

# Shared † Fantasia

## Derive Option

これは Shared†Fantasia の非公式サプリメントです。

初めましてダムといいます。今回は Shared†Fantasia の世界でより幅広い活動をするために「派生と選択」というイメージで適当に考え付いたことを詰め込みました。個人で考えた内容なのでバランス、世界観が崩壊する可能性があります。用法用量を守って程よく楽しんでください。

なんか所々で○&○の様な気がする人がいるかもしれませんが気のせいです。名前をそのままパ○ったりオマージュしたりなんてそんなバカな・・・ハハハ。

※このサプリメントは基本ルールブック Shared†Fantasia Beta1.5 に対応しています。

※内容の一部に公式サブリ AdvancedAdventure が必要となる項目があります。

## 目次

1.	魔術師の魔導オプション	・ ・ ・ P3
2.	ランダムダンジョン作成方法	・ ・ ・ P13
3.	特殊な素材の武具	・ ・ ・ P17
4.	主人公補正	・ ・ ・ P20
5.	劇的成功表、致命的失敗表	・ ・ ・ P22
6.	ランダム財宝決定表	・ ・ ・ P26
7.	光・闇妖精術	・ ・ ・ P29
8.	追加ルール	・ ・ ・ P43
8.1.	死亡判定の修正	
8.2.	援護判定	
8.3.	馬のレンタル	
8.4.	流通レベルによる冒険者の強さ	
8.5.	一般人の強さ	
8.6.	技能の修正	
9.	追加クラス	・ ・ ・ P48

# 1. 魔術師の魔導オプション

彼らが魔術師になるためには魔法学校で勉強したわけでもなく、書店で売られている魔術のすすめを読んだわけでもないので全員が同じタイプというわけではない。魔術の師匠の下で長年雑用をしながら修行し、そのスタイルを受け継いで魔術師になるパターンが多いであろう。ここではそんな千差万別の魔術師の世界を表現してみました。

魔導オプションとは普通の魔術師とは一風変わったスタイルの魔術師を表現するためのものです。低レベル帯での他のキャラと差をつけたいという人や様々な魔術師を演じてみたいという人におすすめです。以下にそのオプションを挙げていきましょう。

## ボーナス設定

【魔導オプション】 2BP

師匠の魔術のスタイルは普通とは少し変わっており、あなたもそのスタイルを引き継いだ。以下の魔導オプションから1つを選択しその恩恵と代償を同時に受ける。

魔術を使えるキャラクター以外がこの設定を取得することはできない。

## 魔導オプションの共通代償

魔術スロットを常にクラスレベル×4消費する。魔力が常時1下がる。

術戦師で系統専門化をしている場合は魔術スロットを追加でクラスレベル×3消費する。

## 魔導オプションの選択

### A. ワイルドメイジ(暴走術師)

「今日は絶好調だ！極大の魔力ってものを見せてやるよ。コロロツ...ピンゾロ(´・ω・｀)」

制御しきれないほどの魔力を内に秘めた魔術師。その大きすぎる魔力は時には真価を発揮し時には制御不能になる。魔法を発動するたびに魔力が異なるため時々魔術が発動できない時もあるが、巨大な魔術を発動するためにはその程度のことは気にしないのがワイルドメイジだ。また、自分に振りかかる危険を「エイッ」とすることで他の誰かに移すことができる。誰かはランダムなので味方にあたる場合もあるがその程度のこと(ry。

### 恩恵

制御不能の魔力： 魔術を発動する時の魔力が+(2d-6)される。

デタラメ軌道： 1日(クラスレベル÷3)回自分を対象とした対象1体の直感STでセーブする魔法か射撃攻撃の対象を近距離以内の誰かにランダムで変更する。

## B. サモナー(召喚者)

「人の力なんて些細なものさ。こいつ等の力を知ればな・・・」

異界の門を開き多くの者を引き連れることに魅せられた魔術師。自分の力を高めることよりも召喚に特化することにより通常なら召喚することができないレベルのNPCを召喚し従えることができる。また彼らは召喚に必要な条件や召喚の代償を全て知っており力量さえあればいつでも準備し召喚することができる。

### 恩恵

高位召喚術 : 召喚術を発動する時に自分のクラスレベルが1高いものとして発動できる。(魔力も上がる)

短期契約 : 魔術の名称に“召喚”が入っており持続時間が“永続(任意)”の召喚術の魔術スロットを準備する際に、召喚するNPCレベル分少ない魔術スロットで用意することもできる。ただし、この用意した魔術の発動時間は2アクション、距離は至近、持続時間は5分(50R)に変更される。

召喚知識 : 召喚に必要な条件を得る知識判定に自動的に成功する。

## C. フェイトスピナー(運命干渉)

「運命は私が定める。例え神にも邪魔はさせない。」

運命に逆らい自分の道を行く魔術師。彼らは魔術の終焉の一つとして自らの運命に干渉する力を得た。自分の身に降りかかる災厄に対して少し軌道をずらすことでそれを回避することができる。またその応用として他人の運命にも干渉することができるようになった。その能力はいい方向に働くか悪い方向に働くかは術者次第だ。

### 恩恵

矛盾する運命 : ボーナス設定《幸運》と《悪運》を同時に得る。

運命操作 : 1日(クラスレベル÷3)回視界内で起こった自身以外の判定を振り直させることができる。

## D. アークイントリックスター(詐術師)

「俺の言葉の全てが偽りで真実だ。なに、すぐにわかるさ。」

魔術と話術を使い相手を惑わす魔術師。魔術師の中でも密かに行動したり相手を驚かしたりすることに生きがいを見つけた者。隠密状態から不意打ちをすることで一瞬にして相手を薙ぎ払ったり、無言の状態から突如魔術を発動したりとトリッキーな行動ができる。

### 恩恵

致命魔術 : 隠密状態から相手に与える魔術によるダメージをクラスレベル×2点増加させる。

変幻自在 : 魔術を発動する際に音声要素が無かった場合も魔力のペナルティを受けない。

#### E. ウィッチ(魔物使い)

「みんな～御飯の時間ですよ～」 使い魔「また昨日の残りかよ。肉よこせ！肉！肉！」

使い魔との関係をより深めた魔術師。僻地で使い魔と共に暮らす中でより高度な関係を持つことができるようになった。通常よりも高レベルの動物を使役することが出来、魔術を貸し出すことで戦闘においても密接な連携を取ることができる。使い魔とは対等な関係にあり、互いに良き理解者でもある。

##### 恩恵

高位使い魔：(クラスレベル÷3)以下のレベルまでの動物を使い魔にすることができる。ただし以下の恩恵を受けることが出来る使い魔は3体までである。

呪文共有：自身にかけた魔術が使い魔にも同時にかかる。

魔術借用：魔術を合計(クラスレベル÷2)個貸すことができる。魔法貸与とはことなり追加スロットコストは必要ないが、発動魔力が発動に必要な最低値になる。

一心同体：HPを合計し共有し、ST値が術者と同じになる。

##### 個別代償

特別な理由がない限り使い魔召喚を解除できない。

#### F. スペルナイト(魔導騎士)

「ここから先を通すわけにはいかないな。たとえ魔法を使うことになっても絶対に。」

魔術の才能を持ちながら騎士を極めようとする魔術師。騎士であつたが魔術の才能に目覚めた者や魔術を習得したが主君を見つけ騎士を目指す者もいる。どちらにせよ普通の魔術師よりも装備を固めており、信念を持っている者が多い。しかし魔術を使う騎士を持つ主君というのは一般的にあまり受けがよくはない。

##### 恩恵

重装装備：重装を装備できるようになる。

騎士の道：騎士のフィートをクラスフィートであるかのように取得することができる。

#### G. シャドウダンサー(影の舞手)

「私が誰かって。私はただの闇。そしてあなたを闇へと誘うもの。」

闇の中で生き影に潜む魔術師。魔術師でありながら身軽に行動することができ、隠密行動を得意としている。その性質上盗賊と同様の行動をするものが多く、盗賊ギルドに所属している者もいる。

##### 恩恵

闇に生きるもの：隠密行動と潜伏に+2の修正を得る。暗視を得る。

盗賊の道：盗賊のフィートをクラスフィートであるかのように取得することができる。

#### H. ドラゴンビゴー(竜の血脈)

「くっ...静まれ俺の体に眠る龍の力よ。まだその力を解放すべき時ではない。」

竜の力をその身に宿し戦う魔術師。その体の一部には竜の鱗が生えており肉体も逞しく一見では魔術師と思う人はそう多くはないであろう。また生命体の場所を目で見ることなく知ることができる。師匠から竜に関する知識を全て叩きこまれているためドラゴンに属する全ての NPC の情報をすでに知っている。

##### 恩恵

屈強 : HP 係数 4 にする。

竜鱗 : 全ての防護点+1 する。炎、雷、冷気のいずれかに対する防護点を(魔力)点得る。

竜知識 : ドラゴンの知識判定を自動的に成功にする。

暗視 : 暗視を得る。

##### 個別代償

皮膚の一部が竜の鱗で覆われており、一般社会では受け入れてもらえないことが多い。

#### I. ローアマスター(知の探求者)

「この世にはまだ見ぬ知識があふれている。知らないままでいられるなんて呆れるね。」

魔術の研究をする中でさらなる知識の追求に没頭する魔術師。その知識の量は一般人には測り知ることができず、習得している魔術の量も膨大である。戦闘においてもその判断能力は高く仲間を導くことができるだろう。

##### 恩恵

溢れる才気 : 全ての知能を用いる判定・数値の決定に+1 の修正を得る。

(魔術スロットを除く)

国際派 : 追加言語を 1 つ得る。フィートで追加言語を得る場合 10 日で習得することができる。

## J. ミステック・マジシャン (信仰の術者)

「あなたが求めるのは苦しみ？それとも癒し？好きな方を与えましょう。」

魔術の才がありながら神への信仰が強い魔術師。神官であったが魔術の才能に目覚めた者や魔術を習得したが神への奉仕を望む者もいる。彼らは魔術師でありながらその信仰の恩恵として奇跡もわずかながら行使することができる。普段は魔術師として振る舞っている者もいれば、神官として神殿に滞在している者もいる。

### 恩恵

奇跡習得 : レベルが上がり魔術を習得するタイミングでその時点でのクラスレベル以下の奇跡を魔術習得値で1つ習得することができる。奇跡を発動する時は依存上昇値→魔術スロット、信仰値→魔力となる。

神官の道 : 神官のフィートをクラスフィートであるかのように取得することができる。  
(神官のみ習得可能なフィートは習得することは出来ない。)

### 個別代償

戒律を最低3守らなければならない。

戒律を破った場合信仰値が回復するまで奇跡が使用できない。

## K. エイリアニスト(未知との遭遇)

「今夜の月は四角い羊だから屋敷の右はオレンジ色だよ」PT「どういうことだってばよ？」

異なる世界と交信する手段を得た魔術師。彼らは異世界?の住人?である未知の生命体?と交信し取引?をすることで強大な魔力を得ることができるらしいが制作者もよくわかっていない。その取引により体の一部を失ったり何らかの障害が生じたりと周りからは奇妙な目で見られることもあります。そんなことには一切気にせずむしろ自分ではこの状態が正常だと思っている。

### 恩恵

異世界との取引: 魔力を常時+3する。

速魔術 : 1日(クラスレベル÷3)回用意している魔術を1アクションで発動することができる。

### 個別代償

頭がおかしくなる(電波系) or 取引して何かを失う

#### L. エレメンタル・ポゼスト(精霊憑き)

「君の攻撃は私には届かない。これが精霊の加護の力だ。」

精霊の加護をその身に宿した魔術師。精霊と共に長く過ごしたことでその力を自身で使うことができるようになった。師匠から精霊に関する知識を全て叩きこまれているため小精霊・精霊に属する全ての NPC の情報をすでに知っている。

##### 恩恵

精霊化身： 1日に1回(クラスレベル)分間だけ小精霊に変身することができる。

変身には2アクション必要。クラスレベル6以降は小精霊の代わりに精霊に変身することもできる。

精霊知識： 小精霊、精霊の知識判定を自動的に成功する。

#### M. アークインオーダー(学術師)

「魔術師も組織というものを組むべきなのだ。個人の持つ力など僅かなものでしかないさ。」

魔術師ギルドに所属している魔術師。世界でも数少ない魔術師ギルドとの繋がりを持っていることで知識や情報などその恩恵を受けることができる。また魔術師ギルドに所属している者は皆少しずつ魔力を出し合い共有することで自分が修得していない魔術でも発動することができる。

##### 恩恵

魔術師ギルド： 魔術師ギルドとの繋がりを持っている。(レベルの上昇により恩恵あり)

魔術プール： 1日1回クラスレベル以下の好きな魔術をスロット消費なしで発動できる。

#### N. スクロール・ペイン(巻物使い)

「え〜と、今日持っていくものはこれとこれと、そうだあれをまた作っておかないとな。」

巻物の作成と発動を極めた魔術師。暇があれば巻物作成をしておき戦闘において自分の魔法より巻物から魔術を繰り出すことが多い。彼らは持っている巻物の量でその強さを判断しており巻物を常に身につけていなければ気が動転してしまうほどだ。

##### 恩恵

簡略巻物： 巻物作成の製作期間を半分にする。(1日で作れるものは半日で作成できる)  
ただし、この方法で作った巻物は他人が使用することはできない。

巻物活用： 巻物を発動する時に込められた魔力が1高いものとして発動できる。

##### 個別代償

魔術スロットを追加でクラスレベル×3常時消費する。



#### O. スペルソード(魔法の剣)

「私の剣は全てを切り裂き多くの道を切り開く。私の鎧は全てを退け多くの者を守る。」

剣に魔術を宿し戦う魔術師。武具を強化する魔術に特化しており自分の装備に全幅の信頼を置いている。彼らは毎朝自分の装備に魔術をかけることで一日中その魔術の効果を受けることができる。

##### 恩恵

戦闘強化 : 戦闘修正+1,HP 係数+1 する。

魔力装備 : 自分が装備している武具に、効果範囲が1 物品又は武具で持続時間が一瞬でない魔術を朝にかけることで持続時間が24 時間になる。

#### P. テレポ・ガイド(時空案内人)

「この世界は隙間だらけなのさ。多くの人は気付いてないみたいだね。」

時空を超えることができる魔術師。空間の研究を進める中で時空の裂け目を発見することができるようになった。少ない回数しか使えないが意識を集中することで普段は使うことができない高位の転移系の魔術を行使することができる。

##### 恩恵

空間操作 : 1 日(クラスレベル÷3)回「短距離転移、転移防御、異次元袋」のいずれかをスロット消費なしで発動できる。

#### Q. ゴーレムマスター(創造者)

「このフォルム素晴らしいと思わないかい。僕が1 カ月つきっきりで仕上げたんだよ。」

ゴーレムを作ることに全てを捧げた魔術師。ゴーレムの造形や機能に惹かれ人生の多くをその作成に費やしている。彼らは普通の魔術師より早く傀儡系の魔術を覚えることができる上に、より強力なゴーレムを作り上げることができる。師匠からゴーレムに関する知識を全て叩きこまれているためゴーレムに属する全ての NPC の情報をすでに知っている。

##### 恩恵

傀儡早習 : 簡易傀儡、傀儡作成を習得する際の魔術習得値を-1 する。

傀儡強化 : 自分が作った傀儡の能力値を全て+1 する。

傀儡知識 : 簡易ゴーレム、ゴーレムの知識判定を自動的に成功する。

## R. エンチャテッド・フィスト(魔拳士)

「俺のこの手が真っ赤に燃えるう(物理)！！お前を殴れと、轟き叫ぶう！！」

魔術の才がありながら心身の鍛練を怠らない魔術師。拳闘士であったが魔術の才能に目覚めた者や魔術を習得したが筋トレの魅力に目覚めた者もいる。その拳には魔術を込めることが出来、燃える火の拳や眠りに誘う拳などその攻撃は多種多彩だ。

### 恩恵

屈強 : HP 係数 4 にする。

魔力入魂 : 素手攻撃の命中判定時に拳に好きな魔術を込めて攻撃することができる。  
(機会攻撃を誘発しない、1R1 回まで、範囲魔法は対象 1 体になる)  
命中した場合は通常のダメージに加えてその魔法の効果も追加で現れる。

拳闘士の道 : 拳闘士のフィートをクラスフィートとして取得することができる。

## S. ジオメター(幾何術者)

「踏み込んでしまったからには退くことも進むことは出来ない。ここからは俺の領域だ。」

魔術を高める模様を描くことができる魔術師。魔法陣を描くことで魔術の効果を最大限まで高めることができる。魔法陣を書くのに時間がかかってしまうか、効果時間を伸ばしたり範囲を大きくしたり距離を伸ばしたりと活用法は無限大だ。

### 恩恵

魔法陣作成 : 事前に 1 時間をかけ魔法陣を描いておくことで魔術の発動時に以下のいずれかの効果を得る。どの効果を得るかは魔法陣作成時に決定し 1 つの魔術に対して使うと魔法陣は消えてしまう。

- ・持続時間が一瞬ではない魔術の効果時間を 1 日にする。
- ・効果範囲が小円以上のものを一段階大きくする。小円→中円→大円→視界
- ・発動距離が近距離以上のものを一段階大きくする。近距離→中距離→遠距離

## T. ネクロマンサー(不死者使い)

「さあ行け我が従順なる屍達よ。恐怖を知らないわが軍は無敵だ。」

不死者の軍団を操る魔術師。1 体の死体から不完全ながらも通常と同等の能力を引き出すことで多くの不死者を作成することができる。またこれらの不死者は通常より複雑な命令に従わせることができるため軍団と呼べるものを作り上げることも可能であろう。

### 恩恵

不死者増産 : 不死者作成を発動時に 1 体の死体から不死者 2 体を作成することができる。

不死の軍隊 : 普通より複雑な命令をすることができる。

#### U. フレイムマジシャン (爆炎術師)

「燃えろ、燃えろー！もっとだ、何もかも燃え尽きてしまえ！」

炎に魅了され燃やすことに真理を見出した魔術師。炎の扱いに長けており炎属性の魔術による威力を増加させることができる。というか炎以外の属性の魔術は使用できない。また炎との融和性を高めることで炎の中にも平気になり、魔力を使わずに炎を発生させることもできるようになった。

##### 恩恵

炎使い：全ての属性のある魔術は炎になる。炎属性の魔術を行使する場合魔力が1上がり、ダメージが(クラスレベル÷3)d 増える。

炎の体：炎属性のダメージを10点軽減する。

小爆発：魔術の行使相当の2アクションを費やすことで魔術スロットを消費せずに小さな爆発を起こすことができる。

(距離：近距離 効果範囲：1体 ST：直感 ST／無効 効果：1／炎・叩ダメージを与える。周囲に燃えやすいものがある場合は燃えだす。)

#### V. ディーターチムチャペル (守護する者)

「私は決して倒れない。仲間たちも倒させない。」

護ることに固執した魔術師。誰かを護ることを考えた末にまず自分が生き残ることが大切だと考えに至った。自らの魔力を鎧や盾に変換し常に高い防護点を得ることができるようになった。また誰かを護るために行使する魔術の効果を既存より高い効果を得ることができる。

##### 恩恵

不可侵の鎧：力場の鎧を常に身にまとう。この不可視の鎧は常に身の回りあるが行動は一切妨げず、全てのDTに対して(術者の本来の魔力)と等しい防護点を得る。ただし、通常の鎧を装備することは出来ず、魔法の対象にこの鎧を指定することは出来ない。

不可侵の盾：力場の盾を焦点具にまとわせる。この不可視の盾は焦点具を装備している間常に身を守り、全てのDTに対して(焦点具の魔力上昇量)と等しい防護点を得る。ただし、盾と同時に装備することは出来ず、魔法の対象にこの盾を指定することは出来ない。

守護：防護点、STを上昇させる魔術の効果を+1する。

## W. エターナルピース（永遠の欠片）

「この世の出来事は全て一瞬であり、永遠でもあるのです。」

永遠というテーマを追い求めた魔術師。長年の研究の結果通常では不可能な魔術を永続化して発動させることに成功した。また、既存の効果が永続の魔術をより効率的に発動することが出来る。ただし魔術の効果は最小になってしまうため今後さらなる研究が必要とされている。

### 恩恵

魔術永続化： 魔術スロットを3倍準備することで効果時間が一瞬以外の魔術の効果時間を永続(任意)に変更する。ただしこの魔術の魔法強度は最低値(魔力+2)になり、解除するまで魔術に使ったスロットは永遠に使用状態になります。

小さな永久： 魔術の元々の効果時間が永続(任意)の魔術を準備するときに必要なスロットが1少なくなる。(最低1は必要)

## X. トランスフォーム(仮面変身)

「絶望なんてするな。俺に任せろ。約束する、俺がお前の最後の希望だ。」

指輪の力を使い戦う魔術師。基本的に魔法による特殊攻撃が主体だが、格闘では各スタイルによって中国武術を取り込んだアクションで各スタイルの差別化を行っている。決め台詞は「さあ、ショータイムだ!」。シャバドゥビタッチヘンシーン

### 恩恵

日曜朝8時からTVを見たらわかると思うよ。

### 個別代償

効果音等は自分で言わなければならない。ヒ-!ヒ-!ヒ-ヒ-ヒ-

## 2. ランダムダンジョン作成方法

ダンジョンハックしたいけどダンジョン作るのがめんどうだ。シティシナリオみたいな巧妙な伏線とか張れないけどとりあえず GM したい。そんなあなたにお勧めなのがこのランダムダンジョンクリエイターです。以下の作り方になぞりながらダイスを何回もコロコロ振るだけであつという間にダンジョンの完成です。では作っていきましょう。

### 2.1.ダンジョンの概要を作る

まず入口を1つ設定します。

次にそこから続く道を作っていきます。作り方は簡単、2d を振っていくだけです。

2d を振りその値に該当する道を書いていきます。

大部屋が出た場合はもう一度振り部屋にどれくらいの道が繋がっているかを決定します。

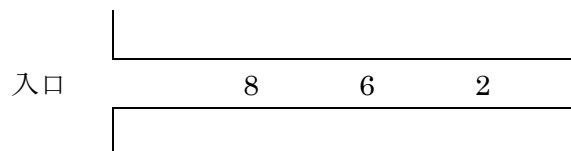
行き止まりかもう一度大部屋が出た時はその部屋は別の道にはつながっていません。

2d の値	2,3	4,5	6,7,8	9,10	11,12
道	行き止まり	大部屋	一本道	T 字路	十字路

例 1 : 8,6,2

一本道、一本道、行き止まり。となったのでまっすぐ行って行き止まりのダンジョンです。

果たしてこれはダンジョンと言えるのだろうか・・・

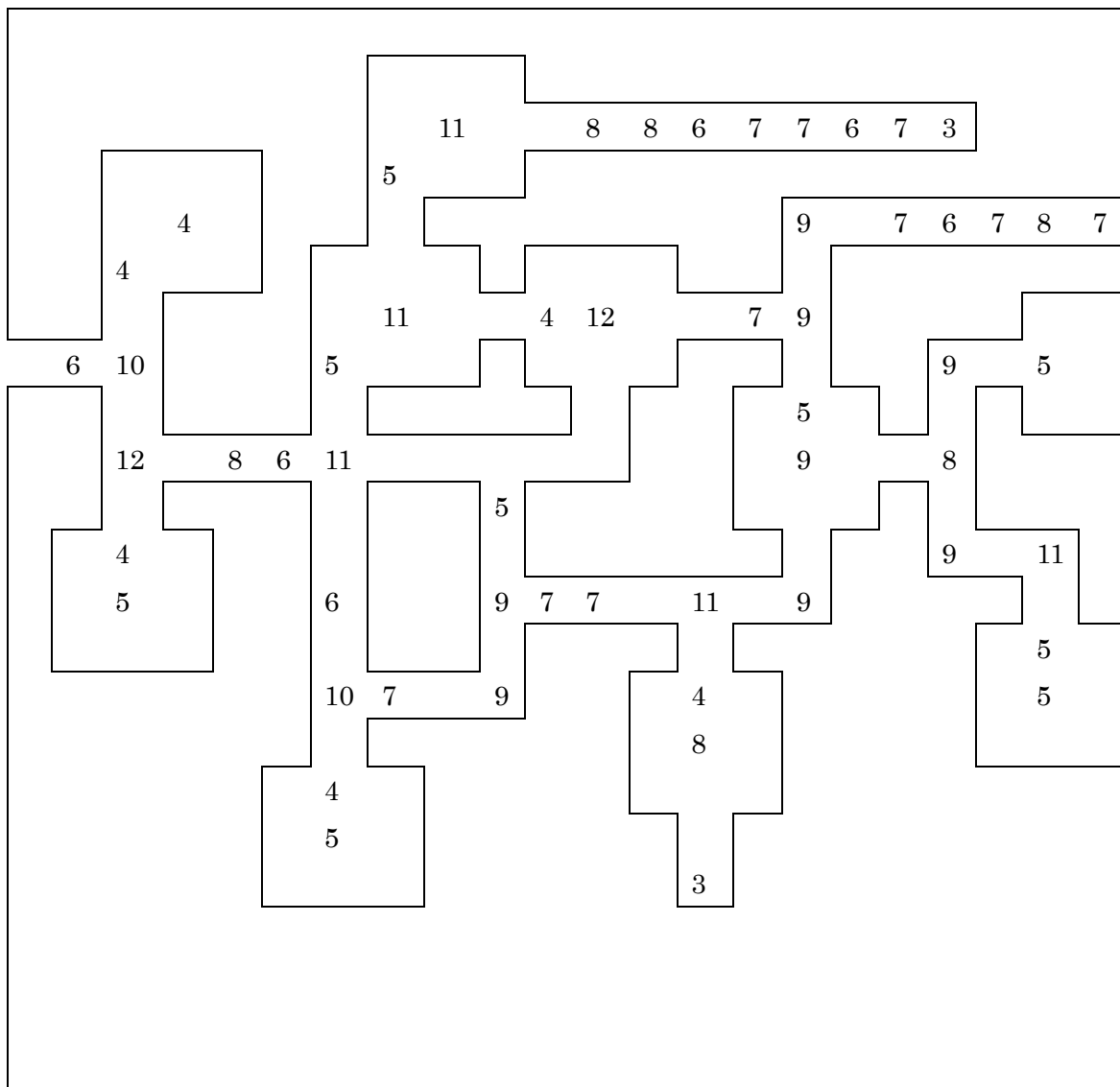


例 2 : 6, 10, 4, 4, 12, 8, 6, 11, 5, 11, 8, 8, 6, 7, 7, 6, 7, 3, 7, 6, 4, 12, 7, 9, 9, 7, 6, 7, 8, 7, 5, 9,  
8, 5, 9, 11, 5, 5, 9, 11, 4, 8, 3, 7, 7, 9, 5, 9, 7, 10, 6, 4, 5, 4, 5

これを順番に書いて行くと以下ようになります。

今回はカウカクになっていますが手書きで適当に書いた方が自然な洞窟っぽくなっていいと思います。また最初にある程度の大きさの枠を作っておくと大きくなりすぎる事が無くなります。途中で分かれ道が出た場合は片方ずつ処理していきます。

分かれ道で他の道や部屋にぶつかってしまう時などはその道は形成されなかったとして下さい。あとここの道いらないとか勝手に消去・追加は自由にしていいです。あくまで参考になればいいので硬く考える必要はありません。



出目が偏っているとひどいマップになるので気を付けてくださいね。

## 2.2.罾を設置する

各部屋や通路に罾を設置していきます。罾を設置したい場所に設置しても大丈夫ですがどこにどの程度の罾を設置していいかわからないという人はサイコロを振りましょう。

罾を設置したい部屋と通路をとりあえず全部選んで 3d を振ります。

3d の値が 10 以下の場所には罾はなし、11 以上の場所にはその難易度の罾が設置されます。どのような罾かは基本ルールブックの罾一覧(未実装)から選択するかサイコロを振りましょう。ただし高難易度の罾にデストラップを仕掛けないように気をつけましょう。

## 2.3.敵を設置する

各部屋に敵を設置しましょう。敵の強さは PC 達の平均レベル±1 くらいが適正でボスは平均レベル+2 くらいがいいでしょう。(あくまで目安)

基本的にシナリオにあった敵の構成にするのがいいのですが、そんなことも考えるのが面倒だという人やとりあえずダンジョンだけに潜ればいいという人はサイコロを振りましょう。

まず作ったダンジョンに住んでいる種類を決めましょう。D8 を振り 1 から順に人類、動物、幻獣、悪魔、鬼族、魔獣、魔法生物、不死者がメイン分類となります。そしてもう一回 d8 を振りサブ分類を決定します。ダンジョンの奥や主要な部分にいるのがメイン分類の NPC、入口近くや随所にいるのがサブ分類の NPC です。各部屋に先ほどの適正レベル帯の NPC 達を適当に設置すればあつという間にダンジョンの出来上がりです。

## 2.4.財宝を設置する

これで終わりではありません。冒険者達がダンジョンに行く大きな目的である財宝を設置してあげましょう。もし設置しなかった場合 GM は PL 達に罵られると思いますが、あなたが罵られたいならそれもいいでしょう。という冗談は置いておいて、どれくらいのダンジョンでどれくらいの財宝を出せばいいかわからないという人もいるでしょう。適正な財宝の量は私もわかりませんがおよその目安としての基準は(PT の平均レベル×PT の人数×100~300)G くらいでしょうか(5 レベル以下を想定)。その範囲内でダンジョンの奥深くに宝箱に入った財宝やボスが身につけている者などを考えましょう。

またダンジョンで手に入る財宝の中には一攫千金と呼べるものが埋まっている場合があります。先ほど適正がどうこう言いましたがそんなのは完全に無視して有用なマジックアイテムだったり魔剣だったりがあってもいいでしょう。何かいいものを一番奥の分かりにくい所に隠しておきましょう。話は変わりますが PL 達は 3 か所で 1000G ずつ出るより、2 か所で 500G と最終地点で 2000G 出た方が喜びます。たぶんそんなものです。

## 2.5.仕上げ

ここまでくれば完成まであと一息です。最後にすることとして各部屋に扉を設置するか否か、ダンジョンの壁の材質をどうするか等を詰めていきましょう。シェアファンには魔術の物質消滅や妖精術の地下道などダンジョン崩壊魔法が数多くあるので注意する必要があります。

そしてこのダンジョンに来るまでの経緯や道のりを簡単に考えましょう。PL 達には最初からダンジョンハックと言っておけば特に問題なくダンジョンまで向かうでしょう。その他諸々の設定をすればついに完成です。あとは友達さえいればいつでも遊ぶことができます。



### 3. 特殊な素材の武具

この世界には多数の物質が存在している。その中の一部の鉱石・植物には特殊な能力が秘められており達人と呼ばれる職人の手によって加工されることでその真価を発揮する。ここではそんな特殊な素材の一部を紹介しよう。

以下の武具・装備は**通常**の**価格+物質価格+加工費**を支払うことで購入することができる。また、素材を自分で入手することで通常価格と加工費を支払うだけで製作してもらうこともできる。しかしこれらの物質は貴重であると共に一般の腕前では加工も難しいため小規模な町では買えず、買い取ってもらうことすらできない場合が多い。そのため自力で素材を集めるか大きな都市に行く必要がある。

#### A. アダマンティン

現存する鉱物の中で最も硬いと言われている金属で熟練した職人が加工する以外の方法で破壊、欠損させることは不可能であろう。その硬さから他の構造物を破壊する時に用いられることが多い。また、金属製の武具に用いることでその恩恵を受けることもできる。主な生産地はディーバ文化圏の鉱山の奥深くである。

##### 効果

構造物破壊に用いる場合：防護点 10 以下を 0 として扱い破壊することができる。

武器に用いる場合：命中判定とダメージに + 1 ボーナス

防具に用いる場合：中装なら防護点 + 2、重装なら防護点 + 3 ボーナス

##### 金額

物質価格：300×重量 G      加工費：軍事・重装 10000G、冒険・中装 5000G、その他 2000G

流通レベル：7

#### B. ダークウッド

通常武器などに用いられる木材と同程度の硬度を有するが遥かに軽い。普通の木製の武具よりも軽いため扱いやすく、判定のペナルティも軽減される。主な生産地はダーナディアの世界樹の森の中である。

##### 効果

木製の武具と同じ能力を有している武具を通常半分の重量で作成することができる。

中装による判定ペナルティを 2 軽減することができる。また必要肉体値 -1(最低 1)。

##### 金額

物質価格：50×重量 G      加工費：500G

流通レベル：5

### C. コールドアイアン

特殊な素材の中でも特に希少な素材がこのコールドアイアンである。見た目は普通の鉄と同じで性質もほとんど変わりはないが非常に冷たく、悪魔や魔獣に対して非常に強力な効果を持つ。その性質から過去の魔界からの侵攻の際に多用され武具の形で現存する数は少ないがその分強力な物も多い。各地で少量見つかる時があるが主な生産地は見つかっておらず魔界か天界にあるのではないかとされている。

#### 効果

物質の純度にもよるが高いほど効果が強く、最も弱いものでも悪魔・魔獣に対する命中判定に+1 ダメージに+2 のボーナスを与える。

#### 金額

物質価格：2000×重量 G      加工費：5000G

流通レベル：8

### D. ドラゴンハイド

世界最強の生物と言われる竜の鱗を集めることで特殊な能力を秘めた武具を作ることができる。討伐した竜の剥ぎ取りや話し合いにより鱗を分けてもらうことで素材を集めることができ、竜の年齢にもよるがその竜のエネルギーに応じた効果が得られる。また見た目にも美しいため武具としてだけではなく美術品として使われることもある。

#### 効果

大型の竜から中型の重装なら一組分、中装なら 2 組分の鎧と皮を得ることができる。

中装なら防護点+1 とその竜の鱗のエネルギー(火竜なら火)に対する防護点 5 を得る。

重装なら防護点+2 とその竜の鱗のエネルギーに対する防護点 10 を得る。

またその武具自体は竜の鱗の持つエネルギーに対して完全耐性を持つ。

#### 金額

物質価格：500×重量 G      加工費：重装 5000G、中装 3000G

流通レベル：7

## E. ミスリル

軽薄銀とも呼ばれ銀に似た光沢をした金属で鋼鉄とほぼ同程度の硬度を有するが遥かに軽い。その軽さから普通なら装備できないような鎧を肉体が低くても装備することが可能になるため需要は非常に高い。主な生産地はルミナディアの北部にある極寒の山脈である。

### 効果

武器防具共通して必要肉体値が－1 される(最低 1)。

武器に用いる場合、銀製の武器とみなされ重量が半分になる。

防具に用いる場合、重量が半分になり判定ペナルティを中装なら 2、重装なら 4 軽減する。

### 金額

物質価格：100×重量 G      加工費：軍事・重装 3000G、その他 1000G

流通レベル：6

## F. 鍊金銀

複雑な組み合わせを行う鍊金術によって銀と鋼鉄を融合させ魔力を組み込んだものである。武器としての性能は通常のと変わりはないが魔法的な効果に対して強い効果を得ることができる。高度な鍊金術の知識があれば鍊成が可能である。

### 効果

武器に用いる場合は、銀製の武器とみなされ魔法的な防護点を無視してダメージを与える。

防具に用いる場合は、鍊度にもよるが魔法のダメージを一律 2 点軽減することができる。

### 金額

物質価格：100×重量 G      加工費：1000G

流通レベル 6

## 4. 主人公補正

あなたは良くも悪くも一つの物語の中心人物であり、ここぞという時に秘められた力を発揮することが出来る。それは悪を倒さなければならないという正義感から来る敵にとどめを刺す力かもしれないし、私の前で友を死なせるわけにはいかないと強く思う気持ちから来る誰かを守る力かもしれないし、または俺はこんなところで死ぬわけにはいかないとこの思いから来る生き残るための力かもしれない。その力をどこでだれにどのように使うかは全て君たちの判断次第だ。

全ての PC はその秘めた力をヒーローポイントという形で保持している。NPC がヒーローポイントを持つことは決して出来ず、これは PC と NPC の違いをより明確化すると同時に PC には強い思いがあることを示しています。ヒーローポイントは特定の条件を満たさなければ得ることが出来ず、使った場合そのヒーローポイントが回復することはない。

### ヒーローポイントの取得方法

以下の方法のいずれかを満たすごとにヒーローポイントを得ることが出来る。条件を満たしているかは GM が最終的な判断を下す。ただしヒーローポイントは最大で 3 ポイントまでしか保持することが出来ない。

#### ・レベルの上昇

レベルが上がるたびに 1 ヒーローポイントを得る。(初期で 1 ポイント保持している。)

#### ・パーソナルクエストの達成

パーソナルクエストを完遂するか非常に大きな進展があった場合にその難度や重要度に応じて 1~2 ヒーローポイントを得る。

#### ・英雄的行動、信仰の恩恵

非常に多くの人命を救う、英雄譚が謳われる、神に対し良き行いをしたなど名誉ある行動をした場合その難度や重要度に応じて 1~3 ヒーローポイントを得る。

#### ・その他

PC が非常に重要な行動をした、PT を壊滅の危機から救ったなど上記の条件には当てはまらないが GM が与えたいと思う時に 1 ヒーローポイントを与えることができます。

ただしゲームバランスのインフレを防ぐために 1 セッションで与えるヒーローポイントが上記も含めた合計で平均 1 ヒーローポイント以下になるように調節してください。

## ヒーローポイントの使用方法

ヒーローポイントはいつでも好きなタイミングで使うことが出来ます。同時に複数回使うことも可能ですが効果が累積するものとししないものがあります。

### ・好きなイニシアティブ値に変更することが出来る。

1 ヒーローポイントを使用することでイニシアティブ値を好きな値に変更することが出来る。このことにより 1 ラウンドに 2 回行動することはできない。

### ・追加のアクションを得る

1 ヒーローポイントを使用するごとに自分の手番の行動に追加で 1 アクションを得ることが出来る。ただしこれによって行える自分の行動は最大 4 アクションまで。

### ・判定の値+2

1 ヒーローポイントを使用するごとに直前に行なった判定の達成値に+2 の修正を得ることが出来る。

### ・死亡判定、技能判定+4

1 ヒーローポイントを使用するごとに直前に行なった死亡判定、技能判定の達成値に+4 の修正を得ることが出来る。

### ・判定振り直し

1 ヒーローポイントを使用することで直前に行なった判定を振り直すことが出来る。ただし 1 ゼロは振り直すことはできない。

### ・致命的失敗の回避

1 ヒーローポイントを使用することで直前に行なった判定の致命的失敗をただの自動失敗にします。

### ・カバーリング

1 ヒーローポイントを使用することでフィート《カバーリング》と同じ効果を発動させることが出来ます。

### ・GM との交渉

ヒーローポイントを使うことで通常であれば不可能に近いことに挑戦する権利を得ることが出来る。それは空を翔けたり怒り狂う幻獣と交渉したりとまさに奇跡的なことを起こします。このようなことが出来るかは GM 判断であり、もし出来たとしてもその行為が成功するかはあなたの出目や話術次第です。なお、この判定に対してヒーローポイントで修正を加えたりなどは出来ない。

このルールは重要な場面でドラマチックな展開にすることも可能ですが、PC 達のみを瞬間的にとはいえ優位に立たせるものなので導入する場合は 1 ヒーローポイントのみで追加は与えないような一部のみ採用する方法も良いと思います。また使用する際には中二っぽい台詞の発言を義務付けるなどしてもおもしろいかもしれません。

## 5. 劇的成功表、致命的失敗表

基本ルールブックでは劇的成功と致命的失敗に関して近接命中と近接回避の場合のみ記述してあるが、これらはすべての判定で起こりうることである。というか起こった方が面白い。しかしその場に合わせて自分で判断して反映させるということは難しいかもしれません。といわけでここでは全ての判定で起こる劇的成功致命的失敗を記していく。

基本ルールにあるように劇的成功と致命的失敗を決定します。その後 2D を振り下記の表を参照して効果を適用します。もしその効果が現状にそぐわない効果だった場合はただの自動成功や自動失敗にするか、出目の前後の効果を使うなど適切に修正してください。

近接命中	劇的成功	致命的失敗
2	ただの自動成功	自身に対して防護点無視で劇的成功
3	腕に大ダメージ。1DR 相手の命中-2	所持している物を永遠に失う
4	足に大ダメージ。1DR 相手の回避-2	一番近くの仲間に命中する
5	相手の武器を落とす	1DR 朦朧状態・伏せ状態になる
6	防護点半減	伏せ状態になる
7	ダメージ+1D	命中+2 で機会攻撃の権利を与える
8	ダメージ+2D	ダメ+2 で機会攻撃の権利を与える
9	防護点無視	手に持っている物をその場に落とす
10	ダメージのダイスが 2 倍	足首を伸ばす。1DR 回避-2
11	相手は気絶する (GM 判断)	手首を伸ばす。1DR 命中-2
12	相手は死ぬ (GM 判断)	ただの自動失敗

近接回避	劇的成功	致命的失敗
2	ただの自動成功	防護点無視で命中が劇的成功
3	調子が上がった。1DR 命中+2	1DR 朦朧状態・伏せ状態になる
4	軽快なステップ。1DR 回避+2	防護点無視
5	次に行う判定に+2 のボーナス	1DR 朦朧状態になる
6	機会攻撃の権利を得る	機会攻撃を誘発する
7	ダメ+2 で機会攻撃の権利を得る	ダメージ+1D
8	命中+2 で機会攻撃の権利を得る	防護点半減
9	1 アクション好きな行動が出来る	伏せ状態になる
10	2 アクション好きな行動が出来る	足首を伸ばす。1DR 回避-2
11	自動成功で機会攻撃の権利を得る	手首を伸ばす。1DR 命中-2
12	劇的成功で機会攻撃の権利を得る	ただの自動失敗

射撃命中	劇的成功	致命的失敗
2	ただの自動成功	自身に対して防護点無視で劇的成功
3	腕に大ダメージ。1DR 相手の命中-2	所持している物を永遠に失う
4	足に大ダメージ。1DR 相手の回避-2	対象の一番近くの仲間に命中する
5	防護点半減	伏せ・朦朧状態になる
6	次の R からイニシアティブ+5	伏せ状態になる
7	ダメージ+1D	敵を除いた誤射判定が発生する。
8	ダメージ+2D	誤射判定が発生する。
9	ダメージのダイスが 2 倍	手に持っている物をその場に落とす
10	防護点無視	足首を伸ばす。1DR 回避-2
11	相手は気絶する (GM 判断)	手首を伸ばす。1DR 命中-2
12	相手は死ぬ (GM 判断)	ただの自動失敗

射撃回避	劇的成功	致命的失敗
2	ただの自動成功	防護点無視で命中が劇的成功
3	調子が上がった。1DR 命中+2	1DR 朦朧状態・伏せ状態になる
4	軽快なステップ。1DR 回避+2	防護点無視
5	この戦闘中射撃回避+2	1DR 朦朧状態になる
6	次に行う判定に+2 のボーナス	ダメージ+2D
7	次に行う判定に+3 のボーナス	ダメージ+1D
8	次に行う判定に+4 のボーナス	防護点半減
9	1 アクション好きな行動が出来る	伏せ状態になる
10	2 アクション好きな行動が出来る	足首を伸ばす。1DR 回避-2
11	自動成功で攻撃を行う(距離関係なし)	手首を伸ばす。1DR 命中-2
12	劇的成功で攻撃を行う(距離関係なし)	ただの自動失敗

ST 判定	劇的成功	致命的失敗
2	ただの自動成功	考えうる範囲で最悪の結果になる
3	全く逆の効果を受けることができる	以降ずっとこの判定に+1 のボーナス
4	2 アクション好きな行動が出来る	3 倍の効果を受ける
5	1 アクション好きな行動が出来る	2 倍の効果を受ける
6	効果完全無効	最大の効果を受ける
7	6 に加えこの日は頑健 ST+2	6 に加えこの日は頑健 ST-2
8	6 に加えこの日は直感 ST+2	6 に加えこの日は直感 ST-2
9	6 に加えこの日は意思 ST+2	6 に加えこの日は意思 ST-2
10	6 に加えこの日は全 ST+2	6 に加えこの日は全 ST-2
11	以降ずっとこの判定に+1 のボーナス	所持している物を落とす
12	自分の望む最良の結果を得られる	ただの自動失敗

技能判定	劇的成功	致命的失敗
2	ただの自動成功	以降ずっとこの判定に-2 のペナ
3	次に行う技能判定は自動成功になる	以降ずっとこの判定に-1 のペナ
4	7 に加えてこの日は全技能判定+2	全く逆で 2 倍の効果が表れる
5	7 に加えてこの日はこの判定+2	まったく逆の効果が表れる
6	7 に加えてこの日はこの判定+1	次に行う判定に-2 のペナ
7	完璧な結果が得られる	この日は同じ判定は自動失敗になる
8	次に行う判定に+2 のボーナス	7 に加えてこの日は全技能判定-1
9	2 倍の効果が得られる	7 に加えてこの日は全技能判定-2
10	3 倍の効果が得られる	1 週間同じ判定は自動失敗になる
11	以降ずっとこの判定に+1 のボーナス	次に行う判定は自動失敗になる
12	以降ずっとこの判定に+2 のボーナス	ただの自動失敗



その他	劇的成功	致命的失敗
2	ただの自動成功	考えうる最悪の結果になる
3	次に行う判定は自動成功	以降ずっとこの判定に-2 のペナ
4	3 倍の効果が得られる	以降ずっとこの判定に-1 のペナ
5	2 倍の効果が得られる	この日はこの判定に-2 のペナ
6	次に行う判定に+2 のボーナス	次に行う判定に-4 のペナ
7	次に行う判定に+3 のボーナス	次に行う判定に-3 のペナ
8	次に行う判定に+4 のボーナス	次に行う判定に-2 のペナ
9	この日はこの判定に+2 のボーナス	劇的成功したと思いこむ
10	以降ずっとこの判定に+1 のボーナス	全く逆の効果が得られる
11	以降ずっとこの判定に+2 のボーナス	次に行う判定は自動失敗
12	自身が望む最良の結果が得られる	ただの自動失敗

※この表を振る場合、GM のみがこの表を見て PL は見ない方が面白いと思います。次に行う判定は+2 などの効果については PL にその時になって教えるようにしましょう。その他はどの判定でも大体カバーしていると思うので命中などの時でも時々その他を使うとドキッとさせることができると思います。NPC にはこの表は適用しない方がいいと思います。適用した場合 PC が突然の死に見舞われるかもしれません。

劇的成功表、致命的失敗表を導入するにあたって追加フィートを用意しました。

## クラス共通フィート

《偏った運命》

必要 FP 3, 8

コスト なし

タイミング 劇的成功表、致命的失敗表を振った時

制限 なし

効果

大成功を目指すか大失敗を避けるかは君の選択次第だ。

次の 2 つのうちいずれかの効果を選ぶ。

1. 劇的成功表の出目が+1 になる。致命的失敗表の出目が-1 になる。
2. 劇的成功表の出目が-1 になる。致命的失敗表の出目が+1 になる。

レベルアップ効果

劇的成功表と致命的失敗表の出目を±1 することができる。(効果は事前確認出来ない)

## 6. ランダム財宝決定表

あなた方は洞窟に入っていくその奥で宝箱を見つけた。さて中には何が入っているでしょうか。という状況の場合、普通なら GM が中身をすでに決定しておりバランスが調節されているものだと思います。しかし、敵が何を持っているかや宝物に何が入っているかはわからないからこそ夢があり、決まっていないからこそわくわくするものだと思います。そこでここではランダムで財宝を決定するための方法を示していく。ただし特定の物品やある程度のお金は用意しておいたほうがいい上に、ランダムなのでバランスがおかしいものが入っていても責任は取れません。プレイヤー的にはそれくらいのほうが嬉しいんですけどね。

まず財宝のランクと数を決定します。これは敵のレベルによって変化し 2d によって決定されます。ただし、敵が動物だったら-1、ドラゴンだったら+1 など微修正をしたほうがよりよいでしょう。ランクや数は GM が決定してもいいでしょう。ランクは下級、中級、上級の三段階に分けられ以降の財産決定表に修正を与える。

モンスター レベル	2d の出目			
	財宝のランクと数			
1~2	2~9		10~12	
	なし		下級 1 個	
3	2~6		7~12	
	なし		下級 1 個	
4	2,3	4~10		11,12
	なし	下級 1 個		下級 2 個
5	2~7		8~11	
	下級 1 個		下級 2 個	
6	2~4	5~7	8,9	10~12
	下級 1 個	下級 2 個	下級 3 個	中級 1 個
7	2~5	6,7	8~10	11,12
	下級 2 個	下級 3 個	中級 1 個	中級 2 個
8	2~5	6~9	10,11	12
	下級 3 個	中級 1 個	中級 2 個	上級 1 個
9	2~5	6~8	9~11	12
	中級 1 個	中級 2 個	上級 1 個	上級 2 個
10	2~6		7~9	
	中級 2 個		上級 1 個	
			10~12	
			上級 2 個	

次に何が出るかを決定します。2d を振り出た目の種別のアイテムが手に入ります。複数個手に入った場合はこの表をその数だけ振ります。

2d	2	3	4~6	7~9	10,11	12
種別	武器	防具	装備品	現金	宝石,芸術品	魔法の品

決定した種別の品の決定を行います。この表には中級、上級の修正が入ります。この表で大雑把に決まった後の細かい物品の決定は GM の判断でダイスを振ったり適度にバランスを取ったりして決定してください。

## 武器・防具

ランク修正：下級±0、中級+3、上級+5

12 以上が出た場合何度でも指示に従い 2d を振る。

どの高品質が適用されるかは武器防具の決定後ランダムか GM の好きなように選んでください。(高品質のルールは公式サブリ AdvancedAdventure に掲載されています。)

2d	2~6	7~9	10,11	12,13	14,15	16~
品質	単純	冒険	軍事	高品質 さらに 2d	高品質 さらに 2d+3	高品質 さらに 2d+5

## 装備品

ランク修正：下級±0、中級+4、上級+8

金額以下の装備品を 1 つまたは総額が金額以下の装備品が手に入る。

間違っても宝箱の中に馬などは入れないようにしましょう。死んでしまいます。

2d	2~5	6~9	10~12	13~15	16~18	19	20
金額(G)	~10	~100	~500	~1000	~5000	~10000	10000~

## 現金

ランク修正：下級±0、中級+5、上級+10

2d	2~7	8~10	11,12	13,14	15
金額(G)	1d*100	2d*100	3d*100	1d*1000	2d*1000
2d	16,17	18,19	20	21	22
金額(G)	3d*1000	1d*5000	2d*5000	2d*10000	3d*10000

## 宝石・芸術品

ランク修正：下級±0、中級+6、上級+12

金額も個数もランダムなので時々非常に高額な物を手に入れることができる。

2d	2~5	6~8	9,10	11,12	13,14
金額×個数	1d*50G *1d 個	1d*50G *2d 個	2d*100G *1d 個	2d*100G *2d 個	1d*1000G *1d 個
2d	15,16	17,18	19,20	21,22	23~
金額×個数	1d*1000G *2d 個	1d*5000G *1d 個	1d*5000G *2d 個	1d*10000G *1d 個	1d*10000G *2d 個

## 魔法の品

ランダム財宝決定表の目玉でもある魔法の品の決定表です。

まずどの魔法の品が出るかを決定します。

2d	2,3	4~6	7~9	10,11	12
魔法の品	聖別の守り	聖別の雫	巻物	魔杖	魔具

ランク修正：下級±0、中級+4、上級+8

魔法の品に込められている魔法のレベルを決定します。

2d	2~5	6~9	10~12	13,14	15	16	17	18	19	20
レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

聖別の守り、魔杖の場合は使用回数を決定します。

2d	2~4	5~7	8~10	11,12
回数	1 回	2 回	1d 回	2d 回

あとは指定のレベルの中でランダムまたは GM の判断で魔法を 1 つ決定します。

ただし魔力や信仰値、魔具の使用回数などは作成できる最低水準です。

以上で財宝の決定は終わりです。冒険の終わりや強敵を倒したあとにランダムな報酬があると出目次第で一喜一憂があり盛り上がると思います。たまにとってもいい物が出てしまうこともあります、そこは GM の余裕を見せてどーんと大盤振舞いで PC にプレゼントしてあげちゃいましょう。

## 7. 光・闇妖精術

妖精術って面白いですよ。妖精使いは人によって取得属性が異なって色々なことが出来る上に持続時間が使役のものが多く使い方次第でトリッキーなことからガチ戦闘までなんでもこなせる万能クラスだと思います。そんな妖精使いのことを考えながら寝ていたら夢のなかで「光と闇の魔法をツクルノデス」と言われた気がしたので作ってみました。

光と闇の妖精術はボーナス設定【希少な存在】を取得した妖精使いのみ使用することができます。光や闇の属性を持つ妖精の数は少なく普通の妖精使いですら存在を知っているものは少ないという設定です。ちょっと中二病っぽくていいですね。光・闇妖精術が使用できることで属性選択の幅ができてキャラ成長がより拡がりはしますが、明確に強くなるというものではありません（妖精の燃費は少し良くなっています）。その代わりに本サプリアにある【魔導オプション】の代償のようなペナルティ也没有ありません。

### ボーナス設定

【希少な存在】            2BP

数少ない妖精使いの中でも更に希少な光と闇の妖精を使役することができます。

普通の妖精術で使える 7 種に加えて光と闇の 2 種類の妖精術を使うことが出来ます。

この設定は「フェアリーティマー」だけが取ることができます。

このボーナスを導入することで以下に記述するフィートの効果が追加・変更されます。

#### 《妖精知識》

光と闇の妖精術は一般的に知られていないためこのフィートを取得していないものは魔法の効果が妖精術によるものと認識できません。（大抵は魔術や奇跡だと思われる）ただし【希少な存在】のボーナスを取得している場合は認識できます。

#### 《封印属性》

光を封印すれば闇の、闇を封印すれば光の属性能力が 2 増加します。

光と闇以外のどの属性を封印しても光と闇の属性能力が上昇することはありません。

#### 《属性珠》

光の属性      オパール（虹色石）、アレキサンドライト

闇の属性      オニキス（黒瑪瑙）、オブシディアン（黒曜石）

## 7.1.光・闇妖精術一覧

名前	属性能力	使役妖精数	発動時間	距離	効果範囲	持続時間	ST
	効果						
光の属性							
光の状況修正：松明程度の明かり－2、弱い日光や明るい光源のある夜間±0、晴れの日中＋2							
光の砂	光1	1	2アクション	接触	一塊	使役	なし
	一握りの明るい砂を作り出す。明るさの総量は松明2つ分であり、何かに塗ることも出来る。						
光線	光2	1	2アクション	近距離	小円	一瞬	直感 ST／半減
	体から光線を出し一帯に2d＋属性能力値／叩ダメージを与える。						
天の祝福	光3	2	2アクション	近距離	1体	一瞬	なし（頑健）
	HPを属性能力×2点回復させる。発動には状況修正±0以上必要。						
閃光弾	光4	2	2アクション	中距離	中円	一瞬	直感 ST／無効
	距離が中距離になっていること以外（閃光）と同様に扱う。						
光玉	光5	3	2アクション	近距離	1個	使役	なし
	光源より明るい中円範囲を照らす光源を作り出す。状況修正±0にする。						
不可視	光6	4	2アクション	自身	自身	使役	なし
	対象が自身、持続時間が使役になっていること以外（透明化）と同様に扱う。						
煌めく翼	光7	4	2アクション	自身	自身	使役	なし
	輝く翼を作り出す。空を飛びことが出来、攻撃も行うことができる。単体攻撃なら3d＋属性能力／刺ダメージ、範囲攻撃なら小円に1d＋属性能力ダメージを与える。発動には状況修正±0以上必要。						
暁の鎧	光8	5	2アクション	近距離	1体	使役	なし（意思）
	輝く鎧を作り出す。3点の防護点を得て、攻撃する者は-2ペナを受ける。発動には状況修正±0以上必要。						
光の矢	光9	6	2アクション	遠距離	1体	一瞬	直感 ST／無効
	技術＋知能＋属性能力で射撃命中を行い、4d＋属性能力×2／刺ダメージを与える。						
月光蝶	光10	7	4アクション	自身	自身	使役	なし
	発動時に中円範囲内にある人工物に3d＋属性能力点（防護点無視）のダメージを与える。 魔法的なものには効果がなく、以後術者に対する普通の武器による攻撃は無効化される。						
闇の属性							
闇の状況修正：大きな影がある－2、明るい夜間相当の暗さ±0、大きな明かりのない夜間相当の暗さ＋2							
影動物	闇1	1	2アクション	至近	1体	使役	なし
	レベル1の動物の姿をした黒い動物を作る。HP半分、防護点0、特殊能力無し、刺し効果無効。						
黒炎	闇2	1	2アクション	中距離	1体	一瞬	直感 ST／半減
	黒い炎で燃やし1d＋属性能力のダメージ(防護点無視)を与える。						
暗視	闇3	1	2アクション	自身	視界内	使役	なし
	暗視能力を得る。						
闇沼	闇4	2	2アクション	中距離	小円	使役	なし
	直感 STに失敗したら近接命中、回避全般、直感 STに－1のペナ(累積し最大－5)を受ける。						
闇の牙	闇5	3	2アクション	中距離	1体	一瞬	直感 ST／半減
	4d＋属性能力のダメージ(防護点無視)を与える。						
暗黒	闇6	3	2アクション	近距離	1個	使役	なし
	小円範囲内を「暗闇」にする。近距離範囲内で自由に移動させれる。状況修正＋2の状態にする。						
暗殺者	闇7	4	2アクション	中距離	小円	使役	直感 ST／半減
	毎ラウンド範囲内にいる対象にランダムで1体に属性能力のダメージ(防護点無視)を与える。						
漆黒の鎧	闇8	5	2アクション	近距離	1体	使役	なし（意思）
	禍々しいほど黒い鎧を作り出す。炎や雷など全ての属性のダメージを属性能力点防護する。						
悪魔創造	闇9	特殊	4アクション	至近	1体	使役	なし
	レベル体妖精を使役することで悪魔や魔獣の姿をした黒い魔界生物を作る。（影動物）と同じ特性を持つ						
冥竜息吹	闇10	7	2アクション	遠距離	大円	一瞬	直感 ST／半減
	4d＋属性能力×2のダメージ(防護点無視)を与える。範囲内は1日の間[暗闇]状態になる。						

## 7.2.光・闇妖精術詳細

### 光の属性

光の属性能力に秀でた妖精使いは、光の操作や具現化を行う妖精術を使用出来ます。

大きな光量をもつ光源を作ったり、輝く翼を創れたりするような妖精術が多数存在します。この属性を得意とする妖精使いは非常に少ないですが、その中でも比較的明るい性格の人物が多いとされます。

ただ、日常を楽しんでいるのか、空元気なのかは本人にしかわかりません。

この術は、最低でも松明程度の明るさが確保出来れば術を発動できます。

ただし、この状態での発動には属性能力に $-2$ のペナルティを受けます。

術を問題なく使用するには、曇りの日中や陽の光が入る屋内や森の中など弱い太陽の光や周囲一帯が明るい夜間の環境であることが条件となります。

もし、天候が晴れであり直射日光を浴びることが出来る場合属性能力の数値を $+2$ されたものとして扱うことができます。

状況修正まとめ

- ・松明程度の明かりがある：属性能力 $-2$
- ・曇りや陽の光の入る屋内など太陽の光がある、周囲一帯が明るい夜間：ペナルティなし
- ・晴れの日中、直射日光の当たる場所：属性能力 $+2$

名前	光の砂
必要属性能力	光 1
使役妖精数	1
発動時間	2 アクション
距離	接触
効果範囲	一塊
持続時間	使役
ST	なし

#### 効果解説

一握りの光る砂を作り出す。

この砂は合計で松明 2 個分の光量を持っています。

この砂は何かに塗ることができ、塗った量に応じた光量を持ちます。

その他の特性は砂と類似します。

名前	光線
必要属性能力	光 2
使役妖精数	1
発動時間	2 アクション
距離	近距離
効果範囲	小円
持続時間	一瞬
ST	直感 ST／半減

#### 効果解説

目や腕など体の一部から光線を出し相手にダメージを与えます。  
この光線は正確に狙うことが出来ないため広範囲に攻撃を行います。  
この攻撃に対し魔法強度を目標値とした直感 ST に失敗すると、  
叩の 2d＋属性能力値ダメージを受けます。  
もし自分と対象との直線上に何かあった場合にはそれも対象に含まれる。  
ただし、エンゲージエリア内から後衛に発動するときにエンゲージ内の一部のキャラクターを対象に含めることは出来ない。

名前	天の祝福
必要属性能力	光 3
使役妖精数	2
発動時間	2 アクション
距離	近距離
効果範囲	1 体
持続時間	一瞬
ST	なし（頑健）

#### 効果解説

光の生命力がキャラクターを祝福し傷を癒します。  
対象の HP を属性能力×2 分回復します。  
これによって疲労や部位の負傷が回復することはありません。  
この術は、場の状況が属性能力にペナルティが出ない状況でなければ発動出来ません。



名前	閃光弾
必要属性能力	光 4
使役妖精数	2
発動時間	2 アクション
距離	中距離
効果範囲	中円
持続時間	一瞬
ST	直感 ST／無効

#### 効果解説

強烈な閃光を突如発生させて、閃光に対して正面を向いていた者の目を眩ませます。  
この術は距離が中距離であること以外は魔術 {閃光} と同様に扱います。

名前	光玉
必要属性能力	光 5
使役妖精数	3
発動時間	2 アクション
距離	近距離
効果範囲	1 個
持続時間	使役
ST	なし

#### 効果解説

広い範囲を照らす光源を作り出します。

{光源} よりも明るく中円範囲をはっきりと照らす事が出来る浮遊する光源を作ります。

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に光源を付与することも可能です。

この明かりの範囲内では属性能力にペナルティがない状況になります。

名前	不可視
必要属性能力	光 6
使役妖精数	4
発動時間	2 アクション
距離	自身
効果範囲	自身
持続時間	使役
ST	なし

#### 効果解説

この術は対象が自身であることと持続時間が使役であること以外は魔術 {透明化} と同様に扱います。

名前	煌めく翼
必要属性能力	光 7
使役妖精数	4
発動時間	2 アクション
距離	自身
効果範囲	自身
持続時間	使役
ST	なし

#### 効果解説

周囲の光を収束させ光り輝く翼をその身に生やすことができます。

この翼には空中を飛行する能力と羽を飛ばし攻撃する能力を持っています。

飛行は自身の意のままに飛ぶことが出来、非高速とは自身の移動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。

術で飛べ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。

攻撃は 2 アクション妖精術行使相当の行動で鋭い羽を射出し、

単体攻撃と範囲攻撃の二種類を行うことができます。どちらも距離は中距離です。

単体攻撃する場合は 対象：1 体 ダメージ：3 d + 属性能力値(刺) ST：直感 ST／半減

範囲攻撃する場合は 対象：小円 ダメージ：1 d + 属性能力値(刺) ST：直感 ST／半減

またこの翼は全体で {光玉} と同程度の光量を持っており、

飛ばした羽は {光の砂} を少し塗ったのと同程度の光量を持っています。

この術は、場の状況が属性能力にペナルティが出ない状況でなければ発動出来ません。

名前	暁の鎧
必要属性能力	光 8
使役妖精数	5
発動時間	2 アクション
距離	近距離
効果範囲	1 体
持続時間	使役
ST	なし

#### 効果解説

神々しく輝く鎧を身に付けます。

この鎧を身に着けている者は全ての DT に対して 3 点の防護点を得ます。

この鎧は強い光を発しているため鎧を身に着けている者に対して攻撃を行うものはその眩しさのために近接攻撃・射撃攻撃判定に－2 のペナルティを受けます。

またこの鎧は全体で {光玉} と同程度の光量を持っています。

この術は、場の状況が属性能力にペナルティが出ない状況でなければ発動出来ません。

名前	光の矢
必要属性能力	光 9
使役妖精数	6
発動時間	2 アクション
距離	遠距離
効果範囲	1 体
持続時間	一瞬
ST	なし

#### 効果解説

光り輝く矢を創り出し、全ての悪を滅します。

この矢を投げることで凄まじい速度に達した光が 1 体を貫き攻撃を行います。

この攻撃は射撃攻撃となり命中判定は術者の技術＋知能＋属性能力で行うことが可能です。

ダメージは  $4d + \text{属性能力} \times 2$  の刺ダメージを与えることができます。

ただし、エンゲージエリアに打ち込んだ場合は誤射が発生し、

後衛を狙う場合は射線を取らなければなりません。

名前	月光蝶
必要属性能力	光 1 0
使役妖精数	7
発動時間	4 アクション
距離	自身
効果範囲	自身
持続時間	使役
ST	なし

#### 効果解説

夜空を舞う美しい蝶のような姿になり全てを滅します。

発動時に中円範囲内にある魔法的な効果を持たない全ての人工物は  
3d+属性能力点のダメージを防護点無視で受けます。

このダメージにより **HP が 0** になった物質は粒子状に分解され完全に無力化されます。

魔法的な効果を持っている物体もしくは魔法の効果を受けているキャラクター  
が所持している物体はこの魔法の効果を受けません。

持続時間中、術者に対する魔法的な効果のない武器による攻撃は全て無効化される。

その武器は分解されて以後使用不可能になる。

ただし自分から人工物に触れようとした場合も小さいものであれば分解してしまう。

## 闇の属性

闇の属性能力に秀でた妖精使いは、闇の操作や具現化を行う妖精術を使用出来ます。  
闇の空間を作り出したり、黒い下僕を創造したりするような妖精術が多数存在します。  
この属性を得意とする妖精使いは非常に少ないですがその中でも比較的暗い性格の人物が多いとされます。  
ただ、ネガティブなのか、感情を表に出せないだけなのかは本人にはわかりません。  
この術は、最低でも直射日光が当たらない場所や大きな影があれば術を発動できます。

ただし、この状態での発動には属性能力に－2 のペナルティを受けます。  
術を問題なく使用するには、月明かりのある夜間の様な環境であることが条件となります。  
もし、大きな明かりのない夜間や洞窟の中であった場合属性能力の数値を＋2 されたものとして扱うことができます。

### 状況修正まとめ

- ・直射日光が当たらない場所、大きな影がある：属性能力－2
- ・月明かりの強い夜間、周囲が薄暗い状況：ペナルティなし
- ・大きな明かりのない夜間や洞窟の中：属性能力＋2

名前	影動物
必要属性能力	闇 1
使役妖精数	1
発動時間	2 アクション
距離	至近
効果範囲	1 体
持続時間	使役
ST	なし

### 効果解説

闇で出来た動物を作り出します。  
レベル 1 の動物と同じデータの黒い動物を作り出せます。  
ただし HP は半分、防護点は全て 0 になり、刺し効果無効を持ちます。  
特殊能力や病気などの固有の能力は一切持っていません。  
自我はなく意思の疎通も行えませんが、命令に忠実であり出来る範囲でなんでも行います。  
戦闘に参加はできるがエンゲージ内にいても 1 体分とは数えません。  
HP が 0 になれば魔法は自動的に解除され、術者はそれがわかります。

名前	黒炎
必要属性能力	闇 2
使役妖精数	1
発動時間	2 アクション
距離	中距離
効果範囲	1 体
持続時間	一瞬
ST	直感 ST／半減

#### 効果解説

禍々しい炎で攻撃を行います。

対象は黒い炎で燃え 1 D+属性能力のダメージを防護点無視で受けます。

この炎によって燃えやすい紙などの可燃物が燃えることはありません。

名前	暗視
必要属性能力	闇 3
使役妖精数	1
発動時間	2 アクション
距離	自身
効果範囲	視界内
持続時間	使役
ST	なし

#### 効果解説

暗視能力を得ます。

ドワーフが生来持っている能力と同じ暗視を得ます。

闇の中でも見通すことが出来るようになります。

名前	闇沼
必要属性能力	闇 4
使役妖精数	2
発動時間	2 アクション
距離	中距離
効果範囲	小円
持続時間	使役
ST	なし

#### 効果解説

闇へと引きずり込む空間を作り出します。

地面に闇を作り出し、その範囲内にいる者は直感 ST を行い失敗すると闇に沈みます。

毎ラウンド術者の手番終了時に直感 ST を行い、

失敗すると近接命中、回避全般、直感 ST に－1 のペナルティを受けます。

このペナルティは累積し、最大－5 ペナルティになります。

成功すると今まで累積していたペナルティも含めて全てのペナルティがなくなります。

自分の手番に2アクションを使用することでペナルティなしで直感 ST を行えます。

ペナルティが－3 以上になると脚部が沈んで移動が行えなくなり、

ペナルティが－5 になると体が半分沈み、自力で脱出を行うことができなくなります。

この状態になった人を助ける場合には他の人が自分の手番で2アクションを使い

魔法強度を目標値に頑健 ST を行うことで脱出させることができます。

魔法を解除すると今まで受けていたペナルティは即座になくなります。

名前	闇の牙
必要属性能力	闇 5
使役妖精数	3
発動時間	2 アクション
距離	中距離
効果範囲	1 体
持続時間	一瞬
ST	直感 ST／半減

#### 効果解説

巨大な闇が鋭い突起になり対象を攻撃します。

対象は魔法強度を目標値とした直感 ST に失敗した場合、

4 d + 属性能力のダメージを防護点無視で受けます。

名前	暗黒
必要属性能力	闇 6
使役妖精数	3
発動時間	2 アクション
距離	近距離
効果範囲	1 個
持続時間	使役
ST	なし

#### 効果解説

暗く光の届かない空間を作り出します。

この空間は近距離の範囲で自由に動かすことが可能で、小円範囲内を〔暗闇〕にします。

この空間内で〔光源〕程度の光量を灯しても光りません。

この空間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に光源を付与することも可能です。

{光玉} より明るい光量を持ち込むことでこの魔法は自動的に解除されます。

この範囲内では属性能力に + 2 の状況修正を得ます。

名前	暗殺者
必要属性能力	闇 7
使役妖精数	4
発動時間	2 アクション
距離	中距離
効果範囲	小円
持続時間	使役
ST	直感 ST / 半減

#### 効果解説

死角から影が対象に攻撃を行います。

術者の手番終了時に自動的に範囲内にいるものからランダムで 1 人に攻撃を仕掛けます。

直感 ST に失敗したら (属性能力) 点のダメージを防護点無視で与えます。

エンゲージ内でなければ (射線を外す) 相当の行動で範囲外に出ることが可能です。

この暗殺者を攻撃の対象にすることはできません。

この術は、場の状況が属性能力にペナルティが出ない状況でなければ発動出来ません。



名前	漆黒の鎧
必要属性能力	闇 8
使役妖精数	5
発動時間	2 アクション
距離	近距離
効果範囲	1 体
持続時間	使役
ST	なし

#### 効果解説

周囲の闇を身に纏いあらゆるダメージを吸収します。

炎、冷氣、雷など全ての属性ダメージを（属性能力）点軽減する。

この鎧はある程度自在に形を変えることができます。

一般的な防具に似せたり、全身を覆うローブのようにしたりもできます。

この術は、場の状況が属性能力にペナルティが出ない状況でなければ発動出来ません。

名前	悪魔創造
必要属性能力	闇 9
使役妖精数	特殊
発動時間	4 アクション
距離	至近
効果範囲	1 体
持続時間	使役
ST	なし

#### 効果解説

闇で出来た悪魔や魔獣を作り出します。

レベル体の妖精を使役することで悪魔や魔獣と同じデータの黒い魔界の生物を創造します。

ただし HP は半分、防護点は全て 0 になり、刺し効果無効を持ちます。

特殊能力や病気などの固有の能力は一切持っていません。

自我はなく意思の疎通も行えませんが、命令に忠実であり出来る範囲でなんでも行います。

戦闘に参加はできるがエンゲージ内にいても 1 体分とは数えません。

HP が 0 になれば魔法は自動的に解除され、術者はそれがわかります。

この術は、場の状況が属性能力にペナルティが出ない状況でなければ発動出来ません。

名前	冥竜息吹
必要属性能力	闇 10
使役妖精数	7
発動時間	2 アクション
距離	遠距離
効果範囲	大円
持続時間	一瞬
ST	直感 ST／半減

#### 効果解説

伝説の冥竜の息吹のような絶望的な攻撃を行います。

範囲内のすべての対象に  $4d + \text{属性能力} \times 2$  のダメージを防護点無視で与えます。

その後1日の間この攻撃の範囲内は全て「暗闇」状態になる。

この空間内で「光玉」以下の光量の明かりでは灯しても光りません。

強い日光か「太陽」より明るい光量でなければこの魔法は解除されません。

一度発動したら術者でもこの「暗闇」を消すことはできません。

## 8. 追加ルール

ここでは実際にセッションをしたり公開セッションを見て思いついたりしたことや世界的に考えたことについて書いていきます。こういうルールもあるといいなという参考程度に見ていただいてもいいですし、卓で話しあって導入してみるのも面白いかもしれません。

### 8.1. 死亡判定の修正

このルールでは現在よりも死亡しにくい戦闘ができるように死亡判定を修正してあります。まだゲームに慣れてないプレイヤーが多いときやキャラロストを減らしたい、戦闘バランスに自信のない場合などに導入してみるといいでしょう。

簡単に修正内容を説明すると死亡と気絶を一段階ずつ下げることで死亡しにくくしています。死亡はしにくくなっていますが戦闘の継続という点では基本ルールと変わっていないので勝敗の決着は今までとほぼ同じのようになっています。簡単に書くと

疲労+負傷 $\geq$ HP                      戦闘不能判定：戦闘中復帰可能

HP+10 $\geq$ 負傷>HP                  気絶判定：戦闘中復帰不可能

HP+20 $\geq$ 負傷>HP+10      死亡判定：死亡

負傷>HP+20                      強制死亡

以下に具体的な説明をしていきます。

#### 戦闘不能判定

基本ルールの気絶判定と同様に判定を行います。

判定に成功した場合は戦闘続行可能です。判定に失敗した場合意識はありますが、戦闘行為が一切行えません。何かしらの手段によって HP が 0 を上回るように回復することで戦闘に再び参加できるようになる。

#### 気絶判定

基本ルールの死亡判定と同様の判定を行います。

判定に成功した場合は戦闘不能になります。判定に失敗した場合は気絶状態になり、HP を回復することは出来ませんが回復しても意識がないため戦闘に再び参加できません。

#### 死亡判定

負傷値が HP を 10 上回った場合目標値 10 で頑健 ST 判定を行い失敗すると死亡します。

負傷値が HP を 10 以上上回っている分頑健 ST にペナルティがつきます。

判定に成功した場合は気絶状態になります。また負傷値が HP を 20 上回った場合自動的に死亡します。

## 8.2. 援護判定

あなたが PT を組んでいる場合その仲間と協力して何かをしたり、一人では敵わない敵に挑んだりすることがあるだろう。そんな時に援護判定を使うことができます。他の人が自分の行動を援護に費やすことで 1 人の判定の達成値を上げることができます。ただし援護が出来るのは最大 **2 人まで** とします。

援護判定が行えるのは複数人で行うことができる **技能判定と命中判定** だけです。援護判定を行う場合はまず援護をする相手を指定します。その後自分の修正値で判定を行います。達成値が 10 以上の場合 +1、15 以上の場合 +2 の様に 10 以降 5 上がるごとに対象に与える修正値が 1 ずつ上昇する。

### 例1) 技能判定(『応急手当』)

A,B,C の 3 人がいた場合 A が負った傷を『応急手当』しようとする場合

B が A に対して『応急手当』をする時に横にいる C が止血したり包帯を押さえたりすることで A の『応急手当』の援護を行えます。

C の『応急手当』: 12 → B の『応急手当』: 14 の場合

14 + 1 で最終的な達成値は 15 になる

### 例2) 命中判定

ABC の 3 人がいた場合回避の高い敵など確実に攻撃をしたい場合

A が敵に攻撃する前に B,C が A の攻撃する敵に対して牽制したり注意をそらさせたりすることで A の命中判定に援護を行えます。(敵の回避力は援護には関係ありません)

B の命中判定 10 → C の命中判定 15 → A の命中 13 の場合

13 + 1 + 2 で最終的な達成値は 16 になる

### 8.3. 馬のレンタル

馬というのは非常に高価で一般人ではとても買うことができない。もし買えたとしてもその管理や維持費によって生活は困窮するだろう。そこで馬のレンタルをしている職があるのではないかと思う。1日単位で馬を冒険者や旅商人に貸すことで利益を上げている馬主がおり、馬を買うことができない人でも利用することができる。ある程度大きな街(流通レベル3以上)には馬主の組合があり書類審査を通過し誓約書にサインすれば借りることができる。馬を返すのは同じ街が好ましいが組合が繋がっている街なら別の街で返還することも可能だ。

馬を借りるには身分証明が必要だ。なぜなら凶暴な野生動物や魔族などがうろついているかもしれない道を行くので馬が死んでしまったり、貸したまま持ち逃げされたりする可能性があるからだ。商人ならば商人ギルドにある程度の期間所属しており、もしもの場合に保証ができることを証明すればいいであろう。冒険者ならばある程度の依頼を重ねその強さと実績を示す必要があるであろう。当然ながら冒険者に貸し出すと危険性が高いためその代金も高くなる。

	旅商人	冒険者(信頼なし)	冒険者(信頼あり)
短期貸出	4 %／日	10%／日(半額前金)	5 %／日
長期(10 日以降)貸出	2 %／日	貸し出さない	5 %／日

死亡・失踪した場合：上記表の価格に加えて**全額補償**

怪我をした場合：上記表に加えて完治させるか**治療費負担**

### 8.4. 流通レベルによる冒険者の強さ

街の規模や設定を考えた時にどの程度強い奴を出せばいいのかわからない時があります。私もまったくわかりません。ここではなんとなく考えた私なりの流通レベルにおける冒険者の強さを参考程度に書いていこうと思います。

流通レベルが高い街ほど人が多く集まっており当然強い人が多いでしょう。そして商業ギルドや盗賊ギルドなどの組織も多いでしょう。各組織に所属している中で最も強い人達が流通レベルと同じレベルで、街で最も強い人達が流通レベル+1と考えています。例えば流通レベルが4の場合、レベル4の冒険者相当が20人程度5レベルの冒険者相当が5人程度となります。また、これとは別に街に貴族の直属兵団など特別な組織や各地を放浪する凄腕冒険者がいる場合は少数ではありますがこの限りではありません。流通レベルには存在しない9,10レベルの冒険者は世界でも有数だと考えられるでしょう。9レベルは国単位、10レベルは文化圏単位に十数名程度だと思われます。

## 8.5. 一般人の強さ

護衛の任務や市街地での戦闘、そこで戦闘に巻き込まれるのは一般人だ。ここではその一般人の強さに付いて一つの提案をしたいと思う。NPC を作るにあたってまず参考にするのは冒険者の作り方だと思う。しかし冒険者と同じ作り方をしてしまうと商売しかしていないはずの大商人は低レベル戦士より戦闘修正も高くなるし、スリをしている街のチンピラは様々な技能を使える優秀な奴になってしまう。各 GM がオリジナルで作ってもいいのだが、自分で考えのがめんどうだという人用に私が考えた一般人専用の作り方を紹介する。

クラス名		一般人（コモン）
HP 係数		3 (HP 計算時：肉体×3+レベル×3 となる)
戦闘修正		CL-1
ST 修正	頑健	CL
	直感	CL
	意思	CL
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		技能どれか 1 つ 1 レベルに付き 2 上昇
取得可能フィート系統		なし
特殊		最大 5 レベル、BP 半分、 技能 P 毎レベル CL 点、

いわゆる街中にいる人達的能力を考えて作りました。重要なポイントは最大 5 レベルという点とクラス技能は 1 レベルで 2 上昇するという点です。つまり一般人は強くなれない代わりに 1 つの技能にとっても熟練していることを示します。鍛冶屋であれば職能／鍛冶、医者であれば学問／医学など 1 つの技能に特化した人ができます。フィートはその人に必要なものをレベル以下で自由に付けて構わないと思います。

## 8.6. 技能の修正

このルールでは現在よりクラスの特徴が大きく出るようにする修正です。能力値が低くても技能で活躍できるようにするためにクラス技能を通常より高い数値にします。

低レベルでは技能につくボーナスが 1、2 程度のためクラス技能としてある技能を持っていたとしても能力値が低かった場合、技能を持っていない能力値が高い人と判定値が同等もしくはそれ未満になってしまうことがよくあります。このことで能力値が高い人に任せてしまえという状況になる場合をよく見かけます。鍵開けや搜索は盗賊が、商売や物品調達は商人が PT の中で最も得意であるべきだと私は考えます。

修正内容は全クラスのクラス技能に+2 の無属ボーナスを得ます。今までよりその職業らしく活躍することが出来ます。またこのボーナスによって各技能の目標値を上げる必要があります。GM のさじ加減で変更可能ですが、難しい場合は一律で 1 上げるといいと思います。

## 9. 追加クラス

### 軍師(ディレクター)

敵を知り戦術を張り巡らすエキスパート。

自ら戦うことは得意ではないが他人を鼓舞し導く能力にたけている。

味方に指示をすることで効率的に攻めたり守ったりとその戦略は変幻自在だ。

少数の PT の時はあまり働きが期待できないが

人数の多い PT を作る時にはいるといないとではその差は歴然である。

クラス名	軍師	
HP 係数	3	
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	危険感知	
	読み書き	
	学問／数学	
	早耳	
	伝承知識	
取得可能フィート系統	軍師	
特殊	なし	

### 秘術師 (ソーサラー)

魔術師と同じく魔術を扱うことが出来る者達。

しかし彼らは魔術師と異なり魔術の探求は行なっていない。

彼らは魔術の才能に突然目覚めた者達であり、師匠などはいない場合が多い。

魔術の習得数は少ないが、発動可能回数が多いため戦闘に向いている魔法職といえよう。

クラス名	秘術師	
HP 係数	3	
戦闘修正	CL-2	
ST 修正	頑健	CL
	直感	CL+1
	意思	CL+1
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	危険感知	
	職能／いずれか	
取得可能フィート系統	魔術師・魔女(一部除く)+秘術師	
特殊	魔術を使用することが出来る。	



## 狂戦士（バーバリアン）

防御を捨て攻撃に特化した戦士。

身軽な装備で素早く動き、あらゆる近接武器を使いこなす。

攻撃に徹するために盾を装備することは出来ない。

前衛としては非常に有能だが頭が悪い場合が多く後衛は任せられない。

殲滅力において狂戦士の右に出るものはいないだろう。

クラス名	狂戦士	
HP 係数	5	
戦闘修正	CL+1	
ST 修正	頑健	CL+3
	直感	CL+1
	意思	CL-2
近接武器制限	軍事	
射撃武器制限	単純	
鎧制限	軽装（盾装備不可）	
クラス技能	登攀	
	危険感知	
	生存術	
取得可能フィート系統	狂戦士	
特殊	知能が必要な技能は使用できません。	

## 9.1. 追加ボーナス設定

【魔導オプション】と【希少な存在】に加えて以下のボーナスを追加します。

### 【属性抵抗：〇〇】 1BP

あなたは生まれ持ってある属性に強い抵抗を持っています。

炎、雷、冷氣の中から1つを選択しその属性に対するSTに+2の修正が得られる。

各属性に追加してもいい性質 炎：寒がり 雷：静電気体質 冷氣：暑がり

### 【魔法抵抗：〇〇】 1BP

あなたは生まれ持って特定の魔術に強い抵抗を持っています。

魔術の系統である「魔導術、力術、創成術、幻心術、霊工術、召喚術、占術」の中から

1つを選択しその系統の魔術に対するSTに+2の修正が得られる。

### 【鉄の胃袋】 1BP

昔から何を食べてもお腹を壊すことはなかった。

毒やそれに類するものに対する頑健STに+2の修正が得られる。

## 9.2. 追加フィート

### 追加フィート：軍師

《ガンガン行こうぜ》

必要 FP 1,3,5,7,9  
コスト 疲労 1  
タイミング 行動開始前  
制限 なし

#### 効果

これは戦術フィートです。

相手の守りの弱いところを探し味方に的確に指示を行います。

対象 1 人の命中判定を次の自分の手番まで +1 の判断ボーナスを与えます。

この行動は 2 アクション使います。

#### レベルアップ効果

命中判定の上昇値をフィートレベルに変更します。

《危ないぞ、避けろ》

必要 FP 1,3,5,7,9  
コスト 疲労 1  
タイミング 行動開始前  
制限 なし

#### 効果

これは戦術フィートです。

敵の攻撃を予見し味方の回避を補助します。

対象 1 人の回避判定を次の自分の手番まで +1 の判断ボーナスを与えます。

この行動は 2 アクション使います。

#### レベルアップ効果

回避判定の上昇量をフィートレベルに変更します。

《いのちを大事に》

必要 FP 1,3,5,7,9  
コスト 疲労 1  
タイミング 行動開始前  
制限 なし

#### 効果

これは戦術フィートです。

注意深く周囲に気を配り危険を察知し味方に知らせます。

対象 1 人の全ての ST 判定を次の自分の手番まで +1 の判断ボーナスを与えます。

この行動は 2 アクション使います。

#### レベルアップ効果

全ての ST 判定の上昇量をフィートレベルに変更します。

《体力を使うな》

**必要 FP** 1,3,5,7,9  
**コスト** 疲労 1  
**タイミング** 行動開始前  
**制限** なし  
**効果**

これは戦術フィートです。

味方の身体状況を気遣い必要最小限の動きで済むように指摘します。

対象 1 人のフィート等のコストによる負う疲労を 1 軽減します。

この行動は 2 アクション使います。

**レベルアップ効果**

フィートによる負う疲労をフィートレベル点軽減に変更します。

《戦略的知識》

**必要 FP** 1,4,7  
**コスト** なし  
**タイミング** 常時  
**制限** なし  
**効果**

戦闘における知識を常日頃から蓄えることにより実戦でその真価を発揮します。

知名度判定における全ての知識判定に +1 の修正を得ます。

**レベルアップ効果**

知識判定の上昇値をフィートレベルに変更します。

《あ、UFO だ！》

**必要 FP** 2  
**コスト** なし（尊厳とか信頼とかそんなの）  
**タイミング** 行動開始前  
**制限** なし  
**効果**

相手の注意を他のものにそらすことで味方の支援を行います。

声が聞こえる範囲内にいる全ての言語が通じる人はこのフィートの効果を受けます。

味方とあらかじめ示し合わせておかないと味方も効果を受けてしまうでしょう。

戦術師クラスレベル + 知能で判定し目標値を決定し効果を受けた人は意思 ST を行い

その目標値に達しなかった場合その方向を見てしまいます。

見た人はこのラウンドに行なわれる直後に行う判定に -2 のペナルティを受けます。

さらに意思 ST に失敗した人は直感 ST を行い同じ目標値に達しなかった場合機会攻撃を誘発します。

この行動は 2 アクションを使います。

このフィートは 1 回の戦闘で 1 回しか通用しません。

《上から来るぞ！気をつけろお！》

**必要 FP** 3  
**コスト** なし  
**タイミング** 常時  
**制限** なし

**効果**

常に注意を払うことでどんな状況になっても素早く反応し柔軟に対応することができます。  
あなたは不意打ちを受けなくなります。  
ただしこの効果を受けるのはあなただけで他の PC は不意打ちを受けるかもしれません。

《私の後に続け》

**必要 FP** 3,5,7  
**コスト** 疲労 3  
**タイミング** 戦術フィート使用時  
**制限** なし

**効果**

威勢よく指示をだし対象をまるでその指示通りの様に動かすことができます。  
1 シナリオに 1 回、対象 1 人のイニシアティブを自分のイニシアティブの次に変更します。  
その後対象は自分の手番が来たかのように自由に行動できます。  
(このラウンドにすでに行動が終わっていてももう一度行動可能にします。)  
ただし効果を発動するには対象の同意が必要です。

**レベルアップ効果**

1 シナリオに使える回数をフィートレベル回に変更します。

《複合指令》

**必要 FP** 3,6,9  
**コスト** 疲労 2  
**タイミング** 戦術フィート使用時  
**制限** 戦術師のみ習得可能

**効果**

広い視野で戦場を見ることができるようになり複数の指示を同時に出せるようになります。  
戦術フィートと同時に使うことで、さらにもう一つ戦術フィートを使うことができます。  
ただしコストは全てのフィート分支払う必要があります。

**レベルアップ効果**

同時に使うことができる戦術フィートの数がフィートレベル+1 になります。

《広域指令》

**必要 FP** 4,8  
**コスト** 疲労 2  
**タイミング** 戦術フィート使用時  
**制限** 戦術師のみ習得可能

**効果**

声を張り上げ多くの人に対して同時に指示を飛ばせるようになります。  
戦術フィートを使う際に同時に使うことでその対象を小円(選択)に変更します。

**レベルアップ効果**

対象を中円(選択)に変更します。

## 追加フィート：狂戦士

### 《激怒》

必要 FP	1,6
コスト	毎ラウンド疲労 2
タイミング	行動開始前
制限	知能 2 以下

#### 効果

行動を行う前に 2 アクションを使用し、怒りを高め震わせることで限界の力を出します。これにより全ての命中判定とダメージ、さらに意思 ST に +1 の士気ボーナスを得ます。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。敵を殲滅するまでこの状態が続きますが、自らの意思で止めようとする場合はこの効果によるボーナスを除いて、意思 ST で目標値 12 に成功する必要があります。

#### レベルアップ効果

全ての命中判定とダメージと頑健 ST に +2、意思 ST に +6 の士気ボーナスに変更されます。ただし直感 ST に -2 のペナルティを受けるようになります。

### 《狂乱痛撃》

必要 FP	1,4,7,10
コスト	なし
タイミング	近接攻撃判定前
制限	知能 2 以下、両手武器を使用している

#### 効果

強い一撃を入れること以外何も考えずに攻撃を行います。攻撃が命中した場合のダメージを 1d 点上昇します。ただし自動失敗になる数値が 1 上昇します。(通常 2→3 以下) この数値の上昇は他の効果と累積します。

#### レベルアップ効果

上昇するダメージを(フィートレベル) d 点に変更します。

### 《武器の流儀》

必要 FP	1,3,5,7,9
コスト	なし
タイミング	常時
制限	指定する出位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。梃、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。

#### レベルアップ効果

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。

#### 《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。

#### 《狂乱攻撃》

必要 FP	2,6,10
コスト	なし
タイミング	近接攻撃判定前
制限	知能 2 以下、両手武器を使用している

#### 効果

攻撃を当てることのみに集中して攻撃を行います。

攻撃時の命中判定に+1 のボーナスを与えます。

ただし自動失敗になる数値が 1 上昇します。(通常 2→3 以下)

この数値の上昇は他の効果と累積します。

#### レベルアップ効果

命中判定のボーナスを+(フィートレベル)に変更します。

自動失敗になる数値の上昇も(フィートレベル)に変更します。

#### 《野生の勘》

必要 FP	2,6,10
コスト	なし
タイミング	常時
制限	なし

#### 効果

鋭く研ぎ澄まされた感覚で些細な変化にも気がつくようになります。

常に直感 ST に+1 のボーナスを得ることが可能です。

#### レベルアップ効果

直感 ST へのボーナスを+(フィートレベル)にすることが可能です。

#### 《健脚》

必要 FP	2,5,8
コスト	なし
タイミング	常時
制限	なし

#### 効果

戦場を駆け抜けるために脚力を鍛えることで移動距離を飛躍的に伸ばします。

移動距離を 3m 上昇させます。

#### レベルアップ効果

移動距離の上昇量をフィートレベル×3m に変更します。

#### 《雄叫び》

必要 FP	2,4,6,8,10
コスト	なし
タイミング	自分の行動前
制限	なし

#### 効果

思わず耳をふさいでしまうほどの大声を上げます。

声の大きさを「クラスレベル+肉体」で判定を行います。

同じエンゲージにいる全てのキャラクターは頑健 ST を行います。

目標値に達した場合は大声に耐えることができます。

目標値に達しない場合は耳をふさぐか 2d ラウンドの間聴覚損失状態になります。

耳をふさぐには同じ目標値で直感 ST を行い達した場合耳を塞ぐことが可能です。

耳をふさいだ対象は次に行うアクションに－2 のペナルティを受けます。

また、動物は頑健 ST に失敗した場合 {感情喚起} の恐怖状態になります。

#### レベルアップ効果

雄叫び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。

#### 《優れた嗅覚》

必要 FP	2,4,6,8,10
コスト	なし
タイミング	常時
制限	なし

#### 効果

夜間での戦闘に備え、視覚に加え嗅覚も優れたものにします。

〈鋭敏嗅覚（1L）〉得ることができます。

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値ボーナスを得ます。

#### レベルアップ効果

〈鋭敏嗅覚〉のレベルがフィートレベルに変更されます。

#### 《強打》

必要 FP	2
コスト	なし
タイミング	近接攻撃判定前
制限	近接武器使用時のみ

#### 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追加ダメージを1、命中時に与えられます。

この追加ダメージは攻撃型（刺）の影響を受けず、上昇した分だけHPにダメージを与えます。

ただしこの追加ダメージは、武器そのもののダメージが相手の防護点をを超えていない場合無効になります。

また命中判定のペナルティは、攻撃修正と同値までしかかけられません。

（攻撃修正が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＋2できます。）



#### 《スマッシュ》

**必要 FP** 2,4,6,8,10  
**コスト** 疲労 2  
**タイミング** 近接攻撃判定前  
**制限** 近接武器使用時のみ  
**効果**

全力を持って攻撃を行い、武器の最大威力を引き出そうとする技術です。  
攻撃判定前に使用を宣言し、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できます。  
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。  
つまり本来ダメージが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。

#### レベルアップ効果

レベルが上がると、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。

#### 《狂乱回避》

**必要 FP** 3,6,9  
**コスト** なし  
**タイミング** 回避判定前  
**制限** 知能2以下、軽装鎧を装備している  
**効果**

攻撃を避けることだけを意識して回避を行います。  
回避判定に+1のボーナスを与えます。  
ただし自動失敗になる数値が1上昇します。(通常2→3以下)  
この数値の上昇は他の効果と累積します。

#### レベルアップ効果

回避判定のボーナスを+(フィートレベル)に変更します。  
自動失敗になる数値の上昇も(フィートレベル)に変更します。

#### 《狂乱行動》

**必要 FP** 3,6,9  
**コスト** なし  
**タイミング** イニシアティブの決定直後  
**制限** 知能2以下、軽装鎧を装備している  
**効果**

相手よりも先に動くために無我夢中で行動します。  
この戦闘の間イニシアティブを現在の値+3にします。  
ただしこの戦闘中常に自動失敗になる数値が1上昇します。(通常2→3以下)  
この数値の上昇は他の効果と累積します。

#### レベルアップ効果

イニシアティブの上昇値を(フィートレベル)×3に変更します。

《跳躍攻撃》

必要 FP	3
コスト	なし
タイミング	突撃攻撃時
制限	両手武器使用時、軽装鎧を装備している
効果	

突撃時に勢いをつけてジャンプし攻撃することにより威力を上げます。  
突撃攻撃のダメージをさらに肉体値分上昇させます。  
ただし勢い良く跳びかかるので DT 斬・叩の攻撃でしか使用できません。  
この攻撃は助走が出来る状況で足場が良くなければ行えません。

《薙ぎ払い》

必要 FP	3,5,7
コスト	疲労 2
タイミング	ダメージ処理後
制限	両手武器使用時
効果	

敵を倒した時に近くにいる敵にも攻撃を与えます。  
ダメージの処理を行った後、攻撃した対象が気絶か死亡した場合に発動できる。  
エンゲージエリア内にいる別の対象に命中判定に－2 ペナルティを受けて攻撃できます。  
その対象も気絶か死亡した場合はさらに次の対象に攻撃出来ますが  
薙ぎ払いをするたびに－2 ペナルティは累積します。

レベルアップ効果

レベルが上昇した場合、薙ぎ払いの命中判定にフィートレベル－1 のボーナスがつきます。

《軽快な足捌き》

必要 FP	3,6,9
コスト	なし
タイミング	常時
制限	なし
効果	

山や荒地など様々な状況で闘う技術を身につける。  
足場が悪い状況でも、レベルと同値までのペナルティを無効化します。

レベルアップ効果

3 レベルになるとどんな足場でも動きやすい足場のようになれます。

#### 《連撃》

必要 FP	5,10
コスト	疲労 3
タイミング	攻撃判定前
制限	近接武器使用時のみ
効果	

手数を増やし、相手に連続で攻撃を叩き込む技。

攻撃判定前に宣言し 3 点疲労することで 1 ラウンドに攻撃を 2 回行えるようにします。

ただしいくつかの制限があり、まずこの技は速攻撃で行うことは出来ません。

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。

2 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

#### レベルアップ効果

2 レベルで 1 ターン内に 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。

## 追加フィート：秘術師

魔術師・魔女のフィートに加えて以下のフィートを取得できる。

ただし、《記憶領域拡大》《巻物作成》は取得することが出来ない。

#### 《魔術使用回数増加》

必要 FP	特殊
コスト	なし
タイミング	常時
制限	秘術師であること
効果	

必要 FP1~10 まで別々のフィートとして扱います。

取得したフィートの必要 FP と同じレベルの魔術使用回数が 1 回増加します。

例えば 3FP で 1,2 レベルを両方 +1 回、2FP で 2 レベルだけ +1 回のように取得できる。

#### 《魔術代替》

必要 FP	2,4,6,8,10
コスト	なし
タイミング	常時
制限	なし
効果	

2 レベルの魔術使用回数を消費して 1 レベルの魔術を発動することが出来るようになります。

またこの魔術は魔力が 1 高いものとして発動することができます。

#### レベルアップ効果

(フィートレベル×2) レベルの魔術使用回数を消費することで、それ未満の魔術を発動することが出来るようになります。

## 秘術師の魔術

秘術師の魔術は、魔術師や魔女が使用する魔術より限定的な魔術です。  
彼らは突如として魔術の才能に目覚めた者達であり魔術を直感的に習得しています。  
また、師匠など他人から教わるということをしていないので  
魔術スロットや魔術習得値はなく、固有の魔術の覚え方をします。

彼らは魔術の才能が開花するまで一般人として生活していたため、  
何かしらの職能を持っている場合が多いです。  
魔術が急に使えるようになったことで周囲から怖がられる場合も多く、  
魔術師からも異端である彼らは虐げられており孤独である場合が多いです。

### A. 魔力

秘術師はその類稀な魔術の才能による上昇値と不完全な術式による減少が相殺することで  
秘術師の魔力計算式は通常と変わらないものとして扱います。  
魔力＝秘術師クラスレベル＋基礎魔力値  
基礎魔力値は人間である限り、最初は0となります。  
魔術師たちと同様、肉体値を永久に下降することで永久に基礎魔力値を上げることも可能  
ですし生贄を捧げるにより基礎魔力を一時的に上昇させることも可能です。

### B. 魔術習得方法

秘術師は魔術師とは完全に異なる魔術の習得を行います。  
秘術師はレベルごとに秘術師クラスレベルと同値の必要魔術レベルの魔術を  
（知能÷2）個習得します。  
この時前提魔術を無視して取得することができます。  
ただし、秘術師の魔術使用方法が特殊であるから  
持続時間が永続（任意）の魔術は習得することができません。  
例えば、知能が3なら毎レベル2つの魔術を習得することが出来ます。

秘術師は魔術の習得や脳内への刻み込み作業を行う必要がありません。  
そのため魔術書は必要なく、魔術言語も理解出来ません。  
また、他者から教えてもらうことや魔術書から習得することは出来ません。

## C. 魔術の使用手順

秘術師は魔術師のように魔術スロットへのセットを行う必要がありません。

深く集中することで使用可能回数を復活させることができます。

具体的には、朝目覚めた時に1時間ほど動かずに瞑想することで

魔術の使用可能回数を復活させることができます。

また、6時間以上の連続的な睡眠を行うことで再び行うことができます。

この睡眠時間や集中時間の間に戦闘などの緊張状態であってははいけません。

魔術の使用回数は各レベルで固定であり、以下の表のようになっています。

必要魔術レベル	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
合計使用回数	6	6	5	5	4	4	3	3	2	2

習得している魔術の中から発動時に好きな魔術を選択することができます。

各レベルの合計使用回数分使い切ったらその日はそのレベル帯の魔術は発動できません。

魔術師のようなスロットの代替消費による魔術発動はできません。

例えば知能が4の2レベル秘術師の場合

習得魔術は1レベル {魔弾} {物質生成}、2レベル {魔法解除} {導眠} だとすると

1日に {魔弾} {物質生成} を合計6回、{魔法解除} {導眠} を合計6回発動出来ます。

魔術使用する際の必要要素やボーナス種別等は魔術師と同様に扱います。

## データ修正内容

### 1.0→1.1

- ・魔道オプションのボーナス設定に変更。これに伴い代償や恩恵の修正。
- ・戦術師を軍師に変更。他にもいくつか変更。

### 1.1→1.2

- ・3.6~3.8 の追加ルールを 3 つ追加

### 1.2→1.3

- ・技能の修正を追加
- ・魔術を大量に追加(別の PDF に記述)

### 1.3→1.4

- ・章分けの変更
- ・魔導オプションの修正と追加、術戦士の代償追加

修正(サモナー強化、ドラゴンビゴー修正、エンチャントドフィスト弱体化)

追加(フレイムマジシャン、ディターチムチャペル、エターナルピース)

- ・ランダム財宝決定表、光・闇妖精術
- ・追加クラス（ソーサラー、バーバリアン）の追加
- ・追加ボーナスの追加
- ・追加魔術の詳細が 1 レベル完成、2 レベル以降は次回に持越し

## あとがき

ここまで読んでいただいた方も読み飛ばした方もありがとうございます。  
今回は追加サプリーということで自分がしたいことを詰め込んでみた感が大きいですが  
読んで楽しんでいただけたなら幸いです。  
このサプリメントは一応形としてお見せできる形にできたので公開していますが  
また妄想が膨らんだらこれからもっと内容が充実するかもしれません。  
ご意見・ご感想や誤字報告、ダウンロードしましたなど簡単でもいいので気軽に呟いても  
らえるとありがたいです。

Twitter Link : <https://twitter.com/damu2gou>

何はともあれ、これからも Shared†Fantasia を皆さんと楽しめればよいなと思っています。  
みんなでシェア†ファンしようぜ

2012/11/11

## 注意 書き

これはShared†Fantasiaの非公式サプリメントです。  
Shared†FantasiaはHakase氏が著作権を所有しています。  
Shared†Fantasiaのルールブックが無いと使用することはできません。  
また、このサプリーの使用にはきちんとGMやPLの許可をとってください。