昇させます。

キャラクターはまず「移動」行動相当分までの移動を行います。

移動終了後、対象とエンゲージし、－２ペナルティを受けて近接攻撃を行います。

この攻撃が命中した場合、ダメージに肉体値をさらに加えることができます。

●全力移動…２アクション

キャラクターがラウンド中、全力で移動を行うときに使用する行動です。

戦闘中において非常に遠い位置などに移動しなければならない場合使用します。

戦闘中は通常用いませんが、純粋にこの行動による移動距離を測る場合は、（肉体×４＋２０）mとして扱います。

●防御専念…２アクション

盾を持っている場合、防御専念を行うことで回避判定値を上昇します。

近接、射撃の回避への判定値ボーナスが次のラウンドの自分の行動順まで２上昇します。

フィート≪パリィ≫の習得により、武器を使って防御専念を出来るようにもなります。

●抵抗専念…２アクション

何らかの肉体的、精神的危機に対し集中して備えることで 、全てのＳＴ判定に対し次のラウンドの自分の行動順まで＋２の判定値ボーナスを得ます。

●道具の使用…２アクション～

戦闘中主に必要であろうポーションの使用（飲む）、魔杖（ワンド）の使用、ほとんどの魔法の品物の使用などは特に特記がない限りは２アクションとして良いでしょう。

ただ、場合によってはもっとラウンドをまたぐようなアクション数を必要とするものもありうるので、そういう時ＧＭはその道具を使用するのにかかる時間をかんがみてアクション数を決定してください。

基本的にこの行動で使用するアイテムは“取り出し易い位置”にあるのが条件です。

●待機…０または２アクション

機をうかがって次の行動の機会を伺います。待機には二つの選択肢があります。

まずはイニシアティブ値を今現在よりも下げて、行動順を後に遅らせるものです。

イニシアティブ値を今現在よりも下げた場合はアクションを消費せず、再度手番が回った時点で行動を決定することになります。

下げたイニシアティブ値は待機以外の行動では変更できません。

次の選択肢は、機を見てこのラウンド行動を見送ることで、次のラウンドで迅速に行動するというものです。

２アクションを使いきり、次Ｒのイニシアティブ値をダイス目で１２が出たものとして上昇させます。

（例：知能３の人ならば、出目１２が出たものとして、イニシアティブ値は１５となります。）

●迎撃待機…２アクション

迎撃待機は特殊な待機行動です。

自分に対しての攻撃を待ち、それに対して先手を打つ為に待機します。

この行動をとった場合、迎撃待機をとったキャラクターに対し何らかの近接攻撃が行われた際に、そのキャラクターの攻撃に先駆けて２アクション分の行動を行い、その後このＲの行動を終了します。

この、攻撃が行われた際に行う行動は、あらかじめ決定しておく必要があります。

ただしこの行動にエンゲージ中機会攻撃を誘発する行動を選んだ場合、先に機会攻撃が発生する可能性があることに注意してください。

また、この行動に移動を伴うものを選択することはできません。

この迎撃待機による行動が終わった後、相手の攻撃の処理となります。

すべての処理が終わった後、迎撃待機を行ったキャラクターのイニシアティブは攻撃を行ったキャラクターより１上になります。

例：イニシアティブ値１５のキャラクターが、イニシアティブ値１１で攻撃を

突撃攻撃のセオリー

相手より先に行動している状況で、相手との距離があるのであれば突撃攻撃を行うのがセオリーとなります。同じ距離移動し、近接速攻撃を行うよりも、突撃攻撃を行うほうが肉体値分ダメージが追加され得だからです。

待機によるイニシアティブ変更

要は待機は、イニシアティブ値を最低値１から自らの知能＋１２までの間で自由に調整できるということです。そのイニシアティブ値が現在より下ならこのラウンド中の行動、現在より上なら次ラウンドに行動持ち越しとなります。

待機・迎撃待機のボーナスとペナルティ

待機や迎撃待機を行い、イニシアティブが変化した場合、その時のイニシアティブに効果が切れるボーナスがあったり、やはり同じく効果が切れるペナルティがあった場合、イニシアティブの変更後にボーナスは持ち越せず、ペナルティは持ち越すことになります。これは行動を意図的に遅らせることによりボーナスを長引かせる行為（回避ボーナスを長引かせたり）や、ペナルティを打ち消す（麻痺のラウンドの行動を短くする）行為を認めないためです。

射撃攻撃と近接攻撃の違い

近接攻撃は先に述べたとおり複数のやりとりの中での一撃を表現していますが、射撃攻撃はまさしく一撃の判定であり、一撃のダメージを表現する判定になっています。一回の射撃攻撃で撃っている矢は原則的に一本のみです。

投擲は射撃攻撃

投擲は手に持っている武器を投げる行為です。基本的に投げて攻撃できる武器の種類は決まっています。（装備データ参照）こうした投擲攻撃も射撃攻撃に含まれます。故にエンゲージエリア内で行えば機会攻撃を誘発します。

射線の確保と遮蔽

射線の確保と遮蔽を取る行動に関してはまた後に解説がありますのでそちらを参照してください。

受けた場合、行動処理後のイニシアティブ値は１２になります。

この迎撃待機による効果は次の自分の手番まで続き、誰にも攻撃されなかった場合、イニシアティブ値は変動せずに自分の手番に戻ります。

この迎撃待機は相手の“突撃攻撃”に対し、特別に有利な面を持っています。

迎撃待機にて突撃攻撃してきた相手に攻撃を命中させた場合、こちらの攻撃のダメージに相手が突撃攻撃によって受けるはずだった肉体値のダメージ増加の恩恵を受けることができます。

（この時増加するダメージは相手の肉体値であることに注意してください。）

この攻撃が命中した場合、相手は受けるはずだった突撃攻撃によるダメージ増加の恩恵を受けられません。

ただしまだ行動可能であるなら、攻撃自体は－２ペナルティを受けて行うことはできます。

●呼吸を整える…２アクション

戦闘中、疲労ダメージが溜まると気絶等のリスクが増し、危険です。

それを呼吸を整え、体を出来る限り休めることで疲労回復を行います。

これを行うことで疲労ダメージを１ｄ＋肉体値分の半分（端数切捨）、回復します。

ただし、重疲労を回復することは一切出来ません。

●馬の乗り降り…1～2アクション

戦闘中は２アクションで馬への乗り降りを行うことができます。

『馬術』判定目標値１０に成功すれば、１アクションで乗り降りも可能です。

●射撃攻撃…１アクション

射撃武器を使用して攻撃を行います。

通常射撃武器は、後述の射撃準備を行う必要があるため、射撃準備が完了してから射撃攻撃となります。

ただし、フィートによっては射撃準備が０アクションになる場合がありますが、１Ｒに２回射撃を行うことはできません。

エンゲージエリア内では機会攻撃を誘発します。

●射撃準備…１～４アクション

弓ならば矢を番える、クロスボウなら弦を巻き上げ矢をセットする、スリングならば石をセットして遠心力を加える、などなど射撃可能な状態にする為の行動です。

射撃準備は長く維持するのは難しい為、基本的に射撃攻撃の前には必ず必要となります。

敵が来るとわかっている状況で潜伏をする場合などを除き、弓やクロスボウ、スリングなどを常に準備状態にしておくことは出来ません。

（一見クロスボウは可能そうにも思えますが、長い時間の弦を伸ばしていれば張力に問題がでます。）

フィートの中にはこの行動のアクション数を軽減するものが存在します。

当然ではありますが、射撃準備を行うには手持ちの矢玉が尽きていないことが条件です。

●射線の確保…１アクション

戦闘中、後衛から敵後衛に射撃武器を使用する時に必要となる行動です。

詳細については、後の「射線の確保」を参照してください。移動の変則的な形ともいえます。

●遮蔽を取る…１アクション

戦闘中、確保された射線を外したり、遮蔽物の陰に隠れることで相手からの射撃攻撃や魔術・奇跡に対し回避力や抵抗力を上昇させます。

詳細については、後の「遮蔽を取る」を参照してください。

●とどめの一撃…２アクション

気絶している相手に対しこの行動を行うことによって相手にとどめを刺します。

この行動は宣言しただけで自動的にアクションを消費し、相手は死亡という形になります。

気絶以外の状態の相手にこの行動をとることはできません。

例：寝ている相手などには攻撃は可能でも、とどめの一撃を行うことは出来ません。

●立ち上がる…１～２アクション

体を地面に接して伏せ状態にある、あるいは転倒した状態から立ち上がる行動です。

戦闘中において敵に注意を払いながら、隙を生じないように行う為２アクションが必要です。

１アクションで急いで立ち上がることも可能ですが、その場合“機会攻撃”を誘発するので注意してください。（詳細は「機会攻撃」の解説にて）

●武器をしまう…１アクション

一つの武器を特定の装備収納具に戻す行動です。

剣なら鞘でしょうし、他の武器も手に持って歩いているのでなければ、収納できるものがあるのでしょう。

ただ、武器を持ち変えるという意味では、武器を捨てたほうが大概の場合良いでしょう（０アクションなので）。

手に持っているアイテムをしまう際にもこの行動を用いるとして処理してOKです。

●武器を捨てる…０アクション

手に持っている武器を捨てるという行為にはアクションを消費しません。

他の武器に持ち変える際などにまず行うことで、しまうより迅速な行動を行えます。

捨てた武器を再度使うには拾う必要があることには気をつけてください。

手に持っている道具を捨てる行為は総じてこの行動を用いるとして処理してＯＫです。

松明などを持っている人間がそれを即座に捨てて武器を構えるなど、よくある状況でしょう。

ちなみに捨てるように地面に投げたら、壊れるものは壊れます。

●武器を抜く…１アクション

取り出しやすい位置から武器を抜き、構えるまでの一動作を表す行動です。

これを行わないと武器は手にもっていない状態になります。

あるいはダンジョン内など危険が予想される場所では武器を構えたままうろつく可能性もあります。

勿論その場合はきちんとＧＭにその旨を告げておきましょう。

●物を拾う…１～２アクション

しゃがんで（あるいはひざをつき）地面に落ちているものを手にとって再び立ち上がる行動です。

戦闘中において敵に注意を払いながら、隙を生じないように行う為２アクションが必要です。

１アクションで急いで拾い上げることも可能ですが、その場合“機会攻撃”を誘発するので注意してください。

●逃走…２アクション

ユニットから離脱し、逃亡を試みます。

後衛から特に問題なく逃げ出す際は何のペナルティもなく離脱できますが、前衛を勤めているキャラクターが逃亡を図る場合、”機会攻撃”を誘発します。

●魔術・奇跡…２アクション～

魔術、奇跡を使用します。エンゲージエリア内で使用すると”機会攻撃”を誘発します。

もし３アクション以上を要求するような魔術を使用した場合、ラウンドをまたぎますがその場合、“機会攻撃”の誘発はラウンドごとに起こります。

効果発動のタイミングはアクションを全て使用しきった手番の時となります。

例：４アクションなら２Ｒ目の自分の手番で発動します。

軽業による立ち上がり

盗賊などは≪軽業≫のフィートを使用することによって、機会攻撃を得ずに１アクションで立ち上がることも可能です。

捨てると割れる物

武器を捨てる行動は同じく手に持っているものを捨てる行動とも同様に扱えます。手に持っているものを捨てる場合、ガラス製の小瓶や瓶、陶器製の瓶や小瓶は割れてしまうと考えてください。

前衛からの逃走

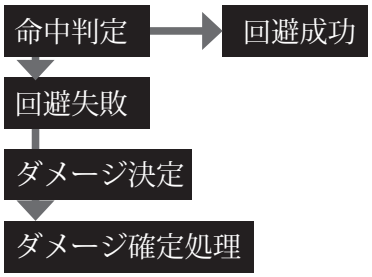
前衛から逃走する場合、そのエンゲージ・エリアに機会攻撃を受けないだけの人数がいれば機会攻撃を受けることはありません。“機会攻撃”を受ける人数に関しては、後の機会攻撃の項目を参照してください。

攻撃の命中・回避

戦闘中発生する判定の中でも恐らくもっとも頻繁に行われるだろう判定がこの命中判定です。

また後に続けて行われるダメージ決定の処理も合わせて、一連の流れを解説していきます。

命中判定からダメージ決定までの流れをフローにすると以下の様になります。



順を追って、説明していきます。

■命中判定

攻撃の命中判定の判定値は、近接攻撃と射撃攻撃で異なります。

近接命中・回避判定
＝肉体値＋クラスにより決定される戦闘修正

射撃命中・回避判定
＝技術値＋クラスにより決定される戦闘修正

さらにフィートや防具、その他修正により、この数値が変動する場合もあります。

命中判定は、それぞれ攻撃側の命中判定値と回避側の回避判定値の対決勝負です。

対決判定の常にのっとり受動側優先ですから、同値の場合回避の成功となります。

命中した場合は、ダメージ決定に移ります。回避した場合は、そこで処理終了となります。

この命中判定で劇的成功が起こった場合、ダメージが上昇します。

具体的には使用している武器の攻撃力のうち、ダイスを２倍にして計算します。

つまり使用している武器の攻撃力が１ｄ＋２なら２ｄ＋２になり、２ｄ＋１なら４ｄ＋１になります。

命中判定で致命的失敗（自動失敗ではない）が起きた場合は、こちらが隙を見せ、相手側に“機会攻撃”の機会（権利）を与えます。（機会攻撃については後述）

射撃武器の場合は、致命的失敗をした場合、まず確実に矢が破損して再使用できなくなります。

回避側が劇的成功をした場合、回避した側が攻撃したものに”機会攻撃”する機会を得ます。（近接回避の場合のみ）

回避側が致命的失敗をした場合、鎧などの一切の防護点をダメージから引くことが出来なくなります。

命中・回避判定の劇的成功・致命的失敗

これらは必ず特殊な処理になることに注意してください。また、劇的成功は６ゾロの上に判定自体が数値的に成功している時、致命的失敗は１ゾロの上に判定自体が数値的に失敗している時、ということをもう一度確認してください。６ゾロ、１ゾロでも、自動成功のみ、自動失敗のみの場合があります。

両手にそれぞれの武器を持っての攻撃

両手にそれぞれ別の武器をもって行動する場合で、フィート《二刀流》をPCが習得していない場合、どちらか片方の武器の判定を－１で行えるのみとなります。この時、両手に持っている武器の肉体値の高い方と同値分、行動開始時に疲労します。つまり、《二刀流》を習得していない二刀流での攻撃は不利なだけです。

ダメージ決定

ダメージについては、使用している武器によって異なります。

武器のダメージの算出方法は近接武器と射撃武器によって異なります。

近接武器＝武器の攻撃力＋肉体値
射撃武器＝武器の攻撃力＋技術値

攻撃が命中した場合、まずこれらのダメージをダイスを振って決定します。

その後、キャラクターのつけている鎧、あるいは生来存在する防護点をダメージから引きます。

この時、武器のダメージは３種類の属性があり、それによって引ける防護点が異なることに注意してください。

３つのダメージ属性には以下の特徴があります。

斬属性

刃のついた武器等による斬撃によるダメージです。大きなダメージが出る傾向があります。

叩属性

刃のない武器等による打撃によるダメージで、このダメージに対する防護点は低い傾向があります。

複数のＤＴを持つ武器

斬・刺など複数のＤＴを持つ武器は様々な状況に対応できるため、基本的に単独属性の武器よりも有利と言えます。

刺属性

刺突可能な武器等によるダメージです。
ダメージは低めですが防護点を抜けたダメージが２倍になります。

ダメージが確定し、ＨＰからそれを引いたら処理が終了です。
この時、重要なのは武器を使用してのダメージは全て原則的に負傷ダメージであるということです。
必ず負傷ダメージの欄にダメージを記入してください。

このダメージ処理により、負傷ダメージがＨＰ以上になった場合、死亡判定（後述）を行う必要があります。
もし負傷ダメージ単独ではＨＰ以上にならなくても、疲労ダメージと合わせてＨＰ以上になった場合は、気絶判定（後述）を行う必要があります。

■特殊なダメージ・疲労

ダメージには負傷ダメージと疲労ダメージ（＋重疲労）が存在します。
負傷ダメージはいわゆる一般に言う怪我や負傷を指し、治療しにくいダメージです。
武器による攻撃など、特に言及されない限りダメージとは、この負傷ダメージを指します。
このダメージが蓄積するとキャラクターは死亡する事になります。

対して疲労ダメージとは、いわゆる疲れを表すもので、主に極度な運動の結果や、フィートの使用などによって受けるダメージです。
これが溜まると死亡はせずとも、気絶して危険な状態に陥る可能性があります。
気絶に関しては負傷ダメージと累積して関係してきます。
疲労ダメージは戦闘中にも「呼吸を整える」ことで回復できる他、戦闘終了後５分経つと基本的に全回復するものと考えてください。
ただし、疲労ダメージにはさらにもう一種類それらでは回復しない特殊な数値が存在します。
それが「重疲労」です。重疲労は別個に後で解説します。
また叩属性の近接武器攻撃に限ってですが、負傷ダメージを与える代わりに疲労ダメージを与えることも可能です。
これは相手を傷つけずに気絶に追い込もうとする時など便利です。
これを疲労攻撃と呼びます。
死亡、気絶に関しては後の気絶判定、死亡判定を参照してください。

■重疲労

重疲労は、重疲労を負う特定の行動（マラソンなど継続的に過度な運動を行う）をとった場合や１戦闘における疲労ダメージの合計が５点に達するごとに１点たまります。
これは、１戦闘中に疲労が５点、１０点、１５点といった５の倍数に達した時に１点重疲労が加算されます。
「呼吸を整える」行動などで疲労が回復し、一旦５点以下、１０点以下などになり、再度５点、１０点などに疲労が達しても１戦闘中においては重複して重疲労が課されることはありません。
あくまで１戦闘中に得た最高疲労ダメージに応じて、その戦闘中に得る重疲労の点数は決まります。

重疲労は、「呼吸を整える」行動や、戦闘終了では回復しません。
重疲労を回復するためには、十分な休息をとるか、疲労を回復する魔法などを使用しなければなりません。
十分な休息をとった場合、負傷が１点回復する代わりに、重疲労が１点まず回復します。
十分な休息などによって負傷が回復するのは重疲労が全て回復した後になります。
疲労回復の魔法などを使用した場合、まず通常の疲労が全て回復した後、まだ魔法による疲労の回復量が残っている場合、その通常疲労を５点回復できる回復量ごとに重疲労１点回復できます。

疲労攻撃

疲労攻撃は相手を殺さないように捕縛するためには重要です。叩属性の武器を使うことでこの疲労攻撃を行うことができます。また素手での攻撃は、基本的に疲労ダメージを与えます。

重疲労の気絶判定への影響

また、重疲労は、疲労ダメージによる気絶判定にも影響します。

重疲労は、その点数が現在の疲労ダメージより高い時のみ、疲労ダメージの代替として扱われます。

例えば重疲労が２点、疲労ダメージが５点の場合、特に重疲労は効果を発揮しません。

しかし、重疲労が８点、疲労ダメージが５点ならば、疲労ダメージが８点あるものとして扱われます。

当然、重疲労が８点あれば、疲労ダメージが戦闘終了後全回復しても、疲労ダメージの扱いは８点のままです。

よって重疲労が残っていると戦闘で気絶する可能性が高くなります。

気絶判定・死亡判定

気絶判定の例

ＨＰが１２、負傷ダメージが９、疲労ダメージが３、重疲労が３の場合、負傷ダメージと疲労ダメージの合計が１２に達しているので気絶判定となる。この気絶判定の目標値は負傷ダメージ９、疲労ダメージ３、重疲労３の合計値１５が、ＨＰ１２を３上回っているので、（１０＋ＨＰを上回った数値）で１３となる。

負傷ダメージと疲労ダメージ（もしくは重疲労の高い方）の合計値がＨＰの値に達した場合、気絶する可能性があります。

達した時点で、即座に目標値（１０＋ＨＰを上回った数値）で頑健ＳＴを行ってください。

この頑健ＳＴに失敗するとＰＣは気絶します。

この気絶判定時、重疲労と疲労ダメージが両方存在する場合、両値を合計して、ＨＰを上回った数値を算出します。

ただし、気絶判定を行うかどうかの判断自体では両値を合計しないことに注意してください。

疲労ダメージと重疲労はどちらか高い方のみ、疲労ダメージとしての数値を参照し、気絶判定の有無を決定します。

一旦気絶をしてしまったら疲労ダメージが回復するまで気絶し続けます。

戦闘中などに気絶を回復させたい場合、疲労ダメージか負傷ダメージを何らかの手段で回復させる必要があります。

回復によって（負傷ダメージ＋疲労ダメージの合計）よりもＨＰが１以上高くなった場合気絶から即座に回復します。

また、気絶状態にて相手にとどめの一撃をさされた場合、ＰＣは死亡します。

もし重疲労と負傷の合計でＨＰを超えていた場合、負傷ダメージか重疲労が回復するまで気絶は回復しません。

負傷の値が単独でＨＰを上回ってしまった場合、ＰＣは死亡する可能性があります。

この時、まず目標値１０で頑健ＳＴ判定を行い、失敗すると死亡します。

さらに負傷ダメージがＨＰを上回っている場合、上回った値分、先の頑健ＳＴにペナルティがつきます。

また負傷ダメージがＨＰを超えた場合、は、頑健ＳＴに成功しても気絶します。

負傷ダメージがＨＰを超えた状態で気絶した場合、放置されて１０分ごとに出血により負傷ダメージが１上昇します。

戦闘終了後すぐに『応急手当』を行えば、出血によるダメージを受けなくて済みます。

負傷ダメージがＨＰを１０上回った場合、自動的に死亡します。

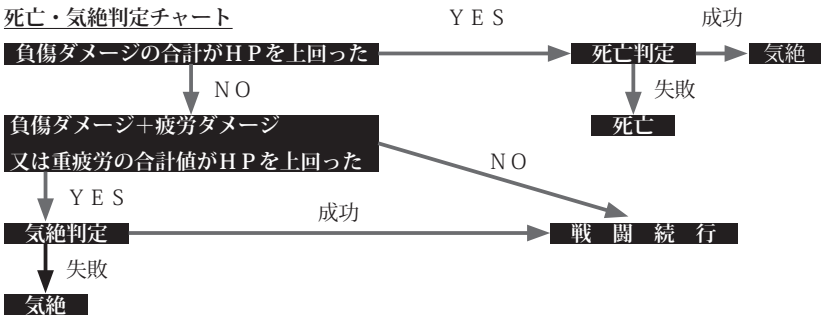
負傷ダメージがＨＰ以上の状態で気絶している場合、気絶から回復することができません。

何らかの手段（自然治癒を含む）を用いて（負傷ダメージ＋疲労ダメージの合計）よりもＨＰが１以上高くなった場合気絶から即座に回復します。

気絶の時間

通常の疲労ダメージだけであれば５分間ほどで回復します

死亡・気絶判定チャート



機会攻撃

機会攻撃とは主にエンゲージエリア内にて隙を見せたキャラクターに対し「近接攻撃」の機会を得る事です。

エンゲージエリア内で機会攻撃を誘発する行動を取ったキャラクターが存在した場合、まず機会攻撃を誘発したキャラクターを除き、エンゲージエリア内の前衛の数を比較します。

そして誘発する行動をした側の前衛の数が少なかった場合、その上回った人数分のキャラクターが機会攻撃を誘発したキャラクターに近接攻撃を行う権利を得ることが出来ます。

この近接攻撃を誰が行うかは、行う側が自由に選択します。

当然ですが、近接攻撃なのでエンゲージエリア内のキャラクターのみが行えます。

近接攻撃用であれば、ほとんどのフィートも使用することが可能です。

この近接攻撃は、機会攻撃を誘発した行動の完了よりも先に処理が行われます。

また、機会攻撃は通常１ラウンドに１人１回までしか行えないことに注意してください。

機会攻撃を誘発する行動は主に、戦闘行動の解説にて機会行動を誘発すると記載されているものです。

さらにいえば、機会行動を誘発する要因とは、エンゲージエリアにて戦闘状態にありながら極端に相手から気をそらすような状態になることです。

魔術や奇跡の使用はそれらの為に意識の集中を戦闘から逸らさなければならず、急いで立ち上がったり、物を拾ったりする行動も警戒行動や相手からの急な攻撃への対処を難しくします。

そういった相手から注意を逸らして隙を見せたと考えられる行動に対して、ＧＭは機会攻撃を誘発するとして判断しても構いません。

機会攻撃を受けてダメージを受けた場合、通常行おうとしていた行動は中断され、失敗します。

これは魔術・奇跡の行使や、射撃攻撃においても同様で行おうとした行動がキャンセルされてしまうので、注意したほうが良いでしょう。

誤射判定

どの位置からであれ、エンゲージエリア（敵前衛と前衛が接触している部分）に射撃武器で攻撃を行う時、ここでは常に位置が激しく入れ替わっているものと考えるので誤射が起こる可能性があります。

また、そういったエンゲージエリアを挟んで射撃を行った場合、誤ってエンゲージエリア内の誰かに当たる場合があります。これが誤射判定です。

誤射判定は、まずエンゲージエリアにいる人間の人数を割り出し、それをサイコロに割り振って決定します。

二人なら偶数、奇数で決定、３人なら１と２、３と４、５と６にそれぞれ割り振って決定します。

それ以上なら１ｄの出目ひとつひとつに割り振り、無効な目が出たら振りなおします。

７人以上の対象が合わせて前衛にいる場合、まず２グループ以上に分けて、グループに出目を対応させどのグループに当たるか判断します。この時できる限りグループ間を同じ数に合わせることが重要です。

こうして最終的に６以下にして、１ｄの出目に対応させましょう。

ＧＭはこの時、できるかぎり敵側、味方側に等分の機会となるように配慮しましょう。

絶対にやってはいけないのは２ｄなどダイスを増やして出目に割り振る行為です。

ダイスが複数個になると、それぞれの出目の出る確率が異なるので、やってはいけません。

例：２ｄの場合７が出る確率は、２が出る確率の６倍です。（出目のパターンが６倍あるため）

例：機会攻撃

敵味方前衛が２対２で戦っていて、そのうち味方ＰＣの一人が機会攻撃を誘発する行動を取りました。この場合、機会攻撃を誘発した人物を除いて前衛の数を比較すると２対１となり、１人敵が上回りました。これにより敵側は２人のうちどちらか１人が、機会攻撃を誘発した対象に近接攻撃をすることが出来ます。

機会攻撃に組み合わせられないフィート

機会攻撃は、機会攻撃を誘発した単体のみへの攻撃なので、攻撃範囲を変更するようなフィートは組み合わせたとしてもその対象以外に攻撃範囲を広げることはできません。

機会攻撃に対するカウンター

機会攻撃に対しては≪カウンター≫を行うことはできません。機会攻撃を誘発しているような体勢では反撃を行うような余裕はありません。

機会攻撃の回数

機会攻撃の回数は基本一人一回までですが、フィートにより増加することも可能です。

巻物・魔杖・魔具・聖水・お守り・神器・聖遺物の使用

上記のアイテム類の使用に際し、特別な記載がない限り、機会攻撃を誘発することはありません。

誤射

誤射とは、味方に誤って射撃攻撃を行ってしまう行為のことです。エンゲージエリアは敵味方が激しく入れ替わりながら動き回っているので、誤って味方を撃ってしまう可能性があります。

射線の確保、遮蔽を取る行動

射線の確保・遮蔽を取る

射線をとったとしても、ユニットからは離脱しません。しかし逆に望めばユニットを離脱することも可能です。（エンゲージエリア内から離脱する際は機会攻撃を受ける場合があります）また遮蔽行動も同様で、ユニットを離れること、ユニットを離れないことを選択できます。ただし移動範囲は戦闘行動の移動で移動できる範囲と同様の長さまでとなります。

接触しているユニットの後衛から相手の後衛、あるいは他のユニットの前衛、後衛から他のユニットの後衛に対する射撃攻撃を行うには攻撃する側から攻撃される側に対し、射線が確保されている必要があります。

このゲーム中は概念的な位置関係を採用している為、この射線の確保も概念的に行います。

この時に射線を確保する為には、「射線の確保」という行動を行う必要があります。

射線の確保を行った時点で、特にペナルティなく射撃攻撃を行うことが可能です。

注意点としては、射線を確保した場合、相手からも同様に射線が通っている状態になるということです。

攻撃される側は「遮蔽を取る」という行動が取れます。

この遮蔽を取るという行動に関しては、２種類の行動をとることが出来ます。

一つは確保された射線を外す、という行為です。前衛のエンゲージエリアが確保されている時に限り、確保された射線を外すことが可能です。これは確保された射線１個につき１回、遮蔽を取る必要があります。

もう一つは遮蔽物に隠れる、という行為です。戦場に遮蔽物があることが前提になりますが、これを行うことにより相手の射撃攻撃に対し、回避に＋２のアドバンテージを得ることが出来ます。

また遮蔽物に隠れた場合、ＳＴ判定にも＋２のボーナスを得ます。（相手が視界を阻害される為）

遮蔽に隠れた状態で射撃武器を使用することは可能ですが、命中判定値に－２のペナルティがつきます。

この状態で魔術・奇跡を使うのも同様で、魔法強度に－２のペナルティがかかります。

また、その戦場の状況によっては、射撃にペナルティが入る場合もあります。（特殊な状況、を参照）

魔術と奇跡の使用・抵抗・回避

魔法強度

魔術も奇跡もその強力さは魔法強度という尺度で表されます。魔法強度の決定において自動成功、自動失敗、劇的成功、致命的失敗は存在しません。魔法強度の決定はダメージの決定と同様、判定ではないからです。

魔法に対するＳＴ判定の劇的成功・致命的失敗

魔法に対するＳＴ判定は６ゾロによる自動成功、１ゾロによる自動失敗はあっても、劇的成功、致命的失敗は発生しません。これは判定上の例外です。

キャラクターは戦闘や冒険のさなかにおいて頻繁に魔法をかけられる破目に陥るでしょう。

そのような時の処理を解説していきます。

魔術・奇跡が特にキャラクターを対象に発動した時、その効果を発揮するかは、かけられた対象キャラクターの抵抗（ＳＴ判定）次第です。魔術で作り出された火の玉を回避したり、精神操作に抵抗したり、肉体の変貌に対して抵抗を試みたりといった行動は全てＳＴ判定にて再現されます。

まず魔術・奇跡の発動時には、魔術師・神官はその魔術・奇跡の魔法強度を算出する必要があります。

魔法強度

＝魔力又は信仰値＋２ｄ＋その他の修正

左記のように魔術・奇跡は、使用する度に魔法強度は変動します。

その算出された魔法強度を目標値に、対象となったキャラクターは魔術ごとに指定されたＳＴ判定を行います。

ＳＴ判定の達成値で目標値以上を出せばＳＴ判定は成功です。

ＳＴ判定の結果による魔術の効果は魔術ごとの解説にあるので、それに従ってください。

主に肉体に変化をもたらす魔法に対するＳＴ判定が頑健ＳＴ。

物理的に、そして直感的に避ける事が可能な魔法に対するＳＴ判定が直感ＳＴ。

精神に働きかける魔法に対するＳＴ判定が意思ＳＴとなっています。

魔法の中にはＳＴ判定に成功して抵抗・回避に成功しても、不完全ながら効果を表すものもあるので注意してください。

射撃攻撃・魔術・奇跡の射程

戦闘中、射撃攻撃のようなエンゲージエリア外からの攻撃と魔術・奇跡はその効果を及ぼせる距離が決まっています。

ゲーム上、射程は３つに分かれています。近距離、中距離、遠距離の３つです。

どの距離でどこからどこまで届くのかを解説すると

近距離

前衛→敵前衛　又は　前衛→敵後衛まで

中距離・遠距離

後衛→敵後衛まで

となります。

概念戦闘上において、中距離以上の時点で、お互いのユニットの後衛同士が撃ち合える距離ということで変わりません。

ただし、距離的に届く、ということが必ずしも有効な攻撃を出来るという意味ではありません。

対象１体の魔術であれば、視界が通っていれば問題なく魔術対象に出来ますが、射撃攻撃に関しては誤射や射線の通らない可能性が出てきます。

また、魔術でも範囲が小円、中円、大円になっている場合は、特定の範囲を巻き込む可能性があります。

さらに射撃攻撃は、エンゲージエリア内では円滑に行うことが出来ません。

円の範囲・エンゲージエリア内の射撃攻撃についての解説を後述します。

概念距離の数値化

概念戦闘において射程はその場の状況によって変動していると考えます。

しかし、どうしても具体的な距離がほしいという場合はあくまで目安として、近距離＝１５～２０m前後、中距離＝５０m前後、遠距離＝１００m前後としてください。

円の範囲

魔法を中心とした効果が円範囲となっている場合、陣形において巻き込む範囲は以下の様に規定されます。

小円

小さな範囲を巻き込む円です。

戦闘中においては、選択的に１ユニットの前衛か後衛、どちらかを範囲に収めます。

敵前衛を選択した場合、味方前衛がエンゲージエリアになっていれば、そこに含まれる味方前衛も範囲に含まれます。

数値的な範囲は可変ですが、目安としては直径１０mを基準にしてください。

中円

中規模な範囲を巻き込む円です。戦闘中においては、選択的に１ユニットか後衛とエンゲージエリアを範囲に収めます。

敵前衛を選択した場合、味方前衛がエンゲージエリアになっていれば、そこに含まれる味方前衛も範囲に含まれます。

数値的な範囲は可変ですが、目安としては直径３０mを基準にしてください。

大円

かなり大規模な範囲を巻き込む円です。

戦闘中においては原則的に戦場に存在する全てのユニットを範囲に含みます。

もし戦場が極端に大きい、ユニット数が多い場合は、含むユニットはＧＭの判断によります。

数値的な範囲は可変ですが、目安としては直径１００mを基準にしてください。

また原則として、これらの範囲を小さく収めるということは不可能です。

これは常に流動的な動きのある戦場を概念的にあらわし、ピンポイントで範囲を規定することが難しいということを表現している為です。

小円

１ユニットの前衛か後衛、もしくはエンゲージエリアを含む範囲

中円

１ユニット（前衛、後衛）か、１ユニットとそのエンゲージエリアを含む範囲

大円

戦場全体を含む範囲

ラウンドにまたがる行動

いくつかの戦闘行動はアクションを２以上消費し、ラウンドをまたぐ場合があります。 この時、動作的な継続が必要であり、途中で途切れると意味をなさないものの場合、途中で妨害が入ると行動自体が無効化します。

３ラウンド以上かかる行動は準備時間の長い魔術や奇跡、射撃準備などです。

道具の使用に関してなら、準備動作に連続して３アクション以上かかり、かつ中断が出来ないものはラウンドをまたいでの行動となります。

ゲーム中、道具の説明にて３アクション以上かかると書いてあるか、またはＧＭが３アクション以上かかると判断した行動がそれにあたります。

不意打ち

■不意打ちはどのように発生するのか

戦闘に入るその前、状況は様々です。

忘れられがちではありますが、どのような状況で戦闘に突入するかはとても重要なことです。

お互いが出会い頭で遭遇するなり、戦闘することを双方了解の上遭遇していれば別ですが、どちらかがどちらかの不意をついて襲い掛かったとすれば襲いかかったほうが明らかに有利なはずです。

その点を表現するのが“不意打ち”の処理です。

戦闘において不意打ちが発生する状況は大きく分けて２種類です。

●技能『潜伏』を用いて伏兵となり、相手が来た時に不意打ちする。
（相手は『危険感知』で『潜伏』を見破る）

●技能『隠密行動』で忍び寄り、相手が気付く前に攻撃する
（相手は直感ＳＴで『隠密行動』の相手を発見する）

詳細な判定の処理は技能の項目で見てもらうとして、こういった状況で気付いている方は、気付いていない方を“不意打ち”することが出来ます。

しかし、仲間でまとまって行動している時は全員が『潜伏』や『隠密行動』が得意というわけではないでしょう。

もし集団で行動を行っていた場合、その中の一人でも見つかれば、集団が見つかったことになります。

ですので、集団の発見については達成値がもっとも低いものを基準に判断します。

もし得意なキャラクターが能力を生かそうと思ったら、単独で『潜伏』や『隠密行動』を行う必要があります。

この単独というのが重要で、これらを行った場合、“陣形”に影響してきます。

つまり単独で行動していれば戦闘単位であるユニットは別で扱われるような形になるということです。

また逆に気付くほうも全員が全員気付くわけではなく、気付くもの、気付かないものがいるでしょう。

こういった場合、気付かないものだけが、不意打ちの影響を受けます。

敵集団にしろ、ＰＣの集団にしろ、不意打ちの影響を受けるもの、受けないものが集団内に混在します。

■不意打ちの戦闘処理

戦闘開始した時、不意打ちが発生したら、不意打ちを受けたキャラクターはまず最初のラウンドに行動できません。

よって、最初のラウンドは不意打ちを受けているキャラクターは陣形だけを決定し、イニシアティブ値を決定する必要はないですし、行動も一切取れません。

また機会攻撃なども行うことが出来ません。

次のラウンド開始時にイニシアティブ値を決定して行動を開始してください。

また、まだ行動の開始できていない不意打ち状態のキャラクターは、そうでないキャラクターに攻撃された時に全ての回避、ＳＴ判定に－２のペナルティを受けます。

ここで注意して欲しい点は、“まだ行動できていない”という条件で、第２ラウンド目、イニシアティブが決定した後でも、まだ行動順が回ってきていない場合も上記のペナルティを受けます。

妨害行動

ここでの妨害が入るとは、何らかのダメージを受けるか、行動を続行するに不可能な 状態異常（麻痺、精神操作の影響下）、状況に陥ったとＧＭが判断した場合を指します

不意打ちを発生させない

全体的な処理を軽くしていくためには、全ての戦闘で不意打ちを扱わず、遭遇戦（通常戦）にしてしまうというのも一つの手です。

遭遇戦

どちらが発見したにしろ、普通に近づいた場合、基本的に遭遇戦になります。遭遇戦は互いにイニシアティブを決め、普通に戦闘を開始します。

不意打ちのための行動

『潜伏』も『隠密行動』も、相手がこちらにまだ気づいていない場合のみ行えます。

気づく行動

二つの集団があった場合、どちらがどちらの集団に先に気づくかは状況に寄るとしか言えません。ただし、金属鎧（中装鎧以上）を着た冒険者のほうが、音を立てやすいため不意打ちを受けやすいと言えます。

特殊な場所での戦闘

戦闘が発生する場所は常にえり好みできるとは限りません。

その状況や発生した場所によって行動に制限を受ける場合もあります。

いくつかの状況を例に、どのような制限が起こるのか、みていきましょう。

ＧＭは下記の状況以外の場合でも、状況に相応しいと思った制限を加えることが出来ます。

例１：狭い部屋での戦闘

全員が入るのがやっとの狭い部屋内などでの戦闘です。

前衛、後衛はかろうじて維持できますが、魔術や射撃は全て近距離で後衛まで届く状態です。

範囲型の魔術や奇跡は、中円で全体を巻き込んでしまいます。

例２：狭い通路内での戦闘

４ｍほどの幅の通路内での戦闘です。

一人が充分な近接戦闘を行うには、おおよそ１．５Ｍの幅が最低限必要と考え、ＧＭは前衛に立てる人数の限界を二人までと規定しました。

また通路の後ろからも別の敵が現れた時、後ろにも前と同様に前衛とエンゲージエリアが発生しました。

これはかなり特殊な状況で１ユニット内に前衛が二つに分かれて存在する状態です。

小円の範囲は前の前衛、後ろの前衛、どちらかしか含むことは出来ませんが、中円であれば１ユニットということで全ての前衛、後衛を範囲に含むことになるでしょう。

もし挟まれているユニットが前衛のみになった場合、そのユニットは前後から挟み撃ち状態となります。

挟み撃ち状態にあるユニットに対しては攻撃に＋１のボーナスを得るとしました。

狭い通路上では後衛が相手の後衛へ射線は取ることが出来ないともしました。

例３：崖の通路での戦闘

道幅の狭い崖の迫り出し部分での戦闘です。

幅はおおよそ２ｍ前後で、前衛は一人しか立てません。

また幅が狭すぎて、後衛から敵後衛への射線は通らないものとＧＭが判断しました。

また、崖側に落とす意図をもって≪足払い≫などを行った場合、足払いを受けたキャラクターが直感ＳＴ目標値１２に失敗すると転落すると判断しました。

例４：広い戦場での戦闘

すでにどこもかしこも戦闘状態となっている戦場での戦闘です。

こうなってくると陣形も意味をなさず、敵がランダムに押し寄せ、乱戦状態となります。

全てのＰＣがエンゲージ状態となり、攻撃を受ける可能性を持ちます。

例５．船上での戦闘

海中からの襲撃で揺れる足場の中、船の上で戦闘になった場合です。

バランスが取りづらく、船の上での戦闘に慣れているもの以外（つまり普通はＰＣ全員）が戦闘の命中・回避・直感ＳＴに－２のペナルティを受けます。

また≪足払い≫を受けたり、近接攻撃の命中や、回避行動において致命的失敗をした場合、海に落ちるということをＧＭは宣言しました。

空中の相手

空中の相手に対しては、飛行していないキャラクターは近接攻撃を行えません。射撃攻撃は相手が届く範囲にいるのであれば攻撃が可能です。基本的に相手が遮蔽をとらない限り射線は確保されたものとして扱います（そもそも射線をとろうとしてとれる場所が空中にあるかが問題ですが）。飛行している者同士の戦いであれば、基本的に概念戦闘としては地上と変わらず処理をしていきます。空中戦同士のエンゲージエリアであっても、誤射の可能性はありますので注意してください。

状態異常・不利な環境

聴覚不能状態

魔法の効果や物理的な効果で音が聞こえなくなっている状態では、戦闘などにも支障をきたします。この状態では射撃回避に－３のペナルティ、近接回避と直感ＳＴに－１のペナルティを受けます。

重量過多の状態

所持重量値が限界重量値を超えていた場合、限界重量値の１．５倍までは行動ペナルティが－４となり、通常行動をそれで行う度に１時間に１ｄ点の疲労、戦闘行動を行うと１Ｒの自分の行動を終える度に１ｄの疲労を受けます。さらに１．５倍の重量値を超えて重量を持った場合、限界重量値の２倍までは行動ペナルティに－８、通常行動をそれで行う度に１時間に２ｄ点の疲労、戦闘行動を行うと１Ｒの自分の行動を終える度に２ｄの疲労を受けます。これらの疲労は、戦闘中であれば何もしないで待機するか、呼吸を整える行動をとれば、受けずに済みます。ただし、延々と戦闘していても１時間たてば時間による疲労は受けます。限界の２倍以上の重量を持った場合、例え持ち上げられても行動不能になります。

キャラクターは様々な状態異常により戦闘行動を妨げられる場合があります。

以下によく存在する状態異常を例に、どのように行動が妨げられるのかを述べていきます。

●麻痺

毒の効果、魔術による効果、色々と原因はあれ、体が麻痺して動かない状況です。

回避行動は一切取ることができなくなります。相手の攻撃は自動失敗以外必ず命中します。

頑健ＳＴ、意思ＳＴは行うことは出来ますが、何かを避ける様な直感ＳＴは行うことが出来なくなります。

●睡眠

自然のものにしろ不自然なものにしろ眠りに落ちている状態です。

この状態で攻撃を受けた場合、相手の攻撃は自動失敗以外必ず命中します。

ただし、ダメージを受けた時点で即座に目を覚まし、キャラクターは“伏せ状態”となります。

眠っている状態で頑健ＳＴは行うことは出来ますが、何かを避ける様な直感ＳＴは行うことが出来なくなります。

意思ＳＴが必要な魔術などは眠っている相手に対しては基本的に無効となります。

●伏せ

転倒してしまった、意図的に伏せた、眠って起きた直後など、伏せ状態になっていることがあります。

伏せ状態の場合、近接攻撃に対しての回避の他、直感ＳＴに－２のペナルティを受けます。

ただし、立って見下ろす角度とエンゲージエリア内以外からの射撃攻撃に対しては通常通り回避できます。

この状態では近接攻撃を行うことは出来ません。起き上がる為には「立ち上がる」行動が必要です。

●暗闇・盲目

目が見えなくなっている、暗闇に包まれているなどで周りの視界が把握できない状況です。

この状態で音などを頼りに近接攻撃を行う場合、近接攻撃で－４のペナルティ、射撃攻撃で－６のペナルティを受けます。

また暗闇の相手からの攻撃に対しては回避は近接、射撃共に－４のペナルティを受けます。

同様に直感ＳＴにも－４のペナルティがかかります。

また対象を個別に指定しなければならないような魔法も暗闇・盲目状態では行使できません。

範囲を指定する魔法は自分を中心になら発動できます。

範囲（選択）の場合、自分中心の範囲において、自分を選択的にはずすことが可能です。

ドワーフの暗視は、明かりがないために起こるこの暗闇状態を無効化します。

ただしそれは肉体的な盲目などを無効化するものではありません。

●視界不良

月明かりの下や光源の明かりが足りないなど、薄暗く視界が確保しづらい状況です。

濃い霧や砂嵐の中で視界が通りにくくなっている状況などでも同様に扱います。

この状態で音などを頼りに近接攻撃を行う場合、近接攻撃で－２のペナルティ、射撃攻撃で－３のペナルティを受けます。

また暗闇の相手からの攻撃に対しては回避は近接、射撃共に－２のペナルティを受けます。

同様に直感ＳＴにも－２のペナルティがかかります。

また対象を個別に指定しなければならないような魔法は魔法強度に－２のペナルティを受けます。

範囲を指定する魔法は自分を中心以外で発動すると－２のペナルティを受けます。

範囲（選択）の場合、範囲において選択的にはずす行為を行う場合、さらに－２の魔法強度へのペナルティを受けます。

ドワーフの暗視やエルフの低光度視覚は、明かりがないために起こるこの視界不良状態を無効化します。

ただしそれは肉体的な原因による視界不良や霧、砂嵐による視界不良を無効化するものではありません。

●朦朧

朦朧状態は、肉体的、精神的衝撃により、一時的に正常な判断力を失っている状態です。

朦朧状態の時、能動的な行動は一切取れません。

朦朧状態は、指定された期間だけ有効であり、その期間後に回復します。

指定された期間は朦朧状態を引き起こす行為や現象に必ず付記されます。

朦朧状態でも回避やＳＴ判定を行うことは可能です。

ただし、全ての回避、ＳＴ判定に－２のペナルティを受けることになります。

手を引っ張られたりすれば歩いたり、ある程度の速さで走ることは可能です。

朦朧状態にある対象は前衛の維持において有効な人数とカウントすることが出来ません。

またこの状態では機会攻撃を行うことは不可能で、機会攻撃の計算の際にも人数にカウントできません。

この状態は魔法〔覚醒〕などの精神異常を治す手段で回復することが可能です。

●水場

水によって足が取られる状態の場合、「移動」「射線の確保」「遮蔽を取る」「全力移動」に必要なアクションが２倍になります。

また、近接攻撃の命中判定値、回避判定値全般、直感ＳＴに－２のペナルティがかかります。

この水場とは、足がとられるほど水が張っている場所であり、水溜りや多少水がある程度ではありません。

●水中

全身、あるいは首の下からほぼ全身程度まで水に使っている状態です。

足がつかなくなった場合、中装鎧以上の鎧を身に着けている状態では泳ぐことは不可能です。

水によって足が取られる状態の場合、「移動」「全力移動」に必要なアクションが２倍になり、移動距離が２分の１になります。

「射線の確保」「遮蔽を取る」は必要なアクションが２倍になります。

また、近接攻撃の命中判定値、回避判定値全般、直感ＳＴに－４のペナルティがかかります。

ただし使用可能な武器はダガー、ショートソード、ショートスピアかそれに類する武器です。

また弓、機械弓、投石器は役に立ちません。投擲武器は細長くて抵抗の少ないもののみ、－４のペナルティで使用できます。（ジャベリンなど投げ槍類）

ただし、投擲武器は射程距離は半減し、属性が刺なら射程距離から５ｍ進むごとにダメージが－１点されるものとして扱ってください。

属性が叩なら射程距離から５ｍ進むごとにダメージが－２点されるものとして扱ってください。

また、水深、水の暗さによっては暗闇と同様のペナルティがかかる可能性があります。

また呼吸が確保できない状況では、戦闘状態にある場合、肉体値Ｒ以上水中で活動すると１ラウンドごとに自分の手番に１ｄの疲労ダメージを受けることになります。

この疲労ダメージは、いかなる手段においても水中から出て休憩しない限り回復することが出来ません。

水中においては「呼吸を整える」ことは不可能です。

水中に気絶した状態で放置されるとやがて死に至ります。

水中での行動

基本的な人類は水中での行動が苦手です。水中で戦闘することは出来る限り避けるべきでしょう。

距離でのダメージ軽減

概念戦闘では相手との距離が抽象化しているので、近距離であれば３ｄ＋２ｍ、中距離であれば４０＋３ｄ×３ｍ、遠距離であれば７５ｍ＋３ｄ×５ｍ離れていたという風にランダムに決定するとよいでしょう。

サイズの異なる敵との戦闘

人類のサイズ

人類のサイズは基本的に中型サイズです。

このゲームの戦闘ルールは、基本的に人間を標準としたサイズの生物同士が戦うことを前提としたものとなっています。

しかし、この世界において生物は人間サイズのものだけとは限りません。

そういったサイズ差のある生物との戦闘を行う時に必要な修正や、特殊なルールを解説して行きます。

■生物のサイズ

生物のサイズは様々ですが、細かく分ければきりがないためゲーム的に以下のように分類します。

サイズ	命中修正	ブロック可能数	ブロック換算	生き物例
微小	－６	０．２５	０．１２５	ヒキガエル、虫
超小型	－４	０．５	０．２５	猫、小型犬
小型	－２	１	０．５	１ｍ前後の生き物、狼
中型	＋０	２	１	人間
大型	＋２	４	２	３～４ｍ前後の巨人、馬
超大型	＋４	８	４	６～８ｍ前後の巨人、象
巨大	＋６	１６	８	１４～１６ｍの巨人
超巨大	＋８	３２	１６	２０～３０ｍの巨人

〈対Ｍ〉命中・回避

このルールブックに載っている、サイズが中型以外のＮＰＣ（モンスター）データには必ず命中や回避に〈対Ｍ〉という数値が併記されています。これは中型（人間サイズ）と戦った時、命中にどの程度補正がかかるか、回避にどの程度補正がかかるかをあらかじめ計算しているものです。これを使うことにより、複雑なサイズ差による命中計算をすることなく、戦闘が行えるようになっています。人間以外のサイズ差のある生物同士も〈対Ｍ〉の数値をそのまま用いれば、問題なく修正を鑑みて、命中・回避判定を行えます。

■サイズ差による命中修正の変化

サイズが異なる生物の間での戦闘の特徴の一つは、まず攻撃の当てやすさです。

基本的に大きな対象に対しては攻撃が命中しやすく、小さな生物には攻撃が命中しにくくなります。

それを表すのが命中修正です。

上の表では命中修正は中型生物を基準とした、それぞれのサイズの生物への命中変化です。

見てもらえば分かる通り、攻撃対象のサイズが１下がるごとに命中修正は－２されます。

逆に攻撃対象のサイズが１あがるごとに命中修正は＋２されます。

これは逆にサイズの違う生物からも同様のことが言え、中型生物（大半の人類）への攻撃にも修正がつくということです。

例えば巨大生物は３段階下のサイズの中型生物への命中修正は－６となります。

■サイズ差による前衛維持数（ブロック可能数）の変化とすり抜け

サイズが変わると前線維持可能な人数も変わってきます。

サイズが大きくなれば、それだけ体格も大きくなり、前線としてより大人数をブロックできます。

逆に小さければブロックできる人数も少なくなります。表のブロック可能数を参照してください。

ただしこのブロック可能数をそのまま換算できるのは中型生物を相手にするときだけです。

人間二人に対し前線を維持することと、大型生物２体に対し前線を維持することは同じではないのです。

例えば大型生物１体なら中型生物２体分のブロック可能数を前線維持に必要とします。

逆に小型生物２体は中型生物１体分の換算で前線維持を行えるということです。

この中型生物を１として前線維持に消費するブロック可能数を表したのがブロック換算です。

また、サイズが大きいと前線構築可能なブロック可能数は原則的に大きいわけですが、逆にサイズが大きすぎて、サイズが小さすぎる生物がすり抜けるのをブロックできない場合があります。

通常通路などで戦闘が行われる場合、前線が維持される限り突破できませんが、サイズが２以上小さい生物は、すり抜けるスペースがある限り、すり抜けを行うことが出来ます。

相手側が前衛のみであれば相手前衛の脇のすり抜けを試みます。

この時、機会攻撃を誘発し、ダメージを一切受けなければ、すり抜けが成功します。ただし、相手側の前衛がサイズ混成で、すり抜けを行えないサイズのキャラクターがいるなら、すりぬけを行えないことに注意してください。

前衛後衛が存在しているなら、上記の

前衛に加え、後衛も含めて機会攻撃の誘発を考える必要があります。

要は前衛後衛全てのキャラクターを含めて、前衛のように扱って機会攻撃を処理します。

その上で、ダメージを一切受けなければ、すりぬけが成功します。

ただし、相手側の前衛・後衛内に、すり抜けを行えないサイズのキャラクターが混成して存在している場合、やはりすりぬけを行えないことに注意してください。

このすり抜け後、どうなるかはすり抜けた人物の行動次第となるでしょう。

すり抜けたキャラクターが、向こう側で戦闘を継続するなら、すり抜けたキャラクターを１ユニットとして扱い陣形を再構築する必要があります。

はさまれたユニットは前後に前衛をおく必要があります。（特殊な状況での戦闘：例２を参照）

■サイズ差による機会攻撃人数の変化

通常機会攻撃の誘発が起こる場合のエンゲージにおける人数の比較において中型サイズ同士は、特に人数比較において問題ないのですが、大型や小型の生物が同じように人数比較で誘発する人数を決定すると、色々と問題が起きます。

というわけで、サイズ差がある生物同士では中型生物を基準とした上で、人数を以下のブロック換算数と同等と解釈します。（例えば人間は１、小型生物は 0.5、大型生物は２、超大型生物は４）

この時、比較後に端数で機会攻撃人数が出た場合、端数切り上げで端数を１と考えます。

ただし、原則的にサイズによって機会攻撃可能回数は変更されない為、どんな生物でも基本的に１ラウンドの機会攻撃の回数は１回です。

サイズ差による機会攻撃の例

人間二人と超大型生物１、中型生物１が戦闘を行っていて、人間一人が機会攻撃を誘発する行動をとった場合、機会攻撃の人数換算は人間１対超大型生物４＋中型生物１で超大型生物、中型生物側が４上回ることとなり、超大型生物、中型生物共に機会攻撃のチャンスを得られます。

騎乗戦闘

戦場や戦闘において、時にＰＣは馬に乗って戦闘に巻き込まれることもあるでしょう。

そういった場合での戦闘を再現するためのルールがこの騎乗戦闘ルールです。

■騎乗している馬が戦馬以外の場合

騎乗している馬が特殊に訓練された戦馬以外の場合、戦闘に巻き込まれると恐慌状態となります。

具体的には大きな音が出る、馬に乗っている人物が攻撃を受ける、馬が攻撃を受けるという状況に陥った場合、馬、ロバなどは恐慌状態に陥ります。

馬が恐慌状態に陥った場合、非常に制御が困難となります。

この馬を制御するためには馬術技能にて目標値１２の判定に成功する必要があります。

この判定に失敗すると落馬し、２ｄの叩ダメージを受けることになります。

またこの判定に致命的失敗をすると、パニックになった馬に蹴りを受けた状態となり、－２のペナルティをうけて乗っていた馬からの攻撃を受けるはめになります。（馬のデータはＮＰＣデータを参照）

そして失敗した場合、致命的失敗した場合共に、馬は恐慌状態になり、乗り手を失った馬はそのままどこかへ逃亡します。

この逃亡した馬を見つけられるかどうかは運次第でしょう。

この判定に成功した場合、一旦制御に成功し乗りこなせますが、馬はこの場から急いで逃げ出そうとします。

これを止めることは困難であり、３ｄラウンド走り続け、疲労状態で停止します。

この馬の走り続ける方向をおおざっぱに制御することは可能ですが、止めることはできません。（戦場からは確実に離れるでしょうし、誰かに向かって突っ込むことも出来ません）

騎乗戦闘は希少

騎乗戦闘はあまり利用するルールではないので、理解や通読を後回しにしても構いません。初期はあまり気にする必要はないでしょう。

戦馬以外での戦闘

まとめると戦馬以外で騎乗戦闘を行うことは無理ですよ、ということです。

戦馬の種類

戦馬は現在基本ルールブックに載っているものはウォーポニー、ウォーライトホース、ウォーヘヴィホースの三種類です。これらは戦馬であるということ以外、ポニー、ライトホース、ヘヴィホースと変わらないＮＰＣデータを持っています。

■騎乗している馬（ウォーホース）が戦馬の場合

戦馬は基本的に傷を負っても大きな音のもとでも恐慌を起こすことはありません。

また場合によっては馬自身に攻撃を行わせることも可能です。

彼らのステータスは戦場で恐慌状態に陥らない以外、基本的に通常のものと変わりません。

■落馬の危険性

馬から落ちることはかなり危険なことですが、様々な状況で起きる可能性があります。

例えば先に述べられた馬が恐慌状態になって制御に失敗した場合、落馬します。

また、馬上で攻撃を受け、ダメージを受けた場合、（８＋受けたダメージ）を目標値とした頑健ＳＴ、あるいは馬術技能判定に成功しない限り落馬します。

さらに、訓練されていない馬に乗ろうとした場合などは馬が振り落とそうとする場合もあります。

この場合、相手（馬）の技術値と馬術技能で対決判定をし、負けると落馬します。

また馬の性格によっては乗り手を舐めて、わざと落馬させようと動く場合もあります。（処理的には上と同様）

落馬のダメージの減少

落馬のダメージが大きすぎる、と感じる場合、馬術技能判定で達成値を出し、達成値が１０を超えた数字分だけダメージを減少できるとしても構いません。

落馬した場合、２ｄの叩ダメージを受けることになります。

また、もし移動をおこなっている馬の上から落ちた場合、３ｄの叩ダメージを受けることになります。

■馬の機動性

馬に乗っている人間は自ら移動することがなくても、馬が移動をしてくれます。

よって戦闘中の馬が移動を行なっていても、馬上の人間は別の行動を取ることができます。

また馬がその移動において意図的に止まらないか行く手を塞がれない限り、エンゲージは発生しません。

つまり馬に乗っている場合、相手の方向へ走りこみ、攻撃を加えそのまま走り去って距離を取ることができます。

馬の移動力は人間とは異なり、人間より大きくなります。

全力移動で走り抜けた場合、ロバ、ポニーの場合移動後の距離は近距離扱い、ライトホース、ヘヴィホースなら中距離扱いとして相手と距離を取ることができます。

逆に言うと、ロバ、ポニーは近距離から馬の通常移動で敵にエンゲージでき、ライトホース、ヘヴィホースは中距離から通常の移動で敵にエンゲージできます。

そして、全力移動の場合、それぞれエンゲージを受けずにその距離まで離れられるということです。

ただし、馬が鋭く方向転換するためには必ず一度止まる必要があります。

そういったタイミングでエンゲージが発生したら、そこから抜け出す為には通常通りのエンゲージからの脱出が必要です。

ちなみに馬の移動を止めるには相応の高さと広さを持つ柵や障害物などで止める必要があります。

人間が立ちふさがって止めるのは無理があります。

また、エンゲージの際のブロック可能数は馬か乗っている人間の大きな方を採用し、適用します。

馬の積載重要

馬の積載重量は、ヘヴィホースで６５０、ライトホースで４００、ポニーで３００、ロバで２５０となっています。

■馬と重量

馬も生物なので当然限界重量は存在します。

基本的に馬の場合でも、持てる装備の限界に関する修正などは人間と変わりません。

ただし、移動や全力移動が問題なく行えるのは、装備欄に記載されている積載量と同量の重量までです。

積載量の半分までの重量で済ませれば、馬も軽荷重状態で活動できます。（行動にペナルティを受けない）

限界重量を超えると、1.5 倍までの重量で移動力半減、２倍までの重量で４分

の１の移動力に落ちます。

また人間の重量を算出するときは、体重を細かく考えず、単純に（肉体×１０＋３０）をその人間の重量値とします。

エルフやドワーフなどの異種族でも同様です。

■騎乗している人間としていない人間の戦闘

馬に騎乗している場合、騎乗者は騎乗していない人間より高い位置に存在する為、戦闘上、有利な効果を受けることができます。

また同時に騎乗者は馬に移動をある程度任せることができるため、行動についても有利な面が出ます。

そして同時に、馬上にいることによって不利なこともあります。

騎乗している人間としていない人間の戦闘では以下の点を心得る必要があります。

・騎乗中は他の騎乗していない敵に対して近接攻撃を行う場合、＋１の命中ボーナスを得る。

・騎乗していない人間は騎乗している人間に対し、－１の近接攻撃の命中ペナルティをこうむる。

・距離があるので、必要肉体値１以下の片手（１H）武器ではお互いに近接攻撃できない。

・馬上の人間は攻撃された場合、落馬の危険性がある。

・馬上の人間は片手武器しか使用できない。片手は手綱の保持に使用される。

■騎乗している人間同士の戦闘

騎乗している人間同士の戦闘は、いくつかのパターンがあります。

●お互いが立ち止まって馬上で戦う場合

基本的にお互いペナルティもボーナスもありません。ただし、ダメージを受けた際には落馬する危険性があります。

●ほぼ同程度の移動能力を持つ、馬が並走している状態で戦う場合

こちらも基本的にペナルティもボーナスもありません。ただし、ダメージを受けた際には移動している馬から落馬する危険性があります。

●お互いが相対して移動し、すれ違いざまにお互いを攻撃する場合

自動的にお互いが突撃攻撃となりますが、双方が馬に乗って移動している限り行動選択が相手に向かっての移動（突撃攻撃）である限り、攻撃は同時攻撃となります。

処理的にはイニシアティブ値が高い方が先に処理を行いますが、この処理の結果に関わらず後攻の攻撃も通常通り処理します。

■騎乗状態の突撃攻撃

騎乗状態での突撃は若干特殊な扱いになります。

まず通常の突撃攻撃と違い、－２ペナルティを受けません。

また同時に、突撃攻撃によるダメージの増加には騎乗者の肉体値ではなく、馬の肉体値を用います。

また敵の集団へと突っ込むことは特に問題ないのですが、敵味方入り乱れたエンゲージに対し突撃すると射撃攻撃と同様、誤って味方に突っ込む可能性があります。

この場合、誤射判定と同様の決定方法で誰に攻撃が行くかを決定する必要があります。

これを避けるためには、今後追加されるサプリメントのフィートを待つ必要があります。

■ランス（馬上槍）を用いた突撃攻撃

ランスを使用した突撃攻撃の場合、扱いがやや特殊になります。

まず増加するダメージが馬の肉体値を用いる他、さらに装備鎧の重量の１０分の１（端数切捨）を加えることができます。

騎乗戦闘状態での両手武器

両手武器を使う、もう片手に盾を持つなどの行動を行うためには、今後追加されるサプリメントのフィートを待つ必要があります。

馬の体力

馬の肉体値はポニーで５、ライトホースで６、ヘヴィホースで７となります。

また、重装鎧の場合、ランスレストというランスを保持するためのパーツを追加することができ、この場合、ランスを使用するための必要肉体値を１低くすることができます。

ランスレストを鎧に追加する場合、追加で１００ゴールドかかります。

■馬による攻撃

ラウンド開始時、目標値１５の馬術技能判定に成功すれば、馬にも攻撃を行わせることができます。

馬も人間と同様に２アクションを用いて行動を行うため、馬が移動、あるいは全力移動を行なっている場合は攻撃を行うことはできません。

構造物破壊ルール

構造物破壊は希少

構造物破壊はあまり利用するルールではないので、理解や通読を後回しにしても構いません。初期はあまり気にする必要はないでしょう。

この世界には様々な破壊可能な物体が存在します。

対人戦であれば戦闘にて相手の破壊（？）を行うことができるわけですが、建物や扉、宝箱相手では戦闘ルールのみで処理するわけには行きません。

そこで必要になるのが構造物の破壊ルールです。

■構造物破壊のための命中判定

構造物を破壊する際に、構造物は回避を行わないので一定以上の大きさが対象であれば命中判定の必要はありません。

しかし、もし破壊対象が小さい場合は、攻撃における目標値を設定をし、判定を行なってください。

例：机の上の小さな宝石を斬りつける：目標値１３

■構造物の防護点と耐久値

破壊すべき部分

鉄製の枠を持つ木製の宝箱でしたら、木製部分を破壊するのが普通だと思われます。破壊すべき部分とはそういうことです。

構造物には防護点と耐久値が存在し、ダメージを与えると防護点を抜けた分だけ耐久値が減少します。

既存の構造物にどれだけの防護点があるかは、その構造物の素材によって左右されます。そして、既存の構造物にどれだけの耐久値があるかは、破壊すべき部分の容量がどれだけあるかによります。

■構造物の防護点の算出

構造物とみなす場合の最低限の厚さはおおよそ５ｃｍとしてください。

それ以下の場合、防護点を（実際のセンチ数÷５）倍して計算してください。

構成素材	対斬	対叩	対刺
木材	７	８	１２
土壁	６	６	６
レンガ	１６	９	１５
石組	１８	１３	１７
一枚岩	２２	１５	２０
鉄製	２５	２０	２３

木材…原木、加工された木材などを使用した素材。平均的なもの。材質により上下する可能性あり。

土壁…泥を固めたものに内部、外部補強をしたものなど。

レンガ…粘土を焼いて固めたレンガを組み合わせ、繋ぎをつかって組み上げたもの。

石組…石垣や、自然の石を組み上げて構成した壁など。

一枚岩…天然の岩盤、あるいは、切り出した石を緻密に組み上げた構造物。

鉄製…鉄でできた構造物。

■構造物の耐久値の算出

構造物の耐久値は、破壊を目的とする範囲の容積によって決定されます。

ちょっと分かりづらいところもあるかも知れませんが、大体の容積を考えた上での基準にしてください。

基準単位の容積は５ｃｍの厚さ×１ｍ×１ｍの直方体としてください。

構成素材	耐久値
木材	３０
土壁	１０
レンガ	２５
石組	９０
一枚岩	２００
鉄製	５００

■構造物崩落のリスク

石組みの壁や、レンガの壁などは一部を破壊すると崩落して大部分が破壊される可能性があります。

ここでは具体的には決定しませんが、ＧＭはどれくらいの範囲を壊せばある程度の規模崩落すると決めてもよいでしょう。

（例：５ｃｍ×１ｍ×１ｍの下部分を破壊すると３ｍの範囲の壁が崩落する等）

■武器損壊のリスク

構造物破壊を行おうとして武器を使用した場合、本来の用途とは異なる使用法のため、武器が損壊し、使い物にならなくなるリスクがあります。

このリスクは、武器を使用して構造物破壊を行おうとした時に、ダメージが防護点を超えなかった時、武器損壊の判定を行わうことで表します

そして各武器の使用した攻撃属性によってその損壊確率は変わります。

また、構造物の防護点に対して何点ダメージが及ばなかったかによって損壊確率が変わります。

具体的には１度の攻撃において（２ｄ＋防護点に対してダメージが及ばなかった数値）が損壊値に達すると武器は壊れます。

ただし、この時この「防護点に対してダメージが及ばなかった数値」は武器自体が出したダメージを上限とします。（要は軽いダメージでは武器自体も壊れる可能性が低いということ）

壊れた武器は武器屋などで修理を行わない限り再度使用することはできません。

武器の修理は、その武器の買値の半分がかかるものとしてください。

武器の属性	損壊値
斬	１０
叩	１２
刺	８

■素手で構造物破壊を試みた場合

マーシャルアーツを持っていない場合でも、構造物の破壊の際には通常通りダメージを与えます。

そして単純に構造物の防護点に満たなかった場合、満たなかった点数分、ダメージを受けます。

ただし、受けるダメージは最大でも自らの出したダメージまでとなります。

例：木材の壁を素手（蹴り？）で破ろうとしたが、ダメージが６点だった。

木材の叩きへの防護点は８点だったので、防護点８から６を引き、２のダメージを受ける。

別の機会に鉄製の壁を破壊しようと素手で攻撃を行った。ダメージが３点しか出なかった、鉄の壁の防護点は２０点だったので１７点足りないがそもそも出したダメージが３点だったので、それを最大とし、３点のダメージを受けた。

■よくある破壊対象の例

基本的に構造物ではないが、よく破壊対象になり得るものがあります。

具体的には扉と宝箱、樽、鉄錠、鎖、ロープ、鉄格子、梯子などです。

これらを破壊する為の防護点と耐久値を個別に設定しておきます。（次ページ）

武器破壊のルール

武器破壊のルールは、武器が構造物を破壊するのに向いていないという想定のもとに作られています。もし構造物破壊用の道具であれば武器損壊のリスクを無視するか、損壊値を左記よりも上昇させるのが良いでしょう。

素手での構造物破壊

素手で構造物を破壊しようとするのは無謀です。このルール上、ダメージと防護点の半分が丁度釣り合う時がもっともダメージをうけるようになっています。

名称	耐久値	対斬	対叩	対刺
宝箱（木製）	２０	4	5	8
樽	１８	6	6	7
木製扉（５ｃｍ前後）	６０	7	8	１２
木製扉（１０ｃｍ前後）	１２０	7	8	１２
木製補強扉（５ｃｍ）	１００	１０	１２	１５
木製補強扉（１０ｃｍ前後）	２００	１０	１２	１５
鉄製扉（５ｃｍ前後）	１０００	２５	２０	２３
鉄製扉（１０ｃｍ前後）	２０００	２５	２０	２３
木製のカンヌキ（厚さ５ｃｍ）	３０	7	8	１２
木製のカンヌキ（厚さ１０ｃｍ）	６０	7	8	１２
鉄の錠	４０	１０	8	9
鎖	３５	１０	8	9
ロープ	１０	4	１２	5
鉄格子（直径３ｃｍ）１本	５０	１５	１２	１４
鉄格子（直径５ｃｍ）１本	１００	２５	２０	２３
梯子	１５	5	5	6

■浸透ダメージの扱い

浸透ダメージ

浸透ダメージは扉自体が壊れないのに、そのカンヌキが壊れてしまうケースを再現しています。

扉などを破壊する場合、叩属性の武器を使用することによって、扉を開かないようにしている閂（カンヌキ）や錠を間接的に破壊することが可能かもしれません。

具体的には、扉の防護点の半分を抜けた叩きダメージを、閂や錠などに対して与えることができます。

当然閂や錠にも防護点は存在するので簡単に破壊というわけには行きませんが、少なくとも扉自体を破壊するよりも早く破壊できるケースもあるでしょう。

■構造物破壊用道具の活用

構造物破壊用道具

これらで今示している道具以外にも、構造物破壊用の道具を設定しても構いません。

武器防具ではない装備品の中には構造物などの破壊に特化している道具があります。

それらを使用した場合、特定の構造物の破壊に関して通常よりも効率的にダメージを与えられます。

つるはし

対象：土壁、レンガ、石組、一枚岩等

このアイテムを使用して特定の対象に構造物破壊を行った場合、通常よりも防護点を低く扱ってダメージを与えることができます。

具体的には対象の刺防護点を半分として扱い、１ラウンドに３ｄ＋肉体値のダメージを与えることができます。

このアイテムは両手を使って使用しなければなりません。

破城槌、携帯用破城槌

このアイテムは特に対象があるわけではありませんが、多人数で力を合わせ対象を破壊しようと出来ます。

携帯用破城槌は最低一人が必要で、二人までが一緒に使用することができます。

破城槌はそのサイズによりますが、一般的には最低二人で使用し、何人まで手伝えるかはサイズによります。

携帯用破城槌を使用した場合、まず使用に際しては”突撃攻撃”を行う必要がありそれを行った末に、６ｄ＋（使用者の肉体値×２）のダメージを与えることができます。

さらに協力者がいる場合は、協力者の肉体値もダメージに加えることができます。携帯用破城槌が使用できるのは二人までです。

破城槌の場合、様々な種類がありますが、協力人数が増えるほどダメージの増加の伸びは小さくなります。

２人での運用

８ｄ＋使用者の肉体値×２＋協力者の肉体値

３人から６人までの運用

８ｄ＋使用者の肉体値×２＋協力者の人数分の肉体値

7人から11人までの運用

８ｄ＋使用者の肉体値×２＋協力者のうち三人目から六人目までの肉体値の合計＋その他の協力者の肉体値の合計値の半分

12人以上での運用

８ｄ＋使用者の肉体値×２＋協力者のうち三人目から六人目までの肉体値の合計＋その他の協力者の七人目から十一人目までの肉体値の合計値の半分＋十二人目以降の協力者の人数分のダメージ増加

この破城槌、携帯用破城槌は構造物破壊専用の道具であり、基本的にＮＰＣに対しての戦闘で使用することはできません。ＧＭは原則的にそういった使用を許可しなくて構いません。

ただし、相手が大きく、全く動かない存在である等の条件が揃えば、構造物と同じように破壊を試みることができるかも知れません。

■最後に、構造物破壊を行うにあたって

構造物破壊は村や街などにおいて、個人の家や公共の建造物を破壊する行為は、それらのコミュニティに属する人間に敵対行動とみなされる可能性があります。

破壊の結果何が起こるかをしっかりと考えた上で行うようにしてください。
また、破壊行動は基本的に騒音を伴います。

ダンジョン内ではかなり遠くまでその存在を知らせる警報のように機能するでしょう。

望ましくない存在の注意を引き付ける可能性を十分念頭に置いて行動しましょう。

力を合わせて使用する道具

破城槌など力を合わせて使用する道具は、人数が集まるほど全体として全力を出しにくくなります。これは無意識下に集団だと力をセーブするという法則に従ったもので、現実を反映しています。

音を立てるリスク

構造物破壊において大きな音を立てるということは相手に不意打ちされるリスクを高めるということです。

治癒、落下、毒、病気

■自然治癒

ＰＣは十分な療養を行うことによってダメージの自然回復を行うことが可能です。

十分な栄養と、温かいベッドを確保できるのであれば、８時間以上の睡眠で１点の負傷ダメージが回復可能です。

もし安静にして１日中寝ているのであれば、１日で１点よりも多く負傷ダメージを回復できます。

１日中寝ていた場合、１＋クラスのＨＰ係数の半分点回復することができます。

もしＰＣに負傷ダメージ以外に重疲労が残っていた場合、まずその重疲労が負傷ダメージの代わりに回復します。

重疲労が全て回復するまで、自然治癒にて負傷ダメージの回復が行われることはありません。

■落下ダメージ

キャラクターは３m以上の高さから落下をした場合、落ちると自身でわかっていても怪我をする可能性があります。

３m以上の高さから落下した場合、高さ（m）＋５を目標値に直感ＳＴを行い失敗した場合ダメージを受けます。

もしも気を失っている場合などは、直感ＳＴは判定値０として判定してダメージを求めます。

失敗した場合のダメージは（直感ＳＴで目標値に足りなかった数値×３）点のダメージを受けます。

この後、そのダメージは防具によって減少することが可能です。ダメージは基本的に叩属性となります。

落下ダメージのテイク７

落下ダメージはたとえ余裕があって準備出来たとしても、ＳＴ判定であるためテイク７は行えません。落ちることは常にリスクを伴います。

毒物の使用

毒物の使用は狩りなどであればともかく、特に人間相手に使うのは忌避されます。それは毒物が古来より暗殺や謀殺に関連深く、想起されるからです。通常戦争においても毒は卑怯な手段として扱われます。また神話上、神は毒を使うべからずと教えたとも言われます。

■毒

毒物は遥か昔から大自然に存在する静かな凶器でした。

ときに植物が、ときに動物が、己の身を守るために生成したその毒はやがて人類の道具ともなりました。

冒険中毒に接する機会は様々です。

毒を持つ動物などからその効果を受ける場合もあるでしょうし、誤って毒性植物を摂取するかもしれません。

あるいは錬金術などの技術を使って生成された毒物を道具として使用することもあるかもしれません。

また、道具としての使用についてですが、毒物は人類が古くから様々な目的で使用してきた道具です。

しかし、冒険者にしろ何にしろ毒を使用することは、何が目的であれ忌み嫌われます。

もし毒を使用していることがわかれば忌避され、犯罪を疑われるでしょう。

その点については重々承知の上、毒物の使用をするようにしてください。

毒物を入手するには錬金素材を入手し、自ら『錬成／学問』技能で作成するか、盗賊クラスの≪毒薬≫フィートで購入するしかありません。

錬成については、錬金術のルールを参照してください。

また、それらの手段で入手した毒がどのような効果を持つかは、データセクションの毒のデータにて解説しています。

そちらを参照してください。

■解毒・毒への対処

一時的な効果ではなく、効果を継続する毒への対処方法は基本的に３種類存在します。

まず解毒薬を使用すること、それぞれの毒に対する解毒薬が存在する場合は、それを使用して解毒すれば毒の効果は殆どの場合即座に解除されます。

もう一つは魔法を用いて消毒を行うことです。

神官の奇跡の中には、どんな毒であれ即座に回復する魔法があります。

そして最後は『学問／医学』、もしくは『応急手当』を用いて処置をすることです。

これにより即座に対象が回復するわけではありませんが、これらの技能で毒性値を目標値として判定に成功すれば、抵抗が成功した状態まで症状を和らげることができます。

ただし、『応急手当』の場合は目標値が毒性値＋２となります。

■病気

人の世にはびこる病気は時に魔界の勢力や戦争よりも余程人類を脅かします。

ここでは病気の感染とその効果についてのルールを解説していきます。

●感染

病気はまず何らかの方法で感染が起こります。

感染方法は空気感染、接触感染、飛沫感染、経口感染などが主な感染経路になります。

空気感染は特に閉鎖された空間などで感染者と同じ空気を吸い続けることで感染経路となります。

接触感染は肌や粘膜などが触れ合うことによって起こる感染です。保菌者と傷口の接触などから感染します。

飛沫感染は感染者のごく近くで咳やクシャミなどの飛沫を浴びることで感染の対象になります。

経口感染は病原菌を何らかの要因で口にしてしまうことによって発生します。

どんな経路にしろ感染のリスクが発生した時点で、感染力を目標値に頑健ＳＴを行う必要があります。

この判定に成功すれば病気には感染しませんが、空気感染など頻繁に接する場合、１日に１回は判定を行わなければならないでしょう。

病気に感染した場合、まず潜伏期間が存在します。

これは病気によってはほとんどない場合もあれば、かなりの潜伏期間を持つものもあります。

この潜伏期間中、感染者は症状がでないためにほとんど感染に気づきませんが、この間にそれと気づかず病原菌を媒介し、感染を広げることがあります。

●症状の判断と治療

潜伏期間が終わると、まず初期症状が現れます。

場合によって医者はその初期症状や諸々の要因からまず病気を推測します。

『学問／医学』で判定し、知名度以上を出せば病名と起こるであろう症状を推測できます。

病気に関する判定は『学問／医学』を持っていない限り、知名度判定も治療も行えません。

初期段階から医者は治療にかかることができますが、最終的に必要なのは本人の抵抗力です。

患者は１日ごとに病状が回復するかの自然治癒判定を行うことができます。

これは治療難度を目標に頑健ＳＴを行い、成功すると病気から回復することができます。

この時、安静にすることでＳＴに＋１、十分に栄養のある食事をすることで＋１の判定ボーナスを得ます。

毒性値

毒の毒性値は、毒の抵抗への難しさを表すデータです。詳細はデータセクションの毒のデータにて解説されています。

病気

病気は人々の間でも常に恐怖の対象です。人々は正確な知識なく病気を恐れ、忌避します。ただ、大規模な感染となると都市部では特に神官たちの協力（奇跡）により大問題になることを避ける事が多くなります。しかし、少村落などの奥地や僻地では病で村が全滅するなどということは決して珍しくはありません。

治療難度

治療難度は治療に際する難しさで、病気毎に異なります。

進行速度

進行速度は病気毎に異なります。病気は個別に進行速度のデータを持ちます。

病気のデータ

病気のデータは掲載スペースの都合上２つのみ掲載します。ＧＭは自らのシナリオに都合の良い病気などを作成し、シナリオで活用するとよいでしょう。

さらに医者が治療難度を目標値に『学問／医学』で判定し、治療を行った場合、目標値を超えた分の２分の１だけ、自然治癒判定にボーナスが与えられます。

ただし、『学問／医学』で治療を試みる者が病気が何であるか理解していない場合、治療には－４のペナルティがかかります。

病気に対する特効薬が存在する場合、それを使用することで指定されたボーナスを自然治癒の判定に受けられます。

病気には進行速度があります。病気はこの進行速度の時間（日数）経過すると次の段階に移ります。

この病気の段階が致命的な段階に達すると感染者は病気により死亡します。

医者（『学問／医学』を持っているもの）は、病気の段階が進むごとに病気の知名度判定を行うことができます。

しかも段階が初期段階から１進むごとに知名度判定に＋１のボーナスを得ます。

このボーナスは段階が進めば進むほど累積します。ですが感染者の症状はどんどん深刻になります。

■病気のデータ

病気名

病気の名前

感染方法

病気の感染方法です。

感染力

病気感染に抵抗するための頑健ＳＴ目標値

潜伏期間

感染してから症状が潜伏する期間、この間感染の有無は感染者本人にもわからない。潜伏期間後初期症状が出る。

知名度

今病気自体が知られているかどうかです。『学問／医学』で知名度以上を出せば病気が何であるかはわかります。病気が何であるかわからない場合、治療に－４のペナルティを受けます。

進行速度

初期症状が出てから、どの程度のペースで病気の段階が進行するかです。

治療難度

治療を行う際の難しさです。奇跡〔病気治療〕の目標値にもなります。治療を行うには少なくとも『学問／医学』でこの数値以上を出す必要があります。

進行段階と効果

病気には進行段階が存在し、どの病気も初期段階、その後何段階化に別れ、最終段階ではほぼすべての病気で何らかの死を迎えます。

■サンプル病データ

病気名：ロックジョー
感染方法：接触感染（傷）
感染力：１０～１４
潜伏期間：３ｄ日
知名度：１０
進行速度：１ｄ日経過ごと
治療難度：１４
進行段階と効果：

ロックジョーという病気に感染すると体の筋肉の硬化が始まり、最終的には激しい痙攣で脊椎などを骨折し、死に至る。

初期症状で口が開きにくくなる、舌の痺れ等があるためロック・ジョーと呼ばれる。

獣からの咬み傷などから発症する。

対人感染は比較的可能性が低いが、感染者に噛み付かれるようなことがあれば感染するかもしれない。

どんなに硬直、痙攣は進んでも意識混濁がないため、はっきりとした意識で苦痛を受ける。

初期症状

肩が強く凝る、口が開きにくくなる、舌がもつれ会話の支障をきたす、顔面の強い引き攣りが出る。

コミュニケーションを取る際に困難が

出てくる。

第１段階

全身の硬直が進む。肉体値、技術値が－１されたものとして扱われる。

戦闘修正、頑健ＳＴ、直感ＳＴにもペナルティが付く。

第２段階

全身の硬直がさらに進む。歩行が不可能になる。肉体値、技術値が－２されたものとして扱われる。

戦闘修正、頑健ＳＴ、直感ＳＴにもペナルティが付く。

第３段階

全身の硬直がさらに進む。痙攣が激しくなり、日常的な行動はほぼ不可能になる。

肉体値、技術値が－３されたものとして扱われる。戦闘修正、頑健ＳＴ、直感ＳＴにもペナルティが付く。

第４段階

全身に激しい痙攣がはしり、自らの痙攣で脊椎や全身の骨を骨折し、死亡する。

病気名：黒死病（ペスト）
感染方法：接触感染、飛沫感染、 経口感染
感染力：１２～１７
潜伏期間：１ｄ日
知名度：１２
進行速度：１ｄ÷２日経過ごと
治療難度：１７
進行段階と効果：

黒死病（ペスト）は病気に感染すると、リンパ腺が腫れ、痛み、意識が混濁し、皮膚が黒ずんで最終的に死に至る。

その名前は感染方法が主に小動物やノミなどから起こるためペスト（小さい害獣の総称）と呼ばれ、皮膚が黒く変色し致死率が高いため黒死病とも呼ばれる。

感染力が高く、経路が多く、進行速度も早いので広まりだすと医者や神官の治療が追いつかないほどに爆発的に広まることがある。

最終的に肝臓や脾臓に感染したペスト菌が毒素を放出し意識が混濁し、心臓が衰弱して死亡する。

初期症状

全身が倦怠感に包まれ寒気がし、高熱が出る。肉体値、技術値が－１されたものとして扱われる。

戦闘修正、頑健ＳＴ、直感ＳＴにもペナルティが付く。

第１段階

主に幹線箇所のリンパ腺が腫れ、こぶし大に腫れ上がり痛む。肉体値、技術値が－２されたものとして扱われる。

戦闘修正、頑健ＳＴ、直感ＳＴにもペナルティが付く。

第２段階

毒素が内臓系に周り、意識が混濁を始める。肉体値、技術値、知能値が－２されたものとして扱われる。

戦闘修正、頑健ＳＴ、直感ＳＴ、意思ＳＴにもペナルティが付く。

この後、感染の仕方によって二種類の進行段階に変化する。

第３段階の１

病気が第３段階に進行する時にダイスを振り１ｄで１～４が出た場合、こちらの症状が出る。毒素が完全に全身にまわり、意識が混濁し、心臓が衰弱し動かなくなり死亡する。

第３段階の２

病気が第３段階に進行する時にダイスを振り１ｄで５～６が出た場合、こちらの症状が出る。ペスト菌が血液を通して全身にまわり敗血症を起こし、皮膚が黒ずんだ痣になって死亡する。

症状の変化

病気によっては複数の症状の変化を起こすことがあります。その場合はランダムにどちらの症状に変化するか決定してもよいでしょう。

魔術のルール

クラスが魔術師・魔女のキャラクターは魔術を習得することが出来ます。

それに伴い、いくつか魔術専用の数値が存在しますので、それを解説していきます。魔術師以外は特にこの項は興味がなければ読み飛ばしてしまって構いません。

魔力

魔力の重要性

魔力は魔術の威力を決定する最重要な要素である他、巻物や魔杖、魔具を作成する際にも、その作成日数や威力を左右します。

キャラクター作成からの繰り返しになりますが、魔力について触れておきます。魔術師は魔術という不可思議な力を使いますが、その不可思議な力がどれくらいの強さなのかを決めておく必要があります。それが魔力です。

魔力が高いほど魔術の威力は高く、効果的と言っても差し支えないでしょう。

魔力の値は以下のように決定されます。

魔力＝魔術師・魔女レベル＋基礎魔力

原魔力

キャラクター作成からの繰り返しになりますが、生贄、焦点具他、一時的な上昇を含めない、（生命力を捧げて得た魔力＋ボーナス設定による魔力＋魔術師のレベル）の合計数値を原魔力と定義します。

基礎魔力は人間であるかぎり最初は０となります。ただし、基礎魔力や魔力を上げる方法はいくつか存在します。

●魔力を上げる方法　生命力を捧げる

ＰＣ自身の肉体値を１永久に下降することで、基礎魔力値を２永久に上昇させることが出来ます。ただし肉体値を０以下にすることはできません。

●魔力を上げる方法　生贄を捧げる

生贄を一定周期で捧げることによって魔力を得て、維持します。

生贄は何を捧げるかによって魔力の上昇値や維持期間が異なります。

ＧＭは以下の表を参照に、表以外のものについては適切と思われる数値を設定してください。

いけにえの効果の継続について迷ったら、小動物などは１セッションが終わったら効果が切れるとしても良いでしょう。

いけにえ表

生贄	魔力上昇値	期間	儀式に必要な時間
動物	1	一週間	１時間
人類	2	一ヶ月	１２時間
人類（処女）	3	一ヶ月	１２時間
魔術師・魔女	3	一ヶ月	１２時間

●焦点具を使用する

魔術師や魔女は大概、自分用の焦点具（魔力集積補助具）を持っています。

この焦点具は基本的に持っているだけで魔力を上昇します。

どの程度魔力を上昇させるかは、使用している素材などによります。＋１の焦点具は魔術師のフィート≪焦点具作成≫を習得していれば、自ら作り出すことが可能です。

魔術習得値

魔術の習得数

計算上、魔術師はレベルが上がるごとに各レベルの魔術を自らの知能と同数習得できることになります。勿論、下のレベルの魔術を取ることもあるので必ずしも知能×魔術師のレベルが習得可能魔術数になるとはかぎりませんが。

魔術習得値とは、様々な魔術を習得する為に必要な数値です。

魔術師達は魔術をそれぞれ個別に習得する研究を行っており、その研究成果が個別の魔術となります。

その研究力を表すのが魔術習得値でレベルごとに「**知能×魔術師・魔女クラスレベル**」の魔術習得値を得ます。

つまり１レベル、知能３なら３の魔術習得値を、２レベルに上昇すると「３×２」で６の魔術習得値を得ます。

魔術習得値は魔術を習得するのと引き

換えに消費します。

各魔術の習得に必要な魔術習得値は必要魔術レベルと同値となります。

必要魔術レベルが１なら、必要な魔術習得値は１です。

必要魔術レベルが２なら、必要な魔術習得値は２とそのままです。

魔術スロット

魔術師は習得している魔術を己の魔術書に記録しますが、その魔術を全て即座に使えるわけではありません。

魔術師は１日に使える魔術量には限界があります。

この使用限界は魔術スロットという概念で表され、これは（知能＋１０）×魔術師・魔女クラスレベルという数値になります。

知能３、クラスレベル１なら魔術スロットは１３、知能３、クラスレベル２なら魔術スロットは２６という風に変化します。

魔術にはそれぞれスロットコスト値というものが存在し、１日に使える魔術はスロットコスト値の合計が魔術スロット値以下でなければなりません。

魔術師は１日の始まりに魔術スロット分、魔術を選択するのが最初の作業となります。

魔術の習得手順

魔術師は魔術を習得・使用できますが、最初から全ての魔術を自由自在に使えるわけではありません。

その実力に応じ使える魔術の高度さは異なりますし、魔術師によって習得している魔術の種類は異なります。

ＰＣがどんな魔術を習得しているのかは、ＰＣがどんな魔術を習得すると決めたかで変わります。

ＰＣが魔術を習得する方法は基本的に２種類あります。

１．レベルアップごとに魔術習得値を消費して習得する

前に魔術習得値は魔術の研究による魔術習得の為のリソースだと述べました。

魔術師・魔女はレベルアップごとに魔術習得値を得られますので、それを消費して魔術を習得してください。

魔術習得値は消費せず持ち越すことも可能ですが、使用して魔術を習得できるのは、シナリオ終了後、開始前だけです。

各魔術には必要魔術レベルが存在していますので、己の魔術師・魔女クラスレベル以下の必要魔術レベルの魔術を必要魔術レベルと同値の魔術習得値を消費して習得することが可能です。

２．他者の魔術書から習得する

他の魔術師が持っている魔術書には、ＰＣが習得していない魔術が存在している場合があります。

魔術師にとって魔術書は自らの力の源であり、基本的に肌身離さず持っているものですが、例えば魔術師達が倒された場合など、他者へこの魔術書がわたる場合があります。

魔術師以外にはこの価値は理解できない（そもそも読めない）為、この魔術書が市場に出回ることは稀です。

また他の魔術師の手にわたってしまった場合、魔術師はその力を秘匿する為、魔術書の内容を自らの魔術書に書き写した後、消滅させてしまうことがほとんどです。

魔術書に載っている、必要魔術レベルがクラスレベル以下の魔術は全て即座に習得できます。

必要魔術レベルが足りない場合、魔術書を書き写しておけば必要クラスレベルに達した時に習得できます。

魔術師・魔女は習得した魔術を己の魔術書に記しておきます。

魔術師は魔術書がないと、魔術を魔術スロットに入れることが出来ません。

つまり、魔術を使用することが出来な

魔術の秘匿

魔術師同士が出会うことは稀です。また出会ったとしても利害の不一致が起こっている場合が多いでしょう。魔術師は基本的に利己的目的の為に魔術を習得している為、研究内容の独占を試みます。そういう中で魔術書の共有などはかなりリスクが高い行動ととられます。何故なら相手が魔術書で自らの魔術で重要なものを収録していない別の魔術書を渡す可能性もありますし、そもそも交換するまで相手が自分に有益な魔術を持っているかどうかもわかりません。一方的に自分の損になる可能性もあります。

魔術師の敵は魔術師

魔術師は己の力を求め、他者の魔術書を奪うことに躊躇をしない者が多くいます。積極的に奪わなくても、死んだものの魔術書であれば有効活用すべきだ、程度に奪うことに肯定的な魔術師は多いでしょう。

魔術師の相伝

魔術師が弟子を取るのは、技を他人に伝えることにより己が築き上げた魔術という知識、技術を引き継ぎたいという場合がほとんどです。魔術師は大概自らの技が無に帰することよりも、他者であっても引き継がれることを選びます。しかし魔術師が社会的に認められる世の中ではないため、大概は少数の弟子をとり、ひっそりと魔術の技を相伝させるのです。

魔術書と魔術師

魔術書は魔術の外部記憶装置であり、魔術スロットを持つ脳は一時記憶装置です。毎朝魔術師は魔術を外部記憶装置（魔術書）から一時記憶装置（脳）に写し、使用可能状態にし、魔術を使用する度に一時記憶装置（脳）から魔術が消去されるようになっているわけです。一度使用した一時記憶装置（脳）は６時間睡眠をいれないと再使用ができなくなります。そしてまた次の朝、使用可能になった魔術スロットに一時記憶として魔術を仕込むわけです。

魔法強度

魔法強度は魔術への抵抗や回避（ＳＴ判定）に使用されたり、その魔術を解除する目標値に使用されたりします。また魔法強度の決定は判定ではないため自動成功、自動失敗、劇的成功、致命的失敗はありません。

くなります。

魔術師は失われた己の魔術書を再構築することが可能です。

習得した魔術は魔術書だけではなく己の頭の中にもあるからです。

ただし作成にはまず１００ゴールドの魔術書代、さらに魔術文字を刻むための光腑結晶代１００ゴールド、そしてその魔術書に魔術一つを記すごとに１日の期間がかかります。

魔術師は事前に予備の魔術書を作成しておくことも可能ですが、それは己の魔術の流出の可能性を高めているのだということをよく理解してください。

そういった性質から魔術師は己の魔術をいくつかの魔術書に分割して、どこかに隠していることもあります。

魔術の使用手順

■魔術スロットへのセット

魔術は使用する前に己の脳内に呪文を刻み込む必要があります。

魔術の厄介なところはこの刻み込んだ魔術は使用すると脳内から失われてしまい、再び刻み込む必要があるということです。

この魔術の厄介な性質を表すのが、前述した魔術スロットと、魔術のスロットコストの関係なのです。

そしてもう一つ重要なことは、この脳内への刻み込み（魔術スロットへのセット）を行うには魔術書が必須だということです。

魔術書は魔術スロットへのセットをスムーズに行う為に作り出されたツールなのです。

実際のルール的な処理としては、朝目覚めた時に 10 分ほどの時間をかけて魔術スロットに魔術をセットする作業を行います。

魔術は魔術スロット限界までセットすべきです。

何故ならこの時使用しなかった分のスロットには何も使用することは出来ないからです。

また魔術は同じものを複数セットすることも可能ですが、できる限り別の魔術をセットしたほうが効果的です。（理由は後述）

ただし、冒険者である限り、夜寝て朝起きてるとは限りません。

この場合魔術スロットへの再セットを行うには６時間以上の連続的な睡眠を行う必要があります。

この後、再度魔術スロットへのセットを朝行う作業と同様に行えます。

６時間の睡眠中多少目を覚ましても問題はありませんが、戦闘などの緊張状態になるような事態があってはいけません。

この６時間の睡眠が行われるまで、魔術は以前セットしたもののままで、魔術スロットの回復も行われません。

■魔術の使用

魔術は魔術スロットにセットしているものを使用することが出来ます。

魔術使用時はまず魔法強度を決定します。魔法強度は以下の式で決定します。

魔法強度＝魔力＋その他の修正＋２ｄ

その後、使用された魔術は、魔術スロットから消滅し、再度次の日、魔術スロットのセットをするまで使用できません。

これに対し、もう一つの手段として魔術スロットの代替消費という方法があります。

これは、魔術スロットにセットされている魔術そのものを消費せずに、魔術を発動するというものです。

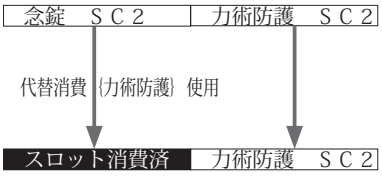
例えばスロットコスト（ＳＣ）２の｛力術防護｝を使用するために、同じＣ２の｛念錠｝を消費することで｛力術防護｝を発動させるということです。

消費されたのは｛念錠｝の魔術なので魔術師はまだ｛力術防護｝を使用できます。

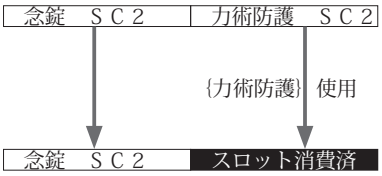
代替消費で変換して使用するためには、変換先の魔術が、スロットにセットされている必要があります。

次に図解で示してみましょう。

図解（代替消費の概念）

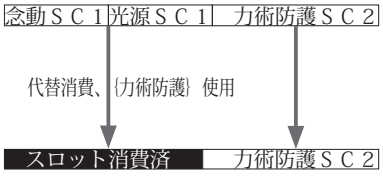


結果、まだ｛力術防護｝は使用可能

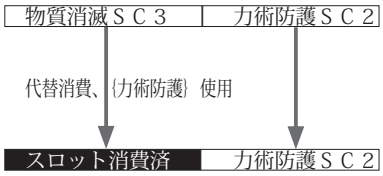


スロットに｛力術防護｝がなくなったので、代替消費も、使用も不可能
｛念錠｝はまだ使用可能

図解（複数魔術の代替消費について）



結果、まだ｛力術防護｝は使用可能



スロット１分無駄になるが、まだ｛力術防護｝は使用可能

またこのスロットの代替消費は、複数の魔術を合わせて、コストをまかなうことも可能です。

同じ例で言えばＳＣ２の｛力術防護｝を使用するために、ＳＣ１の｛念動｝と｛光源｝を消費して｛力術防護｝を発動させることが可能です。

あるいは代替元よりも大きなＳＣの魔術（３とか４とか）を消費して｛力術防護｝（ＳＣ２）を発動することも可能ですが、この余った差分は無駄になることを覚悟しなければなりません。

組み合わせて余った場合も同様です。

何らかの形で魔術の消費が終わったら、魔術の発動が開始されます。

魔術には発動時間が存在する為、それらが経過した後に魔術は効果を発揮します。

これが２アクションであれば使用術者の行動順にすぐに、４アクションなら次のＲの術師の行動順に発動します。

この発動までの間がある場合、その間に邪魔された場合、魔術は失敗し、無駄に消費されます。

邪魔が入ったと判断されるのは負傷・疲労ダメージを受ける等の他、使用を中断せざるを得ない状態異常（精神操作の影響下）や状況に追い込まれた場合です。

代替消費

この代替消費という仕組みで、魔術師は魔術スロットに入れる魔術をそれほど悩まずに済みます。使う可能性が高い魔術を出来る限りの種類の魔術をスロットにセットすればいいからです。しかし逆に、魔術使用時に選択肢から何を使えなくしていくのかを選ぶ必要があります。スロットの魔術をそのまま使用するにしろ、代替消費するにしろ、使える魔術の種類は確実に減っていくからです。

魔術の持続時間

魔術の持続時間は任意と書いていない限り、持続時間だけ続きます。任意で解除するには｛魔法解除｝などの魔法を用いるしかありません。

魔術師の拘束

魔術師を捕まえるときの常套手段は、目隠しをし、猿轡をし、縛り上げることですが、それでも高度な魔力を持つ魔術師は自身への魔術でなんとかしてしまうことがあります。

魔術を使用する際の必要要素

魔術を行使するためには、特定の必要要素というのはありません。

しかし、魔術師はその魔力を最大限に活かすために身体要素や音声要素を使用しています。

それらが不足する場合、魔力にペナルティが発生したり、使えなくなる場合があります。

呪文（魔術言語）の詠唱が行えない
魔力に－２のペナルティを受ける

目標を視認できない
対象が「自身」以外の魔術は発動できない

動作（身体要素）がとれない
魔力に－２のペナルティを受ける

これらのペナルティによって魔力が必要魔術レベル以下になった魔術は使用できなくなります。

奇跡のルール

クラスが神官のキャラクターは奇跡を習得することが出来ます。
この章は基本的に奇跡を使用出来る神官のみが把握しておけば大丈夫です。

それに伴い、いくつか奇跡専用の数値が存在しますので、それを解説していきます。
神官以外は特にこの項は興味がなければ読み飛ばしてしまって構いません。

奇跡の社会性

奇跡の使用は魔術とは異なり、それほど秘されるべき代物ではありません。街中で行使したとしても（内容には寄りますが）それほど問題にはならないことが多いでしょう。ただし、仲間内や緊急的な措置でやっているならともかく、無差別に一般市民に奇跡をもたらしたりすると、その地を管轄する神殿組織などと関係が悪化する可能性があります。これは、奇跡が神殿組織においては寄付の見返りとして行使しているものであり、ある種の営業妨害となりかねないという事情があります。

禊とは

心身を穢れから清めるための行為のことを指します。穢れとは、理想的な状態になっていない様を表します。

信仰値

信仰値とは、奇跡を行使する時にその奇跡の強さや威力を左右する数値です。

この数値が高いほど、奇跡は効果的にかかると思って良いでしょう。

また奇跡を使用出来る回数にも影響する重要な数値です。

信仰値の値は神官のクラスレベルと戒律による上昇の合計となります。

信仰値
＝神官クラスレベル＋戒律による上昇

この戒律による上昇は、各神によりいくつか例示的に設定されており、それを選択することによって、戒律ごとの信仰値の上昇の恩恵をうけることができます。

ただし、戒律を破ると、戒律によって得られていた信仰値は即座に下降します。

一度戒律をやぶって下降した信仰値を回復するには各神ごとに定められた禊（みそぎ）のような儀式が必要です。

破った戒律ごとに１回の儀式（１日かかる）を行う必要があります。

禊の儀式は各神、宗派ごとに異なります。

戒律による信仰値の上昇は、複数の戒律を守ることによって、重ねて数値を上昇させる事が可能です。

ただし、上昇させる信仰値が同じ戒律は、複数とっても意味がありません。

上昇させる信仰値が異なる場合のみ、重ねて数値が上昇します。

例：信仰値上昇が１の戒律を２つ、信仰値上昇が２の戒律を２つとっても、上昇するのは信仰上昇値１＋信仰上昇値２の合計で３となります。

信仰値上昇の値が同じ戒律は重複しても値は上昇しません。

しかしながら、複数の信仰値上昇の値が同じ戒律を守っている場合、その上昇値の同じ全ての戒律を破らない限り、信仰値下降の影響を結果的に受けません。

例：信仰値上昇が１の戒律を２つ、信仰値上昇が２の戒律を２つとっていれば、信仰値上昇１上がる戒律と２上昇する戒律を一つずつ破っても、まだ信仰値１上昇する戒律と２上昇する戒律が１ずつ残っているので信仰値は３から変動しません。

■戒律を破ることを困難にする

ＧＭがＰＣがペナルティがあるとはいえ簡単に戒律を破ることを嫌う場合は、戒律を破ろうとする場合に意思ＳＴを必要とする形にしてもよいでしょう。

ＧＭはＰＣが戒律を破る行動を取ろうとした際に（１２＋神官のクラスレベル－戒律により上昇する信仰値）を目標値に意思ＳＴをおこない、判定失敗すれば戒律を破ることができます。

間違いではありません、ＰＣは判定に失敗しないと戒律を破れません。

これは意思が強ければ強いほど戒律を守ってしまうことを表現しています。

依存値

依存とは奇跡を使う際に非常に重要な意味を持つ数値です。

神官は奇跡を使うたびに、奇跡ごとに決まった依存の値が上昇します。

これは神への依存心を表し、この値が上昇することは神官の信仰値の下降を招きます。

これはこの世界（ゲーム）において神は依存するものではなく、道標としその教えに従うものだからです。

信仰値の下降の基準値として、依存段階が存在し、その数値を超えるごとに信仰値へのペナルティの値が上昇します。

依存段階は信仰値の倍数と同値となります。信仰値が５であれば依存５以上で依存段階１、依存１０以上で依存段階２、依存１５以上で依存段階３という計算になります。

信仰値は依存段階と同値分、信仰値が下降します。

依存段階１なら－１、依存段階２なら－２、信仰値が下降していくわけです。

こうして下降した信仰値は現在信仰値、元々の下降する前の信仰値は基礎信仰値と呼び分けます。基本的に単に信仰値と言った場合、現在信仰値を指します。

依存段階は必ず基礎信仰値を基準で計算します。

■依存の回復

この依存の値の蓄積は、祈り、もしくは瞑想（宗派による）により減少することができます。

この瞑想・祈りは１時間以上行う必要があり、一度祈りや瞑想を行った場合、再びそれらの効果を得るためには１２時間以上の間を置く必要があります。

一度の瞑想・祈りにより（基礎信仰値×基礎信仰値）の半分の依存を減少することが可能です。

ただし、依存による信仰値の下降により、信仰値が０になってしまった場合、一時的に一切の奇跡は使用できなくなります。

この奇跡の使用不能な状況を改善するには、かなり大規模な禊の儀式が必要です。

この儀式は宗派によって異なりますが、最低でも３日の期間を要します。

瞑想と祈り

依存回復のための瞑想、祈りはその最中に邪魔されてはなりません。もし邪魔された場合最初からやり直さなければならなくなります。

戒律を破った場合の依存

戒律を破った場合下がる信仰値は基礎信仰値です。よって即座に新たな基礎信仰値で依存段階を計算し直します。これにより一気に依存段階が上昇することもありえます。

信仰値０

信仰値が０になるということは、依存段階に寄るペナルティが基礎信仰値と同じ数値になっているということです。つまり依存段階が（基礎信仰値）段階まで達しているということです。

使用可能な奇跡

神官が使用可能な奇跡というのは全て、神官のレベルによります。

魔術師とは違い、神官はクラスレベルが上がった時点で、レベルがクラスレベル以下の全ての奇跡が使用可能になります。

さらに信仰する神々によっては特殊な奇跡を使用可能になる場合があります。

それらの特殊な奇跡はデータセクション、奇跡のデータにおける、特殊奇跡の項目にて確認してください。

また発動された奇跡には必ず『魔法強度』という数字が存在します。

これは主に奇跡に対するＳＴ判定などに使用する数値で、奇跡そのもの効果の強制力の高さです。

魔法強度は信仰値に２ｄのダイスの結果を足して求めます。

魔法強度＝２ｄ＋その他修正＋信仰値

魔法強度

魔術も奇跡もその強力さは魔法強度という尺度で表されます。魔法強度の決定において自動成功、自動失敗、劇的成功、致命的失敗は存在しません。魔法強度の決定はダメージの決定と同様、判定ではないからです。

魔具の作成、聖別された品物

この世界において魔術師達は魔法の品物を作り出すことができます。

例えば魔法の力を込めて焦点具や巻物、魔杖、その他魔法の品物を作り出します。

同時に神に仕える神官達もその奇跡の力によって聖別した品物を作り出すことができます。

これは一般にも流通する聖水やお守り（アミュレット、タリスマン）として親しまれています。

これらの道具は勿論ＰＣにも創りだすことができます。

魔法の道具の作り方

魔法の道具を作成するためにはそれぞれ対応したフィートを習得する必要があります。

各フィートごとに何を作り出せるのか解説していきます。

もしより強力な焦点具を欲するのであれば、手に入りにくい独特の素材を手に入れる必要があります。

その力の強い材料の多くは幻獣の骨や角、貴重な鉱石などを原料とします。

■焦点具作成

焦点具とは、魔術の使用に際してその魔力を一時的に高いものとして扱えるようになる魔術師用の補助具です。

多くの魔術師や魔女は、この焦点具を使用して魔術を使用し、魔力を少しでも高めようとします。

この魔力補正はあくまで使用時に高く扱えるだけで本人の魔力が上がっているわけではありません。

焦点具の作成には基本的に１日の作業時間があれば十分です。

材料に必要な物は適性のある物質です。

この適性のある物質で最も手に入りやすいのは樫の木です。

これは主に武器のスタッフを購入することで材料とすることができます。

この樫の木のスタッフで作る場合、魔力には＋１の修正を受けることができます。

この焦点具は使用しても消滅したり効果がなくなることはありませんが、破壊されると効果は消滅します。

焦点具のバリエーション

樫を焦点具とする場合、樫を主な素材として使えば多くの武器が焦点具として使えます。例えば基本ルールに収録されている武器で言えば、スタッフ、クラブ、ショートスピア、バトルスタッフ、ノーマルアクス、ロングスピア、ポールウェポン、ショートボウ、ライトクロスボウ、スタッフスリング、ロングボウ、ヘヴィクロスボウなどが焦点具にすることが可能です。ただし、基本的に魔術師が扱える武器は単純武器のみなので注意してください。

■巻物作成

巻物（スクロール）は、魔術師達が己の魔術能力の予備貯蔵的に作られるものです。

どういうことかというと、巻物は魔術師の使用可能な魔術を一度だけ使用可能な状態で取り置ける魔法の品物だからです。

巻物を作成するために必要な材料は羊皮紙１枚と触媒（光腑結晶）です。

具体的に羊皮紙５ゴールド、触媒（光腑結晶：１００ゴールド）は必要ですが非消費ですので、１つの巻物に合計５ゴールドかかります。

この巻物は魔術師が発動ワードを教えさえすれば、魔術師以外でも使用可能です。

使用に際しては、実際の魔術と同じだけ発動に時間がかかります。

この巻物は魔術を発動するとその力を失い、ただの羊皮紙に戻ります。

巻物において、使用するとスロットを使用し続けるような魔術（召喚系や不死者作成など）のものも作成することは可

能です。

ただし、使用した際には解除されるまで使用者の魔術スロットを使用します。（代替などで消費して下さい）

もし、魔術師以外がそういった魔術スロットを使用する魔術の巻物を使用した場合、魔術が解除されるまで使用者のＨＰが一時的に必要な魔術スロット分低下します。

これによってＨＰが０以下になった場合、使用者は死亡します。

こういった不完全な召喚を行われたものなどは、暴走し、己の意のままに行動するか、知能がないものは手当たり次第に破壊行動や殺傷行動を行います。

また召喚系の巻物は作成時にあらかじめ何を召喚するか作成者が指定する必要があります。

また要求する代償も用意する必要がありますし、時間も規定どおりかかります。

●巻物の作成日数

巻物の作成には日数が必要です。

巻物の製作期間を決定する要素は巻物に記す魔術の必要魔術レベルと、発動時の魔力です。

魔術師は自分の使用出来る魔術はどれでも巻物に記すことができ、かつ発動時にどの魔力で発動するかも、自分の原魔力（生贄と焦点具、その他一時的修正のない状態での魔力）以下であらかじめ自由に決定しておくことができます。

逆に言えば作成時に決めた魔力以外でその魔術は発動しません。

ただし、この魔力はその魔術の最低使用レベル以下にすることはできません。（２レベル魔術なら最低でも２、３レベル魔術なら最低でも３の魔力を付与する必要があります。）

巻物の製作期間は（記す魔術の必要魔術レベル×発動時の魔力×２）日÷製作者の原魔力となります。

そしてこの巻物の作成は一日においてかなりの時間を要すると考え、冒険中や他の仕事をこなしながら行うことはできません。

例として原魔力６の魔術師が、必要魔術レベル１の魔術を、魔力５で巻物作成する場合、１×５×２÷６＝１．６日、端数を切り上げて２日の時間を必要とします。

●巻物の価格・流通レベル

スクロールは相場として必要魔術レベル×魔力×１００ゴールドの価値がありますが、販売を代行する商人などに売却するときはおおよそ半額の値段で売却されるのが慣例です。

ただ、本来これらはニーズあっての物なので、商人が要望する巻物以外は買い取ってもらえないのが普通です。

この巻物を購入するには基本的に（必要魔術レベル＋３）以上の流通レベルが必要です。

また流通レベルが足りていても、あるかどうかは運次第（ＧＭ判断）です。

■魔杖作成

魔杖（ワンド）は魔術師が作成する複数回使用のできる媒体です。

巻物とは違い、この魔杖は使用回数が存在し、殆どの場合一回の使用では消耗されません。

繰り返し使用出来る巻物のようなもの、それが魔杖です。

魔杖を作成するために必要な材料は木の棒（短杖）と宝石（魔力による）となります。

具体的に木の棒に１０Ｇ（もしくは切って来たら無料）、宝石は、込める魔力×魔力×５０Ｇ以上の価値を持つものを使用する必要があります。

この魔杖は魔術を使用回数分発動するとその力を失い、ただの宝石付きの短杖に戻ります。

この魔杖は魔術師が発動ワードを教えさえすれば、魔術師以外でも使用可能です。

使用に際しては、実際の魔術と同じだけ発動に時間がかかります。

魔杖において、使用するとスロットを使用し続けるような魔術（召喚系や不死者作成など）のものも作成することは可能です。

召喚系・傀儡作成などの巻物、魔杖、魔具

異界から召喚を行う魔術や、傀儡作成を行う魔術は巻物又は魔杖、魔具にする際、予め何を呼び出すのか、あるいは何を作成するのか、指定しておく必要があります。そして悪用や召喚者死亡の恐れがあるため、悪意なしには中々世に出回るものではありません。

暴走する召喚

一般人に呼び出された魔獣や悪魔は召喚者のＨＰを食らい尽くしてしまい、殺してしまうことがよくあります。（レベルの高い悪魔や魔獣を召喚するのに必要なスロットは莫大です）これらにより世に放たれる魔獣や悪魔も決して少なくはありません。

魔杖と宝石の相性

魔杖で用いる宝石は系統ごとに相性の良い宝石があります。特にそれでなければならないということも、使ったからボーナスがあるというわけではありませんが、それらの系統を合わせたほうがよく馴染むのだといわれます。ちなみに系統に合う宝石はそれぞれ魔導術はオパール、力術はルビー、創成術はトパーズ、霊工術はサファイア、幻心術はダイヤモンド、召喚術はエメラルド、占術はクリスタル（水晶）となります。

魔杖の利便性

魔杖は巻物に比べると、回数を多くして作れば１回あたりの必要な作成日数が短くなり、金額が安くなります。特に低魔力で回数を使用するものであれば十分選択肢として有力なものとなるでしょう。

ただし、使用した際には解除されるまで使用者の魔術スロットを使用します。

もし、魔術師以外がそういった魔術スロットを使用する魔術の魔杖を使用した場合、魔術が解除されるまで使用者のＨＰが一時的に必要な魔術スロット分低下します。

これによってＨＰが０以下になった場合、使用者は死亡します。

こういった不完全な召喚を行われたものなどは、暴走し、己の意のままに行動するか知能がないものは手当たり次第に破壊行動や殺傷行動を行います。

また召喚系の魔杖は作成時にあらかじめ何を召喚するか作成者が指定する必要があります。

また要求する代償も用意する必要がありますし、時間も規定どおりかかります。

●魔杖の作成日数

魔杖の作成は日数を必要とします。

魔杖の製作期間を決定する要素は魔杖に込める魔術の必要魔術レベルと、発動時の魔力です。

魔術師は自分の使用出来る魔術はどれでも魔杖に込めることができ、かつ発動時にどの魔力で発動するかも自分の原魔力以下で自由に決定することができます。

逆に言えば作成時に決めた魔力以外でその魔術は発動しません。

ただし、この魔力はその魔術の最低使用レベル以下にすることはできません。

（２レベル魔術なら最低でも２、３レベル魔術なら最低でも３の魔力を付与する必要があります。）

魔杖の製作期間は（込める魔術の必要魔術レベル×発動時の魔力×（使用回数＋１））日÷製作者の原魔力となります。

この魔杖の作成は一日においてかなりの時間を要すると考え、冒険中や他の仕事をこなしながら行うことはできません。

例として魔力５の魔術師が、必要魔術レベル２の魔術を、使用回数５、魔力５で魔杖作成する場合２×５×６÷５＝１２日の時間を必要とします。

●魔杖の価格

魔杖は相場として必要魔術レベル×魔力×使用回数×５０＋材料の宝石分のゴールドの価値がありますが、販売を代行する商人などに売却するときはおおよそ半額の値段で売却されるのが慣例です。

ただ、本来これらはニーズあっての物なので、商人が要望する魔杖以外は買い取ってもらえないのが普通です。

この魔杖を購入するには基本的に（必要魔術レベル＋４）以上の流通レベルが必要です。

また流通レベルが足りていても、あるかどうかは運次第（ＧＭ判断）です。

■魔具作成

魔具とは、破壊されるまで半永久的にその力を発揮する夢の様な魔法の品物です。

その存在は様々な伝説や逸話に語られるものですが、決して普通の魔術師に作れないものではありません。

しかしながらこの作成には様々な制約や消耗が必要になってきます。

●魔工値

魔工値

魔工値は魔術師が潜在的にもっている魔具を作るための力です。魔術師のレベルや素質によっても変動します。

まず魔術師達は魔術師になった時点で魔工値というものをもっています。

この魔工値は魔術師の魔術行使の力の分身とも言えるものです。

魔具はこの魔工値を様々な道具媒体に込めることで作成される神秘の道具なのです。

魔工値は込めたといっても魔術師達が魔術を使用できなくなるわけではありませんがその込められる力は有限です。

魔術師は（魔術師レベル×原魔力の分だけ魔工値をもっています。

つまりこれはレベルアップによってもその総量は変化していきます。

●魔具の製作

魔具を作る為にはその魔術の効果を付与するに適切な媒体（魔術により異なる）に（必要魔術レベル×発動する際の魔力×１日に使用出来る回数）の魔工値を込める必要があります。

この時、発動する魔力は本人の原魔力以下で製作時に自由に決定できます。

ただし、この発動する際の魔力はその魔術の最低使用レベル以下にすることはできません。

（２レベル魔術なら最低でも２、３レベル魔術なら最低でも３の魔力を付与する必要があります。）

１日の使用回数については日の出においてリセットされると扱ってください。

また魔具にはその効果を永久に働かせ続ける類（永久魔具）のものもあります。

それが可能な魔術は、１日に使用出来る回数の代わりに特定の数値を代入することになります。

それが可能か、そして代入する数値がいくつかは、各魔術を確認してください。

魔具の製作には（製作に必要な魔工値÷製作者の原魔力）の日数が必要です。

加えて、適切な魔具として器が必要です。この器は基本的に武器、防具、装飾品、道具等、あらゆる生命を持たない固体に付与可能であり、それらと「キーワード」で発動するものです。

ただし、永久魔具については「キーワード」に関係なく効果を発揮し続けます。

自分以外が制作した魔具のキーワードを理解するためには、魔具に大概記されている「魔術言語」を解読する必要があります。

場合によっては魔術言語が使用可能な者（魔術師）なら誰でも読めるようになっていますが、もし使用者がわかりづらく魔術言語を記した場合、製作時に製作者が『魔術言語』技能で達成値を出し、解読する側はその数値に達しない限りキーワードを解読することができません。

また魔具にはその使用方法なども魔術言語で記されていることがあります。

それは時に親切に分り易く、時に難解に（場合によっては意地悪く、どうとでも解釈できる風に）記されています。

こうして魔具を製作完了すると、製作者の魔工値は減少し、回復しません。

●魔工結晶

魔工値は魔具に加工してしまえば、ずっと使用した値がマイナスになるわけですが取り戻す方法は存在します。

それは作成した魔具を再度魔工値に還元することです。

これには一つの魔具につき、(魔具の魔工値÷還元する者の原魔力）分の日数がかかります。

これにより魔工値の結晶を取り出すことが可能です。

ただし魔具の還元は、自分の魔術レベル以下の魔術の込められた魔具しか還元できません。

この魔工値の結晶体（魔工結晶）はいくつかの使い道があります。

一つは失った自分の魔工値を再度回復する方法（ただし己の最大魔工値以上にはなりません）

もう一つはこの魔工値の結晶を魔工値の原材料として魔具を作成する方法です。

これにより、魔術師は古来から魔工値を様々な形で受け継ぎ、強力な魔具が完成していくのです。

●魔具の売買

魔具が市場に出回ることは非常に稀です。

もし売りに出される場合、その物品に対する需要やタイミングによって価格は上下します。

正直な話ＧＭ次第ですが、適正値段を考えたい場合、（必要魔術レベル×魔力×１日の使用回数× 5,000）ゴールド程度を目安とすればいいでしょう。

万が一、魔具が破壊された場合、その魔具は即座に効果を発揮できなくなり、魔工値も永久に失われます。

スロットを使用する魔術の魔具

魔術スロットを使用する魔術についても使用に際しては巻物、魔杖と同様の処理をしてください。

魔具の適切な媒体

永久魔具化するものは細かく指定されていますが、それ以外の魔具は比較的なんにでも付与することが出来ます。これは媒体が単なるスイッチ的役割を持つ“物”にすぎないからです。ただし、壊れやすいものにするのは、壊れると魔具が無効化するため考えものです。

魔具の鑑定

魔術言語を読めなくても、『物品鑑定』技能でＧＭが定める数値を目標値とした判定に成功すればその品物の名を知ることができ、さらに目標値を５以上上回ればその魔具の真価（性能）を知ることも可能です。

魔工結晶とは

魔工結晶はなんとも言えない不思議な七色の輝きを持つ結晶体です。その形は様々ですが、正多面体（四面体、六面体、八面体、十二面体、二十面体）であることがほとんどです。

聖別された品物の作り方

聖別された品物とは、神官たちが作り出す神の力を付与した品物たちです。

神官たちは祭儀と祈りによって奇跡と同等の効果を持つ品物を創りだすのです。

聖別品には２種類の品物があります。

一つは聖水。振りかけたり、飲んだりすることで効果を発揮する聖別品です。

もう一つはお守り（タリスマン／アミュレット）。持って祈ることで発動する聖別品です。

神官は特定のフィートを習得することで聖別を行えるようになります。

■聖別の雫

≪聖別の雫≫は、聖水を作成するために必要なフィートです。

聖水とは誰でも使用出来る、使い切りの奇跡を実現した品物です。

通常は瓶などに入れて用いるものです。

●聖水の製作

聖水を作成するには、まず清らかな水が必要です。

これをベースに祈りと特定の儀式を続けることによって聖水を作り出せます。

具体的には１日のほとんどをこの祈りと儀式に捧げることにより水には神官の信仰値と同値だけ“聖別値”と呼ばれるものがたまるようになります。

この聖別値がそれぞれの奇跡の必要聖別値に達した時点で、水は聖水へと変化します。

それぞれの奇跡に必要な聖別値は以下のように決定されます。

聖水の必要聖別値＝奇跡の必要神官レベル×発動時の信仰値×２

この発動時の信仰値は聖別を行う神官の基礎信仰値を限界として聖別時に決定します。

ただし、この信仰値はその奇跡の最低使用レベル以下にすることはできません。（２レベル奇跡なら最低でも２、３レベル奇跡なら最低でも３の信仰値を付与する必要があります。）

例えば信仰値５の神官が必要神官レベル２、発動時の信仰値５で聖水を作成する場合、必要聖別値は２０、神官が聖別に費やす日数は２０÷５で４日となります。

もし聖水の製作時、信仰値が下降していたら、その分聖別値の蓄積も少なくなります。

また神官はこの作業を集団で行うことにより、短期間で聖別を済ませることができます。

例えば信仰値５の神官が４人でこの聖別を行えば、１日で聖水の作成が完了します。

この際、発動時の信仰値の決定基準は儀式を主導する神官を基準とし、逆に高い発動時の信仰値で作成している聖水は、その信仰値に満たない神官だけでは聖別を継続できません。

また、この共同作業は同じ神を信じている神官同士でしか行えません。

また、10 レベルの奇跡と信仰ごとの特殊奇跡については特殊なものが多いため、聖水にすることは出来ません。

●聖水の価格

聖水を購入する場合、基本的に神の信徒である必要があります。

神官であれば問題なく購入できます。

価格は聖水の（奇跡の必要神官レベル×発動時の信仰値×１００）ゴールドの値段で取引されます。

これは神殿側にはお布施として収められるものとなり、相場です。

神殿などで同様の奇跡を受ける際に要求されるお布施額は上記の約８割程度となります。

（上記の計算式の１００を８０に変えたものと同等です）

またこれらの購入ができるかはその集落に住んでいる最高レベルの神官によります。

ＧＭが判断に迷った際にはその集落の流通レベル＋２から－２くらいの間で、

神官レベルと製作限界

神官達は、必要レベルが自分のクラスレベル以上の奇跡の効果をもつ聖水やお守りを製作することはできません。ただし、集団製作の場合、一人でも可能な人物がいれば、その人物を中心にすれば、奇跡の使用可能レベルに達していない神官も製作に参加する（信仰値を合計する）ことが可能です。

清らかな水

清らかな水はある程度純粋な、海水や泥水ではない水です。

神官が存在する幅があると思っておき、運がいいなら＋２程度まで、悪ければ－２されたレベル程度の神官がその集落、街に存在しているとすればいいでしょう。

■聖別の守り

≪聖別の守り≫は、聖別されたお守りを製作するためのフィートです。

お守りとは神の力が宿った複数回奇跡を使用可能な媒体です。

●お守りの製作

聖別されたお守りを作るためには最低でもホーリーシンボルと（奇跡の必要神官レベル×発動時の信仰値×５０）ゴールドの宝石が必要です。

これをベースに祈りと特定の儀式を続けることによってお守りを作り出せます。

具体的には１日の殆どをこの祈りと儀式に捧げることによりお守りには神官の信仰値と同値だけ“聖別値”と呼ばれるものがたまるようになります。

この聖別値がそれぞれの奇跡の必要聖別値に達した時点で、お守りは効果を持つようになります。

それぞれの奇跡に必要な聖別値は以下のように決定されます。

お守りの必要聖別値＝奇跡の必要神官レベル×発動時の信仰値×（使用回数＋１）

この発動時の信仰値は聖別を行う神官の基礎信仰値を限界として聖別時に決定します。

ただし、この信仰値はその奇跡の最低使用レベル以下にすることはできません。（２レベル奇跡なら最低でも２、３レベル奇跡なら最低でも３の信仰値を付与する必要があります。）

例えば信仰値６の神官が奇跡の必要神官レベル３、発動時の信仰値４、使用回数８でお守りを作成する場合、必要聖別値は１０８、神官が聖別に費やす日数は１０８÷６で１８日となります。

もしお守りの製作時、信仰値が下降していたら、その分聖別値の蓄積も少なくなります。

また神官はこの作業を集団で行うことにより、短期間で聖別を済ませることができます。

例えば信仰値６の神官が３人でこの聖別を行えば、６日でお守りの作成が完了します。

この際、発動時の信仰値の決定基準は儀式を主導する神官を基準とし、逆に高い発動時の信仰値で作成しているお守りは、その信仰値に満たない神官だけでは聖別を継続できません。

また、この共同作業は同じ神を信じている神官同士でしか行えません。

また、10 レベルの奇跡と信仰ごとの特殊奇跡については特殊なものが多いため、聖水にすることは出来ません。

●お守りの価格

お守りを購入する場合、基本的に神の信徒である必要があります。

神官であれば問題なく購入できます。

価格は（奇跡の必要神官レベル×発動時の信仰値×使用回数×５０）＋材料の宝石代分のゴールドの値段で取引されます。

これは神殿側にはお布施として収められるものとなり、相場です。

またこれらの購入ができるかはその集落に住んでいる最高レベルの神官によります。

ＧＭが判断に迷った際にはその集落の流通レベル＋２から－２くらいの間で神官が存在する幅と思っておき、運がいいなら＋２程度まで、悪ければ－２されたレベル程度の神官がその集落、街に存在しているとすればいいでしょう。

■神器・聖遺物

この世界には神器、聖遺物と呼ばれるものが存在します。

これらは基本的にあまり人為的に量産できたり、作り出せるものではありません。

神の力により賜り、天より降る類の品物か、その神性が物品に宿り完成するものです。

よってこれらの神器・聖遺物はＰＣ及

守りの宝石と系統

魔杖と同じようにお守りに必要な宝石にも系統との相性があります。その系統と宝石の対応もすべて魔杖と同じです。

神殿にいる神官たち

神殿にいる神官達にとって奇跡の行使は重要な仕事の一つです。彼らはその奇跡と引き換えに日々の糧を得ていますし、その力があってこそ周囲の人々は安寧に過ごせるのです。

聖別の雫、お守りの作成制限

神官は信じる神によって異なる特殊奇跡を使用することができますが、それらの特殊奇跡は聖別の雫、お守りにすることはできません。また、必要神官レベルが１０と神獣召喚の奇跡も同様に雫やお守りを作成できません。ただし、神器や聖遺物に関してはその限りではありません。

神器と聖遺物

神々が創りだしたものを神器と呼び、聖人（神官）達が遺したものを聖遺物と呼びます。

び神官達が意図的に創りだすことはほぼできません。

その唯一の例外が１０レベル神官が使用出来る｛大奇跡｝です。

その｛大奇跡｝の引換として神より神器を賜ったり、聖遺物を作り出されることがあります。

当然非常に希少な１０レベル神官が、己の信仰値と引換に作り出すものですから強力です。

おおまかな基準としてその神器や聖遺物の（奇跡の必要神官レベル＋発動する奇跡の必要神官レベル）が消費される信仰値の基準となるでしょう。使用回数は基本的に無制限ですが、大概１日の回数制限や、日にち単位での回数制限があります。

その他では過去に神が使用した本物の神の道具＝神器や、主に過去禍ツ神侵攻や魔王侵攻の際に、神から人に下賜された過去の遺物などが神器と呼ばれる品物です。

錬金術

錬金術とは、このShared † Fantasiaの世界における化学のような技術です。

様々な物質における成分や効果、性質を研究し、それを反応、精製などさせることにより様々な新しい物質や道具、薬品を作り出します。

神や魔法、多くの不可思議が存在するShared † Fantasiaの世界においては、史実上の錬金術とは違い、研究の成果は想像以上の不思議な効果を表すものも多くなります。

特に錬金術師が主に生成する成果物は“秘薬（ポーション）”と呼ばれるものです。

秘薬は、飲んだり、塗ったり、振りかけたりすることで様々な効果を発揮します。

さらにそれ以外にも錬金術を極めていったものは、様々な神秘物質を作り出せるといいます。

多くの錬金術師達は最終的に“賢者の石”を作り出すことを目的としているとも言います。

■錬金術の成果物の製作

錬金術の成果物、例えば秘薬を作成するためにはまず秘薬の材料が必要です。

秘薬の材料は様々です。薬草、木の実の類であったり、動物の体の一部や特殊な鉱石を使用します。

秘薬の作成に必要な材料を揃えたら、それを適切な技術で加工する必要があります。

この加工するための技術が技能の『学問／錬金』です。

作成する秘薬により作成の難しさは異なりますが、『学問／錬金』技能に成功する事で、無事秘薬が完成します。

つまり手順にすると

１．作成する成果物を決める
↓
２．必要な材料を揃える
↓
３．成果物作成の為の『学問／錬金』技能判定

この成果物の製作を行う上で、まず理解する必要があるのが”錬金術における要素”の概念です。

■錬金術における要素

錬金術における要素とは、錬金術における様々な材料の成分というものを概念として扱うものです。

例えば、一つの傷薬を作ろうとした時に、とある薬草と木の実が必要だとします。

この時、作成に重要なのは薬草内に含まれるとある成分と、木の実に含まれるとある成分だとします。

その成分の、薬草のものを“滋養”、木の実のものを“鎮痛”の要素として概念的に捉えます。

こうして要素を抜き出し捉える事により、同じ要素を持つ別素材でも同様の傷薬を作れる事にするわけです。上記の例を再度、式で表すとするなら

傷薬＝薬草（要素:滋養）＋木の実（要素:鎮痛）

であると同時に

傷薬＝ある動物の内臓（要素：滋養）＋とある植物の汁（要素：鎮痛）

という風に同じ要素のものであれば同じ成果物を作ることが可能ということです。

怪しげな錬金術の世界

この世界において錬金術はまだまだ怪しげな学問です。真面目に化学的な学問として研究しているものもいれば、詐欺めいた商売をしているものもいます。全般的には知識がないと偽物を掴まされたりする胡散臭い世界です。

勿論、先程の例が可能であれば

傷薬＝薬草（滋養）＋とある植物の汁（鎮痛）
＝ある動物の内臓（滋養）＋木の実（鎮痛）

も可能であるということです。

さらに要素にはレベルが存在します。

例えば、滋養１と、滋養２は別の要素として扱われます。

滋養１の材料をいくら集めても原則的には滋養２の代替として扱うことはできません。

ただし滋養２は滋養１の代替として扱うことが出来るという特徴があります。

これはレベルが下の物を上の物の代替にはできないが、上の物は下の物に代替できるからと考えてください。

また、材料の中には複数の要素を持っている場合がありますが、原則的には一つの材料を錬金術の要素として使用した場合、目的とした成果物を作成した後、その材料は失われます。

つまり滋養１と鎮痛１の両方の要素を持っている材料があり、その材料を滋養１の要素が必要な成果物の材料として使用した場合、その材料における鎮痛１の要素は無駄になるということです。

ただし、もし作成する成果物が滋養１と鎮痛１を必要とする成果物だったなら、その材料一つでその成果物の必要要素を満たせるということになります。

どのような素材にどのような要素が存在するかはルールブック上で設定されるものの他、シナリオのネタや、運用上に必要な場合、ＧＭは自由に創りだして構いません。

■錬金術の素材（要素）の入手方法

錬金術の素材の入手方法は様々ですが、最も簡単なのは購入してしまうことです。

全ての素材には原則的に流通レベルと価格が存在するため、条件を満たせば購入できる可能性は高くなります。

しかし貴重な素材は大概入手が難しく、数があることは稀です。

そうでなくとも、素材を常に買っていれば、材料費としては高くつく場合が多いでしょう。

その為、素材は自力で入手することも一考に値します。（あるいは必須です。）

多くの素材は自然環境の中に存在しています。

植物であれば様々な植生をもっており、素材によって指定された環境に存在します。

ただし、多くの森と指定されているなら、大半の森にはあるでしょう。

少数の森となっていれば、比較的植生が珍しい植物だと言えます。

最終的には、どこに生えているかはＧＭ及びシナリオが指定することとなります。

●入手に関する技能判定

素材が森の中に自生しているとしても、採取できるかどうかはわかりません。

その森の中からその素材を見つけ出せるかは技能の『生存術』によって判定を行います。

素材の入手先には場所とともに採取に必要な技能と、手に入れるために必要な達成値が記されています。

鉱物なら鉱山などでしょうし、必要な技術も『職能／鉱夫』となるでしょう。

もしモンスターや動物の体の一部であれば、そのモンスターを倒すことで入手（狩猟）出来ます。

ただしその際、モンスターや動物からの摘出は、相手の知名度判定に誰かが成功しておく必要があります。

相手がそのモンスターだとわからなければいけないのは当然ですね。

さらにその上で、生存術による解体に成功しなければなりません。

解体の難しさ（『生存術』の目標値）に関しては、入手先の対象生物の名前の後に「生存術１０」などと表記されます。

■要素を持つ素材の例示

錬金術の要素を持つ素材は沢山ありますが、ここでは例として一部を掲載します。

他のデータはデータセクションを参照

錬金術素材の入手困難さ

錬金術の素材は決して一般的なものではありません。入手は必ず珍品を扱う専門店、怪しげな店に行く必要があるでしょう。また流通レベルが間に合って運良く存在したとしても数が揃っていることは流通レベルの高い品物ほど難しくなります。流通レベルが高い素材は１～２個、運が悪ければ丁度売り切れてしまっていることも多いでしょう。

してください。

●項目の解説

名前
素材の名前

要素

その素材の持つ要素

入手方法

素材の入手方法。主に採集・採掘・狩猟などが存在する。

入手先

植物や鉱物の場合は主な採掘・採取可能場所。狩猟の場合は素材を持つ生物を指す。

売買価格

通常販売されている場合の価格。ＰＣが売却を行う場合の価格はこの半分を基準とする。

流通Ｌ・重量

売買にて入手する場合に必要な都市の流通レベル。また重量も同時に記載する。

説明

その素材に関する説明。

名前	鎮痛系薬草		
要素	鎮痛１	入手法	採取
入手先	多くの森、草原など（生存術１０）		
売買価格	１２Ｇ	流通Ｌ・重量	2L・重量1
説明			
森によく自生している薬草類。沢山の種類があるが、鎮痛系としてまとめる。 代表的な鎮痛系薬草はエルジ草、静寂草（しじまそう）、カルディア樹の葉などがある。			

名前	滋養系種子		
要素	滋養１	入手法	採取
入手先	多くの森（生存術１０）		
売買価格	１２Ｇ	流通Ｌ・重量	2L・重量1
説明			
森によく自生している植物の種子。沢山の種類があるが、滋養系としてまとめる。 代表的な滋養系種子は、ハシバミの実、王樹の種子、ハジケ草の種などがある。			

名前	目無（めなし）蜥蜴の尻尾		
要素	再生１	入手法	採取
入手先	洞窟、少数の森（生存術１３）		
売買価格	２０Ｇ	流通Ｌ・重量	2L・重量0.5
説明			
森に住む珍しい再生力の高い蜥蜴の尾。要素が存在するのは尾のみ。目無蜥蜴は名前の通り目が退化した蜥蜴。暗い場所を好む。			

■成果物作成のための判定

錬金術の材料＝必要な要素が揃ったら、それらを錬金術的な手法を用いて成果物に合成します。

この加工において、錬金術師は必ず『錬金セット』か『携帯用錬金セット』を持っている必要があります。

それらの器具を持っているならば、一定の時間を加工に費やし、成果物に設定された加工難度を目標値とした『学問／錬金』判定に成功したならば、無事成果物を作り出すことができます。

この『学問／錬金』の判定に失敗した場合、素材は無駄になり、要素は失われます。

ただし、この判定を行うためには風雨にさらされない静かな環境が必要です。

雨は要素を台無しにしてしまう可能性がありますし、風は錬金用の道具をひっくり返すかもしれません。

主に錬金術の行使を行える場所は屋内、あるいは野外であれば最低限テントは必要でしょう。

それでは下記に成果物の主な例をいくつか載せておきます。

この他にも錬金術の成果物は沢山ありますが、それらはデータセクションを参照してください。

名前

成果物の名前

必要要素

その成果物の作成に必要な要素

加工難度

その成果物を作成するために必要な学問／錬金技能判定の達成値

成果物作成のテイク７

錬金成果物の作成は基本安全な状況でなければ行えないため、かならずテイク７を用いることができます。

技能無しでの作成

『学問／錬金』を持っていない者は錬金成果物を作り出すことは出来ません。試みることも出来ません。

要素が複数回含まれる素材

要素に～回分、または～分と書いてあるものは、一つの素材に複数回の要素が存在するものです。この場合普通複数回に分けて使用することも売却することも出来ません。その要素は一度に利用するしか出来ないのです。売却価格は１回分の値段なので、実際分は回数倍の価格です。中には取得時に回数が１ｄなどランダムで決まる場合もあります。

製作時間

その成果物を作成するために必要な時間です。

流通Ｌ

その成果物を購入しようとした場合の必要流通レベルです。

適正売価

その成果物が錬金術専門の商店などで売られた場合の適正な売価です。
ＰＣが作成したものをそういった商店に売却した場合おおよそ半分が標準買取価格です。

形状

その成果物の形です。秘薬は液体です。

効果時間

その成果物が及ぼす効果時間です。主に秘薬などの効果時間の為の項目です。

効果

その成果物が具体的に及ぼせる効果です。

名前	疲労回復促進の秘薬	**必要要素**	滋養１
加工難度	１０	**製作時間**	３０分
流通Ｌ	３Ｌ	**適正売価**	３０Ｇ
形状	飲薬（小瓶サイズ）	**効果時間**	１日
効果	飲むことで効果時間の間、疲労回復を助ける。 戦闘行動「呼吸を整える」際の疲労回復を１ｄ＋肉体値から１ｄ＋２＋肉体値に変更する。また、休息による重疲労の回復量を２倍にする。		

名前	傷薬	**必要要素**	滋養１、鎮痛１
加工難度	１０	**製作時間**	３０分
流通Ｌ	２Ｌ	**適正売価**	５０Ｇ
形状	軟膏（小瓶サイズ）	**効果時間**	瞬時
効果	傷に対する消毒・鎮痛効果を高める膏薬。技能による『応急手当』の時、膏薬として併用すると達成値を＋３することが可能。		

名前	治癒力増進の秘薬	**必要要素**	滋養１、再生１
加工難度	１０	**製作時間**	１時間
流通Ｌ	３Ｌ	**適正売価**	６５Ｇ
形状	飲薬（小瓶サイズ）	**効果時間**	１日
効果	飲むことで効果時間の間、肉体の治癒力を高める秘薬。 効果時間内における８時間以上の睡眠で（通常１点の所）４点回復する。もし１日中に床につき安静にしていた場合は、１＋クラスのＨＰ係数分の半分（端数切捨）＋４点回復。		

■秘薬の連続使用による身体の拒否反応

錬金術による秘薬は、魔法的要素と物質的要素の絡みあった複雑な効果を引き出しています。

これは、通常の魔法の原理と異なり、連続で作用を及ぼすと、時に肉体が拒否反応を示す可能性があります。

具体的には、同じ秘薬の効果時間の、２倍の間を置かずに連続使用した場合、２ｄを振り１１以上の出目が出ると秘薬が効果を発揮しない、ということです。

連続使用＝同じ秘薬の効果時間の２倍以上の間を置かないでの使用

この肉体による秘薬への拒否反応は、通常の人類（ドワーフやエルフ含む）である限り逃れられません。

しかもこの拒否反応は、さらなる連続使用で累積していきます。

つまり、連続使用の時間内に秘薬を用い、拒否反応のダイスを振って１０以下を出して効果を発揮したとして、その連続使用をした時から換算して、再び連続使用となる時間内に同じ秘薬を使用した場合、今度は９以上の出目が出ると効果を発揮しなくなります。

これはさらに累積し、さらに連続すれば７以上、５以上、３以上、最終的には必ず肉体が拒否します。

この拒否反応の累積は秘薬効果を発揮してもしなくても秘薬を使用した時点で累積する事に注意してください。

この拒否反応をリセットするには、最後に秘薬を使用してから連続使用に当たらないようになる時間まで使用を断つしかありません。

また、この同じ秘薬という概念は、同系秘薬の上位種（例えば肉体強化の秘薬と肉体強化の秘薬（強））においても同じ秘薬とみなされます。具体的な見分け方としては同じ名前で後ろに（）カッコがある場合、それは同系秘薬です。

ボーナスの種類

■ボーナスの種別

魔術や奇跡、フィートや様々な状況の中には様々な行動に一時ボーナスを与える場合があります。

例えばＳＴ値にボーナスが付いたり、命中判定にボーナスが付いたりするわけです。

このボーナスにはどのような意味合いでついているものなのか、により種別が存在します。

例えば“士気ボーナス”ならいわゆるやる気とか戦意高揚による判定へのボーナスという意味合いになります。

それに対し”運気ボーナス”であれば、それは運が良くなる、運命に干渉するという意味合いでの判定へのボーナスという意味合いになります。

これらのボーナスは、同じ種別のボーナスは、累積しても高い方だけが適用されます。

たとえば＋１の士気ボーナスと＋２の士気ボーナスが同じ判定に対して適用された場合、重複されず＋２の士気ボーナスだけが適用されます。

■ボーナスの種類

士気ボーナス

戦意高揚、精神的優位性による判定へのボーナスです。

判断ボーナス

判断力、頭の回転の上昇、視野の拡大など知的判断上昇での判定へのボーナスです。

反発ボーナス

特定の対象に対する反発力を付加することによって生じる判定へのボーナスです。

魔法ボーナス

主に魔法に対抗する判定に付加されるボーナスで、純粋に魔法的な力です。

運気ボーナス

運命に干渉し、幸運を付加することで生じる判定や数値などへのボーナスです。

肉体ボーナス

肉体強化によって発生する運動力や速度による判定へのボーナスです。

硬化ボーナス

皮膚の硬化や、実際の装甲の発生などによる判定へのボーナスです。

無属ボーナス

基本的に上記のどれにも属さないボーナスです。

無属ボーナスは他のボーナスと異なり重複しても、合計してボーナスを判定に加えることができる唯一のボーナスです。

基本的に何も書いておらず、ただボーナスと書いてある場合は無属ボーナスと考えます。

経験値とレベルアップ

経験値

ＰＣは経験を積むと成長していきます。Shared † Fantasia では特に、経験を積み成長することによってＰＣのできることの幅が広がっていくシステムとなっています。

故にこの成長＝レベルアップというのが非常に重要になります。

このゲームではＰＣが積んだ経験を経験値として表すことになっています。

経験値はシナリオを終了するごとにＧＭが一定値をＰＣに与えます。

経験値が一定値に達するとキャラクターはレベルアップします。

このレベルアップのために必要な経験値とシナリオごとに与えるべき経験値の目安を示していきます。

■レベルアップに必要な経験値

すべてのクラスにおいて次のレベルになる為に必要な経験値は一定となっています。

レベルを上げるためには各レベルごとに以下の様に経験値が必要です。

	必要経験値	累計経験値
１Ｌ→２Ｌ	１００	１００
２Ｌ→３Ｌ	４００	５００
３Ｌ→４Ｌ	９００	１４００
４Ｌ→５Ｌ	１６００	３０００
５Ｌ→６Ｌ	２５００	５５００
６Ｌ→７Ｌ	３６００	９１００
７Ｌ→８Ｌ	４９００	１４０００
８Ｌ→９Ｌ	６４００	２０４００
９Ｌ→１０Ｌ	８１００	２８５００

■シナリオごとに得られる経験値

シナリオにおける経験値の基準は対象レベルを設定するか、もしくは解決する要件自体の規模によってある程度決定できます。

レベルを基準にする場合、シナリオにおいて、もっとも戦闘が起こる可能性が高いモンスターの最大モンスターレベルを基準とし、そのモンスターレベル－２が対象レベルとなります。

これによりモンスターレベルがマイナスになったとしても最低１レベルとみなします。

この時基本的にＧＭが避けるべき対象と認定したモンスターのレベルは基準としないことに注意してください。

例えばあるシナリオにおいて「追い剥ぎ（親玉）＝モンスターレベル３」が最大の戦闘を行う可能性が高いモンスターだとすれば、このシナリオの対象レベルは１となります。

このシナリオに戦闘する必要のない「ドラゴンユース＝モンスターレベル９」がいたとしても、このモンスターをＧＭが戦闘すべき相手と考えていない限り最大モンスターレベルには換算しません。

また、誤解をしないでほしいのは、戦闘の可能性が高いモンスターであっても、必ずしも戦闘を行う必要はないということです。

シナリオ上その可能性が高い相手でも、戦闘せずに問題を解決できるならそれにこしたことはありません。

先の例で言えば、追い剥ぎ（親玉）を戦闘せずに説得し、戦闘を回避した上で問題を解決したとしても、対象レベル的には全く問題ないということです。

この計算方法の場合<**対象レベル**×１００>の経験点を受け取るのが基本となります。

解決する要件自体の規模を基準とする

戦闘を行う可能性が高いＮＰＣ

戦闘を行う可能性が高いモンスター（ＮＰＣ）とは、ＧＭがシナリオ中まず順当にいけば障害となり、戦わなければならないであろうモンスター（ＮＰＣ）です。だからといって必ずＰＣ達とそのモンスターを戦わせなければならないわけではないのは文中に書いたとおりです。

場合、以下のように問題を抱えている対象の規模から、それを解決した時の経験点を割り出します。

ここではその要件の規模を、依頼を行う人間によって計測します。

要はそれだけの立場の人間が直接動かざるをえない事態であるということを示唆しているのです。

彼らが責任を持つ範囲のレベルでの危機が起こっているということを想像してください。

大国の王であれば、一大国の危機の解決を依頼するわけでしょうし、少村落の長からの依頼であれば、その村の存続に関わる事態の解決を依頼しているのでしょう。

またこれらの依頼は１つのシナリオ中では解決せず、解決した時のシナリオ終了時に受け取る等の処理を行うことも想定します。

例えばまず王命をうけ、王命を果たすために様々な別の事件を解決しつつ（その経験点は別に受け取り）、最終的に王命を果たせたシナリオでここに提示されている経験値を得る、ということも行えます。

依頼主	経験値
個人・少村落の長からの依頼	１００
人の多い村落の長からの依頼	２００
街道沿いの街の首長からの依頼	３００
それなりの大きさの街の首長からの依頼	４００
地方領主からの依頼	５００
小国の有力者からの依頼	６００
小国の王からの依頼	７００
大国の有力者からの依頼	８００
大国の王からの依頼	９００

最終的にレベルを基準にするか、解決する要件の規模を基準にするか、どちらかに決めて経験値を決めるとよいでしょう。

しかしながら、上記は全てあくまで目安なので、経験値の最終的な決定は、その解決する要件の重要性、解決にあたっての困難さをＧＭ独自の基準で決定しても構いません。

最終的な経験値のさじ加減はＧＭにあるということです。

そしてもう一つのポイントは、基本的に経験値はセッションに参加した全ＰＣに対して与えられるということです。

経験値はそれぞれ各員に振り分けられるわけではなく、参加者全員が指定された同じ値を受け取ります。

経験値１００となっている依頼なら全員に１００が与えられることになります。

■シナリオの最終的な結果による経験点への修正

ＧＭはシナリオが終了したからといって経験値を配布すればいいわけではありません。

ＧＭはシナリオを行う上で、何らかのシナリオクリア条件を設定しておきましょう。

シナリオの中でシナリオクリア条件を達成できたなら１００％の経験値を受けとれます。

シナリオ的に一応結末を迎えたものの、シナリオクリア条件を満たせなかったなら、シナリオ不完全成功とみなし、設定されている経験値の５０％のみを受け取れます。

もし完全に状況が悪化したり、まったくもって問題を解決できなかったなら失敗とみなし、設定されている経験値の２５％のみを受け取ります。

もし万が一、ＧＭが予想する以上に良い結末を引き出せたというのであれば、予め設定されていた経験点の１５０％を渡しても構いません。

例えばある村がゴブリン（小鬼）が畑を荒らして困っているので解決して欲しい、と依頼してきたとします。

シナリオのクリア条件は「その村に今後被害が出なくなること」とします。経験値は１００です。

これに対しゴブリンを全て駆逐したにしろ、ゴブリンを説得して別の場所に移ってもらったにしろ被害が出ないようにしたならシナリオ条件はクリアといえるでしょう。

１００％の経験値である１００経験値を取得できます。

もしゴブリンの巣に乗り込んだものの、

シナリオ成功の基準

基準は後出しで決めるとぶれやすいので、必ずシナリオ開始前にどうなれば成功、どうなれば不完全成功、どうなってしまったら失敗か、決めておくとよいでしょう。

幾匹かのゴブリンを見逃してしまったとします。

逃げ延びたゴブリンはその惨劇から一時的には大人しくなるかもしれませんが、数が増えたら、今度は復讐に乗り出すかもしれません。

これは「村に今後被害が出なくなること」としては、近い未来に村の危機が予想されるため、不完全な成功とみなします。経験値は５０％の５０点だけ受取ります。

もしゴブリンとの戦闘でパーティーの半分以上を壊滅させられ、最終的に逃げ帰ってきたとするなら、これは完全に失敗です。それでも２５％である２５の経験値だけは受け取る事ができます。

もしこのシナリオでゴブリンと村人が一致協力していくような結末が導けたりすれば１５０％の１５０の経験値を受け取らせてもいいかもしれません。

例題を出した私さえもどうすればそんなことができるかさっぱり予想も考えもつきませんが予想を上回る良い結末とはそういう類のものです。

当然この経験値への修正はパーティー全員が影響を受けることとなります。

パーティー内の特定の人物のみが修正の影響を免れるということはありません。

■パーソナルクエスト

パーソナルクエストとは、誰かから依頼を受けての行動ではなく、ＰＣ各々の個人的な動機に基づくクエスト（使命）を指します。

ＰＣ達は冒険者という生業をこなす他にも、個人的な目的をもって動いている場合があります。

例えば「生き別れの妹を探している」かもしれませんし「夢に出る妖精の正体を探すこと」かもしれません。

これはある程度困難で見通しの立たないものをＰＣ側から提案し、ＧＭが認めることによってそれをパーソナルクエストとして認定することができます。

ＰＣはそのパーソナルクエストを果たそうと行動することになります。

またパーソナルクエストは複数持つことも可能です。

これらのパーソナルクエストには幾つかの使い道があります。

一つは「パーソナルクエストボーナス」により経験値に修正がはいるケースです。

もう一つはパーソナルクエストからシナリオが開始するケースです。

パーソナルクエストボーナスとは、ＰＣのパーソナルクエストを果たすための手掛かりを手に入れたり、進展を迎えるための行動を行えた場合に経験値にボーナスを得ることができるシステムです。

それらの手掛かり情報入手があったり、進展を迎えたパーソナルクエストが、シナリオ中に１つ存在するごとに、そのシナリオの経験値が１０％増加します。

複数人のＰＣが同シナリオでパーソナルクエストボーナスを得れば、このボーナスは累積します。

この修正はシナリオの最終的な結果による修正と同様、パーティー全員への経験値に影響が出ます。

この時の注意点としてパーセンテージは全て合計してから基本となる数字にかけてください。

例：経験値１００のシナリオで、不完全成功だったがパーソナルクエストボーナスは二つ得られたなら、最終的な経験値は１００の（５０％＋１０％＋１０％＝７０％）で７０の経験値を受け取ります。

パーソナルクエストからシナリオが開始するケースというのは、そもそもパーソナルクエストを解決する事自体がシナリオになる場合です。

このシナリオを終え、成功した場合、

パーソナルクエストの取得

パーソナルクエストは持つ分にはただなので、出来る限り考えてみて、ＧＭに許可を得て取得しておくとよいでしょう。

標準的な経験値に対し、必ず５０％のボーナスを得ます。

ＰＣはこのパーソナルクエストに関わる出来事が起こった場合、見過ごすことが困難になります。

ＰＬは積極的に出来事にかかわっていくことを推奨されますし、もし、できれば今は関わるべきではない、とＰＬあるいはＰＣが判断すべき時でも、意思ＳＴに失敗すると、首を突っ込んだり関わる行動を選んでしまいます。

意思ＳＴの目標値はどのくらいそのクエストに深く関わっているかによって変わります。

ＧＭは以下を目安に意思ＳＴ目標値を設定してください。

パーソナルクエストに似た境遇、同様に困っている人、もしかしたら情報が得られる：**目標値１０**

かなり有力なパーソナルクエストを果たすための情報、進展が見込める可能性がある：**目標値１５**

明らかにパーソナルクエストを果たす為の情報、進展を可能とする何かが存在することが確信できる：**目標値２０**

パーソナルクエストの行動

ＰＬはパーソナルクエストに関わる物事は出来る限り自発的に取り組むとよいでしょう。その方がＧＭ、ＰＬ双方にとって良い結果を招くことでしょう。

レベルアップ

シナリオ終了時、ＰＣは累計経験値がそれぞれレベルアップの値に達するとクラスレベルが上昇します。

■固定数値の上昇

クラスレベルが上昇した場合にまず行う作業は以下の数値の上昇です。

これらの数値はレベルが１上がるごとに全て１上昇します。

・戦闘修正
・各種ＳＴ値
・クラス技能の技能レベルの上昇
（クラス技能の技能レベルはクラスレベルと同レベル）

そしてＨＰが上昇します。

・ＨＰをクラスのＨＰ係数分上昇させます。

■追加技能の習得

さらにクラス技能以外の追加技能の習得を行います。

・技能ポイントをクラスレベル×２ポイント得ます。

技能ポイントは使用することでクラス技能以外の技能を習得することができます。

技能は未習得状態から１レベル、そして２レベルと順にレベルをあげることができます。

それぞれのレベル上昇時に技能レベルと同値の技能ポイントを必要とします。

（例：未習得→１レベル＝１技能ポイント、１レベル→２レベル＝２技能ポイント）

ただし、技能レベルは１つのセッションが終わるごとに原則的に１Ｌしか上昇できないことに注意してください。

これは不自然な、キャラクターの急速な技能の上昇を防ぐためです。

ＧＭはシナリオの間がゲーム内時間で長く空くようであれば、この制限を無視させてもかまいません。

ただ、追加技能のレベルはクラスレベルを超えることはできないので注意してください。

技能ポイントはすぐに使用せずにとっておくことが可能です。

ただし技能ポイントを使用して技能レベルをあげられるのはセッション終了後から開始前の間だけです。

追加技能ポイントの例外

盗賊はさらにクラスの特殊能力でクラスレベル分、追加で技能ポイントを得られる。

ドワーフとエルフは種族特徴で通常技能ポイントはクラスレベル分しか得られない。

上記の例外の適用が合わさった場合、ドワーフ、エルフの盗賊は結果的に差し引き０で、技能ポイントをクラスレベル×２ポイント得ることになる。

■フィートの習得

次にフィートポイントを得て、フィートの習得を行います。

・フィートポイントをクラスレベル×２ポイントを得ます。

これらを使ってフィートを習得することができます。

ただし、フィートレベルは１つのセッションが終わるごとに原則的に１レベルしか上昇できないことに注意してください。

これは不自然な、キャラクターの急速なフィートレベルの上昇を防ぐためです。

ＧＭはシナリオの間がゲーム内時間で長く空くようであれば、この制限を無視させてもかまいません。

ただ、フィートレベルはクラスレベル以下のものしか習得できないので注意してください。

フィートポイントはすぐに使用せずにとっておくことが可能です。

ただしフィートポイントを使用してフィートレベルをあげられるのはセッション終了後から開始前の間だけです。

フィートポイントの例外

クラスが吟遊詩人であるか、ボーナス設定【多芸】を持っている場合、追加でフィートポイントを得られる。

商人の活躍どころ

買い物は商人の活躍どころです。流通レベルの限界を超えたり、より安くものを買ったり、高くものを売ったり、仲間に商人がいる場合は存分に活用しましょう。

■クラス独自の数値の上昇

魔術師・魔女の場合は魔力を１上昇し、魔術習得値を「知能×魔術師・魔女クラスレベル」得て、魔術スロットを知能＋１０増加させます。

これにより魔術師は魔術習得値分、魔術を習得できます。

神官は信仰値が１上昇し、依存段階を修正します。

また神官レベルの上昇にともなって使用可能な奇跡が増加します。

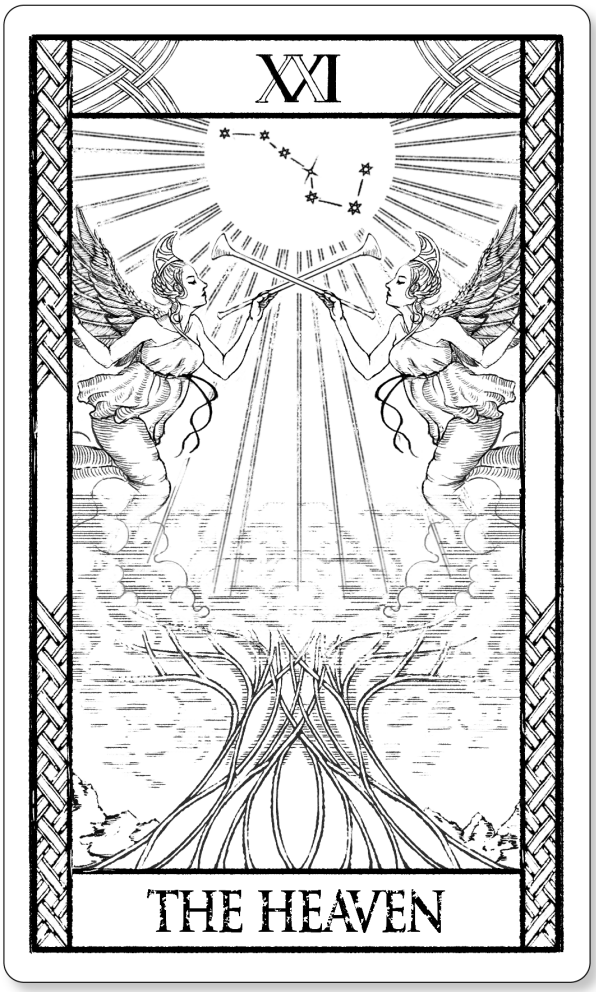
■買い物作業

これは厳密にはレベルアップ作業ではありませんが、ＧＭはシナリオ終了時にＰＣ達が滞在している街での買い物は認めてもかまいません。

その時に持っている所持金でその街の流通レベルに見合う品物の買い物を許可するのが普通です。

ただＰＣには、ある程度街に滞在するための資金くらいは残しておくように言っておきましょう。

第三章　ワールドセクション



世界創成と神々

世界観について

ここより先はこのShared † Fantasiaの世界における世界観に触れていく章になります。

この章で書かれていることはあくまで公式的にゲームプレイの手助けと参考の為に資料としてまとめているものです。

ＧＭは各自、この設定を使ってもいいし、一部のみを流用しても良いし、全く使わなくても構いません。

また今後もこうした公式世界設定を発表していく予定ですが、それを採用する、一部取り入れる、全く使わないのもやはりＧＭの自由です。

世界神話

この世界において神話とは事実に基づいた伝聞、そして変形です。

実際に神々は存在し、人々を導く強力な存在として君臨していました。

それゆえにこの世界の神話は我々の世界で言うところの自然現象の暗喩や啓蒙的な逸話ではなく、実際の神々の行動や口伝をそれぞれの祭司達が書き記したものです。

その為、多くの神話は事実に基づいており、解釈の違いはあれ実際に起きたことが記されています。

ただ注意すべき点は、所詮人が書き記し、あるいは口伝で伝えてきたものである為、誇張や改変、解釈の変更等が行われ、本当に起こった事の詳細が描かれていないこともあります。

今から解説していくのはもっとも平均的な部分を抜き出した、恐らく正確であろう世界創世の記録です。

神々が到来し、そして天界に去るまでの期間をこの世界の一般的な歴史分類として“創世紀”と呼称します。

神々の到来と統一神王国

まだ何もない世界、人は存在せず、原始の世界にただ獣と竜だけが存在した世界。

そこに天界より神々が到来した所から各神話は多くの共通点を持ち始めます。

それ以前の大地の創造や、動物、竜の発生については、神話間で一定せず、多くの説が存在しています。

これは神々が教え伝えたものがバラバラの喩えであったり、あるいは一切人類に教えなかった為であると考えられています。

ともあれ多くの神話で共通するのは“天界（神話によって呼び名が違う場合あり）”から七柱の神が降臨し、この地上の支配者として人類の祖先を作ったというものです。

七柱の神々は地に降り、人類の祖先と共に最初の国を作りました。

現在の人々はその国を『統一神王国』と呼び、最も人類が進化を遂げた期間だと語り継いでいます。

人々はこの時期に神々より多くの技術を学び、現在の人類の技術の基礎が出来たというわけです。

神々の指導の下、人類は順調に数を増やし、王国は発展を続けます。

この時代の多くの人間に悩みはなく、神々の命に従い、幸福な生活を送ったといわれ、後の史家や神話学者は、この時代のことを“人類の黄金時代”と呼ぶ者もいます。

しかしこの黄金時代は永久に続くことはありませんでした。

栄え、増え、そして王国が拡大を続ける中、その先の方針について七柱の神の間で意見の相違が出始めたのです。

光明神ルミナスは法と秩序による正義と平和が守られる国を。

大神ジ・オルグはより自由を尊び、人類の自主性を重んじる国を。

雷神ベリスはより神々が主導する、自由闊達的な国を。

荒神アスラディオは神の治める秩序と力ある国を。

大地神ディーバ・ダグダは大地を重んじ、全ての生き物と融和する国を。

世界樹ダーナディアは自然そのものを重んじ、それを生かし、尊重する国を。

そしてはぐれ神ピルケーは人類そのものの放置と神々の天界への撤退を。

このそれぞれの神々の目指す方向性の違い故に、最終的に統一神王国は分裂の時を迎えます。

ピルケー以外の神々はそれぞれの理念に従う人類を連れて、各々の理想とする国を作ることとなりました。

統一神王国の首都は放棄され、人類はそこに戻ることを禁じられました。

神々の王国　神代六国

六神はそれぞれ別の地に降り立ち、そこを新しき王国の首都としました。
ルミナスは内海の北に“光の国”ルミナディアを。
ジ・オルグは内海の南東に“祖国”ソルス＝ベイを。
ベリスは内海の南西に“神王国”エリシュオンを。
アスラディオは大陸南東の海より陸地をその力で引き上げ“東国”アシハラを。
ディーバ・ダグダは南西の大陸にて“地中都市”アガルタを。
ダーナディアは大陸西にて“世界樹の森”ティル・ナ・ノグを。

それぞれの方針に適う国をつくり、それぞれのやり方で統治を始めました。

神の方針の下、人々は再度繁栄を取り戻し、地に溢れ、その居を広げ、多くの地を支配し始めました。
この時期の記録は、それぞれの神々の下の史家達が独自に歴史を記しており、様々な逸話や記録が残っています。
それらは一々書き出すときりがありませんのでここでは述べません。
ただ、総じてこの時代は第二の平和な時代とされ、多くの史家は“人類の白銀時代”と呼んだり、“黄金時代”の後期として分類したりしています。

そしてこの平和な時代に終わりをもたらす大きな事件が起きます。
それが禍ツ神の地上侵攻です。

禍ツ神侵攻　神々の黄昏

禍ツ神とはその正体については諸説あり、一説には七柱の神に類する存在であると言われています。
ただその性質は人々を庇護し導くものではなく、むしろ滅ぼし、地上から一掃しようとしているのではないかと考えられています。
禍ツ神はその拠点とされる魔界と呼ばれる異世界から、魔界の住人を率いてやって来ました。
これが歴史で語るところの禍ツ神侵攻です。

禍ツ神侵攻は、現在の死の砂漠の中心部から放射状にその侵攻をはじめたといわれています。
魔界の軍勢、魔界の生物はその個体が人類よりも非常に強力なものが多く、神々の国は唐突な危機に見舞われました。神々においてさえ、この侵攻は予想外のことだったのでしょう。
それを裏付けるように神の国々は初めこの戦いにおいてかなり苦戦を強いられます。
それは禍ツ神の率いる軍勢の中には魔王や魔獣と呼ばれる非常に強力な個体が含まれていたからです。
特に魔王は後に禍ツ神なしで独自に魔界から地上を侵攻するほど強力な力をもっており、種としての人類と魔界の生物の力の差もあり、神々と人類はじわじわとその領土を侵略されていきました。
この侵攻は長期にわたり、長く人類を苦しめることになります。
神々はこの凶事に対し、当然ながら対策を講じ始めます。
まず多くの神々はこの時代に戦いの得意な従属神を作り出しました。
有名なところだとディーバ・ダグダの獣神や、アスラディオの鬼神達、そして従属神ではないもののジ・オルグが盟約を結んだ六竜達などが強力な存在です。
またこの時代、ベリスは限られた人間に、魔術と呼ばれる強力な秘儀を伝え、戦力にしたとされています。

最初は劣勢だった戦いも、神々は徐々に勢いを取り戻し、魔界の軍勢を押し戻し始めます。
そうして最終的には死の砂漠の特異地点、魔界の軍勢が湧き出したその世界の接合地点まで押し返しました。
その地では禍ツ神、魔王率いる魔界の軍勢と、神々率いる軍勢の最後の決戦が行われました。
それが神々の治世の終幕を飾る“神々の黄昏（ラグナロク）”です。
この戦いによって多くの神々の多くの魔王と魔獣、そして戦いに参加した大いなる竜達は傷つきました。
禍ツ神はその身を八つに裂かれましたが、神々もその力を大きく減じ、天界に帰ることを余儀なくされました。
また魔王や魔獣も禍ツ神を失ったことで魔界へ帰り、盟約を守った竜達も力を回復する為眠りにつきました。

これより後、神々は神官と呼ばれる一部の信者達に力を与えながら、時たま啓示を与えて教え導く存在となります。
しかしながら神々の信望者達の一部は、いつか神々がその力を取り戻した暁にこの世界に戻り、世界を再び黄金時代のような理想郷として治めると信じています。

以後は人類の歴史として「世界と国家」の項目にて解説します。

以下に七柱の神と禍ツ神との解説を軽くしておきます。

七柱の神々

光明神ルミナス

法の神、秩序の神などの異名をとる七柱の神々の一柱。

シンボルは十字光で、その姿は光り輝く巨人であったと伝えられる。

律法と社会秩序を重んじ、人は法により律することによって理想的な社会を築けると説く神。

その教義は人の性質の中の欲望や悪徳を抑制する為に法という道具を用い、守り、法を破るものを罰することで秩序の維持を行うというもの。

その法により人類の人類による統治を理想とした。

神代六国時代には光の国ルミナディアを築き、首都アークロードはその威光が隅々まで届く、当時最も輝かしい都だったと記録されている。

従属神を持たないのが特徴で、代わりに天使と呼ばれる存在を従属神のように従えている。

天使達の力の差はかなり大きく、特に神々にも近い力を持っていた存在を大天使（アークエンジェル）と呼ぶ。彼らは神々に直接側仕えた天使たちであるといわれている。

それに対し下級の天使達はルミナスの御心を叶える為、大天使の手足として奔走していたという。

禍ツ神侵攻の際には天使の軍勢はもっとも統制の取れた軍勢として名を馳せた。

神々の黄昏の後は、人々に秩序ある王国の維持を命じ、天界に帰った。

その教えはルミナス教として広く後継国に広まっている。

大神ジ・オルグ

七柱の神の中でも一際大きな体躯を持っていたといわれるが故に大神と呼ばれた神。

禍ツ神侵攻の際には竜と盟約を結んだことから竜王神と呼ばれることもある。

人間自身の自主性を重んじ、神々はその監督役と、最低限の役割を果たすべきだと主張した。

教義としては労働と勤勉さを美徳と定め、日常での節制を求める。

ただ、自身が巨体の大食であるともされ、収穫祭や感謝祭を推奨する。

酒も大好きなので、酒造りも推奨される。奉納品は酒が定番。

神代六国時代は祖国ソルス＝ベイを建国。

祖国と呼ばれるのは、この国からさらに多くの地へ新たな街、国の設立者が旅立ったからである。

彼の傘下の神々はジオ神族と呼ばれ、多くの人間を神々として昇華させている。

特に人間としての文明の発展に貢献のあった英傑や偉人が取り上げられたことが多い。

ただ、その殆どはジ・オルグが天界に帰ってから昇華された者達ばかりだ。

禍ツ神侵攻の際には人類を戦いの為に昇格させることを好まず、世界に存在する強力な竜と話をつけ、盟約の六竜として戦争に参加させたことはあまりにも有名。

この六竜は今でも各地で眠り、または活動を続けているという。

神々の黄昏の後、ジ・オルグは天界に退いた。

元々人間の自主性を重んじていたジ・オルグは、人の王に後の全てを任せたとされている。

そして、人間を見守る為の力として従属神を昇華し始めたのだといわれている。

それら従属神の多彩さからそれらを奉じる神殿も多く、何よりジ・オルグ自身も高い人気のある神である為、ジオ神族の信者は多く、かつ世界に多く広がっている。

雷神ベリス

大いなる父、激神の異名でも知られ、七柱の神の中で最も感情豊かだったとされる。

また雷神の異名は、激すると雷を纏ったが故といわれている。

人間に対する姿勢は、自らが人間の先頭に立ち、直接導くことを良しとし、最も優れた者が民を率いることこそが大衆の幸せであると考えていたという。

教義としては力の肯定と、人類本来の善性を信じ、引き出す重要性を説いている。

同時に力ある者はそれだけのものを得る資格があるのだとも説く。

このベリス自身の価値観故か非常に享楽的であり、天界へ退くまで多くの酒や女性を捧げさせたという。

神代六国時代は神王国エリシュオンを建国し、自らが神王として国を栄えさせた。

この統治時代にベリスは多くの妻を娶り、その妻達との間にベリス神族と呼ばれる神々を生み出している。

ベリス神族はベリスと同じく人間的な神々が多く、その情熱的な性質を特徴とする。

ベリスとその神族が天界に帰った後、新たなベリス神族は発生していないがベリス神の血を引く子孫が、時に驚異的な力を発揮することがあり、英雄として祭り上げられる場合もある。

禍ツ神侵攻の際には、神族、国の英傑とともに先陣を切って戦ったという。

また現在存在する魔術は、この戦争の際にベリスが一部の人間に伝えた技術が祖であるといわれている。

神々の黄昏時、ベリスは最も深い傷を負った神であるともいわれ、人類には「栄えるよう」とだけ伝え天界へと帰ったといわれている。

直接指導者を突然失ったことと、その直下の統治体制が都市毎だったことが現在のベリス文化圏の都市国家文化の端緒であるという。

荒神アスラディオ

武神、征服神の異名をももつ、非常に荒々しい巨人であったといわれている。

アスラディオの思想は、神を頂点とする支配体制であると同時に、絶対的な組織の構築を是とする。

人類の幸せは目上の者（神）に仕え、秩序を維持するものとした。

神代六国時代には、大陸東にて自らだけの領地を求め、最終的に海の下の大陸を自らの鉾をもって突き、引き上げて新たな領地としたといわれている。

しかし引き上げた時点ではまだ国を立てるには問題があった。

新大陸には様々な、怪物といえる存在が巣食っていたからである。

アスラディオはその様々な怪物を征伐し、支配圏を確立し、東国“アシハラ”を打ち建てた。

この東国征伐と呼ばれる戦いの中で活躍をした人間達が後の“武神”として昇華され禍ツ神侵攻の際に戦功を上げたという。

アスラディオ自身も禍ツ神侵攻の際には海を渡って参戦し、臣下である武神達と共に大いに活躍した。

またアスラディオは打ち負かした魔界の将さえも自軍に取り込み鬼神として活躍させたといわれる。

神々の黄昏の後、天界に退いた際には人間との間にもうけた子に後を任せた。

これがアシハラに存在する天帝の起源であるとされる。

大地神ディーバ・ダグダ

化身の神ともいわれ、その姿かたちは変幻自在の神であったといわれている。

人類をこの世界の生物の一つと定め、多くの他の動物との融和を説く神である。

特に特徴的なのは、従属神として様々な動物や果ては竜まで取り上げ、人類の指導者としたことである。

世界の中の要素においても、特に大地に重きを置き、その力と恵みを最大限生かすことを説く。

また大地の力を生かすものとして、農耕も大いに推奨している。

神代六国時代には、南の大陸に渡り、大地の力の象徴たる高山内部とその地下に地中都市アガルタを建造した。この時、ディーバ・ダグダによって地に適応するに最適な能力を与えられた人類というのが現在のドワーフ達である。

人が増えるにつれて支配地が広がり、その先に出会う獣の中には大きな力を持つものもいた。

それらの獣に対し、ディーバは人類としての力を与えることで文化圏の一員とした。

この事により多くの獣人と呼ばれる種族が誕生している。

またディーバ・ダグダは特にこの時点で神族をもたなかったが、その姿を変貌させ様々な側面を持っていた為、現在ではそれぞれの化身自体が別個の信仰対象となっていたりする。

禍ツ神侵攻の際には、神族を持たぬため、やや劣勢を強いられたが獣人の中から優れた者を選び出し、獣神として昇華し、その力によって状況を覆した。

これらのことより彼ら獣神達はディーバ神族と呼ばれる。

神々の黄昏の後、ディーバは実は天界に戻っていない。

その身を癒す方法と戦争で傷ついた大地の再生を兼ねる為、大地と同化する道を選んだという。

世界樹ダーナディア

現在においては世界樹と呼ばれるダーナディアであるが、最初から世界樹だったわけではない。

元々は自然、特に森や植物の生命力を重視し、それらと融和した人類こそ重要だと主張した神である。

その姿の伝承はあまり多くないが細身ながらも神の例に漏れず巨人であったといわれる。

自然と同化し、自然の中のサイクルの一つとして生きることを至上の生き方とする。

食事の為以外の殺生を禁じ、感情を激しく動かさず、心静かに生きることこそが平安の生だと説く。

意図的に植物を食用に育成、栽培することなどは禁止されている。

神代六国時代には、内海西の森に大いなる世界樹を育み、生活圏の守りとした。

それが世界樹の恩恵を受けた常若の国、ティル・ナ・ノグであり世界樹の生命力を生かしてダーナディアが変化させた人類がエルフ達である。

エルフ達はティル・ナ・ノグ以外にも世界樹の苗木を各地の森に運び、そこで新たな世界樹を育てることでその生活圏を広げていった。

ダーナディアは神族らしき神族は持たないが、世界樹が崇拝対象であるため地域のコミュニティごとに崇拝するそれぞれの世界樹が存在している。

これは、コミュニティの数だけ神が存在しているようなものである。

禍ツ神との戦争の際には、主にエルフ達がその生命の力を使って、前線で戦った者たちを癒したといわれている。

神々の黄昏の後、傷ついたダーナディアは、その身を癒す為天界には戻らず、大世界樹（最初の世界樹）と一体化して眠りについた。

はぐれ神ピルケー

はじまりの七柱の神々に含まれているもののかなり謎に包まれているのがこの神である。

人類の創造を共に行い、統一神国の統治にまで関わっていたが、その後の方針で人類に干渉しないことを主張し、神代六国時代には己の民をもたず行方不明になった。

その経緯ゆえに圧倒的に文献が少なく、また現在までの信者も存在せず、どんな神だったのか謎。

その謎に包まれた経緯ゆえに、様々な異説が唱えられており、すでに天界に帰ってしまい存在しないとか、この世界を姿を変えながら放浪し続けているとか、歴史の折々に現れ人類をこっそり導いているとか、果ては、実は禍ツ神の正体こそこのピルケーなのではないか、という説まで存在する。

なんにしろ現在このピルケーを崇める民は存在しない。

禍ツ神（まがつかみ）

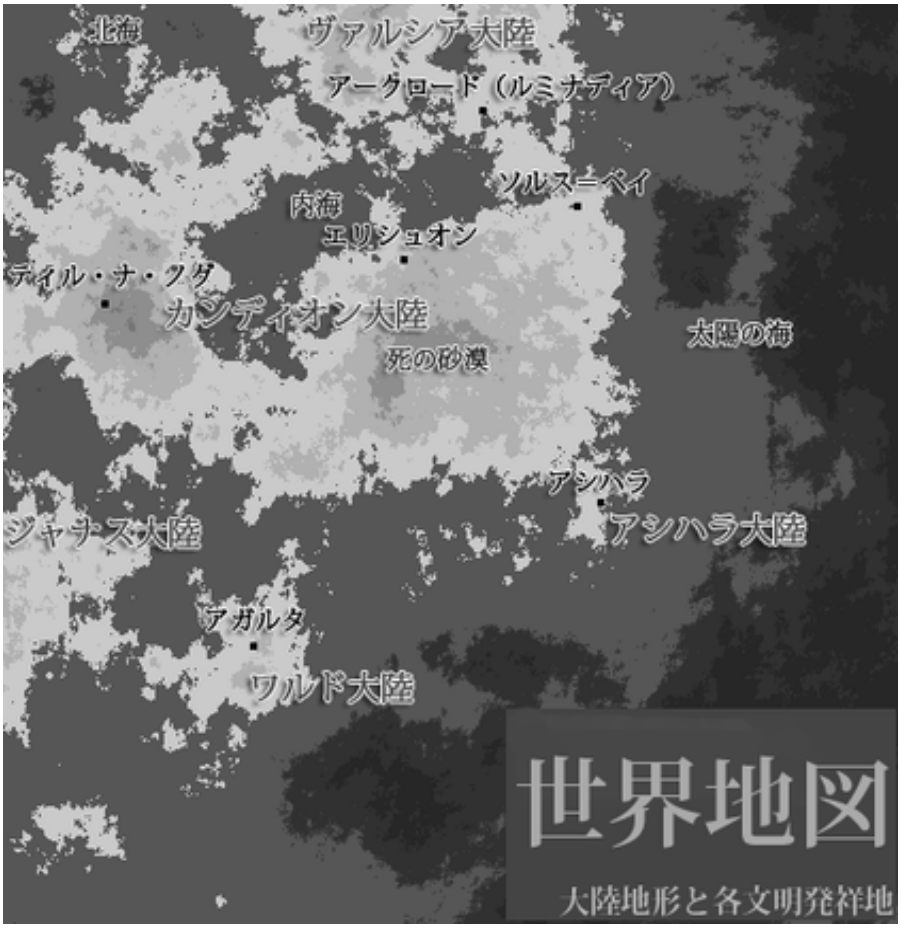
その名は知られず、その性質より禍ツ神（災厄の神）としてだけ知られるのがこの神である。

起源は不明だが、その力は七柱の神々と同等かそれ以上だといわれている。

その目的も未だ明らかになっていないが、ただ一つ明らかなことは、この神は地上を侵し、人類を脅かすことになんら躊躇いは持っていないということである。

本拠は魔界に存在したといわれ、魔界の魔王や魔獣、そして魔界の住民“悪魔”を従えていた。

禍ツ神侵攻に失敗し、六柱の神によって体を８つに引き裂かれたとされているがその体がどうなったか、そしてもう二度と復活しないのか、それについては不明である。ただ多くの宗教において禍ツ神の復活は警戒されており、魔界の勢力が復活を目論んでいるという話も未だまことしやかに囁かれている。



世界と国家

神々が天界に去った後、人類は人類自身の力のみで国を維持し、栄えさせることになりました。

しかしながら神により権力を引き継いだ者達の国の運営は、不完全なる人間の業ゆえか平和な世界とは行かず、世界は戦乱の渦に巻き込まれていきます。

まずは、神々が去った後、世界がどのように秩序を維持しようとしたのか、を見て行きましょう。

人類国家の誕生

それでは大まかな各神代六国の変遷を見て行きましょう。

ルミナスが去った後の光の国ルミナディアは、神より後継を任された祭儀神官達が役割を引き継ぎ、神の命令を受け作られた国＝神命国家ルミナディアとして国体を維持します。

神も天使も存在しない世界で、文明は大きな混乱を余儀なくされますが、祭儀神官達が合議制をもち、既存の秩序構造を保つことで社会はその働きを維持しました。

ジ・オルグなき後のソルス＝ベイも、大祭司長が王と身分を改め、王国として生まれ変わります。

しかしながら、そもそも自由な気風があるこのジオ文化圏においては、地方の有力な権力者達が己の地位と支配権を主張し、ソルス＝ベイはしばらくその平定と併合に四苦八苦することとなります。

分裂とまでは行きませんが、この時期のソルス＝ベイはまとまったひとつの国というにはあまりにも方針がまとまらず、地方支配が強く存在していました。

ベリスが去った後のエリシュオンの分裂は非常に顕著なものでした。

もともとがベリス神という指導者の下結束していた各都市はすぐに分裂し、エリシュオンという国体は消滅。

今後長らく、ベリス文化圏は複数の都市から最低 1 都市で形成される都市国家文化圏となっていきます。

都市をベリスの下で収めていた人間が王となり、それぞれの都市を治めたのです。

アスラディオの残したアシハラは、特に混乱がありませんでした。

というのもアスラディオは人間の間に直系の血筋の子孫を残しており、その子孫が王として国を引き継いだのです。

このアスラディオの子孫が、後に天帝と呼ばれる存在になります。

ディーバ・ダグダなき後のディーバ文化圏は、二つの勢力に分化しました。

元々の地中都市の住人であったドワーフ達と、後からディーバ文化圏の仲間となった獣人たちです。

元々生活圏を異にする彼らは、敵対するわけではないものの、一つの国としてやっていくには違いすぎました。

ドワーフ達はアガルタを中心に、自ら達の中から立てた王を柱として王国を形成しました。

獣人たちはそれに対し、自らが崇める獣神ごとに部族を形成し、地にそれぞれのコミュニティを形成しました。

ダーナディアが世界樹と同化した後も、エルフ達は特に動揺することはなく、もっとも年長のものを長老とし、静かな生活を維持しました。

彼らにとって文化とは変えたり進化するものではなく、自然を維持するものだからです。

ただ、ダーナディア亡き後も、各地の森への入植は続けられました。

それぞれ問題は抱えていたものの、初期それぞれの国はおおまか平和を維持していました。

多少の争いはあったものの、まだまだこの時期は禍ツ神侵攻のダメージからの復興に必死だったのです。

魔王軍侵攻

それは正に青天の霹靂でした。

最初の侵攻はルミナディアの北、白嵐の山脈の向こうからそれらは現れました。

魔王軍の侵攻です。

ようやく人類が禍ツ神侵攻のダメージから回復し、繁栄を取り戻そうとしたタイミングで、それらの魔界の軍勢はルミナディアに攻め込んできました。

ルミナディアは他の国々に救援を求めましたが、それに応じたのはダーナディアのエルフとアガルタのドワーフ達だけでした。

何故なら、その他の国は内部の騒乱や分裂を警戒し、まだ積極的に動けるほどの安定を勝ち得ていなかったからです。

この時の救援の無視が、後々大きな傷となって人類の亀裂を生み出したともいえます。

何はともあれエルフやドワーフとの協力で魔王軍との戦線を維持し、逆に押し返す見込みが立ったルミナディアでしたが、そこでまた思わぬ事態が発生します。

それは新たな魔王軍がティル・ナ・ノグの西とアガルタの西、それぞれに出現したということです。

まるで救援の隙を狙ったかのようなこの動きにエルフやドワーフ達は大いに動揺します。

当然ながら祖国を失うわけに行かず、エルフとドワーフの戦士たちは急いで国へ戻ることとなります。

こうして一気に勝利に傾くかと思われたルミナディアの戦線は膠着、あるいはジリジリとした後退状態となります。

さらに同時にまたもや死の砂漠から新たな魔王軍が現れ、ベリス都市国家群、ソルス＝ベイ王国、そして東国アシハラに対して侵攻を開始しました。

この侵攻に対する迎撃は熾烈を極めました。

魔王率いる魔界の軍勢は強く、神をなくした人類に対抗する力はあまりにも少なすぎたのです。

復興を遂げた国々は再度大きな被害を受け、多くの人類が死に、都市が焼かれました。

人々は滅亡を恐れ、神に祈りました。どうか見捨てず救って欲しいと。

神々はそれに応えました。それが現在神官達が行使している“奇跡”という力です。

信仰心の厚い神官、信徒達が奇跡という強い力を元に、魔王の軍勢への対抗を始めました。

そして同時に、事態に対応すべく魔術師達が重い腰を上げました。

魔術師は、神々から引き継いたその強大な魔術の力故に、その力を無闇に使わなかったのだとも言われます。

また別の説では単に身の危険を避け、その力を狙う輩から身を隠してきたのだという説もあります。

どちらにしろ人類は“奇跡”と“魔術”という二つの力を元に魔王の勢力を押し返し始めます。

奇跡は多くの傷ついた人を癒ましたし、魔術は魔界の軍勢の一部を使役する事さえやってのけたのです。

そして最終的にこの侵攻はとある英雄達が、今回の侵攻の旗手であった魔王を倒し、転機を迎えます。

この討伐成功により人類は勢いづき、魔界の軍勢は総崩れを起こし、魔王軍侵攻は失敗します。

人類同士の争い

戦争が終わり、人類は再び束の間の平穏を取り戻します。

一時の戦争は共同体の結束を強めた為、多くの国が一時的に友好的な状態となりました。

しかし、その平和な時代は長く続きませんでした。

そのほころびの始まりは北の王国から始まりました。

内海の北に存在する神命王国は、非常時に対応する為、一時的に強力な権限を持つ皇帝をたてていました。

戦後、その体制はもとの祭儀神官たちの合議制に戻ることはなく、続行されました。

多くの北の土地を荒らされ、農民を失った帝国は、復興を行うとともに、そのもてあました戦力の使い道を肥沃な土地の拡大という方向に使うことを皇帝により決定されます。

その矛先となったのは先の大戦にて最初に救援要請を無視した二文化圏、特に国家単位としてはまとまりを欠く都市国家群でした。

神命帝国はその兵力を集中運用し、いくつかの都市国家を立て続けに落としていきます。

そして肥沃な土地と多くの奴隷を手に入れるのです。

これに対し当然ながら危機感を高まらせた都市国家群は警戒を強め、結束を図ります。

魔王侵攻の際に結ばれた都市国家同盟を再度結び、帝国へと対抗します。

しかしながら、整然としたまとまりを持ち、奇跡の担い手を擁する帝国と、同盟を結べどもまとまりを持たず、かつ侵攻時に魔術師達を主戦力としていた都市国家群では、到底同等な勝負など望むべくもありませんでした。

魔術師達は人と人の争いに自分達を利用されることを嫌いました。

それに対し社会秩序維持を優先するルミナス神官は戦争への参加を拒否しなかったのです。

都市国家群はソルス＝ベイ王国に対し支援を求め、ソルス＝ベイはルミナディアに対し停戦の調整を行おうとしました。しかし、皇帝はその申し出を受け入れませんでした。

これに対しソルス＝ベイは割れました。

わざわざ火事場に首を突っ込むべきではないという非戦派から、そもそも未来の脅威を見据えれば放って置くべきではないという主戦派、各自がそれぞれの見解で、参戦の是非を主張しました。

しかし最終的には過激な主戦派が独断で戦端を開き、否応なしにソルス＝ベイも戦乱の最中に巻き込まれていきました。

この三国を巻き込んだ人類最初の大戦争が、歴史に記される“内海戦争”です。

内海を挟んだこれら三国の戦いは、この後度々の休戦を含みながら長く尾を引くことになります。

この中でいくつかの都市国家が滅び、誕生し、そしてソルス＝ベイはついにその国体を崩壊させ分裂します。

また同時に東国アシハラでは、力をもった地方豪族達が実質上の権力を握り、事実上の内戦が始まります。
全体的にこの頃、世界は戦乱の嵐が吹き荒れていたと言っても過言ではないでしょう。

こうして小康状態と戦争を繰り返しながらも、人は徐々に人口を増やしていきました。
新たな国が作られ、古き国が滅び、その繰り返しを経ながら、歴史を重ねました。

この後の歴史の契機は、帝国の崩壊でした。
一時期、その領土をベリス文化圏、ジオ文化圏の大半まで広げたルミナディア神命帝国ですが、巨大な帝国が現実の史実でその身を持ち崩したのと同様、分裂の憂き目を見ます。
それに合わせ、ジオ文化圏内ではソルス＝ベイの正当な後継国を主張する戦争が勃発。
またベリス文化圏でも、帝国支配のようなことが二度と起こらぬよう都市国家の統一を主張する機運が高まります。
大きな戦乱は今度は各地の小さな紛争へと変わっていきました。

その世界の状況を見ていたのか、あるいはそうではないのか、その機をつくように、三度世界に危機が訪れます。

第二次魔王侵攻

それは再び死の砂漠よりやってきました。
しかも、その規模はもはや人が忘れかけた創世記の禍ツ神侵攻時の規模だったのではないかとも言われており、観測者達の「魔軍、砂漠を覆う濁流の如し」という台詞がその規模を物語っています。

死の砂漠に接する複数の国家はあっという間に飲み込まれ、ジオ文化圏の多くの国も滅亡の憂き目を見ました。
そしてすでに国内統一を終え、内地（大陸側）へと進出していたアシハラの領土圏や、ほぼ同時期に小大陸から大坑道を掘りぬいたアガルタのその坑道内へ、魔王軍は侵攻を開始します。
そうしてドワーフやアスラ文化圏の人類を巻き込み、戦争は激化します。

そもそもの原始文化圏であれば戦地と接していなかったルミナス文化圏ですが、魔王軍の侵攻と共に、そして未だ支配地として存在するベリスやジオ文化圏の国々に手が伸びればそうそう無関係をつらぬくことはできなくなります。
ましてやルミナスの民は社会秩序に混乱をもたらし人類の存続に警鐘を鳴らす魔王軍の存在を放って置くはずがありませんでした。

直ちに北の地より南征軍を結成し、魔王軍の動きに迎撃の動きをとりました。
しかしながらこの度の魔王軍の戦力は圧倒的であり、戦況は良くて拮抗・膠着、悲観的な見方をすれば非常にゆっくりとした人類側の消耗ともいえる状況となっていきました。
この長く辛い戦いの時代を、人々は先の見えない暗闇の時代、“暗黒時代”と称します。

人類の反撃の機会が訪れたのは、やはり英雄の力によるものでした。
今度の英雄は直接魔王を討伐に向かったのではありません。
その英雄“結ぶ者”ズィンクは、当時歴史上の経緯からもはや犬猿の仲といっても良かったルミナディアの国々と都市国家郡とジオ文化圏の国家のみならず、エルフ、ドワーフたち、東国人、そして獣人達をも結びつけ、空前の大連合を成し遂げたのです。
しかもズィンクは伝説の存在であったジ・オルグの盟約の六竜のうちの二竜とも協力を取り付けたといいます。
人類はこの連合により、戦力を集中し、相手の懐へと切り込むことに成功しました。
そして、ついに死の砂漠のその中心地に居を構えるという魔王の一人を討伐するにいたったのです。
人類の勝利は目前であり、このまま魔王の軍勢は駆逐されるかと思われました。
しかし運命の皮肉か、それは英雄ズィンクの死をきっかけに実現の可能性を失っていきます。

英雄の死は決してわかりやすい戦死などではなく、謎の多いものだったと言われています。
暗殺、謀殺、そういった噂も流れました。
というのも、その後、各勢力の首脳部による戦後処理の話し合いが異様に難航を極めたからです。
この大連合が危ういバランスを保っていたのは、信頼を勝ち得ていたズィンクの存在によるところがありました。
だからこそこのズィンクの死と、その後の混乱も何者かの企みではないかと囁かれました。
結局、真相は不明ではありますがこの後会議は物別れとなり、各国は各地に残る魔王の軍勢に対し個別の対応を迫られることなり、かつそれぞれの領地紛争を残したままとなりました。

新王の時代、東方大帝国

第二次魔王侵攻がうやむやのまま終息を向かえ、人々は再び復興の時代を迎えます。

とはいえ、その実大陸内部や僻地にまだ魔王領とでも呼ぶべき魔王の軍勢の拠点を残し、領地問題で火の粉を各国間に残したままの綱渡り的な平和ではありました。

その中で戦争による結束を利用し、ルミナス文化圏はそれぞれの諸国が連合を組むという形で、ルミナディア神聖連合国という体を成します。

同様にベリス文化圏も有事に備えるべく、都市国家の連邦制の道を模索し始めました。

対してジオ文化圏は諸王国が現在の形での統治を継続することで一致し、諸王国安定という平和を得ます。

もっとも顕著な動きがあったのは東国アシハラでしょう。

というのも、大陸内地までその支配を及ぼしていたアシハラですが、その内地が独立を試みたのです。

この独立には様々な動きが関わっていますが、主に原因とされるのは本国の指導者達が第二次魔王侵攻の際に保身に走り、内地の人々に戦争を委ねた（言い換えれば押し付けた）からだといわれています。

その証左か、この内地の国は当時最高の将軍といわれたハグン将軍が独立帝国の初代皇帝となっています。

この独立した帝国ヤマは、強力な軍事力を持つ国の一つでした。

そして新生の帝国らしくヤマ帝国は急速な拡大を目指し、戦争を開始します。

彼らは非常に高い機動力を持っており、その制圧力はその当時の戦略の常識を塗り替え、次々と国を落とし、あるいは帰順させ、その勢力範囲を広げていきました。

ヤマ帝国はまるで多くの国を通過するように勢力圏の拡大を進めました。

その侵攻上にあった国は、ジオ文化圏、ベリス文化圏、そして果てはルミナス文化圏にまで到達しました。

帝国の勢力範囲は、史上最大のものに達し、歴史家達はこの帝国を畏怖を込めて東方大帝国と呼びます。

しかし、この東方大帝国ヤマの支配はそう長く続くことはありませんでした。

初代皇帝ハグンが戦地にて死没した後、帝国は分裂の憂き目を見ます。

後継者達はその覇を求めて争い、それに乗じた支配地の反乱もあり、急速な衰退を見せます。

現代国家事情

帝国ヤマ解体の後、それぞれの地域は再び地域安定の方向へ向かいます。

ルミナディア神聖連合国は一部ヤマにより領地を奪われましたが、その崩壊後領地を取り戻し、現在宗教上の最高神官位である法王を中心としたルミナディア王国の再興の機運が高まっています。

その為、各国に様々な思惑と動きが交錯しているような状況のようです。

ベリス文化圏では都市国家群とヤマ帝国の遺物であるリシュウ朝ヤマとの間で緊張が高まっています。

都市国家群は連邦化を進めていますが、そもそも生来のまとまらなさから難しい状況です。

近いうちにリシュウ朝ヤマとの間で戦争が起こるのではないか、というのがもっぱらの見方です。

ジオ文化圏においては諸王国が安定成立し、それぞれ領域不可侵を不文律としている状況です。

ただ、西南部にはやはり火種ともいえるグライ朝ヤマ、そして南部にはヤマ帝国があり緊張状態です。

さらにいえば東南部には魔王軍残党の拠点領域を抱えており、火種は尽きません。

アスラ文化圏では衰退したヤマ帝国に対し、アシハラが再統一を掲げた戦端を開きました。

ただ二国とも力のある国であることや、海を挟んでいること、また元々同国家ともいえる両者故に戦いは長期化が予想されています。

なにより未だヤマには天帝に対しての畏怖があり攻め切れない部分を抱えているといわれます。

ディーバ文化圏において、アガルタのドワーフ達は第二次魔王侵攻時、苦慮の末封鎖した大坑道から魔界の勢力を駆逐する為に未だ戦い続けています。

その健闘むなしく大坑道はまだ危険な道筋です。

獣人達は第二次侵攻以後、それぞれの居住地域にて生活を守っています。

ダーナディアのエルフ達は相変わらずの静かな生活を送っています。

ただし、いくつかの森においては開墾する人間と森を守るエルフ達の軋轢が起こっているようです。

逆に他の人類にとってエルフ達が入植した領地は森の開墾が行えなくなるので困っているというわけです。

世界には未だ争いの種と魔界の影、そして様々な危険が存在しているようです。

歴史年表

この世界の歴史研究はまだまだ未熟です。

考古学のような学問もまだ未熟であり、各史家がバラバラに研究を重ねている部分があります。

特に神代は禍ツ神侵攻によって多くの貴重な歴史的文書が消失、散逸したといわれ、多くの部分の正確な年数が謎に包まれています。

また人類史においても、魔王軍侵攻など、戦争の最中失われたものや、各国の戦争の中で焼かれた歴史書も少なくありません。

ここに記すのはそういった数少ない歴史書、文書から集められたこの時代の最新の年表と思ってください。

もしかしたら事実と違う年数や、時系列があるかもしれません。

つまりある程度はＧＭの自由にしていい部分があるということです。

また人類史は全て記すと膨大になるので、ジオ文化圏を中心に、ジオ文化圏に関わる他国の大きな動きのみ記しています。ちなみに歴史を記すとき、ジオ文化圏では、神代を Before Ragnarok（神々の黄昏以前）

人類単独の歴史開始後を After Ragnarok とし、我々の世界のＢＣ、ＡＣのようにＢＲ、ＡＲと用います。

また、AR 以降のことをほとんどの文化圏は人類歴と呼びます。

神代（神の時代は正確な年代が不明、多くの記録があり正確な年数が不明）	
ＢＲ 500 年頃？	七神降臨・人祖誕生
ＢＲ 500	統一神王国樹立
～ 300 年頃？	黄金時代（黄金時代前期）
ＢＲ 300 年頃？	七神の人類に関しての発展方針についての相違発生
ＢＲ 300 年頃？	神代六国樹立
ＢＲ 300 年	白銀時代（黄金時代後期）
～ 50 年頃？	禍ッ神顕現
ＢＲ 50 年頃？	禍ッ神侵攻（神々の黄昏）
ＢＲ０年頃？	禍ッ神消滅、同時に神々の隠棲 大陸中央部、死の砂漠となる
人類歴（ソルス＝ベイの王権樹立を元年とする）	
人類歴元年	ソルス＝ベイ王国樹立
ＡＲ 132 年	邪竜エースベル出現、邪竜戦争開始
ＡＲ 136 年	英雄クオルズ、邪竜エースベルを討伐、同時に鋼腕のクオルズに昇格
ＡＲ１９８年	サイオン王子の乱発生
ＡＲ２００年	サイオン王子の乱平定
ＡＲ２２８年	地方村エルデベリにてリーダン、地母神リーダンに昇格 以後エルデベリは名をリーダニルに改め、リーダンの聖地となる
ＡＲ３５０年	第三都市ロベルカールにて名工ダムドが工芸神ダムドに昇格

歴史の不正確性

歴史というのは記録の学問ですが、その記録自体が時代時代によって違って記されていることも珍しくありません。これは、時の権力者の影響や、そもそも史家の推測に寄る記録、単純な勘違いなど、様々な要因によるものです。史料の紛失も含め、そういった事情から正確な歴史を知ることは非常に困難になっています。

邪竜エースベル

竜の中でも高い実力を持つ古竜だったといわれています。

リーダニル

リーダニルは現在のナグン＝ヘラス共王国という国の大都市の一つです。

ロベルカール

ロベルカールは現在のメイキルク鋼王国という国の大都市の一つです。

ＡＲ４２８年	白嵐の山脈の向うにて魔王軍出現、ルミナディアへ侵攻
ＡＲ４３０年	ルミナディア戦線にエルフ・ドワーフの救援、共同戦線の構築（ソルス＝ベイの参戦はなし）
ＡＲ４３４年	詩人ディオール、ルミナディアの戦地にて神々の詩人ディオールに昇格
ＡＲ４４０年	ティル・ナ・ノグ西部、アガルタ西部にて魔王軍出現
ＡＲ４４１年	エルフ・ドワーフ・ルミナディア合同戦線瓦解、エルフ・ドワーフ、祖国へ反転
ＡＲ４４９年	哲学者サルトゥ、第三都市ロベルカールにて賢老サルトゥに昇格
ＡＲ４５８年	死の砂漠より魔王軍出現、魔王侵攻、全世界に拡大
ＡＲ４６０年	神々、奇跡の力を人に与える
ＡＲ４６１年	魔術師、対魔王戦線に参戦
ＡＲ４７０年	魔王討伐　第一次魔王侵攻終結
ＡＲ５３２年	神命帝国ルミナディア南征を開始
ＡＲ５３４年	ベリス文化圏にていくつかの有数の都市国家が陥落
ＡＲ５３６年	主戦派貴族、ベルシエル王国としてソルス＝ベイより独立 また、ベルシエルに同調しなかったソルス＝ベイ王国領の一部がオクードとして独立。ソルス＝ベイ首都を含む残領地がセクメト王国として成立
ＡＲ５３８年	ベルシエル王国、ルミナディアと戦争状態に突入 この事態になり、ソルス＝ベイも兵力を拠出、全面的な戦争状態に突入
ＡＲ５５２年	神命帝国ルミナディア、ベルシエル王国を制圧 ソルス＝ベイは現在のインナハル王国地方まで戦線を撤退
ＡＲ　５５４年	ベルシエル帝国の残党貴族が元ベルシエル帝国南部にメイキルク王国を樹立
ＡＲ５５５年	インナハル西部、ベルシエル王国東部にてソルス＝ベイの影響を受けた小国アーゼルベント独立小国
ＡＲ５６２年	小国アーゼルベント、剣嶺国家オクード、ソルス＝ベイの支援を受けルミナディアとの全面戦争に突入、支配領域が伸びきっていたルミナディアは苦戦
ＡＲ５７０年	ソルス＝ベイ北部の半島（現在のフェルスデン王国地方）をルミナディアが急襲 西部に戦力を集中させていたソルス＝ベイは為す術もなく撤退、戦力を首都防衛のためにソルス＝ベイに引き戻す
ＡＲ５７４年	ソルス＝ベイの支援を失った小国家アーゼルベント、ルミナディアの侵攻に敗北 そのままルミナディアは現在のインナハル地方まで支配地域におさめる
ＡＲ６５１年	内政問題によりルミナディア神命帝国が分裂 領土を維持できなくなった帝国から様々な国が独立分離
ＡＲ６５３年	現在のインナハル地方にフォーベルフォン中央王国樹立
ＡＲ６５４年	現在のナグン＝ヘラス王国地方の一部にコーウェン新共和国樹立
ＡＲ６５７年	現在のナグン＝ヘラス王国地方の一部にサルデルニア王国樹立 その他この頃、多くの小国家が並び立つ混乱状態が続く
ＡＲ６７２年	フォーベルフォン、サルデルニア王国を中心とした国家群が、ソルス＝ベイの正統国家としての腐敗を大義名分に、正統ソルス＝ベイの後継を名乗りジオ文化圏の内戦勃発
ＡＲ６９５年	大商人ルーシード、東の海の果てを目指す航海の最中にて船舶王ルーシードに昇格
ＡＲ７２８年	第二次魔王軍侵攻開始

ベルシエル王国

ベルシエル王国は現在でいうナグン＝ヘラス王国、メイキルク王国、インナハル王国がある地域を含んでいました。

戦国時代

AR６７２年から第二次魔王軍侵攻までのおおよそ５０年間、ジオ文化圏は戦国時代に突入します。

ＡＲ７３２年	戦力をセクメトに割いていたフォーベルフォン中央王国、サルデルニア王国、その他小国家群、魔王軍の押し寄せる波の如き大軍に飲み込まれ滅亡
ＡＲ７３３年	メイキルク王国も首都アーバンクを失うなど領土の大半を喪失 剣嶺国家オクードは、地の利を活かし辛うじて敵を水際にて戦線維持に成功 ソルス＝ベイは北方のルミナディアとの戦争を休止し、戦力を回復 やはり辛うじて戦線を維持し、侵攻を食い止める
ＡＲ７８０年	英雄ズィンクの出現
ＡＲ７８４年	英雄ズィンク、多国間による大連合を成立させる
ＡＲ７９５年	連合軍の連携、集中攻撃により魔王軍、死の砂漠まで撤退
ＡＲ７９７年	魔王が討たれ、大部分の魔王軍は瓦解
ＡＲ７９８年	英雄ズィンク死亡、同時に連合の崩壊
ＡＲ８１７年	内地に残った魔王軍領討伐のため、マルトゥーグ公に大統帥権が任命される 後にこのマルトゥーグ公麾下の領土貴族たちはマルトゥーグ公国として実質上独立
ＡＲ８２０年	荒れ地となったジオ文化圏西部、インナハル地方にてナグトール王国成立
ＡＲ８２３年	さらにその西でナグン王国、ヘラス王国樹立、またメイキルク王国は首都を再建 再びメイキルク地方の支配権を確立
ＡＲ８４２年	メイキルク、ベルシエル王国時代の支配権を主張し、ナグン、ヘラス両国に宣戦 一部領土を支配地域に加える
ＡＲ８６５年	東方の地でアシハラよりヤマ帝国独立 ヤマ帝国、高い機動力と兵の練度を活かした速攻戦略で各国への侵攻を開始
ＡＲ８６９年	ヤマ帝国によりメイキルク王国陥落
ＡＲ８７１年	ヤマ帝国によりヘラス王国陥落
ＡＲ８７２年	ナグン王国、ヤマ帝国に恭順の意を示し生き残る
ＡＲ８７５年	ヤマ帝国によりナグトール王国は領土の約半分を失う
ＡＲ８８９年	ヤマ帝国の将軍皇帝ハグン、戦地にて死没
ＡＲ８９０年	ヤマ帝国分裂、リシュウ朝ヤマ、グライ朝ヤマ、ヤマ帝国の三国に分裂
ＡＲ８９４年	ナグン王国、リシュウ朝ヤマに反旗を翻し、旧ヘラス王国地域を奪還 ナグン＝ヘラス王国として正統支配権を主張、国家成立
ＡＲ８９５年	メイキルク、グライ朝ヤマに対して各地で蜂起、オーバル家を中心とし王国を奪還、メイキルク王国が復古する
ＡＲ８９６年	この状況に乗じ、ナグトール王国は、領土内に取り残される形になったグライ朝、リシュウ朝ヤマをナグン＝ヘラス、メイキルクと共に撃破、その支配領域を回復する。ただし、その取引としていくらかの領土を両国に引き渡すこととなる
ＡＲ８９９年	ナグトール王国、悪政を理由にナグトール王は国民の手によって追放される 代わりにインナハル王としてインナハル王家が王位につく インナハル王国成立
ＡＲ９５０年	現在

英雄ズィンク

かの英雄ズィンクは、雄弁でありかつ高いカリスマをもっていたとされ、各文明圏の大連合を成立させた為、結ぶ者の二つ名ももって呼ばれます。その正体は商人であったとも魔術師であったとも、あるいは盗賊であったとも言われていますが、その真偽は現代においては不明です。

豪帝ハグン

ハグンはジオ文化圏において最も有名な東方人といっても差し支えないでしょう。史上最も巨大な領土を一代で築いた男ともいわれ、その性質は嵐のように激しかったともいわれます。ただ、支配地との融和を進めたり、様々な恩赦を出すなど、その記録には朗らかな面も見受けられます。

文化・風俗

人々の文化・生活概要

ここでは、この世界の生活や文化などを紹介します。

全ての文化風俗をここで紹介するわけにはいかないので、ここでは主にジオ文化圏（大神ジ・オルグの文化影響圏）にある程度限定して解説していきます。

他の文化圏においては、また違った生活や文化風俗が存在します。

支配構造

ジオ文化圏においては基本的な支配構造は王政です。

もともとジオ文化圏においてはソルス＝ベイ王国という単一国家でしたが内海戦争時の対応により以後分裂の道を歩むことになります。

基本的にその統治姿勢は神が存在し、その命を祭司長が受け取っていた形から発展し、神命を受けた王が人々を統治するというごく一般的な形態です。

王はその権限を持って地方の統治権を各有力者（ここでは貴族）に与え、その支配を認める代わりに、忠誠を誓わせます。

貴族たちには階級が存在し、原則的にその治める土地の多寡により決定されますが、名誉階級的な、土地と比例しない位階の授与も歴史上は度々行われています。

当初、一人の王とその他貴族しか持たなかったソルス＝ベイですが、その後領土を拡大するにつれ、遠方地への目が届かなくなり、地方が力を持つようになります。

そして、地方勢力の力が高くなった末、内海戦争にてついに王が地方の大貴族を抑え切れなくなります。

その末にその地の大貴族が新たな王となり、それに乗じて覇を唱えた独立した貴族たちのおかげで、複数の王国が乱立することとなったわけです。

基本的に王族や貴族は血筋ですが、政略結婚により結びつきを強めることが珍しくないため、大きな貴族たちは近い血縁関係を持つものが多く、王の血筋の正当性もあやふやな状態といえます。

現に後々正統戦争としてソルス＝ベイ王国の正統な血脈をめぐる戦争も起こっています。

総括するとジオ文化圏の基本は地方貴族のもっとも有力なものが王として権力を集約する貴族中心の王政といえます。

王を含めた貴族たちは、領地に住む領民からの貢納によって成り立っています。

税率や収税法などは地方領主に任されている（というか指示する権限が王にない）為、領地によってはかなりその待遇に差があることも珍しくはありません。

住民は農奴のような存在ではないですが、やはり自らの土地を離れるのはかなり困難ですし、場合によっては土地を借りて農業を行う小作農達もいるため、居を移すことは難しいでしょう。

人々（大半は農民）は豊作を願い、領主が善政を敷いてくれることを祈りつつ、日々の労働から僅かな幸せを享受しているといっていいでしょう。

宗教

ジオ文化圏で主に信仰されているのは当然ながらジ・オルグを主神とするジオ神族です。

ジオ神族の神々は主にジ・オルグが人から召し上げ神としたものが多く、彼らの功績を崇めると共に、その恩恵を受けようと信仰しています。

神官達は祭儀を司り、祈りを捧げ、神殿を管理することを職務とします。

神殿の収入は様々ですが、主なものは領主や有力者、一般信者からのお布施（奉納）に寄っています。

また同時に神殿は奇跡の行使を行う度に一定額の寄付を要求するのが普通です。

ちなみに神殿は規模が小さければいくつかの神が合同で一つの神殿を使っていることも珍しくありません。

また宗教組織としては場所や土地柄、そして崇める神によって大分性質を変えます。

戦神を崇める神殿なら、やはり神官達はある程度の戦力を持っている可能性がありますし、商神を崇める

神殿なら有力商人たちから大口の寄付を受けているかもしれません。

その性質や信者の数、土地、領主の性格、様々な要因によって神殿は大規模にも弱小にもなりえます。

ここではジオ文化圏で熱心に信仰されている代表的な神々を例にどのような感じか解説していきましょう。

大神ジ・オルグ

いわずと知れたジオ神族の主神であり、王権の保護者であり、神族全ての父です。

基本的に全ての街や村に存在します。ジオ神族を崇める場所においてどのような形でも崇められています。

大都市ではかなり大きな神殿が見られることもありますが、地方ではお社のみの場合もあります。

鋼腕のクオルズ

この地にあって最初にして最強の英傑と呼ばれたクオルズが召し上げられた神です。

数々の戦争と戦いを生き抜き、その右手を鋼の義手に変えても闘い続けました。

邪悪なる竜エースベルとの戦いで刺し違えた際に、ジ・オルグにより天界に召し上げられました。

その勇猛さ、強さにあやかるべく戦士や傭兵、騎士などにも崇められています。

地方の農村などにはあまり神殿が存在しませんが、一定規模以上の街であれば大概存在します。

神官達は戦闘訓練を受けているものも多く、中には修行として諸国を巡る者もいます。

地母神リーダン

大神の巫女から召し上げられたジ・オルグの妻の一人です。

生涯をある村の安寧と繁栄にささげ、神の巫女として祈り続けた末、その姿を認められ、妻として天に召し上げられました。

村の安寧、収穫の安定を願い、多くの農民から崇められています。

その性質上、地方の農村などには必ず存在し、場合によってはかなり大規模な神殿となります。

場所によっては村民などよりお布施として貢納された穀物などを備蓄し、飢饉の際などに放出する機能を持った神殿なども存在します。

工芸神ダムド

天下一の名匠といわれた男が召し上げられた神です。

剣を作っては天下の名剣、鎧を作れば至上の名鎧と呼ばれ、多くの名品を生み出した名匠でした。

神々の鎧、剣を作らせる為にジ・オルグが天に召し上げました。

世には彼の作品と呼ばれる物がいくつかありますが、ほとんどが国宝として扱われています。

ダムドは職人、技術者から信仰され、その加護を願われています。

地方では職人たちの交流所のような場所になっている場合も多い神殿です。

都市部においては、場合によっては職人たちの訓練たちを行う職能ギルドが併設されている場合もあります。

神々の詩人　ディオール

その当時世界で最も麗しき詩人として名声を得た男が召し上げられた神です。

神々の為に詩を歌うことを望み、ジ・オルグにその願いを聞き届けられました。

多くの音楽家や吟遊詩人はディオールを崇め才能の発露を願います。

ディオールの神殿が存在するのはほとんど都心部であり、地方で存在するのは塚（つか）位のものかもしれません。

ただ、都心部においては一部の貴族が熱心に信仰していたりするので、潤っている場合もあります。

また地方でも祭りの際などに使用される舞台に併設されて神殿がある場合もあります。

賢老サルトゥ

賢者にして高名な哲学者サルトゥが召し上げられた神です。

全ての世界の知を求め、探求を続けたいというこの賢者の願いを神が聞き届けました。

学術を修める多くの学者や知識層から信仰を集める神です。

あまり大規模な神殿を持つことは少ない神です。

地域の啓蒙活動や書籍収集などに努める場合もありますが、大概権力者に嫌われます。

権力者はその特権維持のために、農民などが知識をつけるのを嫌うからです。

船舶王ルーシード

この地で最も多くの船を駆り、多くの人々を運び、多くの物を運んだ元大商人です。

商船の王として名を馳せ、多くの冒険航海も成功させています。

その人生の最後に果ての海を目指し船で旅立ちましたが、その望み叶わず果てました。

その人生を認めたジ・オルグによって最終的に天に召し上げられました。

船乗りや商人達に崇められ、その利益を願われています。

その性質上、港町などで強く信仰され、大都市圏でも商人達の支援で

大きな神殿を持っていたりします。

商業・生産活動

この世界において様々な生産活動、商業活動が行われていますが、もっとも基幹となっているのはやはり農業活動でしょう。

農業技術のレベルは中世後期と同レベルですが、土地はヨーロッパほど痩せていない為、飢饉がそれほど深刻なレベルになることは珍しい出来事です。

農業方式は三圃式（時期によって農地を休ませたり、放牧地にしたりする）となっています。

その為、家畜はそれほど数を養うことが出来ず稀少な存在となっています。

工業においては、大都市などには多く職能ギルドというものが存在し、職人の後進達の育成、品質の維持を行うと同時に、価格のダンピングを許さないよう動いています。

これにより工業労働者の利益と品質の維持は保たれていますが、新しい物や革新的な発明についての考案は非常にスロースピードな改革になっているといわざるを得ません。

商業活動においてはやはり商業ギルドという商人達の自治組織が存在し、権力者からの委任を受けて市場の確保、商売の認可制度による不正な商売の禁止、また集団取引による通称の一括化などを行えるようにしています。

商業ギルドはその性質上横のつながりが強く、異なる都市であっても連盟が結ばれている場合、お互いのギルド員に同様の権限（市場の使用、売買の許可）を与えています。

またその権限の性質上、組織内部が腐敗や賄賂の温床となっていることも珍しくありません。

勿論地方の小村などではこういった組織が存在しないほうが自然です。

犯罪組織

この世界、この時代における犯罪組織は基本的には暴力装置的な側面が強いものです。

野にあっては山賊や海賊、場合によっては河賊と呼ばれる存在まで、通行人や航行する者を襲っては金品を巻き上げるような輩がかなり存在し、街道の通行を危険にしています。

都市部においては、この組織の体は少々複雑になります。

いわゆる大規模都市になればなるほど、窃盗や強盗、闇市場や裏情報のやりとりなど、様々な犯罪を行うものたちが協力して己の保身を行う場所として組織が形作られています。

また組織化されたこの集団は、己の存在を保持する為、権力者との癒着を行ったりして、特定の商人や貴族を犯罪対象から外したり、汚い仕事を引き受けたりしている場合も多々あります。

この犯罪組織の性質は街などによりまちまちで、暗殺組織じみたものや、街を実効支配しているような、大規模な犯罪組織も存在しています。

細かい文化・風俗

文化、風俗といっても様々な物があると思いますが、まずは食文化から。

いわゆる中世らしいものをイメージしてもらえばいいと思いますが、主食は雑穀の類であり、そういったもののスープ、あるいは小麦やライ麦などから作られるパンが主食です。

野菜はかなり限定されたものが存在し、キャベツ、カブ、玉葱、ニンニク、人参、豆類などが主な野菜でした。

今のところ大陸に主な食材としてジャガイモやトマト、ピーマンなど我々の世界でいう所のアメリカ大陸野菜はほとんど存在しないものです。

肉は非常に貴重な物であり、新鮮な肉は祭りの時や特別な客人への振る舞いなどでのみ出されるもので。

それ以外は冬に備えて作られた家畜などを塩漬けにしたものを少しづつ消費する形でしか食べません。

また港町や漁村では新鮮な魚介類などが食べられていたりします。

飲料は、清らかな飲み水を確保する（蒸留する）のが大変だった為、飲み物としては果汁を絞った物やアルコール度数の低いエールなどが常飲するものとして作られています。

衣類に関しては多くの場合麻作りか、皮製のものがほとんどです。

高級な衣服については絹作りのものも存在しますが、ジオ文化圏ではあまり養蚕が行われておらず絹はかなりの貴重品です。

どちらかといえば衣料品の高級さは宝飾品などによって示されます。

衛生観念については、史実の中世よりはかなり良いレベルになっています。

神々によって指導された都市類に整備されている上下水道を見習い、多くの都市では最低限下水処理を行うようになっています。

上水道のない都市でも集約された井戸が存在し、そこで水を使えるようになっています。

基本的にその性質上、水のないところに都市はできないと考えてよいでしょう。

田舎の農村などについては、排水はそのまま土地に流しており、上水は川からの汲んで来るか、地下水が存在する場所なら井戸が存在するかもしれません。

この世界においては湯を張って風呂に入るような行為は完全に贅沢な行為です。

貴族や王族の類であればそのような慣習を持っている可能性があるかもしれませんが、一般人にとって風呂の概念はあまりなく、あって水浴びくらいのものです。

この文化圏で紙といえば基本的には羊皮紙です。

植物から作られているものもありますが、稀少な上耐久性に難があるとされています。

稀に南部のヤマ帝国などから一般的なイメージの紙が輸入されることがありますがかなり稀少であり一般的に使われるものではありません。

戦争・兵器

戦争における中心は接近戦であれば槍、射撃戦は弓や機械弓が使用されます。

戦闘において騎乗される生物は馬であり、一般的な中世イメージであまりズレはないでしょう。

すでに馬においては鞍は勿論のことあぶみも開発されています。

攻城兵器といえるものは基本的に火薬が存在していないので投石機が関の山です。

戦争の観念は２種類あり、外部に対する戦争と内部に対する戦争です。

外部に対する戦争は、文化圏外に対するもので、魔王軍勢や諸文化圏との戦争です。

これらは基本的に殲滅、あるいは降伏が行われるまでの撃滅を行うもので、本物の殺し合いといえるものです。殺傷兵器が手加減なく使用されます。

対し内部の戦争は、同文化圏内のもので、基本的に殺傷能力をあまり高めず、相手の貴族や将軍を捕らえることに主眼を置いたものです。

勿論死傷者がでることはありますが、交渉を有利に進めたり、身代金を取ることができなくなるので、なるべく殺さず相手を捕縛することが重要なものとなっています。

これは戦争の目的が、相手との交渉を有利に進め、領土的な権利を勝ち取ることに置かれている為です。

航海

航行技術に関してはさほど高いものではありません。

羅針盤の概念がまだ実用化されておらず、遠洋航海は非常に危険を伴う技術です。

多くの場合リスクを低く抑える為に沿岸航行で海運は行われています。

ただ、造船技術は決して低いわけではなく、かなり高い技術を有しています。

基本的に主流となるのは帆船であり、それなりに大規模な輸送が行えるようになっています。

人間以外の人類

この世界において人類とは、神々に創作された起源を持つ人型を保つ知的生物のことを指します。

もっとも数が多いのは人間ですが、それ以外にも神の方針や、力への適応でその姿を変えた人類が存在します。

そのうちの代表的な存在をいくつか紹介していきます。

ドワーフ

ドワーフは大地神ディーバ・ダグダによって生み出された大地の生命力をその身に宿した人類です。

外見は身長１１０ｃｍ～１３０ｃｍですが、体形や骨格はがっしりしており、筋肉質です。

その身長に対して体重は５５ｋｇ～１１０ｋｇ程度で非常に重くなっています。

その身体は地下を掘り進むことに適応しているとも言われ、全く光のない所でも暗視可能であったり、体を動かし続けても疲れを知らない持久力を持ちます。

顔には必ず豊かな髭を蓄え、その豊かさを誇りとし、髭のないドワーフは不名誉であるとされます。

これは女性についても同じで、如何に（ドワーフ的に）美しい髭を蓄え、かつ手入れしているかが重要です。

また男女で方法に差はありますが、髭を編み込んだり、装飾をつけることが洒落者の条件です。

寿命は 200 年前後とされ、15 歳前後で髭が生え始め、成人とみなされるようになります。

彼らは手先が器用なことでも知られ、特に己等の手で掘り出した宝石や貴金属を加工し装飾品などを造ると非常に素晴しい逸品になるとされています。（当然全員がそうというわけではありません）

彼らの好物は一にも二にも置いて酒です。特にアルコール度数の高いものを好みます。

アルコール全般に強く、彼らは酔いはしても酔いつぶれることはほとんどありません。

彼らは大地の力を崇め、その力を利用し、磨き上げることを至上の喜びとします。

生活としては大体男達が自らの生活圏及び坑道を広げる採鉱を行い、どんどん掘り進んでいきます。

その間女性達は外部に設けられた農園に働きに出て作物の収穫を行っています。

特に収穫物で重要なのは酒の原料となる麦と、土地を選ばず収穫できるジャガイモ（ドワーフ達のみが食べる独自の特産品）です。

その昔ドワーフたちは劣悪な食環境の中で、働く頑強な種族として有名でしたが、現在はその工芸品などを交易に出すことで多くの品物を得ることができるので、様々な食品も手に入ります。

ドワーフ族はその坑道を通じて様々な地域にその勢力圏を広げていますが、その中枢たる都市が、大地神の起源の地アガルタです。

原初の都市はドワーフの暗視特性もあり、ほぼ暗闇に包まれた暗黒都市だったといいますが、現在では交易を意識して、他文化圏の人間が入る場所には特殊な鉱石による照明を配置しています。

ドワーフの社会構造は、非常に厳格な職分主義となっています。

これは変容する神ディーバ・ダグダの、適する職分には適する姿になるという特徴に倣ったもので、それぞれの家系がそれぞれの職分に専念し、技術を受け継ぐことでもっとも良い成果を出せるという信念をもってこの形の職分主義を支持しています。

基本的な支配階級は祭司階級と呼ばれる者たちで、神の意思の代行者として人々を導く者とされます。

中でも王は、祭司の長として一つの集落を繁栄に導く義務を負います。

次階級が武門階級です。彼らは外部からの圧力や魔界勢力との戦闘の為に日々戦闘技術を学びます。

現在の彼らのもっとも重要な任務は大坑道に存在する魔界の勢力の残党を狩り尽くすことです。

その後が職人階級です。彼らは採掘の主であると共に、その採掘品を加工する職能を持つ者達です。

彼らが一般で言うところのもっともドワーフのイメージに近い存在でしょう。

そして最後の階級が農民階級です。主に女性がその任務を負うこの仕事ですが、少数の男性も存在し、農業の方針や指揮を行うようになっています。

農民階級は地位的には下に見られがちですが、本来これらの階級には貴賤はなく全て平等というのが建前です。

しかし実際は、やはり職分ごとに下に見られたり、軽んじられることは存在します。

また商人という役職のものはほとんどが職人階級の出の者が行います。

職分の外という扱いですが、商才のあるものがなります。

ポジション的に儲かることも多いのですが、その分職業的には卑しいものとされ、地位が低いものとされます。

ドワーフが冒険に出るきっかけは、いくつかあります。

まずは武門階級が己の腕を上げる修行として出る場合、または商人達の中には外の見聞を広める為、冒険商人として活動するものもいます。または職分主義に異を唱えるはねっかえりのドワーフなどが冒険に出る場合もあります。

支配階級である神官から冒険に出るものは非常に稀です。

ですが、稀に何らかの使命を帯びてコミュニティの外に出る神官も存在します。

エルフ

エルフ達は世界樹ダーナディアにより作り出された樹の生命力と融合した新人類です。

外見は身長 135 ｃｍ～ 160cm 程度で、体重は 40kg ～ 60kg 程度と細身でやや小柄です。

エルフ達は夜目が効き、月明かりや木漏れ日程度でも、一切ペナルティなく物を見ることができます。

そしてもっとも特徴的な部位はその長くとがった耳とつり気味の眼でしょう。

外見は人間の価値観から言えば美形といえる顔立ちであることが多いですが、総じて無愛想です。

ただ、エルフは人間との間に子を成す事が出来る為、人間の異性に対しては警戒をしがちです。

エルフ達は 30 年前後で成人し、おおよそ 1000 年以上生きるといわれています。

もっとも、エルフの最長老は創世記から生きているといわれるので、寿命は定かではありません。

彼らは居を森と定め、森の中心に植えられた世界樹を崇めながら自然に溶け込む生活を送っています。

植物の自然性を大事にする為、農業や栽培などの行為は禁忌とされています。

彼らの主食は森になる果実や木の実、そして狩りで獲る動物たちの肉です。

そもそもエルフは太陽光と水さえあれば、かなりの期間食事を取らなくても生きていけます。

エルフであれば、３日に１度果実をとれば、充分活動可能といえるでしょう。

肉などは火を通しますが、火を使う場所は森の中でも厳格に決められています。

エルフは繁殖力はあまり強くなく、

その数をある程度計画的に増やす方策が採られています。

特に禍ツ神侵攻の後や、魔王侵攻の後に数が減少した際にはかなり計画的な人口調整が行われたと言われています。

エルフの子供たちは特定個人の子ではなく、集落全体の子供として育てられます。

親が誰とは知らされず、一族の子として子供は育つようになります。

エルフ達は特定期間に一度出現する世界樹の苗木を他の森へと運び、そこに植え、中心地とすることで新たな集落を築きます。

世界樹は成長するまでにかなりの期間が懸かる為、それまでは新集落は他の集落の庇護下に置かれます。

充分に育った世界樹は新たなその集落の守護者として崇められることとなります。

しかしながら近年、エルフの森への進出と森を開墾する人間との間で軋轢が起こり始めています。

当然ながら森が存在する土地も無限ではないからです。

エルフの社会は原始共産主義に近いものであり、その支配階級は世界樹に仕える樹祭司達です。

彼らは集落の意思決定と折々の儀礼を司り、エルフ全体の自然に沿った繁栄を担います。

エルフの価値観は自然の円環の中に溶け込み、できるだけ生物としての自然な生き方を模索するものです。

また感情の起伏はないほうが良しとされ、エルフ総体、ひいては世界全体の自然の維持を優先します。

エルフ集落全体の意見は樹祭司達の合議によって取りまとめられ、意思決定が行われます。

さらにエルフ全体の意思決定は、それぞれの集落の祭司長と最古の森ティル・ナ・ノグの最長老の合議によって最終的な結論を出し、全体の総意として決定します。

人間からみればエルフは非常に閉鎖的な種族と言えます。

エルフ以外の人類の森への侵入は嫌いますし、常に警戒を持ってあたります。

何故なら人間はエルフの法を守らず、伐採や自然破壊を軽々しく行うからです。

またエルフが人間と間に積極的に子を成そうとする事はありませんが、その逆の人間がエルフを襲って子をなすことなどがあり、忌避されている部分があります。

そういった人間との紛争が遥か昔で稀な事象であっても、エルフは集落に記憶として語り継いでいます。

エルフと人間の間に生まれた存在はハーフエルフと呼ばれ総じて不幸な運命を辿ります。

エルフの集落で育てば、成人と共に集落を追われることが多く、その多くは放浪者となります。

逆に人間世界で育つ場合も、周囲からの奇異の目や差別は避けられないものです。

ハーフエルフの特徴は人間よりも明らかにとがった耳です。

人間と同程度の速度で成人し、寿命はエルフと同程度だといわれますが、実際は不明です。

エルフは一族が総じて狩人であり、森で生きる術を知る存在です。

彼らが冒険に出るとしたら、余程の変わり者か、何らかの樹祭司達からの使命を帯びているものです。

人間世界において、エルフはドワーフ以上に珍しい存在です。

ただ、エルフの樹祭司達はある程度意図的に、森の外の状況を探る為に若いエルフ達を探索に出している節がある為、都市部においては全く見られないというほどではありません。

エルフの樹祭司がもし森の外に出るようなことがあるのだとすれば、よっぽどの事態でしょう。

ちなみにエルフが人間の神を信仰することはまずありません。

獣人

ここで言う獣人とは、一つの大きな種族分類をさしている言葉で、実際にはこの分類の下に多くの形態を持つ獣人種族たちが存在します。

彼らはそもそもディーバ・ダグダが強力な力を持つ動物達に人類としての力と知恵を与えた者達です。

彼らは普段の多くはほとんど人間と変わらぬ姿をして生活しています。

しかし、有事の際に彼らは自らの崇める獣神の加護を得ることによって獣化を行います。

この獣化は種族によって様々で、段階を経て変わるものや、そうでないものもいます。

例えば狼の獣人達は、初期段階では筋肉の発達や、爪、優れた嗅覚、聴覚（耳）、濃い体毛などをその肉体に表し、獣じみた人間のような容貌になります。

さらに能力の高い獣人は、人型であるものの毛だらけの狼頭の完全な人狼に変化します。

それに対し、場合によっては、人間形態と獣形態が入れ替わって生活している種族もいます。

一例としてはケンタウロスと呼ばれる人馬種はかなりの時間、人馬形態、下半身が馬という形態を保って生活しています。

彼らはそれぞれの獣神を崇める部族ごとに成り立っており、やや原始的な生活を送っています。

部族として交流が行われることもありますが、あくまでお互いの部族意識が強く、同じ獣人同士という意識があるわけではありません。

実のところ、彼らは獣神の加護を受けている人間に近い存在なので、部族間で婚姻などが行われることも存在します。

この場合、特定の部族に個人が参入する形に近く、そうやって参入したものは、その獣化能力はその部族

のものに染まります。

逆に言えば、部族から追放された場合、能力を失う場合もあります。

ただしこればかりは神の思し召しという部分もあり、そうならない場合もあるので一概にはいえません。

彼らの食文化は、部族の獣神以外に属する動物ついては特に躊躇なく摂取をします。

これは自然界において当然なことである限り、特に部族間でも争いの種になることはありません。

ただし、客人が来ている場合、その客人の獣神がわかるまで食事で肉類を出さないのが通例です。

彼らのほとんどはドワーフたちの大陸に存在しており、そこ以外の場所で滅多に見かけられることはありません。

獣人はこのルールブックではサポートされません。

魔術と生命と霊魂

この世界は我々の現実世界と違い、魔術が現実に存在する世界です。

その秘術の多くはあまり世間的におおっぴらに認められるところではないですが多くの個人の魔術師達によって連綿とその力を引き継がれています。

この章ではその奥深い魔術の秘密を少しだけ解説していきたいと思います。

魔術の原理

魔術とは人間に潜在的に存在する魔力を用いて、世界に溢れる魔力に干渉する技術、といえます。

魔力についてはマナ、オド、気など魔術師によって様々な呼び方をしますが、根本的には同じです。

魔力は根源的に人間に備わっている力ですが、一般の人間はほとんど使うことの出来ない力です。

何故かと言えば、基本的に人間は魔力の使い方を知らず、その力を扱う訓練をしないからです。

使われない筋肉が衰えるように、使われない魔力は全く持ってその力を発揮できないほど弱いのです。

その力を鍛え、使い方を学ぶのが魔術の修行です。

魔術師の見習い達はまず長い時間をかけて使用可能になるまでこの魔力を鍛えます。

あるいは一つの手段として、肉体的な筋力や耐久力を引き換えに魔力を得る方法もあります。

真っ当な魔術の手段としては邪道ですが、力を求める魔術師達の多くは己の生命力を引き換えにしています。

ただしこの魔力の強化を得るのも、最低限基礎的な魔力は必要です。

ともあれ、真っ当に魔術を扱えるだけの魔力が身についたとみなされた見習いはやっと師匠から魔術の手解きを受けることが出来ます。

ここにいたるまで才能のあるものでもおおよそ５年、凡庸なものなら１０年はかかるといわれています。

そしてまず全ての魔術師が原則として教えられるのが魔力の感知です。

これは世界における魔力の流れ、存在を感知することが魔術のもっとも基礎的な技術の一つだからです。

世界における魔力は濃度という概念で表され、多くの場所ではほぼ均一な魔力を保っています。

しかし魔術の行使が行われている場所や人、魔力ある道具、また特定の特異地点などは周囲と比べて明らかに高濃度の魔力が集積されているのが魔術師ならわかります。

魔術師はこの魔力を、己の魔力を媒体に手繰り引き寄せ、変化させることによって様々な現象を起こします。

この作業を文章で表現するのは難しいですが、現代風に言うならば魔力をリソースに様々な動作を行うプログラムを組み、実行するというものに近いでしょう。

実際にそれぞれの魔術のことを式とも呼びます。

式がプログラミングと似ているのは、使う度に一々プログラミングしたら時間がかかるということも同じです。

それに対処する為に魔術師達は一つの効率的な手段を考案しました。

魔術師達は即座に魔術を発動する手段としてあらかじめ魔術の式を頭に入れておく技術をつくりました。

己の知る魔術を予め組んで、脳内に保存することでかなり短時間で魔術を発動することが出来ます。

しかしこの式の欠点は、一度魔術を使用すると脳内から消失してしまうということです。

これでは即座に発動は出来ても、繰り返し同じ魔術を使うのにも一々準備に時間がかかってしまいます。

そこで考案された技術が魔術書というものです。

魔術書とはつまり魔術師が使用可能な魔術のバックアップ媒体です。

これを使うことによって魔術師は極めて短時間で脳内に式を仕込むことが可能になるのです。

ちなみに一度使えるようになった魔術は、時間はかかっても魔術書には記述できるので、魔術書は消失しても、お金と時間はかかりますが再構築することが可能です。

この便利な式を脳内に仕込むという技術ですが、一つだけ欠点があります。

それは一度式を仕込んで、使用した場合、その脳内容量は再度休息をとるまで使用できないということです。

おおよそ６時間の睡眠によって

この脳内に式を仕込める容量をリセットできるようになっています。

よって現在の魔術師達の魔術使用に関しての基本的な手順は、魔術書作成→魔術書から脳内に式を転写する→魔術を発動→休息で脳内容量を回復→再度魔術転写可能、といった手順になっていると思ってください。

その為、魔術師達は己の魔術書に魔術を増やし、魔力を高め、脳内容量を拡張することに心血を注ぎます。

魔術師達の多くは魔術を極め、その深奥を見極めることで大いなる力を手に入れることで己の求めること、あるいは宇宙の真理、あるいは究極の目的を達成できると信じているのです。

魔術の系統

魔術はその式の原理と発揮される効果から大きく七系統に分類されます。

その系統が一体どのような仕組みで何を操るのかを中心にそれぞれの系統を解説します。

魔導術

魔導術は魔術の最も基本的な魔力そのものを操作する術系統です。

どんな魔術師にも必須とされる、あるいはどんな魔術にも応用可能な魔術を操作する魔術などを中心とし、全ての魔術の基礎です。

力術

魔力を介してエネルギーそのものを操る系統です。

エネルギーの範囲は炎や雷、光から純粋な“力”まで様々です。

魔術の中ではかなりわかりやすく視覚的にも派手な効果が多い系統です。

使い方が単純でわかりやすい系統ではありますが、その分応用を利かせるのが難しい系統でもあります。

創成術

物質を作り出し、変質させることを中心とした魔術系統です。

最初は単純な物質しか作り出せませんが、最終的には金属などの高度な物質も作り出せるようになります。

効果が非常に地味なものも多いですが、強力な魔術も多く、魔術の使い道が試される系統です。

幻心術

魔力によって幻覚を作り出したり、その延長線上で精神に対して働きかけ様々な精神異常を引き起こしたりする系統です。

基本的に系統は人の心に働きかけるもので、使いようによっては非常に強力です。

ただ、使いこなせなければ全くの宝の持ち腐れになる系統でもあります。

霊工術

魔力により生命力を操り、回復を行ったり不死者や傀儡を作り出す系統です。

ただでさえ奇異な目で見られがちな魔術師達がなおさら偏見の目で見られる原因の系統ともいえます。

特に死体を使った魔術については一般人に見られると致命的な悪感情を持たれかねません。

使用に際して細心の注意の必要がある魔術系統です。

召喚術

空間という名の法則に魔力によって干渉し、操る魔術系統です。

その力は空間移動に限らず、魔界から魔界の生物を呼び出し使役することさえ可能にします。

正しく使えば有用性は高いものの、扱うものが扱うものだけに道を踏み外し、悪用するものが絶たない系統でもあります。

占術

魔力によって世界に溢れる情報の集積体にアクセスし、活用する魔術系統です。

強力な魔術になればなるほど、この世界の様々な事実を知ることが出来るといわれています。

効果は他の系統に比べると地味なものが多いですが、その効果を使いこなせば、様々な状況でアドバンテージをとることが出来る魔術の多い系統です。

魔術と生命

魔術と生命力というのは密接に結びついた関係にあります。

何故ならば魔術の源である魔力と生命力は非常に近しい存在だからです。

実のところ、両者は性質の違う同種のエネルギーといったほうがしっくり来るでしょう。

魔術師達が語るところによれば、生命の誕生とはつまり魔力が生命力に変換され生物になることなのだといいます。

つまり人間や生物の生殖とは、身体内に高度な魔術式を形成し、生物の生成を行っているというのが魔術師達の生殖への見方なのです。

しかしながらこの完全な生物の生成というのは、高度な魔術過ぎて未だ魔術師には解明できていない式の一つです。

いわばこれこそ神の魔術である考えられています。

先にも述べたように多くの魔術師は、己の生命力を魔力に変換します。

つまりこれは人間が持つ根源的な生命の力を魔力に変換することが可能ということです。

これゆえに魔術師の多くは虚弱な体質をしていたり、貧弱な肉体をしています。

また魔力によって生命力を操るこ

とによって魔術師は擬似生命を作り出します。

いわゆる動く死体や傀儡（ゴーレム）の存在です。

霊工術と呼ばれる術は生命力を操ってこれらの動く存在の使役を可能とするのです。

魔術と霊魂

霊魂という概念はこの世界においても非常に理解しがたく、あやふやな存在です。

魔術師達は魔術という技術を通じてこの霊魂の存在を感覚的に理解の中においていますが、それももしかしたら実際には的外れな理解である可能性さえ存在するのです。

魔術師の理解において霊魂とは脳に存在し、冥界と呼ばれる世界に存在する情報集積体“大いなる一”へと繋がっている存在であると理解されています。

“大いなる一”とは全ての情報がそこに集積され、そして全ての生物はそこに繋がっており、かつ全ての生物はそこからやってくるといわれる情報の集合体だとされます。

人は生まれた時にここから霊魂を得て、ここに繋がり、思考をできるようになるのだと魔術師は考えています。

そして全ての生き物は死んだ時、ここに全ての情報を預け、そして魂は循環するのだと。

魔術はこの霊魂の概念を通じて様々な魔術を行使します。

例えば幻心術はその霊魂に対して干渉することによって実際に存在しないものを見せたり、聞かせたりし、またはその精神状態を操作し、様々な効果を引き出すことが可能です。

一方、占術系統の魔術は、情報集積体“大いなる一”へと繋がり、情報を引き出すというものです。

霊魂は魔術の使用においても重要な位置を占めているのです。

魔術の歴史

魔術の歴史というのは、そも正確な歴史を編纂できるような人間がほとんどいない為、かなりあいまいなものとなっています。

魔術の起源についても複数存在し、恐らく多数の起源が存在してもおかしくないのではないか、程度の認識が大半の魔術師達の見解です。

たとえ起源や形式が違っても、根本的に魔術師達にとって魔術は同じ技術に収束しているのですから。

それでもあえて起源を探るのであれば、もっとも有力で強い流れの源流の一つが雷神ベリスの魔術伝承でしょう。禍ツ神侵攻の最中、戦力の不足を懸念したベリスが、才能を持つ者を選んで魔術という技術を伝え、戦いの為に引き連れたというものです。

現にベリス文化圏には魔術師が多く存在しており、この説の有力さを裏付けています。

他にもアスラ文化圏における魔術は鬼神と呼ばれる、元魔界の存在から伝授されたものだとされています。

これもその経緯から言えば充分説得力があり、魔界の住人達が魔術を使うのも事実です。

また、強力な幻獣の一部には魔術に近しい能力を使うものがいます。

彼らからその秘術の一部が伝えられたという説も無下に否定するわけには行きません。

もしかしたら説の数だけ、魔術の起源と発生が存在したのかもしれません。

冒険とその舞台

冒険者の存在

世間で言うところの冒険者の認識は荒事を代行してくれる便利屋のようなものです。

この世界において冒険者が頼まれるような仕事はたくさんあります。

特に様々な場所を旅する事に際しては、野外は我々の世界よりも遥かに危険に満ち溢れています。

また、一般市民にとって領主や領主の部下である官吏達は問題を解決してくれない場合も多く、その点、どこにも所属しない存在である冒険者達は最後の頼みの綱です。

また逆に領主や権力者の間で、足のあまりつかない便利な使いっ走りとして使われる場合もあります。

一般人からの冒険者への目は一概にこうと言うことはできません。

田舎でもよそ者を嫌う集落もあれば、珍しい話を聞けると歓迎するところもあります。

ただ、衛兵や秩序を守る側の人間からは煙たがられている場合も多々あります。

彼ら冒険者がいるところには、大概厄介ごとが転がっているからです。

冒険者への仕事の依頼はなんとか直接会って依頼をする機会を得るか、一般的に冒険者の店といわれる、元冒険者や冒険者とのつながりをもつ店主が経営する宿屋や酒場にて、店主を通じて依頼を行うことが多くなります。

これは厳密なシステムではなく、慣習としてこのような形が自然と生まれたものです。

冒険者の店の主人たちは、仕事を探す冒険者達を最初は試し試し、実力がわかったら徐々に厄介な仕事や信頼の必要な依頼を任せるようになります。

冒険者を構成する人間の素性は様々です。

傭兵崩れの戦士から、修行中の神官、一攫千金を目指す盗賊、見聞を広めたい吟遊詩人、向こう見ずな冒険商人に、出稼ぎをしている狩人、身を隠しながら金策する魔術師。

冒険者の数だけ事情が存在し、何らかの生活費の足しや、繋ぎとして仕事を請けるものもいるでしょう。

冒険者はその依頼のリスクをなるべく低く、円滑に進める為に違う職能者同士が徒党を組んで行動することが多々あります。

これらをパーティーと呼び、同一の人員で仕事をこなすことにより信頼関係や連携が増していきます。

第一次魔王侵攻において、魔王を討伐した人物も冒険者達であったといわれていますし、第二次侵攻において世界の連合をとりつけた英雄ズィンクも元冒険者であったといわれています。

冒険者の大半はそのリスクの為に冒険の最中にその命を落とし、帰らぬ人となります。

ちなみにプレイヤーの操る冒険者達は別として実際の冒険者の比率でいえば、そのほとんどは戦士、盗賊が占めています。狩人や商人、吟遊詩人はかなり珍しい存在です。

奇跡や魔術を使える神官や、魔術師がいるパーティーは本当に珍しい存在といえます。

バランスの取れた構成のパーティーはそれだけで英雄候補といえます。

冒険者の店

通称で冒険者の店と呼ばれる店は、大概酒場か、酒場を兼ねる宿屋です。一般人以外の胡散臭いもの、つまり冒険者が出入りしているので、探そうと思えば大概ひと目でわかります。

英雄候補

ＰＣ達は大概クラスのバランスをとるように作成するので、それだけでも他の冒険者大勢より優位ということになります。

世界にはびこる危険

世界には様々な危険が存在しています。それこそが冒険者の飯の種でもあります。

全ての危険をこと細やかに説明することはできませんが、いくつかを紹介します。

世界に溢れる自然の獣達

人類にとって自然は危険の大バーゲン状態といえます。

そもそも危険な地形や、自然環境は多くありますし、その自然の中に存在する動物でさえ、人類の基本的な能力から言えば敵わない生物も多く居ます。

ましてや、強力な力を持つ幻獣達は特殊な能力を持っている者も多く、その力は人知の及ぶところではありません。

人を石化させたり、魔法的な能力を行使したり、信じられないほど巨大だったりと、その力は様々です。

そういった自然に存在する獣達を対処したり、また何らかの目的で捕獲・討伐するのもよくある冒険者達の仕事の一つです。

魔界の存在

長きにわたる戦争の結果、人類は魔界の存在を退けて来ました。

しかしながら前回の魔王侵攻の後、全ての魔界勢力をこの地上から駆逐できたわけではありません。

今も世界の各地には魔界の勢力の残党が陣取り、支配を続けている地もあり、彼らは虎視眈々と、勢力拡大の機会を望んでいると言われています。

また純粋な魔界の勢力でなくとも、はるか神代の時代にあった禍ツ神侵攻の際に、この世界に残留した魔界勢力の末裔たる、鬼族達はこの世界に適応し、独自の勢力を保ったまま、人類との衝突を繰り返しています。

人類以外の知的生物としては非常に厄介な、日常的な敵といえるでしょう。

人間の敵はやはり人間

人類の敵は獣や、魔界の勢力だけではありません。

人間の敵はお互いに争う人間であることがままあります。

そもそも各文化圏は互いにその勢力圏を奪い合おうと戦争を行うことは珍しくありません。

また、同文化圏内、同国内、どんな集団であれ、その内部に争いの種やトラブルを抱えています。

冒険者は大概、どの勢力にも属さないが故に便利に使われたり、利用されたりします。

主な冒険の舞台

今まで述べてきた情報がかなり大雑把なものなので一地域ではありますが多少詳しい情報を載せていきます。
ここでは推奨初期冒険地点として文化背景などを紹介したジオ文化圏を中心に紹介していきます。
まずは地図を載せておきますので、紹介とともに、どの辺にその国があるのかと合わせつつ把握していってみてください。

※国境線は曖昧であり、かっちりとはわかれていない。

ジオ文化圏の国々

古王国セクメト

首都：ソルス＝ベイ

古都ソルス＝ベイを首都に持つジオ文化圏にてもっとも古い歴史を自負する王国です。

セクメトとは神代語で“中枢”という意味であり、元々はこの“地域”を指す名称でした。

第２５代ソルス＝ベイの王にしてセクメトの指導者イスミナル６世は、若くして王位を継承した新王です。

しかしながらイスミナル６世は年若い上に王本家の血筋が途絶えた為の傍流からの即位である為、国内の貴族の間では王に対する忠誠に難のあるものも存在します。

国自体は安定した国家なのですが、その統治背景にはやや不安が残る状態です。

国力は生産力、軍事力、また伝説的な首都を保有する強みで現在他の国より比較的優位といえます。

この地域は様々な戦争の歴史の中でほぼ他国や魔界勢力に制圧されたことがなく、多くの古代遺産や歴史を持つ都市、名所が残っている地域です。

特に盟約の六竜の一が黄金竜ケイロンが住むという“暁の谷”は最も有名な名所の一つです。

首都ソルス＝ベイを始めとし、伝統ある大きく美麗な都市が多く、人口も総じて多数です。

国内で特に信仰が盛んなのはやはり大神ジ・オルグであり、地方の農村でさえ地母神リーダンとともにその祠や神殿を欠かすことはありません。

マルトゥーグ騎士公国

首都：バートン

騎士公ハイゲン・マルトゥーグが統治する公領ですが、比類なきその大きさから国と称されます。

実際にその権限はもはや国に匹敵し、形式上はセクメト王の臣下ですが、その力関係はほぼ拮抗しているものと考えて間違いありません。

マルトゥーグ家は代々ソルス＝ベイ王国にて戦いで功を上げてきた貴族の家系であり、第一次魔王戦争の際にはその家に連なる者が魔王討伐者の一人として名を刻んでいます。

現公爵のハイゲン公もその家名に恥じず、東方帝国との戦争の際には大いに戦功をあげています。

しかし皮肉なことに未だジオ文化圏内でもっとも大きな魔王残留勢力は、このマルトゥーグ騎士公国の領内に存在しており、対応に力を割かざるを得ません。

この国の騎士達はほとんどがマルトゥーグ家につき従い戦功を上げてきた者の子孫であり、武をもって功をあげることこそが騎士としての誉れであるという気風があります。

その気風故か精強な騎士達も多く、多数の騎士団がその実力を競い競技会も頻繁に開かれます。

特にこの国で最も名高いのが“蒼輪の騎士団”であり、全ての騎士はこの騎士団に所属し、一員をなることに憧れているといっても過言ではありません。

国内においては鋼の腕クオルズの信仰が盛んです。

かの武神の加護を得るため、騎士は熱心に祈りや寄進を神殿に捧げます。

また多くの神殿は独自戦力として神殿騎士を擁し、そこには貴族の次男や三男などが所属し、神殿と騎士貴族達の結びつきを強くしている場合もあります。

またその領内に盟約の六竜の一が水竜スーサが住む島エイスーサを持ちます。

商業国家インナハル

首都：ジェストナ

インナハル王国は比較的成立の新しい国の一つです。

この国が要する地域はまさに、ソルス＝ベイ王国時代に内海貿易の要として存在した海洋都市を多数擁した場所であり、かつ多くの支流を持つサルトナ大河が河川運搬によって国内流通の中枢を担ってきました。

そういった背景から各都市の商人ギルドの力が非常に強く、結果として以前この地域を支配していたナグトール王国の王は、商人達の後押しする新王により追放され、現在の王国体制が成立させています。

その経緯から、インナハル王は商人たちとの力関係に気を使っています。

商業国家あるいは商人達の国と呼ばれる背景はそこにあります。

三代目となる現王クリフ・インナハルは壮年の温和な王ではありますが、特に商人達の傀儡色が強い王だと噂されています。

件の各都市の商人ギルドはローバーン連盟という商業連盟を結び国内の商業資格の統一化、市場調整、諸外国との戦略的商取引などを行います。

この商業連盟は一面では国ぐるみでの富の運用、利益の追求をできる反面、一部の特権階級的商人達による富の独占が起こっています。

その性質上、この国の軍事力において傭兵が占める割合は少なくありません。

多くの貴族たちはこの状況をあまり好ましく思っておらず、商人達の力を削ぐ方法がないか常に思案を重ねています。

ですが、彼らの多くは商人の力を削ぐことはこの国の力そのものを弱める可能性があることに気づいていません。

国内の信仰においてやはり最も盛んなのは船舶王ルーシードです。

多くの神殿が多額の寄進とともに豪奢な神殿を構えています。

こうして神殿と商人が癒着することで、人民の支配を信仰面から支えています。

ナグン＝ヘラス共王国

首都：シリス

ナグン＝ヘラスは長い苦難と被支配の歴史を持つ国です。

古くはルミナディア神命帝国の侵攻の際には、この地域は帝国から全域の支配を受け、第一次、第二次魔王軍侵攻の際には一部に大きな被害を受け、東方帝国の大遠征の際にも従属を強いられた歴史があります。

その一因はこの地域の持つ肥沃な土地による生産力です。

ソルス＝ベイ王国時代、人口の伸長に寄与したこの生産力は、逆に他国から見れば垂涎の獲物ともいえました。

東方帝国による制圧の前、この土地はナグン王国とヘラス王国という、二つの国家によって統治されている地域でした。

この内ヘラスは東方帝国への併合を拒否し、王家が徹底的に断絶されました。

その後、ナグン王国は併合要求に恭順し、王家が生き延びました。

東方帝国崩壊後、ナグン王国は即座に離反し、足並揃わぬ帝国後継の隙をつき、また地元の協力もあってヘラス王国だった地域を併合します。

国名がナグン＝ヘラスとなったのは併合の際に元ヘラス王国貴族への配慮です。

王は一応両国の王であるとして共王を名乗っています。

また過去の歴史と河川上流からの汚染問題などから、現在メイキルク王国と緊張状態となっています。

ナグン＝ヘラス王国で軍事的な特徴は精強な騎兵達です。

これはその土地を生かし良質な馬を産出する上、東方帝国の支配時代に彼らの騎馬戦術を吸収した為です。

機動力あふれる槍騎兵、弓騎兵の連携はヘラスの奪還に大いに貢献しました。

信仰者の多い神は地母神リーダンです。

良い作物の収穫こそがこの国の生命線であり不作が国の苦境と直結する状況の中で、豊穣の女神の加護は必須と言えます。

都市圏から村落までリーダンの祠や神殿が見られない場所はありません。

現在のナグン＝ヘラスの共王はオクライ二世という壮年の偉丈夫で、西方のリシュウ朝ヤマ、南方のメイキルク王国、そして現状に不満を抱える元ヘラス王国の貴族達への対応と難しい舵取りを強いられています。

また近年、積極的にすすめる農地開拓の森林伐採においてエルフ達との対立も深刻化しているようです。

南のリシュウ朝ヤマとの国境付近に存在する深い渓谷“鳴き谷”には盟約の六竜が一の大翼竜ベイレンが居を構えています。

鋼の国メイキルク

首都：アーバンク

メイキルクは豊かな鉱物資源と工業力を持つ山間の王国です。

国内に複数の豊富な鉱脈を持つ金山、鉄鉱山、銅山を持っています。

メイキルクはこれらの鉱山資源の採取を非常に重視しており、効率的な採掘の為、ドワーフの技術者を招聘したりしています。

反面、食料生産に関しての地力が弱く、食糧事情が悪いのが悩み所です。

その為、隣国のナグン＝ヘラスの農業生産力を、喉から手が出るほど欲しいというのがこの国の正直なところでしょう。

しかしながら、ナグン＝ヘラスとの関係は歴史的に色々な経緯があります。

そもそも国家の成り立ちから言えば、その始まりは、内海戦争時代にソルス＝ベイが分裂してできたベルシエル王国にまで遡ります。

このベルシエル王国は現在のナグン＝ヘラス、メイキルク王国を含む、非常に広範な地域を支配した王国で、当時の主戦派貴族達が独立してできた国です。

その後ルミナディア帝国によってベルシエル王国の中心となる北部（現在のナグン＝ヘラスにあたる地域）が制圧され支配を受けることになります。

この時、ベルシエル王国は王家が滅んでしまった為、当時の有力侯爵であり、生き残った王族傍系であるオーバル侯が残存地域の勢力をまとめて立ちます。

そうして残った地域は、この地方の名をとってメイキルク侯国と名乗りました。

やがて時が経ちルミナディア帝国が崩壊、元ベルシエル王国北部には、いくつかの後継国としての国々が成立します。

それに対し、メイキルク侯国は正当な王家はオーバル家の血統であると主張し、それらの諸王国に対しての戦争を起こします。

この時からゆくゆくの両国とメイキルクの因縁は始まりました。

結果としてこの戦争で諸王国の領地が一部メイキルク侯国側に移りますが、程なくして第二次魔王侵攻により領土は減少。

魔王侵攻集結後、領土を回復するものの、やはりその後東方帝国の侵攻により、今度は全領土を東方帝国の支配下に置かれてしまいます。

そして東方帝国が分裂した際、メイキルクもその機に乗じて支配を抜け出し、今度は王国としてオーバル家を中心とした王家を復古させました。

そして偶然にも再び同時期にナグン＝ヘラス王国も復権しており、二国は再びライバル関係となります。

特に現在その歴史的経緯を除いてもナグン＝ヘラスとの間には、近年特に開発を強化している鉱山、そして加工業からの排水により、下流域であるナグン＝ヘラス側の水質が汚染され、関係が悪化しています。

また領土境界付近での鉱山開発は国境問題に発展する気配があります。

メイキルクの軍事的特徴はその生産力を生かした重装歩兵の多さです。
現在ナグン＝ヘラスの騎兵団に対抗する為、長槍の配備が進んでいるといいます。

ちなみに現在の王はクラリス・オーバル。
メイキルクを東方帝国の支配から解放した女傑として有名な女王であり、現在も積極的な軍事路線を進めています。

信仰については、有名な神々はどれも程よく信仰されていますが、国の性質上、他国よりも工芸神ダムドの信仰は盛んです。

また険しい山岳の最中には“竜の森”というそのままな名前が存在し、そこは盟約の六竜の一が森緑竜ダイオラの領域となっています。

剣嶺国家オクード

首都：オクード

ジオ文化圏南部山岳に位置する山に住む国です。
この国は平均標高が高い上に、剣嶺（ソードリッジ）山脈と呼ばれる険しい山々に国土を囲まれています。
特に際立った産業があるわけではなく、貿易的にも目立たず、農業力も貧弱なこの国が実の所創始から現在まで独立を保っているのは、その地理的な攻略の難しさと、制圧しても得られるものが殆ど無いからです。
多くの国にとってこの国は攻めるに難く得るものが少ないのです。

実際、内海戦争にて本国からの支配力が届かなくなり、半ば強制的に独立してから、内界戦争、第二次魔界侵攻、東方帝国の侵攻と、いずれの戦乱の際にもこの国は支配を受けていません。
軽い気持ちで攻めた国は例外なくひどい目にあって退散しています。

特にこの国で有名なのはこの国々の山々を知り尽くした、山岳猟兵達です。
彼らは普段は狩人として生活していますが、有事の際には優秀な兵士として不幸にも彼らの領域に侵入した者を仕留めます。

基本的に工業的生産力は大したことはないですが、この国の職人は腕の良い者がいることで有名です。
もしかしたらこの国においてはほとんどギルド制が発達していないことが、関係しているのかもしれません。
ともあれ頑固な職人気質な人物が多いのは確かです。

現在の王アルマン・ホルスナズは古き伝統と格式を重視する典型的なオクードの老人であり、現在の国の形の維持を常に考えています。

また剣嶺山脈に幾つか存在する洞窟は、地下に存在していると言われる大洞穴につながっていると言われ、そこには盟約の六竜の一が地竜エルドが潜んでいるといいます。

地図内の有名な地域、及びジオ文化圏外の国

死の砂漠

古来三度魔界の軍勢が押し寄せた源である砂漠の地です。
多くの人類がこの地で果て、その死を迎えたこと、そして灼熱の砂漠で生存が困難な上に危険な生物が跳梁する砂漠を、様々な意味合いを込めて死の砂漠と人々は呼びます。

この地を渡るのは非常に困難であり、大陸の中心であるのにもかかわらず、この砂漠を大陸移動の通路として使うものはまず存在しません。
またこの砂漠の中心地には、魔界とこの世界をつなぐ巨大な門が存在していると言われます。

東内海

内海とは、ルミナディア、ジオ、ベリス、ダーナ文化圏に横たわる大きな内海の呼び名です。
そのうち東側のやや区切られた地域を特別に東内海と呼んだりします。
海運における非常に重要な役割を持っており、沢山の商船がこの海を行き交っています。

太陽の海

大陸東の海を人々は太陽が昇る海、太陽の海と呼びます。
この海の果てには世界の終わり（果ての海）が存在すると言われていますが確かめた者は誰もいません。

グライ朝ヤマ、リシュウ朝ヤマ、ヤマ帝国

これらは全てかつての東方帝国ヤマの後継国です。
つまり文化圏的にはアスラ文化圏

に属する帝国郡ということになります。
ヤマ帝国の後継は全てかつての東方帝ハグン将軍の子供達であり、一応長子の継いだ支配領域がヤマ帝国と呼ばれます。
グライ朝、リシュウ朝はつまりハグンの息子グライとリシュウが継いだヤマ帝国の後継領域です。

それぞれの帝国はお互いの領域を伺いながら、さらにジオ文化圏にも牽制を繰り返しつつ、勢力圏の拡大、かつての東方帝国の復興を狙っています。

フェルスデン

首都：ベイロ

フェルスデンはジオ文化圏ではなく、ルミナディア文化圏に属する国です。
国教はルミナディア教であり、領土内の国民はほとんどがルミナディア教徒と言えます。
そもそもその支配領域の多くは、古くはジオ文化圏に帰属していた土地です、が、ルミナディア文化圏の支配が長かった為、もはやほとんどの土地ではジオ文化圏の信仰は残っていません。

フェルスデンは実のところやや新しい国と言えます。
というのも前前代の王が、かつてこの地を収めていた非道な悪王を革命で処刑し、現在の国に体制を改めたからです。

現在の王、オーゼル・ベルナールは敬虔な王であり、信心深い性格です。
法による人々の平和を信じ、王の下に法学者達の研究機関と諮問機関を作り、常に適法を求めています。
また王の下に集う騎士団たちも非常に士気高く、また秩序だった彼らの力はかなり強力です。
同様に神官戦士団やルミナディア神殿も強い力を持っており、人々を導いています。

旅の移動

冒険において冒険者は旅、大規模な移動を繰り返すと思います。
その中で、その移動にはどれくらいの時間がかかるのかについて疑問が出ることもあるでしょう。
ここでは、その移動について解説していきます。
ただし、移動の早さはあくまでゲーム的な処理を優先し、厳密な考証においては不自然な箇所も多々あるかと思いますが、ゲーム上の処理の参考にしていただくためにここに参考速度を記しておきます。

徒歩の旅

１日の陸上徒歩移動距離は３０～４０ｋｍと見てください。
これは健康な荷物を持った人間が平均時速４～５ｋｍで、日が昇るってから落ちるまで昼休みを挟み、平坦な未舗装の道をおおよそ９時間歩き通した際の結果です。

険しい道ではこれよりももっと落ちますし、未踏の山道ではこの１０分の１以下になる可能性もあります。

このペースで歩いていくには、通常は一週間や６日に１日は休みをとる必要があります。
無茶をして歩けば、１日ごとに重疲労を１点づつ与えてもよいでしょう。

また陸路の旅は決して安全なものではありません。
山賊、野盗、傭兵くずれ、様々な障害が立ちふさがります。
場合によっては悪徳な領主などでさえ冒険者の行く手を阻むかもしれません。
行商は勿論、傭兵（護衛）を雇った商隊でさえ決して安全とはいえない道行きなのです。
そんな危険を犯し、乗り越え旅が順調に進んだとして、セクメト首都ソルス＝ベイ～インナハル首都ジェストナ間の陸路（１２８０ｋｍ）であれば、おおよそ３７日前後かかるでしょう。

大きな山越えを挟むオクードへの道筋であれば大きく日数が変動するでしょう。
メイキルク首都アーバンク～オクード首都オクード（１４９０ｋｍ）であれば、２ヶ月をゆうに超える日数がかかると思われます。

馬の旅

馬での移動はある程度道が整備されている場所であれば、日の出から日の入りまで並足、速歩交えてであれば休息をはさみ１日で７０ｋｍ程度です。
それ以上の移動は馬がもたないため、馬の乗り換えが必要になります。
襲歩（ギャロップ）で３０分づつ１２ｋｍ前後で乗り換えを行う最大限急いだ伝令だとしても、１日２００ｋｍ～２４０ｋｍ前後が限界だと言われます。

船の旅

船は河船か帆船かによって変わります。

流れの殆ど無い河を河船で下る場合１日１５０ｋｍ前後、さかのぼる場合は１００ｋｍ前後が限界です。

河を帆船で進む場合、順風であればこれに＋５０ｋｍうまく風が吹かなければ＋２０ｋｍ程度が限界です。

帆船で海を行く場合でもほぼ同様に１日１２０～２００ｋｍくらいです。

速度自体は時速５～８ｋｍ（２．６ノット～４．５ノット）程度です。

軍艦などを中心としたガレー船では全速力で時速８ｋｍ（４．５ノット）、通常運行で４～５ｋｍ（２～２．５ノット）が限界であったようです。

帆のつかない完全なガレー船での運行であればおおよそ１日１２０ｋｍの航続距離ですが、帆船と比べてその燃費の悪さ（人員の糧食など）が際立つでしょう。

ただし、風に左右されない最高速度を出せるのも確かです。

ちなみに最大船速は１時間維持できればマシな方だと思ってください。

地図

この時代、正確な地図というのはある程度高価な情報です。

あるいは軍事機密の類と言ってもいいでしょう。

そして安全な道の情報というのは商人の貴重な財産となります。

何が言いたいのかといえば、正確な地図は手に入りづらいということです。

まず正確な測量をする人がいませんので、正確な海岸線や山の位置、高度などもほとんど把握されていません。

一部測量していることもあるかもしれませんが、極々一部の特権階級や知識層にのみ伝わっている情報でしょう。

またその情報が正確かどうかもわかりません。

この世界で地図といえばおおまかにいって勢力図と街道図、そして航海図です。

街道図の殆どは神代に作られた主要街路をなぞったもので、実際の現在の街路はさらに開拓されたり、メンテナンスが怠った結果途切れたりと実際あてになりません。

勢力図は国同士、あるいは領主同士の勢力圏を大まかにあらわすものです。

支配領域というのは厳密にライン引きできるものではなく、大体街単位でおおよその勢力圏内が認識されているものです。

これも代替わりや相続、お家の取り潰しや戦争による攻略などで大いに変動があり、常に書き換えられるべき代物です。

航海図はこの世界の殆どが沿岸航海を中心としているため、何日陸沿いにいけばどこにつく程度の情報が記してあるものが中心です。

要は地図は手に入ってもその正確性には疑問があり、かつ最新状況は現地現場でなければわかりづらいということです。

だからこそ商人はリスクを犯し儲けを出し、冒険者は通常人が赴かない危険な旅を飯の種にできるというのもあります。

地図を求められた場合、ＧＭはその辺をよく鑑みた上で、ざっくりとした地図が出るだけでもまだ良いのだということを周知してあげてください。

首都同士の距離

陸上路

セクメト首都ソルス＝ベイ～インナハル首都ジェストナ　約１２８０ｋｍ

セクメト首都ソルス＝ベイ～マルトゥーグ首都バートン　約１４６０ｋｍ

インナハル首都ジェストナ～ナグン＝ヘラス首都シリス　約９５０ｋｍ

インナハル首都ジェストナ～メイキルク首都アーバンク　約９４０ｋｍ

メイキルク首都アーバンク～ナグン＝ヘラス首都シリス　約９５０ｋｍ

メイキルク首都アーバンク～マルトゥーグ首都バートン　約１３９０ｋｍ

マルトゥーグ首都バートン～オクード首都オクード　　約１１１０ｋｍ

メイキルク首都アーバンク～オクード首都オクード　　約１４９０ｋｍ

ソルス＝ベイの都市データ

世界には様々な都市が存在しますが、ここではこのジオ文化圏で最大の都市の一つ、ソルス＝ベイを例に都市のデータというものを解説していきます。

これらの設定を全面採用するか、一部採用するか、全く採用しないかはＧＭに一任されます。ＧＭが管理する世界は、全てにおいて設定をＧＭが決定する権限を持つのが普通です。

ソルス＝ベイ

属する国

古王国セクメト

人口

１３万人を超える

流通レベル

８

主要産業

商業

領主

イスナミル６世（セクメト王）

特徴

古き歴史あるセクメトの首都であり、遙か古代ジ・オルグ神が拠点とした都市だと伝えられています。

その証左として現在でも大神殿の巨大玉座や、巨神も通れる大路のような巨大構造物が見られます。

このソルス＝ベイは歴史が古いだけでなくその都市規模としてもジオ文化圏最大といっていいものです。

その規模は流通、生産力、人口、都市面積、あらゆる面で圧倒的です。

またこの街少々特徴的な形状をしています。それが外壁層による都市区分です。

この都市はいくつかの壁によってその区域を区別されています。

（次ページのソルス＝ベイ　概略図を参照）

最も最奥部に存在するのは王の居城が存在する城郭区域です。ここには城砦施設と王族の住居があります。

そこと街のもう一つの中心である大神殿を覆うように第一市街が存在します。

これは最も古きソルス＝ベイの街の外壁の内側に残るもので、基本的に上流階級や富裕層の住居区域です。

その第一市街を覆う第一街壁の外側、そして第二街壁の内側にあるのが第二市街です。

この第二市街の住民たちは古くからソルス＝ベイに代々住み着いている者たちや新興の商人、職人層や町内の様々な施設などで働く人々の中心的な居住区域となっています。

さらにその第二市街壁の外側、そしてソルス＝ベイ外壁の内側にあるのが第三市街です。

第一、第二市街と比べれば比較的歴史も浅い為、新しい流入住民やまた外部に農地を持つ外部農民などがこの第三市街に居を構えていることが多くなります。

また一時滞在民向けの宿屋などの施設もここに多く存在し、ほとんどの冒険者は第三市街に宿を取ります。

この外壁の外側に壁にへばりつくように存在しているのが外壁街です。

ここには貧困層や戦争難民、そして訳ありの犯罪者達が街には住めずに寄り集まって出来た集落です。

粗末なバラックや貧弱な建物が主ですが、中には市内並にしっかり建てられている建物もあります。

更にいうと、この街には神代から連綿と整備を続けられている下水道が存在しています。

中心部の下水道はかなり計画的に作られた物ですが、その後の拡張は発展に合わせ煩雑に行われました。

この下水道は人が通れる規模の空間があり、そこには外壁街にさえ住めないような超貧民や犯罪者の隠れ家として利用されています。

その数はかなり馬鹿にならず、下水道社会とでも言うべきコミュニティが存在しているとも言われます。

経済

この街の最大の特徴はその人口と言ってよく、それゆえにその経済規模も巨大です。

特にどんな高級品や物量も、その人口比から言って消費される傾向があるため、あらゆる物が集まります。

武器、防具、ぜいたく品、工芸品、美術品、日用品、ありとあらゆる物において高品質であったり、大量生産されたものが出まわり、その経済を回しています。

ちなみにその食料もやはり周辺の農村からの流入品や、租税として集められるものにより充分に潤っている状態と言えます。その経済力により、人口はなお増加していると言われます。

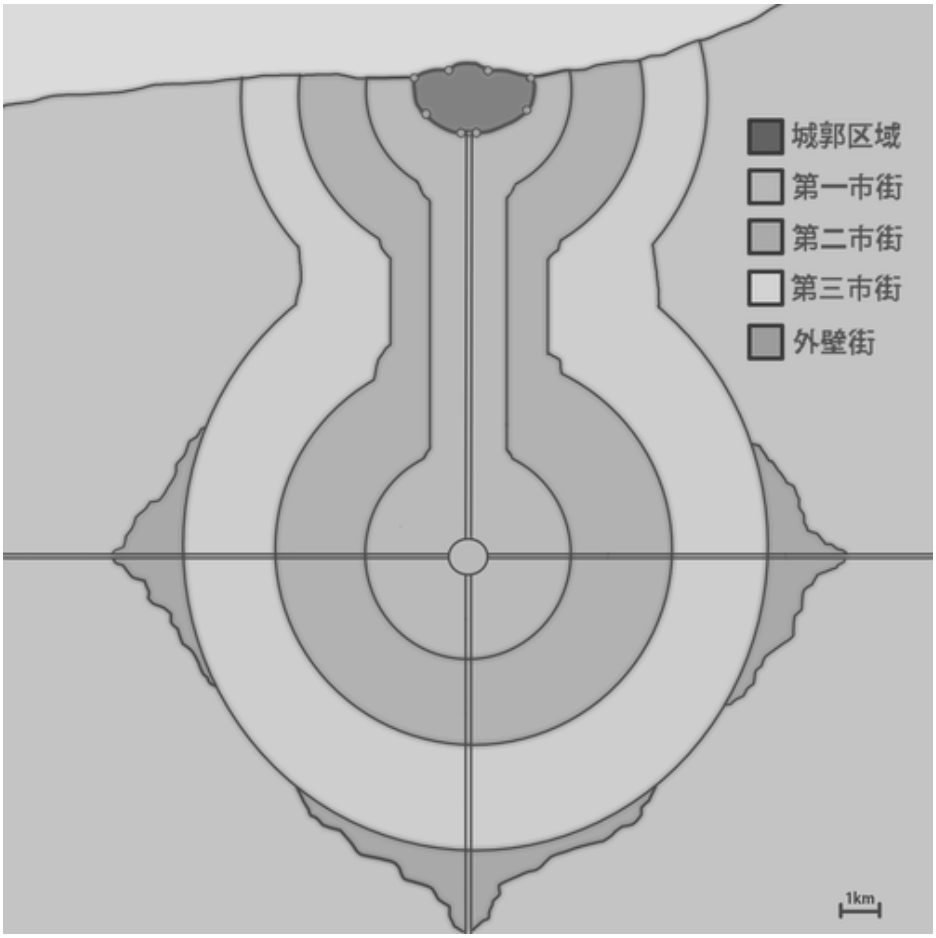
治安

治安維持はわりとしっかりと行われています。市外壁の内部ほど治安は良くなります。

何故なら内部になればなるほど、多くの街壁門（衛兵が詰めている）を抜けなければならないからです。

特に第一市街は各所の貴族の屋敷に門兵が存在したり、神殿兵なども

ソルス＝ベイ概略図



よく存在するため、滅多なことはできない区域となっています。

城郭地域以外の各門は、最外の外壁以外ではそれほど厳しくはチェックされません。

とはいえ各門には専門の門兵と呼ばれる衛兵が控えている為、明らかに怪しい人物は通れないでしょう。

外壁街において治安はあってないようなものです。太陽の街路沿いはさすがに治安維持がなされていますが大通りから外れてしまえば、そこは非常に危険なスラム街なので注意が必要です。

各門は日が落ちると共に閉められ、滅多なことでは開放されなくなります。

信仰

ソルス＝ベイはジ・オルグの聖地である為、当然最大の信仰対象はジ・オルグです。

また人口が多い為、他の都市ではマイナーなディオールやサルトゥも神殿を構えている場合が多々あります。

信仰の中心は市街中心に存在するジ・オルグ大神殿です。

この神殿は基本的にジ・オルグの神殿ですが、分神殿として各従属神の神殿が内部に存在しています。

また都市内の信仰組織は公神議会と呼ばれる神殿連合体によってある程度の組織化がなされています。

影響力のある組織

公神議会

公神議会はこのソルス＝ベイのジ・オルグ神殿を中心とした従属神の神殿の合議連合体です。

巨大なこの街において宗教的な軋轢、問題が起きないよう、また万が一にも王が神殿勢力をないがしろにするようなことがないよう、協力し影響力を保っています。

実際的には街における新規の神殿の設立の認可など、公認聖職者の認可、管理などを行なっています。

各神殿に関わるような重要事項は、各神殿代表者による公神大会議によって決定されますが、大概の瑣末

な出来事は各神の代表神殿長による裁量判断か、その七人による七人会議で決定されます。

ソルス＝ベイ商議会

ソルス＝ベイの王族から信託を受けて商業に関する認可、徴税などを代行する組織です。

ソルス＝ベイ内での商業行為は全てこの組織の認可で行われるため、一定の範囲の市場以外の商売は、この組織への登録なしに行うことはできません。

職能ギルド本部

セクメト内での共通基準規格を定める職能ギルドの本部です。

職能ギルドは様々な職人達の加工基準を定め、一定の品質を保証、維持する事を組織の役割としています。

またその特徴は徒弟制度にあり、基本的にギルドの認可をもらう職人として製品を作るためには、ギルド内の親方と呼ばれる指導者に徒弟として従事し、仕事の指導を受ける必要があります。

その後、徒弟は新たな親方資格をもらうことによりギルドの一員として仕事が可能になります。

ソルス＝ベイ商議会との関係は密接で、買取価格の制定を議会との交渉において一律で決定しています。

犯罪組織“グリム同胞団”（Brotherhood of Grim）

ソルス＝ベイという街の規模上、犯罪は起こらざるをえない物事といっても差し支えないでしょう。

その犯罪者達のある種の制御と互助化を行なっているのが犯罪組織です。

そしてソルス＝ベイにおいてもっとも巨大な犯罪組織がこのグリム同胞団です。

その犯罪の統制と取り仕切りで利益を得る範囲は多岐にわたります。

比較的穏便なところであれば情報の売買、乞食・スリ・泥棒の管理、特殊な薬物や毒の売買、癒着貴族や商人の犯罪行為からの保護、賭博、貸金、売春管理などでしょう。

より過激な部分となれば暗殺や人身売買なども含みますが、その動きは体制側に目をつけられないよう、それほど派手なものではありません。

また様々な他の犯罪組織とも明確な対立関係をとらないか、傘下に収める形を保っています。

正直な話、この街で正面を切ってグリム同胞団と対立しようとする犯罪組織は少ないでしょう。

彼らは街の影や夜の闇にひっそりと寄り添い、隠然と街に影響力を行使しています。

四大騎士団

騎士団という存在はそもそもを魔界侵攻に際し高貴なるものの義務として戦場に赴いた者たち＝騎士が、その志を共にし組織として動くために創設された軍事組織です。

多くの騎士たちは地方の領主を兼ね、土地を治めながら騎士団に所属していますが、中には騎士位だけをもち、専業騎士として活動するものもいます。

ここソルス＝ベイにおいてはセクメトの首都だけあり、多くの騎士団がその活動の拠点を置いています。

そのうち４つの騎士団が大きく名の通った強力な騎士団であり、俗に四大騎士団と呼ばれます。

各騎士団の構成員は多少のブレはあるもののおおよそ５００人を下回りません。

以下にその四大騎士団を簡単に紹介していきます。

金羊騎士団（Knights of Golden Sheep）

四大騎士団はその端緒を英雄王フリードの四宝探索に求められます。

英雄王フリードは庶子であるが故にその王位継承に疑問符を受け、その正当性を証明するために、神殿から神託により告げられた四宝（金の羊、銀の聖杯、緑柱石の杖、琥珀の嘴鎚）の探索を始めます。

この際に金の羊を探索に出た騎士達の一団の末裔がこの金羊騎士団です。

英雄王フリードが同行した探索行の中心はこの金羊騎士団の一行だったと言われます。

現在の金羊騎士団は基本的に近衛騎士団の性格をもっています。

その血筋も上級貴族が多く、金色の装飾品を纏う事を騎士団の証とします。

構成員の性質上、実戦経験は多くありませんが、その練度は決して低くはありません。

別名黄金騎士団（ゴールドナイツ）とも呼ばれます。

銀杯騎士団（Knights of Silver Challis）

銀杯騎士団は四宝の探索の際、銀の聖杯の探索に乗り出した騎士達の一団の末裔です。

その探索行において神官達の力を借りたことから、伝統的にこの騎士団は構成員に神官、及び神官戦士を加えます。

その関係上、神官の家系や関係者、信仰篤い騎士貴族などが所属する傾向があります。

別名白銀騎士団（シルバーナイツ）とも呼ばれます。

緑杖騎士団（Knights of Beryl Rod）

緑杖騎士団は四宝の探索の際、緑柱石の杖の探索に乗り出した騎士達の末裔です。

緑柱石の杖は、強大な魔術を行使

できる神器だったとも言われます。
その探索行の中で魔術師達の協力を得る必要があったと言われ、その逸話から魔術師及び術戦師と呼ばれる存在が構成員の中に含まれていると言われます。（その内情は一般には非公開です）
対魔術戦、悪魔戦に優れると言われ、そういった事件や紛争についてよく乗り出します。
別名緑柱騎士団（ベリルナイツ）とも呼ばれます。

黄鎚騎士団（Knights of Amber Beak）

黄鎚騎士団は四宝の探索の際、琥珀の嘴鎚（別名　黄鎚）の探索に出た騎士たちの末裔です。
彼らの探索行は四宝のそれぞれの中でも最も過酷だったと言われ、その逸話は語り継がれています。
現在の黄鎚騎士団は、最も練度の高い騎士団ともいわれ、実戦経験が豊富だといいます。
別名琥珀騎士団（アンバーナイツ）とも呼ばれます。

名物・名店

デイムレイク城
（通称：湖岸の貴婦人）

デイムレイク城は都市北部、城郭区域の湖岸に立つ美しい城です。
複数の城郭から成り立っており、その複雑な形状は湖の側から見ると非常に美しい尖形を描きます。
その姿が湖に反射する風景はこの世界でも有数の景観と称されます。
街全体と比べるとやや高い位置（丘陵の上、湖側は崖）となっているので、街のどこからでもよく見える位置にあります。
デイムレイク城以外にも城郭区域には厩舎や練兵場、王の後宮やその他生活施設も内包しています。

ジ・オルグ大神殿

ジ・オルグ大神殿は街の中心部、第一市街の中心に位置する円形の巨大建造物です。
その建物の半径は５００ｍ前後にも達し、この建造物を建てるのは現在の技術では難しいと言われています。
基本的に全体的な構造が大きく、巨神であったジ・オルグが内部で行動できるようになっています。
その中央には大玉座といわれる、１５ｍ前後の巨人が座れるであろう巨大な玉座が鎮座しています。
これは神代にジ・オルグが座って治世を行なっていたとされるそれです。
現在ではこの神殿のシンボルとしてそこに存在し、この玉座に触れると加護や恩恵を得られると信じられています。
ジ・オルグ信者達の多くは一度でもこの神殿を訪れることを望みます。
そういった参拝者向けの施設の他、実質的な神殿の機能を持つ構造部も多数あります。
また、従属神の分神殿も内部に存在し、公神議会の会議が行われる会議室もここに存在します。
要はここはジ・オルグ信仰最大の聖地であり、ソルス＝ベイの信仰の集約地でもあるのです。

太陽の大路

太陽の大路は、ジ・オルグ大神殿を中心に東西南北に真っ直ぐに伸びる大きな道のことです。
その道はほぼ直線上に続いており、東西南の道はそのまま直線で２０キロ近く、北への道は城郭区域の存在する丘の上まで続いています。
街の外壁の内部はほぼ全て石畳で舗装されており、その幅はおおよそ１００ｍにも達します。
その為、多くの場合この道自体が広場のように扱われ多くの露天や一時市場が立ちます。
ただし中央部の数十ｍは馬車や大規模な往来の為に露店などの設営を禁止されています。
当然ですが、この道の上で半永久的な店舗や建物を建てることも禁止されています。

街壁と街壁門

ここでいう街壁とは街に存在する市街を分ける全ての壁のことを指しています。
第一市街と第二市街を隔てているのが第一街壁、第二市街と第三市街を分けているのが第二街壁。
そして第三市街と外壁街の間にあるのがソルス＝ベイ外壁であり、一応街の外と内を分けています。
街壁自体の第一街壁が最も薄く２ｍ前後であり、基本的に壁の上の通路も非常に狭いものです。
第二街壁は、それよりも厚く、４ｍ前後の厚みが存在し、壁の上にもしっかりとした通路が存在します。
外壁は壁の厚み自体は２ｍ前後ですが、内部に２ｍ前後の通路を挟むような形で壁が存在します。
この外壁は長城とも呼ばれ、街全体を覆うように外部からの侵入者を防いでいます。
壁の高さはおおよそ１０ｍ前後あり、さらに５０ｍ感覚ほどでさらに５ｍ程高い塔を備えています。

街壁には一定間隔で街壁門と呼ばれる通用口が存在します。
最も大きなものはそれぞれ東西南に太陽の大路用の大門が存在します。
またおおよそ１ｋｍ感覚ほどで小門も存在しています。（ただし外壁は大門に近い５ｋｍ前後のみ）
門にはそれぞれ専門の衛兵＝門兵が存在しています。門兵は巡回によって侵入者を監視していますが、その人数の都合上それほど厳密な意

味での監視は行えていません。
　また門兵は門周辺や街壁周辺の治安維持の役割も兼ねているため、意外と多忙なのです。
　門は日没とともに閉じられ、滅多な理由で開放されることはなくなります。
　そうなればこの街壁を超えていくことは何人であれ非常に困難になります。

　街の建造物の中には意図的に、または意図せずに街壁構造物の一部として融合している場合があります。
　これは建築の手間を省いたりする意図で行われる場合もあれば、街壁自体の構造を強化する意味合いを保つ場合もあります。どちらにしろ街壁に融合した建築物には国の許可が必要です。

ハバキ大闘技場

　ハバキ大闘技場は第二市街に位置する円形闘技場です。
　楕円形の建造物で、長径２００m弱、短径１５０m前後、高さ５０m弱で収容人数は最大４万人を超えます。
　この闘技場はクオルズ神殿と王国による共同運営がなされており、市民への娯楽を提供しています。
　最もメジャーであり一番人気なのは当然ながら剣闘士達の戦いです。
　剣闘士仕合には賭けを行うことも可能で、賭けに勝てば時には大金を儲けることも可能でしょう。
　人道上、剣闘士は死ぬまで戦わなければならないわけではありませんが、戦闘である以上、不慮の死を遂げることは珍しいことではありません。

　剣闘士の素性は様々ですが、自ら志願し生業とするもの、戦争の捕虜となって身をやつす者、貴族の子飼いとして威光を示す駒として使われる者など多くの剣闘士が存在します。
　剣闘士は（誰かの子飼いや捕虜身分でない限り）それなりに金儲けを行えます。
　戦いに勝てば戦闘勝利金をもらえますし、一定金額を自分にかけることも許されています。
　また闘技は剣闘士同士だけではなく、捕獲されたモンスターや動物と行われる場合もあります。
　どちらにしろ何らかの試合ルールが設定され、剣闘士は勝つことを要求されます。
　また剣闘士仕合にはある程度の飛び入りも許可されています。
　その場合でも命の保証はなされないので注意したほうが良いでしょう。
　剣闘士試合の他にも、馬上槍試合や、何らかの弓技会が開かれる場合もあります。

　また、この世界はスポーツと呼べるような近代競技はほとんど存在しませんが、騎乗状態で、鉄球を特別製の木製ロングクラブで打ち合い、相手のゴールへ運ぶという原始的なポロのような遊びがこの闘技場では行われることがあります。
　この遊びは馬球（ホースボール）と呼ばれ、貴族の娯楽として広まっています。
　そういった意味で闘技場は様々なイベント会場として使われる場所でもあり、時には王による大裁判や、滞在人の死刑執行などもここで行われる場合があります。

　内部施設は充実しており、闘技場地下には収容施設や剣闘士の控え室、貴族専用の閲覧席など、行われる競技を円滑に進行するための様々な施設が用意されています。

スベロニアン大学

　有名な賢者達とサルトゥ神官達の協力、提案により設立された学術機関がこの大学です。
　この大学は現代で言うところのそれとは大分意味合いや役割が違う組織であり、施設です。
　第二市街南東区域に存在し、遠方からの学生は寄宿舎と呼ばれる宿泊施設に泊まりこみます。
　敷地面積的には様々な施設により複合的に３万５千平方メートル程度はあります。

　施設的には神殿の体をなしており、サルトゥ神官かあるいは、形式的に名誉神官としての地位をもつ学者、賢者たちが、学問を求める学生たちに有償にて授業を行う形をとっています。
　大学の運営費は神殿からの出費に加え、学生からの学費や貴族からの寄付によっても賄われています。
　この世界にて現在学習を受ける余裕のあるものはそれほど一般的ではありません。
　大概は貴族や神官職の子息など裕福で余裕のある家の子供達か、貴族お抱えの学者、哲学者、またサルトゥ神官を目指す者などがその大半です。
　ただし、セクメト全国、あるいは国を超えて集まってくる学生は常時数千人に達します。
　大学で学ばれる物事は多岐にわたり、神学から神秘学、史学や工学など学問技能にあるものに加え、哲学や数学、文学など一般の冒険では役に立ちそうもない（縁のない）学問なども扱われています。
　この大学において学位などは存在しませんが、優秀なものは名誉神官として教える側に回る場合もあります。
　大学内には図書館も併設されていますが、外部の人間が気軽に立ち寄れる場所ではありません。
　この世界の本は一つ一つが貴重な手工芸品であり、簡単に貸し出しや閲覧できません。
　身分の保証された学生や名誉神官、サルトゥ神官のみが貸し出しを許可されます。
　また館内に案内人なしで入ることは許されていません。

図書館は半地下状に作られ、日光などによる本の損傷をできる限り防ぐようにされています。

この大学の初代設立者はアールヴル・スロベニアンという人物で、当時の宮廷学士という国のお抱え学者の筆頭でした。

大学の設立は彼の提案によって行われ、当時の最高の頭脳を集め研究を行う場所として設立されました。

現在でも伝統的に大学のトップは宮廷学士が務め、実質運営はサルトゥ神官から選ばれる運営長が務めるという形になっています。

キール王立博物館

キール王立博物館はこの時代では珍しい多くの異国の品や歴史的遺物が収められている施設です。

しかしこの多くの収集物は一般公開されておらず、一部の貴族や身分確かな存在のみ入館可能です。

またその物品の管理も基本的に展示されているわけではなく、普段は厳重に保管され、必要に応じて館に務める管理学者達が保管場所から持ってきて公開するという形がとられます。

とはいえ本当に価値があるものはここではなく大神殿や城の宝物庫などに存在するわけで、ここに存在するのは純粋に歴史的価値や、異国の物品などの資料的価値の高いもののみだといいます。

ディオール神殿円形劇場

この円形劇場はディオール神殿を兼ね、ディオール神官たちにより管理されているものです。

円形劇場というもののその形状は半円状であり、観客の座る座席が直径１００m超の半円で存在し、約３５段に渡る客席がすり鉢状に用意されており、最大収容人数は１万人にも達します。

中心直径５０m範囲は少し深く掘られた土台部となっており、ここに舞台を組んで演劇や演奏などが披露されます。舞台は大規模な舞台装置を用いる場合に組み直されたり分解されることがあります。

その舞台の背後、半円の直線部分に当たる場所は舞台壁が用意されています。

この舞台壁は石造であり、何名かの著名な彫刻家による彫刻が刻まれ舞台を彩っています。

ここでは主に上流階級向けの演劇や、歌い手によるコンサートが開かれています。

ただし年に一度の大収穫祭などの際にここは他の市民にも開放され、祭りの催しものが行われます。

ここで興行を行うにはディオール神殿の認可を取る必要があります。

冒険者の店”一獲千金亭”

第三市街の南西部通り沿いに存在する冒険者の宿です。

本当の名前は『一攫千金を夢見る冒険者達の憩い亭』ですが誰も呼びません。

宿としてはそこそこ大きく３０人収容できる大部屋が一つ、５人まで入れる中部屋が４つ、二人まで入れる個室が４つ、VIP ルームが１つあります。

大部屋は８Ｇ、中部屋で一部屋５０Ｇ、個室で一部屋６０Ｇ、VIP が８０Ｇとなります。

VIP は宿屋の主人であるパゾフが認めた客しか泊めません。

基本的に一階に大部屋と酒場が存在し、２階に中部屋と個室、一階から特別に通った場所に VIP ルームが存在します。

酒場には実は依頼人と冒険者が話せる相談専用の個室も存在します。

人物

イスナミル６世（男性、２６歳）

このソルス＝ベイの領主であり、セクメト王国の王である若干２６歳の若王です。

２年前に先王であるオルディア３世が逝去し、現在の地位についています。

前王オルディア３世は子が成人せず全て死去しており、それゆえにオルディア王の弟であるヴァグラー・コーネル公爵（既に死去）の子であるイスナミル６世が王位につきました。

しかしその即位に際しては、王の嫡子でないこと、また若すぎるなどの要因から様々な問題が起きました。

特にまだ経験が足りない、摂政が必要であると主張した、前王の従兄弟にあたるフォーンゼル公爵は、その主張が通らず実権を握られたことにより、多くの公爵派は現王権を快く思っていません。

国としての力自体は他国を圧倒できるものを持っていますが、そういった内部事情により、セクメトはその身動きを大きく封じられ国内統治にもやや問題を抱えている状態と言えます。

イスナミル６世自身は愚公ではありませんが、取り立てて優れた王というわけでもありません。

積極的な施策を打ち出す人物でも、権謀術数に優れた人物でも、戦争を好む人物でもありません。

ただ、彼に優れた点があるとすればそれは他者の意見を真剣に検討できる能力があるということです。

勿論これは裏を返せば他人がいなければ行動ができないことにもつながりますが、現在のところ優れた旧臣や、新派の貴族による支えにより善政をしけているといって差し支えありません。

個人的な性格としては馬術と狩りと酒を好む人物で、よく気晴らしに部下を伴って秘密裏に狩りに出ます。

また既婚者であり、既に１５の時に現在の王妃であるミディエラ妃と結婚しています。

そして既に１０歳になる長男と、８歳の次男、６歳の長女に恵まれています。

太后アマティア（女性、４８歳）

前王オルディア３世の后であり、イスナミル６世にとっては叔母に当たる人物です。

前王の血筋を残せず、子に王権を継げていない為権勢は強くありませんが、それでもイスナミル６世の後見人として、一定の影響力を保持しています。

前王の血を時代に残せなかったことを（彼女の責任ではないものの）負い目に感じており、なるべく国を割らぬ治世が進むよう、状況の改善に心を砕いています。

ディルナーク・クローゼン伯爵（男性、４５歳）

ソルス＝ベイのごく近くの地方領を納める王家と遠縁の血筋、クローゼン家の領主。

太后アマティアはディルナークの実姉であり、その縁から王の側近として執務をこなしています。

その為、所領にはほとんど帰らず、第一市街の邸宅にて年間のほとんどを過ごします。

フォーンゼル公爵を始めとする反王党派に対する王党派貴族の中心人物でもあります。

過去に結婚し、子供もいますが、既に妻とは死別しておりソルス＝ベイの館には家族は住んでいません。

ゼナス・フォーンゼル（男性、４６歳）

前王オルディア３世の従兄弟にあたる公爵です。

前王の逝去に際し、摂政を建てるなど権力の掌握を試み失敗しました。

しかし彼は現在もまだ野望を諦めておらず、反王党派としての他の貴族と結集を図っています。

水面下で様々な謀を巡らすのが得意であり、子飼いの私兵を抱え、工作を働いています。

“大兄”ロンド（男性？、？歳）

ビックブラザーと呼ばれるソルス＝ベイ最大の犯罪組織“グリム同胞団”の頭目とされる男です。

その存在は常に囁かれますが、直接その姿を目にする機会のある者は非常に少ないといわれています。

顔を知っているのは一部の幹部のみで、幹部を通して組織を仕切っています。

彼に関しては様々な伝説は囁かれますが、その真偽の程は怪しいものが多いのが実情です。

この頭目の情報が不明な分、各幹部たちの存在が際立っています。

以下にその幹部達を簡単に紹介しておきます。

“老羊”フラムド

老年の男性。組織一の知恵者とされる熟練盗賊。ロンドとも旧知の間柄だと言われる。

“餓狼”ヴィサント

壮年の男性。武闘派の長。暗殺や実力行使に関する仕切りを行うことが多い。

“名当て”シュティルツ

情報部を統べる抜け目ない老ドワーフの男。顔を合わせる人物の情報を名前どころか様々に調べあげることからの二つ名。

“茨姫”ディムソフィア

壮年の女性。罠の名手とされ、権謀術数にも長ける。

“千匹皮”スナーク

変装の達人。年齢、性別は不明。真の顔を知るものはいないと言われる。

“灰かぶり”ネルドラン

男性の老魔術師とされ、組織内の魔法の品物の管理を取り仕切る。

“白雪”ケヘシュ

若い男性。毒物の専門家であり、地下にこもりきりである。雪のように白い肌をもつ。

“髪長姫”ヴァティ

強烈な色香を放つ女エルフ。娼婦達の管理を司る。

パゾフ（男性、３３歳）

冒険者の店『一攫千金亭』（本当は、一攫千金を夢見る冒険者達の憩い亭）の主人。

赤ら顔の巨漢で、髭面。毛皮を羽織ったいかにも元冒険者という風情を漂わせています。

常に昼頃から起きてきて、店にいる間大体酒を煽っています。

そして夜中までずっと起きており、夜更けにようやっと店を閉めて床につきます。

朝方店を開けるのは従業員のエメリアにまかせっきりです。

そんな完全な酔っ払いなパゾフですが、冒険者の面倒見や仕事の斡旋はしっかりするほうです。

また元冒険者としての勘からか危険な仕事や事件に関して鼻が利きます。

エメリア（女性、17 歳）

一攫千金亭に勤める従業員です。容姿は人並みですが、スタイルの良い女性です。

その分セクハラを受けることもありますが、笑って受け流す程度に肝が据わっています。

好奇心旺盛でよく冒険者に冒険譚をねだっています。

この世界の人々の生活

この世界には様々な人々が日々の生活を送っています。
とはいえ、現代に暮らす人間からすれば、この中世のような文化レベルをもつ人々の生活や仕事というのは非常にわかりづらいものだと思います。
そこで、ジオ文化圏を基本としたものですが、この世界の、基本的な舞台となる時代の人々の仕事を紹介していこうと思います。
合わせて、それらの職種の人々が、大体どの流通レベル帯の都市に主に存在するかも併記します。

■生産系

農家について

農家は基本的に農作業を行い、食物を生産する職種です。

多くの場合、農作物は市町村の食料の基幹であり、漁村以外においてこの産業なくして集団生活は成り立たないと言ってもいいでしょう。

村落部、辺境においては食料は基本自給自足です。

自分たちの食べる分が確保できなければ、餓死者が出て確保できる分しか人は生き残れません。

都市部においても、街壁の外などに渡り農業用の畑、施設が存在していることがよくあります。

人口が多い都市ほど、その周辺には広い畑や牧場をもっているのが普通です。

交易や納税（作物）による食料の供給もあるでしょうが、基本はやはりまだまだ自給自足の時代です。

農家の人々は主に税をその収穫物と労働力の提供（治水や領主農園の維持）で行っています。

耕作農家　流通レベル１～

この世界において畑作などで作物を生産し、食料を供給する農家は社会の基本構成要素です。

彼らの生産する穀物が世界の人口の食事を支えていると言っても過言ではありません。

主な生産作物は小麦、大麦、ライ麦、えん麦などの麦類の他に雑穀。

さらにはマメ科のエンドウ豆、ソラマメ、ひよこ豆などが栽培されています。

ジオ文化圏は比較的温暖な気候の場所が多く、また降水量も適量であるため、農業はし易い地域です。

灌漑技術なども初歩的ながら利用され、水路を用いた配水・排水などが行われています。

（これは史実の中世ヨーロッパよりも高い生産性を持ちます）

河川や地下水からの水路を引けない場合、その生産性が低下する為、賄える人口は減ってしまいます。

畜産農家　流通レベル１～

畜産農家は家畜、例えば羊や豚、馬、鶏、牛などを飼育し、それらの生産物や、成長したそれら自身を屠殺して食料や様々な原材料として生産する職業です。

家畜はこの時代の人々にとってそれなりに高価な資産です。

何故なら本来なら彼らにとって食料となる穀類などを飼料として与えるからです。

殆どの場合、成長のため与える飼料の量で養える人の量と、成長した家畜で養える人の数は前者が上回るからです。

勿論、なるべくそれらを効率よく、食料にならないものを与えていく工夫はなされています。

羊は副次的に羊毛を得られ、鶏は卵を得られます、馬はそもそも資産価値が高く、牛は牛乳を得られますし、労働力にも用いられます。

豚は食肉の為のみですが、成長が早く、また飼料も森のどんぐりや人間が食べられないものなど、なんでも飼料にできるため保存肉食に適した動物としてよく飼育されます。

また多くの畜産物からは羽や皮などの副産物が得られます。

彼らは各動物の放牧地域で動物たちを外敵から守り、群れから逸れるものが出ないよう努めます。

場合によっては彼らはそのまま食肉可能、保存加工まで行います。

事故や老衰で死亡した家畜以外は、大抵食肉加工（塩漬けなど）されるのは冬の直前、厳しい季節に備えてです。

果樹農家　流通レベル１～

果樹農家は、果物やナッツをつける果樹を育成し、管理してその成果を収穫する農家です。

果樹は育成や維持が難しい物もあれば、そうでもないものもあります。

育成維持が難しい物はそれだけ希少価値があり、そうでないものより高い資産価値を持ちます。

また果樹はワインやリンゴ酒など、果実酒に加工される原材料となります。

どちらかと言えば基幹的な食料と

いうよりは、交易用の特産物として利用されることも多くなります。

このジオ文化圏で主に育成される果樹はりんご、洋なし、オリーブ、ぶどう、チェリー、レモン、ラズベリー、クランベリー、ヘーゼルナッツ、クルミ、どんぐりなどです。

漁師　流通レベル１～

この世界、この時代の漁業は、主に近海にて行うことを前提としたものです。

漁法は様々ですが、やはり網を用いるものが主流です。

大きな河川などにおいては河川にて漁を行う人々もいます。

漁獲は流通技術の発達していないこの世界では遠方地に流通させることはできず、収穫地近辺で消費されます。

ただし魚介類の特殊な保存加工品（干物など）は流通に耐える場合があります。

木こり　流通レベル１～３

ジオ地方の冬はやはり冷えます。

冬を乗り切るためにはある程度の薪等の暖をとる燃料が必要になります。

そういった薪を確保するためや、様々な加工品としての木材を入手する為木を切り、回収してくるのが木こりたちの仕事です。

産業として木材を大量に確保する場合、森の木を森が維持できる以上の速度で開拓してしまう場合があります。

この場合、切り開かれた土地を開拓地とし、そのまま畑などにしてしまうこともあります。

片や林業としてその地を維持する場合、植林なども合わせて行い、その森から木が尽きないよう務めます。

伐採開拓型の木こりの行動はしばしば森のエルフ達との争いを引き起こしています。

もし村の薪などを維持する目的でしか木を伐採しない場合、森の再生は自然に任せ、少人数のみで木こりを行っている場合もあります。

しかし残念ながら多くの場合、森林の採取は計画的ではなく、無闇な伐採が行われることが大多数です。

またひとつ重要な点は、領主が収める地である限り、領内の森は全て領主のものです。

そういった場合、木こりは生業そのものを領主に認めてもらっている必要があります。

採集者　流通レベル１～２

採集者とは農業が食料生産の中心となる以前の、森などから食料となる木の実やきのこや山菜類を採取する人々です。

今の時代では主要な食料入手手段となることはほとんどありませんが、補助的な手段として行われる場合があります。

また広大な森林部に少人数で生きている場合、これで食料を賄える場合もあります。

（ただし生活時間の多くを食料の入手に費やすことになるでしょう）

薬草師　流通レベル１～

薬草師はかなり特殊な職業です。彼らは食料としてではなく薬効を持つ薬草や生物を採取し、薬を製作します。

村などにおいては、彼らは貴重な知識・技術を持つコミュニティの一員として養われます。

街などにおいては、彼らはそれらの薬草や薬を売ることによって生計をたてています。

薬草師はその仕事の性質上、『動植物知識』と『学問／錬金』の知識が必須です。

狩人（冒険者たりえる）　流通レベル１～

狩人は動物を捕獲、殺傷し、食料にする職能者です。

彼らは森やその他の自然において食用に適する動物を狩る方法や、自然による危険から身を守る方法を知っています。

農業が発達する前、狩りは食料の主な供給手段でしたが、農業が発達した後はその座を譲りました。

ただ、集団に属さず、一人で生きていく為には狩人という職業はそれなりに効率的です。

猟の成果により左右されるものの、自分の食さえ確保できれば、ある程度は自由に暮らせるからです。

基本的に集団作業である農業と異なり、人の輪に馴染めない変わり者には向く職業なのかもしれません。

また単に木こりを営むものが、副職的に狩りを行う場合もあります。

冬場において新鮮な食肉を調達してくるのは、ほぼ狩人の専売特許と言ってもいいでしょう。

彼らが狩るのは野生の鹿や兎、猪などが中心です。

鉱夫　流通レベル１～

鉱夫は鉱物資源のある山や地下などに坑道を掘り進み、鉱物を採取する職業です。

鉱物はいかなるものも希少資源であり、金や銀、銅などの貴金属から、鉄、錫、亜鉛などの卑金属、宝石の原石となる結晶体など、全てがその用途に従って採取され、生かされます。

ただし鉱山が領主の領内に存在するものの場合、産出物はまず領主のものとなります。

そういった産出物を勝手にくすね、それが明るみに出れば犯罪として裁かれることもあるでしょう。

彼ら鉱夫の仕事は過酷で危険の多

いものです。

例えば有毒ガスの噴出や、崩落、自然洞窟への接続と、そこでのモンスターとの遭遇等などです。

領地外の鉱山なら一山当てることは可能かもしれませんが、そもそも鉱山運営は一人ではできないため大規模な鉱山開発を行う鉱山主の投資の元、労働者が使われ、働いていることがほとんどでしょう。

その場合でも給金や扱いが良いかわるいかはその鉱山運営者（領主含む）次第です。

また戦争捕虜や、犯罪奴隷がこういった過酷な労働を強いられる鉱山に回されることもままあります。

石切り　流通レベル１～

石切りとは、様々なものの材料のために、採石場にて石を切り出す職業の人々を示します。

彼らは鉱山労働者と同じく、非常に危険な環境にてその労働を行っています。

多くの場合は露天掘り形式で、大規模な石の地層を上から切り出し始め、大きく穴を開けていきますが、その過程で崩落が起こったりして死亡することも珍しくありません。

石が地下にしか存在しない場合は鉱山と同様、地下坑道を掘り、採石が行われる場合もあります。

そして鉱山同様、領地内の石は領主の所有物です。勝手に切り出すことは許可されません。

ただ、鉱山と比べても石切は非常に必需品の類であり、多くの領主は良質な石場があればまず活用しようとします。

また、商人や運営を申し出る者がいれば、許可を出しそこから上がりを収めさせることもあるでしょう。

石は、石と一言で言っても様々な種類があり、希少な石は資産価値が高くなります。

職人　流通レベル２～

職人、と一言で言っても様々な種類の職人がいます。

ここでいう職人とは専門技術を持って、様々な物品を製作する人々のことです。

職人の分類は無数にあるとしか言いようがありません。

技能にある職能の分あるのは当然ですが、それ以上に職人は複数の職能を兼ねたり、より専門的に細分化したりします。

例えば鍛冶職人という分類も、場合によっては鎧職人や武器職人、金物職人と言った風に細分化し、専門分野を持つことがあります。

傾向としては、人口の多い都市部ほど、専門化し、一人の職人がより細分化した製作を行います。

しかし辺境部や職人が少ない場所では、技術を持つ職人が様々な製作に対応しなければならないため専門化しません。

■商業系

商人について

商人は基本的に物を売買してその差額で収益を得るということを生業とする職業です。

ただ、生産系の職業の人間が自ら作成したものなどを売る行為も、十分商人的行為と言えます。

そういう意味では専業の商人と、兼業の商人がいると言ってもいいでしょう。

ただ、この世界にて一般的に商人と称される人々は専門的に物の売買で生計を上げている人々です。

経済の発達に伴い、売買は物々交換から貨幣経済に変化し、多様な形態の商人も生み出しました。

商人達への課税は基本的にその商品にかけられるか、移動の際にかけられるものとなります。

国や地域によって課税法は異なりますが、多くの都市においてはまず物資を場内に運びこむ時に課税、また商店を営む際にはその場所の商業許可に課税などされました。

辺境地や都市圏以外では、領主が橋に通行税をかけたり、道に関所を設け通行税をかけたりします。

商人達はそれらを鑑みた上で儲けが出せるよう数字を弾いているわけです。

小売商　流通レベル２～

小売商は特に小規模な末端の販売を担う役割の人々です。

彼らは卸商人から商品を買いつけ、それぞれの店舗で客に販売するのです。

あるいは生産業の人間が直接販売する場合もこういった小売商と同じ形態といえます。

多くの場合彼らは商人の中ではそれほど裕福な立場とはいえません。

卸品の値段はそうそう変わるものではなく、販売価格も殆どの場合、職人同士の組合により一定以下や一定以上にすることは禁止されています。

商売で大儲けというよりは、日々の労働の一環として小売業を営むものがほとんどです。

勿論、なんらかの工夫をこらし、通常以上の販売を行う小売商もいますが、少数派です。

卸商　流通レベル３～

卸商は職人、あるいは職人組合、領主や貴族などから物品を大量に買い付け、市場の小売商達に卸す役割を持つ商人達で、当然ながらある程度大規模な元手を必要とする職業です。

大規模な都市ならば大きな商家がそれを担い、小規模ならばそれに従い商家の規模も小さくなります。

ただ、大きな街でも卸しを担う分野が分担され、そこそこの商家に別れるようなこともあります。

また一つの商品に関する卸商人が街に一つというわけでもなく、その辺は事情に合わせて被ったり住み分けされたりします。

卸商は基本的に小売商以外への個別の販売を行いません。

末端販売価格より安く個人へ卸せば小売商が困ってしまいますし、何より小売は彼らの領分ではありません。

なので殆どの場合、そもそも卸商人達は小売の窓口（店舗など）を持っていません。

ただし卸商を営む商家が、直営の販売店を持つことはありえます。

とはいえそれほど多くの店舗を持てば小売商の迷惑になりえる為、普通行いません。

行商人（冒険者たりえる）流通レベル１～

行商は特定の店舗を持たず、様々な場所を地域や市場を回って商売を行う商人です。

基本的には街の中を売り歩いたり、大きな街の市場を渡り歩いたりして店舗を持たず商売をする商人の総称です。

ほとんどの行商人は一都市の中で商売を完結し、遠出するとしても近隣都市の間を渡り歩く程度です。

街で一時的な露店を開いたりしているのも行商人と言え、農家などが収穫物を直接売ろうとした場合もこういった形でしょう。

農民たちは野菜などの収穫物を運んできた荷車などから直接販売しているようなことも多いでしょう。

ただし、稀に通常であれば交易を行うのが困難な場所に行き、そこの珍しい特産品などを仕入れ、売却し、一山当てようとする行商人もいます。

彼らはある種の冒険的な行程を経て新しい商品を探したりもします。

また、その地域にとっては非常に希少な物品を届けることによって多くの差額で儲けを出したりもするのです。

こうった冒険者的な行商人にとってその行程は危険や障害が多くあります。

街道を通っていてさえ山賊や追い剥ぎは出ますし、外れればモンスターの出る可能性も高くなります。

それに領主によっては道や橋の通行税を取り立てるのに非常に熱心です。

街の中を回る行商に比べると、冒険的な行商は非常にばくち打ちな商人達と言えます。

大概彼らは、に述べる貿易商になるほど資産もコネも持っていない、けれど大きく儲けたいと考える野心家達です。

貿易商　流通レベル３～

貿易商人は行商をより大規模な形で行う商人の形態と言ってもいいでしょう。

都市間、あるいは国家をも超えた距離を移動し、物品を届け、儲けを出します。

当然ながら彼らが運ぶのはそれだけの輸送へのコストを掛けても儲かる特産品や希少品の類です。

ある地域にとってはありふれた品でも、ある地域では希少な品物となることがよくあるわけです。

そういった品物を商隊、あるいは商船（あるいは商船団）を組織して貿易するのが彼らの仕事です。

貿易商は荷主がそのまま荷を運ぶ場合（要は大規模な行商人の集団）もあれば、荷主は大規模な商家の人間で、職業的に商隊として雇われる者達もいます。

商船の場合はこういった貿易商以外にも、普通プロの職業船乗り達が船を操っているものです。

貿易商はその扱っている荷の価値も莫大なことがままある為、護衛を雇う場合があります。

そういった護衛に冒険者が雇われることもあります。

商隊の護衛は何も起きなければ非常に割のいい冒険者達の仕事の一つです。

商家　流通レベル４～

商家とは正確には商人の分類ではなく、成功した商人一族などがその権勢や財力などから豪商として名を成すことがあり、そういった一族を商家と呼びます。

商家の大きさはピンからキリまでであり、一つの都市や町、村を掌握するレベルから、裕福な一般市民といったところまで様々です。

彼らが営む商行為というのも大規模な貿易と卸売の複合や、商店を多数持っての販売、または職人を大規模に抱えた上での卸売、小売など他にも様々な形態があります。

さらに加えて彼らはその資金力を用いて金融業（いわゆる金貸し）を行うこともあります。

商家はその持った財力を用いて栄華を維持、あるいは拡大することに努めようとします。

その中で失敗をしたり、運が悪かったりして没落していくものもあります。

逆に一商人から成り上がって商家となる人々もおり、常に世に特定の商家が幅を利かせているわけではありません。

また商家は貴族などとともに芸術家や音楽家、哲学者、錬金術師などのパトロンとなる場合があります。

ですが、貴族や王族と比べると、商人達が芸術などに理解を示すことは稀です。

■サービス業

宿屋　流通レベル３～

宿屋は旅人を宿泊させる設備を持ち、代金をとって宿泊させる設備です。

宿屋の部屋についてはベッドしかない狭い部屋、大量の寝床が並ぶ大部屋、上品な個室、豪華なスイートルームまで、ベッドの質も藁を敷いただけ、木枠に藁を詰めシーツを載せたもの、木製ベッドに羊毛や綿などを詰めたベッドまで様々です。

そして、その宿の設備も客層や所在、方針によって千差万別です。

宿屋は普通旅人が来るような場所じゃないと生計が成り立たないため、ある程度人の行き来がある場所に存在します。

多くの人びとが訪れる場所にある宿屋なら大規模なものでも成り立つでしょうが、もし人がめったに来ない場所なら、ついでに宿屋もやるよ、くらいの姿勢での兼業宿屋が関の山でしょう。

酒場　流通レベル２～

酒場は市民たちの憩いの場です。市民たちは酒を飲み交わし仕事の疲れを癒やします。

店には酒を飲むための席があり、食事も出してくれます。

酒場の主人は料理の仕込み、食料の貯蔵の他、酒の仕込みや醸造も自身で行っている場合もあります。

これは田舎であればあるほど酒場の主人が酒造職人を兼ねており、都市部では分業が進んでいます。

一部の酒場などでは元冒険者が運営しており、”冒険者の店”として機能している場合があります。

この冒険者の店というのは、冒険者たちに酒場の主人を通して依頼をし、様々なトラブルを解決できる店です。

それこそ迷い猫の捜索から溝さらい、隊商の護衛、ゴブリン退治などなど様々な依頼が舞い込みます。

大概の場合、冒険者の店の主人はこれらの仕事を、よく来る冒険者達の実力を見極めながら紹介します。

冒険者の店は大規模になると宿屋を兼業している場合もままあります。

あと誤解されがちですが、基本酒場、冒険者の店問わず店内での揉め事はご法度です。

そもそも都市内で騒ぎを起こした時点で衛兵などには目をつけられますが、店内で刃傷沙汰を起こせば出入り禁止は確実でしょう。最低でも外でやるくらいはわきまえるべきです。

そういう不文律が、酒場を市民たちが安心して飲める場所とする文化を守っています。

娼婦／男娼　流通レベル３～

娼婦や男娼といった商売は、多くの地域でほとんど当然のものとして提供されています。

個人で商売を行うものもいれば、娼館などで組織に所属して仕事をこなすものもいます。

ジオ文化圏において同性愛はそれほどおおっぴらに見られるものではありません。

とはいえ宗教的に禁止されるほど厳しく扱われているわけではないので、単なる性的マイノリティとして存在します。

なので存在する男女比は娼婦のほうが圧倒的に多数となります。

娼婦などを利用しようとするのは圧倒的に男性側が多いからです。

この世界、この時代において避妊や性病知識は不十分であり、娼婦は常に望まない妊娠や性病の危機にさらされている過酷な職業の一種と言えます。

また中には貴族や王族、大商人など権力者にのみその身を提供する高級娼婦たちも存在します。

彼らは礼儀作法などの様々な教養を兼ね備え、男の扱いに長けた非常に希少な存在です。

場合によっては権力者の寵愛を受け、結婚までは行かなくとも男をいいなりにして権力を握ることさえあります。

吟遊詩人（冒険者たりえる）流通レベル３～

吟遊詩人は歌や楽器の演奏を用いて娯楽を提供し、見返りとして報酬を得ます。

彼らは後に述べる大道芸人と同じように路上にてパフォーマンスをしておひねりをもらったり、酒場などの店で流しをして、客からの要望に応えて演奏し報酬を得ます。

また、酒場の主人が店の雰囲気作りや客寄せとして吟遊詩人を雇い演奏・歌唱させることもあります。

著名な吟遊詩人ともなると、貴族や王族のお抱えとなることもあります。

いわゆる宮廷詩人と呼ばれる人々で、彼らは主人の要望に応え、歌や演奏を提供します。

大道芸人　流通レベル３～

前述した吟遊詩人とよく似ていますが、彼らは楽器の演奏や歌ではなく、芸で人々に娯楽を提供します。

道端で曲芸や力芸、手品などを行っておひねりを得ることもあれば、酒場でやることもあります

彼らが大規模に活躍する場にサーカスがあります。

サーカスは様々な芸人たちが集まり、動物を使役したり、曲芸を披露したりして人々を楽しませます。

大概のサーカスはひとつの場所にとどまらず、一定の周期で都市を周ります。

芸人の中には道化芸というものも存在し、彼らは道化師と呼ばれます。

彼らは手品や軽業を披露するとともにわざと失敗したりおどけたりして笑いを提供する芸人たちです。

王家や貴族によっては優秀な道化師達を召し抱えることもあります。

彼らは宮廷道化師と呼ばれ、権力

者達の退屈を紛らわせます。
その存在の特殊性から、彼らは時にはその主人に向かって無礼なこと言える唯一の存在です。
大道芸人の中には生まれつき身体に障害を持ったり、特殊な身体特徴を持つものが多くいます。
彼らはその障害や特徴故に、芸人になる以外の道を取れなかったものも存在するのです。

召使い　流通レベル３～

召使いは人間が生活する上で必要な炊事や洗濯、掃除などの作業を雇い主に代わって行う職業です。
王侯貴族はもちろんのこと、裕福な商人なども召使いを使います。
召使いは雇用主の居宅の敷地内に住む場所を提供されることもあれば、毎日通いで仕事をこなすこともあります。
召使いといえば女性のイメージが強いと思いますが、薪割りや荷運びなど力仕事をこなす為の男性もいます。
召使いの中でも長く勤め上げ、主人に信頼をおかれたものは執事として召使い達を統括したりもします。

船乗り　流通レベル３～

船乗りは航海をする為何をすればいいかをわきまえた者達です。
彼らの活躍の場は基本的に貿易船を運用することです。
この時代は、あまり観光や旅行をするものはいませんので、冒険者などが移動に船を使うことがあっても、そういった貿易船をついでに載せてもらうことがほとんどでしょう。
船には軍事的なそれもありますが、それらの乗組員は船乗りから徴用されることも多いでしょう。
この時代の航海は羅針盤も発達していない為、沿岸を回り港で細かく補給を行う沿岸航海です。

剣闘士　流通レベル５～

剣闘士は、闘技場などの専門の施設で他の剣闘士や、動物、怪物を相手に戦い、観客を楽しませる戦士達です。
彼らのほとんどは奴隷相当の身分であり、自由がありません。
彼らの出自は様々ですが、戦争の捕虜から奴隷の身分になったものや、犯罪者として拘束され、剣闘士として買い取られることを引き換えに刑を免れた者、借金が返せなくなり剣闘士として身を売ったものなど多くは望んでなったものではありません。
というのも、剣闘士は非常に死亡率が高く、そして死亡したとしても全く顧みられない職業だからです。
一度剣闘士になり、その後その職業を生きてやめられるものはそう多くありません。
自由の存在しない剣闘士達は、逃亡防止の為大概施設の中から解放されず、その中で生活を行っています。
剣闘士に主人が存在する場合は、彼らの意向によって解放されることもあるでしょう。その為にどんな条件をつけられるかはわかったものではありませんが。

傭兵（冒険者たりえる）　流通レベル３～

傭兵は自らの戦力を雇い主に提供する戦士達です。
彼らは金で動く便利で手軽な戦力として重宝されますが、傭兵は戦争で用いられた場合攻め落とした街などの略奪を要求する場合なども多く、市民には恐れられています。
傭兵はその戦力としての質を高める為に徒党を組み傭兵団となる場合もあります。
優秀な傭兵団は、場合によってはそのまま騎士団として召し抱えられることもあります。
当然ですが傭兵としての生き方は死亡率を非常に高めます。
常に戦場で生きる彼らは戦場で死ぬことが多くなるのがその宿命です。

労働者　流通レベル２～

労働者は様々な場所に偏在する単純労働者です。
例えば港湾部における荷運びや、市場などでの商品などの運搬、建設現場などでの資材運搬などとにかく肉体労働をになう人々です。
一部の常にそれらの労働力を必要とする現場を除き、労働者は一時的な仕事として成り立ちます。
肉体派の冒険者なども仕事がない場合はこういった肉体労働に従事する事もあるでしょう。

■文化系

学者

学者は様々な学問を納め、研究することで結果的に社会に貢献する職業です。
この時代、学問の重要性はそれ程民衆に認知はされていませんが、権力者の中にはその学問の力に理解を示すものが多くいます。
もちろんそれは学問の結果による実社会への還元も狙ってのことです。
数学やその発展である工学は建造物や兵器の製造に転用されます。
法学や史学は治世のための政治的手法としていかされ、医学や錬金学は治療の進歩の為に利用されます。
学者が生計を立てる手段はいくつかあります。
まずは貴族や王族の保護を受け相談役や家庭教師として召し抱えられることです。
また別の方策としてはある程度の人口がある都市であれば、学問を専門的に学ぶことへの需要が生まれます。
これにより大学組織が生まれ、学

者が研究の傍ら教職につく場合もあります。

ただし、これらの大学の生徒になれるものは裕福な家庭の子女ばかりです。

大学で学ぶにはそれなりの月謝を要求されるからです。

その他で、自らの学問を生かし、何らかの収益を作り出す者は稀です。

法学者　流通レベル３～

法学は基本的にその出発点を神々が定めた原始の法、神法をベースとし、その解釈と実社会への適応を模索する学問です。

法学者達は現行の法律が神法に照らし合わせて違法ではないかを研究、論議したり、より今の社会にとって適切に神法の原理を適応するにはどういった法を作るべきなのかを追求したりします。

その為に今までの法の歴史を学んだり、そもそもの神法の適切な解釈を考えたりしています。

ただ、実際に法を制定するのは権力者（王国法は王、領地法にあっては領主）が定めるため、法学者はあくまで助言を求められることはあれ、その定める法に異議を唱えられることは稀です。

殆どの場合、そういった法を破ったものへの裁判は領主や王が直接するものですが、法学者達の中にはそういった権力者の委任を受けて、裁判の代行をする場合もあります。

大きな王国であれば、重要な裁判は王が、瑣末な裁判は代行者（裁判官）がやることが多いかもしれません。

法学者はそういった王国がお抱えの代行者や御用学者としての存在の他にジ・オルグ神官を兼ねるものや、大学の教師を兼ねるものなどが職業学者として存在します。

史学者　流通レベル３～

史学者、歴史家は世界における、あるいは王国や地域における歴史を研究し、保存しようとする者たちです。

彼らの専門分野はかなり細分化され、それこそ一都市の歴史を研究するものから、一つの王国、一つの文化圏、世界の歴史といった地域的な分類や、神代の歴史、禍ツ神侵攻時代の歴史、近代史など、時間的な区分による専門化、また戦争史、風俗史などの専門分野による仕分けまで、多岐に渡る分類が存在します。

そしてその複数にわたって組み合わせで研究を行う学者もいます。

彼らの研究成果が活かされるというのは残念ながら稀ですが、それでも未来の問題に対応するために過去を学ぼうとする施政者や市民も皆無ではありません。

そういった過去に学ぶ為の権力者の御用学者の他にも、王国や家の歴史を記すために雇われる歴史家も少なくはありません。

また神官においてはジ・オルグ神官やサルトゥ神官などに多く兼業学者が見られます。

哲学者　流通レベル３～

哲学者は、人類の思索や意義、言語の追求において重要な分野を担う学者たちです。

彼ら哲学者の言葉はその人生に於ける意味や生き方に影響を与え、行動の指針となる部分を少なからず含んでいます。

その為、高名な哲学者にはその教えを請う弟子や、思索に触れようとする権力者、貴人などが集まるようになります。

哲学者はその思索によってその生存の為の環境を得るという意味では最も純粋な学者とも言えます。

歴史上、ジオ文化圏においてもっとも有名な哲学者は言うまでもなく賢老サルトゥ神です。

よって多くの哲学者は、その神殿に身をおくことが多いため、同時にサルトゥ神官でもあります。

神官はかならず奇跡を使えるわけではないので、純粋に神職と学者を兼ねる者が多いのもサルトゥ神官兼哲学者の特徴とも言えます。

数学者　流通レベル３～

この時代の数学は、工学計算や測量計算など行うための非常に重要な学問の一つでした。

大型建築の際には必ず工学的な数値計算が求められ、耐久度の計算を数学者たちが行っています。

また、税を取り立てる際にも測量を基準とした面積を基準とする場合もあるので、そういう時に活躍するのが数学者です。

そういうわけで役人や、建築関係者と連携を取る事が多い、意外と現場主義の学者たちです。

ただ、数学というのはいわば難解なパズルのようなものであるため、ただひたすらそういうった研究を行う者もいます。

そういった数学者は他の学者同様、パトロンについてもらったり、サルトゥの兼業神官をやって糊口をしのいでいます。

医師　流通レベル３～

この時代の医学や、解剖学は余り進んでいませんが、対症療法的な一部の薬学や、原始的な医療法が用いられています。

ウィルスや菌の存在は勿論まだ知られていませんし、病気には様々な移り方やかかり方があるが原因はわからない、のが基本です。

それでも経験の蓄積から原因がわからずとも対症療法的な技術はそこそこ進んでいます。

ただし、神官が起こす奇跡に比べるとどうしてもその効果はいまいち

民衆には期待されていません。
それでも奇跡は通常それ相応の寄進を要求されるため、また全ての人々が神の熱心の信徒では無いため医学は十分に利用される価値や機会がある学問です。
貴族や王宮のお抱え医を始め、大きな街であれば医者はそこそこ存在します。
医者は実のところ医学の知識だけではなく、動植物知識や、学問／錬金を用いて治療を行うことが多くあります。
また、一部の治療系の錬金術の成果物は、学問／錬金だけでなく、学問／医学でも作り出すことが可能です。
医師にも純粋に医学者と呼ばれる人々はいないことはないですが、どちらかといえば経験論の学問のため現場で医師として働く医学の徒が多いことは自然なことかもしれません。

神官（冒険者たりえる）　流通レベル１～

神官は学者と双璧をなすこの世界の知識階級たる職種です。
彼らは神の教えを説くとともに、神を崇め祭り、その代行者として人々を導こうとします。
彼らの活動は権力者の後ろ盾を得た場合はそのお布施＝寄進によって成り立ちます。
もちろん一般からの寄進によっても彼らは活動しますが、権力者の後ろ盾を持っている場合に比べればその活動は小さくなりがちです。
また一部の奇跡の行使を行う神官達は、その代価の寄進によっても神殿を運営しています。
誤解しないで欲しいのは神官全員が奇跡を扱えるわけではないということです。
神官の運営する神殿は、その信仰する神によってその傾向を異にします。

鋼腕のクオルズ神官達は己の鍛錬、戦闘訓練を行い、地域の治安の維持に務める活動をします。
地域の権力者に公認されているか否かは地域によるとしか言えません。
地母神リーダンの神官たちは農業に関する知識を保有し、その啓蒙に努めます。
また都市部など人数の多い場所では農業技術の研究も進められていることがあります。
また豊穣の祈願祭りや収穫祭などに際しては主神ジ・オルグの神官と共に先頭に立って運営・準備を行います。

工芸神ダムドの神官達は自らも何らかの職人を兼ねているものが多くいます。
なので、神殿としての活動は、余り活発ではありません。

神々の詩人ディオールの神官たちは、芸術や文化の保護活動に努めます。
また劇場や舞台の運営に熱心で、人の多い都市部であればそれで収益を上げている場合もあります。

賢老サルトゥの神官達の多くは哲学やその他の学問を納めます。
学者を兼ねるものも多く、こと哲学に関しては著名な学者の殆どはサルトゥを信仰し、かつ神官を務めています。
またサルトゥ神殿は小規模であっても子供に読み書きを教える学校のようなものを運営していることがあります。
この学校は大学とは違い、あまり月謝を払わなくても通うことができます。
ただし、子供であっても貴重な労働力であるこの時代にあって、子供を学校にやる親は多くありません。

ルーシードの神官たちは、商売神の信徒だけあり、縁起をかつぐ商人達からの寄進が多く、彼らの商売を祈願する仕事が非常に多く存在します。
また商売っ気を出す神官が多く、様々な縁起物を売り出している神殿や神官もたくさん存在します。

主神であるジ＝オルグ神官達は逆に最も特徴のない運営です。
豊穣祈願を請け負うこともありますし、地域の治安に貢献することもあります。
また人々の幸運や平和を祈る場所でもありますし、場所によっては読み書きを教えていることもあります。
もっともメジャーな神格だけに、その地域のニーズに答え、様々なことを行うことがあります。

音楽家　流通レベル５～

吟遊詩人のような民衆の間に存在する職業音楽家以外のもっと専属的な音楽活動を行う人々を、ここでは音楽家と分類しています。
彼らは作曲するもの、作詞するもの、楽器を演奏するもの、歌をうたうもの、など様々な役割をもち、または兼ね備えています。
ただ、ここでいう音楽家に含まれる人々はほとんどが貴族や裕福な市民の子弟など生活の支えにならない文化活動を行っているもの達です。
稀に文化に理解のある貴族が援助したり、同じく理解ある王が宮廷楽団を組織した場合など、職業音楽家が誕生することもあります。
また純粋な音楽家とはいえないものの、ディオール神官の中には神官業を務めるとともに技芸を磨くものもいます。
大規模なディオール神殿ともなれば専門の聖歌隊、聖楽団を持っている場合もあるでしょう。

芸術家　流通レベル３～

芸術家、という分類の中には主に彫刻家、画家、工芸家、また一部の建築家などが含まれています。
一部小説のような物書きを行うものもいますが、識字率が低いこの世

界では認知度、存在比率ともに低くなっています。

やはりもっとも大衆受けし、また理解されやすいのは絵画や彫刻なのです。

これらの芸術家はその作品自体を作ることで報酬を受け取ることが多いので、名が売れれば創作活動だけで生活できます。

貴族なども自らの権威や栄華を示すため、これらの芸術作品を求めるため、やはり一定の需要が存在します。

ただ、名の売れていない芸術家の生活は、その芸術表現に生活をつぎ込めばつぎ込むほど悲惨といってもいいでしょう。

そういった情熱を保ち続ける芸術家は、それでもいいと思ってしまうような輩が多いのも確かではありますが。

錬金術師（冒険者たりえる）　流通レベル３～

錬金術士は薬草師とよく似た職業ですが、基本的により研究者色の強い者たちです。

彼らは他人のためではなく、自分のためにその錬金技術の研究をしています。

ただ、その過程でできる成果物を、生活やさらなる研究のために他人に売却することはあります。

彼らのその探求の最終目的は究極物質である賢者の石の生成です。

この賢者の石というものの効果が正確に何なのかについては、未だそこに到達したものがいないため、判然としませんが、多くの錬金術士はそれを卑金属を貴金属に変える方法だと考えています。

又は永遠に生きるための秘宝であるとも、万能の治療薬だとも言われることもあります。

あるいは彼らはそういうお題目で貴族や王族、大商人の庇護を受け、研究のために出資してもらっていることもあるのです。

彼らの中には工房だけの研究にとどまらず、その素材を求め自ら旅立つものもいます。

そういった冒険者たりえる錬金術師は、冒険者にまじり探索に乗り出すのです。

魔術師／魔女（冒険者たりえる）　流通レベル１～

魔術を使う者達は、もはや一般人とはいえませんが、世間に紛れ生活しているものも少なくありません。

いくつかのタイプにわかれますが、まずは人里の外れに庵を結び、外界と隔絶しているタイプ。

このタイプは己の魔術の研究などしながら、自給自足で生活を送っています。（魔術を使えば食料の調達は相応に容易です）

また別のタイプは街中で秘薬や魔杖などを作って生活している工房的な魔術師です。

彼らもおおっぴらにそれを喧伝はしませんが、知る人ぞ知る店として魔術の品を扱い、販売しています。

ただしこのタイプは当然需要がないといけないので、人の多い町中にしか存在しません。

後は何らかの別の職種をしながら魔術師をしているケースも有るでしょう。

錬金術師などは職種との相性もあり、装いやすい職業の一つですし、学者を名乗るのもよくある話です。

また全く別の話になりますが、魔術師はその真理の探求の過程で秘密結社を作ることがままあります。

これらはお互いの魔術の研究成果を交換しつつ、自らの目的を達成するため（ほとんどは大いなる一への到達）に活動します。

ただしこういった組織も、トップに立つ人間によっては変質し、何故か自己利益を求める邪悪な集団になることもあります。

こういった集団は生贄に人間を使うことを躊躇しなかったり、魔術を悪用し犯罪をおこなうことに躊躇しないため注意が必要です。

さらにいえば、権力者の中にはその魔術師の正体を知った上で、お抱えとして召し上げる場合があります。

ただし、大概の権力者にとって魔術はその魔術師の意思一つで自分の命が危ないと感じる程度には脅威であり、余程の信頼がなければそのように召し上げられることはないと言っていいでしょう。

■統治系

官吏（役人）　流通レベル２～

官吏とは広い意味で言えば国のため、あるいは領主のために働く奉公人で、統治に必要な行動を領主や王などに代わって手足となって動く人々の総称とも言えます。

その中には護衛（衛兵）や、召使い、学者、税収官、料理人などなど様々な城や領主の館、及びその関連施設で働く人々がいるでしょう。

単に上のどれにも該当せず、日々雑務をこなす官吏もいますし、大臣や政策担当官といった、それぞれの分野を王に任され、代行するような高級官吏も存在します。大きな王国であれば、特殊な地方や王直轄領を収める王以外の支配者が総督などと呼ばれる上級の官吏であることもあります。

税収官　流通レベル２～

税収官はわりと官吏の中でも嫌われ者になりやすい損な役回りです。

人々から規定の税を取り立て、国庫に金を収めるのが仕事です。

彼らがまじめに仕事をしなければ、国政は成り立たず、様々な国家事業というものが頓挫することになるでしょう。

彼らは時に厳しく、時になだめすかしながら民衆から税を取り立てます。

大概民衆からは嫌われ者ですが、国にとって重要な仕事であり、また汚れ仕事とも言えるので、それなりの高給を得ているものも少なくありません。

ただそれがますます民衆から嫌われる要因になっていることも否定できません。

冒険者は基本、農地や定住所を持たぬ為、税は取られづらいですが、領主や王は関所を通る税（街道税）、橋を渡る税、入市税（街に入るための税）などを用いて流れ者からも税を徴収しようとやっきです。これらの徴税はロールプレイ上省略されることが多いですが、どこにでもよくある税金です。

また、国や領地によっては、そんなものになんで？というような課税が存在する場合があります。

オペラのフィガロの結婚などで有名な初夜権や、農民は必ず領主に税金を払って農具を借りる法令など、領内での法律は領主が決めるため、これにより冒険者はなにかうかつなことに巻き込まれないよう気をつけたほうがよいでしょう。

衛兵　流通レベル３～

衛兵は国や地方の領主に仕える、貴族や騎士以外の兵士たちの存在です。

基本、戦争以外で専門的に兵士をやるものは少ないですが、騎士の存在だけでは街の治安維持は実現できないため、官吏の一種として国や領主が衛兵を採用し、違法行為を取り締まらせています。

彼らは当然腕っ節が強いものが多く、元冒険者や傭兵なども多く存在しています。

勿論、最初から衛兵一筋で勤め上げるものもいますが、やはり役に立つ衛兵は、実戦経験をえてきた者であることも多く、冒険者や、傭兵の落ち着き先としてそこそこ適正な職業といえるのかもしれません。

衛兵は街を見まわったり、衛兵詰所におり、事件が起きた際にはそこに駆けつけ仲裁や解決を行います。

衛兵の能力は人に依存するものですから、有用なものから無能なものまで様々な衛兵がいるでしょう。

衛兵はどちらかというと都会や領主や王の直轄の存在であるため、小さな村や街では存在しない場合があります。

そういう場合でもなにか問題が起きた時のために、街の若者などで自警団などの自己保護組織を置く場合がほとんどです。

貴族／領主　流通レベル２～

貴族は統治するものの総称といえます。そもそもこの貴族はある種の血統です。

大本をたどれば、大神ジ・オルグにより統治を任された王の血筋と、その時仕えた人々の血筋が、多くの貴族としてのステータスを保証するもっとも大事な正当性の一つです。

殆どの場合、領主＝貴族と考えて問題ありません。

勿論、様々な国や領主への貢献を元に貴族への仲間入りをする一般市民もいないではないですが、そのほとんどは准男爵以下の低い地位の貴族への任命です。

それでも貴族の一分になるということは大変難しいことであり、また名誉なことでもあります。

貴族は基本的に爵位の下、王のもとに集っている形ですが、血縁関係や利害関係から派閥や関係性が複雑に絡み合う場合もあります。

特に地位の高い貴族はその下に爵位を設けます。

便宜上王の許可なしに叙任はできないはずですが、王都からの距離などを理由に事後報告などですませることもあります。

こうした派閥の構築や地方権力の増大がいづれ国の分裂や崩壊を招く危険性をはらんでいます。

貴族制度を簡単に説明すると、ジオ文化圏では主に爵位は以下のように設定されています。

王　流通レベル　王都

王はその国という共同体におけるトップであり、全ての貴族たちの宗主です。

基本的に最も大きな王地領を持ち、さらに国全体の支配権を握っているという名目になっています。

ただ、直轄地である王地領以外の法律権や税収権は殆どの場合間接的にしか持っておらず、公爵や伯爵にお触れを出したり税要求をすることは可能ですが、反乱の火種とならぬよう過激な要求は控えるのが普通です。

その辺も王権の強さによるため一概には言えません。

いわば、王とは国で最も強い領主であり、それゆえに他の諸侯が忠誠を誓っているという状態なのです。

王権が弱り、国が乱れればその正当性を失い、王権が倒れることも歴史の中では珍しくありません。

王は絶対ですが、不変不朽の存在ではありません。常に歴史は新旧の王権の勃興を許してきました。

常にこの先も現在の王国が残り続けるとは限らない、そういう世情の厳しさがあります。

それでも王はやはり国においては最も権威を持つ絶対権力者です。

国においての便宜や出世を図る上で、王、王族に気に入られる以上に有効な方法は中々他に存在しないでしょう。

公爵　流通レベル６～

基本的に公爵は王族から分派した親族が得る有力な貴族達の階級で、世襲される以外になれることはほぼありません。

また現公爵が死亡する以外では、

国内に異変がない限り増えることがないのも普通です。

通常かなりの所領を持ち、その広い所領を治める為、家臣として伯爵や子爵をその下にもつ事がほとんどです。

こういった一大勢力を持つことから、反乱の危険性があるため、通常この公爵という地位は王族の一族以外からは選抜されないのです。

また公爵の中ではその大きさゆえにほぼ国に匹敵する領地を持っている場合もあります。

ジオ文化圏であれば騎士公マルトゥーグ家であり、彼らの公領は宗主国であるセクメトに見劣りしません。

もともとセクメトがより強大だった時の公爵であった彼らですが、すでにその力は元々の宗主国のセクメトに匹敵します。

それでも騎士公マルトゥーグは代々セクメトを宗主国とし、その姿勢を変えていません。

とはいえ、一般にこの公爵領をマルトゥーグ公爵領と呼ぶものはおらず､ほとんどの場合ここはマルトゥーグ公国と呼ばれます。公爵の中にはこのように独自の国に近い所領を持つ大公と呼ばれる存在もいます。

候爵　流通レベル５～

候爵は公爵に継ぐ領地の大きさや、あるいは王族の親族以外の大領地を持つものに与えられる爵位です。

やはりその下に伯爵や子爵などの貴族を従える地方の長官的な役割を持つ貴族たちです。

その領地の大きさは大概公爵につぎ､国の勢力の多くを従える存在です。

伯爵　流通レベル４～

伯爵は候爵のさらに下の爵位ですが、直接に公爵や候爵に使えることもある爵位です。

爵位任命権はあくまで国王のものですが、その許可を得て、私的な兵、派閥とも言える勢力の筆頭をなさせるのが、この伯爵という存在です。

逆に言えば国王直下の伯爵もおり、王地領などを代理支配している場合もあります。

辺境伯　流通レベル４～

辺境伯は特殊な伯爵といえます。

彼らは大概他国との防衛線や、地方の軍事力を必要とする開拓地に任ぜられ、王や諸侯から相応の武力を預かることがあります。

彼らの任はその性質上、特殊な統帥権があり、その地における軍事指揮権は、直属の王、候爵や公爵以外の干渉を許さないという不文律もあります。

多くの場合、そういった任に向いた戦上手な者が任命されますが、逆にそうでないものが任ぜられる場合も平和な世情であればありえます。

それは他国や魔界勢力などの伸長を許す場合があり、多くの人々が考えるよりもこの地位における責任は重いものとなります。

子爵　流通レベル３～

伯爵が収めるよりもより小さな地域を主君に任せられたり、伯爵の領主権が大きい時にさらにその下に付く形でその地方を治めることがあったのが子爵です。

彼らは支配領域の小ささからよく目の届く支配を行い、民衆に近い貴族たちと言えます。

逆に言えば不満の矛先も向かいやすい地位であり、また中間管理職的な上と下の板挟みにも合いやすいやや不遇の地位でもあります。

また伯爵や公爵、公爵の子供が子爵という呼称を得る場合がありますが、これは支配領域を持つ子爵とは基本別物です。

勿論、支配領域を分割してそのまま本当に子爵となる場合もあるので、そもそもの言葉の起源はこの子の爵位であったからとも言われます。

男爵　流通レベル２～

男爵は世襲されるなかではもっとも低い爵位といえます。大概はひとつの街か村を収めるものであり、言わば下級役人とそれほど変わらぬ地位と言っても過言ではありません。

それでも貴族には変わりないので、一般市民との格の差は歴然ではあります。

彼らは本当の意味で地域密着型の領主と言っても過言ではありません。

何しろほぼ支配領域に常駐するような形で存在していますし、あるものは密着した良政を敷き、あるものは自分勝手に悪政を行ったりします。

勘違いしないで欲しいのは全ての街や村に男爵が存在するわけではないということです。

複数の街や大きな範囲を収める子爵、伯爵なども存在しますし、その下の爵位を持たずに支配することもよくあります。

その場合、監督官と呼ばれる男爵の代わりのような人物を各支配地域に置くこともあれば、町長や村長に権限を任せている場合もあります。

この辺りは様々なパターンがあるので、ＧＭは都合に合わせてその街がどのような形態であるのか、よく考えるとよいでしょう。

准男爵　流通レベル２～

准男爵は、何か功績のあった貴族外のものが、貴族としての地位を与えられる場合に一般的に得られる爵位です。

基本的に一代のみの爵位であり、この爵位は世襲されないものと考えられています。

ただ、余程の功績を上げ続ければ、男爵に昇格し、世襲を許される場合

も存在するため、全てが一代で終わってしまうわけでもありません。

支配領域は男爵とどっこいどっこいというところで多くの地域を支配下に置くことはまずありません。

騎士（冒険者たりえる）　流通レベル２～

騎士は厳密には爵位ではなく、立場とも言えるものです。全ての貴族の内、戦うに赴くものはすべからく騎士と呼ばれます。

それと同時に、一般人でも、貴族に忠誠を誓い、主従契約を結んだ戦士達も騎士としての地位を得ることがあります。

よって騎士であることは同時に貴族であることを意味しません。

ただ、一般兵士の誰でも騎士になれるというわけではなく、戦功の目覚ましい兵士達が見初められ、騎士に取り上げられることがほとんどです。

また騎士は世襲しませんが、騎士の父は息子を騎士にすべく教育することが多く、代々同じ主君に騎士として仕えるよう育てる事が多いため、公的なものではないにしろ、世襲のような形で同じ主君に騎士として仕え続ける家系は存在します。

冒険者における騎士は大概貴族ではなく、この地位にあり、主君の命を受け何かを成し遂げようとしている者がほとんどです。

また中には主君を失い放浪の騎士となる場合もあります。彼らは次なる仕える主を探したり、元騎士として冒険者と変わらないような生活をおくるものもいます。

領主　流通レベル×

領主というのはその領地の範囲を直接的に治める人物のことです。

王地領であれば基本領主は王です

し、公爵領、候爵領、伯爵領、男爵領など、どの爵位の人間でも領主となりえます。

また、領内の法律や決まりはほぼすべて領主が決め、領内の森、鉱山、資材などは領主のものであり、勝手に他者が利用することはできません。

といってもこの時代、全てに目が届くわけではありませんし、所領の中でも実質の支配権が及ぶのは目が届く範囲です。

だからこそ王や公爵、候爵も、領地内を伯爵や子爵、男爵などに分割してより精緻な支配を構築するわけです。

ただ、その分、与えた支配領域には先程の法律権などや所有権がついて回るわけで、与えた以上は基本口出ししません。

勿論、なにか問題が起きてしまえば、直属の領主（王、公爵、候爵など）は、仕える領主（伯爵、子爵など）から領地剥奪をおこなうこともあります。

王は基本全ての領地の剥奪、分与権をもっていますが、その辺はその領主との力関係によるところがあり、王権が弱ければ逆にそれが反乱を招くことがあるため、下手なことができなかったりします。

これは公爵や候爵の剥奪収奪、分与権にも同様にいえることです。

封建社会のこの世界では、こういった微妙なバランスの下、支配の分割が行われています。

階位１位	王	
階位２位	公爵	候爵
階位３位		
階位４位	伯爵	辺境伯
階位５位	子爵	
階位６位	男爵	
階位７位	准男爵	
階位８位	騎士	

※上の爵位のものが自らの領地により下の位階のものを任命することが可能

→王が王地領に男爵を任命したり、候爵が子爵を任命したり、騎士を任命したりもする

■犯罪者系

盗賊（冒険者たりえる）　流通レベル１～

盗賊は厳密には犯罪者ではありませんが、犯罪を犯すことも厭わない性質を持つ裏社会の住人です。

盗賊という呼び名はこの世界において冒険者を行っているそういった人種に使われる用語です。

彼らはその技術を活かして遺跡に残るお宝を探ったり、物事の解決を図ろうとします。

盗賊自体の元々の素性は殆どの場合、泥棒やゴロツキ、構成員など後ろ暗いところがありますが、大体はそこからある程度は合法的に飛び出し、冒険を続けているものです。

犯罪者組織も、町の外に出て盗賊になる事に関しては結構寛容に捉えているも者が多いというのが本当の所です。

余程その人物が今現在組織で重要な地位を占めていたり、組織の秘密を握っているなら話は別ですが。

ごろつき　流通レベル１～

ごろつきは街の、特にスラムなど治安の悪い場所に存在する犯罪者、あるいは犯罪者予備軍です。

その日々の生活をかつあげやスリ、かっぱらいなどで済ませ、何か儲け話があれば暴力でそれに加担するような連中です。

大概犯罪組織の最下部であり、そういう組織からの使いっ走りをこなして小遣いをもらうこともあります。

ＴＲＰＧ的に言えば人類における雑魚であり、もっとも頻繁に出てくるやられ役です。

ただし、腕に覚えのあるゴロツキもいる可能性があるので、ごろつき

だからと全てなめてかかるのは危険でしょう。

泥棒　流通レベル２～

泥棒は、他人の家屋や建造物に侵入し、金品や価値あるものを盗み出すことを生業とする職種です。

勿論犯罪者なわけで、多くの場合捕まればよくて収監、悪ければ死罪は免れません。（法律はその地域の領主によります）

泥棒は普段はひっそりと暮らしていたり、ごろつきのようにしているもの、使った金を全てギャンブルにすってしまう者など様々です。

また手段も押し込み強盗から忍び込むものまで様々であり、人様の金品を狙うという意味での括りで泥棒とは呼ぶもののその個性は実に様々です。

泥棒の中には犯罪組織に所属するものもいればもぐりのものもいます。

しかしもし街で強力な組織力をもつ犯罪組織が存在するのであれば、もぐりで活動することは非常に高いリスクを負うことになるでしょう。

要は権力側（衛兵など）に追われるのと同時に、犯罪組織から付け狙われる可能性も出てくるわけですから。

物乞い　流通レベル３～

物乞いは、戦で傷を負って働けなくなったり、盲目だったり、身体に障害を持っているなどまともに働けないものが路上にて同情を誘い、金品を恵んでもらおうとする者たちです。

実際に本当にそういった不幸な生い立ちを持つものもいれば、単にそれを装っている詐欺師の連中もいます。

物乞いはわりと街のありとあらゆる場所におり、場所に合わせてしつこかったりおとなしかったりします。

スラムなら大声で喚き散らしているでしょうし、一般の街中ではひっそりと同情を引いているかもしれません。

小さな町ならともかく、大きな街において物乞いは大概犯罪組織に統制されます。

彼らのあがりからいくらかは収奪され、その代わりに物乞いをする権利を物乞い達は得るのです。

また、街のそこら中にいて転がっていても怪しまれない物乞いは、様々な情報を耳にしたり、目にします。

この物乞いに因るネットワークは、当の物乞いたちがそれらの情報を犯罪組織に売って日銭を得られるようにすることで犯罪組織の情報収集の網の一つとして高い実用性を誇っています。

場合によっては物乞いをまとめるためだけの人員が犯罪組織には存在することがあります。

組織員（構成員）　流通レベル３～

組織員は何の組織員かといえば犯罪組織の組織員です。彼らは徒党を組み犯罪を行うプロの犯罪者集団です。

それこそ盗みや殺しなどの強引なものから、ショバ代を勝手に回収して回る、物乞いからあがりをピンはねする、間抜けから詐欺で金をむしりとる、強引な金貸し業をしては身ぐるみはがす（勿論領主や商業組織非公認）、人さらいをして売っぱらうなどなど。

えぐいことからマイルドなことまで全ての犯罪を取り仕切り、その実行を行うのが組織員たちです。

組織の規模によってこの組織員の質もだいぶ変わります。

大規模な街であればあるほど、治安状況にもよりますが、組織は大きく複雑化し、強力な力を持っていることが多くなります。

逆に村や街レベルでは、本当に小悪党の集団といったレベルのものしか存在しないことがほとんどです。

また冒険者に関わる機会といえば、仲間の盗賊が情報収集しに行くことがほとんどでしょう。

彼らはそういった裏の情報を売買することで利益を得ているので、情報屋を内部においていることがほとんどです。

ただ注意して欲しいのは彼らが売ってくれるのは、売っても彼ら自身が不利にならないと考えている情報のみです。

当然、彼らの組織の立場が危うくなるような情報は売ってくれませんし、そういうものを探ろうとすれば悲惨な結果を招く可能性があります。

山賊　流通レベル１～

山賊は山などに拠点を持ち、街道などを通る商人や旅人を狙い金品を強奪する他、場合によっては数が膨れ上がれば、近辺の村や街などを襲撃して金目の物などを強奪する戦闘犯罪者集団です。

その性質は基本的に凶暴であり、口封じのためや手間を省くために人殺しも厭わないものが大半です。

山賊退治は冒険者の仕事の中でもよく発生するものの一つですが、一言で山賊と言ってもピンからキリまで実力は異なるため、なめてかかることはやめたほうがいいでしょう。

海賊　流通レベル３～

海賊は海における山賊のような存在であり、商船や客船を襲い金品を強奪します。

大砲のないこの時代、彼らは強引に船を横付けしたり、小舟で近づき鍵付きロープで渡ったり、マストからさがるロープにぶら下がって、ターザンのように相手の船に乗り移り、襲撃し、強奪を働きます。

また優秀な海賊の中には、国家の認定を受け私掠船として秘密裏に他国の船を襲う許可を受けているものもあります。

とはいえ結局荒くれ者の集団であり、見境なく無関係な船や自国の船を襲ってしまう輩もいるため、余程のことがない限り、海賊がそういっ

た私掠船としての採用をされることはありません。

河賊　流通レベル２～

河賊は大きな川幅の河にて通行している商河船を狙い、強奪を働く海賊に似た存在です。

ただ違うのは、大概彼らは山賊行為も同時に働いたり、そもそも山賊から河賊に転向したりと、本質的には陸の人間であり山賊に近しいものです。

持っているのもほとんど小型の船であり、それを利用してこっそり近づき、船に鍵付きロープなどで潜入するのが彼らの常套手段です。

河賊に襲われた場合、場所が河だけに逃げる場所が殆ど無く、河賊が諦めるまで撃退する必要があるというのがやや厄介なところです。

冒険者の紹介　その２

「晩飯？　そんなのその辺で狩ってくりゃあいいだろ？」

名前　カイ　　**性別**　男
年齢　１６歳　**クラス**　狩人（ハンター）
設定
狩人の父と二人で森で生計を立てて生きてきたが、いなくなってしまった母親の手掛かりを求め 冒険者となることを決意した。
森で育ったのでやや世間知らずなところがある。
近接戦闘も不得意ではないが、やはり手慣れた弓を使っての攻撃をできる限り行えるようにする。
パーソナルクエスト
行方不明の母親を探す。

「歌を唄いましょう。未来の英雄達の、その詩を。」

名前　ロレンス　　**性別**　男
年齢　１７歳　　**クラス**　吟遊詩人（ミンストレル）
設定
楽器職人の家に生まれ、訪れる演奏家や吟遊詩人に接するうちに楽器や歌を習いだし、やがて彼らの語る伝承や物語に強いあこがれを持つようになった。
今現在は吟遊詩人として活動する傍ら、冒険の機会を探し、そして自分に物語を見せてくれる冒険者を探しだすことを夢見ている。自身は、穏やかではあるが、好奇心を抑えきれぬ性格をしている。
パーソナルクエスト
叙事詩となるような冒険に同行し、詩を書き上げる。

第四章　データセクション

装備データ

装備品のデータを掲載します。武器と防具については、キャラクター作成ルールに掲載しているものの再掲載となります。

また、このデータセクションでは、それぞれの武器防具、装備品、日用品がどのようなものなのかについても軽く解説を行います。名前だけではどんな武器や道具なのかわからないもの、また日用品の効能についてはその解説を御覧ください。

単純武器（流通レベル１）

近接武器

名前	武器種	持ち手	ＤＴ	ダメージ	肉体	金額	重量	射程	特殊
素手	格闘	１Ｈ	叩	１ｄ	1	0	0		疲労ダメージ※１
ダガー	剣	１Ｈ	斬	２ｄ－２	1	40	0.5		
			刺	１ｄ				近・特殊※２	
クラブ	斧鎚	１Ｈ	叩	３ｄ－２	2	30	1.5		
スタッフ	槍棍	２Ｈ	叩	２ｄ＋１	1	60	1		
ショートソード	剣	１Ｈ	斬	２ｄ＋１	1	100	1		
			刺	１ｄ＋１					
ハンドアクス	斧鎚	１Ｈ	斬	４ｄ－３	2	80	1.5	近・特殊※２	射撃命中判定－１

射撃武器

名前	武器種	持ち手	ＤＴ	ダメージ	肉体	金額	重量	射程	特殊
スリング	投石器	２Ｈ	叩	２ｄ＋１	1	50	０．５	中・50m	ロック装填＝１
ロック	投擲	１Ｈ	叩	１ｄ	1	0	０．１	近・特殊※２	
ジャベリン	投擲	１Ｈ	刺	１ｄ＋１	1	30	1	中・50m	

※１　素手による攻撃は相手に疲労ダメージしか与えることはできません。

※２　近・特殊の射程距離は１０＋肉体×５ｍとする。

冒険武器（流通レベル３）

近接武器

名前	武器種	持ち手	ＤＴ	ダメージ	肉体	金額	重量	射程	特殊
ロングソード	剣	１Ｈ	斬	３ｄ＋１	2	150	2		
			刺	２ｄ－１					
レイピア	剣	１Ｈ	斬	２ｄ＋２	2	120	1		
			刺	２ｄ－１					
ノーマルアクス	斧鎚	１Ｈ	斬	５ｄ－３	3	120	3		
メイス	斧鎚	１Ｈ	叩	４ｄ－３	3	150	3		
ショートスピア	槍棍	２Ｈ	叩	３ｄ＋１	2	120	2	近・特殊※２	射撃命中判定－１
			刺	１ｄ＋４					
バトルスタッフ	槍棍	２Ｈ	叩	３ｄ＋１	2	80	2		
フレイル	節棍	１Ｈ	叩	３ｄ＋３	2	180	2		近接命中判定－１

射撃武器

名前	武器種	持ち手	ＤＴ	ダメージ	肉体	金額	重量	射程	特殊
ショートボウ	弓	２Ｈ	刺	１ｄ＋４	2	150	2	遠・100m	アロー装填＝１
ライトクロスボウ	機械弓	２Ｈ	刺	１ｄ＋６	2	120	1	遠・100m	クォーレル装填＝２
スタッフスリング	投石器	２Ｈ	叩	３ｄ＋１	2	120	2	遠・80m	ロック装填＝１

軍事武器（流通レベル５）

近接武器

名前	武器種	持ち手	ＤＴ	ダメージ	肉体	金額	重量	射程	特殊
バスタードソード	剣	１Ｈ	斬	４ｄ	3	230	4.5		
			刺	２ｄ					
		２Ｈ	斬	５ｄ					
			刺	２ｄ＋２					
グレートソード	剣	２Ｈ	斬	５ｄ＋３	4	400	6		
			刺	３ｄ					
ヘヴィメイス	斧鎚	２Ｈ	叩	５ｄ－２	4	420	8		
ロングスピア	槍棍	２Ｈ	叩	３ｄ＋３	3	300	5		
			刺	１ｄ＋６					
ポールウェポン	槍棍	２Ｈ	斬	５ｄ＋３	4	450	8		
			叩	４ｄ＋１					
			刺	２ｄ＋３					
バトルアクス	斧鎚	２Ｈ	斬	７ｄ－１	5	700	10		
ランス（馬上槍）	馬上槍	１Ｈ	刺	１ｄ＋６	4	400	8		馬上突撃専用
ヘヴィランス	馬上槍	１Ｈ	刺	２ｄ＋３	5	650	10		馬上突撃専用

射撃武器

名前	武器種	持ち手	ＤＴ	ダメージ	肉体	金額	重量	射程	特殊
ロングボウ	弓	２Ｈ	刺	１ｄ＋６	3	380	5	遠・200m	アロー装填＝１
ヘヴィクロスボウ	機械弓	２Ｈ	刺	２ｄ＋５	3	550	6	遠・150m	クォーレル装填＝３
コンポジットボウ	弓	２Ｈ	刺	２ｄ＋３	4	600	6	遠・250m	アロー装填＝１

盾（流通レベル 軽装１、中装３、重装５）

名前	命中	回避	防護点	鎧種	肉体	金額	重量
バックラー		0	1	軽装	1	80	2
スモールシールド		1	2	軽装	2	150	5
ミドルシールド		2	2	中装	3	320	10
ラージシールド	－１	2	4	重装	4	500	15

鎧（流通レベル 軽装１、中装３、重装５）

名前	対斬	対叩	対刺	鎧種	肉体	金額	重量
ローブ	1	1	2	軽装	1	100	4
ジャーキン	2	2	3	軽装	1	180	8
キルトアーマー	3	3	4	軽装	1	250	１１
レザーアーマー	4	2	4	軽装	1	300	１７
キルト＆チェイン	7	3	5	中装	2	500	２２
レザー＆チェイン	8	2	5	中装	2	620	２５
ラメラーアーマー	7	3	6	中装	3	750	３０
スケイルメイル	8	3	6	中装	3	800	３３
ブリガンダイン	１０	3	8	重装	3	950	３６
チェイン＆プレート	１１	5	9	重装	4	1200	４０
プレートメイル	１２	5	１０	重装	4	1900	４６
フリューテッドアーマー	１２	6	9	重装	3	2500	４２

※ランスレストをつけると各鎧の値段に＋１００Ｇとなります。

武器の解説

ダガー
全長 30cm 以下の短剣。斬ることも刺すことも可能で日用的な道具としてもよく使われる。投擲することも可能。

クラブ
殴打用に先端にバランスをとられた木の棒。

スタッフ
1m50cm ～ 2m 前後の杖、又は棍。

ショートソード
全長 50cm ～ 80cm 前後の短剣。軽く扱いやすいため、護身用の武器としてもよく携帯される。

ハンドアクス
ちょっとした作業用にも手頃なバランスをとられた手斧。投擲することも可能。

スリング
遠心力を利用して石（ロック）を射撃する道具。布と紐により構成され使い方に少々コツがいるが、慣れれば手で投げるよりも遥か遠くに射撃できる。矢弾にはロックを使用する。

ロック
日本語で言うところの石ころ。原始的な武器ではあるが、相応の大きさがあれば威力は大きい。場所を選んで時間さえ掛ければ、いくらでも拾うことができる。

ジャベリン
投擲専用にバランスをとられた投げ槍。これで近接戦闘を行うのは困難。もし無理に近接戦闘を行う場合、ダメージ－２、命中－１の片手用（１H）槍として扱う。

ロングソード
長さ 90cm ～ 110cm 前後の長剣。斬るにも刺すにも丁度良く、スタンダードな個人用武器として流通している。

レイピア
長さ 90cm ～ 110cm 前後の細く長い剣。主に儀礼用や装飾用に作られるものも多いが、実用的に作られた物は相応の強度を持つ。断ち払うには不向きだが、刺突においては他の剣に遜色ない威力を持つ。

ノーマルアクス
ある程度の戦闘も想定された大きめの斧。木を切ったり薪を割る用途などにも十分使用出来る。遠心力を活かすために柄もやや長めに作られている。

メイス
鉄製の先端を持つ鈍器。鎧の上からでも確実にダメージを与える重量を持っている。

ショートスピア
130cm ～ 160cm 前後の短槍。比較的取り回しがよくかつ安価な武器として流通している。

バトルスタッフ
戦闘用に金属などで補強された棍。

フレイル
先端の殴打部分と柄を鎖でつないだ、不規則な軌道を描く武器。攻撃の制御がやや困難だが、必要肉体値の割に威力がある。

ショートボウ
全長 100cm 以下の弓。古来より狩猟や戦争に使われてきた射撃武器。取り回しや扱いもロングボウよりは容易。アローを矢弾に使用する。

ライトクロスボウ
内部に機械的な弦の巻き上げ装置を使用した弓。比較的軽量で反動の少ない、レバー式クロスボウである。注意点として弦をセットしたまま長時間放置すると弦が張力を失い使い物にならなくなる。探索時や戦闘が予め予測できない場合巻き上げするべきではない。クォーレルを矢弾に使用する。

スタッフスリング
スリングの部分をスタッフの先端につけることにより遠心力を高めより長距離により高威力で飛ばすように改造した射撃武器。矢弾はロックを使用する。

バスタードソード
長さ 120cm ～ 140cm 前後の長剣。柄をやや長く作られており、片手、両手共用で使用可能。柔軟な戦闘が可能だが、その独特な用途故に使用に訓練が必要。

グレートソード
全長 150cm 以上の長大な剣。両手で持つ以外では通常振るうことはできない。その長さと重さ故に威力はあるが、扱いづらさは屈指のものである。

ヘヴィメイス
重量的に非常識な重さを持つ鉄製の棍棒。慣性を乗せ重い先端部で鎧を強かに殴打できる。

ロングスピア
170cm 以上の長大な全長を持つ槍。そのリーチの長さと比較的安価なことから戦場での活躍の多い武器。その長さ故に屋内戦には向かない。

ポールウェポン
長大な槍の機能に加えて斧や刃、鎚を先端側部につけることで多彩な能力を持つにいたった竿状武器。その巨大さ故に屋内戦には向かない。

バトルアクス
戦闘に特化した斧であり、両刃の凶器。長い柄を生かしその遠心力で大きな破壊力を生み出す。並大抵の腕力では扱うことはできない。

ランス
馬上で突撃することを前提に専用に作られた槍。鎧を貫く鋭い先端を持ち、その長さは２～３m前後に達する。この武器は馬に乗っての突撃攻撃以外に使用することはできない。

ヘヴィランス
馬上で突撃することを前提に専用に作られた重槍。非常に重いため、並の人間には取り扱うことができない。鎧を貫く鋭い先端を持ち、その長さは２～３m前後に達する。この武器は馬に乗っての突撃攻撃以外に使用することはできない。

ロングボウ
1.5m から 2m 前後の全長を持つ長弓であり、その威力は鎧をも貫くほど強力だが、その扱いは容易ではない。アローを矢弾として用いる。

ヘヴィクロスボウ
ハンドルでの巻き上げ式の弦を使用した強力な機械弓。注意点として弦をセットしたまま長時間放置すると弦が張力を失い使い物にならなくなる。探索時や戦闘が予め予測できない場合巻き上げするべきではない。クォーレルを矢弾として用いる。

コンポジットボウ
様々な素材を組み合わせ強度を強化し、威力を上げた複合弓と呼ばれる長弓。高い威力を誇るが、その扱いを行うためにはかなりの腕力を要求される。扱えるのは訓練された弓兵に限られるだろう。アローを矢弾として用いる。

アロー
弓に使用出来る矢弾。先端部の矢尻、棒の部分のシャフト 、後端部の矢羽（ヴェイン）の３つにより構成される。

クォーレル
クロスボウ用に作られた太くて短いアロー。

矢筒
矢を入れるために作られた円筒型の容器。基本的に革製。

防具の解説

バックラー
盾として最小限の、拳よりはやや大きい程度の小型の盾。

スモールシールド
盾としては十分な大きさを持つ盾。基本的に木製で、円形、方形などが基本。取り回しの良さから最も一般的な盾。

ミドルシールド
盾としてはかなり大きめなもの。
やはり木製で、カイト（凧）型、菱形などが主。冒険者が持つのはこの盾までが一般的。

ラージシールド
戦場で矢盾などに使われる巨大な盾。ほぼ全身を覆えるが、その分取り回しは最悪。本来この盾は構えながら個人で戦闘を行うものではなく、軍隊において集団運用する為のもの。並外れた筋力のみがその個人使用を可能とする。

ローブ
羊毛や亜麻などで作られた厚い全身一体型の衣服。その厚さから一般の衣服よりはマシ程度の防護力を持つ。

ジャーキン
薄手のなめし革で作られた簡易的な鎧。外観的にはほぼ衣服の延長線上に見える事が多い。だが内部に厚みを仕込んでおり防具としての能力は見た目より高い。

キルトアーマー
亜麻布を何層にも重ねてキルト加工し、更に内部に羊毛などを仕込んである布製鎧。防寒効果と衝撃吸収力が比較的高い鎧である。

レザーアーマー
オイルで煮固めたハードレザーを各所鎧のハードポイントに使用し、その他を動きやすいようになめし革で作られた革鎧。

キルト & チェイン
キルトアーマーの上からチェインメイル（鎖帷子）を着て防御力をさらに高めた鎧。高い防刃性能を持つ。

レザー＆チェイン
レザーアーマーの上からチェインメイル（鎖帷子）を着て防御力をさらに高めた鎧。高い防刃性能を持つ。

ラメラーアーマー
鎧下（キルトアーマー）の上にレーム（金属片）を紐で繋ぎあわせた防護鎧をかぶせることによって防護力を向上させた金属鎧。

スケイルメイル
鎧下（キルトアーマー）の上にウロコ状の金属片を隙間なく配置し、防護力を上昇させた金属鎧。その見た目からスケイル（鱗）メイルと呼ばれる。

ブリガンダイン
薄手の鎧下（布服）の上にチェインメイルを着用し、さらにそれに裏地に金属帯を仕込んだ布鎧を着用し防護力を上昇したもの。高い防刃性能を誇るが、衝撃にやや弱い部分がある。

チェイン&プレート
鎧下（キルトアーマー）の上にチェインメイルを装着し、さらに身体要部に板金（プレート）製の鎧部分を装着することで高い防刃性と比較的マシな耐衝撃力をやや軽量に実現している。

プレートメイル
鎧下（キルトアーマー）の上に、動きを阻害しないよう完全オーダーメイドで作られた板金鎧で覆い、防護力を高めている。冒険用（地上専用）に作られており、馬上の騎士が着る全身鎧と比べればまだ軽く、動きやすい。

フリューテッドアーマー
最新式の製法を用い、鎧に溝（フリュー）状の凹凸を設けることによって厚い鉄板鎧の性能を、薄い鉄板で実現した全身鎧。その分鎧下をやや厚めにしているが、それでもプレートメイルよりは軽い。現在における最新鋭の鎧だけに値段は飛び抜けて高い。

ランスレスト
ランスレストは馬上戦闘でランスを保持できるよう鎧につける追加パーツ。馬上槍を扱う際に必要肉体値を１低いものとして扱うことができる。

装備品・日用品

ここではプレイヤー作成では紹介されなかった装備品・日用品の一覧表を掲載します。また続いて解説として、それがどんなアイテムなのか、使用するとどのような恩恵を受けられるのかを簡単に説明します。

運搬用アイテム

名前	金額	重量値	積載量	流通Ｌ
背負い袋	20	1	20	2
ウエストポーチ	5	0	8	2
大袋	15	2	30	1
中袋	10	1	15	1
小袋	5	0	5	1
水袋	10	0	1	2

冒険用道具・日用品

名前	金額	重量値	積載量	流通Ｌ
松明（１本）	1	1		1
ランタン	30	1		1
ろうそく（１本）	2	0.5		1
油（１杯）	10	0.5		1
火起こしセット	20	0		1
陶器の瓶	2	0.5	1	2
陶器の大瓶	8	2	4	2
小瓶	5	0.5	0.1	3
調理セット	50	4		3
食器セット	30	2		3
くさび（１本）	3	0.5		1
金槌	50	0.5		2
つるはし	70	2		2
スコップ	30	0.5		2
シャベル	70	2		2
かなてこ	55	1		2
携帯用破城槌	300	15		5
ロープ（麻）１０ｍ	50	4		1
ロープ（絹）１０ｍ	500	2		5
引っ掛け鈎	30	1		3
梯子（３ｍ）	30	10		1
麻製縄梯子（５ｍ）	100	5		3
毛布	5	1		1
マント	8	1		2
フード付きマント	10	1		2
テント（３人用）	150	15		4
テント（６人用）	300	30		4

冒険用道具・日用品

名前	金額	重量値	積載量	流通Ｌ
宝箱（空）	150	20		3
樽（空）	150	20		2
錠前（難易度７）	20	1		2
錠前（難易度１１）	50	1		4
錠前（難易度１５）	200	1		6
錠前（難易度２０）	500	1		8
シーフツール	100	1		3
治療セット	100	1		3
変装用具	100	1		3
鉄鏡	100	1		4
チョーク（１本）	3	0		3
呼子（笛）	10	0		2
楽器	100～	1~2		3
羊皮紙（１枚）	5	0.1		3
東方製の紙（１枚）	10	0.1		5
インクと羽ペン	10	0		4
虫眼鏡（レンズ）	200	0		5
商人の天秤	25	1		3
魔術書（白紙）	100	1		4
光脳結晶	100	0		4
地図・地図入れ	30～	1		3
錬金セット	100	15		5
携帯用錬金セット	200	8		6
石鹸	30	0		4

運搬動物・乗り物

名前	金額	重量値	積載量	流通Ｌ
そり	50	5	400	1
二輪車	200	15	600	2
四輪車	500	30	1000	3
馬具	50	3		2
ライトホース	1000	－	400	3
ヘヴィホース	2500	－	650	3
ポニー	800	－	300	3
ロバ	700	－	250	2
ウォー・ライトホース	2500	－	400	4
ウォー・ヘヴィホース	6000	－	650	4
ウォー・ポニー	2000	－	300	4

食料品・サービス

名前	金額	重量値	積載量	流通Ｌ
携帯食	5	0.5		1
粗末な食事	2	—		1
良い食事	8	—		3
豪華な食事	20	—		4
水（500ｍｌ）	時価	0.5		1
ワイン（500ｍｌ）	5	0.5		3
エール（500ｍｌ）	1	0.5		1
ガラス瓶	10	0.5	1	3
豪華な宿（2 食付き）	100	—		5
中堅の宿（2 食付き）	30	—		3
簡素な宿（2 食付き)）	10	—		1

服

名前	金額	重量値	積載量	流通Ｌ
王族の服	20000	—		6
貴族の服	7500	—		5
神官の儀礼服	1500	—		4
冒険者の服	5	—		3
平民の服	3	—		2
粗末な服	1	—		1

装備品の解説

背負い袋
袋に肩掛け用の帯を縫い付け背負う事を可能にした袋。それなりの量荷物は入るが、とっさに取り出す用途には向かない。背負い袋から荷物を取り出すにはまず背負い袋を降ろさねばならない。その場合背負い袋を下ろすために２アクション（１ラウンド）かかる。下ろした背負袋から物を取り出すには１アクションかかる。

ウエストポーチ
腰帯に布袋を括りつけた収納袋。
収納部はファスナーは当然存在せず、ボタンもまだ一般的ではないので口紐締めである。ウエストポーチから物を取り出すには１アクションかかる。

大袋
かなり大きめな袋。サンタが持っているような袋を思い浮かべてもらえばいい。かなりの品物を内部に入れることができる。原則的にこの袋に物を入れて運搬するには片手を使う必要がある。大袋から物を取り出すには１アクションかかる。

中袋
大袋よりもやや小さめの袋。大きめのレジ袋サイズを想像しよう。それが布製で口紐で絞られている形状となっている。原則的にこの袋に物を入れて運搬するには片手を使う必要がある。中袋から物を取り出すには１アクションかかる。

小袋
いわゆるやや大きめの巾着袋のようなサイズの袋。腰ひもやベルト、背負袋にくくりつければ手を使わずに持ち運べるし、手に持って運ぶこともできる。小袋から物を取り出すには１アクションかかる。

水袋
水漏れをしないようにしっかり防水加工された革袋。他の袋より縫製がしっかりしている。この袋には液体を１リットルまで入れて持ち運べる。

松明（１本）
短めの木の棒に松脂や油を染み込ませた布を巻きつけ、燃え続けるように加工したもの。１本につき１時間燃え続け、周りを照らす。松明は地面に落としても燃え続ける。使用には火をつける必要がある。

ランタン
遮光器つきの金属製ランタン。油（１杯）につき約６時間周りを照らし続ける。遮光器を下ろせば光を遮断することができる。片手で持つことができ、落とした場合１Ｄを振り奇数が出れば壊れてしまう。使用には油が必要であり、かつ火をつける必要がある。ランタンには予め１杯分の油を仕込める。

蝋燭（１本）
蜜蝋を固めて作られたろうそく。やや明かりは控えめだが、静かな燃焼で１本につき６時間燃え続ける。ただし風や衝撃に弱く、ふとした瞬間に消えやすい為、屋内での使用が推奨される。外で何の覆いもなく使用した場合、簡単に風や激しい動きで炎が消える。使用には火をつける必要がある。

油（１杯）
主にランタン用に使用する油。１杯はおおよそ 500ml 程度と思えば良い。その他、工夫次第で様々な用途に使える。何か容器に入れないと持ち運べない。

火起こしセット
火打金と火打石、火口（燃えやすい発火材料）のセット。火打金と火打石を打ち合わせ火花を出し、火口に火をつけて、その火をより大きな燃える物に移して火を大きくする。慣れていれば１分前後で火をつけることができる。ただし火起こし中は完全に集中しなければならない。本来消耗品だが、使用可能回数が多いため、消耗品としては扱わない。

陶器の瓶
陶器製の瓶。１リットルの液体が入る。オイルから飲料まで色々入れることができる。割れやすい。コルクで栓ができる。

陶器の大瓶
陶器製の大きなフタ付きの壷。４リットルまでの液体を入れることができる。割れやすい。コルクで栓ができる。

小瓶
小さく作られたガラス製の小瓶。
秘薬や聖水などを入れる容器として利用される。割れやすい。

調理セット
美味しい料理、特にスープなどを作るための鍋、クックナイフ、調理板、かき混ぜ棒、塩やハーブ香辛料などがコンパクトに収まっている。

食器セット
おおよそ６人までが十分な食事をよそえる深皿とスプーンのセット。木製。

くさび（１本）
鉄製の平たい杭のようなもので、金槌を使って様々な場所に打ち込める。扉を閉まらないように止めたり、登攀の足場にしたり、目印を作ったりもできる。楔の背には穴が開いておりロープを通すこともできる。

金槌
金槌を使えば楔を打ち込んだり、陶器製品をこわしたりできる。

つるはし
つるはしを使用すれば洞窟内で発見した鉱石などを採取できる。

スコップ
土などを採取できる。
あくまで小型のものなので効率は良くないが手で掘るよりも遥かに効率的に地面や土を掘ることができる。

シャベル
大きなサイズの土を掘る道具。大きな穴を掘るには必須の道具といえる。

かなてこ
扉の鍵をこじ開けたり、様々なもののこじ開けに使う。

携帯用破城槌
携帯可能なサイズに作られた破城槌（破壊用道具）長さ１．５m程度の金属で補強され、取っ手のついた丸太。
詳細は”構造物破壊ルール”を参照。

ロープ（麻）１０m
麻で編まれた１０m長のロープ。丈夫。値段を倍数にすればより長い物も買える。ロープ同士を結べばより長くもなる。

ロープ（絹）１０m
絹で編まれた超高級品のロープ。
麻製よりも軽く、そして丈夫。

引っ掛け鈎
ロープの先端に結びつけることによって城壁や崖などで何かの取っ掛かりに引っ掛け、登攀の助けにすることができる。

梯子（３m）
木製で組まれた梯子。持ち歩くには向かない重さと大きさ。

麻製縄梯子（５m）
麻縄で作られた縄梯子。これがかかっている限り判定なしで壁を登れる。

毛布
羊毛を厚く織り、起毛処理をした布。暖かさを確保できる貴重な寝具。

マント
全身を覆うように作られた外套。防寒具や格好を隠すために使われる。

フード付きマント
マントにフードを付いており顔も隠すことができるようになっている。

テント（３人用）
主に天蓋として機能するように作られている布。撥水性が高く、ある程度雨風を防げる。現代のテントのようにポールフレームなどはないので自然の樹木を利用したり柱を現地調達して立てる必要がある。３人分のスペースが確保できる。

テント（６人用）
主に天蓋として機能するように作られている布。撥水性が強く、ある程度雨風を防げる。現代のテントのようにポールフレームなどはないので自然の樹木を利用したり柱を現地調達して立てる必要がある。６人分のスペースが確保できる。

宝箱（空）
木製で作られ、所々補強された収納具。中に様々なものを入れることができる。錠前を使用すれば鍵をかけることもできる。

樽（空）
様々なタイプの樽が存在するが基本的には中央が膨らんだ木板と鉄枠で構成された貯蔵用容器。液体や纏まりのない細かいものを貯蔵するのに向く。またその形状のお陰で転がしたり、方向転換が容易。

錠前
扉や宝箱にカギをかけるための道具。ただし扉や宝箱にはちゃんとカギをかけるための機構がついている必要がある。錠前は錠前職人によって作られ、高度な錠前は良い職人しか作れない。その分解除難易度の高い錠前は高く、手に入りにくい。

シーフツール
盗賊が仕事に使う道具をまとめた道具セット。キーピック類や小型手鋸、小鎚、ピンチ等など様々な道具が入っている。

治療セット
薬草や軟膏、包帯などがセットになった『応急手当』技能用の治療用具のセット。20 回使用するとなくなる。

変装用具
変装用の化粧道具やつけ毛などがセットになった道具。

鉄鏡
磨き上げられた鉄の鏡。光を反射したり、顔を見たり、曲がり角の先を覗き見たりもできる。

チョーク（１本）
石灰岩を利用した、硬い場所に白く文字を書くことの出来る道具。

呼子（笛）
単純な高音を響かせられる笛。よく響く。

楽器
リュートから笛類、打楽器まで様々な楽器が存在する。値段は最低値を 100 ゴールドとし、ピンキリである。

羊皮紙（１枚）
羊や山羊の皮を書物用に加工した物。おおよそ 50cm 四方くらい。

東方製の紙（１枚）
東方、アスラ文化圏で作られた、植物から作られた紙。薄くて非常に書きやすいが、耐久性には劣る。そしてやや高価。

インクと羽ペン
インク壷に入ったインクと羽を加工して作ったペンのセット。紙などに記述を行える。

虫眼鏡（レンズ）
むき出しの凸レンズ。物を拡大して見ることができる為、『物品鑑定』技能使用時に＋１のボーナスを得ることができる。

商人の天秤
商人が商売や鑑定に用いる携帯用天秤。『商売』や『物品鑑定』技能の判定に＋１のボーナスを得る。

魔術書（白紙）
魔術師が己の魔術の使用補助に必要とする魔術書の原型。これに光腑結晶を使用することで魔術を記録できる。また通常の書物として使用することもでき、その場合インクと羽ペンで筆記する。

光腑結晶
魔術師が魔術言語を記述する際に使用する触媒。ほとんど消耗せず、使い続けることができる。魔術師以外にとっては単なる綺麗な石程度の価値しか無い。

地図・地図入れ
羊皮紙で作られた地図と地図入れ用筒のセット。基本的にどこの地図なのかは地図ごとにより異なる。範囲の大きな地図ほど大雑把だろうし、小さければある程度細かい。測量技術が未熟なためかなり大雑把な地図が多い。また詳細な地形地図は軍事情報にあたる為、国によっては、またはものによっては禁制品となる。

錬金セット
錬金術の実験を行うためのセット。錬金術の実験を行ったり『学問／錬金』技能を使用しての秘薬等の作成に必要。

携帯用錬金セット
錬金セットを携帯用にまとめて持ち運びやすくしたもの。

石鹸
油脂から生成される原始的な石鹸。高級品。

そり
雪上や氷上など摩擦率の低い場所で使用出来る運搬用具。雪上や氷上では上に載せたもの重量値を半分として扱って動物に引かせることができる。牽引用の道具、紐などもついてくる。通常の地面ではあまり軽減せず、荷物の重量値を４分の３と計算する。

二輪車
両端に一つづつ車輪のついた荷車。馬一頭にまで引かせることができる。車輪に衝撃吸収力も何もないので人が乗るには向かない。地面で使用する場合、重量値を半分として扱って動物に引かせることができる。牽引用の道具、紐などもついてくる。

四輪車
両端に二つづつ車輪のついた荷車。馬二頭にまで引かせることができる。車輪に衝撃吸収も何もないので人が乗るには向かない。地面で使用する場合、重量値を半分として扱って動物に引かせることができる。牽引用の道具、紐などもついてくる。

馬具
馬に乗るための道具、クツワ、アブミ、鞍などのセット。これがあれば馬に問題なく乗ることができる。

ライトホース
一般的な乗用馬として使われる馬。ヘヴィホースと比較すれば華奢だが、現代のサラブレッドに比べれば遥かにごつい。また速度も出ない。旅の最中や田舎では水と草をはませればいいが、町中で維持するには一日 10 ゴールドの維持費がかかる。

ヘヴィホース
軍馬として使用されたり、重農作業に使われる馬。ゴツく、生物としても力が非常に力が強い。旅の最中や田舎では水と草をはませればいいが、町中で維持するには一日 20 ゴー

ルドの維持費がかかる。

ポニー
小型の馬全般を指す。野生の馬などもこの程度の大きさが多い。
ライトホースほどの積載量も持たないが、やや安値。主に牧場などで作業用や荷役用に利用される。旅の最中や田舎では水と草をはませればいいが、町中で維持するには一日５ゴールドの維持費がかかる。

ロバ
小さなウマ科の生物。主に荷役や農作業に使われる。一般的に人を乗せて走らせることはしない。旅の最中や田舎では水と草をはませればいいが、町中で維持するには一日５ゴールドの維持費がかかる。

ウォー・ライトホース、ウォー・ヘヴィホース、ウォー・ポニー
戦闘用に特殊な訓練を受けた騎乗用の戦馬。この馬たちは戦闘状態になっても恐慌状態になることはない。それどころか、命令すれば一緒に戦うことも可能。詳細は騎乗戦闘のルールを参照のこと。ウォー・ポニーはドワーフの騎乗用戦馬であり、人間は普通騎乗しない。ドワーフの騎兵達は、脚が届かず、また高すぎて危険な馬には乗らず、独自に訓練したウォー・ポニーを移動用、騎乗用に用いる。

携帯食
干し肉や硬いパン、ナッツ等の保存の効く食料を携帯用に纏めた物。
一食分の食事を賄うことができる。

粗末な食事
非常に最低限の食事。
例：穀物のスープと雑穀パン。

良い食事
野菜や塩漬け肉などを材料に使った良い食事。
例：野菜と肉のスープに白パン

豪華な食事
香辛料や油、野菜、肉などを使った豪華な食事。
例：ステーキに野菜炒め、コンソメスープに白パン、菓子パンなど

水（５００ｍｌ）
水は地域によって大きく価値を変える。飲み水の豊富な地域なら無料でもらえるかもしれないし、水が貴重な地域なら高い金を要求されるかもしれない。一定の金額は示せないので、ＧＭがその地域の水の貴重度に合わせて決めること。

ワイン（５００ml）
葡萄を原料としたアルコール飲料。ジオ文化圏においてはやや高級品。

エール（５００ml）
大麦麦芽などを醸造して作られたアルコール飲料。アルコール度は低い、至極一般的な飲料。

ガラス瓶
ワインなどを入れることのできるガラス製の瓶。割れるリスクも含めて高級品。１リットルの液体が入る。

豪華な宿（２食付き）
朝、夜に豪華な食事つきの良い宿。一泊の料金。ふかふかで豪奢なベッド、十分なプライベートスペース、鍵付きの宝箱も完備。部屋にカギをかけることもできる。

中堅の宿（２食付き）
朝、夜に良い食事のついてくる宿。一泊の料金。しっかりとしたベッド、宿によるが２、３人用の個別の部屋を用意。

簡素な宿（２食付き）
朝、夜に粗末な食事がついてくる簡素な宿。一泊の料金。
粗末なベッド、完全な大部屋に放り込まれる。荷物の管理は自己責任。

王族の服
宝石や金銀の刺繍を使って豪華に装飾し、それ自体が一財産の召し物。王族が謁見時や外交時などの執務を行う際に使用する衣装。王はこのレベルの衣装をいくつも持っていることが当然要求される。

貴族の服
貴族たちが舞踏会や王との謁見、公式執務などで使用される。その当時や地域の流行りのデザインを踏襲することが重要。貴族は特に舞踏会などに前回と同じ服を着ていくことは躊躇われる。少なくとも貴族の社交界においては舐められることになる。

神官の儀礼服
神殿の上位の神官たちが儀礼を行う際に使用する法衣。宝石や貴金属をところどころに使用する。

冒険者の服
冒険者が着る丈夫な厚手の服。

平民の服
普通の市民や、街で暮らす人々が着る服。動きやすさが最優先。

粗末な服
地方の農民や、貧乏人が着る粗末な服。

冒険者の紹介　その３

「さぁ、商談を始めましょうか。お互いが望むべき未来の為に。」

名前　エミリー　　**性別**　女

年齢　１９歳　　**クラス**　商人（マーチャント）

設定

裕福な商家出身だが、家のしきたりによりまず自らの店を起こすことになった。

普通はどこかの見習いから始めるものだが、彼女は冒険で資金を得て、店を起こす道を選んだ。

普段は着て歩かないが、冒険時には金に物を言わせた防具類を身にまとい戦士さながらとなる。

多少無鉄砲なところがあり、楽天的。信念を持って動けばなんとかなると思っている。

パーソナルクエスト

店の立ち上げ資金を得て、立派な店を構える。

「あら…何かご用？ ふふふ…魔女に頼み事なんて…悪い人ね。」

名前　アリーシャ　　**性別**　女

年齢　２０歳　　**クラス**　魔女（ウィッチ）

設定

貧しい農村に訪れた魔女にその才能を見出され、家族への報酬と引き替えに弟子入りした。

長い奉公期間の末やっと魔術を教えてもらった彼女は、自由を満喫するように冒険へと飛び出した。

肉体労働が嫌いであり、怠け者ではあるが、知らないふりをしながら人助けをするような情の厚さを持つ。

使い魔である青い小鳥のチルチルを常に引き連れている。

パーソナルクエスト

なし

フィートデータ

攻撃時のタイミングについて

攻撃時代表的なタイミングに行動開始時というものがあります。これは戦闘行動を決定する前に使用を宣言するフィートです。これらのフィートは特記がない限り他の同タイミングのフィートと組み合わせることが出来ます。また、機会攻撃にも特記がない限り組み合わせることが出来ます。

この項目はキャラクターのフィートに関するデータを全て収めた場所です。

ＰＣはクラスごとにそれぞれ専門性のあるクラスフィートと、どのクラスでも選べる共通フィートの中から自分の習得できる範囲でフィートを選ぶことができます。

または、余計にフィートポイントを消費することになりますが、自分のクラス以外のフィート（クラス外フィート）を習得することも不可能ではありません。

フィートは原則的に後で習得し直すということはできません。

選ぶ際にあたっては慎重に考えましょう。

またフィートポイントは使用を保留し、保持しておくことも可能です。

ただし、フィートの習得を行えるのはセッション終了後から、次のセッションの開始までの間であることに注意してください。

利便性のため、以下にクラス外フィートを習得する場合の、消費ＦＰの増加を表にまとめたものを掲載しておきます。

通常必要ＦＰ	クラス外
1	2
2	3
3	5
4	6
5	8
6	9
7	11
8	12
9	14
10	15

■フィートの項目の解説

名前

フィート名です。

必要ＦＰ

習得に必要なＦＰです。

必要ＦＰに複数の数値がある場合はレベルの存在するフィートです。

この場合、並びの前から１レベルに必要な数値、次が２レベルに必要な数値となります。もし必要ＦＰが1,3,5,7となっていれば１レベルの必要ＦＰが１、２レベルの必要ＦＰが３、３レベルの必要FPが５、４レベルの必要ＦＰが７という形の表記です。

コスト

使用する際に支払うべき対価、コストです。主に疲労ダメージなどです。

タイミング

フィートを使用するタイミングです。平時なら普段、それ以外は指定された通りです。

制限

フィートを使用する際に必要な条件です。この制限を守らないとフィートは効果を発揮しません。

効果

フィートの効果です。この効果の説明内でレベル、Ｌと単独で示されるものは、基本的にそのフィートのフィートレベルを示します。

LvUP（レベルアップ）効果

フィートをレベルアップさせることにより得られるボーナスです。

この説明でもレベル、Ｌと単独で示される数値はフィートレベルを指します。

共通フィート

名前	≪追加ＨＰ≫	必要ＦＰ	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10（最大 10 Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	なし		
効果	戦闘の訓練を行い、継続戦闘能力を高めます。習得するとＨＰを３上昇させます。 レベルごとの必要ＦＰはレベルと同値となり、１レベルなら１、３レベルなら３のＦＰが必要になります。				
ＬｖＵＰ効果	レベルごとにＨＰが３上昇します。				

名前	≪クラス技能訓練≫	必要ＦＰ	1,4,7（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	クラス技能のみ		
効果	特定のクラス技能１つを訓練し、熟練するフィートです。クラス技能に限り、判定値を上昇させることが出来ます。このフィートは技能ごとに別のフィートとして取ることが可能です。				
ＬｖＵＰ効果	指定クラス技能判定にレベル分の判定ボーナスを得ます。				

名前	≪追加技能習得≫	必要ＦＰ	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10（最大 10 Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	クラス外技能のみ		
効果	追加技能を習得するために追加で技能ポイントを得ます。習得すると２ポイントの技能ポイントを得て、追加技能の習得に使用することができます。追加技能の習得方法、制限については追加技能の習得にならってください。				
ＬｖＵＰ効果	レベルアップするごとにレベル×２ポイントの追加技能ポイントを得られます。				

名前	≪荷役術≫	必要ＦＰ	1,3,5,7,9（最大５Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	なし		
効果	旅人ならではの効率的な荷役の術を心得ています。所持できる限界重量を通常より１０％増すことができます。				
ＬｖＵＰ効果	レベル×１０％、所持重量の限界を増すことが出来ます。				

名前	≪軽戦闘訓練≫	必要ＦＰ	2	コスト	なし
タイミング	常時	制限	戦闘修正が「ＣＬ－２」以下		
効果	戦闘の基本を学び、基礎戦闘能力を向上させます。戦闘修正の基本値を CL －１にします。 元々戦闘修正がそれ以上の者に関しては特に意味がありません。				

名前	≪中装鎧装備≫	必要ＦＰ	2	コスト	なし
タイミング	常時	制限	なし		
効果	中装備での戦闘を訓練をします。中装鎧を着てペナルティなく戦闘を行うことが出来ます。 装備制限で中装鎧を着れる者はこのフィートを習得しているのと同じ扱いとなります。				

名前	≪冒険武器装備／近接・射撃≫	必要ＦＰ	2	コスト	なし
タイミング	常時	制限	なし		
効果	冒険武器を使用しての戦闘を訓練します。冒険武器を使用して攻撃を行うことができます。 近接と射撃は別のフィートとして扱います。装備制限で冒険武器を扱える者はこのフィートを習得しているのと同じ扱いとなります。				

名前	≪言語習得≫	必要ＦＰ	3	コスト	なし
タイミング	常時	制限	なし		
効果	自分が習得していない言語を習得します。一つ習得するごとに３FP 必要です。言語は基本的に１言語を習得するのに言語を話せる者に教わって３０日前後かかります。習得自体は即座に可能ですが、話せるようになるまでには３０日前後時間をかけてください。複数の言語の習得を同時に行うことは可能ですが完了まで時間は倍かかります。 （２つ同時なら６０日、３つ同時なら９０日かかります。）				

名前	≪ＳＴ強化／種別≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	なし		
効果	キャラクターの各ＳＴ判定値を上昇させます。頑健、直感、意思の３種類が存在し、それぞれ別のフィートとして扱います。 このフィートを習得することによって対応するＳＴ判定値を常時＋１します。				
ＬｖＵＰ効果	上昇するＳＴ判定値を常時レベル値分上昇する。				

名前	≪イニシアティブ強化≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	なし		
効果	判断力を向上させ、キャラクターのイニシアティブ決定時の数値を＋１します。				
ＬｖＵＰ効果	イニシアティブ値を常時レベル値分上昇させます。				

名前	≪取り回し／分類≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	なし		
効果	特定の分類の武器が大きく、重くても、取り回しによってそれをフォローして戦うことに習熟します。 これにより、自分の肉体値よりも必要肉体値が１重い武器を持ってもペナルティを受けずに戦闘できるようになります。 分類は剣、斧槌、槍棍、節棍、弓、機械弓、投石器、投擲、盾、のいずれかを選択します。 分類が異なれば、それぞれ全く別のフィートとして扱います。				
ＬｖＵＰ効果	必要肉体値が自分の肉体値よりレベル点高い物を持ってもペナルティがなくなります。				

名前	≪重装鎧装備≫	必要ＦＰ	4	コスト	なし
タイミング	常時	制限	≪中装鎧装備≫を習得している		
効果	重装備での戦闘を訓練します。重装鎧を着てペナルティなく戦闘を行うことが出来ます。 装備制限で重装鎧を着れる者はこのフィートを習得しているのと同じ扱いとなります。				

名前	≪軍事武器装備／近接・射撃≫	必要ＦＰ	4	コスト	なし
タイミング	常時	制限	≪冒険武器装備／近接・射撃≫を習得している		
効果	軍事武器を使用しての戦闘を訓練します。軍事武器を使用して攻撃を行うことができます。 ただし射撃と近接は別のフィートとして扱います。制限の習得も、それぞれ近接・射撃別々のものとして扱ってください。装備制限で軍事武器を使える者はこのフィートを習得しているのと同じ扱いとなります。				

名前	≪中戦闘訓練≫	必要ＦＰ	5	コスト	なし
タイミング	常時	制限	戦闘修正が「ＣＬ－１」以上		
効果	戦闘の応用を学び、基礎戦闘能力を向上させます。戦闘修正の基本値をCLと同値にします。 元々戦闘修正がそれ以上の者に関しては特に意味がありません。				

名前	≪重戦闘訓練≫	必要ＦＰ	8	コスト	なし
タイミング	常時	制限	戦闘修正が「ＣＬと同値」以上		
効果	戦闘の極意を学び、基礎戦闘能力を向上させます。戦闘修正の基本値をCL＋１にします。 元々戦闘修正がそれ以上の者に関しては特に意味がありません。				

戦士用フィート

名前	≪パリィ≫	必要ＦＰ	1	コスト	なし
タイミング	防御専念を行う時	制限	近接武器使用時のみ		
効果	武器を使っての防御術を習得します。盾を持っていなくても、戦闘中「防御専念」を行うことが出来ます。 １Ｈなら＋１、２Ｈなら＋２の回避修正を得ます。二刀流時は２Ｈとして扱います。 これは盾を持っていない場合にのみ有効であり、盾を持っている時の防御専念の回避修正とは重複しません。 このフィートは盾以外で防御専念を行えるようにするもので、常時回避力が上がるわけではありません。				

名前	≪二刀流≫	必要ＦＰ	1,6（最大２Ｌ）	コスト	疲労（効果参照）
タイミング	常時	制限	両手にそれぞれ武器を持っている時のみ		
効果	両手に武器を持って戦闘するための技術です。戦闘行動・近接攻撃使用時、それぞれの手に持った武器で攻撃をできます。 ただし、命中判定には利き腕に－１、逆腕に－２のペナルティがかかります。 また、それぞれの手に持てる武器の必要肉体値は、利き腕は肉体－２以下、逆腕は－３以下の武器でなければなりませんが、最低でも必要肉体値１の武器は使用できます。 この二刀流の攻撃で対象にできるのは１体のみとなります。また、機会攻撃と組み合わせることも可能です。 使用するたびに逆腕で使用している武器の肉体値分疲労します。（両手利きの場合低い方の数値） 疲労を負うタイミングは、行動開始時となります。				
ＬｖＵＰ効果	２レベルになると命中判定へのペナルティを利き腕なし、逆腕－１にすることができる。				

名前	≪マーシャルアーツ≫	必要ＦＰ	1	コスト	なし
タイミング	常時	制限	一部ボーナスを受けるには制限あり		
効果	素手での戦闘能力を上げる格闘技を習得しています。 蹴りや拳などを含めた総合戦闘力で素手のダメージを疲労ダメージから負傷ダメージに変化させます。 また、軽装鎧以下の装備の場合、近接回避修正を＋１します。素手の戦闘力の上昇は軽装鎧ではなくても上昇します。				

名前	≪足払い≫	必要ＦＰ	1,4,7,10（最大４Ｌ）	コスト	なし
タイミング	行動開始時	制限	槍、棍系の武器を持っているか、軽装鎧以下を装備		
効果	相手の足をとってバランスを失わせ、転倒させる技術です。 長い柄をもつ武器を使用するか、軽装鎧以下の軽装で、足技を使って使用できます。 攻撃前に判定を宣言し、攻撃の命中判定に－３のペナルティを受けて攻撃します。命中した場合、相手にダメージが通ったなら、命中判定の達成値を目標値に頑健ＳＴ又は直感ＳＴを行い、失敗すると転倒します。この時ＳＴは高いほうを使用できます。転倒時、１ｄダメージを防護点無視で受けます。 四足歩行以上の生物はＳＴ判定に＋３のボーナスが付き、足がない生物、飛行している生物には効果がありません。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、足払いの命中判定値にレベル－１のボーナスがつきます。				

名前	≪早抜き≫	必要ＦＰ	1	コスト	なし
タイミング	常時	制限	なし		
効果	素早く的確な武器準備を訓練し、可能にします。 戦闘中の“武器を抜く”行動を行う際、その行動のためのかかる１アクションを０アクションにします。				

名前	≪武器の流儀≫	必要ＦＰ	1,3,5,7,9（最大５Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	指定する種類の武器を使用している時のみ		
効果	特定の分類の武器をより効率的にダメージを与える方法を心得ます。剣、斧槌、槍棍、節棍、弓、機械弓、投石器、投擲、盾、のいずれかを選択します。選択した分類の武器を使用する際、ダメージがレベル分上昇します。				
ＬｖＵＰ効果	レベル分、指定分類の武器を使用した際のダメージが上昇します。				

名前	≪武器訓練≫	必要ＦＰ	2	コスト	なし
タイミング	常時	制限	選択した武器にのみ効果		
効果	特定の武器の扱いに熟練します。一つの武器を選択して、その武器を使用するとき命中修正に＋１します。 この選択する武器は分類ではなく個別の武器であることに注意してください。　例：剣ではなくロングソード、を選択				

名前	≪シールドバッシュ≫	必要ＦＰ	2	コスト	疲労１
タイミング	行動開始時	制限	盾装備時のみ、近接攻撃時のみ		
効果	盾を使用して攻撃を行う技術です。 通常武器を使用するところを盾を使用するものなので、攻撃回数が増加するわけではありません。 盾の攻撃力はバックラーで１ｄ／叩、スモールで２ｄ／叩、ミドルで３ｄ／叩、ラージで４ｄ／叩のダメージを与えることが出来ます。 ラージシールドは攻撃時、ラージシールドをもって武器で攻撃している時同様、命中判定に－１の修正を受けます。 また、盾を攻撃に使った後、次の自分の行動順までその盾の回避修正を受けることが出来ません。				

名前	≪スマッシュ≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５Ｌ）	コスト	疲労２
タイミング	行動開始時	制限	近接攻撃時のみ		
効果	全力をもって攻撃を行い、武器の最大威力を引き出そうとする技術です。 行動開始時に使用を宣言し、２点疲労することで、攻撃が命中した場合、ダメージをより高く安定させることが出来ます。 具体的にはダメージダイスを１ｄ多く振り、その中から本来の数のダイスを選択できるようになります。 例：本来ダメージが２ｄ＋１だった時、≪スマッシュ≫を使用することで、３ｄを振ることが出来ます。 出目が６，５，４だった場合、本来のサイコロ数分である２つ、高い出目（５，６）を選び、ダメージ修正である＋１を加え、１２点ダメージとなります。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、疲労を一度にレベル×２点まで行って、疲労２点ごとにダイスを１個追加できます。				

名前	≪強打≫	必要ＦＰ	2	コスト	なし
タイミング	行動開始時	制限	近接攻撃時のみ		
効果	命中させることよりも、相手により高いダメージを与えることを重視して攻撃を行います。 攻撃における命中判定において－１のペナルティを受けるごとにダメージを斬・叩なら２、刺ダメージなら１、命中時に増加させます。 また命中判定のペナルティは、攻撃の命中修正と同値までしかかけられません。 （攻撃の命中修正が２なら－２までのペナルティをかけることができ、ダメージを＋４できます。）				

名前	≪獣の眼光≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５Ｌ）	コスト	なし
タイミング	機会攻撃時	制限	近接攻撃時のみ		
効果	これにより、このフィートを持つものは通常よりも１回多く機会攻撃のチャンスを得ます。 つまり通常であれば１ラウンド１回までしか得られない機会攻撃を行った後でも、また余計に１回機会攻撃の機会があれば、機会攻撃を実行できるということになります。				
ＬｖＵＰ効果	機会攻撃の回数を１＋レベル回数まで増やすことができます。				

名前	≪カバーリング≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大３Ｌ）	コスト	疲労２
タイミング	カバーリング対象の回避判定前	制限	盾を装備している、又は近接武器を手に構え≪パリィ≫を習得している		
効果	攻撃を受けそうな、同じ列（前衛または後衛）の味方を守り、防御を行います。 相手の攻撃を逸らしたり、受け止めたりが主な行動となるため素手や射撃武器では受けられません。 対象は同列に存在するキャラクターで、敵からの近接攻撃の回避を行う前タイミングでのみ使用できます。 この時対象の代わりに、－２のペナルティを受けて回避判定を行うことができます。 回避が失敗すれば当然ダメージを受けますし、例え回避が成功してもダメージの半分を受けます。 カバーリングをされた対象はダメージを受けません。 また回避が失敗した場合、≪カバーリング≫を行ったＰＣはこのラウンドの行動を行えなくなります。 カバーリングはそのラウンド、キャラクターが行動しているしていないに関わらず使用できますが、もしすでに行動していた場合、回避に失敗すると次の行動分のアクションを消費したことになります。 つまり、次の自分のイニシアティブの時には何もできません。未行動だった場合は、その行動を消費したものとして扱います。この行動は１ラウンドに１回まで行えます。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、カバーリングの回避判定値にレベル－１のボーナスがつきます。 また､1 ラウンドにレベル回数までカバーリングが行えるようになりますが､2 回目のカバーリングには回避に－１､３回目のカバーリングには－２のペナルティがつきます。 また、一回でもカバーリングの回避判定に失敗すると、そのラウンドはもうカバーリングを行うことができなくなります。				

名前	≪フェイント≫	必要ＦＰ	3,5,7,9（最大４Ｌ）	コスト	疲労４
タイミング	行動開始時	制限	近接攻撃時のみ		
効果	フェイントをかけ、相手を惑わすことで攻撃を命中しやすくします。 行動開始時に使用を宣言し、４点疲労することで、攻撃判定を２回行えるようにします。 ２回振って好きなほうの出目を使うことが可能です。ただしどちらかの判定で１ゾロがでた場合、その判定は自動失敗します。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上がると､2 レベル以降疲労点を１点づつ下げることが出来ます｡最終的にレベル４で疲労点１で使用することが出来ます。				

名前	≪貫通≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大３Ｌ）	コスト	疲労３
タイミング	行動開始時	制限	刺属性の近接攻撃時のみ		
効果	鎧の隙間を突き、刃をえぐりこませる技術です。 行動開始時に使用を宣言し、３点疲労し、命中判定に－１のペナルティで攻撃を行います。 この攻撃が命中した場合、命中した対象の防護点を半分として扱うことが可能です。 この時端数は切り捨てとなります。この効果は今回の攻撃のみに有効です。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上がると､2 レベル以降疲労点を１点づつ下げることが出来ます｡最終的にレベル３で疲労点１で使用することが出来ます。				

名前	≪カウンター≫	必要ＦＰ	3,5,7,9（最大４Ｌ）	コスト	疲労２
タイミング	近接回避判定の前	制限	近接攻撃のみ		
効果	攻撃を回避し、その敵の勢いを利用して相手に一撃を加えます。 近接回避判定の前に使用を宣言し、回避判定を－２のペナルティを受けて回避します。 回避が成功したら、そのまま一回近接攻撃を行うことが出来ます。 この攻撃は行動開始時に使用できるフィートを組み合わせることが出来ます。 ただし、機会攻撃で攻撃を受けた際の近接回避においては、カウンターは行うことが出来ません。（隙を見せた状態なので） また、カウンターに対してさらにカウンターを行うことは出来ません。 この攻撃は命中した場合ダメージに＋２のボーナスを得ることが出来ます。 逆に相手の攻撃が命中した場合、相手のダメージに＋２のボーナスが与えられます。 カウンターは１ラウンドに１回までしか行えません。				
ＬｖＵＰ効果	１ラウンドにレベルと同回数までカウンターを行えるようになります。				

名前	≪防衛線≫	必要ＦＰ	4,7,10（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	なし		
効果	戦闘において前衛を務める時、相手を突破させずブロックする能力を高めます。 通常受け持てるブロック人数を二人から三人に増加します。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが２以降、１上がるごとにブロック人数も＋１されます。				

名前	≪ディザーム≫	必要ＦＰ	4	コスト	疲労２
タイミング	行動開始時	制限	近接攻撃時のみ		
効果	武器を狙い相手に取り落とさせる技術です。 行動開始時に使用を宣言し、２点疲労することで、相手の武器落としを狙って攻撃できます。 攻撃が命中した場合、相手は命中判定の達成値を目標に頑健ＳＴを行い、失敗すると取り落とします。 この時、両手持ちの武器をもっていれば頑健ＳＴに＋２のボーナスを得ることが出来ます。 この攻撃によって相手がダメージを受けることはありません。				

名前	≪矢落とし≫	必要ＦＰ	4,7,10（最大３Ｌ）	コスト	疲労１
タイミング	射撃回避判定時のみ	制限	近接武器使用時のみ		
効果	己の方向に飛んでくる射撃攻撃の矢玉を撃ち落として回避します。 通常、射撃回避で行う回避を近接命中で代替することができます。 この時武器の命中修正が上昇するフィート（≪武器訓練≫など）を習得しているなら、適合する武器を使えばその命中上昇分もこの判定にて換算することが可能です。 このフィートを≪カバーリング≫と併用した場合、射撃攻撃にも適用でき、≪矢落とし≫に成功すれば半減ダメージも受けません。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、矢落としの近接命中判定値にレベル－１のボーナスがつきます。				

名前	≪連撃≫	必要ＦＰ	5,10（最大２Ｌ）	コスト	疲労３
タイミング	行動開始時	制限	近接攻撃時のみ		
効果	手数を増やし、相手に連続で攻撃を叩き込む技です。 攻撃判定前に使用を宣言し、３点疲労することで、１ラウンド内で攻撃を２回行えるようにします。 ただしいくつかの制限があり、まずこの技は近接速攻撃で行うことは出来ません。（近接速攻撃については「戦闘行動」を参照） また攻撃の判定は－２のペナルティを受けます。 このフィートと他のフィートを組み合わせる場合、２回の攻撃は別々の攻撃として扱う為それぞれの攻撃に別々のフィートを組み合わせることも可能です。逆に言えば、２回分の攻撃それぞれに疲労を受けなければならないということです。 ≪二刀流≫と組み合わせた場合、連続攻撃においては２回の攻撃のうちのどちらかでしか二刀流は行えません。				
ＬｖＵＰ効果	２レベルで１ラウンド内に３回攻撃を行えるようになる。その場合疲労は倍の６点となる。 ≪二刀流≫と組み合わせた場合、連続攻撃においては３回の攻撃のうちのどれか１回のみ二刀流を行えます。				

名前	≪武器熟練≫	必要ＦＰ	5	コスト	なし
タイミング	常時	制限	選択した武器にのみ効果、≪武器訓練≫を習得済みの武器のみ選択可		
効果	訓練をして鍛えた武器の扱いをさらに洗練します。 ≪武器訓練≫をした武器のみ選択でき、さらにその武器での命中判定に＋１のボーナスを得ます。 ≪武器訓練≫と合わせて合計＋２のボーナスを得ることが出来ます。				

名前	≪居合≫	必要ＦＰ	5,8（最大２Ｌ）	コスト	疲労４
タイミング	行動開始時	制限	分類／剣を使用した近接攻撃のみ、≪早抜き≫≪フェイント≫習得済み、武器を抜いていないこと		
効果	目にも留まらぬ早業で鞘などから武器を抜き放ち、一体の動きで攻撃することで相手に避ける隙を与えぬ攻撃を放ちます。 この攻撃を行うことで、命中判定に＋２のボーナスを得ることができます。 この攻撃は≪フェイント≫や≪スマッシュ≫などと組み合わせることも可能です。（疲労点は当然累積します） この攻撃は武器をしまった状態からしか行えないため、再度行うには武器をしまう必要があります。				
ＬｖＵＰ効果	この攻撃を行った後、自動的に武器をしまった状態にできます。（しまわないこともできます）				

名前	≪盾熟練≫	必要ＦＰ	6,9（最大２Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	盾装備時のみ		
効果	盾の扱いについての技術を熟練します。これにより盾を装備している時の回避力修正が１上昇します。				
ＬｖＵＰ効果	２レベルで回避力修正が２上昇します。				

名前	≪甲冑戦闘術≫	必要ＦＰ	6	コスト	なし
タイミング	常時	制限	中装鎧以上の鎧装備時、《マーシャルアーツ》習得済み		
効果	重い鎧を着た上での組合、戦闘の術を身につけます。 具体的には、中装鎧、重装鎧を着ていても、≪マーシャルアーツ≫と同じような恩恵を受けられます。 つまり近接回避値に＋１のボーナスが入り、さらに素手ダメージが鎧の重さの 10 分の１（端数切捨）分上昇します。				

名前	≪旋風撃≫	必要ＦＰ	6,8,10（最大３L）	コスト	疲労５
タイミング	行動開始時	制限	武器熟練でしている武器での攻撃、両手武器を使用、近接攻撃時のみ		
効果	エンゲージ中の敵に対し縦横無尽に武器を振るい、蹴散らします。 エンゲージしている対象を全てを選択的に攻撃する（攻撃するか否かを選ぶ）ことが可能です。 ただし、攻撃においては命中に－２のペナルティを受ける上に、５点の疲労を受けることになります。 機会攻撃やカウンターなど攻撃対象が指定されている時に使用しても、このフィートは効果を発揮することが出来ません。				
ＬｖＵＰ効果	フィート使用時、命中とダメージが（レベル－１）点上昇します。				

名前	≪捨て身≫	必要ＦＰ	6,8,10（最大３L）	コスト	疲労６
タイミング	行動開始時	制限	近接攻撃時のみ		
効果	防御を完全に無視した捨て身の一撃を放ちます。これは無闇な突撃と違い、相手が放つ牽制などをあえて引受け、その予想を裏切って、すきを突いて攻撃する高度な技です。捨て身攻撃を行った場合、まず相手側は機会攻撃のチャンスを得ます。 これはエンゲージ内の相手側全員が得るチャンスがあります。（相手の機会攻撃回数が残っている限り、一体１回のみで） その攻撃を受けた後、気絶、死亡などが行われていなければそのまま攻撃を行うことができます。 この攻撃が命中した場合、その成功は劇的成功として扱われます。				
ＬｖＵＰ効果	フィート使用時、命中とダメージが（レベル－１）点上昇します。				

盗賊用フィート

名前	≪軽業≫	必要ＦＰ	1,5,10（最大３L）	コスト	疲労２
タイミング	回避判定の前	制限	軽装鎧以下を装備している		
効果	身軽な動きや跳躍で相手の攻撃を華麗にかわします。回避判定前に宣言し、２点疲労することで回避力を＋１します。 ただし、天井が低すぎたり、狭すぎる場所では≪軽業≫を使えません。 また軽業を使うことで、転んでいる状態から即座に立ち上がることができます。 直感ＳＴで目標値 10 の判定に成功すれば、機会攻撃を誘発せずに１アクションで立ち上がることができます。 失敗すると立ち上がりに失敗した上、機会攻撃を誘発します。				
ＬｖＵＰ効果	使用時、レベル分の回避力を上昇します。				

名前	≪組織の伝手≫	必要ＦＰ	1	コスト	なし
タイミング	平時	制限	なし		
効果	盗賊が独自に持っている犯罪者達のつながりを表すフィートです。 このフィートの使用を宣言することで、その地域の犯罪者へつなぎをとることが出来ます。 犯罪者の質はその地域の集団の規模や性質によって異なります。 村ならいてごろつきの集団くらいでしょうし、街なら組織化している可能性があります。 その犯罪者の組織としてのレベルによって手に入れられる情報のレベルは異なります。詳細はＧＭの判断となります。				

名前	≪裏ルート≫	必要ＦＰ	1,5,10（最大５L）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	なし		
効果	通常では手に入らない盗品、違法な品物をどこからか購入できます。 また逆に同様なものを買い取ってもらうルートをつけてもらうことも可能です。 偽造品や禁猟されている動物の素材などの入手も可能です。ただし、このフィートで毒物の入手はできません。 それ以外は、入手できるものの詳細についてはＧＭに決定権があります。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが２以上の場合、その集落での流通レベル以上の品物も入手できます。この場合レベル２で＋１、レベル３で＋２の流通レベルへの補正が入ります。ただし、その場の元々の流通レベルの２倍以上に流通レベルが上がることはありません。				

名前	≪暗殺武器≫	必要ＦＰ	2	コスト	なし
タイミング	シナリオ開始前	制限	なし		
効果	暗殺用の武器を仕入れる、あるいは仕込むことが出来ます。 暗殺用武器は既存の武器を無害に見えるように偽装したものです。暗殺武器は必要肉体値が２以下である必要があります。 この武器を見破るには同じく≪暗殺武器≫を習得している必要があります。 この武器を使った攻撃を行った場合、この武器が使われるのを見たことのない者に対して不意打ちとして扱うことが可能です。 この不意打ち効果を得られるのは、いくつ暗殺武器を持っていても１戦闘に１つまでとしてください。 一つを使用した以降は基本的に警戒され、不意打ち効果は得られません。 またこの暗殺武器の効果があるのは知能１以上の知性のある者に対してのみです。				

名前	≪変装≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５L）	コスト	変装にかかる代金
タイミング	平時	制限	なし		
効果	自分と分からないように変装する技術です。変装の完成度は判定で決定します。判定は「クラスレベル＋技術」で行います。 知り合いに見られた時ばれるかどうかは、見かけた人物は意思ＳＴ（知能ベース）で完成度の達成値を目標値に判定し成功する必要があります。				
ＬｖＵＰ効果	変装した際の完成度を上げることができます。判定に（レベル－１）のボーナスを得ます。				

名前	≪挑発≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５L）	コスト	なし
タイミング	行動開始時	制限	なし		
効果	相手を挑発し、自分に攻撃を引き寄せます。２アクションを使います。何人を挑発するのかは自ら決定することが出来ます。 挑発を行う場合、ＰＣがクラスレベル＋知能で判定し目標値を決定し、挑発された側は意思ＳＴを行いその目標値に達しなかった場合、挑発した人間を攻撃することになります。 攻撃手段は挑発した人間を痛い目に合わせる為に相応しい物を選択するでしょう。 ただし、挑発したキャラクターに対し、挑発されたキャラクターが攻撃手段を持たない場合はこの挑発には乗りません。				
ＬｖＵＰ効果	挑発した際の判定値を上げることができます。判定に（レベル－１）のボーナスを得ます。				

名前	≪陽動≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５L）	コスト	疲労２
タイミング	行動開始時	制限	なし		
効果	相手の注意をかき乱すような煩わしい行動を行います。陽動を行う側は直感ＳＴで判定を行い、目標値を設定します。 陽動された側は意思ＳＴで判定を行い、目標値に達しなかった場合、あらゆる直後の受動的な判定（回避、ＳＴ判定全般など）に－２のペナルティを受けます。この陽動は対象は一体にのみ行うことができます。 このペナルティは複数の人間に≪陽動≫されても重複しません。陽動には２アクションを使用します。				
ＬｖＵＰ効果	陽動を成功させる為の判定値を上げることができます。判定に（レベル－１）のボーナスを得ます。				

名前	≪連続投擲≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５L）	コスト	疲労　（投げる数－１）×２点
タイミング	行動開始前	制限	なし		
効果	投擲武器を名人的な速さで連続投擲します。習得すると同じ投擲武器を２回連続で投擲することが可能です。 この際２アクションの行動を消費し、命中には－２のペナルティを受けます。 当然ですが、投げる分だけの投擲武器を持っていなければなりません。 投擲武器はあらかじめ投げやすい場所にしまっておく必要があります。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上がると一度に投擲可能な武器数が上昇します。 ２レベルなら３つ、３レベルなら４つ、４レベルなら５つ、５レベルなら６つです。				

名前	≪忍びの刃≫	必要ＦＰ	3	コスト	なし
タイミング	攻撃時、状況が揃っていれば自動発動	制限	攻撃側が隠密状態であり、近接攻撃使用時		
効果	隠密状態から相手の急所を狙って攻撃できます。キャラクターが隠密状態である時に、攻撃を行った場合により大きなダメージを与えます。具体的には戦闘中の隠密状態からの不意打ちから≪忍びの刃≫が命中した場合、ダメージが『隠密行動』技能レベル×２増加します。				

名前	≪鍵師≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	『解錠』技能判定失敗時	制限	なし		
効果	『解錠』技能の判定に失敗した場合、シナリオ中に１回だけ即座に振り直しを行うことが可能です。 しかも、振り直し時にはさらに＋１の判定ボーナスを受けることができます。				
ＬｖＵＰ効果	シナリオ中レベル回振りなおしを行えます。一つの鍵に対し複数回フィートを用いることも可能です。 その場合、振り直した回数分判定ボーナスは増加します。（２回目は＋２、３回目は＋３の判定ボーナス）				

名前	≪スリ師≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	『スリ』技能判定失敗時	制限	なし		
効果	スリ技能を試みて失敗した場合でも相手にばれずに済ませることができます。 ただし、自動失敗した場合のみは必ず相手にバレます。 スリがばれない代わりにもう一度スリを試みる（振り直しする）ことも可能ですが、これで失敗した場合スリはバレます。				
ＬｖＵＰ効果	シナリオ中レベル回、スリがばれずにすみます。一人の人物に何度も行うことも可能です。 その場合、振り直した回数－１分判定ボーナスは増加します。（２回目は＋１、３回目は＋２の判定ボーナス）				

名前	≪技巧戦闘≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大５Ｌ）	コスト	疲労２
タイミング	行動開始時	制限	片手武器使用時、又は素手で戦闘時		
効果	攻撃に際し、肉体能力よりも巧みな勘や的確な体運びで相手を攻撃します。 このフィートを使用することによって肉体をベース値ではなく技術をベース値として片手武器での攻撃及び素手攻撃を行えます。 ただし、あくまでこれは攻撃のみであり、回避は別です。 またダメージのベースも肉体値ではなく技術値をベースにすることになります。				
ＬｖＵＰ効果	レベル２で疲労点を１に、レベル３で疲労点を０にすることができます。				

名前	≪毒薬≫	必要ＦＰ	3	コスト	なし
タイミング	平時	制限	なし		
効果	毒薬を入手する技術です。毒物、またその対になる解毒薬を入手することも可能です。 毒物の売買入手ルートを人里、街などでつけることができるようになります。 ただし全ての毒がいつでもどこでも手に入るわけではないので、街の規模や、状況、品揃え状況によって手に入る毒、解毒薬は常に変動することに注意してください。（ＧＭ判断） また、どのような毒が存在しているか、その使用用途に関して熟知しているとして判断できます。 ただし、学術的な知識とは別なので、自分で手配したもの以外の毒・解毒薬についてのその見た目などで判別をすることはできません。 しかし、毒物の効果が明らかになった後ならば、どの毒の効果かは判別ができるものとします。				

名前	≪罠師≫	必要ＦＰ	4,7,10（最大３レベル）	コスト	なし
タイミング	『罠扱い』での罠解除失敗後	制限	なし		
効果	『罠扱い』技能による罠解除に失敗した場合、シナリオ中に１回だけ即座に振り直しを行うことが可能です。 しかも、振り直し時にはさらに＋１の判定ボーナスを受けることができます。 このフィートを使用すれば、振りなおしで解除に失敗しない限り罠が発動することはありません。				
ＬｖＵＰ効果	シナリオ中レベル回振りなおしを行えます。一つの罠に対し複数回フィートを用いることも可能です。 その場合、振り直した回数分判定ボーナスは増加します。（２回目は＋２、３回目は＋３の判定ボーナス）				

名前	≪魔法回避≫	必要ＦＰ	4,7,10（最大３Ｌ）	コスト	疲労２
タイミング	直感ＳＴ直前	制限	軽装鎧以下を装備している		
効果	直感ＳＴで回避可能な魔術・奇跡を使用された場合、それを完全に回避することを可能とします。 このフィートを使用して直感ＳＴを成功した場合、例え効果が半減する魔術・奇跡であっても効果を完全無効化することが可能です。				
ＬｖＵＰ効果	このフィートを使用する際の直感ＳＴを成功させる為の判定値を上げることができます。判定に（レベル－１）のボーナスを得ます。				

名前	≪戦場の影≫	必要ＦＰ	4,7,10（最大３Ｌ）	コスト	疲労２
タイミング	ラウンド開始時	制限	行動開始前		
効果	戦闘が始まってからでも『隠密行動』を行うことが可能です。 自分の行動順に宣言し、２点疲労することで戦闘開始時と同じ判定を行うことが出来ます。２アクションを使用します。 この行動は単独戦闘時にも使用できますが、仲間がいない場合、『隠密行動』に－４のペナルティを受けます。				
ＬｖＵＰ効果	このフィートの隠密行動を成功させる為の判定値を上げることができます。判定に（レベル－１）のボーナスを得ます。				

名前	《拷問》	必要ＦＰ	4,6,8,10（最大４Ｌ）	コスト	重疲労１
タイミング	平時	制限	相手が完全に抵抗できない状態であること		
効果	相手に拷問を仕掛けることにより情報を引き出す手段です。 いわゆる非人道的な手段により、肉体的苦痛、精神的苦痛を与え、相手に音を上げさせます。 そうして聞き出したい情報を喋らせるのです。 こちらのＣＬ＋技術をベースとした判定の達成値と相手の意思ＳＴとの対決判定になります。 拷問側が勝利すれば相手はこちらの要求に答えた情報を答えます。される側が勝利すれば当然情報を引き出すことはできません。 この拷問は一度行うたびに１時間の時間を消費します。 この拷問を際に肉体的ダメージを与えた場合、与えたダメージの４分の１分（端数切捨）だけ相手は意思ＳＴ判定にペナルティがつきます。この場合、鎧をはずさなければ防護点はあります。 意図的に拷問器具などにより調整して苦痛を与える場合、相手の意思ＳＴ判定に与えるペナルティを指定し拷問判定で相手に勝てば、丁度（４×与えたペナルティ）分のダメージを与えます。 もし失敗した場合は、（与えようとしたペナルティ）ｄの総計ダメージを相手に与えます。どちらにしろ防護点は無視されます。 こうして苦痛を与える拷問に失敗すると相手はダメージにより死ぬ可能性があります。				
ＬｖＵＰ効果	レベルアップすると、こちらのＣＬ＋技術の判定値に（レベル－１）分のボーナスが付くようになります。				

名前	≪技巧回避≫	必要ＦＰ	5,7,9（最大３L）	コスト	疲労１
タイミング	近接回避判定の前	制限	軽装鎧以下を装備している		
効果	巧みな動きと鋭い勘によって肉体能力ではない形で相手からの攻撃を回避します。 近接攻撃に対する回避を、肉体値ではなく、技術値ベースで行えるようにします。 ただし、この回避を行えるのは１ラウンドに１回まで、１点の疲労を負います。				
ＬｖＵＰ効果	フィートの使用回数をレベル回に増加します。ただし１ラウンド中２回目の回避は疲労２点、３回目の回避は疲労３点となります。				

名前	《撹乱》	必要ＦＰ	5,8,10（最大３L）	コスト	疲労３
タイミング	行動開始時	制限	軽装鎧以下を装備している。相手とエンゲージしていること。		
効果	エンゲージ中の対象一体を狙って、予想外の動きやトリッキーな行動で相手を戸惑わせ、行動を封じます。具体的には相手はこのラウンドの行動権（２アクション）を失います。 この行動を有効にするにはまずラウンド中相手よりも早いイニシアティブである必要があります。 さらに加えて、相手との直感ＳＴ判定の対決判定で勝利する必要があります。この行動は１ラウンドに一体の対象にのみ行えます。				
ＬｖＵＰ効果	フィートの使用回数を１ラウンド中にレベル回に増加します。ただし１ラウンド中２回目の撹乱は疲労５点、３回目の撹乱は疲労８点となります。この行動は複数回行える場合、複数人を対象に撹乱を実行できます。				

狩人用フィート

名前	≪狩りの一撃≫	必要ＦＰ	1,3,5,7,9（最大５Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	近接、射撃武器で使用可能、軽装鎧以下を装備		
効果	動物の急所を狙うことに手馴れています。 分類が動物、幻獣、魔獣、神獣の敵を攻撃した際に、通常より２点多くダメージを与えられます。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、対象にレベル×２点のダメージを与えられるようになります。				

名前	≪射撃武器訓練≫	必要ＦＰ	1	コスト	なし
タイミング	常時	制限	選択した武器にのみ効果		
効果	特定の射撃武器の扱いに熟練します。一つの射撃武器を選択して、その武器を使用するとき射撃命中修正に＋１します。 この選択する射撃武器は分類ではなく個別の武器であることに注意してください。　例：弓ではなくロングボウなどを選択 このボーナスは戦士のクラスフィート等の≪武器訓練≫とボーナスが重複することも可能ですが、投擲可能な近接武器を個別の武器に設定することはできません。				

名前	≪矢作成≫	必要ＦＰ	1	コスト	特殊
タイミング	平時	制限	なし		
効果	弓や機械弓に使用するアロー、もしくはクォーレルを作成します。 一から作成する場合、矢じりなどの材料費ということで半額でそれらを作ることが出来ます。 作成期間はおおよそ１ダースで半日程度です。壊れた矢は材料が１本分あるものとして換算することが可能です。 自然にある材料から矢を間に合わせで作る場合、まず攻撃力が－１され、作成期間がおおよそ１ダースで１日程度かかります。				

名前	≪狭間の矢≫	必要ＦＰ	2	コスト	なし
タイミング	常時	制限	射撃武器使用時のみ		
効果	僅かな隙をついて射撃攻撃を行います。 前衛が戦闘中であっても誤射判定なくエンゲージ内に射撃攻撃を行うことが出来ます。 ただし、前衛のエンゲージエリアをつっきって矢を撃てるわけではないので、後衛に攻撃する場合は射線を確保する必要があります。				

名前	≪狙撃≫	必要ＦＰ	2,5,8（最大３Ｌ）	コスト	疲労２
タイミング	行動開始時	制限	なし		
効果	狙いをつけることによってより正確な射撃を行うことが出来ます。 １アクションを使用することによって射撃に命中修正＋１のボーナスを得ることが出来ます。 ２アクション以上を費やせば、１多いアクションを費やすごとにさらに命中修正に＋１ボーナスを得ます。 疲労に関してはどんなにアクションを費やしても２点から変わりません。最大＋５（通常５アクション分）まで狙いをつけることが出来ます。 ２アクションを超えて≪狙撃≫を行った場合ラウンドをまたぎます。ラウンドをまたいだ場合、≪狙撃≫継続中に回避やＳＴ判定を行うことは出来ません。もし行う場合は、一旦≪狙撃≫を解除する必要があります。一度解除した≪狙撃≫は、効果は消滅する為、最初からやり直さなければなりません。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、最初の１アクションで行った際の命中修正ボーナスがレベルと同値になります。				

名前	≪矢の刃≫	必要ＦＰ	2,5,8（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	アロー、クォーレルを持っている		
効果	通常では射撃武器の矢玉であるアローやクォーレルを近接武器として使用できます。 武器の性能としては刺属性攻撃のみで使用できるダガーとして扱います。 この攻撃は２Ｈの武器である弓や機械弓を構えながらでも使用できます。 この使用方法を一度も行われたことのないキャラクターはこの攻撃は不意打ち扱いとなります。 この不意打ちはその戦闘中１度しか使えません。攻撃が成功すると、１ｄを振り、奇数が出ると矢が壊れてしまいます。 この行動はアローを準備する装填行動の一種として扱え、２アクションかかります。 ≪早撃ち≫でアクションを短縮することもできますし、この行動終了後弓は装填状態となります。 機械弓はこの行動の後、さらに装填行動をとると、続く装填行動の必要アクションを１減少できます。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、レベル－１点、ダメージが上昇します。				

名前	≪動物の友≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	なし		
効果	１レベル以下の動物を完全に自分の意志が通じる友として連れ歩くことができます。 連れ歩けるのは動物の分類に所属するＮＰＣだけです。このＮＰＣの管理はＰＬ側が行います。 動物の友は彼らの能力の可能な範囲で主人（友人）を守り、役立とうとします。 しかし、命の危険に際してはなるべく自己保身を優先します。ただし、長く連れ歩いた友の場合、その限りではありません。（ＧＭ次第です） 友が死亡した場合、別の友を作ることができます。動物の友はレベルは上がりません。				
ＬｖＵＰ効果	動物の友を増やすことができます。しかもレベルが上った場合、そのレベルと同レベル以下の動物の友を連れ歩くことができます。 ただし、それぞれのレベルにつき１匹までです。				

名前	≪緊急退避≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大3L）	コスト	なし
タイミング	近接回避判定の前	制限	軽装鎧以下を装備している		
効果	近接攻撃を受けた際に、緊急的に後列に回避することで回避力を上昇します。 回避判定の際に使用を宣言することで、回避判定に＋１の判定ボーナスを得ます。 この際、自動的に後列に移動し、これにより機会攻撃は発生しません。 ただし、前衛が自分以外いない場合、≪緊急退避≫を行うと、後衛が全て前衛になります。 また自分ひとりだけの時、≪緊急退避≫は使用できません。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、回避判定へのボーナスがレベルと同値になります。				

名前	≪迎え撃ち≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	射撃武器使用時のみ		
効果	射撃武器が不利な至近距離においても冷静に戦闘し、射撃を行うための技術です。 このフィートを持つ者は、前衛に出て近接戦闘に巻き込まれている場合でも、機会攻撃を誘発することなく－１の命中ペナルティのみで射撃を行うことが可能です。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、フィートを使用した攻撃の際に判定値にレベル－１のボーナスがつきます。				

名前	≪早撃ち≫	必要ＦＰ	3	コスト	疲労２
タイミング	行動開始時	制限	射撃武器使用時のみ		
効果	射撃武器の矢玉の装填時間を劇的に短縮することが出来る技術です。 射撃武器の装填時間にかかるアクションを一律１減らすことが出来ます。 もともとアクションが１だったものは０となり、装填にアクションを必要としなくなります。				

名前	≪束ね撃ち≫	必要ＦＰ	4,7,10（最大３Ｌ）	コスト	疲労２～
タイミング	行動開始時	制限	分類／弓使用時のみ		
効果	一度に複数の矢を番え、攻撃する曲芸的な技術です。 矢を２本番えると射撃判定に－２、３本で－４、４本で－８、５本で－16さらに本数を増やすごとに射撃判定へのペナルティが倍化していきます。また、２本射撃で疲労は２点、さらに一本矢が増えるごとに疲労２点が必要になります。 この矢の射撃判定は何本矢を番えても１回で行います。ただし、回避する側は放たれた矢の本数だけ回避判定を行います。 この射撃は基本的に１体の敵に対して行われるもので、もし複数の対象を射る場合狙う対象を＋１する度にさらに－２のペナルティを射撃判定に受けます。また、射撃判定値が０を下回るような数値になるような本数の束ね撃ちをすることはできません。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、フィートを使用した攻撃の際に判定値にレベル－１のボーナスがつきます。				

名前	≪針の目通し≫	必要ＦＰ	4,7,10（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	行動開始時	制限	射撃武器使用時、≪狭間の矢≫習得済		
効果	非常に精密な射撃行動を身につけることにより、エンゲージエリアを挟んだ先に、誤射の心配なく射撃を行うことが出来るようになります。ただし命中判定には－２のペナルティがかかります。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、フィートを使用した攻撃の際に判定値にレベル－１のボーナスがつきます。				

名前	≪荒野の戦士≫	必要ＦＰ	4,8（最大２Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	中装鎧が装備可能であること		
効果	荒野で、森で、ジャングルで、戦いを続ける狩人たちは、そこに見合わない鎧を使いやすくする術、もしくはカバーする動きを身につけています。このフィートを習得している者は、中装鎧のペナルティを＋２相殺できます。（－４が－２になります。）				
ＬｖＵＰ効果	中装鎧のペナルティをレベル×２、相殺できます。 また２レベルになると、軽装鎧着用制限のあるフィート（狩人用に限らず）を中装鎧で使用できるようになります。				

名前	≪鷹の目≫	必要ＦＰ	5	コスト	なし
タイミング	常時	制限	なし		
効果	自分の位置を俯瞰的なイメージで常に把握していることができます。 絶対的方向感覚というべきもので、基本的に方向に関して間違えることがなくなります。 また、もし魔法や呪いなどによる迷いの森に迷い込んだ場合も、異変に気づきます。 ただ、異変に気づけるからといってそれを突破していけるわけではありません。 このフィートを持つことにより『生存術』のすべての判定に＋２のボーナスを得ることができます。				

名前	≪野生の勘≫	必要ＦＰ	5,7,9（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	自分の行動手番、自動的に	制限	なし		
効果	狩人の経験と野性的な勘に裏打ちされた推測で、相手の特徴を見抜きます。 １シナリオに１回、相手の特殊能力、特殊行動のうちランダムで１つを見抜くことができます。 どの能力、行動を見抜くかはＧＭが一任されランダムで決定します。このフィートは、人類系ＮＰＣには使えません。				
ＬｖＵＰ効果	１シナリオ中にレベル回数まで使用可能になります。一回の使用の時、複数見抜くことも、別々のモンスター（ＮＰＣ）の能力・行動を見抜くために使うことも可能です。				

吟遊詩人用フィート

名前	≪伝承の記憶≫	必要ＦＰ	1,3,5,7,9（最大５Ｌ）	コスト	なし
タイミング	『伝承知識』判定失敗後	制限	『伝承知識』を習得していること		
効果	伝承や物語、英雄譚に関して秀でた記憶力を発揮します。伝承知識の判定失敗時、１度だけ振り直しを行うことが出来ます。				
ＬｖＵＰ効果	シナリオ中にレベル回振り直しを行うことが出来ます。一つの判定に複数回振り直しを使用することも可能です。 その場合、振り直した回数分判定ボーナスは増加します。（２回目は＋１、３回目は＋２の判定ボーナス）				

名前	≪知人の知人≫	必要ＦＰ	1,4,7,10（最大４Ｌ）	コスト	なし
タイミング	初めてそのＮＰＣと顔を合わせた時	制限	なし		
効果	吟遊詩人としての顔の広さを表します。１シナリオに１回、出てきたＮＰＣを知り合いのＮＰＣとすることが出来ます。 どのような知り合いかはＰＬからの提案なども含めつつ、ＧＭが決定できます。 ただし、このフィートの適用に関してＧＭは理由を話さず、シナリオ運用上の都合で却下することが出来ます。 その場合、このフィートは使用したことにならないので、再度ＰＬは別のＮＰＣをフィート対象に指定できます。				
ＬｖＵＰ効果	シナリオ中の使用回数をレベル回数まで上昇できます。				

名前	≪大道芸人≫	必要ＦＰ	1,3,5,7,9（最大５Ｌ）	コスト	１時間
タイミング	平時	制限	『楽器演奏』又は『歌唱』習得済み、人が大勢いる所でのみ行える		
効果	楽器演奏や歌などを披露することにより金銭を得ることが出来ます。 使用する技能を『楽器演奏』『歌唱』のどちらかから選択し、判定を行います。その判定の達成値から１０を引いた値に１０を掛けたゴールドを得ることが出来ます。達成値が１０に達しなかった場合、一切ゴールドを得られません。 また､この大道芸は連続して行うには限界があります。小さな村では１度やったら１月は同じことをしても金銭は得られないでしょう。しかし大都市であれば毎日連続で興行しても大丈夫かもしれません。 限度に関してはＧＭがその集落に住んでいる人数などから限度を判断してください。 街に暮らす人々も村人達も無限に大道芸にお金を出せるほど裕福ではありません。 次ページに流通レベルから考えられる頻度の限界と集金額の限界の目安を載せておきます。				
ＬｖＵＰ効果	得られるゴールドがレベル倍になります。				

≪大道芸人≫　の頻度・集金限界

流通レベル・集落のレベル	頻度の限界	集会限界
1　少村落	月に１度	10
2　人の多い村	週に１度	30
3　街道沿いの街	３日に１度	50
4　それなりの大きさの街	１日に１度	100
5　大国の地方都市・小国の主要都市	１日に２度	200
6　大国の主要都市・小国の首都	１日に３度	300
7　大国の首都	１日に４度	400
8　世界でも有数の大都市	１日に５度	500

名前	≪社交性≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５Ｌ）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	なし		
効果	『早耳』の技能判定を行う場合、１シナリオに１回だけ、二度ダイスを振って良い方を採用できます。 このフィートはＰＣの顔の広さや交友関係の広さを表し、情報収集を優位にします。				
ＬｖＵＰ効果	１シナリオにレベル回数、≪社交性≫のフィートを使用できるようになります。一つの判定に複数回振り直しを使用することも可能です。その場合、振り直した回数分判定ボーナスは増加します。（２回目は＋１、３回目は＋２の判定ボーナス）				

名前	≪愛の歌い手≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大5L）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	なし		
効果	ロマンチックな言葉や提案、雰囲気作りで異性に対して心を開かせます。 異性ＮＰＣに対して使用することで、相手はＰＣに対してときめきや恋心を感じます。 このフィートの使用するにはCL＋知能で目標値を出し、対象はそれに対し意思ＳＴを行い、失敗するとフィートの効果を受けます。 この状態のＮＰＣがいるコミュニティで『早耳』を行うと＋２の判定ボーナスを得ることが出来ます。 また、フィートの対象は≪愛の歌い手≫を使用したＰＣに対するあらゆるＳＴに－２のペナルティを受けます。 ただしこのフィートは身の危険を感じている状態（戦闘、敵対状態）では有効ではない他、自らの身に被害を受けるなど損害を受けた場合、フィートの効果は解除されます。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、フィート使用時の判定値にレベル－１のボーナスがつきます。				

名前	≪英雄の歌≫	必要ＦＰ	2,6,10（最大３レベル）	コスト	疲労１
タイミング	行動開始時	制限	『楽器演奏』または『歌唱』習得済み、歌を歌える、あるいは楽器を演奏できる状態であること 必要FPに等しい技能レベルで『楽器演奏』又は『歌唱』技能を習得している。 （ただしクラス外であっても技能レベルの基準はクラス外修正前とする。例：２→３とはならない。）		
効果	英雄の勇敢さを称える詩と、勇壮な音楽を奏でることによって士気を鼓舞します。 この歌を歌い続ける限りこの歌を聞くものは全ての攻撃の命中判定と意思ＳＴに＋１の士気ボーナスを得ます。 この効果は、演奏開始した次のラウンドの演奏者の行動順から発揮されます。そして同時に演奏者は疲労ダメージ１を負います。 この歌、もしくは演奏が聞こえる限り、演奏者以外は全員無差別に士気ボーナスを得られます。 また、演奏または歌を続ける限り、この士気ボーナスと演奏者の疲労は続きます。 この士気ボーナスは意思ＳＴを持たないＮＰＣ（一部の魔法生物や不死者）や動物には効果がありません。 ただし言語を理解しうる知能をもつ生物は言葉の理解、不理解にかかわらず影響を受けます。 演奏状態時に回避判定、ＳＴ判定などを行った場合、演奏は自動的に解除されます。 二人以上の演奏者により吟遊詩人フィートの「歌」に相当する演奏が開始された場合、競合判定を行い、勝った方の効果のみがその効果を発揮します。				
ＬｖＵＰ効果	得られる士気ボーナスを＋レベルに変更することが出来ます。 ただし毎ラウンドの疲労もレベル点に増加します。士気ボーナスをレベル点まで上げなければ疲労も変化しません。				

名前	≪宮廷の嗜み≫	必要ＦＰ	2	コスト	なし
タイミング	常時	制限	『早耳』技能を習得済み		
効果	宮廷の事情に精通し、取り入る術を心得ています。 貴族や宮廷などの間での『早耳』技能を使用した場合、＋２のボーナスを得ることが出来ます。 また無条件に、その地域での主だった権力者が誰か、を知ることが出来ます。				

名前	≪さとりの耳≫	必要ＦＰ	3,5,7,9（最大４Ｌ）	コスト	なし
タイミング	相手の話を聞いた後	制限	なし		
効果	相手の嘘を判別する鋭い勘を発揮します。１シナリオ中に１回だけ、相手の言っていることが嘘かどうか判別することが可能です。 指定できるのは相手の話す一文節までとなります。 ただし、判明するのはそれが嘘かどうかで嘘だった場合、何が真実なのかまでは分かりません。				
ＬｖＵＰ効果	シナリオ中の使用回数をレベル回数まで上昇します。				

名前	≪人物眼≫	必要ＦＰ	3,5,7,9（最大 4L）	コスト	なし
タイミング	一定時間後（効果参照）	制限	なし		
効果	1 シナリオに 1 回、相手がどの程度の人物なのかを即座に見抜く能力です。 ５分間の観察の後、相手のクラスレベルとクラスを判断します。				
ＬｖＵＰ効果	シナリオ中の使用回数をレベル回数まで上昇します。 一人の人物に使用回数を２倍使用することで、相手の能力値を知ることが出来ます。				

名前	≪鼓舞の歌≫	必要ＦＰ	3	コスト	疲労 1
タイミング	行動開始時	制限	『楽器演奏』または『歌唱』習得済み、歌を歌える、あるいは楽器を演奏できる状態であること		
効果	皆を励まし、叱咤激励する歌をうたうことにより疲労を回復させます。 この歌を歌い続ける限り『楽器演奏』か『歌唱』のどちらかの技能レベルと同値分、次のラウンドの演奏者の行動順に演奏者以外の疲労を回復することが出来ます。そして同時に演奏者は疲労ダメージ 1 を負います。 この歌、もしくは演奏が聞こえる限り、演奏者以外は全員無差別に回復することに注意してください。 また、演奏または歌を続ける限り、この疲労の回復と演奏者の疲労は続きます。 基本的に吟遊詩人は『楽器演奏』と『歌唱』のレベルはクラスレベルと同値です。 演奏状態時に回避判定、ＳＴ判定などを行った場合、演奏は自動的に解除されます。 二人以上の演奏者により吟遊詩人フィートの「歌」に相当する演奏が開始された場合、競合判定を行い、勝った方の効果のみがその効果を発揮します。				

名前	≪悪意の匂い≫	必要ＦＰ	4,6,8,10（最大 4 L）	コスト	なし
タイミング	一定時間後（効果参照）	制限	なし		
効果	1 シナリオに 1 回、相手の態度や言動から何らかの対象に対して悪意を持っていないかを判別します。 ５分間の会話の後、具体的な「対象」を指定し、会話相手がその対象に悪意を持っているかどうか判断します。 この時の「対象」はグループであれ個人であれ具体的に指定しておくことが必要です。 ここでは広く指定すれば良いというものではなく、例えばある組織に対しては別に悪意は持っていなくても、そこに所属する個人に対して悪意を持っている場合もあります。 逆に個人に恨みはなくとも組織やグループそのものに悪意を持っている場合もありますし、当然組織と個人が相関的に双方に悪意を抱いている人物も存在するでしょう。「対象」を指定する場合はその辺をよく気をつけなければなりません。 また悪意の定義については、何らかの損害（金銭的、身体的、精神的に関わらず）を与えようとしている。 というものになります。その悪意、害意がどのレベルでどのようなものかまではわかりません。				
ＬｖＵＰ効果	シナリオ中の使用回数をレベル回数まで上昇します				

名前	≪鎮めの歌≫	必要ＦＰ	4,6,8,10（最大 4L）	コスト	疲労 2
タイミング	行動開始時	制限	『楽器演奏』または『歌唱』習得済み、歌を歌える、あるいは楽器を演奏できる状態であること		
効果	歌の力で敵対している生物の気を鎮め、冷静な状態を取り戻させます。 この歌を開始したら次のラウンドの演奏者の行動順に『楽器演奏』又は『歌唱』の判定を行い、相手はその値を目標値に意思ＳＴで判定を行います。これに失敗した場合、動物のような知能が低い生き物であれば戦意を失い何らかの偶発的な事態で戦闘状態におちていたなら、再び話し合いを持てる状況にできます。 ただし、戦闘に理由がある場合、動物なら空腹状態、他ではそもそも話し合いの余地がない状況であるならば、いくらこの歌を歌っても戦闘を中止させることは出来ません。一度失敗しても、歌い続けられる状況であれば歌うことは可能です。 戦闘は戦闘意思を持った全員が戦闘をやめることに同意しない限り継続されます。 二人以上の演奏者により吟遊詩人フィートの「歌」に相当する演奏が開始された場合、 競合判定を行い、勝った方の効果のみがその効果を発揮します。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、フィート使用時の『楽器』又は『歌唱』の判定値にレベル－１のボーナスがつきます。				

名前	≪コールド・リーディング≫	必要ＦＰ	5,7,9（最大３Ｌ）	コスト	疲労 1
タイミング	一定時間後（効果参照）	制限	なし		
効果	相手との会話の中でさりげない誘導や細かい仕草や言葉尻、特徴から相手の人物像を類推できます。 これに際しこちらの直感ＳＴと相手の直感ＳＴの対決判定となります。これに勝利すれば相手の人となり、性格、家族構成や経歴などを判明できます。ただし、どこまで知ることができるかはＧＭ次第（ＧＭがどこまで決定しているか次第とも）となります。 このフィートは会話に乗ってこないＮＰＣに使用することはできません。 また、このフィートの効果を発揮するには５分から３０分程度の会話が必要です。 このフィートはシナリオ中に１回だけ使用することができます。また､このフィートは《鉄面皮》による効果遮断の対象になります。 ＧＭはこのフィートをシナリオの都合上でどうしても必要な場合、拒否する権限を持ちますが、拒否について宣言しなければなりません。ＧＭが拒否した場合、このフィートを使用したことにはなりません。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、こちらの直感ＳＴに（レベル－１）分のボーナスがつくようになります。 また、コールド・リーディングが、シナリオ中にレベル回数使用できるようになります。				

名前	≪鎮魂歌≫	必要ＦＰ	5,7,9（最大３Ｌ）	コスト	疲労３
タイミング	行動開始時	制限	『楽器演奏』または『歌唱』習得済み、歌を歌える、あるいは楽器を演奏できる状態であること		
効果	死者を悼み、弔う歌をうたうことによって不死者にダメージを与えます。 この歌を開始したら次のラウンドの演奏者の行動順に『楽器演奏』又は『歌唱』の判定を行い、相手はその値を目標値に意思ＳＴで判定を行います。これに失敗した場合不死者は防護点無視で『楽器演奏』又は『歌唱』の達成値の半分のダメージを防護点無視で受けます。そして同時に演奏者は疲労ダメージ１を負います。当然ながらこの効果は不死者にしか効果がありません。 二人以上の演奏者により吟遊詩人フィートの「歌」に相当する演奏が開始された場合、競合判定を行い、勝った方の効果のみがその効果を発揮します。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、『楽器演奏』または『歌唱』判定の達成値に（レベル－１）のボーナスを得られます。				

商人用フィート

名前	≪事前投資≫	必要ＦＰ	1,3,5,7,9（最大５Ｌ）	コスト	なし
タイミング	シナリオ開始時	制限	『商売』技能を習得していること		
効果	商人の信用を使用して一時的に金を融資してもらえます。 とはいえ冒険者の商人にそれほどの信用はありません。受けられても小額の融資です。 シナリオの開始時このフィートを使用し、ＰＣは商業ギルドから≪商売≫技能レベル×１０００までの金を借りられます。 この借りたお金はシナリオ終了時までに１０％利息をつけて返還するようにしてください。 もし返還が行えなかった場合、次回まで借金は引き継がれさらに利息が複利式に１０％上増しされます。 また借金がある状態でさらに≪事前投資≫を行うことは出来ません。				
ＬｖＵＰ効果	借金の限界を≪商売≫技能レベル×１０００×フィートレベルに変更する。				

名前	≪死の商人≫	必要ＦＰ	1,4,7,10（最大４Ｌ）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	『商売』技能を習得していること		
効果	武器防具および兵器を重点的に扱う、あるいは扱った経験があります。 武器、防具購入時に、『商売』技能による購入価格の安値化の率を５％増加します。 また流通レベルを上げる『調達能力』の技能判定にて、武器防具が対象の際、判定値を＋１できます。				
ＬｖＵＰ効果	安値化の率をレベル×５％とし、武器防具に対する流通レベルを下げる『調達能力』技能判定へのボーナスを＋レベルします。				

名前	≪雑貨商≫	必要ＦＰ	1,3,5,7,9（最大５）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	『商売』技能を習得していること		
効果	装備品および日用品を重点的に扱う、あるいは扱った経験があります。 装備品、日用品などの購入時に、『商売』技能による購入価格の安値化の率を５％増加します。 また流通レベルを上げる『調達能力』の技能判定にて、装備品、日用品が対象の際、判定値を＋１できます。				
ＬｖＵＰ効果	安値化の率をレベル×５％とし、装備品及び日用品の流通レベルを下げる『調達能力』技能判定へのボーナスを＋レベルします。				

名前	≪鑑定眼≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５Ｌ）	コスト	なし
タイミング	『物品鑑定』判定失敗後	制限	『物品鑑定』技能を習得していること		
効果	物品の鑑定に関しては一目置かれる見識を発揮します。物品鑑定の判定に関して振り直しを行うことが出来ます。				
ＬｖＵＰ効果	シナリオ中にレベル回振り直しを行うことが出来ます。一つの判定に対し複数回振り直しをすることも可能です。 その場合、振り直した回数分判定ボーナスは増加します。（２回目は＋１、３回目は＋２の判定ボーナス）				

名前	≪呪具の商人≫	必要ＦＰ	2,5,8（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	『商売』技能を習得していること		
効果	魔法品や秘薬を扱う、あるいは扱った経験があります。 秘薬・魔法品購入時に、『商売』技能による購入価格の安値化の率を５％増加します。 また流通レベルを上げる『調達能力』の技能判定にて、秘薬や魔法品が対象の際、判定値を＋１できます。				
ＬｖＵＰ効果	安値化の率をレベル×５％とし、魔法品や秘薬の流通レベルを下げる『調達能力』技能判定へのボーナスを＋レベルします。				

名前	≪販売コネクション≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５Ｌ）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	『商売』技能を習得していること		
効果	商人の広い人脈を表すフィートです。 自分の望むような人物（特定の地位や役職を持つ人物など）を、能動的に知り合いとしてつなぎをとることを可能とします。 ＧＭはその人物へのつなぎをとることの難しさを判断し、目標値を設定します。 ＰＣは『商売』技能で判定を行い、目標値以上の達成値を出せば、目通りの機会を得ます。ただし、できるのは会うことまでで、その後何かの特典があるわけではありません。 また判定に失敗したからといって同じような人物に何度もつなぎを試みることは出来ません。 ＧＭは進行を疎外しない程度にフィートを使用する機会を制限してください。以下に難易度と目標値の目安を掲載しておきます。				
ＬｖＵＰ効果	レベルが上昇した場合、このフィートを使う際の商売技能判定時、判定値にレベル－１のボーナスがつきます。				

≪販売コネクション≫の目標値目安

難易度	目標値
村の有力者	10
大商人	12
下級貴族	14
中級貴族・地方の名士	16
大親族・豪商	18
有力貴族	20
国でも有数の名士	22
一国の王	24

名前	≪即席市場≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５Ｌ）	コスト	半日
タイミング	平時	制限	『商売』技能を習得していること		
効果	街などにおいて即座に仕入れを行い、市場を開きます。 半日の時間を消費することで『商売』判定をおこない、その判定の達成値から、１０を引いた値に１０を掛けたゴールドを儲けとして得ることが出来ます。 しかしながら場所や人の集まり具合によっては商売で儲けるにも限界があります。 また、人や物が流通する場所ほど利益は大きくなり、逆に人や物がない場所では利益は出ません。 どの流通レベルでどの程度の修正がかかり、いくら位が限界なのか下記に示しておきます。 またこのフィートを持つものは商売許可をスムーズに得る術も心得ています。 また、販売する場所がないような場所でも人がある程度いるなら販売を行うことが出来ます。 その際は店に売る通常レートと変わりません。もしそれより高く売ろうとするなら、『商売』判定が必要です。				
ＬｖＵＰ効果	得られるゴールドがレベル倍になります。				

≪即席市場≫の目標値目安

流通レベル・集落のレベル	金額への補正	利益限界
1　少村落	０．１倍	10
2　人の多い村	０．５倍	50
3　街道沿いの街	１倍	100
4　それなりの大きさの街	１．２倍	200
5　大国の地方都市・小国の主要都市	１．５倍	400
6　大国の主要都市・小国の首都	２倍	800
7　大国の首都	２．５倍	1600
8　世界でも有数の大都市	３倍	2400

名前	≪有効な贈り物≫	必要ＦＰ	3	コスト	なし
タイミング	平時	制限	なし		
効果	賄賂を活用するのに手馴れていることを表すフィートです。 様々な相手に賄賂の適正額を見抜くことが可能です。 もし賄賂が通用しないと思われる人物、あるいはそう装っている（普通に賄賂を渡しても駄目な）場合、賄賂は通用しないものとして感じられます。				

名前	≪使用人≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大３Ｌ）	コスト	得た報酬の１割
タイミング	常時	制限	なし		
効果	このフィートをとったものは使用人（商人１Lv）を雇うことができます。 これは通常の雇用と違い特殊な形で、彼は基本的に完全に信用できるＰＣ側の駒です。 頼んだことやお願いしたことを基本的に“危険がない限り”請け負ってくれます。 ただし、戦闘などの身体的なリスクの高い物事は引き受けてくれません。また、金銭の貸し借りを使用人相手に行うことも出来ません。 使用人の全てのデータは基本的にこのフィートを取るものがレベル１で作成します。 使用人は原則的にレベルが上がることはありません。また使用人が死亡した場合、シナリオ中に代替の使用人が現れることはありません。 使用人にはシナリオ終了時にシナリオで得た金銭的報酬の合計の１割を与える必要があります。 何らかの形でこれをごまかし与えないことも可能ですが、そういったことが度々ある場合、ＧＭはペナルティとして、シナリオ中不意にこの使用人がいなくなってしまう処置をとって構いません。 彼らが信用でき、きちんと言うことを聞くのは報酬が正当に支払われているうちのみです。				
ＬｖＵＰ効果	このフィートはレベルアップ効果を選択することができます。 ひとつは使用人を増やすこと。人数が増えればその分報酬も人数倍、マンパワーも人数倍になります。 もうひとつは既存の使用人のレベルを上げること。フィートレベルと同レベルまでレベルアップできます。 このレベルアップは使用人が死亡した場合でもリセットされません。 レベルアップした使用人の報酬は「得た報酬の（レベル）割」に上昇します。				

名前	≪饒舌は金≫	必要ＦＰ	3,5,7,9（最大４Ｌ）	コスト	それぞれ
タイミング	平時	制限	なし		
効果	『早耳』の情報収集時に有効に情報に金を出す術やルートを心得ています。 通常は 100 ゴールド使用することで『早耳』の達成値を＋１することが可能です。 ただし、金の通用しづらい界隈（社交界など）では２分の１になります。（端数切捨、つまり＋１は０） 逆に金の通用しやすい界隈（スラムなど）では、効果が２倍（＋２）になります。				
ＬｖＵＰ効果	使用するゴールドを増やしてさらに達成値を上昇できます。 ただし、達成値を＋１するごとに必要金額が２倍になります。（２００→４００→８００）				

名前	≪取引の要≫	必要ＦＰ	4,7,10（最大3L）	コスト	なし
タイミング	一定時間後（効果参照）	制限	≪有効な贈り物≫習得済みであること		
効果	鋭い商売人的嗅覚で相手の望んでいるものをある程度具体的に把握することができます。 ５分間ほど会話をこなした後、相手の反応や目線、嗜好などから相手が何を望んでいるのかわかります。 相手が女好きなら色香、金銭が欲しければ金（この場合適切な金額がわかる）あるいは何か手に入りにくい物品かもしれないし、ものすごい褒め言葉やおべっかかも知れません。それらをそのレベルまでは具体的に察知することができます。 それを参考にこちらの言い分や取引を通す交渉を始めてみるといいでしょう。 この取引の要は、シナリオ中に１回使用することが可能です。				
ＬｖＵＰ効果	シナリオ中の使用回数をレベル回数まで上昇します				

名前	≪鉄面皮≫	必要ＦＰ	4,6,8,10（最大４Ｌ）	コスト	なし
タイミング	≪さとりの耳≫、≪悪意の匂い≫、≪有効な贈り物≫、≪取引の要≫を使われた時	制限	≪有効な贈り物≫習得済みであること		
効果	こちらの表情や動き、言動から情報を読み取ろうとするフィートに対して対応します。 そういったフィート（タイミング参照）を使用された時に、即座に使用を宣言することで非有効化できます。 結果としては、嘘を本当と捉えさせたり、悪意を感じさせなかったり、賄賂が有効ではないと感じさせたり、欲しい物を別の望むものにすり替えさせたりします。 この鉄面皮は使用タイミングが訪れた際に使用するか否かを決定することができます。 逆に言うとＰＣはタイミングが訪れた時、いずれかのフィートが使用されていることを知ることができます。 （本来それらのフィートは使われていることを感知できません。） ただし、どのフィートが使用されているかまではわかりません。勿論ＧＭからの質問でわかることはありえます。 またＰＣ側はＮＰＣが鉄面皮を使用したことはＰＣ側は知ることはできません。 むしろ知らせてはいけません。鉄面皮はシナリオ中１回だけ使用することが可能です。				
ＬｖＵＰ効果	シナリオ中の使用回数をレベル回数まで上昇する。				

名前	≪金の匂い≫	必要ＦＰ	5,7,9（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	一定時間後（効果参照）	制限	なし		
効果	会話をした相手の懐事情をうかがい知ることができます。 ５分以上の会話の後、現在目の前の人物がどれくらいの金銭的余裕があるかを判断できます。 このフィートの効果では相手の持ち金をかなり正確に（１００の位程度まで）推測できます。 もし相手の資産が多すぎる場合、今現在自由にしようとしている金額を感じ取ることができます。 このフィートも《鉄面皮》の対象になります。またこのフィートは１シナリオに１回使用できます。				
ＬｖＵＰ効果	１シナリオ中にレベル回使用できるようになります。				

名前	≪財テク≫	必要ＦＰ	5,8,10（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	シナリオ開始時	制限	なし		
効果	財テクとは、自分の仕事（つまり冒険者の場合冒険）以外で資産を増やし、増加させる技術のことを指します。 このフィートはシナリオ開始時に使用することで、冒険最中にも冒険外の商売で儲けを出そうとすることができます。 例えばそれは貸金かもしれませんし、他者の事業への投資かもしれません。 具体的な内容は決める必要はありませんが、その財テクにあたってのリスクは決める必要があります。 基本的にリスクが高い出資ほど、リターンが大きいというのがこのフィートのルールです。 フィート使用者はこのリスクを自らで決定し、また投資する額も自分の自由に設定ができます。 フィート使用者が投資した額を投資した金額以上で得るには、リスクに見合った難易度の商売判定の達成値を出す必要があります。 もし出せなかった場合、投資した金額は半分しか戻ってきません。 そして万が一自動失敗をした場合は、全ての投資金額を失うことになります。 逆に自動成功した場合は、通常の２倍の金額のリターン（払戻金）を受け取ることができます。 以下にその難易度と投資金額の戻り額の倍数を表にして表します。				
ＬｖＵＰ効果	財テクの結果の判定に（レベル－１）の判定ボーナスを得る。				

難易度	１１	１２	１３	１４	１５	１６	１７	１８	１９	２０
払戻金	1.1 倍	1.2 倍	1.3 倍	1.4 倍	1.5 倍	1.7 倍	1.8 倍	1.8 倍	1.9 倍	２倍

このフィートの使用はシナリオ開始前に宣言し、どの難易度でどの程度の金額を投資するのか宣言します。
投資した金額はそのシナリオ中、使うことはできません。そして、シナリオ終了後に『商売』の技能判定を行い、結果を判定します。
この『商売』判定にはテイク７、テイク１２を使えません。
この財テクは開始時に街にいる場合しか使用することができません。
逆に街であればどこであってもシナリオ開始時にいれば終了時に結果を出します。
ただし、その金額を受け取るのは、どこかの街についた時になります。
財テクの投資に使用できる金額は自由ですが、財テクを開始する街によって限界金額があります。具体的には（街の流通レベルの自乗×２５０Ｇ）がその街で投資できる額の限界です。

魔術師用フィート

名前	≪焦点具作成≫	必要ＦＰ	1	コスト	なし
タイミング	平時	制限	魔術師のみ習得可能		
効果	魔術師が魔術を使用する際に強化する焦点具を作成する技術を表します。 詳細は「魔法の道具の作り方」を参照してください。				

名前	≪記憶領域拡大≫	必要ＦＰ	1,4,7,10（最大４Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	魔術師のみ習得可能		
効果	魔術師の魔術記憶領域を拡大する訓練をし、魔術師の魔術スロットを増やします。 具体的には魔術スロットの計算の際の固定値１０を１１として計算できます。 魔術スロットの詳細については「魔術のルール」の項目を参照してください。				
ＬｖＵＰ効果	固定値を１０＋レベルとして魔術スロットを計算できます。				

名前	≪魔術師式護身術≫	必要ＦＰ	1,5（最大２Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	軽装鎧以下を装備している		
効果	魔術師の間に連綿と伝わる身体能力が低いものの身を守る術です。 これを身につけることにより若干でありますが戦闘における死亡率を下げることができます。 このフィートを習得したものは回避に＋１のボーナスと追加ＨＰを２得ます。 ただし、このフィートによる回避ボーナスは≪マーシャルアーツ≫≪甲冑戦闘術≫の回避ボーナスと重複しません。				
ＬｖＵＰ効果	回避を総計＋２にし、ＨＰをさらに＋２できます。				

名前	≪集中維持≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５L）	コスト	なし
タイミング	ダメージを受けた時	制限	魔法を使う者のみ習得可能		
効果	機会攻撃などにより魔法使用中に攻撃を受けた際、ダメージを受けると基本的に魔法は失敗しますが、それを耐えて使用するための訓練を行います。ダメージを受けても「受けたダメージ＋５」を目標値に頑健ＳＴ又は意思ＳＴに成功すれば魔術を継続できます。（どちらか好きな方を選択することが可能です）				
ＬｖＵＰ効果	このフィートを使用する際の頑健ＳＴ、又は意思ＳＴにレベル－１の判定ボーナスを得ます。				

名前	≪巻物作成≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５L）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	魔術師のみ習得可能		
効果	魔術師が魔術を封じた巻物を作成する技術を表します。巻物を作成できるようになります。 詳細は「魔法の道具、聖別された品物」を参照してください。				
ＬｖＵＰ効果	作成日数の計算の際､魔力をレベル－１増加したものとして計算できます｡また発動時魔力の設定限界も通常の魔力からレベル－１分上昇します。				

名前	≪魔術専門化／系統≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大 3L）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	魔術師のみ習得可能		
効果	魔術の系統を専門的に修行し､得意分野としてより効率的に使用できるようにします｡系統ごとに別々のフィートとして扱われます。 魔術の系統に何があるかは「魔術と生命と霊魂」を参照してください。 このフィートを習得した系統は、魔力が１上昇したものとして扱えます。 この魔力上昇は、焦点具や生贄の補正とは違い、その系統に限ってのみですが、原魔力の上昇として扱うことができます。 系統に限った魔力なので、魔術スロット上昇や、魔工値計算などには適用されませんが、巻物、魔杖、魔具などの作成においての原魔力計算には有効です。				
ＬｖＵＰ効果	習得した系統の原魔力をレベル分上昇します。				

名前	≪魔術師の匂い≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大 3L）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	なし		
効果	独特の特徴をつかむことにより相手が魔術師であるのかどうかを嗅ぎ分けます。 こちらはクラスレベル＋知能で達成値を出し、相手は直感ＳＴを行います。 直感ＳＴが失敗し、相手が魔術師だった場合、それを知ることができます。 これはタイミングに関係なく、見た途端にある程度判断できます。（判定できます。）				
ＬｖＵＰ効果	フィートにおけるクラスレベル＋知能の判定にレベル－１のボーナスが付きます。				

名前	≪魔杖作成≫	必要ＦＰ	4,6,8,10（最大４Ｌ）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	魔術師のみ習得可能		
効果	魔術師が魔術を封じた魔杖を作成する技術を表します。魔杖を作成できるようになります。 詳細は「魔法の道具、聖別された品物」を参照してください。				
ＬｖＵＰ効果	作成日数の計算の際､魔力をレベル－１増加したものとして計算できます｡また発動時魔力の設定限界も通常の魔力からレベル－１分上昇します。				

名前	≪接触式魔術強化≫	必要ＦＰ	5,7,9（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	魔術師のみ習得可能		
効果	本来、近距離・中距離・遠距離から行う魔術を接触距離から行うことで魔力を増大させます。 特にスロットの消費に変更はありませんが、必ず接触している必要があります。 また、これによって使われる魔法は２アクションの魔法である必要があります。 これを行うことにより、魔力を通常よりも２、高いものとして扱うことができます。 戦闘中の避けようとする相手には､相手が拘束されているなど特殊な状況が必要でしょう｡（通常攻撃と魔術は同時に行えないため）				
ＬｖＵＰ効果	フィートによる魔力の上昇を（１＋レベル）に引き上げることができます。				

名前	≪魔法陣≫	必要ＦＰ	5,8,10（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	魔術師のみ習得可能		
効果	魔法を仕掛けておく魔法陣をあらかじめ書いておくことで魔術を発動させることができます。 ただし、この魔法陣はコントロールが難しく、触れたものに必ず発動するようになっています。 魔法陣は光腑結晶を使用して書きますが、非常に目立ちにくく、発見は困難です。 あるいは魔力を発現することによってやや発光して目立つようにすることも可能です。 魔術は単独で機能するものならあらゆるものが機能します。 対象を触れたものにするか、あるいは魔法陣を中心点として魔法は発動します。 魔法陣の大きさは直径３０ｃｍ程度から数ｍまである程度自由にできます。 もし隠す意図で書かれた魔法陣に気づくには、直感ＳＴか捜索、罠扱いの判定にて魔力をベースとした達成値に対決に勝利する必要があります。 魔法陣は基本的には円形ですが、多少の変形はありえます。 一つの魔法陣には一つの魔法しか封じておけないため、一度発動すると魔法陣は無効化されます。 また魔法陣を維持している間、魔術師の魔術スロットは消費されたままになります。さらに、魔法陣は魔法感知に反応します。 魔法陣の作成には大きさによりますが、３０ｃｍ程度のもので５分、３ｍレベルのものでも 30 分程度時間がかかります。 魔法陣は雨などで流れることはありませんが、地面や床が破壊されると効果を失います。 また魔術師はこの魔法陣が発動すると気づきます。ただし何がかかったかなどはわかりません。				
ＬｖＵＰ効果	魔法陣に書いたほうが魔力が高く発揮されるようになります。 具体的には魔法陣を通じて魔法を発動した場合、魔力が（レベル－１）分上昇します。				

名前	≪魔具作成≫	必要ＦＰ	6,8,10（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	魔術師のみ習得可能		
効果	魔術師が魔術を封じた魔具を作成する技術を表します。魔具を作成できるようになります。 詳細は「魔法の道具、聖別された品物」を参照してください。				
ＬｖＵＰ効果	作成日数の計算の際､魔力をレベル－１増加したものとして計算できます｡また発動時魔力の設定限界も通常の魔力からレベル－１分上昇します。				

神官用フィート

名前	≪依存軽減≫	必要ＦＰ	1,3,5,7,9（最大 5L）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	神官のみ習得可能		
効果	より敬虔な信仰を持ち、精神を鍛錬することに依存段階を上がりにくくします。 具体的には依存段階計算の際に、信仰値を１増加して計算することができます。 これにより奇跡使用時の信仰値が上昇するわけではないことに注意してください。				
ＬｖＵＰ効果	依存段階計算の際の信仰値をレベル分増加して計算することができます。				

名前	≪同胞のよしみ≫	必要ＦＰ	1,3,5,7,9（最大５Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	神官のみ習得可能		
効果	これは同じ神を信仰しているというよしみによってサービスをより安価に受ける方法です。 これにより己の信じる神に仕える神官や、神殿から奇跡を受けたり、聖水を購入したりお守りを購入したりする際に１０％価格を安く受けたり買ったりすることができます。				
ＬｖＵＰ効果	購入に対する安価ボーナスをレベル×１０％にできます。				

名前	≪信仰の盾≫	必要ＦＰ	1,3,5,7,9（最大５Ｌ）	コスト	なし
タイミング	ダメージを受けた時	制限	神官のみ習得可能		
効果	深い信仰の力と加護により、ダメージを軽減する効果を得ます。 １シナリオ中に１度、信仰値分だけダメージを軽減することができます。 これは鎧などの防護点を抜けて受けたダメージに適用できます。				
ＬｖＵＰ効果	シナリオ中にレベル回数だけこのフィートを使うことができます。				

名前	≪信仰の一撃≫	必要ＦＰ	1,4,7,10（最大４Ｌ）	コスト	なし
タイミング	命中判定前	制限	神官のみ習得可能		
効果	深い信仰の力と加護により、神に代わった一撃を加えます。 １シナリオ中に１度、信仰値分だけ攻撃のダメージを上昇することができます。 この使用は攻撃の命中判定前に使用しなければならないことに注意してください。 この攻撃は近接攻撃、射撃攻撃双方に適用できますが、魔法攻撃には適用できません。				
ＬｖＵＰ効果	シナリオ中にレベル回数だけこのフィートを使うことができます。				

名前	≪熱心な信者≫	必要ＦＰ	1,3,5,7,9（最大５L）	コスト	依存値（解説参照）
タイミング	シナリオ開始時	制限	神官のみ習得可能		
効果	ＰＣの個人的に熱心な信者達が存在します。 この熱心の信者達はシナリオ中１回、神殿に行き信者に奇跡を施すことにより、確実に（上昇させた依存値×１００）Ｇの寄進をしてくれます。上昇させる依存値の限界は神官レベル＋２までとなります。				
ＬｖＵＰ効果	受け取れる寄進が（上昇させた依存値×レベル×１００）Ｇに変化します。ただし、この寄進はその神殿のある都市の流通レベルの自乗×１００Ｇをこえることはありません。（流通レベル３の都市なら９００Ｇを超えて寄進をうけとれることはない）				

名前	≪聖別の雫≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５L）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	神官のみ習得可能		
効果	神官たちが聖水を聖別・作成する技術を表します。聖水を作成できるようになります。 詳細は「魔法の道具、聖別された品物」を参照してください。				
ＬｖＵＰ効果	作成日数の計算の際、信仰値をレベル－１増加したものとして計算できます。 また発動時信仰値の設定限界も通常の信仰値からレベル－１分上昇します。				

名前	≪小さな奇跡≫	必要ＦＰ	2,4,6,8,10（最大５L）	コスト	なし
タイミング	奇跡の使用時	制限	神官のみ習得可能		
効果	奇跡を使用する際に、信仰値を実際の値より低く扱って使用することにより依存の上昇を軽減します。 具体的には信仰値を１さげることで依存上昇を１軽減します。ただし、これによって依存の上昇は１以下にはなりません。 また、信仰値が発動した効果に全く影響しない奇跡には、このフィートを用いて依存を減少することは出来ません。				
ＬｖＵＰ効果	信仰値の下降をレベル点まで行い、依存上昇をレベル点軽減できるようにします。				

名前	≪固き信仰心≫	必要ＦＰ	2,6,10（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	なし		
効果	神への強い信仰心により、不動の意思を会得し意思ＳＴにボーナスを得ます。 必ず何かの神を信仰している必要はありますが、これにより常に意思ＳＴに＋１のボーナスを得ることが可能です。				
ＬｖＵＰ効果	意思ＳＴへのボーナスを＋レベルにすることが可能です。				

名前	≪大きな奇跡≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大 3L）	コスト	なし
タイミング	奇跡の使用時	制限	神官のみ習得可能		
効果	奇跡を使用する際に一時的に強き加護を願い、信仰値を高く扱えるようにします。ただしその反動で依存度はより上昇しやすくなります。具体的には信仰値を１あげることにより依存上昇は２増加します。				
ＬｖＵＰ効果	信仰値の上昇をレベル点まで行えるようにします。同時に依存はさらにレベル×２点増加します。				

名前	≪聖別の守り≫	必要ＦＰ	4,6,8,10（最大４Ｌ）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	神官のみ習得可能		
効果	神官たちがお守りを聖別・作成する技術を表します。お守りを制作できるようになります。 詳細は「魔法の道具、聖別された品物」を参照してください。				
ＬｖＵＰ効果	作成日数の計算の際、信仰値をレベル－１増加したものとして計算できます。 また発動時信仰値の設定限界も通常の信仰値からレベル－１分上昇します。				

名前	≪依存回復上昇≫	必要ＦＰ	4,7,10（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	依存回復時	制限	神官のみ習得可能		
効果	依存を回復する際の祈りや儀式をより深く、集中して行うことができます。 これにより一度の依存回復の際により高い数値依存を減少することができます。 具体的には依存回復の計算の際、信仰値を＋１した扱いで計算することが可能です。 具体的には（基礎信仰値＋１）×（基礎信仰値＋１）÷２となります。				
ＬｖＵＰ効果	依存回復の計算の際の基礎信仰値を＋レベルした扱いで計算することが可能です。				

神官用特殊フィート

神官達はそれぞれ信仰する神ごとに異なる得意分野を持っています。

そういった信仰する神による特徴を表すフィートが以下の神官用特殊フィートです。

この神官用特殊フィートは制限に”神官のみ”と書かれていない限り他のクラスでも習得できます。（当然クラス外フィートとして余計にFPがかかります）

ただし、一種類のフィートを取るごとにその神の戒律をどれか一つ取得している必要があります。

これは神官も同様ですが、そのフィートを取るためにはそのフィートが要求する以上の信仰値上昇をもつ戒律を取得している必要があります。また、フィートをとれるほど主に信仰する神は一種類しか選べません。

他のクラスが戒律を破った場合、禊の儀式を神殿で受けるまでそのフィートが封印されます。

戒律を破るための意思ＳＴや、禊の儀式についてはプレイヤーズセクションの「奇跡のルール」を参照してください。

またエルフ、ドワーフは基本的にこれらの神を信仰することがありません。

■大神ジ・オルグ

名前	≪酒気発散≫	**必要ＦＰ**	2	**コスト**	重疲労１
タイミング	常時	**制限**	信仰値上昇１の戒律		
効果	アルコールなどで酩酊状態になっていても、水を飲んで５分眠ることで酩酊のペナルティを打ち消すことができます。 また毒などに対する抵抗の頑健ＳＴにも＋１のボーナスが付くようになります。				

名前	≪大神の加護≫	**必要ＦＰ**	3,6,9（最大3L）	**コスト**	なし
タイミング	常時	**制限**	信仰値上昇３の戒律		
効果	あらゆる判定において、１シナリオ中に１回、ダイスの出目を裏返すことができます。 （具体的には１↔６、５↔２、４↔３）これにより不利な達成値の上昇を見込むことが出来る場合があります。 ただしダメージ、魔法強度の決定においてこれを適用することはできません。（ダメージ、魔法強度の決定は判定ではありません）				
ＬｖＵＰ効果	このフィートの使用回数を１シナリオ中にレベル回に増やすことができます。				

■鋼腕のクオルズ

名前	≪英雄は怯まない≫	**必要ＦＰ**	3,7,10（最大3L）	**コスト**	疲労４
タイミング	回避失敗時	**制限**	信仰値上昇２の戒律		
効果	鋼腕のクオルズの加護を受けるものは英雄の資質を持つものです。 英雄は決して怯まず敵の攻撃を迎え撃ちます。その為、シナリオ中に１回、あらゆる回避判定の失敗について振り直しをすることができます。これは自動失敗においても同様に可能です。				
ＬｖＵＰ効果	１シナリオ中に使用できる回数がレベル回数にアップします。				

名前	≪英雄は躊躇しない≫	**必要ＦＰ**	4,8（最大２Ｌ）	**コスト**	重疲労３
タイミング	攻撃命中失敗時	**制限**	信仰値上昇３の戒律		
効果	鋼腕のクオルズの加護を受けるものは英雄の資質を持つものです。英雄は決して躊躇なく敵に一撃を加えます。 その為、シナリオ中に１回、あらゆる命中判定の失敗について振り直しをすることができます。これは自動失敗においても同様です。				
ＬｖＵＰ効果	１シナリオ中に使用できる回数がレベル回数にアップします。				

■地母神リーダン

名前	≪篤信≫	**必要ＦＰ**	2	**コスト**	なし
タイミング	常時	**制限**	信仰値上昇３の戒律		
効果	厚い信仰心により、全てのＳＴ値を＋１することが可能です。祈りの心が、ＰＣを危険から遠ざけるのです。				

名前	≪負傷回復強化≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大３Ｌ）	コスト	なし
タイミング	常時	制限	信仰値上昇３の戒律、神官のみ習得可能		
効果	地母神の癒しの力により通常よりも負傷の回復力を上昇することができます。 具体的には負傷ダメージを回復するときのみ、信仰値を＋１したものとして計算することができます。 ただし、元々の信仰値が依存などのペナルティによって０以下になっている場合は、このボーナスによって １以上にみなせるとしても奇跡を使うことはできません。				
ＬｖＵＰ効果	レベルアップすると回復の時のみの信仰値へのボーナスが＋レベルに上昇します。				

■工芸神ダムド

名前	≪創造の鎚≫	必要ＦＰ	2,5,8（最大 3L）	コスト	なし
タイミング	職能などの技術ベースで の製作関係判定失敗時	制限	信仰値上昇２の戒律		
効果	工芸神ダムドの加護により、危うい失敗を一瞬の機転で成功に転じる可能性を得ます。 これにより何らかの制作物を制作している時の判定に失敗した場合、１シナリオに１回振り直しができます。 基本的にこの製作の判定というのは職能／種別における物品の作成と、罠扱いにおける罠の製作にのみ適用できます。				
ＬｖＵＰ効果	１シナリオ中に使用できる回数がレベル回数にアップします。一つの作品に複数回使用することも可能です。 その場合、振り直した回数分判定ボーナスは増加します。（２回目は＋１、３回目は＋２の判定ボーナス）				

名前	≪助言者≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大 3L）	コスト	なし
タイミング	誰かが技術ベースの判定 を行う前、戦闘中以外	制限	信仰値上昇３の戒律		
効果	工芸神の深い洞察力の加護により、判定の事前に気をつけるべきところを１シナリオに１回、助言することができます。 具体的にはあらゆる能動的な技術がベースとなる判定の前にこの行動を行うとその技術ベースで行う判定に＋２のボーナスを得ます。 ただしこのフィートは戦闘中や、直感ＳＴに対して適用することはできません。				
ＬｖＵＰ効果	１シナリオ中に使用できる回数がレベル回数にアップします。				

神々の詩人ディオール

名前	≪インスピレーション≫	必要ＦＰ	2,5,8（最大 3L）	コスト	なし
タイミング	『歌唱』『楽器演奏』技能判定時	制限	信仰値上昇２の戒律		
効果	神々の詩人ディオールの加護により、『歌唱』『楽器演奏』に天から下りるインスピレーションを得ます。 これにより『歌唱』『楽器演奏』を行った際２回判定を行い、良い方の達成値を採用できます。 この行動はシナリオ中に１回のみ行うことができます。				
ＬｖＵＰ効果	１シナリオ中に使用できる回数がレベル回数にアップします。また、この使用回数は一度の判定に複数回同時に使用することも可能です。 その場合、『歌唱』『楽器演奏』の判定回数は２＋余計に使用した回数になります。				

名前	≪伝説の語り部≫	必要ＦＰ	2,5,8（最大 3L）	コスト	なし
タイミング	平時	制限	信仰値上昇２の戒律		
効果	神々の詩人ディオールの加護により『伝承知識』の知名度判定の際の－２のペナルティを打ち消すことができるようになります。 これにより伝承知識をまるで他の学問技能を全て持っているかのように知名度判定に使用できます。 ただし、通常の伝承知識の判定においては一切ボーナスはありません。				
ＬｖＵＰ効果	『伝承知識』で知名度判定を行った際に（レベル－１）のボーナスがつくようになります。				

■賢老サルトゥ

名前	≪知神の加護≫	必要ＦＰ	2,5,8（最大 3L）	コスト	なし
タイミング	常時・学問／種別、動植 物知識の判定後	制限	信仰値上昇２の戒律		
効果	賢老サルトゥの加護により、『学問／種別』全種、『動植物知識』技能判定の際＋１のボーナスを得ることができます。 さらに１シナリオに１回だけ、それらの判定で自動失敗した場合振り直しをすることができます。				
ＬｖＵＰ効果	１シナリオ中に使用できる回数がレベル回数にアップします。一つの判定複数回使用することも出来ます。 その場合、振り直した回数－１分判定ボーナスは増加します。（２回目は＋１、３回目は＋２の判定ボーナス）				

名前	≪知恵者≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大 3L）	コスト	なし
タイミング	誰かが知能を基本とする判定を行う前、戦闘中以外	制限	信仰値上昇３の戒律		
効果	賢老サルトゥの思慮深い知識の加護により、具体的にはあらゆる能動的な知能が基本となる判定の前にこのフィートを使うと、1シナリオに 1 回、その知能を基本として行う判定に＋２のボーナスを得ます。ただし戦闘中や、意思ＳＴに対して適用することはできません。				
ＬｖＵＰ効果	1 シナリオ中に使用できる回数がレベル回数にアップします。				

■船舶王ルーシード

名前	≪売買の加護≫	必要ＦＰ	2,5,8（最大 3L）	コスト	なし
タイミング	『商売』技能の判定後	制限	信仰値上昇２の戒律		
効果	船舶王ルーシードの加護により、『商売』において手酷い失敗を避ける可能性が高くなります。 具体的には 1 シナリオに 1 回だけ、『商売』判定で自動失敗した場合振り直しをすることができます。 また、『商売』の判定に常に＋１のボーナスが付くようになります。				
ＬｖＵＰ効果	1 シナリオ中に使用できる回数がレベル回数にアップします。また、振り直し時、レベル－１の判定ボーナスがつくようになります。				

名前	≪笑顔と信用≫	必要ＦＰ	3,6,9（最大 3L）	コスト	重疲労 1
タイミング	『早耳』『調達能力』技能の判定時	制限	信仰値上昇３の戒律		
効果	船舶王ルーシードの誰とでも打ち解ける社交性の加護により、人当たりをよくします。 具体的にはこのフィートを使用すると『早耳』と『調達能力』の判定に＋２のボーナスを得ることができます。				
ＬｖＵＰ効果	フィートによる『早耳』と『物品調達』へのボーナスが（１＋レベル）に上昇します。				

魔術データ

魔術師が習得、使用可能な魔術を掲載していきます。
各魔術にはそれぞれ以下の様なデータが存在します。

名前

魔術の名称です。

系統

魔術が属する系統です。系統の詳細は「魔術と生命と霊魂」を参照してください。

必要魔術Ｌ

魔術を習得する際に必要な魔術師・魔女レベルです。

前提魔術

その魔術を習得するために必要な魔術です。前提魔術が存在する魔術は、その魔術を習得済みではないと習得できません。

スロットコスト

魔術を魔術スロットにセットする際に消費するスロット数です。

発動時間

魔術を発動する際に必要とするアクション数です。

距離

魔術が到達する距離です。自分自身の場合は自身、それ以外は概念距離で記されています。

持続時間

魔術の効果が持続する時間です。具体的な時間であればそれに従います。一瞬は効果が発動した瞬間効果が発揮され持続はしません。
永続は基本的に解除されない限り効果が継続します。
ただし（任意）とあとに続く場合は術者が自分の行動順で任意で効果を解くことができます。

効果範囲

効果の対象となる範囲です。具体的には指定がされている場合はそれに従います。小円、中円、大円は概念範囲を表し、ルール上規定された範囲に効果があります。「一体」の場合は任意のＰＣ、ＮＰＣを一体,「一物品」の場合は任意の物体一個,「自身」の場合は、魔術を使用する使用者自身を表します。
効果範囲の指定には括弧が付き、その中身により適用範囲の変更がされる場合があります。（選択）と後ろについている場合は、範囲内の任意の対象を選別できます。（肉体）の場合は物体・肉体にのみ作用し、（精神）の場合対象の精神にのみ作用します。肉体・精神の範囲変更がついているものは特定の特殊能力をもつキャラクターに対する効果に影響します。

ＳＴ

この魔術の対象になる、範囲に巻き込まれた場合に行うＳＴ判定の種類です。魔法強度を目標に指定ＳＴ判定を行い、成功すれば効果（ダメージ）を半減、または無効化することができます。どちらかは／（スラッシュ）の後に明記されます。なしの場合は、効果が有益なのでＳＴ判定をする必要がない、あるいはできない魔術です。ただし、有益な効果に対してＳＴ判定を行いたい場合は、ＳＴ判定できるものは後の括弧内に記されたＳＴ値を使用してＳＴ判定を行なってください。

永久魔具

効果を永久に発揮する魔具かできるか否

か（○または×）と出来る場合の使用回数への代入数です。

永久魔具対象

永久魔具化する際に器が限定される場合その器の指定、永久魔具になった際の対象範囲の指定され方、特殊な指定などです。

効果解説

具体的な効果を解説します。

1レベル　魔術

■魔導術1レベル

名前	魔法感知	**系統**	魔導術	**前提魔術**	なし	**SC**	2	**発動時間**	2アクション
距離	中距離	**持続時間**	10分	**効果範囲**	視界内			**ST**	なし
永久魔具	×	**永久魔具対象**	－						
効果	視界内の魔術・奇跡の効果を付与された道具などを感知します。また、発動中の魔術・奇跡が存在すれば、それを感じることが出来ます。 ただし、この魔術で幻心術の幻や精神操作を見破ることは出来ません。また、創成術によって変化させられたものや生物も感知できません。 魔術によって生み出された不死者やゴーレム、召喚された生物にも反応しません。 要は、魔術や奇跡自体は感知できても、魔術の結果生み出されたもの、結果には反応しないということです。								

■力術1レベル

名前	光源	**系統**	力術	**前提魔術**	なし	**SC**	1	**発動時間**	2アクション
距離	近距離	**持続時間**	12時間	**効果範囲**	一物品			**ST**	なし
永久魔具	○／2	**永久魔具対象**	魔具自身						
効果	おおよそ松明程度の明度を持つ浮遊する光源を作り出します。この光源は近距離の範囲で自由に動かすことが可能です。 また場合によっては剣や木の棒などに光源を付与することも可能です。								

名前	念動	**系統**	力術	**前提魔術**	なし	**SC**	1	**発動時間**	2アクション
距離	近距離	**持続時間**	5分（50R）	**効果範囲**	特殊			**ST**	なし
永久魔具	×	**永久魔具対象**	－						
効果	念動の力で物を動かすことが可能です。目に見えず、近距離まで自由に動く手が一本追加されるようなものを想像してください。 この手に肉体値が必要になった場合、魔力の3分の1の肉体値と考えてください。 この手を動かすには常に集中しておくことが必要です。動かしている最中に別の行動は取れません。								

名前	魔弾	**系統**	力術	**前提魔術**	なし	**SC**	3	**発動時間**	2アクション
距離	中距離	**持続時間**	一瞬	**効果範囲**	一体 or 一物品			**ST**	直感ST／半減
永久魔具	×	**永久魔具対象**	－						
効果	魔力により生み出されたエネルギー弾によって攻撃を行います。 エネルギーの性質は炎、冷却、雷、純エネルギーの中から選択することが出来ます。 エネルギーの性質は魔法強度決定前に選択することができます。これによるダメージは原則的に2d＋魔力の叩ダメージとなります。また冷却の回避ペナルティはダメージを受けた場合に限り有効です。受けなかった場合は無効です。 **炎**　油や燃えやすい紙などの可燃物が燃える。ダメージが＋1される。 **冷却**　ダメージが－2、命中後1dラウンド、近接・射撃回避判定に－1ペナルティ（累積しない） **雷**　鎧の防護点が半減します。（鎧以外の防護点は半減しません） **純エネルギー**　ダメージが＋2されます。								

■創成術1レベル

名前	組成感知	**系統**	創成術	**前提魔術**	なし	**SC**	1	**発動時間**	2アクション
距離	接触	**持続時間**	一瞬	**効果範囲**	1物質、ただし最大、接触面から魔力×10立方CMの範囲			**ST**	なし
永久魔具	×	**永久魔具対象**	－						
効果	触れた物質の組成を感じ取ることが出来ます。これは他者に説明し辛い非常に感覚的なもので、自身で感じ取るしかありません。 組成術を使う者は普段から多くの物質を感知し、覚えています。 一般に存在するものの組成であればほとんどを知っていても問題ないでしょう。 ただ世の物質には多くの混合物が多い為、そういう時、主だった物質の組成しか分からない場合もあります。								

名前	物質生成	系統	創成術	前提魔術	組成感知	ＳＣ	2	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	一瞬	効果範囲	魔力×１０立方 CM の範囲			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	己が理解している物質を作り出します。この魔術で作り出せるのは、土、石類、水で、植物由来の素材及び金属は作り出せません。 この生成物は手から徐々に生み出されるため、攻撃的な使用法は基本的にできません。 容積の範囲内であれば石などは好きな形で作り出すことができます。ただしその造詣はその人の造形能力に依存します。 美術センスがあれば美術的なものが作れます。生成したものに関しては魔術とは関係なく消滅しません。								

■幻心術１レベル

名前	幻影	系統	幻心術	前提魔術	なし	ＳＣ	1	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	１時間 (600R)	効果範囲	中円			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／４	永久魔具対象	魔具自身を中心とする中円						
効果	魔術の力によって視覚的な幻覚を作り出します。この幻は触れることもできず音もでませんが、視覚的にはほぼ完璧なものを作り出せます。 ただし作り出せる幻覚は術者が見たことのあるものに限られます。 幻を詳細にコントロールするには集中が必要であり、幻を操作しながら、魔術師も別の行動を行おうとした場合、魔術師の全ての判定に－２のペナルティが付きます。また、１時間以内の繰り返しの幻覚であれば、事前にセットして幻覚を動かすこともできますが、その内容の分だけ、脳内に想像する時間を準備にとられることになります。 この幻覚を見破るには、まずこの幻覚が幻覚であることを疑う必要があります。これは、ＰＣ側が見破る場合、ＰＬの“幻覚を疑う”宣言を行った後、意思ＳＴを行います。幻影の魔法強度を目標に意思ＳＴに成功すればそれが幻覚だと理解できます。望めば消すことも出来ます。 ただし、失敗した場合、それが幻覚であるかわかりません。もし幻覚でないものに幻覚を疑った場合、意思ＳＴを行っても必ず失敗します。 ＰＣ、ＰＬにはそれが意思ＳＴで失敗したのか、幻覚ではないので失敗したのかはわかりません。								

名前	混乱	系統	幻心術	前提魔術	なし	ＳＣ	2	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	１ｄラウンド	効果範囲	一体（精神）			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／８	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で装備者、着用者が対象						
効果	魔術の対象になり意思ＳＴに失敗したものは状況の把握が出来なくなります。 記憶や現状の把握が乱されるため、何をすればいいのか分からず行動できなくなります。ただし、攻撃されたり、身の危険を感じれば保身を図ろうとします。（逃げ出すなど） また、攻撃などに対してはすべからく回避、抵抗を試みます。 負傷・あるいは疲労ダメージ（ただしフィートなどにより自発的に疲労したもの以外）を受けると即座に正気に戻ります。								

■霊工術１レベル

名前	肉体衰弱	系統	霊工術	前提魔術	なし	ＳＣ	3	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	１時間 (600R)	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	頑健ＳＴ／無効
永久魔具	○／４	永久魔具対象	通常本人が外せない手枷やそれに類する装飾品など。着用者が対象。						
効果	肉体の生命エネルギーを漏出させ、相手の肉体を衰弱させます。 この魔術に対し頑健ＳＴに失敗した場合、ＨＰの上限が魔力点一時的に下降します。 この魔術の効果は重複せず、複数かけられた場合、効果の高いほうだけが効果が残留します。 この魔術によりＨＰは１より低くはなりません。								

名前	疲労回復	系統	霊工術	前提魔術	なし	ＳＣ	3	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	なし（頑健）
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	肉体のエネルギーを増幅し、疲労を回復します。１ｄ＋魔力点の疲労を回復させます。 もし疲労が全快しているしているようであれば、疲労回復で上回った分の５分の１（端数切捨）の重疲労が回復します。								

■召喚術１レベル

名前	使い魔召喚	系統	召喚術	前提魔術	なし	ＳＣ	2	発動時間	30 分
距離	近距離	持続時間	永続（任意）	効果範囲	一体			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	魔術を用い使い魔を作り出し使役することができます。 手法としては魔界から魔界の生物の精神のみを召喚し、現世界の動物に憑依させて使役するという手法です。 この場合、知能以外はほぼ動物の能力そのものを持ちます。この使い魔を使役している最中は永遠にスロットを消費した状態になります。 使い魔にできる動物はモンスターレベル１の動物までとなります。								

名前	魔術妨害	系統	召喚術	前提魔術	なし	ＳＣ	4	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	5分（５０R）	効果範囲	小円			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／６	永久魔具対象	魔具を中心とした小円の範囲						
効果	魔法の使用を妨害する小結界を張り、相手の魔法行使を妨害します。 この結界内においてＳＴ判定に失敗したものは、魔術の使用の際に魔力に－２のペナルティを受けます。 これは奇跡においても同様で、信仰値が－２のペナルティを受け魔法強度やその他の数値を決定します。 ただし、奇跡の場合これにより依存限界値が下がるわけでありません。 これにより魔力、または信仰値が０以下になった場合、魔法を使用できなくなります。								

■占術１レベル

名前	占い	系統	占術	前提魔術	なし	ＳＣ	1	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	魔術によって占いを行い、未来の出来事を察知します。占われた対象の未来に起こる可能性の高い出来事を一つ予見します。 どんな出来事を予見できるかは完全にランダム（ＧＭ次第）です。								

名前	助言	系統	占術	前提魔術	なし	ＳＣ	1	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	１日	効果範囲	一体（精神）			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	対象が次に行う何らかの判定に＋１の判断ボーナスを与える助言を行います。 この次の判定は、ＰＬが選べるものではなく、１日以内の次に行われる判定に必ず適用されます。 この効果は使用されるか、１日が経過した後解除されます。解除された後は再度同じ対象に〔助言〕をかけることも出来ます。								

２レベル　魔術

■魔導術２レベル

名前	魔法解除	系統	魔導術	前提魔術	魔法感知	ＳＣ	2	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	１魔術			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	発動持続中の魔術・奇跡を解除します。相手の魔術・奇跡の魔法強度を上回れば魔術・奇跡を解除することが出来ます。 ただし、巻物や魔杖、魔具、聖水、お守り、神器、聖遺物をこの魔法で魔法の品物でなくすことはできません。 また、創成術によって変化させられたものや生物も解除対象にできません。 魔術によって生み出された不死者やゴーレム、召喚された生物にも反応しません。しかし、幻心術による幻覚などは、それが幻覚だと見破れば解除対象にできますし、精神操作を行われている場合、無条件に対象にかけることができます。 ただし、当然ながら魔術・奇跡以外で通常とは異なっている精神には何の影響も及ぼしません。								

名前	抵抗力強化	系統	魔導術	前提魔術	なし	ＳＣ	2	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	5分 (50R)	効果範囲	一体			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	魔法（魔術や奇跡）全般に対する抵抗力を強化します。魔法に対するＳＴ全般（頑健、直感、意思）に＋２の魔法ボーナスを与えます。 このＳＴボーナスは魔法に対するＳＴ判定以外には一切効果がないことに注意してください。 ただし、魔法によって生じた現象とそれに伴う現象全てに効果があります。例えば、幻覚などを見破るＳＴ判定などにもボーナスがあります。逆に魔術や奇跡によって召喚された生物や下僕の攻撃など攻撃や特殊能力にはボーナスはつきません。 これはすでに生物や下僕などは魔術や奇跡の現象の結果で、独立したものだからです。								

■力術２レベル

名前	浮遊	系統	力術	前提魔術	念動	ＳＣ	4	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	5分（50R）	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	浮遊力を生み出し、上下に移動することが出来ます。 時間内に上下にはどこまでも移動することは可能ですが、横方向には移動できません。 魔法の力を使わず、どこかにつかまったりして横に体を動かすことは可能です。昇降速度は人間の歩く速度から走る速度程度です。 かけられた対象が意思を持っている場合、対象の意思どおりに動きます。 対象が意思を持たない物体や、気絶している人間の場合、術者の意思どおりに動きます。								

名前	力術防護	系統	力術	前提魔術	なし	SC	2	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	5分(50R)	効果範囲	一体			ST	なし（意思）
永久魔具	○／6	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	力術系統に属する魔術によるダメージを防ぐ防護力を魔術によって与えます。この防護力は全ての力術系魔術のダメージを5点防ぎます。								

名前	武装強化	系統	力術	前提魔術	なし	SC	2	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	5分(50R)	効果範囲	1物品			ST	なし（意思）
永久魔具	○／6	永久魔具対象	武器限定、武器はセットとなる特殊な鞘やカバーに収まらない限り常にその効果を受けている						
効果	武器に一時的に魔術的強化を施し威力を上げます。この強化は属性を選ぶことが出来、炎、冷却、雷、純エネルギーの4種類があります。 基本的にこの強化を行った武器で攻撃を行うと、武器のダメージと別に追加で1dのダメージを与えます。 この時、属性が純エネルギーの場合のみダメージをさらに＋1します。 このダメージはあらゆる防護力を無視しますが、力術により発生する防護点の影響だけは受けます。 性質の違いは、相手が何かの属性に特に弱点を持っていない限り、見た目以外それほど影響はでません。 この魔術によって強化された武器は、物理無効の相手にも1d（純エネルギーはさらに＋1）のダメージを与えます。								

名前	閃光	系統	力術	前提魔術	光源	SC	4	発動時間	2アクション
距離	自身	持続時間	一瞬	効果範囲	中円			ST	直感ST／無効
永久魔具	○／8	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で装備者、着用者が対象						
効果	強烈な閃光を発し、閃光に対して正面を向いていた者の目を眩ませます。 ST判定に失敗すると、1dラウンドの間＜視界不良＞状態となります。（次の術者の行動順のタイミングまで） この閃光は術者を中心に放たれる為、基本的に術者側を見ている相対する側の後衛、さらに前衛にエンゲージ中の者がいれば敵味方関係なくエンゲージ中の者全員がSTすることになります。 ただし、エンゲージ中のものは全員動き回っているので、STに＋2のボーナスを得ます。 事前に打ち合わせを行っている場合、術者の仲間はさらにSTに＋2のボーナスを得ることが出来ます。								

■創成術2レベル

名前	硬質化	系統	創成術	前提魔術	組成感知	SC	3	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	5分(50R)	効果範囲	鎧、盾、もしくは一片（魔力×10）cmの立方体と同様の容積			ST	なし（頑健）
永久魔具	○／6	永久魔具対象	効果範囲で指定されているものと同一、魔具自身が対象						
効果	物質の強靭さを強化し、破壊されにくくします。 普通に物質にこの魔術を使用した場合、その物体の破壊に対する防護点と構造HPを1.2倍にします。 もしこの魔術を鎧に使用した場合、あらゆる攻撃に対する防護点を＋1します。 もしこの魔術を盾に使用した場合、全ての回避判定に＋1の硬化ボーナスを得ます。								

名前	物質消滅	系統	創成術	前提魔術	物質生成	SC	3	発動時間	2アクション
距離	接触	持続時間	一瞬	効果範囲	一辺（魔力×10）CMの立方体と同様の容積			ST	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	己が理解している物質を消滅させます。この魔術を用いて消滅できるのは、土、石類、水で、植物及び金属は消滅できません。 この消滅は接触部から徐々に消えていく為、攻撃的な使用法は基本的に出来ません。 範囲内であれば、自らの望む形に消去していくことが可能です。消滅したものに関しては魔術とは関係なく、再出現することはありません。								

名前	肉体弱化	系統	創成術	前提魔術	なし	SC	4	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	5分（50R）	効果範囲	一体（肉体）			ST	頑健ST／無効
永久魔具	○／6	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	肉体構造の機能を低下させ、肉体を使った行動に対しペナルティを与えます。 具体的には肉体、技術を基本とした判定値（命中、回避を含む）に－1のペナルティを与えます。 また同時に頑健STと直感STにも－1のペナルティがかかり、武器によるダメージも－1されます。 ただし、HPは減少しないことに注意してください。								

■幻心術２レベル

名前	導眠	系統	幻心術	前提魔術	なし	ＳＣ	3	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（精神）			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、防具限定で、装備者、着用者が対象　他人に外されない限り効果持続						
効果	魔術の対象になり意思ＳＴに失敗したものは即座に深い眠りに落ちます。 この魔術の効果は一瞬で、その後の睡眠は自然のものです、ただ眠りの深さは魔法強度によります。 この眠りから目覚めるにはいくつか方法があり、まずは大きな音などで起こすことです。 これは戦闘音などでも目覚める可能性があり、周りで戦闘中であれば毎Ｒ開始時に魔力強度を目標に、再度意思ＳＴを行えます。この判定に成功すれば対象は目覚めます。また、音が大きければ大きいほどこの判定にはボーナスがつきます。（ＧＭ判断） 肉体にダメージを受けるほどに衝撃を受ければ対象は必ず目覚めます。 対象を傷つけたくない場合、最低限１疲労ダメージを与える攻撃（蹴りなど）を行うことも可能です。								

名前	分身	系統	幻心術	前提魔術	幻影	ＳＣ	3	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分 (50R)	効果範囲	一体			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象　着用者はずっと分身している						
効果	魔術により自らの体の幻影を微妙に位置をずらして作り出すことにより、相手からの攻撃を命中しにくくすることが出来ます。 これによりあらゆる回避判定に＋２の無属ボーナスを得ることが出来ます。ただし、ＳＴ値については一切上昇することが出来ません。								

■霊工術２レベル

名前	生命減衰	系統	霊工術	前提魔術	肉体衰弱	ＳＣ	4	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	頑健ＳＴ／無効
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	相手の生命力を崩壊させ、一瞬にしてその生命を奪おうとします。 この魔術に対してＳＴ判定に失敗した場合、対象は即座に防護点無視で２ｄ＋魔力点のダメージを受けます。 ただし、ＳＴ判定に成功した場合は一切のダメージを負いません。 これによって受けたダメージは力が抜け、精気を失ったようになって表現されます。								

名前	死霊召喚	系統	霊工術	前提魔術	なし	ＳＣ	3	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	５分（50R）	効果範囲	死者一体			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	―						

効果

死体を対象にこの魔術を使用することで死者の生前の記憶を呼び出します。死者は霊体のようなおぼろげな姿で死体の傍に現れます。
この意識は己の死を理解しているものもいれば、その辺りを混乱しているものもいます。
彼らの記憶は死までのもののみです。死の直前直後の記憶は混乱している可能性が高いです。
彼らが彼らの知るところを話してくれるかは生前の人格との交渉次第になります。嘘偽りなくなんでも話してくれるわけではありません。
この霊は時間がたてばたつほど呼び出すのが困難になります。また同様に死体の状態が悪いと呼び出すのが困難になります。
ＧＭは以下の難易度修正を基準に、呼び出すのに必要な魔法強度を決定してください。

基本難易度	目標値
死んで１日以内	10
死んで１週間以内	12
死んで１年以内	14
死んで５０年以内	16
死んで１００年以内	18
１００年以上昔	20

状態	目標値への修正
死体がまるまる残っている	－１
腐敗がひどい、白骨死体	0
死体の一部、骨の一部	＋２
死者に縁の深い遺品のみ	＋５

■召喚術２レベル

名前	小転移	系統	召喚術	前提魔術	なし	ＳＣ	5	発動時間	２アクション
距離	特殊	持続時間	一瞬	効果範囲	１物品			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	この魔術は術者の良く知る物品一つを手元に取り寄せます。 術者は取り寄せる物品はあらかじめ魔法陣においておく必要があります。この魔法陣作成にはおおよそ 10 分の時間が必要です。 また、この魔術で取り寄せることが出来るのは手で持てる物品サイズまでです。								

名前	反発装甲	系統	召喚術	前提魔術	なし	ＳＣ	3	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	5分(50R)	効果範囲	一体			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	対象に小規模な反発結界を付与し、相手からの攻撃に対し防護力を高めます。 この魔術をかけられた対象はあらゆる攻撃への防護点を＋２受け、さらに射撃攻撃に対しての回避に＋１の反発ボーナスを得ます。								

■占術２レベル

名前	生命感知	系統	占術	前提魔術	占い	ＳＣ	2	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	5分(50R)	効果範囲	中円			ＳＴ	なし
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者を中心とした中円の範囲を把握						
効果	この魔術を使用した場合、範囲内の生命体を感知することが出来ます。 感知できるのはその生命の数と距離で、接続時間中、常に視界にあるように感知できます。 これにより術者は『隠密活動』などへの直感ＳＴに＋３の判断ボーナスを得ることが出来ます。								

名前	死者感知	系統	占術	前提魔術	占い	ＳＣ	2	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	5分(50R)	効果範囲	中円			ＳＴ	直感ＳＴ／無効
永久魔具	○／８	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で装備者、着用者が対象						
効果	この魔術を使用した場合、範囲内の不死者を感知することが出来ます。 感知できるのはその不死者の数と距離で、接続時間中、常に視界にあるように感知できます。 単なる死体を装っている不死者もこの魔術で看破することができます。								

名前	開運	系統	占術	前提魔術	なし	ＳＣ	2	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	１日	効果範囲	一体			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	魔術により運命への介入を行い、多少運を本人が望む方向へと改善します。 この魔術をかけられてから１日の間、対象の任意の判定で＋１の運気ボーナスを受けることができます。 その恩恵を受けると、ただちにこの魔術は効果を終了します。 この魔術は１対象に１日１回というような制限があるわけではないので、恩恵を受けた後にかけなおせば１日何度でも同じ対象に使用することも可能です。ただし、恩恵を未使用状態の相手に使用しても、魔術の効果は重ならず無効化されます。								

３レベル　魔術

■魔導術３レベル

名前	魔法合発	系統	魔導術	前提魔術	魔法感知	ＳＣ	特殊	発動時間	特殊
距離	特殊	持続時間	特殊	効果範囲	特殊			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－（通常魔具の製作も不可能）						
効果	この魔術は魔術自体を操作する特殊な魔術です。 この魔術を習得すると、一つの魔術のスロットを通常より余分に使用することで、自分自身の魔力より高い状態で魔術を発動できるようになります。具体的には、魔術を使用する時に、スロットコストを余分に一回使用分使用することで魔力を１高い状態で魔術を発動できます。 魔法合発で魔術を使用するときの使用スロットは、本来同じ魔術のものを２個使用しますが代替消費でも使用可能です。 例：魔弾を魔法合発で使用し、通常のスロットコスト３の２倍、６で使用した場合、魔力を＋１した状態で魔弾を使用できます。 　この場合魔法強度も＋１されますし、ダメージも＋１されます。								

■力術３レベル

名前	念錠	系統	力術	前提魔術	念動	ＳＣ	2	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	解除されるまで	効果範囲	鍵、扉、箱等一つ			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	不可思議な力を持って錠や扉、箱など“閉まる”ものを開かなくします。 この魔術によってかけられた”鍵”を解除するには、魔術をかけた本人か他の｛念錠｝の魔術だけです。 この魔術は他の魔術師によってかけられた｛念錠｝を解除することも可能です。 その場合は、かけた側の｛念錠｝の魔法強度を目標値にし、解錠側の｛念錠｝の魔法強度がその目標値に達すれば可能です。 これらの念錠は盗賊が解除することは不可能ですが、扉や箱の強度があがるわけではないので、それらの構造物を破壊することは可能です。 ただしその場合、箱などの場合は中身が無事とは限りません。								

名前	防御強化	系統	力術	前提魔術	念動	SC	4	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	5分（50R）	効果範囲	一体			ST	なし
永久魔具	○／6	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	この魔術は魔力の力場の力によってあらゆる攻撃に対する防御力を上昇させます。 魔術の対象になった者はあらゆる攻撃に対して3点の追加防護点を得ます。								

■創成術3レベル

名前	肉体強化	系統	創成術	前提魔術	肉体弱化	SC	4	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	5分(50R)	効果範囲	一体（肉体）			ST	なし（頑健）
永久魔具	○／6	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	肉体を強化し、その腕力を即座に向上させます。使用された対象は即座に肉体値と技術値を両方＋1します。 これによりＨＰが一時的に4（タフネス持ちなら5）、上昇した能力値に関わるダメージが1即座に上昇します。 そして全ての攻撃の命中値と回避値、頑健ＳＴと直感ＳＴに＋1の肉体ボーナスを得ます。								

名前	蜘蛛の糸	系統	創成術	前提魔術	物質生成	SC	3	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	5分(50R)	効果範囲	小円（肉体）			ST	直感ＳＴ／無効
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	空間に蜘蛛の糸のような粘着質な物体を発生させ、相手を絡め取ります。 直感ＳＴに失敗した対象は糸に絡み取られ、2アクションを使用し、魔法強度を目標とした頑健ＳＴに成功する必要があります。 この頑健ＳＴに成功することにより糸から抜け出すことが出来ます。 またこの蜘蛛の糸は非常に可燃性が高く、炎をつけると一瞬で燃え尽きます。 ただしこの糸に絡み取られている人間は炎の急激な燃焼により２ｄのダメージを受けます。 この糸は魔法的に構成されている物なので、｛魔法解除｝で消すことも可能です。 この糸に絡まれている状態だと、移動は完全に行えなくなります。 また、近接攻撃、射撃攻撃も行えなくなり、直感ＳＴ、回避全般などには－２のペナルティを受けます。 魔術や奇跡の行使には特に問題はありませんが、抜け出すまで対象物の確認に困難を伴うため 目標物を確認しなければいけない魔法の魔力、信仰値に－２のペナルティを受けます。								

■幻心術3レベル

名前	幻覚	系統	幻心術	前提魔術	幻影	SC	4	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	1時間（600R）	効果範囲	中円			ST	意思ＳＴ／無効
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	魔術による視覚情報、聴覚を伴う幻覚を作り出すことが出来ます。それ以外の幻の扱いは｛幻影｝にほぼ習います。 この魔術を使う場合、視覚は表現せず音声のみを幻覚として表現することも可能です。								

名前	偽装幻覚	系統	幻心術	前提魔術	幻影	SC	4	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	1時間(600R)	効果範囲	一体			ST	なし（意思）
永久魔具	○／4	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象　製作者の指定した姿にのみ変化						
効果	この魔術によって生み出される幻覚は生物に纏わせることで何か他の生き物に変装することが可能です。 この幻覚による変装は変身に近いもので、たとえば全くの他人と入れ替わることも不可能ではありません。 ただし出す音は変わらないので、普通の服から鎧の音等がすれば違和感（幻覚を疑うきっかけ）を与えます。 この偽装幻覚は対象のサイズを変えるような変身は不可能です。 幻についての扱いは｛幻影｝にならってください。この魔術をかけられる対象のサイズは巨大までとなります。								

名前	感情喚起	系統	幻心術	前提魔術	混乱	ＳＣ	4	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	５分 (50R)	効果範囲	一体（精神）			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象　製作時指定された感情のみ喚起						
効果	様々な感情を喚起させ、その感情により様々な状態変化をもたらします。 指定できる感情は憤怒、希望、絶望、恐怖の４種類で、このうち１つを指定して魔術をかけられます。 この魔術に抵抗しないか、意思ＳＴに失敗すると、以下の効果を受けます。 憤怒の感情を喚起された場合、近接命中判定と頑健ＳＴに＋１の士気ボーナスを得て、近接武器によるダメージが＋２されます。 ただし、回避力判定全般と、直感ＳＴに－１のペナルティを受けます。 希望の感情を喚起された場合、全ての命中判定と回避判定、さらに意思ＳＴに＋１の士気ボーナスを得ます。 絶望の感情を喚起された場合、全ての命中判定と回避判定、さらに意思ＳＴに－１のペナルティを受けます。 恐怖の感情を喚起された場合、全ての命中判定に－２のペナルティを受け、意思ＳＴに－１のペナルティを受けます。 ただし、回避力判定全般と、直感ＳＴに＋１の判断ボーナスを受けます。また、隙あらば逃亡を試みます。 戦闘以外でもこの魔術を使用して感情を喚起させることは可能ですが、効果は状況によって様々でしょう。								

■霊工術３レベル

名前	生命回帰	系統	霊工術	前提魔術	疲労回復	ＳＣ	4	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	なし（頑健）
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	魔術により生命力を回復させ、負傷や疲労を回復します。ダメージは負傷、疲労の順に優先されます。回復量は２ｄ＋魔力点となります。 この魔術を不死者に使用した場合、逆に負傷ダメージを与えます。								

名前	不死者作成	系統	霊工術	前提魔術	死霊召喚	ＳＣ	5	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	永続（任意）	効果範囲	死者一体			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	死体を材料に、一定の不死者を製作することが出来ます。死体の状態により、ゾンビ、スケルトンのいずれかになります。 これらはあくまで死体を材料にしているだけなので、能力差はありません。 ゾンビやスケルトンの知能はあまり高くないので、命令は単純なものしかきけません。 例：ここに侵入したものを襲え、無差別に生命体を襲え等								

名前	霊体賦活	系統	霊工術	前提魔術	なし	ＳＣ	3	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	１時間（600R）	効果範囲	一体			ＳＴ	なし（頑健）
永久魔具	○／４	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	対象の霊体を活性化し、霊体に対し影響力を持つまでに強化します。 具体的にはこの魔術を使用された対象は、“霊体、半霊体”の能力を持つ対象に対して、物理的に接触できるようになります。要は霊体に触れられるようになるということです。 しかし、これによって活性化されるのは対象の霊体のみであり、対象の持っている武器などには効果が及びません。 ただし、肉体（素手）による攻撃は可能です。 ちなみにこの魔術によって霊体を活性化された場合、相手からも直接触れられるということに注意してください。								

■召喚術３レベル

名前	魔蟲召喚	系統	召喚術	前提魔術	使い魔召喚	ＳＣ	3	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	小円（肉体）			ＳＴ	直感ＳＴ／半減
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	魔界から獰猛な蟲を召喚し、対象にたからせます。直感ＳＴに失敗した対象は、１ｄ＋魔力の刺ダメージを受けます。 直感ＳＴに成功した場合は、ダメージが半分になります。魔界の蟲はその後一瞬で元の世界に還ります。								

名前	瞬きの身体	系統	召喚術	前提魔術	なし	ＳＣ	4	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R）	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	なし（頑健）
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象　着用者は常に瞬いている						
効果	この魔術を使うと、対象の体を他の次元との狭間に置く事ができます。 それゆえにこの魔術をかけられた対象に対する全ての命中判定は２分の１の確率で失敗します。 また直感ＳＴを用いて抵抗を行う魔法も２分の１で失敗します。ただし､同様にかかっている対象の命中判定も２分の１の影響を受けます。 しかし〔瞬きの身体〕がかかっている対象の魔術の行使には影響がありません。								

■占術 3 レベル

名前	視覚投射	系統	占術	前提魔術	占い	SC	4	発動時間	2アクション
距離	自身	持続時間	5分 (50R)	効果範囲	特殊			ST	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	—						
効果	視覚のみを自分から外部に切り離し、離れた場所の状況を見ることができます。 この視覚は今自分のいる場所から走る程度の速度で移動することが出来ます。 飛ばしている視界の先を見ているときは己の視界は見えない状態となります。術を解除すれば、視覚は即座に自分の元に戻ります。 持続時間の関係で視界を飛ばせる限界は全力移動距離の 50 倍までです。								

名前	戦闘予知	系統	占術	前提魔術	助言	SC	3	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	5分（50R）	効果範囲	一体（精神）			ST	なし（意思）
永久魔具	○／6	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	戦闘状況をおぼろげながら予知し、戦闘を有利に進めます。 イニシアティブにさらに＋1ｄ、回避判定、命中判定に＋1の判断ボーナスを得ます。 この術が戦闘の途中にかかった場合、対象の次の行動の直後にイニシアティブ値が差分上昇します。								

4 レベル　魔術

■魔導術 4 レベル

名前	魔法解析	系統	魔導術	前提魔術	魔法感知	SC	4	発動時間	2アクション
距離	接触	持続時間	一瞬	効果範囲	1魔術			ST	なし
永久魔具	○／8	永久魔具対象	レンズ　レンズを持っている者が触っている物を、レンズを通して見ることによって解析						
効果	対象にかかっている魔術の性質、効果などを解析します。 対象にかかっているのが魔術なのか、奇跡なのかに関わらず効果を明らかにします。 また巻物や魔杖、魔具、聖水、お守り、神器、聖遺物などの効果も解析します。 魔法隠蔽などを使用していても、この魔術をかけられた時点で隠蔽がかかっていることごと解析されます。								

■力術 4 レベル

名前	爆炎球	系統	力術	前提魔術	魔弾	SC	6	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	中円			ST	直感ＳＴ／半減
永久魔具	×	永久魔具対象	—						
効果	魔法の火炎球を投げつけ、着弾地点で爆発させます。 中円範囲を爆発に巻き込み、相手にダメージを与えます。ダメージは４ｄ＋魔力の炎・叩ダメージとなります。 着弾で爆発を受けた範囲内にある燃えやすいものは燃え上がる可能性があります。 厚い布や毛などは炎上しませんが、油や燃え易い紙などの場合炎上します。								

名前	爆音	系統	力術	前提魔術	念動	SC	4	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	中円（肉体）			ST	頑健ＳＴ／半減
永久魔具	×	永久魔具対象	—						
効果	非常に大きな爆音を指定地点を中心に発生させます。 これによる振動でダメージを受けます。ダメージは１ｄ＋魔力の叩ダメージを与えます。 この振動により割れやすい陶器製のものなどは破壊されます。 また頑健ＳＴに失敗すると、10分間、聴覚不能状態となり、１ラウンド朦朧状態になります。								

名前	理力の盾	系統	力術	前提魔術	防御強化	SC	6	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	5分 (50R)	効果範囲	一物品			ST	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	—						
効果	理力によるおぼろげに光る盾を作り出すことが可能です。この盾はこの世に存在し、術者が見たことのあるあらゆる盾を再現できます。 この盾は重さが存在しないため、重量値が存在しませんが、ラージシールドの命中ペナルティは受けます。 また通常の盾よりも、防護点が１高く、さらに通常の盾の回避へのボーナスに加えて＋１の硬化ボーナスがついています。 この盾はすでに魔法的な存在であるため、通常物品にかけるような魔法はかけられません。								

■創成術４レベル

名前	石弾	系統	創成術	前提魔術	物質生成	ＳＣ	4	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体			ＳＴ	直感ＳＴ／半減
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	小型の石を多量に創造し､対象に向かって射撃します。４ｄ＋魔力の叩ダメージを相手に与えます。この石は効果を発揮した後消滅します。								

名前	麻痺	系統	創成術	前提魔術	肉体強化	ＳＣ	5	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	１ｄ＋１ラウンド	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	頑健ＳＴ／無効
永久魔具	○／８	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	対象の肉体を操作し、完全に麻痺状態にします。頑健ＳＴに失敗した場合、相手は完全に動きの取れない状態になります。 もし麻痺した時点でバランスの取れないような格好をしていれば転んでしまうでしょう。この麻痺は１ｄ＋１ラウンド継続します。								

■幻心術４レベル

名前	酩酊	系統	幻心術	前提魔術	感情喚起	ＳＣ	5	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	５分（50R)	効果範囲	一体（精神）			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	対象の精神を変容させ、まるで酔っ払った状態にするような魔術です。 この魔術を受けて、魔法強度を目標値に意思ＳＴに失敗した場合、酩酊状態になります。 この酩酊は重度の酩酊状態とみなされ、全ての命中判定、回避判定、ＳＴに－２の影響を受けます。								

名前	精神加速・減速	系統	幻心術	前提魔術	なし	ＳＣ	4	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R)	効果範囲	一体（精神）			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象　製作時加速か減速かを指定						
効果	精神を加速、あるいは減速し、戦闘中有利な状態を確保します。 精神を加速する場合、全ての命中判定、回避判定、直感ＳＴに＋１の判断ボーナスを得ることが出来ます。 精神を減速する場合、対象が意思ＳＴに失敗した場合、１ラウンドのアクションが半分になります。（通常１になります。） 精神加速状態はいわば周りがゆっくりと見える状態で、減速状態は周りがやや早く動いて見える状態です。								

■霊工術４レベル

名前	簡易傀儡	系統	霊工術	前提魔術	生命回帰	ＳＣ	特殊	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	永続（特殊）	効果範囲	一体			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	簡易的な傀儡（ゴーレム）を作り出します。魔術を行使するためには材料を必要とするため、それらを予め確保する必要があります。 材料によって作られるゴーレムは変わります。（ゴーレムデータを参照） このゴーレムを使役中は、この魔術用にスロットを継続的に失います。 使用する魔術スロットは（５＋簡易ゴーレムのモンスターレベル）となります。 ゴーレムが破壊されるか、任意で解除するまでスロットは解放されません。この簡易傀儡は術者が死亡すると解除されます。								

名前	生命賦活	系統	霊工術	前提魔術	生命回帰	ＳＣ	6	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R)	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	なし
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	対象の生命力を魔術によって増大し、一時的に強靭なタフさを付与します。 この魔術に対象になった者は、ＨＰが１６、一時的に増加したものとして扱われます。 そして頑健ＳＴに＋４の肉体ボーナスが付与されます。 しかし、術が切れたタイミングで増加しているＨＰはなくなりますが、受けているダメージは消えません。 よってその時点で負傷ダメージがＨＰを上回っている場合、気絶し、最悪死亡する可能性があります。 できる限り術が切れる前に負傷ダメージが元のＨＰを上回らない状態にしないと危険です。								

■召喚術４レベル

名前	魔獣召喚	系統	召喚術	前提魔術	魔蟲召喚	ＳＣ	特殊	発動時間	３０分
距離	近距離	持続時間	永続（任意）	効果範囲	一体			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	魔界の動物である魔獣を召喚し、使役します。この魔獣召喚で召喚できる魔獣は術者の力量により大きく変化します。 どの魔獣を召喚できるかは魔術師・魔女のレベルによります。具体的には魔術師・魔女と同レベル以下の魔獣を呼び出すことができます。 この魔獣は召喚中任意で送還することが可能です。召喚した魔獣は死亡すると死体が残ります。 またこの魔獣を使役している最中、魔術使用に使ったスロットは永遠に使用状態になります。 使用する魔術スロットは（召喚する魔獣のレベル×４）となります。 使役中の術者が死亡した場合、魔獣は制御下を離れ、死ぬまで自由意思で行動を続けます。								

名前	斥力の盾	系統	召喚術	前提魔術	反発装甲	ＳＣ	6	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R）	効果範囲	一体			ＳＴ	なし
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	局所的結界を展開し、特に射撃攻撃に有効な防御能力を付与します。 この魔術の対象になった者はまず近接攻撃への回避判定に＋１の反発ボーナスを得ます。 さらに射撃攻撃への回避判定に＋３の反発ボーナスを得ます。また同時に、あらゆる攻撃のダメージに対して２点の防護点を得ます。								

■占術４レベル

名前	人品探知	系統	占術	前提魔術	占い	ＳＣ	4	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	一瞬	効果範囲	一物品、一体			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	特定の対象を魔術によって探知します。探知を行えるのは術者が良く知っているものに限られます。 生物なら実際に会って相手の顔や姿を把握している必要があります。物品なら一度でも手にとってその物を把握している必要があります。 この魔術により対象までの大まかな距離と方向が判明します。								

名前	感知対策	系統	占術	前提魔術	占い	ＳＣ	4	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	感知を受けるまで	効果範囲	大円			ＳＴ	なし
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者の周囲、大円の範囲が対象						
効果	範囲内の物や人物が占術系の魔術の対象になった場合、即座にそれを感知します。 また無条件で相手の使用した魔術が何なのか知ることが出来ます。 さらに術の使用者がこの魔術の魔力強度を目標に意思ＳＴを行い、失敗すると〔感知対策〕の使用者は相手の姿と位置（方向、距離）を知ることが出来ます。								

5レベル　魔術

■魔導術５レベル

名前	抵抗力強化・剛	系統	魔導術	前提魔術	抵抗力強化	ＳＣ	7	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R）	効果範囲	一体			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	魔法（魔術や奇跡）全般に対する抵抗力を強化します。魔法に対するＳＴ判定全般（頑健、直感、意思）に＋４の魔法ボーナスを与えます。 このＳＴボーナスは魔法に対するＳＴ以外には一切効果がないことに注意してください。 ただし、魔法によって生じた現象とそれに伴う現象全てに効果があります。例えば幻覚などを見破るＳＴ判定などにもボーナスがあります。 逆に魔術や奇跡によって召喚された生物や下僕の攻撃など攻撃や特殊能力にはボーナスはつきません。 これはすでに生物や下僕などは魔術や奇跡の現象の結果で、独立したものだからです。								

■力術５レベル

名前	雷鎖撃	系統	力術	前提魔術	爆炎球、閃光	ＳＣ	9	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	大円（選択）			ＳＴ	直感ＳＴ／半減
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	魔法の雷を発生させ、範囲内を選別的に攻撃します。 大円範囲を選択的に攻撃し、相手にダメージを与えます。ダメージは２ｄ＋魔力の雷・叩ダメージとなります。 この雷による攻撃は、鎧の防護点を半減してダメージを与えることが出来ます。								

名前	飛行	系統	力術	前提魔術	浮遊	ＳＣ	4	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	1 時間 (600R)	効果範囲	一体			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	○／4	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	魔術の力で飛行能力を得ます。飛行は魔術の対象になった者は自身の意のままに飛ぶことが出来ます。 飛行速度は自身が走る速度と同程度となります。高度については地表から 100m 前後が限界です。								

名前	理力武装	系統	力術	前提魔術	武装強化	ＳＣ	7	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	5 分（50R）	効果範囲	一物品			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	理力によるおぼろげに光る武器を作り出すことが可能です。 この武器はこの世に存在し、術者が見たことのあるあらゆる通常の近接武器を再現できます。 この武器は威力を再現する為に重さ自体もトレースしています。 この武器による攻撃は避け難く、命中判定に＋１、ダメージに＋２の無属ボーナスを得ることが出来ます。 この武器は物理攻撃無効のモンスターにも通常の武器による攻撃のようにダメージを与えます。 この武器はすでに魔法的な存在であるため、通常物品にかけるような魔法はかけられません。								

■創成術 5 レベル

名前	物質構築	系統	創成術	前提魔術	物質生成	ＳＣ	4	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	一瞬	効果範囲	一辺魔力ｃｍの立方体と同様の容積			ＳＴ	なし
永久魔具	○／8	永久魔具対象	－						
効果	〔物質生成〕よりもより高度な物質生成、創造を行います。この物質構築は金属を含む物質を作り出すことが出来ます。 また生命体ではない動物の屍骸、木材、皮などを作り出すことが出来ます。 この構築で作り出せる容量は一辺が魔力 CM の立方体と同様の容積となります。 ただし、この魔術により貴金属を作り出す場合、極端に生産量が落ちます。金額的な換算で言うと、金を魔力 G 分の金を作るのが限界です。 容積の範囲内であれば堅いものなどは好きな形で作り出すことができます。ただしその造詣はその人の造形能力に依存します。 美術センスがあれば美術的なものが作れます。 武器を合理的な形に整形するには、鍛冶の能力があるか、実物が目の前にある必要があります。 ただしこれにより、名匠の逸品を再現することは出来ません。また宝石も構築できません。 生成したものに関しては魔術とは関係なく消滅しません。								

名前	自己変身	系統	創成術	前提魔術	肉体強化	ＳＣ	6	発動時間	４アクション
距離	自身	持続時間	永続（任意）	効果範囲	自身（肉体）			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	自らを何らかの他の生き物へ変身させます。変身する対象について術師は良く知っている必要があります。 また人類が変身する対象は極小から超大型の生物である必要があります。 これには一度その目で見て、知識判定でその正体を看破している必要があります。 成功していればそのものに変身することはできますが、知識判定で分からなかった特殊能力については 再現することが出来ません。ただし、その能力を実際に受けたのなら再現できるようになります。 第三段階まで知名度判定に成功していれば、特殊能力全て（特殊行動は含みません）を発揮することが出来ます。 誰か他人に変身する場合、変身する時しっかりとその人物を目視などで確認しておく必要があります。 この時肉体値は全く同じになりますが、技術と知能は変身前本人のものとなります。 また、技能やフィートについても同様に再現することは出来ません。自らの知らない魔術も同様です。 戦闘修正も変身した術者本人のものを使用します。ＳＴ値も変身した生物の能力とクラスによるＳＴ修正値で再計算してください。 ＨＰは肉体値が上昇したものとして再計算を行ってください。クラスによる上昇修正は自分のものを使用します。 ただし人類以外のものは特殊なＨＰ計算を行っているので、その生物のＨＰに変化させてください。 これらのＨＰの減少は元の体に戻った際は比率計算をして戻してください。 この魔術により不死者、魔法生物に変身することは出来ません。								

名前	巨体化	系統	創成術	前提魔術	肉体強化	SC	6	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	10分（100R）	効果範囲	一体（肉体）			ST	頑健ST／無効
永久魔具	○／5	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象　魔具も同時に巨大化する						
効果	全体像をそのままの姿で巨大化する魔術です。この魔術をかけられた者は、サイズが1段階上昇するほど大きくなります。 人間（Mサイズ）であれば、おおよそ2倍の大きさまで巨大化します。原則的に鎧は同じ物を着れません、体を拘束するような物を着ていると巨大化が完了しません。ただし、布製の服程度であれば破ってしまいます。（鎧に属するものはローブのみ破れます。） 人間用の武器と盾は基本的に使用することができます。また両手持ちの近接武器は片手で使用することが可能です。 また巨大化した時、肉体値は自動的に2上昇し、大型サイズとしての戦闘修正をすべて受けます。（対Mサイズに－2の命中・回避修正など）。 ちなみに頑健ST、HP全てが肉体が上昇した影響を受けます。また、巨大化の影響で皮膚に1の防護点を自動的に得ます。 また素手のダメージが＋1dされ、疲労ダメージではなく負傷ダメージを与えるようになります。 その他、サイズが大型になったことによる様々な行動が可能です。GMは適宜判断してください。 人間以外の対象にも使用可能ですが、原則的にはサイズが二段階上がることと、肉体値が＋2になることを考えておけば特に問題ありません。ただし、肉体が巨大化できないようなスペースでは無効化されます。これにより対象のサイズが超巨大以上になることはありません。								

■幻心術5レベル

名前	幻覚看破	系統	幻心術	前提魔術	幻覚	SC	5	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	大円			ST	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	全ての幻影、幻覚を名のつく魔術を強制解除します。範囲内の魔術を全て一斉解除の対象に出来ます。 この魔術の範囲内で〈幻覚看破〉の達成値以下の魔法強度の幻覚を用いる魔術は全て解除されます。 幻覚の一部がかぶった場合でも一部が消えた幻覚は全てが消えます。ちなみに〈透明化〉は幻覚の一種として扱います。								

名前	透明化	系統	幻心術	前提魔術	偽装幻覚	SC	6	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	1時間（600R）	効果範囲	一体			ST	意思ST／無効
永久魔具	○／5	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	魔術をかけられた対象は周りから不可視の存在（透明）になることが出来ます。この透明化は対象の装備品なども一緒に透明化します。 透明になった場合、周りから発見されるのは非常に困難になります。 この状態で『隠密行動』を行うと、判定に＋5の無属ボーナスを得ることが出来ます。 また、戦闘中の場合、透明化している対象に対する攻撃は無条件に－4のペナルティがつきます。 同時に透明化している人間は攻撃の際、見えていない対象への回避に対して－4のペナルティがつきます。 この透明化の対処方法は、物理的にもいくつかの方法があります。 まずすぐに足跡が残るような状況、これはある程度の位置を把握されるようになります。 同様に水等の液体をかけられた場合、滴る液体が体から離れた瞬間実体化し、大まかな位置を把握できるようになります。 こういった大まかな位置の把握をされた場合、透明な対象の攻撃のペナルティは－2となり、透明化した対象からの攻撃は－2での回避ペナルティで済むようになります。また、この状態では隠密行動への判定ボーナスは＋3にまで低下します。 この魔術は幻覚の一種ですが、幻覚を疑うことによっての意思STなどで消すことはできません。								

名前	虚偽禁止	系統	幻心術	前提魔術	感情喚起	SC	6	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	1時間（600R）	効果範囲	一体（精神）			ST	意思ST／無効
永久魔具	○／4	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	この魔術に対し、意思STに失敗した場合、あらゆる質問に対し嘘をつけなくなります。 この時対象は嘘は一切つけませんが、黙秘を通すことは出来ます。無理矢理喋らせるには何らかの方法をとる必要があるでしょう。								

名前	魅了	系統	幻心術	前提魔術	酩酊	SC	6	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	1時間（600R）	効果範囲	一体（600R）			ST	意思ST／無効
永久魔具	○／4	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象　製作時に誰を対象認識か指定						
効果	魔術により対象の精神に影響を与え、術師を親愛なる人物と認識させます。 この魔術の対象になり、魔法強度を目標とした意思STに失敗した場合、対象は術者を非常に親しみ深い友人と認識します。 友人としてできる最大限の配慮をしてくれます。 ただし、相手は命を落としかねない要求や、自身の大損をするような取引などは受け入れてくれません。 術の精神変異の性質上、敵対的な精神状態にある相手にこの魔術をかけるのは通常よりも困難です。 戦闘状態や、対立状態と思われるような精神状態の相手にかける場合、相手は意思STに＋3の士気ボーナスを得ます。 また、術師あるいは術師の仲間と思われるような人物から攻撃など敵対的な行動を受けた場合対象は即座に術が解除され、正気に戻ります。								

名前	覚醒	系統	幻心術	前提魔術	酩酊	SC	4	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（精神）			ST	なし（意思）
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	この魔術をかけられた対象は魔法的な効果による精神異常から覚醒することが出来ます。 魔術で相手の魔法強度以上の達成値を出す必要がありますが、この際｛覚醒｝使用側は＋４の判定ボーナスを得ることが出来ます。 もし、何らかの精神異常の結果として対象が術者を敵としてみなしている場合、この魔術に対し抵抗を試みる可能性があります。この場合、意思ＳＴによる抵抗が行われます。ＳＴが成功した場合、｛覚醒｝の効果は現れません。								

■霊工術５レベル

名前	生命吸収	系統	霊工術	前提魔術	生命減衰	SC	5	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）			ST	頑健ＳＴ／無効
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	対象の生命力を吸収し、自らの傷を回復する魔術です。 対象は頑健ＳＴに失敗した場合、ＨＰに２ｄ＋魔力点のダメージ（防護点無視）を受けます。 と同時に術者はダメージと同値分、ＨＰを回復します。この時負傷、疲労の順に優先して回復します。 吸収したＨＰが術者のＨＰを上回った場合、上限を超えて回復はしません。 頑健ＳＴに成功した場合、効果は影響を全く受けません。この｛生命吸収｝は不死者や傀儡には効果がありません。								

名前	霊物賦活	系統	霊工術	前提魔術	霊体賦活	SC	4	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	1時間 (600R)	効果範囲	一物品(魔力×１０立方CMの範囲まで)			ST	なし
永久魔具	○／４	永久魔具対象	通常魔術の効果範囲となる物品全て、魔具自体が対象						
効果	この魔術は物品に霊性を付加し、“霊体・半霊体”の能力をもつ相手に影響を与えられるようにします。 基本的に全ての武器、盾、鎧程度までは５レベルの魔術師は霊物賦活することができます。 またそれらの武装など以外でも“霊体・半霊体”の能力を持つ相手が直接触れられるようになります。 武装に霊物賦活をした場合、それらを“霊体・半霊体”の相手に通常の武器防具のように使用することが可能です。								

■召喚術５レベル

名前	悪魔召喚	系統	召喚術	前提魔術	魔獣召喚	SC	特殊	発動時間	３０分
距離	近距離	持続時間	永続（任意）	効果範囲	一体			ST	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	魔界の住人である悪魔と呼ばれる存在を呼び出し使役します。 呼び出し、使役する悪魔は呼び出す魔術師と同レベルの悪魔までに限られます。 また悪魔はそれぞれ個性的な“代償”を要求する場合があります。 どの悪魔を召喚できるかは魔力により、かつどんな代償が必要かは「悪魔」の項目を参照してください。 この悪魔は召喚中任意で送還することが可能です。召喚中の悪魔が死亡した場合、死体が残ります。 悪魔を召喚する際に必要な魔術スロットは（悪魔のモンスターレベル×４）となります。 またこの悪魔を使役している最中、魔術使用に使ったスロットは永遠に使用状態になります。 使役中の術者が死亡した場合、悪魔は制御下を離れ、死ぬまで自由意思で行動を続けます。								

名前	小精霊召喚	系統	召喚術	前提魔術	なし	SC	9	発動時間	30分
距離	近距離	持続時間	永続（任意）	効果範囲	一体			ST	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	小精霊という、大自然の法則そのものを具現化した存在を召喚し使役します。 呼び出し、使役する精霊は術者の実力によって大いに異なります。この魔術では小精霊に属する精霊を召喚することができます。 小精霊は召喚中任意で送還することが可能です。召喚中の小精霊が死亡した場合、跡形も残さず消滅します。 小精霊を召喚し維持するためには９の魔術スロットが必要になります。 またこの小精霊を使役している最中、魔術使用に使ったスロットは永遠に使用状態になります。 使役中の術者が死亡した場合、小精霊は制御下を離れ消滅するまでその存在意義に従った行動を続けます。								

名前	対魔術結界	系統	召喚術	前提魔術	魔術妨害	SC	6	発動時間	10分
距離	近距離	持続時間	1日	効果範囲	大円			ST	なし
永久魔具	○／２	永久魔具対象	魔具を中心とする大円						
効果	内部にて魔術の使用が困難になる結界を張ります。 この結界内においてはこの魔術の魔法強度を超えない限り魔術は発動しなくなります。 逆にこの結界内から外部に魔術効果を発揮するにも同様に制限を受けます。 この魔術はこれから発動する魔術を制限する為、すでにかかっている魔術を解除することは出来ません。								

■占術５レベル

名前	透視	系統	占術	前提魔術	視覚投射	ＳＣ	5	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	５分（50R）	効果範囲	視界内			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	視界内の物体を透過して見る事が出来るようになります。この透視によって透過する物体は術者自身が調整することが可能です。 ただし、生物の内部を透過することは出来ません。（生物は透過すべき１対象には出来ます。） 幻覚などを対象とした場合でも、幻覚と気付いていない場合は、本物と同じように透過します。								

名前	戦場の瞳	系統	占術	前提魔術	戦闘予知	ＳＣ	7	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R）	効果範囲	一体（精神）			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	戦闘状況をかなり的確に予知し、戦闘を有利に進めます。 イニシアティブにさらに＋２ｄ、回避判定、命中判定に＋２の判断ボーナスを得ます。 加えて、直感ＳＴに＋２の判断ボーナスを得ることができます。 この術が戦闘の途中にかかった場合、対象の次の行動の直後にイニシアティブ値が差分上昇します。								

名前	幸運	系統	占術	前提魔術	開運	ＳＣ	5	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	１日	効果範囲	一体			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	魔術により運命への介入を行い、多少運を本人が望む方向へと改善します。 この魔術をかけられてから１日の間、対象の任意の判定で＋２の運気ボーナスを受けることができます。 その恩恵を受けると、ただちにこの魔術は効果を終了します。 この魔術は１対象に１日１回というような制限があるわけではないので、恩恵を受けた後にかけなおせば１日何度でも同じ対象に使用することも可能です。ただし、恩恵を未使用状態の相手に使用しても、魔術の効果は重ならず無効化されます。 またこの魔術は、｛開運｝と同時に掛けることはできません。同時にかけた場合、｛幸運｝が優越します。 そうなった場合、｛開運｝の効果は打ち消されます。								

６レベル　魔術

■魔導術６レベル

名前	魔法貸与	系統	魔導術	前提魔術	なし	ＳＣ	特殊	発動時間	30 分
距離	近距離	持続時間	永続（任意）	効果範囲	一体			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－　通常魔具の作成も不可能						
効果	この魔術は魔術を操作するための魔術であり、魔術師以外に魔術を貸与することができます。 この魔術を使用した場合、魔術師が使用可能な任意の魔術を、任意の他者に預けることができます。 預けられた対象は、術者に指定されたキーワードを、発動の意思とともに唱えることで発動させます。 逆にキーワードの詠唱か、発動の意思、どちらかが欠けていれば発動しません。 この時、貸与されたものはまるで術者本人であるかのように使用対象なども決定可能です。 魔術は貸与されている間、貸与している魔術のスロット＋３のスロットコストを使用し続けます。 このスロットの専有は魔術が使用されるか、魔術師が任意で解除するまで続きます。 またこの魔法貸与の際、代替消費で別の魔術のスロットを使用し、任意の魔術を貸与することも出来ます。 またこの貸与は魔術師が死亡することによっても解除されます。								

■力術６レベル

名前	静音領域	系統	力術	前提魔術	爆音	ＳＣ	7	発動時間	２アクション
距離	遠距離	持続時間	５分（50R）	効果範囲	中円			ＳＴ	なし
永久魔具	○／６	永久魔具対象	魔具を中心とする中円						
効果	全く音が発生しない領域を作成し、そこでは一切音が発されないようにします。 この領域で音を発生させようとした場合、魔法的なものでこの魔術の魔法強度より上の魔法強度を達成するしかありません。 この領域の中では『隠密行動』は＋４の無属ボーナスを受けます。 また魔術は呪文の詠唱が行えないため、この領域の中では－２の魔力へのペナルティを受けます。								

名前	武装強化・剛	系統	力術	前提魔術	武装強化	ＳＣ	6	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R）	効果範囲	一物品			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	○／６	永久魔具対象	武器限定、武器はセットとなる特殊な鞘やカバーに収まらない限り常にその効果を受けている						
効果	武器に一時的に魔術的強化を施し威力を上げます。この強化は属性を選ぶことが出来、炎、冷却、雷、純エネルギーの４種類があります。 基本的にこの強化を行った武器で攻撃を行うと、武器のダメージと別に追加で２ｄのダメージを与えます。 この時、属性が純エネルギーの場合のみダメージをさらに＋２します。 このダメージはあらゆる防護力を無視しますが、力術により発生する防護点の影響だけは受けます。 性質の違いは、相手が何かの属性に特に弱点を持っていない限り、見た目以外それほど影響はでません。 この魔術によって強化された武器は、物理無効の相手にも２ｄ（純エネルギーはさらに＋２）のダメージを与えます。								

名前	理力の鎧	系統	力術	前提魔術	力術防護	ＳＣ	9	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R）	効果範囲	一体			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	魔術による防護力場を鎧のようにまとわせます。この力場は消耗される追加ＨＰのように扱われ、ダメージを受けた際にここからまずＨＰが減少します。 このＨＰには防護点は存在しませんが、刺によるダメージ増加は存在しません。 追加ＨＰの有効範囲は負傷ダメージと、他人から受ける疲労ダメージです。 自らの何かの行動の末受ける疲労はここから引くことは出来ません。 また頑健ＳＴを行うような魔法によるダメージ（生命力への直接ダメージ）や関節技などの身体構造に直接ダメージを与えるような事にもこのＨＰは対応できません。落下ダメージに対しては有効です。 この力場は魔力×２＋ 20 点の追加ＨＰを持っており、防護点を適用せずここからダメージを引きます。 この追加ＨＰが０になれば持続時間内でもこの魔術の効果は終了します。この魔術は効果が切れるまで重ねがけすることはできません。 追加ＨＰを超えた分は通常ダメージとして扱われ、防護点や負傷を通常通り適用します。								

■創成術６レベル

名前	物質分解	系統	創成術	前提魔術	物質消滅	ＳＣ	5	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	一瞬	効果範囲	一辺魔力ｃｍの立方体と同様の容積			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	〔物質消滅〕 よりもより高度な物質消滅、分解を行います。この物質構築は金属を含む物質を消滅させることが出来ます。 また生命体ではない動物の屍骸、木材、皮などを消滅させることが出来ます。 この構築で消滅させられる容量は一辺が魔力 CM の立方体と同様の容積となります。 ただし、この魔術により貴金属を消滅させる場合、極端に消滅量が落ちます。金額的な換算で言うと、金を魔力Ｇ分の金を消すのが限界です。 この魔術により宝石を消滅させることは出来ません。消滅させたものに関しては魔術とは関係なく再出現しません。								

名前	呼吸維持	系統	創成術	前提魔術	物質生成	ＳＣ	5	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	１時間（600R）	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	なし（頑健）
永久魔具	○／４	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	あらゆる物質の中で呼吸を維持できるように周りの環境を整えます。 水中に限らず、接続時間中はあらゆる物質の中に閉じ込められても呼吸を維持できます。								

名前	飛槍	系統	創成術	前提魔術	物質構築	ＳＣ	5	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体			ＳＴ	直感ＳＴ／半減
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	小型の鉄の槍を複数創造し、相手に向かって射撃します。 ３ｄ＋魔力の刺ダメージを相手に与えます。この鉄槍は効果を発揮した後、消滅します。								

名前	加速	系統	創成術	前提魔術	肉体強化	ＳＣ	7	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R）	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	なし（頑健）
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	魔術によって肉体能力を上昇させ、極限まで行動力を加速させます。 この魔術をうけた対象は１Ｒに４アクションとれるものとして行動することが出来ます。 この状態の時は例外的に同じ行動を２回行うことが出来ます。 ただし、４アクションの行動をしたＲは終了時に４の疲労ダメージを受けます。 またこの加速したアクションで１Ｒに２回連続で ” 呼吸を整える ” を行うことは出来ません。 呼吸を整えるためには、１Ｒをゆっくりかけて、それだけを行う必要があります。								

■幻心術６レベル

名前	魔法幻覚	系統	幻心術	前提魔術	偽装幻覚	ＳＣ	6	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	永続（任意）	効果範囲	特定の物品、対象など			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／１	永久魔具対象	効果のないただの道具を魔具に偽装する　または他の魔具の効果を偽装する						
効果	この魔術は、｛魔法感知｝や｛魔法解析｝を使用したときに発揮され、特定の物品や生物にかけることで、何か一定の魔術がかかっているように誤解させることが出来ます。どのような魔術系統で、どのような魔術効果がかかっているか、まで偽装することが可能です。 ただし、これはあくまで感知結果、解析結果をごまかすだけで、実際にその効果があるわけではありません。 別の魔術の効果を持つアイテムなどにこの魔術を使えば、非常に厄介な罠となるでしょう。 この偽装を看破するには、｛魔法解析｝で｛魔法幻覚｝の魔法強度を２以上上回る必要があります。								

名前	狂戦士化	系統	幻心術	前提魔術	感情喚起	ＳＣ	7	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R）	効果範囲	一体（精神）			ＳＴ	頑健ＳＴ／無効
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	精神の中の凶暴性を最大限に引き出すことにより、対象を狂戦士化します。 これにより、対象は近接攻撃、射撃攻撃の命中に対して＋２の士気ボーナスを得ます。 さらに頑健ＳＴに対し＋２、意思ＳＴに対し＋６の士気ボーナスを得ます。 また潜在的に押さえている筋力を引き出すため、近接攻撃のダメージに＋２のボーナスを得ます。 ただし直感ＳＴについては－２のペナルティを受けます。 この状態の時は、基本的に興奮状態であり、余程のことがない限り戦闘を優先します。 これらの行動をやめるためにはこの魔術によって強化されていない本来の意思ＳＴで魔法強度を目標としたＳＴ判定に成功する必要があります。この判定が行えるのは、己の行動に違和感を感じたタイミングです。（普段の行動やキャラクターの性格から、ＧＭがそれを判断します。）								

■霊工術６レベル

名前	生命破壊	系統	霊工術	前提魔術	生命減衰	ＳＣ	8	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	頑健ＳＴ／無効
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	相手の生命力を崩壊させ、一瞬にしてその生命を奪おうとします。 この魔術に対してＳＴ判定に失敗した場合、対象は即座に防護点無視で５ｄ＋魔力点のダメージを受けます。 ただしＳＴ判定に成功した場合は一切のダメージを負いません。 これによって受けたダメージは力が抜け、精気を失ったようになって表現されます。								

名前	霊体離脱	系統	霊工術	前提魔術	霊体賦活	ＳＣ	7	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	１時間（600R）	効果範囲	一体			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	術の対象になったものは霊体として肉体を離れることができます。この術は他者にかける場合、必ず対象の同意が必要になります。 霊体の扱いについてはモンスターの特徴“霊体”の項目を参照してください。持続時間が切れた瞬間、霊体は一瞬にして元の体に戻ります。								

■召喚術６レベル

名前	短距離転移	系統	召喚術	前提魔術	小転移	ＳＣ	8	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	一瞬	効果範囲	視界内			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	空間操作を行い、空間を飛び越え、視界内の任意の場所に自身を転移させます。 この移動は瞬間であり、一瞬にして術者は目標地点に到達します。 遠く離れた、詳細に状況がつかめていない場所に転移した場合、自分の立っている場所などについての把握にしばらく時間を要する場合もあるでしょう。（1 ラウンド程度）								

名前	歪曲の盾	系統	召喚術	前提魔術	斥力の盾	ＳＣ	6	発動時間	瞬間
距離	自身	持続時間	一瞬	効果範囲	自身			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	空間をゆがませ、あらゆる射撃物から術者の身を守ります。 使用することで、術者に向かってきた射撃攻撃および、対象が一体で直感ＳＴで回避を行う魔術を完全に回避します。 これは、直感ＳＴに成功すると効果が半減する魔術も関係なく効果を無効として扱うことが可能です。 この魔術の使用は、回避判定の直前に行うことができます。ただし、不意打ちの場合は使用できません。 また、近接攻撃に対しても使用でき、その場合回避判定に＋１の反発ボーナスを受け、全ての防護点も２点上昇します。								

■占術６レベル

名前	感情感知	系統	占術	前提魔術	生命感知	ＳＣ	6	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	１０分（100R）	効果範囲	視界内（精神）			ＳＴ	なし
永久魔具	○／５	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者の視界内が対象						
効果	視界内の生物の感情の状態を感知できるようになります。この感情は視界内の指定した人物の感情を感じる形で知ることが出来ます。感情の種類は非常に多彩に読み取ることが出来ます。 怒り、喜び、悲しみなどの単純なものから、疑いやいぶかしみ、あきれ、驚き、様々な感情の動きを感知しますが、それがどんな思考の結果、過程を経てのものかは推し量る以外に術がありません。								

名前	真実の耳	系統	占術	前提魔術	助言	ＳＣ	6	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	5 分 (50R)	効果範囲	聞こえる範囲			ＳＴ	なし
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者の聞こえる範囲						
効果	この魔術を使用すると聞こえた事実が真実か否かを判別できます。 これは少なくとも言葉を発している本人が真実と考えているか否かで判別されます。 本人に嘘をついているつもりがなければ偽りの情報でも真実と判断されるかもしれません。 また術者が分からない言語でも、言っている事が真実かどうかだけは判別できます。								

７レベル　魔術

■魔導術７レベル

名前	魔力隠蔽	系統	魔導術	前提魔術	魔法感知	ＳＣ	7	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	対象魔術依存	効果範囲	1 魔術、1 物品			ＳＴ	なし
永久魔具	○／１	永久魔具対象	魔具を対象とし、対象魔具の魔術的価値を隠匿する						
効果	対象にかかっている魔術、もしくは魔術そのものを隠匿する魔術を行使します。この魔術を使用された魔術、もしくは魔術の品物は魔力を感知できなくなります。｛魔法感知｝でこれを感知しようとする場合、この魔術の達成値＋２以上の達成値をだす必要があります。 この魔術の持続時間は隠匿する魔術に依存します。対象の魔術が切れたらこの魔術も切れます。								

■力術７レベル

名前	高速飛行	系統	力術	前提魔術	飛行	ＳＣ	8	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	1 時間（600R）	効果範囲	一体			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	○／４	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	魔術の力で高速飛行能力を得ます。飛行は魔術の対象になった者は自身の意のままに飛ぶことが出来ます。 飛行速度は魔力×３km となります。高度については地表から 100m 前後が限界です。 高速飛行で動かせる重量は人間サイズの重量とその装備で持てる限界重量程度までです。								

名前	剣の舞	系統	力術	前提魔術	念動	ＳＣ	7	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	5 分（50R）	効果範囲	武器一物品			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	武器一つを自律的に戦闘に参加させることができます。この武器は術者の能力と同じ攻撃修正で攻撃を行います。 行えるのは通常攻撃のみで一切のフィートを使用することは出来ません。また、この剣は前衛として敵をブロックは出来ないことに注意してください。基本的にこの魔術で扱えるのは人間サイズで使用できる武器のみです。 またこの魔術は対象が物品なので、複数回この魔術を使えばその分、戦闘に参加する武器は増えます。								

名前	理力の飛盾	系統	力術	前提魔術	理力の盾	ＳＣ	9	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	5 分（50R）	効果範囲	一体			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	この魔術は自律的に飛び回り、防御行動を取るおぼろげに光る理力の盾を作り出します。 この盾は自ら持つ必要がなく、対象の意志に従って防御を行います。 よって、まるで対象が創りだした盾を持っているかのような状態で回避や防護点にボーナスを受けます。 この盾はこの世に存在し、術者が見たことのあるあらゆる盾を再現できます。 この盾は重さが存在しないため、重量値が存在しませんが、ラージシールドの命中ペナルティは受けます。 このボーナスは他の盾によるボーナスと重複することはできず、高いほうが優先されます。 この盾はすでに魔法的な存在であるため、通常物品に書けるような魔法はかけられません。								

■創成術７レベル

名前	強化装甲	系統	創成術	前提魔術	硬質化	ＳＣ	7	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R)	効果範囲	鎧、盾、もしくは一辺（魔力×１０）CMの立方体と同様の容積			ＳＴ	なし（頑健）
永久魔具	○／６	永久魔具対象	効果範囲で指定されているものと同一、魔具自身が対象						
効果	物質の強靭さを強化し、破壊されにくくします。 普通に物質にこの魔術を使用した場合、その物体の破壊に対する防護点と構造ＨＰを１．５倍にします。 もしこの魔術を鎧に使用した場合、あらゆる攻撃に対する防護点を＋４します。 もし、この魔術を盾に使用した場合、全ての回避判定に＋２の硬化ボーナスを得ます。この魔術の効果は〔硬質化〕と重複しません。								

名前	大地割断	系統	創成術	前提魔術	物質消滅	ＳＣ	9	発動時間	２アクション
距離	遠距離	持続時間	一瞬	効果範囲	中円（肉体）			ＳＴ	直感ＳＴ／無効
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	大地を一時的に割り、浅い地割れに敵を挟み込んで攻撃します。 直感ＳＴに失敗した対象は地割れに落ち、その後閉まる大地にはさまれダメージを受けます。 この時ダメージは４ｄ＋魔力の叩きダメージとなります。 また地割れに飲み込まれた場合、直後に目標値２０の頑健ＳＴに成功するか、他人に掘り出されるまで一切動くことが出来ません。 この状態でキャラクターは近接命中判定、回避判定全般、直感ＳＴに－４のペナルティを受けます。 掘り出すには適切な道具（シャベルなど）を持って 10 分ほどはかかります。								

名前	他者変身	系統	創成術	前提魔術	自己変身	ＳＣ	9	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	永続（任意）	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	頑健ＳＴ／無効
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	他者を何らかの他の生き物へ変身させます。変身する対象について術師は良く知っている必要があります。 また人類が変身する対象は極小から超大型の生物である必要があります。 これには一度その目で見て、知識判定でその正体を看破している必要があります。 成功していればそのものに変身することはできますが、知識判定で分からなかった特殊能力については、再現することが出来ません。 ただし、その能力を実際に受けたのなら再現できるようになります。 誰か他の人類そっくりに変身させる場合、変身させる時しっかりとその人物を目視などで確認しておく必要があります。 この時肉体値は全く同じになりますが、技術と知能は変身前本人のものとなります。 また、技能やフィートについても同様に再現することは出来ません。自らの知らない魔術も同様です。 戦闘修正も変身した術者本人のものを使用します。ＳＴ値も変身した生物の能力とクラスによるＳＴ修正値で再計算してください。 ＨＰは肉体値が上昇したものとして再計算を行ってください。クラスによる上昇修正は自分のものを使用します。 ただし人類以外のものは特殊なＨＰ計算を行っているので、その生物のＨＰに変化させてください。 これらのＨＰの減少は元の体に戻った際は比率計算をして戻してください。 術者は術を任意に解除することが出来ます。また、ある特定の条件を満たしたら解除される指定も出来ます。 この魔術により不死者、魔法生物に変身することは出来ません。								

■幻心術７レベル

名前	精神拘束	系統	幻心術	前提魔術	魅了、虚偽禁止	ＳＣ	10	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	永続（任意）	効果範囲	一体（精神）			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／１	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象　製作時に暗示内容を決定						
効果	対象に強烈な精神暗示を仕込み、行動を束縛する魔術です。この魔術に対し、意思ＳＴに失敗した場合、強力な暗示を植えつけられます。 この暗示は「～をしてはならない」という禁則事項に限られます。 ただし、それによって絶対に直接死を招くような暗示を相手に組み込むことは出来ません。 例：息をしてはならない、水分を取ってはならない、食べ物をとってはならない等 ただし、それにより死を招く可能性が存在する暗示は可能な範囲です。例：攻撃を一切避けてはならない等 この暗示は１度に１つの暗示しか与えられませんが、同時に形式としてこの魔術の影響下にあることを他人に話せないということは自動的に付随します。（付随しないことも出来ます） また同時にこの魔術は解除条件を設定しておくことも可能です。 この〔精神拘束〕による暗示に逆らうことは基本的に不可能です。意図的に間接的に暗示を破ろうとする行動をとる事も出来ません。 そもそも暗示を破ろうと気が起きないように精神操作されていますし、疑問を抱かないようになっています。								

名前	集団覚醒	系統	幻心術	前提魔術	覚醒	ＳＣ	6	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	中円			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	○／８	永久魔具対象	魔具を中心とする中円の範囲に入った者が対象　効果は１度だが出て再入場で効果再発						
効果	{覚醒} の魔術の効果を広い範囲に対して行使することが可能です。 この魔術をかけられた対象は魔術的な効果による精神異常から覚醒することが出来ます。 この際、魔術で相手の魔法強度以上の達成値を出す必要がありますが、この際 {覚醒} 使用側は＋４の判定ボーナスを得ることが出来ます。 もし、何らかの精神異常の結果として対象が術者を敵としてみなしている場合、この魔術に対し抵抗を試みる可能性があります。この場合意思ＳＴによる抵抗が行われます。ＳＴ判定が成功した場合、{覚醒} の効果は現れません。								

名前	集団導眠	系統	幻心術	前提魔術	導眠	ＳＣ	9	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	中円（精神）			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／８	永久魔具対象	魔具を中心とする中円の範囲に入った者が対象　効果は１度だが出て再入場で効果再発						
効果	{導眠} の魔術の効果を広い範囲に対して行使することが可能です。魔術の対象になり意思ＳＴに失敗したものは即座に深い眠りに落ちます。 この魔術の効果は一瞬で、その後の睡眠は自然のものです、ただ眠りの深さは魔法強度によります。 この眠りから目覚めるにはいくつか方法があり、まずは大きな音などで起こすことです。 これは戦闘音などでも目覚める可能性があり、周りで戦闘中であれば毎Ｒ開始時に魔力強度を目標に、再度意思ＳＴを行えます。この判定に成功すれば対象は目覚めます。また、音が大きければ大きいほどこの判定にはボーナスがつきます。（ＧＭ判断） 肉体にダメージを受けるほどに衝撃を受ければ対象は必ず目覚めます。 対象を傷つけたくない場合、最低限１疲労ダメージを与える攻撃（蹴りなど）を行うことも可能です。								

■霊工術７レベル

名前	吸命結界	系統	霊工術	前提魔術	生命吸収	ＳＣ	10	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	中円（選択・肉体）			ＳＴ	頑健ＳＴ／無効
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	相手の生命力を吸収し、術者の傷を回復する魔術です。 範囲内の対象は頑健ＳＴに失敗した場合、ＨＰに２ｄ＋魔力点のダメージ（防護点無視）を受けます。 と同時に中距離範囲内の対象一体は、範囲内の最も高いダメージと同値分、負傷・疲労ダメージを回復します。 この時負傷、疲労の順に優先して回復します。吸収したダメージが術者の受けているダメージを上回った場合、限界を超えて回復はしません。 頑健ＳＴに失敗した場合、効果は影響を全く受けません。この {吸命結界} は不死者や傀儡には効果がありません。								

名前	不死者強化	系統	霊工術	前提魔術	不死者作成	ＳＣ	8	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	永続（任意）	効果範囲	不死者一体			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	{不死者作成} 等で製作された不死者を、さらに強化することが出来ます。それぞれに対応した強化された不死者になります。 ゾンビならゾンビ・エリート、スケルトンならスケルトン・エリートなどになります。								

名前	霊物顕現	系統	霊工術	前提魔術	霊物賦活	ＳＣ	9	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	１時間（600R）	効果範囲	一体			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	この魔術は霊体、半霊体の能力を持つ対象に使用し、その能力を喪失させます。 この魔術に対し意思ＳＴに失敗した対象は、霊体、半霊体の能力を喪失します。 それ以外に特に能力が変わるわけではありません。浮遊していれば浮遊したままですし、その他の能力に関して失われることはありません。								

■召喚術７レベル

名前	転移防御	系統	召喚術	前提魔術	短距離転移	ＳＣ	7	発動時間	瞬間
距離	自身	持続時間	一瞬	効果範囲	自身			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	この魔術は使用することによって一瞬で転移を行い、緊急的な回避を行うことができます。 この魔術を魔術スロットにセットしている場合、近接攻撃、あるいは射撃攻撃を受けた際にこの魔術を使用することで確実に回避を行うことができます。そして、その後、中距離以内のどこかに転移することが可能です。 この魔術は強力なものですが、いくつかの欠点があります。まず、この魔術は代替消費で発動することができません。 加えて、不意打ちを食らって攻撃を受けた場合、使用しても回避を確実に成功できるわけではなく回避に＋４のボーナスがつくのみになります。（転移は可能です。）								

名前	異次元袋	系統	召喚術	前提魔術	瞬きの身体	SC	5	発動時間	2アクション
距離	接触	持続時間	5分(50R)	効果範囲	特殊			ST	なし
永久魔具	○／6	永久魔具対象	何らかの袋が対象　ただし、袋の口の大きさによって取り出すものは左右される この空間はこの魔具独自のものとなり、魔具が破壊されると消失する						
効果	安全な異次元空間を確保し、そこに無限に荷物を入れることが出来るようになります。 しかしこの中に生物を入れることは出来ません。不死者、傀儡であれば可能です。 いくらでも中に物は入りますが、入れられるものの大きさには制限がつきます。 ここに入れられるものは最大でも中型サイズの大きさまでです。それ以上のものは空間の入り口を通りません。 術者は任意に物を放り込むことができ、物を取り出すことが出来ます。(大き目のものは空間に落とす、空間から落ちてくる感覚になるでしょう) この空間は術者個人独自のものであり、術者が死亡した場合内部のものが取り出せなくなります。								

■占術7レベル

名前	言語理解	系統	占術	前提魔術	助言	SC	7	発動時間	2アクション
距離	自身	持続時間	1時間（600R）	効果範囲	視界内			ST	なし
永久魔具	○／4	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象　製作時に言語を指定						
効果	指定する一つの筆記された言語を完璧に読めるようにできます。 持続時間中は全ての視界内に入る指定された言語を解読できるようになります。 また持続時間の中であれば指定された言語で筆記をすることも出来ます。								

名前	会話理解	系統	占術	前提魔術	感情感知	SC	7	発動時間	2アクション
距離	自身	持続時間	1時間（600R）	効果範囲	聞こえる範囲			ST	なし
永久魔具	○／4	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象　製作時に言語を指定						
効果	指定する一つの言語を、聞こえる範囲内で全て翻訳して理解できます。 また、同様に持続時間内であれば指定する言語をしゃべることも可能です。								

8レベル　魔術

■魔導術8レベル

名前	発動遅延	系統	魔導術	前提魔術	魔法感知	SC	4	発動時間	特殊
距離	特殊	持続時間	特殊	効果範囲	特殊			ST	特殊
永久魔具	×	永久魔具対象	ー　通常魔具の製作も不可能						
効果	魔術の効果発動を遅延させる魔術です。原則的に他の魔術とあわせて使用を行い、その発動タイミングを操作します。 現象自体の発動が遅延されるため、魔術はその時指定した場所に発動します。 この魔術によって遅延された魔術は、そこに術者がいなくても発動します。 発動タイミングを指定するには、確実な発動のきっかけを指定しなければなりません。 条件の構文は、～（対象）が～（動作）した時という明確な指定が必要です。 対象を誰か、や何者か以上に詳細にするには対象の顔と名前を知っている必要があります。 その場にある物を対象にするなら何の問題もありません。ＧＭは動作についてあまり複雑なものを指定させないようにしてください。 基準としては３つ以上単語が連なるようなら複雑とみなしていいでしょう。 この魔術は発動するか、本人が任意で解除するまで効果を継続します。 {発動遅延} が続いている間、{発動遅延} と遅延させた魔術分の魔術スロットはずっと使用状態になります。								

■力術8レベル

名前	理力の暴渦	系統	力術	前提魔術	雷鎖撃	SC	10	発動時間	4アクション
距離	遠距離	持続時間	5分（50R）	効果範囲	大円			ST	直感ＳＴ／半減
永久魔具	×	永久魔具対象	ー						
効果	理力を一定範囲内に暴走的に発生させ、範囲内を徹底的に破壊します。 範囲内に存在する物体、生物は無差別に２ｄ＋魔力の叩ダメージを与え続けます。 エネルギーの性質は炎、冷却、雷、純エネルギーの中から選択することが出来ます。 性質が炎の場合、燃え易いものは燃える可能性があります。これは厚い布や毛は炎上せず、油や燃え易い紙などの場合炎上します。 性質が雷の場合、鎧の防護点が半減します。性質が冷却の場合、ダメージが－２、範囲内の対象に、近接・射撃回避判定に－１ペナルティ（累積しない）を与えます。純エネルギーの場合特に副次効果はなにもありませんが、ダメージが＋２されます。 このダメージを完全に逃れるには範囲外に逃れるしかありません。								

名前	轟音	系統	力術	前提魔術	爆音	ＳＣ	8	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	中円			ＳＴ	頑健ＳＴ／半減
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	非常に大きな爆音を指定地点を中心に発生させます。 これによる振動でダメージを受けます。ダメージは 4D ＋魔力の叩ダメージを与えます。 この振動により割れやすい陶器製のものなどは破壊されます。 また頑健ＳＴに失敗すると、３０分聴覚不能になり、その後も負傷ダメージが完全回復するまで聴覚不能状態となります。 また頑健ＳＴに成功しても 10 分間、聴覚不能状態となり、１ｄラウンド朦朧状態になります。								

名前	理力防壁	系統	力術	前提魔術	理力の鎧	ＳＣ	8	発動時間	４アクション
距離	中距離	持続時間	10 分（100R）	効果範囲	魔力m×魔力m× 3m の空間			ＳＴ	頑健ＳＴ／半減
永久魔具	○／５	永久魔具対象	魔具を中心とし、そこから中距離内の指定場所に効果範囲を発現						
効果	エネルギーに満ち溢れた壁を創造し、その範囲への侵入を阻みます。 壁の内部に侵入した者は、そのエネルギーの作用によりダメージを受けます。 また、魔力強度を目標とした頑健ＳＴに成功しない限り通り抜けることは出来ません。 通り抜けに失敗した場合、対象は４ｄ＋魔力の叩ダメージを受けます。通り抜けに成功した場合でも半減したダメージを受けます。 このエネルギーには性質を与えることが出来、その種類は炎、雷、純エネルギーの３種です。 炎の場合、壁を通り抜けた際に可燃しやすいもの（油や紙など）は炎上します。雷の場合、鎧の防護点を半分に計算することが出来ます。 純エネルギーの場合特に副次効果はありませんが、ダメージを＋１します。								

■創成術８レベル

名前	石弾の雨	系統	創成術	前提魔術	石弾	ＳＣ	9	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	中円			ＳＴ	直感ＳＴ／半減
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	小型の石を多量に創造し、範囲内に向かって射撃します。４ｄ＋魔力の叩ダメージを相手に与えます。 この石は効果を発揮した後消滅します。この魔術は多量の石が降り注ぐため、構造物や物体の破壊に向いています。 構造物の破壊にこの魔術を使用した場合、構造物に対するダメージを一度の魔術で、構造物の大きさにより２回～５回分行うことができます。								

目安	回数
宝箱など	2 回
通常の扉	3 回
街の大きな門など	4 回
中円範囲程度に横たわる壁	5 回

名前	創壁	系統	創成術	前提魔術	物質生成	ＳＣ	9	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	魔力m×魔力m× 3m の空間			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	何もない空間に即座に壁を生成します。この壁は土、あるいは石、岩でできた壁である必要があります。 厚さは３ｍで固定ですが、高さと幅が魔力によって上下します。必ずしも最大で作る必要はありません。 この壁は魔術の結果生成される為、魔術によって解除できるものではありません。 壁の生成範囲内部に生物が存在するとこの魔術は上手く動かないため、それを避けるように発動しなければなりません。 壁を取り除くには物理的な手段か、物質に影響を与える魔術などを使用する必要があります。								

名前	巨大化	系統	創成術	前提魔術	巨体化	ＳＣ	10	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	10 分（100R）	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	頑健ＳＴ／無効
永久魔具	○／５	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象　魔具も同時に巨大化する						
効果	対象をそのままの姿で巨大化する魔術です。この魔術をかけられた者は、サイズが２段階上昇するほど大きくなります。 人間（Ｍサイズ）であれば、おおよそ４倍の大きさまで巨大化します。 原則的に鎧は同じ物を着れません、体を拘束するような物を着ていると巨大化が完了しません。 ただし、布製の服程度であれば破ってしまいます。（鎧に属するものはローブのみ破れます。） 人間用の武器と盾は、必要肉体値３以下の物は役に立たなくなります。また両手持ちの近接武器は片手で使用することが可能です。 また巨大化した時、肉体値は自動的に４上昇し、超大型サイズとしての戦闘修正をすべて受けます。 （対Ｍサイズに－４の命中・回避修正など）。ちなみに頑健ＳＴ、ＨＰ全てが肉体が上昇した影響を受けます。 また、巨大化の影響で皮膚に３の防護点を自動的に得ます。 加えて、素手のダメージが＋２ｄされ、疲労ダメージではなく負傷ダメージを与えるようになります。 その他、サイズが巨大になったことによる様々な行動が可能です。ＧＭは適宜判断してください。 人間以外の対象にも使用可能ですが、原則的にはサイズが二段回上がることと、肉体値が＋４になることを考えておけば特に問題ありません。ただし､肉体が巨大化できないようなスペースでは無効化されます。これにより対象のサイズが超巨大以上になることはありません。								

■幻心術８レベル

名前	完全幻覚	系統	幻心術	前提魔術	幻覚	ＳＣ	9	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	１時間（600R）	効果範囲	中円			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／４	永久魔具対象	魔具を中心とした中円の範囲						
効果	視覚、聴覚、嗅覚（味覚）、触覚を全て満たす幻覚を作り出します。 この幻覚は非常に精巧であり、基本的に幻覚であると疑うことさえ難しいレベルです。 触覚が存在する為、幻覚に攻撃をされたとしてもダメージを受けます。 ただし、このダメージにより死亡しても実際は気絶しているだけです。 幻覚と気づかないうちは負傷ダメージを受けたように感じますが、幻覚が解けるとそれは全て疲労ダメージと気付きます。 幻を詳細にコントロールするには集中が必要であり、幻自体が戦闘のような緊迫した行動を行う際など魔術師も別の行動を行おうとした場合、魔術師、幻覚双方の全ての判定に－２のペナルティが付きます。 また１時間以内の繰り返しの幻覚であれば、事前にセットして幻覚を動かすこともできますが、その内容の分だけ、脳内に想像する時間を準備にとられることになります。他の幻覚と同様、幻覚を疑われ、意思ＳＴに成功されると、その対象に対し幻覚は影響力を失います。								

名前	集団魅了	系統	幻心術	前提魔術	魅了	ＳＣ	11	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	１時間（600R）	効果範囲	中円（精神）			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／４	永久魔具対象	魔具を中心とする中円の範囲に入った者が対象　効果は１度だが出て再入場で効果再発。対象人物は製作時に指定						
効果	魔術により範囲内の対象の精神に影響を与え、術師を親愛なる人物と認識させます。 この魔術の対象になり、魔法強度を目標とした意思ＳＴに失敗した場合、対象は術者を非常に親しみ深い友人と認識します。友人としてできる最大限の配慮をしてくれます。ただし、相手は命を落としかねない要求や、自身の大損をするような取引などは受け入れてくれません。術の精神変異の性質上、敵対的な精神状態にある相手にこの魔術をかけるのは通常よりも困難です。 戦闘状態や、対立状態と思われるような精神状態の相手にかける場合、相手は意思ＳＴに＋３の士気ボーナスを得ます。 また、術師あるいは術師の仲間と思われるような人物から攻撃など敵対的な行動を受けた場合、対象は即座に術が解除され、正気に戻ります。								

■霊工術８レベル

名前	傀儡作成	系統	霊工術	前提魔術	簡易傀儡	ＳＣ	特殊	発動時間	３０分
距離	近距離	持続時間	永続（任意）	効果範囲	一体			ＳＴ	なし
永久魔具	○／特殊	永久魔具対象	ゴーレム						
効果	人型に対し擬似生命を宿らせ、傀儡として使役できるようにします。この際、人型は別に作成して作っておく必要があります。 用意した人型によってどのような傀儡が出来るかは変わります。（ゴーレムデータ参照） このゴーレムを使役中は、この魔術用にスロットを継続的に使用していることになります。 使用する魔術スロットは（６＋ゴーレムのモンスターレベル）となります。 ゴーレムが破壊されるか、任意で解除するまでスロットは解放されません。この傀儡は術者が死亡すると活動を停止します。 ゴーレムを永続化するには、ゴーレムを魔具化するしかありません。 永久魔具化した場合、ゴーレムのモンスターレベルがそのまま永久魔具化するための使用回数の代入数となります。								

名前	蘇生賦活	系統	霊工術	前提魔術	生命賦活	ＳＣ	12	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	永続（任意） 又は使用まで	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	なし（頑健）
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	あらかじめこの魔術を対象にかけておくことによって対象が死亡判定に失敗した場合、即座に生命力を対象に与えて蘇生します。 ＨＰは１の状態まで回復し、意識を失わずに済みます。それが済むとこの魔術は解除されます。 この魔術の効果は、使用した魔術師が魔術スロットを消費状態にする限り発揮されます。 逆に言えば魔術が効果を発揮するか、魔術師が任意に解除するまで魔術は維持されます。 また使用した魔術師が死亡してもこの効果は解除されます。								

■召喚術８レベル

名前	精霊召喚	系統	召喚術	前提魔術	小精霊召喚	ＳＣ	15	発動時間	30分
距離	近距離	持続時間	永続（任意）	効果範囲	一体			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	精霊という、大自然の法則そのものを具現化した存在を召喚し使役します。 呼び出し、使役する精霊は術者の実力によって大いに異なります。 この魔術では純精霊に属する精霊を召喚することができます。精霊は召喚中任意で送還することが可能です。 召喚中の精霊が死亡した場合、跡形も残さず消滅します。精霊を召喚し維持するためには１５の魔術スロットが必要になります。 また、この精霊を使役している最中、魔術使用に使ったスロットは永遠に使用状態になります。 使役中の術者が死亡した場合、精霊は制御下を離れ消滅するまでその存在意義に従った行動を続けます。								

名前	魔術封印	系統	召喚術	前提魔術	対魔術結界	ＳＣ	10	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	５分（５０R）	効果範囲	一体			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	魔法の使用を妨害する対個人結界を張り、相手の魔法行使を阻害します。 この魔術の対象になったものはあらゆる魔法の使用ができなくなります。 この状態を解除するには、持続時間が切れるか、他者が魔法を解除するしかありません。								

■占術８レベル

名前	来歴感知	系統	占術	前提魔術	人品探知	ＳＣ	7	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	一瞬	効果範囲	１物品			ＳＴ	なし
永久魔具	○／12	永久魔具対象	レンズ　レンズを持っている者が触っている物を、レンズを通して見ることによって感知						
効果	この魔術を何らかの物品に対して使うと、物品の過去の記憶を知ることが出来ます。 具体的にはその物品が作られてから、どのような人物に手にとられ、どのように使われ、どのように 今の場所に置かれたのか、その経緯を知ることが出来ます。 ただ、長く存在しているアイテムほど膨大な情報量を持っている為、知っても把握が出来ません。 ＰＣが具体的な内容を知るには道具が経験したことについて一々ＧＭに質問する必要があります。　使用者や作成者が道具を持って名前を呼ばれる機会があれば名前も分かるでしょう。 ＧＭは道具の周りで何が起こったかを基準に情報を与えてください。 １物品の範囲は道具として形を持っている状態で、完全な形を持っているものとしてください。例えば家の一部を壊して家に起こったことを、などは不可能です。								

名前	危険探知	系統	占術	前提魔術	占い	ＳＣ	7	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	１日または感知するまで	効果範囲	視界内			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	自身に迫る危険を感知できます。例えば怪物が潜んでいる、罠が存在する、自然の事故が起こるなどの危険を起こる前に感じ取ります。 判別する危険はＰＣもしくはＰＣが仲間と認める者が大きく肉体的ダメージを受ける可能性があると認められた場合に感知を行い、何が起こるかを予知します。（最終的にはＧＭ判断です）								

名前	念話	系統	占術	前提魔術	会話理解	ＳＣ	8	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	１時間（600R）	効果範囲	魔力×魔力ｋｍ以内			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	○／４	永久魔具対象	製作時に指定するセットの道具、装飾品などを身につけることで対象となる。 一つが必ず術者の役割を持つ効果をあたえる魔具となり、その他はすべて術者の役割を持つ者とのみ念話できる魔具となる。製作時に用意・指定すれば数は無制限。						
効果	この魔術は自身にかけることによって、任意のよく知る人物に対して直接メッセージを送ることができます。 また同時に、任意の人物からの意志も会話レベルの詳細さで知ることができます。 これにより術者を仲介して、伝言のし合いになりますが多人数で遠距離の連絡を取ることも可能です。 ただし、この魔術を使用したからといって任意の対象の状況や位置がわかるわけではありません。 ただ範囲内にいることはわかるでしょう。この術で交わせるのはあくまで会話のみだと思ってください。 この魔術に対するＳＴ判定に成功された場合、範囲内にいるのかいないのかさえ術者にはわかりません。								

名前	戦術支援	系統	占術	前提魔術	戦場の瞳	ＳＣ	12	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R）	効果範囲	一体（精神）			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備車、着用者が対象						
効果	戦闘状況を詳細に予知し、戦闘を有利に進めます。イニシアティブにさらに＋３ｄと、回避判定、命中判定に＋３の判断ボーナスを得ます。 加えて、直感ＳＴに＋４の判断ボーナスを得ることができます。 この術が戦闘の途中にかかった場合、対象の次の行動の直後にイニシアティブ値が差分上昇します。								

9レベル　魔術

■魔導術9レベル

名前	魔法対滅	系統	魔導術	前提魔術	抵抗力強化・剛	SC	特殊	発動時間	瞬間
距離	自身	持続時間	一瞬	効果範囲	大円			ST	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－ 通常魔具の製作も不可能						
効果	この魔術は魔術を操る特殊な魔術であり、発動された相手の魔術を即座に無効化するものです。 具体的には、範囲内で魔術が発動された際に、対象の魔術に対して自らの魔術スロット内にある魔術から任意の魔術を選択して消費することによって魔法を双方打ち消すことができます。 この際、打ち消しを成功させるためには、消費する魔術のスロットコストが、相手が使用した魔術のスロットコスト以上である必要があります。この際、複数のスロットをまとめて消費することはできません。 もしスロットコストの数値が足りなかった場合、｛魔法対滅｝は失敗します。 相手が奇跡を使う場合は、依存上昇値がスロットコストの代わりとなります。 ただし当然ながら相手がどの魔法を使うかは、事前にうかがい知ることはできません。 常に大きめのスロットコストの魔術を消費するか、相手の手の内を読まないと、成功は難しくなります。									

■力術9レベル

名前	混沌の一撃	系統	力術	前提魔術	雷鎖撃	SC	10	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体			ST	直感ＳＴ／半減
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	様々なエネルギーを混然とした一撃を放ちます。この攻撃は力術系の防護点を除く防護点を一切無視しダメージを与えます。 ダメージは４ｄ＋魔力×２となります。								

名前	理力の牢	系統	力術	前提魔術	念錠	SC	9	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	永続（任意）	効果範囲	対象一体（牢の形状は球形）			ST	直感ＳＴ／無効
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	魔術による不可視の力による牢獄を作り出します。この牢獄に囚われた場合、キャラクターは物理的に脱出する術を失います。 この牢獄は霊体にも影響があります。魔術師は｛魔法解除｝でこの魔術を解除することは可能です。 この術は魔術を行使した術者が生きている限り持続しますが、術者が死ぬと解除されます。 この牢はある程度キャラクターが好きな態勢を取れる程度にスペースを持って構成されます。 この牢の中へは術者が許可したものしか出し入れすることが出来ません。								

名前	武装強化・極	系統	力術	前提魔術	武装強化・剛	SC	9	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	5分（50R）	効果範囲	1物品			ST	なし（意思）
永久魔具	○／6	永久魔具対象	武器限定、武器はセットとなる特集な鞘やカバーに収まらない限り常にその効果を受けている						
効果	武器に一時的に魔術的強化を施し威力を上げます。この強化は属性を選ぶことが出来、炎、冷却、雷、純エネルギーの４種類があります。 基本的にこの強化を行った武器で攻撃を行うと、武器のダメージと別に追加で３ｄのダメージを与えます。 この時、属性が純エネルギーの場合のみダメージを更に＋３します。 このダメージはあらゆる防護力を無視しますが、力術により発生する防護点の影響だけは受けます。 性質の違いは、相手が何かの属性に特に弱点を持っていない限り、見た目以外それほど影響はでません。 この魔術によって強化された武器は、物理無効の相手にも３ｄ（純エネルギーはさらに＋３）のダメージを与えます。								

■創成術９レベル

名前	槍の嵐	系統	創成術	前提魔術	飛槍	ＳＣ	11	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	小円			ＳＴ	直感ＳＴ／半減
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	小型の鉄の槍を相当数創造し、範囲内の相手に向かって射撃します。３ｄ＋魔力の刺ダメージを相手に与えます。 この鉄槍は効果を発揮した後消滅します。この魔術は多量の槍が降り注ぐため、構造物や物体の破壊に向いています。 構造物の破壊にこの魔術を使用した場合、構造物に対するダメージを一度の魔術で構造物の大きさにより２回～５回分行うことができます。								

目安	回数
宝箱など	２回
通常の扉	３回
街の大きな門など	４回
中円範囲程度に横たわる壁	５回

名前	石化	系統	創成術	前提魔術	麻痺	ＳＣ	10	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	頑健ＳＴ／無効
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	魔術で対象を即座に石化する。これは相手の持ち物、装備も同様に石化します。 石化されているときは生命活動・精神活動が一切が停止します。 これにより石化した生物は同様にこの石化の魔術を使用することによって石化を解除することも出来ます。 しかし、この魔術を使用して単なる石を肉の塊にすることはできません。 この石像が破壊された場合、石化解除した際にその部位を破壊されたのと同様のダメージを負います。								

■幻心術９レベル

名前	幻覚分身	系統	幻心術	前提魔術	分身、完全幻覚	ＳＣ	10	発動時間	２アクション
距離	視界内	持続時間	永続（任意）	効果範囲	一体			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／12	永久魔具対象	レンズ　レンズを持っている者が触っている物を、レンズを通して見ることによって感知						
効果	魔術によりほぼ完璧に対象をかたどった幻覚を作り出すことができます。 この魔術の対象になったものを瓜二つで完全幻覚で作り出します。これはまるで本物のように動きます。これは術者の視界内であれば思い通りに動かすことが可能です。これにより戦闘を行わせた場合、術の対象となった人物と瓜二つのものとなります。 また、視界内であれば、どれだけ遠くに行っても動かせるため、視界を拡張するような魔術と組み合わせるとどれだけ遠くへも送り込むことができるようになります。幻を詳細にコントロールするには集中が必要であり、戦闘のような緊迫した行動を行う際に魔術師も別の行動を行おうとした場合、魔術師、幻覚双方の全ての判定に－２のペナルティが付きます。 他の幻覚と同様、幻覚を疑われ、意思ＳＴに成功されると、その対象に対し幻覚は影響力を失います。								

名前	英雄心	系統	幻心術	前提魔術	狂戦士化	ＳＣ	11	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R）	効果範囲	一体（精神）			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／６	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	精神の中の勇敢さ、自己犠牲精神、闘争本能を最大限に引き出すことにより、対象を英雄のような精神状態にします。 これにより、対象は近接攻撃、射撃攻撃の命中に対して＋３の士気ボーナスを得ます。 さらに頑健ＳＴに対し＋３、意思ＳＴに対し＋８の士気ボーナスを得ます。また潜在的に押さえている筋力を引き出すため、近接攻撃のダメージに＋４のボーナスを得ます。 ただし直感ＳＴについては－３のペナルティを受けます。この状態の時は、基本的に興奮状態であり、余程のことがない限り戦闘や英雄的行動を優先します。 英雄的行動とは己を犠牲にしてでも世界や人の命を救う、あるいは倫理的に悪とされる人物を打倒する行動です。 これらの行動をやめるためにはこの魔術によって強化されていない本来の意思ＳＴで魔法強度を目標としたＳＴ判定に成功する必要があります。この判定が行えるのは、己の行動に違和感を感じたタイミングです。（普段の行動やキャラクターの性格から、ＧＭがそれを判断します。）								

■霊工術９レベル

名前	命令解除	系統	霊工術	前提魔術	傀儡作成	ＳＣ	10	発動時間	４アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	〈傀儡作成〉によって製作された傀儡を、この魔術によって解除することが出来ます。 この魔術によって解除するには、相手の〈傀儡作成〉の魔法強度を２以上上回る必要があります。 解除された傀儡は元の無機質な人型に戻ります。この人型は〈傀儡作成〉の材料に出来ます。								

名前	霊体捕縛	系統	霊工術	前提魔術	霊体離脱	ＳＣ	9	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	永続（特殊）	効果範囲	一体			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	この術の対象になった場合、対象の霊体を強制的に捕縛します。この対象には生きている対象にも行えますし、霊体にも行えます。 この捕縛の際に、術師は特殊な捕縛の器を用意しておく必要があります。もっとも簡単なものは一定の大きさ以上の宝石です。 霊体を捕縛された対象は、意識を失い、完全な行動不能になります。 この体は死んではいないので、意識がないままだといずれ衰弱死する可能性があります。 無理やり食事や水を取らせることは出来るので、介護者がいれば生き延びることは可能です。 この霊体捕縛を解除するには、捕縛の器を破壊するか、術者に解除させるしかありません。 注意すべき点としては術者を殺しても解除されるわけではないということです。 宝石内に霊体を捕縛された場合、意識はありますが、外部に対し知覚は出来ません。								

■召喚術９レベル

名前	強制送還	系統	召喚術	前提魔術	悪魔召喚、精霊召喚	ＳＣ	10	発動時間	４アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	召喚された魔界の存在や、精霊、天界の存在を強制的に送還する魔術です。 この魔術によって強制送還を実行するには、魔法強度で相手の召喚時の魔法強度を上回る必要があります。上回ったなら一瞬で対象が元の世界に送還されます。								

名前	転移門	系統	召喚術	前提魔術	短距離転移	ＳＣ	9	発動時間	10分
距離	特殊	持続時間	5分（50R）	効果範囲	特殊			ＳＴ	なし
永久魔具	○／6	永久魔具対象	２つの門が魔具となり、その２つを転移門が永久につなぐ						
効果	特定の場所へ一瞬にして移動する転移門を作り出します。 この転移門の入り口はどこにでも作ることが出来ますが、出口については制限があります。 転移門の出口にするには一定の魔力をその場に付与する必要があります。ただし魔力を付与しておけばどんなに離れた距離であろうと問題なく門を開けることができます。この魔力は魔法感知で感知できますし、魔法解析で転移門の出口の印であると解析できます。 また魔法解除で解除することも可能です。この転移門の大きさは、最大で大型サイズの生物までが通ることが出来ます。								

■占術９レベル

名前	遠見	系統	占術	前提魔術	透視	ＳＣ	10	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	5分（50R）	効果範囲	特殊			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	この魔術を使うと、今までいったことのある場所、あるいは会った事のある人物、それらの場所、あるいはその人物の近くにいるかのように視覚、聴覚、嗅覚を保持します。 これは距離的な制約を受けません。もし対象の人物が死亡している場合魔術を行使できない場合もあります。								

名前	占術封印	系統	占術	前提魔術	感知対策	ＳＣ	10	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	1日	効果範囲	大円			ＳＴ	なし
永久魔具	○／2	永久魔具対象	魔具を中心とした大円の範囲						
効果	範囲内において一切の占術系魔術の行使、また占術系魔術による探知を制限します。 この中で占術を使用、あるいは内部の物や人を探知、感知対象にするにはこの魔術の魔法強度を使用する魔術の魔法強度で４以上上回らなければなりません。								

名前	激運	系統	占術	前提魔術	幸運	ＳＣ	10	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	１日	効果範囲	一体			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	魔術により運命への介入を行い、多少運を本人が望む方向へと改善します。 この魔術をかけられてから１日の間、対象の任意の判定で＋３の運気ボーナスを受けることができます。 その恩恵を受けると、ただちにこの魔術は効果を終了します。この魔術は１対象に１日１回というような制限があるわけではないので、恩恵を受けた後にかけなおせば１日何度でも同じ対象に使用することも可能です。 ただし、恩恵を未使用状態の相手に使用しても、魔術の効果は重ならず無効化されます。 またこの魔術は、｛開運｝や｛幸運｝と同時に掛けることはできません。 同時にかけた場合、｛激運｝が優越します。そうなった場合、｛開運｝｛幸運｝の効果は打ち消されます。								

１０レベル　魔術

■魔導術 10 レベル

名前	魔法重唱	系統	魔導術	前提魔術	魔法合発	ＳＣ	特殊	発動時間	特殊
距離	特殊	持続時間	特殊	効果範囲	特殊			ＳＴ	特殊
永久魔具	×	永久魔具対象	－ 通常魔具の作成も不可能						
効果	この魔術は魔術自体を操る特殊な魔術であり、二つの魔術を同時に行使するものです。 この魔術を使用することにより、２つ分の魔術を選択し、スロットを消費することで一回の行動（２アクション）で２つの魔術の効果を発動することが可能です。ただし、この魔術の使用に際しては、制限がつきます。 まず、この魔術を使って二つの魔術を使用する時、魔力は半分として扱います。 そして発動時間に関しては必ず同じでなければなりません。（通常２アクション） さらに｛魔法重唱｝で使用可能な魔術は必要魔術レベルが魔力の半分以下でなければなりません。 以上の条件を全て満たした上であれば、二つの魔術を同時に発動することができます。								

■力術 10 レベル

名前	破壊の渦	系統	力術	前提魔術	理力の暴渦、混沌の一撃	ＳＣ	14	発動時間	２アクション
距離	遠距離	持続時間	一瞬	効果範囲	大円			ＳＴ	直感ＳＴ／半減
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	純粋な破壊エネルギーの渦を引き起こし、範囲内を徹底的に破壊します。 この攻撃は力術系の防護点を除く全ての防護点を一切無視し、ダメージを与えます。このダメージは４ｄ＋魔力×２となります。 この魔術は一定範囲に破壊の嵐が吹き荒れる為、構造物や物体の破壊に向いています。 構造物の破壊にこの魔術を使用した場合、構造物に対するダメージを一度の魔術で構造物の大きさにより２回～５回分行うことができます。 何回ダメージを一度の魔術で与えるかの基準は、魔術｛槍の嵐｝に載っている表を参考にして下さい。								

名前	自動防御盾	系統	力術	前提魔術	理力の飛盾	ＳＣ	13	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	５分（50R）	効果範囲	中円（選択）			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	この魔術は自律的に飛び回り、防御行動を取るおぼろげに光る理力の盾を範囲内に発生させます。 この盾は範囲内の任意の対象が攻撃を受けた時自動的に発生し、効果を発揮します。 効果は範囲内の対象がまるでミドルシールドを装備しているかのような恩恵を受けます。よって防護点が＋２され、全ての回避判定が＋２されます。このボーナスは他の盾によるボーナスと重複することはできず、高いほうが優先されます。 またこの発生する盾は魔法的なものであるため、物品として魔術の対象にすることはできません。								

■創成術 10 レベル

名前	生物分解	系統	創成術	前提魔術	物質分解	ＳＣ	13	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	頑健ＳＴ／不完全
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	対象の肉体を分解し、消滅させます。頑健ＳＴに失敗した場合、対象は即座に肉体を分解され、消滅します。 頑健ＳＴに成功した場合でも魔力分の負傷ダメージをＨＰに即座に受けます。								

名前	罠の迷宮	系統	創成術	前提魔術	石弾の雨、槍の嵐、石弾	ＳＣ	２０＋特殊	発動時間	６時間
距離	自身	持続時間	永続	効果範囲	魔力×魔力×１０００立方mの範囲			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	この魔術を使用した場合、即座に罠が仕掛けられた即席迷宮を作り出します。 この迷宮を作成するためには作成するに際して相応の場所が必要です。 作成を行うには人工物のない地中か、全く何もない空間が必要です。 地下に作ればダンジョンになりますし、地上に作れば塔になるのが一般的です。 基本的にこの魔術はＮＰＣ向けに作られていますが、勿論ＰＣも習得して使用することができます。 ＮＰＣが作った場合は、大体効果範囲内の規模でＧＭがダンジョンを制作します。 この時からダンジョンを維持し続ける限りまず２０スロットは常に使用状態となります。 ダンジョンは６時間程度で作成を完了するわけですが、このダンジョンには製作時に使用する２０以外で注ぎ込んだ魔術スロット分の魔術的な罠を設置できます。魔術的な罠は、創成術と力術で使用出来る魔術は全て罠として活用できます。 ただし、その注ぎ込んだ魔術スロットは発動するまで消費したままになることに注意してください。 消耗された魔術的な罠は、作成当初と同じものであれば再度魔術スロットを消費して再充填できます。 またこの迷宮に不死者作成や魔獣召喚などで召喚したＮＰＣを配置することも可能です。 これらの迷宮は魔術師が死ぬと建造物とＮＰＣを除いて全て消滅します。 ＰＣが作った場合は、注ぎ込む魔術スロットと魔術を決定し、ＮＰＣの迎撃用に使用してもよいでしょう。 その場合、簡略的に処理するには、ＮＰＣが全滅するか撤退するまで全ての魔術の効果を適用しましょう。 それでも全滅しなければ迷宮最深部にやってくるでしょう。 ちなみにＮＰＣを配布した場合、ＧＭは実際に対決処理をＰＣに代理をさせながらやってもよいですし　　、もっと簡単にかないそうにないなら全滅した、撤退したで済ませてしまってもよいでしょう。								

名前	超巨大化	系統	創成術	前提魔術	巨大化	ＳＣ	１４	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	１０分（100R）	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	頑健ＳＴ／無効
永久魔具	○／５	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象　魔具も同時に巨大化する						
効果	対象をそのままの姿で巨大化する魔術です。この魔術をかけられた者は、サイズが３段階上昇するほど大きくなります。 人間（Ｍサイズ）であれば、おおよそ９倍の大きさまで巨大化します。 原則的に鎧は同じ物を着れません、体を拘束するような物を着ていると巨大化が完了しません。 ただし、布製の服程度であれば破ってしまいます。（鎧に属するものはローブのみ破れます。）人間用の武器と盾は役に立たなくなります。 また巨大化した時、肉体値は自動的に６上昇し、巨大サイズとしての戦闘修正をすべて受けます。 （対Ｍサイズに－６の命中・回避修正など）。ちなみに頑健ＳＴ、ＨＰ全てが肉体が上昇した影響を受けます。 また、巨大化の影響で皮膚に６の防護点を自動的に得ます。 さらに素手のダメージが＋３ｄされ、疲労ダメージではなく負傷ダメージを与えるようになります。 その他、サイズが巨大になったことによる様々な行動が可能です。ＧＭは適宜判断してください。 人間以外の対象にも使用可能ですが、原則的にはサイズが三段回上がることと、肉体値が＋６になることを考えておけば特に問題ありません。ただし､肉体が巨大化できないようなスペースでは無効化されます。これにより対象のサイズが超巨大以上になることはありません。								

■幻心術１０レベル

名前	威力幻覚	系統	幻心術	前提魔術	完全幻覚	ＳＣ	13	発動時間	２アクション
距離	遠距離	持続時間	１時間 (600R)	効果範囲	大円			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／４	永久魔具対象	魔具を中心とした大円の範囲　幻覚の詳細は製作時に指定						
効果	この幻覚は範囲の大きさなどを除いてほぼ全ての仕様において完全幻覚と同じです。 ただ一点違う点は、この幻覚によって負ったダメージは実際のものになるという点です。 疲労ダメージや気絶というものではなく、傷を負えば実際に体に傷がつき、巨人に踏み潰されればぺしゃんこになります。そして幻覚の影響で死を迎えればそのまま死亡します。ただしこの影響を受けるのは知能を持つ生物だけです。 構造物が破壊されたような幻覚や天変地異を幻覚で見せても、それはあくまで幻です。 この幻を詳細にコントロールするには集中が必要であり、幻自体が戦闘のような緊迫した行動を行う際など魔術師も別の行動を行おうとした場合、魔術師、幻覚双方の全ての判定に－２のペナルティが付きます。 また１時間以内の繰り返しの幻覚であれば、事前にセットして幻覚を動かすこともできますが、その内容の分だけ、脳内に想像する時間を準備にとられることになります。 他の幻覚と同様、幻覚を疑われ、意思ＳＴに成功されると、その対象に対し幻覚は影響力を失います。								

名前	不屈の軍団	系統	幻心術	前提魔術	英雄心	ＳＣ	25	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R）	効果範囲	中円（50R）			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	範囲内の対象の精神の中の勇敢さ、自己犠牲精神、闘争本能を最大限に引き出すことにより、対象を英雄のような精神状態にします。 これにより、対象は近接攻撃、射撃攻撃の命中に対して＋３の士気ボーナスを得ます。 さらに頑健ＳＴに対し＋３、意思ＳＴに対し＋８の士気ボーナスを得ます。 また潜在的に押さえている筋力を引き出すため、近接攻撃のダメージに＋４のボーナスを得ます。 ただし直感ＳＴについては－３のペナルティを受けます。 この状態の時は、基本的に興奮状態であり、余程のことがない限り戦闘や英雄的行動を優先します。 英雄的行動とは己を犠牲にしてでも世界や人の命を救う、あるいは倫理的に悪とされる人物を打倒する行動です。これらの行動をやめるためにはこの魔術によって強化されていない本来の意思ＳＴで魔法強度を目標としたＳＴ 判定に成功する必要があります。 この判定が行えるのは、己の行動に違和感を感じたタイミングです。（普段の行動やキャラクターの性格から、ＧＭがそれを判断します。）								

名前	洗脳	系統	幻心術	前提魔術	精神拘束	ＳＣ	15	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	永続（任意）	効果範囲	一体（精神）			ＳＴ	意思ＳＴ／無効
永久魔具	○／２	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	魔術により対象の精神に影響を与え、術師の命令を絶対的に従わせます。 この魔術の対象になり、魔法強度を目標とした意思ＳＴに失敗した場合、対象は術者の命令に絶対服従になります。 ただし、知能がなくなっているわけでも生存本能を失っているわけでもないので、自殺しろといった命令などには従いません。 ただ、死亡リスクの高い行動（逃げずに戦闘して相手を倒せ、危険なダンジョンを突破しろ）に関しては従い、結果的に命を落とす場合はありえます。 この状態から抜け出すためには、己の意に大きく反するを実行命令された場合、魔法強度を目標値として意思ＳＴを行え、成功すればこの状態から目覚めることができます。または｛覚醒｝などの魔法的な精神異常の治療を行わなければなりません。 洗脳した相手を上手く動かすには、相手自身が命令された行動する為の言い訳を先回りして与えることです。 洗脳された者自身の為、あるいはその人が大事に思う誰かのため、そのような理由を、通常なら明らかに嘘とわかる理由でも、洗脳中の人物は簡単に信じこみ、行動の言い訳にします。								

■霊工術 10 レベル

名前	死	系統	霊工術	前提魔術	生命破壊	ＳＣ	12	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）			ＳＴ	頑健ＳＴ／不完全
永久魔具	×	永久魔具対象	－						
効果	対象は頑健ＳＴに失敗した場合、死にます。頑健ＳＴに成功したとしても、防護点無視で２ｄ＋魔力のダメージを受けます。 不死者や傀儡には効きません。これは肉体（生命力）に作用する魔術なので入魂された傀儡などにも効きません。								

名前	入魂	系統	霊工術	前提魔術	霊体捕縛	ＳＣ	12	発動時間	４アクション
距離	接触	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（精神）			ＳＴ	なし
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	自分の霊体（魂）、あるいは他者の捕縛した霊体を別の入れ物に移し変えます。 ただし、この〔入魂〕を行えるのは原則的に５０００ゴールド以上の宝石か、傀儡となる人型のみとなります。 他人の肉体には霊体の相性が存在し、通常、他者が入り込むことは出来ません。 傀儡になる人型に入れられた場合、人間の精神を持つゴーレムのような形で活動できます。 この場合知能は本人のもので、技能はそのまま使用可能です。 ただし魔力は失われ魔術を行使することはできませんし、肉体能力は全てゴーレムと同等になります。 フィートも使用可能そうなものは使用することができます。 肉体の相性問題からフレッシュゴーレムに人類の魂を入れることはできません。								

■召喚術 10 レベル

名前	隕石召喚	系統	召喚術	前提魔術	転移門	ＳＣ	12	発動時間	４アクション
距離	遠距離	持続時間	一瞬	効果範囲	大円（肉体）			ＳＴ	直感ＳＴ／半減
永久魔具	×	永久魔具対象	―						
効果	指定範囲に巨大な隕石を召喚し、落とします。 これにより範囲内の対象はすべからく直感ＳＴを行い、失敗すると１０ｄ＋魔力×２の叩ダメージを受けます。 直感ＳＴに成功すると半分のダメージを受けます。範囲内の建造物や自然は壊滅的なダメージを受ける可能性があります。								

名前	位相差存在	系統	召喚術	前提魔術	瞬きの身体	ＳＣ	11	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	１時間（600R）	効果範囲	自身			ＳＴ	なし
永久魔具	○／４	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象						
効果	魔術により自分の存在を少し位相をずらした世界、位相空間に移動させます。 この状態では他の生物と出会うことなくあらゆる場所へ移動することが出来ます。 ただし、実際に元の位相に戻るまで元の位相の状況はわかりません。 位相空間で再現されているのは自然や構造物の状況、人に持たれたり装備されていない物の存在などです。 この位相差空間では傀儡、不死者、精霊などが存在しており、魔法的な擬似知覚に依存している彼らは位相空間に存在し、術者を発見します。 彼らは術者を見えているものとして命令を実行します。 魔法的な知覚を持っている者は（魔法感知含む）は存在を感知できますが、干渉できません。 また感知しても、術者が何者かまでは知ることが出来ません。 もし万が一、位相のずれた世界で死亡すると、元の位相に死体が現れます。位相のずれた空間では必ず術者は一人になります。 元の位相に戻った時に他の生物と重なる場合は、戻ることが出来ません。								

■占術 10 レベル

名前	情報解析	系統	占術	前提魔術	来歴感知	ＳＣ	10	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	一瞬	効果範囲	視界内			ＳＴ	なし
永久魔具	○／12	永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者の視界内						
効果	この魔術を使用すると、視界内の生物について知識判定で得られる情報を全て得ることが出来ます。 モンスターであれば、全てのデータを開示要求することが出来ます。ＮＰＣであれば、能力値全てとＨＰ、そしてクラスレベルが開示されます。								

名前	統合戦術支援	系統	占術	前提魔術	危険感知、念話 戦術支援	ＳＣ	24	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	５分（50R）	効果範囲	中円（選択・精神）			ＳＴ	なし（意思）
永久魔具	○／６	永久魔具対象	製作時に指定するセットの道具、装飾品などを身につけることで対象となる。一つが必ず術者の役割を持つ効果をあたえる魔具となり、その他はすべて支援対象用の魔具となる。製作時に用意・指定すれば数は無制限。						
効果	戦闘上で起こることや危険を事前に察知し、さらに念話によって範囲内の対象にそれを伝達し、さらにフィードバックを得ることで、全体として戦闘状況を詳細に予知し、戦闘を有利に進めます。 これにより範囲内の対象はイニシアティブにさらに＋３ｄと、全ての回避、命中判定に＋３の判断ボーナスを得ます。 加えて、直感ＳＴに＋４の判断ボーナスを得ることができます。 この術が戦闘の途中にかかった場合、対象の次の行動の直後にイニシアティブ値が差分上昇します。 この魔術は術者自身が気絶、あるいは死亡すると持続時間内でも効果が消滅します。								

奇跡データ

神官がクラスレベルが上がるごとに使用可能になっていく奇跡を掲載していきます。
各奇跡にはそれぞれ以下の様なデータが存在します。

名前

奇跡の名称です。

系統

奇跡が属する系統です。系統の詳細は「魔術と生命と霊魂」を参照してください。

依存上昇

奇跡を使用した際に上昇する依存の値です。

発動時間

奇跡を発動する際に必要とするアクション数です。

距離

奇跡が到達する距離です。自分の身の場合は自身、それ以外は概念距離で記されています。

持続時間

奇跡の効果が持続する時間です。具体的な時間であればそれに従います。一瞬は効果が発動した瞬間効果が発揮され持続はしません。
永続は基本的に解除されない限り効果が継続します。ただし（任意）とあとに続く場合は術者が任意で効果を解くことができます。

効果範囲

効果の対象となる範囲です。具体的には指定がされている場合はそれに従います。
小円、中円、大円は概念範囲を表し、ルール上規定された範囲に効果があります。
「一体」の場合は任意のＰＣ、ＮＰＣを一体、「一物品」の場合は任意の物体一個 、「自身」の場合は、奇跡を使用する使用者自身を表します。
効果範囲の指定には括弧が付き、その中身により適用範囲の変更がされる場合があります（選択）と後ろについている場合は、範囲内の任意の対象を選別できます。（肉体）の場合は物体・肉体にのみ作用し、（精神）の場合対象の精神にのみ作用します。肉体・精神の範囲変更がついているものは特定の特殊能力をもつキャラクターに対する効果に影響します。

ＳＴ

この奇跡の対象になる、範囲に巻き込まれた場合に行うＳＴ判定です。魔法強度を目標に指定ＳＴ判定を行い、成功すれば効果（ダメージ）を半減、または無効化することができます。どちらかは／（スラッシュ）の後に明記されます。
なしの場合はＳＴ判定をする必要がない、あるいはできない奇跡です。ただし、どうしてもＳＴ判定を行いたい場合は、ＳＴ判定できるものは後の括弧内に記されたＳＴ値を使用してＳＴ判定を行なってください。

効果解説

具体的な効果を解説します。

1レベル　奇跡

名前	光源	系統	力術	依存上昇	1	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	12時間	効果範囲	一物品	ST	なし
効果	おおよそ松明程度の明度を持つ浮遊する光源を作り出します。この光源は近距離の範囲で自由に動かすことが可能です。 また場合によっては剣や木の棒などにこの光源を付与することも可能です。						

名前	士気高揚	系統	幻心術	依存上昇	3	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	5分（50R）	効果範囲	一体（精神）	ST	なし（意思）
効果	神の威光による士気の上昇を行います。この奇跡を受けた人物は、近接命中、射撃命中の判定、意思ＳＴに対し＋１の士気ボーナスを得ます。						

名前	小回復促進	系統	霊工術	依存上昇	3	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	信仰値R	効果範囲	一体（肉体）	ST	なし（頑健）
効果	肉体の回復力を強化し、傷を徐々に回復します。信仰値ラウンドの間、ラウンドの開始時にＨＰが１回復します。 戦闘中以外で使用する場合、信仰値×６秒の時間をかけて、信仰値と同値の負傷ダメージの回復を行えます。						

名前	疲労回復	系統	霊工術	依存上昇	3	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）	ST	なし（頑健）
効果	肉体に溜まった疲労を一瞬にして回復させます。 ＨＰにおける疲労ダメージのみを１ｄ＋信仰値分回復します。もし疲労が全快しているしているようであれば疲労回復で上回った分の５分の１の重疲労が回復します。						

名前	沈静化	系統	幻心術	依存上昇	3	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（精神）	ST	意思ＳＴ／無効
効果	興奮状態や狂乱状態にある精神を安静化する奇跡です。敵対状態にある動物や、興奮状態のＮＰＣを沈静化することができます。 ただし、どんなに精神状態が落ち着いても敵対的な人物はその事情が解決しない限り敵対的でしょうし、根本的な解決にはなりません。 ただ大きく取り乱したり、狂乱状態にあるような人間を回復することは可能です。 具体的に魔術では｛混乱｝｛感情喚起｝｛狂戦士化｝｛英雄心｝｛不屈の軍団｝の効果を打ち消すことが可能です。						

2レベル　奇跡

名前	託宣	系統	占術	依存上昇	5	発動時間	5分（50R）
距離	自身	持続時間	一瞬	効果範囲	自身	ST	なし
効果	祈りを捧げ、神に単純な問いかけ（質問）を行うことができます。 神からの返事は難解なものであることが多いので、託宣を受けたものはそれを読み解く必要があります。 また複雑な質問をした場合、やはりより難解な答えが出るようになります。 この託宣は万能の未来予知ではない為、不確定要素の強い未来などについてはかなり答えが曖昧になります。 ＧＭは適度なヒントを出すよう努めてください。						

名前	消毒	系統	創成術	依存上昇	4	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）	ST	なし（頑健）
効果	身体に存在する毒の成分を消去し、健康体の状態に戻します。これは毒により効果が継続している身体異常も同時に回復します。 ただし、一旦被った被害（身体へのダメージ、部位や感覚器の損傷）は回復できません。 また当然ですが毒によって死亡した人間に使用しても蘇りません。 毒を消去するためには、奇跡の魔法強度でその毒の毒性値を超える必要があります。 また、秘薬の効果は魔法的なものなので打ち消すことは出来ません。						

名前	小負傷回復	系統	霊工術	依存上昇	4	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）	ST	なし（頑健）
効果	体に負った傷を一瞬にして回復します。負傷ダメージを１ｄ＋信仰値分、即座に回復します。ＨＰの上限を超えて回復することはありません。						

名前	抵抗力強化	系統	魔導術	依存上昇	4	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	5分（50R）	効果範囲	一体	ST	なし（意思）
効果	魔術や奇跡全般に対する抵抗力を強化します。魔術や奇跡に対するＳＴ全般（肉体、直感、意思）に＋２の魔法ボーナスを与えます。 このＳＴボーナスは魔術や奇跡に対するＳＴ以外には一切効果がないことに注意してください。 ただし、魔術や奇跡によって生じた現象とそれに伴う現象全てに効果があります。例えば幻覚などを見破るＳＴなどにもボーナスがあります。逆に魔術や奇跡によって召喚された生物や下僕の攻撃など攻撃や特殊能力にはボーナスはつきません。これはすでに生物や下僕などは魔術や奇跡の現象の結果で、独立したものだからです。						

3レベル　奇跡

名前	麻痺治療	系統	創成術	依存上昇	5	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）	ＳＴ	なし（頑健）
効果	魔術、奇跡、毒などその原因にかかわらず体の麻痺状態を治療します。 この麻痺治療は基本的にすべての麻痺に対して優越し、必ず麻痺状態を解除します。						

名前	中回復促進	系統	霊工術	依存上昇	6	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	信仰値＋１Ｒ	効果範囲	一体（肉体）	ＳＴ	なし（頑健）
効果	肉体の回復力を強化し、傷を徐々に回復します。信仰値＋１Ｒの間、Ｒの開始時にＨＰが２回復します。 戦闘中以外で使用する場合、（信仰値＋１）×６秒の時間をかけて、信仰値＋１×２と同値の負傷ダメージの回復を行えます。						

名前	小加護	系統	占術	依存上昇	4	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	使用するまで／最大１日	効果範囲	一体	ＳＴ	なし（意思）
効果	神の力により対象の行動を助け、成功率を上昇します。 対象は任意の判定の前に使用を決定でき、使用した場合直後の判定に＋２の運気ボーナスを得ることができます。 使用した後、この〔小加護〕の効果はなくなります。〔小加護〕は同じ対象に１日一回しか使用できません。						

名前	魔法解除	系統	魔導術	依存上昇	5	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	１魔術	ＳＴ	なし
効果	発動持続中の魔術・奇跡を解除します。相手の魔術・奇跡の魔法強度を上回れば魔術・奇跡を解除することが出来ます。 ただし、巻物や魔杖、魔具、聖水、お守り、神器、聖遺物をこの魔法で魔法の品物でなくすことはできません。 また、創成術によって変化させられたものや生物も解除対象にできません。 魔術によって生み出された不死者やゴーレム、召喚された生物にも反応しません。 しかし、幻心術による幻覚などは、それが幻覚だと見破れば解除対象にできますし、精神操作を行われている場合、無条件に対象にかけることができます。ただし当然ながら魔術・奇跡以外で通常とは異なっている精神には何の影響も及ぼしません。						

4レベル　奇跡

名前	覚醒	系統	幻心術	依存上昇	6	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（精神）	ＳＴ	なし（意思）
効果	この奇跡をかけられた対象は魔法的な効果による精神異常から覚醒することが出来ます。 この際、奇跡で相手の魔法強度以上の達成値を出す必要がありますが、この際〔覚醒〕使用側は＋４の判定への魔法ボーナスを得ることが出来ます。もし､何らかの精神異常の結果として対象が術者を敵としてみなしている場合この奇跡に対し抵抗を試みる可能性があります。 この場合意思ＳＴによる抵抗が行われます。ＳＴが成功した場合、〔覚醒〕の効果は現れません。						

名前	中負傷回復	系統	霊工術	依存上昇	7	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）	ＳＴ	なし（意思）
効果	体に負った傷を一瞬にして回復します。負傷ダメージを２ｄ＋信仰値×２分、即座に回復します。 ＨＰの上限を超えて回復することはありません。						

名前	祝福された武器	系統	力術	依存上昇	7	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	５分（５０Ｒ）	効果範囲	一物品	ＳＴ	なし
効果	特定の武器を神の力により祝福し、その武器の力を上昇します。 その武器を使って攻撃を行った場合、武器のダメージ自体を上昇することができます。 斬、打属性の武器には＋２ｄ、刺属性の武器には＋１ｄの上昇効果がつきます。						

名前	神の鎧	系統	力術	依存上昇	10	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	５分（５０Ｒ）	効果範囲	一体	ＳＴ	なし（頑健）
効果	奇跡によって神の防護を身にまとい攻撃を防ぎます。 この守りは追加されるＨＰのように扱われ、ダメージを受けた際にここからまずＨＰが減少します。 このＨＰには防護点は存在しませんが、刺によるダメージ増加は存在しません。 追加ＨＰの有効範囲は負傷ダメージと、他人から受ける疲労ダメージです。 自らの何かの行動の末受ける疲労はここから引くことは出来ません。 また頑健ＳＴを行うような魔法によるダメージ（生命力への直接ダメージ）や関節技などの身体構造に直接ダメージを与えるようなものにもこのＨＰは対応できません。落下ダメージに対しては有効です。 この守りは２ｄ＋信仰値×２点分のＨＰを持っています。この奇跡は効果が切れるまで重ねがけすることはできません。						

5 レベル　奇跡

名前	神の閃光	系統	力術	依存上昇	7	発動時間	2アクション
距離	自身	持続時間	一瞬	効果範囲	中円	ＳＴ	直感ＳＴ／不完全
効果	強烈な閃光を発し、閃光に対して正面を向いていた者の目を眩ませます。 ＳＴに失敗すると、１ｄラウンドの間視界不良状態となります。（１ｄラウンド後の術者の行動順のタイミングまで） この閃光は術者を中心に放たれる為、基本的に術者側を見ている相対する側の後衛、さらに前衛にエンゲージ中の者がいれば敵味方関係なくエンゲージ中の者全員がＳＴ判定をすることになります。 ただし、エンゲージ中のものは全員動き回っているので、ＳＴに＋２のボーナスを得ます。 ＳＴに成功した場合でも、１ｄラウンドの間、視覚を伴う行動（つまりほぼ全ての行動）に－１のペナルティがかかります。						

名前	盲目癒し	系統	霊工術	依存上昇	6	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体	ＳＴ	なし
効果	魔法効果などで一時的な盲目状態・視界不良になっている瞳を癒します。 これは肉体の傷を癒すのではなく、強烈な光や砂嵐、など一時的な目の不調を取り除く奇跡です。 この癒しは必ず効果を表し、一瞬で盲目状態は解除されます。						

名前	病気治療	系統	霊工術	依存上昇	8	発動時間	5分（50R）
距離	接触	持続時間	5分(50R)	効果範囲	一体（肉体）	ＳＴ	なし（頑健）
効果	病気にかかっている状態の対象の病気を治し、回復させます。 病気を治療する場合、奇跡の魔法強度で病気の病気強度以上の値を出す必要があります。 この奇跡は治癒に失敗した場合、その病気が治るか、神官のレベルが上がるまで同じ相手の同じ病気に使用することはできません。						

名前	射撃防壁	系統	力術	依存上昇	8	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	5分（50R）	効果範囲	一体	ＳＴ	なし（頑健）
効果	神の加護により射撃武器の攻撃を寄せ付けなくします。この奇跡を使用された対象に対する射撃攻撃はすべて自動的に失敗します。 この奇跡によって直感ＳＴで回避する魔法を回避することはできません。						

名前	意思伝達	系統	幻心術	依存上昇	7	発動時間	2アクション
距離	信仰値× 10km	持続時間	1時間	効果範囲	一体（精神）	ＳＴ	なし（意思）
効果	神官がよく知る（少なくとも会って会話を交わしたことのある）相手に思念で会話することができます。 ただし、思念はあくまで思考している言語で送られるため、相手に言語が通じないと意味がありません。 送られる思念はあくまで神官が送ろうとしているものに限られます。 相手はこの思念に対しリアクションをとることは可能ですが、神官に伝わるのは、おおまかな感情のみになります。例えば同意であるとか、怒りであるとか、動揺であるとかその程度です。						

6 レベル　奇跡

名前	石化解除	系統	創成術	依存上昇	9	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）	ＳＴ	なし
効果	魔法の効果やその他石化能力によって石化したキャラクターを元の状態に戻します。 石化を解除するためには、この奇跡の魔法強度で、石化の魔法強度を上回る必要があります。 この奇跡は解除に失敗した場合、神官のレベルが上がるまで同じ相手の石化に使用することはできません。						

名前	聖域作成	系統	召喚術	依存上昇	11	発動時間	5分（50R）
距離	自身	持続時間	1日	効果範囲	大円	ＳＴ	なし
効果	神による聖域を作成し、その神の力と加護を増加します。 この聖域内に於いては｛聖域作成｝を行った神官と、その同じ神を信仰する神官は、奇跡を使用し、魔法強度を決定する際に、信仰値を＋２されたものとして扱うことができます。また、同神族の神を信仰する神官も信仰値を＋１されたものとして扱うことが可能です。 信仰値自体が上がるわけではないことに注意してください。 それ以外の神族の奇跡については全て阻害をうけ、魔法強度決定の際、信仰値が半分として扱われます。 これも実際に信仰値が下がるわけではないので注意してください。 他の神の神官が｛聖域作成｝を対抗して行った場合、魔法強度で勝る｛聖域作成｝のみが残ります。 同値の場合は聖域を上書きすることはできません。先に存在した聖域が優先して存在します。						

名前	水上歩行	系統	力術	依存上昇	8	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	1時間（500R）	効果範囲	信仰値人数まで	ＳＴ	なし（意思）
効果	この奇跡を使用することで水上をまるで地面と同じように歩くことができるようになります。 この奇跡を用いて歩いたことで水面には影響は与えませんが、水面が波だったり、流れがある場合地面が動いているのと同じように影響を受けます。川の緩やかな流れで全ての行動に－1程度、海の大荒れ状態で－8程度ペナルティが付くとして良いでしょう。						

名前	マヤカシ破り	系統	幻心術	依存上昇	8	発動時間	2アクション
距離	自身	持続時間	一瞬	効果範囲	視界内	ＳＴ	なし
効果	この奇跡を使用すると範囲内の「幻影」「幻覚」「透明化」のつく魔法の効果を打ち消します。 この奇跡を成功させるには範囲内に存在する幻影、幻覚の魔法強度以上の魔法強度を奇跡で出す必要があります。この魔法強度算出には＋3の魔法ボーナスが付きます。成功すれば範囲内の幻影、幻覚は全て消えます。						

7レベル　奇跡

名前	大回復促進	系統	霊工術	依存上昇	9	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	信仰値＋2R	効果範囲	一体（肉体）	ＳＴ	なし（頑健）
効果	肉体の回復力を強化し、傷を徐々に回復します。信仰値＋2Rの間、Rの開始時にＨＰが3回復します。 戦闘中以外で使用する場合、（信仰値＋2）×6秒の時間をかけて、信仰値＋2×3と同値の負傷ダメージの回復を行えます。						

名前	神獣召喚	系統	召喚術	依存上昇	特殊	発動時間	30分（300R）
距離	近距離	持続時間	永続（任意）	効果範囲	一体	ＳＴ	なし
効果	天界に存在する格神族に属する生物を召喚し、使役します。 この｛神獣召喚｝で召喚できる神獣は、モンスターレベルが神官のクラスレベル以下のものだけです。 依存上昇値は召喚する神獣のモンスターレベル×3となります。この神獣は召喚中任意で送還することが可能です。 またこの神獣を使役している最中、奇跡に使った依存上昇は送還するまで下がりません。 使役中の神官が死亡した場合、神獣は即座に天界に帰還します。						

名前	会話理解	系統	占術	依存上昇	9	発動時間	2アクション
距離	自身	持続時間	1時間（600R）	効果範囲	聞こえる範囲	ＳＴ	なし
効果	指定する一つの言語を、聞こえる範囲内で全て翻訳して理解できます。 また、同様に持続時間内であれば指定する言語をしゃべることも可能です。						

名前	誓約	系統	幻心術	依存上昇	10	発動時間	2アクション
距離	中距離	持続時間	永続（任意）	効果範囲	一体（精神）	ＳＴ	意思ＳＴ／無効
効果	対象に宣誓を行わせ、その行動を守らせるように拘束を行う奇跡です。 基本的にこの誓約は抵抗するものではないですが、抵抗する場合意思ＳＴで行います。 この宣誓は自発的に何かを達成するよう行動することに限られます。 ｛誓約｝をかけられた対象はその行動を基本的に誓約の達成を優先して行うようになります。 達成を阻害する行動、反する行動を行おうとすると体が動かなくなります。 もし回り道を取るとしても、自分の中でその行動が宣誓の達成の為であると理屈づける必要があります。 （例えば食事や睡眠は生き続けないと達成できないので必要ですからOKです。）						

8レベル　奇跡

名前	大負傷回復	系統	霊工術	依存上昇	11	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）	ＳＴ	なし（頑健）
効果	体に負った傷を一瞬にして回復します。負傷ダメージを3ｄ＋信仰値×3分、即座に回復します。 ＨＰの上限を超えて回復することはありません。						

名前	人造砕き	系統	力術	依存上昇	11	発動時間	2アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	一体	ＳＴ	なし（頑健）
効果	魔術師達が創りだすような不自然な生物、例えば傀儡や不死者、精霊を消滅させます。 この奇跡が有効なのは分類が魔法生物、不死者に属する者たちです。 この奇跡を受けて頑健ＳＴに失敗した場合、3ｄ＋信仰値×3のダメージを防護点無視で受けます。 頑健ＳＴに成功したとしてもその半分のダメージを受けることになります。 このダメージによってＨＰが0になると、対象は即座に消滅します。						

名前	帰還	系統	召喚術	依存上昇	12	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	一瞬	効果範囲	中円（選択）	ＳＴ	なし（頑健）
効果	自身やその仲間の身に危険が迫った時に緊急的に安全な場所に避難させる奇跡です。 この奇跡を使用するには、あらかじめ帰還地点を定めておく必要があります。 この帰還地点の設定は、簡単な儀式が必要で、時間にしておおよそ１０分ほどかかります。 実際に帰還を行う際には、奇跡を使用すると即座に転移が起こり、範囲内で選択した対象は全員一瞬にして帰還地点に移動します。 この帰還地点は本人が設定さえすれば世界のどこにでも可能ですが、１つしか作れません。 新しく帰還地点を設定すれば、古い帰還地点は無効化します。 また、異なる世界（魔界や天界）などから次元を超えて帰還することも出来ません。						

９レベル　奇跡

名前	再生	系統	霊工術	依存上昇	20	発動時間	30 分（300R)
距離	接触	持続時間	一瞬	効果範囲	一体（肉体）	ＳＴ	なし（頑健）
効果	この奇跡を使用すると肉体の欠損した部位、機能停止した部位を回復することが出来ます。 これにより一切の負傷、疲労ダメージの回復などはありません。 この回復は、機能停止、欠損が起こってから時間が経てば経つほど難しくなります。 欠損、機能停止から１時間以内ならペナルティなし、それ以降２時間以内なら－１、４時間以内なら－２、以後２時間ごとにペナルティが－１され、２４時間以内－１２ペナルティを越えた後は１日ごとにペナルティが－１づつ加算されていきます。 このペナルティを受けた上で、それぞれの部位に必要な魔法強度に達すれば再生します。 一度の奇跡では一つの部位しか再生することは出来ません。また使用する前に死亡してしまった対象の部位は再生することは出来ません。 ちなみに指を２本以上再生するなら、手や足を再生すると扱ってください。						

再生対象	必要魔法強度
感覚器一つ（目、鼻、舌、耳）	10
内臓器官	15
指（手足問わず一本）	8
手（手首より先）、足（足首より先）	10
腕（肩より先）、脚（股関節より先）	12

名前	天候操作	系統	召喚術	依存上昇	30	発動時間	30 分（300R)
距離	自身	持続時間	半日	効果範囲	半径１０ｋｍの円	ＳＴ	なし（頑健）
効果	周囲の天候を変更します。自然界に存在するあらゆる天候に変更することが可能です。 これを使用すれば干ばつなどで苦しむ村などに雨の恵みを届けることも可能です。 しかし、当然ながらこのレベルの奇跡を使える神官は非常に稀です。						

名前	神罰	系統	力術	依存上昇	15	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	小円（選択）	ＳＴ	直感ＳＴ／半減
効果	範囲内の対象に神罰といえる一撃を与えます。範囲内の対象に純エネルギーによる叩ダメージを与えます。 ダメージは信仰値の４倍となります。対象は直感ＳＴに成功すればダメージを半減することが可能です。						

１０レベル　奇跡

名前	大奇跡	系統	分類不能	依存上昇	信仰値の永久的下降	発動時間	２アクション
距離	特殊	持続時間	特殊	効果範囲	特殊	ＳＴ	特殊
効果	ルール上、ＧＭが許可するあらゆる起こり難い奇跡を起こします。 たとえば海を一時的に割ったり、望む場所に自由に転移したり、敵の大軍勢を石化したりできます。 ただし、この大奇跡でも死者の蘇生と次元移動だけは対象外の効果とします。 ＧＭは演出上、あまり身も蓋もない奇跡の効果は避けるようにしてください。 また、行う奇跡の規模によって信仰値の下降する値が決定します。 これもＧＭの裁定次第ですが、基準を示すとしたら １＝時間のかかる奇跡の即座実行、通常奇跡の効果を絶対的な力で行使 ５＝国の運命に関わる、キャンペーンの一つの結末を方向づける効果 １０＝世界の運命に関わる効果、歴史に残る伝説的な効果 といった感じで考えていくといいでしょう。もちろん１から５、１０の間の数字も指定すべきでしょう。 この奇跡の結果により信仰値が０及びマイナスに達すれば奇跡は使用できなくなります。						

名前	死者蘇生	系統	霊工術	依存上昇	特殊	発動時間	半日
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	死者一体	ＳＴ	なし
効果	この世界で最も強力な奇跡の一つである死者の蘇生を行います。 この奇跡を行使するためには大きな犠牲が必要です。それは神官自身の命です。 死者蘇生を行うと死者は蘇生し、その直後神官は死亡します。死者蘇生を行うためには対象の死体が５割以上の割合で必要です。 腐敗していても可能ですが、白骨化している状態では５割とはみなされません。 その性質上、この奇跡は余程のことがない限り使われることはありません。この奇跡の発動には半日以上の詠唱が必要です。						

名前	天界遷移	系統	召喚術	依存上昇	―	発動時間	３０分（300R)
距離	特殊	持続時間	一瞬	効果範囲	小円（選択）	ＳＴ	なし / ただし同意のない移動は無効
効果	奇跡が発動した瞬間、範囲内の対象は天界へと次元転移します。 基本的に天界に行った後戻ってくるすべがあるかどうか不明な為、一方通行の移動となります。 天界は基本ルールにおいてはサポートされていない為、移動した者のその後は不明となります。						

特殊奇跡

特殊奇跡は、特定の神格を信仰している神官のみが使用できる特殊な奇跡です。
この奇跡を使用するには、必要神官レベルを満たしている他、その特殊奇跡を与える神格を信仰している必要があります。
それ以外は通常の奇跡と変わらず、レベルが上昇すれば自動的に使用できるようになります。
特殊奇跡の奇跡で聖水、お守りなどを作ることは出来ません。

大神ジ・オルグの特殊奇跡

必要神官レベル３

名前	健全なる肉体	系統	霊工術	依存上昇	4	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	１時間	効果範囲	一体	ＳＴ	なし（意思）
効果	大神ジ・オルグの加護により、健全なる頑強な肉体を手にします。 具体的にはあらゆる頑健ＳＴに対して＋２のボーナスを得ることができるようになります。 この効果はかなり長時間継続し、対象者の身体を守ります。						

必要神官レベル５

名前	家族の輪	系統	幻心術	依存上昇	8	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	12 時間	効果範囲	信仰値人数まで	ＳＴ	なし（意思）
効果	大神ジ・オルグの加護により、それぞれの危機を知りうる奇跡的な絆の直感を得られます。 この奇跡は、対象が奇跡を発動時に全員その場にいる必要があります。 この奇跡のかかった対象同士は、お互いの身に何かが起こった時、直感的に知ることができます。 具体的には負傷、魔法などに対する不自然なＳＴ、重疲労、気絶について気づきます。 これについてはどれだけ離れていても距離に関係なく発動します。 ただし、次元を超えてしまった場合（天界や魔界）はこの限りではありません。 またこの奇跡によって直感の気付きを得た時、その対象の大まかな距離と方向もわかります。						

鋼腕のクオルズの特殊奇跡

必要神官レベル３

名前	幻の腕	系統	霊工術	依存上昇	5	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R)	効果範囲	一体（肉体）	ＳＴ	なし（頑健）
効果	鋼腕のクオルズの加護にあやかった、より優れた腕の力を手に入れることができます。 もし利き腕にこの奇跡を使用した場合、利き腕による命中とダメージを＋１することが可能になります。 両手武器を使用している場合でも、この命中とダメージへの修正は変化しません。 もし逆腕にこの奇跡を使用した場合、逆腕をまるで利き腕の様に扱うことが可能になります。 この場合、戦闘行動に限って一時的な【両手利き】のボーナス設定を得たものとして扱うことができます。						

必要神官レベル７

名前	鋼鉄の意思	系統	幻心術	依存上昇	12	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	１時間 (600R)	効果範囲	一体（精神）	ＳＴ	なし
効果	鋼腕のクオルズの加護により、この奇跡を受けたものは効果時間の間、一切の意思ＳＴ判定に失敗しなくなります。 逆にこの効果時間内は失敗したくても意思ＳＴに失敗することは絶対にできなくなります。 ある種融通がきかなくなるため、使用に注意してください。						

地母神リーダンの特殊奇跡

必要神官レベル４

名前	小治癒の輪	系統	霊工術	依存上昇	12	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	中円（選択・肉体）	ＳＴ	なし（頑健）
効果	地母神リーダンの加護により、体に負った傷を一瞬にして回復します。 範囲内の選択対象の負傷ダメージを１ｄ＋信仰値分、即座に回復します。ＨＰの上限を超えて回復することはありません。						

必要神官レベル７

名前	治癒の聖輪	系統	霊工術	依存上昇	24	発動時間	２アクション
距離	中距離	持続時間	一瞬	効果範囲	中円（選択・肉体）	ＳＴ	なし（頑健）
効果	地母神リーダンの加護により、体に負った傷を一瞬にして回復します。 範囲内の選択対象の負傷ダメージを２ｄ＋信仰値×２分、即座に回復します。ＨＰの上限を超えて回復することはありません。						

工芸神ダムドの特殊奇跡

必要神官レベル２

名前	硬質化	系統	創成術	依存上昇	4	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	５分（50R）	効果範囲	鎧、盾、もしくは一辺（信仰値×10）ｃｍの立方体と同様の容積	ＳＴ	なし（頑健）
効果	工芸神ダムドの加護により物質の強靭さを強化し、破壊されにくくします。 普通に物質にこの奇跡を使用した場合、その物体の破壊に対する防護点と構造ＨＰを１．２倍にします。 もしこの奇跡を鎧に使用した場合、あらゆる攻撃に対する防護点を＋１します。 もしこの奇跡を盾に使用した場合、全ての回避判定に＋１の硬化ボーナスを得ます。						

必要神官レベル８

名前	神々の鑑定眼	系統	占術	依存上昇	10	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	一瞬	効果範囲	一個の物体	ＳＴ	なし
効果	工芸神ダムドの加護によりあらゆる物品の材質や使用用途、使い方を見抜くことができます。 これは武器、防具、魔具の類、聖水や守り、その他道具にかかわらず有効です。 この奇跡を使われた時点でＧＭはそのアイテムの使用用途を明らかにせねばなりません。 ただし、何かの鍵になっているものだとして、それが何の鍵なのかなどはわかりません。 あくまで判明するのは用途であり、その道具を使う対象はこの奇跡の対象外です。						

神々の詩人ディオールの特殊奇跡

必要神官レベル３

名前	伴奏顕現	系統	幻心術	依存上昇	5	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	１時間 (600R)	効果範囲	演奏者、歌唱者一体	ＳＴ	なし
効果	神々の詩人ディオールの加護により、この奇跡の対象になった者は、歌唱者ならば伴奏が、楽器演奏者ならばそれに寄り添うような別の演奏が、対象の周囲のどこからともなくやってきます。この演奏は演奏者または歌唱者に寄り添うような絶妙な演奏で音楽を盛り上げます。 これにより対象は『歌唱』または『楽器演奏』の判定値に＋２のボーナスを受けることができます。						

必要神官レベル８

名前	歌唱実現	系統	占術	依存上昇	12	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	ラウンド中	効果範囲	何らかの判定一つ	ＳＴ	なし
効果	神々の詩人ディオールの加護により、この奇跡を使うものが歌う内容は実現性を大きく増します。 この奇跡は必ずその行動の同じラウンドの、実現させたい行動の前に行わなければなりません。 歌った内容を実現する為の判定一つが、２回振って良い出目を採用できるようになります。 この際、敵を打ち倒すであれば、攻撃の命中判定にこの効果を適用できるでしょう。 逆に華麗に勝利するであれば、命中か回避どちらにでも適用できるかもしれません。 ただし、その効果が適用できるのはそのラウンドにおいて何らかの判定一つのみです。 そのラウンド中にその歌に関する判定が一切行われない場合この奇跡は無駄になります。また、歌を歌えない状況ではこの奇跡は使えません。 また判定を行う対象が歌う者の言語を理解している必要はありません。問題は歌の内容だけです。 複数の判定に適用できるような歌の内容を歌った場合、どの判定に適用するかは判定の直前に奇跡の使用者が決定し、ＧＭが許可すれば採用されます。この奇跡は必ず歌いながら使用しますが、『歌唱』技能の達成値は奇跡に関わりありません。（致命的失敗含め）						

賢老サルトゥの特殊奇跡

必要神官レベル３

名前	霊感	系統	占術	依存上昇	5	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	使用するまで／最大１日	効果範囲	一体	ＳＴ	なし（意思）
効果	賢老サルトゥの加護により、記憶の思索において霊感を得ることができます。 対象は任意の知能ベースの判定の前に使用を決定でき、使用した場合その後の判定に＋５の判断ボーナスを１度だけ得ることができます。 使用した後、この｛霊感｝の効果はなくなります。霊感は同じ対象に１日一回しか使用できません。 ちなみにこの奇跡をかけるのはＧＭが知能ベースの判定を要求してからでは遅すぎます。 自らが知能ベースの判定を行うと決定するか、ＧＭが要求する以前に奇跡がかかっている必要があります。						

必要神官レベル６

名前	書物記憶	系統	占術	依存上昇	10	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	一週間	効果範囲	書物一冊	ＳＴ	なし
効果	賢老サルトゥの加護により、この奇跡を使ったものはある書物の内容を全て一瞬で記憶します。 ただし、この記憶が続くのは１週間が限度で、それ以降は綺麗さっぱり忘れてしまいます。 もしその書物の内容を記録しておきたいなら、記憶の中の書物を写本する必要があるでしょう。 厚い本であれば、一週間の期間では荒く書いても不可能なものもあるかもしれません。 また、本の内容を覚えていると言っても、その内容を参照するには本をめくって参照するような 時間がかかります。この奇跡は書物の内容全てを把握するのではなく書物そのものを記録するからです。						

船舶王ルーシードの特殊奇跡

必要神官レベル２

名前	猫語会話	系統	占術	依存上昇	4	発動時間	２アクション
距離	自身	持続時間	５分（50R）	効果範囲	自身	ＳＴ	なし
効果	猫好きの船舶王ルーシードの加護により猫と意思疎通ができるようになります。 ただし、猫は動物なのでそれほど深く物事を考えていないことに注意してください。 顔を覚えているのはごく身近で餌をくれる人や常に危険を感じる人物などでしょう。 人の顔の区別はつきにくく、余程頻繁に見かけないと覚えていません。 また人の言葉を基本的には理解していないので、名前などの概念も長らく馴らされた場合のみ自身の名前程度は把握しているものとしてもよいでしょう。 基本的にＧＭはこれを使わないと得られない重要な情報を設定したり、詳細な情報を与える猫を用意するべきではありません。 ただ、猫の視点による意外な事実が判明することはありえます。						

必要神官レベル 4

名前	大沈静化	系統	幻心術	依存上昇	7	発動時間	２アクション
距離	近距離	持続時間	一瞬	効果範囲	大円（精神・選択）	ＳＴ	意思ＳＴ／無効
効果	船舶王ルーシードの加護により、範囲内の興奮状態や狂乱状態にある精神を安静化する奇跡です。 敵対状態にある動物や、興奮状態のＮＰＣを沈静化することができます。 ただし、どんなに精神状態が落ち着いても敵対的な人物はその事情が解決しない限り敵対的でしょうし、根本的な解決にはなりません。 ただ大きく取り乱したり、狂乱状態にあるような人間を回復することは可能です。 具体的に魔術では｛混乱｝｛感情喚起｝｛狂戦士化｝｛英雄心｝｛不屈の軍団｝の効果を打ち消すことが可能です。						

必要神官レベル 7

名前	契約	系統	幻心術	依存上昇	20	発動時間	２アクション
距離	接触	持続時間	永続（任意）	効果範囲	２体（精神）	ＳＴ	なし（意思）
効果	船舶王ルーシードの加護により、ある二者間に破り難い契約関係を成立させます。 これは双方が契約内容に同意の上で、神官に接触された上で、奇跡を受け入れる必要があります。 この契約内容は通常（双方読み書きができることが前提の場合）書面に起こされることがあります。 また、契約には何らかの期限を設けることが通例です。（大きな商取引や何らかの約束の施行について） この契約の奇跡は、それらの契約内容が施行された場合に自動的に解除されることになります。 または契約の奇跡を行った神官のみが、この奇跡の解除を行うことも可能です。 奇跡の施行を奇跡を受けた双方のどちらかが拒否した場合、拒否したものは激しい苦痛に襲われます。 この苦痛は筆舌しがたく、全ての行動に－８のペナルティがかかり続けます。 この苦痛を止めるには、契約を施行するか、双方の契約者＋神官立ち会いのもと、同意のもとで期間などの延長を行う、あるいは神官が解除をする、そして無理矢理にでも何らかの魔法的手段で解除する（魔法解除）しかありませんが、この魔法は｛魔法解除｝に対し強い耐性を持ち、｛魔法解除｝に対し達成値が＋５されたものとして扱います。 この奇跡は大きな取引を公正に行うために稀に使用されることがあります。						

伝説の魔具、神器

世界には魔術的に生み出された超常的な力を持つ魔具があります。

中には通常の魔術的手法では生み出し方がわからないものも存在します。

そんな魔具の一例や、通常の手段では生み出せない独自研究によって生み出された魔具などをここでは紹介していきます。

また同時に、高位神官たちの奇跡や、神々の残した道具、神器もここで極々一部ではありますが紹介していきます。

ＧＭはセッションなどに出す際の参考として活用してみてください。

なお、それらの物品の真の価値、魔法的な力を見抜く為には物品鑑定技能で知名度＋５以上の達成値を出さなければなりません。

それ以下の場合真価を見抜けず、受動的性能のみしか恩恵を受けられません。

またキーワードを読み取るには、かならず魔術言語の技能が必要です。

一部の魔具、神器は時価として価格を付けられないものもあります。

魔具・神器データ

伝説の魔具

魔剣トロニカ（災厄の魔剣）

知名度＝１１
魔工値＝１５０
受動的性能＝ダメージ ３ｄ＋4 斬、２ｄ＋２ 刺のロングソード
価格＝時価（最低１２５万ゴールド）

真価
１日１回、魔術「隕石召喚」を使用できる。その際の魔力は１５として扱う。

解説
製作者不明の魔剣。トロニカという名前は以前所持していた戦士の名前だと言われている。噂ではこの世界のものではなく、天空から落ちてきた隕石内部に存在した金属を使用しているという。現在その所在は不明だが、伝説には広く名を残している。ただし、その真価から、災厄の魔剣とも呼ばれる。

魔槍オルヴァネッラ（天刺しの槍）

知名度＝１２
魔工値＝１０８
受動的性能＝ダメージ３ｄ＋5 叩、１ｄ＋8 刺のロングスピア
価格＝時価（最低６６万ゴールド）

真価
１日１回、魔術「槍の嵐」を使用できる。その際の魔力は１３として扱う。

解説
エルフの英雄、サーヴァルトが用いるという魔法の長槍。この槍はとある悪魔からサーヴァルトが知恵比べに勝って手に入れたものだと言われている。その真価を発揮すると槍が天上から雨のように降り注ぐため天刺しの槍とも呼ばれる。現在もこの槍はサーヴァルト本人が所持しているという。

魔槌ライ・カヴァール

知名度＝１４
魔工値＝６０
受動的性能＝ダメージ５ｄ叩のヘヴィメイス
価格＝時価（最低３０万６０００ゴールド）

真価
キーワードを唱えて構造物を破壊しようと攻撃すると構造物破壊時のみダメージが２倍となる。

解説
とある魔術師が実験的に作ったという対物破壊に特化した魔槌。構造物破壊以外については名品のメイスという以外の特徴はない。

コールドピック

知名度＝１３
魔工値＝２４
受動的性能＝ダメージ１ｄ＋３ 刺刺し専用のショートソード
価格＝時価（最低１２万２５００ゴールド）

真価
鞘から抜くと常に冷気を発し、通常のダメージの他にさらに１ｄの冷却ダメージを与える。このダメージは力術により発生する防護点以外は全て無視する。

解説
冷鉄の魔術師アンヴィルの作品の一つで、スティレットに武装強化が永続化されているもの。彼はこのような冷却属性の武装強化の作品を多く手がけたと言われる。

マジカルホールディングバッグ

知名度＝１０
魔工値＝９８
受動的性能＝ただの大袋
価格＝時価（最低９８万ゴールド）

真価
キーワードを唱えることにより１日２回だけ異次元袋の魔術を発動できる袋。その効果については異次元袋に準じる。ただし、この空間はこの袋独自のものとなり、使用者によって中身は左右されない。

解説
極稀に作られたものが発見される便利な袋。いくらでも物が入るため、この袋を手にしたものは理論上無限の財産をこの袋に入れることもできる。その分価値も高く、１００万ゴールドだしても手にはいらない時は手にはいらない。ある意味人気の魔具の一つである。

アングの腕輪

知名度＝１５
魔工値＝２４
受動的性能＝自動的に真価を発揮する腕輪
価格＝時価（最低１２万ゴールド）

真価
肉体値を５にし、体格をそれに相応しいものにする。

解説
この腕輪は付けたものに無条件に肉体５の能力を与えるが、同時に体格も筋骨隆々のものに変化する副効果がある。効果が発動するとともに腕輪は腕に食い込み、腕を切るか、腕輪を壊さない限りこの腕輪を外せなくなるため、永続的に着用者はこの肉体で生きることになる。この腕輪に対し魔法解除は勿論、腕からはずさない限り魔工値に還元することもできない。この腕輪はイタズラ好きの魔術師、エーレオールが気に入らないある国の姫に嫌がらせをするために創りだしたものだと言われる。

魂の小瓶

知名度＝１２
魔工値＝８１
受動的性能＝自動的に真価を発揮する
価格＝時価（最低４５万ゴールド）

真価
素手で触れたものの魂を封じる

解説
この魔具は少々特殊なもので、発動条件は素手、あるいは素肌でその小瓶に触れること、となる。これは手袋や服越しでは効果が発動せず、効果が無いことを意味する。その代わり素手で触れたものは抵抗することもできず必ず小瓶の中に魂を捕縛される。魂が捕縛された場合どうなるかは霊体捕縛の魔術を参照すること。この小瓶はガラス製の透明のものであり、大きさは掌に収まり、隠せるくらいに小さなものである。魂が捕縛されると小瓶の中に青白い光が現れるようになる。魂を解放するには小瓶の蓋（木栓）を開けるか、小瓶を破壊しなければならない。

翼のメダリオン

知名度＝１１
魔工値＝ 100
受動的性能＝身につけているだけで真価を発揮するメダリオン
価格＝時価（最低５０万ゴールド）

真価
魔術〔飛行〕相当の能力が常時付与される

解説
製作者不明。魔術〔飛行〕相当の能力が常時着用者に付与される、鳥の翼の意匠が入ったメダリオン。

デュランの双子（黒き双剣）

知名度＝１３
魔工値＝ 80
受動的性能＝真価と同等の性能を発揮する黒いショートソード
価格＝時価（最低４０万ゴールド）

真価
デュランの双子は２つ一緒に持っているだけで戦闘予知の効果が常時発動する。具体的にはイニシアティブにさらに＋１ｄ、回避判定、命中判定に＋１の判断ボーナスを得る。さらに、このデュランの双子を二刀流で使った時のみ、斬ダメージに＋２、刺ダメージに＋１のボーナスを得ることができる。

解説（デュランの双子）
２つ揃って所持することでのみ真価を発揮する黒いショートソード。製作者は魔剣匠の二つ名を持つ魔術師ヘイザールだと言われている。この一揃いは、たとえ離れ離れになってもいずれ揃う運命を持っているとされる。現在の所有者は不明。

コーカスの盾（逆理の盾）

知名度＝１０
魔工値＝ 600
受動的性能＝真価を自動的に発動するミドルシールド
価格＝時価（最低３００万ゴールド）

真価
この盾を手に持って構えている限り、構えている対象にかかった魔法の同様の効果を魔法をかけたものにもかかるようになる。念の為言っておくが、この盾に構えている対象にも魔術は効果を発揮することに注意する。相手にかけられた魔法と同様の効果を発揮させるが、避けられるわけではない。またこの反射はモンスターなどの魔法相当能力でも同様に発揮される。

解説
この盾は代々マルトゥーグ公爵家に伝わる家宝の一つである。その製作者は不明だが、当時家督であったコーカス・マルトゥーグが魔界との戦争時に悪魔から入手したものだと言われている為、製作者は悪魔の可能性が高い。現在はマルトゥーグ城の宝物庫で厳重に安置されていると言われる。

ベインテラーの魔杖

知名度＝１２
魔工値＝ 216
受動的性能＝真価を発揮する魔力＋３の焦点具の杖
価格＝時価（最低１２０万ゴールド）

真価
この杖は所持している（といっても持っている必要があるだろうが）だけで魔術〔斥力の盾〕と同等の効果を所持者に与える魔具である。そして同時に魔力３の焦点具でもある。これは素材の効果であり、焦点具自体に魔工値はない。

解説
この魔杖はベインテラーという魔術師により製作されたといい、現在の所持者は不明。その素材は謎で、様々な異説が存在する。

エルムロア（魔弾弓）

知名度＝１２
魔工値＝１９６
受動的性能＝ただのロングボウ
価格＝時価（最低９８万ゴールド）

真価
この弓はキーワードを言った瞬間から１分間の間、矢弾を消費すること無く純粋にエネルギーとしての矢を放つことができる。この弓による攻撃はダメージが＋２の無属ボーナス、命中が＋１されるものとする。またこの矢は魔法的な存在である為、霊体などにも通常通りダメージを与える。ただし、魔法的な存在であるがゆえこの弓に魔法にて強化することはできない。
効果時間が終わった後、特に間を置かなくてもキーワードさえ唱えればすぐに効果を発揮できる。

解説
エルフの英雄にして弓の名手ヴェイロンが手にしていたという魔弓。ヴェイロンは第二次魔王侵攻の際に命を落としているため、現在の所有者は不明。名前はエルフ語で”星の光”という意味だという。

デイロームの腕錠

知名度＝１１
魔工値＝ 147
受動的性能＝真価を発揮するこわれた手錠
価格＝時価（最低７３万５０００ゴールド）

真価
この手錠（腕錠）は繋ぎの部分が壊れているため一切手錠としての役割を果たさない。
ただし、この手錠をつけているときは常に素手によるダメージが＋５される。

解説
伝説の囚人デイロームが付けられていたという腕錠。魔術的な効果がいつ、何の目的で、誰によって付与されたかは不明だがその効果によりデイロームは素手で多くのライバルを屠ったといわれる。デイロームの最後の足取りも詳細は不明な為、現在どこに存在するかも不明。

矢楯の指輪

知名度＝１０
魔工値＝ 36
受動的性能＝つけていれば真価を発揮する指輪
価格＝時価（最低１８万ゴールド）

真価
身につけているものが射撃攻撃および、対象が一体で直感ＳＴで回避を行う魔術をかけられた場合、自動的に魔術〔歪曲の盾〕の効果を一日一回発動する。

解説
魔術師たちが稀に護身用にもっている指輪の魔具。不意な一撃や射撃系魔術を一度無効化するので用心深い魔術師は持っている場合がある。

ファイアクラッカー（爆炎玉）

知名度＝１１
魔工値＝16
受動的性能＝５ｃｍ直径の鉄球
価格＝時価（最低８万ゴールド）

真価
キーワードを唱えた数秒後に鉄球を中心に爆炎球（魔力４）が発動する。通常使用する場合は、キーワードを唱えた後敵に投げつけるなどして使用する。１日に１回のみ使用でき、回収すれば１日後また再使用可能になる。

解説
閃華の魔術師の二つ名を持つセルキシオスが最初に考案したと言われる特殊魔具。この玉を投げ込むことで視界外の任意の場所での爆発を可能にしたという意味では画期的だったもの。ただし、魔具である以上無闇に量産はできないのが欠点。

エーデルシルト（力の盾）

知名度＝１３
魔工値＝４８
受動的性能＝革製の手袋
価格＝時価（最低２４万ゴールド）

真価
キーワードを唱えると、１日３回魔術｛理力の盾｝を発動できる。盾の種類は｛理力の盾｝同様、選ぶことができる。どの盾を選んでも通常の盾より各１点高く、回避にも＋１の硬化ボーナスを得ることができる。

解説
一見何の変哲もない革手袋だが、キーワードを唱えると｛理力の盾｝を使える手袋。鎧と合わせて着用することもできるので、バスタードソードなどを持つ戦士などは使用しやすい。この魔具は同様の種類のものが複数製作されていると言われるが高名な魔術師、“見えなき力の”メルベームの作成した魔具が最も有名であるため名称はメルベームの名づけたエーデルシルトと呼ばれる場合が多い。

エクストラフィンガー（魔人の指）

知名度＝１４
魔工値＝９
受動的性能＝はめると真価を発揮する親指用の指輪
価格＝時価（最低４万８０００ゴールド）

真価
この指輪をはめると掌の小指のさらに外側にもう一本透明な指が生えたように感じる。この指を利用することで解錠、登攀、罠扱い、スリ技能判定について＋２のボーナスを得ることができる。

解説
魔術を使う怪盗と悪名高き魔術師ヴィクトル・ゲーナーが創りだしたと言われる魔具。少ない魔工値の割には、盗賊達に都合の良い能力が強化されるため一部の盗賊たちからの需要のため模倣品が多く作られたと言われている。

変化の杖

知名度＝１２
魔工値＝７５
受動的性能＝古い＋１の魔術用焦点具としての性能を持ったスタッフ
価格＝時価（最低３７万５０００ゴールド）

真価
持ってキーワードを唱えることによって１日３回まで魔術｛自己変身｝を使用できる杖。ただし、一つだけ欠点があり、元の自分に変身しない限り自分の姿に戻ることができない。
（任意で自己変身を解くことができず、杖を使うか、魔術を使わない限り永続的に変身が続く）それ以外にも魔力＋１の魔術用焦点具として使用することもできる。

解説
古くから変身の魔術というのは人々の中で憧れられ、恐れられた魔術の一つだがこの杖はその願いを実現するに十分な能力を持った魔具の一つである。ただし、姿は変化しても杖は変化しない為、杖の持ち歩き、所在に関しては注意が必要である。

ヴィーヴィルの剣（弓の剣）

知名度＝１３
魔工値＝２５
受動的性能＝刺ダメージ＋１のロングボウまたはグレートソードのどちらか
価格＝時価（最低１２万５０００ゴールド）

真価
キーワードを唱えると、ロングボウの形状ならグレートソードに、グレートソードの形状ならロングボウの形状に変化する魔具。ロングボウ形態、グレートソード形態共に刺ダメージに＋１のボーナスが存在する。

解説
第一次魔王侵攻時代の類まれなる戦士ヴィーヴィルが使用していたと言われる武器。射撃にも剣技にも優れたヴィーヴィルは魔術師に頼んで、大剣にも長弓にもなる名品を作ってもらったといわれている。ただし弓形状の場合、矢まで生成してくれるわけではないので、しっかりと矢の携帯が必要である。

バーサーカーメイル（狂戦士の鎧）

知名度＝１４
魔工値＝36
受動的性能＝全ての防護点が＋１のプレートメイル
価格＝時価（最低４１万７５００ゴールド）

真価
魔術〈狂戦士化〉を１日１回、着用者自身にのみ使用できる鎧。狂戦士化は利益も大きいが、リスクも存在する魔術なので魔術の説明をよく読むこと。意思ＳＴにて目標値とする魔法強度は１３となる。ただし、この魔法強度は同じ使用者が使用を重ねるたびに目標値が＋１されていく。最終的には効果時間が切れるまで延々と戦い続けるようになっていく。

解説
元々は魔人の戦士が用いていたと言われる危うい鎧。鎧は持ち主に勇猛さと力を与えるが、その分戦場で引くという冷静な行動を失わせてしまう。その鎧の性質上、戦士から別の戦士へと持ち主を変えながら今もまたどこかの戦場で着用され、使用されていると思われる。

神器・聖遺物

聖鉄槌

知名度＝１０
受動的性能＝自動的に真価を発揮するヘヴィメイス
価格＝時価（最低９０万ゴールド）

真価
不死者、魔法生物、悪魔、魔獣に対して＋１０のダメージボーナスを得るヘヴィメイス。

解説
聖戦士コルヴァートが禍ッ神侵攻の際にジ・オルグから賜ったというヘヴィメイス。
この世にあらざるべき生物に対して真価を発揮し、討ち滅ぼすさだめを持っている。
現在聖鉄槌はソルス＝ベイの大神殿に安置されているという。

メルメドロスの杯（記憶の聖杯）

知名度＝１１
受動的性能＝自動的に真価を発揮する木製の杯
価格＝時価（最低２４３万ゴールド）

真価
所有者は全ての知能をベースとする学問、動植物知識、伝承知識、物品鑑定技能の判定に＋８の判断ボーナスを得ることができる。

解説
七大聖杯の一つでサルトゥの加護を受けた聖杯だと言われる。
サルトゥがかつて使用していた杯で、愛弟子であった哲人メルメドロスが受け継いだ。
現在はその行方が不明で捜索されているものの一つ。

エピオネスの鎧（守護天鎧）

知名度＝１２
受動的性能＝着用者に自動的に真価を発揮するブリガンダイン
価格＝時価（最低４８万ゴールド）

真価
毎ラウンド、ラウンド開始時に奇跡〈神の鎧〉が着用者に発動するブリガンダイン。
この神の鎧は重ねがけはされないため、まだ〈神の鎧〉のＨＰが１点でも残っていれば発動はしない。
神の鎧によるＨＰは２０で固定とする。

解説
聖人エピオネスが、死の直前、戦地に赴く己の息子の為に奇跡で残したという聖なる鎧。鉄壁の守護能力を誇り、幾多の戦場においてその息子の生命を救ったが最終的には慢心した息子が取り残され、多勢に無勢で命を失ったという悲しい逸話を持つ鎧。現在その行方は不明。

エルネスの聖杯（再生の聖杯）

知名度＝１１
受動的性能＝特に特徴のない銀の杯
価格＝時価（最低２４３万ゴールド）

真価
信仰を持つ神官は、１日６回、魔法強度２０固定の再生を使用することができる。これによって依存値が上昇することはない。

解説
リーダンを信仰する聖女エルネスが、第二次魔軍侵攻時に多くの傷を癒やしたいと願った際に奇跡を用いてリーダンから授かったという聖杯。これによりエルネスは多くの怪我人を救ったと言われている。現在はナグン＝ヘラスのリーダニルに存在する地母大神殿にて安置されているという。

紫銀の頭冠

知名度＝１４
受動的性能＝身につけたものに自動的に真価を発揮する細い冠
価格＝時価（最低１４７万ゴールド）

真価
この冠をかぶったものは即座に奇跡会話理解の能力を得る。
この効果は冠をかぶっている限り半永久的に続く。

解説
自然との融和をとく聖人ケルヴスがジ・オルグから賜った神器。
現在も聖人ケルヴスはこの冠を被り自然との融和、自然破壊の中止を説き世界を回っているという。

メグネイルの軍靴（水歩の足具）

知名度＝１４
受動的性能＝身につけたものに自動的に真価を発揮する靴
価格＝時価（最低１０８万ゴールド）

真価
この靴は履いたものに常時 奇跡｛水上歩行｝の能力を付与する。

解説
第一次魔王侵攻時に、最も早く魔王の存在を認識し知らせに走ったという斥候メグネイルが馬も失い、走って陣地に駆け戻っている最中、河を超えられず困っている時、ジ・オルグ神よりこの靴を賜り、なんとか河を抜け、その知らせを砦に持ち帰ったとされる伝説の神器。現在その行方はようとして知られていない。

聖なるロザリオ

知名度＝１０
受動的性能＝金属製のロザリオ
価格＝時価（最低１８万ゴールド）

真価
ジオ神族の信仰を持つものがこのロザリオをもって祈ることにより１日１回、信仰値６の奇跡｛聖域作成｝を行使することができる。

解説
もっともこの世界において多く存在する神器だと言われる。
何故なら第一次魔王軍侵攻の際、その奇跡を与えられた神官達の多くがこの聖なるロザリオを与えられたからだという。しかしながら、長い歴史の中で紛失、破壊、摩耗を繰り返し、さすがに現在では昔ほどの数は存在しないと言われている。とはいえ多くの有力教会において神器として祀られているのはこのロザリオであることが多い。

聖マルティオの樫（復活の杖）

知名度＝１２
受動的性能＝古い樫の杖（スタッフ）
価格＝時価（最低５００万ゴールド）

真価
ジオ神族の信仰を持つものがこの杖を持って半日以上祈り続けることによって奇跡｛死者蘇生｝の効果を犠牲を出すことなしに発揮できる神器。その後１０年間はただの樫の杖と化すが、またその後その機能を取り戻す。

解説
山の賢人と呼ばれ、偉大なる聖人と呼ばれた聖マルティオがその生命と引き換えに創りだした神器。
それ以降、これほど強大な神器を奇跡で創りだした聖人はそういないとされる。
現在この聖遺物は、ソルス＝ベイの大神殿にて安置されているという。だが、自然の摂理に背き、その復活の杖が使われることはまず滅多に行われることではない。

セルリアスの聖骸布

知名度＝１４
受動的性能＝巻かれると真価を発揮する清潔な白い包帯
価格＝時価（最低８万ゴールド）

真価
この包帯を用いて応急手当を行った場合、１日にかならず２ｄ点ＨＰが回復する。この包帯は決して汚れず、また破けることがないので不自然なことはすぐに分かる。

解説
セルリアスという聖人が死亡した際、その遺体を包んだ包帯が何故か汚れず、また劣化せずに残っている為、不審に思った神官たちが調べた結果その存在が発見された聖遺物。その後、改めてセルリアスの遺体は別の包帯でまかれ安置されたと言われる。この聖骸布は現在はメイキルクの首都アーバンクの大神殿に安置されているという。

聖船オーヴィタル

知名度＝１０
受動的性能＝誰でも乗れ、誰でもその舵を取れば動かすことができる櫂船
価格＝評価不可能

真価
１００人前後の人間が乗れる空飛ぶ櫂船。高空を時速２０ｋｍ程度の速度で飛び続けることができる。上昇、下降も自在だが、あまり上空に行くと空気が薄くなり、温度が下がるのでやめたほうが良い。

解説
過去、ルーシード神が神に昇華する際に乗っていた船がこのオーヴィタル。天駆ける船として伝説に残っているが、その船自体がどこにあるのかは不明とされる。ただ、何度か目撃証言があり、どこかの組織が秘密裏に運行しているという噂もある。

魔法の品物の価格設定

制作できない聖水・お守り

10 レベル奇跡、または各神ごとに存在する特殊奇跡は聖水、お守りにすることができません。

魔法の品物は基本的に計算して個別に出すものですが、最低必要値（魔術レベルと同値の魔力）で作成したものの表がある方が便利だと思いますのでここに付記しておきます。

巻物

（発動時魔力＝必要魔術レベルの場合）

魔術レベル	値段（G）	必要流通 L
1	100	4
2	400	5
3	900	6
4	1600	7
5	2500	8
6	3600	9
7	4900	10
8	6400	11
9	8100	12
10	10000	13

魔杖

（発動時魔力＝必要魔術レベルの場合）

魔術レベル	値段（G）	必要流通 L
1	50 ×回数＋ 50	4
2	200 ×回数＋ 200	5
3	450 ×回数＋ 450	6
4	800 ×回数＋ 800	7
5	1250 ×回数＋ 1250	8
6	1800 ×回数＋ 1800	9
7	2450 ×回数＋ 2450	10
8	3200 ×回数＋ 3200	11
9	4050 ×回数＋ 4050	12
10	5000 ×回数＋ 5000	13

聖別の雫

（発動時信仰値＝必要神官レベルの場合）

奇跡レベル	値段（G）	必要流通 L
1	100	1～3
2	400	1～4
3	900	1～5
4	1600	2～6
5	2500	3～7
6	3600	4～8
7	4900	5～9
8	6400	6～10
9	8100	7～11
10	×	×

聖別の守り

（発動時信仰値＝必要神官レベルの場合）

奇跡レベル	値段（G）	必要流通 L
1	50 ×回数＋ 50	1～3
2	200 ×回数＋ 200	1～4
3	450 ×回数＋ 450	1～5
4	800 ×回数＋ 800	2～6
5	1250 ×回数＋ 1250	3～7
6	1800 ×回数＋ 1800	4～8
7	2450 ×回数＋ 2450	5～9
8	3200 ×回数＋ 3200	6～10
9	4050 ×回数＋ 4050	7～11
10	×	×

錬金術データ

錬金素材データ

以下に錬金術の素材データを掲載していきます。

名前	鎮痛系薬草		
要素	鎮痛１	入手法	採取
入手先	多くの森、草原など（生存術１０）		
売買価格	１２Ｇ	流通Ｌ・重量	2L・重量1
説明			
森によく自生している薬草類。沢山の種類があるが、鎮痛系としてまとめる。 代表的な鎮痛系薬草はエルジ草、静寂草（しじまそう）、カルディア樹の葉などがある。			

名前	滋養系種子		
要素	滋養１	入手法	採取
入手先	多くの森（生存術１０）		
売買価格	１２Ｇ	流通Ｌ・重量	2L・重量1
説明			
森によく自生している植物の種子。沢山の種類があるが、滋養系としてまとめる。 代表的な滋養系種子は、ハシバミの実、王樹の種子、ハジケ草の種などがある。			

名前	目無（めなし）蜥蜴の尻尾		
要素	再生１	入手法	採取
入手先	洞窟、少数の森（生存術１３）		
売買価格	２０Ｇ	流通Ｌ・重量	2L・重量0.5
説明			
森に住む珍しい再生力の高い蜥蜴の尾。要素が存在するのは尾のみ。目無蜥蜴は名前の通り目が退化した蜥蜴。暗い場所を好む。			

名前	毒消し草		
要素	消毒１	入手法	採取
入手先	多くの森、草原等（生存術１０）		
売買価格	１２Ｇ	流通Ｌ・重量	1L・重量1
説明			
森によく自生している薬草類。沢山の種類があるが、毒消し草としてまとめる。代表的な毒消し草は黄乱草（おうらんそう）、ムクラの長茎（ちょうけい）、ドクダミの葉など。			

名前	鉱晶塩（こうしょうえん）		
要素	耐性１	入手法	採掘
入手先	少数の鉱山（職能／鉱夫１２）		
売買価格	100 Ｇ	流通Ｌ・重量	3L・重量1
説明			
鉱山から産出される塩。ドワーフ達の間では貴重な塩分。通常の塩とは違う鉱物的成分が含まれているとされ、仄かな甘みを含むのが特徴とされる。			

名前	マッスルベリー		
要素	肉体１	入手法	採取
入手先	少数の森（生存術１４）		
売買価格	150G	流通Ｌ・重量	5L・重量1
説明			
肉体を活性化する要素を持つ赤い漿果。稀にしか結実しない。至極甘い。自生しているものを植樹する試みも行われているが殆ど成功しないほど生育が難しい。			

名前	星辰（せいしん）の砂		
要素	技術１	入手法	採取
入手先	少数の砂漠・砂浜等（生存術１４）		
売買価格	150 Ｇ	流通Ｌ・重量	5L・重量1
説明			
特定の砂漠に存在する希少な星形の砂。見分けて採取するのに時間がかかる。神経系に作用し、知覚力や器用さに作用する成分を持つ。			

名前	霊芝（れいし）		
要素	知能１	入手法	採取
入手先	少数の森、湿地帯等（生存術１４）		
売買価格	150 Ｇ	流通Ｌ・重量	5L・重量1
説明			
希少なつややかな茸。知能に対する作用があるとされる。主に煎じて抽出液などを作成し使用する。コルクのような組織を持つ茸。			

名前	フラッシュミント		
要素	覚醒１	入手法	採取
入手先	森や平原など（生存術１０）		
売買価格	100 Ｇ	流通Ｌ・重量	1L・重量0.5
説明			
ミント自体は多種多様な種があるが、その中でも特に刺激や冷涼感の強いものをこう呼ぶ。強い覚醒作用を持ち、これを無加工で用いるだけでも、気付け薬の代わりとなる。それが負傷がＨＰを上回った場合以外（疲労ダメージによるもの）である限り、このミントで即座に意識を回復出来る。これによって目覚めると疲労ダメージは気絶するＨＰまで１届かない状態まで回復する。			

名前	夢想華（むそうばな）		
要素	催眠１	入手法	採取
入手先	少数の森、草原等（生存術１３）		
売買価格	150G	流通Ｌ・重量	3L・重量0.5
説明			
特定の森に存在する小さな花をつける淡青色の花。茎に催眠要素の成分を含む。煎じてお茶にして飲むと安眠できる作用がある。			

名前	逢魔ヶ蟲（おうまがむし）		
要素	魔力１	入手法	採取
入手先	少数の森、草原、荒地など（生存術 14）		
売買価格	250 Ｇ	流通Ｌ・重量	5L・重量0.5
説明			
古代、魔王侵攻時代に魔界から持ち込まれ、地上に適応したといわれる小蟲。宵闇色の甲虫のような外見。その体全身に魔力の要素を含む。			

名前	マジック・マッシュルーム		
要素	幻覚１	入手法	採取
入手先	少数の森（生存術１３）		
売買価格	100G	流通Ｌ・重量	3L・重量1
説明			
そのままでも幻覚作用を持つ茸。基本的には毒キノコ。この茸を飲食した場合１ｄ時間の間幻覚作用に襲われ行動不能（全ての行動に－６の修正）			

名前	グルーデンの根		
要素	硬化１	入手法	採取
入手先	少数の森、荒地、岩山等（生存術１５）		
売買価格	100G	流通Ｌ・重量	3L・重量1
説明			
根以外の地上に出る部分がまるで石や岩にしか見えない特殊な植物の長い根。特徴から発見が困難。ゴボウに似るがエグみが強く食用には向かない。硬化の要素を持つ。			

名前	岩蛇（いわへび）の卵		
要素	強化１	入手法	採取
入手先	少数の森、草原、荒地など（生存術 15）		
売買価格	100 G	流通Ｌ・重量	2L・重量0.5
説明			
過酷な環境を生存圏とする蛇の卵。存在自体が希少な上に、岩の隙間など発見困難な場所に棲息するため入手が困難。蛇自体は毒を持たず脅威ではない。強化の要素を持つ。			

名前	氷水晶（こおりすいしょう）		
要素	冷気１	入手法	採掘
入手先	少数の鉱山（職能／鉱夫 14）		
売買価格	150G	流通Ｌ・重量	3L・重量0.5
説明			
鉱山で稀に採掘される氷のような冷気をまとう特殊な水晶。触ると冷たい。要素を得るためには極小の水晶で可能。冷気の要素を含んでいる。			

名前	地獄草（じごくそう）		
要素	火炎１	入手法	採取
入手先	砂漠、岩山、荒地等（生存術１４）		
売買価格	150G	流通Ｌ・重量	3L・重量0.5
説明			
荒地や砂漠など日差しの強い場所に自生する赤茶色の植物。やや希少な薬草。この植物自体が仄かな熱を持つ。火炎の要素を含んでいる。			

名前	電電蛙（でんでんがえる）の肝		
要素	雷電１	入手法	採取
入手先	沼地、湿地帯など（生存術 14）		
売買価格	150G	流通Ｌ・重量	3L・重量0.5
説明			
沼地などに生息する大型のカエルの肝。この蛙は触られると電気を発し外敵を撃退する。この蛙の肝（発電器官）には雷電の要素が含まれる。			

名前	ネズリ樹（じゅ）の表皮		
要素	弱化１	入手法	採取
入手先	少数の森等（生存術 12）		
売買価格	100G	流通Ｌ・重量	2L・重量１
説明			
ネズリの樹という落葉樹の一種の木の皮が、弱化の要素を含んでいる。ネズリの樹自体は希少ではないが、落葉の季節に採取した皮でないと要素を含まない。			

名前	ブラック・アイヴィー		
要素	耐性１	入手法	採取
入手先	少数の森、岩場（生存術１３）		
売買価格	100G	流通Ｌ・重量	3L・重量４
説明			
森の木や岩場などに自生する非常に黒ずんだ太いツタ植物。そのつるの部分に耐性の要素を持つが、抽出するには大量のつるが必要になる。			

名前	知恵の林檎（りんご）		
要素	発心１	入手法	採取
入手先	どこかの森（生存術 20）		
売買価格	時価	流通Ｌ・重量	9L・重量0.5
説明			
自然に存在する林檎の木の中に極希に実るとされる特殊な林檎。発心の要素を含む。通常の林檎と異なり、赤く熟さず夜闇の中でもほのかに発光すると言われている。			

名前	古代魚の逆鱗（げきりん）		
要素	魚心１	入手法	漁
入手先	海（職能／漁師１５）		
売買価格	300G	流通Ｌ・重量	5L・重量0.5
説明			
極希に網や釣りにかかる古代魚と呼ばれる奇妙な魚の１つだけ逆さに生える鱗＝逆鱗。その逆鱗にのみ魚心の要素が存在する。古代魚の味はやや魚というより獣に近い。			

名前	鮫蝙蝠の奥眼（おうがん）		
要素	真眼１	入手法	狩猟
入手先	鮫蝙蝠（生存術１３）		
売買価格	200G	流通Ｌ・重量	5L・重量１
説明			
凶暴な蝙蝠である鮫蝙蝠には目が存在しないが、頭の奥に本当の目があるという。その目は物を見ずに見る力があるといわれる。故に真眼の要素を持つ。			

名前	夜光蟲（やこうちゅう）		
要素	発光１	入手法	採取
入手先	どこかの森、洞窟、水場（生存術１４）		
売買価格	50G	流通Ｌ・重量	4L・重量0.5
説明			
全身が発光する羽虫。発光は交尾の為のアピール行為だといわれる。夜は発見は比較的容易（夜の目標値１２）。発光の要素を持つ。			

名前	スプリガンの親指		
要素	巨大１	入手法	狩猟
入手先	スプリガン（生存術 10）		
売買価格	500G	流通Ｌ・重量	7L 重量１／１本
説明			
小人にして巨人の怪物スプリガンの手の親指には巨大の要素が含まれる。スプリガンの指先は、一体のスプリガンから２本（両手分）手に入れることができる。			

名前	獣鬼の大爪（おおづめ）		
要素	化身１	入手法	狩猟
入手先	獣鬼全般（生存術１２）		
売買価格	500G	流通Ｌ・重量	7L・重量１
説明			
ウェアラットやウェアウルフなどの獣鬼達の爪には化身の要素が含まれる。大爪（通常の爪より比較的大きい）と呼ばれる部位は一体に一つしか存在しない。			

名前	バグベアの白毛		
要素	獣１	入手法	狩猟
入手先	バグベア（生存術１２）		
売買価格	150G	流通Ｌ・重量	5L・重量0.5
説明			
鬼族の一種であるバグベアの体に生える一房の白毛には獣の要素が含まれる。バグベアは毛だらけな上、どこに生えるかは個体差があるので見つけるのに結構苦労する。			

名前	トロールの精髄（せいずい）		
要素	再生２	入手法	狩猟
入手先	トロール（生存術 16）		
売買価格	1500G	流通Ｌ・重量	7L・重量５
説明			
幻獣トロールの背中の中心に走る骨には再生の要素が含まれる。解体が非常に難しく、手慣れたものでないと入手に非常に苦労する。			

名前	グレイヴァイパーの腹皮（ふくひ）		
要素	滋養２	入手法	狩猟
入手先	グレイヴァイパー（生存術１１）		
売買価格	500G	流通Ｌ・重量	7L・重量１
説明			
灰色蛇グレイヴァイパーの腹部に相当する部分の皮は滋養の要素を含んでいる。その部分だけは灰色ではなく真っ白になっている。			

名前	スライムの欠片（かけら）		
要素	酸１	入手法	狩猟
入手先	スライム（生存術１５）		
売買価格	200G	流通Ｌ・重量	5L・重量１
説明			
魔獣スライムを分解した要素には酸の要素を含んでいる。死んだスライムは収縮するのでおよそ一体から１ｄ個入手できる。ただし炎属性の攻撃をした場合組織が焼け入手できない。			

名前	グールの爪		
要素	麻痺毒１	入手法	狩猟
入手先	グール（生存術１３）		
売買価格	300G	流通Ｌ・重量	5L・重量１
説明			
鬼族グールの爪には麻痺毒が含まれているので、その爪には麻痺の要素が含まれる。一体のグールから採れるグールの爪すべてからおおよそ１回分の要素を抽出できる。			

名前	ケルベロスの大牙（たいが）		
要素	紫毒１×１ｄ回分、火炎２	入手法	狩猟
入手先	ケルベロス（生存術 10）		
売買価格	2000G	流通Ｌ・重量	3L・重量４
説明			
魔獣ケルベロスの牙には激しい火炎の要素と、紫毒の要素が含まれる。ケルベロス一体は２本の大牙をもっている。ただ、この魔獣を倒すのは容易ではない。			

名前	ヘルハウンドの黒舌（こくぜつ）		
要素	火炎２	入手法	狩猟
入手先	ヘルハウンド（生存術１２）		
売買価格	1500G	流通Ｌ・重量	7L・重量１
説明			
魔獣ヘルハウンドの黒い舌には激しい火炎の要素が含まれる。解体取得自体は簡単だが、地獄の魔獣を倒すのは並大抵のことではない。			

名前	ウェアウルフの心臓		
要素	再生２	入手法	狩猟
入手先	ウェアウルフ（生存術１４）		
売買価格	1500G	流通Ｌ・重量	8L・重量１
説明			
獣鬼ウェアウルフの心臓には再生の要素が含まれる。ウェアウルフはその爪にも獣の要素を持つ、錬金術的には貴重な素体といえる。			

名前	ガル・ガリの眼球		
要素	転移１	入手法	狩猟
入手先	ガル・ガリ（生存術 13）		
売買価格	3000G	流通Ｌ・重量	8L・重量１
説明			
幻獣ガル・ガリの眼球には転移の要素が含まれる。ガル・ガリの眼球は２つであるため、一体から眼球は二つ手に入れることができる。			

名前	オーガの角		
要素	肉体２	入手法	狩猟
入手先	オーガ（生存術１０）		
売買価格	1500G	流通Ｌ・重量	7L・重量１
説明			
鬼族オーガの頭部から生えている角には高い肉体の要素が含まれている。オーガは通常頭部に角を２つ持っているため、一体のオーガから２本入手することができる。			

名前	コカトリスの嘴（くちばし）		
要素	石化１×２回	入手法	狩猟
入手先	コカトリス（生存術１１）		
売買価格	1000G	流通Ｌ・重量	6L・重量0.5
説明			
魔獣コカトリスの嘴には石化の要素が含まれている。			

名前	コカトリスの肉		
要素	疲労毒１×１ｄ分	入手法	狩猟
入手先	コカトリス（生存術１０）		
売買価格	400G	流通Ｌ・重量	6L・重量５
説明			
魔獣コカトリスの肉には疲労毒の要素が含まれている。コカトリス一体分の肉からは、１ｄ回分の疲労毒を抽出することが可能。			

名前	バジリスクの爪		
要素	石化１×２回分	入手法	狩猟
入手先	バジリスク（生存術１０）		
売買価格	1000G	流通Ｌ・重量	6L・重量１
説明			
幻獣バジリスクの爪には石化の要素が含まれている。バジリスク一体からおおよそ石化の要素２回分にあたる量の爪を採取できる。			

名前	バジリスクの毒腺（どくせん）		
要素	衰弱毒１×１ｄ分	入手法	狩猟
入手先	バジリスク（生存術１０）		
売買価格	400G	流通Ｌ・重量	6L・重量１
説明			
幻獣バジリスクの毒腺には肉体衰弱毒の要素が含まれている。バジリスクの毒腺１つからおおよそ１ｄ回分の衰弱毒の要素を採取できる。			

名前	ゴルゴンの瞳		
要素	石化２	入手法	狩猟
入手先	ゴルゴン（生存術 18）		
売買価格	2500G	流通Ｌ・重量	9L・重量0.5
説明			
悪魔ゴルゴンの瞳には強烈な石化の要素が含まれている。ゴルゴンは瞳（眼球）を二つ持つため、一体のゴルゴンから瞳は２つ採取できる。			

名前	マンティコアの尾針（びしん）		
要素	知能２、出血毒１×１ｄ分	入手法	狩猟
入手先	マンティコア（生存術１４）		
売買価格	2000G	流通Ｌ・重量	7L・重量1
説明			
魔獣マンティコアの蠍の尾の先に存在する針には知能の要素が含まれる。マンティコアの蠍尾は非常に硬く、解体するには相応の手管が必要になる。			

名前	蟻酸（ぎさん）		
要素	酸1	入手法	狩猟
入手先	巨大蟻系（生存術１５）		
売買価格	200G	流通Ｌ・重量	5L・重量１
説明			
巨大蟻系生物がもつ蟻酸は酸の要素を含む。巨大蟻に分類される生物からはそのモンスターレベル回分の蟻酸を入手可能である。			

名前	ワームの苦汁（くじゅう）		
要素	耐性２	入手法	狩猟
入手先	ワーム（生存術１５）		
売買価格	1000G	流通Ｌ・重量	7L・重量0.5
説明			
ワームの消化器系からとれる苦汁には強い耐性の要素が含まれる。ワーム一体からおおよそ１ｄ÷２（端数切上）回分の苦汁を得ることができる。			

名前	巨大蜘蛛の複眼（ふくがん）		
要素	技術２	入手法	狩猟
入手先	巨大蜘蛛（生存術１２）		
売買価格	1500G	流通Ｌ・重量	7L・重量３
説明			
巨大蜘蛛の複眼には強い技術の要素が含まれる。標準的な大蜘蛛一体から採取できる複眼は８つで、８つから要素１つを抽出できる。８つ分で重量は３となる。			

名前	シャドウストーカーの断片		
要素	透明１	入手法	狩猟
入手先	シャドウストーカー（生存術１６）		
売買価格	1000G	流通Ｌ・重量	8L・重量0.5
説明			
悪魔シャドウストーカーの死骸の一部（断片）は透明の要素を含む。シャドウストーカー一体からおおよそ１ｄ÷２（端数切上）個分の断片を得ることができる。			

名前	サンダーバードの大風切羽		
要素	雷電２	入手法	狩猟
入手先	サンダーバード（生存術１５）		
売買価格	1500G	流通Ｌ・重量	8L・重量0.5
説明			
幻獣サンダーバードの大風切羽には強い雷電の要素が含まれる。大風切羽は翼一つにつき１枚存在し、１体から２枚の風切り羽を入手できる。			

名前	ウェンディゴの大牙（たいが）		
要素	冷気２	入手法	狩猟
入手先	ウェンディゴ（生存術１６）		
売買価格	1500G	流通Ｌ・重量	8L・重量５
説明			
幻獣ウェンディゴの大牙は強い冷気の要素を持つ。ウェンディゴの口に大牙は２本存在し、一体から２本大牙を入手することができる。			

名前	トリカブトの塊根（かいこん）		
要素	トリカブト毒１	入手法	採取
入手先	多くの森、草原等（生存術１５）		
売買価格	400G	流通Ｌ・重量	5L・重量0.5
説明			
トリカブトという色とりどりの花をつける多年草の根の塊にはトリカブト毒の要素が含まれる。わりと身近に存在する毒物であり、古来より毒として利用されてきた。			

名前	大毒サソリの尾針（びしん）		
要素	神経毒1×1d分	入手法	狩猟
入手先	大毒サソリ（生存術11）		
売買価格	200G	流通L・重量	5L・重量2
説明	大毒サソリの尾針には神経毒の要素が含まれる。		

名前	ワイバーンの尾針（びしん）		
要素	神経毒1×1d回分	入手法	狩猟
入手先	ワイバーン（生存術13）		
売買価格	500G	流通L・重量	7L・重量2
説明	幻獣ワイバーンの尾に隠された針には神経毒の要素が含まれる。		

名前	オルトロスの大牙（たいが）		
要素	火炎2	入手法	狩猟
入手先	オルトロス（生存術10）		
売買価格	1500G	流通L・重量	7L・重量1
説明	魔獣オルトロスの牙には激しい火炎が含まれる。オルトロス一体は2本の大牙をもっている。ただ、この魔獣を倒すのは容易ではない。		

名前	オルトロスの尾蛇牙（おへびが）		
要素	出血毒1×1d回分	入手法	狩猟
入手先	オルトロス（生存術13）		
売買価格	300G	流通L・重量	7L・重量0.5
説明	魔獣オルトロスの尾には蛇が隠されており、その蛇の牙には出血毒の要素が含まれる。オルトロスの尾蛇の存在に気づかないと採取しにくい素材。		

名前	サハギンの背びれ		
要素	魚心2	入手法	狩猟
入手先	サハギン（生存術14）		
売買価格	1000G	流通L・重量	8L・重量3
説明	サハギンの背びれには強い魚心の要素が含まれている。サハギンは地上に滅多に姿を表さないため、入手は難しい。		

名前	ケイブハンターの朱珠（しゅじゅ）		
要素	真眼2	入手法	狩猟
入手先	ケイブハンター（生存術15）		
売買価格	1500G	流通L・重量	8L・重量3
説明	ケイブハンターの頭部の奥深くに存在する朱珠には強い真眼の要素が含まれる。その朱珠は赤暗く輝き、まるで磨かれた宝石のごとく鈍く光る。		

名前	アンドロマリウスの宝眼（ほうがん）		
要素	魔力2	入手法	狩猟
入手先	アンドロマリウス（生存術11）		
売買価格	2500G	流通L・重量	9L・重量1
説明	公魔アンドロマリウスの宝石のようなその眼球には強い魔力の要素が含まれる。アンドロマリウス一体から宝眼は2個入手することが出来る。		

名前	ユニコーンの角		
要素	生命1	入手法	狩猟
入手先	ユニコーン（生存術10）		
売買価格	1万G	流通L・重量	8L・重量1
説明	幻獣ユニコーンの角には強い生命の要素が含まれる。希少な生物のこの角は、非常に珍しい生命力という要素を内包している。		

名前	生命樹の小枝		
要素	生命1	入手法	採取
入手先	エルフの森の奥地		
売買価格	時価	流通L・重量	なし・重量0.5
説明	エルフたちの崇拝対象、生命樹の枝には生命の要素が含まれる。だが、エルフたちの崇拝対象であるこの世界樹の枝を折り取ることは通常許されない。何らかの事情がある場合であれ、エルフたちの指導者（樹祭司）の長の許諾が必要である。もしエルフ達の同意を得ず折り取ったなら、その集落のエルフから生涯狙われることだろう。		

名前	カトブレパスの単眼		
要素	石化2	入手法	狩猟
入手先	カトブレパス（生存術10）		
売買価格	2500G	流通L・重量	7L・重量1.5
説明	石化能力を持つ危険な魔獣カトブレパスの単眼は石化の要素を持つ。カトブレパスは単眼生物であるため、当然この素材も一体から一つのみ入手できる。		

名前	カトブレパスの毒袋		
要素	びらん毒1×1d回分	入手法	狩猟
入手先	カトブレパス（生存術15）		
売買価格	500G	流通L・重量	7L・重量3
説明	猛毒の息を吐く魔獣カトブレパスの毒袋はびらん毒の要素を持つ素材である。この毒袋は非常に危険な毒物を貯蔵したものであり、解体は困難を伴う。		

名前	キマイラの尾蛇牙（おへびが）		
要素	出血毒1×1d回分	入手法	狩猟
入手先	キマイラ（生存術13）		
売買価格	300G	流通L・重量	6L・重量0.5
説明	合成された魔法生物キマイラの尾蛇の牙には出血毒の要素が含まれる。キマイラはこれ以外にも複数の毒を体内に持つ非常に珍しい生物である。		

名前	キマイラの肺腑（はいふ）		
要素	疲労毒1×1d分	入手法	狩猟
入手先	キマイラ（生存術15）		
売買価格	400G	流通L・重量	6L・重量0.5
説明	合成された魔法生物キマイラの尾蛇の牙には出血毒の要素が含まれる。キマイラはこれ以外にも複数の毒を体内に持つ非常に珍しい生物である。		

名前	アルミラージの角		
要素	催眠1	入手法	狩猟
入手先	アルミラージ（生存術12）		
売買価格	150G	流通L・重量	3L・重量1
説明	幻獣アルミラージの角には催眠の要素が含まれる。アルミラージは同様に瞳にも催眠の要素を持っている。		

名前	アルミラージの瞳		
要素	催眠1	入手法	狩猟
入手先	アルミラージ（生存術12）		
売買価格	150G	流通L・重量	3L・重量0.5
説明	幻獣アルミラージの瞳には催眠の要素が含まれる。この瞳は一体のアルミラージから2個入手することができる。アルミラージは同様に角にも催眠の要素を持っている。		

名前	カラドリウスの嘴（くちばし）		
要素	克病1	入手法	狩猟
入手先	カラドリウス（生存術10）		
売買価格	1万G	流通L・重量	9L・重量0.5
説明	幻獣カラドリウスの嘴はその能力に準じた克病の要素を持つ。その希少性から、この品物が流通に乗ることは滅多にない。		

名前	カーバンクルの額宝珠（がくほうじゅ）		
要素	魔力2	入手法	狩猟
入手先	カーバンクル（生存術12）		
売買価格	2500G	流通L・重量	6L・重量4
説明	幻獣カーバンクルの額の宝石には高い魔力の要素が含まれている。この要素を求めてカーバンクルを狩ろうとする魔術師も多い。		

名前	バイコーンの角		
要素	生命1	入手法	狩猟
入手先	バイコーン（生存術１１）		
売買価格	１万Ｇ	流通Ｌ・重量	9L・重量1
説明			
幻獣バイコーンの角は強い生命の要素を内包している。しかもこの角は一体のバイコーンから２本入手することができる。ただ、バイコーンは珍しい上に、凶暴な生物であるため入手にはかなりのリスクがつきまとう。			

名前	ヒュドラの牙		
要素	紫毒１×１ｄ回分	入手法	狩猟
入手先	ヒュドラ（生存術１４）		
売買価格	500G	流通Ｌ・重量	6L・重量4
説明			
幻獣ヒュドラの牙には紫毒の要素が含まれる。さらにこの牙はヒュドラの頭の数だけ回収することが可能である。			

名前	ヒュドラの心臓		
要素	再生２	入手法	狩猟
入手先	ヒュドラ（生存術１６）		
売買価格	1500G	流通Ｌ・重量	7L・重量5
説明			
幻獣ヒュドラの心臓は高い再生の要素を含んでいる。しかもヒュドラの心臓は２つあるため、一体から２つの心臓を回収できる。			

名前	ブロブの欠片（かけら）		
要素	酸１	入手法	狩猟
入手先	ブロブ（生存術１6）		
売買価格	400G	流通Ｌ・重量	6L・重量4
説明			
魔法生物ブロブを分解した要素には酸の要素が含まれている。死んだブロブは崩壊するが、１体からおおよそ１ｄ個は入手できる。ただし、冷却属性を使用して攻撃した場合、組織が砕け散り入手できない。			

名前	アルゴスの瞳		
要素	真眼１	入手法	狩猟
入手先	アルゴス（生存術１5）		
売買価格	200G	流通Ｌ・重量	6L・重量1
説明			
大魔アルゴスの瞳には真眼の要素が含まれる。しかもアルゴスから取れる瞳は１０ｄ＋４０個となる。これはアルゴスが全身瞳が存在するが、戦闘時にいくつかの瞳は潰れてしまうからである。また一つの瞳を取り出すごとに１０分は時間がかかる。			

名前	タラスクの毒腺（どくせん）		
要素	びらん毒1×２ｄ回分	入手法	狩猟
入手先	タラスク（生存術１４）		
売買価格	500G	流通Ｌ・重量	7L・重量4
説明			
竜魔タラスクの貴重な毒腺には恐ろしいびらん毒の要素が含まれている。タラスク自体が希少な存在であるため、この毒腺を目にできる者は滅多にいない。			

名前	ニズヘッグの順鱗（じゅんりん）		
要素	雷電２	入手法	狩猟
入手先	ニズヘッグ（生存術１６）		
売買価格	1500G	流通Ｌ・重量	8L・重量5
説明			
竜魔ニズヘッグの順鱗は雷電の要素を含んでいる。順鱗は、ほぼ全ての鱗が逆鱗のニズヘッグの鱗の中でも珍しく逆の逆（順）に生えている鱗である。			

名前	ファハンの瞳		
要素	弱化２	入手法	狩猟
入手先	ファハン（生存術１３）		
売買価格	1500G	流通Ｌ・重量	7L・重量3
説明			
鬼ファハンの一つ目には実は強い弱化の要素が含まれている。その瞳に含まれる呪いの力が、弱化の魔力を含んでいるのだといわれる。			

名前	ミノタウロスの角		
要素	肉体２	入手法	狩猟
入手先	ミノタウロス（生存術１２）		
売買価格	1500G	流通Ｌ・重量	7L・重量1
説明			
牛頭の鬼ミノタウロスから取れる角は、肉体の強い要素を含んでいる。一見ただの牛角にも見えるが、その力は比較にならないものである。			

名前	アルラウネの触手葉（しょくしゅよう）		
要素	麻痺毒１×２ｄ回分	入手法	狩猟
入手先	アルラウネ（生存術１０）		
売買価格	300G	流通Ｌ・重量	5L・重量8
説明			
魔獣アルラウネの触手のような葉は麻痺毒の要素を含んでいる。一匹のアルラウネから４本の触手葉が採れる。			

名前	アルラウネの人型根（じんけいこん）		
要素	強化２	入手法	狩猟
入手先	アルラウネ（生存術１０）		
売買価格	1500G	流通Ｌ・重量	5L・重量10
説明			
魔獣アルラウネの人型根（じんけいこん）は強い強化の要素を含んでいる。完全に人型であるため、多くの人は不気味がり、忌避する。			

名前	ナベリウスの足爪		
要素	覚醒２	入手法	狩猟
入手先	ナベリウス（生存術１１）		
売買価格	1500G	流通Ｌ・重量	6L・重量6
説明			
公魔ナベリウスの足の爪は強い覚醒の要素を含んでいる。魔界の番人と呼ばれるナベリウスの爪は強い覚醒効果を人類にもたらす。			

錬金成果物データ（秘薬）

秘薬とは軟膏、飲薬など、特殊な効果を発揮する薬です。秘薬は同種の形状（飲薬、軟膏など）のアイテムによる判定へのボーナス、ペナルティは重複しません。

つまり同じ薬を飲んでも効果は累積しませんし、同種の形状のアイテムによる同じ判定のボーナスは、どちらか高い方のみが適用されます。逆に軟膏と飲薬など別の形状であれば累積します。

同じ判定値へボーナスのあるものとペナルティのあるものを両方飲んだ場合は数値的に相殺されます。

名前	疲労回復促進の秘薬	必要要素	滋養１	加工難度	１０	製作時間	３０分
流通Ｌ	3L	適正売価	３０Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	１日
効果	飲むことで効果時間の間、疲労回復を助ける。戦闘行動「呼吸を整える」際の疲労回復を１ｄ＋肉体値の半分（端数切捨）から１ｄ＋２＋肉体値の半分（端数切捨）に変更する。また、休息による重疲労の回復量を２倍にする。						

名前	傷薬	必要要素	滋養１、鎮痛１	加工難度	１０	製作時間	３０分
流通Ｌ	2L	適正売価	５０Ｇ	形状	軟膏(小瓶サイズ)	効果時間	瞬時
効果	傷に対する消毒・鎮痛効果を高める膏薬。 技能による応急手当の時、膏薬として併用すると達成値を＋３することが可能。						

名前	治癒力増進の秘薬	必要要素	滋養１、再生１	加工難度	１０	製作時間	１時間
流通Ｌ	3L	適正売価	６５Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	１日
効果	飲むことで効果時間の間、肉体の治癒力を高める秘薬。 効果時間内における８時間以上の睡眠で（通常１点の所）４点回復する。 もし１日中床につき安静にしていた場合は、１＋クラスのＨＰ係数分の半分＋４点回復。						

名前	傷忘れの秘薬	必要要素	再生1, 鎮痛1、滋養1	加工難度	１３	製作時間	２時間
流通Ｌ	5L	適正売価	１００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	１日
効果	服用すると、現在負っている負傷がまるで存在しないかのように感じるようになる。 一度使用すると２ｄ＋５点までの負傷ダメージをなかったかのように行動できる。 死亡判定や気絶判定も、秘薬によってないものとされるものを除き計算する。 この傷忘れの秘薬を服用しているうちは、同じ秘薬を飲んでも効果は重複しない。 この負傷は、他の手段で治癒しない限り１２時間後に元に戻る。 この秘薬の効果を受けている間、ＨＰの回復は秘薬によってないものとされているものから適用される。						

名前	頑健の秘薬	必要要素	肉体１、耐性１	加工難度	１５	製作時間	４時間
流通Ｌ	6L	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	肉体を活性化し、耐性を与える秘薬。効果が切れるまで頑健ＳＴに常に＋２のボーナスを与える						

名前	直感の秘薬	必要要素	技術１、耐性１	加工難度	１５	製作時間	４時間
流通Ｌ	6L	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	俊敏さを活性化し、直感力や身のこなしを上昇する秘薬。効果が切れるまで直感ＳＴに常に＋２のボーナスを与える。						

名前	意思の秘薬	必要要素	知能１、耐性１	加工難度	１５	製作時間	４時間
流通Ｌ	6L	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	精神を沈静化し、意思力を強化する秘薬。効果が切れるまで意思ＳＴに常に＋２のボーナスを与える。						

名前	迅速の秘薬	必要要素	知能１、覚醒１	加工難度	１５	製作時間	４時間
流通Ｌ	6L	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	精神を覚醒し、判断力を上昇させる秘薬。 効果が切れるまでイニシアティブの決定ダイスを３ｄ＋知能にすることができる。						

名前	耐熱の秘薬	必要要素	火炎１、耐性１	加工難度	１５	製作時間	３時間
流通Ｌ	6L	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	身体の耐熱能力を上昇し、熱や火炎に対するダメージを抑える。 効果が切れるまで炎属性に対するダメージを３点無効化する。						

名前	耐冷の秘薬	必要要素	冷気１、耐性１	加工難度	１５	製作時間	３時間
流通Ｌ	６Ｌ	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	身体の耐冷気能力を上昇し、冷気などに対するダメージを抑える。 効果が切れるまで冷却属性に対するダメージを３点無効化する。						

名前	耐電の秘薬	必要要素	雷電１、耐性１	加工難度	１５	製作時間	３時間
流通Ｌ	６Ｌ	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	身体の耐電能力を上昇し、電撃などに対するダメージを抑える。 効果が切れるまで雷属性に対するダメージを３点無効化する。						

名前	耐魔の秘薬	必要要素	魔力１、耐性１	加工難度	１６	製作時間	４時間
流通Ｌ	６Ｌ	適正売価	７５０Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	身体の耐魔能力を上昇し､魔法に対する耐性を付与する｡効果が切れるまで魔法に対するＳＴ判定を常に＋２する。						

名前	水中適応の秘薬	必要要素	肉体１、魚心１	加工難度	１４	製作時間	２時間
流通Ｌ	５Ｌ	適正売価	１０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	６時間
効果	この秘薬を摂取すると、水中、戦闘中における疲労を受けずに済むラウンド数が伸びる。 疲労ダメージを受けずに済むラウンドを肉体Ｒから肉体×３Ｒに上昇する。						

名前	夜目（やめ）の秘薬	必要要素	知能１、真眼１	加工難度	１４	製作時間	２時間
流通Ｌ	５Ｌ	適正売価	８００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	６時間
効果	視覚能力を強化し、宵闇を見通す能力を付与する。 エルフの「低光度視覚」を得たものとして扱う。（つまりエルフ、ドワーフには効果がない）						

名前	予言の香薬	必要要素	幻覚１、覚醒１	加工難度	１２	製作時間	１時間
流通Ｌ	４Ｌ	適正売価	５００Ｇ	形状	香薬(小瓶サイズ)	効果時間	５分間
効果	この香薬を用いるには、香薬を燃やすため火を使用する必要がある。 この香薬の煙を吸引することにより、自身の周辺で起こる未来の出来事を走馬灯のように幻視することがある。 ただし、見る未来自体が本当か幻覚かは区別がつかず、かつ見る未来について指定を行うことはできない。 幻視は長くとも５分間。						

名前	岩肌の秘薬	必要要素	肉体１、硬化１	加工難度	１３	製作時間	２時間
流通Ｌ	５Ｌ	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	６時間
効果	皮膚を硬化し、皮膚自体に防護点をもたせる秘薬。肌自体に全ての属性に対する１点の防護点をもたせる。						

名前	巨体化の秘薬	必要要素	化身１、巨大１	加工難度	18	製作時間	２時間
流通Ｌ	８Ｌ	適正売価	２５００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	１２時間
効果	肉体を巨大化する秘薬。肉体のサイズを１サイズ巨大化する。その効果については魔術〈巨体化〉に準じる。						

名前	発光体の秘薬	必要要素	肉体１、発光１	加工難度	１３	製作時間	１時間
流通Ｌ	５Ｌ	適正売価	４００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	２４時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は肉体が発光する。その光はおおよそたいまつと同じ程度の光量で発光する。 この液体自体もぼんやり発光し、液体がかき消されない限り地面などに落としても光る。						

名前	惚れ薬	必要要素	催眠１､発心１、肉体要素	加工難度	１８	製作時間	１時間
流通Ｌ	１０Ｌ	適正売価	時価	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	２４時間
効果	この秘薬は最後の材料として惚れさせる対象の肉体要素（毛髪など）が必要。 この薬をなんらかの形で口にした者は、肉体要素を提供した者に惚れてしまう。この効果は非常に強力で、性別なども関係なく、熱情的な恋心に襲われる。もし、惚れ薬を肉体要素なしで完成させてしまった場合、効果は無差別となる。この薬を飲んだ対象は飲んでから最初に見た者に惚れる。 効果時間が終わった後記憶がなくなるわけでないが、感情変化の強制力は完全に消える。						

名前	体臭劇薬	必要要素	獣１	加工難度	１１	製作時間	１時間
流通Ｌ	５Ｌ	適正売価	３００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	１２時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は体中（主に汗腺の当たり）から強烈な体臭を放つようになる。 匂いに個人差はあるが、どちらにしろどんな匂いもすぎれば悪臭となる。 対象はこの強烈な体臭に伴う不利益、利益をこうむることになる。たとえば、大抵の人間はその強烈な匂いに眉をしかめ、人によってははっきりと罵る。鼻の効く動物は遠くからでもその強烈な匂いでその存在を察知する。						

名前	変声の秘薬	必要要素	技術１、幻覚１、（＋肉体要素）	加工難度	１３	製作時間	２時間
流通Ｌ	５Ｌ	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	１２時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は、声が変化してしまう。 通常は声を変えたい対象の肉体要素（髪の毛など）を材料に使うことでその人物の声を発声できるようになる。 もし使わなかった場合、通常ではありえない高い声（ヘリウムガスを吸ったような）になる。						

名前	不眠の秘薬	必要要素	覚醒１、耐性１	加工難度	１４	製作時間	２時間
流通Ｌ	６Ｌ	適正売価	５００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	２４時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は眠気に対して強い耐性を持つ。 徹夜なども効果時間内は難なくこなせる。また魔法であれなんであれ眠りに落ちない為のＳＴ判定全てに対し＋５のボーナスを得ることが出来る。ただし、この効果が切れた直後１ｄの重疲労を受けることになる。 この効果が訪れる（効果が切れる）４時間前前後にさらに秘薬を飲むと効果が延長される。その場合、さらに２４時間後（最初から４８時間後）に累積した２ｄ（１ｄ＋１ｄ）の重疲労を受けることになる。 この不眠の秘薬をそのように飲み続ける限り効果を延長できる。その結果受ける重疲労の値も累積するようになる。						

名前	発毛の秘薬	必要要素	獣１、再生１	加工難度	１３	製作時間	２時間
流通Ｌ	５Ｌ	適正売価	７００Ｇ	形状	飲薬／塗薬(小瓶サイズ)	効果時間	３日間
効果	この秘薬を飲んだ対象は全身の発毛が活性化される。 これにより通常の発毛の３０倍の速度（１日でおおよそ１ヶ月分）で発毛が起こる。 この効果は通常毛の生える場所であれば全ての場所に効果が起こる。すでに禿上がっていたとしても、かつて発毛していた頃のように効果が現れる。 塗薬としても使えるが、その効果は１０分の１となり、既に禿げた部分などには効果がない。また効果は塗った部分だけに発揮される。通常発毛しない部位は発毛しない。						

名前	肉体強化の秘薬	必要要素	肉体１、強化１	加工難度	１５	製作時間	３時間
流通Ｌ	６Ｌ	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は肉体が強化される。 効果時間中は判定上、肉体が１上昇したものとして扱う。（ＳＴ判定、ダメージは上昇、ＨＰは上昇しない）						

名前	技術強化の秘薬	必要要素	技術１、強化１	加工難度	１５	製作時間	３時間
流通Ｌ	６Ｌ	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は技術が強化される。 効果時間中は判定上、技術が１上昇したものとして扱う。（ＳＴ判定、射撃ダメージも上昇する）						

名前	知能強化の秘薬	必要要素	知能１、強化１	加工難度	１５	製作時間	３時間
流通Ｌ	６Ｌ	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は知能が強化される。 効果時間中は判定上、知能が１上昇したものとして扱う。（イニシアティブ値、ＳＴ判定も上昇する）						

名前	肉体弱化の秘薬	必要要素	肉体１、弱化１	加工難度	１５	製作時間	３時間
流通Ｌ	６Ｌ	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は肉体が衰弱する。 効果時間中は判定上、肉体が１下降したものとして扱う。ただし肉体は１以下にはならない。 ＨＰは下がらないが、ＳＴ判定や与えるダメージ（近接武器）にはペナルティを受ける。 また肉体値の低下により装備の重さや、荷重によるペナルティを受ける恐れもある。						

名前	技術弱化の秘薬	必要要素	技術１、弱化１	加工難度	１５	製作時間	３時間
流通Ｌ	６Ｌ	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は技術が鈍麻する。効果時間中は判定上、技術が１下降したものとして扱う。 ただし技術は１以下にはならない。ＳＴ判定や与えるダメージ（射撃武器）にはペナルティを受ける。						

名前	知能弱化の秘薬	必要要素	知能１、弱化１	加工難度	１５	製作時間	３時間
流通Ｌ	６Ｌ	適正売価	６００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は知能が低下する。 効果時間中は判定上、知能が１下降したものとして扱う。ただし知能は１以下にはならない。 ＳＴやイニシアティブ値にペナルティを受ける。						

名前	肉体強化の秘薬（強）	必要要素	肉体２、強化２	加工難度	１８	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は肉体が強化される。 効果時間中は判定上、肉体が２上昇したものとして扱う。（ＳＴ判定、ダメージは上昇、ＨＰは上昇しない）						

名前	技術強化の秘薬（強）	必要要素	技術２、強化２	加工難度	１８	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は技術が強化される。 効果時間中は判定上、技術が２上昇したものとして扱う。（ＳＴ判定、射撃ダメージも上昇する）						

名前	知能強化の秘薬（強）	必要要素	知能２、強化２	加工難度	１８	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は知能が強化される。 効果時間中は判定上、知能が２上昇したものとして扱う。（イニシアティブ値、ＳＴ判定も上昇する）						

名前	肉体弱化の秘薬（強）	必要要素	肉体２、弱化２	加工難度	１８	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は肉体が衰弱する。 効果時間中は判定上、肉体が２下降したものとして扱う。ただし肉体は１以下にはならない。 ＨＰは下がらないが、ＳＴや与えるダメージ（近接武器）にはペナルティを受ける。 また肉体値の低下により装備の重さや、荷重によるペナルティを受ける恐れもある。						

名前	技術弱化の秘薬（強）	必要要素	技術２、弱化２	加工難度	１８	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は技術が鈍麻する。 効果時間中は判定上、技術が２下降したものとして扱う。ただし技術は１以下にはならない。 ＳＴや与えるダメージ（射撃武器）にはペナルティを受ける。						

名前	知能弱化の秘薬（強）	必要要素	知能２、弱化２	加工難度	１８	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	この秘薬を飲んだ対象は知能が低下する。 効果時間中は判定上、知能が２下降したものとして扱う。ただし知能は１以下にはならない。 ＳＴやイニシアティブ値にペナルティを受ける。						

名前	頑健の秘薬（強）	必要要素	肉体２、耐性２	加工難度	１８	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	肉体を活性化し、耐性を与える秘薬。効果が切れるまで頑健ＳＴに常に＋４のボーナスを与える。						

名前	直感の秘薬（強）	必要要素	技術２、耐性２	加工難度	１８	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	俊敏さを活性化し､直感力や身のこなしを上昇する秘薬。効果が切れるまで直感ＳＴに常に＋４のボーナスを与える。						

名前	意思の秘薬（強）	必要要素	知能２、耐性２	加工難度	１８	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	精神を沈静化し、意思力を強化する秘薬。効果が切れるまで意思ＳＴに常に＋４のボーナスを与える。						

名前	迅速の秘薬（強）	必要要素	知能２、覚醒２	加工難度	１８	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	精神を覚醒し、判断力を上昇させる秘薬。 効果が切れるまでイニシアティブ値の決定ダイスを４ｄ＋知能にすることができる。						

名前	耐熱の秘薬（強）	必要要素	火炎２、耐性２	加工難度	１８	製作時間	１０時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	身体の耐熱能力を上昇し、熱や火炎に対するダメージを抑える。 効果が切れるまで炎属性に対するダメージを６点無効化する。						

名前	耐冷の秘薬（強）	必要要素	冷気２、耐性２	加工難度	１８	製作時間	１０時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	身体の耐冷気能力を上昇し、冷気などに対するダメージを抑える。 効果が切れるまで冷却属性に対するダメージを６点無効化する。						

名前	耐電の秘薬（強）	必要要素	雷電２、耐性２	加工難度	１８	製作時間	１０時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	身体の耐電能力を上昇し、電撃などに対するダメージを抑える。 効果が切れるまで雷属性に対するダメージを６点無効化する。						

名前	傷忘れの秘薬（強）	必要要素	再生２、鎮痛１、滋養２	加工難度	１６	製作時間	６時間
流通Ｌ	８Ｌ	適正売価	６０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	服用すると、現在負っている負傷がまるで存在しないかのように感じるようになる。 一度使用すると５ｄ＋10点までの負傷ダメージをなかったかのように行動できる。 死亡判定や気絶判定も、秘薬によってないものとされるものを除き計算する。 この傷忘れの秘薬を服用しているうちは、同じ秘薬を飲んでも効果は重複しない。 この負傷は、他の手段で治癒しない限り１２時間後に元に戻る。 この秘薬の効果を受けている間、ＨＰの回復は秘薬によってないものとされているものから適用される。						

名前	再生の秘薬	必要要素	再生２、肉体２、化身１	加工難度	１８	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	８０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	飲むことで効果時間の間、肉体の異常なレベルまで治癒力を高める秘薬。 効果時間中は、毎ラウンド自分の行動順に肉体値と同値分ＨＰが回復する。 ただし、死亡した場合この効果を受けることはできなくなる。						

名前	退魔の秘薬（強）	必要要素	魔力２、耐性２	加工難度	１９	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	７５００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	３時間
効果	身体の耐魔能力を上昇し､魔法に対する耐性を付与する。効果が切れるまで魔法に対するＳＴ判定を常に＋４する。						

名前	水中呼吸の秘薬	必要要素	肉体２、魚心２	加工難度	１６	製作時間	５時間
流通Ｌ	８Ｌ	適正売価	５５００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	６時間
効果	この秘薬を摂取すると、水中において呼吸をすることが出来る。 効果時間内は水中において呼吸を気にする必要はない。呼吸を整えることも可能。						

名前	暗視の秘薬	必要要素	知能２、真眼２	加工難度	１８	製作時間	６時間
流通Ｌ	８Ｌ	適正売価	６５００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	６時間
効果	視覚能力を強化し、宵闇を見通す能力を付与する。 ドワーフの「暗視」と同等の能力を得たものとして扱う。（つまりドワーフには効果がない）						

名前	回復の秘薬	必要要素	再生２、滋養２	加工難度	１５	製作時間	６時間
流通Ｌ	７Ｌ	適正売価	４５００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	一瞬
効果	飲むと即時に体の傷を回復する秘薬。負傷ダメージを即座に２ｄ＋１５回復する。						

名前	透明化の秘薬	必要要素	透明１、化身１	加工難度	１８	製作時間	６時間
流通Ｌ	８Ｌ	適正売価	３５００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	１時間
効果	透明化の秘薬を飲むと、魔術の｛透明化｝と同様の効果を得ることが出来る。						

名前	転移の秘薬	必要要素	転移１	加工難度	１８	製作時間	６時間
流通Ｌ	８Ｌ	適正売価	７０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	１２時間
効果	この秘薬を飲んだ場合、効果時間内に１度だけ、視界内に短距離転移を行うことが出来る。 この転移は任意のタイミングで実行でき、アクションを消費しない。 戦闘中であれば、任意の相手の後衛などに接敵することも可能。もし回避に使用した場合は、回避を確実に成功させ、中距離以内の距離に出現する。（くわしくは魔術｛転移防御｝を参照） あまりに遠くに転移した場合、転移後自分の位置を把握するまで行動できない場合がある。（１ラウンド程度）						

名前	石化耐性の秘薬	必要要素	石化１、耐性１	加工難度	１５	製作時間	２時間
流通Ｌ	６Ｌ	適正売価	２５００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	１２時間
効果	この秘薬を飲んだ場合、効果時間内において石化攻撃、石化視線、石化に関する毒物に対するＳＴに対し＋４のボーナスを得ることができる。						

名前	石化耐性の秘薬（強）	必要要素	石化２、耐性２	加工難度	１５	製作時間	６時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	８５００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	１２時間
効果	この秘薬を飲んだ場合、効果時間内において石化攻撃、石化視線、石化に関する毒物に対し、完全な耐性を得ることができ、影響を全く受け付けなくなる。						

名前	魔力の秘薬	必要要素	魔力１、強化１	加工難度	１６	製作時間	６時間
流通Ｌ	６Ｌ	適正売価	９００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	１２時間
効果	この秘薬を飲んだ場合、効果時間内において魔力が１上昇したものとして扱われる。 この時発動した魔術は、薬の効果が切れてもその魔法の効果時間の限りにおいて、同様に上昇した魔力の数値での効果が継続される。						

名前	魔力の秘薬（強）	必要要素	魔力２、強化２	加工難度	２０	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	８５００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	１２時間
効果	この秘薬を飲んだ場合、効果時間内において魔力が２上昇したものとして扱われる。 この時発動した魔術は、薬の効果が切れてもその魔法の効果時間の限りにおいて、同様に上昇した魔力の数値での効果が継続される。						

名前	万能薬	必要要素	克病１	加工難度	２０	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	１５０００Ｇ	形状	飲薬(小瓶サイズ)	効果時間	一瞬
効果	この秘薬を飲んだ場合、一瞬にして病を治す効果がある。基本的に治療難度２０までの病気を一瞬にして治す効果がある。それ以上の病気でも段階を２段階戻す事ができる。						

錬金成果物（毒・解毒薬）

毒は人体に致命的な障害を与え、解毒薬は逆にその毒の作用を解除します。

毒は秘薬と違い毒性値という数値を持ちます。

この毒性値は、通常作成する限りその毒の基本毒性値の毒を作成することになります。

毒性値の高い毒を作成するには、高くしたい毒性値分追加で材料要素とし、作成する必要があります。

つまり基本毒性値が１０の毒ならば、要素１個分で作成でき、毒性値を２上昇したいなら、さらに要素を２個分追加し、合計要素３個分のその毒作成に必要な要素を加工する必要があります。

また毒性値を上げるために要素を追加した場合、加工難度と適正売価が上昇することがあります。

加工難度の上昇する値は、毒薬によって異なります。

自乗の計算

自乗の計算は、元となった数値同士を掛け算して行います。例えば６の自乗なら６×６で自乗の結果は３６となります。

名前	衰弱毒薬	必要要素	衰弱毒１～	加工難度	１０（毒性値＋１ごとに難度＋１）
製作時間	（１＋上昇毒性値）時間	適正売価	２００＋（上昇した毒性値×２００）Ｇ		
流通Ｌ	６Ｌ	形状	液体（小瓶サイズ）		
効果	この毒薬は「衰弱毒」の効果を持つ毒薬である。小瓶１個で、経口摂取にしろ、傷口接触にしろ１回分の量となる。矢には１回分、近接武器には必要肉体値分まで、あらかじめ塗布しておくことができる。最大毒性値は１８。				

名前	麻痺毒薬	必要要素	麻痺毒１～	加工難度	１３（毒性値＋１ごとに難度＋２）
製作時間	（６＋上昇毒性値）時間	適正売価	１０００＋（＜上昇した毒性値＋１＞の自乗×２００）Ｇ		
流通Ｌ	５Ｌ	形状	液体（小瓶サイズ）		
効果	この毒薬は「麻痺毒」の効果を持つ毒薬である。小瓶１個で、経口摂取にしろ、傷口接触にしろ１回分の量となる。矢には１回分、近接武器には必要肉体値分まで、あらかじめ塗布しておくことができる。最大毒性値は２０。				

名前	トリカブト毒薬	必要要素	トリカブト毒1～	加工難度	１５（毒性値＋１ごとに難度＋３）
製作時間	（６＋上昇毒性値）時間	適正売価	１０００＋（＜上昇した毒性値＋１＞の自乗×２００）Ｇ		
流通Ｌ	5L	形状	個体、液体（小瓶サイズ）		
効果	この毒薬は「トリカブト毒」の効果を持つ毒薬である。 経口摂取用に液体か固体の形状、傷口接触用には液体の形状のみで利用できる。 小瓶１個で、経口摂取にしろ、傷口接触（液体時のみ）にしろ１回分の量となる。 矢には１回分、近接武器には必要肉体値回数分まで、あらかじめ塗布しておくことができる。最大毒性値は１８。				

名前	紫毒薬	必要要素	紫毒１～	加工難度	１０（毒性値＋１ごとに難度＋１）
製作時間	（３＋上昇毒性値）時間	適正売価	４００＋（上昇した毒性値×２００）Ｇ		
流通Ｌ	8L	形状	液体（小瓶サイズ）		
効果	この毒薬は「紫毒」の効果を持つ毒薬である。小瓶１個で、経口摂取にしろ、傷口接触にしろ１回分の量となる。 矢には１回分、近接武器には必要肉体値分まで、あらかじめ塗布しておくことができる。最大毒性値は２５。				

名前	疲労毒薬	必要要素	疲労毒１～	加工難度	１２（毒性値＋１ごとに難度＋１）
製作時間	（１＋上昇毒性値）時間	適正売価	２００＋（上昇した毒性値×２００）Ｇ		
流通Ｌ	5L	形状	液体（小瓶サイズ）		
効果	この毒薬は「疲労毒」の効果を持つ毒薬である。 小瓶１個で、経口摂取１回分、布に含ませるなどして吸引させた場合などでも１回分となる。最大毒性値は２０。				

名前	出血毒薬	必要要素	出血毒１～	加工難度	１２（毒性値＋１ごとに難度＋１）
製作時間	（１＋上昇毒性値）時間	適正売価	６００＋（＜上昇した毒性値＋１＞の自乗×２００）Ｇ		
流通Ｌ	5L	形状	個体、液体（小瓶サイズ）		
効果	この毒薬は「出血毒」の効果を持つ毒薬である。小瓶１個で、経口摂取にしろ、傷口接触にしろ１回分の量となる。 矢には１回分、近接武器には必要肉体値分まで、あらかじめ塗布しておくことができる。最大毒性値は２０。				

名前	びらん毒薬	必要要素	びらん毒１～	加工難度	１１（毒性値＋１ごとに難度＋１）
製作時間	（２＋上昇毒性値）時間	適正売価	３００＋（＜上昇した毒性値＋１＞の自乗×２００）Ｇ		
流通Ｌ	7L	形状	液体（小瓶サイズ）		
効果	この毒薬は「びらん毒」の効果を持つ毒薬である。小瓶１個で、経口摂取１回分の量となる。 皮膚接触として使うには、魔物のブレスのように気化させる手段が無いため、通常扱うことはできない。 最大毒性値は２４。				

名前	神経毒薬	必要要素	神経毒１～	加工難度	１５（毒性値＋１ごとに難度＋１）
製作時間	（６＋上昇毒性値）時間	適正売価	８００＋（＜上昇した毒性値＋１の自乗＞×２００）Ｇ		
流通Ｌ	5L	形状	液体（小瓶サイズ）		
効果	この毒薬は「神経毒」の効果を持つ毒薬である。小瓶１個で、経口摂取にしろ、傷口接触にしろ１回分の量となる。 矢には１回分、近接武器には必要肉体値分まで、あらかじめ塗布しておくことができる。最大毒性値は２０。				

名前	解毒薬（各種）	必要要素	消毒１＋毒１種を１つ	加工難度	１３
製作時間	２時間	適正売価	１０００Ｇ		
流通Ｌ	対応する毒物の流通Ｌと同値	形状	液体（小瓶サイズ）		
効果	各種毒の要素と、消毒の要素を組み合わせることにより解毒薬を作ることが出来る。解毒薬は、毒性値がどんなに高くても対応するものなら解毒を行うことができる。				

名前	石化薬	必要要素	石化１	加工難度	１５（抵抗目標値＋１ごとに難度＋２）
製作時間	（８＋上昇抵抗目標値）時間	適正売価	２０００＋（＜上昇した毒性値＋１＞の自乗×２００）Ｇ		
流通Ｌ	6L	形状	液体（小瓶サイズ）		
効果	この毒は純粋な毒薬ではなく、魔法的な石化の効果を発揮する擬似毒である。 この毒を経口摂取した場合、石化攻撃を受けたのと同様の効果を受ける。 この場合、頑健ＳＴの目標値は標準加工難度で製作した場合、１５となる。 他の毒と同じように要素を追加して抵抗目標値を上昇できるが、加工難度も上昇する。 この毒の効果は解毒、解除されるか、石化が完了するまで継続する。 傷口接触でも使用可能だが、その場合石化への抵抗目標値が－３となる。				

名前	瞬時石化薬	必要要素	石化２	加工難度	１８（抵抗目標値＋１ごとに難度＋２）
製作時間	(16＋上昇抵抗目標値）時間	適正売価	６０００＋（＜上昇した毒性値＋１＞の自乗×２００）Ｇ		
流通Ｌ	９Ｌ	形状	液体（小瓶サイズ）		
効果	この毒は純粋な毒薬ではなく、魔法的な石化の効果を発揮する擬似毒である。 この毒を経口摂取した場合、頑健ＳＴに失敗すると、即座に石化状態となる。 この場合、頑健ＳＴの目標値は標準加工難度で製作した場合、１８となる。 他の毒と同じように要素を追加して抵抗目標値を上昇できるが、加工難度も上昇する。 この毒は傷口接触では効果を発揮しない。				

名前	石化治療薬	必要要素	石化１、再生１	加工難度	１３
製作時間	１時間	適正売価	２０００Ｇ		
流通Ｌ	６Ｌ	形状	液体（小瓶サイズ）		
効果	対象の石化を解除する薬。石化した対象にふりかけるだけで必ず効果を表す。 ただし石化の解除後しばらく体に障害が残り、解除直後は肉体、技術の値を１として扱う。 その後１日安静に休むごとに、１ずつ肉体と技術が回復していく。 石化中の対象にも当然効果があり、その場合も同様に石化した分が徐々に回復する。				

名前	石化即時回復薬	必要要素	石化２、再生２	加工難度	１６
製作時間	６時間	適正売価	６０００Ｇ		
流通Ｌ	９Ｌ	形状	液体（小瓶サイズ）		
効果	対象の石化を解除する薬。石化した対象にふりかけるだけで必ず効果を表す。 対象は即座に石化が解除され、その後の活動にも影響は出ない。				

錬金成果物（錬成具）

錬成具とは、毒や秘薬以外の成果物全般を示します。以下にそのデータを掲載します。

名前	酸	必要要素	酸１～	加工難度	１４(ダメージ＋１ごとに難易度＋１)	製作時間	１時間
流通Ｌ	５Ｌ	適正売価	500Ｇ （ダメージ＋１ごとに＋300Ｇ）	形状	飲薬 (陶器の瓶サイズ＝１リットル)	効果時間	一瞬
効果	酸はモンスターの特殊能力「溶解液」に近い効果を持つ液体である。 この液体はエンゲージ距離にて相手にふりかけることも出来る。 その場合攻撃は射撃攻撃として命中回避の処理を行う。射撃攻撃であるため、当然通常は機会攻撃を誘発することに注意。この場合、ダメージは３ｄの叩となり、命中した場合「溶解液」と同様の効果が鎧に起きる。 瓶を投擲して相手にぶつけ、瓶を割ることで効果を発揮させることもできるがその場合、射程距離は近距離（１０＋肉体×５ｍ)までとなる。さらに酸の要素を複数加えて加工すると､加工難度は上昇するがダメージを上昇できる。						

名前	魔力の杖	必要要素	魔力２、スタッフ等の焦点具	加工難度	１８	製作時間	３日間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	既存の焦点具＋５０００Ｇ	形状	杖など	効果時間	永続
効果	魔力の要素を抽出し、既存の焦点具に対し合わせ加工することにより、その焦点具の魔力上昇効果を＋１することができる。基本的にこの加工はどんな焦点具に行うこともできるが、基本的な焦点具（樫の杖）以外はそもそも入手が難しいため、滅多に出まわることはない。						

名前	生命結晶(ライフクリスタル)	必要要素	生命１、１０００Ｇ以上の宝石	加工難度	１５	製作時間	１２時間
流通Ｌ	９Ｌ	適正売価	１５０００Ｇ	形状	宝石（色等は種類による）	効果時間	一瞬
効果	生命の要素を凝縮し、希少な宝石に込めることで、特殊な結晶体を作り出す。 この宝石は、持ち主の生命が失われようとする時その力を発揮し生命力を補填する。 ダメージ総量がＨＰを超えて死亡判定が必要になった場合、即座にこの結晶は力を発揮し、負傷ダメージを即座にＨＰより１低い状態（ＨＰが２５ならダメージが２４の状態）まで回復する。 効果を発揮した後、この結晶は即座に砕け散る。						

罠のデータ

罠とは、予め仕掛けておく装置や機構で、目標を殺傷したり、捕縛したり、様々な目的をもつものです。

そう、罠の目的は様々であり、その目的に応じて仕掛けられなければなりません。

もし対象を捕縛しようとするなら、殺傷力が高いものを設置してしまえば問題ですし、相手を殺傷しようとするのに殺傷力の低い罠は意味がありません。

ここでは典型的な罠を幾つか分類し、またその意図や使用方法、例示的な数値を提示していきます。

ただ、あくまでこれは罠の例であり、数値の変動や、仕掛けを変えることで応用していくことが大前提のものであることに注意してください。

また、ここに記載されている物以外にも罠には発想次第で多種多様なものがあります。

ＧＭは勿論、ＰＣも構築可能な罠の可能性を自由な発想で出してみるべきでしょう。

罠のサンプルデータ

ＰＣの罠活用

ＰＣが罠を利用することは決して珍しいことはありませんが、上手く運用するには工夫が必要でしょう。余程相手が通る場所を正確に予測できるか、多数の罠を仕掛ける必要があります。

罠発見の自動化

罠は調べないと見つかりません。罠を調べるという宣言の後罠扱いするのが基本となりますが、罠に警戒しながら進むと宣言した場合は、罠に差し掛かった時点でＧＭ側で罠発見を振ってあげる処理をしてもよいでしょう。

野外の罠

野外の罠は自然を利用し、紛れ込ませ、相手の不意をとるものが大半です。

中にはすぐに作成可能なものもあり、ＰＣ達が利用する場合もあるでしょう。

そういった場合ＧＭは作成の目標値を設定し、『生存術』技能にて判定させるとよいでしょう。

その後、その達成値を基準に発見目標値、解除目標値が決定します。

スネアノット

作成目標値＝自動成功
発見目標値＝『生存術』判定達成値
解除目標値＝判定不要

効果
引っかかると転ぶ　転倒ダメージは１ｄの防護点無視ダメージ。

解説
丁度足を引っ掛ける程度の高さの足元の草に結びを作り、そこに引っかかって転ぶように意図された罠。

主に移動の阻害や、戦闘を優位に運ぶ為、嫌がらせなどに使用される。

解除自体は容易（解く、切るなど）なので、問題はいかに見つからないように隠蔽できるかが肝になる。

また多く設置しないと折角の結んだ場所も通られなければ意味が無くなる。

落とし穴（野外）

作成目標値＝時間さえかければ自動成功
発見目標値＝『生存術』判定達成値
解除目標値＝時間がかかる

効果
落下ダメージ。

解説
穴の深さによって目的が変化する罠。

殺傷目的であれば深く掘り、捕獲目的であればやや浅めに掘る。

即座に作るのであれば角度は９０度にするのは難しいかもしれない。

６０度から４５度程度の角度がつきやすい。

また、何らかの自然突起物（キビの切り口など）を埋めておけばより殺傷力を高められる。

その場合落下ダメージを斬ダメージ、あるいは刺ダメージとできる。（突起物の強度による）

罠を無効化するには避けて通るか、埋めてしまうしかない。

有効に利用するには通り道となっている場所に仕掛けるべきだが、通り道に落とし穴を仕掛けると偽装が難しくなることが多い。（罠扱い判定にペナルティ）

足くくり罠

作成目標値＝１２
発見目標値＝『生存術』判定達成値
解除目標値＝『生存術』判定達成値－２

効果
スネアノットのより機構を複雑化させたもの。ロープが足を締めあげ、宙吊りにされる。あるいは大きく転倒し移動を制限される。

解説

基本的にこの罠の構成には丈夫なロープ（１０m以上）と刃物が必要である。まず足を引っ掛け締め上げる罠結びの部分を軽いスネアノットなどに組み合わせ、引っかかった場合に自動的にロープが足を結びあげるようにする。

そのロープの先を一方を樹の枝や木そのものをしならせて結びつけ、もう一方を枝分かれさせ刃物前に巻きつけておき、更に木の幹などに巻きつけておく。

こうすることで足が引っかかり、その状態で移動し、ロープが引っ張られた場合、自動的にロープに巻きつけておいた刃物に圧がかかり、その結びが切れる。

すると自動的に抑えがなくなったしなっていた枝などが戻ろうとし、足から持って行かれ、転倒、あるいは高さによっては宙吊りの状態となる。

転倒した場合、あるいは宙吊りになった場合、足元のロープを解く、あるいは切り取らない限り移動、あるいは行動を大きく制限される。

この仕組は原理さえ通っていればロープや刃物以外でも再現できる可能性がある。

落石

作成目標値＝１３
発見目標値＝『生存術』判定達成値
解除目標値＝『生存術』判定達成値
（解除できる場合）

効果
落石の効果により、落下してきた石の大きさに応じた叩きダメージを受ける。（１ｄ～１０ｄ等）

解説

落石自体は非常に原始的な罠だが、地形を選ぶ罠でもある。

かならず崖上部などの高くなっている場所から低くなっている場所へ石を落とす必要がある。

自動化しないのであれば単に待ち伏せして落とすだけである。

自動化する場合、引掛け式の足元のロープを引き金に、バランスを取って配置した石山が崩れ、石が対象へと落下するように仕掛けなければならない。

相手にダメージを与えるだけに十分な石を用意するのは単独では非常に困難であり、この罠の運用には大概土木作業のように人数と時間を必要とする。

釣り木槌

作成目標値＝１５
発見目標値＝『生存術』判定達成値
解除目標値＝『生存術』判定達成値あるいは発動解除

効果

スネアノット、足くくり罠

これらは足をうまく進路を予測して作れるかどうかも、目標値を設定して判定させてもよいでしょう。

落石

人数が必要なこの罠は軍隊や、徒党を組む野盗などが使用しやし罠といえるでしょう。

足を引っ掛けたものに向かって、自由落下的に丸太や削られた丸太がぶつかりダメージを与える。普通の丸太なら叩ダメージ、削り尖らせた丸太なら刺しダメージを与える。
一般的に刺しのほうがダメージは低くなるが、殺傷力は高くなる。
（１ｄ～５ｄ程度、丸太の重さ、仕掛けの落下速度による）

解説
　原理的には足くくり罠と似ているが、直線上に足をひっかけるだけでも問題はない。
　刃物によって支えが切られると、釣られていた丸太の木槌が犠牲者を襲う。
　ただし、この罠は正確に通る場所をある程度限定する必要が有るため、複数仕掛けておくか、木と木の間など目標の位置をある程度限定できる場所に仕掛ける必要があり、作成難易度が高い。ただし、その分決まった場合殺傷力は高い。
　罠を解除するには狙って安全な場所から発動させてしまうのが一番早い。
　下手にそのまま解除しようとするとかえって手がかかる。

鳴子

作成目標値＝１２
発見目標値＝『生存術』判定達成値
解除目標値＝『生存術』判定達成値＋２

効果
足などにロープがひっかかることで、そのロープからつながる音を出す鳴子（木片を打合せたり、金属を打ち鳴らしたりする機構）に震動が加えられ周囲に音を響かせる。

解説
　基本的に見えにくい足元にロープを張り、そこに鳴子を引っ掛けるだけでも機能するが、しっかり隠すことがポイントの罠である。
　獣相手なら罠の意味に気づくこともないかもしれないが、知能のある相手であれば不自然さに気づくことも十分ありえる。
　ロープを延々とつなぎ続ければかなり遠くまで音を響かせることもできるが、どこでなったかが分かりにくくなる弊害もある。

屋内鳴子

仕掛け方によっては屋内で仕掛けられることもあります。その場合、『生存術』ではなく『罠扱い』で判定を行います。

屋内の罠

　屋内罠は、基本的にそのほとんどがその建物の設計時や、その構造物の設計時に組み込むことが大前提のものばかりです。
　よってＰＣがしかけることは難しくなります。
　勿論、既存の装置を利用してその罠の存在を知らない相手を引っ掛けることはできるでしょう。
　屋内の罠は『罠扱い』技能で発見、解除を行います。
　ＧＭはリアリティも考えつつ、自由な発想で罠を考案し、設置していくと良いでしょう。
　下記にその一案となるものを載せておきます。

アロースリット

発見目標値＝１０～１５
解除目標値＝なし

効果
アロースリットは壁に空いた穴の裏側からこっそりと室内、あるいは廊下内の対象を狙撃可能にする仕掛けである。
穴は狙われる対象側が小さくなり、狙う側に向かって大きくなっているのが普通。（狙う側が弓をひきやすくする為）
狙われる穴側から弓を打ち込みなどは難しい。当然ながら穴を覗きこむのは高いリスクを伴う。

解説
　地下ダンジョン以外でも、城塞の迫り出しや壁にも多く設置されている装置。
　罠というよりは防御機構の一つであり、人員配置を必要とする。
　自動化するには、何らかの踏み板や足

掛け紐などと矢の射出を連動する必要があるが、弓やなどの弦は張り続けるとその弾性を失うため、長期の自動化には向かない。

魔法装置であればそのようなことは気にする必要はないが、そこまでするほどの装置かどうかは価値観次第だろう。ダンジョン内ではこのスリットをごまかすために何らかの装飾をされている場合も多く、その場合発見は困難になる。

この罠を無効化する方法は、気づいた時点で穴の前に立たないことである。

稼働壁

発見目標値＝１２～
解除目標値＝１２～

効果
稼働壁は何らかの機構により壁が移動し、犠牲者を挟んで押しつぶす仕掛け。挟まれたものはその圧力により叩ダメージを受ける。（１ｄ～１０ｄ）
圧力がかかり続ける場合、抜け出したり、仕掛けの解除機構を見つけ出さない限り対象は毎ラウンドダメージを受け続ける。

解説
稼働壁はかなり高度な機械仕掛けか、魔法による仕掛けの産物である。

大概の場合、鍵がかかった部屋などで逃げ場をなくしてからじりじりと動くか、何らかのきっかけを合図に一気に押し潰すかのどちらの形をとる。

機構は魔法によるものか、歯車などの機械仕掛、あるいは大勢の人力（モンスター力）による可能性もある。

その仕掛けの大きさから構造上の制限が多く、多分に趣味的な要素があると言わざるをえない。

通常発見自体も難しいが、解除方法がある場合、ない場合もあるので、普通ＧＭは（入ったら終わりとなってない限り）ＰＣ側の対処法を考えておく必要があるだろう。

吊り天井

発見目標値＝１２～
解除目標値＝１５～

効果
部屋や廊下などに入ると天井が落ちてきてダメージを与えるという大掛かりな仕組み。
落下の瞬間天井が落ちてきたことによる叩ダメージを与える。（１ｄ～１０ｄ）
もし天井などに槍のような突起や、刃物がついていた場合、刺ダメージや斬ダメージになる場合もある。

解説
吊り天井は機構自体は稼働壁よりも単純で、重力を使って天井を自由落下させ下にいるものにダメージを与えるものである。

一度きりの使用であれば、支えとなる構造部を打ち壊すだけでもいいという単純さが売りである。勿論その場合、再利用は難しい。

再利用を見越すのであれば落ちる天井を丈夫にし、再度巻き上げる仕組みなどが必要である。

発見の際には地面や天井に血の染みや何かを挟んだことによる傷がないかを確認することが早道となるだろう。

見抜けたとしても解除方法は発動条件が何かわからないと難しい為、難易度が高い。

落とし穴（屋内）

発見目標値＝１０～
解除目標値＝１３～

効果
落下ダメージ。

解説
穴の深さによって目的が変化する罠。

殺傷目的であれば深く作る、あるいは底辺部に槍やスパイクをつけることで威

罠発見の容易化

罠は本来発見しにくく仕掛けるものですが、殺傷力と引き換えに発見を容易にするということもあります。例えつり天井にスパイクなどついてれば殺傷力は確実に増しますが、明らかにその部屋は怪しい部屋とみなされるでしょう。その場合、発見目標値を低く設定しましょう。

力を増加させ、より確実に落ちたものを殺傷できるようにする。
　その場合落下ダメージを斬ダメージ、あるいは刺ダメージとできる。
　捕獲目的の場合、登りづらい角度９０度かそれ以上の
　逆坂角度にすることにより抜け出せない落とし穴となる。

　またある程度の深さにして、そこに水などをひくことで落下の威力を弱めることもできる。
（あるは水を深くすれば溺れさせることも可能かもしれない）
　罠を無効化するには避けて通るのが定石だが、発動条件があるはずなのでそれを無効化することで避けられる場合もある。
　大概は通路などの要所や、宝箱など重要な物の目の前など確実に対象が通ろうとする場所に設置するのが鉄板の配置である。

水牢

発見目標値＝１２～
解除目標値＝１２～

効果
部屋などに入ったものを閉じ込め、そこに水を満たし溺死させる。

解説
　大概はまず部屋に入った時点で出れなくなり、
　水が流れ込んできて溺死するまで水が注ぎ込まれるという比較的単純な仕掛けである。
　水源が近くにあり豊富に使用できるのであれば、ある程度合理的な罠といえる。
　問題は排水に関してで、これに関しては多少凝った仕掛けが必要となるだろう。
　この手の罠は万が一仕掛け主がかかった場合の非常排水装置などが存在する場合もあるので、引っかかっても諦めないことが肝心である。砂漠などではこの水の代わりに砂が使用される場合もある。
　砂の場合でも起こる結果は変わらず、より悲惨な溺死となるだろう。

ドアトラップ

発見目標値＝色々
解除目標値＝色々

効果
様々な仕掛けによって効果は異なる

解説
　ここでは様々なドアトラップについて解説する。まずは基本的な開かなくなるドアである。
　これはノブなどが片側からは回転できるが、逆側からは回転しないので開けられない、魔法的に閉まる、カンヌキが外から自動的に降りてくるなど、様々な仕組みで部屋や廊下からの脱出を拒む。
　もう一つのパターンとしては扉の開閉自体がトラップの発動条件となっている場合、扉が閉まった途端に罠が発動し、室内にいる者を対象に効果が発動されるものなどだろう。
　あるいはドア自体に罠が仕掛けられている場合もある。
　ノブをひねるとそれと同時に毒針が飛び出し握っているものを刺したり、ノブ自体が熱を帯びていて触れたものをやけどさせたりといった様々なパターンが考えられる。
　あるいはドアイミテーターといったドアそのものがモンスターの可能性もある。

　ドアは部屋と部屋、あるいは廊下と部屋などをつなぐ境界線である。
　そこは必ず通る場所であるが故に罠を仕掛けやすく、盗賊はかならず警戒すべき対象の一つである。

宝箱の罠

発見目標値＝色々
解除目標値＝色々

効果
様々な仕掛けによって効果は異なる

落とし穴

落とし穴は捕獲の目的で使用される場合もあります。その場合、水場でクッション性をもたせている場合もあります。また、元々は捕獲用ではなかったが引っかかった死体が積み上がってクッションに…なんてこともあるかもしれません。

ドアイミテーター

ドアイミテーターはドアの形に姿を擬態する特殊な魔法生物です。詳細なデータはＮＰＣデータ、魔法生物の項目を参照して下さい。

解説
宝箱＝チェストについてはまさしく罠の宝庫といっていいだろう。
大事なものを守る為に決まった手順を踏まないものに毒針を射出したり、宝箱自体を爆破したり、何らかの薬品を反応させて毒ガスを発生させたり…
あるいは宝箱を開けた瞬間にそれをスイッチに部屋の連動する罠が発動したり…
とかく宝箱はトラップの発動スイッチとしても、内部に罠を仕掛ける箱としても優秀なものである。
盗賊はまず宝箱に対しては罠扱いで罠があるかどうかを検分し、あるのならば罠を解除する努力をすべきだろう。間違っても気軽に宝箱を開けることがあってはならない。
そもそも宝箱が置かれるべき場所ではない場所に宝箱がある時点で罠を疑わなければならない。

ゴーレムの罠

発見目標値＝至難
解除目標値＝不可能（魔法による）

効果
ゴーレムは命令に従った行動を取る

解説
　魔術師の作るゴーレムは最も簡単な罠である。
　一見木像や石像、鉄の像や鎧に見えるそれは、急遽動き出し襲い掛かってくることがある。
　勿論、ゴーレムの受けている命令によっては襲いかかられないかもしれないが、大概最も簡単な侵入者対策は攻撃・排除することだろう。
　ゴーレムの存在は魔法感知では探知できないため、実際にその動きを始めるまで判別は困難である。
　冒険者達の打てる手としては動き出しそうな彫像には警戒するしかない。
　そして解除方法となるともはや高レベルの魔術師以外は倒す他ないだろう。
　あるいは立ち去れば追ってこないかもしれないが、それで済む状況ならまず侵入していないかもしれない。

精霊の罠、魔獣の罠

正確には罠とは言いづらいですが、魔術師が使役するものにはゴーレムの他にも精霊や魔獣、不死者や悪魔などがいます。これらは迷宮や洞窟、魔術師の塔などで、手強い障害として冒険者の行く手を阻むことでしょう。

毒のデータ

毒物の購入

毒物を購入するためには盗賊のクラスフィート『毒薬』が必要です。これがない限り毒物の売買は通常行えません。

ここには毒のデータを掲載していきます。毒については毒薬は勿論、ＮＰＣ（モンスター）などが能力として毒をもった器官（針や爪等）での攻撃や、毒のブレス吐くという行動をとるかもしれません。そういった毒の効果がどのようなものなのか、データとして記載します。

●名前

毒の名称です。

●標準／最大毒性値

基本的に毒の毒性値を目標値に頑健ＳＴを行い、失敗すると毒の効果を受けます。

毒性値は基本的に標準毒性値となりますが、場合により最大毒性値まで上昇します。この毒性値の高さは毒を持つ怪物の種類や、毒の純度や成分などによって決まります。

●形状

この毒の毒性を保っている状態の形状です。液体、固体、気体の三種類で、複数の形状で毒性を保つ毒物も存在します。

基本的に気体状態の毒は保持することが出来ません。

●感染法

どのような経路で感染するかです。形状によって経路はある程度限定されます。

傷口接触
傷をつけられ、そこから毒が血管や肉体に流れ込んだ場合感染します。（液体のみ）

経口摂取
毒を飲むことによって感染します。（固体、液体）

皮膚接触
皮膚に触れるだけでも感染の危険性があります。（液体、気体）

吸引
毒物を呼吸等で吸い込んだ場合に感染する危険性があります。（気体のみ）

●知名度

その毒を知っているかの目標値です。技能『学問／錬金』または『学問／医学』で判定を行うか、入手先が植物なら『動植物学』にて判定、生物からの入手なら、対象生物の知名度判定を行える技能で同様に毒物の知名度判定を行えます。

●効果

毒の効果を解説します。

名前	衰弱毒	標準／最大毒性値	１０／１８
感染法	傷口接触、経口摂取、吸引	形状 液体（気体）	知名度 ７
効果	この毒を含んだ爪や牙、塗られた剣などでダメージを与えられた場合頑健ＳＴを行い失敗すると感染します。 感染すると即座に１点肉体値が低下します。この毒は経口摂取しても同様の効果を現します。 これによりＨＰは低下しませんが、肉体に関わる全ての判定（頑健ＳＴ含む）は低下します。 ただし、毒への抵抗に対する頑健ＳＴに関してはこの低下をペナルティとせず判定することが出来ます。 この低下は毒を治療するまで継続し、かつ累積する可能性があります。 何度も毒を受け、肉体値が０になった場合、キャラクターは死亡します。		

名前	麻痺毒	標準／最大毒性値	１４／２０
感染法	傷口接触、経口摂取	形状 液体	知名度 １２
効果	グールの体内で生成されることが有名な麻痺性の毒です。グール毒とも呼ばれます。 グールの爪による攻撃や、この毒を塗られた刃物などによりダメージを与えられた場合頑健ＳＴを行い失敗すると感染します。 感染すると即座に体が麻痺し、動かなくなります。大抵の場合、麻痺でバランスを崩し倒れてしまいます。 全く受け身も取れない状態で倒れた場合、１ｄの叩属性の防護点無視ダメージを受けます。 この毒は、経口摂取しても同様の効果を受けます。この麻痺は２ｄラウンドの間続きます。		

名前	トリカブト毒	標準／最大毒性値	１５／１８
感染法	経口摂取、（傷口接触）	形状 個体（粉末）、液体	知名度 １２
効果	主にトリカブトという植物から採取される猛毒です。 毒を経口摂取してしまった場合、頑健ＳＴに失敗すると数十秒後に３ｄ＋毒性値点のダメージを防護点無視で受けます。 そして生き残ったとしても嘔吐感と呼吸困難などで全ての判定に－４のペナルティを受けます。 頑健ＳＴに成功しても数十秒後に１ｄ＋（毒性値－１０）点のダメージを防護点無視で受け、同様の嘔吐感と呼吸困難を感じ、すべての判定に－２のペナルティを受けます。 経口摂取以外で、矢や刃に塗り使用する方法も可能です。ただし、この場合、ペナルティとダメージは半減します。 魔法以外の方法（学問／医学や応急手当）で処置を行った場合や、単に頑健ＳＴに失敗したが死ななかった場合など、すぐに毒は抜けません。行動へのペナルティを回復するには１日安静にしている必要があり、１日ごとに－１ペナルティ分回復します。 通常の活動をしている限りはペナルティは回復しません。		

名前	紫毒	標準／最大毒性値	１０／２５
感染法	傷口接触、経口摂取	形状 液体	知名度 １２
効果	至極単純な毒物で、この毒を塗られた刃物などでダメージを与えられた場合、毒性値を目標値とした頑健ＳＴに失敗すると１ｄ＋（毒性値－１０）点の防護点無視ダメージを受けます。頑健ＳＴに成功しても（毒性値÷１０　端数切上）点のダメージを受けます。 また頑健ＳＴに失敗した場合は、以後全ての行動に（毒性値÷５　端数切捨）点のペナルティを受けます。 この毒は経口摂取しても同様の効果を受けます。		

名前	疲労毒	標準／最大毒性値	１０／２０
感染法	吸引、経口摂取	形状 液体	知名度 １３
効果	コカトリスなどがブレスとしてこの毒性のものを吐く場合があります。 この毒は気化したものを吸い込んでしまった場合、頑健ＳＴを行い失敗すると急激な疲労を受けます。 受ける疲労は毒性値が高いものほどひどく、２ｄ＋（10 を超える毒性値）点の疲労を即座に受けます。 疲労毒自体は、液体ですが、揮発性が高く、密閉しないとそのうち全て気化します。 他人に使用する場合は、大量の気化した疲労毒を密閉室内などに充満させるか、布などに染み込ませ、相手の鼻先などに押し付けることで急激な疲労を与え、気絶を誘発するなどできます。 もし揮発する前に液体を経口摂取させたとしても、基本的には同様の効果を得られます。		

名前	出血毒	標準／最大毒性値	１１／２０
感染法	傷口接触、経口摂取	形状 液体	知名度 １０
効果	多くの魔物や動物が持つ、血管組織を破壊し、血液凝固を阻害してダメージを与える毒です。 この毒を塗られた武器などで攻撃された場合、毒性値を目標値とした頑健ＳＴに失敗すると出血毒に感染します。 出血毒に感染した場合、１ラウンドに（毒性値－１０）のダメージを受けます。 このダメージは毎ラウンド自分の行動時に頑健ＳＴを行い、成功するまで継続します。 また、もし抵抗に成功しても１５分に１点ダメージを受けることになります。 １５分に１点ダメージを受ける前に、さらに頑健ＳＴを行い、抵抗に成功した場合、痛みは残りますが、ダメージを受けることはなくなります。この毒は経口摂取でも同様の効果を得られます。		

名前	びらん毒	標準／最大毒性値	１２／２４
感染法	皮膚接触、経口摂取	形状 気体、液体	知名度 １６
効果	自然界には存在しない、悪魔や魔獣などがブレスで吐くことのある猛毒です。 この毒は皮膚接触しただけで効果を現し、頑健ＳＴに失敗すると、即座に２ｄ＋（毒性値－１０）のダメージを受けます。 このダメージに対しては防護点は無効となります。成功しても１ｄ点の防護点無視ダメージを受けます。 このダメージは肌が爛れたようになる症状で現れます。 もし万が一魔物などから抽出されたびらん毒の液体を経口摂取した場合、通常の毒性値＋５を目標値に 頑健ＳＴを行い、失敗すると即座に２ｄ＋毒性値点の防護点無視ダメージを受けます。 頑健ＳＴに成功しても、２ｄ＋（毒性値－１０）点の防護点無視ダメージを受けます。		

名前	神経毒	標準／最大毒性値	１０／２０
感染法	傷口接触、経口摂取、吸引	形状 液体、気体	知名度 １１
効果	この毒を受けた場合、神経系に強く影響し、行動を阻害するようになります。 具体的には頑健ＳＴに失敗した場合、すべての行動に（毒性値－８）の行動ペナルティがかかります。 もし頑健ＳＴに成功しても通常の半分のペナルティ（端数切捨）を受けることになります。 この影響は１日ごとに（通常通り活動していても）毒性値を目標値とした頑健ＳＴに成功すれば、－１づつペナルティが回復していきます。 もしベッドなどで安静にしていた場合は、同様の頑健ＳＴで１日に－３ペナルティづつ回復します。 この神経毒からの回復するための頑健ＳＴに関しては、神経毒によるペナルティを受けません。		

冒険者の紹介　その４

「神に祈りを捧げる時間をあげよう。恐らく君を救ってはくれないが。」

名前　アルゲンス　　性別　男
年齢　２１歳　　クラス　神官（プリースト）
設定
小貴族の次男として生まれ、相続による土地の細分化を避けるため自ら出家し神官となった。
神官の生活というものに不満はないが、その退屈さには辟易し、近頃は冒険者の真似事をしはじめた。
酒落者であり、酒を愛する。
生真面目な表情と冗談を使い分ける紳士。
パーソナルクエスト
なし

ＮＰＣデータ

ゲーム中においてＰＣ以外のキャラクターは全てＮＰＣと呼ばれます。

これはそのキャラクターが人類であれそれ以外の種族であれ同じです。

ですがここで扱うのは主に戦闘用データであるため、あえてデータをモンスターデータと呼びます。

モンスターのデータの中には特殊なデータや特殊な戦闘行動が存在しますが、それらについては次の「モンスターの特殊能力・特殊行動データ」の項目を参照してください。

以下にゲーム中に登場するＮＰＣ・モンスターの一部をデータ化したものを掲載していきます。

モンスターの分類

データを掲載する前に、モンスターの分類を紹介し、ＰＣと対立するものたちにどんな生物がいるのかを把握しておきましょう。

人類

山賊などの敵対しやすい人間から、ＮＰＣとして登場しうる人類のアーキタイプ（原型）となるデータの集まりです。ちなみに人類とは神に創造された知的生物全般を指します。

『動植物知識』にて知名度判定を行います。

動物

自然界に存在する一般的な人類以外の生物のことを指します。

犬や猫、狼など馴染み深い存在から、この世界独特の巨大昆虫まで、自然に親しみ、本能で生きる生物達を指します。

『動植物知識』にて知名度判定を行います。

幻獣

自然界に存在するという点では動物と同じですが、その能力が超常的な域に達しているものは幻獣と呼ばれます。

代表的な幻獣に竜やグリフォン、ユニコーンなどがあげられます。

幻獣の中には言語を話すものも居ますが、彼らは言葉を神々との交渉に使ったと言われ、神代語を用います。

『動植物知識』又は『学問／神秘学』にて知名度判定を行います。

悪魔

魔界における人類にあたる主要文明種族です。

様々な種類の悪魔がおり、その種類は人類の比ではありません。

その中でも魔人や獣魔、深魔、公魔などの分類が存在します。

そして彼らは分類ごとに特定の魔王に従っており、それぞれ魔人王、獣魔王、深魔王、公魔王などと呼ばれる魔王が存在しています。

彼らは魔術師に召喚され、使役されて姿を表すか、現在も魔界勢力に支配される地域などで見かけられることがあります。

彼らは共通して魔界語を話します。

『学問／神秘学』にて知名度判定を行います。

知名度判定

後述しますが、そのモンスターを知っているかどうかの判定です。基本的には『動植物知識』か対応する『学問／種別』技能、あるいは『伝承知識』で判定することになります。

鬼族

禍ツ神侵攻の際にこの世界にやってきて現世界に対応した悪魔達を起源とします。

魔界の悪魔達とは別種の進化を遂げた種族達です。

その多くは悪魔が本来持っていることの多い魔法能力などを喪失しています。

明確な指導者が居なかったためか文明レベルは大きく悪魔や人類に劣るものが多くなっています。

人類と明確な対立をしているわけではありませんが、自分たちが優位であれば利己的な目的で攻撃してくる程度の態度です。

中には人類を明確に食料とみなしている鬼族も存在します。

彼らは共通して鬼族語を話します。

『動植物知識』又は『学問／神秘学』にて知名度判定を行います。

魔獣

魔獣は本来魔界に存在する悪魔（文明種）以外を指します。

現世界で見ることがあるとすれば魔術師や悪魔が召喚したか、禍ツ神侵攻の際に現世界に取り残されたもののどちらかでしょう。

魔獣はその生殖や寿命も含め不明確なものが多く謎です。

全体的に強力であったり危険な能力を持つ個体が多い分類と言えます。

『学問／神秘学』にて知名度判定を行います。

魔法生物

傀儡（ゴーレム）や精霊など、魔術師が作り出す、人工生命的な存在をまとめた分類です。

その性質上、己の意思を持たず、召喚者、製作者の命令を聞くものがほとんどです。

魔術師は己の召喚、製作可能な魔法生物については、書いてあるデータを全て把握しているものとして扱えます。

『学問／神秘学』にて知名度判定を行います。

不死者

動く人間の死体や、人間が不自然な状態で存在するような者達です。

魔術師の魔術によって生まれる存在もいれば、その他さまざまな要因によって不死者としてこの世界にとどまるものがいます。

多くの死を超越してしまった存在がここに分類されます。

『学問／神秘学』にて知名度判定を行います。

天族

本来天界に存在する神々を補佐する知的種族達です。

奇跡を用いたり、超常的な能力を持つものが多く存在します。

基本ルールブックではジオ神族に属する天族の一部のみ紹介します。

『学問／神学』にて知名度判定を行います。

神獣

本来天界に存在する自然の獣達です。

奇跡を用いたり、超常的な能力を持つものが多く存在します。

基本ルールブックではジオ神族に属する神獣の一部のみ紹介します。

『学問／神学』にて知名度判定を行います。

■知名度判定

多くのモンスターと敵対する、あるいはやり過ごそうとする上で、敵の正体を知ることはもっとも重要な戦術的要素の一つと言えます。

そのモンスターをどれほど知っているかを判定するのが、知名度判定というものです。

モンスターにはそれぞれ知名度というものが設定されています。

この知名度は、一般的にどれくらい知られているか、というものを数値化したもので、数値が低いほど一般にもその生態が知られているということを示します。

逆に数値が高いほど、その正体が一般には知られず謎に包まれた生き物だということです。

ＰＣは全てのモンスター相手に知名度判定を行うことが可能です。

判定は自分の行動順に知能判定（知能＋２ｄ）を行い、知っているかどうかを判断します。

これにより知名度以上の達成値を出せば、モンスターの名前、分類、レベルと解説１に書いてある項目を知ることが出来ます。

しかし、モンスターの生態をさらに詳しく知るには、専門の知識が必要です。

知名度判定において、モンスターを詳しく知る専門の技能は４つです。

『動植物知識』は自然に存在する生き物に関し深い知識をもち、『学問／神秘学』は魔界と魔法、そして強力な幻獣にかかわる知識について、『学問／神学』は天界に関わる生物についてそれぞれ見識をもちます。

これらの技能でそれぞれの分類において知名度判定を技能判定で代替することが可能です。

さらに、『伝承知識』においては広く浅い知識を表し、判定値に－２のペナルティを受けますが、全ての分類に対し知名度判定を技能で代替して行うことが可能です。

技能	知名度判定できる分類
動植物知識	人類、動物、幻獣、鬼族
学問／神秘学	幻獣、悪魔、鬼族、魔獣、魔王生物、不死者
学問／神学	天族、神獣
伝承知識	全て　※ただし判定には－２ペナルティ

また知名度判定を行った場合、その達成値により入手できる情報は異なります。

具体的には以下のように、知名度と達成値の比較により入手できる情報が変わります。

知名度判定の達成値	判明する情報
知名度と同値	名前、分類、モンスターレベルと解説その１
知名度より２上回っている	ＨＰと解説その２
知名度より５上回っている	能力値、各種ＳＴ値と解説その３、特殊能力

※技能を使わない知名度判定では、「知名度と同値」の情報までしか手に入りません。

相手の情報を先んじて手に入れることは、戦闘において生き死にを左右することも珍しくありません。

ＧＭはＰＣがモンスターに出会ったら忘れずに知名度判定をさせてあげましょう。

■ＮＰＣ・モンスターデータの見方

以下のモンスターデータを参照するため、それぞれの項目が示すデータを解説します。

名前

モンスターの一般的・ゲーム的な呼称です。

分類

モンスターがどの分類に属するのかを表します。

知名度

モンスターを知っているかどうかを判断する際の目標値です。

サイズ

モンスターのサイズを表します。

能力値

モンスターの能力値をそれぞれ表します。

特殊能力

モンスター特有の能力を表します。

知覚

モンスターの知覚方法です。詳細は後の『モンスターの知覚』についての説明を読んでください。

Ｌ

モンスターのレベルです。

ＨＰ

モンスターのＨＰを表します。

戦闘修正

モンスターのもつ戦闘修正です。

回避力

モンスターの近接攻撃と射撃攻撃に対する回避値です。盾などを使用する場合、複数の回避力が示されます。

ＳＴ値

モンスターのセービングスローの判定値です。

防護点

モンスターの防護点です。複数のバリエーションがある場合、防護点もそのバリエーション分表記されます。

スキル

モンスターが技能を持っている場合表記されます。技能の後の数値は技能レベルです。

フィート

モンスターがフィートを習得している場合表記されます。フィートの後の数値はフィートレベルです。

言語

モンスターが言語を用いる場合言語を表記します。技能『読み書き』を持っている場合、読み書きも可能です。

近接攻撃

近接攻撃の手段を表記します。以下の様にデータ表記されます。
武器名、命中修正＝○（固定値）、ダメージ＝○ｄ＋○（固定値）ＤＴ
例：
ショートソード、命中修正＝４（１１）、ダメージ＝１ｄ＋５（８）刺
ショートソード：命中修正＝４（１１）、ダメージ＝２ｄ＋４（１１）斬

射撃武器

武器名、命中修正＝○（固定値）、ダメージ＝○ｄ＋○ ＤＴ　射程＝概念距離・○○ｍ
例：
ロック、命中修正＝４（１１）、ダメージ＝１ｄ＋６（９）叩　射程＝中・５０ｍ

魔法能力

魔法能力をもつ場合、以下の能力がある場合この魔法能力欄に記載されます。
魔力＝そのモンスターの魔力です。
信仰値＝そのモンスターの信仰値です。
魔術スロット＝そのモンスターの魔術を準備できるスロット数です。
神官○Ｌ相当までの奇跡を使用可能＝奇跡を使用可能なレベルをそのまま表記します。

魔術

習得している(あるいは生来使用可能な)魔術を必要スロットと共に表記します。
魔術表記例：
魔弾（３）疲労回復（３）

ＤＳ (= デフォルトスロット)

デフォルトで設定している魔術スロットへセットされた魔術。
ＧＭはスロットの範囲内で自由にセットされた魔術を組み替えることができる。
またデフォルトスロットが用意されていないモンスターも存在する。

解説

１．知名度判定に目標値と同値以上で成功した場合開示される情報。
２．知名度判定で目標値＋２以上の達成値で成

功した場合さらに開示される情報。
３．知名度判定で目標値＋５以上の達成値で成功した場合さらに開示される情報。

※〈対M○○〉と書いてある数値はサイズ差を計算し、人間（中型）を対象とした時の判定値を表します。M＝中型の略だと思ってください。

※判定値の後ろにある括弧内の数値は、判定値に２ｄの期待値７を足した判定期待値を表します。

ダメージの後ろにある括弧内の数値は、１ｄの出目を３．５として換算したダメージ期待値を表します。
ＧＭはスムーズな運営を行うため、戦闘においてこれらの期待値を使用することが可能です。

使い分けとして雑魚は期待値、重要なＮＰＣやモンスターのみダイスを用いるというのがもっともスムーズかつスリリングかと思われます。

人類

名前	追い剥ぎ	**L**	1	**分類**	人類	**知名度**	5	**サイズ**	中型	**能力値　肉体**	3	**技術**	3	**知能**	2
特殊能力	クラス相当（盗賊１Ｌ）													**知覚**	五感
ＨＰ	１５	**戦闘修正**	1	**回避力**	**近接**	4（１１）	**射撃**	4（１１）	**ＳＴ値　頑健**	4	**直感**	6	**意思**	3	
言語	地域言語						**防具**	ジャーキン	**防護点　斬**	2	**叩**	2	**刺**	3	
スキル	解錠１、隠密行動１、罠扱い１、スリ１、捜索１、潜伏１、生存術１						**フィート**	パリィ							
近接攻撃	素手	**命中修正**	4（１１）				**ダメージ**	１ｄ＋３（６）叩（疲労）							
近接攻撃	ショートソード	**命中修正**	4（１１）				**ダメージ**	２ｄ＋４（１１）斬、１ｄ＋４（７）刺							
射撃攻撃	ロック	**命中修正**	4（１１）				**ダメージ**	１ｄ＋３（６）叩			**射程**	近・２５ｍ			
射撃攻撃	ショートボウ	**命中修正**	4（１１）				**ダメージ**	１ｄ＋７（１０）刺			**射程**	遠・１００ｍ			
解説１	山野や川、沿岸などで略奪活動を行う人間達。														
解説２	多くは集団で行動し、数で相手を圧倒して優位を得る。盗賊的な技術を持つものが多く、その手の活動も行う。														
解説３	特になし														

名前	追い剥ぎ（親玉）	**L**	3	**分類**	人類	**知名度**	5	**サイズ**	中型	**能力値　肉体**	3	**技術**	3	**知能**	3
特殊能力	クラス相当（盗賊３Ｌ）													**知覚**	五感
ＨＰ	２４	**戦闘修正**	3	**回避力**	**近接**	6（１３）	**射撃**	6（１３）	**ＳＴ値　頑健**	6	**直感**	8	**意思**	6	
言語	地域言語						**防具**	レザーアーマー	**防護点　斬**	4	**叩**	2	**刺**	4	
		盾修正	バックラー	**近接**	7（１４）		**射撃**	7（１４）	**防護点　斬**	4	**叩**	2	**刺**	4	
スキル	解錠３、隠密行動３、罠扱い３、スリ３、捜索３、潜伏３、生存術３						**フィート**	裏ルート、追加ＨＰ１Ｌ、挑発、武器の流儀：剣							
近接攻撃	素手	**命中修正**	6（１３）				**ダメージ**	１ｄ＋３（６）叩（疲労）							
近接攻撃	ロングソード	**命中修正**	6（１３）				**ダメージ**	３ｄ＋５（１５）斬、２ｄ＋３（１０）刺							
射撃攻撃	ロック	**命中修正**	6（１３）				**ダメージ**	１ｄ＋３（６）叩			**射程**	近・２５ｍ			
射撃攻撃	ショートボウ	**命中修正**	6（１３）				**ダメージ**	１ｄ＋７（１０）刺			**射程**	遠・１００ｍ			
解説１	山野や川、沿岸などで略奪活動を行う人間をまとめる人物。														
解説２	追い剥ぎの集団をまとめるため、相応の能力を持っている。														
解説３	特になし														

動物

名前	大鼠（おおねずみ）	L	1	分類	動物	知名度	7	サイズ	超小型	能力値	肉体	1	技術	1	知能	0
特殊能力	鋭敏嗅覚４Ｌ														知覚	五感
ＨＰ	8	戦闘修正	1	回避力	近接	2〈対Ｍ６〉（１３）		射撃	2〈対Ｍ６〉（１３）	ＳＴ値	頑健	2	直感	4	意思	1
言語	なし							防具	毛皮	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	隠密行動３							フィート	なし							
近接攻撃	病気攻撃（牙） ロックジョー感染値１０	命中修正	2〈対Ｍ６〉（１３）					ダメージ	１ｄ＋１（４）斬							
解説１	猫ほどの大きさもある鼠。その鋭い歯は見た目以上の殺傷能力を持つ。野にいることもあるが、人類の町などの下水などに生息していることもある。															
解説２	繁殖力が高く、食料さえあればあっという間に増える。まれに食料庫などで異常繁殖を起こし、人類の駆逐対象となることがある。															
解説３	実は噛まれるとロックジョーという病気に感染する可能性がある。この病気がネズミなどを介して感染することはあまり一般には知られていない。															

名前	犬	L	1	分類	動物	知名度	3	サイズ	小型	能力値	肉体	1	技術	2	知能	0
特殊能力	鋭敏嗅覚４Ｌ、集団狩猟														知覚	五感
ＨＰ	9	戦闘修正	2	回避力	近接	3〈対M5〉（１２）		射撃	3〈対M5〉（１２）	ＳＴ値	頑健	2	直感	3	意思	1
言語	なし							防具	毛皮	防護点	斬	1	叩	1	刺	1
スキル	生存術（限定）３Ｌ							フィート								
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	3〈対Ｍ５〉（１２）					ダメージ	１ｄ＋２（５）斬							
解説１	動物、古来より人間の相棒として活動することが多い。															
解説２	鋭い嗅覚を持っており、多少の暗闇でも活動に支障がない。また、その嗅覚で『生存術』を足跡追跡、食料、水の確保限定で行うことができる。															
解説３	また群れの生き物なので集団で戦闘を行うことにより優位な戦闘を行うことができる。															

名前	猫	L	1	分類	動物	知名度	5	サイズ	超小型	能力値	肉体	1	技術	1	知能	0
特殊能力	低光度視覚														知覚	五感
ＨＰ	6	戦闘修正	1	回避力	近接	2〈対Ｍ６〉（１３）		射撃	2〈対Ｍ６〉（１３）	ＳＴ値	頑健	1	直感	3	意思	1
言語	なし							防具	毛皮	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	隠密行動３、生存術（限定）３							フィート								
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	2〈対Ｍ６＞（１３）					ダメージ	固定　１斬							
解説１	人類によって家畜化した動物の一種。小型化したネコ科の猛獣。															
解説２	低光度視覚をもっており、夜間でも月明かり程度あれば行動に支障がない。また『生存術』を足跡追跡、食料、水の確保限定で行うことができる。															
解説３	身のこなし、単体で狩りを行う動物の性質から隠密行動を行う能力を持つ。															

名前	鳥	L	1	分類	動物	知名度	5	サイズ	超小型	能力値	肉体	1	技術	2	知能	0
特殊能力	飛行能力（滑空）														知覚	五感
ＨＰ	7	戦闘修正	1	回避力	近接	2〈対Ｍ６〉（１３）		射撃	3〈対Ｍ７〉（１４）	ＳＴ値	頑健	2	直感	5	意思	1
言語	なし							防具	羽毛	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	2〈対Ｍ６〉（１３）					ダメージ	固定値 2斬							
近接攻撃	急降下攻撃（爪）	命中修正	2〈対Ｍ６〉（１３）					ダメージ	固定値 3斬							
解説１	小型のあまり攻撃的でない猛禽以外の鳥用のデータ。大概虫などを食料とする。															
解説２	上空から一気に急降下して攻撃することも可能だが、あまり有効とはいえない。															
解説３	特になし															

名前	狼	L	2	分類	動物	知名度	5	サイズ	小型	能力値	肉体	2	技術	2	知能	0
特殊能力	鋭敏嗅覚４Ｌ、集団狩猟														知覚	五感
ＨＰ	１３	戦闘修正	2	回避力	近接	4〈対Ｍ６〉（１３）		射撃	4〈対Ｍ６〉（１３）	ＳＴ値	頑健	5	直感	5	意思	2
言語	なし							防具	毛皮	防護点	斬	1	叩	1	刺	1
スキル	生存術（限定）３Ｌ							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	4〈対Ｍ６〉（１３）					ダメージ	１ｄ＋３（６）斬							
解説１	森などに生息するイヌに似た動物。一般的な人類にとっては自然に存在する脅威として恐れられている。															
解説２	鋭い嗅覚を持っており、多少の暗闇でも活動に支障がない。また、その嗅覚で『生存術』を足跡追跡、食料、水の確保限定で行うことができる。															
解説３	また群れの生き物なので集団で戦闘を行うことにより優位な戦闘を行うことができる。															

名前	鷹	L	3	分類	動物	知名度	8	サイズ	小型	能力値 肉体	2	技術	2	知能	0
特殊能力	飛行能力（滑空）													知覚	五感
HP	17	戦闘修正	3	回避力	近接	5〈対M7〉（14）		射撃	5〈対M7〉（14）	ST値 頑健	5	直感	7	意思	3
言語	なし							防具	羽毛	防護点 斬	0	叩	0	刺	0
スキル	なし							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	5〈対M7〉（14）					ダメージ	2d＋1（8）斬						
近接攻撃	急降下攻撃（爪）	命中修正	5〈対M7〉（14）					ダメージ	2d＋3（10）斬						
解説1	大空を舞う狩人たる猛禽。小型の地上動物から野鳥の類まで様々な生物を獲物にする。														
解説2	上空から一気に急降下して攻撃し、そのまま一撃離脱する戦法を得意とする。														
解説3	特になし														

名前	大蛇	L	3	分類	動物	知名度	10	サイズ	中型	能力値 肉体	3	技術	2	知能	0
特殊能力	低光度視覚													知覚	五感
HP	21	戦闘修正	3	回避力	近接	6（13）		射撃	5（12）	ST値 頑健	7	直感	6	意思	3
言語	なし							防具	鱗	防護点 斬	2	叩	3	刺	2
スキル	なし							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	6（13）					ダメージ	2d＋1（8）斬						
近接攻撃	巻きつき	判定	直感ST目標値13、頑健ST目標値14												
特殊攻撃	締め付け	ダメージ	1d＋1（4）叩												
解説1	全長3～5前後の大蛇。基本的には小動物などを捕食している。主に密林や鬱蒼とした森などに生息する。														
解説2	その長い体を生かして巻きつきを行い、対象の身動きを封じる。またその状態で締め付けを行われた場合無条件にダメージを受けることになる。														
解説3	特になし														

名前	鮫蝙蝠	L	4	分類	動物	知名度	14	サイズ	小型	能力値 肉体	3	技術	2	知能	0
特殊能力	飛行能力（滑空）、超音波知覚													知覚	音波
HP	24	戦闘修正	3	回避力	近接	7〈対M9〉（16）		射撃	6〈対M8〉（15）	ST値 頑健	8	直感	7	意思	4
言語	なし							防具	毛皮	防護点 斬	2	叩	2	刺	2
スキル	なし							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	7〈対M9〉（16）					ダメージ	2d＋2（9）斬						
近接攻撃	食らいつき（吸血）	命中修正	7〈対M9〉（16）					ダメージ	2d＋2（9）斬　継続ダメージ1d						
解説1	蝙蝠は通常それほど攻撃的ではないが、鮫蝙蝠は非常に凶暴な種の蝙蝠である。自分よりも大きな獲物にも複数で襲いかかり、殺してしまうこともよくある。														
解説2	名前の由来になっている通り、鮫の如く食らいついて離れない。しかもその状態で吸血を行う。														
解説3	この鮫蝙蝠の頭部には”鮫蝙蝠の奥眼”と呼ばれる器官が存在し、錬金素材として利用できる。														

名前	グレイヴァイパー	L	5	分類	動物	知名度	13	サイズ	中型	能力値 肉体	4	技術	4	知能	0
特殊能力	低光度視覚													知覚	五感
HP	36	戦闘修正	5	回避力	近接	9（16）		射撃	9（16）	ST値 頑健	10	直感	9	意思	5
言語	なし							防具	鱗	防護点 斬	3	叩	6	刺	5
スキル	なし							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	9（16）					ダメージ	2d＋5（12）斬						
近接攻撃	巻きつき	判定	直感ST目標値16、頑健ST目標値17												
特殊攻撃	締め付け	ダメージ	2d＋1（8）叩												
解説1	全長5m以上の通常の大蛇とは一線を画す凶暴性を持つ灰色の大蛇。小動物にかぎらず、中型サイズの生物でも躊躇なく襲いかかり食餌にする。														
解説2	通常の大蛇同様、その長い体を生かして巻きつきを行い、対象の身動きを封じる。														
解説3	特になし														

■小分類＝馬

名前	ロバ	L	2	分類	動物	知名度	5	サイズ	中型	能力値 肉体	4	技術	3	知能	2
特殊能力	なし													知覚	五感
HP	24	戦闘修正	2	回避力	近接	6（13）		射撃	4（12）	ST値 頑健	7	直感	5	意思	5
言語	なし							防具	毛皮	防護点 斬	1	叩	1	刺	1
スキル	なし							フィート	≪荷役術≫1						
近接攻撃	通常攻撃（蹄）	命中修正	6（13）					ダメージ	2d＋3（10）叩						
解説1	ロバは主に荷役や農作業などに利用されるウマ科の動物である。力が強く、周りが思っている以上に頭は良い。粗食に耐えるため、貧農に飼育されていることが多い。基本的に戦馬として訓練されることはない。														
解説2	実はそれなりに気性が荒いので、なれない人間や気に入らない人間は不意に攻撃を受ける可能性があるので注意する。														
解説3	特になし														

名前	ポニー	L	3	分類	動物	知名度	5	サイズ	中型	能力値 肉体	5	技術	4	知能	2
特殊能力	なし													知覚	五感
HP	３２	戦闘修正	3	回避力	近接	８（１５）		射撃	７（１４）	ＳＴ値 頑健	9	直感	7	意思	6
言語	なし							防具	毛皮	防護点 斬	1	叩	1	刺	1
スキル	なし							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（蹄）	命中修正	８（１５）					ダメージ	２ｄ＋４（１１）叩						
解説１	ポニーはやや小型のウマ科の動物である。基本的に小型の馬類が全てここに分類される。体高は１ｍ前後なのでドワーフたちが乗馬用に使う場合がある。														
解説２	非常に臆病な生き物であり、仲間思いでもある。戦闘用の訓練を受けない限り、馬は戦場では恐慌状態に陥る。この制御には『馬術』で目標値１２以上に成功する必要がある。														
解説３	特になし														

名前	ライトホース	L	3	分類	動物	知名度	4	サイズ	大型	能力値 肉体	6	技術	4	知能	3
特殊能力	なし													知覚	五感
HP	３６	戦闘修正	3	回避力	近接	９〈対Ｍ７〉（１４）		射撃	７〈対Ｍ５〉（１２）	ＳＴ値 頑健	１０	直感	7	意思	7
言語	なし							防具	毛皮	防護点 斬	1	叩	1	刺	1
スキル	なし							フィート	≪荷役術≫２Ｌ						
近接攻撃	通常攻撃（蹄）	命中修正	９〈対Ｍ７〉（１４）					ダメージ	３ｄ＋４（１４）叩						
解説１	馬はこの世界でもっとも一般的な騎乗用の動物である。ライトホースはその中でも特に乗馬用に使用される身軽な馬である。農作業に利用されることもあるが、ライトホースの主な用途は騎乗用。														
解説２	非常に臆病な生き物であり、仲間思いでもある。戦闘用の訓練を受けない限り、馬は戦場では恐慌状態に陥る。この制御には『馬術』で目標値１２以上に成功する必要がある。														
解説３	特になし														

名前	ヘヴィホース	L	4	分類	動物	知名度	4	サイズ	大型	能力値 肉体	7	技術	4	知能	3
特殊能力	強靭													知覚	五感
HP	５１	戦闘修正	4	回避力	近接	１１〈対Ｍ９〉（１６）		射撃	８〈対Ｍ６〉（１３）	ＳＴ値 頑健	１１	直感	8	意思	8
言語	なし							防具	毛皮	防護点 斬	1	叩	1	刺	1
スキル	なし							フィート	≪荷役術≫２Ｌ						
近接攻撃	通常攻撃（蹄）	命中修正	１１〈対Ｍ９〉（１６）					ダメージ	３ｄ＋５（１５）叩						
解説１	馬はこの世界でもっとも一般的な騎乗用の動物である。ヘヴィホースはその中でも特に農耕用、運搬用に使用される重厚な馬である。特別な訓練を受けて軍馬として利用されることもある。														
解説２	非常に臆病な生き物であり、仲間思いでもある。戦闘用の訓練を受けない限り、馬は戦場では恐慌状態に陥る。この制御には『馬術』で目標値１２以上に成功する必要がある。														
解説３	特になし														

■小分類＝熊

名前	熊（中型）	L	3	分類	動物	知名度	7	サイズ	中型	能力値 肉体	5	技術	3	知能	1
特殊能力	強靭、鋭敏嗅覚４Ｌ													知覚	五感
HP	４０	戦闘修正	3	回避力	近接	８（１５）		射撃	６（１３）	ＳＴ値 頑健	１０	直感	6	意思	4
言語	なし							防具	毛皮	防護点 斬	4	叩	3	刺	4
スキル	生存術（限定）３Ｌ							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	８（１５）					ダメージ	３ｄ＋６（１６）斬						
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	８（１５）					ダメージ	５ｄ（１７）斬						
解説１	熊は動物の中でも強力な力を持つ猛獣であり、一般の人類にとって遭遇することは死を意味する脅威。その中でもこの熊は中型、小さな種類の熊である。														
解説２	鋭い嗅覚を持っており、多少の暗闇でも活動に支障がない。また、その嗅覚で『生存術』を足跡追跡、食料、水の確保限定で行うことができる。														
解説３	強靭な体力と非常識な膂力を持つ。警戒心の強い動物なので大きな音を出して歩くと近づかない事が多い。														

名前	熊（大型）	L	5	分類	動物	知名度	7	サイズ	大型	能力値 肉体	6	技術	3	知能	1
特殊能力	強靭、鋭敏嗅覚４Ｌ、連続攻撃（２回）													知覚	五感
HP	５５	戦闘修正	5	回避力	近接	１１〈対Ｍ９〉（１６）		射撃	８〈対Ｍ６〉（１３）	ＳＴ値 頑健	１３	直感	9	意思	6
言語	なし							防具	毛皮	防護点 斬	8	叩	5	刺	7
スキル	生存術（限定）３Ｌ							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	１１〈対Ｍ９〉（１６）					ダメージ	４ｄ＋６（２０）斬						
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	１１〈対Ｍ９〉（１６）					ダメージ	６ｄ（２１）斬						
解説１	熊は動物の中でも強力な力を持つ猛獣であり、一般の人類にとって遭遇することは死を意味する脅威。その中でもこの熊は大型のもので、ばったり出会ってしまえばほとんどの人間は死を覚悟する。														
解説２	鋭い嗅覚を持っており、多少の暗闇でも活動に支障がない。また、その嗅覚で『生存術』を足跡追跡、食料、水の確保限定で行うことができる。														
解説３	強靭な体力と非常識な腕力を持つ。警戒心の強い動物なので大きな音を出して歩くと近づかない事が多い。														

■小分類＝巨大鋏角亜門（蜘蛛・サソリ）

名前	大蜘蛛	L	2	分類	動物	知名度	１０	サイズ	中型	能力値 肉体	3	技術	3	知能	0
特殊能力	低光度視覚、壁移動													知覚	五感
ＨＰ	２２	戦闘修正	2	回避力	近接	5（１２）		射撃	5（１２）	ＳＴ値 頑健	6	直感	6	意思	2
言語	なし							防具	甲皮	防護点 斬	2	叩	3	刺	2
スキル	なし							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	5（１２）					ダメージ	２ｄ＋３（１０）斬						
射撃攻撃	蜘蛛の糸	判定	直感ＳＴ目標値１３、頑健ＳＴ目標値１３、３回											射程	近距離
解説１	体高１～１．５ｍ前後の巨大な蜘蛛。小動物や最悪、人間でも巣にかかった獲物を仕留め、捕食する。主に洞窟や、暗い場所などに潜み、巣を張って獲物が来るのを待つ。この生物は直接、獲物を襲うこともある。														
解説２	またその自重にかかわらず、壁を通常の速度で這い進むことができる。また蜘蛛の糸を放ち、対象の動きを封じ、それからゆっくり捕食する。														
解説３	特になし														

名前	大毒サソリ	L	3	分類	動物	知名度	１０	サイズ	中型	能力値 肉体	3	技術	3	知能	0
特殊能力	壁移動													知覚	五感
ＨＰ	２７	戦闘修正	3	回避力	近接	6（１３）		射撃	6（１３）	ＳＴ値 頑健	7	直感	7	意思	3
言語	なし							防具	甲皮	防護点 斬	5	叩	2	刺	5
スキル	なし							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（鋏）	命中修正	6（１３）					ダメージ	２ｄ＋３（１０）斬						
近接攻撃	毒攻撃（尾針）	命中修正	6（１３）					ダメージ 効果	１ｄ＋５（８）刺　衰弱毒　毒性値１４						
解説１	体高１～１．５Ｍ前後の巨大なサソリ。熱帯から寒冷地方にまで広く分布し、砂漠などにも生存圏を持つ。														
解説２	またその自重にかかわらず、壁を通常の速度で這い進むことができる。														
解説３	その尾針には毒がある種類もあり、尾針によって刺された場合毒を注入される可能性がある。														

名前	巨大蜘蛛	L	4	分類	動物	知名度	１１	サイズ	大型	能力値 肉体	5	技術	4	知能	0
特殊能力	低光度視覚、壁移動													知覚	五感
ＨＰ	４０	戦闘修正	4	回避力	近接	9〈対Ｍ７〉（１４）		射撃	8〈対Ｍ６〉（１３）	ＳＴ値 頑健	１０	直感	１０	意思	4
言語	なし							防具	甲皮	防護点 斬	4	叩	4	刺	3
スキル	なし							フィート	狭間の矢						
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	9〈対Ｍ７〉（１４）					ダメージ	３ｄ＋４（１４）斬						
射撃攻撃	蜘蛛の糸	命中修正	直感ＳＴ目標値１７、頑健ＳＴ目標値１７、５回											射程	近距離
解説１	体高１．５～２ｍ前後の超巨大な蜘蛛。小動物や人間でもなんでも巣にかかった獲物を仕留め、捕食する。主に洞窟や、暗い場所などに潜み、巣を張って獲物が来るのを待つ。この生物は直接、獲物を襲うこともある														
解説２	またその自重にかかわらず、壁を通常の速度で這い進むことができる。また蜘蛛の糸を放ち、対象の動きを封じ、それからゆっくり捕食する。														
解説３	特になし														

名前	ケイブハンター	L	6	分類	動物	知名度	１５	サイズ	大型	能力値 肉体	7	技術	5	知能	1
特殊能力	壁移動、暗視、強靭													知覚	五感
ＨＰ	６５	戦闘修正	7	回避力	近接	14〈対Ｍ12〉（１９）		射撃	12〈対Ｍ10〉（１７）	ＳＴ値 頑健	１３	直感	１３	意思	7
言語	なし							防具	甲皮	防護点 斬	7	叩	4	刺	6
スキル	なし							フィート	狭間の矢						
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	１４〈対Ｍ１２〉（１９）					ダメージ	３ｄ＋６（１６）斬						
射撃攻撃	蜘蛛の糸	命中修正	直感ＳＴ目標値２０、頑健ＳＴ目標値２０、１２回											射程	中距離
解説１	体高２．５Ｍ前後の超巨大な蜘蛛。洞窟を専門のねぐらとし、洞窟内のほぼあらゆる生物を捕食する。特に洞窟の暗闇の中で自由な活動を行えるため、よく息を潜めて直接獲物を襲う。この蜘蛛の目は暗闇で赤く光り、暗闇に８つの眼が浮かぶ様は非常に不気味である。														
解説２	またその自重にかかわらず、壁を通常の速度で這い進むことができる。また蜘蛛の糸を放ち、対象の動きを封じ、それからゆっくり捕食する。														
解説３	獲物が洞窟内に全く存在しないと判断した場合、ねぐらの洞窟を移す場合もある。その場合、必ず夜に引越しを行うが、夜、腹をすかしたケイブハンターに遭遇した生物は直接的に捕食され、次のねぐらを見つけるまでの栄養分となる。一夜で別の洞窟が見つからなくても、朝になる前にケイブハンターはどこか暗闇、穴蔵を見つけ夜まで休息する。														

■小分類＝巨大蟻

名前	巨大蟻（ワーカー）	L	3	分類	動物	知名度	11	サイズ	中型	能力値 肉体	3	技術	3	知能	0
特殊能力	鋭敏嗅覚４Ｌ、集団狩猟、壁移動													知覚	五感
ＨＰ	２４	戦闘修正	3	回避力	近接	6（13）		射撃	6（13）	ＳＴ値 頑健	7	直感	7	意思	3
言語	なし							防具	甲殻	防護点 斬	3	叩	2	刺	3
スキル	生存術（限定）３Ｌ							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（顎）	命中修正	6（13）					ダメージ	２ｄ＋４（１１）斬						
解説１	体高１ｍ前後の巨大な蟻の群れにおける働き蟻。 戦闘能力はそれほど高くはないが、それでも人類にとっては脅威。														
解説２	かなりの数で群れをなし、小動物などを捕食し、巣に持ち込む。またその自重にかかわらず、壁を通常の速度で這い進むことができる。 巨大蟻は群れの生き物なので集団で戦闘を行うことにより優位な戦闘を行うことができる。														
解説３	小動物や食事にできるものを巣に持ち帰り、群れの食料を維持する。彼らの巣は複雑怪奇な洞窟になっており、もはやその様は迷宮といえる。														

名前	巨大蟻（ソルジャー）	L	5	分類	動物	知名度	14	サイズ	大型	能力値 肉体	6	技術	4	知能	0
特殊能力	鋭敏嗅覚４Ｌ、集団狩猟、壁移動、強靭、連続攻撃（２回）													知覚	五感
ＨＰ	５５	戦闘修正	6	回避力	近接	11〈対Ｍ９〉（16）		射撃	10〈対Ｍ８〉（15）	ＳＴ値 頑健	11	直感	10	意思	5
言語	なし							防具	甲殻	防護点 斬	7	叩	3	刺	6
スキル	なし							フィート	カバーリング、狭間の矢						
近接攻撃	通常攻撃（顎）	命中修正	12〈対Ｍ10〉（17）					ダメージ	４ｄ＋４（１８）斬						
射撃攻撃	溶解（蟻酸）	命中修正	10〈対Ｍ８〉（15）					ダメージ	３ｄ（１０）叩			射程	近距離		
解説１	体高１ｍ前後の巨大な蟻の群れにおける戦闘要員。その群れは野生の熊でさえ獲物にしかねない凶暴さを誇る。														
解説２	彼らは群れの中ではエリートであり、群れの危機に際し対応を行う。また彼らはその自重にかかわらず、壁を通常の速度で這い進むことができる。巨大蟻は群れの生き物なので集団で戦闘を行うことにより優位な戦闘を行うことができる。														
解説３	彼らは蟻酸を吐き、鎧をダメにすることもあるので、警戒が必要。彼らは特に重要な巣の最深部を主に守っているが、群れ全体の危機にはその限りではない。彼らの巣は複雑怪奇な洞窟になっており、もはやその様は迷宮といえる。														

名前	巨大蟻（クイーン）	L	8	分類	動物	知名度	16	サイズ	超大型	能力値 肉体	9	技術	6	知能	3
特殊能力	鋭敏嗅覚４Ｌ、超強靭、連続攻撃（３回）													知覚	五感
ＨＰ	１１０	戦闘修正	9	回避力	近接	16〈対M12〉（19）		射撃	14〈対M10〉（17）	ＳＴ値 頑健	17	直感	15	意思	12
言語	なし							防具	甲殻	防護点 斬	10	叩	6	刺	9
スキル	なし							フィート	狭間の矢、スマッシュ２Ｌ、強打						
近接攻撃	通常攻撃（顎）	命中修正	18〈対14〉（21）					ダメージ	５ｄ＋１２（２９）斬						
射撃攻撃	溶解（蟻酸）	命中修正	14〈対Ｍ10〉（17）					ダメージ	５ｄ（１７）叩			射程	近距離		
解説１	巨大蟻の群れを統率し、群れの蟻達を生み出す体長７ｍ前後の巨大な女王蟻。群れ全体の意思を司り、一族の繁殖と維持を第一優先に全てを判断する。														
解説２	彼女はその巨体を生かす高い攻撃力と体力をもつ怪物で、多くの生物に恐れられている。彼女は蟻酸を吐き、鎧をダメにすることもあるので、警戒が必要。また彼女自身が群れの蟻を生産する工場のようなもので、食料の供給状況にもよるが２日に１体の兵士蟻、あるいは働き蟻を生産する。ただし周囲の状況的に群れの維持が不可能と思えば、生産を中止することもある。														
解説３	女王蟻はアリの迷宮の最深部におり、餌の供給を受けながら、群れを維持する為蟻の出産を続ける。また群れが充分に成熟すると新たな女王蟻が生まれ、その幼い女王蟻は一部の雄アリと共に新天地を目指し、新たな群れを構築する。まだ幼い女王蟻は、大きさ的にも実力的にも兵隊蟻とほぼ変わらない。														

幻獣

名前	アルミラージ	L	3	分類	幻獣	知名度	13	サイズ	小型	能力値 肉体	3	技術	4	知能	3
特殊能力	鋭敏嗅覚４Ｌ、魔法相当（導眠）、強靭													知覚	五感
ＨＰ	30	戦闘修正	4	回避力	近接	7〈対Ｍ９〉（16）	射撃	8〈対M10〉（17）	ＳＴ値 頑健	7	直感	8	意思	6	
言語	なし						防具	毛皮	防護点 斬	5	叩	4	刺	4	
スキル	隠密行動３Ｌ						フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（角）	命中修正	命中７〈対Ｍ９〉（16）				ダメージ	１ｄ＋７（10）刺							
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	命中７〈対Ｍ９〉（16）				ダメージ	２ｄ＋４（11）斬							
解説１	アルミラージは兎によく似た幻獣だが、その大きさは犬程度であり、額に長い一本角を生やしている。この生物は非常に獰猛であり、肉食で、獲物をそのするどい角で突き刺し捕食する。その瞳は真っ赤に染まっており、見つめるものを不安にさせる。知能は高く、空腹時以外は戦闘を避けたり、逃げたりすることもある。ただし言語は話さない。森の奥深く、あるいは人里離れた高地などに生息している。														
解説２	実はその瞳には導眠能力があり、対象をじっくりと見つめることによって魔術 {導眠} の効果を発揮する。この能力は魔力９として扱い、２アクションを使用することによって効果を発揮することができる。これによる眠りの回復は、通常の {導眠} による眠りと同様に回復することができる。														
解説３	アルミラージの角と瞳は特殊な錬金用素材として利用できる。この素材を狙ってアルミラージを狩ろうとする冒険者なども存在する。														

名前	バジリスク	L	4	分類	幻獣	知名度	12	サイズ	小型	能力値 肉体	3	技術	3	知能	3
特殊能力	低光度視覚、毒耐性													知覚	五感
ＨＰ	32	戦闘修正	4	回避力	近接	7〈対Ｍ９〉（16）	射撃	7〈対Ｍ９〉（16）	ＳＴ値 頑健	9	直感	7	意思	9	
言語	なし						防具	鱗	防護点 斬	4	叩	2	刺	3	
スキル	なし						フィート	なし							
近接攻撃	毒攻撃（牙）	命中修正	7〈対Ｍ９〉（16）				ダメージ・効果	２ｄ＋４（11）斬　衰弱毒　毒性値16							
近接攻撃	石化攻撃（爪）	命中修正	7〈対Ｍ９〉（16）				ダメージ・効果	２ｄ＋４（11）斬　頑健ＳＴ目標値16							
解説１	体長１ｍ前後の一見普通の灰色のトカゲだが、非常に危険な幻獣の一種である。石化能力を持ち、決して近づいてはいけないという言い伝えがある。生息範囲ははっきりとしないが、森や山岳地帯、砂漠地帯でも目撃証言がある。														
解説２	バジリスクのもっとも驚異的な能力はその爪による石化攻撃である。かの爪で傷を追ったものは頑健ＳＴに失敗すると徐々に石化していくことになる。またバジリスクはその爪で石化した生物を食料とする為、石化した生物はほうっておくと餌になる。														
解説３	またあまり知られていないが、その牙には毒があり、噛まれすぎると肉体的に衰弱し、最悪死にいたる。														

名前	ツインヘッド・ホース	L	4	分類	幻獣	知名度	15	サイズ	大型	能力値 肉体	7	技術	4	知能	6
特殊能力	強靭、魔法相当：人品探知、精神感応													知覚	五感
ＨＰ	55	戦闘修正	5	回避力	近接	12〈対M10〉（17）	射撃	9〈対Ｍ７〉（14）	ＳＴ値 頑健	11	直感	8	意思	12	
言語	（稀に）地方語						防具	毛皮	防護点 斬	2	叩	2	刺	2	
スキル	なし						フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（蹄）	命中修正	12〈対Ｍ10〉（17）				ダメージ	３ｄ＋７（17）叩							
解説１	二頭の頭を持つ馬であり、その体毛は仄かに輝く淡緑色である。非常に知能が高く、伝説の中には道に迷った人間を助け、探し物を手伝ってあげた逸話もある。基本的に平和的な生き物ではあるが、もし敵対的な行動をとった場合はその限りではない。本来馬は群れの生き物であるが、ツインヘッド・ホースは群れを形成せず単独で活動する。														
解説２	彼らは無制限に使用出来る、魔術 {人品探知} に相当する能力を持っている。この際、魔力は１２として扱う。また彼らは精神感応で伝えられたものに関しても {人品探知} の対象にできる。（つまり他人が {人品探知} できるものを彼らも同様に {人品探知} できる。）														
解説３	彼らはガル・ガリという幻獣に対して、その特殊能力を封じることができる能力を持っている。何故このような事が起こるかは謎であるが、古来より両者の能力には何かの相関性があると信じられている。														

名前	ヒポグリフ	L	4	分類	幻獣	知名度	１８	サイズ	大型	能力値 肉体	6	技術	4	知能	4
特殊能力	飛行能力（浮遊）、強靭													知覚	五感
ＨＰ	５０	戦闘修正	5	回避力	近接	１１〈対M9〉（１６）	射撃	９〈対Ｍ６〉（１６）	ＳＴ値 頑健	１１	直感	9	意思	8	
言語	なし						防具	毛皮	防護点 斬	5	叩	3	刺	4	
スキル	なし						フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（嘴）	命中修正	１１〈対Ｍ９〉（１６）				ダメージ	４ｄ＋６（２０）斬							
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	１１〈対Ｍ９〉（１６）				ダメージ	５ｄ＋３（２０）斬							
近接攻撃	急降下攻撃（爪）	命中修正	１１〈対Ｍ９〉（１６）				ダメージ	５ｄ＋９（２６）斬							
解説１	ヒポグリフは幻獣グリフォンと動物である牝馬との間に生まれるという幻獣である。その全体的な容姿は馬のようだが、頭部はグリフォンと同じように鷲の頭部と翼を背に持っている。またその前肢は巨大な鷲の鉤爪となっており、後肢は馬のものと同様になっている。性格としては馬に近く臆病だが、その臆病さ故に見慣れない者へ攻撃的な行動を取ることもある。														
解説２	空を飛行するため、空中からの急降下攻撃を得意とする。空中から襲われた哀れな犠牲者は、その鋭い鉤爪により引き裂かれることになるだろう。														
解説３	ヒポグリフは伝説上、人に飼い慣らされた、あるいは自らの意志で協力をしたことがあるという。彼らは知能が高い為、可能性は低いが何かの利害が一致するか、何らかの訓練をすればその背に乗せてくれるかもしれない。														

名前	ガル・ガリ	L	5	分類	幻獣	知名度	１５	サイズ	中型	能力値 肉体	5	技術	3	知能	3
特殊能力	魔法相当：短距離転移、強靭、暗視、連続攻撃（２回）													知覚	五感
ＨＰ	５５	戦闘修正	6	回避力	近接	１１（１８）	射撃	８（１５）	ＳＴ値 頑健	１０	直感	１０	意思	8	
言語	なし						防具	毛皮	防護点 斬	5	叩	3	刺	4	
スキル	なし						フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	１１（１８）				ダメージ	３ｄ＋７（１７）斬							
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	１１（１８）				ダメージ	４ｄ＋３（１７）斬							
解説１	神出鬼没の黒い獣と恐れられる幻獣である。暗闇から出て、襲われたものが気づかないうちにその息の根を止め、また消えるという。その姿は漆黒の毛を全身に逆立て、爛々とした金色の瞳を輝かせる豹のようであるという。基本的に彼らは群れをなさず、単独で活動する。														
解説２	ガル・ガリのもっとも恐ろしい能力はその〈短距離転移〉である。ガル・ガリは〈短距離転移〉を１アクションで行える。また任意の場所に移動するので、前衛を無視し、唐突に後衛にエンゲージすることもできる。ガル・ガリと退治する場合、不用意に後衛に立つのは危険である。また〈短距離転移〉を回避に活用する場合もあり、その場合、次の行動の為のアクションが１減る。当然次の行動のアクションが０になれば〈短距離転移〉は使用することができない。これらの〈短距離転移〉の使用方法はガル＝ガリ独自のものである。														
解説３	ガル・ガリは天敵とも言える生物がいる。それはツインヘッド・ホースと呼ばれる幻獣である。ツインヘッドホースに睨まれるとガル・ガリは〈短距離転移〉を使用できなくなる。何故このような事が起こるかは一般に謎であるが、古来より両者の能力には何かの相関性があると信じられている。また“ガル・ガリの瞳”には錬金素材としての価値がある。														

名前	トロール	L	5	分類	幻獣	知名度	１３	サイズ	大型	能力値 肉体	7	技術	5	知能	2
特殊能力	暗視、再生能力（例外ダメージ；炎）、強靭、毒耐性													知覚	五感
ＨＰ	６０	戦闘修正	6	回避力	近接	13〈対M11〉（１８）	射撃	11〈対Ｍ９〉（１６）	ＳＴ値 頑健	１４	直感	１０	意思	7	
言語	なし						防具	皮膚	防護点 斬	3	叩	3	刺	3	
スキル	なし						フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（大棍棒）	命中修正	１３〈対Ｍ１１〉（１８）				ダメージ	５ｄ＋５（２２）叩							
射撃攻撃	射撃攻撃（大岩）	命中修正	１１〈対Ｍ９〉（１６）				ダメージ	３ｄ＋６（１６）叩	射程	中・５０ｍ					
解説１	身長３ｍ前後の巨人のような見た目の生物。ただしその文化レベルは非情に粗暴。原始的な武器を使用して、動物を狩り、食事とする。その対象は人類も例外ではない。原野や山岳地帯などに存在し、哀れな被害者を狩りの対象とする。														
解説２	トロールの驚異的な能力の一つがその再生能力にある。この再生能力はトロールが死なない限り永遠に続くが、炎によるダメージは通常の人類と同じ程度の速度でしか治癒しない。また岩を投げて攻撃してくることがあるので注意。														
解説３	基本的に文化レベルは低いが、繁殖の時にのみつがいで行動する。その後、母親が子供を引き連れ、成人するまで共にする。子供は３年程度で成人する。ただしこの繁殖は非常に稀で、滅多に起こることはない。そもそもトロールの雄と雌が出会う事自体が稀である。														

名前	ワーム	L	5	分類	幻獣	知名度	１３	サイズ	大型	能力値	肉体	7	技術	5	知能	3
特殊能力	地中潜行（直感ＳＴ目標値１８、材質＝土）、強靭、超音波視覚、刺効果無効、耐性：叩、毒耐性														知覚	音波
ＨＰ	６０	戦闘修正	5	回避力	近接	12〈対M10〉（１７）	射撃	10〈対Ｍ８〉（１５）	ＳＴ値	頑健	１４	直感	１１	意思	9	
言語	なし						防具	皮膚	防護点	斬	3	叩	8	刺	5	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	１２〈対Ｍ１０〉（１７）				ダメージ	４ｄ＋７（２１）斬								
近接攻撃	通常攻撃（体当たり）	命中修正	１２〈対Ｍ１０〉（１７）				ダメージ	５ｄ＋５（２２）叩								
近接攻撃	丸呑み	判定	直感ＳＴ目標値１８　頑健ＳＴ目標値１９　サイズ＝中型以下													
特殊攻撃	締め付け	ダメージ	３ｄ＋７（１７）叩													
解説１	ワームは全長３～４ｍの芋虫の先端部に巨大な牙のある大きな口をつけたような生物である。全身が消化器官と皮膚で構成されているような外見で、基本的に捕食することを第一優先する。															
解説２	皮膚は非情に弾力性が高く、叩属性攻撃に対し高い耐性を持つ。また刺してもさして影響を受けない。また岩盤や石などの硬い地盤でなければ、通常移動速度で移動する能力を持っている。この能力を持つことで、地中から不意打ちを行い、捕食することができる。捕食で丸呑みされた場合、脱出しない限り締め付けによって無条件にダメージを受ける。															
解説３	この生物は超音波視覚をもっており、暗闇などでの影響を一切受けない。また地面からでも地上の獲物の存在を正確に探知し、攻撃を行って来る。生息域ははっきりとしないが、地盤の緩い場所を長距離巡回しているとも言われる。															

名前	ウェンディゴ	L	5	分類	幻獣	知名度	１５	サイズ	大型	能力値	肉体	7	技術	5	知能	3
特殊能力	低光度視覚、超強靭、無効：冷却、毒耐性														知覚	五感
ＨＰ	６７	戦闘修正	7	回避力	近接	14〈対M12〉（１９）	射撃	12〈対M10> （１７）	ＳＴ値	頑健	１４	直感	１０	意思	8	
言語	なし						防具	毛皮	防護点	斬	4	叩	3	刺	4	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	１４〈対Ｍ１２〉（１９）				ダメージ	２ｄ＋９（１６）斬								
近接攻撃	通常攻撃（大棍棒）	命中修正	１４〈対Ｍ１２〉（１９）				ダメージ	５ｄ＋５（２２）叩								
特殊攻撃	ブレス	効果	属性：冷却、距離：近距離、直感ＳＴ目標値１７、２ラウンドに１回、ダメージ：５ｄ－２　叩・冷却													
解説１	雪山の奥地に住むという身長３ｍはあろうかという巨大な類人猿のような生物。その外見は白い毛で覆われており、雪山などでは非常に判別がつきづらい。原始的な武器を使用して動物を狩り、食事とする。その対象は人類も例外ではない。雪山という過酷な環境でこの生物に襲われた場合、生存は絶望的になる。															
解説２	彼らは通常棍棒じみた巨大な木の棒を道具として使って獲物を叩き殺すが、場合によってはその口から冷却のブレスを吐き、対象を凍死させる。そして彼らはその性質が雪や冷気に非常に近いといわれ、冷気によって傷つくことはない。無論、雪山でいくら活動しようとも、凍えることもない。															
解説３	ウェンディゴは生殖をしない、といわれる。オスとメスがいるかどうかも不明である。ただ、ものの伝説には、ウェンディゴは時折人間を連れ去り、連れ去られた人間はなんらかの方法でウェンディゴにされてしまうという。															

名前	カラドリウス	L	5	分類	幻獣	知名度	１７	サイズ	超小型	能力値	肉体	2	技術	4	知能	5
特殊能力	魔法相当：病気治療、飛行能力（滑空）、毒無効														知覚	五感
ＨＰ	３３	戦闘修正	5	回避力	近接	7〈対M11〉（１８）	射撃	9〈対M13〉（２０）	ＳＴ値	頑健	7	直感	１１	意思	１０	
言語	なし						防具	羽毛	防護点	斬	0	叩	0	刺	0	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	7〈対Ｍ１１〉（１８）				ダメージ	１ｄ＋２（５）斬								
解説１	カラドリウスは非常に珍しい、鳥型の幻獣である。その生息範囲や行動範囲は知られていない。その形はセキレイのようだが、その羽毛は完全に純白であり、鮮やかな鮮緑の瞳をしている。カラドリウスはあらゆる病を直す力をその身に宿しているという。															
解説２	カラドリウスは戦闘能力はほぼ皆無であり、彼らが戦うということはほとんどありえない。ただひたすらに戦闘に巻き込まれれば逃げるだけだろう。しかし、彼らは習性として病を治す性質を持っている。あるいはそれがある種の“食事”なのかもしれない。彼らに接触し、敵意を向けないものは、その魔法的な能力を行使されることがある。彼らの用いる魔法相当：病気治療は魔力が１２相当として扱う。彼らは高い知能を持っているため、捕獲など、己の自由を阻害された場合などは命を奪われても協力はしない可能性が高い。しかも、彼らは言語を用いないため、意思の疎通も通常不可能である。															
解説３	さらにカラドリウスをよく知るものは、その嘴に特殊な錬金素材としての効果があることを知っている。この素材はその希少さから通常流通には乗らず、その買取額も高額になる。															

名前	ラストモンスター	L	5	分類	幻獣	知名度	１５	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	3	知能	3
特殊能力	鋭敏嗅覚４Ｌ、暗視、腐食能力（解説参照）														知覚	五感
ＨＰ	３６	戦闘修正	5	回避力	近接	９（１６）		射撃	８（１５）	ＳＴ値	頑健	１１	直感	8	意思	8
言語	なし							防具	甲殻	防護点	斬	8	叩	4	刺	7
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	腐食攻撃（爪）	命中修正	９（１６）					ダメージ	２ｄ＋６（１３）斬							
解説１	ラストモンスターはあらゆる金属を錆びさせ、その錆を食べることを好む不可思議な生物である。彼らは基本的に生物に対する攻撃的な意思はないが、その食生のため、金属製の鎧や武器などを錆びさせようと襲い掛かってくる。その腐食攻撃を受けると、ダメージを受ける受けないにかかわらず、鎧の防護点が全て２点下がる。ただし、ローブ、ジャーキン、キルトアーマー、レザーアーマーなど非金属鎧は腐食することはない。彼らの外見は巨大なダイオウグソクムシ（ダンゴムシ）のようだが、その表面は常にぬらぬらと強力な腐食性の液体で濡れている。ドワーフはこの生物を非常に嫌っており、解説３までの情報を必ず知っている。															
解説２	彼らの厄介な点は、彼らの攻撃により鎧が錆びてしまうことだけでなく、ラストモンスターに攻撃した金属製の武器等も腐食してしまうことだ。彼らに攻撃した金属武器は全てのＤＴのダメージが－２されてしまう。そして武器は徐々になまくらになり、その武器の全てのＤＴのダメージの最大値が０になった時点で壊れてしまう（錆びきってしまう）。例えば２ｄのダメージの武器なら２ｄ－１２点となった時点で使い物にならなくなる。															
解説３	ラストモンスターは普段鉱脈などを探し洞窟をさまよっている。そして鉱脈を見つけてはその金属を舐めとかし、繁殖する。彼らの繁殖力はそれほど高くないが、大鉱脈などでは大量に繁殖している場合もある。ドワーフ達は彼らに対し腐食しない金属が自然生成しない金属「オリハルコン」と特殊な力を持つ「ミスリル」であることを知っている。															

名前	サンダーバード	L	6	分類	幻獣	知名度	１４	サイズ	大型	能力値	肉体	6	技術	7	知能	4
特殊能力	飛行能力（浮遊）、強靭、吸収：雷、半霊体、毒無効														知覚	五感
ＨＰ	６０	戦闘修正	6	回避力	近接	12〈対M10〉（１７）		射撃	13〈対M11〉（１８）	ＳＴ値	頑健	１２	直感	１５	意思	１０
言語	なし							防具	皮膚？	防護点	斬	3	叩	2	刺	3
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（脚爪）	命中修正	１２〈対Ｍ１０〉（１７）					ダメージ	３ｄ＋６（１６）斬							
近接攻撃	急降下攻撃（脚爪）	命中修正	１２〈対Ｍ１０〉（１７）					ダメージ	３ｄ＋１２（２２）斬							
特殊攻撃	ブレス	効果	属性：雷、距離：中距離、直感ＳＴ目標値１９、２ラウンドに１回、ダメージ：５ｄ　叩・雷													
解説１	サンダーバードは光り輝く、まるで雷が実体化したかのような生物である。バードと呼ばれるだけあり、鳥のようではあるが、その実質鳥と類似しているのは輪郭のみである。彼らは捕食や縄張りに無断で侵入したものを排除するために襲いかかる。捕食対象は主に鹿や牛、馬などの草食動物だが、場合によっては人も襲う。															
解説２	捕食の際には降下し、爪を用いて攻撃するが、もし獲物が手強い場合、雷のブレスを吐き対象を弱らせてから、改めて直接捕食する方法をとる。またその性質は雷に非常に近く、雷属性の攻撃はすべて吸収されてしまう。															
解説３	彼らは高山や険しい岩山にその巣を作る。繁殖は非常に稀だが、起こった場合はその巣で行う。その巣には錬金素材として貴重な風切羽が落ちていることもある。															

名前	グリフォン	L	6	分類	幻獣	知名度	１４	サイズ	大型	能力値	肉体	6	技術	5	知能	6
特殊能力	飛行能力（浮遊）、強靭、連続攻撃（２回）、毒耐性														知覚	五感
ＨＰ	６０	戦闘修正	7	回避力	近接	13〈対M11〉（１８）		射撃	12〈対M10〉（１７）	ＳＴ値	頑健	１４	直感	１３	意思	１４
言語	なし							防具	毛皮	防護点	斬	5	叩	2	刺	4
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（嘴）	命中修正	１３〈対Ｍ１１〉（１８）					ダメージ	４ｄ＋６（２０）斬							
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	１３〈対Ｍ１１〉（１８）					ダメージ	５ｄ＋３（２０）斬							
近接攻撃	急降下攻撃（爪）	命中修正	１３〈対Ｍ１１〉（１８）					ダメージ	５ｄ＋９（２６）斬							
解説１	グリフォンとは上半身がワシの形状、下半身がライオンの形状をした全長４ｍほどの生物。険しい山岳地帯や高山地帯に主に生息し、山羊や羊等を主食とする。場合によっては人間も食べる。飛行能力を持ち、その鋭い爪と嘴で餌になりそうな生き物を襲撃する。															
解説２	その攻撃能力は脅威で、主に嘴と爪を使用して連続攻撃を行なってくる。また広い場所ではその飛行能力を生かし急降下して攻撃を行い、一撃離脱的な戦法をとることもある。															
解説３	この生物には雄しか存在せず、繁殖には牝馬を用いる。繁殖期には牝馬を巣にさらい、繁殖を行うが、それによるグリフォンの誕生率は２５％程度である。それ以外の場合は馬とグリフォンのハーフであるヒポグリフが生まれてくる。															

名前	ワイバーン	L	7	分類	幻獣	知名度	１５	サイズ	超大型	能力値	肉体	8	技術	8	知能	4
特殊能力	飛行能力（浮遊）、強靭、連続攻撃（２回）、毒耐性、強靭														知覚	五感
ＨＰ	６５	戦闘修正	8	回避力	近接	16〈対M12〉（１９）	射撃	16〈対M12〉（１９）	ＳＴ値	頑健	１６	直感	１６	意思	１３	
言語	なし						防具	鱗	防護点	斬	6	叩	4	刺	5	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	１６〈対Ｍ１２〉（１９）				ダメージ	４ｄ＋８（２２）斬								
近接攻撃	通常攻撃（脚爪）	命中修正	１６〈対Ｍ１２〉（１９）				ダメージ	５ｄ＋５（２２）斬								
近接攻撃	毒攻撃（尾針）	命中修正	１６〈対Ｍ１２〉（１９）				ダメージ	３ｄ＋４（１４）刺　衰弱毒　毒性値１８								
近接攻撃	急降下攻撃（脚爪）	命中修正	１６〈対Ｍ１２〉（１９）				ダメージ	５ｄ＋１３（３０）斬								
解説１	ワイバーンとは、竜によく似た生物だが、竜とは違い腕部が翼状になっている。翼竜とも呼ばれる。その体高は５ｍ前後で、翼長は１０ｍ超に達する。高山や谷など、飛行するドラゴンと似たような場所に生息する。															
解説２	その尾には毒針が仕込まれており、刺されると肉体を衰弱する毒に侵されることがある。また牙や爪、尾針での連続攻撃は非情に厄介。広い場所ではその飛行能力を生かし、急降下して攻撃し一撃離脱的な戦法をとることもある。															
解説３	ワイバーンは数が少ないものの、その繁殖力は竜ほど低くはない。ただその体長の大きさからくる捕食数により、個体数の維持には限界があり、絶対数は少ない。															

名前	ユニコーン	L	7	分類	幻獣	知名度	１５	サイズ	大型	能力値	肉体	6	技術	6	知能	6
特殊能力	再生能力、超魔法能力、魔法知覚／生命感知、毒無効														知覚	五感
ＨＰ	５８	戦闘修正	7	回避力	近接	13〈対M11〉（１８）	射撃	13〈対M11〉（１８）	ＳＴ値	頑健	１４	直感	１４	意思	１５	
言語	神代語						防具	毛皮	防護点	斬	2	叩	2	刺	2	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（蹄）	命中修正	１３〈対Ｍ１１〉（１８）				ダメージ	４ｄ＋３（１７）叩								
魔法能力	魔力＝１１、魔術スロット＝１１２															
魔術	疲労回復（３）、生命回帰（４）、生命賦活（６）															
ＤＳ	疲労回復×６、生命回帰×１４、生命賦活×６															
解説１	ユニコーンは頭部に一本の角がある、白馬のような生き物。驚異的な生命回復力を持ち、かつ乙女にしか懐かないといわれている。															
解説２	ユニコーンは魔法能力としての回復能力を持っている他、自身の傷も徐々に再生していく能力を持つ。この再生はユニコーンの生命が絶たれるまで途切れることはない。															
解説３	ユニコーンは深い深い森の奥に存在し、滅多に人前に姿を表わすことはない。その角には非常に強力な魔力が宿っているとされるが、ユニコーンを狩ろうとしてもその生命力と強い警戒心の前に成功例は少ない。その誕生は謎に包まれ、どのように生まれどのように死ぬのか明らかになっていない。															

名前	ペガサス	L	7	分類	幻獣	知名度	１５	サイズ	大型	能力値	肉体	6	技術	6	知能	6
特殊能力	飛行能力（浮遊）、強靭														知覚	五感
ＨＰ	６５	戦闘修正	7	回避力	近接	13〈対M11〉（１８）	射撃	13〈対M11〉（１８）	ＳＴ値	頑健	１４	直感	１５	意思	１４	
言語	神代語						防具	毛皮	防護点	斬	2	叩	2	刺	2	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（蹄）	命中修正	１３〈対Ｍ１１〉（１８）				ダメージ	４ｄ＋３（１７）叩								
近接攻撃	急降下攻撃（蹄）	命中修正	１３〈対Ｍ１１〉（１８）				ダメージ	４ｄ＋９（２３）叩								
解説１	ペガサスは雄々しい翼を持った白馬のような生物。その数が非常に稀であり、生息域もはっきりとしないが高度の高い高原などにて目撃されることが多い。空を自由に飛ぶことができる。															
解説２	非情に警戒心が強く、未知の生物には近づこうとしない。その飛行能力や肉体能力もあり、ペガサスが捕獲されることは滅多にない。もし何らかの形で戦闘になった場合、上空から急降下して離脱する一撃離脱の戦法を取ることが多い。基本的に草食生物で、草を食むが、特に食しなくても餓死はしない。															
解説３	非情に高い知能を持っているため、意思疎通をこなすことが可能だが彼らが人類に心を開くことは滅多にない。５０年に１度程度訪れる繁殖期に同種の雄雌が出会った場合のみ繁殖が行われ、子馬が誕生する。その子育ては馬のものによく似ている。															

名前	カーバンクル	L	7	分類	幻獣	知名度	１５	サイズ	小型	能力値	肉体	3	技術	5	知能	4
特殊能力	暗視、魔法相当：閃光、魔法相当：対魔術結界、魔法相当：歪曲の盾、毒無効														知覚	五感
ＨＰ	４０	戦闘修正	7	回避力	近接	10〈対M12〉（１９）	射撃	12〈対M14〉（２１）	ＳＴ値	頑健	１０	直感	１２	意思	１３	
言語	神代語						防具	毛皮	防護点	斬	3	叩	2	刺	2	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	１０〈対Ｍ１２〉（１９）				ダメージ	３ｄ＋４（１４）斬								
解説１	黄金色に輝く体毛を持つ幻獣。容姿はネコ科の小獣のようだが、後頭部の体毛が豊かであり、後ろに流れる鬣のようになっている。また容姿に関しては黒い瞳に、額はやや体毛が薄めであり、真紅の宝玉が埋まっているようにみえる。知能は人間並みであり、神代語を話すので意思の疎通も可能である。額の宝石は幸運を呼ぶ宝石とも呼ばれており、もし手に入れれば高額で取引することができる。															
解説２	しかしながらこの生物を捉えることは容易ではない。まず魔術《閃光》と等しい効果を持つ光を額の宝石から放つことができる。この魔法強度は 20 として扱う。カーバンクルはその額の宝石を依代に魔法相当の能力を発揮する。彼らは基本的にこれで目をくらませて逃亡を行うのが基本的な戦術となる。また、カーバンクルの周りには常に対魔術結界の魔術が発動しており、この魔法強度も２０として扱う。さらに、歪曲の盾の魔術も常に自身に対してかかっており、射撃攻撃、直感ＳＴで回避する魔術を無効化する。															
解説３	カーバンクル自体は争いを好まない種族であり、彼らを捕まえたり故意に傷つけようとしない限り戦いは起きないだろう。彼らの額の宝石は自身の生命力に直結しており、宝石を奪われたカーバンクルは衰弱し、いずれ死に至る。															

名前	バイコーン	L	7	分類	幻獣	知名度	１６	サイズ	大型	能力値	肉体	6	技術	6	知能	6
特殊能力	強靭、超魔法能力、毒無効														知覚	五感
ＨＰ	６５	戦闘修正	8	回避力	近接	14〈対M12〉（１９）	射撃	14〈対M12〉（１９）	ＳＴ値	頑健	１４	直感	１４	意思	１５	
言語	神代語						防具	毛皮	防護点	斬	2	叩	2	刺	2	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（蹄）	命中修正	１４〈対Ｍ１２〉（１９）				ダメージ	４ｄ＋６（２０）叩								
魔法能力	魔力＝１１、魔術スロット＝１１２															
魔術	肉体衰弱（3）、生命衰弱（4）、生命吸収（5）、生命破壊（8）、吸命結界（１０）															
ＤＳ	肉体衰弱×４、生命減衰×４、生命減衰×２、生命吸収×４、生命破壊×４、吸命結界×４															
解説１	バイコーンは頭部に二本の角を生やした黒毛の巨大な馬である。幻獣の中では獰猛な部類であり、非常に危険。何者にもなつかず、心を許すことがない孤高の生物と言われる。															
解説２	その角を使って攻撃してくる他に、生命を奪ったり、破壊する魔術を使用する。特に生命破壊、吸命結界などの魔術は非常に危険であり、注意する必要がある。															
解説３	バイコーンは深い深い森の奥に存在し、滅多に人前にその姿を表すことはない。その角には非常に強力な魔力が宿っているとされるが、バイコーンは獰猛な上、その存在を見つけ出すことも困難である為、角が市場に出回る例は非常に稀有である。その誕生は謎に包まれ、どのように生まれどのように死ぬのか明らかになっていない。															

名前	クリプトクリドゥス	L	7	分類	幻獣	知名度	１５	サイズ	超大型	能力値	肉体	8	技術	8	知能	4
特殊能力	超音波視覚、水中行動、強靭、連続攻撃（２回）														知覚	五感
ＨＰ	７５	戦闘修正	8	回避力	近接	16〈対M12〉（１９）	射撃	16〈対M12〉（１９）	ＳＴ値	頑健	１６	直感	１６	意思	１１	
言語	なし						防具	皮膚	防護点	斬	5	叩	5	刺	5	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	１６〈対Ｍ１２〉（１９）				ダメージ	５ｄ＋８（２５）斬								
近接攻撃	体当たり	命中修正	１４〈対Ｍ１０〉（１７）				ダメージ	１０ｄ（３５）叩（水中のみ、対大型以上のみ）								
解説１	首が長く、手足がヒレのようになって水中に適応した爬虫類のような生物。クリプトクリドゥス自体はシードラゴンとも称されるが、実際はワイバーンなどの近縁種であるとされる。															
解説２	その長い首を自在に操り、地上や空中にいる獲物さえ捕獲の標的とする。地上からその長い首を自在に操るこの生物を攻撃するのは困難だが、だからといって水中では、その活動力において全く比較にならないため、水の中で戦おうなどと普通考えてはいけない。															
解説３	通常、人の活動領域には入ってこないし、人類もまずこの生物の生存圏内で村落は築かない。彼らの捕食対象は基本魚だが、獲物が少なければ鳥類、地上生物も手の届く範囲で獲物にする。人間さえもその例外ではない。															

名前	ドラゴンユース	L	9	分類	幻獣	知名度	12	サイズ	超大型	能力値 肉体	12	技術	8	知能	5
特殊能力	暗視、飛行能力（浮遊）、超強靭、連続攻撃（3回）、耐性：炎、毒耐性													知覚	五感
HP	135	戦闘修正	10	回避力	近接	22〈対M18〉（25）		射撃	18〈対M14〉（21）	ST値 頑健	23	直感	19	意思	16
言語	神代語							防具	鱗	防護点 斬	18	叩	11	刺	15
スキル	読み書き9L							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	22〈対M18〉					ダメージ	5d＋13（30）斬						
近接攻撃	通常攻撃（脚爪）	命中修正	22〈対M18〉					ダメージ	6d＋10（31）斬						
特殊攻撃	ブレス	効果	属性：火炎、距離：中距離、直感ST目標値25、3ラウンドに1回、ダメージ：10d　叩・火炎												
解説1	現存する世界最強の生物といわれる竜の生まれて100年以内の若竜をドラゴンユースと呼ぶ。その中でもこのドラゴンは炎のブレスを吐き空を飛ぶ火竜のドラゴンユースである。その脅威は巨体と剛力だけではなく、口から放たれる炎のブレスであることは言うまでもない。竜は多くの場合、谷や大洞穴などに居住し、大型の獣などを稀に狩り食事とする。ただしその生命力の強さは魔法的な部分もあり、食事がなくとも餓死をすることはほぼ無い。竜にとって食事はむしろ享楽的なものである。														
解説2	若くとも竜の攻撃能力は驚異的であり、3回連続での攻撃は一瞬で多くの命を奪う。また火竜種はその性質上、炎に対して高い耐性をもち、炎の攻撃は火竜に対して半減する。														
解説3	竜は多くの場合、その奥に財宝を溜め込んでいることがある。これは竜を狩りに来た冒険者の残留物であったり、竜自身が好む輝くものを収集した結果だったりする。ただし若竜の場合、年を経た竜ほど財宝には期待できない。														

名前	ヒュドラ	L	9	分類	幻獣	知名度	14	サイズ	巨大	能力値 肉体	12	技術	6	知能	3
特殊能力	再生能力（例外ダメージ：火炎）、低光度視覚、連続攻撃（2～9回※）、水中行動、毒耐性、強靭													知覚	五感
HP	123	戦闘修正	10	回避力	近接	22〈対M16>（23）		射撃	16〈対M10〉（16）	ST値 頑健	21	直感	16	意思	14
言語	なし							防具	鱗	防護点 斬	10	叩	7	刺	9
スキル	なし							フィート	スマッシュ2L、獣の眼光5L						
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	22〈対M16〉（23）					ダメージ	4d＋15（29）斬						
近接攻撃	毒攻撃（牙）	命中修正	22〈対M16〉（23）					ダメージ	4d＋15（29）斬　紫毒　毒性値21						
解説1	ヒュドラは伝説にも残る、恐ろしい9つの首を持つ大蛇である。その大きさは巨大で一見小山のようにも見える。主に人里離れた河川周辺に住んでいる（というか人類がまずその居住地域の近辺に居を構えない）が、陸上での活動に特に支障があるわけではない。勿論、水中での行動にも支障はない。この生物は猛烈な毒蛇でもあり、その牙によって噛み付かれた場合、その毒で一瞬にして絶命するかもしれない。知能はあるが言語のようなものは話さないし、そのような発声器官も存在しない。その鳴き声は蛇の声を低く大きくしたもので、地鳴りのような音に似ている。														
解説2	またその首は再生能力を持っており、攻撃によってはね飛ばされても、時をおいて再生する。首は1本につき1回の攻撃能力を持っており、9本の首が揃っている状態では9回攻撃を行うことができる。この首は斬属性の武器で、24点以上のダメージを与えると、首を一本はね飛ばすことができる。しかし、この跳ね飛ばされた首も、斬られたターンを含めない2ラウンド経った後、3ラウンド目開始時に再生する。ただし、この首を跳ね飛ばす際に（魔法などで）炎をまとった状態で首を切るか、切った後の首に2ラウンド以内に松明や炎の魔法などの熱源で首の後を焼けば、以降首が再生することはない。これは負傷ダメージの再生とは無関係なので、首は復活しなくても炎による攻撃以外のダメージは再生する。首が減った場合はそれに伴い連続攻撃の回数も減少する。またどんなにHPが残っていても、首が全て落とされた場合、ヒュドラは即座に死亡する。														
解説3	ヒュドラは幼生体も存在し、その場合は若いものほど首が少ない。幼生体は首が1本少なくなるごとに肉体値、頑健ST、近接回避値、命中値、近接ダメージが1減少する。また技術値、直感ST、射撃回避値、命中値、全ての防護点、≪獣の眼光≫のレベルは首が2本減るごとに1下降する。サイズは首9～7本はサイズ巨大、首6～4本はサイズ超大型、首3～1本はサイズ大型となる。														

名前	ロック鳥	L	10	分類	幻獣	知名度	12	サイズ	超巨大	能力値 肉体	15	技術	8	知能	4
特殊能力	飛行能力（滑空）、超強靭、連続攻撃（2回）、毒耐性													知覚	五感
HP	160	戦闘修正	11	回避力	近接	26〈対M18〉（25）		射撃	19〈対M11〉（18）	ST値 頑健	26	直感	19	意思	16
言語	なし							防具	羽毛	防護点 斬	16	叩	10	刺	12
スキル	なし							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（嘴）	命中修正	26〈対M18〉（25）					ダメージ	6d＋21（42）斬						
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	26〈対M18〉（25）					ダメージ	8d＋17（45）斬						
近接攻撃	急降下攻撃（爪）	命中修正	26〈対M18〉（25）					ダメージ	8d＋35（63）斬						
近接攻撃	丸呑み	判定	直感ST目標値20、頑健ST目標値28、サイズ＝大型以下												
特殊攻撃	締め付け	ダメージ	4d＋15（29）叩												
射撃攻撃	落石	命中修正	19〈対M11〉（18）					ダメージ	10d＋8（43）叩	射程	遠・150m				
解説1	伝説に存在する超巨大な大鷲のような生物。その巨体は翼長50mにも渡り、超大型の生物でさえやすやすと掴みとり飛び去る。遥か高き山々の向こうに住んでいると言われるが、その所在は不明。竜とも対等に渡り合える存在だとも言われている。														
解説2	基本的にロック鳥はそもそも好戦的な生物ではないが、縄張り意識が非常に強く、彼の領域に侵入したものに対しては容赦なく排除を行おうとする。まずは落石などで相手を潰し、それでもしぶとく生き残っているようなら急降下して一撃、かつまだ生きているなら直接攻撃を開始する。また牛や馬、人間程度の生き物なら簡単に丸呑みする。														
解説3	特になし														

■小分類＝リザードマン

名前	リザードマン	L	3	分類	幻獣	知名度	12	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	3	知能	2
特殊能力	低光度視覚、武器装備（冒険）、武器装備（単純）、限定的二回攻撃														知覚	五感
HP	28	戦闘修正	4	回避力	近接	8（15）	射撃	7（14）	ST値	頑健	9	直感	6	意思	5
言語	神代語						防具	皮膚のみ	防護点	斬	2	叩	1	刺	1
							防具	レザーアーマー	防護点	斬	6	叩	3	刺	5
		盾修正	バックラー	近接	8（15）		射撃	7（14）	防護点	斬	7	叩	4	刺	6
スキル	生存術３Ｌ、動植物知識３Ｌ、危険感知３Ｌ						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	8（15）				ダメージ	２d＋1（8）斬								
近接攻撃	ノーマルアクス	命中修正	8（15）				ダメージ	５d＋1（18）斬								
近接攻撃	クラブ	命中修正	8（15）				ダメージ	４d＋1（15）叩								
近接攻撃	尻尾	命中修正	8（15）				ダメージ	２d（7）叩								
解説１	リザードマンはトカゲ人間のような外見の生物だが、人類ではなく、魔界出の生物でもない。不可思議な幻獣の一種であり、知的生命体である。彼らは一見粗暴に見えるが、素朴なだけであり人間に対しての態度は中立的である。武器をそこそこに使いこなし、独自に製作したレザーアーマーなどを着ている場合もある。大概武器は棍棒か、高度なもので片手斧（ノーマルアクス）である。															
解説２	彼らは沼や河沿いなどに独自のテリトリーを持っており、集団として生活をしている。一つの集落はおおよそ３０匹規模であり、それより多くなると分裂し、別の集落を形成する。彼らはテリトリー内において別の生物がいるのはそれほど気にしないが、巣と呼ばれる彼らの村に侵入した場合、容赦なく排除される。この場合命の保証は全くない。また彼らは尻尾又は噛み付きと、武器の攻撃を併用することができる。尻尾＆武器攻撃あるいは噛み付き＆武器攻撃のいづれかを２アクションで行うことが可能。															
解説３	彼らには雄雌の区別があり、実はオスが子育てをし、巣を守っている。外に出て戦う、狩りをするのは大概メスであり、繁殖期のみ、雄がそういった活動を行う場合がある。彼らは卵生なので、卵を産んだらすぐにメスは活動可能になる。繁殖期は一年の内春だけであり、非常に短い。															

名前	リザードマンエリート	L	5	分類	幻獣	知名度	12	サイズ	中型	能力値	肉体	5	技術	4	知能	3
特殊能力	低光度視覚、武器装備（軍事）、武器装備（単純）、限定的二回攻撃														知覚	五感
HP	50	戦闘修正	6	回避力	近接	11（18）	射撃	9（16）	ST値	頑健	12	直感	9	意思	8
言語	神代語						防具	皮膚のみ	防護点	斬	2	叩	1	刺	1
							防具	レザーアーマー	防護点	斬	6	叩	3	刺	5
スキル	生存術５Ｌ、動植物知識５Ｌ、危険感知５Ｌ						フィート	スマッシュ、足払い、早抜き								
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	11（18）				ダメージ	２d＋5（12）斬								
近接攻撃	グレートソード（2H）	命中修正	11（18）				ダメージ	５d＋8（25）斬、３d＋5（15）刺								
近接攻撃	ヘヴィメイス（2H）	命中修正	11（18）				ダメージ	５d＋3（20）叩								
近接攻撃	尻尾	命中修正	11（18）				ダメージ	２d＋4（11）叩								
解説１	リザードマンの解説１と同様の情報															
解説２	リザードマンの解説２と同様の情報に加え、リザードマンエリートはリザードマンの中でも特に能力に秀で、集落の長となるものや、極稀に存在する女王集落（女王に率いられた数百人規模の集落）の戦士たちがエリートである。															
解説３	リザードマンの解説３と同様の情報。															

名前	リザードマンクイーン	L	8	分類	幻獣	知名度	14	サイズ	超大型	能力値	肉体	9	技術	4	知能	4
特殊能力	低光度視覚、超強靭、連続攻撃（３回）														知覚	五感
HP	110	戦闘修正	10	回避力	近接	19〈対M15〉（22）	射撃	14〈対M10〉（17）	ST値	頑健	19	直感	12	意思	12
言語	神代語						防具	鱗	防護点	斬	8	叩	6	刺	8
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	19〈対Ｍ１５〉（22）				ダメージ	５d＋9（26）斬								
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	19〈対Ｍ１５〉（22）				ダメージ	６d＋6（27）斬								
近接攻撃	尻尾	命中修正	19〈対Ｍ１５〉（22）				ダメージ	４d＋9（23）叩								
解説１	リザードマンの解説１と同様の情報に加え、リザードマンクイーンはリザードマンの中でも一際巨大な個体である。															
解説２	彼らは沼や河沿いなどに独自のテリトリーを持っており、集団として生活をしている。一つの集落はおおよそ３０匹規模であり、それより多くなると分裂し、別の集落を形成する。彼らはテリトリー内において別の生物がいるのはそれほど気にしないが、巣と呼ばれる彼らの村に侵入した場合、容赦なく排除される。この場合命の保証は全くない。リザードマンクイーンは極稀に存在する女王集落（女王に率いられた数百人規模の集落）の長であり、、集落に君臨し、支配している。															
解説３	リザードマンの解説３と同様の情報に加え、リザードマンクイーンは一度の産卵で十数匹のリザードマンを産み落とす。その中で幾ばくかの存在がリザードマンエリートとなり、さらに集落を拡大していく。															

悪魔

■小分類＝魔人

名前	インプ			L	2	分類	悪魔	知名度	10	サイズ	小型	能力値	肉体	2	技術	3	知能	3
特殊能力	低光度視覚、魔法能力																知覚	五感
HP	16	戦闘修正	2	回避力	近接	4〈対M6〉（13）		射撃	5〈対M7〉（14）			ST値	頑健	5	直感	5	意思	6
言語	魔界語							防具	皮膚			防護点	斬	1	叩	1	刺	1
スキル	読み書き2L、魔術言語2L							フィート	なし									
近接攻撃	通常攻撃（爪）			命中修正	4〈対M6〉（13）			ダメージ	1d＋2（5）斬									
魔法能力	魔力＝5、魔術スロット＝26																	
魔術	光源（1）、念動（3）、魔弾（3）、魔法感知（2）、魔法解除（2）、閃光（4）																	
DS	光源×1、念動×1、魔弾×4、魔法感知×2、魔法解除×2、閃光×1																	
解説1	インプは魔族の中でも非常に階級の低い悪魔の一種である。悪魔社会の中でも使い魔、奴隷、召使いとして生きており、その姿勢は非常に卑屈である。その外見は100cm前後の身長、暗褐色の肌に、尖った耳、赤みがかった目をもち腹が妙に膨らんだ子供のような姿をしている。彼らは召喚の代償に牛の脂（20ゴールド）を要求する。																	
解説2	駆け出し魔術師よりマシ程度の魔力を持ち、魔法も使いこなす。また彼らの瞳は多少の暗闇なども難とせずその向こうを見通すことができる。																	
解説3	彼らは腐っても悪魔であり、チャンスがあれば何らかの相手の裏をかこうと狙っている。魔界においては1年に一度程度、彼らはインプの卵を単体で産み、それによって繁殖する。																	

名前	サキュバス・インキュバス			L	5	分類	悪魔	知名度	13	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	4	知能	5
特殊能力	暗視、魔法能力、鎧装備（中装）、武器装備（冒険）、毒耐性																知覚	五感
HP	36	戦闘修正	5	回避力	近接	9（16）		射撃	9（16）			ST値	頑健	10	直感	10	意思	12
言語	魔界語							防具	皮膚			防護点	斬	2	叩	1	刺	2
スキル	読み書き5、魔術言語5							フィート	なし									
近接攻撃	素手			命中修正	9（16）			ダメージ	1d＋4（7）叩（疲労）									
魔法能力	魔力＝10、魔術スロット＝75																	
魔術	魔法感知（2）、念動（1）、魔弾（3）、混乱（2）、肉体衰弱（3）、魔法解除（2）、導眠（3）、生命感知（5）、感情喚起（4）、偽装幻覚（4）、酩酊（5）、魅了（6）、透明化（6）、生命吸収（5）																	
DS	魔法感知×1，念動×1、魔弾×3、混乱×2、肉体衰弱×1、魔法解除×1、導眠×1、生命感知×1、偽装幻覚×1、酩酊×1、魅了×2、透明化×1、生命吸収×4																	
解説1	インキュバスとサキュバスは夢魔と呼ばれる悪魔で、インキュバスが男性、サキュバスが女性である。彼らはやや青白い肌をした人間そっくりであり、大概は美男美女である。また彼らは己自身での生殖能力を持たぬ悪魔であり、インキュバスは女性を夜襲って子を孕ませサキュバスは男性を誘惑しその精を奪うという。その際には彼らは相手を魅了した上で、己の姿を幻覚にて相手の理想とする異性に変えるため、それに対する抵抗は非情に困難である。ちなみにインキュバスは子が生まれるとそれをさらいにやって来るという。彼らは召喚の代償に若い異性（インキュバスなら女、サキュバスなら男）の生贄を要求する。																	
解説2	彼らは非常に多彩な魔術を使いこなす魔法使いであり、特に精神操作と幻覚を得意とする。また相手の生命力を奪うことを得意とする。さらに、生来の能力として完全な暗視能力を持つ。																	
解説3	その姿が人間に似通っている上、彼らは人間の使う武具の多くも使いこなす。少し変装をすればほぼ悪魔と気付かれないため、彼らはよく人間社会に紛れ込み工作を行う。																	

名前	ルサルカ			L	6	分類	悪魔	知名度	14	サイズ	中型	能力値	肉体	3	技術	4	知能	3
特殊能力	暗視、水中活動、水中呼吸、魔法能力																知覚	五感
HP	36	戦闘修正	5	回避力	近接	8（15）		射撃	9（16）			ST値	頑健	9	直感	11	意思	10
言語	魔界語							防具	なし			防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	なし							フィート	なし									
近接攻撃	素手			命中修正	8（15）			ダメージ	1d＋3（6）叩（疲労）									
魔法能力	魔力＝10　魔術スロット＝78																	
魔術	魔法感知（2）、混乱（2）、感情喚起（4）、酩酊（5）、魅了（6）、覚醒（4）、組成感知（1）、物質生成（2）、呼吸維持（5）																	
DS	魔法感知×2、混乱×2、感情喚起×2、酩酊×3、魅了×3、覚醒×1、組成感知×1、物質生成×2、呼吸維持×4																	
解説1	ルサルカは美しい女性の姿をした魔界の水魔である。大河や川に潜み、美しい容姿で男性を誘惑し、溺れ死させるという。魔界においても水際に住む魔人の類であり、そのコミュニティには一切男性は存在しない。召還の代償には処女の乙女の髪束か、人間の若い男性が必要。																	
解説2	ルサルカは魔術を使用し、相手を混乱させたり、酩酊させたり、魅了したりする。直接的な行動はあまりとらないが、これらの魔術により知的活動を停止させられたり魅了された結果、最終的に水の中へと引きずり込まれ溺死させられるのである。また彼女たちは一旦呼吸維持などをかけ油断させ、もう戻れぬほど深い場所で魔術が切れてもがき苦しむさまをみて楽しむようなものもいる。																	
解説3	彼女たちは別段人類に悪意があるわけではないが、人類のことは（残酷な）遊びの相手くらいにしか思っていない。溺死させた人間を食べるわけでもなく、そもそも彼女達は水中にいる限り食事の必要などもない。ただし、水際を離れると、1日水に浸かれない状況が続くごとに2d点の防護点無視ダメージを受ける。そして最終的には乾いて死んでしまう。対して水に漬かっている限り1日2d点HPを回復する。																	

名前	ゴルゴン	L	7	分類	悪魔	知名度	１５	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	4	知能	5
特殊能力	石化視線（頑健ＳＴ目標値２０）、鎧装備（重装）、武器装備（軍事）、毒耐性														知覚	五感
ＨＰ	４２	戦闘修正	7	回避力	近接	１１（１８）	射撃	１１（１８）	ＳＴ値	頑健	１３	直感	１２	意思	１３	
言語	魔界語						防具	皮膚	防護点	斬	2	叩	2	刺	2	
							防具	スケイルメイル	防護点	斬	１０	叩	5	刺	8	
		盾修正	ミドルシールド	近接	１３（２０）	射撃	１３（２０）	防護点	斬	１２	叩	7	刺	１０	

スキル	読み書き７Ｌ	フィート	なし
近接攻撃	素手	命中修正	１１（１８）	ダメージ	１ｄ＋４（７）叩（疲労）
近接攻撃	ノーマルアクス	命中修正	１１（１８）	ダメージ	５ｄ＋１（１８）斬

解説１ 青白い肌の頭部の髪の部分が蛇となっている女性の姿をした悪魔。その瞳に映ったものは全て石化し、彼女の視界内には生物は一切残らないとされる。その性質上、常に孤独であり、他の生物とは共存しない。ゴルゴンは召喚の代償としてバジリスクの卵（１万ゴールド、流通レベル８）を要求する。

解説２ その石化の視線の能力も驚異的だが、その身体能力も恐るべきものがある。人類が用いるのと同様の武器、防具をほぼすべて使いこなし、石化の視線を耐えぬいたとしても、その強靭な肉体能力で屠られることも珍しくない。

解説３ かのゴルゴンの石化視線を無効化するためには、その視線を返す鏡が必要と言われる。ただし、鏡による無効化を行うためには、全身を覆うだけの鏡を必要とする。ゴルゴンに己自身を見せることに成功した場合、ゴルゴンは自身の石化視線にＳＴを行う羽目になる。当然、ＳＴに失敗すればゴルゴン自身が石化する。

名前	ヴァンパイア	L	8	分類	悪魔	知名度	１３	サイズ	中型	能力値	肉体	5	技術	4	知能	6
特殊能力	超魔法能力、再生能力（例外ダメージ＝銀・特殊）、弱点：日光、暗視、武器装備（軍事）、鎧装備（重装）、毒耐性														知覚	五感
ＨＰ	６０	戦闘修正	8	回避力	近接	１３（２０）	射撃	１２（１９）	ＳＴ値	頑健	１４	直感	１３	意思	１６	
言語	魔界語						防具	皮膚	防護点	斬	2	叩	2	刺	2	
							防具	ブリガンダイン	防護点	斬	１２	叩	5	刺	１０	
		盾修正	ミドルシールド	近接	１５（２２）	射撃	１４（２１）	防護点	斬	１４	叩	7	刺	１２	

スキル	読み書き８Ｌ、魔術言語８Ｌ	フィート	早抜き、強打、フェイント、貫通、連撃
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	１３（２０）	ダメージ	２ｄ＋６（１３）斬
近接攻撃	ロングソード	命中修正	１３（２０）	ダメージ	３ｄ＋６（１６）斬、２ｄ＋４（１１）刺
魔法能力	魔力＝１４、魔術スロット＝１２８				

魔術 魔弾（３）、使い魔召喚（２）、魔法解除（２）、導眠（３）、肉体弱化（４）、死者感知（２）生命感知（５）、不死者作成（５）、魔獣召喚（特殊）、人品探知（４）、雷鎖撃（８）、飛行（４）理力武装（６）、自己変身（６）、魅了（６）、透明化（６）、生命吸収（５）、対魔術結界（６）加速（７）、飛愴（５）、歪曲の盾（６）、精神拘束（１０）、不死者強化（８）、集団魅了（１１）、発動遅延（４）

ＤＳ 無し

解説１ ヴァンパイアは魔界の貴族とも呼ばれる悪魔の一種であり、高い能力を持つ悪魔のエリートたちである。その容貌はやはり青白い人間に近く、薄暗い場所では人間と見分けがつかない。ただし日光に非常に弱く、日に当たると滅んでしまうため、日中は活動を行わない。人間界において吸血鬼は居城や館を築き、その中で日中を過ごし夜を待つ。その館や城は彼の召喚する魔物やワイト、不死者などに守られている。ヴァンパイアは召喚の代償として、血を吸うための美しい人類（美形限定）を要求する。

解説２ 当然のように暗闇への完全視覚を持ち、また多彩な魔法能力をもつ魔術師である。その再生能力は銀製の武器のみ例外であるが、傷を受けて１日経てば通常通りの再生を開始する。ヴァンパイアは死亡状態になっても、太陽光を浴びるか、白木の杭を心臓に突き立てられない限り再生を続け、ＨＰが０以上になれば復活する。太陽光を浴びると無条件に灰化する。もう一つの特徴は吸血行為であり、意識のない人間や魅了した者を吸血し、食事とする。吸血鬼は７日間に１度はこの吸血が必要であり、その為に若い異性の人間を囲い込む。吸われた人間は常時〈魅了〉がかかった状態となり、この解呪は吸血鬼を倒さない限り解除されない。また吸血鬼は任意で吸血行為により同族を増やす事が可能だが、吸血鬼の目に叶う人間は少ない。同様に吸血鬼はこの吸血行動によりワイトを作り出すことができる。ワイトは襲う対象がいれば勝手に増えるため、よく吸血鬼の城の防衛などに使用される。その他にも様々な魔獣が召喚され、吸血鬼の居城や館を守護する任についている。

解説３ 吸血鬼達は実は太陽光や白木の杭などで滅んでも、穢れた結界を持っており、そこが維持される限り復活する。この復活は次元を超えて行えないため、必ずヴァンパイアの存在する世界に存在する。また同様にこの結界の周囲 500 m以内に存在しないと復活は行われないため、ヴァンパイアは居城の中か近辺に必ずそれを置く。その結界は『神秘学』技能達成値１５で判別できる。また判別できなくとも、多くの場合ヴァンパイアはそれを隠された（寝床とは別の）棺桶としている場合が多い。その結界を破壊した上で吸血鬼を消滅させることで、完全な消滅を行うことができる。

■小分類＝獣魔

名前	マキ＝ミウス	L	3	分類	悪魔	知名度	11	サイズ	中型	能力値	肉体	3	技術	4	知能	3
特殊能力	強靭、魔法能力、暗視、弱点：銀														知覚	五感
HP	27	戦闘修正	3	回避力	近接	6（13）	射撃	7（14）	ST値	頑健	8	直感	8	意思	7
言語	魔界語						防具	毛皮	防護点	斬	4	叩	2	刺	3
スキル	読み書き3L、魔術言語3L						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	6（13）				ダメージ	2d＋4（11）斬								
魔法能力	魔力＝7、魔術スロット＝39															
魔術	幻影（1）、分身（3）、幻覚（4）、偽装幻覚（4）															
DS	幻覚×5、分身×2、幻覚×4、偽装幻覚×3															
解説1	マキ・ミウスはネズミと人間を掛けあわせたような獣人型悪魔、獣魔である。彼らは暗くジメジメした場所を好み、好物はまるまるとふとったネズミ。マキ・ミウスは召喚の代償として猫の生贄を要求する。															
解説2	マキ・ミウスは魔界の道化師と呼ばれ、多彩な幻覚能力を持つ。それによって相手を弄ぶように幻覚を操り、対象を混乱させてから仕留めることを好む。さらに、生来の能力として完全な暗視能力を持つ。															
解説3	実は生来楽しいこと、愉快なことが大好きで、場合によっては何よりもそれらを優先することがある。ジョークや笑い、何か楽しいことを提供できるなら彼らは見逃してくれたり、手を貸してくれることもある。															

名前	ロキ＝ハーティ	L	5	分類	悪魔	知名度	13	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	5	知能	4
特殊能力	魔法能力、低光度視覚、鎧装備（軽装）、武器装備（冒険）、弱点：銀														知覚	五感
HP	36	戦闘修正	5	回避力	近接	9（16）	射撃	10（17）	ST値	頑健	9	直感	11	意思	10
言語	魔界語						防具	毛皮	防護点	斬	2	叩	2	刺	2
							防具	レザーアーマー	防護点	斬	6	叩	4	刺	6
スキル	解錠5L、隠密行動5L、罠扱い5L、スリ5L、捜索5L、読み書き5L、魔術言語5L						フィート	軽業、挑発、陽動、忍びの刃、魔法回避、戦場の影、撹乱								
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	9（16）				ダメージ	2d＋5（12）斬								
近接攻撃	ショートソード	命中修正	9（16）				ダメージ	2d＋5（12）斬、1d＋5（8）刺								
魔法能力	魔力＝9　魔術スロット＝60															
魔術	幻影（1）、魔弾（3）、武装強化（2）、分身（3）、自己変身（6）、透明化（6）															
DS	幻影×1、魔弾×5、武装強化×1、分身×2、自己変身×3、透明化×3															
解説1	ロキ・ハーティは猫と人間を掛けあわせたような獣人型悪魔、獣魔である。しなやかな肉体に毛皮、ほとんど猫と変わらぬ頭部はまさしく猫を連想させる。好物は新鮮な生き物の生肉と生き血。ロキ・ハーティは召喚の代償として猛獣の毛皮（3レベル以上の動物の皮）を要求する。															
解説2	生来の能力として低光量度視覚を持ち、真っ暗闇でなければ活動可能。悪魔の中では潜入工作を得意とする一族であり、それに適する魔法能力を持つ。															
解説3	群れることが嫌いで常に単独行動を好む。ただし同じロキ・ハーティとは緊密な連絡を取り、同行せずとも仲間意識は強い。人間世界の猫にも同族意識を感じている。															

■小分類＝深魔

名前	ドッペルゲンガー	L	4	分類	悪魔	知名度	16	サイズ	中型	能力値	肉体	5	技術	5	知能	5
特殊能力	魔法相当（自己変身）、超魔法能力、武器装備（軍事）、鎧装備（重装）、毒無効														知覚	五感
HP	40	戦闘修正	5	回避力	近接	10（17）	射撃	10（17）	ST値	頑健	10	直感	10	意思	10
言語	魔界語、鬼語、南方語、北方語、内海語、東方語						防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	読み書き4L、魔術言語4L、隠密行動4L、潜伏4L						フィート	マーシャルアーツ								
近接攻撃	通常攻撃（拳）	命中修正	10（17）				ダメージ	1d＋5（8）叩								
魔法能力	魔力＝8、魔術スロット＝60															
魔術	肉体衰弱（3）、生命減衰（4）、肉体弱化（4）、肉体強化（4）、麻痺（5）、魔法感知（2）、魔法解除（2）、占い（1）、生命感知（2）、視覚投射（4）、人品探知（4）、戦闘予知（3）、魔弾（3）															
DS	肉体衰弱×1、生命減衰×3、肉体弱化×2、肉体強化×1、麻痺×1、魔法感知×1、魔法解除×1、占い×1、生命感知×2、視覚投射×1、人品探知×2、戦闘予知×1、魔弾×2															
解説1	ドッペルゲンガーは得体のしれない悪魔の一種であり、召還によって現れることもあれば、どういうわけか唐突に出現することもある。謎の多い深魔の類である。彼らは一つの目標を定め、その目標と全く同じ姿で目標の目の前に姿を現す。そして最終的には対象を殺し、目標に成り代わるわけでもなく、姿を消す。彼らの動機は一切不明であり、行動原理も不確定で、すぐに殺すこともあれば1ヶ月や1年、それ以上の期間を空けて目標に不定期につきまとったりすることもある。一説には死の予兆の具現化などと言われることもあるが、物理的に抹殺は可能である。召喚を行う場合、代償は目標対象となる者の肉体の一部と3ヶ月以上経過して腐乱した死体が必要。															
解説2	彼らの戦闘能力は変身対象に依存しないが、優れた戦闘能力といくつかの魔術能力を持っている。これらを用いて彼らが目標を殺しにかかった場合、一般的な人間に抵抗は難しい。															
解説3	余り知られていないが、ドッペルゲンガーは正規の手順で召喚したとしても、6分の1の確率で目標を召喚主に定めてしまう。これは召喚時にもっとも近くにいるのが召喚者であることが原因のようで、この場合ドッペルゲンガーは野放しになり非常に危険である。ゲームとしては召喚時にダイス1dを振り、1が出た場合このような事態が起こる。															

名前	シャドウストーカー	L	5	分類	悪魔	知名度	14	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	5	知能	4
特殊能力	半霊体、魔法相当：透明化、暗視、毒無効														知覚	五感
HP	31	戦闘修正	5	回避力	近接	9（16）		射撃	10（17）	ST値	頑健	9	直感	12	意思	9
言語	魔界語							防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	読み書き5L、魔術言語5L、隠密行動5L、潜伏5L							フィート	軽業、忍びの刃、魔法回避							
近接攻撃	通常攻撃（シャドウ・ダガー）	命中修正	9（16）					ダメージ	2d＋2（9）斬、1d＋4（7）刺							
解説1	シャドウストーカーは悪魔の眷属において深魔と呼ばれる一族に属する悪魔である。深魔の多くは不気味で得体の知れない連中だが、シャドウストーカーも例外ではない。シャドウストーカーはぼんやりとした影のような外見で視認しづらい存在である。陽の光を避け、影から影に移動し、決してその姿を露わにしようとしない。また、透明化能力ももっており、どこからともなく敵対者を攻撃する能力は脅威である。彼らは召喚の代償として、2000G以上の価値を持つムーンストーン（月長石）を要求する。															
解説2	彼らの使う特殊なダガー（シャドウダガー）は、彼らの体の一部とも言える特殊なシロモノである。 このダガーは威力などは通常のダガーと変わらないが、所有者（持つもの）の意思に従って透明化することが出来る。この状態での攻撃は命中に対し＋1のボーナスを得ることが出来る。ただし、全身が透明化している場合、この恩恵は受けることができない。															
解説3	彼らは召喚されたときは多くの場合魔術師の密偵として動いている。彼等が本気で潜伏し、身を隠そうとした場合、それを発見することの出来るものは多くない。															

■小分類＝公魔

名前	ナベリウス	L	5	分類	悪魔	知名度	14	サイズ	中型	能力値	肉体	5	技術	4	知能	5
特殊能力	鋭敏嗅覚4L、強靭、魔法能力、連続攻撃（2回）														知覚	五感
HP	55	戦闘修正	6	回避力	近接	11（18）		射撃	10（17）	ST値	頑健	10	直感	10	意思	11
言語	魔界語							防具	羽毛	防護点	斬	6	叩	4	刺	5
スキル	捜索5L、読み書き5L、魔術言語5L、学問／神秘学5L							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（嘴）	命中修正	11（18）					ダメージ	3d＋6（16）斬							
魔法能力	魔力＝10　魔術スロット＝75															
魔術	魔法感知（1）、魔法解除（2）、光源（1）、魔弾（3）、念動（1）、閃光（4）、浮遊（4）、武装強化（2）、力術防護（2）、念錠（2）、防御強化（4）、爆炎球（6）、爆音（4）、理力の盾（6）、雷鎖撃（9）、飛行（4）、理力武装（7）															
DS	魔法感知×1、魔法解除×2、光源×1、魔弾×2、念動×1、閃光×1、浮遊×1、武装強化×1、力術防護×1、念錠×1、防御強化×1、爆炎球×1、爆音×1、理力の盾×1、雷鎖撃×2、飛行×1、理力武装×1															
解説1	ナベリウスは秩序ある悪魔、公魔において軍団長の一柱と言われる悪魔である。体高2m近くの大きさで、3本の首をもつ大鴉の姿で現れる。力術系の魔術を操り、宝物や人物、道を守ること得意としている。彼らの召喚に代償は必要ないが、召喚書「暗き番人の書」が必要となる。															
解説2	ナベリウスは番をするということを好む性質を持っている。よって宝物の番や、通り道の番人をさせることがもっとも適任とされる。逆にどこかに攻め入ることや、略奪を行うことは好まない。															
解説3	ナベリウスのような公魔貴族は悪魔の中でも特殊な存在であり、活動をほぼ全て分身で行う。 このナベリウス自体のデータも実は分身のものであり、本来のものではない。 魔界でも本体自身が活動することは稀であり、召喚されるものは当然全て分身である。その為、公魔は独自の存在でありながら、複数の魔術師に同時に召喚されることがある。大本の本体はそのすべての経験をもっている。そして本体が死を迎えると全ての分身が消える。															

名前	エリゴール	L	6	分類	悪魔	知名度	13	サイズ	中型	能力値 肉体	5	技術	4	知能	3
特殊能力	暗視、強靭、魔法能力、武器装備（軍事）、鎧装備（重装）													知覚	五感
HP	61	戦闘修正	7	回避力	近接	12（19）	射撃	11（18）	ST値 頑健	11	直感	11	意思	10	
言語	魔界語						防具	プレートメイル	防護点 斬	12	叩	5	刺	10	
		盾修正	ミドルシールド	近接	15（22）	射撃	14（21）	防護点 斬	14	叩	7	刺	12	
スキル	魔術言語6L、読み書き6L、学問／神秘学6L、馬術6L						フィート	早抜き、武器の流儀（剣）、武器訓練（ロングソード）、シールドバッシュ、フェイント2L、貫通、ディザーム、連撃、武器熟練（ロングソード）、居合、盾熟練							
近接攻撃	ロングソード	命中修正	14（21）				ダメージ	3d＋5（15）斬、2d＋4（11）刺							
近接攻撃	シールドバッシュ	命中修正	12（19）				ダメージ	3d＋5（15）叩							
魔法能力	魔法能力＝9　魔術スロット＝78														
魔術	魔法感知（2）、魔法解除（2）、占い（1）、生命感知（2）、人品探知（4）、感情感知（6）、助言（1）、開運（2）、戦闘予知（3）、戦場の瞳（7）、幸運（5）、真実の耳（6）														
DS	魔法感知×1、魔法解除×1，占い×2、生命感知×2、人品探知×1、感情感知×2、助言×1、開運×1、戦闘予知×2、戦場の瞳×3、幸運×2、真実の耳×2														
解説1	エリゴールは秩序ある悪魔、公魔において軍団長の一柱と言われる悪魔である。漆黒の鎧を纏い、馬に乗ってた騎士のような姿をしている。この馬はデータ上、軍馬として扱う。戦の術に優れ、戦技にも優れる彼は武人に勝利の恩恵をもたらすと言われている。鎧の下は角の生えた美丈夫であると言われるが、特に命令されない限り甲冑を脱ぐことはない。彼らの召喚には代償は必要ないが、召喚書「黒き戦旗の書」が必要となる。														
解説2	彼は魔術において騎士を支援する他、己自身の能力を用いて自ら戦闘を行うことも得意である。また勇敢な者を好み、臆病者を蔑む。召喚者は魔術師であることが多いため、彼が召喚者に好意を抱くことは少ないが勇敢な魔術師であれば、その戦闘、あるいは戦争に関わることには積極的に協力を行う。														
解説3	エリゴールのような公魔貴族は悪魔の中でも特殊な存在であり、活動をほぼ全て分身で行う。このエリゴール自体のデータも実は分身のものであり、本来のものではない。魔界でも本体自身が活動することは稀であり、召喚されるものは当然全て分身である。その為、公魔は独自の存在でありながら、複数の魔術師に同時に召喚されることがある。大本の本体はそのすべての経験をもっている。そして本体が死を迎えると全ての分身が消える。														

名前	アンドロマリウス	L	7	分類	悪魔	知名度	13	サイズ	中型	能力値 肉体	3	技術	4	知能	5
特殊能力	魔法知覚／生命感知（魔法強度19）、超魔法能力、鎧装備（中装）、武器装備（冒険）													知覚	魔法
HP	26	戦闘修正	5	回避力	近接	8（15）	射撃	9（16）	ST値 頑健	10	直感	11	意思	14	
言語	魔界語						防具	皮膚	防護点 斬	2	叩	2	刺	2	
							防具	スケイルメイル	防護点 斬	10	叩	5	刺	8	
スキル	読み書き7L、魔術言語7L、学問／錬金7L、学問／神秘学7L						フィート	≪記憶領域拡大 3L≫≪集中維持3L≫							
近接攻撃	ロングソード	命中修正	8（15）				ダメージ	3d＋4（14）斬、2d＋2（9）刺							
魔法能力	魔力＝12、魔術スロット＝126														
魔術	魔法感知（2）、光源（1）、念動（1）、魔弾（3）、肉体衰弱（3）、疲労回復（3）、使い魔召喚（2）、占い（1）、助言（1）、魔法解除（2）、抵抗力強化（2）、閃光（4）、浮遊（4）、武装強化（2）、力術防護（2）、死霊召喚（2）、小転移（5）、反発装甲（3）、死者感知（3）、生命感知（5）、魔法合発（—）、念錠（2）、防御強化（4）、生命回帰（4）、不死者作成（5）、魔蟲召喚（3）、瞬きの体（4）、視覚投射（4）、戦闘予知（3）、魔法解析（4）、爆炎球（6）、理力の盾（6）、簡易傀儡（—）、生命賦活（6）、斥力の盾（6）、人品探知（4）、感知対策（4）、抵抗力強化・剛（7）、雷鎖撃（9）、飛行（4）、理力武装（7）、生命吸収（4）、小精霊召喚（9）、対魔術結界（6）、透視（5）、戦場の瞳（7）、魔法貸与（＋2）、武装強化・剛（6）、理力の鎧（7）、生命破壊（8）、短距離転移（8）、歪曲の盾（6）、感情感知（6）、真実の耳（6）、魔力隠蔽（4）、高速飛行（8）、剣の舞（7）、理力の飛盾（9）、吸命結界（10）、不死者強化（8）、転移防御（7）、異次元袋（5）、会話理解（7）、言語理解（7）														
DS	魔法感知×1、光源×1、念動×1、魔弾×1、占い×1、助言×1、魔法解除×1、抵抗力強化×1、閃光×1、死霊召喚×1、反発装甲×1、生命感知×1、防御強化×1、生命回帰×1、魔蟲召喚×1、瞬きの体×1、視覚投射×1、戦闘予知×1、魔法解析×1、斥力の盾×1、人品探知×1、感知対策×1、雷鎖撃×1、透視×1、理力の鎧×1、歪曲の盾×1、真実の耳×1、魔力隠蔽×1、高速飛行×1、転移防御×1、会話理解×1														
解説1	アンドロマリウスは秩序ある悪魔達、公魔の中の軍団長の一柱と言われる悪魔である。赤い宝石の瞳を持ち、青白い肌をもつ老紳士のような姿で現れる。占術系の魔術を特異とし、秘められた宝物の場所を知るとも言われている。彼らは召喚には代償は必要ないが、召喚書「秘されし呪宝の書」が必要となる。														
解説2	彼は盗人に厳しく、容赦をしない性質を持っている。その為、魔術師の命令の中でも、宝物の守護とそれを盗もうとする者への対処を熱心に行う。また、盗まれたものの感知なども得意とし、協力に積極的である。														
解説3	アンドロマリウスのような公魔貴族は悪魔の中でも特殊な存在であり、活動をほぼ全て分身で行う。このアンドロマリウス自体のデータも実は分身のものであり、本来のものではない。魔界でも本体自身が活動することは稀であり、召喚されるものは当然全て分身である。その為、公魔は独自の存在でありながら、複数の魔術師に同時に召喚されることがある。大本の本体はそのすべての経験をもっている。そして本体が死を迎えると全ての分身が消える。														

■小分類＝翔魔

名前	ハルピュイア	L	3	分類	悪魔	知名度	12	サイズ	中型	能力値	肉体	3	技術	3	知能	3
特殊能力	飛行能力（浮遊）														知覚	五感
HP	24	戦闘修正	3	回避力	近接	6（13）		射撃	6（13）	ST値	頑健	6	直感	8	意思	6
言語	魔界語							防具	羽毛	防護点	斬	2	叩	2	刺	1
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（鉤爪）	命中修正	6（13）					ダメージ	2d＋4（11）斬							
近接攻撃	急降下攻撃（鉤爪）	命中修正	6（13）					ダメージ	2d＋7（14）斬							
解説1	ハルピュイア、またはハーピーと呼ばれる彼らは翔魔の一種である。魔界の険しい山岳地帯や、高山地帯を住処とする。魔王軍侵攻の際には多くが斥候として活動しており、その名残で今でも魔王軍残党が活動する地域の近辺では遭遇することがある。その容姿は人間の手の部分が翼になっており、髪や体毛の代わりに羽毛が生えている怪物である。またその顔は醜く、足の部分は猛禽類の爪のごとく鳥類に似ている。															
解説2	高い視力能力を持っており、高空からでも地上の生物の多くを見分けることができるが鳥目であり、暗くなった場合にはその視力は極端に落ちる。攻撃面では空中からの急降下攻撃を得意とし、空中から獲物に襲いかかる。															
解説3	特になし															

■小分類＝大魔

名前	オグル	L	6	分類	悪魔	知名度	13	サイズ	大型	能力値	肉体	7	技術	5	知能	2
特殊能力	鋭敏嗅覚4L、強靭、武器装備（軍事）、鎧装備（重装）、毒耐性														知覚	五感
HP	65	戦闘修正	7	回避力	近接	14〈対M12〉（19）		射撃	12〈対M10〉（17）	ST値	頑健	14	直感	12	意思	8
言語	魔界語							防具	皮膚	防護点	斬	5	叩	3	刺	4
								防具	毛皮	防護点	斬	9	叩	6	刺	7
スキル	登攀6L、生存術6L							フィート	スマッシュ2L、強打、狭間の矢							
近接攻撃	クラブ	命中修正	14〈対M12〉（19）					ダメージ	3d＋5（15）叩							
近接攻撃	メイス	命中修正	14〈対M12〉（19）					ダメージ	4d＋4（18）叩							
近接攻撃	ノーマルアクス	命中修正	14〈対M12〉（19）					ダメージ	5d＋4（21）斬							
射撃攻撃	大ロック	命中修正	12〈対M10〉（19）					ダメージ	2d＋11（18）叩	射程	中・50m					
解説1	オグルは身長4mほどの比較的小さな、巨人型大魔の一種である。筋骨隆々のその体躯は見た目以上の力を誇り、行く手を邪魔する存在を薙ぎ倒す。肌の色は薄い肌色で、その顔には個体差があるが下牙が大きく目立つ。また、身体の要所は硬質化しており、まるで金属のように硬い。召喚には代償としてまるまる太った人間を要求する。															
解説2	近いものにはその鋼のような豪腕で武器を振るい、遠いものには投石などで攻撃する。知能は高くないが、聞く耳を持たない凶暴性、残虐性を持ち合わせている。															
解説3	オグルは雌雄の存在するが、基本的に他種族には見分けがつかない。魔界においてはそれなりに大きな勢力を持ち、集落を形成している。肉のあるものならなんでも食べるが、人類を食べたことのあるものは好んで人肉を食べるという。															

名前	アルゴス	L	7	分類	悪魔	知名度	15	サイズ	巨大	能力値	肉体	11	技術	9	知能	4
特殊能力	暗視、強靭、毒耐性														知覚	五感
HP	97	戦闘修正	8	回避力	近接	20〈対M14〉（21）		射撃	17〈対M11〉（18）	ST値	頑健	18	直感	16	意思	13
言語	魔界語							防具	目膜＋皮膚	防護点	斬	6	叩	3	刺	5
スキル	登攀7L、危険感知7L、潜伏7L、生存術7L							フィート	マーシャルアーツ、軽業、狩りの一撃4L、矢作成、射撃武器訓練（大長弓）、狭間の矢、狙撃2L、迎え撃ち、早撃ち、針の目通し							
近接攻撃	通常攻撃（拳）	命中修正	19〈対M13〉（20）					ダメージ	4d＋11（25）叩							
射撃攻撃	大長弓	命中修正	18〈対M12〉（19）					ダメージ	2d＋12（19）刺	射程	遠・250m					
解説1	アルゴスは巨大な悪魔たち、大魔の中でも異様な風貌を持つそれである。何故なら14m級の巨人である上に、その体躯に似合った大きさの百の瞳が体中に付いているからである。彼は非常に高い知覚力を持ち、全身死角のない巨人である。アルゴスはその召喚の代償として50人分の人類の眼球、つまり眼球100個を要求する。															
解説2	この全身の瞳は弱点になるかとおもいきやそんなことはない。この瞳は固い膜で覆われており、また潰されたとしてもそのうち再生すると言われている。アルゴスは高いその知覚力をもって格闘に優れる他、弓の射撃にも非常に優れている。															
解説3	アルゴスのその瞳はより高位の大魔から見張りを命じられた時に順番に眠ることで、実質上に寝ずの番を行うことができるためにあると言われている。実際にアルゴスは睡眠を必要とせず、ずっと起き続けていることが苦もなくできる。															

名前	ムスペル	L	9	分類	悪魔	知名度	１２	サイズ	巨大	能力値 肉体	１２	技術	7	知能	4
特殊能力	超強靭、炎の体（解説参照）、吸収：火炎、耐性（冷却）、毒無効													知覚	五感
ＨＰ	１３５	戦闘修正	１０	回避力	近接	22〈対M16〉（２３）	射撃	16〈対M10〉（１７）		ＳＴ値 頑健	２１	直感	１６	意思	１５
言語	魔界語						防具	皮膚		防護点 斬	7	叩	6	刺	7
スキル	なし						フィート	スマッシュ３Ｌ、武器の流儀（剣）４Ｌ、武器訓練（炎の剣）、獣の眼光２Ｌ、矢落とし、連撃、武器熟練（炎の剣）、旋風撃							
近接攻撃	炎の剣	命中修正	２４〈対Ｍ１８〉（２５）				ダメージ	５ｄ＋１７（３４）斬							
解説１	ムスペルは非常に巨大な燃え盛る体躯の巨人といった風貌を持つ悪魔である。その性質は凶暴であり、自ら以外の種族をおおよそ駆逐しきるまで駆逐する。体高はおおよそ１８ｍにも達し、置く場所にも困る大きさである。その巨大さ、扱いづらさから召喚されることは少ない。召喚するための代償も大きく、１００人以上の生贄を要求する。														
解説２	その能力は見た目通り炎が効くことは全くない。炎自体がその身体を守るように渦巻いており、エンゲージしたものは全て近づいた瞬間と、その次の自分の行動順において３ｄの炎・叩ダメージを受ける。この炎ダメージをムスペルが吸収して回復することはない。また近接攻撃はその手に持った巨大な炎の剣を用いる。この剣はムスペル自体の炎で作られており、ムスペルの死亡とともに消滅する。														
解説３	ムスペルは魔界においてはムスペルヘイムという特定の地域に住んでいる。ここは常に燃え盛っている山々が連なる場所であり、炎に耐性のないものはとてもいられるような場所ではない。そのムスペルヘイムには多くのムスペルたちが暮らしていると言われる。														

■小分類＝竜魔

名前	タラスク	L	8	分類	悪魔	知名度	１２	サイズ	巨大	能力値 肉体	１２	技術	6	知能	4
特殊能力	暗視、超強靭、連続攻撃（３回）、毒耐性													知覚	五感
ＨＰ	１２８	戦闘修正	9	回避力	近接	21〈対M15〉（２２）	射撃	15〈対M9〉（１６）		ＳＴ値 頑健	２２	直感	１４	意思	１２
言語	魔界語						防具	鱗		防護点 斬	１１	叩	6	刺	9
スキル	なし						フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	２１〈対Ｍ１５〉（２２）				ダメージ	５ｄ＋１５（３２）斬							
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	２１〈対Ｍ１５〉（２２）				ダメージ	６ｄ＋１１（３２）斬							
特殊攻撃	ポイズンブレス	効果	びらん毒、毒性値２２、距離＝中距離、３ラウンドに１回												
解説１	タラスクは巨大な鰐のような容姿を持つ６本足の悪魔、竜魔の一種である。体長８ｍ前後の体をもち、口から毒のブレスを吐き、近づく者たちを悶死させる。元々水生の生物なのだが、陸上でも機敏に動くことができる。召喚には代償として「首が２つある水牛」を必要とする。														
解説２	ブレスは強力なびらん毒であり、触れた肌がただれるような恐ろしいものである。また肉体能力も高く、人間程度であれば丸呑みしてしまいかねない大口である。														
解説３	好物は魔界における水牛によく似た首の２つある生物であり召喚の代償にもこの生物によく似た生物以外を受け入れないほどである。魔術師の中にはタラスクを呼ぶために水牛のキメラを創りだすものもいる。														

名前	ニズヘッグ	L	１０	分類	悪魔	知名度	１２	サイズ	超巨大	能力値 肉体	１４	技術	5	知能	4
特殊能力	暗視、超強靭、連続攻撃（３回）、毒耐性													知覚	五感
ＨＰ	１５８	戦闘修正	１１	回避力	近接	25〈対M17〉（２４）	射撃	16〈対M8〉（１５）		ＳＴ値 頑健	２４	直感	１７	意思	１６
言語	魔界語						防具	鱗		防護点 斬	１６	叩	１０	刺	１３
スキル	なし						フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	２５〈対Ｍ１７〉（２４）				ダメージ	３ｄ＋１２（２２）刺							
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	２５〈対Ｍ１７〉（２４）				ダメージ	６ｄ＋１７（３８）斬							
近接攻撃	丸呑み	判定	直感ＳＴ目標値＝２１、頑健ＳＴ目標値＝２２、サイズ＝大型以下												
近接攻撃	締め付け	ダメージ	４ｄ（１４）叩												
特殊攻撃	ブレス	効果	属性：雷、距離＝遠距離、直感ＳＴ目標値２１、３ラウンドに１回、ダメージ９ｄ 叩・雷												
解説１	ニズヘッグは逆立つ鱗を持つ超巨大な竜魔の一角である。一般的な竜のイメージに沿う四肢二翼で長い首を持つ蛇のような姿だが、その特徴は鱗が全て逆向きについており、逆鱗竜とも呼ばれる。この竜が怒り沸き立つとき、全ての鱗が逆立つように見え、まるで針山が震えるようだという。ニズヘッグを召喚する代償は１００万ゴールド分の金塊である。														
解説２	ニズヘッグは雷のブレスを吐き、このブレスは特に鎧などを貫通し痛撃を与える。また激しい連続攻撃も行い、攻撃対象を八つ裂きにする。														
解説３	ニズヘッグは魔界でも珍しい竜魔の一族のものであり、その数は決して多くはない。しかし、その能力の高さは一騎当千であり、魔王軍侵攻の際にも人類を苦しめた。現在でも、魔王侵攻時代から存在するニズヘッグが地上にいるといわれる。														

鬼族

名前	グール	L	3	分類	鬼族	知名度	12	サイズ	中型	能力値 肉体	4	技術	4	知能	3
特殊能力	低光度視覚、毒耐性													知覚	五感
HP	28	戦闘修正	3	回避力	近接	7（14）		射撃	7（14）	ST値 頑健	8	直感	8	意思	5
言語	鬼語							防具	皮膚	防護点 斬	2	叩	1	刺	2
スキル	なし							フィート	なし						
近接攻撃	毒攻撃（爪）	命中修正	7（14）					ダメージ	2d＋5（12）斬　麻痺毒　毒性値14						
射撃攻撃	ロック	命中修正	7（14）					ダメージ	1d＋4（7）叩			射程	中・30m		
解説1	食人鬼とも呼ばれる忌み嫌われる鬼の一族。不死者と誤解されている場合が多々あるが、れっきとした生物である。ただ青黒い肌、落ち窪んだ瞳、まばらな頭髪など、ゾンビと間違われそうな容貌をしている。グールが食人鬼と呼ばれる由縁は、彼らが人類の死体を好んで食するからである。墓場などが荒らされるケースの犯人は彼らであることが珍しくない。人間の死体がなければ動物などを狩って食する。														
解説2	その爪には麻痺性の毒、通称グール毒が含まれており、これに侵されると生きたままグールに食われる破目になりかねないので注意が必要。														
解説3	グールは2，3体程度での集団行動を好み、夜に移動を繰り返し、死体などを漁る。死体のあるところを徘徊し、人間の街や戦場など、死体の多い場所につくとしばらくいつき、場合によっては街に危害を及ぼす。実のところ不死者とは非常に相性が悪く、特に肉が残っているゾンビなどは彼らにとって格好の獲物であり、積極的に狩りを行おうとする。														

名前	バグベア	L	3	分類	鬼族	知名度	13	サイズ	中型	能力値 肉体	5	技術	4	知能	2
特殊能力	低光度視覚、強靭													知覚	五感
HP	40	戦闘修正	5	回避力	近接	10（17）		射撃	9（16）	ST値 頑健	10	直感	7	意思	5
言語	鬼語							防具	毛皮	防護点 斬	3	叩	3	刺	3
スキル	生存術3L							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	10（17）					ダメージ	3d＋5（15）斬						
射撃攻撃	ロック	命中修正	9（16）					ダメージ	1d＋4（7）叩			射程	中・50m		
解説1	バグベアは森の奥で単独で活動する鬼の一種である。彼らは毛だらけで、獣のようだが知能を有しており、小型の動物を好んで食べる。その毛皮の下には強靭な肉体を備えており、獲物を容赦なく爪で屠り食事をする。外見は全身に毛が生えた人間サイズの類人猿に近いが、目は明らかに知性を有するそれである。稀に人間の集落を襲い、赤子や子どもを好んで狙い、食べることでも知られる。														
解説2	バグベアにはオスとメスが存在するが、その区別は人間にはほとんどつかない。メスのバグベアは極希に人間の子どもをさらって食べず、そのまま育てることがある。ただし大概の場合、そのバグベアに育てられるという過酷な環境に耐えられず子どもは死亡する。														
解説3	通常群れないバグベアが集団で発見される場合、それは繁殖期のオスとメスである場合が多い。この場合、彼らはテリトリーに敏感であり、非常に好戦的となる。														

名前	オーガ	L	4	分類	鬼族	知名度	10	サイズ	大型	能力値 肉体	7	技術	4	知能	2
特殊能力	強靭、武器装備（軍事）、鎧装備（重装）、毒耐性													知覚	五感
HP	50	戦闘修正	5	回避力	近接	12〈対M10〉（17）		射撃	9〈対M7〉（14）	ST値 頑健	13	直感	8	意思	6
言語	鬼語							防具	皮膚	防護点 斬	3	叩	2	刺	2
								防具	ジャーキン	防護点 斬	5	叩	4	刺	4
スキル	生存術2L							フィート	スマッシュ、強打						
近接攻撃	クラブ	命中修正	12〈対M10〉（17）					ダメージ	3d＋5（15）叩						
近接攻撃	メイス	命中修正	12〈対M10〉（17）					ダメージ	4d＋4（18）叩						
近接攻撃	ノーマルアクス	命中修正	12〈対M10〉（17）					ダメージ	5d＋4（21）斬						
射撃攻撃	大ロック	命中修正	9〈対M7〉（14）					ダメージ	2d＋10（17）叩			射程	中・50m		
解説1	2m半〜3mの巨大な体躯を持つ鬼族。頭に双角を持ち、非常にいかつい容貌を持つ。肌は赤銅色や緑青色など幾つかの種類が存在する。山岳部や森林における洞窟等に居住し、積極的に大型動物を狩猟し、獲物としている。その怪力で敵対する生物を全て殺す好戦的な生物である。														
解説2	人間が使用する武器防具を使用するが、そのサイズのため鎧は特別に制作しないと着れない。データ上のものはジャーキンは厚い毛皮をまとっている前提。彼らの文明レベルの上では鍛冶師は存在しないが、高度な文明レベルの存在が与えれば使用は可能。														
解説3	人類は食べ物としては好物で、可能であれば積極的に狩ろうとする。ただし、街や人間の集まりの危険さは理解しているので、街から離れ遠く離れた単独の人間を狙う。召使いや奴隷としてゴブリンの一群を連れ回している場合もある。														

名前	スプリガン	L	5	分類	鬼族	知名度	１５	サイズ	大型	能力値	肉体	8	技術	5	知能	3
特殊能力	暗視、強靭、魔法相当：自己変身（限定的）														知覚	五感
ＨＰ	６５	戦闘修正	5	回避力	近接	14〈対M12〉（１９）	射撃	10〈対M8〉（１５）	ＳＴ値	頑健	１３	直感	１１	意思	8	
言語	鬼語、地方語						防具	皮膚	防護点	斬	4	叩	3	刺	3	
スキル	生存術３Ｌ						フィート	マーシャルアーツ、連撃、狭間の矢								
近接攻撃	通常攻撃（拳）	命中修正	１４〈対Ｍ１２〉（１９）				ダメージ	２ｄ＋８（１５）叩								
射撃攻撃	大ロック	命中修正	１０〈対Ｍ８〉（１５）				ダメージ	２ｄ＋１１（１８）叩				射程	中・５０ｍ			
解説１	スプリガンは鬼族の中でもかなり毛色の変わった大型の鬼である。彼らの最大の特徴は普段は人間の子どもの姿で活動を行なっているということである。彼らは人類の子どもの姿で油断させ、誘い込んだ後、不意を打って殺してしまい人間などを食う。鬼の中でも狡猾なたぐいの鬼である。															
解説２	彼らは一瞬にして子どもから本来の姿である巨躯の鬼（オーガに似ている、ただし角なし）に変化する。子どもの時に攻撃を受けたとしても彼らのＨＰ、ＳＴなどは同様となる。ただし、肉体値は２相当として計算して回避する。															
解説３	あまり知られていないスプリガンの性質に、守宝性というのがある。彼らは遺跡や、洞窟などで宝がある場所を根城にし、それを守護する性質がある。この性質は何に起因するものか不明だが、彼らはその性質に従い、宝を奪おうとするものを容赦なく抹殺する。逆に言えば、スプリガンがいるところには宝物がある可能性がある。															

名前	サハギン	L	5	分類	鬼族	知名度	１３	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	4	知能	3
特殊能力	強靭、水中呼吸、水中行動、超音波視覚、武器装備（冒険）														知覚	五感
ＨＰ	４０	戦闘修正	5	回避力	近接	９（１６）	射撃	９（１６）	ＳＴ値	頑健	１０	直感	１０	意思	8	
言語	鬼語						防具	鱗	防護点	斬	5	叩	2	刺	5	
スキル	生存術５Ｌ、潜伏５Ｌ、登攀５Ｌ、隠密行動５Ｌ						フィート	狭間の矢								
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	９（１６）				ダメージ	２ｄ＋４（１１）斬								
近接攻撃	ショートスピア	命中修正	９（１６）				ダメージ	３ｄ＋５（１５）叩、１ｄ＋８（１１）刺								
射撃攻撃	ジャベリン	命中修正	９（１６）				ダメージ	１ｄ＋５（８）刺				射程	中・５０ｍ			
解説１	サハギンは海岸部に稀に姿を現す鬼の一種である。外見は、全身が鱗で覆われ、魚のような頭部をもった亜人といった様子である。水中で活動し続ける能力を持ち、稀に人間を海へ引きずり込み、餌にすることもある。その能力は水中での活動に特化しており、彼らと水中で戦うのは無謀といえる。															
解説２	大概数人のグループで行動し、彼らの拠点には村的な集団も存在する。獲物を狩りに出たサハギンが、水中、あるいは水際の生物を獲物にし、村に持ち帰る。彼らの住処は水中に存在するため、通常の人間が目にする機会はまずない。彼らは通常の五感の他に、超音波を放ち、感じることでその深海における暗闇での行動を補っている。															
解説３	彼らは悪魔の分類で言えば深魔の現世適応したものだと言われている。彼らは今だ悪魔時代の指導者たる大深魔を崇めており、時折その召喚を試みるとも言われる。															

名前	ハッグ	L	5	分類	鬼族	知名度	12	サイズ	大型	能力値	肉体	7	技術	4	知能	4
特殊能力	強靭、魔法能力、魔法相当：自己変身（限定的）														知覚	五感
ＨＰ	５５	戦闘修正	5	回避力	近接	12〈対M9〉（１６）	射撃	9〈対Ｍ７〉（１４）	ＳＴ値	頑健	１２	直感	9	意思	１１	
言語	鬼語、地方語、魔界語						防具	厚い皮膚	防護点	斬	3	叩	2	刺	1	
スキル	読み書き５Ｌ、魔術言語５Ｌ、学問／錬金５Ｌ、動植物知識５Ｌ、生存術５Ｌ、危険感知５Ｌ						フィート	なし								
近接攻撃	大鉈（ノーマルアクス相当）	命中修正	１２〈対Ｍ９〉（１６）				ダメージ	５ｄ＋４（２１）斬								
魔法能力	魔力＝７、魔術スロット＝４２															
魔術	魔法感知（２）、光源（１）、閃光（４）、幻影（１）、分身（３）、死霊召喚（３）、使い魔召喚（２）、占い（１）、生命感知（２）、組成感知（１）、物質生成（２）、蜘蛛の糸（３）、魔蟲召喚（３）、不死者作成（５）															
ＤＳ	光源×１、閃光×１、使い魔×１、幻影×１、分身×２、占い×１、生命感知×１、魔法感知×１、組成感知×１、物質生成×１、蜘蛛の糸×１、魔蟲召喚×３、不死者作成×１															
解説１	山奥に住むという巨大な老婆のような姿をした鬼。普段は人間の老婆の姿をしている。基本的に動物や人間を主食とするが、その高い知能からばれないように地域に溶け込み潜伏していることもある。魔術を使うため、魔女として人々の間に居座り機会を伺うことが多い。															
解説２	ハッグはその真の正体を表した場合、３ｍを超す巨躯となり、襲い掛かってくる。真の正体を表す前も能力は高いが、肉体値は－２したものとして各種判定を行わなければならない。また錬金術の知識や動植物にも詳しく、薬を調合し人を罠にはめることもある。															
解説３	ハッグは大きな山犬や狼を飼いならし、自らの手下としていることがある。また、犠牲者の骨をスケルトンと化し、己の尖兵として使用していることもあるので注意が必要である。															

名前	ファハン	L	6	分類	鬼族	知名度	16	サイズ	大型	能力値	肉体	7	技術	5	知能	3
特殊能力	暗視、呪いの棍棒（解説参照）、強靭														知覚	五感
HP	64	戦闘修正	7	回避力	近接	14（対M12）（19）	射撃	12〈対M10〉（17）	ST値	頑健	15	直感	11	意思	9	
言語	鬼語						防具	毛皮の鎧	防護点	斬	4	叩	2	刺	4	
スキル	生存術5L						フィート	スマッシュ								
近接攻撃	大棍棒（呪いの棍棒）	命中修正	14〈対M12〉（19）				ダメージ	4d＋4（18）叩								
解説1	ファハンは一つ目、片腕、片足で、それらが体の中心線にそって付いている、奇っ怪な生物である。彼らは非常に凶暴な鬼であり、小型から大型まで様々な生物を補食する。ほとんどの個体は禿頭であり、長い髭をはやしている。不思議なことに彼らはバランスが取れており、二本脚と同じように安定している。彼らは山岳地帯や高地に居を定め、自らのテリトリー内に入ってきた哀れな獲物を犠牲者とする。															
解説2	彼らは棍棒を用い獲物を殴り殺そうとする。この棍棒には呪いが込められており、ダメージを受けると様々な呪いの症状が出ることがある。呪いの症状は1dを振り、出目によって判断する。出目1＝1dラウンドの間盲目になる、出目2＝転んでしまう、出目3＝息苦しくなり1dラウンド全ての判定に－2ペナルティ、出目4＝1dラウンドの間喋れなくなり、耳が聞こえなくなる、出目5＝1dラウンドの間麻痺する、出目6＝何もなし。この棍棒の能力は、ファハンが持っている時にのみ効果があり、ファハン以外の者が用いてもただの大きな棍棒でしかない。															
解説3	ファハンは呪いを受けて2つに裂かれたドワーフだという説があるが、その根拠はない。伝説では、引き裂かれた半身を求め、正常な状態の生き物全てを呪っているとも言われる。															

■小分類＝ゴブリン

名前	ゴブリン	L	1	分類	鬼族	知名度	7	サイズ	小型	能力値	肉体	2	技術	3	知能	2
特殊能力	鎧装備（軽装）、武器装備（単純）														知覚	五感
HP	12	戦闘修正	1	回避力	近接	3〈対M5〉（12）	射撃	4〈対M6〉（13）	ST値	頑健	3	直感	4	意思	3	
言語	鬼語						防具	皮膚	防護点	斬	1	叩	1	刺	1	
							防具	ジャーキン	防護点	斬	3	叩	3	刺	4	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	ショートソード	命中修正	3〈対M5〉（12）				ダメージ	2d＋3（10）斬、1d＋3（6）刺								
近接攻撃	クラブ	命中修正	3〈対M5〉（12）				ダメージ	3d（10）叩								
近接攻撃	ハンドアクス	命中修正	3〈対M5〉（12）				ダメージ	4d－1（13）斬								
射撃攻撃	ロック	命中修正	4〈対M6〉（13）				ダメージ	1d＋6（9）叩	射程	近・20m						
射撃攻撃	ジャベリン	命中修正	4〈対M6〉（13）				ダメージ	1d＋4（7）刺	射程	中・50m						
解説1	身長1m前後で、浅黒い肌の一本角を生やし、ギョロ目で大きな口を持つ小鬼。文明レベルが非常に低く、粗野で不潔な生物である。単純な棍棒やどこからか奪った刃物を使い、また毛皮やサイズの合わないジャーキンを防具とする。数が少ないと卑屈だが、数が増えれば強気になる単純な性分。主に洞穴などに住み着き、その周辺で狩りなどをして食料を手に入れて生活する。															
解説2	その繁殖能力は食料さえあれば人間以上に増える。寿命は15年程度だが、3年で成体になり3ヶ月程度の妊娠期間で一度に2匹から3匹を平均的に出産する。この多産性故に、一度増えだすと手が付けられなくなるが、食料がなければ自然に淘汰される。															
解説3	基本的に彼らは人間に積極的には手を出さない。というのも人間に手を出すとその後討伐や反撃を受けることを知っているくらいには頭がいいからだ。だが、どうしても食料がなかったり、十分以上に数が増えた場合はその限りではない。ゴブリンが人を襲撃し始めたなら、その裏に何か事情か、あるいはゴブリンの大群がいることを警戒しなければならない。															

名前	ゴブリンリーダー	L	2	分類	鬼族	知名度	7	サイズ	小型	能力値	肉体	3	技術	3	知能	2
特殊能力	鎧装備（軽装）、武器装備（単純）														知覚	五感
HP	20	戦闘修正	2	回避力	近接	5〈対M7〉（14）	射撃	5〈対M7〉（14）	ST値	頑健	5	直感	5	意思	4	
言語	鬼語						防具	皮膚	防護点	斬	1	叩	1	刺	1	
							防具	ジャーキン	防護点	斬	3	叩	3	刺	4	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	ショートソード	命中修正	5〈対M7〉（14）				ダメージ	2d＋4（11）斬、1d＋4（7）刺								
近接攻撃	クラブ	命中修正	5〈対M7〉（14）				ダメージ	3d＋1（11）叩								
近接攻撃	ハンドアクス	命中修正	5〈対M7〉（14）				ダメージ	4d（14）斬								
射撃攻撃	ロック	命中修正	5〈対M7〉（14）				ダメージ	1d＋6（9）叩	射程	近・25m						
射撃攻撃	ジャベリン	命中修正	5〈対M7〉（14）				ダメージ	1d＋4（7）刺	射程	中・50m						
解説1	ゴブリンの解説1と同様の情報。															
解説2	ゴブリンの解説2と同様の情報。															
解説3	ゴブリンの解説3と同様の情報に加え、対象がゴブリンリーダーであると判別できる。ゴブリンリーダーは群れを率いるだけの実力を持った個体。多くの場合通常のゴブリンよりも体格がよく、戦闘経験が豊富である。															

名前	ホブゴブリン	L	2	分類	鬼族	知名度	8	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	3	知能	2
特殊能力	武器装備（冒険）、鎧装備（中装）														知覚	五感
HP	24	戦闘修正	2	回避力	近接	6（13）		射撃	5（12）	ST値	頑健	7	直感	6	意思	4
言語	鬼語							防具	皮膚	防護点	斬	1	叩	1	刺	1
								防具	ジャーキン	防護点	斬	3	叩	3	刺	4
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	ロングソード	命中修正	6（13）					ダメージ	3d＋5（15）斬、2d＋3（10）刺							
近接攻撃	ノーマルアクス	命中修正	6（13）					ダメージ	5d＋1（18）斬							
近接攻撃	ショートスピア	命中修正	6（13）					ダメージ	3d＋5（15）叩、1d＋8（11）刺							
射撃攻撃	ロック	命中修正	6（13）					ダメージ	1d＋3（6）叩			射程	近・30m			
射撃攻撃	ショートボウ	命中修正	6（13）					ダメージ	1d＋7（10）刺			射程	遠・100m			
解説1	ゴブリンの突然変異種。稀に生まれ、群れが大きくなると優れた戦士として重宝される。基本的にゴブリンの外見のまま身長が大きくなったような容貌をしている。															
解説2	群れの中で多くの場合戦士の役割を持つが、群れの頭になることはない。これは、あくまでホブゴブリンが変異種であり、群れの異物であることに起因する。人間の武器や防具を普通に身につけ使用することができる。															
解説3	ゴブリンの解説1、解説2、解説3の情報を得る。															

名前	レッドキャップ	L	5	分類	鬼族	知名度	14	サイズ	小型	能力値	肉体	4	技術	4	知能	3
特殊能力	強靭、暗視、集団狩猟、武器装備（冒険）、防具装備（軽装）														知覚	五感
HP	45	戦闘修正	6	回避力	近接	10〈対M12〉（19）		射撃	10〈対M12〉（19）	ST値	頑健	10	直感	9	意思	8
言語	鬼語							防具	レザーアーマー	防護点	斬	4	叩	2	刺	4
スキル	隠密行動5L、潜伏5L、生存術5L、動植物知識5L							フィート	忍びの刃、魔法回避1L、戦場の影1L							
近接攻撃	ロングソード	命中修正	10〈対M12〉（17）					ダメージ	3d＋5（15）斬、2d＋3（10）刺							
近接攻撃	ショートソード	命中修正	10〈対M12〉（17）					ダメージ	2d＋5（12）斬、1d＋5（8）刺							
射撃攻撃	ショートボウ	命中修正	10〈対M12〉（17）					ダメージ	1d＋8（11）刺			射程	遠・100m			
解説1	レッドキャップは一見ゴブリンとよく似ているが、その特徴的な頭毛により区別することができる。ただし、もし知名度判定に致命的な失敗をした場合は、ゴブリンと誤認するとしてもよい。その頭毛は赤黒く、それが赤い帽子を被っているように見えるのが、その名称の由来となっている。一般的な認識としては個体として強力な力を持つ、ゴブリンの異常種と考えられている。他の鬼族の用心棒をしていたり、ゴブリンや弱い種族を支配して生活していたりすることもある。場合によっては人間に雇用されていることもある。ただし、見た目はやはりゴブリンである。															
解説2	レッドキャップは個体数が少ないが、隠密能力や自然適応能力が高く、しかも強靭である。また意外なことに集団での戦闘を得意とし、複数のレッドキャップが戦闘を行った場合、その連携力により通常よりも高い戦闘能力を発揮する。特に複数体で戦闘すると、いつの間にか何体かが死角に入り隙を突いて攻撃するという戦術もよく取ってくるので特に注意が必要である。															
解説3	彼らは高山や森の奥深くに独自の里を築き繁殖をしている。しかしながらその繁殖力は低く、人間よりやや短い寿命で、人間と同程度の繁殖力の為、個体数はあまり増えない。それに、大人になると狩りと称して外界へ己の実力を証明する旅に出ることにより、繁殖率を低くしている。里の存在は謎に包まれているが、そこに入った他の種族はまず生きて出れず、その場所が漏れることも種族最大の禁忌とされている。															

名前	ゴブリンキング	L	7	分類	鬼族	知名度	15	サイズ	大型	能力値	肉体	7	技術	4	知能	3
特殊能力	超強靭、武器装備（軍事）、鎧装備（重装）、毒耐性														知覚	五感
HP	91	戦闘修正	8	回避力	近接	15〈対M13〉（20）		射撃	13〈対M11〉（18）	ST値	頑健	14	直感	13	意思	10
言語	鬼語							防具	ゴブリン王の鎧（ブリガンダイン）	防護点	斬	10	叩	3	刺	8
スキル	なし							フィート	武器の流儀（斧鎚）2L、武器訓練（ヘビィメイス）、スマッシュ、獣の眼光、強打2L、矢落とし、連撃、武器熟練（ヘビィメイス）、旋風撃							
近接攻撃	ヘヴィメイス	命中修正	17〈対M15〉（22）					ダメージ	5d＋7（24）叩							
解説1	ゴブリンキングはゴブリンの中で極稀に発生する変異種であるが、ホブゴブリンなどとは違い、多くのゴブリンを従え、その王として君臨することが多い。これはもはや変異種というレベルで収まらない実力の違いに起因し、さらにはゴブリンキング自体がゴブリンよりもかなり長命な生物であることが大きく影響している。その体躯は非常に大きく、巨人のごとくである。ただし、知能がそれほど高いわけではない。しかしながら大概のゴブリンキングは粗野なゴブリン達を統率するために悪知恵のようなものをつけているものが多い。ゴブリンキングを獲得したゴブリンの部族は、そのキングが存在する間特に活性化し、周辺の村落や人里に悪影響を与えることが多い。															
解説2	ゴブリンキングの攻撃は、恵まれた体躯をいかした単純なものだが、単純だけに小細工が通じにくい。無分別に振るわれる暴力は、多くの場合手の付けられないものとなる可能性が高い。また、単純にキングの元で繁栄しているゴブリンは異様に繁殖している場合もありその数自体が手を付けられないものとなる場合もある。															
解説3	もし万が一、一つの集団にゴブリンキングが二匹以上同時期に生まれた場合、殆どの場合王の座を巡ってどちらかが死ぬまで争うことになる。異なる部族等の場合並び立つこともあろうが、生息範囲がかぶっていれば大概唯一の王の座を巡って争うことになる。															

■小分類＝コボルト

名前	コボルト	L	1	分類	鬼族	知名度	10	サイズ	小型	能力値	肉体	2	技術	3	知能	3
特殊能力	暗視														知覚	五感
HP	12	戦闘修正	1	回避力	近接	3〈対M5〉（12）	射撃	4〈対M6〉（13）		ST値	頑健	5	直感	5	意思	4
言語	鬼語						防具	皮膚		防護点	斬	1	叩	1	刺	1
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	ショートソード	命中修正	3〈対M5〉（12）				ダメージ	2d＋3（10）斬、1d＋3（6）刺								
近接攻撃	小クラブ	命中修正	3〈対M5〉（12）				ダメージ	3d－2（8）叩								
射撃攻撃	ロック	命中修正	4〈対M6〉（13）				ダメージ	1d＋3（6）叩					射程	近・20m		
射撃攻撃	ジャベリン	命中修正	4〈対M6〉（13）				ダメージ	1d＋4（7）刺					射程	近・20m		
解説1	コボルトは非常に有名な小鬼の一種で、つきだした口がまるで毛のない犬のようにも見えるので、犬鬼と呼ばれることもあるが、獣鬼の類ではない。洞窟などの穴蔵での生活を好み、昼間は滅多に外には出てこない。															
解説2	非力だが集団で行動をすることを好み、戦闘においては数で押し切ろうとする。洞窟内は食料に乏しく数が増えることは稀だが、何らかの要因で数は増えた場合、洞窟を溢れでて近隣を支配するほどの数に膨れ上がることがある。彼らは見た目以上に非常に規律正しい生物であり、集団行動において優れている。また上下階級にも厳しく、立場が上のものに下のものが逆らうことは許されない。															
解説3	彼らは多産であり、一度の妊娠で4～8匹の子どもを生む。しかも3ヶ月ほどで成人し、10歳から15歳程度で死亡する。ただしその粗悪な生活などから寿命まで生きるものは稀である。															

名前	コボルト・ソルジャー	L	2	分類	鬼族	知名度	11	サイズ	小型	能力値	肉体	3	技術	3	知能	3
特殊能力	暗視														知覚	五感
HP	20	戦闘修正	2	回避力	近接	5〈対M7〉（14）	射撃	5〈対M7〉（14）		ST値	頑健	7	直感	5	意思	5
言語	鬼語						防具	皮膚		防護点	斬	1	叩	1	刺	1
							防具	ジャーキン		防護点	斬	3	叩	3	刺	3
		盾修正	スモールシールド	近接	6〈対M8〉（15）		射撃	6〈対M8〉（15）		防護点	斬	5	叩	5	刺	5
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	ハンドアクス	命中修正	5〈対M7〉（14）				ダメージ	4d（14）斬								
近接攻撃	ロングソード	命中修正	5〈対M7〉（14）				ダメージ	3d＋4（14）斬、2d＋2（9）刺								
近接攻撃	クラブ	命中修正	5〈対M7〉（14）				ダメージ	3d＋1（11）叩								
射撃攻撃	ロック	命中修正	5〈対M7〉（14）				ダメージ	1d＋3（6）叩					射程	近・25m		
射撃攻撃	ジャベリン	命中修正	5〈対M7〉（14）				ダメージ	1d＋4（7）刺					射程	中・50m		
射撃攻撃	ショートボウ	命中修正	5〈対M7〉（14）				ダメージ	1d＋7（10）刺					射程	遠・100m		
解説1	コボルトの解説1と同じ情報。加えて彼らは通常のコボルトよりも良い武装をしている。															
解説2	コボルトの解説2と同じ情報。加えて彼らはコボルトの戦士階級であり、通常のコボルトの指揮を執る権限を持つ。															
解説3	コボルトの解説3と同じ情報。															

名前	コボルト・コマンダー	L	3	分類	鬼族	知名度	12	サイズ	小型	能力値	肉体	4	技術	3	知能	3
特殊能力	暗視														知覚	五感
HP	28	戦闘修正	3	回避力	近接	7〈対M9〉（16）	射撃	6〈対M8〉（15）		ST値	頑健	8	直感	6	意思	7
言語	鬼語						防具	皮膚		防護点	斬	1	叩	1	刺	1
							防具	レザーアーマー		防護点	斬	5	叩	3	刺	5
		盾修正	スモールシールド	近接	8〈対M10〉（17）		射撃	7〈対M9〉（16）		防護点	斬	7	叩	5	刺	7
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	ノーマルアクス	命中修正	7〈対M9〉（16）				ダメージ	5d＋1（18）斬								
近接攻撃	ロングソード	命中修正	7〈対M9〉（16）				ダメージ	3d＋5（15）斬、2d＋3（10）刺								
近接攻撃	メイス	命中修正	7〈対M9〉（16）				ダメージ	4d＋1（15）叩								
射撃攻撃	ロック	命中修正	6〈対M8〉（15）				ダメージ	1d＋4（7）叩					射程	近・30m		
射撃攻撃	ジャベリン	命中修正	6〈対M8〉（15）				ダメージ	1d＋4（7）刺					射程	中・50m		
射撃攻撃	ショートボウ	命中修正	6〈対M8〉（15）				ダメージ	1d＋7（10）刺					射程	遠・100m		
解説1	コボルトの解説1と同じ情報。加えて彼らは通常のコボルトよりも良い武装をしている。															
解説2	コボルトの解説2と同じ情報。加えて彼らはコボルトの戦士階級であり、加えて彼らはコボルトの戦士階級をまとめる地位にある。コボルト・ソルジャーの指揮を執る立場にある。															
解説3	コボルトの解説3と同じ情報。															

■小分類＝獣鬼

名前	ウェアラット	L	3	分類	鬼族	知名度	11	サイズ	中型	能力値 肉体	3	技術	4	知能	3
特殊能力	暗視、弱点：銀、魔法相当：自己変身（限定的）、毒耐性													知覚	五感
HP	24	戦闘修正	3	回避力	近接	6（13）		射撃	7（14）	ST値 頑健	7	直感	8	意思	6
言語	鬼語							防具	毛皮	防護点 斬	2	叩	1	刺	2
スキル	隠密行動3L							フィート	なし						
近接攻撃	病気攻撃（爪）	命中修正	6（13）					ダメージ	2d＋4（11）斬　ロックジョー　感染値14						
解説1	ウェアラットは獣魔が現世界に定着した存在、獣鬼の一種である。その姿はネズミと人を掛けあわせたような姿となる。現界に定着した故の能力か、ネズミ顔の人間に自由に変身することができる。この変身は他の行動をしながらでも行え、1Rかからずに終了する。彼らは大概の場合人間に紛れて生活している。														
解説2	その爪には病気：ロックジョーに感染させる病原菌が寄生している。この爪で攻撃を受けるとロックジョーに感染する可能性があるので注意の必要がある。またその性質上、完全な暗視能力を持っている。														
解説3	銀が弱点であり、銀製の武器を使用された場合、およそ2倍のダメージを受ける。														

名前	ウェアウルフ	L	4	分類	鬼族	知名度	12	サイズ	中型	能力値 肉体	4	技術	4	知能	3
特殊能力	鋭敏嗅覚4L、強靭、再生能力（例外ダメージ：銀）、魔法相当：自己変身（限定的）、毒耐性													知覚	五感
HP	40	戦闘修正	5	回避力	近接	9（16）		射撃	9（16）	ST値 頑健	8	直感	9	意思	8
言語	鬼語							防具	毛皮	防護点 斬	3	叩	2	刺	3
スキル	生存術4L							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	9（16）					ダメージ	3d＋5（15）斬						
解説1	ウェアウルフは獣魔が現世界に定着した存在、獣鬼の一種である。その姿はいわゆる伝承で言うところの人狼である。現界に定着した故の能力か、人間に自由に変身することができる。この変身は他の行動をしながらでも行え、1Rかからずに終了する。彼らは大概の場合人間に紛れて生活している。														
解説2	彼らウェアウルフは強力な再生能力を持っており、死亡判定に失敗しない限り人狼は再生を続け気絶状態からもいつか復活する。														
解説3	銀の武器が弱点であり、銀の武器によるダメージは再生能力を阻害される。ウェアウルフ達はそれゆえに銀製の武器を恐れる。														

名前	ミノタウロス	L	5	分類	鬼族	知名度	11	サイズ	大型	能力値 肉体	8	技術	4	知能	3
特殊能力	暗視、武器装備（軍事装備）、超強靭、連続攻撃（2回）、毒耐性													知覚	五感
HP	78	戦闘修正	6	回避力	近接	14〈対M12〉（19）		射撃	10〈対M8〉（15）	ST値 頑健	12	直感	10	意思	8
言語	なし							防具	毛皮	防護点 斬	5	叩	4	刺	5
スキル	生存術5L、危険感知5L							フィート	スマッシュ、強打						
近接攻撃	バトルアクス	命中修正	14〈対M12〉（19）					ダメージ	7d＋7（31）斬						
近接攻撃	大棍棒	命中修正	14〈対M12〉（19）					ダメージ	3d＋9（19）叩						
近接攻撃	角	命中修正	14〈対M12〉（19）					ダメージ	2d＋7（14）斬						
解説1	獣鬼の中でも強靭な生命力と凶暴性を持つ牛頭の生物。厚い毛皮と筋肉に覆われ、手にした武器で放つ一撃は全てを薙ぎ払ってしまう。大概は古びた大斧か、大木を削りだした棍棒などを武器として用いている。大斧を持っている個体の脅威度は相対的に高い。														
解説2	彼らは辺境部の洞窟に単独で住み着き、狩りなどで生存手段を確保する。もしゴブリンなどのより弱い集団生活を営む鬼の個体と接触した場合、それらを支配し、食料の供給を行わせることもある。また、近くに人里が存在する場合は、生贄を定期的に要求し、拒否すれば村を滅ぼすと脅すこともある。こういった場合、大概その村等を生かさず殺さず程度に繁殖させ生贄を味わう程度の知能を持っている。														
解説3	彼らにはオスしかおらず、繁殖には人類のメスを使う。胎生生物であり、生まれるのは必ずオスのミノタウロスであり、生まれた後の人類のメスはほぼ確実に殺される。こういった習性から彼らは生贄を要求することを伝統的に知っており、また人間の代わりにバトルアクスなどの、子の武器になるものを要求することもある。やがて子が成人になると別の縄張りを求め独立する。そうして彼らは個体数を増やしていくのである。寿命自体は大体人間と同程度だが、その強靭性から平均寿命ははるかに人間よりも高い。														

■小分類＝鬼・希少種

名前	フォルドラ	L	1	分類	鬼族	知名度	１６	サイズ	中型	能力値	肉体	3	技術	3	知能	3
特殊能力	超再生能力（９回まで死亡判定に自動成功し、ＨＰが即座に全回復する）、毒無効														知覚	五感
ＨＰ	１２	戦闘修正	0	回避力	近接	３（１０）		射撃	３（１０）	ＳＴ値	頑健	4	直感	4	意思	4
言語	鬼語							防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	個体による							フィート	個体による							
近接攻撃	通常攻撃（素手）	命中修正	３（１０）					ダメージ	１ｄ＋３（６）叩（疲労）							
解説１	フォルドラは非常に珍しい鬼の種族である。その体色、体毛ともに純白で、瞳は青い。体格も人間並で、角とその変わった色彩以外では人間と区別がつかない。その角は不老不死の秘薬を作るための材料と言われているが、その製法はようとして知られていない。															
解説２	彼らはその能力はほとんど人間と変わらないため、人間と同じようにコミュニティを作り個体差を持つ。戦士ならば戦闘能力を持ち、職人なら職能の技術を持っている。自分たちを狙う人々から隠れるため、大概奥深くの森に隠れ住んでいる。時には地域のエルフと協力し、その庇護を得ている場合もある。実は彼のその真の能力は驚異的な再生能力にある。彼らは死に瀕するような怪我を負った場合、即座に再生する能力を持っている。彼らは自動的に死亡判定に成功し、死ぬことがない。その驚異的な生命力の源はその角であり、また彼らは非常に長命であり、エルフと同程度に生きるという。（つまり寿命が知られていない）															
解説３	しかし、無限に思えるその再生能力も実は有限である。９回死に瀕した後、１０回目には死ぬ。フォルドラ自体が非常に希少な種族であるため、この事実もあまり知られていない。また秘薬で得られる効果も同様に９回目まで死を防ぐが１０回目には死に至る。															

魔獣

名前	スライム	L	3	分類	魔獣	知名度	１１	サイズ	中型	能力値	肉体	3	技術	2	知能	0
特殊能力	再生能力、刺効果無効、耐性：斬、無効：叩、精神効果無効、弱点：炎、壁移動、魔法知覚／生命感知（魔法強度１０）、毒無効														知覚	魔法
ＨＰ	２７	戦闘修正	3	回避力	近接	６（１３）		射撃	６（１３）	ＳＴ値	頑健	6	直感	5	意思	3
言語	なし							防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	なし							フィート	狭間の矢							
近接攻撃	丸呑み	判定	直感ＳＴ目標値１２、頑健ＳＴ目標値１３、サイズ＝中型以下													
近接攻撃	溶解	ダメージ	２ｄ（７）叩													
射撃攻撃	溶解液	命中修正	５（１２）					ダメージ	２ｄ＋３（１０）叩				射程	近・１５ｍ		
解説１	スライムは不定形の巨大なアメーバのような生物で内部に相手を取り込み消化することで栄養として取り込む能力を持っている。また溶解液を噴射することによって距離のある敵も殺傷しようとする。ちなみにこの溶解液でスライム自身は傷つかない。その体は打撃を全て受け流し、刺武器も特別な効果を発揮せず、斬り難い。魔界ではかなり一般的な生き物で、じめじめした洞窟などで大量に見られる。															
解説２	スライムは強力な再生能力を持っており、生きている限り永遠に再生を続ける。ただし、炎が極端に苦手であり、炎で焼くことによって致命的なダメージを与えられる。また彼らには知能と呼ぶに値するものが無く、純粋に捕食のためにのみ行動する。															
解説３	スライムは壁なども移動し、天井などに潜んで落下することで不意を打つ可能性がある。そうやって不意を打たれた場合、丸呑みを避ける直感ＳＴには－２のペナルティがかかる。また彼らは知覚を｛生命感知｝に頼っているため、何らかの形でその感知を遮断する魔術などを行使した場合、感知を行えなくなる場合がある。また彼らは十分な獲物を消化し、身体が大きくなったら分裂し数を増やしていく。															

名前	ガルム	L	3	分類	魔獣	知名度	１３	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	4	知能	3
特殊能力	咆哮（解説参照）、強靭、暗視、鋭敏嗅覚４Ｌ、集団狩猟														知覚	五感
ＨＰ	４０	戦闘修正	4	回避力	近接	８（１５）		射撃	８（１５）	ＳＴ値	頑健	8	直感	8	意思	6
言語	なし							防具	毛皮	防護点	斬	4	叩	3	刺	4
スキル	生存術（限定）３Ｌ							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃	命中修正	８（１５）					ダメージ	３ｄ＋５（１５）斬							
特殊攻撃	咆哮	判定	頑健ＳＴ目標値１５													
解説１	ガルムは魔界における一般的な狼的生物であるが、知能が高いため、番犬代わりによく使役される。彼らは素直で忠誠心が高く、また警戒心が強いため信頼の置ける番兵となる。彼らの容貌は体高１ｍを超える狼のようだが、瞳が４つあり胸元の毛は血のように赤く染まっている。															
解説２	彼らは魔力を持つ咆哮をあげる。これは聞いたものの行動を阻害し、頑健ＳＴに失敗したものの次の行動をキャンセルする。また暗視能力も持っており、彼らはどんな暗闇の中でも不審な侵入者を見逃すことはない。また、その嗅覚で『生存術』を足跡追跡、食料、水の確保限定で行うことができる。															
解説３	野生のガルムは本来群れでの行動を好む。魔界の森に生息し、丁度狼のように狩りを行い、捕食行動を行う。															

名前	コカトリス	L	4	分類	魔獣	知名度	１２	サイズ	小型	能力値 肉体	3	技術	3	知能	3
特殊能力	強靭、毒耐性													知覚	五感
ＨＰ	３１	戦闘修正	4	回避力	近接	7〈対Ｍ９〉（１６）		射撃	7〈対Ｍ９〉（１６）	ＳＴ値 頑健	8	直感	8	意思	8
言語	なし							防具	羽毛	防護点 斬	2	叩	1	刺	2
スキル	なし							フィート	なし						
近接攻撃	石化攻撃（嘴）	命中修正	7〈対Ｍ９〉（１６）					ダメージ	２ｄ＋３（１０）斬　頑健ＳＴ目標値１５						
特殊攻撃	ポイズンブレス	効果	疲労毒、毒性値１５、距離＝近距離、疲労ダメージ５												
解説１	コカトリスは魔界の鶏、というと多少語弊があるが魔界に住む鳥類である。見た目は少し大きな鶏のようだが、その能力は鶏どころではない。その嘴に突かれ傷を負えば、徐々に石化し、最終的には石像と化すことになる。														
解説２	またコカトリスは特殊なブレス、ポイズンブレスを吐き、それにより相手を毒侵し弱らせることがある。だが、体力を使用するためそれほど頻繁にブレスを吐くことはできない。														
解説３	その肉は非常に珍味であるが、毒性があるため、食べるには勇気が必要である。毒の効果はポイズンブレスで受けるものと同様。その為、その肉は錬金素材として利用できる。また現世界では日が落ちるとともに雄叫びを上げるといい、うるさい。														

名前	ヘルハウンド	L	4	分類	魔獣	知名度	１２	サイズ	中型	能力値 肉体	4	技術	4	知能	3
特殊能力	鋭敏嗅覚４Ｌ、強靭、耐性：炎、毒耐性													知覚	五感
ＨＰ	３６	戦闘修正	5	回避力	近接	９（１６）		射撃	９（１６）	ＳＴ値 頑健	8	直感	１０	意思	7
言語	魔界語							防具	毛皮	防護点 斬	4	叩	2	刺	3
スキル	なし							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	９（１６）					ダメージ	４ｄ＋３（１７）斬						
特殊攻撃	ブレス	効果	属性：炎、距離＝近距離、直感ＳＴ目標値１７、２ラウンドに１回、ダメージ＝５ｄ　叩・炎												
解説１	ヘルハウンドは魔界に存在する犬や狼のような生物。外見としては子牛ほどある黒い犬。魔界の住人に飼育されている場合も多く、魔界の番犬の異名も持つ。現世界の犬とは比べ物にならぬほど強力な生物である。														
解説２	性質上炎に耐性を持ち、さらに炎のブレスを吐くことができる。その炎で獲物を焼き、捕食することもしばしば。スライムなども好物。														
解説３	知能は十分に高いので、意思疎通が取れればコミュニケーションが可能だが、その性質は非常に好戦的であり、かつ現世界に現れる場合は多くの場合魔術により召喚されている場合がほとんどであり、受けている命令を実行する為、話し合いにならない場合も多い。														

名前	マンティコア	L	5	分類	魔獣	知名度	１３	サイズ	大型	能力値 肉体	6	技術	5	知能	5
特殊能力	暗視、強靭、魔法能力、連続攻撃（２回）、毒耐性													知覚	五感
ＨＰ	５５	戦闘修正	5	回避力	近接	11〈対M9〉（１６）		射撃	10〈対M8〉（１５）	ＳＴ値 頑健	１２	直感	１１	意思	１２
言語	魔界語							防具	毛皮	防護点 斬	4	叩	2	刺	3
スキル	読み書き５Ｌ、魔術言語５Ｌ							フィート	なし						
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	１１（１８）					ダメージ	３ｄ＋７（１７）斬						
近接攻撃	毒攻撃（尾針）	命中修正	１１（１８）					ダメージ	１ｄ＋８（１１）刺　出血毒、毒性値＝１９						
魔法能力	魔力＝１０、魔術スロット＝７５														
魔術	混乱（２）、魔法感知（２）、魔弾（３）、魔法解除（２）、導眠（３）、蜘蛛の糸（３）、魔蟲召喚（３）、不死者作成（５）、爆炎球（６）、石弾（３）、雷鎖撃（８）、虚偽禁止（６）														
ＤＳ	混乱×２、魔法感知×２、魔弾×３、魔法解除×１、導眠×２、蜘蛛の糸×１、魔蟲召喚×１、不死者作成×２、爆炎球×１、石弾×２、雷鎖撃×２、虚偽禁止×１														
解説１	マンティコアは醜悪な老人の顔を持つ、赤い毛皮の獅子のような魔界生物。尾が硬質な皮膚で蠍の尾のようになっておりその尾針には毒があると言われている。高い知能をもち、相手を騙すことに至上の喜びを感じる。魔界においては森に住むと言われるが、現世界に召喚された場合は住む場所を選ばない。														
解説２	様々な魔法能力を使いこなす魔物である。同時に連続攻撃を行う高い攻撃性も持つため、油断してはならない。														
解説３	召喚で呼び出された場合、召喚主の命令を曲解し、できる限り残忍かつ自分に都合の良いような形で実行しようとするため注意が必要。そこにつけこめば召喚主の意図を超えて敵対を避ける事も可能かもしれない。が、同時にどんな相手を騙すことも好きなので交渉相手としては信用出来ない。														

名前	ラミア	L	5	分類	魔獣	知名度	14	サイズ	大型	能力値	肉体	6	技術	4	知能	4
特殊能力	暗視、魔法能力、魔法相当：自己変身（限定）														知覚	五感
HP	44	戦闘修正	5	回避力	近接	11〈対M9〉（16）		射撃	9〈対M7〉（14）	ST値	頑健	9	直感	11	意思	9
言語	魔界語、地方語（地上に溶け込んでいる場合）							防具	鱗	防護点	斬	7	叩	3	刺	6
スキル	読み書き5L、魔術言語5L							フィート	なし							
近接攻撃	近接攻撃（爪）	命中修正	11〈対M9〉（16）					ダメージ	3d＋7（17）斬、2d＋7（14）刺							
近接攻撃	巻きつき	判定	直感ST目標値18、頑健ST目標値16													
特殊攻撃	締め付け	判定	3d（10）叩													
魔法能力	魔力＝9　魔術スロット＝70															
魔術	魔法感知（2）、魔法解除（2）、光源（1）、魔弾（3）、爆炎球（6）、肉体弱化（4）、肉体強化（4）、自己変身（6）、幻影（1）、分身（3）、幻覚（4）、偽装幻覚（4）、透明化（6）、混乱（2）、感情喚起（4）、酩酊（5）、魅了（6）、導眠（3）、使い魔（2）、魔蟲召喚（3）、占い（1）、生命感知（2）															
DS	魔法感知×1、魔法解除×1、光源×1、魔弾×1、爆炎球×1、肉体弱化×1、肉体強化×1、自己変身×1、幻影×1、分身×1、幻覚×1、偽装幻覚×1、透明化×1、混乱×1、酩酊×1、魅了×1、導眠×1、使い魔×1、魔蟲召喚×1、占い×1、生命感知×1															
解説1	ラミアは美しい女性の上半身と、巨大な蛇の下半身を持つ魔界の生物である。比較的魔獣の中では理知的な存在であり、会話も可能である。ただし、吸血行為が生きるための必須行為であるため、何らかの生き物の生き血をすする。さらに、その行為自体に快楽を感じるため、それをやめさせることは基本的に不可能である。また召喚するときは必ず生きた生物の雄（人間を最も好む）を生贄として要求する。生贄になった雄はその召喚の代償として精気を吸い尽くされ死亡する。															
解説2	ラミアはその爪を長く伸ばし攻撃を行ってくる上、その長い蛇の胴体部で締め付けを行ってくることがある。獲物を動けないようにしてから、ゆっくりと吸血行為を行うのがラミアの好む捕食法である。また、主に幻心術系の魔術も使用し、心を惑わしたり幻覚で相手を惑わそうとする。															
解説3	ラミアは極稀に自己変身能力（上半身がそのままの容姿の人間になる）を使って人間社会に紛れ込むことがある。 彼女たちは主に召喚者を失った（あるいは失うことに成功した）魔獣であり、大概の場合ひっそりとコミュニティに潜み、人を食い物にしながら生きることを楽しんでいる。															

名前	オルトロス	L	6	分類	魔獣	知名度	14	サイズ	大型	能力値	肉体	7	技術	5	知能	4
特殊能力	鋭敏嗅覚4L、暗視、強靭、連続攻撃（2回）、耐性：炎、毒耐性														知覚	五感
HP	65	戦闘修正	7	回避力	近接	14〈対M12〉（19）		射撃	12〈対M10〉（17）	ST値	頑健	14	直感	12	意思	12
言語	魔界語							防具	毛皮	防護点	斬	4	叩	2	刺	3
スキル	読み書き6L							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	14〈対M12〉（19）					ダメージ	3d＋8（18）斬							
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	14〈対M12〉（19）					ダメージ	3d＋6（16）斬							
近接攻撃	毒攻撃（尾蛇）	命中修正	14〈対M12〉（19）					ダメージ	2d＋5（12）斬　出血毒、毒性値19							
特殊攻撃	ブレス	効果	属性：炎、距離＝近距離、直感ST目標値19、2ラウンドに1回、ダメージ＝7d 叩・炎													
解説1	オルトロスは二つ首の獅子とも犬ともつかぬ大型の魔界生物である。三つ首の魔界生物、ケルベロスの近縁種とも言われる。1ラウンドに2回攻撃が可能であり、その攻撃性は非常に高い。また炎のブレスも吐くことがあるので非常に危険である。															
解説2	ちなみにオルトロスはケルベロスよりも頻繁に炎のブレスを吐く。そもそもオルトロスはケルベロスよりせっかちな性質をしており話をあまり聞かない傾向がある。また、彼らは炎に耐性を持っており、炎によりあまり傷を受けない。															
解説3	尾の部分は通常毛に覆われているが、実はその毛の中には蛇の頭が存在している。この尾蛇による攻撃を受けた場合、それを事前に知っているか、戦闘において使用しているのを見ない限り、最初の一撃は不意打ち扱いとなる。この尾蛇は毒を持っている為気をつける必要がある。															

名前	カトブレパス	L	6	分類	魔獣	知名度	12	サイズ	大型	能力値	肉体	7	技術	4	知能	2
特殊能力	暗視、強靭、石化視線（頑健ST目標値16）、毒耐性														知覚	五感
HP	65	戦闘修正	6	回避力	近接	14〈対M12〉（19）		射撃	12〈対M10〉（17）	ST値	頑健	15	直感	10	意思	8
言語	魔界語							防具	毛皮	防護点	斬	斬	叩	2	刺	3
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	14〈対M12〉（19）					ダメージ	2d＋7（14）斬							
特殊攻撃	ポイズンブレス	効果	びらん毒、毒性値15、距離＝近距離、疲労ダメージ6													
解説1	カトブレパスは非常に危険な石化視線の能力を持つ魔獣である。単眼の頭が大きな、牙の鋭い牛のような姿をしている。この単眼に見つめられたものは無差別に石化への抵抗を強いられ、失敗すると即座に石化する。この石化能力自体、カトブレパスにも制御できないものである。															
解説2	カトブレパスの脅威は実は石化視線だけではない。彼らは猛毒のブレスも吐く。しかも彼らの吐く毒息は非常にたちが悪く、触れるだけでも皮膚を爛れさせ、傷を生む。それ故、カトブレパスの通った後には植物も枯れ果て、生物は石化した死の大地と化す。															
解説3	カトブレパスの食料は、その実石化した生物である。カトブレパスは石化した生物しか食べないため、彼は捕食のため生物を石化し、摂取する。故にカトブレパスとの戦いに石化して敗れたものは、もれなくカトブレパスの餌となる運命にある。															

名前	アルラウネ	L	6	分類	魔獣	知名度	１３	サイズ	大型	能力値	肉体	7	技術	5	知能	3
特殊能力	連続攻撃（２回）、刺効果無効、超音波知覚、毒無効														知覚	音波
ＨＰ	６５	戦闘修正	7	回避力	近接	14〈対M12〉（１９）	射撃	12〈対M10〉（１７）	ＳＴ値	頑健	１３	直感	１３	意思	9	
言語	なし						防具	皮膚	防護点	斬	6	叩	5	刺	5	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	毒攻撃（触手）	命中修正	１４〈対Ｍ１２〉（１９）				ダメージ	４ｄ＋４（１８）斬　麻痺毒、毒性値１７								
近接攻撃	巻きつき	判定	直感ＳＴ目標値１９、頑健ＳＴ目標値１８													
特殊攻撃	締め付け	ダメージ	３ｄ＋３（１３）叩													
解説１	アルラウネは魔界に存在する一見植物のように見える生物である。その身体は巨大な植物の葉のように見える触手と、その触手の根本についている幼い女の子のような人型の根（？）の部分で構成されている。普段は根の部分を地面に埋め、巨大な葉をもつ植物のように擬態している。そして、不用意に近づいた獲物をその触手で八つ裂きにし、その血を搾り取るという。その身体の大きさの殆どはその強力な触手の部分であり、移動する場合はこの触手を足のように使い、根の部分はぶら下がって移動する。（頭から背の部分にかけて触手と融合している。）アルラウネを召喚の代償に人間ひとり分の絞った血液か、人間そのものを要求する。															
解説２	触手は複数回の攻撃を行ってくる。また触手の刺には麻痺毒が含まれておりこれを受けて麻痺してしまうと、アルラウネにじっくりと引き裂かれるハメになる。															
解説３	アルラウネは生物の血液をその触手で絞り、根の部分に浴びせることで養分を摂取する。アルラウネが生き続けるためには、一週間に一度以上、おおよそ人間ひとり分の血液を浴びる必要がある。これは人間（人類）とは限らないが、血量は同等必要である。魔界の土壌は地上とは成分が違うため、これより長く彼らは地中に埋まることで生き延びることができるという。															

名前	ケルベロス	L	7	分類	魔獣	知名度	１５	サイズ	大型	能力値	肉体	7	技術	5	知能	4
特殊能力	鋭敏嗅覚４Ｌ、暗視、超強靭、連続攻撃（３回）、耐性：炎、毒耐性														知覚	五感
ＨＰ	８４	戦闘修正	8	回避力	近接	15〈対M13〉（２０）	射撃	13〈対M11〉（１８）	ＳＴ値	頑健	１５	直感	１３	意思	１３	
言語	魔界語						防具	毛皮	防護点	斬	5	叩	3	刺	4	
スキル	読み書き７Ｌ						フィート	なし								
近接攻撃	毒攻撃（牙）	命中修正	１５〈対Ｍ１３〉（２０）				ダメージ	３ｄ＋８（１８）斬　紫毒、毒性値２０								
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	１５〈対Ｍ１３〉（２０）				ダメージ	４ｄ＋５（１９）斬								
特殊攻撃	ブレス	効果	属性：８、距離＝近距離、直感ＳＴ目標値２０、３ラウンドに１回、ダメージ＝８ｄ 叩・炎													
解説１	ケルベロスは三つ首の獅子とも犬ともつかぬ大型の魔界生物である。二つ首の魔界生物、オルトロスの近親種とも言われる。１ラウンドに３回攻撃が可能であり、一瞬で相手を噛み殺す程の能力を持つ。また炎のブレスも吐くことがあるので非常に危険である。															
解説２	あまり知られていないが、その牙には毒があり、非常に危険である。しかも最悪３回連続で噛みついてくるわけで、危険性は３倍ともいえる。彼らは理知的であり、それ以上に召喚主に忠実な生き物である。それ故に彼らをごまかして任務を放棄させたり、やり過ごすことは難しい。また、彼らは炎に耐性を持っており、炎によりあまり傷を受けない。															
解説３	実はケルベロスは甘い菓子が大好物であり、甘い菓子を与えるとそれを食べつくす間、注意が全てそれてしまう。ただし人間が食べる程度の物であれば１Ｒ程度しか持たない。よほど大量の甘い菓子を用意できればしばらくケルベロスの動きを止められるかもしれない。ただし、この時代の甘い菓子は非常に高価である。果物などでは効果がない。ちなみに戦闘状態においてこれで気をそらすことはできない。ケルベロスは攻撃してくるあなたを排除した後ゆっくり菓子を平らげるだろう。															

魔法生物

名前	ドアイミテーター	L	5	分類	魔法生物	知名度	１７	サイズ	中型	能力値	肉体	5	技術	3	知能	0
特殊能力	魔法知覚／生命感知（魔法強度１２）、強靭、刺効果無効、精神効果無効、耐性：雷、変則的連続攻撃（３回）、毒無効														知覚	魔法
ＨＰ	４５	戦闘修正	5	回避力	近接	10（１７）	射撃	8（１５）	ＳＴ値	頑健	１２	直感	8	意思	－	
言語	なし						防具	材質	防護点	斬	4	叩	2	刺	4	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（触手）	命中修正	１０（１７）				ダメージ	３ｄ＋５（１５）叩								
近接攻撃	巻きつき（触手）	判定	直感ＳＴ目標値１５、頑健ＳＴ目標値１９													
解説１	ドアに生命を吹き込んだ、ドア型ゴーレム。通常はただのドアに擬態しており、製作者の命令に従う。（扉を開ける術者以外を攻撃しろなど）実際にその姿を表わすまで知名度判定を行うことはできない。その触手で最大３体までの対象を同時攻撃できる。（一体に複数回攻撃することはできない。）また、触手を使って相手を拘束し、動けないようにしてから触手で攻撃することがある。この時拘束に使った触手は、攻撃に使用できなくなり、最大攻撃対象数が減少する。つまり三体拘束すれば攻撃できなくなる。															
解説２	擬態している状態から唐突に不意打ちを行うことが出来る。この不意打ちを避けるためには、直感ＳＴで１８以上をだす必要がある。（不意打ちは回避・直感ＳＴに－２のペナルティ）又は、不意打ちの代わりにドアノブなどを握った対象に対し無条件に巻きつきを成功できる。無条件な巻きつきをした場合、不意打ちを行うことはできない。また雷に耐性を持っているため、雷属性の攻撃は効果が薄い。															
解説３	ドアイミテーターは倒した対象を処分することもよく命令される。後続の探索者が死体を見て不審に思わないようにである。ただ、あくまで魔法生物故に、完璧な処理はできないため、他の者の手が入らない限り、ドアの前には血痕などが残っている場合がある。															

名前	ブロブ	L	5	分類	魔法生物	知名度	13	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	3	知能	0
特殊能力	再生能力（例外ダメージ：冷却）、刺効果無効、耐性／斬、無効／叩、精神効果無効、弱点：冷却、壁移動、魔法感知／生命感知（魔法強度１２）、毒無効														知覚	魔法
ＨＰ	４１	戦闘修正	5	回避力	近接	9（16）	射撃	8（15）	ＳＴ値	頑健	11	直感	8	意思	5	
言語	なし						防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	丸呑み	判定	直感ＳＴ目標値１５、頑健ＳＴ目標値１６、サイズ＝中型（自分のサイズ）以下													
特殊攻撃	溶解	ダメージ	３ｄ（１０）叩													
射撃攻撃	溶解液	命中修正	8（15）叩				ダメージ	３ｄ＋４（１４）						射程	近・１５ｍ	
解説１	ブロブは黒い粘液状の物体であるが、実は生物である。まるで黒いスライムのようではあるが、その粘体は光を通さずその性質は若干異なる。魔術師がイミテーターを製作する際に失敗作品として誕生したという説もある。ブロブは金属や土類などの鉱物、水以外全ての物を吸収し、体内でエネルギーに変換している。その攻撃は自らの身体に取り込み（飲み込み）消化することでダメージを与える。また、溶解液を噴射することによって距離のある敵も殺傷しようとする。															
解説２	ブロブは強力な再生能力を持っており、生きている限り永遠に再生を続ける。ブロブの弱点は冷却である。冷却に攻撃されると通常より過敏に反応し、体組織が破壊される。その為、冷却による攻撃で受けたダメージは再生しない。またその性質上、寒い場所での活動は大きく制限される。（寒さに応じて全ての行動に－１～－４のペナルティが生じる。）ブロブを作り出すためには錬金術の要素､「酸１」と「肉体１」と「再生１」が必要である。それらを揃えた上で、混ぜあわせよく煮て、魔術｛傀儡作成｝を行う必要がある。															
解説３	ブロブは壁なども移動し、天井などに潜んで落下することで不意を打つ可能性がある。また彼らは知覚を［生命感知］に頼っているため、何らかの形でその感知を遮断する魔術を行使した場合、感知を行えなくなる場合がある。また彼らは十分な獲物を消化するとサイズが巨大化する可能性がある。その場合、中型サイズから１サイズ大きくなるごとにレベルが１上昇し、戦闘修正、全てのＳＴ値が１上昇さらにＨＰが５増加し、肉体、頑健ＳＴ、近接命中値、近接回避値がさらに２ずつ増加する。この場合サイズが大きくなった場合の命中値、回避値への修正を忘れずに行うこと。															

名前	キマイラ	L	6	分類	魔法生物	知名度	14	サイズ	大型	能力値	肉体	7	技術	5	知能	6
特殊能力	暗視、強靭、連続攻撃（２回）、毒耐性														知覚	五感
ＨＰ	７１	戦闘修正	6	回避力	近接	13〈対M11〉（18）	射撃	11〈対M9〉（16）	ＳＴ値	頑健	14	直感	12	意思	14	
言語	魔界語、地方語						防具	毛皮	防護点	斬	4	叩	2	刺	3	
スキル	読み書き６Ｌ						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	１３〈対Ｍ１１〉（１８）				ダメージ	３ｄ＋８（１８）斬								
近接攻撃	毒攻撃（尾蛇）	命中修正	１３〈対Ｍ１１〉（１８）				ダメージ	２ｄ＋８（１５）斬　出血毒、毒性値２０								
特殊攻撃	ポイズンブレス	効果	疲労毒、毒性値２０、距離＝近距離、疲労ダメージ５													
解説１	合成生物と呼ばれる多くの生物を組み合わせて作られた怪物。獅子の様な頭と胴体、山羊の様な頭と脚をもち、蛇のような尾を持つという。魔獣を元に合成した生物であるとされるが、その製法は現在の謎（ルール上設定されていない）。あまりその存在自体が知られていない怪物である。現在は古き魔術師の住居や、遺跡などで少数見かけられる場合がある。															
解説２	２回連続攻撃は非常に脅威であり、またその攻撃も多彩である。牙による噛み付きの他、尾蛇による攻撃は毒に侵される可能性があり、また山羊の首から毒に侵されるブレスが吐かれる。															
解説３	多くの魔術師はこのキマイラの製法である魔術が存在していると確信しており、それを求め、独占しようと考えている。キマイラは魔法生物には珍しく独自の知能を持っている。そのほとんどは魔術師からの特定の命令を守っているが、その命令以外のことはわりかし自由にしている場合が多い。															

■小分類＝簡易ゴーレム

名前	オークゴーレム	L	2	分類	魔法生物	知名度	10	サイズ	中型	能力値	肉体	3	技術	3	知能	0
特殊能力	刺効果無効、精神効果無効、弱点：炎、毒無効														知覚	擬似
ＨＰ	２０	戦闘修正	2	回避力	近接	5（12）	射撃	5（12）	ＳＴ値	頑健	6	直感	6	意思	－	
言語	なし						防具	材質	防護点	斬	2	叩	4	刺	4	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	素手	命中修正	5（12）				ダメージ	３ｄ（１０）叩								
解説１	オークゴーレムは樫の木の欠片を材料とした簡易ゴーレムの一種。形は多少魔術を使用した人間のイメージに左右されるが基本的に木でできた等身大の人間のような姿をしている。ゴーレム故に心がないので精神に影響を及ぼす魔法やその他効果は無効であり、木製であるためＤＴ刺の効果は薄く、かつ炎によってよく炎上する。															
解説２	特になし															
解説３	特になし															

名前	ロックゴーレム	L	3	分類	魔法生物	知名度	11	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	3	知能	0
特殊能力	強靭、刺効果無効、精神効果無効、耐性：炎、耐性：雷、毒無効														知覚	擬似
HP	32	戦闘修正	3	回避力	近接	7（14）		射撃	6（13）	ST値	頑健	9	直感	6	意思	—
言語	なし							防具	材質	防護点	斬	4	叩	2	刺	5
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	素手	命中修正	7（14）					ダメージ	4d（14）叩							
解説1	ロックゴーレムは大きめの石の欠片を材料とした簡易ゴーレムの一種。形は多少魔術を使用した人間のイメージに左右されるが基本的石でできた等身大の人間のような姿をしている。ゴーレム故に心がないので精神に影響を及ぼす魔法やその他効果は無効であり石製であるためDT刺の効果は薄く、かつ炎や雷に影響を受けにくい。															
解説2	実は接触状態で〈物質消滅〉を使用されると、魔力×5のダメージを無条件に受ける。ただしこれを使用するには相手が動けない状態であることが大前提となる。少なくとも戦闘状態では無理といえる。															
解説3	特になし															

■小分類＝ゴーレム

名前	ウッドゴーレム	L	4	分類	魔法生物	知名度	12	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	3	知能	0
特殊能力	刺効果無効、精神効果無効、弱点：炎、毒無効														知覚	擬似
HP	32	戦闘修正	4	回避力	近接	8（15）		射撃	7（14）	ST値	頑健	10	直感	7	意思	—
言語	なし							防具	材質	防護点	斬	2	叩	5	刺	5
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	素手	命中修正	8（15）					ダメージ	3d＋2（12）叩							
解説1	木で作られた彫像に対し、擬似生命を吹きこむことで作成するゴーレム。ゴーレム故に心がないので精神に影響を及ぼす魔法やその他効果は無効であり木製であるためDT刺の効果は薄く、かつ炎によってよく炎上する。オークゴーレムよりも明らかにしっかりした作りで、能力も高い。															
解説2	このゴーレムを製作するには木像を製作するか購入する必要がある。木像は製作するなら木材を用意した上で、『職能／木工』で約10日間をかけて製作し、最低達成値10以上を出す必要がある。なお、この達成値が10を5上回るごとに能力値の技術を＋1することができる。購入するなら最低限の人間サイズの木像で1000ゴールド、流通レベル5以後達成値が＋5以上になるごとに倍の値段になっていく。また流通レベルもそれに合わせて＋1されていく。購入できる限界は基本的に達成値25。（10＝1000ゴールド:流通L5、15＝2000ゴールド：流通L6、20＝4000ゴールド：流通L7、25＝8000ゴールド：流通L8）															
解説3	特になし															

名前	フレッシュゴーレム	L	5	分類	魔法生物	知名度	13	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	4	知能	0
特殊能力	強靭、精神効果無効、武器装備（軍事）、鎧装備（重装）、毒無効														知覚	擬似
HP	45	戦闘修正	5	回避力	近接	9（16）		射撃	9（16）	ST値	頑健	9	直感	9	意思	—
言語	なし							防具	材質	防護点	斬	1	叩	1	刺	1
								防具	スケイルメイル	防護点	斬	9	叩	4	刺	7
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	素手	命中修正	9（16）					ダメージ	1d＋4（7）叩（疲労）							
近接攻撃	バトルアクス	命中修正	9（16）					ダメージ	7d＋3（27）斬							
解説1	フレッシュゴーレムはその名の通りフレッシュ（肉）で作られたゴーレム。大概は継ぎ接ぎだらけの肉で作られた奇怪なヒト型の生物かあるいは新鮮な死体を用いた人間そのものの姿をしている。このゴーレムは魔法の効果により腐敗を免れる。ゴーレム故に心がないので精神に影響を及ぼす魔法やその他効果は無効であり、肉で構成されているためDTの影響はすべて受ける。															
解説2	このフレッシュは何の肉かは問われないが原則的に一つの生物の肉で作られる。またこのゴーレムは人間用の装備が使用出来る為、自在に武装させることができる。（データではバトルアクスを装備している）その特性を生かしてまるで人間のような護衛として使われることも珍しくない。															
解説3	製作するには死体を手に入れるか肉を処理する必要がある。肉を継ぎ合わせる場合は相応の肉を用意した上で、『職能／裁縫』で約10日間をかけて製作し、最低達成値10以上を出す必要がある。基本的にフレッシュゴーレムの素体は購入することができない。															

名前	ストーンゴーレム	L	5	分類	魔法生物	知名度	１３	サイズ	大型	能力値	肉体	5	技術	3	知能	0
特殊能力	強靭、刺効果無効、精神効果無効、耐性：炎、耐性：雷、毒無効														知覚	擬似
ＨＰ	４５	戦闘修正	5	回避力	近接	10〈対M8〉（１５）		射撃	8〈対M6〉（１３）	ＳＴ値	頑健	１２	直感	8	意思	－
言語	なし							防具	材質	防護点	斬	5	叩	2	刺	6
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	素手	命中修正	１０〈対Ｍ８〉（１５）					ダメージ	３ｄ＋５（１５）叩							
解説１	石で作られた彫像に対し、擬似生命を吹きこむことで作成するゴーレム。ゴーレム故に心がないので精神に影響を及ぼす魔法やその他効果は無効であり、石製であるためＤＴ刺の効果は薄い、また石であるために炎や雷にも耐性がある。ロックゴーレムよりも明らかにしっかりした作りで、能力も高い。															
解説２	このゴーレムを製作するには石像を製作するか購入する必要がある。石像は製作するなら石材を用意した上で、『職能／彫刻』で約２０日間をかけて製作し、最低達成値１０以上を出す必要がある。なお、この達成値が１０を５上回るごとに能力値の技術を＋１することができる。購入するなら最低限の人間サイズの石像で２０００ゴールド、流通レベル５以後達成値が＋５以上になるごとに倍の値段になっていく。また流通レベルもそれに合わせて＋１されていく。購入できる限界は基本的に達成値２５。（１０＝２０００ゴールド:流通Ｌ５、１５＝４０００ゴールド：流通Ｌ６２０＝８０００ゴールド：流通Ｌ７、２５＝１６０００ゴールド：流通Ｌ８）															
解説３	実は接触状態で〈物質消滅〉を使用されると、魔力×５のダメージを無条件に受ける。ただしこれを使用するには相手が動けない状態であることが大前提となる。少なくとも戦闘状態では無理といえる。															

名前	アイアンゴーレム	L	7	分類	魔法生物	知名度	１５	サイズ	大型	能力値	肉体	8	技術	5	知能	0
特殊能力	超強靭、刺効果無効、精神効果無効、耐性：炎、毒無効														知覚	擬似
ＨＰ	８３	戦闘修正	8	回避力	近接	15〈対M13〉（２０）		射撃	13〈対M11〉（１８）	ＳＴ値	頑健	１７	直感	１４	意思	－
言語	なし							防具	材質	防護点	斬	１２	叩	6	刺	１２
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	素手	命中修正	１５〈対Ｍ１３〉（２０）					ダメージ	５ｄ＋６（２３）叩							
解説１	鉄で作られた彫像に対し、擬似生命を吹きこむことで作成するゴーレム。ゴーレム故に心がないので精神に影響を及ぼす魔法やその他効果は無効であり、鉄製であるためＤＴ刺の効果は薄く、かつ炎に対して強い耐性を持つ。その強靭さと力の強さから非常に強力なゴーレムの一種である。															
解説２	このゴーレムを製作するには鉄の巨像を製作するか購入する必要がある。鉄の像は製作するなら鉄を用意した上で、『職能／鍛冶』で約３０日間をかけて製作し、最低達成値１０以上を出す必要がある。なお、この達成値が１０を５上回るごとに能力値の技術を＋１することができる。購入するなら最低限の大型サイズの鉄像で１００００ゴールド、流通レベル５以後達成値が＋５以上になるごとに倍の値段になっていく。また流通レベルもそれに合わせて＋１されていく。購入できる限界は基本的に達成値２５。（１０＝１００００ゴールド：流通Ｌ５、１５＝２００００ゴールド：流通Ｌ６、２０＝４００００ゴールド：流通Ｌ７、２５＝８００００ゴールド：流通Ｌ８）しかも鉄の像というのは基本的に作られるものではないので、必ず特注になる。その為訝しがられることもしばしばで、制作物を他の魔術師が見ればすぐに何の目的のための製作物かわかってしまうほどには特殊。															
解説３	実は接触状態で〈物質分解〉を使用されると、魔力×５のダメージを無条件に受ける。ただしこれを使用するには相手が動けない状態であることが大前提となる。少なくとも戦闘状態では無理といえる。															

■小分類＝小精霊

名前	サラマンドラ	L	3	分類	魔法生物	知名度	１３	サイズ	小型	能力値	肉体	3	技術	3	知能	0
特殊能力	飛行能力（浮遊）、吸収：炎、弱点：冷却、精神効果無効、半霊体、毒無効														知覚	擬似
ＨＰ	２４	戦闘修正	3	回避力	近接	6〈対Ｍ８〉（１５）		射撃	6〈対Ｍ８〉（１５）	ＳＴ値	頑健	7	直感	6	意思	－
言語	なし							防具	皮膚	防護点	斬	1	叩	1	刺	1
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（炎の舌）	命中修正	6〈対Ｍ８〉（１５）					ダメージ	３ｄ（１０）叩・炎							
近接攻撃	通常攻撃（体当たり）	命中修正	4〈対Ｍ６〉（１３）					ダメージ	４ｄ（１４）叩・炎							
解説１	炎の概念を召喚魔術の手法により疑生物化し、使役するもの。浮遊する炎がトカゲの姿をとったような存在。半霊体の為、物理攻撃ダメージを半減してしまい倒しにくい。															
解説２	炎に対しては完全な耐性どころか、逆に吸収してＨＰを回復する。また、精神も通常の人類とは異なる為、精神系の操作は一切効果がない。															
解説３	実は全身に水や土などをかぶってしまった場合、一瞬で消えてしまう。ただし普通の雨程度では行動に支障はない。しかし豪雨のような状態であれば、その中では消えてしまう。水をかけられたくらいではまさしく焼け石に水である。冷却の属性がついた攻撃に対しては２倍のダメージを受けてしまう。															

名前	グノーム	L	3	分類	魔法生物	知名度	１３	サイズ	小型	能力値 肉体	3	技術	3	知能	0
特殊能力	地中潜行（直感ＳＴ目標値１３、材質：あらゆる地面）、暗視、耐性：炎、耐性：雷、耐性：冷却、精神効果無効、刺効果無効、毒無効													知覚	擬似
ＨＰ	２７	戦闘修正	3	回避力	近接	6〈対M8〉（１５）	射撃	6〈対M8〉（１５）	ＳＴ値	頑健	8	直感	6	意思	－
言語	なし						防具	材質	防護点	斬	5	叩	2	刺	4
スキル	なし						フィート	狭間の矢							
近接攻撃	素手	命中修正	6〈対Ｍ８〉（１５）				ダメージ	３ｄ＋３（１３）叩							
射撃攻撃	強化ロック	命中修正	6〈対Ｍ８〉（１５）				ダメージ	３ｄ＋４（１４）叩				射程	中・５０ｍ		
解説１	大地の概念を召喚魔術の手法により擬人化し、使役するもの。地面から持ち上がる老人の小人のような存在。ＤＴ刺の効果はなく、堅い。地中に潜み、唐突に地面から姿を現し不意をうつことがある。身体から勢い良く石を撃ち出し攻撃することもできる。														
解説２	その材質の性質上、炎や雷に対して耐性を持っている。また、精神も通常の人類とは異なる為、精神系の操作は一切効果がない。														
解説３	実は接触状態で〈物質消滅〉を使用されると、魔力×５のダメージを無条件に受ける。ただしこれを使用するには相手が動けない状態であることが大前提となる。少なくとも戦闘状態では無理といえる。														

名前	シルフィード	L	3	分類	魔法生物	知名度	１３	サイズ	小型	能力値 肉体	2	技術	4	知能	0
特殊能力	特殊能力：飛行能力（浮遊）、精神効果無効、霊体、弱点：炎、毒無効													知覚	擬似
ＨＰ	１７	戦闘修正	3	回避力	近接	5〈対Ｍ７〉（１４）	射撃	7〈対Ｍ９〉（１６）	ＳＴ値	頑健	5	直感	9	意思	－
言語	なし						防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	なし						フィート	狭間の矢							
射撃攻撃	かまいたち	命中修正	5〈対Ｍ７〉（１４）				ダメージ	３ｄ＋２（１２）斬				射程	中・５０ｍ		
解説１	風の概念を召喚魔術の手法により擬人化し、使役するもの。羽根の生えているやや透き通った小人のような姿をしている。物理的な攻撃は一切通用しない為、一般人には対応しようがない。常に中空に浮いている状態となる。														
解説２	風が尽きる＝燃焼してしまうと消えてしまう為、炎には非常に弱い。また、精神も通常の人類とは異なる為、精神系の操作は一切効果がない。														
解説３	特になし														

名前	オンダイン	L	3	分類	魔法生物	知名度	１３	サイズ	小型	能力値 肉体	3	技術	3	知能	0
特殊能力	耐性：炎、精神効果無効、半霊体、弱点：冷却、毒無効													知覚	擬似
ＨＰ	２４	戦闘修正	3	回避力	近接	6〈対Ｍ８〉（１５）	射撃	6〈対Ｍ８〉（１５）	ＳＴ値	頑健	5	直感	2	意思	5
言語	なし						防具	材質	防護点	斬	5	叩	2	刺	5
スキル	なし						フィート	なし							
近接攻撃	丸呑み	効果	直感ＳＴ目標値１３、頑健ＳＴ目標値１５、サイズ＝小型以下												
近接攻撃	丸呑み（窒息攻撃）	効果	直感ＳＴ目標値１３、頑健ＳＴ目標値１５、サイズ＝中型以下												
解説１	水の概念を召喚魔術の手法により擬人化し、使役するもの。小さな乙女のような姿をしている。ただその形を自由に変え水分が自由に変形しながら動いているものとして扱われる。半霊体であるため、物理的な攻撃はダメージが半減してしまい非常に対応しづらい。相手に絡みつくか、相手の呼吸器官のある場所（頭）にまとわりつき窒息させようとする。小型の生物は一度まとわりつかれると剥ぎ取る事は、つかみにくいため非常に困難である。飲み込まれた状態では、常に水中にいるものとして扱われる。中型生物は頭などに絡みつかれた状態では呼吸をすることはできないが、行動にペナルティはつかない。														
解説２	水で構成されているため、炎に対しては高い耐性を持つ。しかし冷却されると凍るので非常に効果がある。また、精神も通常の人類とは異なる為、精神系の操作は一切効果がない。実は水辺以外の場所から離れると、自然に蒸発し、自然消滅してしまう。通常の場所であれば半日ごとにＨＰの上限が１減少していく。この蒸発によるダメージは水に入ることで回復する。しかし蒸発によるダメージではないものは水に入っても復活しない。ちなみに砂漠などの超乾燥地帯では２倍の早さで上限が減少する。														
解説３	実は接触状態で〈物質消滅〉を使用されると、魔力×５のダメージを無条件に受ける。ただしこれを使用するには相手が動けない状態であることが大前提となる。少なくとも戦闘状態では無理といえるが、絡みつかれている本人か、本人の至近距離にいるのであれば使用可能。														

名前	ドライアド	L	3	分類	魔法生物	知名度	13	サイズ	小型	能力値	肉体	3	技術	3	知能	0
特殊能力	再生（例外ダメージ＝炎）、魔法能力、精神効果無効、弱点：炎、刺効果無効、毒無効														知覚	擬似
HP	24	戦闘修正	3	回避力	近接	6〈対M8〉（15）		射撃	6〈対M8〉（15）	ST値	頑健	8	直感	6	意思	—
言語	なし							防具	材質	防護点	斬	3	叩	1	刺	3
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	素手	命中修正	6〈対M8〉（15）					ダメージ	1d＋3（6）叩							
魔法能力	魔力＝4　魔術スロット30															
魔術	生命回帰（4）															
DS	生命回帰×4															
解説1	木の概念を召喚魔術の手法により擬人化し、使役するもの。樹木で作られた小型の女性のように見える。DT刺の効果はない。生命力を回復させる魔法能力を有している。															
解説2	その材質上非常に炎に弱い。燃え盛る。再生能力もあるが、やはり炎によるダメージは回復できない。また、精神も通常の人類とは異なる為、精神系の操作は一切効果がない。															
解説3	特になし															

名前	プラティナム	L	3	分類	魔法生物	知名度	13	サイズ	小型	能力値	肉体	4	技術	3	知能	0
特殊能力	飛行（浮遊）、超強靭、精神効果無効、刺効果無効、毒無効														知覚	擬似
HP	36	戦闘修正	3	回避力	近接	7〈対M9〉（16）		射撃	6〈対M8〉（15）	ST値	頑健	8	直感	7	意思	—
言語	なし							防具	材質	防護点	斬	7	叩	3	刺	7
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（体当たり）	命中修正	5〈対M7〉14					ダメージ	3d＋7（17）叩							
解説1	金属の概念を召喚魔術の手法により擬生物化し、使役するもの。正八面体の白い金属のような見た目をしている。DT刺の効果はなく、非常に堅く強靭。															
解説2	精神も通常の人類とは異なる為、精神系の操作は一切効果がない。															
解説3	実は接触状態で〈物質分解〉を使用されると、魔力×5のダメージを無条件に受ける。ただしこれを使用するには相手が動けない状態であることが大前提となる。少なくとも戦闘状態では無理といえる。															

■小分類＝精霊

名前	ファイアエレメント	L	5	分類	魔法生物	知名度	13	サイズ	中型	能力値	肉体	3	技術	4	知能	0
特殊能力	飛行能力（浮遊）、吸収：炎、弱点：冷却、精神効果無効、霊体、毒無効														知覚	擬似
HP	32	戦闘修正	5	回避力	近接	8（15）		射撃	9（16）	ST値	頑健	10	直感	10	意思	—
言語	なし							防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（炎の手）	命中修正	8（15）					ダメージ	4d（14）叩・炎							
解説1	炎の概念を召喚魔術の手法により擬人化し、使役するもの。浮遊する炎が人型をとったような存在。一切の物理攻撃が通じないため、魔法の使用をしない者には脅威的な存在。															
解説2	炎に対しては完全な耐性どころか、逆に吸収してHPを回復する。また、精神も通常の人類とは異なる為、精神系の操作は一切効果がない。逆に冷却属性に対して弱く、ダメージが二倍になる。															
解説3	実は全身に水や土などをかぶってしまった場合、一瞬で消えてしまう。ただし普通の雨程度では行動に支障はない。しかし豪雨のような状態であれば、その中では消えてしまう。水をかけられたくらいではまさしく焼け石に水である。															

名前	アースエレメント	L	5	分類	魔法生物	知名度	13	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	3	知能	0
特殊能力	強靭、地中潜行（直感ST目標値17、材質：あらゆる地面）、暗視、耐性：炎、耐性：雷、精神効果無効、刺効果無効														知覚	擬似
HP	40	戦闘修正	5	回避力	近接	9（16）		射撃	8（15）	ST値	頑健	10	直感	10	意思	—
言語	なし							防具	材質	防護点	斬	7	叩	3	刺	7
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	素手	命中修正	9（16）					ダメージ	3d＋4（14）叩							
解説1	大地の概念を召喚魔術の手法により擬人化し、使役するもの。地面から持ち上がる人型の土塊のような存在。DT刺の効果はなく、非常に堅い。地中に潜み、唐突に地面から姿を現し不意をうつことがある。															
解説2	その材質の性質上、炎や雷に対して耐性を持っている。また、精神も通常の人類とは異なる為、精神系の操作は一切効果がない。															
解説3	実は接触状態で〈物質消滅〉を使用されると、魔力×5のダメージを無条件に受ける。ただしこれを使用するには相手が動けない状態であることが大前提となる。少なくとも戦闘状態では無理といえる。															

名前	ウィンドエレメント	L	5	分類	魔法生物	知名度	13	サイズ	中型	能力値	肉体	3	技術	4	知能	0
特殊能力	飛行能力（浮遊）、精神効果無効、霊体、弱点：炎、毒無効														知覚	擬似
HP	32	戦闘修正	5	回避力	近接	8（15）		射撃	9（16）	ST値	頑健	10	直感	10	意思	—
言語	なし							防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	なし							フィート	狭間の矢							
射撃攻撃	かまいたち	命中修正	9（16）					ダメージ	5d（17）斬				射程	中・50m		
解説1	風の概念を召喚魔術の手法により擬人化し、使役するもの。かなり特殊な存在で常に透明化しているような状態となる。また匂いも存在しない為、この透明な存在を看破するのに嗅覚はあてにならない。逆に非常にその存在自体に音が存在する為、完全な透明化よりも見つけやすい。よって周りがうるさすぎない限り常に大まかな位置は把握できる。（視界不良状態として扱う）物理的な攻撃は一切通用しない為、一般人には対応しようがない。常に中空に浮いている状態となる。																
解説2	風が尽きる＝燃焼してしまうと消えてしまう為、炎には非常に弱い。また、精神も通常の人類とは異なる為、精神系の操作は一切効果がない。															
解説3	風に巻き込まれるような軽いものや粉類を投げつけると、巻き込み、体内に舞ってしまう為、位置が簡単に判明してしまう。 ウィンドエレメントは2アクションでこの内部物質を排除することが出来る。															

名前	ウォーターエレメント	L	5	分類	魔法生物	知名度	13	サイズ	中型	能力値	肉体	3	技術	4	知能	0
特殊能力	耐性：炎、精神効果無効、霊体、弱点：冷却、毒無効														知覚	擬似
HP	32	戦闘修正	5	回避力	近接	9（16）		射撃	8（15）	ST値	頑健	10	直感	10	意思	—
言語	なし							防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	丸呑み	判定	直感ST目標値17、頑健ST目標値17、サイズ＝中型以下													
解説1	水の概念を召喚魔術の手法により擬人化し、使役するもの。水分が自由に変形しながら動いているものとして扱われる。物理的な攻撃は一切通用しない為、一般人には対応しようがない。相手に絡みつき、窒息させようとする。しかも一度まとわりつかれるとつかみ様がないため、非常に危険なことになる。飲み込まれた状態では、常に水中にいるものとして扱われる。															
解説2	水で構成されているため、炎に対しては高い耐性を持つ。水は物理的な攻撃が通用しないため、便宜上霊体と同質のものとして扱う。（物質として存在しないわけではない。）また凍ってしまうとその部分が行動不能になるため、冷却属性に非常に弱い。また、精神も通常の人類とは異なる為、精神系の操作は一切効果がない。実は水辺以外の場所から離れると、自然に蒸発し、自然消滅してしまう。通常の場所であれば半日ごとにHPが1減少していく。この蒸発によるダメージは水に入ることで回復する。しかし蒸発によるダメージではないものは水に入っても復活しない。ちなみに砂漠などの超乾燥地帯では2倍のダメージを受けていく。															
解説3	実は接触状態で〈物質消滅〉を使用されると、魔力×5のダメージを無条件に受ける。ただしこれを使用するには相手が動けない状態であることが大前提となる。少なくとも戦闘状態では無理といえるが、丸呑みされている本人か本人の至近距離にいるのであれば使用可能。															

名前	ウッドエレメント	L	5	分類	魔法生物	知名度	13	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	3	知能	0
特殊能力	再生（例外ダメージ＝炎）、魔法能力、精神効果無効、刺効果無効、弱点：炎、毒無効														知覚	擬似
HP	36	戦闘修正	5	回避力	近接	9（16）		射撃	8（15）	ST値	頑健	10	直感	10	意思	—
言語	なし							防具	材質	防護点	斬	4	叩	2	刺	4
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	素手	命中修正	9（16）					ダメージ	3d＋4（14）叩							
魔法能力	魔力＝6　魔術スロット＝50															
魔術	生命回帰（4）															
DS	生命回帰×12															
解説1	木の概念を召喚魔術の手法により擬人化し、使役するもの。人型の樹木のような不思議な生物のように見える。DT刺の効果はない。生命力を回復させる魔法能力を有している。															
解説2	その材質上非常に炎に弱い。燃え盛る。再生能力もあるが、やはり炎によるダメージは回復できない。また、精神も通常の人類とは異なる為、精神系の操作は一切効果がない。															
解説3	特になし															

名前	メタルエレメント	L	5	分類	魔法生物	知名度	13	サイズ	中型	能力値	肉体	5	技術	3	知能	0
特殊能力	超強靭、精神効果無効、刺効果無効、毒無効														知覚	擬似
HP	50	戦闘修正	5	回避力	近接	10（17）		射撃	8（15）	ST値	頑健	10	直感	10	意思	—
言語	なし							防具	材質	防護点	斬	10	叩	4	刺	9
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	素手	命中修正	10（17）					ダメージ	4d＋2（16）叩							
解説1	金属の概念を召喚魔術の手法により擬人化し、使役するもの。人型の自由に曲がる金属が歩き回っているようなもの。DT刺の効果はなく、非常に堅く強靭。															
解説2	精神も通常の人類とは異なる為、精神系の操作は一切効果がない。															
解説3	実は接触状態で〈物質分解〉を使用されると、魔力×5のダメージを無条件に受ける。ただしこれを使用するには相手が動けない状態であることが大前提となる。少なくとも戦闘状態では無理といえる。															

不死者

名前	ウィル・オ・ザ・ウィスプ	L	1	分類	不死者	知名度	１０	サイズ	小型	能力値	肉体	1	技術	1	知能	0
特殊能力	霊体、毒無効														知覚	擬似
ＨＰ	7	戦闘修正	1	回避力	近接	2〈対Ｍ４〉（１１）	射撃	2〈対Ｍ４〉（１１）	ＳＴ値	頑健	3	直感	3	意思	0	
言語	なし						防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0	
スキル	なし						フィート	なし								
解説１	ウィル・オ・ザ・ウィスプはゴーストにもなりきれない死者の霊の顕現とされる。特にそれほど強い力は持たないが、底なし沼や森の危険な領域などに迷い人を導き、死へと導こうとするという。															
解説２	特に戦闘能力は持たないため、鬱陶しい以外は無害。霊体であること以外に特質はないため、魔法などで攻撃するとすぐに散ってしまう。															
解説３	特になし。															

名前	ゴースト	L	2	分類	不死者	知名度	１０	サイズ	中型	能力値	肉体	3	技術	3	知能	3
特殊能力	飛行能力（浮遊）、霊体、魔法能力、毒無効														知覚	擬似
ＨＰ	２０	戦闘修正	2	回避力	近接	5（１２）	射撃	5（１２）	ＳＴ値	頑健	5	直感	5	意思	7	
言語	生前使っていた言語						防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0	
スキル	生前使っていた技能						フィート	生前使っていたフィート								
魔法能力	魔力＝４　魔術スロット＝２６															
魔術	魔弾（３）、肉体衰弱（３）、念動（１）、生命減衰（４）															
ＤＳ	魔弾×２、肉体衰弱×２、念動×２、生命減衰×３															
解説１	この不死者は魔術により作り出されるものではなく人間が恨みつらみやこの世への執着ゆえに魂が「大いなる一」に帰らず彷徨っている状態だといわれる。ゴーストには一切の物理的接触は不可能。															
解説２	ゴーストは生前の素性に関係なく、執着する現世界への干渉の為の手段として魔法能力を発揮している。その力は人間をとり殺すに充分な力を持っている。															
解説３	ゴーストがこの現世界に存在するのはなんらかの執着や恨みを持っている為でそれらを何らかの形で解消できるのなら、ゴーストは自ずと消滅する。															

名前	スペクター	L	3	分類	不死者	知名度	１３	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	4	知能	3
特殊能力	飛行能力（浮遊）、霊体、魔法相当（生命減衰）、毒無効														知覚	擬似
ＨＰ	２８	戦闘修正	3	回避力	近接	7（１４）	射撃	7（１４）	ＳＴ値	頑健	7	直感	7	意思	8	
言語	生前使っていた言語						防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0	
スキル	なし						フィート	なし								
特殊攻撃	生命減衰（魔法相当）	効果	魔力７、回数無制限													
解説１	スペクターは人類が死の間際、特に強い無念や妄執を抱いて死んだ場合に誕生することがある。基本的にその心残りに執着しており、かつ混乱が激しいため、通常の会話が行いづらい。大概の場合、コミュニケーションを取ろうとしても、会話不能で襲ってくる場合が多い。															
解説２	スペクターの能力は生前の能力とは一切関係なく、ある程度一定に収束する。その力は生命減衰の魔法相当であり、際限なく他者の生命力を奪い取ろうとする様は異様である。															
解説３	神秘学者達の間では、スペクターはもはや元の人格とは別個の何かではないかともいわれる。激しい感情や執着のみがそこに具現化し、何らかの影響力を持っているともされる。															

名前	ワイト	L	4	分類	不死者	知名度	１２	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	3	知能	0
特殊能力	精神効果無効、毒無効														知覚	擬似
ＨＰ	３２	戦闘修正	4	回避力	近接	8（１５）	射撃	7（１４）	ＳＴ値	頑健	8	直感	7	意思	－	
言語	なし						防具	皮膚	防護点	斬	2	叩	1	刺	2	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	ワイト感染（爪）	命中修正	8（１５）				ダメージ	２ｄ＋６（１３）斬　意思ＳＴ目標値１５								
解説１	ワイトはそもそもヴァンパイアなどにより作り出される不死者である。まず第一のワイトは吸血により作り出され、その後感染するかのようにワイトによる犠牲者がワイトとなりワイトは増殖する。一つの村や町がワイトにより全滅することも決して珍しい事案ではない。ワイトは周囲に何もなければ命令以外のことはしないが、命令で禁止されない限り生きている人類には襲い掛かり仲間を増やそうとする。															
解説２	ワイトはその攻撃を受けることによって感染する危険がある。攻撃を受けて意思ＳＴに失敗するとワイト化が始まる。基本的に命令を聞くだけの精神しか持っていないため、精神操作や影響を与えるものは通用しない。またワイトは腐敗しない。															
解説３	ワイト化したものは動く死体の一種であり本人はすでに死んでいるので消滅させるしかない。ワイト化は始まるとヴァンパイアとは独立した存在になる為、原因のヴァンパイアが滅びても、ワイトが滅びることはない。ワイトはその原因となったヴァンパイアの命令に従うがヴァンパイアが消滅すると、命令を維持したまま生きている人類に襲い掛かるだけの存在になる。															

■小分類＝魔術で生成されし不死者

名前	ゾンビ	L	2	分類	不死者	知名度	10	サイズ	中型	能力値 肉体	3	技術	2	知能	0
特殊能力	精神効果無効、武器装備（単純）、鎧装備（中装）、毒無効													知覚	擬似
HP	22	戦闘修正	2	回避力	近接	5（12）	射撃	4（11）	ST値	頑健	7	直感	4	意思	—
言語	なし						防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
							防具	レザー&チェイン	防護点	斬	8	叩	2	刺	5
スキル	なし						フィート	なし							
近接攻撃	噛み付き	命中修正	5（12）				ダメージ	2d＋1（8）斬							
近接攻撃	ハンドアクス	命中修正	5（12）				ダメージ	4d（14）斬							
近接攻撃	クラブ	命中修正	5（12）				ダメージ	3d＋1（11）叩							
近接攻撃	スタッフ	命中修正	5（12）				ダメージ	2d＋4（11）叩							
解説1	死にたてにしろ、腐りかけにしろ、白骨化する前の死体を〔不死者作成〕を使用した場合誕生する不死者。通常の精神を持ち合わせていない為、精神系の操作や影響は一切効果がない。死体が歩きまわる様は一般人にとっては恐怖と嫌悪感以外の何者でもない。														
解説2	実のところゾンビは魔術によって作り出される下僕である為、命令以上の行動は一切しない。その行動は使役者によるため、善良なゾンビもありうる。またこの魔術では腐敗は止められないため、長い時間たてば白骨化する。そうするとスケルトンと化してしまう。人間の武器防具を装備できるが、武器は肉体の腐敗が影響し単純なものが限界。														
解説3	特になし														

名前	スケルトン	L	2	分類	不死者	知名度	10	サイズ	中型	能力値 肉体	3	技術	2	知能	0
特殊能力	精神効果無効、刺効果無効、武器装備（冒険）、鎧装備（軽装）、毒無効													知覚	擬似
HP	22	戦闘修正	2	回避力	近接	5（12）	射撃	4（11）	ST値	頑健	7	直感	4	意思	—
言語	なし						防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
							防具	レザーアーマー	防護点	斬	4	叩	2	刺	4
		盾修正	スモールシールド	近接	6（13）		射撃	5（12）	防護点	斬	5	叩	3	刺	5
スキル	なし						フィート	なし							
近接攻撃	ロングソード	命中修正	5（12）				ダメージ	3d＋4（14）斬、2d＋2（9）刺							
射撃攻撃	ショートボウ	命中修正	4（11）				ダメージ	1d＋6（9）刺	射程	遠・100m					
解説1	白骨化した死体に〔不死者作成〕を使用した場合誕生する不死者。通常の精神を持ち合わせていない為、精神系の操作や影響は一切効果がない。死体が歩きまわる様は一般人にとっては恐怖と嫌悪感以外の何者でもない。														
解説2	実のところスケルトンは魔術によって作り出される下僕である為、命令以上の行動は一切しない。その行動は使役者によるため、善良なスケルトンもありうる。すでにすっきりと骨と化してしまっているが、一部の人間の武器防具を使用できる。														
解説3	特になし														

名前	ゾンビ・エリート	L	5	分類	不死者	知名度	13	サイズ	中型	能力値 肉体	5	技術	4	知能	0
特殊能力	強靭、精神効果無効、武器装備（単純）、鎧装備（中装）、毒無効													知覚	擬似
HP	45	戦闘修正	5	回避力	近接	10（17）	射撃	9（16）	ST値	頑健	11	直感	9	意思	—
言語	なし						防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
							防具	レザー&チェイン	防護点	斬	8	叩	2	刺	5
スキル	なし						フィート	なし							
近接攻撃	噛み付き	命中修正	10（17）				ダメージ	2d＋3（10）斬							
近接攻撃	ハンドアクス	命中修正	10（17）				ダメージ	4d＋2（16）斬							
近接攻撃	クラブ	命中修正	10（17）				ダメージ	3d＋3（13）叩							
近接攻撃	スタッフ	命中修正	10（17）				ダメージ	2d＋6（13）叩							
解説1	死にたてにしろ、腐りかけにしろ、白骨化する前の死体を〔不死者作成〕を使用した場合誕生する不死者。通常の精神を持ち合わせていない為、精神系の操作や影響は一切効果がない。死体が歩きまわる様は一般人にとっては恐怖と嫌悪感以外の何者でもない。														
解説2	実のところゾンビは魔術によって作り出される下僕である為、命令以上の行動は一切しない。その行動は使役者によるため、善良なゾンビもありうる。またこの魔術では腐敗は止められないため、長い時間たてば白骨化する。そうするとスケルトン・エリートと化してしまう。人間の武器防具を装備できるが、武器は肉体の腐敗が影響し単純なものが限界。														
解説3	特になし														

名前	スケルトン・エリート	L	5	分類	不死者	知名度	13	サイズ	中型	能力値	肉体	5	技術	4	知能	0
特殊能力	精神効果無効、刺効果無効、武器装備（冒険）、鎧装備（軽装）、毒無効														知覚	擬似
HP	40	戦闘修正	5	回避力	近接	10（17）	射撃	9（16）	ST値	頑健	11	直感	9	意思	—	
言語	なし						防具	なし	防護点	斬	1	叩	1	刺	1	
							防具	レザーアーマー	防護点	斬	5	叩	3	刺	5	
		盾修正	スモールシールド	近接	11（18）	射撃	10（17）	防護点	斬	6	叩	4	刺	6	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	ロングソード	命中修正	10（17）				ダメージ	3d＋6（16）斬、2d＋4（11）刺								
射撃攻撃	ショートボウ	命中修正	9（16）				ダメージ	1d＋8（11）刺				射程	遠・100m			
解説1	〈不死者強化〉でスケルトンを強化したもの。通常の精神を持ち合わせていない為、精神系の操作や影響は一切効果がない。死体が歩きまわる様は一般人にとっては恐怖と嫌悪感以外の何者でもない。															
解説2	実のところスケルトン・エリートは魔術によって作り出される下僕である為、命令以上の行動は一切しない。その行動は使役者によるため、善良なスケルトン・エリートもありうる。すでにすっきりと骨と化してしまっているが、一部の人間の武器防具を使用できる。															
解説3	特になし															

名前	クリプトクリドゥス・ゾンビ	L	7	分類	不死者	知名度	15	サイズ	超大型	能力値	肉体	8	技術	8	知能	0
特殊能力	水中行動、強靭、連続攻撃（2回）、精神効果無効、毒無効														知覚	擬似
HP	75	戦闘修正	8	回避力	近接	16〈対M12〉（19）	射撃	16〈対M12〉（19）	ST値	頑健	16	直感	16	意思	—	
言語	なし						防具	厚い皮膚	防護点	斬	5	叩	5	刺	5	
スキル	なし						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	16〈対M12〉（19）				ダメージ	5d＋8（25）斬								
近接攻撃	体当たり	命中修正	14〈対M10〉（17）				ダメージ	10d（35）叩（水中のみ、対大型以上のみ）								
解説1	首が長く、手足がヒレのようになって水中に適応した爬虫類のような生物、のゾンビ。クリプトクリドゥス自体はシードラゴンとも称されるが、実際はワイバーンなどの近縁種であるとされる。															
解説2	その長い首を自在に操り、地上や空中にいる獲物さえ捕獲の標的とする。地上からその長い首を自在に操るこの生物を攻撃するのは困難だが、だからといって水中では、その活動力において全く比較にならないため、水の中で戦おうなどと普通考えてはいけない。															
解説3	このクリプトクリドゥスはゾンビ化した生物であるがゆえ、精神効果は完全に無効である。また、ゾンビ化している場合、必ずゾンビ化させた何者かの意図に従って動いているはずである。															

名前	レッサー・リッチ（一例）	L	7	分類	不死者	知名度	16	サイズ	中型	能力値	肉体	5	技術	4	知能	6
特殊能力	クラス相当：魔術師7L、半霊体、暗視、魔法知覚（生命感知）、再生（例外ダメージ：炎）、毒無効														知覚	擬似
HP	50	戦闘修正	6	回避力	近接	11（18）	射撃	10（17）	ST値	頑健	13	直感	13	意思	18	
言語	地方語、魔界語						防具	不死者のローブ	防護点	斬	5	叩	5	刺	6	
スキル	読み書き7L、学問／神秘学7L、学問／錬金7L、魔術言語7L						フィート	焦点具作成、魔術師式護身術2L、追加HP4L、軽戦闘訓練、記憶領域拡大3L、集中維持3L、巻物作成1L、魔術専門化／霊工術2L、裏ルート								
近接攻撃	スタッフ（焦点具）	命中修正	11（18）				ダメージ	2d＋6（13）叩								
魔法能力	魔力＝11＋2（焦点具）＝13　魔術スロット＝133															
魔術	魔法感知（2）、魔法解除（2）、魔法解析（4）、光源（1）、閃光（4）、魔弾（3）、爆炎球（6）、雷鎖撃（9）、力術防護（2）、肉体衰弱（3）、生命減衰（4）、生命吸収（5）、生命破壊（8）、吸命結界（10）、死霊召喚（3）、不死者作成（5）、不死者強化（8）、霊体賦活（4）、霊物賦活（4）、霊体離脱（7）、霊物顕現（9）、混乱（2）、感情喚起（4）、導眠（3）、集団導眠（9）、使い魔召喚（2）、生命感知（2）、魔蟲召喚（3）、反発装甲（3）、斥力の盾（6）															
DS	魔法感知×3、魔法解除×3、魔法解析×1、救命結界×1、閃光×1、魔弾×8、爆炎球×1、雷鎖撃×1、生命破壊×1、霊体離脱×1、混乱×1、感情喚起×1、導眠×1、集団導眠×1、使い魔召喚×1、魔蟲召喚×1、斥力の盾×1															
解説1	レッサーリッチは不完全な不死者の秘法により生ける死者と化した魔術師の成れの果てである。しかし不完全ながらその実力はリッチの名に恥じないものであり、油断できるものではない。半霊体の体を持ち通常の物理的な攻撃は効きにくく、かつ再生能力も持つ隙の無さである。ちなみにレッサーリッチは魔術師個別の能力により異なることもある為、上記はあくまで一例である。															
解説2	レッサーリッチはその転生法が不完全であるため力を元に取り戻すまで少々の年月を要する。具体的に言うならば数百年単位で休息を要し、その為に安全な寝床を何処かに用意していることがほとんどである。大概の場合そこはそのままレッサーリッチが復活した際の活動拠点となる。レッサーリッチは不死者しか着れない不死者のローブ（硬質化、防御強化、抵抗力強化の永久魔具）を着ている場合がある。															
解説3	レッサーリッチは他のリッチと違い弱点を持っている。それは炎だ。彼らは不完全な秘法であるがゆえに炎による浄化を何よりも恐れる。炎によって焼かれた傷は再生できず、彼らはその傷を癒やす手段を持たない。不死者であるがゆえに回復の魔法も通用しないためである。故に彼らは真っ先に魔法的手段を持つ魔術師を無力化しようとする。															

名前	デュラハン	L	8	分類	不死者	知名度	15	サイズ	中型	能力値	肉体	5	技術	4	知能	3
特殊能力	超強靭、ワイト感染、魔法知覚／生命感知（魔法強度19）、武器装備（軍事）、鎧装備（重装）、刺効果無効、精神効果無効、毒無効														知覚	擬似
HP	94	戦闘修正	9	回避力	近接	14（21）	射撃	13（20）	ST値	頑健	13	直感	12	意思	13	
言語	なし						防具	プレートメイル	防護点	斬	12	叩	5	刺	10	
スキル	なし						フィート	追加HP3L、武器の流儀（剣）3L、武器訓練（グレートソード）、スマッシュ2L、強打2L、獣の眼光1L、連撃1L、武器熟練（グレートソード）、旋風撃1L								
近接攻撃	グレートソード（ワイト感染）	命中修正	16（23）				ダメージ	5d＋10（27）斬、3d＋7（17）刺								
								意思ST目標値16								
解説1	デュラハンは死の定めが決まった者の家を訪ね、死を予告し、そして実際に命を奪う首のない騎士だと言われている。その姿は青白く輝き、人を畏怖させ、確実に対象の命を奪っていく。															
解説2	デュラハンは類まれない剣の腕を持っており、その力にまともに対抗するのは困難だと言われている。また彼らは死者であるため、武器による刺効果はないし、精神的な効果を持つ魔法も効かない。彼らの攻撃でダメージを受けた場合、意思STに成功しなければワイト感染が起こる場合がある。															
解説3	デュラハンは死の運命そのものであり、その発生源を断たない限り、対象を抹殺しない限りいつかまた発生し続ける。デュラハンはその実、コアとなる“首無し騎士の黒結晶”を使用し不死者作成を使用する必要がある。つまり、デュラハンの存在の裏には必ず魔術師の（あるいは魔術を行使した何者かの）存在がある。デュラハンはコアを破壊すると消滅する。															

天族

名前	ジエーナ	L	3	分類	天族	知名度	14	サイズ	中型	能力値	肉体	2	技術	3	知能	4
特殊能力	飛行（浮遊）、魔法能力														知覚	五感
HP	17	戦闘修正	2	回避力	近接	4（11）	射撃	5（12）	ST値	頑健	5	直感	6	意思	7	
言語	神代語、南方語						防具	なし	防護点	斬	0	叩	0	刺	0	
スキル	読み書き3L、職能／裁縫 or 料理人（場合による）3L						フィート	なし								
近接攻撃	素手	命中修正	4（11）				ダメージ	1d＋2（5）叩								
魔法能力	基礎信仰値＝9　神官3L相当までの奇跡を使用可能															
解説1	ジエーナは本来はジ・オルグ神の側仕えの使用人達であるといわれている。見目麗しい女性の姿をし、その背中に4枚の小さな羽を生やしている姿が一般的なそれと考えられている。服装はゆったりとした絹布のようなものを身体に巻き付けており、裸ではない。古来より目撃例は少なく、あまりどのような存在なのかは解明されていない。															
解説2	その能力は奇跡に準じ、レベル相当までの神官魔法を使いこなすことができる。それ以外は、飛行能力があるくらいで普通の人間とそれほど変わらない。															
解説3	世の伝説などにおいてはたまたまきれいな泉に降りて水浴びをしていたジエーナが、その天衣をたまたま覗いていた男にとられ、返してほしくば妻になれと要求されたという逸話もある。ただし、ジエーナがわざわざ地上の泉に下りる必然性も薄く、真偽の程は定かではない。															

名前	ソウルデュエラー	L	5	分類	天族	知名度	15	サイズ	中型	能力値	肉体	5	技術	3	知能	3
特殊能力	強靭、魔法能力														知覚	五感
HP	55	戦闘修正	6	回避力	近接	11（18）	射撃	9（16）	ST値	頑健	10	直感	8	意思	10	
言語	神代語、南方語						防具	プレートメイル	防護点	斬	12	叩	5	刺	10	
		盾修正	ミドルシールド	近接	13（20）	射撃	11（18）	防護点	斬	14	叩	7	刺	12		
スキル	応急手当5L、読み書き5L、乗馬5L、登攀5L						フィート	早抜き、武器の流儀2L（剣）、武器訓練（ロングソード）、スマッシュ2L、カバーリング、貫通、ディザーム、矢落とし、連撃								
近接攻撃	ロングソード	命中修正	12（19）				ダメージ	3d＋8（18）斬、2d＋6（13）刺								
魔法能力	基礎信仰値＝11　神官5L相当までの奇跡を使用可能															
解説1	ソウルデュエラーは、天界における戦闘要員の一種であり、戦争で勇敢に戦った兵士が、天界に召し上げられた姿の一つだとも言われている。特にジオ文化圏では、軍場での勇敢な死は神に召し上げられる機会だとよく語られる。彼らは大概純白の鎧と盾、剣などで武装をしている。															
解説2	彼らソウルデュエラーは高い戦闘能力を持つ。それは神を守るための一兵卒であるためとされ、人間のベテランかそれ以上の力を持つ。そして同時に奇跡もレベル相当で用いるため、相当に強力な神官でもある。															
解説3	ソウルデュエラーは神の兵卒であるためだろうが、一般に地上で見られることは少ない。だが、何らかの使命を帯びて活動していることもあり、その場合神の御心に従った何らかの行動を行い、それを邪魔するものを容赦なく排除することもある。															

名前	アナンシエイター	L	7	分類	天族	知名度	１６	サイズ	中型	能力値	肉体	5	技術	5	知能	5
特殊能力	飛行能力（浮遊）、半霊体、魔法能力、毒無効、超魔法能力														知覚	五感
ＨＰ	５５	戦闘修正	7	回避力	近接	１２（１９）	射撃	１２（１９）	ＳＴ値	頑健	１４	直感	１４	意思	１４	
言語	神代語						防具	光壁	防護点	斬	１２	叩	１０	刺	１２	
スキル	なし						フィート	なし								
魔法能力	基礎信仰値＝１８　神官１０Ｌ相当までの奇跡を使用可能															
解説１	アナンシエイターは告知者とされ、神の意志を神官たちに告げるときに現れるという。その姿はゆったりとした光り輝くローブで身を包み、後光でその面を見ることは普通叶わないとされている。ただ、逆光の中でもそれが人型であることは見て取れるという。															
解説２	彼らは天界遷移の能力さえ持つ高度な神官と同様の実力を持つ存在である。ただしその力を行使することはめったにない。何故なら彼らは告知する為の存在であり、この世界に影響をあたえるのはその言葉だけと定められているからである。よって血迷ったものが襲いかかったりしない限り彼らが真の実力を発揮することはまずない。															
解説３	アナンシエイターは現れるときも唐突だが、さる時も唐突である。彼らは高度な役割を持つ、神にいと近き側仕えであるとされる。それ故無駄な言葉を使ったり、無駄な行動は行わず、神の意志のみを率直にそのまま伝えるのだという。															

神獣

名前	シルバードッグ	L	3	分類	神獣	知名度	１３	サイズ	小型	能力値	肉体	2	技術	2	知能	3
特殊能力	鋭敏嗅覚４Ｌ、チアリングバーク（解説参照）														知覚	五感
ＨＰ	２３	戦闘修正	4	回避力	近接	6〈対Ｍ８〉（１５）	射撃	6〈対Ｍ８〉（１５）	ＳＴ値	頑健	6	直感	6	意思	6	
言語	神代語（理解のみ）						防具	毛皮	防護点	斬	2	叩	2	刺	2	
スキル	生存術（限定）３Ｌ						フィート	なし								
近接攻撃	通常攻撃（牙）	命中修正	6〈対Ｍ８〉（１５）				ダメージ	２ｄ＋２（９）斬								
解説１	シルバードッグは天界に存在する神獣の一種であり、知的生物でもある。召喚者の命令に忠実に従うが、それほど強力な生物ではない。見た目は基本的に犬と変わらないが、体毛は銀色で常に淡く輝いている。召喚には最低７の基礎信仰値が必要である。神獣召喚したものはこの生物に関する情報を全て知っている。															
解説２	言語は理解するが、応答能力は吠え声のみであり、会話は成立しない。特殊能力チアリングバークは吠えた対象の次の判定に＋１の効果を得られる。チアリングバークの使用には２アクションを使用する。鋭い嗅覚を持っており、多少の暗闇でも活動に支障がない。また、その嗅覚で『生存術』を足跡追跡、食料、水の確保限定で行うことができる。															
解説３	天界においてシルバードッグは一般的な生物であり、一説では一部の主人に忠実だった犬が天界に召し上げられた者の子孫であるとも言われる。															

名前	ディナル	L	4	分類	神獣	知名度	１４	サイズ	大型	能力値	肉体	7	技術	4	知能	4
特殊能力	飛行（浮遊）、魔法相当（念動）、毒耐性														知覚	五感
ＨＰ	４８	戦闘修正	4	回避力	近接	11< 対Ｍ９〉（１６）	射撃	8〈対Ｍ６〉（１３）	ＳＴ値	頑健	１１	直感	9	意思	9	
言語	神代語（理解のみ）						防具	毛皮	防護点	斬	2	叩	1	刺	1	
スキル	なし						フィート	荷役術２Ｌ								
近接攻撃	通常攻撃（蹄）	命中修正	１１〈対Ｍ９〉（１６）				ダメージ	３ｄ＋５（１５）叩								
解説１	天界の労役に使われるという堂々とした体躯の神獣。馬のような身体と頭に、牛のような角と脚がついている。力は強いもののそれほど俊敏ではなく、馬のような使用用途には向かない。召喚には最低９の基礎信仰値が必要である。神獣召喚したものはこの生物に関する情報を全て知っている。															
解説２	ディナルは魔力１５の魔法相当の念動の力を持っており、また同様に飛行能力も持っている。飛行するディナルに乗るのであれば、ディナルの限界重量までに重量を制限する必要がある。															
解説３	ディナルは天界における家畜に近い生物である。天界においては、ほうっておくと無限に増える牛馬とされる記述が神学書には見られる為、神々の絶えない食料源となっているというのが定説である。															

名前	エルリ・ユール	L	5	分類	神獣	知名度	１５	サイズ	中型	能力値	肉体	4	技術	4	知能	3
特殊能力	強靭、連続攻撃（２回）、アウェイクン・クロー（解説参照）、毒耐性														知覚	五感
ＨＰ	５０	戦闘修正	6	回避力	近接	１０（１７）		射撃	１０（１７）	ＳＴ値	頑健	9	直感	9	意思	１０
言語	神代語（理解のみ）							防具	羽毛	防護点	斬	5	叩	3	刺	4
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	１０（１７）					ダメージ	３ｄ＋５（１５）斬							
解説１	エルリ・ユールは天界にいる巨大な鶏のような生物で、その体毛は金色に輝いているという。ジ＝オルグはこの神獣を好んで飼っており、エルリ＝ユールは金の卵を生むと言われている。その体長は１ｍ半から２ｍ程度で鶏と比較すると非常に大きい。またそののどかなイメージとは異なり、非常に獰猛な生物であり、戦闘的である。召喚には最低１０の基礎信仰値が必要である。神獣召喚したものはこの生物に関する情報を全て知っている。																
解説２	彼らはその爪が鋭く、跳びかかって脚で攻撃することで目標にダメージを与える。また彼らのアウェイクン・クロー（目覚めの雄叫び）は、効果範囲大円の範囲内の対象のかかっている魔法的精神異常を全て解除する効果を持つ。アウェイクン・クローの使用には２アクション必要となる。エルリ・ユールは知能は高いが言語は操らないため、神代語は理解するが会話は不可能。															
解説３	エルリ・ユールは金色の卵を生むのは事実だが、その卵は通常通りエルリ・ユールの卵であり、金塊なわけでも金の殻のわけでもない。単に金色に輝く卵である。サイズも鶏の卵程度。しかし一般には金の卵を産むと信じられており、金を生む存在のことをエルリ・ユール（金の卵を産む鶏）と例えたりすることもある。またエルリ・ユールの卵は普通の卵よりも当然高値で取引されるが、地上で生まれたエルリ・ユールの卵が孵化することはない。															

名前	ラタトスク	L	5	分類	神獣	知名度	１４	サイズ	超小型	能力値	肉体	3	技術	5	知能	4
特殊能力	鋭敏嗅覚４Ｌ														知覚	五感
ＨＰ	２７	戦闘修正	5	回避力	近接	8〈対Ｍ12〉（１９）		射撃	10〈対Ｍ14〉（２１）	ＳＴ値	頑健	8	直感	１２	意思	9
言語	神代語、魔界語、鬼語、北方語、内海語、南方語、東方語、ドワーフ語、エルフ語							防具	毛皮	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	なし							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	8〈対Ｍ１２〉（１９）					ダメージ	２ｄ＋１（８）斬							
解説１	ラタトスクは天界のいたずら者とされる変わった神獣である。容姿は栗鼠と見分けがつかないが、その毛皮はやや白みがかった茶色である。最大の特徴は神代語を始め、人間界の言葉の多くを喋ることである。これは彼らがジオ神の密使として多くの言語を使い分けた名残の能力であるとされる。ラタトスクはおおよそこの世に存在するほぼ全ての言語を話すことができると言われる。 召喚には最低１０の基礎信仰値が必要である。神獣召喚したものはこの生物に関する情報を全て知っている。																
解説２	ただし、その力は貧弱であり、特に何らかの戦闘能力を持っているわけではない。逃げ足だけは早く、危険を察知すると素早くそれを回避しようとする鼻が利く。															
解説３	その性格は非常にひねくれており、特に神々以外の人間などは舐めてかかっている。召還などされた場合も命令には従うが、その態度は常に尊大で人間を小馬鹿にしていることが多い。逸話でも二匹の幻獣と魔獣の間を伝令で走らされるのに腹を立て、その情報の仲介時にあることないことを吹き込んでその関係を無茶苦茶にしたというものさえ存在する。															

名前	メレアキャット	L	6	分類	神獣	知名度	１６	サイズ	超小型	能力値	肉体	1	技術	2	知能	5
特殊能力	低光度視覚、魔法能力														知覚	五感
ＨＰ	２８	戦闘修正	4	回避力	近接	5〈対Ｍ９〉（１６）		射撃	6〈対Ｍ１０〉（１７）	ＳＴ値	頑健	7	直感	8	意思	１３
言語	神代語							防具	毛皮	防護点	斬	0	叩	0	刺	0
スキル	隠密行動６Ｌ、生存術（限定）６Ｌ							フィート	なし							
近接攻撃	通常攻撃（爪）	命中修正	5〈対Ｍ９〉（１６）					ダメージ	１ｄ－２（１）斬							
魔法能力	魔力＝１２　魔術スロット＝９０															
魔術	魔法感知（２）、魔法解除（２）、魔法解析（４）、魔法貸与（特）、占い（１）、死者感知（２）、視覚投射（４）、透視（５）、生命感知（２）、人品探知（４）、感知対策（４）、感情感知（６）、助言（１）、開運（２）、戦闘予知（３）、戦場の瞳（７）、幸運（５）、真実の耳（６）															
ＤＳ	魔法感知×１、魔法解除×１、魔法解析×１、占い×１、死者感知×１、視覚投射×１、透視×１、生命感知×１、人品探知×１、感知対策×１、感情感知×２、助言×２、開運×２、戦闘予知×２、戦場の瞳×２、幸運×２、真実の耳×２															
解説１	メレアキャットは天界に住むという神獣で、一見は単なる普通の猫である。ただしその体毛は薄緑色に輝いており、よく見れば明らかに普通の猫ではないと気づける。メレアキャットは神獣には珍しく会話を行う生物である。彼らは占術系魔術を得意とし、探しものや戦闘支援などを行ってくれる。召喚には最低１１の基本信仰値が必要である。神獣召喚したものはこの生物に関する情報を全て知っている。															
解説２	その性格は猫らしく結構気まぐれなところがあり、召喚主の命令を素直に聞かないこともある。そういう場合命令を曲解することもあるので注意しなければならない。しかし、悪魔のように致命的な結果になるネジ曲がった最悪の解釈はしない。メレアキャットは戦闘能力はほぼ無く、その辺りは当てにしないほうが無難である。また『生存術』を足跡追跡、食料、水の確保限定で行うことができる。															
解説３	メレアキャットは天界の生物ではあるが、それこそ町ネコのように普段は気ままに暮らしているという。神学者たちは天界にも鼠や小型生物にあたるものがおり、それを捕獲して食料にしているのではという学説を提唱している。本人に聞くと大概適当に食べているという返答が返ってくる。															

ＮＰＣの特殊データ

ＮＰＣ＝モンスターは通常のＰＣが持たないような特殊な能力を持っていたり、特殊な行動を行なってきたりします。

そういったモンスター特有の能力や行動のデータがこのデータセクションです。

≪モンスターの知覚≫はモンスターの基本的な外部を知覚するための能力についての解説を。

≪モンスターの特殊能力≫はモンスターが常に恩恵を受ける特殊な能力の解説を。

≪モンスターの耐性・弱点≫はモンスターの特定の属性などに対する強さや弱さを表す特徴の解説を。

≪モンスターの行動≫はモンスターの特殊な行動の解説を。

以上の４つに分類した上で能力を解説していきます。

■モンスターの知覚

五感

五感は最も基本的な知覚能力で、視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚の五感をもち、特に他に鋭敏な感覚がなければ、視覚に重きをおいて行動します。

音波

超音波を放ち、その反射によって物体の形や位置を把握しています。物の色などは把握していませんが、暗闇や水中でも相手の姿を正確に捉えることができます。

魔法

なんらかの魔法感知に知覚を頼っています。この場合、生命感知などなら生命以外の物質は触覚のみでしか感知していないということになります。その代わり、間に障害物があろうとも、範囲内の生物はしっかりと把握しています。

擬似

擬似知覚は、魔法の力によって魔法生物や不死者などが獲得する擬似的な感覚です。命令の遂行に不可欠な聴覚、視覚を備えていますが、味覚、嗅覚はききません。触覚は限定的で、殆どの場合痛覚というものは存在しません。あくまで擬似的なものなので、目に当たる部分や耳に当たる部分を破壊してもこの知覚は阻害されません。知覚が途切れるときは、魔法生物や不死者が耐久性を失った（負傷ダメージがＨＰに達した）時です。また通常と五感と同様の視覚、聴覚なので、暗視や低光度視覚などの特殊能力がなければ暗闇などを見通すことはできません。

また、擬似知覚で動いている生物（？）は呼吸の必要がありません。

■モンスターの特殊能力

クラス相当（種別Ｘレベル）

主に人類が持っている特殊能力で、ＮＰＣデータ化はしていますが、クラス相当のカッコ内に入るクラスの、表記レベル相当の能力を持っています。

これはＨＰ係数やＳＴ値、装備制限や技能、フィートが表記されるクラスの、表記されるレベル相当になることを意味します。

集団狩猟

この能力を持つ生物は、集団（群れ）で狩りをする能力に優れています。

能力を持つ同種の生物達は同じエンゲージに存在する限り、攻撃の命中判定と回避

判定に＋１のボーナスを得ます。

このボーナスは何体エンゲージしていようと＋２以上になることはありません。

鋭敏嗅覚（○Ｌ）

この能力を持つ生物は視覚よりも嗅覚が発達しています。

視覚的な制限がある場所（暗闇など）でも、レベルと同値までのペナルティを無効化します。また嗅覚を用いる直感ＳＴ判定にレベル分判定ボーナスを得ます。

低光度視覚

光量が低い状態で視界にペナルティを受けません。ただし完全な暗闇では無効です。

暗視

完全な暗闇でも一切ペナルティを受けない視覚能力を持っています。もはや魔法的なものと言えます。

壁移動

この能力を持つ生物は垂直な壁や天井を移動することができます。

連続攻撃（○回）

この能力を持っている生物は近接攻撃（２アクション）を行った時、通常攻撃と表記されている攻撃を持っているものを複数回行えるということを意味します。

行動を複数行えるという事ではないので注意します。魔術なども連続行使は行えません。

例：攻撃手段に通常攻撃（爪）、通常攻撃（牙）を持ち、連続攻撃（２回）の能力を持つ生物は爪、爪の２回攻撃、又は牙、爪、あるいは牙、牙の連続攻撃は行えます。

ただし、移動（１アクション）＋近接速攻撃（１アクション）で連続攻撃を行ったり、突撃攻撃（２アクション）での連続攻撃などは行えません。またブレスや巻きつきなどの特殊攻撃も連続攻撃には含めることができません。

飛行能力（浮遊）

翼、不可思議な力、魔法、いずれにしろ空を飛ぶ能力を持っています。

この能力を持っている生物は空中にホバリングのような状態で浮遊することが可能です。

高度が取れる場所である限り、この能力を持つ生物は常に近距離から遠距離までの任意の距離をとってエンゲージせずに距離を保持することができます。

この生物を攻撃するには射撃武器や魔法などを用いるか、相手が接近してエンゲージしてくるのを待つしかありません。

飛行能力（滑空）

翼を羽ばたいて空を飛ぶ能力を持っています。

この飛行能力の場合、滑空など風に乗り続けないと飛行状態を保てません。

故に飛行を続けるには広い場所や空を必要とし、かつ常に移動状態です。

高度が取れる場所である限り、この能力を持つ生物は常に近距離から遠距離までの任意の距離を保ちながらエンゲージせずに距離を保持することができます。

通常のこの生物を攻撃するには射撃武器や魔法などを用いるか、相手が接近してエンゲージしてくるのを待つしかありません。

強靭

強靭な肉体、耐久力を持っています。

ＨＰを計算する際に（肉体×４）ではなく（肉体×５）で計算されています。

超強靭

非常に強靭な肉体、耐久力を持っています。

ＨＰを計算する際に（肉体×４）ではなく（肉体×６）で計算されています。

再生能力（例外ダメージ：○○）

この能力を持つ生物は傷が勝手に再生していく驚異的な生命力を持ちます。

自分の行動順の際に肉体値と同値分、負傷ダメージが自動的に回復します。

この回復には一切のアクションを消費しません。

ただし例外ダメージに表記されている属性で攻撃された場合、その傷は再生しません。

（例：「炎」なら炎属性を伴うダメージ、「銀」なら銀で作られた武器でのダメージ等）

地中潜航（直感ＳＴ目標値、材質：○○）

地中潜航は地面の中に潜り移動する能力を表します。

材質はその移動する地面の材質をあらわし、砂なら砂の中を、土なら土の地面を移動します。

地中に潜行している間はこの能力を持っている生物の位置を把握するのは困難です。

この能力を持つ生物がよく行う地中からの不意打ちに気づくには直感ＳＴ目標値を目標値に、直感ＳＴに成功して気づく必要があります。

地中先行できる生物が地中に潜ろうとした場合、エンゲージしている者は“機会攻撃”のチャンスを得ることができます。

超音波視覚

超音波視覚の能力を持つ生物は超音波の発生とその反射によって物質の形状を把握しています。この能力によって完全な暗闇や水中においても全く支障なく相手の位置を把握します。よって暗闇などでのペナルティを一切受けません。

水中呼吸

エラ呼吸か魔法的なものか、何にしろ水中にて問題なく呼吸を行うことができます。

この能力を持っている場合、水中での活動時間について制限を受けることはありません。

この能力を持っていると水中においても「呼吸を整える」ことが可能です。

水中活動

この能力を持っているものは、水中での活動に適応しています。

まず必要なアクションは通常通りになり、移動距離も通常通りになります。

また近接攻撃、回避、直感ＳＴのペナルティが－２で済みます。

また一定の水中で使える投擲武器のペナルティも－２で済むようになります。

魔法知覚／○○感知（魔法強度○○）

魔法による知覚能力を持っています。

この知覚能力は基本的に一般的な五感には頼らず、占術系の何らかの感知する魔法と同様の能力で相手を感知しています。

もっとも一般的な感知は生命感知で、生命体を感知し、見ています。

この魔法知覚は複数の種類の感知をもっているものもいます。

武器装備（単純・冒険・軍事）

人類の作った、あるいはそれに類する武器を装備できる能力です。

生物によってどの段階の武器まで扱えるかも異なります。

鎧装備（軽装・中装・重装）

人類の作った、あるいはそれに類する防具を装備できる能力です。

生物によってどの段階の防具まで扱えるかも異なります。

魔法相当：種別

種別に記載される魔法を、特殊な能力として使用出来ます。

基本的にこのように記載される場合、魔法能力とは異なり、その能力の使用に回数制限はない場合が多くなります。

具体的な使用方法や制限などは解説中に記載されます。

この魔法相当で使用される魔法は特に記載のない限り機械攻撃を誘発しません。

精神感応

この能力を持つものは、言語を話すことはでませんがテレパシー的な会話を行うことができます。この際、言語は関係なく意思疎通ができます。

精神感応の届く距離は、声を発するのと同程度です。

叫び声を上げるように遠くまで聞こえるようにもできますが、精神感応は任意の対象にしか聞こえません。

精神感応を使う者に対して伝える意思を持って考えることによって相手にも意思を伝えることが可能です。

魔法能力

特定の魔術、奇跡等と同等の効果を再現する能力を持っています。

魔術の場合、人類以外は生来の能力として魔法能力を持っている為、特に魔術書は必要ありませんが、使用方法は魔術書がないくらいで大して変わりません。

ただ、魔法能力の場合、前提魔術を無視して魔術を習得可能です。

１日のはじめに魔術スロットのセットが必要であり、使用した魔術スロットの回復には６時間の睡眠または休息が必要です。

奇跡の場合は信仰値、依存段階共に使い方は全く変わりません。

超魔法能力

魔法能力と同じく、特定の魔術、奇跡等と同等の効果を再現する能力を持っています。

ただし、魔法能力と違い、この能力を持つものは魔法の発動に際して機会攻撃を誘発しません。

■モンスターの耐性・弱点

刺効果無効

内臓が存在しない、内部が空洞、均質な構造、理由は何にしろこの能力を持つ生物はＤＴ刺の攻撃による、防護点を抜けた後ダメージが２倍になる効果を無効化します。

半霊体

対象は霊体と物体の間にあり、物質的な武器によるＤＴ斬、叩、刺のダメージが防護点を抜ける前に半減し、かつDT刺によるダメージ２倍の効果を無効化します。

ただし、魔法による攻撃であれば、半減する必要はありません。（DT刺による効果はありません。）

また範囲が（肉体）に属する魔法に対し、頑健ＳＴを＋４扱いにすることができます。

霊体

物質的な武器によるＤＴ斬、叩、刺のダメージが一切無効です。

魔法による攻撃は通用しますが、属性の追加効果は発生しません。（純エネルギーのダメージ＋２含む）

ただし、弱点・無効・耐性・吸収などの属性がある場合そちらの効果は追加効果抜きで発揮されます。

また範囲が（肉体）に属する魔法は、霊体の能力を持つ対象には無効です。

精神効果無効

不死者や魔法生物などの通常の精神構造を持たない擬似生物などの能力です。

範囲が（精神）に属する魔法や、

その他精神に影響を与える効果を受けません。

この能力を持つ生物（？）は意思ＳＴをもっていません。

毒耐性

身体構造上のものか、あるいは魔法的なものか、毒に対して強い耐性を持っています。この能力を持つものは、毒に対する頑健ＳＴに失敗しても、頑健ＳＴに成功した時の効果しかうけません。頑健ＳＴに成功すると完全に毒を無効化します。

毒無効

身体構造上のものか、あるいは魔法的なものか、一切の毒が無効化されます。この能力を持つものは、毒の効果を一切受けることがありません。

弱点：○○

何らかの弱点を抱えています。弱点がどのように作用するかは異なるため、それぞれの説明を読んでどのようなことが起きるのか参照しましょう。

特に明記されていない場合、その属性を持つ武器、攻撃でダメージを受けた場合２倍のダメージを受けます。

無効：○○

指定された属性、攻撃に対して一切ダメージを受けません。

物理的な属性（ＤＴ）と、エネルギー的な属性の２種類が存在します。

ＤＴの場合、斬、叩、刺の３種類が存在します。

エネルギー的には炎、雷、冷却、純エネルギーが存在します。

万が一ＤＴ属性とエネルギー的な属性で、無効と弱点とかぶった場合、弱点が優先します。

耐性：○○

指定された属性に対しての耐性を持っています。

物理的な属性（ＤＴ）と、エネルギー的な属性の２種類が存在します。

ＤＴの場合、斬、叩、刺の３種類が存在し、ダメージが防護点を引かれる前に半減します。

エネルギー的には炎、雷、冷却、純エネルギーが存在し、同じくダメージが防護点を引かれる前に半減します。

万が一ＤＴ属性とエネルギー的な属性で、耐性と弱点がかぶった場合、弱点が優先します。

吸収：○○

基本的に指定されたエネルギー属性のエネルギーを吸収します。

炎、雷、冷却、純エネルギーが存在し、指定された属性の攻撃のダメージの半分を吸収しＨＰの負傷ダメージを回復させます。

この吸収によってＨＰが上限以上になることはありません。

■モンスターの特殊行動

急降下攻撃

飛行能力を持つ生物だけが行える行動で、落下力を加えることでダメージを上昇します。

具体的にはダメージにさらに肉体値を加えて計算します。

この攻撃を行った生物は、その攻撃の成否にかかわらず即座にまた離脱します。

この攻撃は連続攻撃の能力をもっている生物でも、急降下攻撃を行う場合１Ｒに急降下攻撃しか行えません。

食らいつき（頑健ＳＴ目標値、継続ダメージ）

食らいつきは、通常小型の生物が大型の生物に向かって行う行動です。

この食らいつき行動が命中した場合、食らいつかれた対象は食らいつきを行った生物に噛み付かれ引き離せない状態となります。

食らいついた生物は、毎ターン自分の行動順に無条件に相手に対して一定のダメージを与えます。（噛み付いて締め上げる、吸血する、溶解する、など）

このダメージは命中判定はなく、防護点は通常の半分しか有効になりません。

これを引き剥がすには、食らいつきをされた対象は２アクションを使って振りほどきを試み、かつ、頑健ＳＴ目標値以上の達成値を頑健ＳＴで出さなければなりません。

食らいつきをされた対象は食らいつかれている最中は、食らいついている対象１体ごとに－１の命中・回避ペナルティを負います。これは食らいている対象が増えるとその数分増加します。

食らいついている生物を対象に攻撃を行った場合、その対象は回避に－２のペナルティを受けます。ただし、攻撃が命中しなかった場合、その攻撃は食らいつかれている者に命中する可能性があります。

この時、食らいつかれている対象も同じ攻撃に対し回避を行い、回避失敗すると攻撃は食らいつかれている対象に命中することになります。

蜘蛛の糸（直感ＳＴ目標値、頑健ＳＴ目標値、回数）

蜘蛛の糸、及びそれに近しい性質の物質で相手を絡めとる能力です。

この蜘蛛の糸は近距離まで射撃することが可能です。

設定された直感ＳＴ目標値を目標とした直感ＳＴに失敗した対象は糸に絡め取られ、ここから脱出には２アクションを使用し、設定された頑健ＳＴ目標値を目標とした頑健ＳＴに成功する必要があります。

この頑健ＳＴに成功することにより糸から抜け出すことが出来ます。

またこの蜘蛛の糸は非常に可燃性が高く、炎をつけると一瞬で燃え尽きます。

ただし、この時この糸に絡め取られている人間は炎の急激な燃焼により２ｄの防護点無視ダメージを受けます。この糸に絡まれている状態だと、移動は完全に行えなくなります。

また、近接攻撃、射撃攻撃も行えなくなり、直感ＳＴ、回避全般などには－２のペナルティを受けます。

魔術や奇跡の行使には特に問題はありませんが、抜け出すまで対象物の確認に困難を伴うため、目標物を確認しなければいけない魔法の魔力、信仰値に－２のペナルティを受けます。また動作も制限されるため、魔力にはさらに－２のペナルティを受けます。この能力は１日に使用出来る回数が限られています。

巻きつき（直感ＳＴ目標値、頑健ＳＴ目標値）

この能力を持つ生物は自らの身体、あるいは触手などを巻き付かせ、対象の動きを封じます。

この時、巻きつきを行う生物と対象は同エンゲージ内にいる必要があります。

設定される値を目標とした直感ＳＴに失敗した対象は相手又は触手に絡みつかれます。

ここから脱出には２アクションを使用し、設定された値を目標とした頑健ＳＴに成功する必要があります。

この頑健ＳＴに成功することにより束縛から抜け出すことが出来ます。

外部からこの束縛を解放する方法は基本的にその束縛している者自体を攻撃することです。

本体が巻きつけを行なっている場合、本体に攻撃する必要があり、この場合、本体を攻撃する際に２分の１の確率で巻き付かれている対象に命中します。

巻きついている本体に命中した際は、相手がダメージを目標値にした頑健ＳＴに失敗した場合、巻きつきは強制解除されます。また本体は自己判断で、２アクションを使用することで巻きつきを解除することもできます。

触手などが巻きつけを行なっている場合、巻き付いている触手と本体の間を攻撃することでより有効に巻きつきの解除を行うことが可能です。

触手と本体の間に攻撃を命中させた際は、相手はダメージを目標値にした頑健ＳＴを行います。これに失敗した場合、巻きつきは強制解除されます。

また、この触手は頑健ＳＴ目標値と同値以上のダメージを与えると触手自体が破壊され、解放されます。

この場合、ダメージは本体にも入りますが、頑健ＳＴ目標値を超えた分の数値は無視され本体にそれ以上のダメージが入ることはありません。

例：頑健ＳＴ目標値が１５の触手に１８ダメージを与えた場合、本体にも１５ダメージは入りますが超えた分の３ダメージはそのまま無効になります。

丸呑み（直感ＳＴ目標値、頑健ＳＴ目標値、サイズ＝○○以下）

生物をまるごと飲み込み、内部に取り込みます。

この時、丸呑みを行う生物と対象は同エンゲージ内にいる必要があります。

また丸呑みする対象は指定サイズ以下でなければなりません。

直感ＳＴ目標値を目標として直感ＳＴに失敗すると敵に飲み込まれてしまいます。

この状態になると基本的に身動きが取れなくなります。

丸呑みされてから脱出するには、自分の行動順で２アクションを使って設定された頑健ＳＴ目標値を目標に頑健ＳＴを行い成功する必要があります。

この頑健ＳＴに成功しない限り、丸呑み状態から抜け出すことはできません。

基本的に外部から丸呑みされている対象を救出するには、丸呑みしている対象を殺す必要があります。

丸呑みしている対象へのダメージで、ＨＰを超えた数値は飲み込まれた対象に行くため注意してください。この際ＨＰを超える数値は負傷ダメージのみで計算します。

例：ＨＰ３０の丸呑みしている生物への攻撃でその生物の累計負傷ダメージが１５の状態で、さらに１８の負傷ダメージを受けた場合、ＨＰの合計３０を超えた３点は内部の呑み込まれた生物に行きます。この際疲労ダメージは計算に入れません。

ブレス（属性：○、距離＝○○、直感ＳＴ目標値、○ラウンドに１回又は疲労ダメージ）

この能力を持つ生物は口などからエネルギーの奔流を放つことができます。

このブレスには属性、到達可能距離（近距離、中距離、遠距離）、直感ＳＴ目標値、そして何ラウンドに１回ブレスを撃てるか、あるいは疲労ダメージを受けるかのデータが存在します。

１ラウンドに１回なら毎ラウンド１回撃てますし、２ラウンドに１回ならその通り２ラウンドに１回攻撃方法としてブレスを選択できます。

逆に疲労ダメージが設定されている場合は、その疲労ダメージを負えば毎ラウンドに１回ブレスを使用することが可能です。

到達距離については到達距離までの間に存在する対象を全て巻き込みます。

例えば相手が後衛から中距離までブレスを撃てば、通常前衛、後衛を巻き込むでしょうし、相手が前衛から近距離までのブレスを撃てばやは

り通常前衛、後衛を巻き込みます。

属性は現在、炎、冷却、雷、純エネルギーの４つです。

性質が炎の場合、燃え易いものは燃える可能性があります。

これは布などのレベルでなく、油や燃え易い紙などの場合炎上します。

性質が冷却の場合、２ｄごとのダメージが－１されますが、ブレスの範囲内の対象は１ｄターンの間全ての命中、回避判定に－１のペナルティを受けます。

性質が雷の場合、人工の鎧の防護点が半減します。

純エネルギーの場合特に副次効果はなにもありませんが威力が１Ｄごとに＋１されます。

この攻撃は魔法攻撃と同様に扱い、直感ＳＴに成功するとダメージを半減できます。

魔法扱いなので、フィート≪魔法回避≫を習得していれば完全回避も可能です。

この攻撃は機会攻撃を誘発しません。

ポイズンブレス（毒の種類、毒性値、距離＝○○）

この能力を持つ生物は口などから毒の霧を放つことができます。

到達距離については到達距離までの間に存在する対象を全て巻き込みます。

例えば相手が後衛から中距離までブレスを撃てば、通常前衛、後衛を巻き込むでしょうし、相手が前衛から近距離までのブレスを撃てばやはり通常前衛、後衛を巻き込みます。

対象になったものは毒性値を目標に頑健ＳＴを行い、失敗すると毒の効果を受けます。

頑健ＳＴに成功すれば一切の影響を受けません。

１ラウンドに１回なら毎ラウンド１回撃てますし、２ラウンドに１回ならその通り

２ラウンドに１回攻撃方法としてブレスを選択できます。

逆に疲労ダメージが設定されている場合は、その疲労ダメージを負えば毎ラウンドに１回ブレスを使用することが可能です。そして、この攻撃は機会攻撃を誘発しません。

溶解液

射撃攻撃で物質を溶解する液のようなものを飛ばします。

これに命中した場合、ダメージを受ける他に鎧にもダメージを受けます。

このダメージは全てのＤＴへの防護点が１下がることによって表現されます。

これにより防具の防護点が全てなくなった場合、その防具が使い物にならなくなり、修理も不可能になります。

締め付け

締め付けはかなり特殊な攻撃で「巻きつき」か「丸呑み」をしている最中、及び他のルールで「締め付け」が可能な状態と特別に指定されている場合に限り実行できます。

この攻撃はそれらの身動きできない状態の時のみ実行され回避することはできません。

指定された叩ダメージを防護点有効な状態で受けます。

溶解

溶解はかなり特殊な攻撃で「丸呑み」をしている最中及び他のルールで「溶解」が可能な状態と特別に指定されている場合に限り実行できます。

この攻撃はそれらの身動きできない状態の時のみ実行され回避することはできません。

このダメージは防護点を無視し、一定のダメージを与え続けます。

またこの攻撃を受けることで防具へもダメージを受け、そのダメージは全てのＤＴへの防護点が１下がることによって表現されます。

これにより防具の防護点が全てなくなった場合、その防具が使い物にならなくなり、修理も不可能になります。

毒攻撃（毒の種類、毒性値）

この毒攻撃は通常攻撃のついでに相手に対して毒を感染させるものです。

攻撃が命中し、ダメージが通った場合、対象は毒性値を目標値に頑健ＳＴを行い失敗した場合ただちに毒に感染します。

病気攻撃（病気の種類、感染値、命中値、ダメージ）

この病気攻撃は通常攻撃のついでに相手に対して病気を感染させるものです。

攻撃が命中し、ダメージが通った場合、対象は感染値を目標値に頑健ＳＴを行い、失敗した場合ただちに病気に感染します。

病気は特別に指定されているならその効果が発揮されますし、基本的に病気は潜伏期間が存在するものがほとんどのため、キャラクターは初期症状が出るまでその存在に気づきません。

石化攻撃（頑健ＳＴ目標値）

この石化攻撃は攻撃のついでに相手を石化させるものです。

攻撃が命中し、ダメージが通った場合、対象は頑健ＳＴ目標値を目標に頑健ＳＴを行い、失敗した場合ただちに石化が開始します。

石化が開始するとまず戦闘行動のような激しい運動はできなくなります。

体がまるで石のように重くなり、激しい運動が困難になるのです。

石化は徐々に進行し、感染から丁度１日経過するごとに頑健ＳＴを行い失敗すると石化が進行します。

石化の進行度は開始時で０、失敗するごとに１づつ溜りこの数値が肉体と同値になった時点で完全に石化

します。

それ以前の場合、｛病気治療｝か、｛石化解除｝｛魔法解除｝にて頑健ＳＴ目標値以上の魔法強度を出せばこの石化進行を解除することが可能です。

ただしそれぞれの魔法は同じ人物の、その時点の石化に対して一度しか試みることができません。再度試みるには魔術か奇跡を使う人物のレベルが上昇する必要があります。

ワイト感染（意思ＳＴ目標値）

ワイト感染はかなり特殊な感染です。病気や毒ではなく、魔法的な代物です。

この攻撃を受けて意思ＳＴ目標値を目標とした意思ＳＴに失敗した場合ワイトの呪いに感染します。

この状態では特になにもありませんが、感染から丁度１日経過するごとに意思ＳＴを行い、失敗するとワイト化が進行します。

ワイト化の進行度は開始時で０、失敗するごとに１づつ溜り、この数値が知能と同値になった時点でキャラクターは完全にワイト化します。

また、感染状態で死亡してもキャラクターはワイト化します。

ワイト化する以前であれば、｛魔法解除｝で意思ＳＴ目標値以上の魔法強度を出せば、ワイト化の感染を解除することが可能です。

ただしこの｛魔法解除｝は同じ人物のその時点のワイト化に対して１度しか試みることができません。再度試みるには魔術か奇跡を使う人物のレベルが上昇する必要があります。

石化視線（頑健ＳＴ目標値）

この石化視線は視線のみで相手を石化させる強力な能力です。

この生物に見つめられた対象は頑健ＳＴ目標値を目標に頑健ＳＴを行い失敗した場合、ただちに石化します。この石化視線は１ラウンドに１体までを対象に出来ます。

この石化は魔法の石化と同じように扱い、同様の解除手段にて石化を解除できます。

解除時は頑健ＳＴ目標値を魔法強度として扱います。

第五章　マスターセクション

シナリオパート

シナリオの作り方

シナリオのネット上への投稿

シェアファンのポータルサイトでは、シナリオの投稿も受け付けています。皆で作ったシナリオを共有することでプレイ環境を整えて行けます。またそれ以外の自分のサイトやブログなどで独自にシナリオを公開してくれるのも歓迎です。

ＴＲＰＧにおいて、ゲームをやるためにはシナリオが必要です。そしてシナリオは、自分で作成するか、誰か他人が作ったものを使用するという選択肢があります。

他人が作ったものが公開されていて、それを利用するならもう問題はありません。

シナリオを読んで把握したら、メンバーを集めて予定を決め、キャラクター作成をして（あるいはアーキタイプを用いて）すぐにセッションを開始しましょう。

しかし、オリジナルシナリオを作りたい、皆が誰も体験したことのない唯一の話を作りたい、あるいはもうあるシナリオはプレイし尽くした、皆がそのシナリオの内容を知っている、等など様々な理由でシナリオを作る必要が出た場合、何をする必要があるかを簡単に解説します。

■シナリオの作り方

シナリオの作り方、といっても別にシナリオに決まった作り方があるわけではありません。

基本的に何らかの事件、問題が発生し、それをＰＣ達が解決するのが基本的な流れです。

どんなものでも、それがシナリオとして成立するようであれば特に問題ありません。

怪物退治でも遺跡探索でも殺人事件解決でも痴話喧嘩の仲裁でもドブさらいでも、それがＰＣ達の介入によって解決し、楽しく遊べそうなネタならなんでも構いません。

ネタの引っ張りどころ

昔の小説やドラマ、漫画、アニメなど方が元ネタがバレにくいかもしれません。大胆なアレンジをすることがおもしろいシナリオ作成のコツです。

ネタはどんな引っ張り方をしても、元ネタがＰＣに分からなければ問題ないでしょう。

他のゲームや小説、漫画、ドラマなどから元ネタを引っ張ってきて、それをシェアファン風にアレンジしてシナリオにする、なんていうのもよくある話です。

またすでにＰＣのパーソナルクエストなどが決まっているならそれに絡めてシナリオを作るのアリです。

ただ、そうはいっても、シナリオって何を決めればいいの？となると思います。

というわけで「シナリオとして、これだけ決めておけばだいたい大丈夫だろう」という項目と、その項目ごとに何を書いていけばいいのか、について解説していきます。

また最後にこれらの項目だけを抜き出したシナリオテンプレートも用意しておきます。

ただ、シナリオの書き方なんて千差万別、人によってやり方がぜんぜん違うので、これは私には合わないという人も当然いるでしょう。

是非このテンプレートは参考程度に自由にシナリオを作ってもらえば良いと思います。

中にはここで上げた項目も不必要だと思われる部分や足りない部分が出るでしょうし、自分なりに使いこなしてみてください。

なお、具体的な書いた内容がどんな感じになるか知りたい人はサンプルシナリオを見てみるといいでしょう。

多少なりとも参考になると思います。

◎シナリオの概要

シナリオの大まかな概要を記しておきます。
シナリオを読む人間に大体どのようなシナリオなのか把握してもらう為の説明です。

◎主要な登場人物

登場するＮＰＣについてです。彼らがどのように行動するかを決めます。

名前：ＮＰＣの名称、呼称です。
性格：ＮＰＣの性格
立場：この状況に置ける立場、立ち位置、いつもいる場所、仕事状況
目的：この状況に置ける目的、行動規範、行動予定
データ：データの有無

◎舞台となる場所

場所となる街、店、地域、ダンジョンなどの解説です。
場所によってはダンジョンとして内部状況データを要します。（洞窟など）

◎情報収集

あらかじめ情報収集でどんな情報が手に入るか、書きだしておくことでスムーズにＰＣに情報を渡せます。
情報源には２種類あり、様々な情報が行き交う界隈＝集団（グループ）に行う方法とＮＰＣに対して直接交渉して情報を引き出す方法です。
グループに対して行う場合、通常「早耳」技能を用いて情報収集を行います。
ＧＭはＰＣが情報収集を行おうとする界隈をある程度予想し、有効そうな情報がある界隈に情報を用意しておきます。具体的には用意される情報には以下の様なデータが伴います。

・グループ
・対象
・目標値
・情報

ＮＰＣに対しておこなう場合、基本的に対象は主要登場人物として明記してあるでしょうから、ＮＰＣ名と情報内容さえあればいいでしょう。
ただし、ＮＰＣは自分の持っている情報を全て素直に開示してくれるとは限りません。
一部の秘匿している情報など、言いたくない情報などは条件付きでの開示とするとよいでしょう。
その条件は信頼を得ることかもしれないし、お金を払うことかもしれないし、相手の弱みをつくことかも知れません。

運用的には基本部分を設定し、あとはファジーに運用すればいいと思います。
グループに対しての運用を行う場合も、ある程度ガチガチの運用ではなく界隈的に似てるからとか、同じような情報を持っていそうなグループだなと思えば、ＰＣの行動に対して対応してあげてよいでしょう。
その辺はさじ加減なので、厳密な運用をして情報を出し渋るのも状況によりけりです。

◎この問題の要点

今回のシナリオの解決課題の要点です。シナリオ作者なりの問題解決の要所、ポイントを書き留めておきましょう。

◎予想される終局状況

シナリオ作者なりに考え得る終局状況を書き留めておきましょう。
いくつかのパターンがすでに予想されるのであればそれを書いておいてもよいでしょう。

◎時間経過による状況変化

時間が経過することにより進行する状況変化を書き留めておきましょう。
どれくらい経過するとなにが起こるか、進行するかは自由ですが、あまり細かく設定しすぎると遊びがなくなって進行に支障を生じます。
ある程度大まかな形で設定し、場合によってタイムスケジュールが早まったり遅まったりしてもいいでしょう。
（運命は様々な偶然の影響により変化していくものです。）

登場人物の設定

ＮＰＣの設定については、基本的に必要な分だけ用意しましょう。ただ、余裕があるならより詳細な情報を用意しているとシナリオにより深みが出るかもしれません。

ダンジョン

原義では地下牢という意味ですが、ゲーム中でダンジョンといえば迷宮や遺跡、洞窟など探索を行うような場所（ステージ）を指します。

情報は出し渋らない

情報はＧＭが思っている以上にＰＬに伝わりづらいものです。情報が出せるチャンスがあれば、積極的に出していくくらいが丁度いいことがほとんどです。

状況は悪化する

シナリオは大概時が経てば状況が悪化していく場合が多いです。これはＰＣが働きかけないとシナリオがバッドエンドに向かう仕組みにすることで、ＰＣの積極性を引き出すことを狙うためでもあります。

フローチャート

一度フローチャートを作っておくとシナリオ全体としての流れが整理できてとても有用です。実際の運用の現場では結構フローチャート通りには進まないものですが、それでも事前にフローチャートを作っておいた方が即興の対応もしやすいはずです。

データを手元に

データは出来る限り手元に参照しやすい形で置いておくとよいでしょう。理想はデータを印刷かコピーしておくことですが、そう出来ない場合でもルールブックに栞を挟む、付箋を貼っておくなど、すぐにデータ参照できる準備をしておくことがスムーズなマスタリング（ＧＭ）を行うコツです。

◎予想されるシナリオの流れ

シナリオ構成上、推奨される、そうなる可能性が高いシナリオの流れをフローチャート的に記しておきます。

これにより大まかなシナリオの流れの概要を把握することができます。

◎特殊イベント

シナリオ内に特殊なランダムイベント（ランダムエンカウント等）や、その他の特殊な処理を行うであろうイベントが存在する場合明記しておきましょう。

◎入手する可能性のある報酬

このシナリオで入手する可能性のある報酬。お金やアイテムなど諸々を含めたものの一覧と解説です。

◎シナリオ上のポイント

シナリオ上ＧＭが気をつけるべきポイントを記しておく項目です。

◎データセクション

ＮＰＣデータを明記しておきます。または人によってはダンジョンデータなどもここにまとめておきます。

シナリオテンプレート（まとめ）

◎シナリオの概要

◎主要な登場人物

名前：
性格：
立場：
目的：
データ：

◎舞台となる場所

◎情報収集

◎この問題の要点

◎予想される終局状況

◎時間経過による状況変化

◎予想されるシナリオの流れ

◎特殊イベント

◎入手する可能性のある報酬

◎シナリオ上のポイント

◎データセクション

サンプルシナリオ

ここから掲載されるのはサンプルシナリオです。
ＧＭをやる人、シナリオ製作の参考にする人以外は見ないようにしてください。

シナリオ名「小鬼退治」

◎シナリオの概要

典型的ゴブリン退治シナリオ。
ある村で村民が畑で殺される。犯人の正体はゴブリン。
村は冒険者に討伐依頼を出す。
一方ゴブリン側は群れの中のリーダー争いに敗れ、群れに追い出されたグループが村の近くの洞窟に住み着いたはいいが、どうにも全員が食っていくには森が貧相であり、仕方なく村の畑に手を出すことになる。
冒険者は村人の依頼にてこのゴブリン集団を排除することとなる。

ポイント：

パーティーの構成によりゴブリンの数を変えてバランスを取る。パーティー人数＋２程度の数が妥当。
戦士が一人もいない等の場合は、パーティーと同人数まで減らしても良い。
数はゴブリンＧからＦ、Ｅと逆順に減らしていく。

◎主要な登場人物

人間側

名前：バリー
特徴：３０代半ば、口ひげ、細身の男性
性格：けち臭い、金勘定にうるさい、新人にはそれなりに気を使う
立場：冒険者の宿『ゴールドラッシュ』の主人、冒険者に仕事を斡旋する
目的：仕事を回して紹介料をちゃんと取る。受けられそうな奴に仕事を回したい。
データ：なし

名前：イサク
特徴：２０代前半、狩人風の若者
性格：冷静、孤高、冷たい
立場：バルフ村の近くをテリトリーにしている狩人。彼がゴブリンを足跡で判別し、村長が依頼に踏み切った。
目的：村長に頼まれた仕事の依頼をバリーに伝える。その後、狩りの加工品を街で売る。ＰＣ達に同行するつもりは一切ない。頼んでも乗らない。
データ：なし

イサクの同行

どうしてもプレイヤー側の戦力が足りないようであれば、イサクの性格や立場を変更しＰＣ達に同行させてもよいでしょう。その場合はアーキタイプの狩人のデータを用いてください。ただ扱う情報が多くなりＧＭが大変になるので、特に初心者ＧＭにはおすすめしません。

名前：ビナス村長
特徴：５０代前半、豊かな髭、頭頂部は禿げ上がっている。中肉中背。
性格：わりかし呑気。事なかれ主義。
立場：バルフ村の村長。
目的：村で起こった厄介事を早く解決して平和を取り戻したい。
データ：なし

名前：エリス婦人
特徴：２０代半ば。栗色の髪の女性。中肉中背。
性格：気丈。
立場：バルフ村の村民。夫エルダーをゴブリンに殺されている。
目的：夫の復讐をして欲しい。子どもを守らねばならない。
データ：なし

名前：ルビン
特徴：８歳、男子。栗色の髪。
性格：やんちゃ。活発。
立場：バルフ村の村民。父をゴブリンに殺されている。
目的：父エルダーの死にショックを受けているとともに、ゴブリンに激しい怒りを抱いている。チャンスさえあればゴブリンに復讐しようという無謀な試みを持つ。
データ：あり

ルビン

使う機会は少ないとは思いますが、ルビン君には個別のデータを用意してあります。最後のサンプルシナリオのデータセクションを参照してください。

名前：エルダー
特徴：２５歳、中肉中背。典型的な農民。
性格：かなり血の気が多い。
立場：故人。エリス婦人の夫で、ルビン少年の父親。野菜荒らしの正体を見極めようとしてゴブリンに殺される。
目的：なし
データ：なし

ゴブリン側

ゴブリン側の特徴はいずれも人間には判別がつきにくい。
ゴブリン側の特徴は全て無視し、単なるゴブリンの集団として扱っても良い。
いずれにしろ、この設定が生かされることは稀である。

名前：アーブ（ゴブリンA）
特徴：オス、角がちょっと長い。刀傷がある。
性格：暴力的。
立場：群れを追い出されたゴブリン集団のリーダー。
目的：安定した生活圏を築く。大きなゴブリン集落を形成する。
データ：ゴブリンリーダー、ハンドアックス使い

名前：ボン（ゴブリンB）
特徴：少しだけ体格が良い。オス。
性格：食い意地が張っている。
立場：アーブの幼馴染でアーブについてきた。
目的：安定した生活圏を築く。ご飯に不自由しない。
データ：ゴブリン、クラブ使い

名前：キャス（ゴブリンC）
特徴：少しだけ小柄。メス。
性格：危険が嫌い。贅沢が好き。
立場：群れの中の唯一のメス。大事にされている。
目的：安定した生活圏を築く。不自由のない暮らしをする。
データ：ゴブリン、ジャベリンを５本持つ

名前：デバ（ゴブリンD）
特徴：前歯が少し出ている。オス。
性格：お調子者。うっかり者。
立場：アーブの太鼓持ちだった為、一緒に群れを追い出される。
目的：安定した生活圏を築く。生き残る。
データ：ゴブリン、ショートソード使い

名前：エグ（ゴブリンE）
特徴：目が少しギョロついている。オス。
性格：ゴブリンの割には少し知恵がある。慎重派。
立場：アーブの参謀であり、暴走を止める立場にある。
目的：人間とのトラブルを避けるため、アーブを止めたいが、うまくいっていない。
データ：ゴブリン、クラブ使い、ただし南方語が話せる

名前：フゴ（ゴブリンF）
特徴：いつもむっつりした表情。身長がやや高い。
性格：無口。不言実行。
立場：アーブに助けられた恩があり、それ以来アーブに付き従う。従順。
目的：アーブを助ける。アーブを守る。
データ：ゴブリン、ショートソード使い

名前：グドー（ゴブリンG）
特徴：少し体格が小さい。
性格：いつもおどおどしている。怖がり。
立場：アーブを慕っており、グループに所属していた。
目的：安定した生活圏を築く。身の安全を確保する。
データ：ゴブリン、ショートソード使い

◎舞台となる場所

街：ハイベル　流通レベル４
オクード国に存在する街道沿いの街。
マルトゥーグからオクードを通り、メイキルク方面へ抜ける街道に存在する。
ここから、ある鉱山のある町へと繋がっている。
冒険者の店『ゴールドラッシュ』はここにある。

ゴブリンの設定

これらは大概活用されない裏設定となります。これらの事情が冒険者側に知られることになるのは稀でしょう。特にゴブリンの数が少ない時は鬼語が話せないと一切コミュニケーションも取れなくなっています。

エグ

ゴブリンE（エグ）のみ設定上南方語を話せるようになっています。会話が発生するとしたら普通、彼とのみでしょう。

店：ゴールドラッシュ
　ハイベルに存在する冒険者の宿。バリーという男が経営している。
　店主のバリーは金山で一山当ててこの店を建てたという。
　大部屋、個室ともにそれなりの部屋数揃っている。宿としては中の下程度。
　この店にたむろする冒険者に仕事を斡旋することも行う。

　村：バルフ　流通レベル１
　小規模な農村。ハイベルを出て、街道から逸れ２日ほどでたどり着ける。
　農村としてはかなり小規模であり、まだまだ発展途上の村。
　今回ゴブリン襲撃を受け、危機を感じている。

　洞窟：名も無き洞窟　ダンジョンデータあり
　ゴブリンたちが根城にしている洞窟。あまり広くない洞窟である。

　洞窟は全般的にゴツゴツとした岩で構成された洞窟。
　地面は踏み固められた土で構成されており、地面は掘ることは可能。（あまり意味はないが）

　それぞれの部屋にアルファベットが振られているので、順に解説を行う。

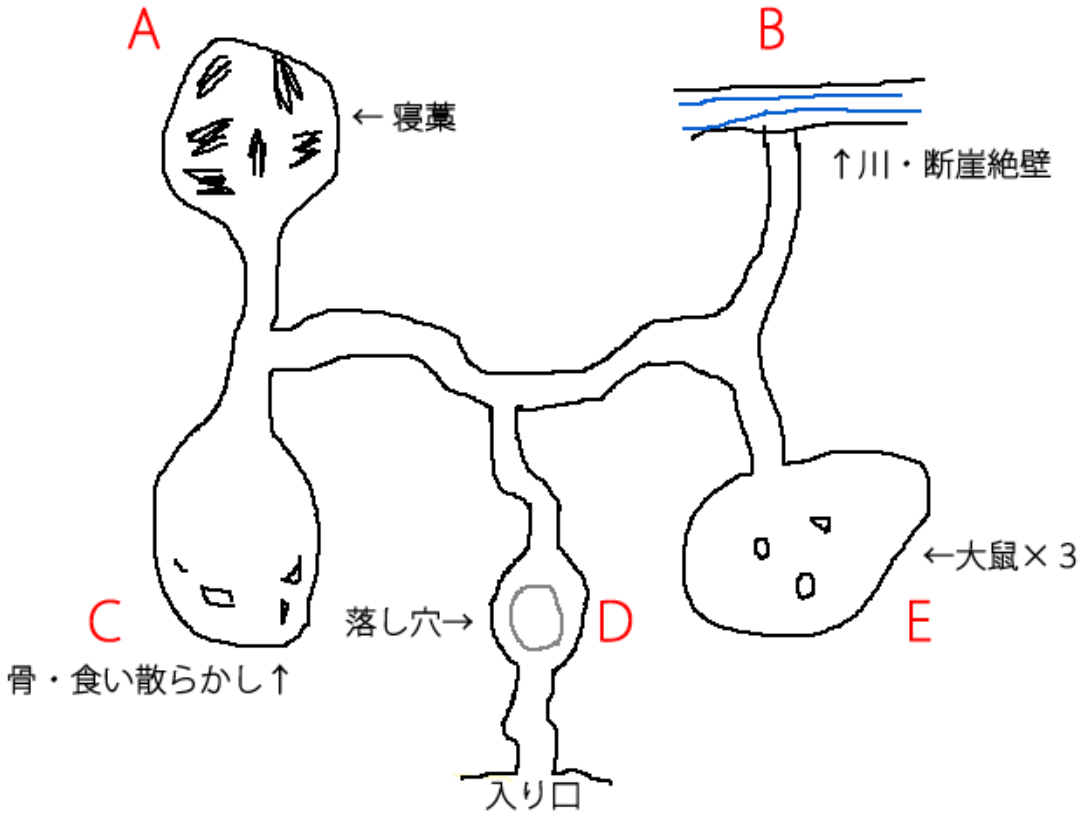
A　汚れた寝藁などのある汚い部屋。ゴブリンたちが寝ている場所。

B　断崖絶壁で、下は川になっている。川底までの高さは１５mほどある。川は川底まで１mくらい。

C　食い散らかした骨や野菜が転がっている。ゴブリンたちは普段生活、活動している場所。

D　入り口から少し入ったところで少し広くなっている。ここは普通に通ろうと

洞窟地図



洞窟の地図

例はかなり稚拙な地図になっていますね。しかし地図自体にあまり拘る必要はありません。重要なのはなにがどこにあるかわかることです。

ゴブリンの居場所

ゴブリンが洞窟にいる場合であれば、ＡかＣの部屋にいるでしょう。どちらにいるかはランダムに近いのでＧＭの都合か、ランダムに決めてもいいと思います。数が多ければＡとＣに分かれている場合もあります。ただし、ＰＣ達が洞窟に入る直前には、どこにいるかは決めておきましょう。

落とし穴は嫌がらせ

タイトル通り落とし穴は嫌がらせであり、侵入者迎撃にはあまり役には立たないでしょう。ただ、落ちた者はそれなりにダメージを受ける可能性があります。

すると落し穴に落ちる。
この落し穴はボロボロの枝葉を敷き詰めた上に土をかぶせてカモフラージュしてある。
この落し穴は罠がないか調べた場合「発見目標値／１０」となる。
この罠は解除はできませんが、端を通れば問題なく通り抜けることができる。
この罠に気づかず通った場合、先頭のキャラクターは直感ＳＴ１３に失敗すると落し穴に落下する。
穴は大体７ｍほど掘られており、落下ダメージを受ける可能性がある。（落下ダメージのルール参照）
この穴から這い上がるには登攀技能を活用する必要がある。
難易度は１６（角度９０度、とっかかりは十分にある）となります。

E　大鼠達が３匹ほど住み着いている部屋。ゴブリンたちも近づかない程度に凶暴で、部屋に入ると襲ってくる。

洞窟；ゴーツの穴

周辺で最も大きいゴブリンたちの集落がある大規模洞窟。
初代の頭目がゴーツというゴブリンであった為、この群れのゴブリン達はリーダーになると代々ゴーツを名乗るようになる。
今回の問題のゴブリンはこのゴーツになりそこねたゴブリンの小グループである。
バルフ村からさらに２日ほどいった山奥に存在する。
プレイヤーがここに向かうといった場合、まずは途中で複数のゴブリンたちに遭遇させる。
そして近づけば近づくほどゴブリンは増え、プレイヤーが死ぬか撤退するまでゴブリンを出して良い。
少なくともこの穴には１００匹以上のゴブリンが集落をなしている。

ゴーツの穴

ゴーツの穴はいわゆる負けイベントで、向かってはいけない場所といえます。向かってしまった場合、ゴブリンがつきずに出てくることを示し、早めにゴーツの穴に向かうことが無謀であることを理解させましょう。

◎情報収集

ハイベルでの情報収集

グループ：他の冒険者
対象：バルフ村
目標値：１０
情報：シナリオに掲載しているバルフ村の情報

グループ：行商人など
対象：バルフ村
目標値：１０
情報：シナリオに掲載しているバルフ村の情報

バルフでの情報収集

グループ：村人
対象：ゴブリン
目標値：１０
情報：村を荒らしている生物でどこからとも無くやってきて野菜を荒らす。

ＮＰＣに対しての情報収集

ＮＰＣ名：バリー（酒場の親父）
情報：バルフは田舎の村としか知らないが、行き方は知っている。
ゴブリンについては解説１に載っているのと同程度知っている。

ＮＰＣ名：イサク（狩人）
情報：ゴブリンについては解説１に載っているのと同程度知っている。
彼自身はゴブリンの足跡を判別しただけで、見てはいない。

ＮＰＣ名：ビナス村長、エリス婦人
情報：ゴブリンについては殆ど知らない。自分の身の上や状況についてくらいしか話すことはない。

ＮＰＣ名：ルビン
情報：ゴブリンを絶対にやっつけてやると息巻いている。ただしゴブリンにつ

いては何も知らない。

◎この問題の要点

この村においてはすでに人的被害が出ており、ゴブリンを放っておくという選択肢はない。

故に何らかの形でゴブリンを排除しない限り問題は解決しない。

ゴブリンたちはすでに帰るところをなくしており、追い詰められているに等しい。

よって他に行くという選択肢は余程の説得力が無い限り応じないだろう。

普通に考えれば彼らを倒すこと以外で状況を解決するのは難しい。

◎予想される終局状況

ゴブリンを殲滅するか、洞窟以外の範囲へ追い払い、戻ってこない確証を得る。(成功)、あるいはＰＣが全滅するか、殲滅を諦める状況に陥る。(失敗)

◎時間経過による状況変化

依頼が起こる日を１日目と起算する

１日目　お昼時、イサクという狩人が依頼を伝えにやって来る。依頼内容はゴブリン退治、数は不明、前金と成功報酬は後の「入手する可能性のある報酬」を参照。

イサクは依頼を告げるとすぐに立ち去るが、その最中にもしＰＣの誰かが声を掛ければ、直接イサクから話を聞くこともできる。

酒場の中ですぐに依頼をこなせそうなのはＰＣ達だけでありバリーは早急な依頼だからと結構強引にＰＣ達をまとめ、依頼を受けさせようとする。

バリーは紹介料をもらえるのでできる限り話をまとめたい。

ＰＣ達が依頼を受けるかはＰＬ次第だが受けなければこのシナリオは終わる。(予めそのことは暴露してＰＬに伝えても良い。)

２日目　再度ゴブリンが畑荒らしに来る。このタイミングではＰＣは村に着くのは無理。

この時の足跡がかなり新鮮な状況で残る。生存技能で目標値１０として、１日経過するごとに目標値が＋１される。その判定を３回成功すると洞窟までたどり着ける。

４日目　何らかの言い含められでもしない限り、４日目の夜、ルビンが仇討ちに森に入ってしまう。

夜警をしていれば直感ＳＴ１０以上でそれに気づける。

ただしこのタイミングは１回だけであり、その時夜警に立っていたものしか行えない。

もしこれを見逃した場合、ルビンはランダムで運命が決まる。(特殊イベント参照)

５日目　再度ゴブリン達が畑を荒らしに来る。この時に夜警などに立って迎撃すると戦闘になる。

泳がせて後をつければ根城の洞窟が判明する。あるいはこの時また新鮮な足跡がつくため、前に追跡を失敗していても成功する可能性がある。

以後、３日毎にゴブリンは襲撃を繰り返す。

プレイヤーが妨害を行わない場合、人的被害はそれほどでないが、村の窮状はひどくなる。

◎予想されるシナリオの流れ

酒場にて依頼を受ける
↓
村へ向かう（ランダムエンカウント※特殊イベント参照）
↓
村に到着、村長、婦人などに話を聞く
↓
ゴブリン対策を打つ（夜警などで迎え撃つ or ゴブリンの洞窟を探り出し退治する）
↓
何らかの形で排除を完了すればOK
↓
報酬をもらって、街に帰還した、で終

夜警

夜に警戒して番にたつことは通常交代で行うとよいでしょう。もし全員で起きているようであれば眠気がたまり、徐々に行動にペナルティを与えていけば良いと思います。あるいは一晩経つごとに１ｄ程度の重疲労をあたえるのもひとつの選択肢でしょう。

ルビンの仇討ち

ルビンの仇討ちは絶対に成功しません。ルビンの運命は冒険者が見つけてあげない限り悲しい物になる可能性が非常に高くなります。

了が目安

ポイント：

ゴブリンたちは数が多い場合、全員で野菜を取りにこず３匹ほどで取りに来る。

その場合３～４匹程度である。ゴブリンＣ（キャス）はなるべくなら出てこない。

ゴブリンは半数以上に減った場合（特にアーブがやられた場合）ゴーツの穴の集落へと逃げ帰る。

ただしその状況は洞窟で確認しないと確証を得づらい。

もしくは１週間以上ゴブリンが来なければ、安全が確保されたと村人は認めてくれる。

ゴーツの穴に帰れるの？

派閥争いに敗れたアーブ達は本来なら戻れません。実際に群れに戻れば彼らは冷遇を受け、半ば奴隷のような扱いを受けるかもしれません。それでも、ゴブリンからすれば冒険者達に殲滅させられるよりはマシということでしょう。

◎特殊イベント

☆街から村へのランダムエンカウント

※村から街の帰りの道はエンカウントを行わないほうがスムーズ

１　何にも出会わない
２～３　ウルフ（パーティー人数３～４人：２匹、５～６人：３匹）
４～５　追い剥ぎ（パーティー人数３～４人：３人、５～６人：４人）
６　大蜘蛛（パーティー人数３～４人：１体、５～６人：２体）

☆森に入ったルビンの運命

１　自力で帰ってくる（ボロボロだが無傷）
２～３　迷子になる（見つけ出すのに生存技能判定、目標値１２）
４～５　ゴブリンに捕まる。（ゴブリンはこの先の奴隷するつもり）
６　狼に襲われて帰らぬ人に（遺体の発見には生存術技能判定、目標値１０）

ランダムエンカウント

これらの敵との遭遇は、シナリオの時間を短くしたいならなくしてしまっても構いません。ランダムエンカウントがないだけで１時間は短くなるでしょう。

◎シナリオ上のポイント

基本的にスタンダードなゴブリン退治なので時間の進行を管理しながら、それによって起こるイベントを起こし忘れないようにする。

また、イベントのタイミングは絶対的なものではないので、多少前後しても大丈夫である。

発生し忘れても慌てず騒がず調整する。

はじめてＧＭをする、ＧＭ経験が少ないなどの場合、ゴブリンなどの性格設定などは無理せず無視する。

それでも十分初心者ＧＭとしては色々と慣れないことが多いと思われる。

単純にゴブリンは敵だと考え、話し合いの機会や降伏などせず戦闘を終わらせる。

（その場合、ゴブリンは帰る場所もなくやぶれかぶれ状態ということにしておけばオッケー）

無事セッションが終わることを祈る！

◎入手する可能性のある報酬

・前金＝ゴブリンの数×１００ゴールド、成功報酬＝ゴブリンの数×４００ゴールド（パーティーの人数で分割）

・ゴブリンたちの持っている武器、追い剥ぎ達の持っている武器

・経験値１００（村長からの依頼の標準値）

◎データセクション

名前＝ルビン
モンスターレベル＝１
分類＝人類
知名度＝５
サイズ＝中型
能力値：肉体２　技術２　知能２
特殊能力：特になし
ＨＰ＝８／
戦闘修正＝０
ＳＴ値：頑健２　直感２　意思２
回避力：近接０　射撃０
防護点：斬０・叩０・刺０
スキル：なし
フィート：なし
言語：南方語
＜近接武器＞
☆素手：命中修正０（７）　ダメージ＝１ｄ＋２（５）叩（疲労）
☆ダガー：命中修正０（７）　ダメージ／１ｄ＋２（５）刺ダ／２ｄ（７）斬
【解説】
１．ルビン君のデータ。

一般人ＮＰＣの作成

■非冒険者キャラクターの作成

ＮＰＣは大きく分けると人類系ＮＰＣとモンスター系ＮＰＣに別れます。

データを自由に作るモンスターと異なり、人類系ＮＰＣはキャラクター作成と同様に作成することができます。

その際、冒険者やそれに類するＮＰＣには冒険者と同じクラスを割り当てて作成することができますが、冒険とは縁のない一般市民はクラスを当てはめるには無理なものも多く存在します。

それらのキャラクターには基本的にはＮＰＣ専用のクラス「市民（シヴィリアン）」を割り当ててください。

以下に市民のクラスデータとその扱いについて述べます。

クラス名		市民
ＨＰ係数		－
戦闘修正		－１
ＳＴ修正	頑健	＋０
	直感	＋０
	意思	＋０
近接武器制限		単純
射撃武器制限		単純
鎧制限		軽装
クラス技能		なし
習得可能フィート系統		なし
特殊		なし

市民の特殊な扱い

市民にクラスレベルは存在しません。

よってＨＰ係数、ＳＴ修正は全て０として扱い、戦闘修正は－１（魔術師の１レベル状態と同等）となります。

またこのクラスは原則的にＮＰＣ専用でありＰＬは使用することができません。

ＮＰＣで作成する場合、技能はＧＭの任意で定めることが出来ます。

クラスレベルが存在しないため、技能の上昇等もＧＭの任意のタイミングで不自然でないレベルで行われます。

ただ、技能の上達にはそれなりに時間がかかることが自然とされます。

（普通の職人が何年かけて一人前になるかを想像してもらえばいいと思います。）

もしＰＬが市民をＰＣとして使用する場合、技能は通常のＰＣが追加技能ポイントで取れるのと同様、２ポイント分の技能を取得することが出来ます。

ＰＣにおいても市民はレベルアップをしません。

ただし市民は、一定の訓練、修行、教練を経ることによって別のクラスを獲得することが出来ます。

この訓練、修行、教練は、クラスや本人の適正、才能によって厳しさや期間が異なる為決まった期間はありません。

ただ、どんなに才能がある人物でも、通常１ヶ月はクラス獲得にはかかると考えるべきです。

中でも魔術師は、魔術を獲得するまで少なくとも２～３年の期間を要するとされます。

市民から他の冒険者のクラスに変更された場合、クラスの特徴は全て変更されたクラスのものとなります。

クラスを獲得した時点でそのクラスレベルは１となります。

ただし、追加技能だけは新たに取得することはせず、市民であった時に取得していたものを引き継ぎます。

もし追加技能がクラス技能と被った場合、被った分、別の技能を追加技能として取得して構いません。

市民

市民は一般人を表すデータですが、全ての一般人をデータ化する必要はありません。するとしても一部データが必要かもしれないと思われるＮＰＣや重要ＮＰＣにとどめておいたほうがいいでしょう。また戦闘をしないようなら、決めておくとしても能力値と技能程度で十分でしょう。

一般人からの冒険者

一つの試みとして冒険を一般人から開始するというのもあります。そこから冒険者となり、冒険を続けるのも面白いと思います。

シェア†ファンタロット

タロット

一部ですが各章のタイトルに使われているタロットカードはシェアファンタロットをイメージして描いてもらったものです。

シェア†ファンタロットは、Shared † Fantasia の世界観に合わせ様々な属性とキーワードをもった２２枚のタロットカードのセットを指します。

残念ながらこの本の印刷時現在、シェア†ファンタロットは実際のカード化されていませんが、実際のタロットを活用するか、トランプで代替、あるいはダイスチャットを使用して活用することができます。

■シェア†ファンタロットって何に使うの？

この 22 枚のカードは様々な使い方を考えることが可能ですが、もっとも基本的な使い方はシナリオを作成の助けとするものです。

このタロットカードを用いれば、０からシナリオの大本となるベースを造り上げることも可能です。

また、シナリオの一部分、スパイスを入れたけど、どうしようかと迷った時、あるいはシナリオの登場人物をどうしようか迷った時、報酬はどうするか決めかねる時など、ちょっとしたヒントとしてタロットを用いることも可能です。

■実際にシェア†ファン・タロットでシナリオを作成する

シナリオフレーム

シナリオフレームは今回例示した形のみではありません。シナリオフレームの形を変えてみることで依頼型以外のシナリオやダンジョンも作ることが出来ます。

経験者ならわかりますが、シナリオを１から創りだすのは結構難儀な作業です。

１回、２回ならともかく、何回も、あるいは幾つものキャンペーンシナリオを作っていくのは、作家でもない人間には中々骨の折れる作業でしょう。

そういったシナリオ作成の中で最初の困難となるのがネタ出しの段階です。

発想の取っ掛かりとなるものがないと、骨組みがない状態で家を作るようなもので、まずはアイデアありきであり、そこネタ探しを日々重ねるＧＭも多いと思います。

シェア†ファンタロットはそのアイデアと骨組みの部分を提供するツールです。

タロットを特定の位置（ポジション）にランダムで割り振ることによって、物語・舞台のベースを創るのです。

この位置をこのシナリオ作成においては「シナリオフレーム」と呼びます。

シナリオフレームは様々な物を作れると思いますが、最も基本的な形は以下のものです。

●原因

●依頼者
●目的

●敵対者
●目的

●障害

●報酬

以上の位置要素に、それぞれタロットを割り振ることで、シナリオフレームを作り出すことができます。

とはいえ、これだけでは何かわからないと思いますので、実際にサンプルとなるシナリオフレームを実際に作っていってみましょう。

■シナリオフレームの製作

シナリオフレームの各要素の抽出の際、実際のタロットカードやトランプを代替品として用いる方法、あるいは、ダイスチャットを代替で使用する方法があります。

現在、シェア†ファン・タロットには実物はないので、最も手頃なのはダイスチャットを用いるかトランプを代替として用いる方法です。

トランプを用いる場合はジョーカーを０と見立て、クラブかスペードのエースから１０までを１から１０にハートかダ

イヤの１から１０を１１から２０に見立て、さらに好きな絵札を２１にするとよいでしょう。

もしオンラインダイスチャットが必要であれば以下のアドレスのチャットをご利用ください→ http://sharedfantasia.com/cgi/dicechat/chat/

このダイスチャットは副機能におみくじというものがあり、そこに「タロット」という項目があります。

そこを選択した上で、適当に文字を打つとタロットの結果をランダムに表示してくれます。

ダイスチャットを利用する場合、同じタロットが出る可能性もありますが、重なったからといって駄目ということもないので気にしないでください。

こうしてランダム抽出の方法が整ったなら、実際にシナリオフレームに当てはめていってみましょう。

早速ダイスチャットを振ってシナリオフレームに当てはめると以下のようになりました。

●原因…法王

●依頼者…魔王
●目的…人造物

●敵対者…鬼
●目的…人造物

●障害…運命の詩人

●報酬…エルフの女王

ではまず上から要素の解説をしながら、解釈を進めていきましょう。

まず原因はこのシナリオにおける事件の発端となる原因を示します。

一番上に書いてあるものの、この原因の解釈は大概後回しになります。

どんなアルカナが原因にあるか頭にいれながら、次の解釈に進んでいきます。

次は依頼者です。今回、魔王ということで結構曲者がきています。

根本的にこのタロットが示す人物は悪魔や魔界の存在です。

これは解釈が難航しそうですが、合わせて目的の方を見て行きましょう。

目的はこの依頼者がどんな目的で依頼をしているかなんですが、これが「人造物」です。

「人造物」の目的項目は無からの創造、操り人形にする、傀儡を作る、事態をコントロールするなどです。

これはろくな依頼ではないですね。

では逆に敵対者の方を見て行きましょう。

実はこちらも「鬼」が出ており、中々解釈が難しくなっております。

ここまで解釈が難しいカードが出揃ったら、一度再シャッフルしてしまうのも手ですがここは最後まで一度解釈を通してみましょう。

「鬼」が表すのは人物で言えば、鬼、人類の敵となる存在、非道な人物、取り残された者といったものです。

これは味方も敵も人類に仇をなす危険な存在のようですね。

こうなってくると、こちらの目的も依頼人同様「人造物」であるというのも偶然とは思えなくなってきます。

ここからちょっと考えてみると、この依頼者と敵対者はどうも同じ物を巡って争っているんじゃないでしょうか。

とするとその依頼者と敵対者が巡って争っているものとはなんでしょう？

ここでさらにタロットカードを引いて、要素を加えてみます。

途中で何か要素が足りないなと思ったら、こうして要素を後から追加するのもありです。

そして引いてみると「咎人」が出ました。

●原因…法王

●依頼者…魔王
●目的…人造物

ダイスチャットのアドレス

このURLアドレスは、ポータルチャット内にあるダイスチャットを示しています。

再シャッフル

解釈が難しいと思ったら、素直に解釈がしやすい配置が出るまでやり直すのが良いと思います。特にやり慣れていない場合、解釈しやすい組み合わせでシナリオを作ったほうがその後の作業も含め色々と楽になります。

●敵対者…鬼
●目的…人造物

●巡って争う物…咎人

●障害…運命の詩人

●報酬…エルフの女王

咎人というのは様々な解釈がありますが、今回争っているものが物品だと解釈すれば咎人が表す物品は「鍵、吊るし台、盗まれた物、凶器、罪の記録」といったものです。

ではここでは鍵という物品を選択してみましょう。

ではこの辺で次の“障害”の項目に目を向けてみましょう。

この障害というのはこのシナリオの完遂や、目的の遂行の為に障害となる出来事や人物を表します。

「運命の詩人」は人物で言えば吟遊詩人、芸人、芸術家、語り部、預言者といった物を表します。

うーん、これはますますもって見えて来ません。

悪の勢力が何かの鍵を巡って争い、その障害が吟遊詩人や芸人、芸術家というのは一体何なのか。

普通はやはりこの辺でもう一度引き直すのが吉だと思います。

しかし今回は最後まで解釈を通すので、このまま続けます。

とりあえず要素が足りないのかもしれないので、今度はシナリオの主な舞台となる場所を引いてみましょう。

引いてみるとタロットは「商人」でした。

●原因…法王

●依頼者…魔王
●目的…人造物

●敵対者…鬼
●目的…人造物

●巡って争う物…咎人：鍵
●舞台…商人

●障害…運命の詩人

●報酬…エルフの女王

「商人」が表す場所は市場、露店、店舗、宿屋、倉庫、商人ギルド、海路などです。

どうもこれは商人達に関わる舞台のような気がします。

とすると、依頼者は商人か商売に関わる人物でないかと思えてきます。

ここは思い切って商人ギルドを舞台として考えてみると…依頼者と敵対者の解釈も変わってきます。

よくよく魔王と鬼のキーワードを見てみると、魔王は裏切り、鬼は裏切られたというキーワードがあります。

（これは歴史上、鬼たちは現世界に取り残された＝裏切られた魔界勢力であることからきています）

ということはこれは何らかの商人の裏切った側と裏切られた側の争いなのかも知れません。

そういう解釈で見てみると大分形が見えてきます。

●原因…法王

●依頼者…魔王：裏切った商人
●目的…人造物

●敵対者…鬼：裏切られた商人
●目的…人造物

●巡って争う物…咎人：鍵
●舞台…商人：商人の世界

●障害…運命の詩人

●報酬…エルフの女王

要素の解釈

カードにはキーワード以外にも人物、場所、物品、目的などの解釈例示が存在しています。その要素に適する解釈をあてはめていくの（例えば目的の要素に目的の解釈）も良いですし、別にそれにこだわらずに目的に物品の解釈を選択してみるのもいいでしょう。これにより解釈は無限に広がっていきます。

要素の追加

解釈に行き詰まったら新しい要素を入れるのも良い手段です。これにより今までの解釈ががらっと変わることもありますし、それは決して悪いことではありません。

ここで再度既存の解釈の見直しを行なってみます。

咎人を鍵として解釈していましたが、咎人の項目をもう一度見てみると「罪の記録」というものがあります。

そして双方の目的が「事態のコントロール」なのだとすると…

よくよく見返してみると原因は「法王」であり、キーワードの中に「法」というものがあります。

やはりこれは何らかの犯罪がらみの記録を巡って、依頼者と敵対者が争っているのでしょう。

そしてそのあいだにいる障害、というか恐らくキーパーソンは「運命の詩人」に表される人物。

こうなってきたらちょっとぐるぐると頭の中でそれぞれの要素を見ながら考えをミックスしてみます。

想像力を働かせ、ああでもない、こうでもないと考えてみるわけです。ヒントはそこにあるのですから。

とりあえず私は今までの経緯からこういったそれぞれの解釈を得ます。

●原因…法王：法＝法による問題

●依頼者…魔王：裏切った商人
●目的…人造物：事態のコントロール：証拠の抹消

●敵対者…鬼：裏切られた者
●目的…人造物：事態のコントロール：証拠の確保

●巡って争う物…咎人：罪の記録=罪の証拠
●舞台…商人：商人の世界

●障害…運命の詩人：芸人・詩人的な人物

●報酬…エルフの女王：？？

ちょっとは事態は見えてきましたが、そもそものどんな罪や契約の破棄があったのかはっきりしません。

これは自力で決めてしまってもいいのですが、どうせなのでカードを引いてみます。

ここで出たアルカナは再び「人造物」でした。よくよく縁のあるタロットのようです。

「人造物」の項目を再度じっくりと眺めると物品の中に「模造品」の項目が。

ともするとこれは何らかの偽造が行われたということでしょうか？

ここで私の頭の中で結びついたのが、運命の詩人の解釈の一つ、芸術家です。

これを重ねるとするならば、これは芸術家は贋作の作者であり、裏切られた裏切ったの件は、絵画の偽造とそれにまつわるものなのかも知れません。

これを元に一つの筋を考えると…

依頼者は悪い商人、贋作を作らせある商家に販売したが、それが偽物だとバレたため、証拠である贋作の依頼書、依頼文書のやり取りなど一切の証拠を消しにかかる。

そろそろ潮時だと考えていた商人はその贋作画家ごと闇に葬ろうと考えるがしくじって逃げられる。

その始末を秘密裏に進めるために冒険者に件の画家の探索と書面の奪還を依頼する。

一方騙された側はこの犯罪の証拠を元に法の裁きを与えるのか、あるいは弱みを握って有利な契約や関係を結ぼうとしているのか…同様に贋作画家を探している。

さらにこれに犯罪関連の匂いを嗅ぎつけた街の犯罪者組織や衛視達、そして冒険者達が居場所を突き止めた後、贋作画家を殺すために雇われた殺し屋も関わってきて…

といった感じでそれぞれの勢力の人物や行動を規定していくと、贋作作家をめぐった事件状況が出来上がっていくわけです。

冒険者は元の商人について贋作画家を見つけ出し仕事をこなすのか

事情を把握して贋作作家につくのか、あるいは騙された側の商家につくのか

あるいは衛視につくのか、犯罪者組織につくのか…無限の選択肢とともに冒険

複雑な筋

今回はカードの配置がかなり難しかったので、筋が複雑になってしまいました。とはいえ解釈しにくいシナリオフレームをなんとか解釈しきった場合、事件自体が複雑で奥深いものとなることもあります。場合によっては解釈の難しい配置もチャレンジしてみる価値はあります。

することができます。

それぞれの勢力のＮＰＣや目的を詳細に詰めていけば、非常に歯ごたえのあるシティアドヴェンチャーが出来あがるでしょう。

ちなみに最後の報酬の項目は、解釈しづらいのと、どの勢力と関わるかによって大分それらの要素も変わるだろうので省略しました。

今回は解釈の難しいカードを色々とこねくり回しましたが、実際の製作時には解釈しやすいシナリオフレームができるまでやりなおすのもありです。

上記のように色々考えた末にそれなりに複雑な筋を創りだすのもありですし、単純なモンスター退治や人助けのために戦うシナリオに会うタロットが出るまで引き直したり、ダメだと思えば幾つかの要素を無視するのもありでしょう。

要はこのシナリオフレームはシナリオ製作の補助になりさえすればなんでもOKだということです。

ぜひ一度このシェア†ファンタロットを用いてシナリオフレームを作ってみてください。

今まであなたが考えもしなかったシナリオの素が出来上がるかも知れません。

シェア†ファンタロット・アルカナ

０．冒険者（The Adventurer)

冒険者のアルカナは、可能性と自由を象徴するものです。同時に冒険者のカードは時にその自由さから軽率な行動や愚行にいたる可能性を示しています。アルカナの出発地点であり、０からスタートするからこそ全ての可能性を持っています。

キーワード：自由、冒険、可能性、軽率、愚行、無責任
人物：冒険者、放浪者、自由人、道化
場所：荒野、遺跡、冒険者の店、ダンジョン
物品：宝の地図、財宝、冒険用の道具
目的：財宝の発見、自由を求める、身勝手な理由

１．魔術師（The Wizard）

魔術師のアルカナは、創造、創始といった始原的な意味と、それは人には過ぎた禁忌であり、それ故に世界に混沌を及ぼす可能性を示唆しています。知性ゆえの有能さと危険性、その両方を表すカードといえます。

キーワード：始まり、創造、知性、禁忌、魔性、混沌
人物：魔術師、魔女、ペテン師
場所：魔術師の塔、隠れ家、展望台
物品：魔具、巻物、魔杖
目的：魔術の完成、知識の探求、真実の発見

２．エルフの女王（The Queen of Elf)

エルフの女王のアルカナは、静謐な知性と洞察力、そしてそこより生じる配慮を示すカードです。ただ逆に見えすぎるがゆえに卑小な存在を見下し、蔑視する可能性をも内包しています。エルフは長寿であり、母系社会である為、女性的指導者を表すカードでもあります。

キーワード：知性、優しさ、平常心、洞察力、高慢、神経質、蔑み
人物：エルフ、女指導者、老女、祖母
場所：森、エルフの森、樹海
物品：自然の生み出した神秘、薬草、世界樹の苗木
目的：自然を守る為、森の恵みを守る、身近な誰かを守る為

３．大母（The Great Mother)

大母のアルカナは、母性と女性そのものを象徴するものであり、同時に女性ゆえの非論理性、感情を重視した判断や行動を示唆するカードでもあります。

エルフの女王とは違い、あくまで女性の性を残した指導者的人物を示唆します。

キーワード：豊穣、母性、愛情、嫉妬、感情的、非論理
人物：女王、女主人、母、壮年の女性
場所：家、孤児院、農村、大海
物品：家族の思い出の品物、遺品、家計を支えるもの
目的：母性、子供の為、子孫の為、家族の為

4．皇帝（The Emperor)

皇帝のアルカナは権力とその支配を司るものであり、同時にそれが行き過ぎた横暴や暴君を生み出す可能性を示唆したカードでもあります。現在の主流である男性社会の典型的な支配者、指導者を示します。

キーワード：支配、権威、意思、責任、横暴、独断
人物：皇帝、王、支配者、貴族、領主、父、壮年の男性
場所：王城、貴族の館、有力者の家
物品：王侯貴族の持ち物、貴族の遺産、高級品
目的：他者の支配、権力、出世、目上の者に褒められる

5．法王（The Hierophant)

法王のアルカナは、宗教的な正しさと共に、神聖さとしきたりの重要性を示すカードです。同時にそれゆえに古きに縛られ、硬直していく組織や人物をも表すカードといえます。基本的に宗教、神にかかわる何か、施設を示すものです。

キーワード：神聖、慈悲、法、古きを守る、束縛、お節介
人物：法王、祭司、宗教的指導者、祖父、老人
場所：神殿、社、宗教的な施設
物品：神器、聖水、お守り、宗教的な意味を持つ物
目的：神の為、宗教組織の為、伝統の為、自身の習慣の為

6．恋人（The Lovers)

恋人のアルカナは、愛し合う恋人たちの絆や愛情を表すものであり、同時にその愛ゆえの人間の罪、誘惑を示すカードであります。恋愛的要素を色濃く示すカードであり、その存在は平和と争いを同時に示します。

キーワード：恋愛、誘惑、絆、浮気、結婚
人物：乙女、恋人、年頃の女性か男性、愛人
場所：広場、噴水、景色の良い場所、海
物品：恋人達の思い出、装飾品、宝石
目的：恋愛、逢引き、略奪愛、失恋の末

7．戦士（The Fighter)

戦士のアルカナは闘争、そしてその結果の勝利を示すカードです。逆に戦闘によって解決することに頼り、暴走する可能性をも示唆するものです。このカードが示すものは物理的な闘争に限りませんが、多くは実際に傷つけあう戦いを示すでしょう。

キーワード：戦闘、勝利、突進、暴力、独断、傍若無人
人物：戦士、傭兵、兵士、戦闘を行う者、格闘家
場所：戦場、戦場跡、コロシアム
物品：武器防具、兵器、戦いに使う道具
目的：勝利、戦うこと、自分の欲望を満たす

8．騎士（The Knight)

騎士のアルカナは、民衆の庇護者としての立場や善意を示すカードです。ただし、その善意はあくまで裁くものの偏見の可能性を含んでいます。また騎士はこの世界の軍人でもあるため、軍事施設や軍事行動も示唆するカードです。

キーワード：庇護、善意、公正、偏った善行、偏見
人物：騎士、神殿騎士、守衛、秩序の守護者
場所：要塞、砦、軍事施設、戦場
物品：馬、ランス、完全鎧、マント
目的：正義の実現、主君のため、法の執行

9．森の民（The Wodden Peo P L e)

森の民のアルカナは、この時代の見通せない森ゆえの秘匿性、神秘性を表すと同時に、周りから内部が見えない閉鎖性や不安さを含んでいるものです。森に暮らす人々や逃げ込んだ人、あるいは森の種族エルフを示すカードでもあります。

キーワード：隠遁、秘匿、慎重、閉鎖性、受動的、単独行動
人物：隠棲者、狩人、逃亡者、森に隠れ住む者、エルフ
場所：森、森の奥、洞窟、森の一軒屋
物品：書物、知識の書かれた巻物、毛皮
目的：知識の取得、獲物の狩猟、身を隠すため

10．運命の詩人（The Minstrel of Fortune)

運命の詩人のアルカナは、丁度アルカナ順の中間点に位置し、物事の転換、そして幸運やチャンス、あるいは不幸な事故や状況悪化、なんにしろ変化を表すものです。

物語を示すカードであり、それは同時に様々な表現を示唆するカードともいえます。

キーワード：転換点、幸運、チャン

ス、アクシデント、良くも悪くも変化
人物：吟遊詩人、芸人、芸術家、語り部、預言者
場所：路上、街、広場、酒場、街道
物品：楽器、書物、糸車、美術品
目的：出会う為、物語を知るため、物語を作るため

11. ドワーフの職人（The Dwarven Craftman）

ドワーフの職人のアルカナは、強固な意志とその実行力を示すものであり、逆にその強固さ故の融通の効かなさを表すものでもあります。良くも悪くも貫き通す意思、力を表すものであり、そういった象徴として職人やドワーフをも示します。

キーワード：力、強固な意思、実行力、拘り、石頭、不変、衝突
人物：ドワーフ、職人、頑固者
場所：地下、地下都市、洞窟、坑道
物品：職人の道具、鉱物、金属、宝石
目的：作品の完成、鍛えるため、己の意思を通すため

12. 咎人（The Criminal）

咎人のアルカナは罪を犯し、その償いを行うこと自体と示すものです。それゆえに示すものは幽閉や拘束、それに耐えるようなこと自体を表すカードです。具体的には罪人や囚人、あるいは罪を犯している人物そのものをあらわす場合もあります。

キーワード：償い、試練、忍耐、自暴自棄、奉仕、時間の浪費
人物：囚人、罪人、囚われし者、罪深きもの
場所：牢獄、地下牢、幽閉塔、密閉空間
物品：鍵、吊るし台、盗まれた物、凶器、罪の記録
目的：贖罪のため、何かの代償を得るため、ある状況から脱出するため

13. 死者（The Dead)

死者のアルカナは、終わりとしての死、最後を示すと共に、そこから再度始まる生、あるいは引き継がれる命を表現するものです。幅広い死にかかわるもの、不死者から故人、殺し屋、死霊術師から疫病まで様々なものを表します。

キーワード：死、終末、破局、死からの再生、再出発
人物：不死者、故人、殺し屋、死霊術師、死神（疫病の擬人化）
場所：墓地、死体のある場所、人の死んだ場所、廃村
物品：遺品、遺体の一部、遺言、毒
目的：一からの出直し、復活、遺産の為、死から逃れるため

14. 商人（The Marchant）

商人のアルカナは、商売や管理、人と人との交わりや和を表すと同時に、その儲けが出たゆえの浪費や、逆に極端な倹約を示すカードともなります。商人や商いをするもの、あるいはお金がかかわる場所全般を示すアルカナでもあります。

キーワード：倹約、管理、調和、商売、浪費、交わり、中庸
人物：商人、旅商人、店主、店番、資産家
場所：市場、露店、店舗、宿屋、倉庫、商人ギルド、海路
物品：金銭、商売権、商品、貴金属
目的：利益の為、人と人との繋がり、縁、単なる浪費

15. 魔王（The King of Devils）

魔王のアルカナは、悪行や破壊、裏切りなどあらゆる凶事を示すカードであり、基本的に不吉な物事の象徴のカードといえます。このカードから穏便な出来事や人物を読み取るのは中々難しいと考えていいでしょう。

キーワード：悪行、殺人、裏切り、堕落、破壊、侵略
人物：悪魔、魔獣、魔王、魔界の存在、禍ッ神
場所：魔界、魔王軍勢力圏、孤高の城、不可侵の領域
物品：魔界の品物、魔剣、呪われた品物
目的：侵略、略奪、殺意の執行、私利私欲のため

16. 悪党（The Rogue）

悪党のアルカナは、盗みなどの犯罪など社会的に悪とされる行為そのものや、犯罪でなくとも度の過ぎた利益追求や、倫理的に悪いとされる出来事全般を示唆します。人物などでは一概に悪とは言えませんが、基本的に裏社会の人間をさすものです。

キーワード：盗み、災難、悪事、傲慢、利益追求
人物：盗賊、強盗、裏社会の人間、野盗
場所：スラム、闇市場、隠れ家、犯罪現場、裏路地
物品：盗品、ヤバい品物、奴隷、麻薬
目的：組織の利益、欲望のままに、保身の為に

17. 竜と獣（The Dragon & Beasts）

竜と獣のアルカナは、自然や自然に存在する生物の力を表現するものです。同時にその自然さ故の制御不能さや人の都合によらない荒々しさを示しています。　自然界に存在する生物の他、獣人を示唆する場合もあります。

キーワード：野生の力、自然の脅威、制御不能の力、荒々しさ
人物：竜、幻獣、動物、獣人
場所：険しい自然、渓谷、荒野、山岳

物品：革、角製品、幻獣の体素材及びそれから製作される製品
目的：幻獣素材の入手、動物・幻獣への復讐、弱肉強食

18. 鬼（The Demon）

鬼のアルカナは、この自然の存在の中に潜む危なさ、潜在的危険因子を示します。また同時に、鬼の起源である、魔界から取り残された存在であること自体も要素として内包します。鬼自体を示唆する他、鬼のような人物といったファジーな意味での鬼や残留者も表します。

キーワード：潜在的な危険、平和の阻害、不安、残留
人物：鬼、人類の敵となる存在、非道な人物、取り残された者
場所：洞窟、ダンジョン、自然の要害、危険地帯
物品：奪われた物品、肉、略奪品
目的：略奪、略奪品の奪還、被害への対応

19. 太陽の子供たち（The Children of Sun）

太陽の子供たちのアルカナは、誕生と生命力、そしてそこから生じる未来の可能性を示します。そこから生命の象徴としての子どもや少年少女、そして妊婦なども表します。

またこのアルカナは種族としての妖精やその妖精の使い手達も示唆する場合があります。

キーワード：誕生、生命力、未来、未確定
人物：赤ん坊、子供、少年少女、妊婦、妖精、妖精使い
場所：子供たちの秘密の遊び場、日溜まり、草原、泉
物品：宝石、珍しい生物の卵、農作物
目的：子供のため、子孫のため、将来のため

20. 人造物（The Artificial）

人造物のアルカナは、人がつくるということに焦点を与えられた技術や被造物を表します。同時に人が作り出せる様々なもの表し、多くは魔術による創造物を示します。それ故に人物を示唆する場合でも、人間ではない精霊や魔法生物、傀儡などを表す場合があります。

キーワード：人造、無機物、技術発展、操作、傀儡
人物：傀儡、精霊、魔法生物、魔術師、魔術を使う悪魔
場所：魔術師の工房、書斎、地下室、研究室
物品：傀儡の素体、魔具、美術品、模造品
目的：無からの創造、操り人形にする、傀儡を作る、事態をコントロールする

21. 神々の世界（The Heaven）

神々の世界のアルカナは、最終アルカナであり、物事の完成を表すものです。基本的に神々に関わるものやその信者を表すものであり、突き詰めれば神に創造された人類全てをも内包するアルカナです。世界全てを内包するアルカナとも言えます。

キーワード：完成、最終到達地点、世界、完全、成就
人物：神々、天族、神獣、高位の神官、敬虔な信者
場所：天界、神殿、聖域、不可侵の領域、清浄な場所
物品：神器、お守り、聖水、伝説的な品物、神話
目的：完全なモノの完成、世界支配、人類のため、やり遂げるため

付録

この章では、付録としてプレイ上あると便利な表やシートを掲載しています。

この表類はそのまま使用しても良いですし、コピーして使用してもよいでしょう。

また、シート類は基本的にコピーして使用するのが基本となります。

コピーする際には、B5 サイズから A4 サイズ等に拡大すると使いやすいと思われます。

■添付付録

魔術系統図

魔術系統図は、魔術の習得の前提を系統図としてまとめたものです。

魔術の習得に際し、何を前提に習得しなければならないのか等の確認にご利用ください。

魔術リスト

魔術リストは、レベルごとの魔術を一覧表にし、各魔術のスロットコストとその魔術に対する簡単な解説を載せています。

どのような魔術があるのかを一覧で参照したい時に便利な表です。

奇跡リスト

奇跡リストは、レベルごとの奇跡を一覧表にし、各奇跡の依存上昇値とその奇跡に対する簡単な解説を載せています。

どのような奇跡があるのかを一覧で参照したい時に便利な表です。

アーキタイプキャラクターシート

７つのキャラクターシートは、それぞれのクラスでアーキタイプを使用してスタートする時に使用できるキャラクターシートです。

これらをコピーして残りの記入事項を書き込むことですぐにプレイを始めることが可能です。

その後継続してレベルアップなどさせる際には、ブランクキャラクターシートに書き写して使用してください。

ブランクキャラクターシート

記入事項が全て空欄になっているキャラクターシートです。

全てを一から作成する方法の場合にはこちらのキャラクターシートをコピーして利用してください。

魔術管理シート

魔力の管理、習得魔術の管理、魔術スロットにセットしている魔術の管理などに使用できるシート。

コピーして利用してください。

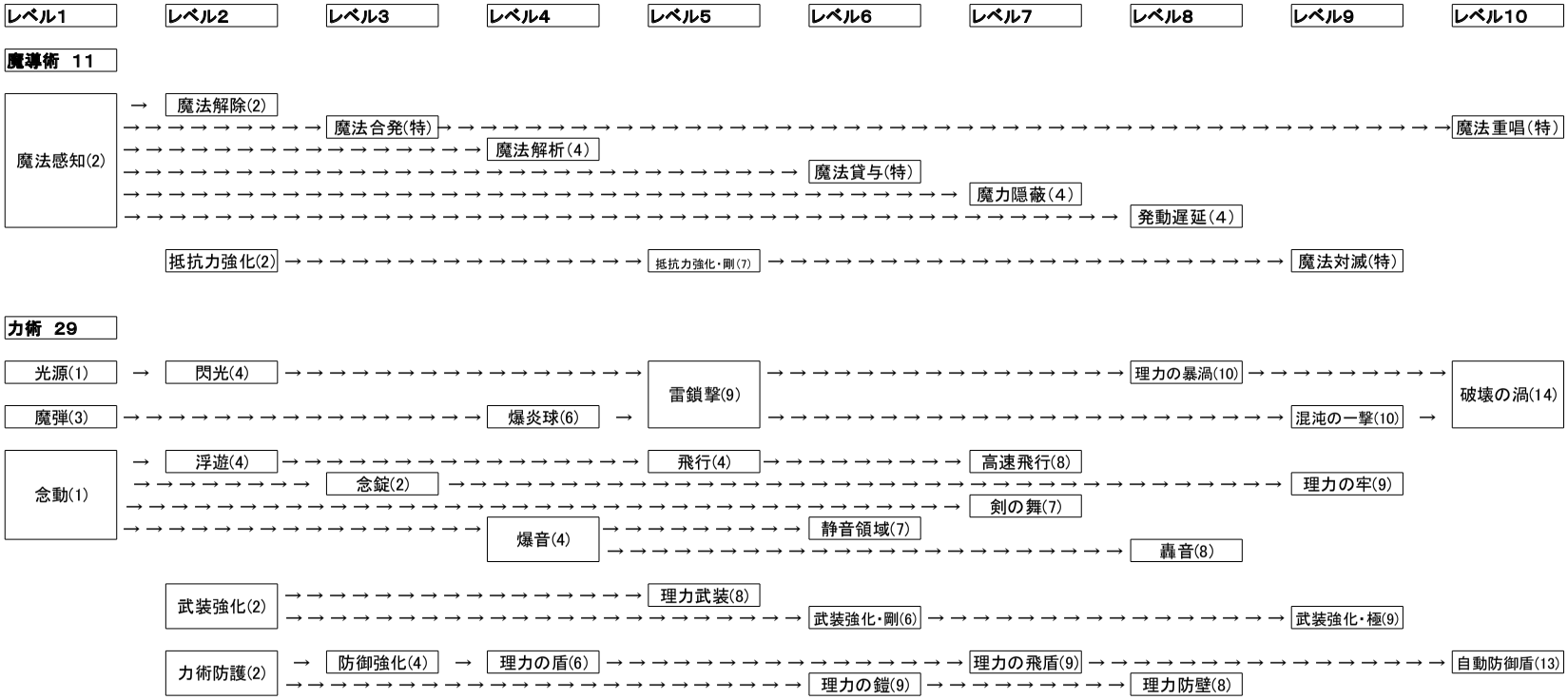
セッション管理シート

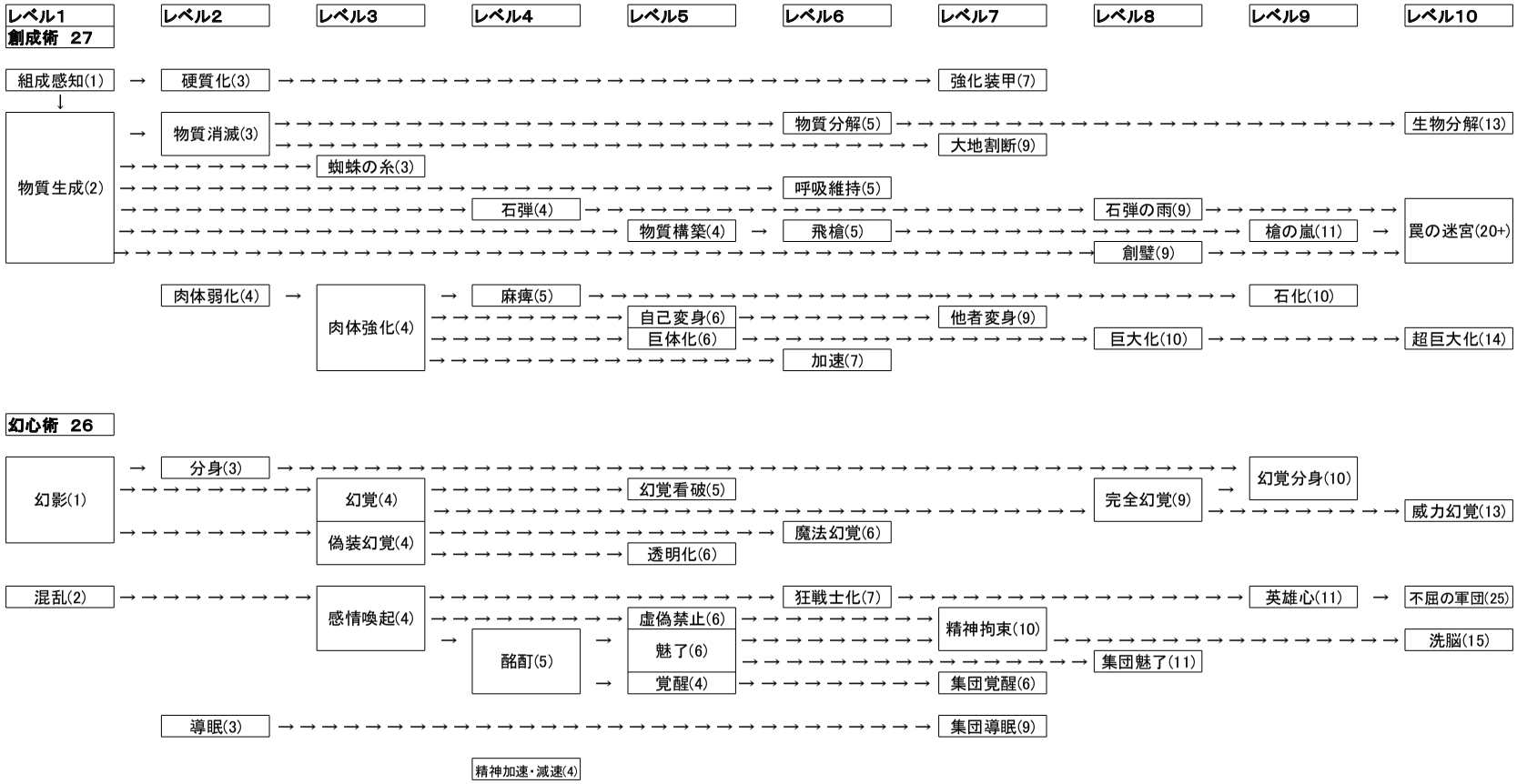
ＧＭがセッションにおいてＰＬ、ＰＣの一部ステータスの管理や、イニシアティブを管理する時に使用できるシートです。

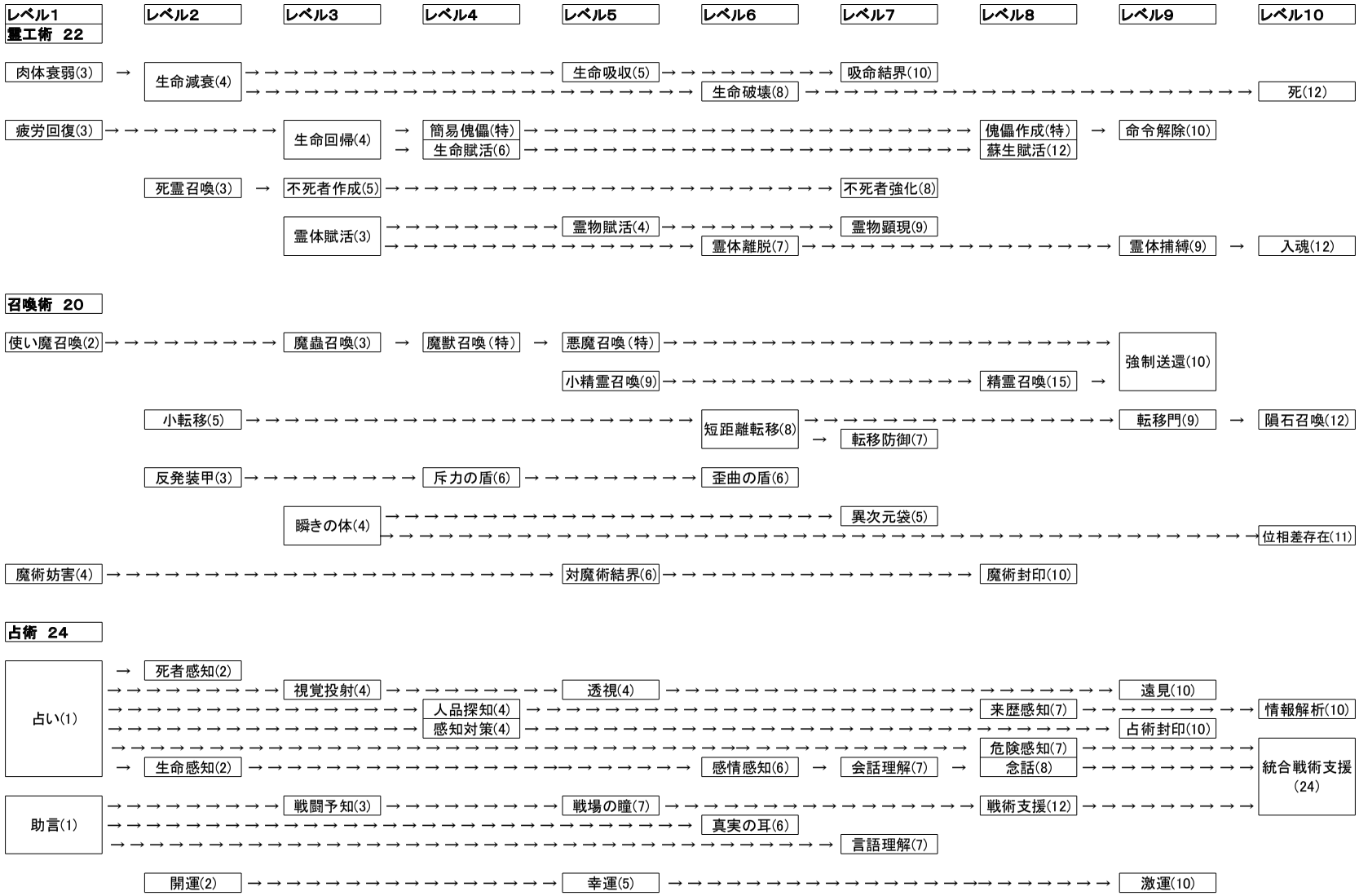
セッションごとに新しいシートをコピーして利用するとよいでしょう。

魔術系統図

この魔術系統図は、前提魔術を満たしたことによって取得可能になる魔術を系統図としてまとめるたものです。
全体としての流れの把握や、目標魔術の習得のためにどんな魔術が必要なのか理解するためにご利用下さい。
魔術名の後の（）内の数字は、その魔術の使用スロット数です。




レベル1
創成術 27
レベル2
レベル3
レベル4
レベル5
レベル6
レベル7
レベル8
レベル9
レベル10
組成感知(1)
硬質化(3)
強化装甲(7)
物質生成(2)
物質消滅(3)
物質分解(5)
生物分解(13)
大地割断(9)
蜘蛛の糸(3)
呼吸維持(5)
石弾(4)
石弾の雨(9)
物質構築(4)
飛槍(5)
槍の嵐(11)
罠の迷宮(20+)
創璧(9)
肉体弱化(4)
肉体強化(4)
麻痺(5)
石化(10)
自己変身(6)
他者変身(9)
巨体化(6)
巨大化(10)
超巨大化(14)
加速(7)
幻心術 26
幻影(1)
分身(3)
幻覚分身(10)
幻覚(4)
幻覚看破(5)
完全幻覚(9)
威力幻覚(13)
偽装幻覚(4)
魔法幻覚(6)
透明化(6)
混乱(2)
感情喚起(4)
狂戦士化(7)
英雄心(11)
不屈の軍団(25)
虚偽禁止(6)
精神拘束(10)
洗脳(15)
酩酊(5)
魅了(6)
集団魅了(11)
覚醒(4)
集団覚醒(6)
導眠(3)
集団導眠(9)
精神加速・減速(4)


レベル1
レベル2
レベル3
レベル4
レベル5
レベル6
レベル7
レベル8
レベル9
レベル10
霊工術 22
肉体衰弱(3)
生命減衰(4)
生命吸収(5)
吸命結界(10)
生命破壊(8)
死(12)
疲労回復(3)
生命回帰(4)
簡易傀儡(特)
生命賦活(6)
傀儡作成(特)
蘇生賦活(12)
命令解除(10)
死霊召喚(3)
不死者作成(5)
不死者強化(8)
霊体賦活(3)
霊物賦活(4)
霊物顕現(9)
霊体離脱(7)
霊体捕縛(9)
入魂(12)
召喚術 20
使い魔召喚(2)
魔蟲召喚(3)
魔獣召喚(特)
悪魔召喚(特)
強制送還(10)
小精霊召喚(9)
精霊召喚(15)
小転移(5)
短距離転移(8)
転移門(9)
隕石召喚(12)
転移防御(7)
反発装甲(3)
斥力の盾(6)
歪曲の盾(6)
瞬きの体(4)
異次元袋(5)
位相差存在(11)
魔術妨害(4)
対魔術結界(6)
魔術封印(10)
占術 24
占い(1)
死者感知(2)
視覚投射(4)
透視(4)
遠見(10)
人品探知(4)
来歴感知(7)
情報解析(10)
感知対策(4)
占術封印(10)
危険感知(7)
生命感知(2)
感情感知(6)
会話理解(7)
念話(8)
統合戦術支援(24)
助言(1)
戦闘予知(3)
戦場の瞳(7)
戦術支援(12)
真実の耳(6)
言語理解(7)
開運(2)
幸運(5)
激運(10)

魔術リスト

魔術名	SC	効果
1レベル		
魔法感知	2	視界内の魔法の道具、働いている魔術・奇跡を感知する。不死者、傀儡、召喚された異界の生物は反応しない。
光源	1	おおよそ松明程度の明かりを作り出す。この明かりは自由に動かせる。物体に光源を付与することもできる。
念動	1	念動の力で物を動かすことができる。動かしている最中には集中して他の行動は取れない。
魔弾	3	２ｄ＋魔力分の叩ダメージのエネルギー弾を撃つ。炎・冷却・雷・純エネルギーの４種類から属性を選択でき、効果が違う。
組成感知	1	触れた物質の組成を感じ取ることができる。この感じた感覚の区別は他者には説明できない。
物質生成	2	己が理解している物質を作り出せる。ただし土、石の類、水のみ。植物由来の素材、及び金属は作り出せない。
幻影	1	視覚的な幻を作り出す。幻は触れることも、音を出すこともできない。疑わない限り幻を消すことはできない。
混乱	2	対象の記憶を混乱させて、状況把握をできなくする。ただし対象は自らの身の安全は守ろうとする。
肉体衰弱	3	対象の生命エネルギーを漏出させ、ＨＰの上限を下げる。同じ魔術の効果は重複せず高い効果のもののみ残る。
疲労回復	3	肉体エネルギーを増幅し、疲労を回復させる。１ｄ＋魔力点の疲労ダメージを回復させる。
使い魔召喚	2	魔界の生物の精神を呼び出し、小動物に宿らせ、使い魔として使役することができる。
魔術妨害	4	魔術・奇跡の行使を妨害する小円の結界を張る。魔力・信仰に－２のペナルティを与える。
占い	1	未来の出来事を占うことができる。未来に起きうる可能性の高い出来事を当てる。
助言	1	対象の次に行う判定に＋１の判断ボーナスを与える助言を行う。
2レベル		
魔法解除	2	かけてある魔法を解除する。相手の魔法強度を上回る必要がある。
抵抗力強化	2	対象の魔法に対する全てのＳＴ判定に＋２の魔法ボーナスを与える。魔法以外に対しては効果が無い。
浮遊	4	対象一体に浮遊力を生み出し、上下に移動できるようにする。横方向には移動できない。
力術防護	2	全ての力術系魔術の魔術に対して５点の防護点を与える。
武装強化	2	武器に炎、冷却、雷、純エネルギーの属性を付与する。属性による１ｄ（純エネルギーのみ１ｄ＋１）のダメージを与える。
閃光	4	閃光を発して、正面に立っている相手の目を１ｄラウンドの間くらませる。状況によってＳＴに修正あり。
硬質化	3	物質の硬度を上昇する。鎧に使用すると防護点を１上昇させる。盾に使うと回避判定に＋１のボーナスがつく。
物質消滅	3	己が理解している物質を消滅させる。ただし消滅できるのは土、石類、水に限られる。植物由来の素材、金属は不可。
肉体弱化	4	肉体機能を低下させ、肉体を使った行動に－１のペナルティを与える。ただしＨＰは減少しない。
導眠	3	対象を即座に眠らせる。ただし、自然の眠りと一緒なのでその場の状況次第で目を覚ます事がある。
分身	3	自らの体の幻影を本体と微妙にずらして作り出すことにより、あらゆる回避判定に＋２の無属ボーナスを与える。
生命減衰	4	対象の生命力を崩壊させて、頑健ＳＴに失敗した場合、防護点無視で２ｄ＋魔力点のダメージを与える。
死霊召喚	3	死んだ対象の生前の記憶を呼び出し、話を聞けるようにする。死後の時間や死体の状況で難易度が変わる。
小転移	5	手元によく知る物品を一瞬にして瞬間移動で取り寄せる。物品は魔法陣に乗せておく必要がある。
反発装甲	3	対象に小規模な反発結界を付与する。あらゆる攻撃に対し防護点を＋２し、射撃回避に対し＋１の反発ボーナスを与える。
生命感知	2	自身を中心として中円の範囲内の生命体を感知する。生命体の数とその生命体への距離を感知できる。
死者感知	2	自身を中心として中円の範囲内の不死者を感知する。不死者の数とその不死者への距離を感知できる。
開運	2	運命への干渉を行い、対象の運を望む方向に改善する。１日の間１回だけ任意の判定に＋１の幸運ボーナスを得られる。
3レベル		
魔法合発	特殊	魔術スロットを余分に使用することで、魔力を高い状態で発動できるようにする特殊魔術。
念錠	2	不可思議な力をもって錠や鍵や扉、箱など閉まるものを開かなくする。
防御強化	4	対象に魔術の力場を与え、それにより防御力を強化する。対象はあらゆる攻撃に対して防護点を＋３する。
肉体強化	4	肉体を強化し、対象の力を即座に上昇させる。対象の肉体値と技術値を＋１する。ＨＰも上昇する。
蜘蛛の糸	3	空間に蜘蛛の糸のような物質を出現させ、相手を絡めとる。相手の動きを阻害する。
幻覚	4	視覚、聴覚をともなう幻覚を作り出す。音声のみの幻覚を作り出すこともできる。
偽装幻覚	4	魔術の幻覚の力によって変装を行う。この変装によって対象のサイズを変更することはできない。
感情喚起	4	様々な感情を喚起させ、その感情により様々な状態変化を起こさせる。憤怒、希望、絶望、恐怖が選択可能。
生命回帰	4	生命力を回復させ、負傷や疲労ダメージを癒す。２ｄ＋魔力点回復する。負傷と疲労ではまず負傷が優先して回復する。
不死者作成	5	死体を材料にゾンビまたはスケルトンを生産する。
霊体賦活	3	対象の霊体を活性化し、霊体に対し影響力を持つまで強化する。ただし相手からも触れられるようになる。
魔蟲召喚	3	魔界から獰猛な蟲を召喚し、対象にたからせる。１ｄ＋魔力の刺ダメージを与える。
瞬きの体	4	対象の身体を次元との狭間に置くことができる。対象への攻撃は全て２分の１の確率で失敗する。
視覚投射	4	視覚のみを自分から外部に切り離し、離れた場所の状況を見ることができる。走る程度の速度で視覚を移動できる。
戦闘予知	3	戦闘状況をおぼろげながら予知し、戦闘を有利に進める。イニシアティブに＋１ｄ、回避判定、命中判定に＋１の判断ボーナス。
4レベル		
魔法解析	4	対象にかかっている魔法の性質、効果などを解析する。魔法の品物の効果も解析する。
爆炎球	6	魔法の火炎球を投げつけ、着弾地点で爆発させる。中円の範囲内に４ｄ＋魔力・叩・炎属性のダメージを与える。
爆音	4	非常に大きな爆音を指定地点を中心に発生させる。振動により範囲内に１ｄ＋魔力の叩ダメージを与える。
理力の盾	6	理力でこの世界に存在する盾を再現する。この盾は通常よりも防護点が１高く、回避力修正にも＋１の硬化ボーナスを得る。
石弾	4	小型の石を大量に対象に向かって射撃し、４ｄ＋魔力点の叩ダメージを相手に与える。
麻痺	5	対象の肉体を麻痺状態にする。頑健ＳＴに失敗した対象は１ｄ＋１ラウンド継続して麻痺状態になる。
酩酊	5	対象の精神を変容させ、酩酊状態にする。全ての命中判定、回避判定、ＳＴ判定に－２のペナルティを与える。
精神加速・減速	4	精神を加速、あるいは減速し、戦闘中有利な状況を確保する。
簡易傀儡	特殊	簡易的な傀儡（ゴーレム）を作り出す。傀儡を使役中、５＋簡易ゴーレムのレベル点の魔術スロットを使用状態にする。
生命賦活	6	対象の生命力を一時的に増強し、対象はＨＰが１６上昇し、頑健ＳＴにも＋４のボーナスを得る。
魔獣召喚	特殊	召喚者のレベルまでの魔獣を召喚する。魔獣を使役中、魔獣のレベル点×４の魔術スロットを使用状態にする。

魔術名	SC	効果
斥力の盾	6	射撃攻撃に有効な局所的結界を張る。対象は近接攻撃に対し＋１、射撃攻撃に＋３の反発ボーナス、＋２の防護点を得る。
人品探知	4	術者がよく知る人物、物品を探知する。術者は相手の姿と方向、距離を知ることができる。
感知対策	4	大円の範囲内の対象を感知する魔術を使用された場合、感知し、使用された魔術を知り、探知した相手を逆探知する。
5 レベル		
抵抗力強化・剛	7	対象の魔法に対する全てのＳＴ判定に＋４の魔法ボーナスを与える。魔法以外に対しては効果が無い。
雷鎖撃	9	魔法の雷を発生させ、第円の範囲内で選択的に敵を攻撃する。対象に２ｄ＋魔力の叩・雷属性のダメージを与える。
飛行	4	魔術の力で飛行能力を得る。飛行速度は自身で走るのと同程度となる。高度は地表１００ｍ前後が限界。
理力武装	7	世界に存在する武器を理力によって作り出す。この武器は命中判定に＋１、ダメージに＋２の無属ボーナスを得る。
物質構築	4	より高度な〈物質生成〉。金属、木材、皮などを含む物質を作り出すことができる。生成したものは消滅しない。
自己変身	6	自らを他の生物に変身させる。変身対象は術者がよく知っている必要がある。人類の変身対象は極小から超大型まで。
巨体化	6	全体像をそのままで巨大化する魔術。この魔術をかけられたものはサイズが一段階上昇する。
幻覚看破	5	大円の範囲内のあらゆる幻覚を解除する。〈透明化〉の魔術を使用した対象も解除できる。
透明化	6	対象を透明化（不可視状態）にすることができる。対象の装備品なども一緒に透明化する。
虚偽禁止	6	この魔術に対し意思ＳＴを失敗した対象が、あらゆる質問に対し嘘をつけなくなる。
魅了	6	魔術により意思ＳＴに失敗した対象の精神に与え、術師を親愛なる人物と認識させる。
覚醒	4	この魔術をかけられた対象は魔術的な効果による精神異常から回復することができる。
生命吸収	5	対象の生命力を吸収し、自らの傷を回復する魔術。２ｄ＋魔力点の防護点無視ダメージを与え、その分ＨＰを回復する。
霊物賦活	4	武器などの物品に霊性を付加し、霊体、半霊体の能力を持つ相手に影響を与えられるようにする。
悪魔召喚	特殊	召喚者のレベルまでの悪魔を召喚する。悪魔を使役中、悪魔のレベル点×４の魔術スロットを使用状態にする。
小精霊召喚	9	小精霊という特殊な存在を召喚、使役する。小精霊を使役中、９点の魔術スロットを使用状態にする。
対魔術結界	6	大円の範囲内部で、魔術の使用が困難になる結界を張る。結界内ではこの魔術の魔法強度を超えない限り他の魔術は発動しない。
透視	5	視界内の物体を透過して見ることができるようになる。この透視によって透過する物体は術者自体が調整できる。
戦場の瞳	7	戦闘状況をかなり的確に予知し、戦闘を有利に進める。イニシアティブに＋２ｄ、回避判定、命中判定、直感ＳＴに＋２の判断ボーナス。
幸運	5	運命への干渉を行い、対象の運を望む方向に改善する。１日の間１回だけ任意の判定に＋２の幸運ボーナスを得られる。
6 レベル		
魔法貸与	特殊	この魔術により魔術スロットを＋３することで、他人に魔術を貸与することができる。その間スロットは使用状態となる。
静音領域	7	中円の範囲の全く音が発生しない領域を作成し、そこでは一切音が発されないようにできる。
武装強化・剛	6	武器に炎、冷却、雷、純エネルギーの属性を付与する。属性による２ｄ（純エネルギーのみ２ｄ＋２）のダメージを与える。
理力の鎧	9	魔術による防護力場を鎧のようにまとわせる。魔力×２＋２０点までのダメージを防護点のない追加ＨＰのように扱える。
物質分解	5	〈物質消滅〉よりも高度な物質消滅。金属、木材、皮などを含む物質を消滅させる。
呼吸維持	5	あらゆる物質の中で呼吸を維持できるように周りの環境を整える。
飛槍	5	小型の槍を複数創造し、相手に向かって射撃する。３ｄ＋魔力の刺ダメージを与える。
加速	7	肉体能力を上昇させ、行動力を上昇させ、１ラウンド中に４アクションを行えるようにする。
魔法幻覚	6	この魔術を使うことで対象に特定の魔法がかかっているように偽装することができる。
狂戦士化	7	対象の精神の中の凶暴性を引き出す。狂戦士化している場合様々な判定に士気ボーナスを得、直感ＳＴに－２のペナルティを受ける。
生命破壊	8	対象の生命力を崩壊させて、頑健ＳＴに失敗した場合、防護点無視で５ｄ＋魔力点のダメージを与える
霊体離脱	7	対象の霊体を肉体から離脱させることができる。自身以外の対象は、霊体離脱の同意が必ず必要。
短距離転移	8	視界内の任意の場所に自身を転移させる。術者は一瞬にして目標地点に到達する。
歪曲の盾	6	空間を歪ませあらゆる射撃物から身を守る。瞬間的に自身への射撃攻撃、直感ＳＴが必要な回避を行う魔術を完全に回避する。
感情感知	6	視界内の生物の感情の状態を感知できるようになる。視界内の指定した人物の感情を感じ取ることができる。
真実の耳	6	聞こえた事実が真実か否かを判別できるようになる。本人が事実と思っていることは真実として判断される。
7 レベル		
魔力隠蔽	7	対象にかかっている魔術、もしくは魔術そのものを隠匿する魔術を行使する。
高速飛行	8	対象は高速飛行の力を得る。飛行速度は魔力×３ｋｍ。高度については地表から１００ｍ前後となる。
剣の舞	7	武器を一つ自律的に戦闘に参加させることができる。武器は術者と同じ攻撃修正で攻撃を行う。
理力の飛盾	9	自律的に飛び回る理力の盾を作り出す。盾は持つ必要がないが、盾のボーナスは得ることができる。
強化装甲	7	物質の硬度を強化する。鎧に使用すると防護点を４上昇させる。盾に使うと回避判定に＋２のボーナスがつく。
大地割断	9	大地に地割りを起こし対象を攻撃する。地割れに飲み込まれると動けなくなり４ｄ＋魔力の叩ダメージを受ける。
他者変身	9	他者を何らかの別の生物に変身させる。変身させる対象について術者はよく知っている必要がある。
精神拘束	１０	対象に強烈な暗示を仕込み、行動を束縛する魔術。対象は意思ＳＴに失敗した場合、強力な暗示を植え付けられる。
集団覚醒	6	〈覚醒〉の魔術を中円の範囲内の全ての対象に対して行使することができる。
集団導眠	9	〈導眠〉の魔術を中円の範囲内の全ての対象に対して行使することができる。
吸命結界	１０	中円の範囲内の対象から生命力を吸収する。範囲内の対象全てに２ｄ＋魔力の防護点無視ダメージを与え、その分ＨＰを回復する。
不死者強化	8	〈不死者作成〉で作成されたゾンビ、スケルトンをゾンビ・エリート、スケルトン・エリートに強化する。
霊物顕現	9	霊体、半霊体の能力を持つ対象が意思ＳＴに失敗した場合、その能力を打ち消す。
転移防御	7	この魔術を使用することで、一瞬で転移を行い、緊急的に確実な回避を行うことができる。
異次元袋	5	安全な異次元空間に無限に荷物を入れることができる。この中に生物を入れることはできない。
言語解読	7	指定する一つの筆記された言語を完ぺきに読めるようにできる。指定言語で筆記されたものも読むことができる。
会話理解	7	指定する一つの言語を、聞こえる範囲で全て翻訳して理解できる。指定言語で喋ることも可能。
8 レベル		
発動遅延	4	他の魔術と同時に使用することで、発動条件などを使用して、他の魔術の発動を遅延することができる。
理力の暴渦	１０	大円の範囲に徹底的な破壊の嵐を巻き起こす。範囲内で継続的に２ｄ＋魔力の叩ダメージを与え続ける。
轟音	8	非常に大きな爆音を指定地点を中心に発生させる。振動により範囲内に４ｄ＋魔力の叩ダメージを与える。
理力防壁	8	通り抜けることが困難なエネルギーの壁を作り出す。様々な属性のエネルギーで防壁を作ることができる。
石弾の雨	9	小型の石を大量に創造し、中円の範囲に向かって射撃する。４ｄ＋魔力の叩ダメージを範囲内の対象に与えることができる。

魔術名	SC	効果
創壁	9	何もない空間に即座に壁を生成する。壁は土、あるいは意思、岩で出来た壁となる。
巨大化	10	全体像をそのままで巨大化する魔術。この魔術をかけられたものはサイズが二段階上昇する。
完全幻覚	9	視覚、聴覚、嗅覚（味覚）、触覚をすべて満たす幻覚を作り出す。この幻覚は非常に精巧である。
集団魅了	１１	〔魅了〕の魔術を中円の範囲内の全ての対象に対して行使することができる。
傀儡作成	特殊	傀儡（ゴーレム）を作り出す。傀儡を使役中、６＋ゴーレムのレベル点の魔術スロットを使用状態にする。
蘇生賦活	１２	あらかじめこの魔術を使用することで、一度死亡判定に失敗しても即座にＨＰ１で復活できるようになる。
精霊召喚	１５	精霊という特殊な存在を召喚、使役する。精霊を使役中、１５点の魔術スロットを使用状態にする。
魔術封印	１０	対象に対し魔法を封印する個人結界を張り、相手の魔法行使を妨害する。
来歴感知	8	この魔術を何らかの物品に対して使うと、物品の過去の記憶を知ることができる。
危険感知	7	自身に迫る危機を感知できる。例えば罠や怪物、自然の自己などが起こる可能性が高いなどを知ることができる。
念話	8	この魔術を自身にかけることにより、任意のよく知る人物とメッセージを送り、相手の返答も理解できるようになる。
戦術支援	１２	戦闘状況をかなり的確に予知し、戦闘を有利に進める。イニシアティブに＋３ｄ、回避判定、命中判定に＋３の判断ボーナス、直感ＳＴに＋４のボーナスを得る。
９レベル		
魔法対滅	特殊	相手の発動した魔術に対し、即座に同等以上の魔術スロットを消費して無効化する。
混沌の一撃	１０	様々なエネルギーの渾然とした一撃を放つ。この攻撃は力術系防護点を除く防護点を無視して４ｄ＋魔力×２のダメージを与える。
理力の牢	9	不可視の力による牢獄を作りだす。この牢獄に囚われた場合、キャラクターは物理的な脱出手段を失う。
武装強化・極	9	武器に炎、冷却、雷、純エネルギーの属性を付与する。属性による３ｄ（純エネルギーのみ３ｄ＋３）のダメージを与える。
槍の嵐	１１	小型の槍を大量に創造し、中円の範囲に向かって射撃する。３ｄ＋魔力の刺ダメージを範囲内の対象に与えることができる。
石化	１０	頑健ＳＴに失敗した対象を即座に石化する。相手の持ち物も同時に石化する。
幻覚分身	１０	魔術により対象をかたどった完全な幻覚を作り出すことができる。
英雄心	１１	対象の精神の中に英雄性を引き出す。術の影響下にある場合、様々な判定に士気ボーナスを得、直感ＳＴに－３のペナルティを受ける。
命令解除	１０	〔傀儡作成〕によって作成された傀儡に対する支配を、この魔術によって解除することができる。
霊体捕縛	9	対象の霊体を強制的に捕縛する。捕縛するにはその霊体を捉える特殊な器を用意する必要がある。
強制送還	１０	召喚された魔界や天界の存在を強制的に送還する魔術。送還するには相手の召喚の魔法強度を上回る必要がある。
転移門	9	特定の場所に一瞬で移動する転移門を作り出す。最大の大型サイズまで門を通ることができる。
遠見	１０	今まで行ったことのある場所や、あった事のある人物の近くのその場にいるように視覚、聴覚、嗅覚を確保できる。
占術封印	１０	大円の範囲内において一切の占術系魔術の行使、または占術系魔術を一切禁止する。
激運	１０	運命への干渉を行い、対象の運を望む方向に改善する。１日の間１回だけ任意の判定に＋３の幸運ボーナスを得られる。
１０レベル		
魔法重唱	特殊	特殊な制限下の元、２つの魔術を同時に使用できるようになる。
破壊の渦	１４	純粋に破壊エネルギーの渦を引き起こし、大円の範囲内を徹底的に破壊する。対象に防護点無視４ｄ＋魔力×２のダメージ。
自動防御盾	１３	中円の範囲内で自律的に飛び回る理力の盾を作り出す。範囲内の選択対象は、盾のボーナスを得ることができる。
生物分解	１３	対象の肉体を分解し、消滅させる。頑健ＳＴに失敗すると対象は肉体を分解され即座に死亡する。
罠の迷宮	２０＋	罠を仕掛けられた迷宮を即座に作り出す。魔術的な罠も同時に仕掛けることができる。
超巨大化	１４	全体像をそのままで巨大化する魔術。この魔術をかけられたものはサイズが三段階上昇する。
威力幻覚	１３	受けた負傷などがそのまま本当の負傷となる〔完全幻覚〕。ただし影響を与えられるのは知能を持つ生物のみ。
不屈の軍団	２５	範囲内の対象の精神の中に英雄性を引き出す。術の影響下にある場合、様々な判定に士気ボーナスを得、直感ＳＴに－３のペナルティを受ける。
洗脳	１５	魔術により精神に影響を与え、術者の命令を絶対的に従わせる。
死	１２	対象は頑健ＳＴに失敗した場合死亡する。頑健ＳＴに成功したとしても、防護点無視で２ｄ＋魔力点のダメージを受ける。
入魂	１２	自分の霊体、あるいは〔霊体捕縛〕で捕縛した魂を他の器や、傀儡となる人型などに移し替える。
隕石召喚	１２	大円の指定範囲に巨大な隕石を召喚し、落とす。範囲内の対象は、直感ＳＴに失敗すると１０ｄ＋魔力×２のダメージを受ける。
位相差存在	１１	自分の存在を少し位相をずらした世界、位相空間に移動させる。
情報解析	１０	視界内の生物（ＮＰＣ）についてのデータを全て理解することができる。
総合戦術支援	２４	戦闘状況をかなり的確に予知し、さらにそれを念話で共有する。イニシアティブに＋３ｄ、回避判定、命中判定に＋３の判断ボーナス、直感ＳＴに＋４のボーナスを得る。

奇跡リスト

奇跡名	依存	効果
1レベル		
光源	1	おおよそ松明程度の明かりを作り出す。この明かりは自由に動かせる。物体に光源を付与することもできる。
士気高揚	3	神の威光により士気を上昇する。対象は近接命中、射撃命中、意思ＳＴに対し＋１の士気ボーナスを得る。
小回復促進	3	肉体の回復力を強化し、信仰値ラウンドの間ラウンド開始時にＨＰが１回復する。
疲労回復	3	肉体にたまった疲労を即座に回復する。疲労ダメージを１ｄ＋信仰値分回復する。
沈静化	3	興奮状態や、混乱状態にある精神を安静化することができる。
2レベル		
託宣	5	祈りを捧げ、神に単純な問いかけを行うことができる。神の返答は質問の複雑さに比例し難解になる。
消毒	4	身体に存在する毒の成分を消去し、健康体の状態に戻す。ただし一旦毒で受けたダメージなどは回復しない。
小負傷回復	4	体に負った傷を一瞬にして回復する。ＨＰを即座に１ｄ＋信仰値分回復する。ＨＰは上限を超えて回復しない。
抵抗力強化	4	対象の魔法に対する全てのＳＴ判定に＋２の魔法ボーナスを与える。魔法以外に対しては効果が無い。
3レベル		
麻痺治療	5	魔術、奇跡、毒などその原因にかかわらず体の麻痺状態を治す。
中回復促進	6	肉体の回復力を強化し、信仰値＋１ラウンドの間ラウンド開始時にＨＰが２回復する。
小加護	4	神の加護により、対象の直後の判定に＋２の幸運ボーナスを得ることができる。
魔法解除	5	かけてある魔法を解除する。相手の魔法強度を上回る必要がある。
4レベル		
覚醒	6	この奇跡をかけられた対象は魔法的な効果による精神異常から回復することができる。
中負傷回復	7	体に負った傷を一瞬にして回復する。ＨＰを即座に２ｄ＋信仰値×２分回復する。ＨＰは上限を超えて回復しない。
祝福された武器	7	武器を神の力で祝福し、その武器の力を上昇する。武器自体のダメージを斬と叩は＋２ｄ、刺は＋１ｄする。
神の鎧	１０	神の加護により防護力場を対象にまとわせ、２ｄ＋信仰値×２点までのダメージを防護点のない追加ＨＰのように扱える。
5レベル		
神の閃光	7	神の力で閃光を発して、正面に立っている相手の目を１ｄラウンドの間くらませる。状況によってＳＴに修正あり。
盲目癒し	6	魔法効果などで一時的な盲目状態・視界不良になっている瞳を癒やす。
病気治療	8	病気にかかっている対象の病気を直し、回復する。病気強度以上の魔法強度を出す必要がある。
射撃防壁	8	神の加護により射撃攻撃を全て無効にする。直感ＳＴで回避する魔術は回避することができない。
意思伝達	7	神官がよく知る相手に対し、相手に思念で会話することができる。基本的には一方通行で、相手の感情のみ神官は理解できる。
6レベル		
石化解除	9	魔法やその他石化能力で石化した対象を元に戻す。石化の魔法強度等を上回る必要がある。
聖域作成	１１	信仰値にボーナスを得られる聖域を作成する。使った神官の信仰する神による奇跡は＋２、同神族は＋１のボーナスを受ける。
水上歩行	8	水上をまるで地面と同じように歩くことができるようになる。波打つ水面では行動にペナルティが付く。
マヤカシ破り	8	視界内の「幻影」「幻覚」のつく魔法の効果を打ち消す。この奇跡の幻覚などに対する魔法強度算出には＋３のボーナスが付く。
7レベル		
大回復促進	9	肉体の回復力を強化し、信仰値＋２ラウンドの間ラウンド開始時にＨＰが３回復する。
神獣召喚	特殊	神官のレベル以下の神獣を召喚、使役する。神獣を使役中、神獣のレベル×３の依存が上昇した状態になる。
会話理解	9	指定する一つの言語を、聞こえる範囲で全て翻訳して理解できる。指定言語で喋ることも可能。
誓約	１０	対象に宣誓を行わせ、自発的にその行動を守らせるように精神的な拘束を行う。
8レベル		
大負傷回復	１１	体に負った傷を一瞬にして回復する。ＨＰを即座に３ｄ＋信仰値×３分回復する。ＨＰは上限を超えて回復しない。
人造砕き	１１	傀儡や不死者、精霊を消滅させる。それらに３ｄ＋信仰値×３のダメージを防護点無視で与える。
帰還	１２	自身やその仲間に危険が迫った時に、一瞬であらかじめ設定した帰還地点に戻る奇跡。
9レベル		
再生	２０	肉体の欠損した部位、機能停止した部位を回復することができる。部位によって必要な魔法強度が異なる。
天候操作	３０	周囲の天候を変更する。自然界に存在するあらゆる天候に変更することが可能。
神罰	１５	対象に神罰といえる一撃を与える。信仰値×４の叩きダメージを小円の範囲内で選択的に与える。
１０レベル		
大奇跡	特殊	ＧＭが許可するあらゆる奇跡を、永続的な信仰値の下降と引き換えに叶える。
死者蘇生	特殊	自らの命と引き換えに死者を蘇らせる。使用直後に神官は死亡する。
天界遷移	特殊	奇跡が発動した瞬間、小円範囲内の選択的対象は天界へと次元移動する。

Shared†Fantasia Character Sheet

名前

性別　　年齢　　クラス／L 戦士／1

ボーナス設定

【タフネス】、【意思力】１Ｌ、【応急手当の才能】

ゴールド １５　　経験値 ０

キャラクターイメージ

肉体 4　技術 3　知能 2

ＨＰ ２６（係数６）／

戦闘修正	頑健ＳＴ	直感ＳＴ	意思ＳＴ
2	7	4	5

装備制限

近接	射撃	鎧
軍事	軍事	重装

イニシアティブ：2

言語：南方語

限界重量／軽荷重：１２０／６０

フィート　（残存ＦＰ ０）

≪早抜き≫≪マーシャルアーツ≫

特殊能力

武器名	命中	種類	持ち手	ＤＴ	ダメージ	射程	特殊
素手	6	素手	1Ｈ	叩	１ｄ＋４		
バスタードソード	6	剣	1Ｈ	斬／刺	4d+4/2d+4		
			2Ｈ	斬／刺	5d+4/3d+4		
ダガー	6	剣	1Ｈ	斬／刺	2d+2/1d+4	近・30m	投擲可
ロック	5	投擲	1Ｈ	叩	１ｄ＋３	近・30ｍ	

鎧・盾	鎧種	近接回避	射撃回避	対斬	対叩	対刺	特殊
レザーアーマー	軽装	7	5	4	2	4	

装備品　＜積載量＞　（重量）

バスタードソード（４．５）、ダガー（０．５）、レザーアーマー（１７）

背負い袋＜２０＞（１）{たいまつ×５（５）、毛布（１）}

ウエストポーチ＜８＞（０）{火起こしセット（０）、治療セット（１）}

水袋＜１＞（１）

総重量　３１

設定・メモ

パーソナルクエスト：

技能

残り技能Ｐ（　　）

技能名	合計	能力値	レベル	その他
■応急手当	6	＝技３術	＋1	＋2
■登攀	5	＝肉４体	＋1	＋
□解錠		＝技　術	＋	＋
□隠密行動		＝技　術	＋	＋
□罠扱い		＝技　術	＋	＋
□スリ		＝技　術	＋	＋
□捜索		＝技　術	＋	＋
□動植物知識		＝知　能	＋	＋
□危険感知		＝技　術	＋	＋
□潜伏		＝技　術	＋	＋
☑ 生存術	4	＝技３術	＋1	＋
□読み書き		＝知　能	＋	＋
□学問／神学		＝知　能	＋	＋
□学問／神秘学		＝知　能	＋	＋
□学問／錬金		＝知　能	＋	＋
□学問／医学		＝知　能	＋	＋
□学問／史学		＝知　能	＋	＋
□学問／数学		＝知　能	＋	＋
□学問／工学		＝知　能	＋	＋
□魔術言語		＝知　能	＋	＋
□楽器演奏／		＝技　術	＋	＋
□歌唱		＝技　術	＋	＋
□伝承知識		＝知　能	＋	＋
□早耳		＝技　術	＋	＋
□商売		＝技　術	＋	＋
□物品鑑定		＝知　能	＋	＋
□調達能力		＝技　術	＋	＋
□職能／		＝技　術	＋	＋
☑ 馬術	4	＝技３術	＋1	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋

■＝クラス技能　☑ 追加技能

Shared†Fantasia Character Sheet

名前

性別　　年齢　　クラス／L 盗賊／1

ボーナス設定

【幸運】、【しぶとさ】１L

ゴールド ６９　　経験値 ０

キャラクターイメージ

肉体 ３　技術 ４　知能 ３

ＨＰ １５（係数３）／

戦闘修正	頑健ＳＴ	直感ＳＴ	意思ＳＴ
1	4	7	4

装備制限

近接	射撃	鎧
冒険	冒険	軽装

フィート　（残存ＦＰ ０）

≪裏ルート≫≪組織の伝手≫

イニシアティブ：3

言語：南方語

限界重量／軽荷重：１００／５０

特殊能力

武器名	命中	種類	持ち手	ＤＴ	ダメージ	射程	特殊
素手	4	素手	1H	叩	１ｄ＋３		疲労ダメージ
ショートソード	4	剣	1H	斬／刺	2d+4/1d+4		
ロック	5	投擲	1H	叩	１ｄ＋４	近・25m	
スリング	5	投石器	1H	叩	２ｄ＋５	中・50m	

鎧・盾	鎧種	近接回避	射撃回避	対斬	対叩	対刺	特殊
ジャーキン	軽装	4	5	2	2	3	

装備品　＜積載量＞（重量）

ショートソード（１）、スリング（０．５）、ジャーキン（８）

背負い袋＜２０＞（１）{大袋＜３０＞（２）、ランタン（１）毛布（１）、陶器の大瓶＜４＞（１）{油×２（１）} ロープ＝麻（４）、引っ掛け鈎（１）}

ウエストポーチ＜８＞（０）{シーフツール（１）、金槌（０．５）、くさび×５（２．５）チョーク（０）、ロック×８（０．８）}、水袋＜１＞（１）

総重量　２７．３

設定・メモ

パーソナルクエスト：

技能

残り技能Ｐ（　　）

技能名	合計	能力値	レベル	その他
□応急手当		＝技　術＋		＋
■登攀	4	＝肉３体＋	1	＋
■解錠	5	＝技４術＋	1	＋
■隠密行動	5	＝技４術＋	1	＋
■罠扱い	5	＝技４術＋	1	＋
■スリ	5	＝技４術＋	1	＋
■捜索	5	＝技４術＋	1	＋
□動植物知識		＝知　能＋		＋
□危険感知		＝技　術＋		＋
□潜伏		＝技　術＋		＋
□生存術		＝技　術＋		＋
□読み書き		＝知　能＋		＋
□学問／神学		＝知　能＋		＋
□学問／神秘学		＝知　能＋		＋
□学問／錬金		＝知　能＋		＋
□学問／医学		＝知　能＋		＋
□学問／史学		＝知　能＋		＋
□学問／数学		＝知　能＋		＋
□学問／工学		＝知　能＋		＋
□魔術言語		＝知　能＋		＋
□楽器演奏／		＝技　術＋		＋
□歌唱		＝技　術＋		＋
□伝承知識		＝知　能＋		＋
☑ 早耳	5	＝技４術＋	1	＋
☑ 商売	5	＝技４術＋	1	＋
☑ 物品鑑定	4	＝知３能＋	1	＋
□調達能力		＝技　術＋		＋
□職能／		＝技　術＋		＋
□馬術		＝技　術＋		＋
□		＝　＋		＋
□		＝　＋		＋
□		＝　＋		＋
□		＝　＋		＋

■＝クラス技能　☑ 追加技能

Shared†Fantasia Character Sheet

名前

性別　　年齢　　クラス／L 狩人／1

ボーナス設定

【頑健】１L、【疲れ知らず】３L

ゴールド　４５　　経験値　０

キャラクターイメージ

肉体 4　技術 4　知能 2

ＨＰ ２０（係数４）／

戦闘修正	頑健ＳＴ	直感ＳＴ	意思ＳＴ
1	7	6	3

装備制限

近接	射撃	鎧
冒険	軍事	軽装

フィート　（残存ＦＰ０）

≪狩りの一撃≫≪矢作成≫

イニシアティブ：3

言語：南方語

限界重量／軽荷重：１２０／６０

特殊能力

武器名	命中	種類	持ち手	ＤＴ	ダメージ	射程	特殊
素手	5	素手	1H	叩	1ｄ＋4		疲労ダメージ
ダガー	5	剣	1H	斬/刺	2d+2/1d+4	近・30m	投擲可
ロック	5	投擲	1H	叩	1ｄ＋4	近・30m	
ショートボウ	5	弓	2H	刺	1ｄ＋8	中・50m	装填1

鎧・盾	鎧種	近接回避	射撃回避	対斬	対叩	対刺	特殊
キルトアーマー	軽装	5	5	3	3	4	

装備品　＜積載量＞　（重量）

ダガー（０.５）、ショートボウ（２）、キルトアーマー（１１）

矢筒（１）{アロー×１５（３）}

背負い袋＜２０＞（１）{大袋＜３０＞（２）、松明×５（５）、毛布（１）、ロープ＝麻（４）、治療セット（１）}

水袋＜１＞（１）　ウエストポーチ＜８＞（０）{火起こしセット（０）}

総重量　３２.５

設定・メモ

パーソナルクエスト：

技能

残り技能Ｐ（　　）

技能名	合計	能力値	レベル	その他
■応急手当	5	＝技４術	＋1	＋
■登攀	5	＝肉４体	＋1	＋
□解錠		＝技　術	＋	＋
☑ 隠密行動	5	＝技４術	＋1	＋
□罠扱い		＝技　術	＋	＋
□スリ		＝技　術	＋	＋
☑ 捜索	5	＝技４術	＋1	＋
■動植物知識	4	＝知３能	＋1	＋
■危険感知	5	＝技４術	＋1	＋
■潜伏	5	＝技４術	＋1	＋
■生存術	4	＝技４術	＋1	＋
□読み書き		＝知　能	＋	＋
□学問／神学		＝知　能	＋	＋
□学問／神秘学		＝知　能	＋	＋
□学問／錬金		＝知　能	＋	＋
□学問／医学		＝知　能	＋	＋
□学問／史学		＝知　能	＋	＋
□学問／数学		＝知　能	＋	＋
□学問／工学		＝知　能	＋	＋
□魔術言語		＝知　能	＋	＋
□楽器演奏／		＝技　術	＋	＋
□歌唱		＝技　術	＋	＋
□伝承知識		＝知　能	＋	＋
□早耳		＝技　術	＋	＋
□商売		＝技　術	＋	＋
□物品鑑定		＝知　能	＋	＋
□調達能力		＝技　術	＋	＋
□職能／		＝技　術	＋	＋
□馬術		＝技　術	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋

■＝クラス技能　☑ 追加技能

Shared†Fantasia Character Sheet

名前

性別　　年齢　　クラス／L 吟遊詩人／1

ボーナス設定

【美形】【早耳の才能】【伝承知識の才能】

ゴールド ４５　　経験値 ０

キャラクターイメージ

肉体 ３　技術 ４　知能 ４

ＨＰ １５（係数３）／

戦闘修正	頑健ＳＴ	直感ＳＴ	意思ＳＴ
0	5	5	6

装備制限

近接	射撃	鎧
冒険	冒険	中装

フィート　（残存ＦＰ ０）

≪知人の知人≫≪大道芸人≫≪伝承の記憶≫

イニシアティブ

4

言語

南方語、エルフ語

限界重量／軽荷重

１００／５０

特殊能力

武器名	命中	種類	持ち手	ＤＴ	ダメージ	射程	特殊
素手	3	素手	1H	叩	１ｄ＋３		疲労ダメージ
ハンドアクス	3	斧鎚	1H	斬	４ｄ	近・30m	投擲可
ロック	4	投石	1H	叩	１ｄ＋４	近・25m	
ショートボウ	4	弓	2H	刺	１ｄ＋８	遠・100m	装填1

鎧・盾	鎧種	近接回避	射撃回避	対斬	対叩	対刺	特殊
ジャーキン	軽装	3	4	2	2	3	
＋バックラー	軽装	3	4	3	3	4	

装備品　＜積載量＞　（重量）

ハンドアクス（１.５）、バックラー（２）、ジャーキン（８）

ショートボウ（２）、矢筒（１）{アロー×１０（２）}

背負い袋＜２０＞（１）{大袋×２＜３０＞（４）、松明×５（５）、毛布（1）、リュート【楽器】（２）}

水袋＜１＞（１）　ウエストポーチ＜８＞（０）{火起こしセット（０）}

総重量　３０.５

設定・メモ

パーソナルクエスト：

技能

残り技能Ｐ（　　）

技能名	合計	能力値	レベル	その他
□応急手当		＝技　術＋		＋
□登攀		＝肉　体＋		＋
□解錠		＝技　術＋		＋
□隠密行動		＝技　術＋		＋
□罠扱い		＝技　術＋		＋
□スリ		＝技　術＋		＋
□捜索		＝技　術＋		＋
□動植物知識		＝知　能＋		＋
□危険感知	5	＝技４術＋	1	＋
□潜伏		＝技　術＋		＋
□生存術		＝技　術＋		＋
□読み書き		＝知　能＋		＋
□学問／神学		＝知　能＋		＋
□学問／神秘学		＝知　能＋		＋
□学問／錬金		＝知　能＋		＋
□学問／医学		＝知　能＋		＋
□学問／史学		＝知　能＋		＋
□学問／数学		＝知　能＋		＋
□学問／工学		＝知　能＋		＋
□魔術言語		＝知　能＋		＋
■楽器演奏/ﾘｭｰﾄ	5	＝技４術＋	1	＋
■歌唱	7	＝技４術＋	1	＋ 2
■伝承知識	7	＝知４能＋	1	＋ 2
■早耳	9	＝技４術＋	1	＋ 4
□商売	6	＝技４術＋		＋ 2
□物品鑑定		＝知　能＋		＋
□調達能力	5	＝技４術＋	1	＋
□職能／		＝技　術＋		＋
□馬術		＝技　術＋		＋
□		＝　＋		＋
□		＝　＋		＋
□		＝　＋		＋
□		＝　＋		＋

■＝クラス技能　☑ 追加技能

Shared†Fantasia Character Sheet

名前

性別　　年齢　　クラス／L　商人／1

ボーナス設定

【裕福な財布】【商売の才能】【物品調達の才能】

ゴールド　２０２　　経験値　０

キャラクターイメージ

肉体　３　技術　４　知能　３

ＨＰ　１６（係数４）／

戦闘修正	頑健ＳＴ	直感ＳＴ	意思ＳＴ
0	4	6	5

装備制限

近接	射撃	鎧
冒険	冒険	中装

フィート　（残存ＦＰ　０）

≪荷役術≫≪死の商人≫

イニシアティブ：3

言語：南方語、エルフ語

限界重量／軽荷重：１１０／５５

特殊能力

武器名	命中	種類	持ち手	ＤＴ	ダメージ	射程	特殊
素手	3	素手	1Ｈ	叩	１ｄ＋３		疲労ダメージ
メイス	3	斧鎚	1Ｈ	叩	４ｄ		
ロック	4	投石	1Ｈ	叩	１ｄ＋４	近・25m	
ﾗｲﾄｸﾛｽﾎﾞｳ	4	機会弓	2Ｈ	刺	１ｄ＋10	遠・100m	装填２

鎧・盾	鎧種	近接回避	射撃回避	対斬	対叩	対刺	特殊
レザー&チェイン	中装	3	4	8	2	5	
+ミドルシールド	中装	5	6	１０	4	7	

装備品　＜積載量＞　（重量）

メイス（３）、ミドルシールド（１０）、レザー＆チェイン（２５）

ライトクロスボウ（２．５）、矢筒（１）{クォーレル×１０（３）}

背負い袋＜２０＞（１）{大袋＜３０＞（２）、ランタン（１）、毛布（１）、

陶器の瓶＜４＞（１）{油×２（２）}

水袋＜１＞（１）　ウエストポーチ＜８＞（０）{火起こしセット（０）}

総重量　５３．５

設定・メモ

パーソナルクエスト：

技能

残り技能Ｐ（　　）

技能名	合計	能力値	レベル	その他
□応急手当		＝技　術＋	＋	＋
□登攀		＝肉　体＋	＋	＋
□解錠		＝技　術＋	＋	＋
□隠密行動		＝技　術＋	＋	＋
□罠扱い		＝技　術＋	＋	＋
□スリ		＝技　術＋	＋	＋
□捜索		＝技　術＋	＋	＋
□動植物知識		＝知　能＋	＋	＋
□危険感知		＝技　術＋	＋	＋
□潜伏		＝技　術＋	＋	＋
□生存術		＝技　術＋	＋	＋
■読み書き	4	＝知３能＋	1	＋
□学問／神学		＝知　能＋	＋	＋
□学問／神秘学		＝知　能＋	＋	＋
□学問／錬金		＝知　能＋	＋	＋
□学問／医学		＝知　能＋	＋	＋
☑学問／史学	4	＝知３能＋	1	＋
□学問／数学		＝知　能＋	＋	＋
□学問／工学		＝知　能＋	＋	＋
□魔術言語		＝知　能＋	＋	＋
□楽器演奏/		＝技　術＋	＋	＋
□歌唱		＝技　術＋	＋	＋
□伝承知識		＝知　能＋	＋	＋
■早耳	5	＝技４術＋	1	＋
■商売	7	＝技４術＋	1	＋ 2
■物品鑑定	4	＝知３能＋	1	＋
■調達能力	7	＝技４術＋	1	＋ 2
□職能／		＝技　術＋	＋	＋
☑馬術	5	＝技４術＋	1	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋

■＝クラス技能　☑追加技能

Shared†Fantasia Character Sheet

名前

性別　　年齢　　クラス／L 魔術師／1

ボーナス設定

【魔術の申し子】１L【しぶとさ】１L

ゴールド ２６４　　経験値 ０

キャラクターイメージ

肉体 ２　技術 ２　知能 ４

ＨＰ １３（係数２）／

戦闘修正	頑健ＳＴ	直感ＳＴ	意思ＳＴ
－１	3	3	7

装備制限

近接	射撃	鎧
単純	単純	軽装

フィート　（残存ＦＰ ０）

≪焦点具作成≫≪追加ＨＰ≫

イニシアティブ：4

言語：南方語、魔界語

限界重量／軽荷重：８０／４０

特殊能力

生命力の魔力への変換（肉体２→魔力４）

魔力＝６（焦点具で７）　魔術スロット＝１４

習得魔術：魔法感知、使い魔召喚、魔弾、占い

（魔術は本来魔術シートに記載する）

武器名	命中	種類	持ち手	ＤＴ	ダメージ	射程	特殊
素手	1	素手	1H	叩	１ｄ＋２		疲労ダメージ
スタッフ	1	槍棍	2H	叩	２ｄ＋３		
ダガー	1	剣	1H	斬/刺	2d/1d+2	近・20m	投擲可
ロック	1	投擲	1H	叩	１ｄ＋２	近・20m	

鎧・盾	鎧種	近接回避	射撃回避	対斬	対叩	対刺	特殊
ローブ	軽装	1	1	1	1	2	

装備品　＜積載量＞　（重量）

スタッフ（焦点具）（1）、ダガー（０.５）、ローブ（４）

背負い袋＜２０＞（１）｛大袋×１＜３０＞（２）、ランタン（１）

毛布（１）、魔術書（１）、チョーク（０）、インクと羽ペン（０）、

羊皮紙×５（０.５）鉄鏡（１）、陶器の瓶＜４＞（１）｛油×４（４）､｝｝

水袋＜１＞（１）　ウエストポーチ＜８＞（０）｛火起こしセット（０）、

光腑結晶（０）｝

総重量　１９

設定・メモ

パーソナルクエスト：

技能　　残り技能Ｐ（　　）

技能名	合計	能力値	レベル	その他
□応急手当		＝技　術	＋	＋
□登攀		＝肉　体	＋	＋
□解錠		＝技　術	＋	＋
□隠密行動		＝技　術	＋	＋
□罠扱い		＝技　術	＋	＋
□スリ		＝技　術	＋	＋
□捜索		＝技　術	＋	＋
☑動植物知識	5	＝知４能	＋１	＋
□危険感知		＝技　術	＋	＋
□潜伏		＝技　術	＋	＋
□生存術		＝技　術	＋	＋
■読み書き	5	＝知４能	＋１	＋
□学問／神学		＝知　能	＋	＋
■学問／神秘学	5	＝知４能	＋１	＋
■学問／錬金	5	＝知４能	＋１	＋
□学問／医学		＝知　能	＋	＋
□学問／史学		＝知　能	＋	＋
□学問／数学		＝知　能	＋	＋
□学問／工学		＝知　能	＋	＋
■魔術言語	5	＝知４能	＋１	＋
□楽器演奏／		＝技　術	＋	＋
□歌唱		＝技　術	＋	＋
☑伝承知識	5	＝知４能	＋１	＋
□早耳		＝技　術	＋	＋
□商売		＝技　術	＋	＋
□物品鑑定		＝知　能	＋	＋
□調達能力		＝技　術	＋	＋
□職能／		＝技　術	＋	＋
□馬術		＝技　術	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋

■＝クラス技能　☑追加技能

Shared†Fantasia Character Sheet

名前

性別　　年齢　　クラス／L 神官／1

ボーナス設定

【反射神経】１L【頑健】１L

ゴールド ３２　　経験値 ０

キャラクターイメージ

肉体 4　技術 3　知能 4

ＨＰ ２０（係数４）／

戦闘修正	頑健ＳＴ	直感ＳＴ	意思ＳＴ
0	7	6	7

装備制限

近接	射撃	鎧
冒険	冒険	中装

フィート　（残存ＦＰ ０）

≪依存軽減≫≪信仰の盾≫

イニシアティブ：4

言語：南方語

限界重量／軽荷重：１２０／６０

特殊能力

信仰神＝ジ・オルグ　基礎信仰値７

戒律:他人の物を盗んでいけない（信仰値上昇１）

戒律：家族を裏切ってはいけない、また他人の家族の崩壊も止めばならない(信仰値上昇２)

戒律：恩には必ず同程度以上の恩で報いなければならない（信仰値上昇３）

武器名	命中	種類	持ち手	ＤＴ	ダメージ	射程	特殊
素手	4	素手	1H	叩	1ｄ＋4		疲労ダメージ
レイピア	4	剣	1H	斬/刺	2d+6/2d+3		
ロック	3	投擲	1H	叩	1ｄ＋3	近･30m	

鎧・盾	鎧種	近接回避	射撃回避	対斬	対叩	対刺	特殊
キルトアーマー	中装	4	3	3	3	4	
+スモールシールド	軽装	5	4	5	5	6	

装備品　＜積載量＞　（重量）

レイピア（1）、スモールシールド（5）、キルトアーマー（１１）

背負い袋＜２０＞（1）{大袋×２＜３０＞（4）、ランタン（1）、毛布（1）、陶器の瓶＜４＞（1）{油×２（２）、治療セット（1）}

水袋＜１＞（1）　ウエストポーチ＜８＞（０）{火起こしセット（０）}

総重量　２９

設定・メモ

パーソナルクエスト：

技能　　残り技能Ｐ（　　）

技能名	合計	能力値	レベル	その他
■応急手当	4	＝技３術	＋1	＋
□登攀		＝肉　体	＋	＋
□解錠		＝技　術	＋	＋
□隠密行動		＝技　術	＋	＋
□罠扱い		＝技　術	＋	＋
□スリ		＝技　術	＋	＋
□捜索		＝技　術	＋	＋
□動植物知識		＝知　能	＋	＋
□危険感知		＝技　術	＋	＋
□潜伏		＝技　術	＋	＋
□生存術		＝技　術	＋	＋
■読み書き	5	＝知４能	＋1	＋
■学問／神学	5	＝知４能	＋1	＋
☑ 学問／神秘学	5	＝知４能	＋1	＋
□学問／錬金		＝知　能	＋	＋
□学問／医学		＝知　能	＋	＋
□学問／史学		＝知　能	＋	＋
□学問／数学		＝知　能	＋	＋
□学問／工学		＝知　能	＋	＋
□魔術言語		＝知　能	＋	＋
□楽器演奏/		＝技　術	＋	＋
□歌唱		＝技　術	＋	＋
□伝承知識		＝知　能	＋	＋
□早耳		＝技　術	＋	＋
□商売		＝技　術	＋	＋
□物品鑑定		＝知　能	＋	＋
□調達能力		＝技　術	＋	＋
☑ 職能／貴族	4	＝技３術	＋1	＋
□馬術		＝技　術	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋

■＝クラス技能　☑ 追加技能

Shared†Fantasia Character Sheet

名前

性別　　年齢　　クラス／L

ボーナス設定

ゴールド　　経験値

キャラクターイメージ

肉体　　技術　　知能

ＨＰ　（係数　）／

戦闘修正

頑健ＳＴ　直感ＳＴ　意思ＳＴ

装備制限　近接　射撃　鎧

フィート　（残存ＦＰ　）

イニシアティブ

言語

限界重量／軽荷重　／

特殊能力

武器名	命中	種類	持ち手	ＤＴ	ダメージ	射程	特殊

鎧・盾	鎧種	近接回避	射撃回避	対斬	対叩	対刺	特殊

装備品　＜積載量＞　（重量）

総重量

設定・メモ

パーソナルクエスト：

技能

残り技能Ｐ（　）

技能名	合計	能力値	レベル	その他
□応急手当		＝技　術	＋	＋
□登攀		＝肉　体	＋	＋
□解錠		＝技　術	＋	＋
□隠密行動		＝技　術	＋	＋
□罠扱い		＝技　術	＋	＋
□スリ		＝技　術	＋	＋
□捜索		＝技　術	＋	＋
□動植物知識		＝知　能	＋	＋
□危険感知		＝技　術	＋	＋
□潜伏		＝技　術	＋	＋
□生存術		＝技　術	＋	＋
□読み書き		＝知　能	＋	＋
□学問／神学		＝知　能	＋	＋
□学問／神秘学		＝知　能	＋	＋
□学問／錬金		＝知　能	＋	＋
□学問／医学		＝知　能	＋	＋
□学問／史学		＝知　能	＋	＋
□学問／数学		＝知　能	＋	＋
□学問／工学		＝知　能	＋	＋
□魔術言語		＝知　能	＋	＋
□楽器演奏／		＝技　術	＋	＋
□歌唱		＝技　術	＋	＋
□伝承知識		＝知　能	＋	＋
□早耳		＝技　術	＋	＋
□商売		＝技　術	＋	＋
□物品鑑定		＝知　能	＋	＋
□調達能力		＝技　術	＋	＋
□職能／		＝技　術	＋	＋
□馬術		＝技　術	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋
□		＝	＋	＋

■＝クラス技能　☑ 追加技能

魔術管理シート

肉体変換・素質		魔術師レベル		焦点具		生　贄		魔　力
	＋		＋		＋		＝	

原魔力

習得魔術名（スロット数）		
魔術習得値余り		
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）
（ ）	（ ）	（ ）

魔術スロット数	
セットした魔術名（使用スロット数）×数	
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
生　贄	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×
（ ）×	（ ）×

セッション名：　　ＧＭ名

セッション管理シート

ＰＬ名				ＰＣ名	
能力値	肉体	技術	知能	クラス	
				ＨＰ	／
ＳＴ	頑健	直感	意思	ゴールド	／
				メモ	

ＰＬ名				ＰＣ名	
能力値	肉体	技術	知能	クラス	
				ＨＰ	／
ＳＴ	頑健	直感	意思	ゴールド	／
				メモ	

ＰＬ名				ＰＣ名	
能力値	肉体	技術	知能	クラス	
				ＨＰ	／
ＳＴ	頑健	直感	意思	ゴールド	／
				メモ	

ＰＬ名				ＰＣ名	
能力値	肉体	技術	知能	クラス	
				ＨＰ	／
ＳＴ	頑健	直感	意思	ゴールド	／
				メモ	

ＰＬ名				ＰＣ名	
能力値	肉体	技術	知能	クラス	
				ＨＰ	／
ＳＴ	頑健	直感	意思	ゴールド	／
				メモ	

ＰＬ名				ＰＣ名	
能力値	肉体	技術	知能	クラス	
				ＨＰ	／
ＳＴ	頑健	直感	意思	ゴールド	／
				メモ	

ＰＬ名				ＰＣ名	
能力値	肉体	技術	知能	クラス	
				ＨＰ	／
ＳＴ	頑健	直感	意思	ゴールド	／
				メモ	

イニシアティブ表	
２０以上	
１９	
１８	
１７	
１６	
１５	
１４	
１３	
１２	
１１	
１０	
９	
８	
７	
６	
５	
４	
３	
２	
１以下	

メモ

索引

アルファベット

B

ＢＰ 17

D

ＤＴ 25

H

ＨＰ（ヒットポイント）16

S

ST強化（フィート）173

ＳＴ値 16

セービングスロー（ＳＴ）判定 42

かな

あ

アーキタイプ 10

アースエレメント 306

アーバンク 135

アイアンゴーレム 304

愛の歌い手 184

悪意の匂い 185

悪運 18

アクション 60

悪魔 267

悪魔召喚 210

足くくり罠 259

足払い 175

アスラディオ 113

アナンシエイター 312

アマティア 145

アルゴス 290

アルゴスの瞳 249

アルミラージ 277

アルミラージの角 248

アルミラージの瞳 248

アルラウネ 301

アルラウネの人型根（じんけいこん）249

アロー 27

アロースリット 260

アングの腕輪 239

暗殺武器 178

暗視 315

暗視の秘薬 254

アンドロマリウス 289

アンドロマリウスの宝眼（ほうがん）248

い

居合 177

医学 50

生贄 32

意思ＳＴ 43

異次元袋 217

意思伝達 231

意思の秘薬 250

意思の秘薬（強）253

意思力 18

イスナミル6世 144

位相差存在 227

依存回復上昇 192

依存軽減 191

依存値 91

一獲千金亭 144

一般人ＮＰＣの作成 331

移動 60

イニシアティブ強化 174

イニシアティブの決定 59

犬 272

威力幻覚 226

岩肌の秘薬 251

岩蛇（いわへび）の卵 246

インスピレーション 194

隕石召喚 227

インナハル 134

インプ 285

う

ヴァンパイア 286

ヴィーヴィルの剣 241

ウェアウルフ 297

ウェアウルフの心臓 247

ウエアラット 297

ウエンディゴ 279

ウェンディゴの大牙（たいが）247

ウォーターエレメント 307

魔術師・魔女（ウォーロック・ウィッチ）15

ウィル・オ・ザ・ウィスプ 308

ウィンドエレメント 307

ウッドエレメント 307

ウッドゴーレム 303

馬の旅 137

馬の乗り降り 62

占い 199

裏ルート 178

運気ボーナス 103

え

鋭敏嗅覚 315

英雄心 222

英雄の歌 184

英雄は躊躇しない 193

英雄は怯まない 193

エーデルシルト 241

笑顔と信用 195

エクストラフィンガー 241

エピオネスの鎧 242

エメリア 145

エリゴール 289

エルネスの聖杯 242

エルフ 126

エルフ 19

エルフ語 31

エルムロア 240

エルリ・ユール 313

エンゲージエリア 59

円の範囲 69

お

追い剥ぎ 271

追い剥ぎ（親玉）271

応急手当 45

逢魔ヶ蟲（おうまがむし）245

オーガ 292

オーガの角 247

狼 272

大きな奇跡 192

オークゴーレム 302

大蜘蛛 275

大毒サソリ 275

大毒サソリの尾針（びしん）248

大鼠（おおねずみ）272

オクード 136

オグル 290

落とし穴（屋内）261

落とし穴（野外）258

鬼語 31

鬼族 268

オルトロス 300

オルトロスの尾蛇牙（おへびが）248

オルトロスの大牙（たいが）248

オンダイン 305

隠密行動 46

か

カーバンクルの額宝珠（がくほうじゅ）248

カーバンクル 282

開運 202

解錠 45

回復の秘薬 254

傀儡作成 219

戒律 33

会話理解（奇跡）232

会話理解（魔術）217

カウンター 176

鍵師 179

覚醒（奇跡）230

覚醒（魔術）210

学問／種別 50

撹乱 181

家事 53

鍛冶 52

歌唱 51

歌唱実現 236

加速 212

家族の輪 234

固き信仰心 192

楽器演奏／種別 51

甲冑戦闘術 177

稼働壁 261

カトブレパス 300

カトブレパスの単眼 248

カトブレパスの毒袋 248

金の匂い 189

カバーリング 176

壁移動 315

神々の鑑定眼 235

神の御子 19

神の閃光 231

神の鎧 230

カラドリウス 279

カラドリウスの嘴（くちばし）248

狩人（ハンター）13

狩りの一撃 181

ガル・ガリ 278

ガル・ガリの眼球 247

ガルム 298

軽業 178

革細工 53
簡易傀儡 206
頑健 18
頑健ＳＴ 42
頑健の秘薬 250
頑健の秘薬（強）253
感情喚起 204
感情感知 214
完全幻覚 219
感知対策 207
貫通 176
鑑定眼 186

き

キール王立博物館 144
記憶領域拡大 189
記憶力 18
機会攻撃 67
帰還 233
危険感知 48
危険探知 220
技巧回避 181
技巧戦闘 180
蟻酸（ぎさん）247
技術 11
技術強化の秘薬 252
技術強化の秘薬（強）253
技術弱化の秘薬 252
技術弱化の秘薬（強）253
騎乗戦闘 75
傷薬 250
傷口接触 264
傷忘れの秘薬 250
傷忘れの秘薬（強）254
奇跡のルール 90
気絶判定 66
偽装幻覚 203
貴族（技能）53
基本判定 41
基本冒険者セット 30
キマイラ 302
キマイラの尾蛇牙（おへびが）248
キマイラの肺腑（はいふ）248
キャラクター作成 10
吸引 264
急降下攻撃 317
吸収 317
宮廷の嗜み 184
吸命結界 216
強化装甲 215
競合判定 44
強靭 315
強制送還 223
狂戦士化 213
強打 175
虚偽禁止 209
漁業 53
巨大蟻（クイーン）276
巨大蟻（ソルジャー）276
巨大蟻（ワーカー）276
巨体化 209
巨大化 218
巨体化の秘薬 251
巨大蜘蛛 275
巨大蜘蛛の複眼（ふくがん）247
斬 属性 64
キルトアーマー 29
キルト＆チェイン 29
緊急退避 182
近接攻撃 60
近接速攻撃 60
吟遊詩人（ミンストレル）14

く

グール 292
グールの爪 246
クォーレル 27
クオルズ 123
グノーム 305
熊（大型）274
熊（中型）274
蜘蛛の糸 203, 317
グライ朝ヤマ 136
食らいつき 317
クラス 12
クラス外のフィート 21
クラス相当 314
クラブ 26
暗闇 72
劇的成功 41
グリフォン 280
クリプトクリドゥス 282
クリプトクリドゥス・ゾンビ 310
グリム同胞団 141
グルーデンの根 246
グレイヴァイパー 273
グレイヴァイパーの腹皮（ふくひ）246
グレートソード 27
軍事武器装備（フィート）174

け

軽荷重 23
迎撃待機 61
経験値 104
経口摂取 264
軽戦闘訓練 173
ケイブハンター 275
ケイブハンターの朱珠（しゅじゅ）248
契約 237
激運 224
劇的成功 41
解毒 83
解毒薬 256
獣の眼光 176
ケルベロス 301
ケルベロスの大牙（たいが）247
幻影 198
限界重量 23
幻覚 203
幻覚看破 209
幻覚分身 222
言語 31
言語解読 217
言語習得（フィート）173
幻獣 267
幻心術 129
健全なる肉体 234

こ

幸運 18, 211
轟音 218
工学 50
硬化ボーナス 103
攻撃の命中・回避 64
光源 197, 229
硬質化 200
硬質化（奇跡）235
鉱晶塩（こうしょうえん）245
公神議会 140
構造物破壊ルール 78
高速飛行 214
鋼鉄の意思 235
鉱夫 53
拷問 180
荒野の戦士 183
コーカスの盾 240
ゴースト 308
氷水晶（こおりすいしょう）246
ゴールドの重さ 24
コールドピック 239
コールド・リーディング 185
コカトリス 299
コカトリスの嘴（くちばし）247
コカトリスの肉 247
呼吸維持 212
呼吸を整える 62
誤射判定 67
古代魚の逆鱗（げきりん）246
鼓舞の歌 185
ゴブリン 294
ゴブリンキング 295
ゴブリンリーダー 294
コボルト 296
コボルト・コマンダー 296
コボルト・ソルジャー 296
ゴルゴン 286
ゴルゴンの瞳 247
混沌の一撃 221
コンポジットボウ 27
混乱 198

さ

サイズ 74
サイズの異なる敵との戦闘 74
再生 233
再生能力 315
再生の秘薬 254
財テク 189
裁縫 53
サキュバス・インキュバス 285
先読みの才 19
刺効果無効 316
刺属性 65
雑貨商 186
さとりの耳 184
サハギン 293
サハギンの背びれ 248
鮫蝙蝠 273
鮫蝙蝠の奥眼（おうがん）246
サラマンドラ 304
サルトゥ 123
酸 257
サンダーバード 280
サンダーバードの大風切羽 247

し

死 226
シールドバッシュ 175
ジエーナ 311
ジェストナ 134

ジオ文化圏 133
ジ・オルグ 112, 123
ジ・オルグ大神殿 142
視界不良 72
史学 50
視覚投射 205
士気高揚 229
士気ボーナス 103
紫銀の頭冠 242
地獄草（じごくそう）246
自己変身 208
死者感知 202
死者蘇生 234
鎮めの歌 185
自然治癒 82
事前投資 186
自動失敗 41
自動成功 41
自動防御盾 224
紫毒 265
紫毒薬 256
死の砂漠 136
死の商人 186
忍びの刃 179
しぶとさ 18
死亡判定 66
締め付け 319
ジャーキン 29
弱点 317
射撃攻撃 62
射撃準備 62
射撃武器訓練 181
射撃防壁 231
社交性 184
射線の確保 62
シャドウストーカー 288
シャドウストーカーの断片 247
射線の確保 68
遮蔽を取る 62
遮蔽を取る行動 68
ジャベリン 26
獣鬼の大爪（おおづめ）246
重戦闘訓練 174
重装鎧装備（フィート）174
集団覚醒 216
集団狩猟 314
集団導眠 216
集団魅了 219
集中維持 190
重疲労 65
酒気発散 193
呪具の商人 186
祝福された武器 230
出血毒 265
出血毒薬 256
瞬時石化薬 256
小円 69
小回復促進 229
小加護 230
召喚術 129
滋養系種子 245
小精霊召喚 210
饒舌は金 188
状態異常 72
小治癒の輪 235
小転移 201
焦点具作成 92, 189
消毒 229
使用人 188
商売 52
小負傷回復 229
情報解析 227
ショートスピア 26
ショートソード 26
ショートボウ 26
初期所持金 23
職能／種別 52
職能ギルド本部 141
助言 199
助言者 194
書物記憶 236
シリス 134
死霊召喚 201
シルバードッグ 312
シルフィード 305
神学 50
神官（プリースト）15
陣形 58
神経毒 266
神経毒薬 256
信仰値 33, 90
信仰の一撃 191
信仰の盾 191
真実の耳 214
神獣 268
神獣召喚 232
人造砕き 232
迅速の秘薬 250
迅速の秘薬（強）253
神代語 31
神罰 233
神秘学 50
人品探知 207
人物眼 185

す

衰弱毒 265
衰弱毒薬 255
水上歩行 232
水中 73
水中活動 316
水中呼吸の秘薬 254
水中適応の秘薬 251
睡眠 72
数学 50
スケイルメイル 29
スケルトン 309
スケルトン・エリート 310
スタッフ 26
スタッフスリング 26
水中呼吸 316
捨て身 178
ストーンゴーレム 304
スネアノット 258
スプリガン 293
スプリガンの親指 246
スペクター 308
スマッシュ 175
スモールシールド 28
スライム 298
スライムの欠片（かけら）246
スリ 47
スリ師 179
スリング 26
スベロニアン大学 143

せ

聖域作成 231
静音領域 211
精神加速・減速 206
精神感応 316
精神効果無効 316
精神拘束 215
星辰（せいしん）の砂 245
聖船オーヴィタル 243
生存術 49
聖鉄槌 242
聖なるロザリオ 243
生物分解 225
聖別された品物 92
聖別の雫 96, 192
聖別の守り 97, 192
聖マルティオの樫 243
生命回帰 204
生命感知 202
生命吸収 210
生命結晶 257
生命減衰 201
生命樹の小枝 248
生命破壊 213
生命賦活 206
誓約 232
精霊召喚 220
セービングスロー（ＳＴ）判定 42
世界神話 110
石化（魔術）222
石化解除 231
石化攻撃 319
石化即時回復薬 257
石化耐性の秘薬 254
石化耐性の秘薬（強）255
石化治療薬 257
石化薬 256
石弾 206
石弾の雨 218
斥力の盾 207
セクメト 133
接触式魔術強化 190
ゼナス・フォーンゼル 145
セルリアスの聖骸布 243
閃光 200
戦士（ファイター）13
占術 129
戦術支援 220
占術封印 223
戦場の影 180
戦場の瞳 211
託宣 229
戦闘行動 60
戦闘修正 16
戦闘の進行 57
戦闘予知 205
戦闘ルール 57
洗脳 226
旋風撃 178
潜伏 48
全力移動 61

そ

捜索 48
創成術 129
創造の鎚 194
装備品・日用品 166
創壁 218
ソウルデュエラー 311
即席市場 187
狙撃 181
組織の伝手 178
組成感知 197
蘇生賦活 219
ソルス＝ベイ 139
ソルス＝ベイ商議会 141
ゾンビ 309
ゾンビ・エリート 309

た

ダーナディア 113
大円 69
大回復促進 232
待機 61
大奇跡 233
大工 52
対決判定 43
大蛇 273
体臭劇薬 251
大神の加護 193
耐性 317
大地割断 215
大沈静化 237
耐電の秘薬 251
耐電の秘薬（強）254
大道芸人 183
耐熱の秘薬 250
耐熱の秘薬（強）253
大負傷回復 232
対魔術結界 210
耐魔の秘薬 251
太陽の海 136
太陽の大路 142
耐冷の秘薬 251
耐冷の秘薬（強）254
鷹 273
ダガー 26
鷹の目 183
宝箱の罠 262
多芸 19
他者変身 215
叩 属性 64
立ち上がる 63
盾熟練 177
束ね撃ち 182
タフネス 18
魂の小瓶 239
ダムド 123
ダメージ決定 64
タラスク 291
タラスクの毒腺（どくせん）249
短距離転移 213

ち

小さな奇跡 192
チェイン＆プレート 29
知恵者 195
知恵の林檎（りんご）246
知神の加護 194
知人の知人 183
地図 138
地中潜航 315
知能 11
知能強化の秘薬 252
知能強化の秘薬（強）253
知能弱化の秘薬 252
知能弱化の秘薬（強）253
致命的失敗 41
知名度判定 269
中円 69
中回復促進 230
中戦闘訓練 174
中装鎧装備 173
中負傷回復 230
治癒の聖輪 235
治癒力増進の秘薬 250
超音波視覚 315
超強靭 315
超巨大化 225
彫刻 53
調達能力 52
挑発 179
直感ＳＴ 43
直感の秘薬 250
直感の秘薬（強）253
鎮魂歌 186
沈静化 229
鎮痛系薬草 245

つ

追加ＨＰ 173
追加技能 20
追加技能習得 173
ツインヘッド・ホース 277
使い魔召喚 198
疲れ知らず 18
翼のメダリオン 239
釣り木槌 259
吊り天井 261
剣の舞 214

て

ディーバ・ダグダ 113
ディオール 123
ディオール神殿円形劇場 144
テイク7 44
テイク１２ 44
抵抗専念 61
低光度視覚 315
抵抗力強化 199, 229
抵抗力強化・剛 207
ディザーム 177
ディナル 312
デイムレイク城 142
ディルナーク・クローゼン 145
デイロームの腕錠 240
鉄面皮 188
デュラハン 311
デュランの双子（黒き双剣）239
転移の秘薬 254
転移防御 216
転移門 223
天界遷移 234
天候操作 233
伝承知識 51
伝承の記憶 183
伝説の語り部 194
天族 268
電電蛙（でんでんがえる）の肝 246

と

ドアイミテーター 301
ドアトラップ 262
道具の使用 61
統合戦術支援 227
透視 211
動植物知識 48
逃走 63
盗賊（ローグ）13
登攀 46
動物 267
動物の友 182
東方語 31
同胞のよしみ 191
導眠 201
透明化 209
透明化の秘薬 254
遠見 223
毒 82
毒消し草 245
毒攻撃 319
特殊な場所での戦闘 71
篤信 193
毒性値 264
毒への対処 83
毒薬 180
突撃攻撃 60
ドッペルゲンガー 287
とどめの一撃 62
徒歩の旅 137
ドライアド 306
ドラゴンユース 283
鳥 272
トリカブト毒 265
トリカブト毒薬 255
トリカブトの塊根（かいこん）247
取引の要 188
取り回し（フィート）174
トロール 278
トロールの精髄（せいずい）246
ドワーフ 19, 125
ドワーフ語 31

な

内海語 31
ナグン＝ヘラス 134
ナベリウス 288
鳴子 260
南方語 31

に

荷役術（フィート）173
肉体 11
肉体強化 203
肉体強化の秘薬 252
肉体強化の秘薬（強）253
肉体弱化の秘薬 252
肉体弱化の秘薬（強）253
肉体弱化 200
肉体衰弱 198
肉体ボーナス 103
ニズヘッグ 291
ニズヘッグの順鱗（じゅんりん）249
二刀流 174

入魂 227

ね

猫 272
猫語会話 236
ネズリ樹（じゅ）の表皮 246
熱心な信者 192
念錠 202
念動 197
念話 220

の

農業（職能）53
能力値 11
能力値判定 42
ノーマルアクス 26
～の才能 18

は

バートン 134
売却 24
バイコーン 282
バイコーンの角 249
売買の加護 195
破壊の渦 224
鋼の肉体 18
爆炎球 205
爆音 205
バグベア 292
バグベアの白毛 246
狭間の矢 181
馬術 53
バジリスク 277
バジリスクの爪 247
バジリスクの毒腺（どくせん）247
端数の処理 40
バスタードソード 27
パゾフ 145
ハッグ 293
バックラー 28
発光体の秘薬 251
発動遅延 217
発毛の秘薬 252
バトルアクス 27
バトルスタッフ 26
ハバキ大闘技場 143
早撃ち 182
早抜き 175
早耳 51
パリィ 174
針の目通し 183
ハルピュイア 290
反射神経 18
伴奏顕現 235
狩人（ハンター）13
判断ボーナス 103
ハンドアクス 26
万能薬 255
販売コネクション 187
反発装甲 202
反発ボーナス 103
半霊体 316

ひ

東内海 136
美形 18
飛行 208
飛行能力（滑空）315
飛行能力（浮遊）315
飛槍 212
皮膚接触 264
ヒポグリフ 278
秘薬の連続使用による身体の拒否反応 102
ヒュドラ 283
ヒュドラの牙 249
ヒュドラの心臓 249
病気 83
病気攻撃 319
病気治療 231
びらん毒 266
びらん毒薬 256
ピルケー 114
疲労 65
疲労回復 198, 229
疲労回復促進の秘薬 250
疲労毒 265
疲労毒薬 256

ふ

ファイアエレメント 306
ファイアクラッカー 241
戦士（ファイター）13
ファハン 294
ファハンの瞳 249
致命的失敗 41
フィートの習得 21
不意打ち 70
フェイント 176
フェルスデン 137
フォルドラ 298
武器訓練 175
武器種 25
武器熟練 177
武器装備 316
武器の流儀 175
武器をしまう 63
武器を捨てる 63
武器を抜く 63
不屈の軍団 226
不死者 268
不死者強化 216
不死者作成 204
負傷回復強化 194
伏せ 72
武装強化 200
武装強化・極 221
武装強化・剛 212
物質構築 208
物質消滅 200
物質生成 198
物質分解 212
物品鑑定 52
船の旅 138
不眠の秘薬 252
浮遊 199
ブラック・アイヴィー 246
フラッシュミント 245
プラティナム 306
神官（プリースト）15
ブリガンダイン 29
不利な環境 72
フリューテッドアーマー 29
フレイル 26
プレートメイル 29
ブレス 318
プレセッション 54
フレッシュゴーレム 303
プロブ 302
プロブの欠片（かけら）249
分身 201

へ

ベイロ 137
ベインテラーの魔杖 240
ヘヴィクロスボウ 27
ヘヴィホース 274
ヘヴィメイス 27
ヘヴィランス 27
ベース技能訓練 173
ペガサス 281
ベリス 112
ヘルハウンド 299
ヘルハウンドの黒舌（こくぜつ）247
変化の杖 241
変声の秘薬 252
変装 179

ほ

ポイズンブレス 319
防衛線 176
防御 61
防御強化 203
冒険者 131
冒険武器装備 173
宝飾細工 53
ボーナス設定 17
ボーナスの種類 103
ボールウェポン 27
ポストセッション 56
北方語 31
ポニー 274
ホブゴブリン 295
惚れ薬 251

ま

マーシャルアーツ 175
魔界語 31
禍ツ神 114
巻きつき 318
マキ＝ミウス 287
巻物作成 92, 190
魔具作成 94, 191
魔具の作成 92
魔剣トロニカ 238
魔工結晶 95
魔工値 94
マジカルホールディングバッグ 239
マジック・マッシュルーム 245
魔獣 268
魔獣召喚 207
魔術・奇跡（戦闘行動）63
魔術言語 50
魔術師式護身術 189
魔術師の匂い 190
魔術師・魔女（ウォーロック・ウィッチ）15
魔術習得値 86
魔術スロット 87
魔術専門化 190
魔術の系統 129
魔術の申し子 18
魔術のルール 86
魔術封印 220

魔術妨害 199
魔杖作成 93, 190
魔槍オルヴァネッラ 238
瞬きの身体 204
魔弾 197
魔蟲召喚 204
魔槌ライ・カヴァール 238
マッスルベリー 245
魔導術 129
麻痺 72, 206
麻痺（魔術）206
麻痺治療 230
麻痺毒 265
麻痺毒薬 255
魔法解除（奇跡）230
魔法解除（魔術）199
魔法解析 205
魔法回避 180
魔法感知 197
魔法幻覚 213
魔法合発 202
魔法重唱 224
魔法陣 191
魔法生物 268
魔法相当 316
魔法貸与 211
魔法知覚 316
魔法対滅 221
魔法ボーナス 103
幻の腕 234
マヤカシ破り 232
魔力 32, 86
魔力隠蔽 214
魔力の杖 257
魔力の秘薬 255
魔力の秘薬（強）255
マルチリンガル 19
マルトゥーグ 134
丸呑み 318
マンティコア 299
マンティコアの尾針（びしん）247

み

水場 73
水牢 262
ミドルシールド 28
ミノタウロス 297
ミノタウロスの角 249
魅了 209
吟遊詩人（ミンストレル）14

む

迎え撃ち 182
無効 317
ムスペル 291
夢想華（むそうばな）245
無属ボーナス 103

め

メイキルク 135
メイス 26
酩酊 206
命令解除 223
メインセッション 55
メグネイルの軍靴（ 243
メタルエレメント 307
目無（めなし）蜥蜴の尻尾 245
メルメドロスの杯 242
メレアキャット 313

も

盲目 72
盲目癒し 231
朦朧 73
持ち手 25
木工 53
物を拾う 63

や

矢落とし 177
夜光蟲（やこうちゅう）246
矢作成 181
野生の勘 183
矢楯の指輪 240
矢筒 27
矢の刃 182
ヤマ帝国 136
夜目（やめ）の秘薬 251
槍の嵐 222

ゆ

有効な贈り物 187
裕福な財布 18
ユニコーン 281
ユニコーンの角 248

よ

溶解 319
溶解液 319
陽動 179
予言の香薬 251
読み書き 49
鎧装備 316
四大騎士団 141

ら

ラージシールド 28
雷鎖撃 207
ライトクロスボウ 26
ライトホース 274
来歴感知 220
ラウンドにまたがる行動 70
ラウンドの開始 60
落石 259
落馬 76
ラストモンスター 280
ラタトスク 313
落下ダメージ 82
ラミア 300
ラメラーアーマー 29
ランス（馬上槍）27

り

リーダン 123
力術 129
力術防護 200
リザードマン 284
リザードマンエリート 284
リザードマンクイーン 284
リシュウ朝ヤマ 136
流通レベル 23
両手利き 19
料理人 53
理力の盾 205
理力の飛盾 214
理力の暴渦 217
理力の鎧 212
理力の牢 221
理力武装 208
理力防壁 218

る

ルーシード 123
ルサルカ 285
ルミナス 112

れ

霊感 236
霊工術 129
霊芝（れいし）245
霊体 316
霊体賦活 204
霊体捕縛 223
霊体離脱 213
レイピア 26
霊物顕現 216
霊物賦活 210
歴史年表 119
レザーアーマー 29
レザー＆チェイン 29
レッサー・リッチ 310
レッドキャップ 295
レベルアップ 104
錬金 50
錬金術 99
連撃 177
連続攻撃 315
連続投擲 179

ろ

盗賊（ローグ）13
ロープ 29
ロキ＝ハーティ 287
ロック 26
ロックゴーレム 303
ロックジョー 84, 85
ロック鳥 283
ロバ 273
ロングスピア 27
ロングソード 26
ロングボウ 27
ロンド 145

わ

ワーム 279
ワームの苦汁（くじゅう）247
歪曲の盾 213
ワイト 308
ワイト感染 320
ワイバーン 281
ワイバーンの尾針（びしん）248
罠扱い 47
罠師 180
罠の迷宮 225

おわりに

Shared † Fantasia という TRPG ルールが Web 上に初めて掲載されたのが 2012 年 7 月。
それから丸二年以上の月日を経て、今やっと書籍版の出版という形に辿り着きました。
このような確かな形あるものとして本を出せるのは、ひとえにこのルールを使って遊んでくれた皆さんのおかげです。
ルールは遊ばれる中で、問題点が見つかったり、足りない点が見つかったり…
そうして今回で 9 回目のアップデートを行い、一つの完成形としてこの本は製作されました。
どうかこの本で、これまでプレイしてくれた人も、これからプレイする人も、
楽しいひと時を過ごしていただけることを切に望みます。

最後に、Web のシェアファンポータルの誤字脱字フォーラムでルールの誤字脱字を手伝ってくれた皆さん
個人的に色々ルールについて相談に乗ってくれたダム君
素晴らしい表紙、タロットカード絵を提供してくださった高峰さん
精悍な冒険者のイラストを描いていただいた川端 新さん
かわいいイラストカットを描いてくれたてもさん
校正を手伝ってくれた Joshu
そして今までプレイしてくれた、そしてこれからプレイしてくれるプレイヤーの皆さんに最大限の謝辞を捧げ
この本のおわりにしたいと思います。
本当にありがとうございました。

Hakase

表紙・タロットカード　高峰
冒険者の紹介イラスト　川端 新
イラストカット　ても
校正　Joshu
Shared † Fantasia　ＴＲＰＧ 基本ルールブック
発行日：2014 年 12 月 29 日
第五版：2016 年 05 月 05 日

発行：世界征服研究所
発行者：Hakase
連絡先：doctorminecraft@gmail.com
印刷所：（株）ポプルス