



Dream of Twilight

Basic Rule ver2.00

Dream of Twilight

Basic Rule ver 2.00 beta-47

Produced by Luice

目次

■ Introduction

2. TRPGとは
Dream of Twilightについて
この本について
プレイするのに必要なもの
3. 用語解説
4. GMについて

■ Player Section

6. 能力値
7. 技能
13. キャラクター作成
14. クイックスタート
28. コンストラクション
40. キャラクターの完成
43. 成長

■ Rule Section

46. 行為判定
47. 戦闘ルール
54. その他の判定
55. 魔力
56. 精神力
自然回復
57. 魔術
58. 魔導
59. 製錬
60. 武具製造
62. 修理
64. 調合

■ Data Section

67. 戦闘スタイル
87. 魔術専攻
94. 魔導理論
98. 装備品
115. 魔導器
123. 魔導兵器
128. 魔術
140. 魔導

■ Gamemaster Section

145. GMの役割
146. シナリオ
147. 経験値
報酬
148. 特殊な種族
150. 特殊な特記事項
152. 特殊な装備品
155. 特殊な戦闘スタイル
158. 特殊な魔術専攻
160. 特殊な魔導理論
装備品に関する特殊なルール
161. 毒・薬物
162. 病気
163. 戦闘データ
190. 良
192. 選択ルール

■ World Section

198. 星系
202. 種族
216. 信仰
218. 組織
221. 古代王国時代の国家
222. 星系国家時代の国家
226. 魔軍戦争時代の国家
232. 年表

■ Scenario Section

236. 忘れられた帰還者

■ Chart Section

242. 各種図表
251. キャラクターシート
253. NPC管理シート
254. 魔導兵器管理シート
255. PC管理シート
256. 戦闘管理シート

Introduction

イントロダクション

TRPGとは

T(テーブルトーク：会話で)RPG(ロールプレイングゲーム：役割を演じて遊ぶ)
コンピューターゲームでよく「あそこの場合で自分だったらこうしていた」という思いを抱くことがあると思います。
そんな思いを実現できる・・・かもしれないのがTRPGなのです。
TRPGにはコンピューターゲームのように完全に決められたストーリーというものがない存在していません。
よって、考えられるだけの選択肢がプレイヤーには用意されているのです。
ただし、プレイヤーにとって良い選択肢であっても、世界観にそぐわない選択肢であったり、
PC(プレイヤーキャラクター：プレイヤーの操る人物)としての立場から見たときに良い選択肢ではない場合もあります。
また、PCの能力がその選択肢を選択することが難しい場合もあるかもしれません。
もしくは、同行者・・・TRPGは一人で出来るものではありません。
他のプレイヤーキャラクター、もしくはNPC(ノンプレイヤーキャラクター：GMの操る人物)と一緒に行動することがあります。
団体行動を取っている時に独断で行動することは望ましくありません。
たとえキャラクターが独断行動をするとしても、プレイヤーとは事前の打ち合わせをしましょう。
それらのことをよく考えた上でもっとも適切な選択肢を選択することをお勧めします。
TRPGは会話で成立するゲームです。
最低限のマナーを守り、楽しいセッションにしましょう！

Dream of Twilightについて

Dream of Twilight(以下DoT)は遙か遠い未来の世界を舞台としたSF風ファンタジーRPGです。
私たちの住む太陽系とは違うシエン星系と呼ばれる星系に属する星の一つである惑星ルーアで物語は進められます。
この物語は人類の戦いと繁栄、滅亡を描いたものです。
人類社会は争いを捨てられず、それは外星系へと住処を変えた今となっても同じです。
人類の存在する所に争いの火種は有り続け、時は同族同士で、時には異種族と、
そして今は魔軍と呼ばれるかつて同族であった人々との戦いが繰り広げられています。
魔軍の脅威は日々増していき一方で、世界は彼らの生み出した魔物の蔓延る地獄と化そうとしています。
この状況下であってさえ、団結する事の出来ない人類は勝手な理由で争い、
他者を陥れる事に躍起になっています。
時は総暦2181年。
二年前に発生した「光の雨」と呼ばれる大災害によって人類の文明レベルは大きく後退し、
人々は不自由な生活を強いられる事となりました。
残された数少ない遺産によってインフラと都市区画を整える事によって一時的な安定を築いたものの、
都市の外には危険な動物や魔物が闊歩し、傭兵や冒険者と呼ばれる人々の助けなしには生きていく事も難しい状況です。
この物語の中であなたは数々の出会いや別れ、戦いを経験することとなるでしょう。
華々しい人生を歩むのか、果ては暗い晩年を迎えるのか、自分の運命を決める事が出来るのは自分だけです。
たとえ、どんな未来が待ち受けているとしても、その運命を変える事ができるかもしれません。
あなたはどう生き、どんな夢を抱きながら果てていくことになるのでしょうか。
あなたの物語は今始まったばかりなのです。

この本について

『Dream of Twilight Basic Rule』(以下本書)はDoTというTRPGを遊ぶ為に必要なルールブックです。
本書は大きく分けて6つのセクションで構成されています。

■ Introduction

今現在読んでいるセクションです。
TRPGについてや用語解説等の基本的知識について記載しています。

■ Player Section

プレイヤー(以下PL)にとって必要なキャラクターの作成方法や成長ルールについて記載しています。

■ Rule Section

行為判定や戦闘ルール、魔術の使い方など、DoTをプレイする上で必要な各種ルールについて記載しています。

■ Data Section

武器や防具などの各種装備品、魔術と言った各種データについて記載しています。

■ Gamemaster Section

ゲームマスター(以下GM)に必要なルールやエネミーデータ、シナリオの組み方について記載しています。

■ World Section

DoTの世界について記載しています。
この世界に存在する組織や国家、信仰を解説していますので、プレイの参考に役立ててください。

■ Scenario Section

DoTの世界観を体験する為のサンプルシナリオを収録しています。

■ Chart Section

ルールブック内で用いられた各種図表を纏めています。
セッション進行の補助としてお使い下さい。

プレイに必要なもの

このシステムをプレイするには二個以上の十面ダイスが必要となります。
他にはキャラクターを作成するためのキャラクターシートやメモ帳、筆記用具も必要となります。
GMであれば各種チャート類を印刷しておくことで、円滑なセッション進行を行えるでしょう。

用語解説

<基本用語>

セッション

本システムにおける一度のゲームプレイを指します。

シナリオ

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

GM(ゲームマスター)

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

PL(プレイヤー)

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

PC(プレイヤーキャラクター)

PLが操る自分の分身とも言うべきキャラクターです。

NPC(ノンプレイヤーキャラクター)

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

<DoT固有用語>

時間の概念

総歴2042年、生活環境の変化に伴い、世界連合によって1年を360日間、
1ヶ月を30日間と定められました。
1日の時間は24時間で、現在と違いはありません。

貨幣

UNITYをはじめとしたイセリア同盟諸国ではレアルやレア、
メタルと呼ばれる貨幣が用いられています。
レアルは1レアル硬貨を最小単位として、5レアル硬貨、10レアル紙幣、
50レアル紙幣、100レアル紙幣が発行されています。
レアは1レア硬貨を最小単位として、10レア硬貨、20レア硬貨、
100レア紙幣、500レア紙幣、1000レア紙幣が発行されています。
メタルは1メタル硬貨を最小単位として、5メタル、10メタル硬貨、
20メタル紙幣、50メタル紙幣、100メタル紙幣、
200メタル紙幣が発行されています。
フェイミール星系系統合体ではルーブル、世界連合では円やドル、
ユーロ等が併用されており、
交換レートは「100円=1ドル=1ユーロ=50ルーブル=10レアル
=20メタル=500レア」程度となっています。
ニュートラル以外の種族との取引に関しては、
UNITYの働き掛けによってレアルが浸透しており、
ルーシェン王国期から使用されていた金貨、
銀貨を置き換えるまでに至っています。
金貨1枚が銀貨5枚分の価値を持ち、
銀貨一枚は20レアル程度の価値を持ちます。
本書では基本的にレアルを基準として記述しています。

ランク

能力値や技能、キャラクターの強さ等に用いられる数値です。
OverEX(以下、OEX)を最高値とし、
G(技能であれば無表記)を最低ランクとして扱います。

ダイス

正6面体のサイコロの他に4面や8面、10面など多数の種類があります。
本作では10面体を活用してプレイします。

xDy

x個のy面ダイスを振るという意味の記述になります。
例えば、2D10であれば、2個の10面ダイスを振る、という事になります。
本作では特殊な例として1D5という表記がありますが、
これらは10面ダイスをそれぞれ2分の1したものとなります。
その際の端数は切り上げられるものとして処理してください。
また、本作では判定の際に1D100を用います。
これは二つの10面ダイスを用意し、片方を10の位、
もう片方を1の位と見立てて振ることになります。
この際の値の範囲は1~100となります。

能力値

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

端数計算

本書では数値の割り算を行う事があり、端数が発生する事があります。
この時、特に記載が無ければ端数を切り捨てて計算を行ってください。

接敵状態

同マス、或いは近接武器による攻撃が届く程の極めて近い距離に両者が
位置している状態を表します。

魔術

体内に蓄積した魔力を魔力回路を通して展開し、
行使者が望む形へと変異させる技術。
体内に魔力を蓄える事が出来、魔力回路が備わっている事が必要な為、
これらを持たない者には習得が不可能となっています。
一般的に魔術を扱える人々は魔術士と呼称されます。

魔導

呪文詠唱と精神統一によって空気中の魔力へと干渉し、変異させる技術。
魔術に比べて習得が容易ではありませんが、呪文の詠唱が必要である点や、
精神的な消耗が激しいなどの欠点があります。
一般的に魔導を扱える人々は魔導士と呼称されます。

魔法

万物の理を超越し、不可能を可能とする術。
魔術を極めた者の終着点だと言われ、魔法を習得した者は敬意と畏怖を
込めて「魔法使い」と呼ばれます。
伝承の中だけに存在し、現存する魔法使いは一人も残っていないと言わ
れています。
また、魔術、魔導によって発現し、効果を発揮する魔力を総称して魔法
と呼ぶ事もあります。

MW(Mobile Weapon)

第三次世界大戦の際に三菱重工が生み出した兵器カテゴリの一つ。
最低限自走出来程度の機動性を持ち、また、多数の武装を少人数、
或いは個人によって運用を可能とすべく自動化されているのが特徴。
一般的に小型、中型、大型の三つに分類され、
小型のもので3~6m程度、中型のもので6~10m程度、
大型のものとなると10m以上となります。

GMについて

<ルールの決定>

セッション中、判定時に使用する能力値や技能、修正など、どのルールを用いて判定を行うかはGMが決定します。もし、ルールブックに記述されている範囲内では対応できない状況については、GMが判断し、ルールを決定する事になります。

<判定結果の棄却>

GMは、許可を得ずに行われた判定について、その結果を無効にしたり、振り直させる事が出来ます。

<セッションの進行>

GMにはセッションを進行させるという重要な役割があります。PCの行動によってシナリオから脱線したり、思わぬ展開に陥る事があるかもしれません。或いは状況を打破する妙案が浮かばず、手詰まりになってしまう事もあるかもしれません。そのような場合、GMの判断でセッションを進行させ、状況の変化を促すことが出来ます。ただし、無理な、或いは露骨な路線変更をしようとはせず、出来る限り自然な流れで本筋に戻せるよう心掛けましょう。

<間違ったルール運用を行った際>

セッション中、どうしてもルールの運用を間違えてしまう事もあるでしょう。そのような場合、以後は間違えないよう注意するに留め、決して以前に遡って結果を覆すような事はしてはいけません。時間が巻き戻る事によって参加者に混乱を招き、セッション進行を停滞させる要因と成り得ます。

Player Section

プレイヤーセクション

能力値

<能力値の概要>

DoTには8つの能力値があります。
これらの数値の高低によって、それらの能力で優れているのか、又は劣っているのが判ります。

集中
器用さを要求される作業や精神の集中を要する作業に用いる能力値です。
あらゆる攻撃の命中に影響します。

敏捷
運動神経や体の身軽さを表す能力値です。
回避やイニシアティブに影響します。

知力
頭の回転の速さや知識の量を表す能力値です。
射撃攻撃の威力や魔導の効果に影響します。

知覚
勘の鋭さや第六感のようなものを表す能力値です。
攻撃を防御する際や魔導行使力に影響します。

筋力
力の強さを表す能力値です。
近接攻撃の威力に影響します。

耐久
体の強靭さを表す能力値です。
耐久力や限界耐久力に影響します。

魔力
魔術を扱う力や魔力の流れを感知する力を表す能力値です。
魔術の効果や魔術行使に影響します。

抵抗
魔術に対する抵抗力や精神的な強さを表す能力値です。
精神防御に影響します。

<能力値ランクについて>

本システムでは各能力値の優劣を11段階のランクと能力修正値によって表します。
能力修正値は0~4の範囲を取り、4を上回るとランクが一つ向上し、
逆に0を下回るとランクが一つ低下してしまいます。
能力修正値は判定時に基本値に加える事が出来、
例えば能力値が「D+4」だった場合の判定値は49%となります。
しかし、影響値や効果値に対しては、この能力修正値を加える事は出来ません。

■能力値ランクの優劣

ランク	説明	基本値	影響値	効果値
G	無能	30%	-20%	-8
F	とても劣っている	35%	-15%	-6
E	劣っている	40%	-10%	-4
D	やや劣っている	45%	-5%	-2
C	平均	50%	±0%	±0
B	やや優れている	55%	+5%	+2
A	優れている	60%	+10%	+4
S	とても優れている	65%	+15%	+6
EX	非凡な才能	70%	+20%	+8
EX+	天才	75%	+25%	+10
OEX	奇才	80%	+30%	+12

<判定値について>

一般的な判定において、ダイスロールの目標値となる数値です。
この数値が高ければ高いほど、行為を達成する可能性が高く、
逆にこの数値が低い場合は、その行為は失敗する可能性が高い事を表します。
判定値に対しては能力修正値を加算する事が出来ます。

<影響値について>

第三者が自分自身に対して何か行為を行う際、相手の判定値に影響を与える数値です。
この数値が高ければ高いほど、相手の行為は失敗する可能性が高く、
逆にこの数値が低い場合は、相手の行為は容易に成功する可能性がある事を表します。
影響値に対しては能力修正値を加算する事が出来ません。

<効果値について>

攻撃の威力や魔術の効果等、何らかの行為によって生じる効果を求める際に使用する数値です。
この数値が高ければ高いほど、より強い効果を発揮する可能性が高く、
逆にこの数値が低い場合は、行為が成功したとしても大した効果を発揮出来ない可能性があります。
効果値に対しては能力修正値を加算する事が出来ません。

技能

DoTには大きく分けて特殊技能、専門技能、一般技能の三つに分類分けされた技能があります。
特殊技能とは魔術や魔導など特殊な才能を要求される技能、
専門技能とは専門的知識を要求されるやや習得難度の高い技能、
一般技能とは普通の生活で用いられる技能や比較的習得の容易な技能を表します。
本ルールブックでは一部の一般技能を例として掲載しています。

<特殊技能>

《魔術》

体内に蓄積した魔力を放出する事で万物に影響を及ぼす魔術士の技術です。
ほぼタイムラグ無しで効果を及ぼし、身体的な負担を伴わずに行使する事が出来るメリットがあります。
ただし、魔術士としての能力は生まれ持ったの才能によって大きく左右されてしまう為、努力によってある程度は補うことが出来る魔導士に比べて高位の魔術士というものは少なくなる傾向にあります。

魔術行使

【判定値】

魔力判定値+魔術技能値(魔術行使)

【影響値】

魔術技能値(魔術受負)

【効果値】

魔力効果値+魔術技能効果値(魔術修正)

【説明】

体内に蓄積されている魔力を使い、魔術を行使する技術です。

<専門技能>

《武術》

武器の使用、非使用を問わずあらゆる戦闘行為に関する技能です。
また、殺気や気配の感知、武具や武術に対する知識なども併せ持ちます。
武術を取得する事で、戦闘スタイルと呼ばれる技術を獲得する事が出来、これは戦闘時において様々な効果を発揮することが出来ます。

武器戦闘

【判定値】

集中判定値+武術技能値(近接命中)

集中判定値+武術技能値(射撃命中)

知覚判定値+武術技能値(防衛)

【影響値】

武術技能値(近接受負)

武術技能値(射撃受負)

【効果値】

筋力効果値+武術技能効果値(近接修正)

知力効果値+武術技能効果値(射撃修正)

【説明】

武器を使用して戦う為の技術です。
武器戦闘とは書いてありますが、武器を使用しない格闘戦などにも用いることが出来ます。

回避力

【判定値】

敏捷判定値+武術技能値

【影響値】

敏捷影響値+武術技能値

【説明】

危険から身を守る為の技術です。
震の回避など能動的な回避に対しては判定値を用い、攻撃の回避など受動的な回避に対しては影響値を用います。

気配感知

【判定値】

知覚判定値+武術技能値

【影響値】

知覚影響値+武術技能値

【説明】

人の気配や殺気を感じ取ることが出来ます。
この時、気配感知を行おうとする対象の中で、最も低い「隠密影響値」を修正として受けます。

知識(武具、戦闘スタイル)

【判定値】

知力判定値+武術技能値

【説明】

武器や防具などといった武具、戦闘スタイルに関する知識です。

魔力感知

【判定値】

魔力判定値+魔術技能値

【影響値】

魔力影響値+魔術技能値

【説明】

空気を漂う魔力の流れを感知する事ができる技術です。
これにより魔力濃度の強弱や発生源を、ある程度特定する事が出来ます。

知識(魔導器、魔術)

【判定値】

知力判定値+魔術技能値

【説明】

魔力を用いた機器や魔術に関する知識です。

《魔導》

空気を漂う魔力に干渉し、力を発現させる魔導士の技能です。
力の発現には発声と精神集中による詠唱が必要である為、多少の時間を要します。
身体的な負担はありますが、鍛練を積むことによってどのような魔導でも行使可能となる為、魔術師よりは汎用性が高く、敷居が低いと言えます。

魔導行使

【判定値】

知覚判定値+魔導技能値(魔導行使)

【影響値】

魔導技能値(魔導受負)

【効果値】

知力効果値+魔導技能効果値(魔導修正)

【説明】

空気を漂う魔力を使い、魔導を行使する技術です。
魔導を行使するには媒体となる発動体と発声、精神集中による詠唱が必要となります。
その為、これらの行為を妨げられるような状況下や、発動体を持たない状態では魔導を行使する事は出来ません。

魔力感知

【判定値】

魔力判定値+魔導技能値

【影響値】

魔力影響値+魔導技能値

【説明】

空気を漂う魔力の流れを感知する事ができる技術です。
これによって魔力濃度の強弱や発生源を、ある程度特定する事が出来ます。

知識(魔導器、魔導)

【判定値】

知力判定値+魔導技能値

【説明】

魔力を用いた機器や魔導に関する知識です。

《盗賊技能》

合法、非合法問わず盗賊稼業を続けるには必要とされる技能です。
この技能を取得する事で鍵開けや罠に関する知識といった、
遺跡探索や敵基地への襲撃などで活躍する技術を習得する事が出来ます。
多少の戦闘もこなすことが出来ますが、専門の者に比べれば護身術程度の
ものです。

武器戦闘

【判定値】

集中判定値+盗賊技能値(近接命中)
知覚判定値+盗賊技能値(防御)

【影響値】

盗賊技能値(近接受賞)

【効果値】

筋力効果値+盗賊技能効果値(近接修正)

【説明】

主に近接武器を使用して戦う為の技術です。
武器戦闘とは書いてありますが、
武器を使用しない格闘戦にも用いることが出来ます。
盗賊技能の武器戦闘を用いて戦闘行為を行う際は、
戦闘スタイルによる修正を受ける事は出来ません。

回避力

【判定値】

敏捷判定値+盗賊技能値

【影響値】

敏捷影響値+盗賊技能値

【説明】

危険から身を守る為の技術です。
武器戦闘と同じく、盗賊技能による回避行動には、
戦闘スタイルによる修正を受ける事は出来ません。

スリ

【判定値】

敏捷判定値+盗賊技能値

【影響値】

知覚影響値+盗賊技能値

【説明】

相手の隙を狙い、財布や小物を盗み取る能力です。
相手のスリ影響値を修正値として判定を行います。
この他にも天候が悪い、人混みの中といった、
状況による修正をGMの判断で加えても構いません。
判定に成功すればスリは成功です。
ただし、失敗した場合は相手に直ちに察知されます。

解錠

【判定値】

集中判定値+盗賊技能値

【説明】

扉などにかかけられている鍵を開ける技術です。
基本的にシーフツールを使用して試みる事になりますが、
無い状態でも判定値に-10%の修正を受ける事で試みる事が出来ます。

隠密

【判定値】

敏捷判定値+盗賊技能値

【影響値】

敏捷影響値+盗賊技能値

【説明】

気配を消し、第三者に己の存在を感知されない為の技術です。
これには忍び足などといった能力も含まれています。
着用している防具の回避修正が修正として加わります。

聞き耳

【判定値】

知覚判定値+盗賊技能値

【説明】

どんな小さな音も聞き逃さず、発せられた物音を感知する技術です。
聞き耳を行う際の修正値はGMの判断で難易度が決定されます。
忍び足を行っている対象を感知する場合にも使用でき、
その場合は聞き耳を行おうとする対象の中で、
最も低い「**隠密影響値**」を修正として受けます。

追跡

【判定値】

知覚判定値+盗賊技能値

【影響値】

知力影響値+盗賊技能値

【説明】

尾行や足跡の追跡を行う為の技術です。
この時、相手がこちらに対して特に注意を払っていない場合や、
意図して痕跡を消された足跡でなければ特に修正は入りません。
ただし、視界が暗かったり、足跡が消えかけていたり、
踏み荒らされていた場合等はこの限りではありません。
追跡を振り切る場合、追手の判定値に対して「**追跡影響値**」を修正値と
して加えます。
GMは状況に応じて難易度を決定してください。

探索

【判定値】

知覚判定値+盗賊技能値

【影響値】

知覚影響値+盗賊技能値

【説明】

落とし物や巧妙に隠された隠し扉を探し出す技術です。
室内、野外を問わず使用でき、些細な変化を見逃さないように細心の注
意を払います。
GMは探し出す物、状況に応じて難易度を決定してください。

気配感知

【判定値】

知覚判定値+盗賊技能値

【影響値】

知覚影響値+盗賊技能値

【説明】

人の気配や殺気を感じ取ることが出来ます。
この時、気配感知を行おうとする対象の中で、
最も低い隠密影響値を修正として受けます。

危険感知

【判定値】

知覚判定値+盗賊技能値

【影響値】

知覚影響値+盗賊技能値

【説明】

罠や刺客の待ち伏せなど、
自分の身に降りかかる危険を察知する技術です。
罠であれば対象となる「**罠の隠蔽修正+設置者の罠設置影響値**」、
待ち伏せであれば対象の「**隠密影響値**」、
その他の場合はGMの判断で決定された難易度を修正として、
判定を行います。

罠設置

【判定値】

集中判定値+盗賊技能値

【影響値】

集中影響値+盗賊技能値

【説明】

屋内、屋外を問わず、様々な罠を設置する事が出来ます。
設置を試みる場合、「**罠の設置難易度**」を修正として判定を行います。
判定に成功すれば罠の設置は成功します。

罠解除

【判定値】

集中判定値+盗賊技能値

【説明】

屋内、屋外を問わず、設置された様々な罠を解除する事が出来ます。
解除を試みる場合、「**罠の解除難易度+設置者の罠設置影響値**」を
修正として判定を行います。
成功すれば罠は解除され、動作を停止します。
失敗した場合の罠の動作については罠の設定、
もしくはGMの判断で決定されます。

軽業

【判定値】

敏捷判定値+盗賊技能値

【説明】

様々なアクロバットの様な行動を行える技術です。
高い所から猫のように身軽に着地したり、
屋根から屋根へ飛び移ったりといった行為を行うことが出来ます。
着用している防具の回避修正が修正として加わります。

知識(裏情報、罠)

【判定値】

知力判定値+盗賊技能値

【説明】

裏社会に流れている様々な噂や暗黙のルール、
遺跡や施設に存在する罠に関する知識です。

《医術》

医者等の医療に関わる者に必要な技能。
怪我や病気の治療といった医療行為の他、病気や医療に関する専門知識も
習得する事が出来ます。

治療

【判定値】

知力判定値+医術技能値

【説明】

怪我や病気を治療する為の技術です。
治療を試みる場合、「**治療難易度**」を修正として判定を行います。
怪我の止血や毒の治療であれば成功した段階で治療は完了します。
病気の場合は深度を1段階回復する事が出来、
深度が0になれば病気は完治します。
ただし、治療が行えるのは病気の進行速度時間中に一度だけです。
次の治療を行うには時間が経過し、
病状の経過を見守る必要があります。
医術技能を持つ者は一日に一度、治療判定を行う事で、
対象の自然回復量に「**医術技能効果値**」の値を足す事が出来ます。

応急手当

【判定値】

知力判定値+医療技能値

【説明】

戦闘後に簡易的な手当を行う技術です。
30分の時間を掛ければ、対象の耐久力を1D10点回復する事が出来ます。
応急手当は一度行くと、新しい傷を負うまで行う事はできません。
もし、対象の耐久力が0の場合は限界耐久力を全快させ、
耐久力を1点まで回復させる事が出来ます。
この時、耐久力が回復する事で瀕死状態も同時に解除されます。

知識(薬、病氣、医療)

【判定値】

知力判定値+医療技能値

【説明】

薬や病氣、医学に関する知識です。

《鍛冶》

各種素材を用いた鍛冶全般を扱う技能。
鉱石の製錬や武具の製造、修理の他、武具や素材の知識を習得する事が出来ます。

武具製造

【判定値】

集中判定値+鍛冶技能値

【説明】

多種の材料、道具を用いて新たな武具を製造する為の技術です。
「製造難易度」を修正として判定を行い、
成功すれば製造は無事に成功します。

<一般技能>

《知識》

書物や経験者からの指導によって得た知識です。
実際に見聞きし、体験したものに比べれば劣りますが、
予備知識としては十分なものでしょう。

知識(全般)

【判定値】

知力判定値+知識技能値

【説明】

分野を問わず、あらゆる事柄に関する知識です。
汎用的な知識の為、各技能で習得された知識には専門性において劣ります。

《野外》

荒野や森林といった屋外で活動する者には必須となる技能です。
野外での震の張り方や獲物の見つけ方、必要な知識を取得出来ます。
狩りをする為の射撃技術を含むため、射撃武器を用いた戦闘を行うことも出来ますが、とても限定的なものです。

武器戦闘

【判定値】

集中判定値+野外技能値(射撃命中)

【影響値】

野外技能値(射撃受貫)

【効果値】

知力効果値+野外技能効果値(射撃修正)

【説明】

武術技能の武器戦闘とは違い、
こちらの武器戦闘は射撃武器限定となっています。
また、戦闘スタイルによる修正を受けることが出来ず、
防衛判定に対する修正もありません。

隠密

【判定値】

敏捷判定値+野外技能値

【影響値】

敏捷影響値+野外技能値

【説明】

気配を消し、第三者に己の存在を感知されない為の技術です。
これには忍び足などといった能力も含まれています。
着用している防具の回避修正が修正として加わります。
この技術は野外での使用に限り、
盗賊技能の「隠密」の代わりに使用することが出来ます。

製錬

【判定値】

集中判定値+鍛冶技能値

【説明】

鉱石から金属を取り出し、武具制作の材料を製造する為の技術です。
製錬難易度を修正として判定を行い、
成功すれば製錬は無事に成功します。

修理

【判定値】

集中判定値+鍛冶技能値

【説明】

使い古された武具を修繕し、
出来る限り元の状態へと修復を試みる技術です。
武具の材質、魔術強度の有無によって難易度は異なり、
良い武具ほど修理は難しくなります。

知識(武具、材質、鉱石)

【判定値】

知力判定値+鍛冶技能値

【説明】

武器や防具などといった武具、
それらに使われる鉱石や材質に関する知識です。

聞き耳

【判定値】

知覚判定値+野外技能値

【影響値】

知覚影響値+野外技能値

【説明】

どんな小さな音も聞き逃さず、発せられた物音を感知する技術です。
聞き耳を行う際の修正値はGMの判断で難易度が決定されます。
忍び足を行っている対象を感知する場合にも使用でき、
その場合は聞き耳を行おうとする対象の中で、
最も低い「隠密影響値」を修正として受け取ります。
この技術は野外での使用に限り、
盗賊技能の「聞き耳」の代わりに使用することが出来ます。

追跡

【判定値】

知覚判定値+野外技能値

【影響値】

知覚影響値+野外技能値

【説明】

尾行や足跡の追跡を行う為の技術です。
この時、相手がこちらに対して特に注意を払っていない場合や、
意図して痕跡を消された足跡でなければ特に修正は入りません。
ただし、視界が暗かったり、足跡が消えかけていたり、
踏み荒らされていた場合等はこの限りではありません。
追跡を振り切る場合、追手の判定値に対して「追跡影響値」を修正値として加えます。
GMは状況に応じて難易度を決定してください。
この技術は野外での使用に限り、
盗賊技能の「追跡」の代わりに使用することが出来ます。

探索

【判定値】

知覚判定値+野外技能値

【影響値】

知覚影響値+野外技能値

【説明】

落とし物や巧妙に隠された痕跡を探し出す技術です。
野外でのみ使用でき、些細な変化を見逃さないように細心の注意を払います。
GMは探し出す物、状況に応じて難易度を決定してください。
この技術は野外での使用に限り、
盗賊技能の「探索」の代わりに使用することが出来ます。

気配感知

【判定値】

知覚判定値+野外技能値

【影響値】

知覚影響値+野外技能値

【説明】

人の気配や殺気を感じ取ることが出来ます。
この時、気配感知を行おうとする対象の中で、
最も低い「隠密影響値」を修正として受け取ります。
この技術は野外での使用に限り、
盗賊技能の「気配感知」の代わりに使用することが出来ます。

危険感知

【判定値】

知覚判定値+野外技能値

【影響値】

知覚影響値+野外技能値

【説明】

罿や刺客の待ち伏せなど、自分の身に降りかかる危険を察知する技術です。罿であれば対象となる「罿の隠蔽修正+設置者の罿設置影響値」、待ち伏せであれば対象の「隠蔽影響値」、その他の場合はGMの判断で決定された難易度を修正として、判定を行います。この技術は野外での使用に限り、盗賊技能の「危険感知」の代わりに使用することが出来ます。

罿設置

【判定値】

集中判定値+野外技能値

【影響値】

集中影響値+野外技能値

【説明】

屋外で様々な罿を設置する事が出来ます。設置を試みる場合、「罿の設置難易度」を修正として判定を行います。判定に成功すれば罿の設置は成功します。この技術は野外での使用に限り、盗賊技能の「罿設置」の代わりに使用することが出来ます。

罿解除

【判定値】

集中判定値+野外技能値

【説明】

屋外に設置された罿を解除する事が出来ます。解除を試みる場合、「罿の解除難易度+設置者の盗賊技能値」を修正として判定を行います。成功すれば罿は解除され、動作を停止します。失敗した場合の罿の動作については罿の設定、もしくはGMの判断で決定されます。この技術は野外での使用に限り、盗賊技能の「罿解除」の代わりに使用することが出来ます。

調理

【判定値】

集中判定値+野外技能値

【説明】

自然の食材を加工したり、料理をする為の技術です。意図して上手く作るうとする場合は、難易度を上昇させて判定を行います。

知識(植物、動物、地形、天候、罿)

【判定値】

知力判定値+野外技能値

【説明】

動植物や地形、天候、野外に設置される罿に関する知識です。

《演奏》

楽器の演奏や歌唱と言った音楽に携わる者に必要な技能です。

楽器演奏

【判定値】

集中判定値+演奏技能値

【効果値】

集中効果値+演奏技能効果値

【説明】

楽器を演奏する為の技術です。演奏技能を持つ者は楽器演奏によって、収入を得られる可能性があります。楽器演奏判定を行い、成功すれば「2D10x(集中効果値+演奏技能効果値)リアル」のお金が手に入ります。これには最低でも1時間の時間を費やす必要があり、当然ではありますが演奏する為の楽器が必要となります。また、聴衆が居なければ収入は得られず、周囲の状況によっては判定に修正が加わる事になります。楽器演奏、或いは歌唱による金銭収入は、一日にどちらかを一回だけ行う事が出来ます。

歌唱

【判定値】

知覚判定値+演奏技能値

【効果値】

知覚効果値+演奏技能効果値

【説明】

歌を歌う為の技術です。演奏技能を持つ者は歌唱によって、収入を得られる可能性があります。歌唱判定を行い、成功すれば「2D10x(知覚効果値+演奏技能効果値)リアル」のお金が手に入ります。これには最低でも1時間の時間を費やす必要があります。また、聴衆が居なければ収入は得られず、周囲の状況によっては判定に修正が加わる事になります。楽器演奏、或いは歌唱による金銭収入は、一日にどちらかを一回だけ行う事が出来ます。

知識(歌、楽器、伝承)

【判定値】

知力判定値+演奏技能値

【説明】

歌や楽器、語り継がれている伝承に関する知識です。

《指揮》

部下や仲間を統率し、一つの集団として機能させる為の技能です。この技能では戦場を読み、的確な状況分析で仲間を勝利へと導く為に必要な技術を習得出来ます。

奇襲

【判定値】

知力判定値+指揮技能値

【影響値】

知力影響値+指揮技能値

【説明】

効果的に部隊を運用し、敵に奇襲を行う事が出来る技術を身につけています。奇襲を試みる際、対象となるグループの中で、最も高い奇襲影響値を修正として受ける事になります。成功すれば奇襲は成功し、対象グループは戦闘開始時に行われる恐慌判定に、-20%の修正を受ける事になります。奇襲を事前に察知する際は奇襲を行う側の奇襲影響値を修正として気配感知判定、或いは指揮技能による知識判定を行います。

状況分析

【判定値】

知力判定値+指揮技能値

【説明】

戦場を観察し、状況を把握する技術を身につけています。奇襲を受けた際や敵の待ち構える室内に突撃するなど、咄嗟の判断を要する場面で力を発揮します。この技術は恐慌判定の代わりに用いる事が出来ます。

統率

【判定値】

知力判定値+指揮技能値

【影響値】

知力影響値+指揮技能値

【説明】

味方を鼓舞し、士気を高める技術を身につけています。これにより、苦戦を強いられている状況であっても、味方の士気を保ち、戦線が崩壊するのを防ぐ事が出来ます。恐慌状態に陥った味方の状態回復にも使用する事が出来ます。また、恐慌判定の際の影響値として、味方の判定に修正を加えることが出来ます。

知識(地形、戦略、戦術)

【判定値】

知力判定値+指揮技能値

【説明】

地形や戦略、戦術に関する知識です。この知識には各国の情勢や軍事力に関する知識も含まれています。

《砲撃》

武術技能で扱うような個人用の携帯火器ではなく、要塞や艦船に配備される砲台などの固定式火器を扱う為の技能です。この技能では、砲術家に必要な技術と知識を習得する事が出来ます。

砲撃

【判定値】

集中判定値+砲撃技能値(機体射撃命中)

【影響値】

砲撃技能値(機体射撃受負)

【効果値】

知力効果値+砲撃技能効果値(機体射撃修正)

【説明】

トーチカの砲台や戦艦の主砲などといった、固定式の重火器を用いた射撃を行うための技能です。

観測

【影響値】

知力影響値+砲撃技能値

【説明】

砲撃による着弾地点の観測を行い、次弾発射の為の精確な情報を伝達する為の技能です。この技能は遠距離砲撃による命中の低下を低減する事が出来ます。この技能の性質上、影響を及ぼすのは初弾を発射し、その弾着を確認した後からとなります。また、この技能は砲撃手自身の命中には影響しません。

知識(重火器、地形、天候、砲術)

【判定値】

知力判定値+砲撃技能値

【説明】

固定式の重火器や地形、天候、砲術に関する知識です。

《操縦》

車両や船舶などを操縦するために必要な技能です。

操縦

【判定値】

集中判定値+操縦技能値(近接命中)

知覚判定値+操縦技能値(防衛)

【影響値】

操縦技能値(近接受負)

【効果値】

操縦技能効果値(近接修正)

【説明】

機体を操縦する為の技術です。

回避力

【判定値】

知覚判定値+操縦技能値

【影響値】

知覚影響値+操縦技能値

【説明】

機体に効率的な回避運動を取らせる為の技能です。

隠密

【判定値】

集中判定値+操縦技能値

【影響値】

集中影響値+操縦技能値

【説明】

機体搭乗時に動作音を極力落とし、第三者に己の存在を感知されない為の技術です。この技術は探索を行う第三者に対しての影響値として用います。

索敵

【判定値】

知覚判定値+操縦技能値

【影響値】

知覚影響値+操縦技能値

【説明】

機体に搭載された各種レーダーや、カメラを用いた索敵行為に対する技能です。この時、隠れ潜む者を発見しようと索敵を試みる場合、対象の中で最も低い隠密影響値を修正として受けます。この技能は探索行為にも用いることが出来、GMは探し出す物、状況に応じて難易度を決定してください。

知識(機体)

【判定値】

知力判定値+操縦技能値

【説明】

各種機体に関する知識です。

《薬学》

薬草や薬品を調合し、新たな薬を作成する技能。調合技術の他、薬に用いられる薬草や鉱石の知識を習得する事が出来ます。

調合

【判定値】

集中判定値+薬学技能値

【説明】

薬草や薬品を調合し、病気や怪我などに効果を及ぼす薬を調合する為の技術です。「調合難易度」を修正として判定を行い、成功すれば調合は無事に成功します。

知識(薬草、薬学、鉱石)

【判定値】

知力判定値+薬学技能値

【説明】

薬や材料として使われる薬草、鉱石に関する知識です。

《情報処理》

各種情報端末の操作やハッキングに関する技能。扱う各種端末やワールドネットワークに関する知識に精通しています。

端末操作

【判定値】

集中判定値+情報処理技能値

【説明】

情報端末を間違いなく正確に操作する為の技術です。この技術により操作に掛ける時間を短縮する事も可能となります。

ハッキング

【判定値】

知力判定値+情報処理技能値

【影響値】

知力影響値+情報処理技能値

【説明】

直接的、或いはネットワークを介して間接的に、情報端末にアクセスを行い、情報を入手したり、ウイルスを仕込むと言った行為を行う技術です。ハッキングを仕掛ける側は、対象のハッキング影響値を修正として判定を行います。

プログラム構築

【判定値】

知力判定値+情報処理技能値

【説明】

情報端末上で自動的に処理を行うプログラムを構築する技術です。ワールドネットワークからの情報収集やセキュリティの類、或いは簡素な人工知能すらも構築できるかもしれません。

知識(情報端末、プログラム、ワールドネットワーク)

【判定値】

知力判定値+情報処理技能値

【説明】

大小を問わず情報を扱う端末や、それらで実行されるプログラム、各端末を繋げる世界的な通信網であるワールドネットワークに関する知識です。

<技能ランクについて>

技能には能力値と同様、キャラクターの習熟度に応じて12段階のランクで表されます。技能ランクと習熟度の関係は下記の通りです。

■技能ランクと習熟度の関係表

ランク	説明	技能値	効果値
—	その技能に関して全く無縁であり、技術を身につけていないことを表しています。	-20%	-5
G	必要最低限の技術と知識を身につけていることを表しています。	±0%	±0
F	ある程度の技術と知識を身につけているが、経験が不足していることを表しています。	+5%	+3
E	ある程度の技術と知識を身につけており、実践できるレベルであることを表しています。	+10%	+6
D	まだ未熟ではあるものの経験者として周りから助けを求められるレベルであることを表しています。	+15%	+9
C	身につけている技術を使い、状況に応じて臨機応変に応用出来るレベルであることを表しています。	+20%	+12
B	その技能に関して熟練しており、ある程度の地位を確立しています。	+25%	+15
A	その技能のプロとして、ある程度の名声を得ています。	+30%	+18
S	その技能をほぼ会得している領域まで上り詰めています。	+35%	+21
EX	その技能を完全に会得し、かなりの名声を得ています。	+40%	+24
EX+	その技能をより昇華させ、更なる力を引き出している事を表しています。	+45%	+27
OEX	その技能に関して頂点に上り詰め、伝説に謳われる程の存在であることを表しています。	+50%	+30

<判定値について>

技能が使用された際に能力判定値に加算される数値です。行う行為に応じて適切な技能を選択し、加算される判定値を決定してください。判定時、能力と技能の判定値を合算した値が最終的な判定値となります。

<影響値について>

技能が使用された際に能力影響値に加算される数値です。行う行為に応じて適切な技能を選択し、加算される影響値を決定してください。判定時、能力と技能の影響値を合算した値が最終的な影響値となります。

<効果値について>

技能が使用された際に能力影効果値に加算される数値です。行う行為に応じて適切な技能を選択し、加算される効果値を決定してください。判定時、能力と技能の効果値を合算した値が最終的な効果値となります。

キャラクター作成

<キャラクター作成手順>

1. 作成手順の決定
- 2-1. クイックスタート
 - 2-1-1. サンプルキャラクターの選択
 - 2-1-2. 所持品の取得
- 2-2. コンストラクション
 - 2-2-1. 種族の決定
 - 2-2-2. 能力値の算出
 - 2-2-3. 能力値欄の記入
 - 2-2-4. 属性の決定
 - 2-2-5. 種族特性の取得
 - 2-2-6. 特記事項の取得
 - 2-2-7. 耐久力と限界耐久力の算出
 - 2-2-9. 精神力、魔力容量、魔力回復量の算出
 - 2-2-10. 魔力量の確定
 - 2-2-8. 精神防御の算出
 - 2-2-11. 魔術補正の算出
 - 2-2-12. 魔術習熟点の取得
 - 2-2-13. 初期成長
 - 2-2-14. 言語の取得
 - 2-2-15. 所持品の取得
 - 2-2-16. 戦闘スタイルの取得
 - 2-2-17. 魔術専攻の取得
 - 2-2-18. 魔導理論の取得
 - 2-2-19. 各ステータスの算出
3. パーソナルデータの決定
4. 年齢による能力値の変動
5. 完成

<クイックスタートについて>

時間に余裕が無い場合や、DoTについてまだ不慣れな際に使用する作成方法です。
予め作成されたサンプルキャラクターの中から好きな物を選択し、それを自分のキャラとして使用します。
自由度は低く、能力的にも平均的なものとなっています。

<コンストラクションについて>

時間的余裕があり、DoTについてある程度慣れている際に使用する作成方法です。
キャラクターをゼロから構築し、組み上げていくことになります。
自由度は高いですが、能力面においてダイス運が絡む為、作成されたキャラクター毎の能力差が存在する事となります。

クイックスタート

<サンプルキャラクターの選択>

全14種類の中からサンプルキャラクターを選択します。
DoTについてまだ慣れていない最初は処理する事柄の少ない戦士系がお勧めです。

<サンプルキャラクター>

《駆け出し冒険者》

基本情報

属性：無 種族：ニュートラル
キャラクターランク：F 移動力：2

能力値

○集中

ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0

○敏捷

ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0

○知力

ランク：D 限界：EX 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2

○知覚

ランク：B 限界：EX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2

○筋力

ランク：S 限界：EX 修正値：±0
判定値：65% 影響値：+15% 効果値：+6

○耐久

ランク：B 限界：EX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2

○魔力

ランク：G 限界：E 修正値：±0
判定値：30% 影響値：-20% 効果値：-8

○抵抗

ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0

種族特性

○秘められた素質

初期作成時の特記事項取得判定を2回多く行えます

特記事項

○幸運の持ち主

セッション中に1度だけ、
失敗した判定を成功に変えることが出来ます

耐久力

耐久力補正：+15 耐久力：120 限界耐久力：30

精神力

精神力：37 精神防御：4

魔力

魔力容量：0 魔力量：0 魔力回復量：1

魔術補正

展開力.0(0) 放出力.0(0) 持続容量.0(0)

経験値/累積経験値

400 / 2,200

技能

○武術

ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3

○野外

ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3

習得言語

ツール語

装備品

普通の衣服、普通の靴、冒険者基本セット、携帯栄養食×5、矢×10

所持金

490レアル

武器

○グレートソード(2H)

命中修正：-10% 防御修正：-10% 受貫修正：±0%
威力：7D10+15 耐久力：110 装甲：22 材質：ティール

○アームシールド

命中修正：±0% 防御修正：+20% 受貫修正：±0%
威力：3D10+15 耐久力：50 装甲：10 材質：ティール

○ショートソード(1H)

命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貫修正：±0%
威力：5D10+15 耐久力：60 装甲：10 材質：ティール

○ロングボウ(2H)

命中修正：-5% 防御修正：-5% 受貫修正：+10%
威力：6D10+10 耐久力：65 装甲：7 射程：186m
装弾数：1 材質：木材 用途：2H

防具

○フード付きマント

回避修正：±0% 装甲：4 材質：布

○ソフトレザーアーマー

回避修正：±0% 装甲：6 材質：皮

○合計

回避修正：±0% 装甲：10

戦闘スタイル

ベーシック

戦闘スタイルによる修正

近接修正に+6

回避に+5%

防具の装甲に+2

武器の装甲に+2

戦闘能力値

近接命中：55% 近接受貫：+5% 近接修正：+15 防御：60%

射撃命中：55% 射撃受貫：+5% 射撃修正：+1 回避：+10%

魔術習熟度/累積魔術習熟度

0 / 0

備考

彼は希望と夢を胸に、冒険者となった。
大した財産も無く、腕っ節しか取り柄が無かった彼にとって、
傭兵となる選択肢も無かった訳ではない。
しかし、未だ見ぬ大地や太古の遺跡を巡る旅は、
彼の好奇心を強く刺激した。
そして、依頼を通して誰かの役に立てるとい事が、
少しだけ誇らしかったのかもしれない。

《由緒正しき魔導士》

基本情報

属性：無 種族：ニュートラル
キャラクターランク：F 移動力：2

能力値

- 集中**
ランク：B 限界：EX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 敏捷**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 知力**
ランク：S 限界：EX 修正値：±0
判定値：65% 影響値：+15% 効果値：+6
- 知覚**
ランク：A 限界：EX 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 筋力**
ランク：E 限界：EX 修正値：±0
判定値：40% 影響値：-10% 効果値：-4
- 耐久**
ランク：D 限界：EX 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 魔力**
ランク：G 限界：E 修正値：±0
判定値：30% 影響値：-20% 効果値：-8
- 抵抗**
ランク：B 限界：EX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2

種族特性

- 秘められた素質**
初期作成時の特記事項取得判定を2回多く行えます

特記事項

- 高速詠唱**
1ターンに魔導を2つ行使する事が出来ます

耐久力

耐久力補正：+15 耐久力：37 限界耐久力：10

精神力

精神力：60 精神防御：5

魔力

魔力容量：0 魔力量：0 魔力回復量：1

魔術補正

展開力.0(0) 放出力.0(0) 持続容量.0(0)

経験値/累積経験値

300 / 2,200

技能

- 魔導**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3
- 知識**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0
- 薬学**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0

習得言語

トゥルー語、下位ルーシエン語

装備品

魔導の発動体、普通の衣服、普通の靴、上質な靴、旅行鞆、水筒
拡大鏡、シャッター付きランタン、ランタンオイル×3、ライター
方位磁石、ペン、紙×150、折り畳み傘、青の魔法石(5)、緑の魔法石

所持金

470レアル

武器

- ロッド(1H)**
命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貫修正：±0%
威力：3D10-9 耐久力：60 装甲：10 材質：ティール
備考：消耗軽減に+1
- スモールシールド(1H)**
命中修正：±0% 防御修正：+30% 受貫修正：±0%
威力：3D10-7 耐久力：50 装甲：15 材質：ティール

防具

- 皮製マント**
回避修正：±0% 装甲：3 材質：皮
- 上質な衣服**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- 合計**
回避修正：±0% 装甲：5

魔導理論

魔導協会式魔導展開理論

魔導理論による修正

攻撃魔導の魔導行使に+10%、威力に+3
補助魔導の魔導行使に+10%
治癒魔導の魔導行使に+10%、効果に+6
魔導行使に+10%

戦闘能力値

近接命中：35% 近接受貫：-20% 近接修正：-9 防御：40%
射撃命中：35% 射撃受貫：-20% 射撃修正：+1 回避：-20%

魔導能力値

魔導行使：75% 魔導受貫：+5% 魔導修正：+9 消耗軽減：2

魔術習熟点/累積魔術習熟点

0 / 0

備考

彼の家は人類がまだ地球と呼ばれる星に住んでいた頃から続く、
由緒正しき魔導士の家系だった。
そんな家に生まれた彼もまた魔導士となるべく、
幼き頃から鍛練を続けさせられた。
長年日陰者として過ごす事を余儀なくされてきた魔導士達だったが、
そんな生活も近年では終わりを告げ、
アカデミーの定着と共に魔導士達は一般的で平凡な存在と化していった。
彼は思った。
由緒正しき生まれである筈の自分が、
このまま凡庸な毎日を過ごしていいのか、と。

《売れない演奏家》

基本情報

属性：無 種族：ニュートラル
キャラクターランク：F 移動力：3

能力値

- 集中**
ランク：A 限界：EX 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 敏捷**
ランク：A 限界：EX 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 知力**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 知覚**
ランク：A 限界：EX 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 筋力**
ランク：D 限界：EX 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 耐久**
ランク：D 限界：EX 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 魔力**
ランク：G 限界：E 修正値：±0
判定値：30% 影響値：-20% 効果値：-8
- 抵抗**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0

種族特性

- 秘められた素質**
初期作成時の特記事項取得判定を2回多く行えます

特記事項

- 鋭敏知覚**
気配遮断の効果を受けなくなり、
知覚判定値、影響値に+5%、知覚効果値に+5の修正を受けます

耐久力

耐久力補正：+15 耐久力：52 限界耐久力：13

精神力

精神力：42 精神防御：4

魔力

魔力容量：0 魔力量：0 魔力回復量：1

魔術補正

展開力.0(0) 放出力.0(0) 持続容量.0(0)

経験値/累積経験値

200 / 2,200

技能

- 盗賊技能**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3
- 演奏**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3
- 知識**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0

習得言語

トウルール語、エルフィス語、アーノン語、ティウス語

装備品

普通の衣服、普通の靴、手袋、ベルトポーチ、バックバック大袋×3、
水筒、ロープ(5m)、シャッター付きランタン、ランタンオイル×4、
ライター、方位磁石、毛布、シーフツール、ワイヤー(5m)、
楽器(500レアル相当)、ペン、紙×150

所持金

10レアル

武器

- ショートソード(1H)**
命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貫修正：±0%
威力：5D10+1 耐久力：60 装甲：10 材質：ティール
- スモールシールド(1H)**
命中修正：±0% 防御修正：+30% 受貫修正：±0%
威力：3D10+3 耐久力：50 装甲：15 材質：ティール

防具

- フード付きマント**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- ハードレザーアーマー**
回避修正：±0% 装甲：6 材質：皮
- 合計**
回避修正：±0% 装甲：18

戦闘能力値

近接命中：65% 近接受貫：+5% 近接修正：+1 防御：65%
射撃命中：40% 射撃受貫：-20% 射撃修正：-5 回避：+15%

魔術習熟点/累積魔術習熟点

0 / 0

備考

いつも街角で楽器を奏でている人影…それが彼だ。
表向きは売れなくても趣味の楽器を続ける演奏家に見えるかもしれない。
しかし、その実態は盗賊ギルドの耳として情報を集める、
構成員の一人だった。
故にこれと言って仕事の無い時は、
こうして街角に立つ事を日課としていた。

《王国の騎士》

基本情報

属性：無 種族：ダルク
キャラクターランク：F 移動力：2

能力値

- 集中**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 敏捷**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 知力**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 知覚**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 筋力**
ランク：B 限界：S 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 耐久**
ランク：C 限界：S 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 魔力**
ランク：B 限界：EX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 抵抗**
ランク：C 限界：S 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0

種族特性

- 多彩な才能**
初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
- 低速老化**
成長スピードが常人の3分の2から2分の1程度となります

特記事項

- 直感**
全ての命中、回避、防御に+5%の修正を受けます

耐久力

耐久力補正：+5 耐久力：75 限界耐久力：19

精神力

精神力：30 精神防御：4

魔力

魔力容量：18 魔力量：30 魔力回復量：6

魔術補正

展開力.9(1) 放出力.9(2) 持続容量.9(4)

経験値/累積経験値

0 / 1,900

技能

- 武術**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3
- 魔術**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0
- 指揮**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0

習得言語

トゥルー語

装備品

普通の衣服、普通の靴、魔術の補助具、ベルトポーチ、大型水筒、
懐中電灯、ライター、毛布

所持金

360リアル

武器

- バスタードソード(1H)**
命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貴修正：±0%
威力：6D10+18 耐久力：90 装甲：17 材質：ティール
- スモールシールド(1H)**
命中修正：±0% 防御修正：+30% 受貴修正：±0%
威力：3D10+7 耐久力：50 装甲：17 材質：ティール

防具

- マント**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- プレストアーマー**
回避修正：-5% 装甲：14 材質：ティール
- 合計**
回避修正：-5% 装甲：16

戦闘スタイル

アカデミー式剣術

戦闘スタイルによる修正

剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3
防御に+10%
武器の装甲に+2
魔導兵器、ルーンマテリアル製武器、
魔術強度を持つ武具の威力に+4、装甲に+2
付与魔術の魔術行使に+10%
抵抗判定値、影響値に+10%

戦闘能力値

近接命中：55% 近接受貴：+5% 近接修正：+5 防御：65%
射撃命中：55% 射撃受貴：+5% 射撃修正：+3 回避：+10%

魔術専攻

アカデミー式戦闘魔術構築理論

魔術専攻による修正

剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3
回避に+5%
魔力障壁の効果に+5
自己回復の回復量に+5
魔力付加の効果に+3

魔術能力値

魔術行使：55% 魔術受貴：±0% 魔術修正：+2 消耗軽減：0

魔術習熟点/累積魔術習熟点

0 / 24

魔術習熟度

- 無属性魔術**
習熟度：F 魔術行使：55% 魔術受貴：±0%
魔術修正：+4 消耗軽減：1
- 付与魔術**
習熟度：F 魔術行使：55% 魔術受貴：±0%
魔術修正：+4 消耗軽減：1
- 肉体魔術**
習熟度：F 魔術行使：55% 魔術受貴：±0%
魔術修正：+4 消耗軽減：1
- 治癒魔術**
習熟度：F 魔術行使：55% 魔術受貴：±0%
魔術修正：+4 消耗軽減：1

備考

UNITYの解体後、軍属だった彼はラーナダルク王国の騎士となった。
物心付いた時から戦う事だけを学んできた彼に、
それ以外の選択肢は考えられなかった。
騎士として過ごす毎日に彼は思った。
人は誰かの為に力を振るうと聞く。
では、自分は何のためにこの場にいるだろうか、と。

《模範的な信徒》

基本情報

属性：光 種族：タルク
キャラクターランク：F 移動力：2

能力値

- 集中**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 敏捷**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 知力**
ランク：B 限界：EX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 知覚**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 筋力**
ランク：D 限界：S 修正値：±0
判定値：55% 影響値：-5% 効果値：-2
- 耐久**
ランク：C 限界：S 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 魔力**
ランク：A 限界：EX 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 抵抗**
ランク：C 限界：S 修正値：±0
判定値：50%+10% 影響値：±0%+10% 効果値：±0

種族特性

- 多彩な才能**
初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
- 低速老化**
成長スピードが常人の3分の2から2分の1程度となります

特記事項

- 豊富な魔力**
魔力容量に+2D10+10の修正を受けます

耐久力

耐久力補正：+5 耐久力：32 限界耐久力：8

精神力

精神力：25 精神防御：4

魔力

魔力容量：42 魔力量：64 魔力回復量：6

魔術補正

展開力.10(2) 放出力.4(1) 持続容量.20(10)

経験値/累積経験値

0 / 1,900

技能

- 魔術**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3
- 知識**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0
- 薬学**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0

習得言語

トゥルー語、下位ルーシェン語

装備品

普通の衣服、普通の靴、帽子、魔術の補助具、リュック、水筒、
シャッター付きランタン、ランタンオイル(2本)、ライター、ペン、
紙(150枚)、拡大鏡、方位磁石、毛布、携帯用調理器具、折り畳み傘

所持金

690レアル

武器

- 白のルーンロッド(1H)**
命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貫修正：±0%
威力：3D10-7 耐久力：60 装甲：10 材質：テイル
備考：この武器を用いた攻撃、防御には光属性が付与されます。
治癒魔術、治癒魔導、自己回復の回復量に+5。

防具

- 厚手のローブ**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- フード付きマント**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- 合計**
回避修正：±0% 装甲：4

戦闘能力値

近接命中：30% 近接受貫：-20% 近接修正：-7 防御：30%
射撃命中：30% 射撃受貫：-20% 射撃修正：-3 回避：-20%

魔術専攻

セレナ式魔術構築理論

魔術専攻による修正

治癒魔術の魔術行使に+10%、効果に+4
抵抗判定値、影響値に+10%
魔力障壁の効果に+5
特記事項「広域結界」の効果を得ます

魔術能力値

魔術行使：65% 魔術受貫：+5% 魔術修正：+7 消耗軽減：2

魔術習熟点/累積魔術習熟点

1 / 34

魔術習熟度

- 光属性魔術**
習熟度：E 魔術行使：70% 魔術受貫：+10%
魔術修正：+11 消耗軽減：4
- 無属性魔術**
習熟度：G 魔術行使：65% 魔術受貫：+5%
魔術修正：+7 消耗軽減：2
- 精神魔術**
習熟度：G 魔術行使：65% 魔術受貫：+5%
魔術修正：+7 消耗軽減：2
- 肉体魔術**
習熟度：G 魔術行使：65% 魔術受貫：+5%
魔術修正：+7 消耗軽減：2
- 治癒魔術**
習熟度：E 魔術行使：70% 魔術受貫：+10%
魔術修正：+11 消耗軽減：4

備考

UNITYの解体後、軍を離隊した彼は光の神の教えに惹かれ、
セレナ教の信者となった。
自分が戦いには不向きであると思っていたのに加え、
数々の戦場を共にしたエルフィスの影響も大きかったのかも知れない。
治癒魔術に長け、規律を重んじる性格だった彼は神殿内でも頭角を現し、
程なくして神官へと任命されるに至った。

《王家の剣》

基本情報

属性：無 種族：エルフィス
キャラクターランク：F 移動力：2

能力値

- 集中**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 敏捷**
ランク：B 限界：EX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 知力**
ランク：A 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 知覚**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 筋力**
ランク：B 限界：A 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 耐久**
ランク：D 限界：A 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 魔力**
ランク：B 限界：OEX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 抵抗**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0

種族特性

- 不老**
老化による能力値修正が加わらなくなります
- 魔力視認**
空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
- 魔術の素質**
初期魔術補正に+5の修正を加えます

特記事項

- 天武の才**
近接攻撃、弓による2回攻撃が可能になります
この時、2回目の攻撃の命中力は-10%されます

耐久力

耐久力補正：+5 耐久力：60 限界耐久力：15

精神力

精神力：25 精神防御：4

魔力

魔力容量：20 魔力量：20 魔力回復量：8

魔術補正

展開力.7(1) 放出力.8(2) 持続容量.10(5)

経験値/累積経験値

0 / 1,600

技能

- 武術**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3
- 知識**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0
- 指揮**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0

習得言語

トゥールー語、エルフィス語、上位ルーシェン語、下位ルーシェン語、
ティウス語

装備品

普通の衣服、普通の靴、バックパック、大型水筒、たいまつ×2、
火口箱、毛布、矢×20

所持金

1,550リアル

武器

- ピアース(1H)**
命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貫修正：+5%
威力：5D10+19 耐久力：80 装甲：9 材質：ティール
- アームシールド**
命中修正：±0% 防御修正：+20% 受貫修正：±0%
威力：3D10+9 耐久力：50 装甲：10 材質：ティール
- ロングボウ(2H)**
命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貫修正：+10%
威力：6D10+17 耐久力：65 装甲：7 射程：182m
装弾数：1 材質：木材

防具

- マント**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- ハードレザアーマー**
回避修正：±0% 装甲：6 材質：皮
- 合計**
回避修正：±0% 装甲：8

戦闘スタイル

エルフィス流武術

戦闘スタイルによる修正

剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3
弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3
近接修正に+4
射撃修正に+4

戦闘能力値

近接命中：55% 近接受貫：+5% 近接修正：+9 受け：55%
射撃命中：55% 射撃受貫：+5% 射撃修正：+11 回避力：+10%

魔術習熟点/累積魔術習熟点

0 / 24

備考

彼はかつてルーシェン王国に仕えていた騎士の家系に生まれた。
王国の滅びた今となっても、
王家の招集に応じることが出来るようにと鍛練を重ねてきた。
そんな彼にとってかつての王家が分裂し、
小国に甘んじている現状は歯痒さを感じずにはいられなかった。
彼は考える。
どれ程の時を待てば、自分が仕えるべき主君が現れるだろうか、と。
自分が仕えるべき主君を求めて、彼は旅を続けている。

《残影の魔術士》

基本情報

属性：火、水、風、地、光 種族：エルフィス
キャラクターランク：F 移動力：2

能力値

- 集中**
ランク：A 限界：EX 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 敏捷**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 知力**
ランク：B 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 知覚**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 筋力**
ランク：E 限界：A 修正値：±0
判定値：40% 影響値：-10% 効果値：-4
- 耐久**
ランク：E 限界：A 修正値：±0
判定値：40% 影響値：-10% 効果値：-4
- 魔力**
ランク：EX 限界：OEX 修正値：±0
判定値：70% 影響値：+20% 効果値：+8
- 抵抗**
ランク：B 限界：EX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2

種族特性

- 不老**
老化による能力値修正が加わらなくなります
- 魔力視認**
空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
- 魔術の素質**
初期魔術補正に+5の修正を加えます

特記事項

- 四大属性所有者**
炎、水、風、地の四属性を得ることが出来ます

耐久力

耐久力補正：+5 耐久力：20 限界耐久力：5

精神力

精神力：13 精神防御：5

魔力

魔力容量：40 魔力量：76 魔力回復量：18

魔術補正

展開力.20(4) 放出力.24(6) 持続容量.24(12)

経験値/累積経験値

100 / 1,600

技能

- 魔術**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3

習得言語

トウルー語、エルフィス語、上位ルーシェン語、下位ルーシェン語

装備品

普通の衣服、普通の靴、魔術の補助具、リュック、水袋
ランタン、ランタンオイル×2、火口箱、毛布

所持金

1,600リアル

武器

- ロッド(1H)**
命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貫修正：±0%
威力：3D10-9 耐久力：60 装甲：10 材質：ティール
備考：消耗軽減に+1。
- タガール(1H)**
命中修正：+5% 防御修正：+5% 受貫修正：±0%
威力：4D10-7 耐久力：40 装甲：8 材質：ティール

防具

- 質素なドレス**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- 皮製マント**
回避修正：±0% 装甲：3 材質：皮
- 合計**
回避修正：±0% 装甲：5

戦闘能力値

近接命中：40% 近接受貫：-20% 近接修正：-9 防御：30%
射撃命中：40% 射撃受貫：-20% 射撃修正：-3 回避：-20%

魔術専攻

エルフィス式魔術構築理論

魔術専攻による修正

炎属性魔術の魔術行使に+10%、魔術修正に+3
水属性魔術の魔術行使に+10%、魔術修正に+3
風属性魔術の魔術行使に+10%、魔術修正に+3
地属性魔術の魔術行使に+10%、魔術修正に+3
消費魔力軽減値に+2

魔術能力値

魔術行使：75% 魔術命中：65%
魔術受貫：+5% 魔術修正：+11 消耗軽減：4

魔術習熟点/累積魔術習熟点

1 / 38

魔術習熟度

- 炎属性魔術**
習熟度：E 魔術行使：100% 魔術受貫：+10%
魔術修正：+23 消耗軽減：8
- 水属性魔術**
習熟度：E 魔術行使：100% 魔術受貫：+10%
魔術修正：+23 消耗軽減：8
- 風属性魔術**
習熟度：E 魔術行使：100% 魔術受貫：+10%
魔術修正：+23 消耗軽減：8
- 地属性魔術**
習熟度：E 魔術行使：100% 魔術受貫：+10%
魔術修正：+23 消耗軽減：8
- 光属性魔術**
習熟度：F 魔術行使：85% 魔術受貫：+5%
魔術修正：+18 消耗軽減：7
- 付与魔術**
習熟度：G 魔術行使：75% 魔術受貫：+5%
魔術修正：+11 消耗軽減：4
- 強化魔術**
習熟度：G 魔術行使：75% 魔術受貫：+5%
魔術修正：+11 消耗軽減：4
- 精神魔術**
習熟度：F 魔術行使：75% 魔術受貫：+5%
魔術修正：+13 消耗軽減：5

備考

彼はかつてエリア王国に仕えていた宮廷魔術士の家系に生まれた。
類稀な魔術の才能を持ち、
王国が滅びる事が無ければ国内で一、二を争う魔術士となった事だろう。
否…王国は滅びてなどいない。
今は束の間の休息を取っているだけなのだ、と彼は考える。
何時の日か再び、この世の全てをエルフィスの手中に収める日が来る。
そう信じて彼は今日もアカデミーの仕事に精を出す。

《終焉の使徒》

基本情報

属性：闇 種族：グランツ
キャラクターランク：F 移動力：3

能力値

- 集中**
ランク：A 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 敏捷**
ランク：S 限界：OEX 修正値：±0
判定値：65% 影響値：+15% 効果値：+6
- 知力**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 知覚**
ランク：B 限界：EX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 筋力**
ランク：D 限界：A 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 耐久**
ランク：D 限界：A 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 魔力**
ランク：C 限界：C 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 抵抗**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0

種族特性

- 不老**
老化による能力値修正が加わらなくなります
- 俊敏**
敏捷判定値、影響値に+5%、敏捷効果値に+5の修正を受けます
イニシアティブを算出する際、
敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます
この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます
- 多彩な才能**
初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます

特記事項

- 黄昏の夢**
生死判定に-50%の修正を受けます
限界耐久力が2分の1(端数切り上げ)となります

耐久力

耐久力補正：+10 耐久力：60 限界耐久力：8

精神力

精神力：43 精神防御：4

魔力

魔力容量：15 魔力量：47 魔力回復量：4

魔術補正

展開力.15(3) 放出力.16(4) 持続容量.12(6)

経験値/累積経験値

100 / 2,500

技能

- 武術**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3
- 魔術**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3
- 盗賊技能**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0
- 知識**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0

習得言語

トゥルー語、エルフィス語、上位ルーシェン語、下位ルーシェン語、
ティウス語

装備品

普通の衣服、普通の靴、魔術の補助具、ベルトポーチ、水筒、
懐中電灯、ライター、弾薬×20

所持金

960リアル

武器

- ガンブレード(1H)**
命中修正：-5% 防御修正：-10% 受貴修正：±0%
威力：5D10+6 耐久力：70 装甲：12 材質：ティール
- ガンブレード(仕込銃)**
命中修正：-5% 防御修正：受け不可 受貴修正：+15%
威力：5D10+13 射程：40m 装弾数：3
- グランツシールド**
命中修正：±0% 防御修正：+10% 受貴修正：±0%
威力：3D10+1 耐久力：50 装甲：12 材質：ティール
- グランツシールド(仕込銃)**
命中修正：-5% 防御修正：受け不可 受貴修正：+10%
威力：4D10+8 射程：20m 装弾数：2

防具

- マント**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- ライトグランツアーマー**
回避修正：±0% 装甲：6 材質：ティール
- 合計**
回避修正：±0% 装甲：8

戦闘スタイル

グランツ流武術

戦闘スタイルによる修正

全ての武器の命中修正、防御修正に+5%
回避に+5%、防御に+10%、近接受貴に+5%、射撃受貴に+5%

戦闘能力値

近接命中：70% 近接受貴：+10% 近接修正：+1 防御：75%
射撃命中：70% 射撃受貴：+10% 射撃修正：+3 回避：+30%

魔術専攻

グランツ式魔術構築理論

魔術専攻による修正

魔術行使に+10%、魔術受貴に+10%、魔術修正に+4
魔術に対する回避に+5%

魔術能力値

魔術行使：55% 魔術命中：70%
魔術受貴：+15% 魔術修正：+7 消耗軽減：2

魔術習熟点/累積魔術習熟点

0 / 22

魔術習熟度

- 生成魔術**
習熟度：F 魔術行使：55% 魔術受貴：+15%
魔術修正：+9 消耗軽減：3
- 召喚魔術**
習熟度：F 魔術行使：55% 魔術受貴：+15%
魔術修正：+9 消耗軽減：3
- 精神魔術**
習熟度：G 魔術行使：55% 魔術受貴：+15%
魔術修正：+7 消耗軽減：2
- 幻惑魔術**
習熟度：F 魔術行使：55% 魔術受貴：+15%
魔術修正：+9 消耗軽減：3

備考

翼族戦争において活躍した優秀な傭兵。
それが彼の一般的な評価だ。
常に前線に身を置き、数で勝る敵を相手にした時も、
彼は退くことも無く戦い続けた。
確かに評価されるに足る人物である事に間違いはない。
しかし、誰一人として彼の裏の顔を知る者はいない。
終焉の黒…その名で呼ばれる結社の一員として、
彼は秘密裏に行動を続けていた。
翼族戦争に参戦したのも世界の調和を保つ為に過ぎない。
誰に理解されることも無く、
知られざる闇の中で彼は今日も孤独な戦いを続けている。

《身軽な砲兵》

基本情報

属性：無 種族：グランツ
キャラクターランク：F 移動力：3

能力値

- 集中**
ランク：A 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 敏捷**
ランク：A 限界：OEX 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 知力**
ランク：A 限界：EX 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 知覚**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 筋力**
ランク：B 限界：A 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 耐久**
ランク：D 限界：A 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 魔力**
ランク：G 限界：C 修正値：±0
判定値：30% 影響値：-20% 効果値：-8
- 抵抗**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0

種族特性

- 不老**
老化による能力値修正が加わらなくなります
- 俊敏**
敏捷判定値、影響値に+5%、敏捷効果値に+5の修正を受けます
イニシアティブを算出する際、
敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます
この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます
- 多彩な才能**
初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます

特記事項

- 障壁貫通**
相手が展開した魔力障壁によるダメージ軽減を半減させることが出来ます

耐久力

耐久力補正：+10 耐久力：80 限界耐久力：20

精神力

精神力：40 精神防御：4

魔力

魔力容量：2 魔力量：2 魔力回復量：1

魔術補正

展開力.0(0) 放出力.0(0) 持続容量.0(0)

経験値/累積経験値

100 / 1,900

技能

- 武術**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3
- 鍛冶**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0
- 砲撃**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0

習得言語

トゥルー語、エルフィス語、上位ルーシエン語、下位ルーシエン語

装備品

普通の衣服、普通の靴、冒険者基本セット、弾薬×20

所持金

700レアル

武器

- ランチャースピア(2H)**
命中修正：-10% 防御修正：-5% 受貫修正：±0%
威力：6D10+10 耐久力：100 装甲：20 材質：ティール
- ランチャースピア(仕込銃)**
命中修正：-10% 防御修正：受け不可 受貫修正：+15%
威力：6D10+31 射程：100m 装弾数：3

防具

- フード付マント**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- 厚手のローブ**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- 合計**
回避修正：±0% 装甲：4

戦闘スタイル

傭兵流射撃術

戦闘スタイルによる修正

機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3
射撃受貫に+10%
射撃修正に+6
乱戦時の味方誤射無効

戦闘能力値

近接命中：65% 近接受貫：+5% 近接修正：+5 防御：60%
射撃命中：65% 射撃受貫：+15% 射撃修正：+13 回避：+20%

魔術習熟点/累積魔術習熟点

0 / 0

備考

彼はかつてUNITY地上軍で砲兵隊の一員として活躍していた。
翼族戦争後、UNITY解体に伴って職を失った彼は傭兵へと転身する事となった。
地上軍における異種族への風当たりが、日に日に強くなっていくという事情もあり、その選択は仕方がなかったと言えるだろう。
なけなしの退職金で装備を買い揃え、彼は新たな人生の第一歩を踏み出した。

《力自慢の傭兵》

基本情報

属性：無 種族：アーノン
キャラクターランク：F 移動力：1

能力値

- 集中**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 敏捷**
ランク：E 限界：A 修正値：±0
判定値：40% 影響値：-10% 効果値：-4
- 知力**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 知覚**
ランク：B 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 筋力**
ランク：EX 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：70%+5% 影響値：+20%+5% 効果値：+8+5
- 耐久**
ランク：A 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 魔力**
ランク：G 限界：E 修正値：±0
判定値：30% 影響値：-20% 効果値：-8
- 抵抗**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0

種族特性

- 暗視**
暗闇によるペナルティ修正を受けなくなります
- 多彩な才能**
初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます

特記事項

- 怪力**
武器の必要筋力が1ランク低くなり、筋力判定値、影響値に+5%、筋力効果値に+5の修正を受けます

耐久力

耐久力補正：+15 耐久力：90 限界耐久力：23

精神力

精神力：30 精神防御：4

魔力

魔力容量：0 魔力量：0 魔力回復量：1

魔術補正

展開力.0(0) 放出力.0(0) 持続容量.0(0)

経験値/累積経験値

500 / 1,900

技能

- 武術**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3
- 野外**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0

習得言語

トゥルー語、アーノン語、下位ルーシェン語

装備品

普通の衣服、普通の靴、冒険者基本セット

所持金

300レアル

武器

- グレートアックス(1H)**
命中修正：-20% 防御修正：-20% 受貴修正：-10%
威力：7D10+35 耐久力：110 装甲：22 材質：ティール
備考：1Hで装備する事により命中修正と防御修正に-5%の修正
- ビッグシールド(1H)**
命中修正：+10% 防御修正：+20% 受貴修正：-15%
威力：3D10+38 耐久力：130 装甲：18 材質：ティール
備考：回避力に-10%の修正

防具

- フード付きマント**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- アーマーベスト**
回避修正：±0% 装甲：8 材質：ティール
- 合計**
回避修正：±0% 装甲：10

戦闘スタイル

アーノン流武術

戦闘スタイルによる修正

近接修正に+14
薙ぎ払い時の命中修正に+10%

戦闘能力値

近接命中：55% 近接受貴：+5% 近接修正：+30 防御：60%
射撃命中：55% 射撃受貴：+5% 射撃修正：+3 回避：-5%

魔術習熟点/累積魔術習熟点

0 / 24

備考

家族を養う為に故郷を旅立った彼は、その有り余る筋力を見込まれて傭兵となった。故郷でも自警団として働いていた事もあり、どちらの仕事もそれほど変わりはないだろう、という考えからだった。巨大な戦斧と大盾を軽々と扱う彼の雄姿は迫力もあり、相手に与えるインパクトは十分にあったと言えるだろう。だが、技量が無ければ傭兵として食べていく事は出来ない。悲しい事だが、彼にはそれが不足していると言わざるを得なかった。しかし、他に取り柄の無い彼にとって、転職は難しいと彼本人も自覚していた。経験を積む為、そして今日の糧を得る為に、彼は今日も依頼を求めて傭兵協会へと足を運ぶのだった。

《小さな剣士》

基本情報

属性：炎 種族：フェルト
キャラクターランク：F 移動力：3

能力値

- 集中**
ランク：B 限界：EX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 敏捷**
ランク：S 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：65%+10% 影響値：+15%+10% 効果値：+6+5
- 知力**
ランク：D 限界：EX 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 知覚**
ランク：B 限界：EX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 筋力**
ランク：C 限界：C 修正値：±0
判定値：50%-10% 影響値：±0%-10% 効果値：±0-5
- 耐久**
ランク：D 限界：C 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 魔力**
ランク：D 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 抵抗**
ランク：A 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4

種族特性

- 小人**
敏捷判定値、影響値に+10%、効果値に+5の修正を受けます
筋力判定値、影響値に-10%、効果値に-5の修正を受けます
武器の必要筋力は2高いものとして扱います
- 気配遮断**
自分を対象とした知覚判定に-20%の修正を与えます
- 飛行**
飛行状態になる事が出来ます
- 飛行適正**
飛行状態での行動時に受けるペナルティを無効化します

特記事項

- 魔力の守り**
攻撃を受けた際、自動的に魔力障壁Dが使用されます
この魔力障壁使用による魔力消費はありません

耐久力

耐久力補正：±0 耐久力：60 限界耐久力：15

精神力

精神力：20 精神防御：5

魔力

魔力容量：27 魔力量：27 魔力回復量：5

魔術補正

展開力.5(1) 放出力.4(1) 持続容量.4(2)

経験値/累積経験値

200 / 1,600

技能

- 武術**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3
- 知識**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0

習得言語

トゥルー語、ティウス語、エルフィス語、下位ルーシエン語

装備品

普通の衣服、普通の靴、冒険者基本セット、矢×20

所持金

380リアル

武器

- フェルスナーク(1H)**
命中修正：+5% 防御修正：+5% 受貫修正：±0%
威力：4D10+7 耐久力：60 装甲：9 材質：ライティア
- フェルスナーク(1H)**
命中修正：+5% 防御修正：+5% 受貫修正：±0%
威力：4D10+7 耐久力：60 装甲：9 材質：ライティア
- フェルズトレイル(2H)**
命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貫修正：+5%
威力：4D10-1 耐久力：30 装甲：5 射程：95m
装弾数：1 材質：ティール

防具

- フード付きマント**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- フェルスクラニカ**
回避修正：±0% 装甲：4 材質：ティール
- 合計**
回避修正：±0% 装甲：6

戦闘スタイル

フェルト流双剣術

戦闘スタイルによる修正

剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3
両手攻撃時の命中修正に+10%
近接修正に+4
回避に+5%

戦闘能力値

近接命中：60% 近接受貫：+5% 近接修正：+2 防御：60%
射撃命中：60% 射撃受貫：+5% 射撃修正：+1 回避：+30%

魔術習熟点/累積魔術習熟点

12 / 12

備考

彼は自分自身の腕に自信があった。
故郷では自分に勝てる者はいない、という自負もある。
他種族と交流するようになってからフェルトは変わってしまった、
と彼は思う。
日々鍛錬に励み、
常に強くあろうとする気概のある者はいなくなってしまった。
実に嘆かわしい、と彼は愚痴る。
身体差が何だと言うのか。
我らの剣は…意志は…そのような些細な事に折れてしまうような、
脆弱なものだったのか、と。
たとえ乗り越えるべき壁が大きいたとしても、
それを乗り越えてこそ真の戦士と言えるのではないか。
彼は自分の…いや、
フェルトの戦士としての尊厳を取り戻す為に旅立った。

《気ままな神官戦士》

基本情報

属性：風 種族：フェルト
キャラクターランク：F 移動力：2

能力値

- 集中**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 敏捷**
ランク：B 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：55%+10% 影響値：+5%+10% 効果値：+2+5
- 知力**
ランク：B 限界：EX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 知覚**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 筋力**
ランク：D 限界：C 修正値：±0
判定値：45%-10% 影響値：-5%-10% 効果値：-2-5
- 耐久**
ランク：D 限界：C 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 魔力**
ランク：A 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 抵抗**
ランク：A 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：60%+10% 影響値：+10% 効果値：+4

種族特性

- 小人**
敏捷判定値、影響値に+10%、効果値に+5の修正を受けます
筋力判定値、影響値に-10%、効果値に-5の修正を受けます
武器の必要筋力は2高いものとして扱います
- 気配遮断**
自分を対象とした知覚判定に-20%の修正を与えます
- 飛行**
飛行状態になる事が出来ます
- 飛行適正**
飛行状態での行動時に受けるペナルティを無効化します

特記事項

- 満ち溢れる魔力**
魔力回復量に+1D5+5されます

耐久力

耐久力補正：±0 耐久力：31 限界耐久力：8

精神力

精神力：20 精神防御：5

魔力

魔力容量：35 魔力量：46 魔力回復量：15

魔術補正

展開力.8(1) 放出力.8(1) 持続容量.8(2)

経験値/累積経験値

100 / 1,600

技能

- 武術**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0
- 魔術**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0
- 野外**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3

習得言語

トゥルー語、ティウス語、エルフィス語、下位ルーシェン語

装備品

普通の衣服、普通の靴、冒険者基本セット、矢×20

所持金

1,330リアル

武器

- フェルズピアーク(1H)**
命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貫修正：+5%
威力：4D10+3 耐久力：70 装甲：13 材質：ライティア
- スモールシールド(1H)**
命中修正：±0% 防御修正：+10% 受貫修正：±0%
威力：3D10-5 耐久力：50 装甲：20 材質：ティール
- フェルズトレイル(2H)**
命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貫修正：+5%
威力：4D10-2 耐久力：30 装甲：7 射程：93m
装弾数：1 材質：ティール

防具

- マント**
回避修正：±0% 装甲：3 材質：布
- フェルスクラニカ**
回避修正：±0% 装甲：5 材質：ティール
- 合計**
回避修正：±0% 装甲：8

戦闘スタイル

セレナ聖騎士団式戦闘術(初級)

戦闘スタイルによる修正

槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3
防御に+10%
武器の装甲に+2
防具の装甲に+1
盾の装甲に+3

戦闘能力値

近接命中：50% 近接受貫：±0% 近接修正：-7 防御：60%
射撃命中：50% 射撃受貫：±0% 射撃修正：+2 回避：+15%

魔術専攻

セレナ聖騎士団式魔術構築理論

魔術専攻による修正

治癒魔術の行使判定に+10%、効果に+4
抵抗判定値に+10%
魔力付加の効果に+3
特記事項「対魔力」の効果を得ます

魔術能力値

魔術行使：60% 魔術受貫：±0% 魔術修正：+4 消耗軽減：0

魔術習熟度/累積魔術習熟度

1 / 28

魔術習熟度

- 風属性魔術**
習熟度：B 魔術行使：70% 魔術受貫：+10%
魔術修正：+14 消耗軽減：5
- 幻惑魔術**
習熟度：G 魔術行使：60% 魔術受貫：±0%
魔術修正：+4 消耗軽減：0
- 治癒魔術**
習熟度：F 魔術行使：70% 魔術受貫：±0%
魔術修正：+10 消耗軽減：1

備考

彼の両親は敬虔なセレナ教徒だった。
そんな家庭で育った彼も幼い頃からセレナ教の教えに触れ、
神官となったのは当然の成り行きと言えるだろう。
しかし、血の気が多かった彼はただの神官となる事を良しとせず、
神官戦士として実績を積んだ末に聖騎士団へと入団した。
エリートとして名高い聖騎士団に入団した事を家族はとても喜んだが、
空の神の教えによるものか、或いは生来の性格がそうさせたのか、
聖騎士団を抜けた彼は一人の神官戦士として旅を始めた。
今日も害獣に困っている村人を助け、
気ままな旅を続ける彼は果たして何を思うのか…。

《行動的な学者》

基本情報

属性：地 種族：ロイロイ
キャラクターランク：F 移動力：2

能力値

- 集中**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 敏捷**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50% 影響値：±0% 効果値：±0
- 知力**
ランク：EX 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：70%+5% 影響値：+20%+5% 効果値：+8+5
- 知覚**
ランク：D 限界：EX 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 筋力**
ランク：E 限界：A 修正値：±0
判定値：40% 影響値：-10% 効果値：-4
- 耐久**
ランク：D 限界：A 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 魔力**
ランク：B 限界：EX 修正値：±0
判定値：55% 影響値：+5% 効果値：+2
- 抵抗**
ランク：C 限界：EX 修正値：±0
判定値：50%+10% 影響値：±0%+10% 効果値：±0

種族特性

- 森の長老**
知識の整理、蓄積に優れ、知識判定に+10%の修正を加えます
- 魔力視認**
空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
- 魔術への適正**
初期魔術補正に+1D5の修正を加えます

特記事項

- 高速思考**
知力判定値、影響値に+5%、知力効果値に+5の修正を受けます

耐久力

耐久力補正：+5 耐久力：35 限界耐久力：8

精神力

精神力：26 精神防御：4

魔力

魔力容量：25 魔力量：40 魔力回復量：8

魔術補正

展開力.10(2) 放出力.8(2) 持続容量.10(5)

経験値/累積経験値

100 / 1,600

技能

- 魔術**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0
- 医術**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0
- 知識**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3

習得言語

トゥルー語、ティウス語、下位ルーシェン語、上位ルーシェン語、エルフィス語

装備品

普通の衣服、普通の靴、魔術の補助具、冒険者基本セット、紙×150、ペン

所持金

3,340リアル

武器

- ロッド(1H)**
命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貴修正：±0%
威力：3D10-9 耐久力：60 装甲：10 材質：ティール
備考：消耗軽減に+1。

防具

- フード付きマント**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- ソフトレザーアーマー**
回避修正：±0% 装甲：4 材質：皮
- 合計**
回避修正：±0% 装甲：6

戦闘能力値

近接命中：30% 近接受貴：-20% 近接修正：-9 防御：25%
射撃命中：30% 射撃受貴：-20% 射撃修正：+8 回避：-20%

魔術専攻

アカデミー式魔術構築理論

魔術専攻による修正

魔術行使に+10%
魔術修正に+6
魔術の持続時間にx2
抵抗判定値、影響値に+10%

魔術能力値

魔術行使：65% 魔術受貴：±0% 魔術修正：+8 消耗軽減：0

魔術習熟点/累積魔術習熟点

0 / 24

魔術習熟度

- 地属性魔術**
習熟度：D 魔術行使：80% 魔術受貴：+5%
魔術修正：+19 消耗軽減：5
- 治癒魔術**
習熟度：D 魔術行使：70% 魔術受貴：+5%
魔術修正：+14 消耗軽減：3

備考

彼はこの辺では有名な学者の一人だ。
他の学者が研究室から滅多に出る事が無い中、
彼は暇があれば街の外へと繰り出しているからだ。
彼の知的好奇心は自分の足で目的地へと赴き、
自分の眼で直に見なければ満たされる事は無かった。
彼は思った。
冒険者となって仲間を得れば、
未だ見ぬ新天地へと赴くことが出来るのではないかと。
思い立った彼の行動は迅速だった。
僅かだが魔術を扱える彼は直ぐに冒険者登録を済ませ、
旅を共にしてくれる仲間を探し始めるのだった。

《弱者の守護者》

基本情報

属性：無 種族：アルマチュア
キャラクターランク：F 移動力：1

能力値

- 集中**
ランク：D 限界：A 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2
- 敏捷**
ランク：E 限界：A 修正値：±0
判定値：40% 影響値：-10% 効果値：-4
- 知力**
ランク：E 限界：C 修正値：±0
判定値：40% 影響値：-10% 効果値：-4
- 知覚**
ランク：A 限界：EX+ 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 筋力**
ランク：A 限界：OEX 修正値：±0
判定値：60% 影響値：+10% 効果値：+4
- 耐久**
ランク：OEX 限界：OEX 修正値：±0
判定値：80%+5% 影響値：+30%+5% 効果値：+15+5
- 魔力**
ランク：G 限界：E 修正値：±0
判定値：30% 影響値：-20% 効果値：-8
- 抵抗**
ランク：D 限界：A 修正値：±0
判定値：45% 影響値：-5% 効果値：-2

種族特性

- 暗視**
暗闇によるペナルティ修正を受けなくなります
- 水中適応**
水中での行動時に受けるペナルティを無効化します
- 鱗の皮膚**
物理ダメージを5点軽減します

特記事項

- 強靱な生命力**
限界耐久力を2倍にし、耐久判定値、影響値に+5%、耐久効果値に+5、耐久力補正に+10の修正を受けます

耐久力

耐久力補正：+30 耐久力：130 限界耐久力：65

精神力

精神力：57 精神防御：3

魔力

魔力容量：0 魔力量：0 魔力回復量：1

魔術補正

展開力.0(0) 放出力.0(0) 持続容量.0(0)

経験値/累積経験値

600 / 1,600

技能

- 武術**
ランク：G 技能値：±0% 効果値：±0
- 野外**
ランク：F 技能値：+5% 効果値：+3

習得言語

トゥルー語、アルマチュア語、下位ルーシェン語

装備品

普通の衣服、普通の靴、冒険者基本セット、矢×20

所持金

380レアル

武器

- バスタードソード(1H)**
命中修正：-5% 防御修正：-5% 受貴修正：±0%
威力：6D10+18 耐久力：90 装甲：15 材質：ティール
- ラージシールド(1H)**
命中修正：+5% 防御修正：+35% 受貴修正：-5%
威力：3D10+12 耐久力：90 装甲：15 材質：ティール
備考：回避力に-5%の修正
- ショートボウ(2H)**
命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貴修正：+5%
威力：5D10+6 耐久力：40 装甲：5 射程：154m
装弾数：1 材質：木材

防具

- フード付きマント**
回避修正：±0% 装甲：2 材質：布
- アーマーベスト**
回避修正：±0% 装甲：8 材質：ティール
- 合計**
回避修正：±0% 装甲：10

戦闘スタイル

アルマチュア流武術

戦闘スタイルによる修正

剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3
攻撃対象の装甲に-4(0より低い値にはなりません)
近接修正に+4
近接受貴に+10%

戦闘能力値

近接命中：45% 近接受貴：+10% 近接修正：+8 防御：60%
射撃命中：50% 射撃受貴：+5% 射撃修正：-1 回避：-10%

魔術習熟点/累積魔術習熟点

0 / 24

備考

冒険者ギルドに少し変わった有名人がいた。
護衛の依頼ばかりを受注するアルマチュア…それが彼だ。
種族の掟とも言える「強者の義務」に忠実な彼は、
力無き依頼人の盾となる事を信条としていた。
彼が依頼に失敗する事は無く、仕事はいつも完璧と言えた。
しかし、彼がかつて大切な者を守れなかった悲しみを、
胸に秘めている事を知る者は誰一人としていない。

<所持品の取得>

所持金を使用して装備品を購入する事が出来ます。
GMが許可した場合に限り、装備の等価交換も可能です。

コンストラクション

<種族の決定>

全八種族の中から種族を選択します。
DoTについてまだ慣れていない最初は処理する事柄の少ないニュートラルがお勧めです。

ニュートラル

種族特性

- 秘められた素質

初期作成時の特記事項取得判定を2回多く行えます

初期取得言語

トゥルー語

特徴

所謂普通の人間です。
特に優れた能力値はありませんが、逆に劣っている部分も無く、汎用性に富んでいます。
唯一の欠点として魔力に対する適正が低い為、魔術士となるには困難を伴いますが、耐久力補正が高い為、戦士としての活躍が期待出来ます。

ダルク

種族特性

- 多彩な才能

初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます

- 低速老化

成長スピードが常人の3分の2から2分の1程度となります

初期取得言語

トゥルー語

特徴

遺伝子操作によって人為的に生み出された、ニュートラルの亜種とも言うべき種族です。
外見の特徴はニュートラルと変わりませんが、若干肉付きが少なくひ弱な傾向にあります。
能力面では肉体的にやや劣る代わりに、魔力が扱えるようになっており、武器戦闘と魔術の双方を熟す魔法戦士としての活躍が期待出来ます。
しかし、どちらの適正も専門とする種族に比べて劣る為、器用貧乏となる可能性があります。
年齢的な制限があり総暦2176年時点で、24歳までのキャラクターしか作成する事が出来ません。

エルフィス

種族特性

- 不老

老化による能力値修正が加わらなくなります

- 魔力視認

空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります

- 魔術の素質

初期魔術補正に+5の修正を加えます

初期取得言語

エルフィス語、下位ルーシェン語、上位ルーシェン語

特徴

ニュートラルに近い姿を持った種族です。
長身で線が細く、貧相な体格をしている他、やや尖った耳が特徴となっています。
能力面では魔力の扱いに優れ、魔術士として高い適正を持ちます。
逆に肉体的には劣る為、戦士としては不向きであると言えます。

グランツ

種族特性

- 不老

老化による能力値修正が加わらなくなります

- 俊敏

敏捷判定値、影響値に+5%、敏捷効果値に+5の修正を受けます
イニシアティブを算出する際、敏捷ランクが1ランク高いものとして計算します

- 多彩な才能

初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます

初期取得言語

エルフィス語、下位ルーシェン語、上位ルーシェン語

特徴

身長が低く、耳がやや尖っている事から、エルフィスの少年のような風貌をした種族です。
体格は一見細見に見えますが、身長差を考えればそれほど非力と言う程でもありません。
能力面では手先の器用さと俊敏さに優れ、斥候や技師、操縦手として高い適正を持ちます。
僅かながら魔力を扱うことが出来ますが、それを生かす事は難しいと言えるでしょう。

例)

まずは種族の決定からです。
一通りのキャラ作成手順を紹介するため、ここではエルフィスを選択したものとします。

アーノン

種族特性

- 暗視

暗闇によるペナルティ修正を受けなくなります

- 多彩な才能

初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます

初期取得言語

アーノン語、下位ルーシェン語

特徴

やや背が低く、日焼けしていない色白な肌が特徴の種族です。
体格はがっしりしており、全体的に筋肉が目立ちます。
能力面では肉体系に優れ、戦士として高い適正を持ちます。
鈍重である事と魔力を扱えない点を除けば、劣っている能力も無い為、比較的どのような役割であってても熟すことが出来るでしょう。

フェルト

種族特性

- 小人

敏捷判定値、影響値に+10%、効果値に+5の修正を受けます
筋力判定値、影響値に-10%、効果値に-5の修正を受けます
武具の必要筋力は2高いものとして扱います

- 気配遮断

自分を対象とした知覚判定に-20%の修正を与えます

- 飛行

飛行状態になる事が出来ます

- 飛行適正

飛行状態での行動時に受けるペナルティを無効化します

初期取得言語

ティウス語、下位ルーシェン語

特徴

人形のように小さな身体に半透明の羽を持った種族です。
空が飛べる事から機動性に富み、斥候として高い適正を持ちます。
魔力が扱える為、魔術士になる事も出来ますが、適正はそれ程高くはありません。
戦士としての適性を持ちますが、体格差によって生じた不利を覆すのは難しいと言えるでしょう。

ロイロイ

種族特性

- 森の長老

知識の整理、蓄積に優れ、知識判定に+10%の修正を加えます

- 魔力視認

空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります

- 魔術への適正

初期魔術補正に+1D5の修正を加えます

初期取得言語

ティウス語、下位ルーシェン語

特徴

大きいリスのような姿をした種族です。
魔術士としての適正を持つ他、知力にも優れる事から学者としての素質もあります。
能力的に中地半端になる傾向がある為、友人向けの種族と言えるでしょう。

アルマチュア

種族特性

- 暗視

暗闇によるペナルティ修正を受けなくなります

- 水中適応

水中での行動時に受けるペナルティを無効化します

- 鱗の皮膚

物理ダメージを5点軽減します

初期取得言語

アルマチュア語、下位ルーシェン語

特徴

硬い鱗に覆われた蜥蜴のような姿をした種族です。
体格は大きく、同身長ニュートラルと比べて、一回り以上は大きく見えます。
肉体的に優れる反面、精神面が劇的に劣っていると言う極端な能力をしています。
戦士として優れた適正を持ちますが、他の役割を担う事は厳しいと言えるでしょう。

<能力値の算出>

各能力値について種族毎に定められた算出式に則って、能力値を決定します。

■能力値算出式

種族	集中		敏捷		知力		知覚		筋力		耐久		魔力		抵抗	
	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界
ニュートラル	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10-19	E	2D10	EX
ダルク	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	1D10+4	S	1D10+4	S	2D10	EX	1D10+4	S
エルフィス	2D10	EX	2D10	EX	2D10+2	EX+	2D10	EX	1D10+2	A	1D10+2	A	2D10+4	OEX	2D10	EX
グランツ	2D10+2	EX+	2D10+4	OEX	2D10	EX	2D10	EX	1D10+2	A	1D10+2	A	1D10	C	2D10	EX
アーノン	2D10	EX	1D10+2	A	2D10	EX	2D10+2	EX+	2D10+2	EX+	2D10+2	EX+	2D10-19	E	2D10	EX
フェルト	2D10	EX	2D10+2	EX+	2D10	EX	2D10	EX	1D10	C	1D10	C	2D10+2	EX+	2D10+2	EX+
ロイロイ	2D10	EX	2D10	EX	2D10+2	EX+	2D10	EX	1D10+2	A	1D10+2	A	2D10	EX	2D10	EX
アルマチュア	1D10+2	A	1D10+2	A	1D10	C	2D10+2	EX+	2D10+4	OEX	2D10+4	OEX	2D10-19	E	1D10+2	A

■算出式の結果とランクの対応表

ランク	OEX	EX+	EX	S	A	B	C	D	E	F	G
出目	24	23	21~22	19~20	16~18	12~15	7~11	4~6	2~3	1	0以下

能力値の算出後、1D5を振って修正値を求めます。

もし、この時に修正値が+5に達した場合、その能力値が即座にランクアップし、修正値は±0となります。限界ランクに達している能力値は修正値が±0となり、それ以上上昇しくなくなります。

例)

集中から順に振った結果、下記のようにになりました。

能力値：ダイス / 出目 / 能力ランク

集中：2D10 / 14 / B
 敏捷：2D10 / 18 / A
 知力：2D10+2 / 19 / S
 知覚：2D10 / 6 / D

筋力：1D10+2 / 4 / D
 耐久：1D10+2 / 8 / C
 魔力：2D10+4 / 22 / EX
 抵抗：2D10 / 11 / C

知覚と筋力が低くなりました。

全体的には高い能力値になったと思われます。

続いて修正値の決定です。

1D5を振り、各能力値に足していきます。

能力値：1D5の出目 / 能力ランク+修正値

集中：2 / B+2
 敏捷：1 / A+1
 知力：4 / S+4
 知覚：1 / D+1

筋力：3 / D+3
 耐久：2 / C+2
 魔力：5 / EX+±0
 抵抗：4 / C+4

魔導だけがランクアップしました。

今回はありませんでしたが、種族によっては能力ランク算出の際に既に限界ランクに達しているものがあります。

その場合は修正値は振らず、±0で固定となります。

<能力値欄の記入>

能力値のランクと修正値が決定したのでキャラクターシートの各種数値欄を記入します。

下記の表に従い、判定値は基本値に対して修正値を合計した値を、

影響値と効果値はそのままの値を記入してください。

各種修正欄には種族特性や特記事項、装備品による修正が記入される為、

現段階では特に記入する項目はありません。

■能力値ランクと各種数値

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
基本値	30%	35%	40%	45%	50%	55%	60%	65%	70%	75%	80%
影響値	-20%	-15%	-10%	-5%	±0%	+5%	+10%	+15%	+20%	+25%	+30%
効果値	-8	-6	-4	-2	±0	+2	+4	+6	+8	+10	+12

例)

集中判定値：B+2 [55%(集中基準値)+2%(修正値)] / 57%
 集中影響値：B [+5%(集中影響値)] / +5%
 敏捷判定値：A+1 [60%(敏捷基準値)+1%(修正値)] / 61%
 敏捷影響値：A [+10%(敏捷影響値)] / +10%
 知力判定値：S+4 [65%(知力基準値)+4%(修正値)] / 69%
 知力影響値：S [+15%(知力影響値)] / +15%
 知覚判定値：D+1 [45%(知覚基準値)+1%(修正値)] / 46%
 知覚影響値：D [-5%(知覚影響値)] / -5%

筋力判定値：D+3 [45%(筋力基準値)+3%(修正値)] / 48%
 筋力影響値：D [-5%(筋力影響値)] / -5%
 耐久判定値：C+2 [50%(耐久基準値)+2%(修正値)] / 52%
 耐久影響値：C [±0%(耐久影響値)] / ±0%
 魔力判定値：EX+±0 [75%(魔導基準値)+0%(修正値)] / 75%
 魔力影響値：EX+ [+25%(魔導影響値)] / +25%
 抵抗判定値：C+4 [50%(抵抗基準値)+4%(修正値)] / 54%
 抵抗影響値：C [±0%(抵抗影響値)] / ±0%

<属性の決定>

魔力を扱えるキャラクターは属性を有している可能性があります。
属性とはキャラクターの体内に蓄積された魔力が帯びた力の性質であり、同属性の魔術を行使する際に有利な修正を得たり、物理ダメージを軽減したりする事が出来ます。ただし、逆に自分の属性と相反する属性に対しては不利な修正が加わる為、属性を持つと言う事は良い点ばかりではありません。
1D10を振り、下記の表を参照してください。

出目	1~4	5	6	7	8	9	10
属性	無	炎	水	風	地	光	闇

例)
1D10の結果は7。属性は地となりました。

<種族特性の取得>

各種族には種族特性が設定されています。
暗視や俊敏のように特記事項が手に入るものや、秘められた素質のように取得できる特記事項の数が増えるもの。中には種族特性でしか手に入らないような特記事項を有している種族もいます。
初期魔術補正の増加については展開力、放出力、持続容量に対して書かれている値を足すこととなります。

種族	種族特性	効果
ニュートラル	秘められた素質	初期作成時の特記事項取得判定を2回多く行えます
ダルク	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
	低速老化	成長スピードが常人の3分の2から2分の1程度となります
エルフィス	不老	老化による能力値修正が加わらなくなります
	魔力視認	空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
	魔術の素質	初期魔術補正に+5の修正を加えます
グランツ	不老	老化による能力値修正が加わらなくなります
	俊敏	敏捷判定値、影響値に+5%、敏捷効果値に+5の修正を受けます イニシアティブを算出する際、敏捷ランクが1ランク高いものとして計算します
	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
アーノン	暗視	暗闇によるペナルティ修正を受けなくなります
	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
フェルト	小人	敏捷判定値、影響値に+10%、効果値に+5の修正を受けます 筋力判定値、影響値に-10%、効果値に-5の修正を受けます 武具の必要筋力は2高いものとして扱います
	気配遮断	自分を対象とした知覚判定に-20%の修正を与えます
	飛行	飛行状態になる事が出来ます
	飛行適正	飛行状態での行動時に受けるペナルティを無効化します
ロイロイ	森の長老	知識の整理、蓄積に優れ、知識判定に+10%の修正を加えます
	魔力視認	空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
	魔術への適正	初期魔術補正に+1D5の修正を加えます
アルマチュア	暗視	暗闇によるペナルティ修正を受けなくなります
	水中適応	水中での行動時に受けるペナルティを無効化します
	鱗の皮膚	物理ダメージを5点軽減します

例)
エルフィスの種族特性は不老と魔術視認、魔術の素質となっています。
特記事項欄にそれらを書き込み、能力値への修正があるものは補正值として書き加えます。
魔術の素質は初期魔術補正に+5の修正が入る特性なので、展開力、放出力、持続容量に対してそれぞれ+5の修正が入ります。

<特記事項の取得>

特記事項とはキャラクターを特徴づける特殊な能力や才能を表します。

特記事項の取得はD100を3回(+種族特性分)振ります。

もし、既に所持している、もしくは似たような特記事項が出た場合は400点の追加経験値を獲得します。

この時、低速老化がでた後に不老が出た場合、低速老化を不老に置き換えて400点の経験値を得ます。

もし、プレイヤーが希望するのであれば特記事項の置き換えは実施しなくても構いません。

この時は特記事項に変化は無く、経験値400点のみを取得します。

特記事項を何も取得できなかった場合、300点の経験値を得る事が出来ます。

特記事項の中には能力の限界ランクによって取得する特記事項が変化するものがあります。

もし、特記事項を取得することによって限界ランクが変化した場合、それ以前に取得した特記事項にも影響を及ぼすものとします。

例)

エルフィスは特記事項の取得数に修正がありませんので、3回だけD100を振ります。

結果は下記の通りとなりました。

出目：取得特記事項

08：無し

69：低速老化

73：無し

低速老化を取得していますが、このキャラクターは既に種族特性で不老を所持しています。

よって、既に似たような特記事項を所持しているので通常であれば400点の経験値を得ることになります。

これがもし低速老化ではなく、不老であった場合、

または種族特性が低速老化で、特記事項で不老を取得してしまった場合も同じように処理するものとします。

後の2回は何も特記事項が取得できていない為、追加で300点ずつ、よって600点の経験値を獲得したことになります。

このキャラクターの最終的な追加経験値は1000点として処理されました。

<特記事項>

01：天武の才

説明：あなたには生まれつき武術の才能がありました。

あなたの振るう武器は変則的な軌道を描き、相手を襲います。

効果：近接武器、弓使用時の防御修正、受賞修正に+20%する事が出来ます。

02：神速の太刀筋

説明：あなたは自在に武器を操る術を体得しています。

目にも留まらぬ速さで繰り出されるあなたの武器は相手に等しく死を与えるでしょう。

効果：近接攻撃が命中した場合、その攻撃のダメージを二度適用する事が可能となります。

この効果を使用する際、攻撃の命中修正が-5%され、威力が-5されます。

04：黄昏の夢

説明：あなたは英雄になる素質を秘めています。

しかし、それは同時にあなたの死を運命付けるものでもあります。

効果：1D5個の異なる能力値、技能のランクを一つ上昇させる事が出来ます(ただし、限界を超えては上昇しません)。

生死判定に-50%、特記事項取得数に+2の修正を受けます。

限界耐久力が2分の1(端数切り上げ)となります。

05：直感

説明：あなたは動物的とも言える鋭い勘を持っています。

効果：全ての命中、回避、防御に+5%の修正を受けます。

07：対話

説明：あなたは動物達と気持ちを通い合わせ、会話出来る能力を持っています。

効果：動物と意志疎通を図る事が出来ます。

10：気配遮断

説明：あなたは自らの存在感を消す術に長けており、他者に気づかれることなく行動することが出来ます。

効果：自分を対象とした知覚判定に-20%の修正を与えます。

15：怪力

説明：あなたは筋力を有効に活用する術を心得ており、他者に比べて少ない力でより多くの力を発揮することが出来ます。

効果：武器の必要筋力が1ランク低くなり、筋力判定値、影響値に+5%、筋力効果値に+5の修正を受けます。

20：鋭敏知覚

説明：あなたの鋭い知覚はどのような変化も見逃さず、捉える事に長けています。

効果：気配遮断の効果を受けなくなり、知覚判定値、影響値に+5%、知覚効果値に+5の修正を受けます。

21：不老

説明：ある一定の時期まで成長するとそれ以上成長しなくなります。

効果：老化による能力値修正が加わらなくなります。

22：二重人格

説明：あなたには普通の人格とは別に、もう一人の人格が存在しています。

先天的なものなのか、後天的なものなのか…何らかの事象を原因としてあなたの人格は二つに分裂してしまいました。

効果：初期精神力に+10、成長時の精神力上昇量に+1D5の修正を受けます。

また、表の人格が何らかの事情によって気絶した場合、裏の人格が出現し、気絶していないものとして扱う事が出来ます。

25：俊敏

説明：あなたは他者に比べて身軽に動くことができる運動神経を有しています。

効果：敏捷判定値、影響値に+5%、敏捷効果値に+5の修正を受けます。

イニシアティブを算出する際、敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます。

この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます。

27：魔力の守り

説明：あなたは魔力の加護によって守られています。

それは生まれついでのものなのか何者かによる手なのかはわかりませんが、

空気を漂う魔力は常にあなたの事を守っています。

効果：攻撃を受けた際、自動的に魔力障壁Dが使用されます。

この魔力障壁使用による魔力消費はありません。

29：頑健な肉体

説明：あなたは頑丈で健康的な肉体を有しています。

効果：初期耐久力に+20、耐久力補正に+5、毒、病気に対する抵抗判定に+10%の修正を受けます。

30：高速思考

説明：あなたは頭の回転が速く、即座に判断する能力に優れています。

効果：知力判定値、影響値に+5%、知力効果値に+5の修正を受けます。

33：テレパス

説明：あなたは短距離であればテレパシーで思念を送ることが出来ます。

効果：半径1D10×2(取得時に決定します)の対象一つに想像したイメージや言葉を送ることが出来ます。

35：明鏡止水

説明：あなたの澄み切った静かな心は非凡な集中力を発揮する事が出来ます。

効果：視覚に関するペナルティ修正を5%軽減し、集中判定値、影響値に+5%、集中効果値に+5の修正を受けます。

37：魔力の枯渇

説明：あなたは何らかの理由により自身の持つ全ての魔力を消失しました。
今現在もその影響は色濃く残されています。

効果：魔力容量と魔力回復量が0となります。
全ての能力値の修正値に+1D5の修正を受け、任意の能力値一つの限界ランクを1ランク上昇させる事が出来ます。

40：強靱な生命力

説明：あなたは恐るべき生命力を有しており、どのような状況下であろうと生き延びられる可能性を持っています。

効果：限界耐久力を2倍にし、耐久判定値、影響値に+5%、耐久効果値に+5、耐久力補正に+10の修正を受けます。

44：強い悪運

説明：あなたはどのような状況下であろうと生き延びる運を持っています。

効果：生死判定に+20%の修正を受けます。
セッション中に1度だけ、失敗した生死判定をもう一度振り直すことが出来ます。

45：対魔力

説明：あなたは魔力に対して強い抵抗力を持っており、自らへの影響を軽減させる力をもっています。

効果：魔力を帯びた攻撃による物理ダメージを5点軽減し、抵抗判定値、影響値に+5%、精神防御に+2の修正を受けます。

47：防衛本能

説明：あなたは身に降りかかる危険に対して強い回避能力を持ちます。

効果：攻撃、震に対する敏捷判定値、影響値に+10%の修正を受けます。

50：優れた魔力回路

説明：あなたの魔術を展開する為に必要な神経回路はとても発達しており、少ない魔力でより多くの力を発揮する事が出来ます。

効果：魔力判定値、影響値に+5%、魔力効果値に+5、魔術の消耗軽減に+2、魔術習熟点に+4の修正を受けます。

51～59：両手利き

説明：あなたは生まれつき、或いは訓練によって利き手に囚われずに行動できる術を持っています。

効果：両方の腕を利き手として扱います。

60：痛覚遮断

説明：あなたは生命力が尽き掛けた状況下であっても、普段と変わらずに行動する事が出来ます。

効果：耐久力が0となり、瀕死状態で行動する際のペナルティを無効化します。

63：広域結界

説明：あなたは常人に比べ、広い範囲に魔力障壁を展開する事が出来ます。

効果：魔力障壁を自分から半径1以内にいる対象に使用することが出来ます。
もし、範囲攻撃を受けた場合、半径1以内にいる対象には1度の使用で全体に対するダメージを減らすことが出来ます。

65：満ち溢れる魔力

説明：あなたは空気中から多量の魔力を吸収する事が出来ます。

効果：魔力回復量に+1D5+5されます。

69：低速老化

説明：あなたは他者に比べて成長スピードが遅く、ゆっくりと老化していきます。

効果：成長スピードが常人の3分の2から2分の1程度となります。

70：高速治癒

説明：あなたの自然治癒力は常人に比べ、遙かに優れています。

効果：自然回復量が2倍になります。

75：暗視

説明：あなたは光の届かない闇の中でも通常通り視界を得ることが出来ます。

効果：暗闇によるペナルティ修正を受けなくなります。

77：幸運の持ち主

説明：あなたは類い希な運の持ち主です。

効果：セッション中に1度だけ、失敗した判定を成功に変えることが出来ます。

80：豊富な魔力

説明：あなたは体内に多大な量の魔力を蓄積することが出来ます。

効果：魔力容量に+2D10+10の修正を受けます。

85：魔力感知

説明：あなたは空気中の魔力の流れを感じ、その発生源を特定する力に優れています。

効果：自分から半径2D10x5m(取得時に決定します)以内で魔術・魔導が使用された場合、知覚判定を行って術者の位置を特定する事が出来ます。

88：魔力の刃

説明：あなたは無意識に魔力を破壊エネルギーへと変換する力を持っています。

それは生まれつきのものなのか何者かによる手なのかはわかりませんが、
空気中を漂う魔力は常にあなたの力になります。

効果：自動的に魔力付加Dが使用されます。
この魔力付加使用による魔力消費はありません。

90：障壁貫通

説明：あなたの繰り出す攻撃は魔力障壁の展開式を分解し、その効果を減少させるという不思議な力を持っています。

効果：相手が展開した魔力障壁によるダメージ軽減を半減させることが出来ます。

95：四大属性所有者

説明：あなたには類い希な事に四大属性と呼ばれる属性が全て宿っています。

効果：炎、水、風、地の四属性を得ることが出来ます。

96：不屈の精神力

説明：あなたはどんな状況にも負ける事のない精神力を有しています。

効果：抵抗判定値、影響値に+5%、抵抗効果値に+5、精神防御に+3、初期精神力に+2D10、魔導の消耗軽減に+2の修正を受けます。
さらに成長時の精神力上昇量に+1D5の修正を受けます。

97：高速展開

説明：あなたは魔力を制御し、自分の望む形に構築する力に優れています。

効果：1ターンに魔術を2つ行使する事が出来ます。

98：長命

説明：ある方法によってあなたの寿命は常人のそれよりも長くなっています。

詳しい設定はGMと相談してください。

効果：種族で定められた寿命よりも長い年月を生きる事が可能となります。

99：高速詠唱

説明：あなたは魔導の詠唱を誰よりも早く行う事が出来ます。

効果：1ターンに魔導を2つ行使する事が出来ます。

00：魔術の才

説明：あなたは稀代の魔術士として、優れた魔力回路と魔導の才能を秘めています。

効果：魔力の限界ランクが2ランク上昇し、修正値に+1D10+5されます。
魔力容量に+2D10、魔力回復量に+1D5、初期魔術補正に+3、魔術習熟点に+8の修正を受けます。
もし、「魔力の枯渇」と同時に取得してしまった場合、魔力容量と魔力回復量は0として扱います。
ただし、初期魔術補正の修正は+5となり、魔術習熟点については+10に変更となります。

<耐久力と限界耐久力の算出>

耐久力とはどの程度キャラクターが痛みに耐えながら通常の行動が行えるかを表す指標となります。外部から与えられた物理ダメージは耐久力を減少させ、耐久力が0となった場合、そのキャラクターは重症状態にあるとされます。また、DoTでは耐久力とは別に限界耐久力という値が設定されており、ある程度のペナルティは与えられますが重症の状態で行動する事が可能です。ただし、限界耐久力も0となってしまった場合、キャラクターは生死判定を行う必要があり、たとえこの判定に成功したとしても瀕死状態としていつ死亡してもおかしくない状況となります。耐久力の算出は耐久ランクによって算出方法が異なり、限界耐久力については特記事項等による修正が無い限りは耐久力の4分の1(端数切り上げ)の値となります。また、耐久力には耐久力補正という値が密接に関係しており、耐久力の初期算出時や成長時に用いる事となります。耐久力補正は種族毎に設定されており、その種族がどれ程身体的に強靱であるかを表しています。

■ 耐久力算出式

ランク	耐久力算出式
G	1D10+9+耐久力補正+耐久修正値
F	2D10+8+耐久力補正+耐久修正値
E	3D10+7+耐久力補正+耐久修正値
D	4D10+6+耐久力補正+耐久修正値
C	5D10+5+耐久力補正+耐久修正値
B	6D10+4+耐久力補正+耐久修正値
A	7D10+3+耐久力補正+耐久修正値
S	8D10+2+耐久力補正+耐久修正値
EX	9D10+1+耐久力補正+耐久修正値
EX+	10D10+耐久力補正+耐久修正値
OEX	12D10+耐久力補正+耐久修正値

■ 耐久力補正

種族	耐久力補正
ニュートラル	+15
ダルク	+5
エルフィス	+5
グランツ	+10
アーノン	+15
フェルト	±0
ロイロイ	+5
アルマチュア	+20

例)
このキャラクターは耐久がC+2、種族による耐久力補正は+5となっています。よって耐久力は5D10+12で算出されます。ダイスの出目は27。よってこのキャラクターの耐久力は39、限界耐久力は10となりました。

<精神力、魔力容量、魔力回復量の算出>

各種族に設定された算出式に従って精神力、魔力容量、魔力回復量を算出していきます。種族によっては魔力容量、魔力回復量が0で固定される場合があります。

■ 精神力、魔力容量、魔力回復量の算出式

種族	精神力	魔力容量	魔力回復量
ニュートラル	5D10	0	1D5
ダルク	3D10+5	3D10	2D5
エルフィス	2D10	2D10x2	4D5
グランツ	4D10	2D10	1D5
アーノン	5D10	0	1D5
フェルト	2D10	2D10x2+5	2D5
ロイロイ	3D10	4D10	3D5
アルマチュア	6D10	0	1D5

例)
エルフィスの精神力は2D10、魔力容量は2D10x2、魔力回復量は4D5となっています。結果は下記の通りとなりました。

項目：ダイスの出目 / 結果

精神力 : 16 / 16
魔力容量 : 8 / 16
魔力回復量 : 7 / 7

精神力がやや優れていますが、魔力容量は平均に比べて劣る結果となりました。

<魔力量の確定>

DoTでは本来キャラクターが持っている魔力容量とは別に、その後の修行や鍛練によって体内に貯えられる魔力量を拡張する事が出来ます。魔力容量の範囲内の魔力量に関しては魔力回復量で定められた値と同等の量だけ回復する事になりますが、増加した分の魔力については通常の半分(端数切り上げ)の速度で補充される事となります。この時点で魔力容量に定められている値がそのまま魔力量となり、以後、魔力量が変動する事はありますが、魔力容量が変動する事は基本的にありません。

例)
このキャラクターの魔力容量は16、よって魔力量は16となりました。

<精神防御の記入>

精神防御は抵抗ランクによって決定されます。下記表を参照し、これらの欄を記入します。

■精神防御

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
精神防御	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

例)
このキャラクターの抵抗ランクはC、よって精神防御は4となりました。

<移動力の記入>

移動力には行動制限の少ない通常移動力と行動制限の多い全力移動力の二つがあります。

通常移動力

30+敏捷効果値m

全力移動力

80+敏捷効果値x4m

例)
このキャラクターの敏捷ランクはA、よって通常移動力は34m、全力移動は96mとなりました。

<魔術補正の算出>

魔力を扱えるキャラクターには魔術補正と呼ばれる補助的な能力値が存在します。魔術補正は展開力、放出力、持続容量から構成され、魔術を行使する際に様々な修正となって効果を発揮します。展開力であれば魔術が効果を及ぼす範囲に、放出力であれば魔術の効果の強弱に、持続容量であれば魔術が効果を発揮する時間に影響します。ここでは、それらの魔術補正を算出します。魔力ランクによって算出方法は異なります。

■魔力ランクと魔術補正算出式の対応表

ランク	G	F~E	D~C	B~A	S~EX	EX+	OEX
魔術補正	0	1D5	1D5+2	2D5	2D5+2	3D5	4D5

各項目を算出した後、下記の算出式に則って計算された値が各魔術補正効果値となります。

展開力効果値

展開力÷5(端数切捨て)

放出力効果値

放出力÷4(端数切捨て)

持続容量効果値

持続容量÷2(端数切捨て)

例)
種族によっては種族特性で既に幾つかの魔術補正を得ている可能性があります。ここで算出される値はそれらの値に対して足されることとなります。逆に種族特性で魔術補正を得られなかった種族は0を基準に算出することとなります。このキャラクターの魔導はEX+。よって魔術補正は3D5で算出されます。結果の下記の通りとなりました。

項目：初期値 / ダイスの出目 / 結果 / 効果値

展開力 : 5 / 9 / 14 / 2
放出力 : 5 / 4 / 9 / 2
持続容量 : 5 / 6 / 11 / 5

<魔術習熟点の取得>

魔力を扱えるキャラクターには魔術習熟点と呼ばれる魔術を習得する為に必要な数値を持っています。
この魔術習熟点を消費する事で各系統に分類された魔術の習熟度を上昇させる事が出来、
これによって使用する事が出来る魔術の幅が広がると共に、その系統の魔術を使用する際に大きな補正を受ける事になります。
初期に取得できる魔術習熟点の総量は魔力ランクに比例します。

■魔力ランクと取得出来る魔術習熟点の対応表

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
魔術習熟点	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40

例)
このキャラクターは魔力ランクがEX+なので、36点の魔術習熟点を取得しました。

<初期成長>

キャラクターは1,000点の経験値を初期経験値として所持しています。
初期経験値を使用し、能力修正値を上昇させたり、技能を習得する事が可能です。

能力値の上昇

能力値は経験値を消費する事で成長させる事が出来ます。
一度の成長で修正値に+1され、修正値が+5まで上がると能力ランクが1ランク上昇します。
限界ランクに達している能力値は成長させる事が出来ず、修正値は0から上がらなくなります。

■能力値の修正値を上昇させるのに必要な経験値

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+
必要経験値	50	100	150	200	250	300	400	500	600	800

技能の上昇

技能は経験値を消費する事で成長させる事が出来ます。
必要な経験値はランクに応じて異なります。

■技能ランクを上昇させるのに必要な経験値

ランク	特殊技能	専門技能	一般技能
G	500	400	200
F	1,000	800	400
E	1,500	1,200	600
D	2,500	2,000	1,000
C	3,500	2,800	1,400
B	5,000	4,000	2,000
A	7,500	6,000	3,000
S	12,500	10,000	5,000
EX	20,000	16,000	8,000
EX+	30,000	24,000	12,000
OEX	50,000	40,000	20,000

■技能分類

分類	技能
特殊技能	魔術
専門技能	武術 魔導 盗賊技能 医術 鍛冶
一般技能	知識 野外 演奏 指揮 砲撃 操縦 薬学 情報処理

耐久力の上昇

500点の経験値を支払う事によって耐久力を1D5点増加させる事が出来ます。
耐久力が上昇すると同時に限界耐久力も変化します。
また、耐久力の増加は下記の条件でも発生します。

耐久ランクが一つ上昇する毎に1D10-1点増加。
盗賊技能を新たに習得、或いは1ランク上昇する毎に1D5点増加。
武術技能を新たに習得、或いは1ランク上昇する毎に1D10+耐久力補正点増加。

魔力量の上昇

1,000点の経験値を支払う事によって魔力量を1D5点増加させる事が出来ます。
また、魔術技能を新たに習得、或いは1ランク上昇する毎に2D10点増加します。

精神力の上昇

キャラクターランクが1ランク上昇する毎に精神力が1D5点増加します。
また、魔導技能を新たに習得、或いは1ランク上昇する毎に1D10点増加します。

魔術補正の上昇

1,000点の経験値を支払う事によって展開力、放出力、持続容量のどれか一つを1点増加させる事が出来ます。
また、魔術技能を新たに習得、或いは1ランク上昇する毎に全ての魔術補正が1D5点増加します。

魔術習熟点の取得

魔力ランクが1ランク上昇する毎に魔術習熟度が4点増加します。
また、魔術習熟度の増加は下記の条件でも発生します。

1,000点の経験値を支払う事によって1点増加。
魔術技能を新たに習得、或いは1ランク上昇する毎に増加。

■ 魔術技能ランクと取得出来る魔術習熟点の対応表

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
魔術習熟点	4	6	8	12	16	20	26	32	38	46	55
累積魔術習熟点	4	10	18	30	46	66	92	124	162	208	263

魔術習熟度の上昇

魔術習熟点を消費する事で各魔術系統の魔術習熟度を上昇させる事が出来ます。
 この時、自身の属性と同じ属性の魔術系統の場合、上昇に必要な魔術習熟点が半分となります。
 逆に、習得しようとする魔術系統と自信の苦手とする属性の場合、上昇に必要な魔術習熟点は倍増します。
 ただし、無属性魔術については自身の属性が無属性であったとしても、必要な魔術習熟点に変化はありません。

■ 魔術習熟度を上昇させるのに必要な習熟点

魔術習熟度	必要魔術習熟点	累積魔術習熟点
G	4	4
F	2	6
E	4	10
D	6	16
C	8	24
B	10	34
A	12	46
S	14	60
EX	16	76
EX+	18	94
OEX	20	114

例)

このキャラクターは特記事項を取得する際に1000点の追加経験値を得た為、
 初期経験値が2000点となっています。
 このキャラクターは経験値を下記のように使用しました。

魔術技能をFランク取得 : 1,500点(Gランク : 500点+Fランク : 1,000点)
 武術技能をGランク取得 : 400点
 残り経験値 : 100点

技能を取得、戦闘ランクが上昇した事による耐久力、魔力、精神力、魔術能力、魔術習熟点の変動は下記の通り。

項目 : 初期値 / 上昇値 / ダイスの出目 / 結果

耐久力 : 39 / 1D10 (武術技能Gランク) + 5 (種族による耐久力補正) / 6 / 50
 魔力量 : 16 / 4D10 (魔術技能Fランク) / 32 / 48
 精神力 : 16 / 2D5 (戦闘ランクF) / 10 / 26
 展開力 : 9 / 2D5 (魔術技能Fランク) / 5 / 14
 放出力 : 14 / 2D5 (魔術技能Fランク) / 7 / 21
 持続容量 : 11 / 2D5 (魔術技能Fランク) / 3 / 14
 魔術習熟点 : 36 / 4 + 6 (魔術技能Fランク) / 10 / 46

魔術習熟点は下記のように配分しました。

地属性魔術習熟度をAランク取得 : 23(自身と同属性により半減)
 無属性魔術習熟度をEランク取得 : 10
 付与魔術習熟度をGランク取得 : 4
 治療魔術習熟度をFランク取得 : 6
 残り魔術習熟点 : 3

<言語の取得>

知力がE以上あるキャラはトゥルー語に加えて種族固有の言語を習得しています。
F以下のキャラは種族固有の言語しか習得していません。
また、言語は知識、或いは演奏技能のレベルを上昇させるごとに一つの言語を習得出来ます。

■ 種族固有の言語

種族	種族固有の言語
ニュートラル	トゥルー語
ダルク	トゥルー語
エルフィス	エルフィス語、下位ルーシェン語、上位ルーシェン語
グランツ	エルフィス語、下位ルーシェン語、上位ルーシェン語
アーノン	アーノン語、下位ルーシェン語
フェルト	ティウス語、下位ルーシェン語
ロイロイ	ティウス語、下位ルーシェン語
アルマチュア	アルマチュア語、下位ルーシェン語

■ 言語一覧

トゥルー語

人類が主に使用している言語です。
人類が地球圏にいた時から使用され、
他星系に移住した後も多少の訛りは存在するものの、
共通語として使用され続けています。

オルディバウム語

トゥルー語から変化した言語で、
オルディバウム公国で使用されています。
一種の方言であり、
ある程度はトゥルー語でのコミュニケーションが可能です。

下位ルーシェン語

古代王国期から異人種族の間で使用されている共通的な言語です。
簡素な文法で構成され、
どのような種族であれ用いる事が出来るよう工夫されています。

上位ルーシェン語

古代王国期に高い地位に就いていた者達の間で使用されていた言語。
単語・文法の用法が多岐に渡り、読解が複雑な言語となっています。
その為、比較的重要な局面において多用されました。

エルフィス語

エルフィスやグランツが主に使用している言語です。
上位ルーシェン語を基に簡略化された言語となっており、
上位ルーシェン語を習得する際の基礎知識として、
用いられることもあります。

アーノン語

アーノンが主に使用している言語です。

ティウス語

フェルト、ロイロイ等の惑星ティウスで生活していた種族が、
主に使用している言語です。

アルマチュア語

アルマチュアが主に使用している言語です。
発音が難しく、幼少時から用いていない限りは、
習得にかなりの根気が必要です。

例)

知力がSランク、種族がエルフィスなので、
トゥルー語とエルフィス語、下位ルーシェン語、上位ルーシェン語の四言語を習得できました。

<所持品の取得>

所持金を使用して、装備を購入することが出来ます。
初期所持金は3D10x100+7,000レアルとなっています。
普通の服、普通の靴は一つずつ無料で入手出来ます。

例)

所持金決定のダイス目は16。
8,600レアルが所持金となりました。
結構お金持ちになりましたね。
これを使って武器、防具、その他の装備を買い揃える事となります。
このキャラクターは筋力がDしかないのでロングソードが装備出来ません。
そこで筋力Fで持てるレイピアを1,000レアルで購入し、残り所持金は7,600レアル。
他にもロッドとアーマーベストを購入し、合計で4,500レアルを消費することとします。
後は3,100レアルで一般装備を購入し、残った金額がセッションが始まってからの所持金と言う事になります。

カテドール語

惑星カテドリアで使用されている言語で、主にカテドールの他、
カルド星系の実質の共通語となっています。
一つの自称に対して複数の表現があり、
言葉のニュアンスを正確に掴むには一定の習熟が必要となります。

ルマン語

惑星ルマンで使用されている言語で、主にルマンが使用しています。
近年はカテドール語を多用するようになった為、
ルマン語を話せる人口は減少傾向にあります。

ドルフ語

惑星ドルフィットで使用されている言語で、
主にドルフが使用しています。
近年はカテドール語を多用するようになった為、
ドルフ語を話せる人口は減少傾向にあります。

フェイミール語

フェイミール星系で使用されている言語で、
主にフェイミリアが使用しています。
語彙が多いのが特徴となっていますが、近年ではトゥルー語の多用や、
短縮や省略して用いられる傾向が強くなり、
使われなくなった言葉も多くあります。

アルクイリア語

アルクイリア星系で使用されている言語で、
主にアルクトゥルスが使用しています。

竜語

竜族が主に使用している言語です。
とても単純な構文で構成され、文字は存在せず、
会話だけに使われる言語となっています。

魔獣語

主に高い知能を有する魔獣が使用している言語です。
言葉の強弱に特徴があり、
聞く者に威圧感を与える印象を持った言語です。

<戦闘スタイルの選択>

戦闘スタイルは武術技能を習得した時に1つだけ選択することが出来ます。
一度選択した戦闘スタイルは我流に転向しない限りは変更する事は出来ません。

例)

このキャラクターは武術技能を習得しているので、戦闘スタイルを選択することが出来ます。
前衛に向かないキャラなので身を守ることを優先し、戦闘スタイルは「護身用短剣術」を選択しました。
これによって能力値、戦闘能力が変化します。
変化した値は下記の通り。

項目：変化前 / 変化後

防御：56% / 66%

<魔術専攻の選択>

魔術専攻は魔術技能を習得した時に1つだけ選択することが出来ます。
一度選択した魔術専攻は我流に転向しない限りは変更する事は出来ません。

例)

このキャラクターは魔術を習得しているので、魔術専攻を選択することが出来ます。
魔術専攻は基本を押さえている「アカデミー式魔術構築理論」を選択しました。
これによって能力値、戦闘能力が変化します。
変化した値は下記の通り。

項目：変化前 / 変化後

魔術行使：70% / 80%
魔術修正：+10 / +16

抵抗判定値：54% / 64%
抵抗影響値：±0% / +5%

<魔導理論の選択>

魔導理論は魔導技能を習得した時に1つだけ選択することが出来ます。
一度選択した魔導理論は我流に転向しない限りは変更する事は出来ません。

例)

このキャラクターは魔導を習得していないので魔導理論を選択する事は出来ません。
よって能力値、戦闘能力の変化はありませんでした。

<各ステータスの算出>

キャラクターランク

最も高い技能ランク

近接命中

集中判定値+武術技能値
集中判定値+盗賊技能値

射撃命中

集中判定値+武術技能値
集中判定値+盗賊技能値
集中判定値+野外技能値

近接受貫

武術技能値
盗賊技能値

射撃受貫

武術技能値
盗賊技能値
野外技能値

近接修正

筋力効果値+武術技能効果値
筋力効果値+盗賊技能効果値

射撃修正

知力効果値+武術技能効果値
知力効果値+盗賊技能効果値
知力効果値+野外技能効果値

防御

知覚判定値+武術技能値
知覚判定値+盗賊技能値

回避

敏捷影響値+武術技能値
敏捷影響値+盗賊技能値

魔術行使

魔力判定値+魔術技能値

魔術受貫

魔術技能値

魔術修正

魔力効果値+魔術技能効果値

消耗軽減(魔術)

下記表を参照し、魔術技能ランクと照らし合わせます

各魔術系統の魔術行使

魔術行使+魔術習熟度基本値

各魔術系統の魔術受貫

魔術受貫+魔術習熟度影響値

各魔術系統の魔術修正

魔術修正+魔術習熟度効果値

各魔術系統の消耗軽減

消耗軽減+下記表を参照し、魔術習熟度と照らし合わせます

魔導行使

知覚判定値+魔導技能値

魔導受貫

魔導技能値

魔導修正

知力効果値+魔導技能効果値

消耗軽減(魔導)

下記表を参照し、魔導技能ランクと照らし合わせます

■ 技能ランクと各種数値

ランク	基本値	影響値	効果値
-	-20%	-20%	-5
G	±0%	±0%	±0
F	+5%	+5%	+3
E	+10%	+10%	+6
D	+15%	+15%	+9
C	+20%	+20%	+12
B	+25%	+25%	+15
A	+30%	+30%	+18
S	+35%	+35%	+21
EX	+40%	+40%	+24
EX+	+45%	+45%	+27
OEX	+50%	+50%	+30

■ 魔術習熟度と各種数値

魔術習熟度	基本値	影響値	効果値	消耗軽減
G	±0%	±0%	±0	±0
F	±0%	±0%	+2	+1
E	+5%	+5%	+4	+2
D	+5%	+5%	+6	+3
C	+10%	+10%	+8	+4
B	+10%	+10%	+10	+5
A	+15%	+15%	+12	+6
S	+15%	+15%	+14	+7
EX	+20%	+20%	+16	+8
EX+	+20%	+20%	+18	+9
OEX	+25%	+25%	+20	+10

■ 消耗軽減

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
消耗軽減	0	2	4	6	8	10	12	16	20	25	30

例)

習得技能が魔術技能Gランク、魔術Fランク。
 戦闘ランクに関係があるのは武術技能と魔術だけなので、戦闘ランクはFランクになりました。
 各ステータスについては下記のように決定致しました。

項目：算出方法 / 結果

キャラクターランク：魔術技能.F	/ F	魔術行使：75%(魔力判定値)+5%(魔術技能値)	/ 80%
近接命中：57%(集中判定値)+0%(武術技能値)	/ 57%	魔術受貫：+5%(魔術技能値)	/ +5%
射撃命中：57%(集中判定値)+0%(武術技能値)	/ 57%	魔術修正：+10(魔力効果値)+3(魔術技能効果値)	/ +13
近接受貫：±0%(武術技能値)	/ +0%	消耗軽減(魔術)：魔術技能ランクF	/ 2
射撃受貫：±0%(武術技能値)	/ +0%	魔術行使：46%(知覚判定値)-20%(魔導技能値)	/ 26%
近接修正：-2(筋力効果値)+0(武術技能効果値)	/ -2	魔導命中：57%(集中判定値)-20%(魔導技能値)	/ 37%
射撃修正：+6(知力効果値)+0(武術技能効果値)	/ +6	魔導受貫：-20%(魔導技能値)	/ -20%
防御：46%(知覚判定値)+0%(武術技能値)	/ 46%	魔導修正：+6(知力効果値)-5(魔導技能効果値)	/ +1
回避：+10%(敏捷影響値)+0%(武術技能値)	/ +10%	消耗軽減(魔導)：魔導技能ランク無し	/ ±0

キャラクターの完成

<パーソナルデータの決定>

名前や性別、年齢などといったキャラクターの設定を決定致します。
命名法や出身についてはワールドガイドを参考にするといいでしょう。
注意点として種族にタルクを選択したキャラクターは総暦2176年時点では最高でも24歳にしかありません。

例)

名前はトワイト=グリュンベル。
性別は男。年齢は21歳程度としておきましょうか。
氷白の民の出身で、元々はアカデミーで魔術の研究に励んでいたが、友人に誘われ冒険者となった。
という設定にしましょう。

<年齢による能力値の変動>

キャラクターの年齢によっては能力値に修正を受ける場合があります。

人間

4歳以下のキャラクターは特記事項「幼年期」を取得します。
5～14歳のキャラクターは特記事項「少年期」を取得します。
60～80歳のキャラクターは老化により特記事項「高年期」を取得します。
81歳以上のキャラクターは老化により特記事項「老年期」を取得します。
不老のキャラは老化による修正を受けません。
低速老化のキャラは特記事項「高年期」による影響を受けず、「老年期」は「高年期」として扱われます。

タルク

人間と同様の修正を受けます。

エルフィス

4歳以下のキャラクターは特記事項「幼年期」を取得します。
5～14歳のキャラクターは特記事項「少年期」を取得します。
エルフィスは不老なので老化による修正はありません。

グランツ

エルフィスと同様の修正を受けます。

アーノン

人間と同様の修正を受けます。

フェルト

3歳以下のキャラクターは特記事項「幼年期」を取得します。
4～9歳のキャラクターは特記事項「少年期」を取得します。
40～50歳のキャラクターは老化により特記事項「高年期」を取得します。
51歳以上のキャラクターは老化により特記事項「老年期」を取得します。
不老のキャラは老化による修正を受けません。
低速老化のキャラは特記事項「高年期」による影響を受けず、「老年期」は「高年期」として扱われます。

例)

トワイトは21歳のエルフィスなので年齢による能力値修正は受けません。

<完成>

以上でキャラクター作成が完了しました。
満足のいくキャラクターは出来たでしょうか？
キャラクターが完成したらいよいよ冒険の始まりです。
次ページからはキャラクターシートの記入例を掲載しています。

ロイロイ

3歳以下のキャラクターは特記事項「幼年期」を取得します。
4～6歳のキャラクターは特記事項「少年期」を取得します。
30～40歳のキャラクターは老化により特記事項「高年期」を取得します。
41歳以上のキャラクターは老化により特記事項「老年期」を取得します。
不老のキャラは老化による修正を受けません。
低速老化のキャラは特記事項「高年期」による影響を受けず、「老年期」は「高年期」として扱われます。

アルマチュア

2歳以下のキャラクターは特記事項「幼年期」を取得します。
3～5歳のキャラクターは特記事項「少年期」を取得します。
20～24歳のキャラクターは老化により特記事項「高年期」を取得します。
25歳以上のキャラクターは老化により特記事項「老年期」を取得します。
不老のキャラは老化による修正を受けません。
低速老化のキャラは特記事項「高年期」による影響を受けず、「老年期」は「高年期」として扱われます。

Dream of Twilight

<Character Sheet ver2.00>

キャラクター名	トワイト=グリユンベル			性別	男	年齢	21	生年月日	総歴 2155 年 12 月 10 日		
属性	火	水	風	地	光	闇	無	作成日時	年 月 日		
種族	エルフィス							出身	氷白の民		

能力	ランク	限界	修正値	各種数値			各種修正	種族特性	特記事項					
集中	B	EX	+ 2	判定値	57	%	%	低速老化 魔術視認 魔術の素質						
				影響値	5	%	%							
				効果値	+ 2									
敏捷	A	EX	+ 1	判定値	61	%	%	キャラクターランク F	経験値/累積経験値 100 / 1,700					
				影響値	10	%	%		耐久力補正 5	技能名	ランク	技能値	効果値	習得言語名
				効果値	+ 4				耐久力 / 50	武術	G	±0 %	±0	下位ルーシェン語
知力	S	EX+	+ 4	判定値	69	%	%	限界耐久力 / 13	魔術	F	+5 %	+3	上位ルーシェン語	
				影響値	15	%	%	精神力 / 26			%		エルフィス語	
				効果値	+ 6			魔力容量 16			%		トゥルー語	
知覚	D	EX	+ 1	判定値	46	%	%	魔力量 / 48			%			
				影響値	-5	%	%	魔力回復量 7			%			
				効果値	+ -2			精神防御 4			%			
筋力	D	A	+ 3	判定値	48	%	%	通常移動力 34 m			%			
				影響値	-5	%	%	全力移動力 96 m			%			
				効果値	+ -2			魔術補正			%			
耐久	C	A	+ 2	判定値	52	%	%	展開力 14 (÷5: 2)			%			
				影響値	0	%	%	放出力 21 (÷4: 5)			%			
				効果値	+ 0			持続容量 14 (÷2: 7)			%			
魔力	EX+	OEX	+ 0	判定値	75	%	%	装備品 普通の衣服、普通の靴、冒険者基本セット						
				影響値	25	%	%							
				効果値	+ 10									
抵抗	C	EX	+ 4	判定値	54	%	+5 %	所持金 1,700 (R)	預金 (R)	借金 (R)				
				影響値	0	%	+5 %							
				効果値	+ 0									

武器名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	魔術強度
レイピア	+5 %	+5 %	+5 %	4D10+5+近接修正+3	/ 50	9+2	ティール	-
	射程	m	装填数	/	備考			
ロッド	±0 %	±0 %	±0 %	3D10+近接修正	/ 30	7	ティール	-
	射程	m	装填数	/	備考	消費魔力軽減値、消耗軽減に+1。		
	%	%	%		/			
	射程	m	装填数	/	備考			
	%	%	%		/			
	射程	m	装填数	/	備考			
	%	%	%		/			
	射程	m	装填数	/	備考			

防具名称	回避修正	装甲	材質	魔術強度	備考
フード付きマント	±0 %	2	布	-	
アーマーベスト	±0 %	8	ティール	-	
合計	±0 %	10			

戦闘スタイル「護身用短剣術」 短剣系武器使用時の命中修正、 防御修正に+5%、威力に+3 防御に+10% 防御宣言時の回避に+10% 武器の装甲に+2	集中判定値	57 %	+	武術技能値	±0 %	+	戦闘スタイル % + % + % + +10 % + % + % + % +	特記事項 % = % = % = % = % = % = % =	近接命中	57 %
	敏捷影響値	10 %	+			+			射撃命中	57 %
	知覚判定値	46 %	+			+			回避	10 %
									防御	56 %
									近接受貫	0 %
									射撃受貫	0 %
						近接修正	-2			
							射撃修正	+6		
	筋力効果値	-2	+	武術効果値	±0	+				
	知力効果値	+6	+			+				

魔術専攻「アカデミー式魔術構築理論」 魔術行使に+10% 魔術修正に+6 魔術の持続時間にx2 抵抗判定値、影響値に+10%	魔力判定値	75 %	+	魔術技能値	+5 %	+	魔術専攻 +10 % + % + % + +6 + % +	特記事項 % = % = % = % = % =	魔術行使	90 %
	集中判定値	57 %	+			+			魔術命中	62 %
									魔術受貫	5 %
									魔術修正	+19
									消耗軽減	
		魔力効果値	+10	+	魔術効果値	+3			+	
				消耗軽減	2	+				

魔導理論	知覚判定値	%	+	魔導技能値	%	+	魔導理論 % + % + % + % + % +	特記事項 % = % = % = % =	魔導行使	%
	集中判定値	%	+			+			魔導命中	%
									魔導受貫	%
									魔導修正	
									消耗軽減	
		知力効果値		+	魔導効果値				+	
				消耗軽減		+				

魔術習熟度(魔術習熟点/累積魔術習熟点: 3 / 46)

魔術系統	習熟度	消費習熟点	魔術行使	魔術命中	魔術受貫	魔術修正	消耗軽減
炎属性魔術			%	%	%		
水属性魔術			%	%	%		
風属性魔術			%	%	%		
地属性魔術	A	23	95 %	77 %	+20 %	+15	8
光属性魔術			%	%	%		
闇属性魔術			%	%	%		
無属性魔術	E	10	85 %	67 %	+10 %	+7	4
生成魔術			%	%	%		
召喚魔術			%	%	%		
付与魔術	G	4	80 %	62 %	+5 %	+3	2
強化魔術			%	%	%		
精神魔術			%	%	%		
肉体魔術			%	%	%		
幻惑魔術			%	%	%		
治癒魔術	F	6	80 %	62 %	+5 %	+5	3

習熟度	必要習熟点	累積習熟点	習熟値	効果値	消耗軽減
-	0	0	行使不可能		
G	4	4	±0%	±0	±0
F	2	6	±0%	+2	+1
E	4	10	+5%	+4	+2
D	6	16	+5%	+6	+3
C	8	24	+10%	+8	+4
B	10	34	+10%	+10	+5
A	12	46	+15%	+12	+6
S	14	60	+15%	+14	+7
EX	16	76	+20%	+16	+8
EX+	18	94	+20%	+18	+9
OEX	20	114	+25%	+20	+10

自身の属性と同属性の魔術系統は必要な習熟点が半分となります。
 逆に自身の苦手とする属性の魔術系統は必要な習熟点が倍増します。
 ただし、無属性魔術に関しては同属性による習熟点の増減はありません。

能力ランク	基本値	影響値	効果値
G	30%	-20%	-8
F	35%	-15%	-6
E	40%	-10%	-4
D	45%	-5%	-2
C	50%	±0%	±0
B	55%	+5%	+2
A	60%	+10%	+4
S	65%	+15%	+6
EX	70%	+20%	+8
EX+	75%	+25%	+10
OEX	80%	+30%	+15

技能ランク	技能値	効果値
-	-20%	-5
G	±0%	±0
F	+5%	+3
E	+10%	+6
D	+15%	+9
C	+20%	+12
B	+25%	+15
A	+30%	+18
S	+35%	+21
EX	+40%	+24
EX+	+45%	+27
OEX	+50%	+30

設定・メモ

成長

キャラクターはセッションで取得した経験値を使用し、能力修正値を上昇させたり、技能を習得する事が可能です。

能力値の上昇

能力値は経験値を消費する事で成長させる事が出来ます。
一度の成長で修正値に+1され、修正値が+5まで上がると能力ランクが1ランク上昇します。
限界ランクに達している能力値は成長させる事が出来ず、修正値は0から上がらなくなります。

■能力値の修正値を上昇させるのに必要な経験値

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+
必要経験値	50	100	150	200	250	300	400	500	600	800

技能の上昇

技能は経験値を消費する事で成長させる事が出来ます。
必要な経験値はランクに応じて異なります。

■技能ランクを上昇させるのに必要な経験値

ランク	特殊技能	専門技能	一般技能
G	500	400	200
F	1,000	800	400
E	1,500	1,200	600
D	2,500	2,000	1,000
C	3,500	2,800	1,400
B	5,000	4,000	2,000
A	7,500	6,000	3,000
S	12,500	10,000	5,000
EX	20,000	16,000	8,000
EX+	30,000	24,000	12,000
OEX	50,000	40,000	20,000

■技能分類

分類	技能
特殊技能	魔術
専門技能	武術 魔導 盗賊技能 医術 鍛冶
一般技能	知識 野外 演奏 指揮 砲撃 操縦 薬学 情報処理

耐久力の上昇

500点の経験値を支払う事によって耐久力を1D5点増加させる事が出来ます。
耐久力が上昇すると同時に限界耐久力も変化します。
また、耐久力の増加は下記の条件でも発生します。

耐久ランクが一つ上昇する毎に1D10-1点増加。
盗賊技能を新たに習得、或いは1ランク上昇する毎に1D5点増加。
武術技能を新たに習得、或いは1ランク上昇する毎に1D10+耐久力補正点増加。

魔力量の上昇

1,000点の経験値を支払う事によって魔力量を1D5点増加させる事が出来ます。
また、魔術技能を新たに習得、或いは1ランク上昇する毎に2D10点増加します。

精神力の上昇

キャラクターランクが1ランク上昇する毎に精神力が1D5点増加します。
また、魔導技能を新たに習得、或いは1ランク上昇する毎に1D10点増加します。

魔術補正の上昇

1,000点の経験値を支払う事によって展開力、放出力、持続容量のどれか一つを1点増加させる事が出来ます。
また、魔術技能を新たに習得、或いは1ランク上昇する毎に全ての魔術補正が1D5点増加します。

魔術習熟点の取得

魔力ランクが1ランク上昇する毎に魔術習熟度が4点増加します。
また、魔術習熟度の増加は下記の条件でも発生します。

1,000点の経験値を支払う事によって1点増加。
魔術技能を新たに習得、或いは1ランク上昇する毎に増加。

■魔術技能ランクと取得出来る魔術習熟点の対応表

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
魔術習熟点	4	6	8	12	16	20	26	32	38	46	55
累積魔術習熟点	4	10	18	30	46	66	92	124	162	208	263

魔術習熟度の上昇

魔術習熟点を消費する事で各魔術系統の魔術習熟度を上昇させる事が出来ます。
この時、自身の属性と同じ属性の魔術系統の場合、上昇に必要な魔術習熟点が半分となります。
逆に、習得しようとする魔術系統と自信の苦手とする属性の場合、上昇に必要な魔術習熟点は倍増します。
ただし、無属性魔術については自身の属性が無属性であったとしても、必要な魔術習熟点に変化はありません。

■ 魔術習熟度を上昇させるのに必要な習熟点

魔術習熟度	必要魔術習熟点	累積魔術習熟点
G	4	4
F	2	6
E	4	10
D	6	16
C	8	24
B	10	34
A	12	46
S	14	60
EX	16	76
EX+	18	94
OEX	20	114

戦闘スタイルの取得・成長

武術技能を新たに習得すると戦闘スタイルを取得する事が出来ます。
また、武術技能が一定ランクに成長する毎に戦闘スタイルは成長していきます。

魔術専攻の取得・成長

魔術技能を新たに習得すると魔術専攻を取得する事が出来ます。
また、魔術技能が一定ランクに成長する毎に魔術専攻は成長していきます。

魔導理論の取得・成長

魔導技能を新たに習得すると魔導理論を取得する事が出来ます。
また、魔導技能が一定ランクに成長する毎に魔導理論は成長していきます。

Rule Section

ルールセクション

行為判定

<基準値>

何かを行おうとした時、キャラクターがその行為に対してどれほどの能力を持っているかを示す値です。基準値は行おうとした事柄に関する能力値、及び技能の基本値の合計となります。これに対して、GMは難易度とキャラクターの置かれた状況による修正を告げます。こうして修正が加わった値が行おうとした行為に対する最終的な基準値となります。

基準値

使用する能力の判定値+使用する技能の基本値+状況や難易度による修正

例)

トワイトは遺跡の調査中、錆びついたレバーを発見しました。レバーを動かす事を試みるトワイトに、GMは筋力による少し難しい判定であると告げました。トワイトの筋力判定値は48%。これに難易度として-5%が加味され、最終的な基準値は43%となりました。

<対抗判定>

第三者に対する行為(例えば攻撃であったり、何か競い合う事柄など)は基準値に対して行う相手の能力によって様々な修正が加わります。これは影響値と呼ばれるもので、基準値に対して減算されます。ただし、対象に対抗する意志が無い場合は影響値による修正は加わず、通常の判定となります。

影響値

使用する能力の影響値+使用する技能の影響値+状況や難易度による修正

対抗判定時の基準値

使用する能力の判定値+使用する技能の基本値-相手の影響値+状況や難易度による修正

例)

魔物退治の依頼を受け、森へと入ったトワイト。彼はそこで2体のブラックソルジャーを発見します。茂みに身を潜め、敵の不意を衝こうと試みる彼に、GMは木々の生い茂った森の中である為、隠れるのは容易として+10%の修正を加えた盗賊技能、或いは野外技能を用いた隠密行動であると告げました。トワイトはどちらの技能も持っていない為、技能基本値は-20%となります。敏捷の判定値である61%に状況による修正である+10%と技能基本値である-20%を足し、基準値は+51%となりました。更に武術技能による気配感知を試みるブラックソルジャー達の修正が加わります。知覚影響値に技能影響値を足した15%が基準値から減算され、トワイトは36%と言う絶望的な判定に挑まなければなりません。

<判定>

行為判定は基準値を目標値にD100で行います。この時、D100の出目は01~100までとして扱います。

基準値≥D100

成功

基準値<D100

失敗

この時、ダイス目が5以下ならば自動成功。96以上ならば自動失敗となります。

■ 難易度

ランク	説明	修正
H	誰でも出来る	+30%
G	かなり簡単	+20%
F	とても簡単	+15%
E	簡単	+10%
D	少し簡単	+5%
C	普通	±0%
B	少し難しい	-5%
A	難しい	-10%
S	とても難しい	-15%
EX	かなり難しい	-20%
EX+	奇跡の領域	-30%
OEX	限りなく不可能	-40%

■ 状況、環境による様々な修正

状況・環境	修正
視界が悪い	-10%
薄暗い	-10%
暗闇	-20%
疲労が溜まっている	-5%
酩酊状態	-10%
微酔い状態	-5%
体調不良(微)	-5%
体調不良(小)	-10%
体調不良(中)	-15%
体調不良(大)	-20%
体勢が悪い	-10%
足場が悪い	-5%
足場が極めて悪い	-10%
身動きが取りづらい	-15%

戦闘ルール

<戦闘の流れ>

1. 識別判定
2. 脅威判定
3. イニシアティブに従い、行動順を決定します
4. 未行動状態のキャラクターで一番イニシアティブの高い者が行動を決定します
5. 攻撃を行う場合、攻撃者は戦闘オプションを指定します
6. 被攻撃者はリアクションを決定します
7. 命中判定を行い、攻撃が命中した場合はダメージを決定します
8. 未行動状態のキャラクターがいる場合は4へと戻ります
全てのキャラクターが行動済み状態となった場合、
次のターンへと遷移し、3へと戻ります。
全ての敵勢力が排除された場合、
戦闘は終了します。

<ターン制>

DoTでは戦闘をターンと呼ばれる単位で管理します。
1ターンは10秒に相当します。

<識別判定>

敵の姿を確認した際、キャラクターは相手の正体を知っているかどうか判定する事が出来ます。
知性判定値に自身の知識技能値と戦闘データに記された識別修正を修正値として判定を行います。
戦闘データに知識判定が設定されていない対象は判定を行わずに正体を知る事が出来ます。
しかし、詳細なデータを知る為には対象の持つ戦闘スタイルや魔術専攻に対する知識判定を行う必要があります。
この判定に失敗した場合には識別判定に失敗したとして処理を行い、脅威判定時に修正を受ける事になります。
一度識別に成功した対象は、データに差異が生じない限りは識別判定を行う必要はありません。

<脅威判定>

敵と遭遇した時、敵味方双方は相手に対して脅威を感じるか否かを判定します。
抵抗判定値に自身のキャラクターランクによる修正と、チームのリーダーを務めるキャラクターの統率影響値を加え、
相手集団の中で最も高いキャラクターランクを難易度として判定を行います。
この時、相手集団の識別に一体でも失敗していた場合、-20%の修正を受ける事になります。
脅威判定に失敗したキャラクターは戦闘終了時まで恐慌状態となります。
自身の行動を費やす事によって抵抗判定か、指揮技能による統率判定を行う事が可能で、
これらの判定に成功する事によって恐慌状態を解除することが出来ます。
また、抵抗判定は自身に対する効果しか打ち消せませんが、統率判定は味方全体に対する効果を打ち消すことが出来ます。
これらの判定時に加わる修正は脅威判定と同様です。

<イニシアティブ>

「敏捷ランク+修正値」の高い順に行動を行います。
この時、特記事項の俊敏を所持している者は敏捷ランクを1ランク高いものとして扱います。
機体搭乗時には「知性ランク+修正値」を代わりに用い、
特記事項の高速思考を所持している者は知性ランクを1ランク高いものとして扱います。
イニシアティブが同値の場合、時間軸的には同時行動として扱いますが、
ルール上、知性ランクの低い者、或いはGM側から先に行動を行います。
行動を待機する事で行動順を遅らせ、G+0と同タイミングで行動する事も可能です。

<キャラクターの状態>

未行動

まだ行動をおこなっていない状態です。

行動済み

既に行動を終えた状態です。

気絶

耐久力、又は精神力が0となった場合や、強い衝撃によって意識を失っている状態です。この状態のキャラクターは能動的、受動的な行動を一切取る事が出来ません。この状態は耐久力、又は精神力が1以上になるか、予め設定された時間が経過する事で自然に解除されます。

瀕死

耐久力が0となり、限界耐久力で行動している状態となります。生死判定を除く全ての判定値、影響値に-10%の修正を受けます。この状態は耐久力が1以上に回復する事で解除されます。特記事項「**痛覚遮断**」を持つキャラクターは、この状態による修正を無効化する事が出来ます。

死亡

限界耐久力が0となり、生死判定に失敗すると死亡状態となります。この状態のキャラクターは能動的、受動的な行動を一切取る事が出来ず、自身の行動手番となった際には自動的に行動済みとなります。この状態が自然に解除される事は無く、魔術等を用いた蘇生によってのみ解除されます。特記事項「**アンデッド**」を持つキャラクターは、常に死亡状態として扱いますが、耐久力、限界耐久力共に0となるまでは自由に行動する事が可能です。

恐慌

強敵、或いは何らかの事象に対して恐怖を抱き、士気が低下している状態です。抵抗判定を除く全ての判定値、影響値に-10%の修正を受けます。この状態は原因となる脅威が除去されるか、指揮技能を用いた統率判定、或いは抵抗判定を行う事によって解除する事が出来ます。この時に加わる修正は恐慌状態に陥る切っ掛けとなった事象に準じます。

放心

何か強い衝撃によって思考が停止し、身動きが取れない状態です。この状態では能動的な行動を取る事が出来ず、受動的な行動についても全ての判定値、影響値に-20%の修正を受けます。この状態は攻撃を受けるなど外部からの衝撃や、行動終了時に抵抗判定を行う事によって解除する事が出来ます。この時に加わる修正は放心状態に陥る切っ掛けとなった事象に準じます。

■ ランダム行動表

1D10	行動
0~1	身近な誰かを無作為に選択し、攻撃します。攻撃可能な範囲に攻撃対象が居なければ、移動を試みます。
2~3	無作為に誰かを選択し、その近くまで移動を試みます。
4~5	オロオロするだけで意味のある行動は出来ません。
6~7	敵から全力移動での逃亡を試みます。
8~9	一時的に理性を取り戻し、全ての判定に-5%の修正を受ける事になりますが任意の行動を行う事が出来ます。

<行動>

未行動状態のキャラクターは1ターンの間に様々な行動をとる事が出来ます。行動を終えたキャラクターは行動済み状態となります。

- 全力移動 -

全力移動力(80m+敏捷効果値x4)の距離を移動することが出来ます。全力移動を行った場合、次の行動を行うまでの間、近接攻撃に対する回避力に-5%、遠距離攻撃に対する回避力に+5%の修正を受けます。

武器を構える

いつでも構えられる状態にある装備品を構えます。例としては、ホルスターに入っている銃や、鞘に入っている剣などです。他にも、武器を持ち替えたり、納める事も可能です。

武器を捨てる

構えている武器を放棄します。この行動をとった後に別の行動を行う事も可能です。

接敵状態から離脱する

接敵状態にある敵から離脱する事が出来ます。しかし、この時に攻撃されると、回避力に-20%の修正を受ける事になります。この修正を受けないためには、自分以外の味方が敵と接敵状態になる必要があります。

混乱

状況が理解できず、正常な判断が行えない状態です。この状態では任意の能動的行動を取ることが出来ず、下記のランダム行動表に従って行動する事になります。受動的な行動については制限はありません。この状態は攻撃を受けるなど外部からの衝撃や、行動終了時に抵抗判定を行う事によって解除する事が出来ます。この時に加わる修正は混乱状態に陥る切っ掛けとなった事象に準じます。

暴走

我を忘れ、意識が破壊衝動に飲み込まれた状態です。この状態では目に見えるもの全てを敵と認識し、襲い掛かる様になります。魔術や魔導の使用は出来ず、所持している武器を攻撃手段とします。この時、攻撃対象は最も距離の近い者とし、戦闘オプションとして「**強打**」「**攻撃専念**」「**集中**」を組み合わせ、距離が開いている場合には更に「**チャージ**」も併用します。この状態は攻撃対象が存在しなくなるか、自身が気絶状態、死亡状態となる、或いは行動終了時に抵抗判定を行う事によって、解除する事が出来ます。この時に加わる修正は暴走状態に陥る切っ掛けとなった事象に準じます。

睡眠

自然な、或いは薬物、魔術等になって意識を失っている状態です。この状態では能動的、受動的な行動を一切取る事が出来ません。自然な眠りであれば大きな音が鳴る、揺り動かされる等で目覚める事が可能ですが、状況によっては耐久判定を用いて目覚める事が出来たかを、判定する必要があります。

転倒

体勢を崩し、次の行動やリアクションが取りづらい状態です。この状態では全ての命中、防御、回避に-10%、近接修正に-4%の修正を受けます。この状態は自身の行動を消費して起き上がる事で解除する事が出来ます。

隠密

他者から姿を隠し、存在が認識されていない状態です。この状態では全ての命中、回避に+10%の修正を受けます。この状態は攻撃する、移動するなど何らかの行動を起こす事によって自動的に解除されます。

擬態

何らかの効果により他者から姿が視認出来ない状態です。この状態では全ての回避に+10%、隠密の判定値、影響値に+20%の修正を受けます。

－通常移動－

通常移動力(30m+敏捷効果値)の距離を移動する事が出来ます。

武器を構える

全力移動と同じように装備品を構える事が出来ます。

武器を捨てる

構えている武器を放棄します。
この行動をとった後に別の行動を行うことも可能です。

武器を拾う

落ちていた武器を拾うことが出来ます。

－静止－

その場に静止、もしくは1m程度であれば移動可能です。
通常移動時に行える行動に加えて次の事が可能です。

探索

周囲に何かないか探索することが出来ます。
この時の判定は知覚判定で行います。

立ち上がる

地面に倒れている状態から、立ち上がり構え直すことが出来ます。

<戦闘オプション>

キャラクターは攻撃時に戦闘オプションの使用を宣言する事が出来ます。
宣言する事によって行動不能となる戦闘オプションや、
特に明記されていない限り、複数の戦闘オプションを併用して宣言する事が出来ます。

移動攻撃

通常移動後に攻撃を行う場合、命中に-5%の修正を受けます。

移動攻撃

通常移動後に魔術、魔導の行使を行う場合、
魔術行使、魔導行使に-10%の修正を受けます。

チャージ

全力移動後に近接攻撃を行うことが出来ます。
チャージを宣言した攻撃の命中修正に-10%、
威力に+10の修正を受けます。
次の行動までの間、防御判定に-20%の修正を受けます。
助走距離として対象との間に射程2の余裕が必要です。

攻撃専念

攻撃専念を宣言した攻撃の命中修正に+10%、
威力に+5の修正を受けます。
次に行動を行うまでの間、回避に-20%、防御に-30%の修正を受けます。

回避専念

次に行動を行うまでの間、回避に+20%の修正を受けます。
そのターン行動不能。

防御専念

次に行動を行うまでの間、回避に-20%、防御に+20%、
武器の装甲に+4、防具の装甲に+2の修正を受けます。
そのターン行動不能。

集中

次に行動を行うまでの間、命中、防御に+5%、
回避に-5%の修正を受けます。

構築集中

次に行動を行うまでの間、魔術行使、魔導行使に+10%、
回避に-5%の修正を受けます。

強打

強打を宣言した攻撃の命中修正に-10%、威力に+10の修正を受けます。
次の行動までの間、防御に-10%の修正を受けます。

雑撃

敵味方を問わず接敵状態にある全ての対象を攻撃します。
特に修正が無ければ一度に4体まで攻撃する事が可能で、
この制限よりも多く対象が存在する場合は無作為に選択します。
攻撃対象全体につき命中修正に-5%の修正を受けます。

両手攻撃

両手に持った武器で同時に攻撃を行います。
命中修正に-20%で左右それぞれ命中判定を行います。
利き手ではない場合は更に-20%の修正を受けます。
左右の武器でそれぞれ違う対象を攻撃する場合は、
命中修正に-10%の修正を受けます。

複数部位を用いた攻撃

両手以外の足や尻尾等といった部位を組み合わせた攻撃を行います。
全ての攻撃の命中修正に-20%で命中判定を行います。
基本的にそれぞれの部位で異なる対象を攻撃する事は出来ません。

攻撃

構えている武器で敵を攻撃することが出来ます。
ただし、移動後の攻撃は戦闘オプション「移動攻撃」を
使用して攻撃することになります。

魔術、魔導の使用

魔術、或いは魔導を行使し、使用する事が出来ます。
ただし、戦闘オプションの組み合わせは静止状態の時のみ行え、
移動後の攻撃魔術、攻撃魔導の使用は戦闘オプション「移動行使」を
使用する事になります。

機体、騎乗動物への搭乗、又は降機

機体や騎乗動物に乗り込む、或いは降りることが出来ます。
ただし、巨大な艦船や航空機など、
GMが10秒間では行えないと判断した場合には行う事は出来ません。

その他

GMが10秒間の間に行えると判断した行動を行うことが可能です。

受賞攻撃

受賞攻撃を宣言した攻撃の命中修正に-20%を受けます。
相手は防御に-30%、防御に使用した武器の装甲に-5
(0以下にはなりません)の修正を受けます。

連携攻撃

イニシアティブが同一ランクのキャラクター同士で、
同一対象に対して攻撃を行うことにより、
攻撃の命中修正に+10%の修正を得ることが出来ます。
行動をG±0まで待機することで連携することも可能です。
連携攻撃を宣言したキャラクターは攻撃対象がどのような状態であった
としても(たとえその前の攻撃で死亡が確定していたとしても)攻撃対象
を変更する事は出来ず、攻撃を行う事になります。

構築補助

魔導限界ランクがF以上のキャラクターが使用可能です。
他者が次に行う魔術行使に+10%、魔術修正に+2、
対象の消耗軽減を+2します。
次に行動を行うまでの間、回避に-10%の修正を受けます。
そのターン行動不能。

詠唱補助

魔導技能を所持しているキャラクターが使用可能です。
他者が次に行う魔導行使に+10%、魔導修正に+2、
対象の消耗軽減を+2します。
次に行動を行うまでの間、回避に-10%の修正を受けます。
そのターン行動不能。

近接射撃

接敵している対象へ射撃攻撃を行います。
近接射撃を宣言した攻撃の命中修正に-10%の修正を受けます。

弱点狙い

部位狙いの一種。
弱点狙いを宣言した攻撃の命中修正に-20%の修正を受けます。
相手の装甲を半減(端数切り上げ)させてダメージ計算を行います。
格闘攻撃の場合は命中修正に+5%の修正を受けます。
他の部位狙いとは併用出来ません。

足狙い

部位狙いの一種。
足狙いを宣言した攻撃の命中修正に-10%の修正を受けます。
ダメージ計算は通常通り行います。
この時、相手は敏捷判定を行い、失敗した場合は転倒状態となります。
格闘攻撃の場合は命中修正に+5%の修正を受けます。
他の部位狙いとは併用出来ません。

武器狙い

部位狙いの一種。
武器狙いを宣言した攻撃の命中修正に-15%の修正を受けます。
命中時、相手の武器へとダメージを与えます。
この時、相手は集中判定を行い、
失敗した場合は武器を取り落としてしまいます。
この効果は体や防具と一体化している武器に対しては効果がありません。
格闘攻撃の場合は命中修正に+5%の修正を受けます。
他の部位狙いとは併用出来ません。

手加減攻撃

相手を殺さない様に手加減して攻撃を行います。
近接攻撃でしか行えず、命中修正に-5%、威力に-10%の修正を受けます。
この攻撃で限界HPが0となった場合、
生死判定に+50%の修正を受けます。
「チャージ」「攻撃専念」「強打」と組み合わせる事は出来ません。

<リアクション>

キャラクターは攻撃を受けた際、リアクションを宣言します。
宣言したリアクションによって様々な修正を受ける事が出来ませんが、
戦闘オプションとは異なり、複数のリアクションを併用する事は出来ません。

回避

通常の回避行動を行います。

緊急回避

回避宣言の一種。
緊急回避を行った攻撃に対する回避修正に+20%の修正を受けます。
未行動であり、転倒状態ではない場合のみ行うことが出来ます。
緊急回避後は行動済み、及び転倒状態となります。

武装放棄

回避宣言の一種。
構えている武器を放棄(両手に一つずつ構えている場合はどちらか一つ)し、相手の攻撃から全力で逃げ去ります。
武器放棄を行った攻撃に対する回避に+20%、
装甲に+5の修正を受けます。
命中の成否に関わらず放棄した武器に耐久力が無い場合は、
即座に破壊され、そうでない場合は武器の装甲を半分(端数切り上げ)としてダメージ計算を行います。

防御

防御宣言の一種。
防御を行った攻撃に対する回避修正に-20%の修正を受けます。
耐久力の無い武器による防御はダメージから、
武器の装甲を引いた値を通常通りダメージ計算を行います。
武器が破壊された場合、防ぎきれなかったダメージは消滅します。
利き手ではない腕に持った装備で防御を行う場合、
防御修正に-20%の修正を受けます。
両手に武器を構えている場合、
双方の防御修正に-20%の修正を受ける事で、
双方の武器で防御判定を行う事が出来ます。

受け流し

防御宣言の一種。
受け流しを行った攻撃に対する防御修正に-20%、回避に-20%、
武器の装甲にx2の修正を受けます。
耐久力の無い武器による受け流しはダメージから、
武器の装甲を引いた値を通常通りダメージ計算を行います。
武器が破壊された場合、防ぎきれなかったダメージは消滅します。
利き手ではない腕に持った装備で受け流しを行う場合、
防御修正に-20%の修正を受けます。
両手に武器を構えている場合、双方の防御修正に-20%の修正を受ける
事で、双方の武器で防御判定を行う事が出来ます。

反撃

反撃を行った攻撃に対する防御修正に-20%、
回避に-20%の修正を受けます。
相手の攻撃終了後、反撃が行える状態であれば、
命中修正に+10%の修正を受けて攻撃を行う事が出来ます。
自分、相手共に攻撃に使用した武器で防御する事は不可能となります。
未行動の場合のみ行うことが出来、反撃後は行動済みとなります。
反撃は近接攻撃に対してのみ行うことが出来ます。

庇う

半径0以内の対象への攻撃を代わりに自分が受ける事が出来ます。
この時、防御宣言以外のリアクションは行えず、攻撃は自動的に命中と
なります。

特殊

魔力障壁の展開やリアクションのタイミングで即時に行使可能な魔術、
魔導の行使を行います。
これらの行為による判定への影響は実行する各行動の修正に従います。

<戦闘能力>

－ 武術技能を用いた武器戦闘 －

近接命中

集中判定値+武術技能値+戦闘スタイル・魔術専攻・魔導理論による修正+装備の命中修正

射撃命中

集中判定値+武術技能値+戦闘スタイル・魔術専攻・魔導理論による修正+装備の命中修正

防御

知覚判定値+武術技能値+戦闘スタイル・魔術専攻・魔導理論による修正+装備の防御修正

近接受賞

戦闘技能値+戦闘スタイル・魔術専攻・魔導理論による修正+装備の受賞修正

射撃受賞

戦闘技能値+戦闘スタイル・魔術専攻・魔導理論による修正+装備の受賞修正

近接修正

筋力効果値+武術技能効果値+戦闘スタイル・魔術専攻・魔導理論による修正

射撃修正

知力効果値+武術技能効果値+戦闘スタイル・魔術専攻・魔導理論による修正

回避

敏捷影響値+武術技能値+戦闘スタイル・魔術専攻・魔導理論による修正+装備の回避修正

装甲

装備している衣服・防具の装甲の合計+特記事項による修正+戦闘スタイル・魔術専攻・魔導理論による修正

－ 盗賊技能を用いた武器戦闘 －

近接命中

集中判定値+盗賊技能値+魔術専攻・魔導理論による修正+装備の命中修正

射撃命中

集中判定値+魔術専攻・魔導理論による修正+装備の命中修正-20%

防御

知覚判定値+盗賊技能値+魔術専攻・魔導理論による修正+装備の防御修正

近接受賞

盗賊技能値+魔術専攻・魔導理論による修正+装備の受賞修正

射撃受賞

魔術専攻・魔導理論による修正+装備の受賞修正-20%

近接修正

筋力効果値+盗賊技能効果値+魔術専攻・魔導理論による修正

射撃修正

知力効果値+魔術専攻・魔導理論による修正-5

回避

敏捷影響値+盗賊技能値+魔術専攻・魔導理論による修正+装備の回避修正

装甲

装備している衣服・防具の装甲の合計+特記事項による修正+魔術専攻・魔導理論による修正

－ 野外技能を用いた武器戦闘 －

近接命中

集中判定値+魔術専攻・魔導理論による修正+装備の命中修正-20%

射撃命中

集中判定値+野外技能値+魔術専攻・魔導理論による修正+装備の命中修正

防御

知覚判定値+魔術専攻・魔導理論による修正+装備の防御修正-20%

近接受貫

魔術専攻・魔導理論による修正+装備の受貫修正-20%

射撃受貫

野外技能値+魔術専攻・魔導理論による修正+装備の受貫修正

近接修正

筋力効果値+魔術専攻・魔導理論による修正-5

射撃修正

知力効果値+野外技能効果値+魔術専攻・魔導理論による修正

回避

敏捷影響値+魔術専攻・魔導理論による修正+装備の回避修正-20%

装甲

装備している衣服・防具の装甲の合計+特記事項による修正+魔術専攻・魔導理論による修正

－ 魔術技能を用いた魔術行使 －

魔術行使

魔力判定値+魔術技能値+魔術専攻による修正+魔術習熟度による修正+魔術の魔術行使+装備による修正

魔術受貫

魔術技能値+魔術専攻による修正+魔術習熟度による修正+魔術の受貫修正+装備による修正

魔術修正

魔力効果値+魔術技能効果値+魔術専攻による修正+魔術習熟度による修正+放出力修正+装備による修正

－ 魔導技能を用いた魔導行使 －

魔導行使

知覚判定値+魔導技能値+魔導理論による修正+魔導の魔導行使+装備による修正

魔導受貫

魔導技能値+魔導理論による修正+魔導の受貫修正+装備による修正

魔導修正

知力効果値+魔導技能効果値+魔導理論による修正+装備による修正

<命中判定>

攻撃を行う際の判定が命中判定です。

攻撃手段によって判定値は異なり、

この判定に成功すれば攻撃は命中した事になります。

近接攻撃の命中判定値

攻撃側の近接命中-防御側の回避+防御側のリアクションによる修正

射撃攻撃の命中判定値

攻撃側の射撃命中-防御側の回避+防御側のリアクションによる修正

魔術攻撃の命中判定値

攻撃側の魔術行使-防御側の回避+防御側のリアクションによる修正

魔導攻撃の命中判定値

攻撃側の魔導行使-防御側の回避+防御側のリアクションによる修正

<防御判定>

攻撃に対するリアクションとして「受け」や「受け流し」を選択した際の判定が防御判定です。

相手の攻撃手段によって修正値は異なり、

この判定に成功すれば相手の攻撃を武器で受けたこととなります。

この時、二つの武器を構えていた場合、-20%の修正を受けることで両方の武器を用いて防御判定を試みる事が出来ます。

この際のダメージは初めに防御判定に成功した武器に与えられます。

近接攻撃の防御判定値

防御側の防御-攻撃側の近接受貫+防御側のリアクションによる修正

射撃攻撃の防御判定値

防御側の防御-攻撃側の射撃受貫+防御側のリアクションによる修正

魔術攻撃の防御判定値

防御側の防御-攻撃側の魔術受貫+防御側のリアクションによる修正

魔導攻撃の防御判定値

防御側の防御-攻撃側の魔導受貫+防御側のリアクションによる修正

<ダメージ算出>

もし、攻撃が命中した場合、ダメージというものが発生します。

各種攻撃には威力が設定されています。

その値から装甲を引いた値がダメージとして適用されます。

この時、ダメージの値が0以下となった場合、そのダメージは効かなかった、として処理されます。

通常、ダメージはキャラクターの耐久力へと適用されますが、

武器による防御を行っていた場合、そのダメージは防御に使用した武器へと適用され、

ダメージの減少もキャラクターの装甲では無く、武器の装甲を用いる事になります。

近接・射撃攻撃のダメージ

武器の威力(1未満になる事はありません)-防御側の装甲+防御側のリアクションによる修正

魔術攻撃のダメージ

魔術の威力(1未満になる事はありません)-防御側の装甲+防御側のリアクションによる修正

魔導攻撃のダメージ

魔導の威力(1未満になる事はありません)-防御側の装甲+防御側のリアクションによる修正

<属性の優劣>

炎→風→地→水→炎
光⇄闇

自分の有利な相手に対する物理ダメージは2倍となり、不利な相手に対する物理ダメージは半減(端数切り上げ)します。もし、同じ属性だった場合は10分の1(端数切り上げ)となります。光と闇の場合は互いに有利となり物理ダメージは常に2倍となります。武器戦闘による属性優劣を考えた場合、防具と装備者で属性が違う可能性があります。この時のダメージ算出式は下記ようになります。

属性を考慮したダメージ算出

$(\text{ダメージ}-\text{防具の装甲}) \times \text{防具の属性優劣による倍率} - \text{防具を除いた防御側の装甲} \times \text{防御側の属性による倍率} + \text{防御側のリアクションによる修正}$

防具を重ね着をしていたり、防御によって複数の装甲、属性が用いられる場合、ダメージ計算は攻撃が当たると思われる順番に処理します
例えば「**防御に使用した武具**→**鎧やマント**→**インナー**として着用していた衣服」等といった順番です。

例)

炎属性で10点の装甲を持つ盾と水属性で4点の装甲を持つ防具を装備した炎属性のキャラクターがいます。彼に水属性の30点ダメージが命中し、その攻撃を盾で防ぎました。30点から盾の装甲である10点を引いて20点。この値が属性優劣によって倍化され、40点となります。この40点から防具の走行である4点を引いて36点。防具は水属性の為、このダメージは10分の1となり、4点。最後にキャラクターの属性である炎属性によってダメージが倍化され、8点が最終的なダメージとなります。

<半減・倍増の計算について>

属性やその他の効果によってダメージが半減、倍増する場合の計算はダメージ算出後の値に対して行います。この時、端数は切り上げとし、最低1点のダメージが保障される事となります。ダメージ算出の結果、実際のダメージが0点となった場合は半減、倍増の計算は行えません。

例)

光属性の14点ダメージが闇属性で5点の装甲を持つキャラクターに命中しました。ダメージは14点から装甲の5点を引いて9点。この値が属性優劣によって倍化され、18点が最終的なダメージとなりました。

<耐久力が存在しない武具での防御について>

耐久力が存在しない武器で相手の攻撃を防御した時、ダメージが装備の装甲を超えていた場合は受けた装備の装甲が1点減少します。この時、装甲が0となった装備は破壊されてしまいます。身体と一体化している攻撃手段については上記のルールは適用されません。戦闘スタイルや魔術等で上昇した分の装甲についても含める事が出来ませんが、それらの影響が無くなり、装甲が0以下となった武具は即座に破壊されます。(戦闘スタイルによる影響は手から離れ、構えを解いた状態では適用されないものとします)

<精神ダメージと魔力ダメージ>

攻撃の中には精神力、或いは魔力量にダメージを与えるものが存在しています。そういった非物理的なダメージは精神防御でのみ軽減する事が出来ます。

<気絶と死亡>

キャラクターの耐久力が0になった時、プレイヤーは気絶状態となるか、瀕死状態で行動し続けるかを選択することが出来ます。更に物理ダメージを受け、限界耐久力が0になった時、耐久を用いた生死判定を行い失敗するとキャラクターは死亡してしまいます。また、精神力が0となった場合もキャラクターは気絶状態となります。この場合、自然回復ルールに則って精神力の回復を行います。

生死判定

耐久判定値+特記事項やその他の要因による修正

<光学兵器の扱いについて>

光学兵器は一度の攻撃につき、エネルギー消費量の値だけ装着されたバッテリーのエネルギーを消費します。また、近接武器の場合は相手の攻撃を受ける際にも同様にエネルギーを消費すると共に、特殊なルールが適用されます。光学式の近接武器で受けた攻撃は受けた武器ではなく、攻撃を受けた本人へとダメージが適用されます。また、光学式近接武器で一度に受ける事の出来るダメージは負荷限界というステータスで表され、その値を引いたダメージが攻撃を受けた本人へと適用されます。この際、通常通りにダメージ計算を行い、防具その他でのダメージ軽減を行うことが出来ます。

<乱戦中の敵への射撃>

味方と接敵状態にある敵へ射撃攻撃を行う場合、その攻撃は味方を誤射する可能性があります。命中判定を行う前に無作為に攻撃対象を決定します。ただし、キャラクターが「乱戦時の味方誤射無効」という効果を得ている場合、または目標となる対象が味方に比べてとても大きい場合、このルールは適用されません。

<長距離射撃>

射撃攻撃時、何らかの補助が無い場合は敵との距離が離れるに従って命中に修正を受ける事になります。
具体的には、100m離れる毎に命中に-5%の修正を受けます。
なお、この修正は魔術・魔導攻撃には適応されません。

<騎乗戦闘>

騎乗時、近接攻撃の威力に+5の修正を受けます。
また、騎乗している動物のイニシアティブは搭乗者と同値として扱います。
これによって戦闘オプション「連携攻撃」を宣言する事も可能です。
騎乗動物はチャージする場合を除き、乗り手と同時に攻撃する事が可能です。
乗り手は片手で手綱、片手で武器を扱います。
よって、GMが認めた場合を除き、騎乗中に両手武器は扱えないものとします。
騎乗している者への攻撃は命中に-5%の修正を受けます。
攻撃を受けた際は、敏捷を用いた騎乗判定に成功する必要があります。
失敗した場合は騎乗動物から落ちてしまい、再度騎乗し直す必要があります。
騎乗中のチャージ攻撃は威力に+10の修正が入ります。

<水中戦闘>

水中では「水中適用」の特記事項を持たないキャラクターには環境による修正(水中)が適用されます。
また、「水生」或いは「両生」の特記事項を持たないキャラクターは(10+耐久効果値)×2秒しか呼吸が続かず、それを過ぎた場合には1ターン経過する毎に1D5点の装甲無視ダメージを受けることとなります。
更に、「水中適用」の特記事項を持たないキャラクターは使用装備にも制限が加わります。
盾は扱うことが出来ず、武器も片手武器のみ、そして鎧は非金属鎧のものに限られます。
しかし、非金属であっても衣服や防具を身に付けていた場合は水中での全ての行動に-5%の修正を受けます。
金属鎧を身に付けていた場合、自力で浮上する事は出来ず、第三者による手助けが必要となります。

<状況、環境による様々な修正>

■状況、環境による様々な修正

状況・環境	修正
視界が悪い、薄暗い	全ての命中・防御・回避に-10%
暗闇	全ての命中・防御・回避に-20%
微酔い状態	全ての命中・防御・回避に-5%
酩酊状態	全ての命中・防御・回避に-10%
体調不良(微)	全ての命中・防御・回避に-5%、近接修正に-2
体調不良(小)	全ての命中・防御・回避に-10%、近接修正に-4
体調不良(中)	全ての命中・防御・回避に-15%、近接修正に-6
体調不良(大)	全ての命中・防御・回避に-20%、近接修正に-8
足場が悪い	全ての命中・防御・回避に-5%
足場が極めて悪い	全ての命中・防御・回避に-10%
体勢が悪い、転倒している	全ての命中・防御・回避に-10%、近接修正に-4
寒冷地(雪原、氷上)	全ての命中・防御・回避に-10%(特記事項「 寒冷地適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
砂漠	全ての命中・防御・回避に-10%(特記事項「 砂漠適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
水中	全ての命中・防御・回避に-15%、近接修正に-6(特記事項「 水中適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
地中	全ての命中・防御・回避に-25%、近接修正に-10(特記事項「 地中適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
無重力	全ての命中・防御・回避に-10%(特記事項「 空間適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
身動きが取りづらい	全ての命中・防御・回避に-15%、近接修正に-6
目標が部分遮蔽状態にある	遠距離攻撃の命中に-5%
目標が完全遮蔽状態にある	遠距離攻撃の命中に-15%
目標が乱戦状態にある	遠距離攻撃の命中に-10%
瀕死(耐久力が0になっている)	生死判定を除く、全ての判定に-10%(特記事項「 痛覚遮断 」がある場合、この修正は無効化されます)
目標が飛行状態にある	近接攻撃の命中に-10%(特殊「 対空 」を持つ武器で攻撃する場合、命中は+10%されます)
自分が飛行状態にある	全ての命中・防御・回避に-10%(特記事項「 飛行適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
全力移動中	近接攻撃に対する回避に-5%、遠距離攻撃に対する回避に+5%
利き手ではない	全ての命中・防御に-20%

※ここに明記されているのは一例です。
GMの判断で状況に応じて修正を加えてください。

その他の判定

<跳躍力>

ある程度の距離がある空間を脚力を使って跳躍する時、敏捷を用いた判定を行うこととなります。この時、助走距離の有無によって基準となる距離に差異が生じます。

- 立ち幅跳び -

3mを基準とし、10cm変化する毎に±5%の修正が入ります。この時、2m40cmを下回る場合には判定の必要は無く、無条件に跳躍する事が可能となります。

- 走り幅跳び -

5mを基準とし、20cm変化する毎に±5%の修正が入ります。この時、3m80cmを下回る場合には判定の必要は無く、無条件に跳躍する事が可能となります。

- 盗賊技能による修正 -

盗賊技能を持っている場合、盗賊技能による判定値を加えることが出来ます。また、跳躍距離が伸びる際、修正値の計算単位を+10cmして計算します。

例)

長さ6mの谷があります。この谷を走り幅跳びで跳躍しようとした場合、通常であれば1mの延長により+25%の修正が入ります。しかし、盗賊技能を持っていた場合、この修正は+15%となります。

- 状況による修正 -

上記の判定値は跳躍の阻害要因が何もないと仮定した場合の値となっています。GMは必要と判断した場合、判定値に修正を加える事が出来ます。その一例を下記に示します。

状況・環境	修正
重い荷物を担っている	判定値に-10%
装備の回避修正	判定値に装備の回避修正と同様の修正が加わります。
特記事項「小人」	立ち幅跳びの基準が1m、走り幅跳びの基準が2mとなります。
特記事項「巨体」	立ち幅跳びの基準が10m、走り幅跳びの基準が25mとなります。

<落下ダメージ>

人は何らかのアクシデントに見回れ、不意に高所から転落してしまうことがあるかもしれません。高い場所から落下した場合、時と場合によっては死に至るようなダメージを受ける可能性があります。3m未満の高さであればダメージを受ける事はありませんが、3m以上の高さでは下記のようなダメージを受けることとなります。

落下ダメージ

2D10(3mを基準として10cm増える毎に+1)の装甲無視ダメージ

上記は一般的な人間の場合での算出式となりますが、特記事項や機体のサイズによって基準となる高度やダメージは修正が加わります。

状況・環境	修正
突起物の生えた地面	ダメージが+2D10され、高さが10cm増える毎に+2されるようになります。
柔らかい地面、水面	最終的なダメージが半減(端数切り上げ)します。
特記事項「小人」	基準となる高さが1mになります。
特記事項「巨体」	基準となる高さが15mになります。

魔力

<魔力について>

魔力とは空気中に滞留する微弱なエネルギーの集合体です。
 基本的に目視は出来ず、魔力を扱えるものであれば微かに魔力の流れや濃度を察知出来る程度です。
 例外的に魔力視認の能力を持つエルフィス等は意識することで、グラデーシンの付いた色情報として魔力の流れを把握することが出来ます。
 また、空気中の一点に集束した濃密な魔力の塊は溢れた力が光エネルギーへと変換され、
 発光する事で万人が目視出来る状態となります。
 魔術は空気中から吸収した魔力を体内に蓄積し、それらを魔力回路を通して意味付けが行われる事で発動しますが、
 魔導は主に魔力回路を持たない者が行使する為、空気中の魔力へと直接干渉する事になります。

<魔力の用途>

下記の用途での魔力消費は魔術とは異なる為、消耗軽減で魔力の消費量を抑える事は出来ません。

限界使用

【使用制限】

無し

【使用タイミング】

魔力消費時

【効果】

魔力量を1D10回復する代わりに、魔力量の最大値が1D5減少します。
 空気中の魔力を強制的に体内に取り込む事で、
 不足している魔力を補給します。
 しかし、強引な魔力吸収は魔力回路に負荷を与え、
 蓄積出来る魔力量に影響を及ぼします。

魔力障壁

【使用制限】

魔力ランクがD以上

【使用タイミング】

攻撃に対するリアクション宣言時

【効果】

自分の周囲に魔力による結界を張り、
 物理的な攻撃による威力を軽減する事が出来ます。
 自身の魔力ランクに応じて展開できる魔力障壁が異なり、
 強力になるに従って消費魔力も増えていきます。
 魔力障壁を展開しつつ反撃を行う等、
 他のリアクションとの併用が可能です。

魔力付加

【使用制限】

魔力ランクがD以上

【使用タイミング】

攻撃オプション宣言時、
 或いは攻撃に対するリアクション宣言時

【効果】

魔力を付加する事で武器、
 或いは防具の威力と強度を一時的に強化する事が出来ます。
 自身の魔力ランクに応じて付加できる魔力量が異なり、
 強力になるに従って消費魔力も増えていきます。

自己回復

【使用制限】

魔力ランクがD以上

【使用タイミング】

いつでも

【効果】

体内を循環する魔力量を調整する事で治癒力を高め、
 傷を癒す事が出来ます。
 自身の魔力ランクに応じて行使できる治癒力が異なり、
 強力になるに従って消費魔力も増えていきます。
 また、戦闘中に行使出来るのは1ターンに一度だけです。

ブースト

【使用制限】

無し

【使用タイミング】

いつでも

【効果】

魔力を1点消費する事で10秒間の間、自分の能力値一つを選択し、
 修正値に+1する事が出来ます。
 この効果は重複使用する事が可能で、修正値が+5に達した能力値は
 一時的にランクアップした状態として扱います。
 魔力によるブーストの為、限界を超えたランクアップも可能ですが、
 その場合は修正値が1点上回る毎に、
 1D5点の装甲無視ダメージを受けます。

■ 魔力障壁

必要な魔力ランク	消費魔力	ダメージ軽減量
D	1	1D10
C	4	2D10
B	7	3D10
A	10	4D10
S	13	5D10
EX	16	6D10
EX+	19	7D10
OEX	22	8D10

■ 魔力付加

必要な魔力ランク	消費魔力	威力修正	装甲修正
D	3	+3	+2
C	6	+6	+4
B	9	+9	+6
A	12	+12	+8
S	15	+15	+10
EX	18	+18	+12
EX+	21	+21	+14
OEX	24	+24	+16

■ 自己回復

必要な魔力ランク	消費魔力	耐久力回復量
D	2	1D10
C	5	1D10+5
B	8	2D10
A	11	2D10+5
S	14	3D10
EX	17	3D10+5
EX+	21	4D10
OEX	24	4D10+5

精神力

<精神力について>

精神力とは人の持つ意志、気力を表したものです。
精神的な負荷や、恐怖を感じた際に減少し、精神知力が尽きると人は気絶してしまいます。
逆に本来であれば倒れてもおかしくは無い肉体的損傷を受けた状況下でも、精神力があれば通常時と同じように行動したり、一種の火事場の馬鹿力を発揮してしまうような事も可能となります。

<精神力の用途>

下記の用途での精神力消費は魔導とは異なる為、消耗軽減で精神力の消費量を抑える事は出来ません。

「ブースト」
【使用制限】
無し
【使用タイミング】
判定の直前
【効果】

1D10点の精神力を消費する事で次に行う判定の判定値、
或いは影響値に+5%する事が出来ます。
この効果は精神力が続く限り重複使用する事が可能です。
この効果により精神力が0となった場合、
判定を行った行為を遣り逃げた後に気絶する事とします。

「底力」
【使用制限】
耐久力が0となっている
【使用タイミング】
いつでも
【効果】

精神力を1D5消費する事で10秒間の間、
耐久力が0となっている状況下での修正を無効化する事が出来ます。

自然回復

<負傷の回復>

耐久力は一日安静にしていると耐久ランクに応じて回復していきます。
ただし、限界耐久力へのダメージは回復量が半減(端数切り上げ)します。
また、通常通り行動している場合は一度の睡眠で回復量の半分(端数切り上げ)の値だけ回復します。
負傷の回復は一日に一度だけ行われ、一日に複数回復でもこの効果を得ることはできません。

■自然回復量

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
回復量	1	2	3	4	5	6	7	8	10	12	15

<魔力の回復>

魔力量は一日経過するごとに無条件で魔力回復量+魔力回復量修正の分だけ回復します。
ただし、魔力量の現在値が魔力容量の値を上回っている場合は回復量が半減(端数切り上げ)します。

<精神力の回復>

精神力は休息をとることによって回復します。
その時の回復量は下記の表に従ってください。

■精神力回復量

時間	1時間未満	1～2時間	3～7時間	8時間以上
回復量	回復無し	最大値の4分の1回復	最大値の2分の1回復	全回復

魔術

<魔術の使用法>

魔術を使用する場合、まず魔力を消費した後、魔術行使判定を行います。
これが成功すれば、魔術は発動します。
もし、攻撃魔術の場合は対象は回避するか、防御を行うか、もしくは抵抗に専念することが出来ます。
回避、防御を行った場合は通常通り回避を行い、ダメージ判定を行います。
魔術によっては防御を行うことが出来ない魔術も存在します。
抵抗に専念した場合、回避力は-10%され、敵の攻撃魔術に対して抵抗することが出来ます。
抵抗判定を行い、成功すればダメージは半減(端数切り上げ)されます。

<消費魔力について>

消費値

消費魔力×効果・範囲・持続時間の拡大数

軽減値

使用する魔術系統の消耗軽減×(効果・範囲・持続時間の拡大数÷2)(端数切り上げ)

実際に消費する魔力

消費値-軽減値

<属性の優劣>

炎→風→地→水→炎
光⇄闇

自分の有利な相手に対する物理ダメージは2倍となり、不利な相手に対する物理ダメージは半減(端数切り上げ)します。
もし、同じ属性だった場合は10分の1(端数切り上げ)となります。
光と闇の場合は互いに有利となり物理ダメージは常に2倍となります。
もし、使用する魔術が自分と同じ属性の場合、魔術行使判定に+10%、魔術修正に+5、消耗軽減が+2されます。
逆に自分の属性が苦手とする属性の場合、魔術行使判定に-10%、魔術修正に-5、消耗軽減が-2されます。

<魔術による判定>

魔術行使

魔力判定値+魔術技能値+魔術専攻による修正+魔術習熟度による修正+魔術の魔術行使+装備による修正

魔術受貫

魔術技能値+魔術専攻による修正+魔術習熟度による修正+魔術の受貫修正+装備による修正

魔術修正

魔力効果値+魔術技能効果値+魔術専攻による修正+魔術習熟度による修正+放出力修正+装備による修正

<魔術の拡大>

消費魔力を増やすことによって魔術の効果を高めることが出来ます。
一つ拡大すごごとに消費魔力は倍になっていきます。

効果の拡大

拡大した分だけ放出力修正の値が倍になります。放出力修正までの拡大が可能。

射程の拡大

拡大した分だけ射程が倍になります。展開力修正までの拡大が可能。

範囲の拡大

拡大した分だけ展開力修正の値が倍になります。対象が単体の魔術については対象数が倍加されます。展開力修正までの拡大が可能。

持続時間の拡大

拡大した分だけ持続容量修正の値が倍になります。持続時間修正までの拡大が可能。持続容量が追加されていない魔術については持続時間が倍加されます。

<魔術の縮小>

魔術はある程度であれば効果を縮小して発動する事が出来ます。
拡大と違い消費魔力の増減はありません。
魔術を縮小した場合、魔術行使判定に+10%の修正が入ります。

効果の縮小

放出力修正が、マイナス値に変化します。縮小した分だけ放出力修正の値が倍になり、威力を低下させます。放出力修正までの縮小が可能。

射程の縮小

縮小した分だけ射程が半減(端数切り下げ)します。射程が0の魔術は縮小出来ません。展開力修正までの縮小が可能。

範囲の縮小

展開力修正が、マイナス値に変化します。縮小した分だけ展開力修正の値が倍になり、効果範囲を低下させます。効果範囲が単体の魔術は縮小出来ません。

展開力修正までの縮小が可能。

持続時間の縮小

持続容量修正が、マイナス値に変化します。縮小した分だけ持続容量修正の値が倍になり、持続時間を低下させます。

持続時間に持続容量修正が加わっていない魔術は、縮小した分だけ持続時間が半減(端数切り上げ)します。持続時間修正までの縮小が可能。

<魔法生物の最大制御数について>

ゴーレムなどの魔法生物の持続時間は永続となっていますが、
特に修正が無い限りは持続容量修正の値までしか制御できない仕組みとなっています。

魔導

<魔導の使用法>

魔導を使用する場合、まず精神力を消費した後、魔導行使判定を行います。
これが成功すれば、魔導は発動します。
魔導を行使するには発声と精神集中による詠唱が必要となる為、これらが阻害される状況では使用する事が出来ません。
攻撃魔導の場合は魔導技能による命中判定を行い、成功すれば対象に命中したことになります。
この時、対象は回避するか、防御を行うか、もしくは抵抗に専念することが出来ます。
回避、防御を行った場合は通常通り回避を行い、ダメージ判定を行います。
抵抗に専念した場合、回避力は-10%され、敵の攻撃魔導に対して抵抗することが出来ます。
抵抗判定を行い、成功すればダメージを半減する(端数切り上げ)ことが出来ます。

<消耗値について>

消費値

消費値×効果・範囲・持続時間の拡大数

軽減値

消費軽減

実際に消費する精神力

消費値-軽減値

<属性の優劣>

炎→風→地→水→炎
光↔闇

自分の有利な相手に対する物理ダメージは2倍となり、不利な相手に対する物理ダメージは半減(端数切り上げ)します。
もし、同じ属性だった場合は10分の1(端数切り上げ)となります。
光と闇の場合は互いに有利となり物理ダメージは常に2倍となります。

<魔導による判定>

魔導行使

知覚判定値+魔導技能値+魔導理論による修正+魔導の魔導行使+装備による修正

魔導受賞

魔導技能値+魔導理論による修正+魔導の受賞修正+装備による修正

魔導修正

知力効果値+魔導技能効果値+魔導理論による修正+装備による修正

<魔導の拡大>

消耗値を増やすことによって魔導の効果を高めることが出来ます。
一つ拡大するごとに消耗値は倍になっていきます。

効果の拡大

拡大した分だけ魔導に加わる魔導修正の値が倍になります。

距離の拡大

拡大した分だけ射程が倍になります。

範囲の拡大

拡大した分だけ効果範囲が倍になります。対象が単体の魔導については対象数が倍加されます。

持続時間の拡大

拡大した分だけ持続時間が倍になります。

<魔導の縮小>

魔導はある程度であれば効果を縮小して発動する事が出来ます。
拡大と違い消耗値の増減はありません。
間接魔導を縮小した場合、魔導行使判定に+10%の修正が入ります。

効果の縮小

縮小した分だけ魔導の威力、効果が半減(端数切り上げ)します。

距離の縮小

縮小した分だけ射程が半減(端数切り上げ)します。射程が0の魔導は縮小出来ません。

範囲の縮小

縮小した分だけ効果範囲が半減(端数切り上げ)します。対象が単体の魔導は縮小出来ません。

持続時間の縮小

縮小した分だけ持続時間が半減(端数切り上げ)します。

製錬

<製錬について>

原石から金属を抽出し、鍛冶に用いる材料へと加工します。
製錬には鍛冶技能と専用の設備、製錬に使用する原石を必要とし、これらが揃わない場合には行うことが出来ません。
製錬を実施すると精神力を1D5消費します。

<製錬の判定>

製錬判定値

集中判定値+鍛冶技能値+各種修正(通常の行為判定と同等の修正、及び製錬に絡む修正)

<製錬に絡む修正一覧>

項目	修正値	必要素材	備考
ティールの製錬	±0%	ティールの原石	
金の製錬	-15%	金の原石	
銀の製錬	-15%	銀の原石	
ライティアの製錬	-5%	ライティアの原石	
ウェビィの製錬	-10%	ウェビィの原石	
ディテクトの製錬	-10%	ディテクトの原石	
グレリスの製錬	-20%	グレリスの原石	
エスケートの製錬	-5%	エスケートの原石	
シルティアの製錬	-20%	ライティアの原石、銀の原石	
ウェーバーの製錬	-25%	ウェビィの原石、銀の原石	
ディルの製錬	-25%	ディテクトの原石、銀の原石	
シルリスの製錬	-20%	グレリスの原石、銀の原石	
エルスの製錬	-35%	エスケートの原石、銀の原石	
粗悪な精錬設備	-10%	特になし	通常の二倍の素材を必要とします。
簡易精錬設備	-5%	特になし	
通常の製錬設備	±0%	特になし	
良質な精錬設備	+5%	特になし	
製錬量の増加	-5%	特になし	製錬する量が一つ増加する毎に修正が加わります。

武具製造

<武具製造について>

各種素材を用いて新しい武具を作り出します。
武具製造には鍛冶技能と専用の設備、製造に使用する各種素材を必要とし、これらが揃わない場合には行うことが出来ません。
武具製造を実施すると精神力を1D5消費します。

<武具製造の判定>

武具製造判定値

集中判定値+鍛冶技能値+各種修正(通常の行為判定と同等の修正、及び武具製造に絡む修正)

<使用素材>

武器に設定された材質と同系列の素材を製造時に使用します。
例えば、ダガーであれば材質はティールですので、金属素材を3つ使用する事になります。
また、布や皮のように複数種の素材を用いる事が可能な場合、
組み合わせる素材を1セットで使用素材1つとして計算します。
よって、使用素材が布2つの武具に対して二種の布を用いる場合、
二種の布を2つずつ、計4つの布が必要となります。

<素材の変更>

武器に使用されている素材の系列は変更する事が出来ます。
例えば、金属製の武器を木材に変更したり、木製の武器を金属製に変更する事になります。
この時、素材を変更する事によって完成品には様々な修正が加わる事となります。

項目	修正値	完成品への修正
布を皮に変更	-5%	必要筋力が1ランク上昇(最低Gランク)、威力に+2、耐久力に+5、装甲に+1
皮を布に変更	+5%	必要筋力が1ランク減少(Gランクを下回る場合は必要筋力無し)、威力に-2、耐久力に-5、装甲に-1
木材を金属に変更	-10%	必要筋力が2ランク上昇(最低Gランク)、威力に+5、耐久力に+10、装甲に+2
金属を木材に変更	+10%	必要筋力が2ランク減少(Gランクを下回る場合は必要筋力無し)、威力に-5、耐久力に-10、装甲に-2

<武具製造に絡む修正一覧>

■ 製造する武具種による修正

項目	修正値	必要素材	備考
簡素な格闘武器の製造	+10%	使用素材2個	ナックル、クロー、アタックシューズ
格闘武器の製造	+5%	使用素材4個	ヘビークロー、レッグクロー
短剣の製造	+5%	使用素材3個	ナイフ、ピック
戦闘用短剣の製造	±0%	使用素材5個	ダガー、短刀、スローイングダガー
小剣の製造	±0%	使用素材10個	フェルズナーク、ショートソード
特殊な小剣の製造	-5%	使用素材12個	レイピア、小太刀
剣の製造	-5%	使用素材20個	ロングソード、ブロードソード、刀、バスタードソード
大剣の製造	-10%	使用素材30個	フェルズリッター、グレートソード、エストック
棒の製造	+5%	使用素材3個	棍
手槍の製造	±0%	使用素材10個	フェルドピアーク、ショートスピア、ジャベリン
長槍の製造	-5%	使用素材20個	ロングスピア、薙刀、バイク
特殊な槍の製造	-10%	使用素材35個	サイズ、ハルバード、ランス
手斧の製造	-5%	使用素材12個	ハンドアックス、トマホーク
戦斧の製造	-10%	使用素材20個	バトルアックス、ブロードアックス
大斧の製造	-15%	使用素材25個	グレートアックス
軽鈍器の製造	±0%	使用素材15個	メイス、フレイル
重鈍器の製造	-5%	使用素材30個	モーニングスター、モール
鞭の製造	-5%	使用素材15個	鞭、ブレードウィップ
特殊な鞭の製造	-10%	使用素材20個	ピアースングテイル

項目	修正値	必要素材	備考
杖の製造	-10%	使用素材15個	スタッフ、ロッド
軽量弓の製造	-10%	使用素材10個	フェルズトレイル、ショートボウ
重量弓の製造	-15%	使用素材20個	ロングボウ
軽弩の製造	-20%	使用素材15個	クロスボウ、リピーター
重弩の製造	-25%	使用素材40個	ライフルボウ
銃火器の製造	-30%	使用素材15個	連装式短銃、エンリル小銃
複雑な銃火器の製造	-35%	使用素材20個	ウェルナー小銃、リリィ小銃
盾の製造	±0%	使用素材8個	スモールシールド、アームシールド
大盾の製造	-5%	使用素材15個	ラージシールド、ビッグシールド
外套の製造	±0%	使用素材1個	ローブ、厚手のローブ、マント、フード付きマント、皮製マント
衣服の製造	±0%	使用素材2個	防寒服、普通の上着
複雑な衣服の製造	-5%	使用素材12個	質素なドレス
皮服の製造	-5%	使用素材4個	レザージャケット
軽皮鎧の製造	-10%	使用素材10個	ソフトレザーアーマー
重皮鎧の製造	-15%	使用素材20個	ハードレザーアーマー
装甲服の製造	-20%	使用素材10個	アーマーベスト、フェルズクラニカ
軽鎧の製造	-25%	使用素材15個	チェーンメール、プレストアーマー、ライトグランツアーマー
重鎧の製造	-30%	使用素材25個	プレートアーマー、フルプレート、ヘビーグランツアーマー

■ 武器の特性による修正

項目	修正値	必要素材	備考
重量化	-5%	使用素材数を+1	重複不可
軽量化	-5%	使用素材数を-1	重複不可
フレーム強化	-5%	特になし	3度まで可能
フレーム弱化	+5%	特になし	3度まで可能
威力強化	-5%	特になし	5度まで可能
威力弱化	+5%	特になし	5度まで可能
専用化	-20%	特になし	重複不可
良質な武器	-20%	使用素材数を+4	重複不可
粗悪な武器	+10%	使用素材数を-2	重複不可
複数種の布を使用	備考参照	特になし	修正値は使用した素材の修正値を合計します。
複数種の皮を使用	備考参照	特になし	修正値は使用した素材の修正値を合計します。

■ 使用する設備による修正

項目	修正値	必要素材
粗悪の製造設備	-10%	特になし
通常の製造設備	±0%	特になし
良質な製造設備	+10%	特になし

■使用する材質による修正

項目	修正値	必要素材
普通の布を使用	±0%	特になし
ペフを使用	-5%	特になし
ファムを使用	-5%	特になし
リオナを使用	-5%	特になし
シュアルを使用	-5%	特になし
グンドを使用	-5%	特になし
ファルグナを使用	-10%	特になし
普通の皮を使用	±0%	特になし
サラマンダーの皮を使用	-10%	特になし
レビヤタンの皮を使用	-10%	特になし
ガストウィングの皮を使用	-10%	特になし
サンドメールの皮を使用	-10%	特になし
普通の木材を使用	±0%	特になし
ルーナスオークを使用	-10%	特になし
ロウアーノウンを使用	-20%	特になし

項目	修正値	必要素材
ティールを使用	±0%	特になし
金を使用	±0%	特になし
銀を使用	-5%	特になし
ライティアを使用	-5%	特になし
ウェビィを使用	-10%	特になし
ディテクトを使用	-15%	特になし
グレリスを使用	-20%	特になし
エスケートを使用	-5%	特になし
ルーンマテリアル(無属性)を使用	-25%	特になし
ルーンマテリアル(属性有)を使用	-30%	特になし
シルティアを使用	-10%	特になし
ウェーバーを使用	-15%	特になし
ディルを使用	-20%	特になし
シルリスを使用	-25%	特になし
エルスを使用	-10%	特になし

修理

<修理について>

各種素材を用いて損傷した武器を修繕します。
 修理には鍛冶技能と専用の設備、修理に使用する各種素材を必要とし、これらが揃わない場合には行うことが出来ません。
 修理を実施すると耐久力と装甲が最大値まで回復する代わりに、装甲最大値が1点減少します。
 修理に失敗した場合は耐久力が1D10、装甲最大値が1点減少します。
 成否に関わらず装甲最大値が0点となった装備は全壊し、二度と使用する事は出来なくなります。
 修理を実施すると精神力を1D5消費します。

<修理の判定>

修理判定値
 集中判定値+鍛冶技能値+各種修正(通常の行為判定と同等の修正、及び修理に絡む修正)

<使用素材>

修理対象となる武器に使用されている材質と同等の素材を使用します。
 材質として複数種使用された武器の場合、使用されている全ての素材を揃える必要があります。

<修理に絡む修正一覧>

■ 武器の特性による修正

項目	修正値	備考
複数種の布が使用されている	備考参照	修正値は使用されている素材の修正値を合計します。
複数種の皮が使用されている	備考参照	修正値は使用されている素材の修正値を合計します。

■ 魔術強度による修正

項目	修正値	項目	修正値
魔術強度Gが付与されている	-10%	魔術強度Aが付与されている	-40%
魔術強度Fが付与されている	-15%	魔術強度Sが付与されている	-45%
魔術強度Eが付与されている	-20%	魔術強度EXが付与されている	-50%
魔術強度Dが付与されている	-25%	魔術強度EX+が付与されている	-55%
魔術強度Cが付与されている	-30%	魔術強度OEXが付与されている	-60%
魔術強度Bが付与されている	-35%		

■使用されている材質による修正

項目	修正値
普通の布が使用されている	±0%
ペフが使用されている	-5%
ファムが使用されている	-5%
リオナが使用されている	-5%
シュアルが使用されている	-5%
グンドが使用されている	-5%
ファルグナが使用されている	-10%
普通の皮が使用されている	±0%
サラマンダーの皮が使用されている	-10%
レビヤタンの皮が使用されている	-10%
ガストウィングの皮が使用されている	-10%
サンドメールの皮が使用されている	-10%
普通の木材が使用されている	±0%
ルーナスオークが使用されている	-10%
ロウアーノウンが使用されている	-20%

■使用する設備による修正

項目	修正値
粗悪な修繕設備	-10%
通常の修繕設備	±0%
良質な修繕設備	+10%

項目	修正値
ティールが使用されている	±0%
金が使用されている	±0%
銀が使用されている	-5%
ライティアが使用されている	-5%
ウェビィが使用されている	-10%
ディテクトが使用されている	-15%
グレリスが使用されている	-20%
エスケートが使用されている	-5%
ルーンマテリアル(無属性)が使用されている	-25%
ルーンマテリアル(属性有)が使用されている	-30%
シルティアが使用されている	-10%
ウェーバーが使用されている	-15%
ディルが使用されている	-20%
シルリスが使用されている	-25%
エルスが使用されている	-10%

<武具の素材としての再利用>

修理、或いは戦闘によって全壊した武具からは使用されている素材を一つだけ回収する事が出来ます。
 また、全壊していない武具についても素材としての利用が可能で、
 その場合の入手素材は製造時に使用された素材の半分(端数切捨て)となります。

調合

<調合について>

多種の素材を合成し、新たな物質へと加工します。
 調合には医療技能、或いは薬学技能と専用の設備、調合に使用する素材を必要とし、これらが揃わない場合には行うことが出来ません。
 まず、作りたい効果を思い描き、使用する素材を選別する事になります。
 素材の中には複数種の効果を持つ物もあり、それらを活用する場合には発揮させる効果の数だけ同一の素材が必要になります。
 多くの素材を組み合わせれば複雑な効果を持った物質を生み出すことが出来ますが、使用した素材の数(種類ではありません)だけ難易度は上昇し、調合の成功確率は下がる事となります。
 調合を実施すると精神力を1D5消費します。

<調合の判定>

調合判定値

集中判定値+医療技能値+各種修正(通常の行為判定と同等の修正、及び調合に絡む修正)
 集中判定値+薬学技能値+各種修正(通常の行為判定と同等の修正、及び調合に絡む修正)

<調合に絡む修正一覧>

項目	修正値	必要素材	備考
異なる属性の素材を調合	備考参照	特になし	属性一つにつき-5%の修正を受けます。
複数個の素材を使用	備考参照	特になし	修正値は使用した全素材(同種も含む)の修正値を合計します。また、素材を一つ増やす毎に-5%の修正を受けます。
粗悪な調合設備	-10%	特になし	
通常の調合設備	±0%	特になし	
良質な調合設備	+10%	特になし	
調合量の増加	-5%	特になし	調合する量が一つ増加する毎に修正が加わります。

<効果一覧>

名称	分類	効果
解毒 I、II、III	薬	毒性を分解、除去する成分が含まれています。 毒に対する治療時に使用する事によって、治療難易度に I で+5%、II で+10%、III で+15%の修正が入ります。
治療 I、II、III	薬	病原菌を分解、除去する成分が含まれています。 病気に対する治療時に使用する事によって、治療難易度に I で+5%、II で+10%、III で+15%の修正が入ります。
抗病 I、II、III	薬	病原菌の増殖を防ぎ、病気の進行を妨げる成分が含まれています。 使用するとその日に行われる回復判定時に抵抗難易度と回復難易度に対して、I で+5%、II で+10%、III で+15%の修正が入ります。
耐毒 I、II、III	耐性	毒性に対する耐性を強める成分が含まれています。 使用すると4時間の間、I で+5%、II で+10%、III で+15%、毒性値に修正が入ります。
免疫 I、II、III	耐性	病原菌に対する耐性を強める成分が含まれています。 使用すると4時間の間、I で+5%、II で+10%、III で+15%、病気の抵抗難易度に修正が入ります。
鎮痛 I、II、III	耐性	痛みを和らげる成分が含まれています。 瀕死時に加わるペナルティを I で5%、II で10%、III で15%低減します。
治癒 I、II、III	再生	怪我に対する自然治癒力を強める成分が含まれています。 使用するとその日の自然回復による耐久力の回復量に対して、I で+2、II で+4、III で+6の修正が入ります。
活性 I、II、III	再生	細胞を刺激し、傷口を即座に塞ぐ成分が含まれています。 使用すると耐久力が I で1D10、II で2D10、III で3D10回復します。 ただし、使用すると新しい怪我を負うまでは再度使用する事は出来ません。
毒性 I、II、III	毒	成分に即効性の毒が含まれています。 使用すると I で±0%、II で-5%、III で-10%の毒性値を持った耐久判定を行います。 この判定に失敗すると耐久力に I で1D10、II で1D10+5、III で1D10+10の装甲無視ダメージを受けます。 この効果は同等のランクを持った「解毒」の効果で相殺する事が可能です。
筋力 I、II、III	強化	人体の持つ潜在力を引き出し、一時的に筋力を強化する成分が含まれています。 使用すると1時間の間、I で+5%、II で+10%、III で+15%、筋力を用いた判定値、影響値に修正が入ります。 同時に筋力効果値に対しても I で+2、II で+4、III で+6の修正が入ります。
精神 I、II、III	強化	精神に強く作用する成分が含まれています。 使用すると1時間の間、I で+5%、II で+10%、III で+15%、抵抗を用いた判定値、影響値に修正が入ります。 同時に精神防御に対しても I で+2、II で+4、III で+6の修正が入ります。

名称	分類	効果
発光 I、II、III	補助	光を放つ成分が含まれています。 使用すると1時間の間、Iで半径1m、IIで半径3m、IIIで半径5mの範囲を微弱な光で照らします。
持続(対象効果)x(倍率)	増強	対象となる効果の持続時間を倍増される成分が含まれています。 倍率に記述された値だけ、対象の効果が影響を及ぼす時間が倍増します。
強化(対象効果)x(倍率)	増強	対象となる効果を倍増される成分が含まれています。 倍率に記述された値だけ、対象の効果が影響を及ぼす修正値が倍増します。 回復やダメージを与える効果が含まれる場合、+5x(倍率)の修正値を加えます。
疲労 I、II、III	負荷	使用すると激しい虚脱感に襲われ、 精神力をIで1D5、IIで1D10、IIIで2D10消費します。
幻覚 I、II、III	負荷	使用すると幻覚が見えるようになり、 全ての判定にIで-5%、IIで-10%、IIIで-15%消費します。

Data Section

データセクション

戦闘スタイル

<初期に選択可能な戦闘スタイル>

戦闘スタイルは武術技能を習得した時に1つだけ選択することが出来ます。
一度選択した戦闘スタイルは我流に転向しない限りは変更する事は出来ません。

名称	知識判定	取得条件	修正
ベーシック	+20%	無し	近接修正に+6 回避に+5% 防具の装甲に+2 武器の装甲に+2
	備考	伝説の傭兵ジル=ケルヴァスが使用していた武術を基に生み出された戦闘スタイル。 基本的な戦闘スタイルとして世界中に広まっています。	
傭兵流剣術	+10%	傭兵に何らかの縁がある事	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+6 回避に+5% 防具の装甲に+2
	備考	傭兵に普及しているベーシックを基とした剣術。	
傭兵流双剣術	±0%	傭兵に何らかの縁がある事	両手攻撃時の命中修正に+15% 近接修正に+6 回避に+5% 防具の装甲に+2
	備考	傭兵流剣術を基に編み出された武術。 二つの武器を同時に扱う事を視野に入れた武術となっています。	
傭兵流槍術	+10%	傭兵に何らかの縁がある事	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+8 回避に+5% 防具の装甲に+1
	備考	傭兵に普及しているベーシックを基とした槍術。	
傭兵流斧術	+10%	傭兵に何らかの縁がある事	斧系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+6 回避に+5% 防具の装甲に+1 薙ぎ払い時の命中修正に+5%
	備考	傭兵に普及しているベーシックを基とした斧術。	
傭兵流鎚術	+10%	傭兵に何らかの縁がある事	鈍器系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+6 回避に+5% 防具の装甲に+2
	備考	傭兵に普及しているベーシックを基とした鎚術。	
傭兵流弓術	-10%	傭兵に何らかの縁がある事	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 射撃修正に+6 回避に+5% 射撃受賞に+10%
	備考	傭兵に普及しているベーシックを基とした弓術。	
傭兵流射撃術	+10%	傭兵に何らかの縁がある事	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 射撃修正に+6 射撃受賞に+10% 乱戦時の味方誤射無効
	備考	傭兵に普及している乱戦を意識した射撃術。	
統合格闘技(初段)	±0%	ニュートラルに何らかの縁がある事	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+5%、威力に+1D10 格闘による防御宣言時、物理ダメージを5点軽減します 格闘攻撃の受賞修正に+10% 格闘攻撃の威力に+6 回避に+10% 部位狙い時の命中に+10%
	備考	人類がシエン星系に移住する前から伝わる武術。 格闘攻撃に全てを掛ける武闘家達の戦闘スタイルとなっています。	
護身用短剣術	+20%	無し	短剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 防御に+10% 防御宣言時の回避力に+10% 武器の装甲に+2
	備考	戦闘を日常としない人々の護身術として考案された短剣術。 その為、敵を倒すことよりも生き残る事を主とした戦闘スタイルとなっています。	

名称	知識判定	取得条件	修正
円心鎚術	+10%	無し	鈍器系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+6 回避に+5% 近接受賞に+10%
	備考	冒険者や傭兵の間で普及している武術で鈍器による戦いを主とします。	
一式戦舞鞭術	-10%	無し	鞭系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+6 近接受賞に+10% 攻撃対象の装甲に-4(0より低い値にはなりません)
	備考	一部の傭兵やハンターが用いる鞭を用いた武術。 防御を捨て、攻撃に徹する戦闘スタイルとなっています。	
セレナ聖騎士団式戦闘術 (初級)	+10%	セレナ教聖騎士団に何らかの縁がある事	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 防御に+10% 武器の装甲に+2 防具の装甲に+1 盾の装甲に+3
	備考	セレナ教に仕える聖騎士、神官戦士の扱う武術。 守る事に特化した特性を持ちます。	
一式盗賊ギルド式戦闘術	-20%	盗賊ギルドに何らかの縁がある事	部位狙いの命中に+10% 防御に+10% 回避に+5% 防御宣言時の回避力に+10%
	備考	盗賊ギルドで教わることの出来る武術。 相手を殺さずに無力化する事を主眼に置いた戦闘スタイルとなっています。 その為、対人以外での戦闘は不得意としています。	
アカデミー式剣術	±0%	アカデミーに何らかの縁がある事	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 防御に+10% 武器の装甲に+2 魔導兵器、ルーンマテリアル製武具、魔術強度を持つ武具の 威力に+4、装甲に+2 付与魔術の魔術行使に+10% 抵抗判定値、影響値に+10%
	備考	アカデミー剣術科で教わることの出来る武術。 主に魔力の付与された刀剣類の扱いを学び、 それらの力を引き出す事に主眼が置かれています。	
アカデミー式杖術	-5%	アカデミーに何らかの縁がある事	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+4 防御に+10% 武器の装甲に+2 薙ぎ払い時の命中修正に+5%
	備考	アカデミーの魔術系学科で教わることの出来る武術。 主に杖を用いた護身術を学ぶ事になりますが、 荒事を魔術を用いずに解決する為の方法とも成り得ます。	
ハイアード流剣術	±0%	ハイアード王国に何らかの縁がある事	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 防御に+10% 武器の装甲に+3 近接修正に+4
	備考	ハイアード王国で広く普及している剣術。 攻守のバランスに優れているのが特徴となっています。	
フォーサリア流武術	±0%	フォーサリア王国に何らかの縁がある事	薙ぎ払い時の最大対象数に+1 薙ぎ払い時の命中修正に+5% 近接修正に+8
	備考	フォーサリア王国で広く普及している武術。 大軍を相手に戦うことを視野に入れている事が特徴となっています。	
リレーデル流弓術	±0%	リレーデル公国に何らかの縁がある事	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 弓系武器の射程に+60m イニシアティブを算出する際、 敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます 部位狙いの命中に+5%
	備考	リレーデル公国で広く普及している弓術。 遠距離から標的を狙撃つ術に長けています。	
フォレット流武術	±0%	フォレット王国に何らかの縁がある事	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+4 騎乗判定に+20% 騎乗時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+5
	備考	フォレット王国で広く普及している武術。 騎乗しての戦闘を主とした戦闘スタイルが特徴となっています。	

名称	知識判定	取得条件	修正
イセネル流武術	±0%	イセネル共和国に何らかの縁がある事	斧系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 投擲攻撃の命中修正に+5%、威力に+3 近接修正に+4 水中での全ての命中、防御、回避に+10%
	備考	イセネル共和国の水兵達に広く普及している武術。 斧と投擲武器の扱いに優れ、水中でもある程度は自由に行動する事が出来ます。	
ナハトディナ流武術	±0%	ナハトディナ王国に何らかの縁がある事	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+4 武器の装甲に+4
	備考	ナハトディナ王国に広く普及している武術。 主に魔道士が用いる為、杖を用いた護身術のような武術となっています。	
シーア流武術	±0%	シーア王国に何らかの縁がある事	両手攻撃時の命中修正に+15% イニシアティブを算出する際、 敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます 近接修正に+4 近接受費に+10% 武器の装甲に+1
	備考	シーア帝国軍で広く普及している武術。 両手に武器を持って戦い、相手の防御を突き崩す戦法を取ります。	
フェルムナント流武術	±0%	フェルムナント共和国に何らかの縁がある事	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 防御に+10% 機械系射撃武器の装甲に+5。
	特殊	機械式射撃武器による近接攻撃を可能とする。 命中修正：±0% 威力：2D10+2+近接修正+材質修正+魔術強度 備考：2H武器の場合、威力に+5の修正が入ります。	
	備考	フェルムナント共和国軍で使用されている武術。 主に銃火器を扱うことを前提とした戦闘スタイルとなっています。 特徴的なのは射撃武器を扱う上で欠点となる接近戦を、銃火器でも行えるようにしている点です。	
キルシュ流射撃術	±0%	キルシュ公国に何らかの縁がある事	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 射撃修正に+4 乱戦時の味方誤射無効 機械式射撃武器の装填動作による行動消費を1ターン減らします
	備考	キルシュ公国軍で使用されている射撃術。 効果的に射撃武器を扱う事を追求した戦闘スタイルとなっています。	
ガルメイファン流武術	±0%	ガルメイファン公国に何らかの縁がある事	鞭系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+6 回避に+5%
	備考	ガルメイファン公国で普及している武術。 主に同国の特殊部隊である「漆黒の鎌」で使用され、 比較的珍しい鞭を主体とした戦闘スタイルとなっています。	
ファリド流武術	-10%	ファリド教国に何らかの縁がある事	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+5%、威力に+1D10 格闘による防御宣言時、物理ダメージを5点軽減します 鈍器系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 攻撃対象の武具の装甲は半分(端数切り上げ)として計算されます
	備考	ファリド教国で普及していた武術。 同国の神官戦士団で使用され、相手に有効打を与えやすい武術となっています。	
モーン流武術	±0%	モーン共和国に何らかの縁がある事	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+7 鈍器系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+7 投擲武器の射程に+5m 部位狙い時の命中修正に+5%
	備考	モーン共和国で広く普及している武術。 正確には武術では無いのですが、 猟師や鍛冶が日々用いる仕事道具で戦えるように編み出した戦闘スタイルとなっています。	
ヘルマー流武術	+10%	ヘルマー騎士団に何らかの縁がある事	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 防具の装甲に+3
	備考	ヘルマー騎士団で広く普及していた武術。 剣と槍の扱いに長け、鎧を効果的に活用する術を持ちます。	
ルーシェン流剣術	-20%	ルーシェン王国に何らかの縁がある事	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+4 防御に+10% 近接受費に+10%
	特殊	精神力を1D5点消費する事で次の自分の行動までの間、下記の修正を受ける。 近接修正に+6 武器の装甲に+2	
	備考	ルーシェン王国で普及していた武術の一つ。 現在も受け継がれ、扱われ続けています。	

名称	知識判定	取得条件	修正
ルーシェン流杖術	-20%	ルーシェン王国に何らかの縁がある事	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 杖系武器の装甲に+4 防御に+10%
	特殊	精神力を1D5点消費する事で次の自分の行動までの間、下記の修正を受ける。 魔術修正に+6 消耗軽減に+1	
	備考	ルーシェン王国で普及していた武術の一つ。 現在も受け継がれ、扱われ続けています。	
ルーシェン流弓術	-20%	ルーシェン王国に何らかの縁がある事	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 弓系武器の射程に+20m 乱戦時の味方誤射無効
	特殊	精神力を1D5点消費する事で次の自分の行動までの間、下記の修正を受ける。 射撃修正に+8 受貴に+5%	
	備考	ルーシェン王国で普及していた武術の一つ。 現在も受け継がれ、扱われ続けています。	
エルフィス流武術	±0%	エルフィスに何らかの縁がある事	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+4 射撃修正に+4
	備考	エルフィスに伝わる一般的な武術で、武器の力を引き出す術に長けています。	
グランツ流武術	±0%	グランツに何らかの縁がある事	全ての武器の命中修正、防御修正に+5% 回避に+5% 防御に+10% 近接受貴に+10% 射撃受貴に+10%
	備考	グランツの戦士に普及している武術。 あらゆる武器を使いこなすことが出来る汎用性を持ちますが、 特化してはいない為、一つの武器を専門として扱う者には劣ります。	
アーノン流武術	±0%	アーノンに何らかの縁がある事	薙ぎ払い時の命中修正に+10% 近接修正に+14
	備考	アーノンの戦士に普及している武術。 力任せな感が否めない武術ですが、特筆すべき攻撃力を持っています。 多少の技術差であれば、そのあまりの力によって捻り潰される事でしょう。	
フェルト流剣術	-10%	フェルトに何らかの縁がある事	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+6 回避に+5% 防御に+10%
	備考	フェルトの戦士に普及している武術。 剣を用いた極めて平凡な戦闘スタイルとなっています。	
フェルト流双剣術	-10%	フェルトに何らかの縁がある事	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 両手攻撃時の命中修正に+10% 近接修正に+4 回避に+5%
	備考	フェルトの戦士に普及している武術。 二刀流による手数強化を図った戦闘スタイルとなっています。	
フェルト流槍術	-10%	フェルトに何らかの縁がある事	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 攻撃対象の装甲に-4(0より低い値にはなりません) 近接修正に+4 回避に+5%
	備考	フェルトの戦士に普及している武術。 槍を用いた極めて平凡な戦闘スタイルとなっています。	
フェルト流弓術	-10%	フェルトに何らかの縁がある事	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3、 弓系武器の射程に+20m 射撃修正に+4 回避に+5%
	備考	フェルトの戦士に普及している武術。 弓を用いた極めて平凡な戦闘スタイル。	
ロイロイ流武術	±0%	ロイロイに何らかの縁がある事	棒系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+4 盾による防御修正に+10% 近接受貴に+10% 盾の装甲に+4
	備考	ロイロイの戦士に普及している一般的な武術。 槍と盾を用いた戦闘スタイルで、相手の攻撃を受けつつ反撃を繰り出す戦法を得意とします。	

名称	知識判定	取得条件	修正
ロイド流武術	-10%	ロイロイに何らかの縁がある事	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 射撃修正に+6 回避に+5%
	備考	ロイロイの部族の一つであるロイド族に伝わる武術。 非力な者でも扱える杖と弩等といった機械式射撃武器の扱いに長けています。	
アルマチュア流武術	±0%	アルマチュアに何らかの縁がある事	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 攻撃対象の装甲に-4(0より低い値にはなりません) 近接修正に+4 近接受賞に+10%
	備考	アルマチュアの戦士に普及している武術。 切れ味の鋭いサーベルを用いた武術で、相手の鎧の隙間を狙って攻める戦闘スタイルとなっています。	
ダーゼン流槍術	-10%	アルマチュアに何らかの縁がある事	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 薙ぎ払い時の命中修正に+5% 近接修正に+4 防御に+10% 武器の装甲に+2
	備考	アルマチュアの部族の一つであるダーゼン族に伝わる武術。 集団を相手とした戦法に優れ、味方よりも数に勝る敵が相手でも怯むことはありません。	
スィーメル流格闘術	-10%	アルマチュアに何らかの縁がある事	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+5%、威力に+1D10 格闘による防御宣言時、物理ダメージを5点軽減します 近接修正に+6 近接受賞に+10% 部位狙い時の命中修正に+5% 水中での全ての命中、防御、回避に+10%
	備考	アルマチュアの部族の一つであるスィーメル族に伝わる武術。 種族特性を生かし、水中での戦いを得意とします。	

<戦闘スタイルの成長>

一定条件を満たすことによって、戦闘スタイルはより強力なものへと成長させることが出来ます。

■ ベーシック系列

名称	知識判定	成長条件	修正
ベーシック (ウェポンユーザー)	+10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ベーシック」	特定武器系統使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+6 射撃修正に+4 回避に+5% 防具の装甲に+2 武器の装甲に+2
	特殊	習得時の一つの武器系統を選択する。	
ベーシック (ウェポンマスター)	±0%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが 「ベーシック(ウェポンユーザー)」	特定武器系統使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+6 射撃修正に+6 回避に+5% 防具の装甲に+2 武器の装甲に+2
	特殊	特定武器系統は「ベーシック(ウェポンユーザー)」取得時に選択した武器系統を継承する。	
ベーシック (アーセナル)	-10%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが 「ベーシック(ウェポンマスター)」	特定武器系統使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+10 射撃修正に+10 回避に+5% 防具の装甲に+2 武器の装甲に+2
	特殊	特定武器系統は「ベーシック(ウェポンユーザー)」取得時に選択した武器系統を継承する。	
ベーシック (ガード)	+10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ベーシック」	近接修正に+6 回避に+5% 防御に+5% 防具の装甲に+3 武器の装甲に+4
ベーシック (ディフェンダー)	±0%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「ベーシック(ガード)」	近接修正に+6 回避に+5% 防御に+10% 防具の装甲に+4 武器の装甲に+6
ベーシック (フォートレス)	-10%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが 「ベーシック(ディフェンダー)」	近接修正に+6 回避に+10% 防御に+20% 防具の装甲に+5 武器の装甲に+8
ベーシック (フェンサー)	+10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ベーシック」	近接修正に+8 回避に+10% 防具の装甲に+2 武器の装甲に+2
ベーシック (フェザー)	±0%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「ベーシック(フェンサー)」	近接修正に+12 回避に+15% 防具の装甲に+2 武器の装甲に+2
ベーシック (ウィンド)	-10%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「ベーシック(フェザー)」	近接修正に+20 回避に+20% 近接受責に+5% 防具の装甲に+2 武器の装甲に+2

■ 傭兵流剣術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
傭兵流剣術二型	±0%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流剣術」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+8 回避に+5% 防具の装甲に+2
傭兵流剣術三型	-10%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流剣術二型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+8 回避に+10% 防具の装甲に+3
傭兵流剣術四型	-20%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流剣術三型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+10 回避に+15% 防具の装甲に+4

■ 傭兵流双剣術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
傭兵流双剣術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流双剣術」	両手攻撃時の命中修正に+20% 近接修正に+8 回避に+5% 防具の装甲に+2
傭兵流双剣術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流双剣術二型」	両手攻撃時の命中修正に+20% 近接修正に+10 回避に+5% 防御に+10% 防具の装甲に+3
傭兵流双剣術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流双剣術三型」	両手攻撃時の命中修正に+25% 近接修正に+12 回避に+10% 防御に+15% 防具の装甲に+3

■ 傭兵流槍術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
傭兵流槍術二型	±0%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流槍術」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+10 回避に+5% 防具の装甲に+1
傭兵流槍術三型	-10%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流槍術二型」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+12 回避に+10% 防具の装甲に+1
傭兵流槍術四型	-20%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流槍術三型」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+14 回避に+15% 防具の装甲に+2

■ 傭兵流斧術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
傭兵流斧術二型	±0%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流斧術」	斧系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+8 回避に+5% 防具の装甲に+1 薙ぎ払い時の命中修正に+5%
傭兵流斧術三型	-10%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流斧術二型」	斧系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+8 回避に+10% 防具の装甲に+1 薙ぎ払い時の命中修正に+10%
傭兵流斧術四型	-20%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流斧術三型」	斧系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+10 回避に+10% 防具の装甲に+2 薙ぎ払い時の命中修正に+15%

■ 傭兵流鎚術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
傭兵流鎚術二型	±0%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流鎚術」	鈍器武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+8 回避に+5% 防具の装甲に+2
傭兵流鎚術三型	-10%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流鎚術二型」	鈍器武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+10 回避に+10% 防具の装甲に+3
傭兵流鎚術四型	-20%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流鎚術三型」	鈍器武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+12 回避に+10% 防具の装甲に+5

■ 傭兵流弓術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
傭兵流弓術二型	-20%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流弓術」	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 射撃修正に+8 回避に+5% 射撃受賞に+10%
傭兵流弓術三型	-30%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流弓術二型」	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 射撃修正に+8 回避に+10% 射撃受賞に+15%
傭兵流弓術四型	-40%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流弓術三型」	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 射撃修正に+10 回避に+15% 射撃受賞に+20%

■ 傭兵流射撃術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
傭兵流射撃術二型	±0%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流射撃術」	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 射撃修正に+8 射撃受賞に+10% 乱戦時の味方誤射無効
傭兵流射撃術三型	-10%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流射撃術二型」	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 射撃修正に+14 射撃受賞に+15% 乱戦時の味方誤射無効
傭兵流射撃術四型	-20%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「傭兵流射撃術三型」	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 射撃修正に+20 射撃受賞に+20% 乱戦時の味方誤射無効

■ 統合格闘技系列

名称	知識判定	取得条件	修正
統合格闘技(二段)	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「統合格闘技(初段)」	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+10%、威力に+2D10 格闘による防御宣言時、物理ダメージを7点軽減します 格闘攻撃の受賞修正に+15% 格闘攻撃の威力に+8 回避に+10% 部位狙い時の命中修正に+10%
統合格闘技(三段)	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「統合格闘技(二段)」	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+15%、威力に+3D10 格闘による防御宣言時、物理ダメージを10点軽減します 格闘攻撃の受賞修正に+15% 格闘攻撃の威力に+10 回避に+15% 部位狙い時の命中に+10%
統合格闘技(四段)	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「統合格闘技(三段)」	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+20%、威力に+4D10 格闘による防御宣言時、物理ダメージを12点軽減します 格闘攻撃の受賞修正に+20% 格闘攻撃の威力に+12 回避に+20% 部位狙い時の命中に+10%

■ 護身用短剣術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
護身用短剣術二型	+10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「護身用短剣術」	短剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 防御に+10% 防御宣言時の回避力に+10% 武器の装甲に+3
護身用短剣術三型	±0%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「護身用短剣術二型」	短剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 防御に+20% 防御宣言時の回避力に+10% 武器の装甲に+5
護身用短剣術四型	-10%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「護身用短剣術三型」	短剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 防御に+30% 防御宣言時の回避力に+10% 武器の装甲に+7

■ 円心鎧術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
円心鎧術二型	±0%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「円心鎧術」	鈍器系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+8 回避に+5% 近接受賞に+10%
円心鎧術三型	-10%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「円心鎧術二型」	鈍器系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+8 回避に+5% 近接受賞に+20%
円心鎧術四型	-20%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「円心鎧術三型」	鈍器系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+14 回避に+5% 近接受賞に+30%

■ 戦舞鞭術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
二式戦舞鞭術	-20%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「一式戦舞鞭術」	鞭系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+6 近接受賞に+15% 攻撃対象の装甲に-4(0より低い値にはなりません)
三式戦舞鞭術	-30%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「二式戦舞鞭術」	鞭系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+8 近接受賞に+15% 攻撃対象の装甲に-4(0より低い値にはなりません)
四式戦舞鞭術	-40%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「三式戦舞鞭術」	鞭系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+10 近接受賞に+20% 攻撃対象の装甲に-6(0より低い値にはなりません)

■ セレナ聖騎士団式戦闘術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
セレナ聖騎士団式戦闘術 (中級)	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが 「セレナ聖騎士団式戦闘術(初級)」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 防御に+20% 防具の装甲に+1 武器の装甲に+2 盾の装甲に+3
セレナ聖騎士団式戦闘術 (上級)	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが 「セレナ聖騎士団式戦闘術(中級)」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 防御に+20% 防具の装甲に+1 武器の装甲に+2 盾の装甲に+6
セレナ聖騎士団式戦闘術 (達人)	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが 「セレナ聖騎士団式戦闘術(上級)」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 防御に+20% 防具の装甲に+2 武器の装甲に+4 盾の装甲に+9

■ 盗賊ギルド式戦闘術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
二式盗賊ギルド式戦闘術	-30%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「一式盗賊ギルド式戦闘術」	部位狙いの命中修正に+10% 回避に+10% 防御に+15% 防御宣言時の回避力に+10%
三式盗賊ギルド式戦闘術	-40%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「二式盗賊ギルド式戦闘術」	部位狙いの命中修正に+10% 回避に+15% 防御に+20% 防御宣言時の回避力に+10%
四式盗賊ギルド式戦闘術	-50%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「三式盗賊ギルド式戦闘術」	部位狙いの命中修正に+10% 近接命中に+5% 近接修正に+4 回避に+20% 防御に+25% 防御宣言時の回避力に+10%

■ アカデミー式剣術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
アカデミー式剣術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「アカデミー式剣術」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 魔導兵器、ルーンマテリアル製武具、魔術強度を持つ武具の威力に+6、装甲に+3 防御に+10% 武器の装甲に+2 付与魔術の魔術行使に+10% 抵抗判定値、影響値に+10%
アカデミー式剣術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「アカデミー式剣術二型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 魔導兵器、ルーンマテリアル製武具、魔術強度を持つ武具の威力に+8、装甲に+4 防御に+10% 武器の装甲に+2 付与魔術の魔術行使に+10% 抵抗判定値、影響値に+10%
アカデミー式剣術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「アカデミー式剣術三型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 魔導兵器、ルーンマテリアル製武具、魔術強度を持つ武具の威力に+10、装甲に+5 防御に+20% 武器の装甲に+3 付与魔術の魔術行使に+10% 抵抗判定値、影響値に+10%

■ アカデミー式杖術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
アカデミー式杖術二型	-15%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「アカデミー式杖術」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+4 防御に+15% 武器の装甲に+2 薙ぎ払い時の命中修正に+5%
アカデミー式杖術三型	-25%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「アカデミー式杖術二型」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+4 防御に+15% 武器の装甲に+3 薙ぎ払い時の命中修正に+5%
アカデミー式杖術四型	-35%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「アカデミー式杖術三型」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+4 防御に+20% 武器の装甲に+4 薙ぎ払い時の命中修正に+10%

■ ハイアード流剣術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
ハイアード流剣術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ハイアード流剣術」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+4 防御に+10% 武器の装甲に+4
ハイアード流剣術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「ハイアード流剣術二型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+4 防御に+10% 近接受費に+10% 武器の装甲に+4
ハイアード流剣術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「ハイアード流剣術三型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+6 防御に+15% 近接受費に+15% 武器の装甲に+4

■ フォーサリア流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
フォーサリア流武術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「フォーサリア流武術」	薙ぎ払い時の最大対象数に+2 薙ぎ払い時の命中修正に+5% 近接修正に+12
フォーサリア流武術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「フォーサリア流武術二型」	薙ぎ払い時の最大対象数に+3 薙ぎ払い時の命中修正に+10% 近接修正に+14
フォーサリア流武術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「フォーサリア流武術三型」	薙ぎ払い時の最大対象数に+4 薙ぎ払い時の命中修正に+15% 近接命中に+5% 近接修正に+20

■ リレーデル流弓術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
リレーデル流弓術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「リレーデル流弓術」	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 弓系武器の射程に+60m 射撃受賞に+5% イニシアティブを算出する際、 敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます 部位狙い時の命中修正に+5%
リレーデル流弓術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「リレーデル流弓術二型」	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 弓系武器の射程に+60m 射撃受賞に+10% イニシアティブを算出する際、 敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます 部位狙い時の命中修正に+10%
リレーデル流弓術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「リレーデル流弓術三型」	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 弓系武器の射程に+100m 射撃受賞に+15% 射撃修正に+4 イニシアティブを算出する際、 敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます 部位狙い時の命中修正に+10%

■ フォレット流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
フォレット流武術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「フォレット流武術」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+6 騎乗判定に+20% 騎乗時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+5
フォレット流武術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「フォレット流武術二型」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+6 騎乗判定に+20% 騎乗時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+10
フォレット流武術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「フォレット流武術三型」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+12 騎乗判定に+20% 騎乗時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+15

■ イセネル流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
イセネル流武術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「イセネル流武術」	斧系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 投擲攻撃の命中修正に+10%、威力に+6 近接修正に+4 水中での全ての命中、防御、回避に+10%
イセネル流武術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「イセネル流武術二型」	斧系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 投擲攻撃の命中修正に+15%、威力に+9 近接修正に+4 水中での全ての命中、防御、回避に+10%
イセネル流武四三型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「イセネル流武術三型」	斧系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 投擲攻撃の命中修正に+20%、威力に+12 近接修正に+10 水中での全ての命中、防御、回避に+10%

■ ナハトディナ流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
ナハトディナ流武術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ナハトディナ流武術」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+8 武器の装甲に+4
ナハトディナ流武術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「ナハトディナ流武術二型」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+8 武器の装甲に+6
ナハトディナ流武四三型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「ナハトディナ流武術三型」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+10 武器の装甲に+8

■シーア流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
シーア流武術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「シーア流武術」	両手攻撃時の命中修正に+20% イニシアティブを算出する際、 敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます 近接修正に+6 近接受賞に+10% 武器の装甲に+2
シーア流武術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「シーア流武術二型」	両手攻撃時の命中修正に+25% イニシアティブを算出する際、 敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます 近接修正に+8 近接受賞に+10% 武器の装甲に+3
シーア流武術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「シーア流武術三型」	両手攻撃時の命中修正に+30% イニシアティブを算出する際、 敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます 近接修正に+10 近接受賞に+20% 武器の装甲に+4

■フェルムナント流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
フェルムナント流 武術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルムナント流武術」	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 防御に+10% 機械系射撃武器の装甲に+6。
			特殊 機械式射撃武器による近接攻撃を可能とする。 命中修正：+5% 威力：3D10+2+近接修正+材質修正+魔術強度 備考：2H武器の場合、威力に+5の修正が入ります。
フェルムナント流 武術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルムナント流武術二型」	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 防御に+10% 機械系射撃武器の装甲に+8。
			特殊 機械式射撃武器による近接攻撃を可能とする。 命中修正：+5% 威力：3D10+2+近接修正+材質修正+魔術強度 備考：2H武器の場合、威力に+5の修正が入ります。
フェルムナント流 武術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルムナント流武術三型」	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 防御に+15% 機械系射撃武器の装甲に+10。
			特殊 機械式射撃武器による近接攻撃を可能とする。 命中修正：+10% 威力：4D10+2+近接修正+材質修正+魔術強度 備考：2H武器の場合、威力に+5の修正が入ります。

■キルシュ流射撃術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
キルシュ流射撃術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「キルシュ流射撃術」	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 射撃修正に+6 乱戦時の味方誤射無効 機械式射撃武器の装填動作による行動消費を1ターン減らす
キルシュ流射撃術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「キルシュ流射撃術二型」	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 射撃修正に+8 乱戦時の味方誤射無効 機械式射撃武器の装填動作による行動消費を1ターン減らす
キルシュ流射撃術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「キルシュ流射撃術三型」	機械式射撃武器使用時の 命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 射撃修正に+12 乱戦時の味方誤射無効 機械式射撃武器の装填動作による行動消費を2ターン減らす

■ガルメイファン流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
ガルメイファン流武術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ガルメイファン流武術」	鞭系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+6 回避に+10%
ガルメイファン流武術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「ガルメイファン流武術二型」	鞭系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+6 回避に+15%
ガルメイファン流武術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「ガルメイファン流武術三型」	鞭系武器使用時の命中修正、防御修正に+25%、威力に+15 近接修正に+10 回避に+20%

■ファリド流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
ファリド流武術二型	-20%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ファリド流武術」	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+10%、威力に+2D10 格闘による防御宣言時、物理ダメージを7点軽減します 鈍器系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 攻撃対象の武具の装甲は半分として計算される
ファリド流武術三型	-30%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「ファリド流武術二型」	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+15%、威力に+3D10 格闘による防御宣言時、物理ダメージを10点軽減します 鈍器系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 攻撃対象の武具の装甲は半分として計算される
ファリド流武術四型	-40%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「ファリド流武術三型」	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+20%、威力に+4D10 格闘による防御宣言時、物理ダメージを12点軽減します 鈍器系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 攻撃対象の武具の装甲は半分として計算される

■モーン流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
モーン流武術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「モーン流武術」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+10 鈍器系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+7 投擲武器の射程に+10m 部位狙い時の命中修正に+5%
モーン流武術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「モーン流武術二型」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+10 鈍器系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+10 投擲武器の射程に+15m 部位狙い時の命中修正に+5%
モーン流武術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「モーン流武術三型」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+13 鈍器系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+13 投擲武器の射程に+20m 部位狙い時の命中修正に+5%

■ヘルマー流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
ヘルマー流武術二型	±0%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ヘルマー流武術」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 防具の装甲に+4
ヘルマー流武術三型	-10%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「ヘルマー流武術二型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 防具の装甲に+5
ヘルマー流武術四型	-20%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「ヘルマー流武術三型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+4 防具の装甲に+6

■ルーシェン流剣術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
ルーシェン流剣術二型	-30%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ルーシェン流剣術」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+6 防御に+10% 近接受費に+10%
	特殊	精神力を1D5点消費する事で次の自分の行動までの間、下記の修正を受ける。 近接修正に+8 武器の装甲に+2	
ルーシェン流剣術三型	-40%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「ルーシェン流剣術二型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+8 防御に+10% 近接受費に+10%
	特殊	精神力を1D5点消費する事で次の自分の行動までの間、下記の修正を受ける。 近接修正に+10 武器の装甲に+3	
ルーシェン流剣術四型	-50%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「ルーシェン流剣術三型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+10 防御に+10% 近接受費に+10%
	特殊	精神力を1D5点消費する事で次の自分の行動までの間、下記の修正を受ける。 近接修正に+12 武器の装甲に+4	

■ルーシェン流杖術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
ルーシェン流杖術二型	-30%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ルーシェン流杖術」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 杖系武器の装甲に+6 防御に+10%
	特殊	精神力を1D5点消費する事で次の自分の行動までの間、下記の修正を受ける。 魔術修正に+8 消耗軽減に+1	
ルーシェン流杖術三型	-40%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「ルーシェン流杖術二型」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 杖系武器の装甲に+8 防御に+10%
	特殊	精神力を1D5点消費する事で次の自分の行動までの間、下記の修正を受ける。 魔術修正に+10 消耗軽減に+2	
ルーシェン流杖術三型	-50%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「ルーシェン流杖術三型」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 杖系武器の装甲に+10 防御に+10%
	特殊	精神力を1D5点消費する事で次の自分の行動までの間、下記の修正を受ける。 魔術修正に+12 消耗軽減に+3	

■ルーシェン流弓術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
ルーシェン流弓術二型	-30%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ルーシェン流弓術」	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 弓系武器の射程に+40m 乱戦時の味方誤射無効
	特殊	精神力を1D5点消費する事で次の自分の行動までの間、下記の修正を受ける。 射撃修正に+10 射撃受費に+5%	
ルーシェン流弓術三型	-40%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「ルーシェン流弓術二型」	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 弓系武器の射程に+60m 乱戦時の味方誤射無効
	特殊	精神力を1D5点消費する事で次の自分の行動までの間、下記の修正を受ける。 射撃修正に+12 射撃受費に+10%	
ルーシェン流弓術四型	-50%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「ルーシェン流弓術三型」	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 弓系武器の射程に+80m 乱戦時の味方誤射無効
	特殊	精神力を1D5点消費する事で次の自分の行動までの間、下記の修正を受ける。 射撃修正に+14 射撃受費に+15%	

■エルフィス流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
エルフィス流武術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「エルフィス流武術」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+4 射撃修正に+4
エルフィス流武術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「エルフィス流武術二型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+4 射撃修正に+4
エルフィス流武術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「エルフィス流武術三型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+6 射撃修正に+6

■グランツ流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
グランツ流武術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「グランツ流武術」	全ての武器の命中修正、防御修正に+10% 回避に+5% 防御に+10% 近接受費に+10% 射撃受費に+10%
グランツ流武術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「グランツ流武術二型」	全ての武器の命中修正、防御修正に+10% 回避に+10% 防御に+10% 近接受費に+10% 射撃受費に+10% 近接修正に+4 射撃修正に+4
グランツ流武術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「グランツ流武術三型」	全ての武器の命中修正、防御修正に+15% 回避に+15% 防御に+10% 近接受費に+10% 射撃受費に+10% 近接修正に+6 射撃修正に+6

■アーノン流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
アーノン流武術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「アーノン流武術」	薙ぎ払い時の命中修正に+15% 近接修正に+18 近接受費に+5%
アーノン流武術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「アーノン流武術二型」	薙ぎ払い時の命中修正に+20% 近接修正に+22 近接受費に+10%
アーノン流武術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「アーノン流武術三型」	薙ぎ払い時の命中修正に+25% 近接修正に+32 近接受費に+15%

■フェルト流剣術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
フェルト流剣術二型	-20%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルト流剣術」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+8 回避に+5% 防御に+10%
フェルト流剣術三型	-30%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルト流剣術二型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+10 回避に+5% 防御に+10%
フェルト流剣術四型	-40%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルト流剣術三型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+14 回避に+10% 防御に+15%

■フェルト流双剣術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
フェルト流双剣術二型	-20%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルト流双剣術」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 両手攻撃時の命中修正に+15% 近接修正に+4 回避に+10%
フェルト流双剣術三型	-30%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルト流双剣術二型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 両手攻撃時の命中修正に+20% 近接修正に+4 回避に+15%
フェルト流双剣術四型	-40%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルト流双剣術三型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 両手攻撃時の命中修正に+25% 近接修正に+6 回避に+20%

■フェルト流槍術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
フェルト流槍術二型	-20%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルト流槍術」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 攻撃対象の装甲に-6(0より低い値にはなりません) 近接修正に+4 回避に+5%
フェルト流槍術三型	-30%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルト流槍術二型」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 攻撃対象の装甲に-8(0より低い値にはなりません) 近接修正に+4 回避に+5%
フェルト流槍術四型	-40%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルト流槍術三型」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 攻撃対象の装甲に-10(0より低い値にはなりません) 近接修正に+6 回避に+10%

■フェルト流弓術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
フェルト流弓術	-20%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルト流弓術」	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6、 弓系武器の射程に+20m 射撃修正に+8 回避に+5%
フェルト流弓術三型	-30%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルト流弓術二型」	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 弓系武器の射程に+40m 射撃修正に+8 回避に+5%
フェルト流弓術四型	-40%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「フェルト流弓術三型」	弓系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 弓系武器の射程に+60m 射撃修正に+10 回避に+10%

■ロイロイ流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
ロイロイ流武術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ロイロイ流武術」	棒系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+4 盾による防御修正に+20% 近接受費に+10% 盾の装甲に+5
ロイロイ流武術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「ロイロイ流武術二型」	棒系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+6 盾による防御修正に+20% 近接受費に+15% 盾の装甲に+5
ロイロイ流武術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「ロイロイ流武術三型」	棒系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+10 盾による防御修正に+20% 近接受費に+20% 盾の装甲に+8

■ロイド流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
ロイド流武術二型	-20%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ロイド流武術」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 射撃修正に+8 回避に+10%
ロイド流武術三型	-30%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「ロイド流武術二型」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 射撃修正に+10 回避に+15%
ロイド流武術四型	-40%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「ロイド流武術三型」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 射撃修正に+12 回避に+20%

■アルマチュア流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
アルマチュア流武術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「アルマチュア流武術」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+4 攻撃対象の装甲に-6(0より低い値にはなりません) 近接受賞に+10%
アルマチュア流武術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「アルマチュア流武術二型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+4 攻撃対象の装甲に-8(0より低い値にはなりません) 近接受賞に+15%
アルマチュア流武術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「アルマチュア流武術三型」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+10 攻撃対象の装甲に-10(0より低い値にはなりません) 近接受賞に+20%

■ダーゼン流槍術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
ダーゼン流槍術二型	-20%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「ダーゼン流槍術」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 薙ぎ払いの命中修正に+10% 近接修正に+4 防御に+10% 武器の装甲に+2
ダーゼン流槍術三型	-30%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「ダーゼン流槍術二型」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 薙ぎ払いの命中修正に+15% 近接修正に+4 防御に+10% 武器の装甲に+2
ダーゼン流槍術四型	-40%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「ダーゼン流槍術三型」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 薙ぎ払いの命中修正に+20% 近接修正に+6 防御に+15% 武器の装甲に+3

■ スイーム流格闘術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
スイーム流格闘術二型	-20%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「スイーム流格闘術」	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+10%、威力に+2D10 格闘による防御宣言時、物理ダメージを7点軽減します 特定武器系統使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+6 近接受賞に+10% 部位狙い時の命中修正に+5% 水中での全ての命中、防御、回避に+10%
スイーム流格闘術三型	-30%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「スイーム流格闘術二型」	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+15%、威力に+3D10 格闘による防御宣言時、物理ダメージを10点軽減します 特定武器系統使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+6 近接受賞に+10% 部位狙い時の命中修正に+5% 水中での全ての命中、防御、回避に+10%
スイーム流格闘術四型	-40%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「スイーム流格闘術三型」	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+20%、威力に+4D10 格闘による防御宣言時、物理ダメージを12点軽減します 特定武器系統使用時の命中、防御判定に+15%、威力に+9 近接修正に+8 防御判定に+5% 近接受賞に+15% 部位狙い時の命中修正に+5% 水中での全ての命中、防御、回避に+10%

<オリジナルの戦闘スタイルの作成>

1,000点の経験値を支払うことで我流の戦闘スタイルを作成する事が出来ます。
我流は何時でも習得可能で、現在使用している戦闘スタイルを置き換えて使用します。
作成はスキルポイント(以下SP)を消費し、各種アビリティを獲得する事で行います。
ただし、同一名称のアビリティは一つしか習得出来ません(ニンプルとニンプルⅡを取得など)。
しかし、ウェポンマスタリーは違う武器系統であれば重複して習得する事が出来ます。
使用できるSP数や戦闘スタイルのレベルアップについては下記表を参照してください。

レベル	習得条件	SP
1	武術技能がGランク以上。経験値1,000点の消費	8
2	武術技能がDランク以上。経験値2,000点の消費	12
3	武術技能がAランク以上。経験値4,000点の消費	16
4	武術技能がEX+ランク以上。経験値10,000点の消費	22

■ 戦闘スタイル用アビリティ

名称	消費SP	効果
ウェポンマスタリー	2	特定武器系統使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3。習得時に一つの武器系統を選択します
ウェポンマスタリーⅡ	4	特定武器系統使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6。習得時に一つの武器系統を選択します
ウェポンマスタリーⅢ	6	特定武器系統使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9。習得時に一つの武器系統を選択します
ウェポンマスタリーⅣ	8	特定武器系統使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12。習得時に一つの武器系統を選択します
スローイング	2	投擲攻撃の命中修正に+5%、威力に+3。
スローイングⅡ	4	投擲攻撃の命中修正に+10%、威力に+6。
スローイングⅢ	6	投擲攻撃の命中修正に+15%、威力に+9。
スローイングⅣ	8	投擲攻撃の命中修正に+20%、威力に+12。
アイアンフィスト	2	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+5%、威力に+1D10。 格闘による防御宣言時、物理ダメージを5点軽減します
アイアンフィストⅡ	4	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+10%、威力に+2D10。 格闘による防御宣言時、物理ダメージを7点軽減します
アイアンフィストⅢ	6	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+15%、威力に+3D10。 格闘による防御宣言時、物理ダメージを10点軽減します
アイアンフィストⅣ	8	格闘攻撃の命中修正、防御修正に+20%、威力に+4D10。 格闘による防御宣言時、物理ダメージを12点軽減します
ショートマスタリー	1	近接修正に+4
ロングマスタリー	1	射撃修正に+4
バッシュ	1	近接修正に+2。重複習得可能
スナイピング	1	射撃修正に+2。重複習得可能
ニンプル	1	回避に+5%
ニンプルⅡ	3	回避に+10%
ニンプルⅢ	6	回避に+15%
ニンプルⅣ	9	回避に+20%
アヴォイド	2	回避宣言時の回避力に+10%
アヴォイドⅡ	5	回避宣言時の回避力に+15%
ディフェンスムーブ	2	防御宣言時の回避力に+10%
ディフェンスムーブⅡ	5	防御宣言時の回避力に+15%
ディフェンシブ	1	防御に+10%
ディフェンシブⅡ	2	防御に+15%
ディフェンシブⅢ	3	防御に+20%
ディフェンシブⅣ	4	防御に+25%
パリア	1	武器の装甲に+1。重複習得可能
アーマーマスタリー	1	防具の装甲に+1。重複習得可能
ロングレンジ	2	特定系統の射撃武器使用時の射程に+20m。重複習得可能。習得時に一つの武器系統を選択します
クイックリロード	3	機械式射撃武器の装填動作による行動消費を1ターン減らします
クイックリロードⅡ	5	機械式射撃武器の装填動作による行動消費を2ターン減らします
アキュレート	1	乱戦時の味方誤射無効
ダブルソードフェンサー	3	両手攻撃時の命中修正に+10%
ダブルソードフェンサーⅡ	5	両手攻撃時の命中修正に+15%
ダブルソードフェンサーⅢ	7	両手攻撃時の命中修正に+20%
ダブルソードフェンサーⅣ	9	両手攻撃時の命中修正に+25%
エイミング	1	部位狙いの命中修正に+5%
エイミングⅡ	3	部位狙いの命中修正に+10%
エイミングⅢ	6	部位狙いの命中修正に+15%
エイミングⅣ	10	部位狙いの命中修正に+20%

名称	消費SP	効果
クイック	1	イニシアティブを算出する際、敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます
マルチアタック	3	薙ぎ払い時の命中修正に+5%
マルチアタックⅡ	6	薙ぎ払い時の命中修正に+10%
マルチアタックⅢ	9	薙ぎ払い時の命中修正に+15%
マルチアタックⅣ	12	薙ぎ払い時の命中修正に+20%
ペネトレート	1	近接受貫に+5%
ペネトレートⅡ	2	近接受貫に+10%
ペネトレートⅢ	3	近接受貫に+15%
ペネトレートⅣ	4	近接受貫に+20%
ペネトレートショット	1	射撃受貫に+5%
ペネトレートショットⅡ	2	射撃受貫に+10%
ペネトレートショットⅢ	3	射撃受貫に+15%
ペネトレートショットⅣ	4	射撃受貫に+20%
インパクト	2	攻撃対象の装甲に-4(0より低い値にはなりません)
インパクトⅡ	4	攻撃対象の装甲に-6(0より低い値にはなりません)
インパクトⅢ	6	攻撃対象の装甲に-8(0より低い値にはなりません)
インパクトⅣ	8	攻撃対象の装甲に-10(0より低い値にはなりません)
ワイドアタック	1	薙ぎ払い時の最大対象数に+1。重複習得可能
ライド	1	騎乗判定に+10%
キャバリー	2	騎乗時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+5
キャバリーⅡ	4	騎乗時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+10
キャバリーⅢ	6	騎乗時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+15
キャバリーⅣ	8	騎乗時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+20
アンダーウォーター	2	水中での全ての命中、防御、回避に+10%

魔術専攻

<初期に選択可能な魔術専攻>

魔術専攻は魔術技能を習得した時に1つだけ選択することが出来ます。
一度選択した魔術専攻は我流に転向しない限りは変更する事は出来ません。

名称	知識判定	取得条件	修正
アカデミー式 魔術構築理論	+20%	アカデミーに何らかの縁がある事	魔術行使に+10% 魔術修正に+6 魔術の持続時間にx2 抵抗判定値、影響値に+10%
	備考	アカデミー魔術科で使用されている魔術構築式。 基本的なものながら強力な構築式となっています。	
アカデミー式 生体魔術構築理論	+20%	アカデミーに何らかの縁がある事	付与魔術の魔術行使に+10%、効果に+3 精神魔術の魔術行使に+10%、効果に+3 強化魔術の魔術行使に+10% 肉體魔術の魔術行使に+10% 魔術行使に+10%
	備考	アカデミー魔導生体科で使用されている魔術構築式。 雑多な魔術の扱いに優れますが、実用性には欠けています。	
アカデミー式 戦闘魔術構築理論	+20%	アカデミーに何らかの縁がある事	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 回避に+5% 魔力障壁の効果に+5 自己回復の回復量に+5 魔力付加の効果に+3
	備考	アカデミー剣術科で使用されている魔術構築式。 近接戦を行う事を視野に入れ、戦士向けの構築式となっています。	
セレナ式魔術構築理論	+20%	セレナ教神殿に何らかの縁がある事	治癒魔術の魔術行使に+10%、効果に+4 抵抗判定値、影響値に+10% 魔力障壁の効果に+5 特記事項「広域結界」の効果を得ます
	備考	セレナ教の神官が使用している魔術構築式。 治癒魔術の扱いに重点を置き、いかなる時も確実に癒しの力を行使することが出来ます。	
セレナ聖騎士団式 魔術構築理論	+10%	セレナ教聖騎士団に何らかの縁がある事	治癒魔術の行使判定に+10%、効果に+4 抵抗判定値に+10% 魔力付加の効果に+3 特記事項「対魔力」の効果を得ます
	備考	セレナ教に仕える聖騎士、神官戦士が使用している魔術構築式。	
エルフィス式 魔術構築理論	+10%	エルフィスに何らかの縁がある事	炎属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 水属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 風属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 地属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 消耗軽減に+2
	備考	魔術の扱いに長けるエルフィス族独自の魔術構築式。 属性魔術の扱いに長けています。	
シール式 魔術構築理論	+10%	エルフィスに何らかの縁がある事	無属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 付与魔術の魔術行使に+10%、効果に+3 魔力障壁展開時の消費魔力を2点軽減します(0以下にはなりません) 特記事項「広域結界」の効果を得ます
	備考	エルフィスの部族の一つであるシール族に伝わる魔術構築式。 付与魔術と魔力障壁の展開に長け、広範囲を守護する力を持ちます。	
グランツ式魔術構築理論	±0%	グランツに何らかの縁がある事	魔術行使に+10%、魔術受貴に+10%、魔術修正に+4 魔術に対する回避に+5%
	備考	グランツ族に伝わる魔術構築式。 構築式としての完成度は低いですが、魔力の低さを補う為に作られています。	
エルト式魔術構築理論	-20%	グランツに何らかの縁がある事	消耗軽減に+4 魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります
	備考	グランツの部族の一つであるエルト族に伝わる魔術構築式。 グランツとしては珍しく魔術の探求を行う部族で、 彼らの持つ劣悪な魔術回路を用いて高度な魔術を行使する理論を確立しています。	
フェルト式魔術構築理論	±0%	フェルトに何らかの縁がある事	幻惑魔術の魔術行使に+10%、幻覚の効果に+5% 魔術行使に+10% 消耗軽減に+2 魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります
	備考	フェルト族が用いている魔術構築式。 幻想魔術に最適化され、効率的な魔術展開が可能となっています。	

名称	知識判定	取得条件	修正
ロイロイ式魔術構築理論	+10%	ロイロイに何らかの縁がある事	召喚魔術の魔術行使に+10%、抵抗修正に-5% 付与魔術の魔術行使に+10%、効果に+3 魔術行使判定に+10% 消耗軽減に+2
	備考	ロイロイの魔術士に普及している一般的な魔術構築式。 召還魔術と付与魔術に対して適正があります。	
ミーガン式魔術構築理論	±0%	ロイロイに何らかの縁がある事	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 無属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 魔術行使に+10% 魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります
	備考	ロイロイの部族の一つであるミーガン族に伝わる魔術構築式。 術者の素質を引き出す術に長け、高度な魔術を低い魔力で扱うことが出来ます。	

<魔術専攻の成長>

一定条件を満たすことによって、魔術専攻はより強力なものへと成長させることが出来ます。

■アカデミー式魔術構築理論

名称	知識判定	取得条件	修正
アカデミー式 魔術構築理論二型	+10%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「アカデミー式魔術構築理論」	魔術行使に+10% 魔術修正に+10 消耗軽減に+2 魔術の持続時間にx2 抵抗判定値、影響値に+10%
アカデミー式 魔術構築理論三型	±0%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「アカデミー式魔術構築理論二型」	魔術行使に+15% 魔術修正に+10 魔術の射程に+20m 魔術の効果半径に+2m 消耗軽減に+2 魔術の持続時間にx2 抵抗判定値、影響値に+10%
アカデミー式 魔術構築理論四型	-10%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「アカデミー式魔術構築理論三型」	魔術行使に+20% 魔術修正に+14 魔術の射程に+40m 魔術の効果半径に+4m 消耗軽減に+4 魔術の持続時間にx2 抵抗判定値、影響値に+10%

■アカデミー式生体魔術構築理論

名称	知識判定	取得条件	修正
アカデミー式 生体魔術構築理論二型	+10%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「アカデミー式生体魔術構築理論」	付与魔術の魔術行使に+10%、効果に+3 精神魔術の魔術行使に+10%、効果に+3 強化魔術の魔術行使に+10% 肉体魔術の魔術行使に+10% 魔術行使に+15% 魔法生物の最大制御数にx2
アカデミー式 生体魔術構築理論三型	±0%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が 「アカデミー式生体魔術構築理論二型」	付与魔術の魔術行使に+10%、効果に+3 精神魔術の魔術行使に+10%、効果に+3 強化魔術の魔術行使に+15% 肉体魔術の魔術行使に+15% 魔術行使に+20% 魔法生物の最大制御数にx2
アカデミー式 生体魔術構築理論四型	-10%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が 「アカデミー式生体魔術構築理論三型」	付与魔術の魔術行使に+15%、効果に+6 精神魔術の魔術行使に+15%、効果に+6 強化魔術の魔術行使に+20% 肉体魔術の魔術行使に+20% 魔術行使に+20% 魔法生物の最大制御数にx3

■アカデミー式戦闘魔術構築理論

名称	知識判定	取得条件	修正
アカデミー式 戦闘魔術構築理論二型	+10%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が 「アカデミー式戦闘魔術構築理論」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 回避に+5% 魔力障壁の効果に+10 自己回復の回復量に+5 魔力付加の効果に+6 武術技能を習得していない場合、疑似的にGランクとして扱います

名称	知識判定	取得条件	修正
アカデミー式 戦闘魔術構築理論三型	±0%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が 「アカデミー式戦闘魔術構築理論二型」	剣系武器使用時の命中、防御判定に+10%、威力に+6 回避に+5% 魔力障壁の効果に+10 自己回復の回復量に+10 魔力付加の効果に+6 武術技能を習得していない場合、疑似的にGランクとして扱います
アカデミー式 戦闘魔術構築理論四型	-10%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が 「アカデミー式戦闘魔術構築理論三型」	剣系武器使用時の命中、防御判定に+15%、威力に+9 回避に+10% 魔力障壁の効果に+10 自己回復の回復量に+10 魔力付加の効果に+9 武術技能を習得していない場合、疑似的にGランクとして扱います

■ セレナ式魔術構築理論

名称	知識判定	取得条件	修正
セレナ式 魔術構築理論二型	+10%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「セレナ式魔術構築理論」	治癒魔術の魔術行使に+15%、効果に+8 抵抗判定値、影響値に+10% 魔力障壁の効果に+10 特記事項「広域結界」の効果を得ます
セレナ式 魔術構築理論三型	±0%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「セレナ式魔術構築理論二型」	治癒魔術の魔術行使に+20%、効果に+12 抵抗判定値、影響値に+10% 魔力障壁の効果に+15 特記事項「広域結界」の効果を得ます
セレナ式 魔術構築理論四型	-10%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「セレナ式魔術構築理論三型」	治癒魔術の魔術行使に+25%、効果に+16 抵抗判定値、影響値に+20% 魔力障壁の効果に+20 消耗軽減に+2 特記事項「広域結界」の効果を得ます

■ セレナ聖騎士団式魔術構築理論

名称	知識判定	取得条件	修正
セレナ聖騎士団式 魔術構築理論二型	±0%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が 「セレナ聖騎士団式魔術構築理論」	治癒魔術の魔術行使に+15%、効果に+8 抵抗判定値、影響値に+10% 魔力付加の効果に+6 特記事項「対魔力」の効果を得ます
セレナ聖騎士団式 魔術構築理論三型	-10%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が 「セレナ聖騎士団式魔術構築理論二型」	治癒魔術の魔術行使に+20%、効果に+12 抵抗判定値、影響値に+10% 魔力付加の効果に+9 特記事項「対魔力」の効果を得ます
セレナ聖騎士団式 魔術構築理論四型	-20%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が 「セレナ聖騎士団式魔術構築理論三型」	治癒魔術の魔術行使に+25%、効果に+16 抵抗判定値、影響値に+20% 魔力付加の効果に+12 消耗軽減に+2 特記事項「対魔力」の効果を得ます

■ エルフィス式魔術構築理論

名称	知識判定	取得条件	修正
エルフィス式 魔術構築理論 (フォモス)	±0%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「エルフィス式魔術構築理論」	炎属性魔術の魔術行使に+15%、威力に+6 水属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 風属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 地属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 消耗軽減に+4
エルフィス式 魔術構築理論 (ウォルターク)	±0%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「エルフィス式魔術構築理論」	炎属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 水属性魔術の魔術行使に+15%、威力に+6 風属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 地属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 消耗軽減に+4
エルフィス式 魔術構築理論 (クリサリー)	±0%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「エルフィス式魔術構築理論」	炎属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 水属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 風属性魔術の魔術行使に+15%、威力に+6 地属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 消耗軽減に+4
エルフィス式 魔術構築理論 (ファリーナ)	±0%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「エルフィス式魔術構築理論」	炎属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 水属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 風属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 地属性魔術の魔術行使に+15%、威力に+6 消耗軽減に+4

■ シール式魔術構築理論

名称	知識判定	取得条件	修正
シール式 魔術構築理論二型	±0%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「シール式魔術構築理論」	無属性魔術の魔術行使に+15%、威力に+6 付与魔術の魔術行使に+10%、効果に+3 魔力障壁展開時の消費魔力を3点軽減します(0以下にはなりません) 特記事項「広域結界」の効果を得ます
シール式 魔術構築理論三型	-10%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「シール式魔術構築理論二型」	無属性魔術の魔術行使に+15%、威力に+6 付与魔術の魔術行使に+15%、効果に+6 魔力障壁展開時の消費魔力を4点軽減します(0以下にはなりません) 特記事項「広域結界」の効果を得ます
シール式 魔術構築理論四型	-20%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「シール式魔術構築理論三型」	無属性魔術の魔術行使に+20%、威力に+9 付与魔術の魔術行使に+20%、効果に+9 魔力障壁展開時の消費魔力を5点軽減します(0以下にはなりません) 特記事項「広域結界」の効果を得ます

■ グランツ式魔術構築理論

名称	知識判定	取得条件	修正
グランツ式 魔術構築理論二型	-10%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「グランツ式魔術構築理論」	魔術行使に+10%、魔術受貴に+20%、魔術修正に+6 魔術に対する回避に+5%
グランツ式 魔術構築理論三型	-20%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「グランツ式魔術構築理論二型」	魔術行使に+15%、魔術受貴に+20%、魔術修正に+8 魔術に対する回避に+5%
グランツ式 魔術構築理論四型	-30%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「グランツ式魔術構築理論三型」	魔術行使に+20%、魔術受貴に+20%、魔術修正に+12 魔術に対する回避に+5%

■ エルト式魔術構築理論

名称	知識判定	取得条件	修正
エルト式 魔術構築理論二型	-30%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「エルト式魔術構築理論」	消耗軽減に+6 魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります
エルト式 魔術構築理論三型	-40%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「エルト式魔術構築理論二型」	消耗軽減に+6 魔術の使用条件の魔術習熟度が2ランク低くなります
エルト式 魔術構築理論四型	-50%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「エルト式魔術構築理論三型」	消耗軽減に+6 魔術の使用条件の魔術習熟度が3ランク低くなります

■ フェルト式魔術構築理論

名称	知識判定	取得条件	修正
フェルト式 魔術構築理論二型	-10%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「フェルト式魔術構築理論」	幻惑魔術の魔術行使に+15%、幻覚の効果に+10% 魔術行使に+10% 消耗軽減に+4 魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります
フェルト式 魔術構築理論三型	-20%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「フェルト式魔術構築理論二型」	幻惑魔術の魔術行使に+20%、幻覚の効果に+15% 魔術行使に+10% 消耗軽減に+6 魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります
フェルト式 魔術構築理論四型	-30%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「フェルト式魔術構築理論三型」	幻惑魔術の魔術行使に+25%、幻覚の効果に+20% 魔術行使に+10% 消耗軽減に+8 魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります 魔力容量、魔力に+30

■ ロイロイ式魔術構築理論

名称	知識判定	取得条件	修正
ロイロイ式 魔術構築理論二型	±0%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「ロイロイ式魔術構築理論」	召喚魔術の魔術行使に+15%、抵抗修正に-10% 付与魔術の魔術行使に+10%、効果に+3 魔術行使に+10% 消耗軽減に+4
ロイロイ式 魔術構築理論三型	-10%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「ロイロイ式魔術構築理論二型」	召喚魔術の魔術行使に+15%、抵抗修正に-10% 付与魔術の魔術行使に+15%、効果に+6 魔術行使に+15% 消耗軽減に+6
ロイロイ式 魔術構築理論四型	-20%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「ロイロイ式魔術構築理論三型」	召喚魔術の魔術行使に+20%、抵抗修正に-15% 付与魔術の魔術行使に+20%、効果に+9 魔術行使に+20% 消耗軽減に+8 魔術の持続時間に×2

■ミーガン式魔術構築理論

名称	知識判定	取得条件	修正
ミーガン式 魔術構築理論二型	-10%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「ミーガン式魔術構築理論」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 無属性魔術の魔術行使に+15%、威力に+6 魔術行使に+10% 魔術修正に+2 魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります
ミーガン式 魔術構築理論三型	-20%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「ミーガン式魔術構築理論二型」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 無属性魔術の魔術行使に+20%、威力に+9 魔術行使に+10% 魔術修正に+4 魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります
ミーガン式 魔術構築理論四型	-30%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「ミーガン式魔術構築理論三型」	杖系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 無属性魔術の魔術行使に+25%、威力に+12 魔術行使に+20% 魔術修正に+10 魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります

<オリジナルの魔術専攻の作成>

1,000点の経験値を支払うことで我流の魔術専攻を作成する事が出来ます。
 我流は何時でも習得可能で、現在使用している魔術専攻を置き換えて使用します。
 作成はスキルポイント(以下SP)を消費する事で各種アビリティを獲得する事で行います。
 ただし、同一名称のアビリティは一つしか習得出来ません(コンセントレーションとコンセントレーションⅡを取得など)。
 しかし、ルーンマスターは違う魔術系統であれば重複して習得する事が出来ます。
 使用できるSP数や魔術専攻のレベルアップについては下記表を参照してください。

レベル	習得条件	SP
1	魔術技能がGランク以上。経験値1,000点の消費	8
2	魔術技能がDランク以上。経験値2,000点の消費	12
3	魔術技能がAランク以上。経験値4,000点の消費	16
4	魔術技能がEX+ランク以上。経験値10,000点の消費	22

■魔術専攻用アビリティ

名称	消費SP	効果
ルーンマスター	2	特定属性魔術使用時の魔術行使に+10%、威力に+3。 習得時に一つの属性魔術を選択します
ルーンマスターⅡ	4	特定属性魔術使用時の魔術行使に+15%、威力に+6。 習得時に一つの属性魔術を選択します
ルーンマスターⅢ	6	特定属性魔術使用時の魔術行使に+20%、威力に+9。 習得時に一つの属性魔術を選択します
ルーンマスターⅣ	8	特定属性魔術使用時の魔術行使に+25%、威力に+12。 習得時に一つの属性魔術を選択します
コンセントレーション	1	魔術行使に+10%
コンセントレーションⅡ	2	魔術行使に+15%
コンセントレーションⅢ	3	魔術行使に+20%
コンセントレーションⅣ	4	魔術行使に+25%
チャージ	1	魔術修正に+2。重複習得可能
ペネトレート	1	魔術受貫に+10%
ペネトレートⅡ	2	魔術受貫に+20%
ペネトレートⅢ	3	魔術受貫に+30%
レジスタンス	1	抵抗判定値、影響値に+10%
レジスタンスⅡ	2	抵抗判定値、影響値に+15%
レジスタンスⅢ	3	抵抗判定値、影響値に+20%
リリース	3	消耗軽減に+2。重複習得可能
ロングサイト	1	魔術の射程に+10m。重複習得可能
ワイドエリア	1	魔術の効果半径に+2m。重複習得可能
ロングタイム	1	魔術の持続時間にx2
ルーンフィールド	2	魔力障壁の効果に+5。重複習得可能
リジェネレーション	2	自己回復の回復量に+5。重複習得可能
ルーンブレイド	2	魔力付加の効果に+3。重複習得可能
エンハンス	3	魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります
エンハンスⅡ	8	魔術の使用条件の魔術習熟度が2ランク低くなります
エンハンスⅢ	15	魔術の使用条件の魔術習熟度が3ランク低くなります

魔導理論

<初期に選択可能な魔導理論>

魔導理論は魔導技能を習得した時に1つだけ選択することが出来ます。
一度選択した魔導理論は我流に転向しない限りは変更する事は出来ません。

名称	知識判定	取得条件	修正
魔導協会式 魔導展開理論	+20%	魔導協会に何らかの縁がある事	攻撃魔導の魔導行使に+10%、威力に+3 補助魔導の魔導行使に+10% 治癒魔導の魔導行使に+10%、効果に+6 魔導行使に+10%
	備考	魔導協会で作案され、代々受け継がれてきた展開式。 歴史が古いだけあり、汎用性が高く、完成度は高いと言えるでしょう。	
シーア式 基礎魔導展開理論	±0%	シーア王立魔導学院に何らかの縁がある事	魔導修正に+4 魔導行使に+10% 魔導の射程に+10m 魔導の効果半径に+1m 魔導の持続時間にx2
	備考	シーア帝国で作案された魔導の基本的な展開式。 魔導の総合的な強化に重点を置き、効果の底上げを行っています。	
シーア式 戦闘魔導展開理論	±0%	シーア王立魔導学院に何らかの縁がある事	攻撃魔導の魔導行使に+10%、威力に+3 魔導修正に+6 魔導の射程に+10m 魔導の効果半径に+1m
	備考	シーア帝国で作案された魔導の発展的な展開式。 攻撃魔導に重点を置き、火力に優れた展開式となっています。	
ナハトディナ式 基礎魔導展開理論	-10%	ナハトディナ王立魔導研究所に 何らかの縁がある事	補助魔導の魔導行使に+10% 治癒魔導の魔導行使に+10%、効果に+6 魔導の射程に+20m 消耗軽減に+2
	備考	ナハトディナ王国で作案された魔導の基本的な展開式。 治癒魔導に重点を置き、少しでも多くの人を効率よく癒すことに長けた展開式となっています。	
ナハトディナ式 戦闘魔導展開理論	-20%	ナハトディナ王立魔導研究所に 何らかの縁がある事	魔導行使に+10% 魔導修正に+8 魔導の射程に+20m 消耗軽減に+2
	備考	ナハトディナ王国で作案された魔導の展開式。 軍用に開発され、汎用性に富んだ展開式となっています。	
セレナ式 治癒魔導展開理論	±0%	セレナ教神殿に何らかの縁がある事	治癒魔導の魔導行使に+10%、効果に+14 治癒魔導の効果半径に+2m
	備考	セレナ教の神官によって使用されている魔導の展開式。 治癒魔導の力を最大限発揮出来る展開式となっています。 しかし、治癒魔導以外の扱いは難しく、汎用性は低くなっています。	
ファリド式 神聖魔導展開理論	±0%	ファリド教国に 何らかの縁がある事	精神力を使用したDランク魔力障壁の展開が可能となります 攻撃魔導の魔導行使に+10%、威力に+3 補助魔導の魔導行使に+10% 魔導修正に+4
	備考	ファリド教の神官によって使用されている魔導の展開式。 魔力障壁を展開する事が出来るなど防御に優れる他、 攻撃魔導と補助魔導の扱いにも長けた実戦向けの展開式となっています。	

<魔導理論の成長>

一定条件を満たすことによって、魔導理論はより強力なものへと成長させることができます。

■ 魔導協会式魔導展開理論

名称	知識判定	取得条件	修正
魔導協会式 魔導展開理論二型	+10%	魔導技能をDランク以上取得 魔導理論が「魔導協会式魔導展開理論」	攻撃魔導の魔導行使に+15%、威力に+6 補助魔導の魔導行使に+10% 治癒魔導の魔導行使に+10%、効果に+6 魔導行使に+15%
魔導協会式 魔導展開理論三型	±0%	魔導技能をAランク以上取得 魔導理論が「魔導協会式魔導展開理論二型」	攻撃魔導の魔導行使に+15%、威力に+6 補助魔導の魔導行使に+15% 治癒魔導の魔導行使に+15%、効果に+9 魔導行使に+15%
魔導協会式 魔導展開理論四型	-10%	魔導技能をEX+ランク以上取得 魔導理論が「魔導協会式魔導展開理論三型」	攻撃魔導の魔導行使に+20%、威力に+9 補助魔導の魔導行使に+20% 治癒魔導の魔導行使に+20%、効果に+12 魔導行使に+20%

■ シーア式基礎魔導展開理論

名称	知識判定	取得条件	修正
シーア式 基礎魔導展開理論二型	-10%	魔導技能をDランク以上取得 魔導理論が「シーア式基礎魔導展開理論」	魔導修正に+6 魔導行使に+10% 魔導の射程に+20m 魔導の効果半径に+2m 魔導の持続時間にx2
シーア式 基礎魔導展開理論三型	-20%	魔導技能をAランク以上取得 魔導理論が「シーア式基礎魔導展開理論二型」	魔導修正に+8 魔導行使に+10% 魔導の射程に+30m 魔導の効果半径に+3m 魔導の持続時間にx2
シーア式 基礎魔導展開理論四型	-30%	魔導技能をEX+ランク以上取得 魔導理論が「シーア式基礎魔導展開理論三型」	魔導修正に+12 魔導行使に+10% 魔導の射程に+50m 魔導の効果半径に+5m 魔導の持続時間にx2

■ シーア式戦闘魔導展開理論

名称	知識判定	取得条件	修正
シーア式 戦闘魔導展開理論二型	-10%	魔導技能をDランク以上取得 魔導理論が「シーア式戦闘魔導展開理論」	攻撃魔導の魔導行使に+15%、威力に+6 魔導修正に+6 魔導の射程に+10m 魔導の効果半径に+2m
シーア式 戦闘魔導展開理論三型	-20%	魔導技能をAランク以上取得 魔導理論が「シーア式戦闘魔導展開理論二型」	攻撃魔導の魔導行使に+20%、威力に+9 魔導修正に+6 魔導の射程に+20m 魔導の効果半径に+2m
シーア式 戦闘魔導展開理論四型	-30%	魔導技能をEX+ランク以上取得 魔導理論が「シーア式戦闘魔導展開理論三型」	攻撃魔導の魔導行使に+25%、威力に+12 魔導修正に+12 魔導の射程に+30m 魔導の効果半径に+3m

■ ナハトディナ式基礎魔導展開理論

名称	知識判定	取得条件	修正
ナハトディナ式 基礎魔導展開理論二型	-20%	魔導技能をDランク以上取得 魔導理論が 「ナハトディナ式基礎魔導展開理論」	補助魔導の魔導行使に+10% 治癒魔導の魔導行使に+15%、効果に+9 魔導の射程に+20m 消耗軽減に+4
ナハトディナ式 基礎魔導展開理論三型	-30%	魔導技能をAランク以上取得 魔導理論が 「ナハトディナ式基礎魔導展開理論二型」	補助魔導の魔導行使に+10% 治癒魔導の魔導行使に+20%、効果に+12 魔導の射程に+20m 消耗軽減に+6
ナハトディナ式 基礎魔導展開理論四型	-40%	魔導技能をEX+ランク以上取得 魔導理論が 「ナハトディナ式基礎魔導展開理論三型」	補助魔導の魔導行使に+20% 治癒魔導の魔導行使に+25%、効果に+15 魔導の射程に+30m 消耗軽減に+8

■ ナハトディナ式戦闘魔導展開理論

名称	知識判定	取得条件	修正
ナハトディナ式 戦闘魔導展開理論二型	-30%	魔導技能をDランク以上取得 魔導理論が 「ナハトディナ式戦闘魔導展開理論」	魔導行使に+10% 魔導修正に+10 魔導の射程に+30m 消耗軽減に+4
ナハトディナ式 戦闘魔導展開理論三型	-40%	魔導技能をAランク以上取得 魔導理論が 「ナハトディナ式戦闘魔導展開理論二型」	魔導行使に+15% 魔導修正に+12 魔導の射程に+30m 消耗軽減に+6
ナハトディナ式 戦闘魔導展開理論四型	-50%	魔導技能をEX+ランク以上取得 魔導理論が 「ナハトディナ式戦闘魔導展開理論三型」	魔導行使に+25% 魔導受貫に+10% 魔導修正に+16 魔導の射程に+30m 消耗軽減に+8

■ セレナ式治癒魔導展開理論

名称	知識判定	取得条件	修正
セレナ式 治癒魔導展開理論二型	-10%	魔導技能をDランク以上取得 魔導理論が「セレナ式治癒魔導展開理論」	治癒魔導の魔導行使に+15%、効果に+17 治癒魔導の効果半径に+4m
セレナ式 治癒魔導展開理論三型	-20%	魔導技能をAランク以上取得 魔導理論が「セレナ式治癒魔導展開理論二型」	治癒魔導の魔導行使に+20%、効果に+20 治癒魔導の効果半径に+6m
セレナ式 治癒魔導展開理論四型	-30%	魔導技能をEX+ランク以上取得 魔導理論が「セレナ式治癒魔導展開理論三型」	治癒魔導の魔導行使に+25%、効果に+27 治癒魔導の効果半径に+10m

■ ファリド式神聖魔導展開理論

名称	知識判定	取得条件	修正
ファリド式 神聖魔導展開理論二型	-10%	魔導技能をDランク以上取得 魔導理論が「ファリド式神聖魔導展開理論」	精神力を使用したCランク魔力障壁の展開が可能となります 攻撃魔導の魔導行使に+10%、威力に+3 補助魔導の魔導行使に+15% 魔導修正に+4
ファリド式 神聖魔導展開理論三型	-20%	魔導技能をAランク以上取得 魔導理論が「ファリド式神聖魔導展開理論二型」	精神力を使用したBランク魔力障壁の展開が可能となります 攻撃魔導の魔導行使に+10%、威力に+3 補助魔導の魔導行使に+20% 魔導修正に+4
ファリド式 神聖魔導展開理論四型	-30%	魔導技能をEX+ランク以上取得 魔導理論が「ファリド式神聖魔導展開理論三型」	精神力を使用したAランク魔力障壁の展開が可能となります 攻撃魔導の魔導行使に+15%、威力に+6 補助魔導の魔導行使に+20% 魔導修正に+8

<オリジナルの魔導理論の作成>

1,000点の経験値を支払うことで我流の魔導理論を作成する事が出来ます。
 我流は何時でも習得可能で、現在使用している魔導理論を置き換えて使用します。
 作成はスキルポイント(以下SP)を消費する事で各種アビリティを獲得する事で行います。
 ただし、同一名称のアビリティは一つしか習得出来ません(ブラストマナマスターIとブラストマナマスターIIを取得など)。
 使用できるSP数や魔導理論のレベルアップについては下記表を参照してください。

レベル	習得条件	SP
1	魔導技能がGランク以上。経験値1,000点の消費	8
2	魔導技能がDランク以上。経験値2,000点の消費	12
3	魔導技能がAランク以上。経験値4,000点の消費	16
4	魔導技能がEX+ランク以上。経験値10,000点の消費	22

■魔導理論用アビリティ

名称	消費SP	効果
ブラストマナマスターI	2	攻撃魔導使用時の魔導行使に+10%、威力に+3。
ブラストマナマスターII	4	攻撃魔導使用時の魔導行使に+15%、威力に+6。
ブラストマナマスターIII	6	攻撃魔導使用時の魔導行使に+20%、威力に+9。
ブラストマナマスターIV	8	攻撃魔導使用時の魔導行使に+25%、威力に+12。
サポートマナマスターI	1	補助魔導使用時の魔導行使に+10%。
サポートマナマスターII	2	補助魔導使用時の魔導行使に+15%。
サポートマナマスターIII	3	補助魔導使用時の魔導行使に+20%。
サポートマナマスターIV	4	補助魔導使用時の魔導行使に+25%。
リカバリアマナマスターI	2	治癒魔導使用時の魔導行使に+10%、効果に+6。
リカバリアマナマスターII	4	治癒魔導使用時の魔導行使に+15%、効果に+9。
リカバリアマナマスターIII	6	治癒魔導使用時の魔導行使に+20%、効果に+12。
リカバリアマナマスターIV	8	治癒魔導使用時の魔導行使に+25%、効果に+15。
コンセントレーション	1	魔導行使に+10%
コンセントレーションII	2	魔導行使に+15%
コンセントレーションIII	3	魔導行使に+20%
コンセントレーションIV	4	魔導行使に+25%
チャージ	1	魔導修正に+2。重複習得可能
ペネトレート	1	魔導受貫に+10%
ペネトレートII	2	魔導受貫に+20%
ペネトレートIII	3	魔導受貫に+30%
レジスタンス	1	抵抗判定値、影響値に+10%
レジスタンスII	2	抵抗判定値、影響値に+15%
レジスタンスIII	3	抵抗判定値、影響値に+20%
リリース	3	消耗軽減に+2。重複習得可能
ロングサイト	1	魔導の射程に+10m。重複習得可能
ワイドエリア	1	魔導の効果半径に+2m。重複習得可能
ロングタイム	1	魔導の持続時間にx2

装備品

<用語解説>

威力

装備品の持つ攻撃力の大きさです。
近接修正を用いる攻撃は近接攻撃、
射撃修正を用いる攻撃は射撃攻撃として扱われます。

耐久力

装備品の持つ耐久力です。
相手の攻撃を装備品で防御した場合に用いられます。
この値が0となった武器は破壊されますが、
装備品の中には耐久力が設定されていない物もあり、
そのような装備品は、装甲が0となった場合に破壊されます。
ただし、パンチやキックなどの格闘攻撃は除外されます。

装甲

装備品の持つ装甲です。
相手の攻撃を装備品で防御した場合に用いられます。
耐久力を持たない装備品はダメージを受ける毎に装甲が1点減少し、
装甲が0に達した装備品は破壊されてしまいます。

材質

装備品がどのような素材で作られているのかを表します。
同系統の素材であれば別の素材へと変更する事が可能です。

必筋

必要筋力の略となります。
使用者の筋力が装備に設定された必要筋力を下回る場合、
使用に際してペナルティを伴います。
必要筋力が使用者の筋力を1ランク上回る毎に武器であれば命中修正、
防御修正に-10%、
防具であれば回避修正に-10%の修正を受けます。

用途

1Hは片手、2Hは両手、1Lは片足を意味します。
用途が1Hの装備は2Hで使用する事によって、
必要筋力を1ランク低いものとして装備する事が可能です。
この時、命中修正、及び防御修正は+5%の修正を受けます。
また、2Hの装備は必要筋力を2ランク高いものとして1Hで
装備する事が可能です。
この時、命中修正、及び防御修正は-5%の修正を受けます。

価格

表記は全てリアルとなります。

難度

入手難度の略となります。
その装備品がどれ程入手し辛いかを表し、
ランクが高くなる程入手が困難になります。
しかし、GMは入手難度に関わらず、適切だと判断した装備品について
入手が可能であるか否かを自由に裁量して構いません。

<武器>

■格闘

名称	命中修正	防御修正	受賞修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
パンチ	+5%	+5%	±0%	2D10+近接修正	-	1	皮膚	-	1H	非売品	-
キック	±0%	±0%	±0%	2D10+4+近接修正	-	2	皮膚	-	1L	非売品	-
タックル	±0%	受け不可	-10%	3D10+近接修正	-	-	-	-	-	非売品	-
ナックル	+5%	+5%	±0%	パンチの威力に+3	-	5	ティール	G	1H	200	G
グロー	+5%	+5%	±0%	パンチの威力に+1D10	-	8	ティール	F	1H	280	F
ヘビークロー	±0%	±0%	±0%	パンチの威力に+1D10+4	-	10	ティール	D	1H	450	F
アタックシューズ	±0%	±0%	±0%	キックの威力に+4	-	7	ティール	G	1L	300	G
レッググロー	±0%	±0%	±0%	キックの威力に+1D10	-	10	ティール	F	1L	400	F
ショルダースパイク	±0%	受け不可	-5%	タックルの威力に+4	-	10	ティール	G	-	400	F

■短剣

名称	命中修正	防御修正	受賞修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
ナイフ	+5%	+5%	±0%	4D10+近接修正	40	7	ティール	F	1H	300	G
(投擲)	±0%	受け不可	±0%	4D10+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	25+筋力効果値		装弾数	投擲		
ダガー	+5%	+5%	±0%	4D10+2+近接修正	40	8	ティール	F	1H	420	F
(投擲)	±0%	受け不可	±0%	4D10+2+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	25+筋力効果値		装弾数	投擲		
ピック	+5%	±0%	+5%	3D10+7+近接修正	20	7	ティール	F	1H	250	F
(投擲)	±0%	受け不可	±0%	3D10+7+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	20+筋力効果値		装弾数	投擲		
短刀	+5%	+5%	±0%	4D10+3+近接修正	40	7	ティール	F	1H	600	D
(投擲)	±0%	受け不可	±0%	4D10+3+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	25+筋力効果値		装弾数	投擲		
スローイングダガー	±0%	±0%	±0%	4D10+2+近接修正	20	7	ティール	F	1H	550	E
(投擲)	+5%	受け不可	+5%	4D10+2+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	35+筋力効果値		装弾数	投擲		
ソードブレイカー	+5%	+10%	±0%	4D10+2+近接修正	45	10	ティール	E	1H	600	D
(投擲)	-5%	受け不可	±0%	4D10+2+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	20+筋力効果値		装弾数	投擲		
備考	この武器を使用した防御判定時、出目が05以下だった場合、 相手の武器に対して1D10の装甲無視ダメージを与えます。 ただし、刃のついていない武器に対してこの効果は適用されません。										

■小剣(この武器系統は短剣、或いは剣としても扱う事が可能)

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
フェルズナーク	±0%	±0%	±0%	4D10+近接修正	50	8	ティール	G	1H	800	D
	備考	フェルトが独自に製造し、使用している片手剣。 フェルト用の武器の為、他の種族は装備出来ません。									
ショートソード	±0%	±0%	±0%	5D10+近接修正	60	10	ティール	E	1H	900	F
レイピア	±0%	±0%	+5%	4D10+5+近接修正	50	9	ティール	F	1H	1,000	E
小太刀	±0%	±0%	±0%	5D10+5+近接修正	60	9	ティール	E	1H	1,200	C
タクティカル	±0%	+5%	+5%	5D10+2+近接修正	70	12	ティール	E	1H	2,000	C
	備考	盗賊ギルド構成員が使用している特殊な剣。 この武器を使用した防御判定時、 出目が05以下だった場合、相手の武器に対して1D10の装甲無視ダメージを与えます。 この武器は盗賊ギルドの構成員のみ購入可能。									
グランツソード	+5%	+5%	±0%	5D10+3+近接修正	45	8	ティール	E	1H	1,400	D
	備考	グランツの警護兵が使用しているショートソード。 耐久性こそ低いものの、軽くて扱いやすいのが特徴です。 流通量は少ないもののグランツ族の隊商を通じて各地で取引されています。									
ショートブレード	±0%	±0%	±0%	5D10+2+近接修正	90	16	ライティア	F	1H	3,000	B
	備考	アームズ社製60cm歩兵剣。 銃を扱いにくい場所での白兵戦を意識して開発されました。 優れた耐久性と取り扱い易さを誇りますが、実際に使用されたケースは稀です。									

■剣

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
ロングソード	-5%	-5%	±0%	6D10+近接修正	80	13	ティール	C	1H	1,500	F
ブロードソード	-5%	-5%	±0%	6D10+2+近接修正	90	15	ティール	C	1H	1,800	F
刀	-5%	-5%	±0%	6D10+5+近接修正	70	10	ティール	D	1H	1,800	C
バスタードソード	-10%	-10%	±0%	6D10+7+近接修正	90	15	ティール	B	1H	2,000	E
ディフェンダー	-5%	±0%	±0%	6D10+近接修正	120	16	ティール	C	1H	2,000	D
	備考	セレナ教の聖騎士団で使用されている長剣で、殺すよりも守ることに重点を置いています。 騎士叙任時に与えられる剣ですが、関係者であれば神殿の購買で購入する事も出来ます。									
ピアース	-5%	-5%	+5%	5D10+7+近接修正	80	9	ティール	E	1H	1,800	C
	備考	エルフィスの警護兵が使用している細剣。 製造しているのはグランツで、両種族の友好の証とも言える武器です。									
ガンブレード (仕込銃)	-5%	-10%	±0%	5D10+5+近接修正	70	12	ティール	D	1H	2,500	A
	-5%	受け不可	+15%	5D10+10+射撃修正	射程(m)	40			装弾数	3	
	備考	グランツが製造している特殊な長剣。 刀身内部に銃が仕込まれており、相手の不意を衝いた攻撃が可能です。 しかし、その機構の為に剣として実用性にやや難がある武器でもあります。 この武器に内蔵されている銃は接敵目標に射撃しても近接射撃扱いにはなりません。 この武器の装填には1ターンの時間が必要です。 また、装填作業は2Hで行う必要があります。 この武器に内蔵されている銃は機械式射撃武器として扱います。									
ロングブレード	-5%	-5%	±0%	6D10+2+近接修正	120	20	ライティア	D	1H	4,500	S
	備考	アームズ社製100cm歩兵剣。 翼族戦争が始まり、ショートブレードのリーチ不足が指摘され始めたことによって開発されました。 しかし、翼族に対して身体能力で大きく劣る人類では十分に活用できたとは言えず、 製造数が少ない為、入手は極めて困難です。									

■大剣(この武器系統は剣としても扱う事が可能)

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
フェルズリッター	-10%	-10%	±0%	6D10+近接修正	80	16	ティール	E	2H	2,500	C
	備考 フェルトが独自に製造し、使用している両手剣。フェルト用の武器の為、他の種族は装備出来ません。										
グレートソード	-10%	-10%	±0%	7D10+近接修正	110	20	ティール	A	2H	2,200	E
エストック	-10%	-10%	+5%	6D10+5+近接修正	90	18	ティール	B	2H	3,000	E
ツヴァイハンダー	-20%	-20%	±0%	7D10+10+近接修正	160	25	ティール	S	2H	6,000	D
	備考 薙ぎ払いの最大数に+1。										
デストロイヤー	-25%	-25%	±0%	8D10+12+近接修正	200	28	ティール	EX	2H	8,000	B
	備考 フォーサリア王国で製造されている巨大な大剣。あまりの大きさと重量の為に扱える者は皆無。薙ぎ払いの最大数に+1。										

■棒(この武器系統は槍としても扱う事が可能)

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
棍	±0%	±0%	+5%	4D10+近接修正	80	12	ティール	E	1H	250	G

■槍(この武器系統は棒としても扱う事が可能)

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
フェルズピアーク	-5%	-5%	+5%	4D10+5+近接修正	60	10	ティール	G	1H	800	E
	備考 フェルトが独自に製造し、使用している片手槍。フェルト用の武器の為、他の種族は装備出来ません。										
ショートスピア	-5%	-5%	+5%	5D10+5+近接修正	70	12	ティール	E	1H	1,000	G
ジャベリン	-5%	-5%	+5%	5D10+5+近接修正	70	10	ティール	E	1H	1,200	F
(投擲)	-5%	受け不可	+5%	5D10+5+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	60+筋力効果値		装弾数	投擲		
ロングスピア	-5%	-5%	+5%	6D10+5+近接修正	80	16	ティール	E	2H	1,600	F
薙刀	±0%	±0%	+5%	5D10+10+近接修正	85	12	ティール	E	2H	1,700	D
バイク	-15%	-15%	+5%	7D10+5+近接修正	100	18	ティール	C	2H	2,300	F
サイズ	-10%	-10%	+10%	5D10+20+近接修正	90	14	ティール	C	2H	2,900	D
ハルバード	(刺突)	-10%	+5%	6D10+5+近接修正	100	20	ティール	B	2H	3,000	E
(斬撃)	-10%	±0%	7D10+近接修正								
ランス	-10%	-10%	+5%	6D10+近接修正	120	20	ティール	C	1H	2,800	E
	備考 騎乗状態でのチャージ攻撃の受買修正に+5%、威力に+10。										
ランチャースピア	-10%	-5%	±0%	6D10+5+近接修正	100	20	ティール	B	2H	6,200	S
(仕込銃)	-15%	受け不可	+15%	6D10+15+射撃修正	射程(m)	100		装弾数	3		
	備考 グランツが製造している特殊な長槍。先端部に小口径の火炮を備え、遠距離から砲撃を加えることが可能。この武器の装填には1ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。この武器に内蔵されている銃は機械式射撃武器として扱います。										

■斧

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
ハンドアックス	-5%	-5%	-5%	5D10+2+近接修正	74	12	ティール	E	1H	1,000	G
(投擲)	-5%	受け不可	-5%	5D10+2+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	25+筋力効果値		装弾数	投擲		
トマホーク	-5%	-5%	-5%	5D10+2+近接修正	64	12	ティール	E	1H	1,100	F
(投擲)	-5%	受け不可	-5%	5D10+2+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	35+筋力効果値		装弾数	投擲		
バトルアックス	-10%	-10%	-5%	6D10+2+近接修正	95	17	ティール	C	1H	1,700	F
ブロードアックス	-10%	-10%	-10%	6D10+8+近接修正	100	19	ティール	C	2H	1,900	F
グレートアックス	-15%	-15%	-10%	7D10+5+近接修正	110	22	ティール	A	2H	2,100	E
ヘビーアックス	-20%	-20%	-10%	7D10+15+近接修正	140	26	ティール	S	2H	6,300	D

■ 鈍器

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
メイス	-5%	-5%	±0%	4D10+10+近接修正	80	15	ティール	D	1H	1,000	F
フレイル	-10%	-10%	±0%	4D10+15+近接修正	100	17	ティール	C	1H	1,600	F
モーニングスター	-15%	-15%	±0%	4D10+20+近接修正	120	20	ティール	B	1H	2,000	F
モール	-20%	-20%	±0%	5D10+25+近接修正	150	25	ティール	A	2H	3,000	E
バトルハンマー	-25%	-25%	±0%	5D10+30+近接修正	190	27	ティール	S	2H	5,200	E

■ 鞭

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
鞭	+5%	受け不可	+10%	4D10+5+近接修正	10	3	皮	F	1H	600	G
ブレードウィップ	±0%	受け不可	+10%	5D10+5+近接修正	30	8	ティール	D	1H	1,300	E
ピアシングテイル	-5%	-10%	+15%	5D10+10+近接修正	50	12	ティール	D	1H	1,900	D
ヘルウィング	-10%	-15%	+15%	6D10+15+近接修正	90	18	ティール	A	1H	4,200	B

■ 杖

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
スタッフ	±0%	±0%	±0%	2D10+4+近接修正	40	7	木材	G	1H	1,000	E
	備考 魔術・魔導行使判定に+5%。										
ロッド	±0%	±0%	±0%	3D10+近接修正	60	10	ティール	E	1H	1,500	E
	備考 消耗軽減に+1。										

■ 弓

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
フェルズトレイル	±0%	±0%	+5%	4D10+3+射撃修正+筋力効果値	30	5	ティール	G	2H	800	E
	射程(m)		100+筋力効果値				装弾数		1		
	備考 フェルトが独自に製造し、使用しているショートボウ。フェルト用の武器の為、他の種族は装備出来ません。この武器は1Hで扱う事は出来ません。										
ショートボウ	±0%	±0%	+5%	5D10+3+射撃修正+筋力効果値	40	5	木材	D	2H	800	G
	射程(m)		150+筋力効果値				装弾数		1		
	備考 この武器は1Hで扱う事は出来ません。										
ロングボウ	-5%	-5%	+10%	6D10+3+射撃修正+筋力効果値	65	7	木材	C	2H	1,500	F
	射程(m)		180+筋力効果値				装弾数		1		
	備考 この武器は1Hで扱う事は出来ません。										
コンポジットボウ	-10%	-10%	+15%	7D10+6+射撃修正+筋力効果値	75	10	木材	B	2H	2,400	F
	射程(m)		220+筋力効果値				装弾数		1		
	備考 この武器は1Hで扱う事は出来ません。										
ライトシールドボウ	±0%	+10%	+5%	5D10+3+射撃修正+筋力効果値	50	12	木材	D	2H	1,200	E
	射程(m)		140+筋力効果値				装弾数		1		
	備考 リレーデル公国で製造され、騎士団が使用している軽量弓。リレーデル公国内でのみ購入可能です。この武器は1Hで扱う事は出来ません。										
ヘビーシールドボウ	-5%	+5%	+10%	6D10+3+射撃修正+筋力効果値	80	15	木材	C	2H	2,000	D
	射程(m)		160+筋力効果値				装弾数		1		
	備考 リレーデル公国で製造され、騎士団が使用している重量弓。リレーデル公国内でのみ購入可能です。この武器は1Hで扱う事は出来ません。										

■弩(この武器系統は機械式射撃武器としても扱う事が可能)

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度	
クロスボウ	±0%	-5%	+5%	5D10+4+射撃修正	45	5	ティール	E	2H	1,100	F	
					射程(m)	120		装弾数	1			
	備考 この武器の装填には2ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。											
リピーター	±0%	-5%	+5%	5D10+2+射撃修正	45	6	ティール	E	2H	1,800	E	
					射程(m)	100		装弾数	5			
	備考 この武器の装填には1ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。この武器は1Hで扱う事は出来ません。											
ライフルボウ	-5%	-5%	+10%	6D10+8+射撃修正	70	12	ティール	D	2H	3,200	E	
					射程(m)	250		装弾数	1			
	備考 この武器の装填には4ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。											
ラビットライフルボウ	-5%	-5%	+10%	6D10+5+射撃修正	65	12	ティール	C	2H	5,000	E	
					射程(m)	230		装弾数	4			
	備考 この武器の装填には3ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。											
ニードルシューター	-5%	-5%	+10%	5D10+5+射撃修正	80	12	ティール	C	2H	5,500	C	
					射程(m)	600		装弾数	1			
	備考 グランツが開発した極細のニードルを長距離射撃できるように開発された弩。現在ではリリイ小銃の方が普及していますが、アウトレンジから攻撃できるという特性から少数が使用され続けています。この武器の装填には4ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。											
ニードラー	-10%	-5%	+15%	8D10+5+射撃修正	50	12	ティール	C	2H	8,000	B	
					特殊	対空		射程(m)	30		装弾数	10
	備考 グランツが開発した大量のニードルを拡散発射出来るように開発された弩。所謂ショットガンのような武器で、射程は短いですが高い殺傷能力を持ちます。構造の複雑さから量産はされておらず、極少数が流通しています。この武器の装填には4ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。一度の射撃で10発の弾薬を消費します。											
バリスタ	-15%	受け不可	+15%	7D10+20+射撃修正	140	15	ティール	EX	2H	6,000	C	
					射程(m)	2,000		装弾数	1			
	備考 この武器の装填には4ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。射撃をするだけならば筋力ランクがEでも可能。また、装填作業は最大3人で行うことが可能で、1人が補助に入る毎に必要な筋力が2ランク減少します。											

■銃火器(この武器系統は機械式射撃武器としても扱う事が可能)

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
連装式短銃	±0%	+5%	+10%	4D10+10+射撃修正	40	15	ティール	E	1H	1,200	F
					射程(m)	80		装弾数	2		
	備考 傭兵協会が総暦2175年から製造を始めた銃火器。拳銃サイズで携帯し易いのが特徴です。この武器の装填には1ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。										
ファルス短銃	±0%	+5%	+10%	4D10+8+射撃修正	42	15	ティール	E	1H	1,400	E
					射程(m)	70		装弾数	3		
	備考 ファルス商会が総暦2176年から製造を始めた銃火器。三つの銃身を持つ拳銃で、イセネル共和国を中心に普及しています。この武器の装填には1ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。										

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
エンリル小銃	-5%	±0%	+15%	5D10+10+射撃修正	60	16	ティール	D	2H	1,500	F
					射程(m)	120		装弾数	1		
	備考 傭兵協会が総暦2175年から製造を始めた銃火器。命中精度の比較的高い単発式のボルトアクションライフルです。この武器の装填には1ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。										
ウェルナー小銃	-5%	±0%	+15%	5D10+10+射撃修正	70	16	ティール	D	2H	1,800	E
					射程(m)	120		装弾数	6		
	備考 傭兵協会が総暦2176年から製造を始めた銃火器。エンリル小銃に改良を加え、マガジン式となった事で連射が可能となっています。この武器の装填には1ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。この武器は1Hで扱う事は出来ません。										
ヴィゼル小銃 (銃剣) (射撃)	±0%	±0%	+5%	4D10+2+近接修正	70	17	ティール	D	2H	2,000	D
	-5%			+15%	5D10+8+射撃修正	射程(m)	110		装弾数	7	
	備考 キルシュ公国のヴィゼル兵器工廠が開発した軍用小銃。銃身に銃剣を装着可能で、いざと言う時には銃剣による白兵戦が可能となっています。キルシュ公国と親密な関係にあるノーマレーン構成国にも輸出され、ガルメイファン公国やファリド教国などの国でも使用されています。この武器の装填には1ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。この武器は1Hで扱う事は出来ません。										
セナート小銃一型	±0%	±0%	+15%	5D10+12+射撃修正	65	15	ティール	D	2H	2,200	D
					射程(m)	150		装弾数	3		
	備考 フェルムナント共和国の誇る銃職人「セナート=タスティーン」が開発した軍用小銃。弾倉が無く、弾薬の装填を一発ずつ行わなくてはならないという欠点を持ちますが、命中精度が高く、扱いやすい銃と評判です。この武器の装填には2ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。この武器は1Hで扱う事は出来ません。										
セナート小銃二型	±0%	±0%	+15%	5D10+14+射撃修正	65	16	ティール	D	2H	3,000	C
					射程(m)	150		装弾数	3		
	備考 フェルムナント共和国の誇る銃職人「セナート=タスティーン」が開発した軍用小銃。一型をマガジン式へと改良し、装填作業の短縮を図っています。しかし、改良によってコストが増した関係により、配備数はそれ程多くはありません。この武器の装填には1ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。この武器は1Hで扱う事は出来ません。										
リリィ小銃	±0%	±0%	+15%	4D10+12+射撃修正	60	15	ティール	E	2H	1,800	F
					射程(m)	140		装弾数	5		
	備考 グランツ族が製造しているマガジン式小銃。職人による手作業で製造されている為、生産数はそれほど多くはありませんが、高い精度と信頼性を誇ります。この武器の装填には1ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。この武器は1Hで扱う事は出来ません。										
拳銃	±0%	+5%	+10%	4D10+10+射撃修正	40	17	ティール	E	1H	2,200	E
					射程(m)	80		装弾数	11		
	備考 アームズ社製9mm自動拳銃。サイドアームとして広く普及していましたが、性能は極めて平凡です。この武器の装填には1ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。										
グリフィン	-5%	+5%	+10%	6D10+10+射撃修正	55	16	ティール	C	1H	2,500	D
					射程(m)	100		装弾数	8		
	備考 フィーコ社製12.7mm自動拳銃。UNITYで多数使用されていたエントリーモデルの為、UNITY解体後も入手は比較的容易です。この武器の装填には1ターンの時間が必要です。また、装填作業は2Hで行う必要があります。										

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度	
短機関銃	±0%	±0%	+15%	4D10+10+射撃修正	50	17	ティール	E	1H	2,800	E	
					射程(m)	80		装弾数		30		
	備考 アームズ社製9mmサブマシンガン。 拳銃と同じくサイドアームとして広く普及していましたが、性能は極めて平凡です。 この武器の装填には1ターンの時間が必要です。 また、装填作業は2Hで行う必要があります。 一度の射撃で弾薬を5発使用します。											
ティロル	(単発)	-5%	±0%	+15%	5D10+15+射撃修正	90	18	ティール	E	2H	4,000	D
						射程(m)	300		装弾数		30	
	(連射)	-5%		+20%	5D10+15+射撃修正	射程(m)		150				
		備考 フィーユ社製5.56mm自動小銃。 プルバップ方式を採用している為、短い銃身長ながら高い命中精度を持ちます。 UNITYで多数使用されていたエントリーモデルの為、UNITY解体後も入手は比較的容易です。 この武器の装填には1ターンの時間が必要です。 また、装填作業は2Hで行う必要があります。 連射時には弾薬を5発使用します。										
重機関銃	-10%	-5%	+20%	5D10+22+射撃修正	100	18	ティール	EX	2H	7,000	E	
					射程(m)	1,000		装弾数		600		
	備考 アームズ社製12.7mm重機関銃。 地面に固定して使用する事で筋力がEランクでも使用可能となります。 しかし、固定して使用する場合、回避修正に-20%の修正を受けます。 この武器の装填には3ターンの時間が必要です。 また、装填作業は2Hで行う必要があります。 一度の射撃で弾薬を10発使用します。											
ショットガン	-10%	±0%	+20%	6D10+10+射撃修正	100	18	ティール	C	2H	4,500	D	
					射程(m)	60		装弾数		3		
	備考 アームズ社製の標準的な散弾銃。 軍民問わず多数使用されていたエントリーモデルの為、UNITY解体後も入手は比較的容易です。 この武器の装填には1ターンの時間が必要です。 また、装填作業は2Hで行う必要があります。											
スナイパーライフル	-10%	-5%	+25%	6D10+15+射撃修正	90	18	ティール	C	2H	8,000	C	
					射程(m)	1,000		装弾数		5		
	備考 アームズ社製の標準的な狙撃銃。 軍や傭兵で多数使用されていたエントリーモデルの為、UNITY解体後も入手は比較的容易です。 この武器の装填には1ターンの時間が必要です。 また、装填作業は2Hで行う必要があります。											
アンチマテリアルライフル	-15%	-5%	+25%	5D10+45+射撃修正	100	20	ティール	B	2H	12,000	A	
					射程(m)	1,000		装弾数		5		
	備考 アームズ社製の標準的な対物ライフル。 数多く使用されるような兵器では無い為、UNITY解体後の入手は困難となります。 この武器の装填には1ターンの時間が必要です。 また、装填作業は2Hで行う必要があります。											

■ 光学兵器

名称	命中修正	防御修正	受賞修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
レーザーブレード	±0%	±0%	+20%	6D10+5+近接修正	30	15	ライティア	G	1H	10,000	EX
	属性		光	負荷限界	5D10	エネルギー消費量	1	バッテリーサイズ	S		
	備考 セリティウス社製光学式歩兵剣。 対翼族用として試作され、少数が実戦投入されました。 この武器は剣系の武器として扱われます。 この武器は材質を変更する事による威力への修正を受けません。 バッテリーの交換には1ターンの時間が必要です。 また、交換作業は2Hで行う必要があります。										
レーザーガン	-5%	+5%	+15%	6D10+10+射撃修正	50	16	ティール	E	1H	8,000	EX
	属性		光	射程(m)	100	エネルギー消費量	4	バッテリーサイズ	S		
	備考 セリティウス社製光学式拳銃。 星間戦争末期に試作兵器として少数が実戦配備されました。 この武器は銃火器として扱われます。 この武器は材質を変更する事による威力への修正を受けません。 バッテリーの交換には1ターンの時間が必要です。 また、交換作業は2Hで行う必要があります。										
レーザーライフル	-5%	±0%	+15%	6D10+15+射撃修正	80	18	ティール	C	2H	10,000	EX
	属性		光	射程(m)	300	エネルギー消費量	6	バッテリーサイズ	M		
	備考 セリティウス社製光学式ライフル。 星間戦争末期に試作兵器として少数が実戦配備されました。 この武器は銃火器として扱われます。 この武器は材質を変更する事による威力への修正を受けません。 バッテリーの交換には1ターンの時間が必要です。 また、交換作業は2Hで行う必要があります。										
デュアルレーザーガン	-5%	±0%	+20%	6D10+15+射撃修正	90	18	ティール	C	2H	11,000	EX+
	属性		光	射程(m)	200	エネルギー消費量	10	バッテリーサイズ	M		
	備考 セリティウス社製光学式ライフル。 二連式にする事によって連射力の向上を図っています。 翼族戦争初期に試作兵器として少数が実戦配備されました。 この武器は銃火器として扱われます。 この武器は材質を変更する事による威力への修正を受けません。 バッテリーの交換には1ターンの時間が必要です。 また、交換作業は2Hで行う必要があります。										
レーザーマシンガン	-10%	-5%	+25%	7D10+20+射撃修正	120	20	ティール	S	2H	20,000	EX+
	属性		光	射程(m)	150	エネルギー消費量	20	バッテリーサイズ	L		
	備考 セリティウス社製光学式重機関銃。 3連装の銃身を備え、高速連射を実現しています。 しかし、大型化した為に個人での運用は難しくなっていました。 翼族戦争初期に試作兵器として少数が実戦配備されました。 この武器は銃火器として扱われます。 この武器は材質を変更する事による威力への修正を受けません。 バッテリーの交換には2ターンの時間が必要です。 また、交換作業は2Hで行う必要があります。										

■ 盾

名称	命中修正	防御修正	受賞修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
スモールシールド	±0%	+30%	±0%	3D10+2+近接修正	50	15	ティール	E	1H	700	G
アームシールド	±0%	+20%	±0%	3D10+近接修正	50	10	ティール	E	-	700	F
	備考 腕に固定して使用し、他の武器の使用を阻害しません。										
ラージシールド	+5%	+35%	-5%	3D10+4+近接修正	90	15	ティール	C	1H	1,200	F
	備考 回避修正に-5%の修正を受けます。										
ビッグシールド	+10%	+40%	-15%	3D10+8+近接修正	130	18	ティール	A	1H	2,000	E
	備考 回避修正に-10%の修正を受けます。										
グランツシールド (仕込銃)	±0%	+10%	±0%	3D10+近接修正	50	12	ティール	E	-	1,500	A
	-5%	受け不可	+10%	4D10+5+射撃修正	射程(m)		20	装弾数	2		
	備考 グランツ族が製造している特殊な盾。 盾の内側に小型の銃を内蔵し、相手の不意を衝いた攻撃が可能です。 腕に固定して使用し、他の武器の使用を阻害しません。 この武器に内蔵されている銃は接敵目標に射撃しても近接射撃扱いにはなりません。 この武器の装填には2ターンの時間が必要です。 また、装填作業は2Hで行う必要があります。 この武器に内蔵されている銃は機械式射撃武器として扱います。										

<防具>

材質が布の装備は別の防具との重ね着が可能です。
ただし、装甲が加算されるのは一つだけとします。

名称	回避修正	装甲	材質	必筋	価格(R)	難度	備考
ローブ	±0%	1	布	G	300	G	
厚手のローブ	±0%	2	布	G	400	G	
防寒服	±0%	2	布	G	700	F	
普通の衣服	±0%	1	布	G	500	G	
上質な衣服	±0%	2	布	G	2,000	F	
質素なドレス	±0%	2	布	G	3,000	E	
上質なドレス	±0%	3	布	G	10,000	D	
マント	±0%	2	布	G	200	G	
フード付きマント	±0%	2	布	G	250	G	
皮製マント	±0%	3	皮	G	500	G	
レザージャケット	±0%	3	皮	G	1,200	G	
ソフトレザーアーマー	±0%	4	皮	E	1,500	F	
ハードレザーアーマー	±0%	6	皮	D	2,000	F	
アーマーベスト	±0%	8	ティール	D	3,000	E	
チェインメイル	-5%	12	ティール	C	4,500	F	
プレストアーマー	-5%	14	ティール	C	4,800	E	
プレートアーマー	-10%	18	ティール	B	6,000	E	
フルプレート	-15%	22	ティール	A	9,200	D	
ヘビープレート	-25%	30	ティール	S	12,000	D	
ディフェンシブアーマー	-35%	40	ティール	EX	25,000	B	
ライトグランツアーマー	±0%	6	ティール	E	3,200	C	グランツ族の警護兵が使用している軽量の金属鎧。 オーダーメイドの為、やや高価です。
ヘビーグランツアーマー	-5%	16	ティール	C	6,950	B	グランツ族の警護兵が使用している金属鎧。 オーダーメイドの為、やや高価です。
フェルズクラニカ	±0%	4	ティール	G	3,000	B	フェルト族の戦士が使用している軽量の金属鎧。 フェルト用の防具の為、他の種族は装備出来ません。
ライトプロテクター	±0%	12	ティール	D	6,500	B	アームズ社製歩兵用軽プロテクター。
ヘビープロテクター	-5%	16	ティール	C	7,400	B	アームズ社製歩兵用重プロテクター。
ボディアーマー	-20%	26	ティール	A	10,000	A	アームズ社製歩兵用装甲服。全身を耐弾性に優れた装甲で覆います。

<一般装備>

■衣類

名称	価格(R)	難度	名称	価格(R)	難度	名称	価格(R)	難度
マント	200	G	普通の衣服	500	G	上質な靴	400	F
フード付きマント	250	G	上質な衣服	2,000	F	帽子	80	G
皮製マント	500	G	質素なドレス	3,000	E	ヘルメット	300	F
ローブ	300	G	上質なドレス	10,000	D	手袋(両手一組)	50	G
厚手のローブ	400	G	普通の靴	100	G	上質な手袋(両手一組)	200	F
防寒服	700	F						

■袋・鞆・容器

名称	価格(R)	難度
小袋	50	G
大袋	70	G
ベルトポーチ	100	F
リュック	150	F
バックパック	200	E

名称	価格(R)	難度
手提鞆	180	F
旅行鞆	200	F
トランクケース	250	E
水袋	100	G

名称	価格(R)	難度
水筒	200	F
大型水筒	400	F
ポリタンク	300	E
ドラム缶	500	E

■食事

名称	価格(R)	難度	備考
質素な食事(1食分)	20	G	
普通の食事(1食分)	50	G	
豪勢な食事(1食分)	500	F	
保存食(1食分)	60	G	
携帯栄養食(4本)	20	E	必要最低限の栄養分を含んだスティック状食料。4本で1食分相当となります。安価ではありますが、空腹感を紛らわす事は難しいでしょう。
ワイン(グラス一杯)	50	F	
ビール(ジョッキ一杯)	30	G	
カクテル	20	F	
ジュース	10	G	

■眼鏡・望遠鏡

名称	価格(R)	難度
拡大鏡	50	F
モノクル	300	F
眼鏡	500	F
サングラス	200	F
双眼鏡	800	F
望遠鏡	1,000	E
天体望遠鏡	3,000	D

■キャンプ道具

名称	価格(R)	難度	備考
ロープ(1m)	20	G	
たいまつ(1本)	100	G	1本で12時間使用する事が可能です。光の効果範囲は15m程度となります。
ランタン	200	F	ランタンオイルを消費して使用します。光の効果範囲は15m程度となります。
シャッター付きランタン	300	F	ランタンオイルを消費して使用します。光の効果範囲は15m程度となります。
ランタンオイル(1本)	50	F	1本で6時間使用する事が可能です。
懐中電灯	60	E	充電式懐中電灯です。2時間の充電で120時間使用可能です。光の効果範囲は10m程度となります。
火口箱	30	G	
ライター	20	F	300回使用する事が可能です。
四人用テント	2,500	G	
八人用テント	4,000	G	
携帯用調理器具	2,000	F	
カセットコンロ	400	E	ガスボンベ(小)を消費して使用します。
ガスボンベ(小)	20	D	1本で2時間使用する事が可能です。
食器	500	G	大皿、小皿、ボウル、フォーク、スプーン、ナイフで1セットとなっています。
方位磁石	200	G	
毛布	200	G	
寝袋	300	F	
スコップ	150	F	

■動物

名称	価格(R)	難度
犬	2,000	G
軍用犬	20,000	E
猫	2,000	G
鳥	1,000	G
ロバ	10,000	G
ラクダ	40,000	F
荷馬	30,000	F
フィアート	50,000	D
乗用馬	100,000	F
軍馬	300,000	E
ラングウ	1,000,000	A
フィンク	3,000,000	S

■ 矢・弾薬(弾薬については購入時に使用する武器を選択する事)

名称	威力修正	属性	材質	価格(R)	難度	備考
矢(10本)	±0	無	ティール	10	G	弓用
クォーレル(10本)	±0	無	ティール	20	F	弩用
ニードル(10本)	±0	無	ティール	50	F	ニードルを扱う射撃武器用
弾薬(20発)	±0	無	ティール、火薬	100	E	銃火器用

■ 爆薬

名称	命中修正	受賞値	威力	効果範囲	投擲距離(m)	価格(R)	難度	備考
時限爆弾	-	25%	10D10+50	半径25m	投擲不可	2,000	C	設置して使用する時限式爆弾。この攻撃に対する回避は震回避として扱います。
ポーレ手榴弾	-5%	20%	6D10+20	半径5m	25+筋力効果値	600	E	翼族戦争後に製造された粗悪な手榴弾です。
手榴弾	-5%	20%	7D10+35	半径5m	40+筋力効果値	800	D	

■ バッテリー

名称	エネルギー容量	価格(R)	難度	備考
S型バッテリー	400	1,000	S	光学兵器で共通的に用いられている標準規格のバッテリーパック。
M型バッテリー	600	1,700	S	光学兵器で共通的に用いられている標準規格のバッテリーパック。
L型バッテリー	1,000	3,000	S	光学兵器で共通的に用いられている標準規格のバッテリーパック。

■ 工具類

名称	価格(R)	難度	備考
シーフツール	2,500	S	盗賊ギルドで販売されていますが、関係者以外は購入する事が出来ません。
工具セット	5,000	E	ハンマーやレンチ、鋸などの工具セット。
溶接機	20,000	C	
ワイヤー(5m)	100	E	細くて頑丈な金属製ワイヤーです。

■ IT関連

名称	価格(R)	難度	備考
パーソナルコンピュータ	3,000	D	
PDA	2,000	C	手の平サイズの携帯情報端末。処理性能では劣るものの、携帯用として考えれば必要十分です。5時間の充電で48時間使用可能です。
データディスク	200	D	1TB(テラバイト)の容量を持つディスク型記憶装置。一般的な記録メディアとして普及しています。
携帯電話	4,500	E	パーフェクトコミュニケーションズとの二年契約を含んだ料金になります。通話・データ通信が定額となり、ワールドネットワークを介した惑星間通信も可能です。
無線機	2,000	D	短距離通信用の携帯無線機。
デジタルカメラ	2,200	D	本体内に100GB(ギガバイト)の内蔵メモリを有し、高解像度画像を最大2000枚撮影可能。
プリンター	1,000	D	
ネットワーク接続端末	5,000	C	通称「World Network Connector」。各種情報端末を有線、或いは無線を介してワールドネットワークに接続する為の機器です。

■ 美術品

名称	知識判定	価格(R)	難度	効果
カルティルの壺	±0%	10,000	B	古代王国時代を代表する美術品の一つ。陶磁器の生産で有名だったカルティルという町で作られた物。ルーシェン王国領だったこの町は闇夜の使徒との戦争時に廃墟と化し、この壺の製法は永遠に失われてしまいました。今でも古代王国時代の遺跡で発見されることがあります。
モデルの絵画	+5%	200,000	S	古代王国時代に活躍したエルフィスの画家「モデル=シュバイヒェン」の作品。明るい色合いの風景画が多く、稀に肖像画等の人物画を描いた物もあります。

■ その他

名称	価格(R)	難度	備考
冒険者基本セット	1,400	F	フード付きマント、大袋、ベルトポーチ、バックパック、水筒、ロープ3m、ランタン ランタンオイル×2、火口箱、方位磁石、毛布
楽器	500~	E	
ペン	10	F	
紙(150枚)	50	F	
傘	10	E	
折り畳み傘	100	D	
煙草(20本)	100	E	
葉巻(1本)	80	E	
公衆電話	1	E	3分間の通話料金となります。
ICテレホンカード	100	D	300分間の通話と電話帳機能を有する公衆電話用のICカードです。

■ 宿・住宅

名称	価格(R)	難度	備考
低質な宿屋(シングル)	200	G	1人部屋での一泊料金。
低質な宿屋(ダブル)	300	G	2人部屋での一泊料金。
低質な宿屋(大部屋)	500	F	4人部屋での一泊料金。
宿屋(シングル)	500	F	1人部屋での一泊料金。
宿屋(ダブル)	700	F	2人部屋での一泊料金。
宿屋(大部屋)	1,200	E	4人部屋での一泊料金。
高質な宿屋(シングル)	50,000	D	1人部屋での一泊料金。ベッドは1人分ですが、10人程は寝れるほどの床面積があります。
高質な宿屋(ダブル)	80,000	D	2人部屋での一泊料金。ベッドは2人分ですが、10人程は寝れるほどの床面積があります。
高質な宿屋(大部屋)	150,000	C	4人部屋での一泊料金。2階分のフロアを持ち、20人は寝れるほどの床面積があります。
低質なアパート	2,000	G	1ヶ月分の参考家賃です。
アパート	7,000	F	1ヶ月分の家賃です。
高質なアパート	20,000	E	1ヶ月分の家賃です。
低質なマンション	200,000	D	
マンション	1,000,000	C	
高質なマンション	10,000,000	A	
ぼろ家	100,000	G	廃墟同然で今にも崩れそうなぼろ家。
家	2,000,000	F	
邸宅	20,000,000	D	
ロイロイハウス	200,000	B	ロイロイの集落で買うことが出来る大木を切り抜いた家です。間取りは1LDKです。

■ 交通手段

名称	価格(R)	名称	価格(R)
市内バス	15	飛行船	800
都市間運行バス	300	航空機	1,000
地下鉄	30	船	400
タクシー	60(+10/1km)	貨物船	2,000
列車	500	乗合馬車	100

■ 惑星間巡航艦

名称	価格(R)	時間	航路
ルーア・ティア間	8,000	9日間	惑星ルーア⇄ルーア・ネイア中継ステーション⇄惑星メール ⇄ティア・ネイア中継ステーション⇄惑星ティア
ルーア・ネイア間	4,000	4日間	惑星ルーア⇄ルーア・ネイア中継ステーション⇄惑星メール
ルーア・ティウス間	6,000	7日間	惑星ルーア⇄ルーア・ティウス中継ステーション⇄惑星ティウス
ティア・ネイア間	5,000	5日間	惑星ティア⇄ティア・ネイア中継ステーション⇄惑星メール
ティア・ティウス間	6,000	12日間	惑星ティア⇄ティア・ティウス中継ステーション⇄惑星ティウス
ネイア・ティウス間	9,000	11日間	惑星メール⇄ルーア・ネイア中継ステーション⇄惑星ルーア ⇄ルーア・ティウス中継ステーション⇄惑星ティウス
メール・シエルス間	2,000	2時間	惑星メール⇄惑星シエルス
メール・レスト間	1,000	3時間	惑星メール⇄惑星レスト
メール・ナソア間	2,500	5時間	惑星メール⇄惑星ナソア
シエルス・レスト間	1,000	2時間	惑星シエルス⇄惑星レスト
シエルス・ナソア間	2,000	2時間	惑星シエルス⇄惑星ナソア
レスト・ナソア間	1,000	2時間	惑星レスト⇄惑星ナソア
ティア・アリア間	3,000	6日間	惑星ティア⇄ティア・アリア中継ステーション⇄アリア宙域
ティウス・アリア間	3,000	8日間	惑星ティウス⇄ティウス・アリア中継ステーション⇄アリア宙域

■ 惑星・衛星間連絡艦

名称	価格(R)	時間	航路
ルーア・ミリア間	1,000	1時間	惑星ルーア⇄衛星ミリア
ルーア・ナーラ間	2,000	1時間	惑星ルーア⇄衛星ナーラ
ティウス・セリネ間	800	1時間	惑星ティウス⇄衛星セリネ

<製錬素材>

名称	価格(R)	難度
ティールの原石	60	G
銀の原石	120	E
金の原石	300	B
ライティアの原石	120	F
ウェビィの原石	180	D
ディテクトの原石	300	C
グレリスの原石	600	B
エスケートの原石	120	E

<武具製造素材>

■ 布素材

名称	価格(R)	難度
普通の布	20	G
ペフ	40	F
ファム	40	F
リオナ	40	F
シエアル	40	F
グンド	40	F
ファルグナ	200	D

■ 木材

名称	価格(R)	難度
普通の木材	30	G
ルーナスオーク	60	G
ロウアーノウン	180	C

■ 皮素材

名称	価格(R)	難度
普通の皮	30	G
サラマンダーの皮	90	D
レビヤタンの皮	90	D
ガストウィングの皮	90	D
サンドメールの皮	90	D

■ 金属素材

名称	価格(R)	難度
ティール	80	G
銀	160	E
金	400	B
ライティア	160	F
ウェビィ	240	D
ディテクト	400	C
グレリス	800	B
エスケート	160	E
ルーンマテリアル(無属性)	400	C
ルーンマテリアル(属性有)	800	B
シルティア	400	D
ウェーパー	640	C
ディル	960	B
シルリス	2,000	A
エルス	400	D

<調合素材>

名称	知識判定	属性	修正値	発生効果	価格(R)	難度
ラッフェルリア	±0%	無	±0%	精神 I	100	F
			-10%	精神 II、毒性 I		
	備考	主にヘクトス地方を中心とした寒い地方で確認される多年草の花です。秋頃に薄く青い花を咲かせます。茎には強力な精力剤としての成分が含まれますが毒性を含むため、大抵は毒性の薄い花弁を調合して使用されます。				
メリア	+20%	無	+10%	治癒 I	20	G
	備考	シエン星系全域に広く分布する薬草です。入手は容易ですが、それほど強い力を持っている訳では無い為、他に薬の無い緊急時等に使用されます。				
トメント	+20%	無	±0%	治療 I	35	G
	備考	シエン星系全域に広く分布する薬草です。入手は容易ですが、それほど強い力を持っている訳では無い為、他に薬の無い緊急時等に使用されます。				
ポトン	+10%	無	-5%	活性 I、疲労 I	60	F
	備考	明確な四季が存在する地域にて、夏から秋にかけて入手する事が出来る薬草です。地域は限られますが大量に群生する為、入手に際してそれ程苦勞する事はありません。比較的強力な治癒効果を持ち、応急薬の材料等に使用されています。				
マイン	+15%	無	-5%	精神 I	80	G
	備考	シエン星系全域に広く分布する薬草です。微弱ですが心を落ち着ける効果があります。				
セルブ	+15%	無	±0%	鎮痛 I	50	G
	備考	シエン星系全域に広く分布する薬草です。微弱ですが痛みを和らげる効果があり、簡易的な鎮痛剤として利用されています。				
エルシード	+10%	無	+5%	なし	5	G
	備考	シエン星系全域に広く分布する木の実です。栄養価が高い為、お菓子に用いられますが味は凡庸で、悪くは無いが良くも無い、と言ったところでしょうか。調合素材としては何も効果はありませんが、苦味を多少紛らわしてくれる程度の効果はあるかもしれません。				
タヌの実	-10%	地	-10%	耐毒 I、抗病 I	200	E
	備考	温暖な気候の森林地帯に少数が分布する木の実です。美味で有名で、口に含むとまるやかな甘みが広がると言われています。免疫力を高める成分が含まれている事も知られており、療養中のお菓子として用いられたりもします。				
デーモンズナッツ	-20%	闇	-5%	筋力 I、幻覚 I	10,000	B
			-15%	筋力 II、幻覚 II		
			-30%	筋力 III、強化(筋力)x(1)、幻覚 II、特殊効果(備考欄参照)		
	備考	昔、闇夜の使徒と戦いがあった場所等で稀に発見される黒い木の実です。麻薬として知られ、少数を摂取しただけであれば軽い幻覚作用で済みますが、大量に摂取しすぎると体が歪に変化し始めると言われています。筋力増強作用がある事から、一部の傭兵等に人気があり闇ルートを通して流通している模様です。特殊効果が発動した際、デーモンディジースに対する抵抗判定を行う必要があります。				

<武具のカスタマイズ>

装備は改良する事でその性能を変化させる事が出来ます。

改良項目	修正	価格	入手難度	備考
重量化	必要筋力が1ランクアップ。威力に+2。耐久力に+5。装甲に+1。	1.5倍	-	重複不可。
軽量化	必要筋力1ランクダウン。威力に-2。耐久力に-5。装甲に-1。	1.2倍	-	重複不可。
強固なフレーム	耐久力に+5。装甲に+1。	1.2倍	-	武具作成時にのみ選択可能。3度まで可能。
脆弱なフレーム	耐久力に-5。装甲に-1。	0.8倍	-	武具作成時にのみ選択可能。3度まで可能。
威力強化	命中修正、防御修正に-5%。威力に+5。	1.2倍	-	重複不可。
操作性強化	命中修正、防御修正に+5%。威力に-5。	1.5倍	-	重複不可。
専用化(武器)	命中修正、防御修正、受撃修正に+5%。 威力に+5。耐久力に+10。装甲に+2。	3倍	-	武器を使用者専用として製作します。 その為、他者が使用する事は出来ません。 武具作成時にのみ選択可能。重複不可。
専用化(防具)	回避修正に+5%。装甲に+3。	5倍	-	防具を使用者専用として製作します。 その為、他者が使用する事は出来ません。 武具作成時にのみ選択可能。重複不可。
良質な武具	威力に+5。耐久力に+10。装甲に+2。	2倍	1ランクアップ	武具作成時にのみ選択可能。重複不可。
粗悪な武具	威力に-5。耐久力に-10。装甲に-2。	0.5倍	1ランクダウン	武具作成時にのみ選択可能。重複不可。

<材質の変更>

装備は材質を変える事で強化することが出来ます。
違う系統の材質へは変更する事が出来ません。
また、既に使用している武具の材質を変更する事は不可能です。

■布

2種類までの布を同時に使用可能です。
その場合の価格は「装備の価格x布Aの価格倍率x布Bの価格倍率」となります。

材質名	修正	価格	入手難度	備考
普通の布	無し	-	-	何の変哲もない有り触れた普通の布。
ペフ	装甲に+1。	1.2倍	-	普通の布に比べて強靱な布。 破れにくく、生産性にも優れている事から多用されています。 材料となるペフ鉱石は惑星ティウスを中心としてシエン星系全域で産出されます。
ファム	炎属性の物理ダメージを5点軽減。 抵抗判定に+5%。	2倍	1ランクアップ	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。 魔術に対して強い抵抗力を持ちます。 フェルト族が製造し、交易を通して各地に流通しています。
リオナ	水属性の物理ダメージを5点軽減。 抵抗判定に+5%。	2倍	1ランクアップ	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。 魔術に対して強い抵抗力を持ちます。 フェルト族が製造し、交易を通して各地に流通しています。
シエアル	風属性の物理ダメージを5点軽減。 抵抗判定に+5%。	2倍	1ランクアップ	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。 魔術に対して強い抵抗力を持ちます。 フェルト族が製造し、交易を通して各地に流通しています。
グンド	地属性の物理ダメージを5点軽減。 抵抗判定に+5%。	2倍	1ランクアップ	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。 魔術に対して強い抵抗力を持ちます。 フェルト族が製造し、交易を通して各地に流通しています。
エリオス	光属性の物理ダメージを5点軽減。 抵抗判定に+5%。	3倍	2ランクアップ	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。 魔術に対して強い抵抗力を持ちます。 フェルト族が製造し、交易を通して各地に流通しています。
ベルリアーナ	闇属性の物理ダメージを5点軽減。 抵抗判定に+5%。	3倍	2ランクアップ	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。 魔術に対して強い抵抗力を持ちます。 フェルト族が製造し、交易を通して各地に流通しています。
ファルグナ	魔力を帯びた物理ダメージを5点軽減。 精神ダメージを2点軽減。 抵抗判定に+10%	5倍	3ランクアップ	微弱な魔力を帯びた糸で織られた布。 魔術に対して強い抵抗力を持ちます。 生産数が少なく、大変高価な布です。

■皮

2種類までの皮を同時に使用可能です。
 その場合の価格は「装備の価格x皮Aの価格倍率x皮Bの価格倍率」となります。

材質名	修正	価格	入手難度	備考
普通の皮	無し	-	-	何の変哲もない有り触れた動物の皮。
サラマンダーの皮	炎属性の物理ダメージを5点軽減。 威力に+5。装甲に+3。	3倍	3ランクアップ	幻獣「サラマンダー」の皮。 属性を帯びた幻獣の皮は属性攻撃に対する耐性を高めます。
レビヤタンの皮	水属性の物理ダメージを5点軽減。 威力に+5。装甲に+3。	3倍	3ランクアップ	幻獣「レビヤタン」の皮。 属性を帯びた幻獣の皮は属性攻撃に対する耐性を高めます。
ガストウィングの皮	風属性の物理ダメージを5点軽減。 威力に+5。装甲に+3。	3倍	3ランクアップ	幻獣「ガストウィング」の皮。 属性を帯びた幻獣の皮は属性攻撃に対する耐性を高めます。
サンドメイルの皮	地属性の物理ダメージを5点軽減。 威力に+5。装甲に+3。	3倍	3ランクアップ	幻獣「サンドメイル」の皮。 属性を帯びた幻獣の皮は属性攻撃に対する耐性を高めます。

■木材

材質名	修正	価格	入手難度	備考
普通の木材	無し	-	-	何の変哲もない有り触れた木材。
ルーナスオーク	威力に+2。装甲に+1。	1.5倍	-	シェン星系で一般的に用いられる木材。 程よい重量と加工の容易さ、 分布域の広さから大変人気があります。
ロウアーノウン	威力に+5。耐久力に+10。装甲に+1。 「通常武器の無効化」を持つ対象に ダメージを与える事が可能。	3倍	4ランクアップ	太古の昔から生きてきた大木から作られた木材。 微弱な魔力を帯びており、通常の武器では傷付ける事が出来ない ような相手に効果を及ぼす事が出来ます。 量産できない事から希少価値が高く、 入手は大変困難を極めます。

■金属

材質名	修正	価格	入手難度	備考
ティール	無し	-	-	最も一般的な金属。採掘量が多く、加工も容易です。
銀	威力に+1。 「通常武器の無効化」を持つ対象に ダメージを与える事が可能。	2倍	1ランクアップ	微弱な魔力を帯びており、通常の武器では傷付ける事が出来ない ような相手に効果を及ぼす事が出来る金属です。 シェン星系において銀の産出量は多く、 比較的手軽に入手が可能です。 また、シェン星系で産出される他の金属との相性もよく、 多種多様な合金が作られています。
金	装甲に-3。 弾薬に使用した場合のみ威力に+8。	5倍	3ランクアップ	シェン星系においても産出量がさほど多くなく、 希少価値の高い金属。 質量が大きく、銃火器の弾丸として最適ではありますが、 価格が高い為、実用性は高くはありません。
ライティア	威力に+2。耐久力に+10。装甲に+1。 必要筋力が1ランクダウン。	2倍	1ランクアップ	硬度に比べて質量の軽い金属。 ティールに次ぐ産出量を誇る事から多用されています。
ウェビィ	威力に+6。耐久力に+30。装甲に+3。 必要筋力が1ランクアップ。	3倍	2ランクアップ	非常に質量の高い金属。 産出量は多いのですが、その重量がネックとなり使用される機 会はそれほど多くはありません。
ディテクト	威力に+6。耐久力に+30。装甲に+3。 必要筋力が1ランクダウン。	5倍	3ランクアップ	ライティアに比べて質量は重くなりますが、 強度に優れ、加工もし易い金属。 産出量が少ない為、オーダーメイドなど一部の装備に用いられ る程度です。
グレリス	威力に+10。耐久力に+40。装甲に+5。	10倍	4ランクアップ	非常に高価ではあるものの強度、重量共にバランスの良い金属。 産出量が少ない為、グレリスの産出される鉱山は戦略的に重要 な施設となっています。
エスケート	炎属性の物理ダメージを半減。	2倍	1ランクアップ	炎に対して高い耐性を持つ金属。 耐熱装甲として利用されるなど、その性能は折り紙付きです。
ルーンマテリアル	威力に+10。耐久力に+10。装甲に+3。 属性付与。	5倍	3ランクアップ	魔法石を素材として利用します。 使う魔法石によっては属性を帯びるものもあり、 利用価値は高くなります。 しかし、魔法石は希少価値が高く、価格は自然と高くなります。
		10倍	4ランクアップ	
シルティア	威力に+3。耐久力に+10。装甲に+1 必要筋力が1ランクダウン。 「通常武器の無効化」を持つ対象に ダメージを与える事が可能。	5倍	2ランクアップ	ライティアと銀の合成金属。 合成が容易な為、比較的多く使用されています。

材質名	修正	価格	入手難度	備考
ウェーバー	威力に+7。耐久力に+30。装甲に+3。 必要筋力が1ランクアップ。 「通常武器の無効化」を持つ対象にダメージを与える事が可能。	8倍	3ランクアップ	ウェビィと銀の合成金属。
ディル	威力に+7。耐久力に+30。装甲に+3。 必要筋力が1ランクダウン。 「通常武器の無効化」を持つ対象にダメージを与える事が可能。	12倍	4ランクアップ	ディテクトと銀の合成金属。
シルリス	威力に+11。耐久力に+40。装甲に+5。 「通常武器の無効化」を持つ対象にダメージを与える事が可能。	25倍	5ランクアップ	グレリスと銀の合成金属。 下手な魔法石よりも希少価値が高いこの素材は、入手が難しく、武具の素材として用いられる事も稀です。
エルス	威力に+1。 炎属性の物理ダメージを半減。 「通常武器の無効化」を持つ対象にダメージを与える事が可能。	5倍	2ランクアップ	エスケートと銀の合成金属。

<魔術強度の付加>

装備は魔力を付与する事で強化する事が出来ます。
一度魔力を付与された装備に、再度魔力を付与する場合は手数料として100リアルが必要です。

ランク	威力修正	耐久力補正	装甲修正	価格(R)	入手難度
G	+3	+5	+2	1,000	1ランクアップ
F	+6	+10	+4	3,000	1ランクアップ
E	+9	+15	+6	10,000	2ランクアップ
D	+12	+20	+8	30,000	2ランクアップ
C	+15	+25	+10	100,000	3ランクアップ
B	+18	+30	+12	300,000	3ランクアップ
A	+21	+35	+14	1,000,000	4ランクアップ
S	+24	+40	+16	3,000,000	4ランクアップ
EX	+27	+45	+18	非売品	5ランクアップ
EX+	+30	+50	+20	非売品	6ランクアップ
OEX	+35	+60	+25	非売品	7ランクアップ

魔導器

<武器>

■短剣

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
フレアダガー (投擲)	+5%	+5%	±0%	4D10+15+近接修正	40	14	ルーンマテリアル	F	1H	4,500	C
	±0%	受け不可	±0%	4D10+15+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	25+筋力効果値		装弾数	投擲		
	知識判定	+10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には炎属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 刀身が赤の魔法石で作られた短剣。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
シェルダガー (投擲)	+5%	+5%	±0%	4D10+15+近接修正	40	14	ルーンマテリアル	F	1H	4,500	C
	±0%	受け不可	±0%	4D10+15+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	25+筋力効果値		装弾数	投擲		
	知識判定	+10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には水属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 刀身が青の魔法石で作られた短剣。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ウェアダガー (投擲)	+5%	+5%	±0%	4D10+15+近接修正	40	14	ルーンマテリアル	F	1H	4,500	C
	±0%	受け不可	±0%	4D10+15+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	25+筋力効果値		装弾数	投擲		
	知識判定	+10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には風属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 刀身が緑の魔法石で作られた短剣。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ランドダガー (投擲)	+5%	+5%	±0%	4D10+15+近接修正	40	14	ルーンマテリアル	F	1H	4,500	C
	±0%	受け不可	±0%	4D10+15+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	25+筋力効果値		装弾数	投擲		
	知識判定	+10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には地属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 刀身が黄の魔法石で作られた短剣。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ソーサリーダガー (投擲)	+5%	+5%	±0%	4D10+10+近接修正	50	10	ルーンマテリアル	F	1H	12,000	B
	±0%	受け不可	±0%	4D10+10+射撃修正+筋力効果値	射程(m)	25+筋力効果値		装弾数	投擲		
	知識判定	±0%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には水属性が付与されます。 魔術・魔導行使判定に+5%、魔術・魔導修正に+2。							
	備考	材質変更不可。 古代王国時代にエリア王国で製造された短剣の一つ。 魔術行使を補助する目的で作られたものらしく、魔術の補助具として扱う事も可能となっています。 水色のルーンマテリアルが刀身として用いられ、暗闇では淡い光を放ちます。									

■小剣(この武器系統は短剣、或いは剣としても扱う事が可能)

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
バリアブレイカー	±0%	±0%	±0%	5D10+10+近接修正	70	14	ルーンマテリアル	E	1H	9,500	B
	知識判定	±0%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には闇属性が付与されます。 この武器で斬られた時、魔力障壁によるダメージ減少効果は半減されます。							
	備考	材質変更不可。 古代王国時代にルーシェン王国で製造された剣の一つ。 当時、脅威となっていた闇の軍勢の魔力障壁を無効化する為に作られました。 刀身は黒の魔法石によって作られています。									
雄々しき隣人	±0%	±0%	+5%	5D10+67+近接修正	175	50	ルーンマテリアル	E	1H	非売品	OEX
	知識判定	-30%	魔力	この武器で斬られた時、魔力障壁によるダメージ減少効果は半減されます。							
	備考	材質変更不可。 ロイロイ族がフェルト族の為に製造した片手剣。 極少数が戦士達の間で受け継がれ、修復を続けながら使用されています。 フェルト用の武器の為、他の種族は装備出来ません。									

■ 剣

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
フレアソード	-5%	-5%	±0%	6D10+15+近接修正	80	20	ルーンマテリアル	C	1H	15,000	C
	知識判定	+10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には炎属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 刀身が赤の魔法石で作られた長剣。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
シェルソード	-5%	-5%	±0%	6D10+15+近接修正	80	20	ルーンマテリアル	C	1H	15,000	C
	知識判定	+10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には水属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 刀身が青の魔法石で作られた長剣。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ウェアソード	-5%	-5%	±0%	6D10+15+近接修正	80	20	ルーンマテリアル	C	1H	15,000	C
	知識判定	+10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には風属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 刀身が緑の魔法石で作られた長剣。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ランドソード	-5%	-5%	±0%	6D10+15+近接修正	80	20	ルーンマテリアル	C	1H	15,000	C
	知識判定	+10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には地属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 刀身が黄の魔法石で作られた長剣。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ウィザードソード	-5%	-5%	±0%	6D10+10+近接修正	90	15	ルーンマテリアル	C	1H	30,000	B
	知識判定	±0%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には水属性が付与されます。 魔術・魔導行使判定に+5%、魔術・魔導修正に+2。							
	備考	材質変更不可。 古代王国時代にエリア王国で製造された長剣の一つ。 魔術行使を補助する目的で作られたものらしく、魔術の補助具として扱う事も可能となっています。 水色のルーンマテリアルが刀身として用いられ、暗闇では淡い光を放ちます。									

■ 大剣(この武器系統は剣としても扱う事が可能)

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
フレアブレード	-10%	-10%	±0%	7D10+15+近接修正	110	30	ルーンマテリアル	A	2H	22,000	B
	知識判定	±0%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には炎属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 刀身が黄の魔法石で作られた大剣。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
シェルブレード	-10%	-10%	±0%	7D10+15+近接修正	110	30	ルーンマテリアル	A	2H	22,000	B
	知識判定	±0%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には水属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 刀身が青の魔法石で作られた大剣。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ウェアブレード	-10%	-10%	±0%	7D10+15+近接修正	110	30	ルーンマテリアル	A	2H	22,000	B
	知識判定	±0%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には風属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 刀身が緑の魔法石で作られた大剣。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ランドブレード	-10%	-10%	±0%	7D10+15+近接修正	110	30	ルーンマテリアル	A	2H	22,000	B
	知識判定	±0%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には地属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 刀身が黄の魔法石で作られた大剣。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
イリュシオン	-10%	-10%	±0%	7D10+10+近接修正	100	25	ルーンマテリアル	A	2H	37,000	A
	知識判定	-10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には水属性が付与されます。 魔術・魔導行使判定に+10%、魔術・魔導修正に+5。							
	備考	材質変更不可。 古代王国時代にエリア王国で製造された大剣の一つ。 魔術行使を補助する目的で作られたものらしく、魔術の補助具として扱う事も可能となっています。 水色のルーンマテリアルが刀身として用いられ、暗闇では淡い光を放ちます。									

■ 槍

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
フレアスピア	-5%	-5%	+5%	6D10+20+近接修正	80	22	ルーンマテリアル	E	2H	16,000	C
	知識判定	+5%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には炎属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 赤の魔法石で作られた長槍。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
シエルスピア	-5%	-5%	+5%	6D10+20+近接修正	80	22	ルーンマテリアル	E	2H	16,000	C
	知識判定	+5%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には水属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 青の魔法石で作られた長槍。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ウェアスピア	-5%	-5%	+5%	6D10+20+近接修正	80	22	ルーンマテリアル	E	2H	16,000	C
	知識判定	+5%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には風属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 緑の魔法石で作られた長槍。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ランドスピア	-5%	-5%	+5%	6D10+20+近接修正	80	22	ルーンマテリアル	E	2H	16,000	C
	知識判定	+5%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には地属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 黄の魔法石で作られた長槍。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
フィエルテ	-5%	-5%	+5%	6D10+15+近接修正	90	20	ルーンマテリアル	E	2H	31,000	B
	知識判定	-10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には炎属性が付与されます。 魔術・魔導修正に+10。							
	備考	材質変更不可。 古代王国時代にエリア王国で製造された長槍の一つ。 魔術の効果を増幅する目的で作られたものらしく、魔術の補助具として扱う事も可能となっています。 赤色のルーンマテリアルが用いられ、暗闇では淡い光を放ちます。									

■ 斧

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
フレアアックス	-10%	-10%	-10%	6D10+25+近接修正	100	25	ルーンマテリアル	C	2H	19,000	C
	知識判定	+5%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には炎属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 赤の魔法石で作られた戦斧。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
シエルアックス	-10%	-10%	-10%	6D10+25+近接修正	100	25	ルーンマテリアル	C	2H	19,000	C
	知識判定	+5%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には水属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 青の魔法石で作られた戦斧。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ウェアアックス	-10%	-10%	-10%	6D10+25+近接修正	100	25	ルーンマテリアル	C	2H	19,000	C
	知識判定	+5%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には風属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 緑の魔法石で作られた戦斧。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ランドアックス	-10%	-10%	-10%	6D10+25+近接修正	100	25	ルーンマテリアル	C	2H	19,000	C
	知識判定	+5%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には地属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 黄の魔法石で作られた戦斧。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									

■ 鈍器

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
フレアハンマー	-5%	-5%	±0%	4D10+25+近接修正	80	22	ルーンマテリアル	D	1H	10,000	C
	知識判定	+5%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には炎属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 赤の魔法石で作られた戦棍。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
シェルハンマー	-5%	-5%	±0%	4D10+25+近接修正	80	22	ルーンマテリアル	D	1H	10,000	C
	知識判定	+5%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には水属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 青の魔法石で作られた戦棍。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ウェアハンマー	-5%	-5%	±0%	4D10+25+近接修正	80	22	ルーンマテリアル	D	1H	10,000	C
	知識判定	+5%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には風属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 緑の魔法石で作られた戦棍。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ランドハンマー	-5%	-5%	±0%	4D10+25+近接修正	80	22	ルーンマテリアル	D	1H	10,000	C
	知識判定	+5%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には地属性が付与されます。							
	備考	材質変更不可。 黄の魔法石で作られた戦棍。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									

■ 鞭

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
ウィッチクラフト	±0%	-5%	+20%	6D10+近接修正+魔導効果値	120	8	布	F	1H	50,000	S
	知識判定	-15%	魔力	この武器を用いた攻撃は魔力を帯びているものとして扱います。 魔術・魔導行使判定に+10%、魔術・魔導修正に+5、消耗軽減に+2。							
	備考	材質変更不可。 古代王国時代にエリア王国で製造された魔導器の一つ。 特殊な製法で織られた布を使用した黒いリボン。 使用者の意志に従って自在に動かす事が出来、その動きを捉える事は困難を極めます。 魔術行使を補助する目的で作られたものらしく、魔術の補助具として扱う事も可能となっています。									

■ 杖

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
赤のルーンロッド	±0%	±0%	±0%	3D10+近接修正	60	10	ティール	E	1H	3,000	D
	知識判定	+20%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には炎属性が付与されます。 魔術・魔導修正に+2。							
	備考	赤の魔法石を使って作られた杖。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
青のルーンロッド	±0%	±0%	±0%	3D10+近接修正	60	10	ティール	E	1H	3,000	D
	知識判定	+20%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には水属性が付与されます。 装備者の抵抗判定値に+10%。							
	備考	青の魔法石を使って作られた杖。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
緑のルーンロッド	±0%	±0%	±0%	3D10+近接修正	60	10	ティール	E	1H	3,000	D
	知識判定	+20%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には風属性が付与されます。 装備者は3ターンに1点の魔力を消費することで水中呼吸が可能になります。							
	備考	緑の魔法石を使って作られた杖。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
黄のルーンロッド	±0%	±0%	±0%	3D10+近接修正	60	10	ティール	E	1H	3,000	D
	知識判定	+20%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には地属性が付与されます。 魔力を帯びた物理ダメージを2点軽減します。							
	備考	黄の魔法石を使って作られた杖。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
白のルーンロッド	±0%	±0%	±0%	3D10+近接修正	60	10	ティール	E	1H	3,000	D
	知識判定	+20%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には光属性が付与されます。 治癒魔術、治癒魔導、自己回復の回復量に+5。							
	備考	白の魔法石を使って作られた杖。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
黒のルーンロッド	±0%	±0%	±0%	3D10+近接修正	60	10	ティール	E	1H	3,000	D
	知識判定	+20%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には闇属性が付与されます。 この武器で生命体相手に物理ダメージを与えた場合、 装備者の耐久力を2点回復する事が出来ます。							
	備考	黒の魔法石を使って作られた杖。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。									
ウィザードスタッフ	±0%	±0%	±0%	4D10+4+近接修正	90	15	ティール	D	1H	40,000	A
	知識判定	±0%	魔力	魔術・魔導行使判定に+10%、魔術・魔導修正に+5、消耗軽減に+2。							
	備考	古代王国時代にエリア王国で製造された杖の一つ。 魔術行使を補助する目的で作られたものらしく、魔術の補助具として扱う事も可能となっています。 無の魔法石が魔術回路として組み込まれており、使用者の魔力を効率的に増幅する事が可能となっています。									

■弓

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
フレイムボウ	-5%	-5%	+5%	6D10+18+射撃修正+筋力効果値	65	14	ルーンマテリアル	C	2H	15,000	C
					射程(m)	180+筋力効果値		装弾数	1		
	知識判定	+10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には炎属性が付与されます。							
備考	材質変更不可。 素材に赤の魔法石を用いて作られた長弓。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。										
シェイルボウ	-5%	-5%	+5%	6D10+18+射撃修正+筋力効果値	65	14	ルーンマテリアル	C	2H	15,000	C
					射程(m)	180+筋力効果値		装弾数	1		
	知識判定	+10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には水属性が付与されます。							
備考	材質変更不可。 素材に青の魔法石を用いて作られた長弓。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。										
ウィンドボウ	-5%	-5%	+5%	6D10+18+射撃修正+筋力効果値	65	14	ルーンマテリアル	C	2H	15,000	C
					射程(m)	180+筋力効果値		装弾数	1		
	知識判定	+10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には風属性が付与されます。							
備考	材質変更不可。 素材に緑の魔法石を用いて作られた長弓。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。										
グランドボウ	-5%	-5%	+5%	6D10+18+射撃修正+筋力効果値	65	14	ルーンマテリアル	C	2H	15,000	C
					射程(m)	180+筋力効果値		装弾数	1		
	知識判定	+10%	魔力	この武器を用いた攻撃、防御には地属性が付与されます。							
備考	材質変更不可。 素材に黄の魔法石を用いて作られた長弓。 古代王国時代から受け継がれてきた製法によって、グランツ族が製造しています。										
ルーンシューター	-10%	-10%	+5%	7D10+15+射撃修正+魔力効果値	90	15	ルーンマテリアル	C	2H	50,000	A
					射程(m)	200+魔力効果値		装弾数	1		
	知識判定	-10%	魔力	この武器を用いた攻撃は魔力を帯びているものとして扱います。							
備考	材質変更不可。 素材に灰色の魔法石を用いて作られた長弓。 魔法石の魔力を矢として放つ武器として作られましたが、 魔力を形成する為の機構が簡略化されている為、性能は使用者の魔術回路に依存しています。										

■盾

名称	命中修正	防御修正	受貫修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
レジストシールド	±0%	+30%	±0%	3D10+2+近接修正	50	15	ティール	E	-	3,500	F
	知識判定	+10%	魔力	防御宣言時、魔力を帯びた物理ダメージを10点軽減します。 この効果は防御に成功した場合にのみ発揮されます。							
	備考	古代王国時代に作られたスモールシールド。 魔導減退装甲と呼ばれる技術が用いられており、魔力を帯びた攻撃に対する耐性を持ちます。									
ルーンシールド	±0%	+20%	±0%	3D10+2+近接修正	65	12	ライティア	F	-	6,900	E
	知識判定	-5%	魔力	防御宣言時、盾表面に魔力障壁が展開し、物理ダメージを2D10点軽減する事が出来ます。 この効果は防御に成功した場合にのみ発揮されます。							
	備考	アカデミーが開発したアームシールド。 魔法石を利用し、盾表面に薄い魔力障壁を展開する機構を備えています。 腕に固定して使用し、他の武器の使用を阻害しません。									
ミスティガード	+5%	+35%	-5%	3D10+6+近接修正	100	17	ティール	C	1H	8,000	C
	知識判定	-10%	魔力	魔術による幻覚を攻撃者に見せる事で命中を下げる作用があります。 この効果により、使用者の回避修正に+10%の修正を与えます。 ただし、攻撃者が視覚に該当する器官を持っていない場合、この効果は無効化されます。							
	備考	古代王国時代に作られたラージシールド。 表面は大小様々な宝石や魔法石が散りばめられ、綺麗な装飾が施されています。 回避修正に-5%の修正を受けます。									

<防具>

名称	知識修正	回避修正	装甲	材質	必筋	価格(R)	難度	魔力
ノーン	-10%	-5%	1	ルーンマテリアル	G	100,000	EX+	あらゆる魔術、魔導の効果は無効化し、打ち消します。
	備考	材質変更不可。 古代王国時代にエリア王国で製造されたローブ。 青の魔法石を素材とした特殊な糸を使用しており、 魔力を消滅させ、無効化する力を持っています。						
ヴァルクィラス	+5%	±0%	10	グレリス	G	35,000	B	精神防御に+5。 魔力を帯びた物理ダメージを5点軽減します。
	備考	材質変更不可。 古代王国時代にルーシェン王国で製造された女性用防具。 布を多量に使用した豪華なドレスで、要所にはグレリス製の部分鎧が取り付けられています。 また、部分鎧には紫の魔法石が埋め込まれており、簡易的なものながら防護魔術を展開する事が出来ます。						
ウィザードアーマー	±0%	-5%	21	グレリス	E	80,000	EX+	装備者の抵抗判定値に+5%。 魔力を帯びた物理ダメージを4点軽減します。
	備考	材質変更不可 古代王国時代にエリア王国で製造された武具の一つ。 魔術士用に軽量化が図られた胸鎧で、軽量化による強度の低下を防護魔術の付加によって補っています。						
レジストアーマー	+10%	±0%	8	ティール	D	15,000	E	装備者の抵抗判定値に+5%。 魔力を帯びた物理ダメージを4点軽減します。
	備考	古代王国時代にエリア王国で製造された武具の一つ。 見た目は普通のアーマーベストですが、施されている防護魔術が魔力に対する装甲を向上させています。						

<アクセサリ>

名称	知識修正	価格(R)	難度	魔力
魔導の発動体	±0%	1,000	G	なし
	形状	指輪、腕輪、額飾りなど、その種類は豊富。		
	備考	魔導を使用する為に必要となる魔法石製の装身具。		
ライトリング	+10%	2,500	F	指輪から半径5mの空間に光を灯す事が出来ます。
	形状	直径5mmほどの小さな魔法石の付いた指輪。		
	備考	微弱な魔力しか帯びていない小さな魔法石を利用して製作された簡易的な魔導器。製造が容易な為、現在でも数多く流通しています。		
リフレクトリング	±0%	4,000	F	着用者が受けるあらゆる物理ダメージを2点軽減します。
	形状	何の変哲もない金属製の指輪。		
	備考	簡単な防御魔術が付与されている指輪で、外部から与えられるあらゆるダメージを軽減することができます。		
レジストリング	±0%	4,000	F	着用者の抵抗判定値、影響値に+5%。精神防御に+2の修正を与えます。
	形状	何の変哲もない金属製の指輪。		
	備考	簡単な防御魔術が付与されている指輪で、魔力に対する抵抗力を向上させることができます。		
グロウセンス	±0%	6,000	E	着用者の知覚判定値、影響値に+5%、知覚効果値に+2の修正を与えます。
	形状	緑色の魔法石が取り付けられたイヤリング。		
	備考	魔法石の力によって着用者の知覚を増加させる効果を持つイヤリング。製造が容易な為、現在でも数多く流通しています。		
パワーボルテージ	±0%	8,000	E	着用者の筋力判定値、影響値に+5%、筋力効果値に+2の修正を与えます。また、武具の必要筋力が1ランク低いものとして扱う事が可能となります。
	形状	赤い魔法石の取り付けられた腕輪。		
	備考	魔法石の力によって着用者の筋力を増加させる効果を持つ腕輪。製造が容易な為、現在でも数多く流通しています。		
ウィンドウォーク	±0%	10,000	D	着用者の敏捷判定値、影響値に+5%、敏捷効果値に+2の修正を与えます。また、イニシアティブを算出する際、敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます。この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます。
	形状	緑色の魔法石の取り付けられた靴。		
	備考	魔法石の力によって着用者の脚力を増加させる効果を持つ靴。製造が容易な為、現在でも数多く流通しています。		
ノウ	-10%	10,000	C	着用者の知力判定値、影響値に+5%、知力効果値に+2の修正を与えます。また、知識判定の際に更に+10%の修正を受けます。
	形状	青い魔法石の取り付けられた額飾り。		
	備考	魔法石の力によって着用者の知性を増加させる効果を持つ額飾り。製造が難しく、遺跡から発掘された物を中心に極少数が流通しています。		

<その他>

名称	知識修正	価格(R)	難度	魔力
魔導芳香器	+10%	5,000	E	魔法石の魔力による消臭効果。
	形状	山形で頂上部には小さな穴が空いた陶器製の置物。		
	備考	小さな緑の魔法石が使用された魔導器。魔力によってフローラルな香りが放たれます。		

<魔法石>

名称	知識判定	価格(R)	難度	効果							
無の魔法石	+10%	効果欄参照	E	石に蓄えられた魔力を自分の魔力のように使用することが出来ます。 セッション中に入手した魔法石に蓄えられている魔力の量は、GMの指定がない限り2D10で決定します。 価格は「蓄えられている魔力量x蓄えられている魔力量x50」で決定されます。							
赤の魔法石	+10%	500	E	炎属性の魔力が蓄えられている魔法石。 コマンドワードを唱え、投擲すると下記の効果を発揮します。							
	命中修正	-5%	受貫修正	20%	威力	6D10+5	射程(m)	30+筋力効果値	効果範囲	半径5m	属性
深紅の魔法石	±0%	1,000	D	炎属性の魔力が蓄えられている魔法石。 コマンドワードを唱え、投擲すると下記の効果を発揮します。							
	命中修正	±0%	受貫修正	25%	威力	7D10+10	射程(m)	30+筋力効果値	効果範囲	半径10m	属性
青の魔法石	+10%	効果欄参照	E	水属性の魔力が蓄えられている魔法石。 コマンドワードを唱えると魔力が解放され、下記の効果が発揮されます。 6ターンに1点の魔力を消費することで水中呼吸が可能となります。 価格は「蓄えられた魔力x蓄えられた魔力x10」で決定されます。							
緑の魔法石	+10%	700	E	風属性の魔力が蓄えられている魔法石。 コマンドワードを唱えると魔力が解放され、下記の効果が発揮されます。 風の結界が展開され、 18ターンの間、魔術を含むあらゆる射撃攻撃に対する回避力に+10%します。							
白の魔法石	+10%	効果欄参照	E	光属性の魔力が蓄えられている魔法石。 コマンドワードを唱えると魔力が解放され、下記の効果が発揮されます。 1時間に1点の魔力を消費することで半径10mの空間に光を灯す事が可能となります。 価格は「蓄えられた魔力x蓄えられた魔力x10」で決定されます。							

魔導兵器

<魔導兵器とは>

魔導兵器とは翼族戦争にてUNITYによって初めて投入された個人用兵装の総称です。総暦2150年から研究が進められ、総暦2170年にプロトタイプが完成しました。主にウィザード専用の武装として開発されたものが大半を占めますが、魔力を持たない一般の兵士でも扱えるように開発されたモデルも極僅かですが存在しています。また、UNITY崩壊後はラーナダルク王国にて研究が進められ、新型機の開発も頻繁に行われています。

<作成方法>

魔導兵器は魔法石をコアとするフレームと、それに装着される形で使用されるユニットから構成されています。フレームには装着できるユニットの総量が決められており、その範囲内であれば自由に着脱する事が可能となっています。

<魔導兵器の性能について>

フレーム

魔導兵器の核となる構造体。単体で動作する事は可能ですが、ユニットを組み込まなければ多くの魔導兵器は強力な武器と成り得ません。

ユニット

魔導兵器の各種機能を構成するモジュールユニット。フレームに組み込まれる事で動作します。

形状

魔導兵器が属する武器系統。

スロット

魔導兵器に組み込む事が出来るユニットサイズの総数。

サイズ

ユニットが占有するスロット数。この数値と同数だけフレームのスロットが消費されます。

熱量耐性

魔導兵器が機能する事が可能な最大熱量。蓄積した熱量がこの数値を超えた場合、オーバーヒートにより機能が停止します。熱量が熱量耐性の値を下回れば機能は即座に復活しますが、もし、蓄積熱量がフレームの熱量耐性を超えた場合、組み込まれたユニットを含めた全機能が一定時間(18ターン)停止します。この場合、放熱装置も停止する為、システムが再起動されるまではフレームに設定された排出熱量の値しか冷却する事が出来ません。

<ユニットについて>

魔力放出装置

フレームの攻撃に用いる部分に対して魔力を展開する事で、攻撃力を向上させる装置。

魔力射出装置

魔力を純粋なエネルギーの塊として撃ち出し、離れた敵を攻撃する装置。

魔力集束装置

魔力を純粋なエネルギーの塊として高濃度で集束させ、一時的に長大な光の剣を発生させる装置。

給電装置

空気中の魔力を取り込み、各ユニットへと魔力を供給する装置。この装置単体では魔力を蓄積する事は出来ない為、蓄電装置と合わせて使用されます。

蓄電装置

魔力を蓄え、必要となった際に各ユニットへと分配する為の装置。この装置単体では空気中の魔力を取り込む事が出来ない為、給電装置と合わせて使用されます。

排出熱量

魔導兵器が1ターンに排出する熱量。排出熱量に設定された値だけ、ターン終了時に熱量が減少します。

発生熱量

ユニット使用時に発生する熱量。給電装置と蓄電装置、探査装置、付加装置については常時起動しているユニットとなる為、発生熱量に設定された値だけ、ターン終了時に熱量が増加します。

消費エネルギー

ユニット使用時に消費される給電装置、或いは蓄電装置のエネルギー量です。

供給量

各ユニットに供給されるエネルギーの総量です。この範囲内の消費であれば、蓄電装置のエネルギーを消費せずに効果を使用する事が出来ます。

回復量

1日に蓄電装置に蓄積されるエネルギーの総量です。

最大蓄積量

蓄電装置が蓄積できるエネルギーの総量です。

防御装置

魔力を球状に展開し、人工的な魔力障壁を展開する装置。

広域防御装置

防御装置と組み合わせる事で、魔力障壁をより広範囲に展開する事が可能となる装置。

探査装置

各種レーダー装置。

放熱装置

フレームに蓄積した熱量を外部へと放熱し、冷却を助ける装置。

付加装置

フレームに様々な付加効果を与えるオプション装置。

<フレーム一覧>

- 短剣 -

TYPE-SW01	価格(R) : 2,100	難度 : B
スロット : 5 必要筋力 : G 用途 : 1H 材質 : ライティア		
防御修正 : +5% 耐久力 : 60 装甲 : 10 熱量耐性 : 180 排出熱量 : 20		
■新撃		
命中 : +5% 受貫 : ±0% 威力 : 4D10+5+近接修正		
■投擲		
命中 : ±0% 受貫 : ±0% 威力 : 4D10+5+射撃修正+筋力効果値		
射程(m) : 25+筋力効果値		

TYPE-SW01B	価格(R) : 4,600	難度 : A
スロット : 7 必要筋力 : G 用途 : 1H 材質 : ライティア		
防御修正 : +5% 耐久力 : 60 装甲 : 9 熱量耐性 : 170 排出熱量 : 20		
■新撃		
命中 : +5% 受貫 : ±0% 威力 : 4D10+5+近接修正		
■投擲		
命中 : ±0% 受貫 : ±0% 威力 : 4D10+5+射撃修正+筋力効果値		
射程(m) : 25+筋力効果値		

- 小剣 -

TYPE-SW02	価格(R) : 4,500	難度 : A
スロット : 6 必要筋力 : F 用途 : 1H 材質 : ライティア		
防御修正 : ±0% 耐久力 : 80 装甲 : 12 熱量耐性 : 200 排出熱量 : 15		
■新撃		
命中 : ±0% 受貫 : ±0% 威力 : 5D10+3+近接修正		

TYPE-SW02B	価格(R) : 7,000	難度 : S
スロット : 8 必要筋力 : F 用途 : 1H 材質 : ライティア		
防御修正 : ±0% 耐久力 : 80 装甲 : 11 熱量耐性 : 180 排出熱量 : 15		
■新撃		
命中 : ±0% 受貫 : ±0% 威力 : 5D10+3+近接修正		

- 剣 -

TYPE-SW03	価格(R) : 7,500	難度 : S
スロット : 8 必要筋力 : D 用途 : 1H 材質 : ライティア		
防御修正 : -5% 耐久力 : 100 装甲 : 15 熱量耐性 : 220 排出熱量 : 10		
■新撃		
命中 : -5% 受貫 : ±0% 威力 : 6D10+3+近接修正		

TYPE-SW03B	価格(R) : 10,000	難度 : EX
スロット : 10 必要筋力 : D 用途 : 1H 材質 : ライティア		
防御修正 : -5% 耐久力 : 100 装甲 : 14 熱量耐性 : 190 排出熱量 : 10		
■新撃		
命中 : -5% 受貫 : ±0% 威力 : 6D10+3+近接修正		

- 大剣 -

TYPE-SW04	価格(R) : 11,000	難度 : EX
スロット : 10 必要筋力 : C 用途 : 2H 材質 : ライティア		
防御修正 : -10% 耐久力 : 130 装甲 : 22 熱量耐性 : 240 排出熱量 : 5		
■新撃		
命中 : -10% 受貫 : ±0% 威力 : 7D10+3+近接修正		

TYPE-SW04B	価格(R) : 13,500	難度 : EX+
スロット : 13 必要筋力 : C 用途 : 2H 材質 : ライティア		
防御修正 : -10% 耐久力 : 130 装甲 : 20 熱量耐性 : 200 排出熱量 : 5		
■新撃		
命中 : -10% 受貫 : ±0% 威力 : 7D10+3+近接修正		

- 槍 -

TYPE-SP01	価格(R) : 8,000	難度 : A
スロット : 8 必要筋力 : F 用途 : 2H 材質 : ライティア		
防御修正 : -5% 耐久力 : 100 装甲 : 18 熱量耐性 : 210 排出熱量 : 15		
■刺突		
命中 : -5% 受貫 : +5% 威力 : 6D10+8+近接修正		

TYPE-SP01B	価格(R) : 10,500	難度 : S
スロット : 10 必要筋力 : F 用途 : 2H 材質 : ライティア		
防御修正 : -5% 耐久力 : 100 装甲 : 17 熱量耐性 : 195 排出熱量 : 15		
■刺突		
命中 : -5% 受貫 : +5% 威力 : 6D10+8+近接修正		

- 斧 -

TYPE-AX01	価格(R) : 5,000	難度 : A
スロット : 7 必要筋力 : F 用途 : 1H 材質 : ライティア		
防御修正 : -5% 耐久力 : 94 装甲 : 14 熱量耐性 : 220 排出熱量 : 10		
■新撃		
命中 : -5% 受貫 : -5% 威力 : 5D10+5+近接修正		
■投擲		
命中 : -5% 受貫 : -5% 威力 : 5D10+5+射撃修正+筋力効果値		
射程(m) : 25+筋力効果値		

TYPE-AX01B	価格(R) : 7,500	難度 : S
スロット : 9 必要筋力 : F 用途 : 1H 材質 : ライティア		
防御修正 : -5% 耐久力 : 94 装甲 : 13 熱量耐性 : 190 排出熱量 : 10		
■新撃		
命中 : -5% 受貫 : -5% 威力 : 5D10+5+近接修正		
■投擲		
命中 : -5% 受貫 : -5% 威力 : 5D10+5+射撃修正+筋力効果値		
射程(m) : 25+筋力効果値		

TYPE-AX02	価格(R) : 10,500	難度 : S
スロット : 10 必要筋力 : B 用途 : 2H 材質 : ライティア		
防御修正 : -15% 耐久力 : 130 装甲 : 24 熱量耐性 : 260 排出熱量 : 5		
■新撃		
命中 : -15% 受貫 : -10% 威力 : 7D10+8+近接修正		

TYPE-AX02B	価格(R) : 13,000	難度 : EX
スロット : 13 必要筋力 : B 用途 : 2H 材質 : ライティア		
防御修正 : -15% 耐久力 : 130 装甲 : 22 熱量耐性 : 210 排出熱量 : 5		
■新撃		
命中 : -15% 受貫 : -10% 威力 : 7D10+8+近接修正		

- 杖 -

TYPE-RD01	価格(R) : 7,500	難度 : A
スロット : 12 必要筋力 : G 用途 : 1H 材質 : ライティア		
防御修正 : ±0% 耐久力 : 50 装甲 : 9 熱量耐性 : 150 排出熱量 : 10		
■打撃		
命中 : ±0% 受貫 : ±0% 威力 : 3D10+3+近接修正		

TYPE-RD01B	価格(R) : 10,000	難度 : S
スロット : 16 必要筋力 : G 用途 : 1H 材質 : ライティア		
防御修正 : ±0% 耐久力 : 50 装甲 : 8 熱量耐性 : 130 排出熱量 : 10		
■打撃		
命中 : ±0% 受貫 : ±0% 威力 : 3D10+3+近接修正		

- 弓 -

TYPE-BW01	価格(R) : 7,500	難度 : A
スロット : 7 必要筋力 : D 用途 : 2H 材質 : ライティア		
防御修正 : -5% 耐久力 : 55 装甲 : 9 熱量耐性 : 170 排出熱量 : 10		
■射撃		
命中 : -5% 受貫 : +10% 威力 : 6D10+6+射撃修正+筋力効果値		
射程(m) : 200+筋力効果値		

TYPE-BW01B	価格(R) : 10,000	難度 : S
スロット : 9 必要筋力 : D 用途 : 2H 材質 : ライティア		
防御修正 : -5% 耐久力 : 55 装甲 : 8 熱量耐性 : 160 排出熱量 : 10		
■射撃		
命中 : -5% 受貫 : +10% 威力 : 6D10+6+射撃修正+筋力効果値		
射程(m) : 200+筋力効果値		

TYPE-BW01-GE	価格(R) : 37,500	難度 : S
スロット : 7 必要筋力 : D 用途 : 2H 材質 : グレリス		
防御修正 : -5% 耐久力 : 90 装甲 : 13 熱量耐性 : 180 排出熱量 : 15		
■射撃		
命中 : -5% 受貫 : +10% 威力 : 6D10+15+射撃修正+筋力効果値		
射程(m) : 220+筋力効果値		

TYPE-BW01B-GE	価格(R) : 40,000	難度 : EX
スロット : 9 必要筋力 : D 用途 : 2H 材質 : グレリス		
防御修正 : -5% 耐久力 : 90 装甲 : 12 熱量耐性 : 170 排出熱量 : 15		
■射撃		
命中 : -5% 受貫 : +10% 威力 : 6D10+15+射撃修正+筋力効果値		
射程(m) : 220+筋力効果値		

<ユニット一覧>

- 魔力放出装置 -

※このユニットはターン毎に使用するか否かを選択します。

UD-BLADE-01 サイズ: 1 熱量耐性: 160 発生熱量: 1 消費エネルギー: 1 近接威力修正: +1D10 装甲修正: +1	価格(R): 2,000 難度: C	UD-BLADE-01A1 サイズ: 1 熱量耐性: 150 発生熱量: 2 消費エネルギー: 2 近接威力修正: +1D10+2 装甲修正: +1	価格(R): 3,000 難度: B
UD-BLADE-01A2 サイズ: 1 熱量耐性: 140 発生熱量: 3 消費エネルギー: 3 近接威力修正: +1D10+4 装甲修正: +1	価格(R): 4,000 難度: B	UD-BLADE-02 サイズ: 2 熱量耐性: 130 発生熱量: 4 消費エネルギー: 4 近接威力修正: +2D10 装甲修正: +3	価格(R): 7,000 難度: B
UD-BLADE-02A1 サイズ: 2 熱量耐性: 120 発生熱量: 5 消費エネルギー: 5 近接威力修正: +2D10+2 装甲修正: +3	価格(R): 10,000 難度: A	UD-BLADE-02A2 サイズ: 2 熱量耐性: 110 発生熱量: 6 消費エネルギー: 6 近接威力修正: +2D10+4 装甲修正: +3	価格(R): 13,000 難度: A
UD-BLADE-03 サイズ: 3 熱量耐性: 100 発生熱量: 7 消費エネルギー: 7 近接威力修正: +3D10 装甲修正: +5	価格(R): 19,000 難度: A	UD-BLADE-03A1 サイズ: 3 熱量耐性: 90 発生熱量: 8 消費エネルギー: 8 近接威力修正: +3D10+2 装甲修正: +5	価格(R): 25,000 難度: S
UD-BLADE-03A2 サイズ: 3 熱量耐性: 80 発生熱量: 9 消費エネルギー: 9 近接威力修正: +3D10+4 装甲修正: +5	価格(R): 31,000 難度: S	UD-BLADE-04 サイズ: 4 熱量耐性: 60 発生熱量: 10 消費エネルギー: 10 近接威力修正: +4D10 装甲修正: +8	価格(R): 40,000 難度: EX

- 魔力射出装置 -

※このユニットによる攻撃は機械式射撃武器として扱います。

UD-SHOOT-01 サイズ: 1 熱量耐性: 150 発生熱量: 4 消費エネルギー: 2 命中: ±0% 受貫: +10% 威力: 4D10+射撃修正 射程(m): 80	価格(R): 1,000 難度: C	UD-SHOOT-01A1 サイズ: 1 熱量耐性: 140 発生熱量: 6 消費エネルギー: 4 命中: ±0% 受貫: +10% 威力: 4D10+4+射撃修正 射程(m): 100	価格(R): 1,500 難度: C
UD-SHOOT-02 サイズ: 1 熱量耐性: 130 発生熱量: 8 消費エネルギー: 6 命中: -5% 受貫: +10% 威力: 5D10+射撃修正 射程(m): 120	価格(R): 3,000 難度: B	UD-SHOOT-02A1 サイズ: 1 熱量耐性: 120 発生熱量: 10 消費エネルギー: 8 命中: -5% 受貫: +10% 威力: 5D10+4+射撃修正 射程(m): 150	価格(R): 6,000 難度: B
UD-SHOOT-03 サイズ: 2 熱量耐性: 110 発生熱量: 12 消費エネルギー: 10 命中: -10% 受貫: +15% 威力: 6D10+射撃修正 射程(m): 180	価格(R): 10,000 難度: A	UD-SHOOT-03A1 サイズ: 2 熱量耐性: 100 発生熱量: 14 消費エネルギー: 12 命中: -10% 受貫: +15% 威力: 6D10+4+射撃修正 射程(m): 220	価格(R): 16,000 難度: A
UD-SHOOT-04 サイズ: 2 熱量耐性: 90 発生熱量: 14 消費エネルギー: 16 命中: -15% 受貫: +15% 威力: 7D10+射撃修正 射程(m): 260	価格(R): 25,000 難度: S	UD-SHOOT-04A1 サイズ: 2 熱量耐性: 80 発生熱量: 18 消費エネルギー: 16 命中: -15% 受貫: +15% 威力: 7D10+4+射撃修正 射程(m): 300	価格(R): 40,000 難度: EX
UD-SHOOT-05 サイズ: 3 熱量耐性: 70 発生熱量: 20 消費エネルギー: 18 命中: -20% 受貫: +20% 威力: 8D10+射撃修正 射程(m): 350	価格(R): 60,000 難度: EX+	UD-SHOOT-06 サイズ: 3 熱量耐性: 60 発生熱量: 20 消費エネルギー: 20 命中: -20% 受貫: +20% 威力: 8D10+4+射撃修正 射程(m): 400	価格(R): 100,000 難度: OEX

- 魔力集束装置 -

※このユニットによる攻撃はフレームの形状に準じます。

また、効果範囲は自身と対象を繋ぐ射線となります。

(戦闘オプション「薙ぎ払い」を使用した場合、効果範囲は扇形を描きます)

UD-EX-01 サイズ: 1 熱量耐性: 150 発生熱量: 30 消費エネルギー: 20 命中: ±0% 受貫: ±0% 威力: (4D10+10)×2+近接修正 射程(m): 3	価格(R): 30,000 難度: A	UD-EX-01A1 サイズ: 1 熱量耐性: 140 発生熱量: 40 消費エネルギー: 30 命中: ±0% 受貫: ±0% 威力: (4D10+15)×2+近接修正 射程(m): 5	価格(R): 36,000 難度: A
UD-EX-01A2 サイズ: 1 熱量耐性: 130 発生熱量: 50 消費エネルギー: 40 命中: -5% 受貫: ±0% 威力: (5D10+12)×2+近接修正 射程(m): 5	価格(R): 45,000 難度: S	UD-EX-01A3 サイズ: 1 熱量耐性: 120 発生熱量: 60 消費エネルギー: 50 命中: -5% 受貫: ±0% 威力: (5D10+17)×2+近接修正 射程(m): 7	価格(R): 57,000 難度: S
UD-EX-02 サイズ: 2 熱量耐性: 110 発生熱量: 70 消費エネルギー: 60 命中: -10% 受貫: -5% 威力: (6D10+14)×2+近接修正 射程(m): 10	価格(R): 72,000 難度: EX	UD-EX-02A1 サイズ: 2 熱量耐性: 100 発生熱量: 80 消費エネルギー: 70 命中: -10% 受貫: -5% 威力: (6D10+19)×2+近接修正 射程(m): 12	価格(R): 90,000 難度: EX
UD-EX-02A2 サイズ: 2 熱量耐性: 90 発生熱量: 90 消費エネルギー: 80 命中: -15% 受貫: -10% 威力: (7D10+16)×2+近接修正 射程(m): 15	価格(R): 111,000 難度: EX	UD-EX-02A3 サイズ: 2 熱量耐性: 80 発生熱量: 100 消費エネルギー: 90 命中: -15% 受貫: -10% 威力: (7D10+21)×2+近接修正 射程(m): 17	価格(R): 135,000 難度: EX
UD-EX-03 サイズ: 3 熱量耐性: 70 発生熱量: 110 消費エネルギー: 100 命中: -20% 受貫: -10% 威力: (8D10+18)×2+近接修正 射程(m): 20	価格(R): 162,000 難度: EX+	UD-EX-04 サイズ: 4 熱量耐性: 50 発生熱量: 130 消費エネルギー: 120 命中: -25% 受貫: -15% 威力: (9D10+20)×2+近接修正 射程(m): 25	価格(R): 220,000 難度: OEX

- 防御装置 -

※このユニットはリアクション時に使用を宣言し、自身が受けるダメージを軽減する事が出来ます。

UOP-REFLECTOR-01 サイズ: 1 熱量耐性: 200 発生熱量: 4 消費エネルギー: 1 ダメージ軽減量: 1D10	価格(R): 10,000 難度: B	UOP-REFLECTOR-01A1 サイズ: 1 熱量耐性: 190 発生熱量: 8 消費エネルギー: 4 ダメージ軽減量: 1D10+4	価格(R): 15,000 難度: B
UOP-REFLECTOR-02 サイズ: 1 熱量耐性: 180 発生熱量: 12 消費エネルギー: 7 ダメージ軽減量: 2D10	価格(R): 30,000 難度: A	UOP-REFLECTOR-02A1 サイズ: 1 熱量耐性: 170 発生熱量: 16 消費エネルギー: 10 ダメージ軽減量: 2D10+4	価格(R): 45,000 難度: A

UOP-REFLECTOR-03	価格(R): 75,000	難度: S
サイズ: 2	熱量耐性: 160	発生熱量: 20
消費エネルギー: 13	ダメージ軽減量: 3D10	

UOP-REFLECTOR-03A1	価格(R): 110,000	難度: EX
サイズ: 2	熱量耐性: 150	発生熱量: 24
消費エネルギー: 16	ダメージ軽減量: 3D10+4	

UOP-REFLECTOR-04	価格(R): 150,000	難度: EX
サイズ: 2	熱量耐性: 140	発生熱量: 28
消費エネルギー: 19	ダメージ軽減量: 4D10	

UOP-REFLECTOR-04A1	価格(R): 200,000	難度: EX+
サイズ: 2	熱量耐性: 130	発生熱量: 32
消費エネルギー: 22	ダメージ軽減量: 4D10+4	

UOP-REFLECTOR-05	価格(R): 350,000	難度: EX+
サイズ: 3	熱量耐性: 120	発生熱量: 32
消費エネルギー: 25	ダメージ軽減量: 5D10	

UOP-REFLECTOR-05A1	価格(R): 500,000	難度: OEX
サイズ: 3	熱量耐性: 110	発生熱量: 40
消費エネルギー: 28	ダメージ軽減量: 5D10+4	

UOP-REFLECTOR-06	価格(R): 800,000	難度: OEX
サイズ: 3	熱量耐性: 100	発生熱量: 44
消費エネルギー: 31	ダメージ軽減量: 6D10	

－ 広域防御装置 －

※本来自分にしか使用出来ない防御装置の効果範囲をユニット毎に定められた範囲へと拡大します。

UOP-EX-01	価格(R): 20,000	難度: A
サイズ: 2	熱量耐性: 200	発生熱量: 5
消費エネルギー: 5	効果範囲: 半径5m	

UOP-EX-02	価格(R): 35,000	難度: A
サイズ: 2	熱量耐性: 190	発生熱量: 10
消費エネルギー: 10	効果範囲: 半径10m	

UOP-EX-03	価格(R): 60,000	難度: S
サイズ: 2	熱量耐性: 180	発生熱量: 15
消費エネルギー: 15	効果範囲: 半径15m	

UOP-EX-04	価格(R): 110,000	難度: S
サイズ: 3	熱量耐性: 170	発生熱量: 20
消費エネルギー: 20	効果範囲: 半径20m	

UOP-EX-05	価格(R): 300,000	難度: EX
サイズ: 3	熱量耐性: 160	発生熱量: 25
消費エネルギー: 25	効果範囲: 半径25m	

UOP-EX-06	価格(R): 550,000	難度: EX
サイズ: 3	熱量耐性: 150	発生熱量: 30
消費エネルギー: 30	効果範囲: 半径30m	

UOP-EX-07	価格(R): 1,150,000	難度: EX+
サイズ: 4	熱量耐性: 140	発生熱量: 35
消費エネルギー: 35	効果範囲: 半径35m	

UOP-EX-08	価格(R): 2,300,000	難度: EX+
サイズ: 4	熱量耐性: 130	発生熱量: 40
消費エネルギー: 40	効果範囲: 半径40m	

UOP-EX-09	価格(R): 4,100,000	難度: OEX
サイズ: 4	熱量耐性: 120	発生熱量: 45
消費エネルギー: 45	効果範囲: 半径45m	

UOP-EX-10	価格(R): 6,500,000	難度: OEX
サイズ: 5	熱量耐性: 110	発生熱量: 50
消費エネルギー: 50	効果範囲: 半径50m	

－ 給電装置 －

UED-SUPPLY-01	価格(R): 2,500	難度: D
サイズ: 1	熱量耐性: 180	発生熱量: 2
供給量: 4	回復量: 3	

UED-SUPPLY-01A1	価格(R): 4,000	難度: B
サイズ: 1	熱量耐性: 160	発生熱量: 4
供給量: 6	回復量: 2	

UED-SUPPLY-01A2	価格(R): 7,000	難度: S
サイズ: 2	熱量耐性: 140	発生熱量: 6
供給量: 8	回復量: 1	

UED-SUPPLY-02	価格(R): 2,500	難度: D
サイズ: 1	熱量耐性: 180	発生熱量: 2
供給量: 3	回復量: 4	

UED-SUPPLY-02A1	価格(R): 4,000	難度: B
サイズ: 1	熱量耐性: 160	発生熱量: 4
供給量: 2	回復量: 6	

UED-SUPPLY-02A2	価格(R): 7,000	難度: S
サイズ: 2	熱量耐性: 140	発生熱量: 6
供給量: 1	回復量: 8	

UED-SUPPLY-03	価格(R): 3,000	難度: B
サイズ: 2	熱量耐性: 160	発生熱量: 4
供給量: 4	回復量: 4	

UED-SUPPLY-03A1	価格(R): 5,000	難度: S
サイズ: 2	熱量耐性: 130	発生熱量: 8
供給量: 6	回復量: 6	

UED-SUPPLY-03A2	価格(R): 10,000	難度: EX+
サイズ: 3	熱量耐性: 100	発生熱量: 12
供給量: 8	回復量: 8	

－ 蓄電装置 －

UED-CAPACITY-01	価格(R): 5,000	難度: D
サイズ: 1	熱量耐性: 200	発生熱量: 1
最大蓄積量: 20		

UED-CAPACITY-02	価格(R): 7,500	難度: C
サイズ: 1	熱量耐性: 170	発生熱量: 3
最大蓄積量: 40		

UED-CAPACITY-03	価格(R): 12,000	難度: B
サイズ: 2	熱量耐性: 210	発生熱量: 5
最大蓄積量: 60		

UED-CAPACITY-04	価格(R): 15,000	難度: A
サイズ: 2	熱量耐性: 180	発生熱量: 7
最大蓄積量: 80		

UED-CAPACITY-05	価格(R): 20,000	難度: S
サイズ: 3	熱量耐性: 220	発生熱量: 10
最大蓄積量: 100		

－ 放熱装置 －

UH-RADIATOR-01	価格(R): 500	難度: D
サイズ: 1	熱量耐性: 220	排出熱量: 5

UH-RADIATOR-01A1	価格(R): 1,200	難度: C
サイズ: 1	熱量耐性: 200	排出熱量: 10

UH-RADIATOR-01A2	価格(R): 2,000	難度: B
サイズ: 1	熱量耐性: 180	排出熱量: 15

UH-RADIATOR-02	価格(R): 2,100	難度: A
サイズ: 2	熱量耐性: 210	排出熱量: 20

UH-RADIATOR-02A1	価格(R): 3,800	難度: S
サイズ: 2	熱量耐性: 190	排出熱量: 30

UH-RADIATOR-02A2	価格(R): 5,000	難度: EX
サイズ: 2	熱量耐性: 170	排出熱量: 40

－ 探査装置 －

UR-TH-01S	価格(R): 12,000	難度: C
サイズ: 1	熱量耐性: 140	発生熱量: 5
効果範囲: 半径100m	性能: 熱源に対する知覚判定に+10%の修正を与えます。	

UR-TH-02S	価格(R): 35,000	難度: B
サイズ: 1	熱量耐性: 120	発生熱量: 10
効果範囲: 半径100m	性能: 熱源に対する知覚判定に+15%の修正を与えます。	

UR-TH-03S	価格(R): 80,000	難度: A
サイズ: 1	熱量耐性: 100	発生熱量: 15
効果範囲: 半径100m	性能: 熱源に対する知覚判定に+20%の修正を与えます。	

UR-TH-01L	価格(R): 25,000	難度: B
サイズ: 2	熱量耐性: 120	発生熱量: 10
効果範囲: 半径1km	性能: 熱源に対する知覚判定に+5%の修正を与えます。	

UR-TH-02L	価格(R) : 60,000	難度 : A
サイズ : 2	熱量耐性 : 100	発生熱量 : 15
効果範囲 : 半径1km		
性能 : 熱源に対する知覚判定に+10%の修正を与えます。		

UR-TH-03L	価格(R) : 100,000	難度 : S
サイズ : 2	熱量耐性 : 80	発生熱量 : 20
効果範囲 : 半径1km		
性能 : 熱源に対する知覚判定に+15%の修正を与えます。		

UR-MO-01S	価格(R) : 20,000	難度 : A
サイズ : 2	熱量耐性 : 140	発生熱量 : 10
効果範囲 : 半径100m		
性能 : 動体反応に対する知覚判定に+10%の修正を与えます。		

UR-MO-02S	価格(R) : 50,000	難度 : S
サイズ : 3	熱量耐性 : 120	発生熱量 : 15
効果範囲 : 半径100m		
性能 : 動体反応に対する知覚判定に+15%の修正を与えます。		

UR-MO-03S	価格(R) : 120,000	難度 : EX
サイズ : 2	熱量耐性 : 100	発生熱量 : 20
効果範囲 : 半径100m		
性能 : 動体反応に対する知覚判定に+20%の修正を与えます。		

UR-MO-01L	価格(R) : 45,000	難度 : S
サイズ : 2	熱量耐性 : 120	発生熱量 : 20
効果範囲 : 半径1km		
性能 : 動体反応に対する知覚判定に+5%の修正を与えます。		

UR-MO-02L	価格(R) : 100,000	難度 : EX
サイズ : 3	熱量耐性 : 100	発生熱量 : 25
効果範囲 : 半径1km		
性能 : 動体反応に対する知覚判定に+10%の修正を与えます。		

UR-MO-03L	価格(R) : 150,000	難度 : EX+
サイズ : 3	熱量耐性 : 80	発生熱量 : 30
効果範囲 : 半径1km		
性能 : 動体反応に対する知覚判定に+15%の修正を与えます。		

UR-RU-01S	価格(R) : 35,000	難度 : S
サイズ : 2	熱量耐性 : 140	発生熱量 : 10
効果範囲 : 半径100m		
性能 : 動体反応に対する知覚判定に+10%の修正を与えます。		

UR-RU-02S	価格(R) : 90,000	難度 : EX
サイズ : 2	熱量耐性 : 120	発生熱量 : 15
効果範囲 : 半径100m		
性能 : 動体反応に対する知覚判定に+15%の修正を与えます。		

UR-RU-03S	価格(R) : 250,000	難度 : EX+
サイズ : 2	熱量耐性 : 100	発生熱量 : 20
効果範囲 : 半径100m		
性能 : 動体反応に対する知覚判定に+20%の修正を与えます。		

UR-RU-01L	価格(R) : 140,000	難度 : EX
サイズ : 3	熱量耐性 : 120	発生熱量 : 20
効果範囲 : 半径1km		
性能 : 動体反応に対する知覚判定に+5%の修正を与えます。		

UR-RU-02L	価格(R) : 350,000	難度 : EX+
サイズ : 3	熱量耐性 : 100	発生熱量 : 25
効果範囲 : 半径1km		
性能 : 動体反応に対する知覚判定に+10%の修正を与えます。		

UR-RU-03L	価格(R) : 600,000	難度 : OEX
サイズ : 3	熱量耐性 : 80	発生熱量 : 30
効果範囲 : 半径1km		
性能 : 動体反応に対する知覚判定に+15%の修正を与えます。		

—付加装置—

ルーンデバイス	価格(R) : 1,000	難度 : G
サイズ : 1	熱量耐性 : 200	発生熱量 : 1
効果 : 魔導兵器を魔導の発動体として使用出来るようにします。		

エネルギーリンク	価格(R) : 30,000	難度 : E
サイズ : 1	熱量耐性 : 200	発生熱量 : 1
性能 : 魔導兵器に蓄積されたエネルギーを使用者の魔力として使用出来るようにします。		

スマートリンク	価格(R) : 25,000	難度 : S
サイズ : 1	熱量耐性 : 180	発生熱量 : 2
効果 : 魔導兵器に内蔵された照準装置による映像を使用者の脳へと伝送し、あたかも自分の眼で見ているかのように見せる機能。これにより、射撃攻撃の命中修正に+5%の修正を受ける事が出来ます。		

W.N.C	価格(R) : 2,000,000	難度 : EX
サイズ : 2	熱量耐性 : 120	発生熱量 : 1
性能 : 正式名称「ワールドネットワークコネクター」。魔導兵器を電子データ化し、普段はワールドネットワーク上に圧縮して格納。使用時には使用者の手元へと即座に転送、展開する事で具現化する機能を付加します。データを複合化する為の携帯端末を身に付けている必要があり、形状はやや大きめの宝石が嵌った腕輪が一般的です。この宝石がワールドネットワーク切断時の記憶領域と複合化機構を備えており、何らかの衝撃によって破損してしまった場合、W.N.Cとしての機能を消失してしまいます。その場合、魔導兵器は即座に具現化され、データ化する事が出来なくなります。		

データベース	価格(R) : 50,000	難度 : C
サイズ : 3	熱量耐性 : 150	発生熱量 : 1
性能 : 知識技能をGランク有し、使用者の知識判定時に技能値を加算する事が出来ます。この装置は使用者の取得経験値の半分を蓄積し、技能ランクを成長させる事が出来ます。		

レールガン	価格(R) : 100,000	難度 : EX
サイズ : 4	熱量耐性 : 200	発生熱量 : 5
装弾数 : 5	威力 : 6D10+5+射撃修正	射程(m) : 90
命中 : -5% 受貫 : +20%		
効果 : 魔導兵器に小型のレールガンを内蔵します。構造上、射程距離はとも短くなっていますが、ある程度の装甲を貫通し得る火力を保持しています。この武器は機械系射撃武器として扱われます。		

追加弾倉	価格(R) : 2,000	難度 : F
サイズ : 1	熱量耐性 : 300	発生熱量 : 0
効果 : 小型レールガンに使用されるベレット弾を収めた弾倉。魔導兵器に内蔵されたレールガンの装弾数を10発増加させます。		

魔術

■ 炎属性魔術

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
フレアマジック	炎属性魔術習熟度.G	1	+20%	-	至近	-	1+持続容量修正ターン
	効果	火力の弱い小さな炎を作り出します。					
エリアヒーティング	炎属性魔術習熟度.F	5	+15%	-	至近	半径10+展開力修正m	1時間
	効果	効果範囲内の気温を20~30度程度に保ちます。主に寒冷地などで野宿する際に使用されます。					
フレアプロテクション	炎属性魔術習熟度.F	6	+15%	-	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	火属性の物理ダメージを5点軽減します。					
フレアビット	炎属性魔術習熟度.E	10	+10%	±0%	50m	単体	-
	効果	炎の矢を作り出し、対象に放つ初歩的な攻撃魔術。 命中修正：+5% 魔術受貫：+5% 威力：5D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：炎					
フレアシールド	炎属性魔術習熟度.D 生成魔術習熟度.G	12	±0%	-	自分	自分	6+持続容量修正ターン
	効果	炎の盾を作り出し、それは下記のデータを持ちます。 防御修正：+20% 耐久力：(魔術修正+放出力修正)x2 装甲：2+魔術修正+放出力修正 用途：- 属性：炎					
ファイアーボール	炎属性魔術習熟度.D	13	+5%	-5%	60m	半径5+展開力修正m	-
	効果	炎の球を作り出し、着弾地点に小規模な爆発を起こすポピュラーな攻撃魔術。 命中修正：+5% 魔術受貫：+20% 威力：6D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：炎					
フレア	炎属性魔術習熟度.C	16	±0%	-10%	80m	半径10+展開力修正m	-
	効果	ファイアーボールの強化版。更に広範囲の目標を対象に出来るように改良が施されています。 命中修正：±0% 魔術受貫：+20% 威力：7D10+10+魔術修正+放出力修正 属性：炎					
フレイム	炎属性魔術習熟度.C	16	±0%	-10%	30m	対象までの射線上	1+持続容量修正ターン
	効果	目標に向かって直進していく幅1mの炎の壁を作り出します。 命中修正：±0% 魔術受貫：+15% 威力：7D10+10+魔術修正+放出力修正 属性：炎					
スプレッドフレア	炎属性魔術習熟度.B	19	-5%	-15%	100m	半径20+展開力修正m	-
	効果	ファイアーボールの派生魔術。対空攻撃を目的としており、広範囲に拡散します。 命中修正：±0% 魔術受貫：+20% 威力：6D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：炎 特殊：対空					
レーザーフレア	炎属性魔術習熟度.A	22	-10%	-20%	100m	単体	-
	効果	目標を一つに絞り、熱量の大きい熱線を放つ攻撃魔術。 命中修正：-5% 魔術受貫：+15% 威力：8D10+15+魔術修正+放出力修正 属性：炎					
スプレッドレーザー	炎属性魔術習熟度.S	25	-15%	-25%	130m	半径20+展開力修正m	-
	効果	レーザーフレアの派生魔術。対空攻撃を目的としており、広範囲に拡散します。 命中修正：-5% 魔術受貫：+15% 威力：8D10+15+魔術修正+放出力修正 属性：炎 特殊：対空					
フレアボム	炎属性魔術習熟度.EX	28	-20%	-30%	150m	半径20+展開力修正m	-
	効果	一点を中心に集束したエネルギーを解放させ、広範囲を吹き飛ばす上級攻撃魔術。 命中修正：-10% 魔術受貫：+25% 威力：8D10+30+魔術修正+放出力修正 属性：炎					
スプレッドボム	炎属性魔術習熟度.EX+	31	-25%	-35%	200m	半径40+展開力修正m	-
	効果	複数の中心点に集束したエネルギーが連鎖的に爆発し、広範囲を吹き飛ばす上級攻撃魔術。 命中修正：-10% 魔術受貫：+25% 威力：8D10+25+魔術修正+放出力修正 属性：炎					
バーストフレア	炎属性魔術習熟度.EX+	35	-25%	-35%	200m	半径25+展開力修正m	-
	効果	フレアボムの強化版で炎属性最強攻撃魔術。 命中修正：-15% 魔術受貫：+30% 威力：8D10+50+魔術修正+放出力修正 属性：炎					

■ 水属性魔術

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
ウォーター	水属性魔術習熟度.G	1	+20%	-	至近	-	-
	効果	1リットルの水を作り出す初歩的な魔術。					
スクイート	水属性魔術習熟度.G	3	+10%	-	10m	半径1+展開力修正m	-
	効果	火災対策用の魔術。鎮火効果のある水を発生させ、効果範囲内の炎を消火します。					
ボイル	水属性魔術習熟度.F	5	+15%	-	接触	水1リットル	-
	効果	水を沸騰させる応用的な魔術。					
アクアプロテクション	水属性魔術習熟度.F	6	+15%	-	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	水属性の物理ダメージを5点軽減します。					
ヒュミディケーション	水属性魔術習熟度.E	5	+15%	-	至近	半径10+展開力修正m	1時間
	効果	空気中の湿度を上昇させ、乾燥した空気にも潤いを与える魔術。					
フリーズカッター	水属性魔術習熟度.E	10	+10%	±0%	50m	単体	-
	効果	氷の刃を作り出し、目標へと放つ初歩的な攻撃魔術。 命中修正：+5% 魔術受貴：+15% 威力：5D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：水					
アクアシールド	水属性魔術習熟度.D 生成魔術習熟度.G	12	±0%	-	自分	自分	6+持続容量修正ターン
	効果	水の盾を作り出し、それは下記のデータを持ちます。 防御修正：+20% 耐久力：(魔術修正+放出力修正)x2 装甲：2+魔術修正+放出力修正 用途：- 属性：水					
フリーズアロー	水属性魔術習熟度.D	13	+5%	-5%	80m	単体	-
	効果	フリーズカッターの強化版。氷の矢が目標を貫きます。 命中修正：+5% 魔術受貴：+15% 威力：6D10+7+魔術修正+放出力修正 属性：水					
フリージングランス	水属性魔術習熟度.C	16	±0%	-10%	100m	単体	-
	効果	フリーズアローの強化版。氷の槍が目標を貫きます。 命中修正：±0% 魔術受貴：+20% 威力：7D10+8+魔術修正+放出力修正 属性：水					
シェル	水属性魔術習熟度.B	19	-5%	-15%	100m	半径3+展開力修正m	-
	効果	空間を瞬間的に冷却する中級攻撃魔術。 命中修正：±0% 魔術受貴：受け不可 威力：7D10+8+魔術修正+放出力修正 属性：水					
アイスウォール	水属性魔術習熟度.A	22	-10%	-20%	30m	射線上	-
	効果	目標に向かって直進していく幅1mの冷気の壁を作り出します。 命中修正：-5% 魔術受貴：受け不可 威力：7D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：水					
シェイル	水属性魔術習熟度.S	25	-15%	-25%	120m	半径3+展開力修正m	-
	効果	シェイルの強化版。範囲はそのままに出力が高められています。 命中修正：-5% 魔術受貴：受け不可 威力：8D10+10+魔術修正+放出力修正 属性：水					
フリーズボム	水属性魔術習熟度.EX	28	-20%	-30%	150m	半径10+展開力修正m	-
	効果	空間を瞬間的に冷凍する上級魔術。 命中修正：-10% 魔術受貴：受け不可 威力：8D10+20+魔術修正+放出力修正 属性：水					
フリージングフィールド	水属性魔術習熟度.EX+	35	-25%	-35%	術者	半径50+展開力修正m	-
	効果	広範囲の温度を急激に下げて冷却する水属性最強攻撃魔術。 命中修正：-15% 魔術受貴：受け不可 威力：8D10+25+魔術修正+放出力修正 属性：水 この魔術の持続時間中、効果範囲内にいる者はターン始めに一度だけ±0%修正の耐久判定を行います。 耐久判定に失敗した者は残り持続時間の間凍結し、仮死状態となります。 これは術者も例外ではありません。 もし、凍結状態の間に攻撃を受けた場合、氷は粉々に砕け散り、そのキャラクターは即座に死亡します。					

■風属性魔術

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
ウインド	風属性魔術習熟度.G	1	+20%	-	100m	半径25+展開力修正m	1時間
	効果	強すぎない程度に術者の思うがままに風を起こすことができます。					
エアプロテクション	風属性魔術習熟度.F	6	+15%	-	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	風属性の物理ダメージを5点軽減します。					
サイレンス	風属性魔術習熟度.F	5	+15%	-	20m	半径5+展開力修正m	18+持続容量修正ターン
	効果	空間内で生じる音を遮断し、無音の空間を作り出します。					
ショックボルト	風属性魔術習熟度.F	5	+15%	+5%	50m	単体	-
	効果	微弱な電撃を放つ初歩的な攻撃魔術。 命中修正：+5% 魔術受貫：+15% 威力：4D10+魔術修正+放出力修正 属性：風 +20%修正の耐久判定に失敗すると1ターンの間体が麻痺して、すべての行動に-5%の修正を受けます。					
ウインドカッター	風属性魔術習熟度.E	10	+10%	±0%	50m	単体	-
	効果	相手を切り刻む風を発生させる初歩的な攻撃魔術。 命中修正：+5% 魔術受貫：+15% 威力：5D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：風 金属製の武器には効果が半減します。					
エアシールド	風属性魔術習熟度.D 生成魔術習熟度.G	12	±0%	-	自分	自分	6+持続容量修正ターン
	効果	風の盾を作り出し、それは下記のデータを持ちます。 防御修正：+20% 耐久力：(魔術修正+放出力修正)x2 装甲：+2+魔術修正+放出力修正 用途：- 属性：風					
ライトニングアロー	風属性魔術習熟度.D	13	+5%	-5%	80m	単体	-
	効果	電撃の矢を放つ初級攻撃魔術。 命中修正：+5% 魔術受貫：+15% 威力：6D10+8+魔術修正+放出力修正 属性：風					
ライトニング	風属性魔術習熟度.C	16	±0%	-10%	20m	射線上	-
	効果	幅1mの直進する電撃を放つ攻撃魔術。 命中修正：±0% 魔術受貫：+15% 威力：7D10+10+魔術修正+放出力修正 属性：風					
サンダー	風属性魔術習熟度.B	19	-5%	-15%	100m	半径10+展開力修正m	-
	効果	天から目標へと雷撃を落とす中級攻撃魔術。 命中修正：±0% 魔術受貫：受け不可 威力：8D10+10+魔術修正+放出力修正 属性：風 天井がある空間ではその構造物自体にダメージを与えます。					
ギガ	風属性魔術習熟度.A	22	-10%	-20%	100m	半径15+展開力修正m	-
	効果	サンダーの強化版。複数の雷が目標地点へと落ちます。 命中修正：-5% 魔術受貫：受け不可 威力：8D10+15+魔術修正+放出力修正 属性：風 天井がある空間ではその構造物自体にダメージを与えます。					
エアブラスト	風属性魔術習熟度.S	25	-15%	-25%	100m	半径20+展開力修正m	-
	効果	巨大な空気の塊を放つ中級魔術。 命中修正：-5% 魔術受貫：+25% 威力：8D10+20+魔術修正+放出力修正 属性：風					
サンダーボム	風属性魔術習熟度.EX	28	-20%	-30%	150m	半径20+展開力修正m	-
	効果	一点を中心に収束したエネルギーを雷撃として放出する上級攻撃魔術。 命中修正：-10% 魔術受貫：+25% 威力：8D10+25+魔術修正+放出力修正 属性：風					
ウインドボム	風属性魔術習熟度.EX	28	-20%	-30%	150m	半径30+展開力修正m	-
	効果	エアブラストの強化版。より広範囲を攻撃できるように改良が加えられています。 命中修正：-10% 魔術受貫：+25% 威力：8D10+30+魔術修正+放出力修正 属性：風					
ギガブレイク	風属性魔術習熟度.EX+	35	-25%	-35%	200m	半径20+展開力修正m	-
	効果	サンダーボムの強化版。 命中修正：-15% 魔術受貫：+25% 威力：8D10+50+魔術修正+放出力修正 属性：風					
ウインドランス	風属性魔術習熟度.EX+	35	-25%	-35%	250m	単体	-
	効果	風の槍を作り出し、目標へと放つ風属性最強攻撃魔術。 命中修正：-15% 魔術受貫：+30% 威力：9D10+55+魔術修正+放出力修正 属性：風					

■地属性魔術

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
ピッド	地属性魔術習熟度.G	1	+20%	-	接触	直径1+展開力修正m	6+持続容量修正ターン
	効果	地面に深さ1mの穴を作り出す初歩的な魔術。 自然物以外には効果はありません。					
グランドプロテクション	地属性魔術習熟度.F	6	+15%	-	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	地属性の物理ダメージを5点軽減します。					
ストーンブラスト	地属性魔術習熟度.E	10	+10%	±0%	50m	単体	-
	効果	石つぶてを目標へと放つ初歩的な攻撃魔術。 命中修正：+5% 魔術受貫：+15% 威力：5D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：地					
グランドシールド	地属性魔術習熟度.D 生成魔術習熟度.G	12	±0%	-	自分	自分	6+持続容量修正ターン
	効果	岩石の盾を作り出し、それは下記のデータを持ちます。 防御修正：+20% 耐久力：(魔術修正+放出力修正)x2 装甲：2+魔術修正+放出力修正 用途：- 属性：地					
ロックブレイク	地属性魔術習熟度.D	13	+5%	-5%	50m	単体	-
	効果	ストーンブラストの強化版。より大きな岩が目標へと放たれます。 命中修正：+5% 魔術受貫：+15% 威力：6D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：地					
ストーンニードル	地属性魔術習熟度.C	16	±0%	-10%	70m	単体	-
	効果	地面が隆起し、目標を貫く中級攻撃魔術。 命中修正：±0% 魔術受貫：受け不可 威力：5D10+10+魔術修正+放出力修正 属性：地 高度2m以上を飛行している目標には効果はありません。 地面が無い場所では使用できません。					
ニードルシュート	地属性魔術習熟度.B	19	-5%	-15%	80m	単体	-
	効果	岩の槍を生成し、目標へと放つ中級攻撃魔術。 命中修正：±0% 魔術受貫：+25% 威力：6D10+15+魔術修正+放出力修正 属性：地					
アーススパイク	地属性魔術習熟度.A	22	-10%	-20%	100m	単体	-
	効果	ストーンニードルの強化版。 命中修正：-5% 魔術受貫：受け不可 威力：7D10+20+魔術修正+放出力修正 属性：地 高度3m以上を飛行している目標には効果はありません。 地面が無い場所では使用できません。					
グランドスピア	地属性魔術習熟度.S	25	-15%	-25%	120m	単体	-
	効果	アーススパイクの強化版で貫通力が増えています。 命中修正：-5% 魔術受貫：受け不可 威力：6D10+30+魔術修正+放出力修正 属性：地 高度5m以上を飛行している目標には効果はありません。 地面が無い場所では使用できません。					
クエイク	地属性魔術習熟度.EX	28	-20%	-30%	150m	半径20+展開力修正m	-
	効果	グランドスピアの強化版。 命中修正：-10% 魔術受貫：受け不可 威力：8D10+30+魔術修正+放出力修正 属性：地 高度10m以上を飛行している目標には効果はありません。 地面が無い場所では使用できません。					
メテオ	地属性魔術習熟度.EX+	35	-25%	-35%	200m	半径25+展開力修正m	-
	効果	上空より隕石を落下させる地属性最強攻撃魔術。 命中修正：-15% 魔術受貫：+35% 威力：8D10+50+魔術修正+放出力修正 属性：地 天井がある空間ではその構造物自体にダメージを与えます。					

■ 光属性魔術

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
ライト	光属性魔術習熟度.G	1	+20%	-	至近	半径10+展開力修正m	1時間
	効果	魔術の光を生み出し、周囲を明るく照らし出します。 光の強さの微調整は可能。					
ターンアンデット	光属性魔術習熟度.F	6	+10%	±0%	30m	単体	-
	効果	アンデットを浄化する聖なる光を放ちます。 命中修正：±0% 魔術受貴：受け不可 威力：6D10+魔術修正+放出力修正 属性：光 この魔術はアンデットにしか効果がなく、この魔術によるダメージを軽減する事はできません。					
ブレイズプロテクション	光属性魔術習熟度.F	6	+15%	-	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	光属性の物理ダメージを5点軽減します。					
ブレイズシールド	光属性魔術習熟度.D 生成魔術習熟度.G	12	±0%	-	自分	自分	6+持続容量修正ターン
	効果	光の盾を作り出し、それは下記のデータを持ちます。 防御修正：+20% 耐久力：(魔術修正+放出力修正)x2 装甲：2+魔術修正+放出力修正 用途：- 属性：光					
レイ	光属性魔術習熟度.D	13	+5%	-5%	60m	単体	-
	効果	一筋のレーザーが対象を貫く攻撃魔術。 命中修正：+5% 魔術受貴：+15% 威力：6D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：光					
ブレイズ	光属性魔術習熟度.C	16	±0%	-10%	100m	単体	-
	効果	出力が上がり、威力を増したレイの強化版。 命中修正：±0% 魔術受貴：+15% 威力：7D10+10+魔術修正+放出力修正 属性：光					
スプレッドレイ	光属性魔術習熟度.B	19	-5%	-15%	100m	半径10+展開力修正m	-
	効果	レイの派生魔術。無数のレーザーが対象へと降り注ぐ攻撃魔術。 命中修正：±0% 魔術受貴：+15% 威力：7D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：光					
ブレイズエクスプロージョン	光属性魔術習熟度.A	22	-10%	-20%	100m	半径15+展開力修正m	-
	効果	無数のレーザーが一点を中心に周囲に放射される攻撃魔術。 命中修正：-5% 魔術受貴：+20% 威力：7D10+10+魔術修正+放出力修正 属性：光					
ラインレーザー	光属性魔術習熟度.S	25	-15%	-25%	100m	射線上	-
	効果	目標へと至る直線上を一筋のレーザーが薙ぎ払う攻撃魔術。 命中修正：-5% 魔術受貴：+15% 威力：8D10+10+魔術修正+放出力修正 属性：光					
フォーリー	光属性魔術習熟度.EX	28	-20%	-30%	150m	単体	-
	効果	光が対象を飲み込み、消失させる攻撃魔術。 命中修正：-10% 魔術受貴：受け不可 威力：8D10+20+魔術修正+放出力修正 属性：光					
フォーリーライト	光属性魔術習熟度.EX+	35	-25%	-35%	自分	半径25+展開力修正m	-
	効果	自分を中心に眩い光が周囲を包み込み、あらゆるものを消失させる光属性最強攻撃魔術。 命中修正：-15% 魔術受貴：受け不可 威力：8D10+40+魔術修正+放出力修正 属性：光					

■ 闇属性魔術

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
ダークネス	闇属性魔術習熟度.G	1	+20%	-	至近	半径10+展開力修正m	1時間
	効果	漆黒の闇を生み出し、周囲の光を打ち消します。					
ダークプロテクション	闇属性魔術習熟度.F	6	+15%	-	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	闇属性の物理ダメージを5点軽減します。					
ダークブリッド	闇属性魔術習熟度.E	10	+10%	±0%	50m	単体	-
	効果	漆黒の弾丸を放つ攻撃魔術。 命中修正：+5% 魔術受賞：+5% 威力：5D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：闇					
ダークシールド	闇属性魔術習熟度.D 生成魔術習熟度.G	12	±0%	-	自分	自分	6+持続容量修正ターン
	効果	闇の盾を作り出し、それは下記のデータを持ちます。 防御修正：+20% 耐久力：(魔術修正+放出力修正)x2 装甲：2+魔術修正+放出力修正 用途：- 属性：闇					
スプレッドダーク	闇属性魔術習熟度.D	13	+5%	-5%	100m	半径3+展開力修正m	-
	効果	ダークブリッドの派生魔術。拡散する漆黒の弾丸を放つ攻撃魔術。 命中修正：+5% 魔術受賞：+10% 威力：6D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：闇					
ダークファング	闇属性魔術習熟度.B	19	-5%	-15%	100m	単体	-
	効果	漆黒の闇が対象を貪り喰います。 命中修正：±0% 魔術受賞：受け不可 威力：7D10+30+魔術修正+放出力修正 属性：闇					
ステインダークネス	闇属性魔術習熟度.A	22	-10%	-20%	100m	半径10+展開力修正m	-
	効果	急速に広がる漆黒の闇があらゆるものを飲み込む攻撃魔術。 命中修正：-5% 魔術受賞：受け不可 威力：7D10+30+魔術修正+放出力修正 属性：闇					
ブラッディスフィア	闇属性魔術習熟度.S	25	-15%	-25%	120m	単体	-
	効果	対象の生命力を吸い取り、自分のものへと変換する魔術。 抵抗に成功されると効果は消滅します。 威力：2D10+魔術修正+放出力修正 回復量：相手に与えたダメージの半分 属性：闇 このダメージは精神防御のみでしか防ぐことができません。 「物理的攻撃の無効化」やアンデッド、オブジェクト扱いのキャラクターに対しては効果がありません。					
ブラッディエリア	闇属性魔術習熟度.EX	28	-20%	-30%	150m	半径25+展開力修正m	-
	効果	紅い霧に包まれた結界を展開し、領域内に存在する生物の生命力を減少させる攻撃魔術。 抵抗に成功されると効果は消滅します。 威力：1D10+魔術修正+放出力修正 属性：闇 このダメージは精神防御のみでしか防ぐことができません。 「物理的攻撃の無効化」やアンデッド、オブジェクト扱いのキャラクターに対しては効果がありません。					
デス	闇属性魔術習熟度.EX+	50	-40%	-35%	200m	単体	-
	効果	対象に強制的な死をもたらす魔術。 抵抗に失敗したものは即座に生命活動を停止します。 抵抗に成功されると効果は消滅します。 「精神的攻撃の無効化」やアンデッド、オブジェクト扱いのキャラクターに対しては効果がありません。					

■ 無属性魔術

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
ディスプレイ	無属性魔術習熟度.G	5	+10%	-	至近	魔術一つ	-
	効果	魔術、魔導を打ち消し、効果を消滅させる魔術。 対象となる魔術、魔導の術者の魔術・魔導技能のランクが難易度として魔術行使判定の際に加わります。					
ロック	無属性魔術習熟度.G	1	+20%	-	1m	鍵一つ	-
	効果	鍵が無くても鍵をかけることが出来る魔術。					
アンロック	無属性魔術習熟度.G	1	+20%	-	1m	鍵一つ	-
	効果	鍵が無くても鍵を開けることが出来る魔術。					
カウンターマジック	無属性魔術習熟度.F	6	+20%	-	30m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	魔力に対する抵抗力を高め、対象の抵抗判定に+10%、魔力を帯びた攻撃に対する装甲に+3します。					
アナライズ	無属性魔術習熟度.F	4	+10%	-	20m	単体	-
	効果	相手の大まかな身体能力(各能力値のランクやキャラクターランクなど)を知ることが出来ます。					
フォース	無属性魔術習熟度.E	10	+10%	±0%	50m	単体	-
	効果	衝撃波を放ち、対象に打撃を与える初歩的な攻撃魔術。 命中修正：+5% 魔術受貴：+15% 威力：5D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：無					
リフレクス	無属性魔術習熟度.D	12	+10%	-	20m	単体	-
	効果	いつでも使用可能な即時発動魔術。 魔力障壁を他者への使用を可能としたもので、対象に及ぶ物理ダメージを1D10軽減することが出来ます。 ただし、対象が魔力障壁を展開した場合、この効果は失われます。					
エネルギーアロー	無属性魔術習熟度.D	13	+5%	-5%	60m	単体	-
	効果	純粋なエネルギーの塊を矢として放つ攻撃魔術。 命中修正：+5% 魔術受貴：+15% 威力：6D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：無					
レビテーション	無属性魔術習熟度.C	16	+10%	-	自分	自分	18+持続容量修正ターン
	効果	空中を時速10kmで浮遊することができる魔術。 この魔術での飛行時、回避力に-10%の修正を受けます。					
エネルギーランス	無属性魔術習熟度.C	16	±0%	-10%	80m	単体	-
	効果	無属性攻撃魔術の中では使い手が多いことからポピュラーな中級攻撃魔術。 命中修正：±0% 魔術受貴：+15% 威力：7D10+10+魔術修正+放出力修正 属性：無					
エネルギーシャワー	無属性魔術習熟度.C	16	±0%	-10%	60m	半径5+展開力修正m	-
	効果	エネルギーアローの派生魔術で、エネルギーアローの雨を降らせる範囲魔術。 命中修正：±0% 魔術受貴：+15% 威力：6D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：無					
プロテクティブサークル	無属性魔術習熟度.B	19	±0%	-	自分	半径5+展開力修正m	18+持続容量修正ターン
	効果	効果範囲内にいる限り、あらゆる物理ダメージを2D10軽減します。 ただし、効果範囲内からの攻撃に対しては無効となります。 魔力障壁との重ねがけは有効です。					
エアスナイパー	無属性魔術習熟度.B	19	-5%	-15%	120m	単体	-
	効果	エネルギーランスの派生魔術で、対空攻撃用の攻撃魔術。 若干のホーミング能力が付加されています。 命中修正：±0% 魔術受貴：+15% 威力：7D10+10+魔術修正+放出力修正 属性：無 特殊：対空					
エネルギーシエル	無属性魔術習熟度.A	22	-10%	-20%	100m	単体	-
	効果	純粋なエネルギーで構成されたボムを放つ攻撃魔術。 命中修正：-5% 魔術受貴：+15% 威力：8D10+10+魔術修正+放出力修正 属性：無					
エネルギーブラスト	無属性魔術習熟度.S	25	-15%	-25%	150m	単体	-
	効果	エネルギーシエルの強化版で、 更に肥大化させたエネルギーの塊が強大な破壊エネルギーとなって対象を消滅させます。 命中修正：-5% 魔術受貴：+20% 威力：8D10+30+魔術修正+放出力修正 属性：無					
グラヴィティブラスト	無属性魔術習熟度.EX	30	-20%	-30%	200m	半径5+展開力修正m	-
	効果	対象の周囲の重力を瞬間的に増加させ、ダメージを与える無属性最強攻撃魔術。 命中修正：-10% 魔術受貴：受け不可 威力：8D10+50+魔術修正+放出力修正 属性：無					

■ 生成魔術

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
オブジェクトクリエイト	生成魔術習熟度.G	3	+20%	-	至近	小物一つ	任意(効果欄参照)
	効果	仕掛けや細工の無い簡単な小物を生成する魔術。 例えば弓や弩で使用する矢や、1m程のロープ、ただの箱等と言った物を作り出す事が出来ます。 この魔術は1点の魔力を消費する事で18ターン持続させる事が出来ます。					
クロースクリエイト	生成魔術習熟度.F	5	+15%	-	至近	衣服一つ	任意(効果欄参照)
	効果	魔力を収束し、衣服を生成する魔術。 この魔術は1点の魔力を消費する事で6ターン持続させる事が出来ます。 生成した衣服は下記のデータを持ちます。 回避修正：0% 装甲：放出力修正 魔術強度：術者の生成魔術習熟度 必要筋力：-					
ルーンウイング	生成魔術習熟度.E	10	+10%	-	10m	単体	任意(効果欄参照)
	効果	飛行能力を持った魔力の翼を生成し、空を飛べるようにします。 空中を時速「生成魔術熟練度に応じた速度+放出力ボーナス」kmの速さで飛行することが可能となります。 この魔術は1点の魔力を消費する事で6ターン持続させる事が出来ます。 生成魔術熟練度による時速は下記の通り。 G：40km F：50m E：60km D：70km C：80km B：90km A：100km S：110km EX：130km EX+：150km OEX：200km					
シールドクリエイト	生成魔術習熟度.D	13+X	+5%	-	至近	盾一つ	任意(効果欄参照)
	効果	魔力を収束し、盾を生成する魔術。 この魔術はX点の魔力を消費する事で1ターン持続させる事が出来ます。 この魔術は好きなタイミングでいつでも使用可能です。 生成した盾は下記のデータを持ちます。 防御修正：+30% 耐久力：Xx展開力修正 装甲：15+X+放出力修正 魔術強度：術者の生成魔術習熟度 用途：1H 必要筋力：-					
ウェポンクリエイト	生成魔術習熟度.C	16+X	±0%	-	至近	武器一つ	任意(効果欄参照)
	効果	魔力を収束し、近接武器を生成する魔術。 この魔術はX点の魔力を消費する事で1ターン持続させる事が出来ます。 この魔術は好きなタイミングでいつでも使用可能です。 生成した武器は下記のデータを持ちます。 命中修正：±0% 威力：XD10+放出力修正+近接修正+魔術修正 受貫修正：±0% 射程：至近 耐久力：Xx展開力修正 装甲：10+X+放出力修正 魔術強度：術者の生成魔術習熟度 用途：1H 必要筋力：-					
アーマークリエイト	生成魔術習熟度.B	19+X	-5%	-	至近	鎧一つ	任意(効果欄参照)
	効果	魔力を収束し、鎧を生成する魔術。 この魔術はX点の魔力を消費する事で1ターン持続させる事が出来ます。 この魔術は好きなタイミングでいつでも使用可能です。 生成した鎧は下記のデータを持ちます。 回避修正：0% 装甲：10+X+放出力修正 魔術強度：術者の生成魔術習熟度 必要筋力：-					
アームズクリエイト	生成魔術習熟度.A	22+X	-10%	-	至近	武器一つ	任意(効果欄参照)
	効果	魔力を収束し、射撃武器を生成する魔術。 この魔術はX点の魔力を消費する事で1ターン持続させる事が出来ます。 この魔術は好きなタイミングでいつでも使用可能です。 生成した武器は下記のデータを持ちます。 命中修正：±0% 威力：XD10+放出力修正+射撃修正+魔術修正 受貫修正：+5% 射程：20xXm 耐久力：Xx展開力修正 装甲：8+X+放出力修正 魔術強度：術者の生成魔術習熟度 用途：1H 必要筋力：-					
ストラククリエイト	生成魔術習熟度.S	30+X	-10%	-	至近	構造物一つ	任意(効果欄参照)
	効果	魔力を収束し、簡素な家のような構造物を生成する魔術。 この魔術はX点の魔力を消費する事で1時間持続させる事が出来ます。 生成した構造物は下記のデータを持ちます。 耐久力：30+Xx展開力修正 装甲：10+X+放出力修正 魔術強度：術者の生成魔術習熟度 特殊：構造物					
ボムクリエイト	生成魔術習熟度.EX	28+X	-20%	-	至近	爆発物一つ	1ターン
	効果	魔力を収束し、爆発物を生成する魔術。 この爆発物は生成されてから10秒後に爆発します。 生成した爆発物は下記のデータを持ちます。 命中修正：±0% 威力：XD10+20+放出力修正+射撃修正+魔術修正 受貫修正：40% 射程：50+魔力効果値m 効果範囲：半径15+Xm					

■ 召喚魔術

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
サモンマジック	召喚魔術習熟度.G	20	-20%	±0%	至近	単体	-
	効果	自分のよく見知ったものを召還する魔術。 生物、非生物は問いません。 イメージだけで召喚する場合、行使判定に-30%の修正が加わります。 召喚対象は抵抗を試みる事が出来、抵抗に成功した場合、効果は消滅します。					
テレポート	召喚魔術習熟度.C	20	-10%	-	自分	自分	-
	効果	自分の周囲の空間を歪ませ、別の空間へと転移させます。 基本的には自分がよく見知っている場所であることが望ましいですが、 イメージした場所や座標へと転移することも可能です。 ただし、その場合には行使判定に-30%の修正が加わります。 最大転移距離は召喚魔術習熟度に準じます。 C：1km B：3km A：5km S：7km EX：10km EX+：15km OEX：30km 効果を拡大する事によって転移距離を延長する事が可能です。					
トランスファー	召喚魔術習熟度.B	25	-15%	-15%	接触	単体	-
	効果	対象の周囲の空間を歪ませ、別の空間へと転移させます。 基本的には自分がよく見知っている場所であることが望ましいですが、 イメージした場所や座標へと転移することも可能です。 ただし、その場合には行使判定に-30%の修正が加わります。 最大転移距離は召喚魔術習熟度に準じます。 B：1km A：3km S：5km EX：7km EX+：10km OEX：15km 効果を拡大する事によって転移距離を延長する事が可能です。					
ゲート	召喚魔術習熟度.EX	50	-30%	-	10m	半径1+展開力修正m	任意(効果欄参照)
	効果	空間を歪ませ、別の空間へと転移できる門を作り出します。 基本的には自分がよく見知っている場所であることが望ましいですが、 イメージした場所や座標へと転移することも可能です。 ただし、その場合には行使判定に-30%の修正が加わります。 この魔術は3点の魔力を消費する事で1ターン持続させる事が出来ます。 最大転移距離は召喚魔術習熟度に準じます。 EX：30km EX+：50km OEX：80km 効果を拡大する事によって転移距離を延長する事が可能です。					

■ 付与魔術

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
マジックサブライ	付与魔術習熟度.G	1+X	+20%	-	接触	単体	-
	効果	他者に魔力を分け与える事が出来る魔術。 Xは他者に分け与える魔力の量。					
エネルギーコーティング	付与魔術習熟度.G	4	+20%	-	接触	近接武器一つ	18+持続容量修正ターン
	効果	武器に一時的に魔力を付加し、威力を高める魔術。 対象の威力に3点加算し、魔術強度はGとして扱います。					
アディショナルエレメンタル	付与魔術習熟度.F	7	+15%	-	接触	近接武器一つ	18+持続容量修正ターン
	効果	武器に属性を付与する魔術。 炎、水、風、地、光、闇のいずれかの属性が付与され、魔術強度はFとして扱います。					
クリエイト・ペーパーゴーレム	付与魔術習熟度.F	8	+10%	-	接触	紙一枚	-
	効果	ペーパーゴーレムを一体作り出す魔術です。					
クリエイト・クレイゴーレム	付与魔術習熟度.E	12	+5%	-	接触	土一袋	-
	効果	クレイゴーレムを一体作り出す魔術です。					
エレメンタルラジエート	付与魔術習熟度.D	14	+5%	-	接触	近接武器一つ	18+持続容量修正ターン
	効果	武器に属性を付与し、威力を高める魔術。 炎、水、風、地、光、闇のいずれかの属性が付与され、威力に6点加算、魔術強度はEとして扱います。					
クリエイト・ウッドゴーレム	付与魔術習熟度.D	15	±0%	-	接触	木片一つ	-
	効果	ウッドゴーレムを一体作り出す魔術です。					
クリエイト・スケルトンウォーリアー	付与魔術習熟度.D	15	±0%	-	接触	魔法石の欠片	-
	効果	スケルトンウォーリアーを一体作り出す魔術です。					
クリエイト・スケルトンランサー	付与魔術習熟度.D	15	±0%	-	接触	魔法石の欠片	-
	効果	スケルトンランサーを一体作り出す魔術です。					
クリエイト・スケルトンアーチャー	付与魔術習熟度.D	17	±0%	-	接触	魔法石の欠片	-
	効果	スケルトンアーチャーを一体作り出す魔術です。					

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
リミットアタック	付与魔術習熟度.C	17	±0%	-	接触	近接武器一つ	12+持続容量修正ターン
	効果	武器に一時的に魔力を付加し、威力を高める魔術。 対象の威力に12点加算し、魔術強度はDとして扱います。					
クリエイト・ストーンゴーレム	付与魔術習熟度.C	18	-5%	-	接触	石ころ一つ	-
	効果	ストーンゴーレムを一体作り出す魔術です。					
クリエイト・スケルトンリーダー	付与魔術習熟度.C	18	-5%	-	接触	魔法石の欠片	-
	効果	スケルトンリーダーを一体作り出す魔術です。					
エレメンタルウェポン	付与魔術習熟度.B	20	-5%	-	接触	近接武器一つ	12+持続容量修正ターン
	効果	武器に属性を付与し、威力を高める魔術。 炎、水、風、地、光、闇のいずれかの属性が付与され、威力に12点加算、魔術強度はBとして扱います。					
クリエイト・アイアンゴーレム	付与魔術習熟度.B	21	-10%	-	接触	ティール欠片	-
	効果	アイアンゴーレムを一体作り出す魔術です。					
クリエイト・ライティアゴーレム	付与魔術習熟度.A	25	-15%	-	接触	ライティア欠片	-
	効果	ライティアゴーレムを一体作り出す魔術です。					
クリエイト・ウェビィゴーレム	付与魔術習熟度.A	25	-15%	-	接触	ウェビィ欠片	-
	効果	ウェビィゴーレムを一体作り出す魔術です。					
ルーンブレイド	付与魔術習熟度.S	26	-15%	-	接触	近接武器一つ	6+持続容量修正ターン
	効果	武器を眩い光が包み込み、威力を劇的に高める魔術。 対象の威力に30点加算し、魔術強度はAとして扱います。					
クリエイト・ディテクトゴーレム	付与魔術習熟度.S	30	-20%	-	接触	ディテクト欠片	-
	効果	ディテクトゴーレムを一体作り出す魔術です。					
エレメンタルブレイド	付与魔術習熟度.EX	29	-20%	-	接触	近接武器一つ	6+持続容量修正ターン
	効果	武器に属性を付与し、威力を高める魔術。 炎、水、風、地、光、闇のいずれかの属性が付与され、威力に20点加算、魔術強度はSとして扱います。					
クリエイト・グレリスゴーレム	付与魔術習熟度.EX	35	-25%	-	接触	グレリス欠片	-
	効果	グレリスゴーレムを一体作り出す魔術です。					
クリエイト・ルーンゴーレム	付与魔術習熟度.EX+	40	-30%	-	接触	ルーンマテリアル欠片	-
	効果	ルーンゴーレムを一体作り出す魔術です。					

■強化魔術

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
リペア	強化魔術習熟度.G	6	+10%	-	接触	物体一つ	-
	効果	対象の耐久力を1D10+魔術修正回復します。 ただし、最大耐久力は1D5減少します。					
プロテクション	強化魔術習熟度.F	9	+10%	-	接触	物体一つ	-
	効果	対象の耐久力に5点、或いは装甲に1点加算します。 効果を2倍に拡大した場合、両方の効果を得ることが出来ます。 一度効果を及ぼすと以後プロテクションの効果は発動しません。 また、魔術強度を持つ物品に対しても効果を発揮することは出来ません。					
リーンフォース	強化魔術習熟度.E	11	+5%	-	接触	物体一つ	-
	効果	対象の威力に2点加算します。 一度効果を及ぼすと以後リーンフォースの効果は発動しません。 また、魔術強度を持つ物品に対しても効果を発揮することは出来ません。					
インスタントプロテクション	強化魔術習熟度.D	13	+5%	-	接触	物体一つ	18+持続容量修正ターン
	効果	物体の硬さを一時的に高め、耐久性を向上させる魔術。 対象の装甲に1点加算します。 効果を拡大した場合、装甲の加算値が増加します。 同一の物体に複数のインスタントプロテクションが発動した場合、一番最初に発動した効果のみを適用し、それ以降の効果は重複しません。 また、魔術強度を持つ物品に対しては効果を発揮することは出来ません。					
ハイポテンシャル	強化魔術習熟度.B	18	±0%	-	接触	物体一つ	-
	効果	攻撃に対するリアクションなど、いつでも使用可能な即時発動魔術。 対象の物品が持つ能力を一時的に強化し、極限まで高める事が出来ます。 対象の装甲に放出力修正と魔術修正を加算し、ダメージ算出を行います。 しかし、急激な負荷により対象の耐久力は1まで低下し、既に耐久力が1となっている物品は塵となって消失します。					

■精神魔術

この系統の魔術は「精神的攻撃の無効化」を持つ対象に対しては効果を及ぼしません。

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
レミッション	精神魔術習熟度.G	1	+10%	-	接触	単体	-
	効果	対象の精神を落ち着け、平常心を取り戻します。					
ナイトメア	精神魔術習熟度.F	5	+10%	+10%	接触	単体	夢から覚めるまで
	効果	対象に術者の思い通りの夢を見せることができます。それによる効果はGMの裁量に委ねられます。					
アストラルシールド	精神魔術習熟度.E	9	+10%	-	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	対象の精神力を強め、魔術に対する抵抗力を高めます。精神魔術習熟度に応じて精神防御に下記の修正が入ります。 E : +2 D : +4 C : +6 B : +8 A : +10 S : +12 EX : +14 EX+ : +16 OEX : +20					
アストラルランス	精神魔術習熟度.C	16	±0%	-10%	20m	単体	-
	効果	対象の精神力にダメージを与える魔術。1D10+魔術修正+放出力修正の精神ダメージを与えます。このダメージは精神防御のみでしか防ぐことが出来ません。					
アストラルブラスト	精神魔術習熟度.B	19	-5%	-20%	50m	半径5+展開力修正m	-
	効果	対象の精神力にダメージを与える魔術。2D10+魔術修正+放出力修正の精神ダメージを与えます。このダメージは精神防御のみでしか防ぐことが出来ません。					
バーサーク	精神魔術習熟度.A	30	-20%	-25%	接触	単体	-
	効果	対象の精神へと介入し、破壊衝動を解放する魔術。抵抗に失敗したキャラクターは暴走状態となり、自分以外の視界に入るあらゆるものを破壊しようと試みます。この効果は「レミッション」を使用する事で解除する事が出来ます。					

■肉体魔術

この系統の魔術は「物理的攻撃の無効化」を持つ対象に対しては効果を及ぼしません。

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
ロングサイト	肉体魔術習熟度.G	1	+20%	-	自分	自分	18+持続容量修正ターン
	効果	視覚を強化し、遠くの物物はっきりと見えるようになる魔術。					
ライフサプライ	肉体魔術習熟度.G	3	+20%	-	接触	単体	-
	効果	他者に生命力を分け与える事が出来る魔術。術者の耐久力は対象に与えた耐久力の量と同数減少します。この魔術によって術者の耐久力を0以下にする事は出来ません。					
ミュート	肉体魔術習熟度.F	6	+10%	±0%	10m	単体	-
	効果	対象の声を封じ、音を発することが出来ないようにする魔術。対象は毎ターンの始めに術者の魔力ランクを難易度とした抵抗判定を試みる事が出来ます。この判定に成功した場合、この魔術の効果は失われます。					
アクティベーション	肉体魔術習熟度.E	10	+5%	-5%	接触	単体	1日
	効果	対象の生命力を活性化させる魔術。寝る前に使用する事でその日の自然回復量が倍増します。					
パワーアップ	肉体魔術習熟度.D	12	±0%	-	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	対象の筋力を一時的に魔力で強化する魔術。限界ランクに関係なく、筋力ランクが1ランク上昇します。					
スウィフトリイ	肉体魔術習熟度.D	12	±0%	-	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	対象の敏捷を一時的に魔力で強化する魔術。限界ランクに関係なく、敏捷ランクが1ランク上昇します。					
パーフェクトプログレス	肉体魔術習熟度.C	17	-5%	-	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	対象の筋力と敏捷、耐久を一時的に魔力で強化する魔術。限界ランクに関係なく、筋力ランクと敏捷ランク、耐久ランクが1ランク上昇します。					
パワーダウン	肉体魔術習熟度.C	16	-5%	-10%	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	対象の筋力を一時的に魔力で低下させる魔術。筋力ランクが1ランク減少します。					
スロウ	肉体魔術習熟度.C	16	-5%	-10%	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	対象の敏捷を一時的に魔力で低下させる魔術。敏捷ランクが1ランク減少します。					

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
センシティブ	肉体魔術習熟度.B	20	-10%	-	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	対象の知覚を一時的に魔力で強化する魔術。 限界ランクに関係なく、知覚ランクが1ランク上昇します。					
ウィーク	肉体魔術習熟度.A	25	-15%	-20%	10m	単体	18+持続容量修正ターン
	効果	対象の筋力と敏捷、耐久を一時的に魔力で低下させる魔術。 筋力ランクと敏捷ランク、耐久ランクが1ランク減少します。					

■ 幻惑魔術

この系統の魔術は視覚に該当する器官を持たない、或いは「超音波知覚」「幻惑の無効化」を持つ対象に対しては効果を及ぼしません。

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
インビジビリティ	幻惑魔術習熟度.G	5	+10%	-	自分	自分	18+持続容量修正ターン
	効果	光の屈折を調整することで自分の姿を他者から隠す魔術。 隠密影響値に+20%の修正を受けます。					
イリュージョン	幻惑魔術習熟度.C	16	-10%	-	30m	幻影一つ	任意(効果欄参照)
	効果	術者のイメージする幻覚を作り出す魔術。 この幻覚を見破るには術者の幻惑魔術習熟度影響値をペナルティとして、知覚判定を行う必要があります。 この魔術は1点の魔力を消費する事で1ターン持続させる事が出来ます。					
シールド	幻惑魔術習熟度.B	20	-15%	-	30m	幻影一つ	任意(効果欄参照)
	効果	術者のイメージする幻覚を作り出す魔術。 イリュージョンとは違い、音を出すことも可能です。 この幻覚を見破るには術者の魔術技能影響値+10%をペナルティとして、知覚判定を行う必要があります。 この魔術は1点の魔力を消費する事で1ターン持続させる事が出来ます。					

■ 治療魔術

この系統の魔術は「オブジェクト」「物理的攻撃の無効化」を持つ対象に対しては効果を及ぼしません。

名称	使用条件	消費魔力	魔術行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
リカバリー	治療魔術習熟度.G	4	+20%	-	接触	単体	-
	効果	対象の自己治癒力を高め、傷を癒す魔術。 対象の耐久力を1D10+魔術修正回復します。					
キュアポイズン	治療魔術習熟度.F	7	±0%	-	接触	単体	-
	効果	対象を侵す毒の成分を中和する魔術。 中和する毒の毒性値が魔術行使判定の修正値として加わります。 もし、対象が複数の毒に侵されている場合、最も高い毒性値を採用します。 この時、判定に成功すれば全ての毒が中和されます。					
アディショナルイムニティ	治療魔術習熟度.E	10	±0%	-	接触	単体	1日
	効果	対象の免疫力を高め、病気に対する抵抗力を強くする魔術。 対象が行う病気に対する抵抗判定、及び回復判定に+5%の修正を加える事が出来ます。					
キュア	治療魔術習熟度.D	14	+5%	-	接触	単体	-
	効果	対象の自己治癒力を高め、傷を癒す魔術。 対象の耐久力を2D10+5+魔術修正回復します。					
キュアイルネス	治療魔術習熟度.B	21	-10%	-	接触	単体	-
	効果	対象が感染している病気を治療する魔術。 治療する病気の治療判定値が魔術行使判定の修正値として加わります。 また、進行度が1から1段階上昇する毎に、-5%の修正が加わります。 この魔術の判定に成功した場合、病気の進行度が1段階減少します。 この魔術は病気の進行速度に設定された時間の間に一度しか行使出来ません。 もし、対象が複数の病気に感染している場合、術者は一つを選択して治療を行います。					
ハイ・リカバリー	治療魔術習熟度.A	23	-10%	-	接触	単体	-
	効果	対象の自己治癒力を高め、傷を癒す魔術。 対象の耐久力を3D10+10+魔術修正回復します。					
リジェネレーション	治療魔術習熟度.S	40	-30%	-	接触	単体	-
	効果	対象の失われた部位を再生する魔術。 ただし、普通に動かせるようになるまでは1ヶ月ほどのリハビリが必要となります。					
リバイヴ	治療魔術習熟度.OEX	200	-50%	-	接触	単体	-
	効果	死者の魂を復活させる魔術。 ただし、死後1週間が過ぎた死体や肉体の損傷がひどい場合は不可能となります。 復活後、正常に活動できるようになるまでは5ヶ月ほどの時間が必要となり、 復活した直後は指一本動かすことはおろか、喋ることすらままならない状態となります。					

魔導

■ 攻撃魔導

名称	使用条件	消費値	魔導行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
ブリッド	魔導技能がF以上	3	+15%	±0%	20m	単体	-
	効果	空気中の魔力を収束し、小弾として射出する初歩的な攻撃魔導。 命中：+5% 魔導受貫：+15% 威力：5D10+5+魔導修正 属性：無					
スプレッドブリッド	魔導技能がE以上	5	+10%	-5%	20m	半径5m	-
	効果	空気中の魔力を収束し、小弾をばらまく初歩的な範囲攻撃魔導。 命中：+5% 魔導受貫：+15% 威力：5D10+5+魔導修正 属性：無					
レア・ブリッド	魔導技能がE以上	7	+10%	-5%	30m	単体	-
	効果	ブリッドの強化版。より大きな魔力の小弾を射出する攻撃魔導。 命中：+10% 魔導受貫：+15% 威力：6D10+10+魔導修正 属性：無					
レア・スプレッドブリッド	魔導技能がD以上	9	+5%	-10%	30m	半径6m	-
	効果	スプレッドブリッドの強化版。レア・ブリッドをばらまく範囲攻撃魔導。 命中：+10% 魔導受貫：+15% 威力：6D10+10+魔導修正 属性：無					
バイナリーブリッド	魔導技能がD以上	12	±0%	-10%	50m	単体	-
	効果	ブリッドの強化版。2発の小弾を同時射出する攻撃魔導。 命中：+15% 魔導受貫：+20% 威力：5D10x2+10+魔導修正 属性：無					
ホーミングブリッド	魔導技能がC以上	15	-5%	-15%	50m	単体	-
	効果	ブリッドの強化版。敵を追尾する小弾を放つ攻撃魔導。 命中：+30% 魔導受貫：+20% 威力：7D10+10+魔導修正 属性：無					
クラスターブリッド	魔導技能がC以上	13	-5%	-15%	50m	半径10m	-
	効果	ブリッドの強化版。多数のブリッドを広範囲にばらまく攻撃魔導。 命中：+15% 魔導受貫：+20% 威力：7D10+10+魔導修正 属性：無					
ロングブリッド	魔導技能がB以上	18	-10%	-20%	150m	単体	-
	効果	ブリッドの強化版。遠距離狙撃用の長射程攻撃魔導。 命中：+20% 魔導受貫：+20% 威力：7D10+10+魔導修正 属性：無					
ペネトレートストライク	魔導技能がA以上	21	-15%	-25%	80m	単体	-
	効果	貫通力に重きを置いた上級攻撃魔導。 命中：+20% 魔導受貫：+20% 威力：5D10+35+魔導修正 属性：無					
アド・ブリッド	魔導技能がS以上	22	-20%	-30%	50m	単体	-
	効果	レア・ブリッドの強化版。魔力の小弾を高速連射する上級攻撃魔導。 命中：+25% 魔導受貫：+25% 威力：8D10+20+魔導修正 属性：無					
アド・スプレッドブリッド	魔導技能がEX以上	25	-25%	-35%	50m	半径15m	-
	効果	レア・スプレッドブリッドの強化版。広範囲に雨のような散弾を降らせる上級攻撃魔導。 命中：+25% 魔導受貫：+25% 威力：8D10+20+魔導修正 属性：無					
プレイズ	魔導技能がEX+以上	28	-30%	-40%	100m	半径5m	-
	効果	数多くの敵を吹き飛ばすことに重点を置いた上級攻撃魔導。 眩い光があらゆる物を消滅させます。 命中：+30% 魔導受貫：受け不可 威力：6D10+55+魔導修正 属性：無					
レスト	魔導技能がOEX以上	35	-35%	-45%	200m	半径30m	-
	効果	あらゆるものを一瞬にして無に還す究極の攻撃魔導。 対象は我が身に何が起ったのかを理解する間もなく消失するでしょう。 命中：+30% 魔導受貫：受け不可 威力：8D10x2+60+魔導修正 属性：無					

■補助魔導

名称	使用条件	消費値	魔導行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
ライティング	魔導技能がG以上	2	+15%	-	10m	半径10m	2時間
	効果	魔力の光を創りだし、周囲を明るく照らし出します。ダークネスを受けると相殺し合い、消滅します。					
ダークネス	魔導技能がG以上	2	+15%	-	10m	半径10m	2時間
	効果	魔力の闇を創りだし、周囲を漆黒の闇に閉ざします。ライティングを受けると相殺し合い、消滅します。					
ルーンビジョン	魔導技能がG以上	1	+20%	-	自分	自分	18ターン
	効果	空気中の魔力の流れを視認することが出来るようになります。					
ディスプレイ	魔導技能がF以上	5	±0%	-	10m	魔術、魔導一つ	-
	効果	対象となる魔術、魔導の魔術行使修正、或いは魔導行使修正を加えた魔導行使判定を行います。この判定に成功した場合、対象の魔術、魔導の効果を打ち消すことが出来ます。					
ロック	魔導技能がF以上	3	+15%	-	10m	鍵一つ	-
	効果	扉などついている鍵を施錠することが出来ます。					
アンロック	魔導技能がF以上	3	+15%	-	10m	鍵一つ	-
	効果	扉などにかけている鍵を解除することが出来ます。					
ヒート	魔導技能がE以上	6	+10%	-	20m	半径10m	1時間
	効果	魔力の力で熱を発する空間を創りだし、空間内だけ気温を上昇させることが出来ます。これによって極寒の地であっても凍え死ぬ事はありません。					
ヒュブノシスエアー	魔導技能がE以上	5	+10%	-	10m	半径3m	-
	効果	空気中の魔力を変化させ、催眠ガスを作り出します。 -10%の修正を受けた耐久判定に失敗した者は眠りに落ちます。 この眠りはそれほど深くはなく、何か大きな物音などで目覚める事が可能です。					
プロテクション	魔導技能がE以上	5	+10%	-	10m	単体	18ターン
	効果	対象の周囲に魔力による力場を作り出し、装甲に術者の魔導ランクに応じた修正を加えます。 E : +2 D : +4 C : +6 B : +8 A : +10 S : +12 EX : +14 EX+ : +16 OEX : +20					
ルーンコーティング	魔導技能がE以上	5	+10%	-	10m	単体	18ターン
	効果	対象の武器の周囲に魔力による力場を作り出し、威力に術者の魔導ランクに応じた修正を加えます。射撃武器は射撃と同時に効果が消滅します。ただし、二発以上の装弾数を持つ武器の場合は、それらにも効果を発揮します。 E : +2 D : +4 C : +6 B : +8 A : +10 S : +12 EX : +14 EX+ : +16 OEX : +20					
アトリビュートチェンジ	魔導技能がE以上	5	±0%	-	自分	自分	18ターン
	効果	ブリッド系魔術の属性を炎、水、風、土、光、闇の中から任意のものに変更し、威力に+5します。この魔導は任意のタイミングで解除する事が出来ます。					
ホールド	魔導技能がE以上	6	±0%	-	30m	単体	18ターン
	効果	魔力の力によって相手の動きを封じる補助魔導。対象の命中、防御判定、回避力に-5%の修正を与えます。					
サイレンス	魔導技能がD以上	7	+5%	-	20m	半径5m	18ターン
	効果	魔力の力によって空気の振動を抑制し、音を遮断する空間を作り出します。					
レジストリダクション	魔導技能がD以上	7	+5%	-	10m	単体	18ターン
	効果	魔力の力場によって空気の抵抗を軽減し、通常よりも素早く動作する事を可能とします。近接攻撃の命中と受貴、全ての回避力、防御判定に+5%の修正を与えます。					
パラライズ	魔導技能がD以上	10	-5%	-	30m	単体	1時間
	効果	空気中の魔力を変化させ、麻痺ガスを作り出します。 -15%の修正を受けた耐久判定に失敗した者は全身が麻痺して動けなくなります。 このガスによる効果は毒として扱います。					
ウォーターブリージング	魔導技能がC以上	6	±0%	-	20m	単体	1時間
	効果	対象の周囲を魔力の膜で覆い、水中での呼吸を可能とします。この魔導の効果を受けた者は水中に入っても濡れることはありません。					
アンチマジック	魔導技能がC以上	7	±0%	-	10m	魔術・魔導一つ	1時間
	効果	この魔導は相手が魔術・魔導を行使した際に即時発動可能です。ただし、術者が未行動状態である事を条件とし、魔導発動後は行動済み状態となります。相手の魔術・魔導行使を妨害し、打ち消す魔術。相手の魔術・魔導行使判定に-20%。					

名称	使用条件	消耗値	魔導行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
イリュージョン	魔導技能がB以上	10	-5%	-	10m	幻影一つ	18ターン
	効果	空気中の魔力を変化させ、幻影を作り出します。 この幻覚を見破るには術者の魔導技能影響値をペナルティとして、知覚判定を行う必要があります。 作り出せるのは姿形だけであり、音声を作り出すことは出来ません。					
レビテーション	魔導技能がA以上	15	-5%	-	10m	単体	-
	効果	対象に僅かな時間だけ浮力を与える補助魔導。 この魔導を用いればどのような高所から落下しても、衝撃を完全に和らげる事が出来ます。					
ディストーション	魔導技能がS以上	20	-10%	-	50m	単体	18ターン
	効果	対象の周囲に力場を創りだし、近接攻撃、精神攻撃を除く全ての攻撃を遮断します。					
アンチルーンフィールド	魔導技能がEX以上	25	-20%	-	自分	半径50m	30ターン
	効果	自身の周囲に魔力の作用を妨害する特殊な空間を作り出します。 範囲内での魔術、魔導の行使判定に-20%の修正を受けます。					
ディストーションフィールド	魔導技能がEX+以上	30	-20%	-	100m	半径15m	18ターン
	効果	対象の周囲に広範囲の力場を創りだし、近接攻撃、精神攻撃を除く全ての攻撃を遮断します。					

■ 治癒魔導

名称	使用条件	消耗値	魔導行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
セルフヒーリング	魔導技能がG以上	4	+20%	-	自分	自分	-
	効果	空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を癒す初歩的な治癒魔導。 自分の耐久力を1D10+魔導修正回復します。					
ヒーリング	魔導技能がF以上	6	+15%	-	5m	単体	-
	効果	空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を癒す治癒魔導。 対象の耐久力を1D10+魔導修正回復します。					
ヒーリング・ポイズン	魔導技能がE以上	7	+10%	-	5m	単体	-
	効果	対象を侵す毒の成分を中和する治癒魔導。 中和する毒の毒性値が魔導行使判定の修正値として加わります。 もし、対象が複数の毒に侵されている場合、最も高い毒性値を採用します。 この時、判定に成功すれば全ての毒が中和されます。					
レア・ヒーリング	魔導技能がD以上	9	+5%	-	10m	単体	-
	効果	空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を癒す治癒魔導。 ヒーリングの強化版。 対象の耐久力を2D10+10+魔導修正回復します。					
ロング・ヒーリング	魔導技能がD以上	8	+5%	-	50m	単体	-
	効果	空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を癒す治癒魔導。 ヒーリングの発展版。 対象の耐久力を1D10+5+魔導修正回復します。					
ヒーリング・イルネス	魔導技能がD以上	9	+5%	-	5m	単体	-
	効果	対象が感染している病気を治療する治癒魔導。 治療する病気の治療判定値が魔導行使判定の修正値として加わります。 また、進行度が1から1段階上昇する毎に、-5%の修正が加わります。 この魔導の判定に成功した場合、病気の進行度が1段階減少します。 この魔導は病気の進行速度に設定された時間の間に一度しか行使出来ません。 もし、対象が複数の病気に感染している場合、術者は一つを選択して治療を行います。					
ヒーリング・エリア	魔導技能がC以上	13	±0%	-	20m	半径3m	-
	効果	空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を癒す治癒魔導。 レア・ヒールの発展版。 対象の耐久力を3D10+5+魔導修正回復します。					
アド・ヒーリング	魔導技能がB以上	17	-5%	-	30m	単体	-
	効果	空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を瞬時に癒す治癒魔導。 レア・ヒーリングの強化版。 対象の耐久力を3D10+20+魔導修正回復します。					
アド・ヒーリング・エリア	魔導技能がA以上	21	-10%	-	40m	半径3m	-
	効果	空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を瞬時に癒す治癒魔導。 ヒーリング・エリアの強化版。 対象の耐久力を4D10+15+魔導修正回復します。					
アド・ロング・ヒーリング	魔導技能がS以上	19	-15%	-	100m	単体	-
	効果	空気中の魔力によって細胞を再生し、傷を瞬時に癒す治癒魔導。 ロング・ヒーリングの強化版。 対象の耐久力を3D10+25+魔導修正回復します。					

名称	使用条件	消耗値	魔導行使	抵抗修正	射程	効果範囲	持続時間
リジェネレーション	魔導技能がEX+以上	25	-20%	-	至近	単体	-
	効果	空気中の魔力によって細胞を再生し、失われた部位を再生させる治癒魔導。 ただし、普通に動かせるようになるまでは1ヶ月ほどのリハビリが必要となります。					
ヒーリングレイン	魔導技能がOEX以上	30	-30%	-	自分	半径50m	-
	効果	傷ついた者を癒す微弱な魔力を帯びた雨を降らせる治癒魔導。 対象の耐久力を3D10+20+魔導修正回復します。					

Gamemaster Section

ゲームマスターセクション

GMの役割

<シナリオの用意>

セッションを行うにはシナリオが無ければなりません。
事前にシナリオを作成、或いは本書のサンプルシナリオを使用し、セッションへと挑みましょう。
GMは円滑なセッション進行を行う為に、シナリオに目を良く通し、全体を把握するよう心掛けましょう。
そうする事で、咄嗟のアドリブや脱線からの戻しが容易になります。

<ルールや世界観の理解>

DoTのルールや世界観について理解を深めることで、円滑なセッション進行の手助けとなることでしょう。
世界観を把握する事で、シナリオや登場NPCにも深みを持たせることが出来、より参加者達が感情移入し易い環境を作り出すことが可能となります。
また、ルールを正確に把握しておくことで、PL達の疑問に即座に答え、セッション進行が妨げられるのを防ぐ事が可能となります。

<セッションの進行>

セッション準備

PL達にPCを用意して貰ったり、シナリオを作成する段階となります。
出来上がったPCを見てからシナリオを組んでも良いですし、予めシナリオを用意しておき、ハンドアウトによってPL達に作成して貰うキャラクターの指針を示す事も出来ます。
シナリオには一度のセッションで完結する単発シナリオの他に、複数回のセッションからなるキャンペーンと呼ばれるものがあります。
こちらは同一のPCを使用して話に繋がりのある複数のシナリオを扱う事になります。

PLによるPCの自己紹介

各PLが自分のPCについて説明を行い、参加者全員が全PCを把握出来るよう努めます。
GMはPC管理シートを利用する等してPC達の能力を記録しておく事で、セッション中の処理がし易くなるでしょう。

シナリオへの導入

PCにシナリオ開始時の状況を伝え、最初の行動を促します。
依頼人の出現や、事件に巻き込まれる等、明確な目的を示すことで、本編への進捗もスムーズに進むことでしょう。

シナリオ本編の進行

ここからはPLが状況を判断し、自由に行動する事となります。
GMはPCの行動を把握し、意図を汲み取りながらセッションを進行する事になります。
時として、PCはGMの思わぬ行動を取ったり、シナリオの本筋から外れた行動を取るかもしれません。
これらの行動をGMはさりげなくフォローし、本筋へと戻したり、時にはアドリブを加える事でシナリオの流れを書き換えることとなります。
PLの主体性を尊重するのは重要ですが、GMは常に堂々とした態度でセッション進行を担い、PCの行動があまりに常軌を逸していると判断した場合は、思い切って制裁を加える英断も必要です。

結末の演出

シナリオ目的の達成、不達成に関わらず、結末の演出を行います。
キャンペーンであれば次回シナリオの伏線や、合間の時間を演出すると良いかもしれません。
もし、PCがセッション中に死亡していた場合でも結末を用意し、PCの死後を演出するよう心掛けてください。

セッション終了

無事シナリオを終えた後は、セッションに参加したPCに経験値を分配する事になります。
PLは獲得した経験値を基にPCを成長させる事が出来ます。
経験値の分配を終え、一通り成長も終了後は参加者同士で感想を語り合い、反省点があれば次回のセッションへと生かすと良いでしょう。

シナリオ

<シナリオランクの設定>

シナリオランクはPC達の前に立ちはだかる強敵、或いは困難によって決定されます。例えばシナリオ上、戦う事になる敵の戦闘ランクや、達成しなければならない判定の難易度等がこれに該当します。逆に、戦う必要のない敵や、行う必要のない判定については考慮しないものとします。PC達の平均技能ランクから2~3ランク高いぐらいが適正ランクとなり、戦闘や判定における緊迫感を演出出来るのではないかと思います。

<導入について>

DoTではシナリオの導入について、シナリオ開始時の状況を説明し、PLが自由にキャラクター作成を行う場合と、ハンドアウトと呼ばれるPC設定を基に作ってもらう二種類の導入方法があります。前者の場合だと、PC全員が既に合流済みであったり、或いは作られたPC設定を基に合流するシーンをGMが即興で演出する事となります。ハンドアウトを用いる場合、各PC毎に予め導入部のシナリオを作成しておく事になる為、セッション時の負担はやや軽いものとなります。

<シナリオの作成>

シナリオはだまかに分けて導入、本編、結末の三つに分割され、更にハンドアウトを用いる場合では、導入と結末が各PC毎に用意される事になります。しかし、ハンドアウト使用時に敢えて導入と結末を共通に設定しても良いですし、逆にハンドアウトを用いない場合であっても、個別の導入と結末を演出しても問題はありません。GM、PCの設定に沿って柔軟に運用を行ってください。本編については、シナリオに設定された目的を達成する為に、PL達が独自に判断し、行動する事となります。例えば、魔物の討伐であれば目撃衝撃を聞きだし、潜伏場所を調べたり、技能を生かして追跡を試みたりする事になります。こういった調べる事の出来る情報項目や発生するアクシデントやイベントを組み合わせて、本編は構成されています。

<シナリオソース>

害虫退治

たまたま立ち寄った村で村人達が何やら困っているようだ。話を聞いてみると巨大昆虫によって畑の作物が荒らされ、家畜も食い殺されるといふ被害が出ているらしい。このまま放置すれば最悪、村人にも被害が出るかもしれない。村長はなげなしの財産を使い、PC達に巨大昆虫の討伐を依頼する。

危険な旅路

冒険者の店で暇を持て余していたPC達に困った様子の商人が接触してくる。何でも、急いで商品を運ばないといけないらしいのだが、街道に山賊が出現して困っていると言う。商品の受け渡し期日が迫っており、時間の猶予は余りないらしい。強行軍に加え、危険が予想される依頼だが、報酬は相場の倍払おうと商人は提案する。

未知の遺跡

情報屋から未探索の遺跡の情報を仕入れたPC達は、古代王国時代に作られたと言われる研究施設へと足を踏み入れた。入口には対侵入者用の罠が張られ、中には衛兵と思われる魔法生物達が闊歩している。こいつは当たりだ、そうほくそ笑みながら奥へと進むPC達は知らない。この施設が何の研究をしていたのかを…。

<単発シナリオとキャンペーン>

シナリオには一度のセッションで完結する単発シナリオと、複数回の単発セッションが物語のように連なるキャンペーンがあります。単発セッションでは比較的小さな出来事を扱うのに対し、キャンペーンでは大きな出来事を時間を掛けて解決していく事となります。しかし、基本的にシナリオの作りを変える必要は無く、各個の単発シナリオに繋がりを持たせることでも、キャンペーンを構築する事が出来ます。キャンペーンでは原則的に同一のPCを用いてセッションを続ける為、セッションを経る毎に成長が行われ、次第に強くなっていく過程を楽しむことが出来ます。

経験値

<シナリオ達成>

PCが得ることの出来る経験値の中核をなすのがこれです。
シナリオを無事終わることができれば獲得することが出来ます。
GMの定めた目標を達成できたかどうかによって経験値が変わります。
目標とは隊商の護衛であったり、魔物の討伐であったりします。
達成できた場合に得られる経験値は100点です。
もし、達成できなかった場合は通常の半分、50点しか得ることは出来ません。
他にも、GMが経験値を与えるに相応しくないと判断した場合にも通常の半分の経験値を与えるても構いません。
得られる経験値が少ないと感じる場合、GMはもっと多くの経験値を与えるルールを導入して構いません。
その場合に取得できる経験値はシナリオランクに応じて変動します。
その時の経験値計算式は下記の通りとなります。

取得経験値

シナリオランクによる経験値+100点

■シナリオランクによる経験値

ランク	-	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
取得経験値	100	150	300	500	700	900	1,200	1,500	1,900	2,300	2,800	3,500

<戦闘経験値>

シナリオ達成による経験値とは別にPCは敵を撃破した数に応じて経験値を得ることが出来ます。
その時に一人が得られる経験値は「倒した敵の戦闘ランクに応じた経験値の合計」となります。

戦闘経験値

倒した敵の戦闘ランクに応じた経験値x倒した数

■敵の戦闘ランクによる経験値

ランク	-	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
取得経験値	0	10	20	40	60	90	120	160	200	250	300	400

<特別ボーナス>

GMの判断で活躍したPCなどに特別に経験値を与えて構いません。
その時に与えられる経験値はあまり多くない方が良いでしょう。

報酬

<報酬額>

仕事を請け負う際、報酬が提示されます。
正式な依頼であればリアル紙幣が一般ですが、相応の物品で支払われることもあります。
GMはシナリオにあわせて報酬額を決めてください。
目安としては一人あたり「シナリオランクに応じた報酬x200~5,000」リアルぐらいでしょう。
これより多かったり少なくても、また全く報酬がないシナリオも時には良いでしょう。

■シナリオランクによる報酬

ランク	-	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
報酬額	1	2	4	8	15	25	40	60	100	150	200	300

特殊な種族

<特殊な種族の特徴>

ウィザード

種族特性

- 不老
老化による能力値修正が加わらなくなります
- 魔力視認
空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
- 魔術の素質
初期魔術補正に+5の修正を加えます
- 脆弱な精神
抵抗判定値、影響値に-10%、抵抗効果値に-5、精神防御に-3(0以下にはなりません)の修正を受けます。

初期取得言語

トゥルー語

特徴

遺伝子操作によって人為的に生み出された、ニュートラルの亜種とも言うべき種族です。外見の特徴はニュートラルと変わりませんが、暗闇では虹彩が微かな光を放っているのが確認出来ます。戦士としても魔術士としても優秀な能力を持っていますが、精神面に致命的な欠陥を負っており、戦場という極限状態に耐えられる者は極僅かとなっています。年齢的な制限があり総暦2176年時点で、29歳までのキャラクターしか作成する事が出来ません。

カテドール

種族特性

- 多彩な才能
初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
- 高速思考
知力判定値、影響値に+5%、知力効果値に+5の修正を受けます。

初期取得言語

カテドール語

特徴

見た目はニュートラルとさほど変わらない種族です。総じて体格が貧相で、やや神経質そうな雰囲気を感じます。能力的には知性に満ち溢れていますが、不器用で肉体的にもやや劣っています。学者や医者などといった頭脳労働を得意としており、戦士には不向きです。

ルマン

種族特性

- 多彩な才能
初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
- 両手利き
両方の腕を利き手として扱います。

初期取得言語

ルマン語、カテドール語

特徴

小柄な身体に、という細く長い腕と6本ある指が特徴の種族です。手先が大変器用ですが、知性や肉体面ではそれ程優れてはいません。工兵や職人が適職と言えるでしょう。

ドルフ

種族特性

- 多彩な才能
初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
- 怪力
武器の必要筋力が1ランク低くなり、筋力判定値、影響値に+5%、筋力効果値に+5の修正を受けます

初期取得言語

ドルフ語、カテドール語

特徴

背が低く、でっぷりと太った肉体が特徴の種族です。肉体だけが売りで、それ以外は劣っていると言わざるを得ません。戦士としての適性を持ちますが、不器用である点や動きが鈍い点から、肉体労働に従事するのが最も適職であると言えるかもしれません。

フェイミーリア

種族特性

- 痛覚遮断
耐久力が0となり、限界耐久力で行動する際のペナルティを受けません。
- 強靱な生命力
限界耐久力を2倍にし、耐久判定値、影響値に+5%、耐久効果値に+5、耐久力補正に+10の修正を受けます。

初期取得言語

フェイミーリア語、トゥルー語

特徴

ニュートラルに良く似た種族ですが、背が高く、全体的に筋肉質な身体つきをしています。精神的にやや弱い所がありますが、戦士としての適性を持ち、それ以外に関しても人並みに熟することが出来ます。

アルクトゥルス

種族特性

- 飛行
飛行状態になる事が出来ます
- 飛行適正
飛行状態での行動時に受けるペナルティを無効化します
- 魔力視認
空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
- 魔法の素質
初期魔術補正に+1D10の修正を加えます

初期取得言語

アルクイリア語

特徴

見た目はニュートラルに良く似ていますが、背中にはやや大きな翼を持つ種族です。翼族とも呼ばれ、高い魔術の才能と身体能力を持ちます。やや脆弱な感は否めませんが戦士としても魔術士としても、十分な適性を発揮するでしょう。

<特殊な種族の能力値、精神力、魔力容量、魔力回復量、耐久力補正>

■能力値算出式

種族	集中		敏捷		知力		知覚		筋力		耐久		魔力		抵抗	
	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界
ウィザード	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10+4	OEX	1D10	C
カテドール	1D10+4	S	2D10	EX	2D10+4	OEX	2D10	EX	1D10+4	S	1D10+4	S	2D10-19	E	2D10+4	OEX
ルマン	2D10+4	OEX	2D10	EX	1D10+4	S	2D10	EX	1D10+4	S	1D10+4	S	2D10-19	E	2D10+4	OEX
ドルフ	1D10+2	A	1D10+2	A	1D10+4	S	2D10	EX	2D10+4	OEX	2D10+4	OEX	2D10-19	E	2D10+4	OEX
フェイミーリア	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10+2	EX+	2D10+2	EX+	2D10-19	E	1D10+2	A
アルクトゥルス	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	1D10+2	A	2D10+4	OEX	2D10	EX

■算出式の結果とランクの対応表

ランク	OEX	EX+	EX	S	A	B	C	D	E	F	G
出目	24	23	21~22	19~20	16~18	12~15	7~11	4~6	2~3	1	0

■精神力、魔力容量、魔力回復量の算出式と耐久力補正

種族	精神力	魔力容量	魔力回復量	耐久力補正
ウィザード	1D10	3D10+5	3D5	+15
カテドール	5D10	0	1D5	+5
ルマン	3D10+20	0	1D5	+10
ドルフ	4D10+5	0	1D5	+20
フェイミーリア	5D10	0	1D5	+20
アルクトウルス	2D10	3D10x2	2D10+2	+5

<特殊な種族の種族特性>

種族	種族特性	効果
ウィザード	不老	老化による能力値修正が加わらなくなります
	魔力視認	空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
	魔術の素質	初期魔術補正に+5の修正を加えます
	脆弱な精神	抵抗判定値、影響値に-10%、抵抗効果値に-5、精神防御に-3(0以下にはなりません)の修正を受けます
カテドール	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
	高速思考	知力判定値、影響値に+5%、知力効果値に+5の修正を受けます
ルマン	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
	両手利き	両方の腕を利き手として扱います
ドルフ	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
	怪力	武器の必要筋力が1ランク低くなり、筋力判定値、影響値に+5%、筋力効果値に+5の修正を受けます
フェイミーリア	痛覚遮断	耐久力が0となり、限界耐久力で行動する際のペナルティを受けません
	強靱な生命力	限界耐久力を2倍にし、耐久判定値、影響値に+5%、耐久効果値に+5、耐久力補正に+10の修正を受けます
アルクトウルス	飛行	飛行状態になる事が出来ます
	飛行適正	飛行状態での行動時に受けるペナルティを無効化します
	魔力視認	空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
	魔法の素質	初期魔術補正に+1D10の修正を加えます

<特殊な種族の老化補正>

ウィザード

4歳以下のキャラクターは特記事項「幼年期」を取得します。
5~14歳のキャラクターは特記事項「少年期」を取得します。
ウィザードは不老なので老化による修正はありません。

カテドール

4歳以下のキャラクターは特記事項「幼年期」を取得します。
5~14歳のキャラクターは特記事項「少年期」を取得します。
70~90歳のキャラクターは老化により特記事項「高年期」を取得します。
91歳以上のキャラクターは老化により特記事項「老年期」を取得します。
不老のキャラは老化による修正を受けません。
低速老化のキャラは特記事項「高年期」による影響を受けず、「老年期」は「高年期」として扱われます。

ルマン

4歳以下のキャラクターは特記事項「幼年期」を取得します。
5~14歳のキャラクターは特記事項「少年期」を取得します。
60~80歳のキャラクターは老化により特記事項「高年期」を取得します。
81歳以上のキャラクターは老化により特記事項「老年期」を取得します。
不老のキャラは老化による修正を受けません。
低速老化のキャラは特記事項「高年期」による影響を受けず、「老年期」は「高年期」として扱われます。

ドルフ

4歳以下のキャラクターは特記事項「幼年期」を取得します。
5~14歳のキャラクターは特記事項「少年期」を取得します。
60~80歳のキャラクターは老化により特記事項「高年期」を取得します。
81歳以上のキャラクターは老化により特記事項「老年期」を取得します。
不老のキャラは老化による修正を受けません。
低速老化のキャラは特記事項「高年期」による影響を受けず、「老年期」は「高年期」として扱われます。

フェイミーリア

3歳以下のキャラクターは特記事項「幼年期」を取得します。
4~11歳のキャラクターは特記事項「少年期」を取得します。
60~70歳のキャラクターは老化により特記事項「高年期」を取得します。
71歳以上のキャラクターは老化により特記事項「老年期」を取得します。
不老のキャラは老化による修正を受けません。
低速老化のキャラは特記事項「高年期」による影響を受けず、「老年期」は「高年期」として扱われます。

アルクトウルス

4歳以下のキャラクターは特記事項「幼年期」を取得します。
5~14歳のキャラクターは特記事項「少年期」を取得します。
110~130歳のキャラクターは老化により特記事項「高年期」を取得します。
131歳以上のキャラクターは老化により特記事項「老年期」を取得します。
不老のキャラは老化による修正を受けません。
低速老化のキャラは特記事項「高年期」による影響を受けず、「老年期」は「高年期」として扱われます。

特殊な特記事項

幼年期

説明：身体的、精神的に幼く、未発達の状態である事を表します。
効果：魔導を除く全ての能力判定値、影響値に-15%、効果値に-6の修正を受けます。

少年期

説明：身体的、精神的にやや未発達の部分がある事を表します。
効果：知覚、魔導を除く全ての能力判定値、影響値に-5%、効果値に-2の修正を受けます。

高年期

説明：身体的にやや老いが見受けられる事を表します。
効果：集中、知力、知覚、魔導を除く全ての能力判定値、影響値に-5%、効果値に-2の修正を受けます。
「老化」、「低速老化」を持つキャラクターには効果がありません。

老年期

説明：身体的に老いが見受けられ、本来の力を発揮できない事を表します。
効果：集中、知力、魔導を除く全ての能力判定値、影響値に-15%、効果値に-6の修正を受けます。
「老化」を持つキャラクターには効果がありません。
「低速老化」を持つキャラクターは「高年期」に変化します。

巨体

説明：人間などに比べて遙かに大きい身体を持つ生物を表します。
効果：筋力、耐久判定値、影響値に+10%、効果値に+5の修正を受けます。
敏捷判定値、影響値に-10%、効果値に-5の修正を受けます。
全ての攻撃の威力に+2D10されます。
耐久力補正が2倍となります。
もし、耐久力補正が0の場合は+5となります。
武具の必要筋力は2低いものとして扱います。

小人

説明：人間などに比べて遙かに小さい身体を持つ生物を表します。
効果：敏捷判定値、影響値に+10%、効果値に+5の修正を受けます。
筋力判定値、影響値に-10%、効果値に-5の修正を受けます。
武具の必要筋力は2高いものとして扱います。

エンハンサー

説明：身体能力を向上させる為に、遺伝子操作による強化処理が施されている事を表します。
効果：敏捷、知覚、筋力判定値、影響値に+5%、効果値に+2の修正を受けます。
抵抗判定値、影響値に-5%、効果値に-2の修正を受けます。

強化処理

説明：身体能力を向上させる為に、薬物投与による強化処理が施されている事を表します。
効果：敏捷、知覚判定値、影響値に+5%、効果値に+2の修正を受けます。
戦闘終了時、もしくは戦闘時に6ターンが経過する毎に、1D5点の精神ダメージを受けます。
このダメージは精神防御で軽減する事が出来ませんが、ダメージが0点以下になる事はありません。

アンデッド

説明：大気中に蓄積した魔力が、死者の怨念に反応して仮初の生命を得たもの。
大抵において理性を失い、生前の面影は失われています。
効果：この特記事項を持つキャラクターはオブジェクトとして扱います。
その為、このキャラクターの耐久力回復は治癒ではなく、修繕として扱われます。
限界耐久力、精神力は原則的に0として扱われます。

魔法生物

説明：術者によって魔力を付与され、仮初の生命を得たもの。
術者の命に忠実に従い、その生命が絶たれるまで遂行しようとします。
効果：この特記事項を持つキャラクターはオブジェクトとして扱います。
その為、このキャラクターの耐久力回復は治癒ではなく、修繕として扱われます。
限界耐久力、精神力は原則的に0として扱われます。
与えられた命令を正確に実行できるかどうかは、知性ランクに応じて決定されます。

機械兵

説明：プログラムによって仮初の知能と思考を与えられたもの。
主人として設定された者の命令に忠実に従い、自身が完全に破壊されるまで遂行しようとします。
効果：この特記事項を持つキャラクターはオブジェクトとして扱います。
その為、このキャラクターの耐久力回復は治癒ではなく、修繕として扱われます。
限界耐久力、精神力は原則的に0として扱われます。
与えられた命令を正確に実行できるかどうかは、知性ランクに応じて決定されます。

オブジェクト

説明：意志を持たない物体である事を表します。
効果：このキャラクターの耐久力回復は治癒ではなく、修繕として扱われます。
限界耐久力、精神力は原則的に0として扱われます。

生体素材

説明：筐体に生命力の通った素材を用いており、本当に生きているかのような錯覚を与えます。
効果：この特記事項を持つキャラクターは、本来オブジェクトとして扱われる特記事項を有していたとしても生物として扱います。
その為、このキャラクターの耐久力は通常のルールに則って回復する事が出来ませんが、本来オブジェクトには効果のない魔術や毒の影響も受けるようになってしまいます。
しかし、それが原因で死ぬことは無く、生体素材を用いた部位の機能が失われるだけです。

精神体

説明：固有の肉体を持たず、思念だけとなった存在。
効果：耐久力、限界耐久力は原則的に0として扱われます。
精神力が0となると消滅し、死亡扱いとします。

病弱

説明：先天的なものによるものか、或いは後天的なものによってかは判りませんが、体が病魔に蝕まれている事を表します。
効果：耐久判定値、影響値に-10%、効果値に-5の修正を受けます。
戦闘終了時、もしくは戦闘時に6ターンが経過する毎に、1D10点の精神ダメージを受けます。
このダメージは精神防御で軽減する事が出来ませんが、ダメージが0点になる事はありません。

脆弱な精神

説明：外的な刺激に対して極めて感応しやすく、危うい精神バランスを秘めた脆い心の持ち主である事を表します。
効果：抵抗判定値、影響値に-10%、抵抗効果値に-5、精神防御に-3(0以下にはなりません)の修正を受けます。

属性耐性(炎、水、風、地、光、闇)

説明：指定された属性に対する耐性を持っている事を表します。
効果：指定された属性による物理ダメージを10点軽減します。

弱点(炎、水、風、地、光、闇)

説明：指定された属性を苦手としている事を表します。
効果：指定された属性による物理ダメージを10点増加させます。

通常武器の無効化

説明：通常の攻撃ではダメージを負わない、或いは瞬時に回復してしまう事を表します。
効果：魔力を帯びた、或いは属性を持たない攻撃によるダメージを無効化します。

物理的攻撃の無効化

説明：物理攻撃に対する強い耐性を持つ、或いは肉体そのものが存在しない事を表します。
効果：肉体にダメージを与えたり、何らかの影響を与える効果を無効化します。

精神的攻撃の無効化

説明：精神攻撃に対する強い耐性を持つ、或いは精神そのものが存在しない事を表します。
効果：精神魔術など、精神にダメージを与えたり、何らかの影響を与える効果を無効化します。

幻惑の無効化

説明：目視での判断に頼らない、或いは目に該当する機能そのものが存在しない事を表します。
効果：視界に関するあらゆる影響を無効化します。

超音波知覚

説明：超音波を発する事で周囲の状況を把握する事が出来ます。
効果：暗闇や視界不良など視覚に関する影響を受けなくなりますが、超音波を遮断された場合に暗闇と同等の影響を受けます。

飛行

説明：空を飛ぶ能力を有している、或いは常に浮遊している状態にある事を表します。
効果：飛行状態になる事が出来ます。

水生

説明：水中での生活を主としている事を表します。
効果：水中での呼吸が可能となります。
しかし、陸上で行う全ての行動に-15%の修正を受けます。
また、水中から出た場合、(10+耐久効果値)×2秒しか呼吸が続かず、それを過ぎた場合には1ターン経過する毎に1D5点の装甲無視ダメージを受けることとなります。

- 両生**
説明：陸上、水中どちらでも生活出来る事を表します。
効果：陸上、及び水中での呼吸が可能となります。
- 水中適応**
説明：水中での活動に適応している事を表します。
効果：水中での行動時に受けるペナルティを無効化します。
- 飛行適応**
説明：空中での活動に適応している事を表します。
効果：飛行状態での行動時に受けるペナルティを無効化します。
- 地中適応**
説明：地中での活動に適応している事を表します。
効果：地中での行動時に受けるペナルティを無効化します。
- 空間適応**
説明：無重力空間での活動に適応している事を表します。
効果：無重力空間での行動時に受けるペナルティを無効化します。
- 汚染適応**
説明：毒素を含む空気等、汚染された環境に対して適応している事を表します。
効果：呼吸器系に影響を及ぼす気体や液体に対する抵抗に+10%の修正を受けます。
- カースブラッド**
説明：重度のカースブラッドに感染し、血の欲求による喉の渇きを感じます。
効果：特記事項として『痛覚遮断』と『強靱な生命力』、能力として『吸血』を取得します。
1週間に一度、耐久判定を行わなければなりません。
失敗した場合は激しい血の欲求に襲われます。
もし、血を摂取しなかった場合は全ての判定に-5%の修正を受け、この修正は吸血を行うまで蓄積していきます。
- * 吸血**
命中修正：-5% 防御修正：受け不可 受貫修正：±0%
効果：対象の耐久力を1D10+戦闘ランク効果値分だけ吸収します。
この効果によるダメージを軽減する事は出来ず、吸血を行われた対象は病気「カースブラッド」に対して抵抗判定を行う必要があります。
また、吸血は生命体のみ試みる事が出来ます。
- デミ・ビースト**
説明：デーモンズナッツの過剰摂取によって異形の怪物と化した者。
効果：特記事項として『怪力』を取得します。
理性を失い、知力を用いた全ての判定値、影響値に-10%、効果値に-4の修正を受けます。
筋肉は異常に発達し、筋力を用いたすべての判定値、影響値に+10%、効果値に+4の修正を受けます。
- 構造物**
説明：地面、或いは構造物に固定され、移動できない、或いは構造物そのものである事を表しています。
効果：転倒を無効化。
射撃武器を使用した攻撃の命中に+10%の修正を受けます。
- 車両**
説明：車輪を用いて移動する事を表しています。
効果：転倒判定に+25%の修正を受けます。
射撃武器を使用した攻撃の命中に+5%の修正を受けます。
- 多脚**
説明：三本以上の複数の脚で身体を支えている事を表します。
効果：転倒判定に+20%の修正を受けます。
射撃武器を使用した攻撃の命中に+5%の修正を受けます。
- 暗視装置**
説明：暗闇であっても、周囲を通常時と同等に視認する事が出来る何らかの手段を搭載している事を表します。
効果：特記事項「暗視」と同等の効果を得ます。
- 対空**
説明：空を飛ぶ目標に対する攻撃に高い適正を持つ事を表します。
効果：飛行目標に対する攻撃の命中に+10%の修正を受けます。
- 対光学装甲**
説明：光学兵器に対して耐性を持つ装甲が用いられている事を表します。
効果：光属性攻撃によるあらゆる物理ダメージを10点軽減します。
- FCS**
説明：射撃管制システムが組み込まれ、命中精度が向上している事を表します。
効果：長距離射撃による命中補正の適用が500m毎に変更されます。
- 長距離砲**
説明：長距離射撃を前提とした兵器である事を表します。
効果：長距離射撃による命中補正の適用が10km毎に変更されます。
- 超長距離砲**
説明：超長距離射撃を前提とした兵器である事を表します。
効果：長距離射撃による命中補正の適用が100km毎に変更されます。
- 誘導**
説明：自律制御による目標への誘導能力がある事を表します。
効果：長距離射撃による命中の低下がありません。
- 透明**
説明：身体が透ける、或いは周囲の風景と溶け込む能力を持つ事を表します。
効果：透明状態となる事で、回避に+10%、隠密の影響値に+20%の修正を受けます。
- 闇との同化**
説明：闇に同化し、姿を隠蔽する能力を持つ事を表します。
効果：暗闇での回避に+20%、隠密の影響値に+30%の修正を受けます。
- 強化結界**
説明：他者に比べて強力な魔力障壁を展開する能力を持つ事を表します。
効果：魔力障壁のダメージ軽減値に+1D10の修正を受けます。

■ 魔法生物・機械兵の知性表

ランク	説明
G	最低限の解釈能力しかなく、複雑な命令を実行する場合には細かく指示を行う必要があります。目標選択に致命的な欠陥がある為、扱いには細心の注意が必要です。
F~E	具体的な特徴を伝えれば複数の対象から目標を選別できる能力が付加されています。
D~C	より簡単な命令で任務の遂行や目標選別を実行できるように最低限の自立思考が付加されています。補助記憶装置に情報を蓄積した独自のデータベースを持ちますが自己学習は行われません。オプションとして片言ではありますが言語を操る能力を付加する事が出来ます。
B~A	自己学習を行い、データベースの更新を行う能力が付加されています。意思疎通を問題なく行える言語能力を有します。
S~	高度に完成された思考判断能力を持ち、自身の判断により行動する事が可能です。

特殊な装備品

<武器>

■ 槍

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
ダークスピア	-5%	-5%	+5%	5D10+11+近接修正	75	15	ティール	D	1H	非売品	EX+
	知識判定	-10%	魔術強度	G	魔力	なし					
	備考	ブラックソルジャーが使用している漆黒の槍。									
ブラディスピア	-5%	-5%	+5%	7D10+27+近接修正	120	30	グレリス	B	2H	非売品	EX+
	知識判定	-20%	魔術強度	D	魔力	なし					
	備考	ブラックリーダー、ブラックコマンダーが使用している赤黒い槍。									
ヴァルヌガス (刺突) (斬撃)	-10%	-10%	+5%	5D10+32+近接修正	150	30	グレリス	C	2H	非売品	EX+
	-10%		±0%	6D10+17+近接修正							
	知識判定	-15%	魔術強度	E	魔力	なし					
	備考	材質変更不可。 ラーナダルク王国の魔導兵団で使用されている槍型低級魔導兵器。 形状的には大剣とランスを合わせたような形をしており、多彩な攻撃方法を持ちます。 小型の魔法石より供給される魔力によって武器を強化し、威力を増しています。									

■ 斧

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
ブラディアックス	-15%	-15%	±0%	7D10+5+近接修正	115	24	ティール	C	2H	非売品	EX+
	知識判定	-15%	魔術強度	G	魔力	なし					
	備考	ブラックソルジャーが使用している赤黒い大斧。									

■ 弓

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
レシュー	-5%	-5%	+15%	5D10+15+射撃修正+筋力効果値	90	15	グレリス	D	2H	非売品	EX+
	射撃(m)		200		消費魔力		5				
	知識判定	-15%	魔術強度	-	魔力	なし					
	備考	材質変更不可。 純粋なエネルギーの塊を矢として形成し、射出する弓型低級魔導兵器。 使用には多くの魔力を必要としますが、その威力は強力です。 ラーナダルク王国で開発、生産され、魔導騎士団の標準装備として使用されています。									

■ 銃火器

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
火砲	-20%	-10%	+15%	6D10+20+射撃修正	70	10	ティール	C	2H	3,500	D
	射撃(m)		200		装弾数		1				
	知識判定	-10%	魔術強度	-	魔力	なし					
	備考	ブラックソルジャーが使用している攻城戦用の大砲。 反動が大きく、精度も悪いため扱いづらい武器。 似たような兵器が西方諸国で製造されており、稀に市場に出回っている事があります。									
携帯型エターリアルランス	±0%	-5%	+15%	5D10+20+射撃修正	90	19	ティール	C	2H	8,000	S
	射撃(m)		300		消費魔力		5				
	知識判定	-20%	魔術強度	-	魔力	なし					
	備考	翼族軍の下級兵士に使用されている槍状の射撃武器。 使用者の魔力を使用して純粋なエネルギーの塊をレーザー状にして放つことが出来ます。									

■ 光学兵器

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
ソート	±0%	±0%	+20%	6D10+10+近接修正	60	18	グレリス	G	1H	非売品	EX+
		知識判定	-20%	属性 光	負荷限界 6D10	エネルギー消費量	-	バッテリーサイズ	-		
備考 材質変更不可。 魔力で刀身を作り出す低級魔導兵器。 普段は柄だけなので、携帯し易いという利点があります。 刀身の形成に使用される魔力は柄に埋め込まれた小型の魔法石より供給されており、 使用者の魔力を必要としません。 ラーナダルク王国で開発、生産され、魔導騎士団の標準装備として使用されています。 この武器は剣系の武器として扱われます。 この武器は材質を変更する事による威力への修正を受けません。											

<防具>

名称	知識修正	回避修正	装甲	材質	必筋	価格(R)	難度	魔力
アクアメール	-10%	±0%	7	ティール	D	非売品	EX+	装備者に「水中適正」の効果を与えます。
備考 ブラックソルジャーが使用している魔導器。 青の魔法石が使用されており、水中での行動力を高めることが出来ます。								
エアメール	-10%	±0%	7	ティール	D	非売品	EX+	装備者に「飛行適正」と「飛行」の効果を与えます。 しかし、飛行時は回避修正に-10%の修正を受けます。
備考 ブラックソルジャーが使用している魔導器。 緑の魔法石が使用されており、飛行能力を得ることが出来ます。								
ラーナダルク王国騎士団制服	+5%	±0%	5	ペフ	G	非売品	S	なし
備考 材質変更不可。 ラーナダルク王国の正規騎士団が使用している制服。 UNITYで使用していた軍服を基としており、デザインは酷似しています。 騎士団毎に改良が加えられ、制服を見ればどこの騎士団か判別出来るようになっていきます。								
魔導騎士団制服	±0%	±0%	10	布	G	非売品	EX+	あらゆる物理ダメージを3D10点軽減します。
備考 材質変更不可。 ラーナダルク王国の魔導騎士団の制服。 高度な付与魔術により、装甲服並みの防御力を発揮すると言われています。 また、胸飾りに使用されている緑の魔法石は魔力障壁を展開する能力を備えており、 あらゆる攻撃から着用者を保護します。								

<重火器>

砲撃技能で扱う大型の兵器です。

■ 機関砲

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
20mm連装対空機関砲	-15%	不可	+25%	5D10+35+射撃修正	110	18	ティール	-	-	17,000	D
				特殊 FCS							
備考 対空用に設置された固定式の重機関銃です。 防弾用に薄い装甲板が取り付けられていますが、気休め程度の防御力しか持ちません。 車輪はついていますが、自走は出来ない為、馬や車両による牽引を必要とします。 また、2名程度の人力でも多少の距離は移動させる事が出来ます。 牽引形態から射撃形態への移行には6ターンの時間が必要となります。 この武器の装填には2ターンの時間が必要です。 一度の射撃につき弾薬を40発使用します。											

■ 榴弾砲

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
37mm榴弾砲	-5%	不可	+5%	7D10+10+射撃修正	120	20	ティール	-	-	48,000	F
				特殊 長距離砲							
備考 前線への後方支援用として配備される旧式の野戦砲です。 時代の変移と共にその役目の多くを自走砲に取って代わられましたが、 安価で生産可能な事から相当数が使用されています。 車輪はついていますが、自走は出来ない為、馬や車両による牽引を必要とします。 また、2名程度の人力でも多少の距離は移動させる事が出来ます。 牽引形態から射撃形態への移行には6ターンの時間が必要となります。 この武器の装填には2ターンの時間が必要です。											

名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力	耐久力	装甲	材質	必筋	用途	価格(R)	難度
75mm榴弾砲	-10%	不可	+5%	7D10+15+射撃修正	140	20	ティール	-	-	73,000	F
	特殊	長距離砲		射程(m)	9,000		効果範囲	半径15m		装弾数	1
	備考	要塞防衛用として、或いは前線への後方支援用として配備される旧式の野戦砲です。時代の変移と共にその役目の多くを自走砲に取って代わりましたが、安価で生産可能な事から相当数が使用されています。車輪はついていますが、自走は出来ない為、馬や車両による牽引を必要とします。牽引形態から射撃形態への移行には12ターンの時間が必要となります。この武器の装填には3ターンの時間が必要です。									
105mm榴弾砲	-15%	不可	+5%	7D10+20+射撃修正	155	20	ティール	-	-	105,000	F
	特殊	長距離砲		射程(m)	15,000		効果範囲	半径25m		装弾数	1
	備考	要塞防衛用として、或いは前線への後方支援用として配備される旧式の野戦砲です。時代の変移と共にその役目の多くを自走砲に取って代わりましたが、安価で生産可能な事から相当数が使用されています。車輪はついていますが、自走は出来ない為、馬や車両による牽引を必要とします。牽引形態から射撃形態への移行には18ターンの時間が必要となります。この武器の装填には2名の人員と4ターンの時間が必要です。									
155mm榴弾砲	-20%	不可	+5%	7D10+25+射撃修正	180	20	ティール	-	-	155,000	D
	特殊	長距離砲		射程(m)	15,000		効果範囲	半径40m		装弾数	1
	備考	要塞防衛用として、或いは前線への後方支援用として配備される旧式の野戦砲です。時代の変移と共にその役目の多くを自走砲に取って代わりましたが、安価で生産可能な事から相当数が使用されています。車輪はついていますが、自走は出来ない為、馬や車両による牽引を必要とします。牽引形態から射撃形態への移行には18ターンの時間が必要となります。この武器の装填には3名の人員と4ターンの時間が必要です。									
200mm榴弾砲	-25%	不可	+5%	7D10+30+射撃修正	200	20	ティール	-	-	210,000	D
	特殊	長距離砲		射程(m)	45,000		効果範囲	半径50m		装弾数	1
	備考	要塞防衛用として、或いは前線への後方支援用として配備される旧式の野戦砲です。時代の変移と共にその役目の多くを自走砲に取って代わりましたが、安価で生産可能な事から相当数が使用されています。車輪はついていますが、自走は出来ない為、馬や車両による牽引を必要とします。牽引形態から射撃形態への移行には18ターンの時間が必要となります。この武器の装填には3名の人員と4ターンの時間が必要です。									
280mmカノン砲	-25%	不可	+5%	7D10+37+射撃修正	200	22	ティール	-	-	265,000	D
	特殊	長距離砲		射程(m)	50,000		効果範囲	半径50m		装弾数	1
	備考	要塞防衛用として配備される旧式のカノン砲です。長射程を誇り、敵軍の射程外から一方的に攻撃を加える事が可能です。この武器の装填には4名の人員と18ターンの時間が必要です。									
400mmカノン砲	-30%	不可	+5%	7D10+50+射撃修正	210	22	ティール	-	-	315,000	C
	特殊	長距離砲		射程(m)	70,000		効果範囲	半径60m		装弾数	1
	備考	要塞防衛用として配備される旧式のカノン砲です。長射程を誇り、敵軍の射程外から一方的に攻撃を加える事が可能です。この武器の装填には6名の人員と18ターンの時間が必要です。									
800mmカノン砲	-35%	不可	+10%	7D10+70+射撃修正	240	22	ティール	-	-	480,000	B
	特殊	長距離砲		射程(m)	100,000		効果範囲	半径75m		装弾数	1
	備考	要塞防衛用として配備される旧式のカノン砲です。長射程を誇り、敵軍の射程外から一方的に攻撃を加える事が可能です。この武器の装填には12名の人員と18ターンの時間が必要です。									

特殊な戦闘スタイル

■ 特殊な戦闘スタイル

名称	知識判定	取得条件	修正
汎用戦闘補正	+20%	無し	全ての攻撃の命中修正に+5% 防御に+5% 近接修正に+4 射撃修正に+4
竜族用戦闘補正	-10%	竜族である事	全ての攻撃の命中修正に+10% 近接修正に+8
魔物用戦闘補正	-10%	魔物である事	全ての攻撃の命中修正に+5% 回避力に+5% 近接修正に+4 射撃修正に+4
カルド連邦式戦闘術	±0%	カルド連邦に何らかの縁がある事	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 機械式射撃武器使用時の射程に+20m 射撃修正に+4 射撃受貫に+10% 乱戦時の味方誤射無効
フェイミーリア流武術	±0%	フェイミーリアに何らかの縁がある事	薙ぎ払い時の命中修正に+5% 近接修正に+8 防御に+10%
アルクトゥルス流剣術	-10%	アルクトゥルスに何らかの縁がある事	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+4 部位狙いの命中修正に+5% 防御に+10% 武器の装甲に+2
アルクトゥルス流槍術	-10%	アルクトゥルスに何らかの縁がある事	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 近接修正に+8 回避に+5% 防御に+2
アルクトゥルス流銃術	-20%	アルクトゥルスに何らかの縁がある事	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+5%、威力に+3 射撃修正に+6 イニシアティブを算出する際、 敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます 射撃受貫に+10% 乱戦時の味方誤射無効

<特殊な戦闘スタイルの成長>

■ 汎用戦闘補正系列

名称	知識判定	取得条件	修正
汎用戦闘補正ver.Ⅱ	+15%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「汎用戦闘補正」	全ての攻撃の命中修正に+10% 防御に+10% 近接修正に+4 射撃修正に+4
汎用戦闘補正ver.Ⅲ	+10%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「汎用戦闘補正ver.Ⅱ」	全ての攻撃の命中修正に+15% 防御に+15% 近接修正に+4 射撃修正に+4
汎用戦闘補正ver.Ⅳ	+5%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「汎用戦闘補正ver.Ⅲ」	全ての攻撃の命中修正に+20% 防御に+20% 近接修正に+6 射撃修正に+6

■ 竜族用戦闘補正系列

名称	知識判定	取得条件	修正
竜族用戦闘補正ver.Ⅱ	-15%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「竜族用戦闘補正」	全ての攻撃の命中修正に+10% 近接修正に+10 防具の装甲に+1
竜族用戦闘補正ver.Ⅲ	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「竜族用戦闘補正ver.Ⅱ」	全ての攻撃の命中修正に+15% 近接修正に+10 レーザーブレスの威力に+5 防具の装甲に+2
竜族用戦闘補正ver.Ⅳ	-25%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「竜族用戦闘補正ver.Ⅲ」	全ての攻撃の命中修正に+20% 近接修正に+14 レーザーブレスの威力に+10 防具の装甲に+3

■ 魔物用戦闘補正系列

名称	知識判定	取得条件	修正
魔物用戦闘補正(近接型)	-15%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「魔物用戦闘補正」	全ての攻撃の命中修正に+5% 回避に+5% 防御に+10% 近接修正に+8 射撃修正に+4
魔物用戦闘補正(射撃型)	-15%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「魔物用戦闘補正」	全ての攻撃の命中修正に+5% 回避に+5% 射撃受貫に+10% 近接修正に+4 射撃修正に+8
魔物用戦闘補正(近接型) ver. II	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「魔物用戦闘補正(近接型)」	全ての攻撃の命中修正に+5% 回避に+10% 防御に+10% 近接修正に+10 射撃修正に+4
魔物用戦闘補正(射撃型) ver. II	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「魔物用戦闘補正(射撃型)」	全ての攻撃の命中修正に+5% 回避に+5% 射撃受貫に+10% 近接修正に+4 射撃修正に+10 乱戦時の味方誤射無効
魔物用戦闘補正(近接型) ver. III	-25%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが 「魔物用戦闘補正(近接型)ver. II」	全ての攻撃の命中修正に+10% 回避に+10% 防御に+10% 近接修正に+16 射撃修正に+4 薙ぎ払い時の命中修正に+5%
魔物用戦闘補正(射撃型) ver. III	-25%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが 「魔物用戦闘補正(射撃型)ver. II」	全ての攻撃の命中修正に+10% 回避に+5% 射撃受貫に+10% 近接修正に+4 射撃修正に+16 乱戦時の味方誤射無効

■ カルド連邦式戦闘術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
カルド連邦式戦闘術二型	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「カルド連邦式戦闘術」	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 機械式射撃武器使用時の射程に+20m 射撃修正に+6 射撃受貫に+10% 乱戦時の味方誤射無効
カルド連邦式戦闘術三型	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「カルド連邦式戦闘術二型」	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 機械式射撃武器使用時の射程に+20m 射撃修正に+6 射撃受貫に+20% 乱戦時の味方誤射無効
カルド連邦式戦闘術四型	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「カルド連邦式戦闘術三型」	機械式射撃武器使用時の 命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 機械式射撃武器使用時の射程に+40m 射撃修正に+10 射撃受貫に+20% 乱戦時の味方誤射無効

■ フェイミーリア流武術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
フェイミーリア流武術 ver. II	-10%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「フェイミーリア流武術」	薙ぎ払い時の命中修正に+5% 近接修正に+10 防御に+15% 武器の装甲に+1
フェイミーリア流武術 ver. III	-20%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが 「フェイミーリア流武術ver. II」	薙ぎ払い時の命中修正に+10% 近接修正に+10 防御に+15% 武器の装甲に+2
フェイミーリア流武術 ver. IV	-30%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが 「フェイミーリア流武術ver. III」	薙ぎ払い時の命中修正に+15% 近接修正に+10 防御に+20% 武器の装甲に+3

■アルクトゥルス流剣術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
アルクトゥルス流剣術 ver. II	-20%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「アルクトゥルス流剣術」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+6 部位狙いの命中修正に+5% 防御に+10% 武器の装甲に+2
アルクトゥルス流剣術 ver. III	-30%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「アルクトゥルス流剣術 ver. II」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+6 部位狙いの命中修正に+5% 防御に+10% 武器の装甲に+3
アルクトゥルス流剣術 ver. IV	-40%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「アルクトゥルス流剣術 ver. III」	剣系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+8 部位狙いの命中修正に+5% 防御に+15% 武器の装甲に+4

■アルクトゥルス流槍術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
アルクトゥルス流槍術 ver. II	-20%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「アルクトゥルス流槍術」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 近接修正に+10 回避に+5% 防具の装甲に+1
アルクトゥルス流槍術 ver. III	-30%	武術技能をAランク以上取得 戦闘スタイルが「アルクトゥルス流槍術 ver. II」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 近接修正に+10 回避に+5% 防具の装甲に+2
アルクトゥルス流槍術 ver. IV	-40%	武術技能をEX+ランク以上取得 戦闘スタイルが「アルクトゥルス流槍術 ver. III」	槍系武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 近接修正に+12 回避に+10% 防具の装甲に+2

■アルクトゥルス流銃術系列

名称	知識判定	取得条件	修正
アルクトゥルス流銃術 ver. II	-30%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「アルクトゥルス流銃術」	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+10%、威力に+6 射撃修正に+6 イニシアティヴを算出する際、 敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます 射撃受賞に+20% 乱戦時の味方誤射無効
アルクトゥルス流銃術 ver. III	-40%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「アルクトゥルス流銃術 ver. II」	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+15%、威力に+9 射撃修正に+8 イニシアティヴを算出する際、 敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます 射撃受賞に+20% 乱戦時の味方誤射無効
アルクトゥルス流銃術 ver. IV	-50%	武術技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「アルクトゥルス流銃術 ver. III」	機械式射撃武器使用時の命中修正、防御修正に+20%、威力に+12 射撃修正に+10 部位狙いの命中修正に+5% イニシアティヴを算出する際、 敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます この効果は必要に応じて任意に適用有無を選択する事が出来ます 射撃受賞に+30% 乱戦時の味方誤射無効

特殊な魔術専攻

■ 特殊な魔術専攻

名称	知識判定	取得条件	修正
汎用魔術補正	+20%	無し	魔術行使に+20% 魔術修正に+8
竜族用魔術補正	-10%	竜族である事	魔術行使に+20% 魔術修正に+4 消耗軽減に+2
魔物用魔術補正	-10%	魔物である事	魔術行使に+10% 魔術修正に+4 抵抗判定値、影響値に+10% 消耗軽減に+2
一式甲種魔術構築理論	-30%	ウィザードである事	魔術命中に+5% 魔術受貴に+10% 魔術修正に+4 魔術の効果半径に+4m
一式乙種魔術構築理論	-30%	ウィザードである事	魔術行使に+10% 魔術の持続時間にx2 消耗軽減に+4
アルクトゥルス流魔術構築理論	-10%	アルクトゥルスに何らかの縁がある事	魔術行使に+10% 消耗軽減に+2 魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります

<特殊な魔術専攻の成長>

■ 汎用魔術補正系列

名称	知識判定	取得条件	修正
汎用魔術補正ver.Ⅱ	+15%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「汎用魔術補正」	魔術行使に+25% 魔術修正に+10
汎用魔術補正ver.Ⅲ	+10%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「汎用魔術補正ver.Ⅱ」	魔術行使に+30% 魔術修正に+12
汎用魔術補正ver.Ⅳ	+5%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「汎用魔術補正ver.Ⅲ」	魔術行使に+30% 魔術命中に+5% 魔術修正に+20

■ 竜族用魔術補正系列

名称	知識判定	取得条件	修正
竜族用魔術補正ver.Ⅱ	-15%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「竜族用魔術補正」	特定属性魔術の魔術行使に+10%、威力に+3 魔術行使に+20% 魔術修正に+6 消耗軽減に+2
			特殊 特定属性魔術は自身と同じ属性となります。
竜族用魔術補正ver.Ⅲ	-20%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「竜族用魔術補正ver.Ⅱ」	特定属性魔術の魔術行使に+15%、威力に+6 魔術行使に+20% 魔術修正に+6 消耗軽減に+4
			特殊 特定属性魔術は自身と同じ属性となります。
竜族用魔術補正ver.Ⅳ	-25%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「竜族用魔術補正ver.Ⅲ」	特定属性魔術の魔術行使に+20%、威力に+9 魔術行使に+20% 魔術修正に+10 消耗軽減に+8
			特殊 特定属性魔術は自身と同じ属性となります。

■ 魔物用魔術補正系列

名称	知識判定	取得条件	修正
魔物用魔術補正ver.Ⅱ	-15%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「魔物用魔術補正」	魔術行使に+15% 魔術修正に+6 抵抗判定値、影響値に+10% 消耗軽減に+4
魔物用魔術補正ver.Ⅲ	-20%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「魔物用魔術補正ver.Ⅱ」	魔術行使に+20% 魔術修正に+8 抵抗判定値、影響値に+10% 消耗軽減に+6
魔物用魔術補正ver.Ⅳ	-25%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「魔物用魔術補正ver.Ⅲ」	魔術行使に+25% 魔術修正に+12 抵抗判定値、影響値に+10% 消耗軽減に+8

■ 一式甲種魔術構築理論系列

名称	知識判定	取得条件	修正
二式甲種魔術構築理論	-40%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「一式甲種魔術構築理論」	魔術行使に+10% 魔術受貫に+20% 魔術修正に+4 魔術の効果半径に+4m
三式甲種魔術構築理論	-50%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「二式甲種魔術構築理論」	魔術行使に+10% 魔術受貫に+20% 魔術修正に+8 魔術の効果半径に+6m
四式甲種魔術構築理論	-60%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「三式甲種魔術構築理論」	魔術行使に+15% 魔術受貫に+30% 魔術修正に+10 魔術の効果半径に+10m

■ 一式乙種魔術構築理論系列

名称	知識判定	取得条件	修正
二式乙種魔術構築理論	-40%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「一式乙種魔術構築理論」	魔術行使に+15% 魔術の射程に+10m 魔術の持続時間にx2 消耗軽減に+6
三式乙種魔術構築理論	-50%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「二式乙種魔術構築理論」	魔術行使に+20% 魔術の射程に+20m 魔術の持続時間にx2 消耗軽減に+8
四式乙種魔術構築理論	-60%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「三式乙種魔術構築理論」	魔術行使に+25% 魔術の射程に+30m 魔術の持続時間にx2 消耗軽減に+12

■ アルクトゥルス流魔術構築理論系列

名称	知識判定	取得条件	修正
アルクトゥルス流魔術構築理論ver.Ⅱ	-20%	魔術技能をDランク以上取得 魔術専攻が「アルクトゥルス流魔術構築理論」	魔術行使に+15% 消耗軽減に+4 魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります
アルクトゥルス流魔術構築理論ver.Ⅲ	-30%	魔術技能をAランク以上取得 魔術専攻が「アルクトゥルス流魔術構築理論ver.Ⅱ」	魔術行使に+20% 消耗軽減に+6 魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります
アルクトゥルス流魔術構築理論ver.Ⅳ	-40%	魔術技能をEX+ランク以上取得 魔術専攻が「アルクトゥルス流魔術構築理論ver.Ⅲ」	魔術行使に+20% 消耗軽減に+8 魔術の使用条件の魔術習熟度が2ランク低くなります

特殊な魔導理論

名称	知識判定	取得条件	修正
汎用魔導補正	+20%	無し	魔導行使に+20% 魔導修正に+8

<特殊な魔導理論の成長>

■ 汎用魔術補正

名称	知識判定	取得条件	修正
汎用魔導補正ver.Ⅱ	+15%	魔導技能をDランク以上取得 魔導理論が「汎用魔導補正」	魔導行使に+25% 魔導修正に+10
汎用魔導補正ver.Ⅲ	+10%	魔導技能をAランク以上取得 魔導理論が「汎用魔導補正ver.Ⅱ」	魔導行使に+30% 魔導修正に+12
汎用魔導補正ver.Ⅳ	+5%	魔導技能をEX+ランク以上取得 魔導理論が「汎用魔導補正ver.Ⅲ」	魔導行使に+35% 魔導修正に+20

装備品に関する特殊なルール

<装備品の入手難度について>

装備品には入手難度が設定されています。
これは、その装備品がどれ程入手し辛い物であるのかを表す指標となっています。
セッション中、或いはキャンペーンの合間にPCが装備品の入手を試みる際、GMはこの入手難度を難易度とした知性判定、或いは知覚判定を行っても構いません。
この時、盗賊技能や情報処理技能など、情報収集に用いる事が出来そうな技能を組み合わせたり、PCが装備品を入手する為の何らかの行動を提案した場合には更に修正を加えるようにしてください。

<装備品の売却について>

不必要となった装備品は冒険者ギルドや傭兵協会、或いは質屋を通じて売却する事が出来ます。
買い取り価格は新品同様の状態であれば購入価格の半額、使用感がある状態(耐久力、或いは装甲が半分まで減っている)であれば四分の一、ボロボロの状態(耐久力、或いは装甲が半分以下まで減っている)であれば一割程度となります。
余りに状態がひどい場合は買い取りを拒否しても問題はありません。

<装備品の修理について>

戦闘で使用し、摩耗した装備品は修理に出す事が出来ます。
修理費は購入価格の一割で、修理には半日程度必要です。
修理を実施すると耐久力と装甲が最大値まで回復する代わりに、装甲最大値が1点減少します。
修理した際に装甲最大値が0点となるような装備は受付を拒否されます。

<装備品の分解について>

不必要となった装備品は冒険者ギルドや傭兵協会、或いは鍛冶屋を通じて分解する事が出来ます。
手数料として200リアルを請求されますが、分解すると製造時に使用された素材の半分(端数切捨て)を得る事が出来ます。

毒・薬物

<毒に対する抵抗>

毒に対する抵抗は耐久判定によって行います。
耐久判定値に毒性値による修正を加え、成功すれば抵抗する事が出来ます。

<治療>

毒の治療は医術判定によって行います。
知力判定の基準値に医術技能のランクによる修正と治療難易度による修正を加え、成功すれば治療する事が出来ます。

<薬の調合>

薬の調合は薬学判定によって行います。
集中判定値に薬学技能のランクによる修正と調合難易度による修正を加え、成功すれば調合する事が出来ます。
ただし、薬に応じた適切な材料と機材を用意する必要があります。

<データ>

風邪薬

知識判定：+30%
毒性値：+10% 治療難易度：- 調合難易度：+20%
持続時間：1日
症状：軽い眠気
効果：朝に服用すると風邪の進行を1日止める事が出来ます。
また、その日に行う風邪の回復判定に、
+10%の修正を受けることが出来ます。
しかし、副作用として軽い眠気を伴い、
全ての判定に-5%の修正を受けてしまいます。
備考：どこにでもある普通の風邪薬です。
取引価格は20レアル程度です。

睡眠薬

知識判定：+30%
毒性値：+10% 治療難易度：+20% 調合難易度：+20%
持続時間：5時間
症状：服用して少し経過すると睡魔が襲い始め、深い眠りに落ちます。
効果：睡眠薬の効果が消えるまで深い眠りにつきます。
備考：どこにでもある普通の睡眠薬です。
取引価格は30回分で100レアル程度です。

ペノハム

知識判定：+20%
毒性値：-5% 治療難易度：-15% 調合難易度：+30%
持続時間：1時間
症状：服用すると徐々に体が麻痺し始めます。
最終的には毒の効果が消え去るまで、
体が完全に麻痺してしまいます。
効果：意識ははっきりとしています、体は痺れて動かなくなります。
そのため、一切の行動が取れなくなります。
また、痺れている間はまともに喋ることができなくなります。
備考：麻痺する程度の毒草で、麻酔などとして使用されています。
主に寒い地方に群生していることが多いようです。
取引価格は500レアル程度です。

ハリュス

知識判定：+20%
毒性値：-5% 治療難易度：-15% 調合難易度：+30%
持続時間：30分
症状：幻覚作用
効果：幻覚が見える。全ての判定に-5%の修正を受ける。
備考：幻覚作用のある麻薬。
主な入手場所は温暖な気候地帯の森の中です。

リゾイド

知識判定：+10%
毒性値：+10% 治療難易度：-5% 調合難易度：±0%
持続時間：30分、もしくは洗い落とすまで
症状：触れた部位に焼けるような痛みを与えると共に、
その部位を徐々に溶かしていきます。
効果：6ターン毎に1D5の装甲無視ダメージを受けます。
備考：かすかな刺激臭のある無色の液体。
生物の皮膚に反応し、溶かす特性を持ちます。
皮膚に素早く浸透する為、水で念入りに洗い落とす等の行為を
行わなければ長時間の痛みを伴います。

ピース

知識判定：-10%
毒性値：-10% 治療難易度：-15% 調合難易度：-30%
持続時間：1時間
症状：急速に意識を失い、仮死状態となる。
効果：ピースの効果が切れるまで仮死状態となり、
目を覚ますことはありません。
専門的知識が無いものには死んでいるようにしか見えません。
備考：特殊な調合によって作られた薬物。
人の生命活動を一時的に停止させる事が出来ます。
入手は難しく、ごく希にですが裏社会に出回る事があるようです。

パラライザー

知識判定：-20%(グランツ族であれば±0%)
毒性値：-20% 治療難易度：-20% 調合難易度：-30%
持続時間：5分
症状：即効性の毒で、血液に混じると同時に体から力が抜けていきます。
効果：意識ははっきりとしています、
自身の力を十分に発揮出来なくなります。
一時的に筋力ランクが3ランク低いものとして扱われます。
(Gランクを下回ることはありません)
備考：グランツ族が調合し、使用している即効性の毒です。
体格的に劣る自分達の戦闘力を補助する目的で生み出されました。
入手は難しく、
グランツ族でも極一部の者だけが手に入れる事が出来ます。

エリキシル

知識判定：-30%
毒性値：-30% 治療難易度：- 調合難易度：-50%
持続時間：1日
症状：特になし
効果：朝に服用すると病気の進行を1日止める事が出来ます。
また、その日に行う病気の回復判定に+20%の修正を
受けることが出来ます。
備考：万病に効くと言われている奇跡の薬。
本当に実在するのかも怪しい薬ではありますが、
古代王国時代に研究がすすめられ、
調合が行われていたと言われています。
その為、遺跡から稀に試験薬と思われる物が見つかる事があり、
500,000レアルという高価で取引されています。
上記のデータは正常に調合された際のデータとなっていますが、
試験薬の中には調合にミスがあり、
様々な副作用を伴う物も確認されています。

病気

<病気に対する抵抗>

病気に対する抵抗は耐久判定によって行います。
耐久判定の基準値に抵抗難易度による修正を加え、成功すれば抵抗する事が出来ます。

<治療>

病気の治療は医術判定によって行います。
知力判定の基準値に医術技能のランクによる修正と治療難易度による修正を加え、成功すれば深度を1つ下げる事が出来ます。
深度が0になれば、病気は完全に治療された事になります。
治療は進行速度時間の間に1度だけ行う事が出来ます。

<病気の進行と回復>

病気は進行速度に書かれた時間が経過すると抵抗判定をしなくてはなりません。
この時、失敗した場合は深度が1つ上昇します。
成功した場合、耐久判定の基準値に回復難易度による修正を加えたものを目標とした判定を行う事が出来ます。
これに成功すると深度が1つ減少し、治療の時と同じように0になれば病気から回復する事が出来ます。

<データ>

風邪

知識判定：+30%
治療難易度：+10%
進行速度：1日 抵抗難易度：+20% 回復難易度：+10%
致死深度：7
伝染力：そこそこ
症状：咳、くしゃみ、発熱、頭痛、目眩、鼻水、下痢、その他
効果：深度1~2の間は体がだるく、全ての判定に-5%の修正を受けます。
深度3~4では修正が-10%に上昇します。
深度5~6では意識が朦朧とし、
全ての判定に-20%の修正を受けます。
備考：ただの風邪です。
侮ると死亡する可能性があるので注意が必要です。

虚脱病

知識判定：+20%
治療難易度：-40%
進行速度：1週間 抵抗難易度：+10% 回復難易度：-30%
致死深度：5
伝染力：無し
症状：虚脱感、頭痛、目眩
効果：深度1の間は体がだるく、全ての判定に-5%の修正を受けます。
深度2~3では修正が-10%に上昇します。
深度4では意識が朦朧とし、全ての判定に-20%の修正を受けます。
備考：生命力が段々弱っていく原因不明の病です。
人類がシエン星系に移住してから発生するようになり、
様々な説が提唱されましたが原因の究明には至っていません。

眠呪病

知識判定：+10%
治療難易度：-20%
進行速度：1週間 抵抗難易度：+10% 回復難易度：-10%
致死深度：なし
伝染力：無し
症状：絶え間無い睡魔
効果：深度1の間は体がだるく、全ての判定に-5%の修正を受けます。
一度眠ると中々起きられなくなり始めます。
深度2では修正が-10%に上昇します。
深度3では意識が朦朧とし、全ての判定に-20%の修正を受けます。
この頃から一日の大半を寝て過ごすようになります。
深度4では死んだように眠り続け、目を覚まさなくなります。
この状態が続けば、栄養を摂取する事が出来ず、
やがて衰弱死するでしょう。
備考：直接的に命に関わる病気ではありませんが、
治療が難しく、大変危険性の高い病気の一つです。
人類がシエン星系に移住してから発生するようになり、
様々な説が提唱されましたが原因の究明には至っていません。

NDV-V1感染症

知識判定：-10%
治療難易度：-20%
進行速度：1日 抵抗難易度：-10% 回復難易度：-20%
致死深度：4
伝染力：なし
症状：寒気、目眩、虚脱感
効果：深度1では軽い虚脱感と目眩、寒気を覚え始めます。
深度2になると意識が朦朧とし始め、
全ての判定に-10%の修正をうけます。寒気がひどくなり始めます。
深度3では意識を失い、植物状態に陥ります。
備考：翼族戦争時にUNITYが使用した神経破壊ウイルスによって、
徐々に体組織を破壊され、死に至ります。
深度3から感染者は全ての感覚を失い、
何も感じないまま死に至ります。

NDV-V2感染症

知識判定：-15%
治療難易度：-25%
進行速度：1日 抵抗難易度：-15% 回復難易度：-25%
致死深度：3
伝染力：なし
症状：寒気、吐き気、虚脱感
効果：深度1ではひどい虚脱感と吐き気、寒気を覚え始めます。
深度2では意識を失い、植物状態に陥ります。
備考：翼族戦争時にUNITYが使用した神経破壊ウイルスによって、
徐々に体組織を破壊され、死に至ります。
NDV-V1の強化型の為、症状は急激に悪化していきます。
深度2から感染者は全ての感覚を失い、
何も感じないまま死に至ります。

カースブラッド

知識判定：-10%
治療難易度：-40%
進行速度：2日 抵抗難易度：-30% 回復難易度：-40%
致死深度：なし
伝染力：低い
症状：喉の渇き、発熱、目眩、その他
効果：深度1の間は妙に喉の渇きを覚えるようになります。
深度2では脱力感を覚え始め、
すべての行為に-10%の修正を受けます。
深度3では意識が朦朧とし、全ての判定に-20%の修正を受けます。
深度4~6では血を飲みたいという欲求に駆られます。
深度7に達するともう二度と回復する事はありません。
血の欲求にすべてを支配され、人を襲うようになります。
特記事項「カースブラッド」を取得します。
備考：空気中の魔力濃度の異常によって引き起こされる、
と言われている吸血病。
明確な発症原因は解明されておらず、
確固たる対処法も発見されていません。
ただ一つ言える事は大変危険な病気である、という事だけです。

デーモンディジース

知識判定：-20%
治療難易度：-30%
進行速度：1週間 抵抗難易度：-15% 回復難易度：-25%
致死深度：なし
伝染力：なし
症状：体に力が満ちてくるのを感じる、幻覚
効果：深度1の病状では筋力判定値、影響値に+5%、
効果値に+2の効果を受け、
幻覚により筋力を除くすべての判定に-5%の修正を受けます。
深度2の病状では筋力判定値、影響値に+10%、
効果値に+4の効果を受け、
幻覚により筋力を除くすべての判定に-10%の修正を受けます。
深度3になると筋力判定値、影響値に+15%、
効果値に+6の効果が見られ、
幻覚により筋力を除くすべての判定に-15%の修正を受けます。
また、少しずつ自我がなくなり始めます。
深度4に達すると感染者は「デミ・ビースト」となり、
完全に自我を失ってしまいます。
ここまで達してしまうと二度と回復する事はありません。
特記事項「デミ・ビースト」を取得します。
備考：デーモンズナッツを服用することによって感染する病気です。
初めのうちは筋力が増強される程度の効果しかありませんが、
早くて1ヶ月もすると感染者は完全に異形の怪物へと
変化してしまいます。
そうなるってしまうと元に戻す手段はなくなってしまいます。

戦闘データ

<戦闘データについて>

■一般

識別

識別判定の際に加算される修正値です。

技能

キャラクターの習得している技能の一覧です。

集

キャラクターの集中ランクです。

敏

キャラクターの敏捷ランクです。

知

キャラクターの知力ランクです。

覚

キャラクターの知覚ランクです。

筋

キャラクターの筋力ランクです。

耐

キャラクターの耐久ランクです。

魔

キャラクターの魔力ランクです。

抵

キャラクターの抵抗ランクです。

甲

キャラクターの装甲です。

精防

キャラクターの精神防御です。

特記

キャラクターの特記事項の一覧です。

■攻撃

命

その攻撃手段の命中です。

防

その攻撃手段の防御です。

貫

その攻撃手段の受貫です。

射

その攻撃手段の射程です。

威

その攻撃手段の威力です。

甲

その攻撃手段の装甲です。

属

その攻撃手段が持つ属性です。

抵

その攻撃手段に対する抵抗判定の修正値です。

効

その攻撃手段が持つ特殊な効果です。

■魔術

習熟

その魔術系統の魔術習熟度です。

使

その魔術系統の魔術行使です。

貫

その魔術系統の魔術受貫です。

修

その魔術系統の魔術修正です。

減

その魔術系統の消耗軽減値です。

■魔導

使

その魔導系統の魔導行使です。

貫

その魔導系統の魔導受貫です。

修

その魔導系統の魔導修正です。

減

その魔導系統の消耗軽減です。

<人間>

ニュートラルの一般人		ランク: G	属性: 無
識別: +20%	技能: 知識.G		
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C			
耐久: 45 限界耐久: 12 精神: 27 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 1 精防: 4			
特記: 秘められた素質			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
パンチ	命: 35% 防: 35% 貫: -20% 射: 近接		
	威: 2D10-5 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
どこにでもいるニュートラルの一般人です。			
職業に応じて様々な技能を身につけています。			
生命力は強いですが、窮地を脱するだけの技量はありません。			

ダルクの一般人		ランク: G	属性: 無
識別: +20%	技能: 知識.G		
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. C 抵. D			
耐久: 35 限界耐久: 9 精神: 22 魔力容量: 15 魔力: 15 魔力回復: 5			
展開: 5(1) 放出: 5(1) 持続: 5(2) 回避: -20% 甲: 1 精防: 3			
特記: 多彩な才能、低速老化			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
パンチ	命: 35% 防: 35% 貫: -20% 射: 近接		
	威: 2D10-5 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
ラーナダルク王国内であれば比較的人口の多いダルクの一般人。			
見た目ではニュートラルと判別が付きませんが、			
魔力を扱えるものであれば瞬時に判断する事が可能です。			

エルフィスの一般人		ランク: G	属性: 無
識別: +20%	技能: 知識.G		
能力: 集. C 敏. C 知. B 覚. C 筋. D 耐. D 魔. A 抵. C			
耐久: 31 限界耐久: 8 精神: 12 魔力容量: 20 魔力: 20 魔力回復: 16			
展開: 10(2) 放出: 10(2) 持続: 10(5) 回避: -20% 甲: 1 精防: 4			
特記: 不老、魔力視認、魔術の素質			
言語: 上位ルーシェン語、下位ルーシェン語、エルフィス語			
【攻撃】			
パンチ	命: 35% 防: 35% 貫: -20% 射: 近接		
	威: 2D10-7 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
エルフィスの街や集落にいる一般人です。			
職業に応じて様々な技能を身につけています。			
魔術の適正を持っていますが、鍛練を積んでいない為、使う事は出来ません。			

グランツの一般人		ランク: G	属性: 無
識別: +20%	技能: 知識.G		
能力: 集. B 敏. A 知. C 覚. C 筋. D 耐. D 魔. E 抵. C			
耐久: 36 限界耐久: 9 精神: 22 魔力容量: 10 魔力: 10 魔力回復: 5			
展開: 3(0) 放出: 3(0) 持続: 3(1) 回避: -5% 甲: 1 精防: 4			
特記: 不老、俊敏、多彩な才能			
言語: 上位ルーシェン語、下位ルーシェン語、エルフィス語			
【攻撃】			
パンチ	命: 40% 防: 35% 貫: -20% 射: 近接		
	威: 2D10-7 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
種族を問わず、大抵の街や集落にいるグランツの一般人です。			
職業に応じて様々な技能を身につけています。			
彼らの多くは流浪の民として商売で生計を立てている者か、			
持ち前の技術力を生かして技師として働いている者になります。			

アーノンの一般人		ランク: G	属性: 無
識別: +20%	技能: 知識.G		
能力: 集. C 敏. D 知. C 覚. B 筋. B 耐. B 魔. G 抵. C			
耐久: 49 限界耐久: 13 精神: 27 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -25% 甲: 1 精防: 4			
特記: 暗視、多彩な才能			
言語: 下位ルーシェン語、アーノン語			
【攻撃】			
パンチ	命: 35% 防: 40% 貫: -20% 射: 近接		
	威: 2D10-3 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
鉱山近くに集落を構えるアーノンの一般人です。			
職業に応じて様々な技能を身につけています。			
日々の肉体労働で鍛え上げられた逞しい肉体を持ちます。			

フェルトの一般人		ランク: G	属性: 無
識別: +20%	技能: 野外.G		
能力: 集. C 敏. B 知. C 覚. C 筋. E 耐. E 魔. B 抵. B			
耐久: 22 限界耐久: 6 精神: 10 魔力容量: 27 魔力: 25 魔力回復: 10			
展開: 5(1) 放出: 5(1) 持続: 5(2) 回避: -5% 甲: 1 精防: 5			
特記: 小人、気配遮断、飛行、飛行適正			
言語: 下位ルーシェン語、ティウス語			
【攻撃】			
パンチ	命: 35% 防: 35% 貫: -20% 射: 近接		
	威: 2D10-14 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
森の中で暮らすフェルトの一般人です。			
職業に応じて様々な技能を身につけています。			
彼らの多くはハチミツや薬草の採取などに従事しています。			

ロイロイの一般人 ランク: G 属性: 無

識別: +20% 技能: 知識.G
 能力: 集. C 敏. C 知. B 覚. C 筋. D 耐. D 魔. C 抵. C
 耐久: 31 限界耐久: 8 精神: 17 魔力容量: 20 魔力: 20 魔力回復: 12
 展開: 8(1) 放出: 8(2) 持続: 8(4) 回避: -20% 甲: 1 精防: 4
 特記: 森の長老、魔術への過正
 言語: 下位ルーシェン語、ティウス語

【攻撃】
 パンチ 命: 35% 防: 35% 貫: -20% 射: 近接
 威: 2D10-7 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 深い森の中に集落を構えるロイロイの一般人です。
 職業に応じて様々な技能を身につけています。
 彼らの多くはフェルトと共に生活し、村の賢者として過ごしています。

アルマチュアの一般人 ランク: G 属性: 無

識別: +20% 技能: 野外.G
 能力: 集. D 敏. D 知. E 覚. B 筋. A 耐. A 魔. G 抵. D
 耐久: 58 限界耐久: 15 精神: 32 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -25% 甲: 1 精防: 3
 特記: 暗視、水中適応、鱗の皮膚
 言語: 下位ルーシェン語、アルマチュア語

【攻撃】
 パンチ 命: 30% 防: 40% 貫: -20% 射: 近接
 威: 2D10-1 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 沼や険しい山々に集落を構えるアルマチュアの一般人です。
 職業に応じて様々な技能を身につけています。
 彼らの多くが傭兵として集落を出てしまっていますが、残った彼らは狩猟や牧畜で生計を立てています。
 鱗の皮膚により物理ダメージを5点軽減します。

カテドールの一般人 ランク: G 属性: 無

識別: +20% 技能: 知識.G
 能力: 集. D 敏. C 知. A 覚. C 筋. D 耐. D 魔. G 抵. A
 耐久: 35 限界耐久: 9 精神: 27 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 1 精防: 6
 特記: 多彩な才能、高速思考
 言語: トゥルー語、カテドール語

【攻撃】
 パンチ 命: 30% 防: 35% 貫: -20% 射: 近接
 威: 2D10-7 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 カルド連邦を構成する四種族の一つ、カテドールの一般人です。
 学者や技師、教師などといった知識を要求される職に就いている者が多く、
 第三次産業の大部分を彼らが占めています。
 一部の者は下士官や参謀としてカルド連邦軍に属し、その知力を遺憾なく発揮しています。

ルマンの一般人 ランク: G 属性: 無

識別: +20% 技能: 知識.G
 能力: 集. A 敏. C 知. D 覚. C 筋. D 耐. D 魔. G 抵. A
 耐久: 40 限界耐久: 10 精神: 37 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 1 精防: 6
 特記: 多彩な才能、両手利き
 言語: トゥルー語、ルマン語、カテドール語

【攻撃】
 パンチ 命: 45% 防: 35% 貫: -20% 射: 近接
 威: 2D10-7 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 カルド連邦を構成する四種族の一つ、ルマンの一般人です。
 工場の工具や職人など器用さを要求される職に就いている者が多く、
 第二次産業の大部分を彼らが占めています。
 一部の者は補給部隊等といった後方勤務でカルド連邦軍に属している者もいるようです。

ドルフの一般人 ランク: G 属性: 無

識別: +20% 技能: 知識.G
 能力: 集. D 敏. D 知. D 覚. C 筋. A 耐. A 魔. G 抵. A
 耐久: 50 限界耐久: 13 精神: 27 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -25% 甲: 1 精防: 6
 特記: 多彩な才能、怪力
 言語: トゥルー語、ドルフ語、カテドール語

【攻撃】
 パンチ 命: 30% 防: 35% 貫: -20% 射: 近接
 威: 2D10+4 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 カルド連邦を構成する四種族の一つ、ドルフの一般人です。
 農林業や鉱山の工夫など肉体的な強さを要求される職に就いている者が多く、
 第一次産業の大部分を彼らが占めています。
 また、カルド連邦軍の兵役に就いている者も多く、
 ニュートラルと共に最前線の戦いを担当しています。

フェイミーアの一般人 ランク: G 属性: 無

識別: +20% 技能: 知識.G
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. B 耐. B 魔. G 抵. D
 耐久: 65 限界耐久: 33 精神: 27 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 1 精防: 3
 特記: 痛覚遮断、強靭な生命力
 言語: トゥルー語、フェイメール語

【攻撃】
 パンチ 命: 35% 防: 35% 貫: -20% 射: 近接
 威: 2D10-3 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 星間戦争勃発前にシエン星系に出稼ぎ労働者として移住したフェイミーアの一般人です。
 星間戦争時には迫害や隔離される事も少なくありませんでしたが、
 翼族戦争以降は同じシエン星系に住む民としてある程度の地位が保障されています。

アルクトゥルスの一般人 ランク: G 属性: 無

識別: +20% 技能: 知識.G
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. D 魔. A 抵. C
 耐久: 31 限界耐久: 8 精神: 12 魔力容量: 30 魔力: 30 魔力回復: 18
 展開: 10(2) 放出: 10(2) 持続: 10(5) 回避: -20% 甲: 1 精防: 4
 特記: 飛行、飛行適正、魔力視認、魔法の素質
 言語: トゥルー語、アルクイリア語

【攻撃】
 パンチ 命: 35% 防: 35% 貫: -20% 射: 近接
 威: 2D10-5 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 翼族戦争終結後にラーナダルク王国内で生活しているアルクトゥルスの一般人です。
 部族単位で行動する彼らは非戦闘員も多く、
 穏健派を中心に戦争で戦闘員を失った多くの部族がラーナダルク王国によって保護されています。

ニュートラルの自警団員 ランク: G 属性: 無

識別: +20% 技能: 知識.G
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C
 耐久: 45 限界耐久: 12 精神: 27 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 1 精防: 4
 特記: 秘められた素質
 言語: トゥルー語

【攻撃】(通常装備)
 ショートスピア 命: 25% 防: 25% 貫: -15% 射: 近接
 威: 5D10 耐久: 70 甲: 12 属: 無

【攻撃】(銃火器装備)
 ナイフ 命: 35% 防: 35% 貫: -20% 射: 近接
 威: 4D10-5 耐久: 40 甲: 7 属: 無

 エンリル小銃 命: 25% 防: 30% 貫: -5% 射: 120m
 (装弾数:1) 威: 5D10+5 耐久: 60 甲: 16 属: 無

【備考】
 総暦2175年に地方の村々で発足した自警団の一般的な団員。
 彼らの多くは普段は農耕に従事し、有事の際に武装して戦います。
 やる気はあるものの技量は低く、役不足感が否めません。
 粗末な武器で武装している事が大半ですが、稀に銃火器で武装している自警団も存在しています。

ニュートラルの熟練自警団員 ランク: G 属性: 無

識別: +20% 技能: 知識.G、野外.G
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C
 耐久: 45 限界耐久: 12 精神: 27 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 2 精防: 4
 特記: 秘められた素質
 言語: トゥルー語

【攻撃】(通常装備)
 クロスボウ 命: 50% 防: 25% 貫: +5% 射: 120m
 威: 5D10+4 耐久: 45 甲: 5 属: 無

【攻撃】(銃火器装備)
 ナイフ 命: 35% 防: 35% 貫: -20% 射: 近接
 威: 4D10-5 耐久: 40 甲: 7 属: 無
 エンリル小銃 命: 45% 防: 30% 貫: +15% 射: 120m
 (装弾数:1) 威: 5D10+10 耐久: 60 甲: 16 属: 無

【備考】
 総隊2175年に地方の村々で発足した自警団の団員。
 漁師としての技術を狙撃兵として生かし、銃火器を優先的に配備されています。
 しかし、戦闘要員としての技量は他の団員に比べれば幾分かマシというレベルであり、本格的な戦闘に耐え得るものではありません。

エルフィスの警護兵 ランク: F 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.F、魔術.G、知識.G
 能力: 集. C 敏. C 知. B 覚. C 筋. D 耐. D 魔. A 抵. C
 耐久: 51 限界耐久: 13 精神: 15 魔力容量: 20 魔力: 30 魔力回復: 16
 展開: 12(2) 放出: 12(3) 持続: 12(6) 回避: +5% 甲: 7 精防: 4
 戦闘スタイル: エルフィス流武術
 魔術専攻: エルフィス式魔術構築理論
 特記: 不老、魔力視認、魔術の素質
 言語: 上位ルーシェン語、下位ルーシェン語、エルフィス語

【攻撃】
 ピアース 命: 55% 防: 55% 貫: +10% 射: 近接
 威: 5D10+15 耐久: 80 甲: 9 属: 無
 スモールシールド 命: 35% 防: 65% 貫: +5% 射: 近接
 威: 3D10+7 耐久: 50 甲: 15 属: 無
 ショートボウ 命: 60% 防: 60% 貫: +10% 射: 148m
 (装弾数:1) 威: 5D10+13 耐久: 40 甲: 5 属: 無

【魔術】
 炎属性魔術 習熟: F 使: 70% 貫: ±0% 修: +9 減: 3
 水属性魔術 習熟: F 使: 70% 貫: ±0% 修: +9 減: 3
 風属性魔術 習熟: F 使: 70% 貫: ±0% 修: +9 減: 3
 地属性魔術 習熟: F 使: 70% 貫: ±0% 修: +9 減: 3
 治癒魔術 習熟: G 使: 60% 貫: ±0% 修: +4 減: 2

【備考】
 街や集落の安全を守る警護隊の隊員です。
 僅かながらも魔術を扱え、魔法戦士として最低限の技量を持ちます。

エルフィスの警護兵長 ランク: D 属性: 無

識別: -10% 技能: 武術.D、魔術.F、知識.F
 能力: 集. C 敏. C 知. B 覚. C 筋. D 耐. D 魔. A 抵. C
 耐久: 71 限界耐久: 18 精神: 20 魔力容量: 20 魔力: 40 魔力回復: 16
 展開: 15(3) 放出: 15(3) 持続: 15(7) 回避: +15% 甲: 7 精防: 4
 戦闘スタイル: エルフィス流武術二型
 魔術専攻: エルフィス式魔術構築理論
 特記: 不老、魔力視認、魔術の素質
 言語: 上位ルーシェン語、下位ルーシェン語、エルフィス語

【攻撃】
 ピアース 命: 70% 防: 70% 貫: +20% 射: 近接
 威: 5D10+24 耐久: 80 甲: 9 属: 無
 スモールシールド 命: 45% 防: 75% 貫: +15% 射: 近接
 威: 3D10+13 耐久: 50 甲: 15 属: 無
 ショートボウ 命: 75% 防: 75% 貫: +20% 射: 148m
 (装弾数:1) 威: 5D10+22 耐久: 40 甲: 5 属: 無

【魔術】
 炎属性魔術 習熟: F 使: 75% 貫: +5% 修: +12 減: 5
 水属性魔術 習熟: F 使: 75% 貫: +5% 修: +12 減: 5
 風属性魔術 習熟: F 使: 75% 貫: +5% 修: +12 減: 5
 地属性魔術 習熟: F 使: 75% 貫: +5% 修: +12 減: 5
 治癒魔術 習熟: E 使: 70% 貫: +10% 修: +11 減: 6

【備考】
 熟達した技量を持つ警護隊の隊長です。
 基本的な能力は一般の警護兵と変わりませんが、より戦士としての技量が向上しています。

グランツの警護兵 ランク: F 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.F、知識.G
 能力: 集. B 敏. A 知. C 覚. C 筋. D 耐. D 魔. E 抵. C
 耐久: 66 限界耐久: 17 精神: 25 魔力容量: 10 魔力: 10 魔力回復: 5
 展開: 3(0) 放出: 3(0) 持続: 3(1) 回避: +25% 甲: 7 精防: 4
 戦闘スタイル: グランツ流武術
 特記: 不老、俊敏、多彩な才能
 言語: 上位ルーシェン語、下位ルーシェン語、エルフィス語

【攻撃】
 グランツソード 命: 70% 防: 70% 貫: +15% 射: 近接
 威: 5D10+4 耐久: 45 甲: 8 属: 無
 アームシールド 命: 45% 防: 65% 貫: +15% 射: 近接
 威: 3D10+1 耐久: 50 甲: 8 属: 無
 リリィ小銃 命: 65% 防: 65% 貫: +30% 射: 140m
 (装弾数:5) 威: 4D10+15 耐久: 55 甲: 16 属: 無

【備考】
 集落や隊商の警備を任務とする警護隊の隊員です。
 総隊2175年時点では性能の高いリリィ小銃を装備し、彼ら自身の技量も低くは無い為、野党達からは恐れられています。

グランツの警護兵長 ランク: D 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.D、知識.F
 能力: 集. B 敏. A 知. C 覚. C 筋. D 耐. D 魔. E 抵. C
 耐久: 96 限界耐久: 24 精神: 30 魔力容量: 10 魔力: 10 魔力回復: 5
 展開: 3(0) 放出: 3(0) 持続: 3(1) 回避: +35% 甲: 7 精防: 4
 戦闘スタイル: グランツ流武術二型
 特記: 不老、俊敏、多彩な才能
 言語: 上位ルーシェン語、下位ルーシェン語、エルフィス語

【攻撃】
 グランツソード 命: 85% 防: 80% 貫: +25% 射: 近接
 威: 5D10+10 耐久: 45 甲: 8 属: 無
 アームシールド 命: 60% 防: 75% 貫: +25% 射: 近接
 威: 3D10+7 耐久: 50 甲: 8 属: 無
 リリィ小銃 命: 80% 防: 75% 貫: +40% 射: 140m
 (装弾数:5) 威: 4D10+21 耐久: 55 甲: 16 属: 無

【備考】
 熟達した技量を持つ警護隊の隊長です。
 基本的な能力は一般の警護兵と変わりませんが、より戦士としての技量が向上しています。

アーノンの警護兵 ランク: F 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.F、知識.G
 能力: 集. C 敏. D 知. C 覚. B 筋. B 耐. B 魔. G 抵. C
 耐久: 89 限界耐久: 23 精神: 30 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -5% 甲: 15 精防: 4
 戦闘スタイル: アーノン流武術
 特記: 暗視、多彩な才能
 言語: 下位ルーシェン語、アーノン語

【攻撃】
 バトルアックス 命: 45% 防: 50% 貫: ±0% 射: 近接
 威: 6D10+19 耐久: 95 甲: 17 属: 無
 ラージシールド 命: 40% 防: 75% 貫: -10% 射: 近接
 威: 3D10+21 耐久: 90 甲: 15 属: 無
 備考: 回避に-5%の修正

【備考】
 集落や鉱山の警備を任務とする警護隊の隊員です。
 原始的な武器を装備してはいますが、彼らの持つ力と合わせる事によって圧倒的な戦闘力を発揮します。
 アーノン流武術により、薙ぎ払い時の命中修正に+10%の修正を受けます。

アーノンの警護兵長 ランク: D 属性: 無

識別: -10% 技能: 武術.D、知識.F
 能力: 集. C 敏. D 知. C 覚. B 筋. B 耐. B 魔. G 抵. C
 耐久: 129 限界耐久: 33 精神: 35 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 15 精防: 4
 戦闘スタイル: アーノン流武術二型
 特記: 暗視、多彩な才能
 言語: 下位ルーシェン語、アーノン語

【攻撃】
 バトルアックス 命: 55% 防: 60% 貫: +15% 射: 近接
 威: 6D10+29 耐久: 95 甲: 17 属: 無
 ラージシールド 命: 50% 防: 85% 貫: +5% 射: 近接
 威: 3D10+31 耐久: 90 甲: 15 属: 無
 備考: 回避に-5%の修正

【備考】
 熟達した技量を持つ警護隊の隊長です。
 基本的な能力は一般の警護兵と変わりませんが、より戦士としての技量が向上しています。
 アーノン流武術二型により、薙ぎ払い時の命中修正に+15%の修正を受けます。

フェルトの戦士 ランク: F 属性: 無

識別: -10% 技能: 武術.F、野外.G
 能力: 集. C 敏. B 知. C 覚. C 筋. E 耐. E 魔. B 抵. B
 耐久: 32 限界耐久: 8 精神: 15 魔力容量: 25 魔力: 25 魔力回復: 10
 展開: 5(1) 放出: 5(1) 持続: 5(2) 回避: +25% 甲: 5 精防: 5
 戦闘スタイル: フェルト流槍術
 特記: 小人、気配遮断、飛行、飛行適正
 言語: 下位ルーシェン語、ティウス語

【攻撃】
 フェルズピアーク 命: 55% 防: 55% 貫: +10% 射: 近接
 威: 4D10+6 耐久: 50 甲: 10 属: 無
 フェルズトレイル 命: 55% 防: 55% 貫: +10% 射: 91m
 (装弾数:1) 威: 4D10-3 耐久: 30 甲: 5 属: 無

【備考】
 森の巡回警備や集落の安全を守るフェルトの戦士です。
 機動性で相手を翻弄し、弱点を正確に突く攻撃を得意としています。
 血気盛んな者が多く、揉め事に巻き込まれた際には対応に注意が必要です。
 フェルト流槍術により、攻撃対象の装甲に-4(0より低い値にはなりません)の修正を与えます。

フェルトの熟練戦士 ランク: D 属性: 無

識別: -20% 技能: 武術.D、野外.F、知識.G
 能力: 集. C 敏. B 知. C 覚. C 筋. E 耐. E 魔. B 抵. B
 耐久: 42 限界耐久: 11 精神: 20 魔力容量: 25 魔力: 25 魔力回復: 10
 展開: 5(1) 放出: 5(1) 持続: 5(2) 回避: +40% 甲: 5 精防: 5
 戦闘スタイル: フェルト流双剣術二型
 特記: 小人、気配遮断、飛行、飛行適正
 言語: 下位ルーシェン語、ティウス語

【攻撃】

フェルズナーク(右手)	命: 70%	防: 70%	貫: +15%	射: 近接
	威: 4D10+7		耐久: 50	甲: 8 属: 無
フェルズナーク(左手)	命: 50%	防: 50%	貫: +15%	射: 近接
	威: 4D10+7		耐久: 50	甲: 8 属: 無
フェルストレイル	命: 65%	防: 65%	貫: +20%	射: 91m
(装弾数:1)	威: 4D10+3		耐久: 30	甲: 5 属: 無

【備考】
 フェルトの戦士達の中でも高い技量を持つ熟練の戦士です。
 威力こそ低いものの二本の剣から繰り出される連撃は十分な有威となります。
 フェルト流双剣術二型により、両手攻撃時の命中修正に+15%の修正を受けます。

アルマチュアの戦士 ランク: F 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.F、野外.G
 能力: 集. D 敏. D 知. E 覚. B 筋. A 耐. A 魔. G 抵. D
 耐久: 108 限界耐久: 27 精神: 35 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -5% 甲: 15 精防: 3
 戦闘スタイル: アルマチュア流武術
 特記: 暗視、水中適応、鱗の皮膚
 言語: 下位ルーシェン語、アルマチュア語

【攻撃】

ブロードソード	命: 50%	防: 60%	貫: +15%	射: 近接
	威: 6D10+16		耐久: 90	甲: 15 属: 無
ラージシールド	命: 35%	防: 75%	貫: ±0%	射: 近接
	威: 3D10+21		耐久: 90	甲: 15 属: 無
コンボジットボウ	命: 40%	防: 50%	貫: +20%	射: 224m
(装弾数:1)	威: 7D10+9		耐久: 75	甲: 10 属: 無

【備考】
 集落の安全を守るために傭兵とはならずに残っているアルマチュアの戦士です。
 彼らの持つ戦闘センスに加えて練度も高く、相対する場合にはかなりの強敵となるでしょう。
 鱗の皮膚により物理ダメージを5点軽減します。
 アルマチュア流武術により、攻撃対象の装甲に-4(0より低い値にはなりません)の修正を与えます。

アルマチュアの熟練戦士 ランク: D 属性: 無

識別: -10% 技能: 武術.D、野外.F、知識.G
 能力: 集. D 敏. D 知. E 覚. B 筋. A 耐. A 魔. G 抵. D
 耐久: 158 限界耐久: 40 精神: 40 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 15 精防: 3
 戦闘スタイル: アルマチュア流武術二型
 特記: 暗視、水中適応、鱗の皮膚
 言語: 下位ルーシェン語、アルマチュア語

【攻撃】

ブロードソード	命: 65%	防: 75%	貫: +25%	射: 近接
	威: 6D10+25		耐久: 90	甲: 15 属: 無
ラージシールド	命: 45%	防: 85%	貫: +10%	射: 近接
	威: 3D10+27		耐久: 90	甲: 15 属: 無
コンボジットボウ	命: 50%	防: 60%	貫: +30%	射: 224m
(装弾数:1)	威: 7D10+15		耐久: 75	甲: 10 属: 無

【備考】
 アルマチュアの戦士達の中でも高い技量を持つ熟練の戦士です。
 彼ら繰り出す力強い一撃はその見た目に反して相手の弱点を正確無比に貫きます。
 鱗の皮膚により物理ダメージを5点軽減します。
 アルマチュア流武術二型により、攻撃対象の装甲に-6(0より低い値にはなりません)の修正を与えます。

ニュートラルの傭兵 ランク: D 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.D、野外.E、知識.E
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C
 耐久: 125 限界耐久: 32 精神: 35 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +20% 甲: 8 精防: 4
 戦闘スタイル: 傭兵流剣術二型
 特記: 秘められた素質
 言語: トゥルー語

【攻撃】

ロングソード	命: 70%	防: 70%	貫: +15%	射: 近接
	威: 6D10+23		耐久: 80	甲: 15 属: 無
ショートソード	命: 75%	防: 75%	貫: +15%	射: 近接
	威: 6D10+23		耐久: 80	甲: 10 属: 無
ライフルボウ	命: 50%	防: 60%	貫: +25%	射: 250m
(装弾数:1)	威: 6D10+20		耐久: 70	甲: 14 属: 無

【備考】
 報酬次第ではどんな仕事も請け負う熟練の傭兵。
 基本的に傭兵協会に属しており、彼らなりのルールは存在しています。

ニュートラルの傭兵(銃火器装備) ランク: D 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.D、野外.E、知識.E
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C
 耐久: 125 限界耐久: 32 精神: 35 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 4 精防: 4
 戦闘スタイル: 傭兵流剣術二型
 特記: 秘められた素質
 言語: トゥルー語

【攻撃】

ロングソード	命: 60%	防: 60%	貫: +15%	射: 近接
	威: 6D10+9		耐久: 80	甲: 15 属: 無
ショートソード	命: 65%	防: 65%	貫: +15%	射: 近接
	威: 6D10+9		耐久: 80	甲: 10 属: 無
ウェルナー小銃	命: 70%	防: 75%	貫: +40%	射: 120m
(装弾数:6)	威: 5D10+33		耐久: 70	甲: 16 属: 無

【備考】
 傭兵協会製の銃火器を装備した熟練の傭兵。
 正確な射撃能力を持ち、射程距離ぎりぎりからの狙撃を試みます。
 傭兵流射撃術二型により、乱戦時の味方誤射無効となります。

エルフィスの傭兵 ランク: D 属性: 無

識別: -10% 技能: 武術.E、魔術.D、野外.E、知識.E
 能力: 集. C 敏. C 知. B 覚. C 筋. D 耐. D 魔. A 抵. C
 耐久: 68 限界耐久: 17 精神: 20 魔力容量: 20 魔力: 60 魔力回復: 16
 展開: 20(4) 放出: 20(5) 持続: 20(10) 回避: +10% 甲: 7 精防: 4
 戦闘スタイル: エルフィス流武術
 魔術専攻: エルフィス式魔術構築理論(シエン)
 特記: 不老、魔力視認、魔術の素質
 言語: トゥルー語、上位ルーシェン語、下位ルーシェン語、エルフィス語

【攻撃】

ピアース	命: 60%	防: 60%	貫: +15%	射: 近接
	威: 5D10+18		耐久: 80	甲: 9 属: 無
スモールシールド	命: 40%	防: 70%	貫: +10%	射: 近接
	威: 3D10+10		耐久: 50	甲: 15 属: 無
ショートボウ	命: 65%	防: 65%	貫: +15%	射: 148m
(装弾数:1)	威: 5D10+16		耐久: 40	甲: 5 属: 無

【魔術】

炎属性魔術	習熟: E 使: 90%	貫: +15%	修: +20	減: 10
水属性魔術	習熟: E 使: 90%	貫: +15%	修: +20	減: 10
風属性魔術	習熟: E 使: 90%	貫: +15%	修: +20	減: 10
地属性魔術	習熟: E 使: 90%	貫: +15%	修: +20	減: 10
光属性魔術	習熟: E 使: 90%	貫: +15%	修: +20	減: 10
治癒魔術	習熟: F 使: 75%	貫: +15%	修: +15	減: 9

【備考】
 とても珍しいエルフィスの傭兵です。
 翼族戦争以降、徐々に増えてはいますが他の種族に比べるとまだまだ多いとは言えません。
 魔術に扱いに長けている他、ある程度の武器戦闘も行えます。

グランツの傭兵 ランク: D 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.D、野外.E、知識.E
 能力: 集. B 敏. A 知. C 覚. C 筋. D 耐. D 魔. E 抵. C
 耐久: 96 限界耐久: 24 精神: 30 魔力容量: 10 魔力: 10 魔力回復: 5
 展開: 3(0) 放出: 3(0) 持続: 3(1) 回避: +35% 甲: 7 精防: 4
 戦闘スタイル: グランツ流武術二型
 特記: 不老、俊敏、多彩な才能
 言語: トゥルー語、上位ルーシェン語、下位ルーシェン語、エルフィス語

【攻撃】

グランツソード	命: 85%	防: 80%	貫: +25%	射: 近接
	威: 5D10+10		耐久: 45	甲: 8 属: 無
ランチャースピア	命: 50%	防: 50%	貫: +40%	射: 近接
	威: 6D10+12		耐久: 100	甲: 20 属: 無
ランチャースピア(仕込銃)	命: 45%	防: 不可	貫: +40%	射: 100m
(装弾数:3)	威: 6D10+19		耐久: -	甲: - 属: 無

【備考】
 高火力のランチャースピアで武装したグランツの傭兵。
 敵装甲目標を撃破する事を主任務とし、機敏性を生かして肉薄攻撃を行います。
 グランツの傭兵はアルマチュアに次いで多く、技術的な知識も持つ事から人気があります。

アーノンの傭兵 ランク: D 属性: 無

識別: -10% 技能: 武術.D、野外.E、知識.E
 能力: 集. C 敏. D 知. C 覚. B 筋. B 耐. B 魔. G 抵. C
 耐久: 129 限界耐久: 33 精神: 35 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 15 精防: 4
 戦闘スタイル: アーノン流武術二型
 特記: 暗視、多彩な才能
 言語: トゥルー語、下位ルーシェン語、アーノン語

【攻撃】

バトルアックス	命: 55%	防: 60%	貫: +15%	射: 近接
	威: 6D10+29		耐久: 95	甲: 17 属: 無
ラージシールド	命: 50%	防: 85%	貫: +5%	射: 近接
	威: 3D10+31		耐久: 90	甲: 15 属: 無
			備考: 回避に-5%の修正	
コンボジットボウ	命: 55%	防: 60%	貫: +30%	射: 222m
(装弾数:1)	威: 7D10+17		耐久: 75	甲: 10 属: 無

【備考】
 護衛兵出身者が多いアーノンの傭兵です。
 アルマチュアには劣るものの強靱な肉体を持ち、腕力に優れた彼らは戦士としてとても優秀です。
 異族戦争の際には多数のアーノンが傭兵として参戦しましたが、
 その多くが戦死してしまった為、現在は大きく数を減らしています。
 アーノン流武術二型により、薙ぎ払い時の命中修正に+15%の修正を受けます。

フェルトの傭兵 ランク: D 属性: 無

識別: -20% 技能: 武術.D、野外.D、知識.E
 能力: 集. C 敏. B 知. C 覚. C 筋. E 耐. E 魔. B 抵. B
 耐久: 42 限界耐久: 11 精神: 20 魔力容量: 25 魔力: 25 魔力回復: 10
 展開: 5(1) 放出: 5(1) 持続: 5(2) 回避: +35% 甲: 5 精防: 5
 戦闘スタイル: フェルト流槍術二型
 特記: 小人、気配遮断、飛行、飛行適正
 言語: トゥルー語、下位ルーシェン語、ティウス語

【攻撃】

フェルスピアーク	命: 70%	防: 70%	貫: +20%	射: 近接
	威: 4D10+15		耐久: 50	甲: 10 属: 無
フェルスナーク	命: 65%	防: 65%	貫: +15%	射: 近接
	威: 4D10+4		耐久: 50	甲: 8 属: 無
フェルストレイル	命: 65%	防: 65%	貫: +20%	射: 91m
(装弾数:1)	威: 4D10+3		耐久: 30	甲: 5 属: 無

【備考】
 アルマチュアにも勝るとも劣らない勇猛さを持つフェルトの傭兵です。
 フェルトの傭兵はグランツに次ぐ第三位とかなりの数が存在しますが、
 異族戦争でその多くが戦死し、以降は減少傾向にあります。
 フェルト流槍術二型により、攻撃対象の装甲に-6(0より低い値にはなりません)の修正を与えます。

ロイロイの傭兵 ランク: D 属性: 無

識別: +20% 技能: 武術.F、魔術.D、野外.D、知識.D
 能力: 集. C 敏. A 知. B 覚. C 筋. D 耐. D 魔. C 抵. C
 耐久: 51 限界耐久: 13 精神: 25 魔力容量: 20 魔力: 60 魔力回復: 12
 展開: 18(3) 放出: 18(4) 持続: 18(9) 回避: +5% 甲: 3 精防: 4
 戦闘スタイル: ロイロイ流武術
 魔術専攻: ロイロイ式魔術構築理論二型
 特記: 森の長老、魔術への適正
 言語: トゥルー語、下位ルーシェン語、ティウス語

【攻撃】

ロングスピア	命: 55%	防: 55%	貫: +20%	射: 近接
	威: 6D10+13		耐久: 80	甲: 16 属: 無
スモールシールド	命: 35%	防: 75%	貫: +15%	射: 近接
	威: 3D10+7		耐久: 50	甲: 19 属: 無
リピーター	命: 55%	防: 50%	貫: +10%	射: 100m
(装弾数:5)	威: 5D10+7		耐久: 45	甲: 6 属: 無

【魔術】

無属性魔術	習熟: F	使: 75%	貫: +15%	修: +11	減: 11
召喚魔術	習熟: D	使: 95%	貫: +20%	修: +15	減: 13
付与魔術	習熟: D	使: 90%	貫: +20%	修: +15	減: 13
治癒魔術	習熟: F	使: 75%	貫: +15%	修: +11	減: 11

【備考】
 エルフィス程ではないもののそれ程多くは無いロイロイの傭兵です。
 魔術の扱いに長ける他、豊富な知識で作戦立案をサポート出来ます。
 軍師や参謀としての能力に優れる分、前線での戦いは不向きですが、
 召喚魔術による物量戦や付与魔術による仲間支援などで重宝します。
 ロイロイ式魔術構築理論二型により、召喚魔術の抵抗修正に-10%、
 付与魔術の効果に+3の修正を受けます。

アルマチュアの傭兵 ランク: D 属性: 無

識別: -10% 技能: 武術.D、野外.D、知識.G
 能力: 集. D 敏. D 知. E 覚. B 筋. A 耐. A 魔. G 抵. D
 耐久: 158 限界耐久: 40 精神: 40 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 15 精防: 3
 戦闘スタイル: アルマチュア流武術二型
 特記: 暗視、水中適応、鱗の皮膚
 言語: トゥルー語、下位ルーシェン語、アルマチュア語

【攻撃】

グレートソード	命: 60%	防: 65%	貫: +25%	射: 近接
	威: 7D10+23		耐久: 110	甲: 20 属: 無
コンボジットボウ	命: 50%	防: 60%	貫: +30%	射: 224m
(装弾数:1)	威: 7D10+15		耐久: 75	甲: 10 属: 無

【備考】
 タフな肉体を持ち、長期戦をも耐え抜く力強さを持ったアルマチュアの傭兵です。
 アルマチュアの傭兵は最も数が多く、決して裏切らない義理堅さからとても人気があります。
 シェン星系において戦士として彼らほど頼りになる存在は無いと言えるでしょう。
 アルマチュア流武術二型により、攻撃対象の装甲に-6(0より低い値にはなりません)の修正を与えます。

ニュートラルの下級魔導士 ランク: F 属性: 無

識別: +20% 技能: 魔導.F、知識.F
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C
 耐久: 45 限界耐久: 12 精神: 40 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 1 精防: 4
 魔導理論: 魔導協会式魔導展開理論
 特記: 秘められた素質
 言語: トゥルー語

【攻撃】

ロッド	命: 30%	防: 30%	貫: -20%	射: 近接
	威: 3D10-5		耐久: 30	甲: 7 属: 無
			備考: 消耗軽減に+1	

【魔導】

攻撃魔導	使: 75%	命: 60%	貫: +5%	修: +6	減: 2
補助魔導	使: 75%	命: 55%	貫: +5%	修: +3	減: 2
治癒魔導	使: 75%	命: 55%	貫: +5%	修: +3	減: 2

【備考】
 一般的なニュートラルの魔導士です。
 魔導学院に属し、日々を魔導の研究に費やしています。
 要請があれば魔力絡みの事件の調査などに先遣隊として派遣されたりもします。
 魔導協会式魔導展開理論により、治癒魔導の効果に+6の修正を受けます。

ニュートラルの中級魔導士 ランク: D 属性: 無

識別: +10% 技能: 魔導.D、知識.D
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C
 耐久: 55 限界耐久: 14 精神: 55 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 1 精防: 4
 魔導理論: 魔導協会式魔導展開理論二型
 特記: 秘められた素質
 言語: トゥルー語

【攻撃】
 ロッド 命: 30% 防: 30% 貫: -20% 射: 近接
威: 3D10-5 耐久: 30 甲: 7 属: 無
備考: 消耗軽減に+1

【魔導】
 攻撃魔導 使: 95% 貫: +15% 修: +15 減: 6
 補助魔導 使: 90% 貫: +15% 修: +9 減: 6
 治癒魔導 使: 90% 貫: +15% 修: +9 減: 6

【備考】
 教員クラスの実力を持ったニュートラルの魔導士。
 大抵の魔導学院には少なくとも2~3人の中級魔導士が常動しています。
 彼らも下級魔導士と同じように日々を魔導の研究の為に使い、
 新しい魔導の開発や理論の確立に努めています。
 魔導協会式魔導展開理論により、治癒魔導の効果に+6の修正を受けます。

ニュートラルの上級魔導士 ランク: A 属性: 無

識別: ±0% 技能: 魔導.A、知識.A
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C
 耐久: 70 限界耐久: 18 精神: 77 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 1 精防: 4
 魔導理論: 魔導協会式魔導展開理論三型
 特記: 秘められた素質
 言語: トゥルー語

【攻撃】
 ロッド 命: 30% 防: 30% 貫: -20% 射: 近接
威: 3D10-5 耐久: 30 甲: 7 属: 無
備考: 消耗軽減に+1

【魔導】
 攻撃魔導 使: 110% 貫: +30% 修: +24 減: 12
 補助魔導 使: 110% 貫: +30% 修: +18 減: 12
 治癒魔導 使: 110% 貫: +30% 修: +18 減: 12

【備考】
 院長クラスの実力を持ったニュートラルの魔導士。
 各地に存在する魔導学院の院長を務め、地域の魔導士達を束ねています。
 学院の運営・維持を主な仕事としている為、非常に地味で目立たない存在です。
 高位の魔導を扱える存在であるが、生まれ持った才能が物を言う魔術士とは違い、
 一種の学問である魔導士にとっては習熟すれば達する事の出来る地位となっています。
 魔導協会式魔導展開理論により、治癒魔導の効果に+9の修正を受けます。

ダルクの下級魔術士 ランク: F 属性: 無

識別: +20% 技能: 魔術.F、知識.F
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. C 抵. D
 耐久: 35 限界耐久: 9 精神: 25 魔力容量: 15 魔力: 35 魔力回復: 5
 展開: 10(2) 放出: 10(2) 持続: 10(5) 回避: -20% 甲: 1 精防: 3
 魔術専攻: アカデミー式魔術構築理論
 特記: 多彩な才能、低速老化
 言語: トゥルー語

【攻撃】
 ロッド 命: 30% 防: 30% 貫: -20% 射: 近接
威: 3D10-5 耐久: 30 甲: 7 属: 無
備考: 消耗軽減に+1

【魔術】
 無属性魔術 習熟: E 使: 70% 貫: +10% 修: +13 減: 4
 付与魔術 習熟: F 使: 65% 貫: +5% 修: +11 減: 3
 精神魔術 習熟: G 使: 65% 貫: +5% 修: +9 減: 2
 肉体魔術 習熟: F 使: 65% 貫: +5% 修: +11 減: 3

【備考】
 一般的なダルクの魔術士です。
 アカデミーに属し、日々を魔術の研究に費やしています。
 ランク的には術士レベルで、それほど高等な魔術は使用できません。
 アカデミー式魔術構築理論により、抵抗判定値、影響値に+10%の修正を受けます。

ダルクの中級魔術士 ランク: D 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.G、魔術.D、知識.D
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. C 抵. D
 耐久: 45 限界耐久: 12 精神: 30 魔力容量: 15 魔力: 55 魔力回復: 9
 展開: 15(3) 放出: 15(3) 持続: 15(7) 回避: ±0% 甲: 6 精防: 3
 戦闘スタイル: アカデミー式剣術
 魔術専攻: アカデミー式魔術構築理論二型
 特記: 多彩な才能、低速老化
 言語: トゥルー語

【攻撃】
 ショートソード(魔術強度: G) 命: 55% 防: 65% 貫: ±0% 射: 近接
威: 5D10+10 耐久: 60 甲: 16 属: 無
 ロッド 命: 50% 防: 50% 貫: ±0% 射: 近接
威: 3D10+4 耐久: 30 甲: 9 属: 無
備考: 消耗軽減に+1

【魔術】
 無属性魔術 習熟: C 使: 85% 貫: +25% 修: +23 減: 10
 付与魔術 習熟: D 使: 90% 貫: +20% 修: +21 減: 9
 精神魔術 習熟: G 使: 75% 貫: +15% 修: +15 減: 6
 肉体魔術 習熟: F 使: 75% 貫: +15% 修: +17 減: 7

【備考】
 導師クラスの実力を持ったダルクの魔術士。
 術士への指導や、アカデミーに関連した事件の調査・解決を行います。
 アカデミー外で行動する機会が多い事からある程度の護身術も身につけています。
 アカデミー式剣術により、抵抗判定値、影響値に+10%の修正を受けます。
 アカデミー式魔術構築理論により、魔術の持続時間にx2、抵抗判定値、影響値に+10%の修正を受けます。

ダルクの上級魔術士 ランク: A 属性: 無

識別: -10% 技能: 武術.D、魔術.A、知識.B
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. C 抵. D
 耐久: 75 限界耐久: 19 精神: 37 魔力容量: 15 魔力: 85 魔力回復: 9
 展開: 22(4) 放出: 22(5) 持続: 22(11) 回避: ±0% 甲: 8 精防: 3
 戦闘スタイル: アカデミー式剣術
 魔術専攻: アカデミー式魔術構築理論三型
 特記: 多彩な才能、低速老化
 言語: トゥルー語

【攻撃】
 ロングソード(魔術強度: E) 命: 70% 防: 80% 貫: +15% 射: 近接
威: 5D10+30 耐久: 95 甲: 24 属: 無
 ロッド(魔術強度: F) 命: 65% 防: 65% 貫: +15% 射: 近接
威: 3D10+21 耐久: 40 甲: 16 属: 無
備考: 消耗軽減に+1

【魔術】
 無属性魔術 習熟: EX 使: 110% 貫: +50% 修: +50 減: 20
 付与魔術 習熟: C 使: 110% 貫: +40% 修: +42 減: 16
 精神魔術 習熟: F 使: 90% 貫: +30% 修: +36 減: 13
 肉体魔術 習熟: E 使: 95% 貫: +35% 修: +38 減: 14

【備考】
 導師クラスの実力を持ったダルクの魔術士。
 高度な魔術を扱えるのに加え、魔力を帯びた強力な武器も武装しています。
 これ程の実力者はずらさず、大きなアカデミーであっても1~2人いるかどうか怪しい程。
 アカデミー式剣術により、抵抗判定値、影響値に+10%の修正を受けます。
 アカデミー式魔術構築理論により、魔術の射程に+20m、効果半径に+2m、持続時間にx2、
 抵抗判定値、影響値に+10%の修正を受けます。

野盗 ランク: G 属性: 無

識別: +20% 技能: 武術.G、知識.G
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C
 耐久: 65 限界耐久: 17 精神: 27 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 6 精防: 4
 戦闘スタイル: ベーシック
 特記: 秘められた素質
 言語: トゥルー語

【攻撃】(通常装備)
 ショートソード 命: 50% 防: 50% 貫: ±0% 射: 近接
威: 5D10+6 耐久: 60 甲: 12 属: 無
 ショートボウ 命: 50% 防: 50% 貫: +5% 射: 150m
 (装弾数:1) 威: 5D10+3 耐久: 40 甲: 7 属: 無

【攻撃】(銃火器装備)
 ショートソード 命: 50% 防: 50% 貫: ±0% 射: 近接
威: 5D10+6 耐久: 60 甲: 12 属: 無
 エンリル小銃 命: 45% 防: 50% 貫: +15% 射: 120m
 (装弾数:1) 威: 5D10+10 耐久: 60 甲: 18 属: 無

【備考】
 街道などで隊商を襲うなどして生活しているニュートラルの野党です。
 戦争下の国では相手国の輸送部隊などを襲う盗賊団もあります。
 戦闘力は低いですが、士気は総じて高く、稀に略奪品の銃火器で武装した盗賊団も存在しています。

野盗リーダー		ランク: F	属性: 無
識別: +20%	技能: 武術.F、野外.G、指揮.G		
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C			
耐久: 85 限界耐久: 22 精神: 30 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +10% 甲: 6 精防: 4			
戦闘スタイル: ベーシック			
特記: 秘められた素質			
言語: トゥルー語			
【攻撃】(通常装備)			
ロングソード	命: 50% 防: 50% 貫: +5% 射: 近接		
	威: 6D10+9 耐久: 80 甲: 17 属: 無		
ショートボウ	命: 55% 防: 55% 貫: +10% 射: 150m		
(装弾数:1)	威: 5D10+6 耐久: 40 甲: 7 属: 無		
【攻撃】(銃火器装備)			
ロングソード	命: 50% 防: 50% 貫: +5% 射: 近接		
	威: 6D10+9 耐久: 80 甲: 17 属: 無		
連装式短銃	命: 50% 防: 60% 貫: +15% 射: 80m		
(装弾数:2)	威: 4D10+13 耐久: 40 甲: 17 属: 無		
【備考】			
小規模な野盗の群れを統括するリーダーです。 傭兵崩れが多く、野盗としては場馴れています。 地方の自警団や駐屯兵程度では手に余るケースも多く、冒険者や傭兵に対処が依頼される事があります。			

野盗回首領		ランク: D	属性: 無
識別: +10%	技能: 武術.D、野外.F、知識.G、指揮.E		
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C			
耐久: 125 限界耐久: 32 精神: 35 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +25% 甲: 8 精防: 4			
戦闘スタイル: ベーシック(フェンサー)			
特記: 秘められた素質			
言語: トゥルー語			
【攻撃】(通常装備)			
ロングソード	命: 60% 防: 60% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 6D10+17 耐久: 80 甲: 17 属: 無		
ショートボウ	命: 65% 防: 65% 貫: +15% 射: 150m		
(装弾数:1)	威: 5D10+12 耐久: 40 甲: 7 属: 無		
【攻撃】(銃火器装備)			
ロングソード	命: 60% 防: 60% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 6D10+17 耐久: 80 甲: 17 属: 無		
連装式短銃	命: 60% 防: 70% 貫: +25% 射: 80m		
(装弾数:2)	威: 4D10+19 耐久: 40 甲: 17 属: 無		
【備考】			
大規模な盗賊団を統括するリーダーです。 彼らの大半は戦争の終結によって職を失った者や国家の命を受けて敵国内で略奪行為を行う傭兵団です。 かなりの練度を持ち、野盗と侮れば痛い目を見る事になるでしょう。			

兵士		ランク: G	属性: 無
識別: +20%	技能: 武術.G、知識.G		
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C			
耐久: 65 限界耐久: 17 精神: 27 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: ±0% 甲: 16 精防: 4			
戦闘スタイル: ベーシック			
特記: 秘められた素質			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
ショートソード	命: 50% 防: 50% 貫: ±0% 射: 近接		
	威: 5D10+6 耐久: 60 甲: 12 属: 無		
ショートスピア	命: 45% 防: 45% 貫: +5% 射: 近接		
	威: 5D10+11 耐久: 70 甲: 14 属: 無		
クロスボウ	命: 50% 防: 45% 貫: +5% 射: 130m		
(装弾数:1)	威: 6D10+8 耐久: 45 甲: 7 属: 無		
【備考】			
地方都市や村の警備を担当する一般的な兵士。 技量、武装的に凶暴な動物や魔物の相手するには不足気味です。 主に現地徴収で、自警団に比べれば多少は役に立つ程度の実力と言えます。			

兵士長		ランク: E	属性: 無
識別: +20%	技能: 武術.E、知識.G、指揮.G		
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C			
耐久: 105 限界耐久: 27 精神: 32 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +10% 甲: 16 精防: 4			
戦闘スタイル: ベーシック			
特記: 秘められた素質			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
ショートソード	命: 60% 防: 60% 貫: +10% 射: 近接		
	威: 5D10+12 耐久: 60 甲: 12 属: 無		
ショートスピア	命: 55% 防: 55% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 5D10+17 耐久: 70 甲: 14 属: 無		
クロスボウ	命: 60% 防: 55% 貫: +15% 射: 130m		
(装弾数:1)	威: 6D10+14 耐久: 45 甲: 7 属: 無		
【備考】			
辺境警備隊や農村の駐屯部隊など、小規模な小隊のリーダーを勤める熟練の兵士です。 場馴れており、ただの兵士に比べて高い戦闘力を持ちます。			

兵士(近代装備)		ランク: G	属性: 無
識別: +20%	技能: 武術.G、知識.G		
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C			
耐久: 65 限界耐久: 17 精神: 27 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 12 精防: 4			
戦闘スタイル: ベーシック			
特記: 秘められた素質			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
ダガー	命: 55% 防: 55% 貫: ±0% 射: 近接		
	威: 4D10+6 耐久: 40 甲: 10 属: 無		
ウェルナー小銃	命: 45% 防: 50% 貫: +15% 射: 120m		
(装弾数:6)	威: 5D10+10 耐久: 70 甲: 18 属: 無		
【備考】			
翼族戦争後も国力に余裕があり、近代的な装備を持った兵士です。 小銃で武装している為、多少の火力は持ちますが必要最低限の技量しか持ち合わせていません。			

兵士長(近代装備)		ランク: E	属性: 無
識別: +20%	技能: 武術.E、知識.G、指揮.G		
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C			
耐久: 105 限界耐久: 27 精神: 32 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 12 精防: 4			
戦闘スタイル: ベーシック			
特記: 秘められた素質			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
ダガー	命: 65% 防: 65% 貫: +10% 射: 近接		
	威: 4D10+12 耐久: 40 甲: 10 属: 無		
ウェルナー小銃	命: 55% 防: 60% 貫: +25% 射: 120m		
(装弾数:6)	威: 5D10+16 耐久: 70 甲: 18 属: 無		
ボーレ手榴弾	命: 55% 防: 不可 貫: 20% 射: 25m		
	威: 6D10+20 耐久: - 甲: - 属: 無		
	効果範囲: 半径5m		
【備考】			
翼族戦争後も国力に余裕があり、近代的な装備を持った兵士です。 小銃を標準装備する他、少数ながら手榴弾を携行しています。 常備軍を持つ国家ではこのクラスが一般的な兵士となります。			

騎士		ランク: D	属性: 無
識別: +10%	技能: 武術.D、知識.F、指揮.F		
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C			
耐久: 125 限界耐久: 32 精神: 35 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 18 精防: 4			
戦闘スタイル: ベーシック(ガード)			
特記: 秘められた素質			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
ロングソード	命: 60% 防: 60% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 6D10+15 耐久: 80 甲: 19 属: 無		
ロングスピア(1H)	命: 55% 防: 55% 貫: +20% 射: 近接		
	威: 6D10+15 耐久: 80 甲: 20 属: 無		
ロングスピア(2H)	命: 60% 防: 60% 貫: +20% 射: 近接		
	威: 6D10+20 耐久: - 甲: - 属: 無		
ライフルボウ	命: 60% 防: 60% 貫: +25% 射: 250m		
(装弾数:1)	威: 6D10+17 耐久: 70 甲: 16 属: 無		
【備考】			
地方の街や村の領主を務める一般的な騎士です。 優れた武術の腕前を持ち、一般人に比べれば比較的博識です。 守りが堅く、正攻法で倒すことは困難を極めます。			

士官		ランク: D	属性: 無
識別: +20%	技能: 武術.E、知識.D、指揮.D		
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. C			
耐久: 105 限界耐久: 27 精神: 35 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 12 精防: 4			
戦闘スタイル: ベーシック			
特記: 秘められた素質			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
拳銃	命: 60% 防: 65% 貫: +20% 射: 80m		
(装弾数:11)	威: 4D10+16 耐久: 40 甲: 17 属: 無		
【備考】			
近代的な軍隊を持つ国家で部隊の指揮を執る兵士。 部隊を運用する為の人員の為、大抵の場合において本人の戦闘力は低く、 武装も拳銃のみを携行しています。			

ウィザードの兵士

ランク: A 属性: 無

識別: -50% 技能: 武術.A、魔術.A、知識.D
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. C 魔. A 抵. E
耐久: 185 限界耐久: 47 精神: 32 魔力容量: 20 魔力: 120 魔力回復: 14
展開: 30(6) 放出: 30(7) 持続: 30(15) 回避: +30% 甲: 20 精防: 0
戦闘スタイル: ベーシック(ウェポンマスター)
魔術専攻: 三式甲種魔術構築理論
特記: 不老、魔力視認、魔術の素質、脆弱な精神
言語: トゥルー語

【攻撃】

大剣型魔導兵器	命: 80% 防: 80% 貫: +30% 射: 近接
	威: 10D10+33 耐久: 130 甲: 24 属: 無
	最大蓄積量: 120 回復量: 4
大剣型魔導兵器(内蔵レーザーガン)	命: 70% 防: 不可 貫: +45% 射: 180m
	威: 6D10+24 耐久: - 甲: - 属: 無
大剣型魔導兵器(レーザーブレード)	命: 70% 防: 不可 貫: +45% 射: 12m
	威: (6D10+14)x2+30 耐久: - 甲: - 属: 無
	効果範囲: 射線上
	消費エネルギー: 60 攻撃形態: 近接攻撃
大剣型魔導兵器(リフレクター)	ダメージ軽減量: 3D10 消費エネルギー: 13

【魔術】

無属性魔術	習熟: C 使: 110% 貫: +60% 修: +36 減: 15
生成魔術	習熟: G 使: 100% 貫: +50% 修: +30 減: 12
召喚魔術	習熟: F 使: 105% 貫: +55% 修: +34 減: 14
付与魔術	習熟: D 使: 105% 貫: +55% 修: +34 減: 14
強化魔術	習熟: D 使: 105% 貫: +55% 修: +34 減: 14
肉体魔術	習熟: D 使: 105% 貫: +55% 修: +34 減: 14
幻惑魔術	習熟: D 使: 105% 貫: +55% 修: +34 減: 14
治癒魔術	習熟: D 使: 105% 貫: +55% 修: +34 減: 14

【備考】

UNITYに所属するウィザードの兵士。
精神的に重大な欠陥を抱えてはいますが、各種兵器を内蔵した強力な魔導兵器を所持すると共に、高い魔術適正により圧倒的な戦闘力を持ちます。
戦場において常に暴走する危険性を孕んでいる事から、
碌な支援も受けられない孤立無援な状況で戦わされた個体も多かったと言われています。
三式甲種魔術構築理論により、魔術の効果半径に+6mの修正を受けます。

カテドールの士官

ランク: C 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.G、指揮.C、知識.C
能力: 集. D 敏. C 知. A 覚. C 筋. D 耐. D 魔. G 抵. A
耐久: 45 限界耐久: 12 精神: 37 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: ±0% 甲: 2 精防: 6
戦闘スタイル: カルド連邦式戦闘術
特記: 多彩な才能、高速思考
言語: トゥルー語、カテドール語

【攻撃】

拳銃	命: 50% 防: 60% 貫: +20% 射: 100m
(装弾数: 11)	威: 4D10+21 耐久: 50 甲: 17 属: 無

【備考】

カルド連邦に所属するカテドールの士官。
戦闘力は皆無ですが、艦隊の指揮や戦術立案において力を発揮します。
護身用の拳銃を抜くことはほぼ確実に無く、
戦闘に巻き込まれた場合には味方の邪魔にならない場所へと退避します。
カルド連邦式戦闘術により、乱戦時の味方誤射無効となります。

ルマンの兵士

ランク: D 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.E、知識.F、鍛冶.D
能力: 集. A 敏. C 知. D 覚. C 筋. D 耐. D 魔. G 抵. A
耐久: 85 限界耐久: 22 精神: 45 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +10% 甲: 8 精防: 6
戦闘スタイル: カルド連邦式戦闘術
特記: 多彩な才能、両手利き
言語: トゥルー語、ルマン語、カテドール語

【攻撃】

短機関銃	命: 75% 防: 65% 貫: +35% 射: 100m
(装弾数: 30)	威: 4D10+21 耐久: 50 甲: 17 属: 無
	備考: 一度の射撃で弾薬を4発余分に使用します

【備考】

カルド連邦に所属するルマンの兵士。
補給部隊や工兵部隊と言った直接戦闘に参加しない部隊に属し、
持ち前の器用さによって裏方役として力を発揮します。
護身用にサブマシンガンを持っていますが、戦闘力はそれほど高くはありません。
カルド連邦式戦闘術により、乱戦時の味方誤射無効となります。

ドルフの兵士

ランク: D 属性: 無

識別: -10% 技能: 武術.D、知識.F
能力: 集. D 敏. D 知. D 覚. C 筋. A 耐. A 魔. G 抵. A
耐久: 150 限界耐久: 38 精神: 35 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 14 精防: 6
戦闘スタイル: カルド連邦式戦闘術Ⅱ型
特記: 多彩な才能、怪力
言語: トゥルー語、ドルフ語、カテドール語

【攻撃】

アサルトライフル	命: 70% 防: 75% 貫: +45% 射: 170m
(装弾数: 30)	威: 5D10+34 耐久: 90 甲: 18 属: 無
	備考: 一度の射撃で弾薬を4発余分に使用します
ダガー	命: 65% 防: 70% 貫: +15% 射: 近接
	威: 4D10+20 耐久: 40 甲: 9 属: 無
手榴弾	命: 55% 防: 不可 貫: 20% 射: 49m
	威: 7D10+35 耐久: - 甲: - 属: 無
	効果範囲: 半径5m

【備考】

カルド連邦に所属するドルフの兵士。
最前線での戦闘を担当し、己の肉体を武器とした力任せの戦術を好みます。
基本的に射撃はそれほど得意では無い為、私物で近接武器を装備している者も多く、
戦場では槍等のリーチに優れた武器を携帯している兵士が多く散見されます。
カルド連邦式戦闘術により、乱戦時の味方誤射無効となります。

フェイミーリアの兵士

ランク: D 属性: 無

識別: -10% 技能: 武術.D、知識.F
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. B 耐. B 魔. G 抵. D
耐久: 205 限界耐久: 103 精神: 40 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 1
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 13 精防: 3
戦闘スタイル: フェイミーリア流武術ver. II
特記: 痛覚遮断、強靭な生命力
言語: トゥルー語、フェイミーリア語

【攻撃】

アサルトライフル	命: 60% 防: 80% 貫: +35% 射: 150m
(装弾数: 30)	威: 5D10+24 耐久: 90 甲: 18 属: 無
	備考: 一度の射撃で弾薬を4発余分に使用します
ダガー	命: 70% 防: 85% 貫: +15% 射: 近接
	威: 4D10+23 耐久: 40 甲: 9 属: 無
手榴弾	命: 60% 防: 不可 貫: 20% 射: 42m
	威: 7D10+35 耐久: - 甲: - 属: 無
	効果範囲: 半径5m

【備考】

フェイミーリア星系全体に所属するフェイミーリアの兵士。
5.56mmのアサルトライフルとダガー、手榴弾で武装し、高い戦闘力を持ちます。
フェイミーリア流武術ver. IIにより、薙ぎ払い時の命中修正に+5%の修正を受けます。。

アルクトゥルスの下級兵士

ランク: E 属性: 無

識別: -20% 技能: 武術.E、魔術.E、知識.G
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. D 魔. A 抵. C
耐久: 61 限界耐久: 16 精神: 17 魔力容量: 30 魔力: 60 魔力回復: 18
展開: 17(3) 放出: 17(4) 持続: 17(8) 回避: +10% 甲: 9 精防: 4
戦闘スタイル: アルクトゥルス流銃術
魔術専攻: アルクトゥルス流魔術構築理論
特記: 飛行、飛行適正、魔力視認、魔法の素質
言語: トゥルー語、アルクイリア語

【攻撃】

携帯型エターリアルランス	命: 65% 防: 60% 貫: +35% 射: 300m
(消費魔力: 5)	威: 5D10+35 耐久: 90 甲: 19 属: 無
ロングソード(魔術強度: F)	命: 55% 防: 55% 貫: +10% 射: 近接
	威: 6D10+12 耐久: 90 甲: 17 属: 無

【魔術】

光属性魔術	習熟: D 使: 85% 貫: +15% 修: +16 減: 8
無属性魔術	習熟: E 使: 85% 貫: +15% 修: +14 減: 7
治癒魔術	習熟: D 使: 85% 貫: +15% 修: +16 減: 8

【備考】

異族軍に所属するアルクトゥルスの下級兵士。
携帯型エターリアルランスを装備し、足の遅い装甲目標を主目標としています。
剣による接近戦や魔術を用いる事も出来ませんが、
基本的にはより強い兵士の後方支援に専念します。
アルクトゥルス流銃術により、乱戦時の味方誤射無効となり、
更にロニシアティブを算出する際、敏捷ランクが1ランク高いものとして計算する事が出来ます。
アルクトゥルス流魔術構築理論により、魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります。

アルクトゥルスの中級兵士

ランク: C 属性: 無

識別: -30% 技能: 武術.C、魔術.C、知識.E
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. D 魔. A 抵. C
耐久: 81 限界耐久: 21 精神: 22 魔力容量: 30 魔力: 80 魔力回復: 18
展開: 22(4) 放出: 22(5) 持続: 22(11) 回避: +25% 甲: 15 精防: 4
戦闘スタイル: アルクトゥルス流銃術ver. II
魔術専攻: アルクトゥルス流魔術構築理論ver. II
特記: 飛行、飛行適正、魔力視認、魔法の素質
言語: トゥルー語、アルクイリア語

【攻撃】

ランス(魔術強度: F)	命: 70% 防: 70% 貫: +25% 射: 近接
	威: 6D10+34 耐久: 130 甲: 24 属: 無
ラージシールド(魔術強度: F)	命: 55% 防: 85% 貫: +15% 射: 近接
	威: 3D10+32 耐久: 100 甲: 19 属: 無
	備考: 回避に-5%の修正

【魔術】

光属性魔術	習熟: C 使: 105% 貫: +30% 修: +24 減: 14
無属性魔術	習熟: D 使: 100% 貫: +25% 修: +22 減: 13
精神魔術	習熟: F 使: 95% 貫: +20% 修: +18 減: 11
治癒魔術	習熟: C 使: 105% 貫: +30% 修: +24 減: 14

【備考】

異族軍に所属するアルクトゥルスの中級兵士。
独特の形状をした片手槍に比較的大型の盾で武装しています。
射撃武器の類は携帯していませんが、
遠距離の目標に対しては魔術を用いて対応します。
アルクトゥルス流魔術構築理論ver. IIにより、魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります。

アルクトゥルスの上級兵士		ランク: A	属性: 無
識別: -40%	技能: 武術.A、魔術.A、知識.C		
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. C 耐. D 魔. S 抵. C			
耐久: 101 限界耐久: 26 精神: 28 魔力容量: 30 魔力: 100 魔力回復: 19			
展開: 27(5) 放出: 27(6) 持続: 27(13) 回避: +30% 甲: 21 精防: 4			
戦闘スタイル: アルクトゥルス流剣術ver.Ⅲ			
魔術専攻: アルクトゥルス流魔術構築理論ver.Ⅲ			
特記: 飛行、飛行適正、魔力視認、魔法の素質			
言語: トゥルー語、アルクイリア語			
【攻撃】			
ロングソード(魔術強度:C)	命: 90% 防: 100% 貫: +30% 射: 近接 威: 6D10+48 耐久: 105 甲: 25 属: 無		
ラーシールド(魔術強度:C)	命: 65% 防: 105% 貫: +25% 射: 近接 威: 3D10+34 耐久: 115 甲: 27 属: 無		
備考: 回避に-5%の修正			
【魔術】			
光属性魔術	習熟: A 使: 130% 貫: +45% 修: +36 減: 21		
無属性魔術	習熟: D 使: 120% 貫: +35% 修: +30 減: 18		
精神魔術	習熟: D 使: 120% 貫: +35% 修: +30 減: 18		
治癒魔術	習熟: A 使: 130% 貫: +45% 修: +36 減: 21		
【備考】			
翼族軍に所属するアルクトゥルスの上級兵士。			
戦士としてだけでなく魔術士としても優秀で、			
その驚異的な戦闘力は、翼族戦争で数多くの敵兵を葬りました。			
アルクトゥルス流剣術ver.Ⅲにより、部位狙いの命中修正に+5%の修正を受けます。			
アルクトゥルス流魔術構築理論ver.Ⅲにより、魔術の使用条件の魔術習熟度が1ランク低くなります。			

<昆虫>

ジャイアントアント		ランク: E	属性: 無
識別: +20%	技能: 武術.G、野外.E		
能力: 集. D 敏. E 知. F 覚. E 筋. C 耐. E 魔. G 抵. G			
耐久: 33 限界耐久: 9 精神: 12 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -10% 甲: 5 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 弱点(炎)、多脚、怪力、暗視、地中適応			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 45% 防: 不可 貫: ±0% 射: 近接 威: 3D10+13 耐久: - 甲: - 属: 無		
前脚	命: - 防: 50% 貫: - 射: - 威: - 耐久: - 甲: 3 属: 無		
【備考】			
シエン星系に生息する超巨大な蟻。			
体長は1~2m。戦闘力は高く無いものの一般人には十分な脅威となります。			
彼らが敵を発見した場合、自分達からは仕掛けようとはせず、			
ソルジャーアントなどの仲間を呼び出します。			
自分達が戦闘員で無いことを自覚しており、戦闘に突入した際は仲間が来るまでの時間稼ぎに徹します。			

ジャイアントソルジャーアント		ランク: E	属性: 無
識別: +10%	技能: 武術.F、野外.E		
能力: 集. D 敏. E 知. F 覚. D 筋. B 耐. D 魔. G 抵. F			
耐久: 45 限界耐久: 12 精神: 17 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -5% 甲: 12 精防: 1			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 弱点(炎)、多脚、怪力、暗視、地中適応			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 50% 防: 不可 貫: +5% 射: 近接 威: 3D10+18 耐久: - 甲: - 属: 無		
前脚	命: - 防: 60% 貫: - 射: - 威: - 耐久: - 甲: 10 属: 無		
【備考】			
シエン星系に生息する超巨大な蟻。			
体長は2~3m。兵隊蟻と呼ばれるだけの事はあり、			
熟練者であっても油断すると痛い目にあう可能性があります。			
彼らはジャイアントアントの発する救難信号を特殊な器官で受け取る事が出来ます。			
その際は3体で1ユニットを編成し、2~3部隊で現場へと急行します。			
彼らの行動は素早く、迅速に行動しなければあっという間に周囲を包囲されてしまうでしょう。			

ジャイアントクイーンアント		ランク: D	属性: 無
識別: +5%	技能: 武術.D、野外.D		
能力: 集. C 敏. E 知. E 覚. C 筋. A 耐. C 魔. G 抵. D			
耐久: 130 限界耐久: 33 精神: 40 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -5% 甲: 12 精防: 3			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver.Ⅱ			
特記: 弱点(炎)、巨体、多脚、怪力、暗視、地中適応			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 65% 防: 不可 貫: +15% 射: 近接 威: 5D10+31 耐久: - 甲: - 属: 無		
溶解液	命: 80% 防: 不可 貫: +15% 射: 30m 威: 5D10+9 耐久: - 甲: - 属: 無		
備考: この攻撃の回避に失敗した場合、蟻の装甲が1点減少します。もし、防御を行った場合は武器の装甲が1点減少します。			
前脚	命: - 防: 75% 貫: - 射: - 威: - 耐久: - 甲: 16 属: 無		
【備考】			
シエン星系に生息する超巨大な蟻。体長は4~5m。巨大蟻達を束ねる女王。			
女王を守るためならば他の蟻達は命を賭して攻撃者を排除しようとしませう。			
その戦闘力も十分な脅威となりますが、			
最も警戒すべきはあらゆるものを溶かしてしまう溶解液にあります。			

ジャイアントスパイダー		ランク: E	属性: 無
識別: +20%	技能: 武術.F、野外.E		
能力: 集. E 敏. E 知. F 覚. E 筋. D 耐. D 魔. G 抵. F			
耐久: 60 限界耐久: 15 精神: 12 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -5% 甲: 6 精防: 1			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 弱点(炎)、多脚、暗視			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 45% 防: 不可 貫: +5% 射: 近接 威: 3D10+9 耐久: - 甲: - 属: 無		
蜘蛛の糸	命: 55% 防: 不可 貫: +5% 射: 40m 威: - 耐久: - 甲: - 属: 無		
効果範囲: 単体			
備考: 全ての行動に-5%の修正を受けます。この効果は1ターンを費やすことで解除が可能です。			
【備考】			
シエン星系に生息する超巨大な蜘蛛。			
体長は1~2mほどあり、凶暴な性格をしています。			
強力な粘着力を持つ糸を吐き出し、獲物を狩ります。			

ジャイアントポイズンスパイダー ランク: E 属性: 無

識別: +10% 技能: 武術.F、野外.E
 能力: 集. E 敏. E 知. F 覚. E 筋. D 耐. D 魔. G 抵. F
 耐久: 60 限界耐久: 15 精神: 12 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -5% 甲: 6 精防: 1
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 弱点(炎)、多脚、暗視
 言語: なし

【攻撃】
 噛み付き
 命: 45% 防: 不可 貫: +5% 射: 近接
 威: 3D10+9 耐久: - 甲: - 属: 無
 備考: ダメージを受けたキャラクターは、毒の体液に対する抵抗を行わなければなりません。

 蜘蛛の糸
 命: 55% 防: 不可 貫: +5% 射: 40m
 威: - 耐久: - 甲: - 属: 無
 効果範囲: 単体
 備考: 全ての行動に-5%の修正を受けます。この効果は1ターンを費やすことで解除が可能です。

【備考】
 シェン星系に生息する超巨大な蜘蛛。
 体長は1~2m。体内に強力な毒を持ち、戦闘時には注意が必要となります。
 近接攻撃を当てた際にも体液が飛散し、毒に対する抵抗判定を行う必要があります。

※毒の体液
 毒性値: +15% 治療難易度: -5% 効果時間: 12時間
 効果: 3分毎に1D5の装甲無視ダメージを受けます。

ジャイアントマゼースパイダー ランク: D 属性: 無

識別: +10% 技能: 武術.D、野外.D
 能力: 集. D 敏. E 知. E 覚. C 筋. B 耐. B 魔. G 抵. D
 耐久: 175 限界耐久: 44 精神: 29 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -5% 甲: 14 精防: 3
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. II
 特記: 弱点(炎)、巨体、怪力、強靱な生命力、多脚、暗視
 言語: なし

【攻撃】
 噛み付き
 命: 65% 防: 不可 貫: +15% 射: 近接
 威: 5D10+29 耐久: - 甲: - 属: 無
 蜘蛛の糸
 命: 75% 防: 不可 貫: +15% 射: 80m
 威: - 耐久: - 甲: - 属: 無
 効果範囲: 単体
 備考: 全ての行動に-10%の修正を受けます。この効果は1ターンを費やすことで解除が可能です。

【備考】
 シェン星系に生息する超巨大な蜘蛛。
 体長は5~6mで、巨大蜘蛛達の巣を守っています。
 特殊な能力は持たないが、熟練の戦士にとっては脅威と成り得る特徴はありません。
 しかし、生命力が強く、戦いは長期戦となる事が予想されます。

ジャイアントワスプ ランク: E 属性: 無

識別: +20% 技能: 武術.G、野外.E
 能力: 集. E 敏. B 知. F 覚. E 筋. E 耐. F 魔. G 抵. G
 耐久: 20 限界耐久: 5 精神: 12 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 3 精防: 0
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 弱点(炎)、暗視、飛行適正、飛行
 言語: なし

【攻撃】
 突き刺し
 命: 40% 防: 不可 貫: +5% 射: 近接
 威: 5D10+5 耐久: - 甲: - 属: 無
 備考: ダメージを受けたキャラクターは、麻痺毒に対する抵抗を行わなければなりません。

【備考】
 シェン星系に生息する超巨大な蜂。
 体長は1~2m。針に強力な麻痺毒があり、注意が必要です。
 基本的には働き蜂の為、危害を加えられない限りは戦闘を好みません。

※麻痺毒
 毒性値: +10% 治療難易度: ±0% 効果時間: 6時間
 効果: 体が麻痺して一切の行動が行えなくなります。
 また、正常な発声も不可能となる為、会話による意思の疎通や魔導の詠唱も行えなくなります。

アサルトワスプ ランク: E 属性: 無

識別: +5% 技能: 武術.F、野外.E
 能力: 集. D 敏. B 知. F 覚. D 筋. D 耐. F 魔. G 抵. F
 耐久: 30 限界耐久: 8 精神: 15 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +10% 甲: 8 精防: 1
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 弱点(炎)、暗視、飛行適正、飛行
 言語: なし

【攻撃】
 突き刺し
 命: 50% 防: 不可 貫: +10% 射: 近接
 威: 5D10+10 耐久: - 甲: - 属: 無
 備考: ダメージを受けたキャラクターは、麻痺毒に対する抵抗を行わなければなりません。

【備考】
 シェン星系に生息する超巨大な蜂。
 体長は1~2m。兵隊蜂として巣に近づくと外敵を排除します。
 ジャイアントワスプと同じく針に強力な麻痺毒があり、注意が必要となります。

※麻痺毒
 毒性値: +5% 治療難易度: -5% 効果時間: 6時間
 効果: 体が麻痺して一切の行動が行えなくなります。
 また、正常な発声も不可能となる為、会話による意思の疎通や魔導の詠唱も行えなくなります。

ジャイアントクイーンワスプ ランク: D 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.D、野外.D
 能力: 集. C 敏. A 知. E 覚. C 筋. C 耐. E 魔. G 抵. D
 耐久: 80 限界耐久: 20 精神: 50 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 14 精防: 3
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. II
 特記: 弱点(炎)、巨体、暗視、飛行適正、飛行
 言語: なし

【攻撃】
 突き刺し
 命: 70% 防: 不可 貫: +20% 射: 近接
 威: 7D10+23 耐久: - 甲: - 属: 無
 備考: ダメージを受けたキャラクターは、麻痺毒に対する抵抗を行わなければなりません。

【備考】
 シェン星系に生息する超巨大な蜂。
 体長は3~4m。巨大蜂達を束ねる女王。
 針に強力な麻痺毒があるのは他のワスプと同等ですが、強烈な一突きで刺された時点で大抵の人は即死します。

※麻痺毒
 毒性値: ±0% 治療難易度: -10% 効果時間: 6時間
 効果: 体が麻痺して一切の行動が行えなくなります。
 また、正常な発声も不可能となる為、会話による意思の疎通や魔導の詠唱も行えなくなります。

ジャイアントマンティス ランク: E 属性: 無

識別: +20% 技能: 武術.F、野外.E
 能力: 集. D 敏. E 知. F 覚. D 筋. D 耐. E 魔. G 抵. F
 耐久: 50 限界耐久: 13 精神: 18 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -5% 甲: 7 精防: 1
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 弱点(炎)、多脚、両手利き
 言語: なし

【攻撃】
 右鎌
 命: 60% 防: 60% 貫: +5% 射: 近接
 威: 4D10+10 耐久: - 甲: 7 属: 無
 左鎌
 命: 60% 防: 60% 貫: +5% 射: 近接
 威: 4D10+10 耐久: - 甲: 7 属: 無

【備考】
 シェン星系に生息する超巨大な蠍螂。
 体長は1~2m。
 草食な為、基本的には大人しいですが、住処を荒らす者を容赦なく攻撃します。
 両手の鎌は切れ味が鋭く、とても頑丈です。

キラーマンティス		ランク: D	属性: 無
識別: +5%	技能: 武術.D、野外.D		
能力: 集. C 敏. C 知. E 覚. B 筋. B 耐. D 魔. G 抵. D			
耐久: 80 限界耐久: 20 精神: 25 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 13 精防: 3			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正 ver. II			
特記: 弱点(炎)、多脚、両手利き			
言語: なし			
【攻撃】			
右鎌	命: 80% 防: 85% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 4D10+20 耐久: - 甲: 13 属: 無		
左鎌	命: 80% 防: 85% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 4D10+20 耐久: - 甲: 13 属: 無		
【備考】			
シエン星系に生息する超巨大な蟻螂。 体長は2~3m。 普通のマンティスとは違い、肉食で凶暴。 気性は荒く、敵対する生物は無差別に殺戮します。 殺した相手の血を嘔り、その体色は赤黒く変化したとされています。			

ジャイアントカタピラー		ランク: F	属性: 無
識別: +20%	技能: 武術.G、野外.F		
能力: 集. C 敏. G 知. F 覚. F 筋. C 耐. C 魔. G 抵. G			
耐久: 60 限界耐久: 15 精神: 35 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 3 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 弱点(炎)、強靱な生命力、多脚			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 50% 防: 不可 貫: ±0% 射: 近接		
	威: 3D10+8 耐久: - 甲: - 属: 無		
粘着糸	命: 60% 防: 不可 貫: ±0% 射: 40m		
	威: - 耐久: - 甲: - 属: 無		
効果範囲: 単体			
備考: 全ての行動に-5%の修正を受けます。 この効果は1ターンを費やすことで解除が可能です。			
【備考】			
シエン星系に生息する超巨大な芋虫。 体長は2~4mで大変大人しく、危害を加えない限りは襲ってくる事はありません。			

ジャイアントバタフライ		ランク: E	属性: 無
識別: +10%	技能: 武術.E、野外.E		
能力: 集. C 敏. C 知. E 覚. E 筋. D 耐. D 魔. G 抵. E			
耐久: 52 限界耐久: 13 精神: 40 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +10% 甲: 2 精防: 2			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 弱点(炎)、飛行、飛行適正			
言語: なし			
【攻撃】			
体当たり	命: 65% 防: 不可 貫: ±0% 射: 近接		
	威: 3D10+8 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
シエン星系に生息する超巨大な蝶。 体長は3~5mで大変大人しく、危害を加えない限りは襲ってくる事はありません。 羽から放出される鱗粉には麻痺毒が含まれており、 接触したキャラクターは毎ターン終了時に麻痺毒への抵抗を試みる必要があります。			
※麻痺毒			
毒性値: -20% 治療難易度: ±0% 効果時間: 1D10ターン 効果: 体が麻痺して一切の行動が行えなくなります。 また、正常な発声も不可能となる為、会話による意思の疎通や魔導の詠唱も行えなくなります。			

<動物>

ラット		ランク: E	属性: 無
識別: +30%	技能: 野外.E		
能力: 集. E 敏. C 知. F 覚. B 筋. F 耐. F 魔. G 抵. F			
耐久: 12 限界耐久: 3 精神: 17 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -10% 甲: 3 精防: 1			
特記: 多脚、暗視、小人			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 15% 防: 不可 貫: -20% 射: 近接		
	威: 3D10-12 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
齧歯目ネズミ科の哺乳類の総称。 進化した小型の哺乳類で、種類も個体数も多岐に渡ります。 主に夜行性で体長は3~50cmまで様々。 上下顎一対ずつの門歯は丈夫で、一生伸び続けます。 前側がエナメル質、後側が柔らかい象牙質のため、後側が早くすり減って先はのみ状に鋭く尖ります。 妊娠期間14~21日、出産当日にも受胎可能で、条件がよければほとんど周年に渡って5~10子を産み、 所謂ねずみ算式に増えていきます。			

ジャイアントラット		ランク: E	属性: 無
識別: +25%	技能: 武術.F、野外.E		
能力: 集. E 敏. D 知. F 覚. B 筋. E 耐. E 魔. G 抵. E			
耐久: 24 限界耐久: 6 精神: 20 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: ±0% 甲: 3 精防: 2			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 多脚、暗視			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 40% 防: 不可 貫: +5% 射: 近接		
	威: 3D10+7 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
シエン星系に生息する超巨大な鼠。 体長は1~2m。基本的な特徴は普通の鼠と同等。 人里に住む鼠達の用心棒の立ち位置にあり、彼らには彼らなりのコミュニティがあるものと思われる。			

バット		ランク: E	属性: 無
識別: +30%	技能: 野外.E		
能力: 集. F 敏. D 知. F 覚. B 筋. G 耐. G 魔. G 抵. F			
耐久: 8 限界耐久: 2 精神: 17 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -25% 甲: 0 精防: 1			
特記: 飛行適正、飛行、鋭敏知覚、超音波知覚			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 10% 防: 不可 貫: -20% 射: 近接		
	威: 3D10-9 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
翼手目の総称。 昼は洞穴、樹洞などに頭を下にして後足でぶら下がって休息します。 通常、1~2の子を産み、寒い地方では冬眠します。			

ジャイアントバット		ランク: E	属性: 無
識別: +25%	技能: 武術.F、野外.E		
能力: 集. E 敏. D 知. F 覚. B 筋. E 耐. E 魔. G 抵. E			
耐久: 24 限界耐久: 6 精神: 20 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: ±0% 甲: 2 精防: 2			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 飛行適正、飛行、鋭敏知覚、超音波知覚			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 45% 防: 不可 貫: +5% 射: 近接		
	威: 3D10+7 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
シエン星系に生息する超巨大なコウモリ。 体長は2~3m。基本的な特徴は普通のコウモリと同等です。			

ハンバイアハット		ランク: E	属性: 無
識別: +15%	技能: 武術.F、野外.E		
能力: 集. E 敏. D 知. F 覚. B 筋. F 耐. F 魔. G 抵. E			
耐久: 15 限界耐久: 4 精神: 17 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: ±0% 甲: 1 精防: 2			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 飛行適正、飛行、鋭敏知覚、超音波知覚			
言語: なし			
【攻撃】			
吸血	命: 45% 防: 不可 貫: +5% 射: 近接		
	威: 3D10+5 耐久: - 甲: - 属: 無		
	備考: 相手にダメージを与えると耐久力を1D5点回復します。		
	ただし、対象が血液を持たない、		
	或いは体内に毒性を帯びている場合、		
	この効果は発動されません。		
【備考】			
翼長2mの巨大吸血コウモリ。			
暗がり隠れ潜み、哀れな犠牲者が通り過ぎるのを待ち構えています。			

キヤット		ランク: E	属性: 無
識別: +30%	技能: 武術.G、野外.E		
能力: 集. D 敏. A 知. D 覚. B 筋. E 耐. F 魔. G 抵. D			
耐久: 22 限界耐久: 6 精神: 20 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +10% 甲: 1 精防: 3			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 多脚、暗視、鋭敏知覚			
言語: なし			
【攻撃】			
爪	命: 50% 防: 不可 貫: ±0% 射: 近接		
	威: 3D10 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
ネコ目ネコ科の哺乳類のうち小形のものの総称。			
体はしなやかで、鞘に引き込むことのできる爪、ざらざらした舌、			
鋭い感覚のひげ、足裏の肉球などが特徴です。			

ドッグ		ランク: E	属性: 無
識別: +30%	技能: 武術.G、野外.E		
能力: 集. D 敏. B 知. E 覚. B 筋. D 耐. E 魔. G 抵. E			
耐久: 28 限界耐久: 7 精神: 20 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 3 精防: 2			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 多脚、暗視、鋭敏知覚			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 45% 防: 不可 貫: ±0% 射: 近接		
	威: 3D10+6 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
食肉目イヌ科の哺乳類。			
よく人になれ、嗅覚と聴覚が発達しています。			
大きさや毛色、形も犬種によって様々です。			

ウルフ		ランク: E	属性: 無
識別: +25%	技能: 武術.F、野外.E		
能力: 集. D 敏. B 知. E 覚. B 筋. C 耐. E 魔. G 抵. D			
耐久: 43 限界耐久: 11 精神: 20 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +10% 甲: 4 精防: 3			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 多脚、暗視、鋭敏知覚			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 50% 防: 不可 貫: +5% 射: 近接		
	威: 3D10+11 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
食肉目イヌ科の哺乳類。			
体長1~1.5mで、住んでいる地域にもよりますが体色は灰褐色のものが多い傾向にあります。			
体型はイヌに似ていますが、吻は長く、耳は小さくて直立、尾は垂れています。			
家族ないし単独で行動しますが、冬季は群生します。			
鳥獣を捕食し、牛、馬など大型の家畜を襲う事もあります。			

ジャイアントウルフ		ランク: E	属性: 無
識別: +20%	技能: 武術.E、野外.E		
能力: 集. D 敏. B 知. E 覚. B 筋. B 耐. D 魔. G 抵. C			
耐久: 63 限界耐久: 16 精神: 20 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 7 精防: 4			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 多脚、暗視、鋭敏知覚			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 55% 防: 不可 貫: +10% 射: 近接		
	威: 3D10+16 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
シエン星系に生息する超巨大な狼。			
体長は2~3m。基本的な特徴は普通の狼と同等。			
ウルフ達の群れを束ねるリーダー的存在として君臨しています。			

タイガー		ランク: D	属性: 無
識別: +30%	技能: 武術.D、野外.D		
能力: 集. C 敏. A 知. D 覚. B 筋. B 耐. C 魔. G 抵. C			
耐久: 78 限界耐久: 20 精神: 29 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +25% 甲: 6 精防: 4			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 多脚、暗視、鋭敏知覚、両手利き			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 70% 防: 不可 貫: +15% 射: 近接		
	威: 3D10+19 耐久: - 甲: - 属: 無		
右爪	命: 75% 防: 85% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 3D10+15 耐久: - 甲: 8 属: 無		
左爪	命: 75% 防: 85% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 3D10+15 耐久: - 甲: 8 属: 無		
【備考】			
ネコ科の哺乳類。			
体長は約2m。			
黄色の地に黒の横縞を持ち、雌は雄より小形です。			
昼間は洞穴などに潜み、主に夕方から活動します。			
水泳も巧みで獣や鳥等を捕食して生活しています。			

ライオン		ランク: D	属性: 無
識別: +30%	技能: 武術.D、野外.D		
能力: 集. C 敏. B 知. D 覚. B 筋. A 耐. C 魔. G 抵. C			
耐久: 78 限界耐久: 20 精神: 29 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +20% 甲: 6 精防: 4			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. II			
特記: 多脚、暗視、鋭敏知覚、両手利き			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 70% 防: 不可 貫: +15% 射: 近接		
	威: 3D10+21 耐久: - 甲: - 属: 無		
右爪	命: 75% 防: 85% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 3D10+17 耐久: - 甲: 8 属: 無		
左爪	命: 75% 防: 85% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 3D10+17 耐久: - 甲: 8 属: 無		
【備考】			
ネコ科の哺乳類。			
体長は約2m。			
茶褐色で短い体毛を持ち、尾の端に黒い毛の総があります。			
頭が大きく、成長した雄にはたてがみがありますが、雌はたてがみがなく体もやや小さくなります。			
百獣の王といわれ、草原に雌を中心とする家族群で生活、大型動物を捕食します。			

バード		ランク: E	属性: 無
識別: +30%	技能: 野外.E		
能力: 集. D 敏. A 知. F 覚. B 筋. F 耐. G 魔. G 抵. D			
耐久: 12 限界耐久: 3 精神: 17 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: ±0% 甲: 0 精防: 3			
特記: 飛行、飛行適正、小人			
言語: なし			
【攻撃】			
くちばし	命: 20% 防: 不可 貫: -20% 射: 近接		
	威: 3D10-12 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
どこにでもいる小さな普通の小鳥。			
大人しく、危害を加えなければ襲ってくるような事はありません。			

ジャイアントトード ランク: E 属性: 無

識別: +20% 技能: 武術.G、野外.E
 能力: 集. E 敏. F 知. F 覚. F 筋. E 耐. D 魔. G 抵. D
 耐久: 35 限界耐久: 9 精神: 25 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -15% 甲: 3 精防: 3
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 多脚、水中適応
 言語: なし
 【攻撃】
 舌 命: 50% 防: 不可 貫: +5% 射: 6m
 威: 4D10+5 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 シェン星系に生息する超巨大な蛙。体長は2~3m。基本的な特徴は普通の蛙と同等。
 戦闘意欲は無く、襲われる、或いは仲間が危機に陥る可能性がある場合を除き、
 戦いを挑んでくる事はありません。

スネーク ランク: E 属性: 無

識別: +30% 技能: 武術.G、野外.E
 能力: 集. D 敏. D 知. E 覚. C 筋. E 耐. E 魔. G 抵. E
 耐久: 17 限界耐久: 5 精神: 25 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -5% 甲: 0 精防: 2
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 鋭敏知覚
 言語: なし
 【攻撃】
 噛み付き 命: 45% 防: 不可 貫: ±0% 射: 近接
 威: 3D10+4 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 トカゲ目へび亜目の爬虫類の総称。爬虫類の中でもっとも特殊な体型を持ちます。
 鱗に覆われた胴体は円筒形で細長く、肢と肢体がありません。
 舌は細長く、先端は二分されています。小動物や鳥、烏の卵を食します。

ジャイアントスネーク ランク: E 属性: 無

識別: +25% 技能: 武術.F、野外.E
 能力: 集. D 敏. D 知. E 覚. C 筋. A 耐. C 魔. G 抵. D
 耐久: 78 限界耐久: 20 精神: 32 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -10% 甲: 6 精防: 3
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 鋭敏知覚、巨体
 言語: なし
 【攻撃】
 噛み付き 命: 50% 防: 不可 貫: +5% 射: 近接
 威: 5D10+20 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 シェン星系に生息する超巨大な蛇。
 体長は8~10m。基本的な特徴は普通の蛇と同等。

ヘア ランク: D 属性: 無

識別: +30% 技能: 武術.E、野外.D
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. A 耐. A 魔. G 抵. C
 耐久: 130 限界耐久: 33 精神: 35 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +10% 甲: 8 精防: 4
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 多脚、怪力、鋭敏知覚、両手利き
 言語: なし
 【攻撃】
 噛み付き 命: 60% 防: 不可 貫: +10% 射: 近接
 威: 3D10+23 耐久: - 甲: - 属: 無
 右爪 命: 65% 防: 70% 貫: +10% 射: 近接
 威: 3D10+19 耐久: - 甲: 10 属: 無
 左爪 命: 65% 防: 70% 貫: +10% 射: 近接
 威: 3D10+19 耐久: - 甲: 10 属: 無

【備考】
 ネコ目クマ科の哺乳類の総称。
 体は太く、短い四肢を持ちます。広葉林を好み、よく木に登ります。雑食ですが、植物質をよく食べます。

ジャイアントヘア ランク: D 属性: 無

識別: +25% 技能: 武術.D、野外.D
 能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. C 筋. S 耐. S 魔. G 抵. B
 耐久: 180 限界耐久: 45 精神: 40 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 16 精防: 5
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II
 特記: 多脚、怪力、鋭敏知覚、両手利き、巨体
 言語: なし
 【攻撃】
 噛み付き 命: 70% 防: 不可 貫: +15% 射: 近接
 威: 5D10+33 耐久: - 甲: - 属: 無
 右爪 命: 75% 防: 80% 貫: +15% 射: 近接
 威: 5D10+29 耐久: - 甲: 18 属: 無
 左爪 命: 75% 防: 80% 貫: +15% 射: 近接
 威: 5D10+29 耐久: - 甲: 18 属: 無

【備考】
 シェン星系に生息する超巨大な熊。
 体長は5~8m。基本的な特徴は普通の熊と同等。

ロバ ランク: E 属性: 無

識別: +30% 技能: 野外.E
 能力: 集. C 敏. E 知. D 覚. C 筋. B 耐. A 魔. G 抵. D
 耐久: 54 限界耐久: 14 精神: 27 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -30% 甲: 3 精防: 3
 特記: 多脚
 言語: なし
 【攻撃】
 蹄 命: 25% 防: 不可 貫: -20% 射: 近接
 威: 3D10+7 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 ウマ科の哺乳類。
 馬に似ていますが体長は約1mと小形です。
 耳は馬より長いので兎馬とも言われます。
 尾は牛に似て下部にだけ房毛があり、首は比較的短いです。
 毛色は黄褐色、灰黄色などで肩や四肢に暗色の条斑があります。

ラクダ ランク: E 属性: 無

識別: +30% 技能: 野外.E
 能力: 集. C 敏. E 知. D 覚. C 筋. A 耐. A 魔. G 抵. D
 耐久: 62 限界耐久: 16 精神: 30 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -30% 甲: 4 精防: 3
 特記: 多脚
 言語: なし
 【攻撃】
 体当たり 命: 25% 防: 不可 貫: -20% 射: 近接
 威: 3D10-1 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 ラクダ科の哺乳類。
 体長は2m以上にのみなり、首と足が長く、角はありません。
 背にごぶがあり、そこに、数日間の食物の欠乏に耐えることのできる脂肪を貯蓄します。
 鼻孔が自由に開閉し、足の裏が柔らかいなど砂漠地帯の生活に適応しています。
 毛色は砂色・褐色など。草食性で力が強く、大人しい生き物です。

ホース ランク: E 属性: 無

識別: +30% 技能: 野外.E
 能力: 集. C 敏. C 知. D 覚. C 筋. B 耐. B 魔. G 抵. D
 耐久: 60 限界耐久: 15 精神: 31 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 5 精防: 3
 特記: 多脚
 言語: なし
 【攻撃】
 蹄 命: 25% 防: 不可 貫: -20% 射: 近接
 威: 3D10+7 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 ウマ目ウマ科の獣。
 大きな体に、長い顔、頭部には鬘を有します。
 四肢が長く第三指の蹄でよく走ります。

ウォーホース ランク: E 属性: 無

識別: +15% 技能: 武術.F、野外.E
 能力: 集. C 敏. C 知. D 覚. C 筋. B 耐. B 魔. G 抵. C
 耐久: 110 限界耐久: 28 精神: 32 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 7 精防: 5
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 多脚
 言語: なし
 【攻撃】
 蹄 命: 55% 防: 不可 貫: +5% 射: 近接
 威: 3D10+19 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 戦闘に使えるように調教された軍用馬です。
 防具によってある程度の装甲を有しています。

フィアート ランク: E 属性: 無

識別: +10% 技能: 武術.G、野外.E
 能力: 集. C 敏. B 知. D 覚. C 筋. B 耐. D 魔. G 抵. D
 耐久: 44 限界耐久: 11 精神: 25 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 5 精防: 3
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: なし
 言語: なし
 【攻撃】
 くちばし 命: 50% 防: 不可 貫: +5% 射: 近接
 威: 4D10+11 耐久: - 甲: - 属: 無

【備考】
 二本脚で素早く走る乗用動物。
 鳥類に似た骨格を持ちますが、翼は無く、退化した前足を持ちます。
 体毛は茶褐色が多く見受けられますが、灰色や橙色など住む地域や種類によって違いがあります。
 基本的に雑食で、くちばしを使って器用に食べます。意外と勇猛で戦闘時にも怯えることはありません。

ウォーフィアート		ランク: E	属性: 無
識別: ±0%	技能: 武術.E、野外.E		
能力: 集. C	敏. B	知. D	覚. C
筋. B	耐. D	魔. G	抵. C
耐久: 60	限界耐久: 15	精神: 25	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: +15%
甲: 9	精防: 4		
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: なし			
言語: なし			
【攻撃】			
くちばし	命: 60%	防: 不可	貫: +15%
	威: 4D10+17		射: 近接
		耐久: -	甲: -
			属: 無
【備考】			
戦闘用に調教された軍用フィアートです。			
防具によってある程度の装甲を有しています。			

ブレードフィッシュ		ランク: E	属性: 無
識別: +15%	技能: 武術.F、野外.E		
能力: 集. A	敏. A	知. F	覚. A
筋. E	耐. E	魔. G	抵. E
耐久: 32	限界耐久: 8	精神: 20	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: +15%
甲: 2	精防: 2		
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 水生、水中適応			
言語: なし			
【攻撃】			
吻(切断)	命: 70%	防: 不可	貫: +5%
	威: 5D10+3		射: 近接
		耐久: -	甲: -
			属: 無
吻(突き)	命: 65%	防: 不可	貫: +10%
	威: 4D10+8		射: 近接
		耐久: -	甲: -
			属: 無
【備考】			
まるで剣のように細く鋭い吻を持つ魚。			
水中を高速で移動し、その凶器で目標を切断します。			
気性は荒く、大型の相手であろうと群れを作って襲い掛かります。			

ジャイアントオクトパス		ランク: B	属性: 無
識別: +10%	技能: 武術.C、野外.B		
能力: 集. A	敏. C	知. F	覚. A
筋. S	耐. S	魔. G	抵. C
耐久: 308	限界耐久: 154	精神: 60	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: +10%
甲: 12	精防: 4		
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正 ver. II			
特記: 巨体、怪力、強靭な生命力、水生、水中適応			
言語: なし			
【攻撃】			
触腕	命: 95%	防: 95%	貫: +20%
	威: 7D10+42		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
触腕	命: 95%	防: 95%	貫: +20%
	威: 7D10+42		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
触腕	命: 95%	防: 95%	貫: +20%
	威: 7D10+42		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
触腕	命: 95%	防: 95%	貫: +20%
	威: 7D10+42		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
触腕	命: 95%	防: 95%	貫: +20%
	威: 7D10+42		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
触腕	命: 95%	防: 95%	貫: +20%
	威: 7D10+42		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
触腕	命: 95%	防: 95%	貫: +20%
	威: 7D10+42		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
【備考】			
シエン星系に生息する体長30mを誇る超巨大なタコ。			
深い海でひっそりと生活している事がほとんどですが、			
時折浮上してきては餌を求めて徘徊します。基本肉食で凶暴な為、大変危険な生物です。			

クラーケン		ランク: A	属性: 無
識別: ±0%	技能: 武術.A、野外.A		
能力: 集. A	敏. C	知. F	覚. A
筋. EX	耐. S	魔. G	抵. A
耐久: 390	限界耐久: 195	精神: 68	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: +20%
甲: 12	精防: 6		
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正 ver. III			
特記: 巨体、怪力、強靭な生命力、水生、水中適応			
言語: なし			
【攻撃】			
触腕	命: 110%	防: 110%	貫: +30%
	威: 7D10+48		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
触腕	命: 110%	防: 110%	貫: +30%
	威: 7D10+48		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
触腕	命: 110%	防: 110%	貫: +30%
	威: 7D10+48		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
触腕	命: 110%	防: 110%	貫: +30%
	威: 7D10+48		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
触腕	命: 110%	防: 110%	貫: +30%
	威: 7D10+48		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
触腕	命: 110%	防: 110%	貫: +30%
	威: 7D10+48		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
触腕	命: 110%	防: 110%	貫: +30%
	威: 7D10+48		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
触腕	命: 110%	防: 110%	貫: +30%
	威: 7D10+48		射: 近接
		耐久: 130	甲: 12
			属: 無
【備考】			
シエン星系に生息する体長50mを誇る超巨大なイカ。			
深い海でひっそりと生活している事がほとんどですが、			
時折浮上してきては餌を求めて徘徊します。			
基本肉食で凶暴な為、大変危険な生物です。			

<植物>

アイビィ		ランク: A	属性: 無
識別: +10%	技能: 武術.F、野外.A		
能力: 集. A	敏. G	知. G	覚. A
筋. C	耐. F	魔. G	抵. G
耐久: 35	限界耐久: 9	精神: 0	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: -15%
甲: 1	精防: 0		
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 弱点(炎)、精神的攻撃の無効化、オブジェクト、生体素材			
言語: なし			
【攻撃】			
蔦	命: 75%	防: 75%	貫: +15%
	威: 4D10+12		射: 20m
		耐久: 90	甲: 5
			属: 無
蔦	命: 75%	防: 75%	貫: +15%
	威: 4D10+12		射: 20m
		耐久: 90	甲: 5
			属: 無
蔦	命: 75%	防: 75%	貫: +15%
	威: 4D10+12		射: 20m
		耐久: 90	甲: 5
			属: 無
蔦	命: 75%	防: 75%	貫: +15%
	威: 4D10+12		射: 20m
		耐久: 90	甲: 5
			属: 無
【備考】			
シエン星系に生息する食人植物の一種。			
見た目はやや大きめの赤い花ですが、			
地中から伸びた蔦で獲物を絡め取り、養分を吸収して成長します。			
その事から花の赤さは犠牲者の血によるものではないか、と言われてます。			

<竜族>

ラングウ		ランク: E		属性: 炎	
識別: ±0%	技能: 武術.E	能力: 集. C	敏. C	知. D	覚. B
筋. A	耐. A	魔. G	抵. C	耐久: 115	限界耐久: 58
精神: 37	魔力容量: 0	魔力: 0	魔力回復: 0	展開: 0(0)	放出: 0(0)
持続: 0(0)	回避: +10%	甲: 15	精防: 4	戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正	
特記: 怪力、強靱な生命力、多脚、暗視					
言語: 竜語					
【攻撃】					
噛み付き	命: 65%	防: 不可	貫: +10%	射: 近接	
角	威: 5D10+27	耐久: -	甲: -	属: 無	
レーザーブレス	命: 65%	防: 60%	貫: +15%	射: 近接	
前脚	威: 4D10+28	耐久: -	甲: 15	属: 無	
	命: 75%	防: 不可	貫: +10%	射: 100m	
	威: 7D10+4	耐久: -	甲: -	属: 光	
	命: -	防: 70%	貫: -	射: -	
	威: -	耐久: -	甲: 13	属: 無	
【備考】					
赤系の鱗を持つ小形種の竜。					
体長は3~4mしかありませんが、体格は大きいです。					
額に短く鋭い角を持ち、勢いをつけた突進により敵を串刺しにします。					
勇猛果敢で恐れを知らない為、騎乗用として飼っている者達もいます。					
ラングウを乗りこなすことができれば、戦場では強い味方となってくれることでしょう。					

ミン		ランク: E		属性: 水	
識別: ±0%	技能: 武術.E	能力: 集. C	敏. C	知. B	覚. B
筋. B	耐. B	魔. G	抵. B	耐久: 110	限界耐久: 55
精神: 37	魔力容量: 0	魔力: 0	魔力回復: 0	展開: 0(0)	放出: 0(0)
持続: 0(0)	回避: +5%	甲: 12	精防: 5	戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正	
特記: 水生、水中適応、強靱な生命力、暗視					
言語: 竜語					
【攻撃】					
噛み付き	命: 65%	防: 不可	貫: +10%	射: 近接	
スプレッドレーザーブレス	威: 5D10+20	耐久: -	甲: -	属: 無	
	命: 70%	防: 不可	貫: +10%	射: 100m	
	威: 7D10+8	耐久: -	甲: -	属: 光	
	効果範囲: 半径10m				
【備考】					
水色の鱗を持つ小形種の竜で、数少ない水中に棲む種族。					
体長は4~6mで細く長く、引き締まった体格をしています。					
ミンの放つレーザーブレスはたとえ水中の中であっても目標に向かって直進します。					

フイング		ランク: E		属性: 風	
識別: ±0%	技能: 武術.E	能力: 集. C	敏. A	知. C	覚. B
筋. B	耐. B	魔. G	抵. C	耐久: 110	限界耐久: 55
精神: 37	魔力容量: 0	魔力: 0	魔力回復: 0	展開: 0(0)	放出: 0(0)
持続: 0(0)	回避: +20%	甲: 12	精防: 4	戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正	
特記: 飛行適正、飛行、強靱な生命力、暗視					
言語: 竜語					
【攻撃】					
噛み付き	命: 65%	防: 不可	貫: +10%	射: 近接	
レーザーブレス	威: 5D10+20	耐久: -	甲: -	属: 無	
	命: 70%	防: 不可	貫: +10%	射: 100m	
	威: 7D10+6	耐久: -	甲: -	属: 光	
【備考】					
緑色の鱗をした穏やかな性格の竜。					
小形種で体長は2~4mといったところで、飛行速度はほぼトップレベルを誇ります。					
争いを好まぬ性質から、騎乗用として偵察任務などに使う国もあります。					

カイ		ランク: E		属性: 地	
識別: ±0%	技能: 武術.E	能力: 集. B	敏. E	知. C	覚. B
筋. A	耐. S	魔. G	抵. C	耐久: 135	限界耐久: 68
精神: 37	魔力容量: 0	魔力: 0	魔力回復: 0	展開: 0(0)	放出: 0(0)
持続: 0(0)	回避: ±0%	甲: 20	精防: 4	戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正	
特記: 怪力、強靱な生命力、多脚、暗視、地中適応					
言語: 竜語					
【攻撃】					
噛み付き	命: 70%	防: 不可	貫: +10%	射: 近接	
レーザーブレス	威: 5D10+27	耐久: -	甲: -	属: 無	
	命: 80%	防: 不可	貫: +10%	射: 100m	
	威: 7D10+6	耐久: -	甲: -	属: 光	
前脚	命: -	防: 70%	貫: -	射: -	
	威: -	耐久: -	甲: 18	属: 無	
【備考】					
茶色の鱗を持つ小形種の竜。					
体長は4~5m程で、体格は大柄。					
深い山奥などに住み、他種との関わりを出来る限り避けようとしています。					
動きは鈍いですが、硬い鱗で並大抵の攻撃は防ぐことが出来ます。					

フオウ		ランク: E		属性: 光	
識別: ±0%	技能: 武術.F、魔術.E	能力: 集. C	敏. C	知. C	覚. B
筋. B	耐. B	魔. E	抵. C	耐久: 75	限界耐久: 38
精神: 30	魔力容量: 25	魔力: 45	魔力回復: 8	展開: 8(1)	放出: 5(1)
持続: 5(2)	回避: +5%	甲: 10	精防: 6	戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正	
魔術専攻: 竜族用魔術補正					
特記: 飛行適正、飛行、対魔力、強靱な生命力、暗視					
言語: 竜語					
【攻撃】					
噛み付き	命: 60%	防: 不可	貫: +5%	射: 近接	
レーザーブレス	威: 5D10+13	耐久: -	甲: -	属: 無	
	命: 65%	防: 不可	貫: +5%	射: 100m	
	威: 7D10+3	耐久: -	甲: -	属: 光	
【魔術】					
光属性魔術	習熟: B	使: 80%	貫: +20%	修: +16	減: 10
治癒魔術	習熟: E	使: 75%	貫: +15%	修: +10	減: 7
【備考】					
白い鱗を持つ小形種の竜。					
体長は3~4m程で、軟らかい肉質を持ちます。					
戦闘力は低いです、小型種で唯一魔術を扱える種族でもあります。					
集団で行動し、外敵に備えています。					

ディーバル		ランク: D		属性: 闇	
識別: ±0%	技能: 武術.D	能力: 集. C	敏. C	知. D	覚. B
筋. A	耐. A	魔. G	抵. C	耐久: 150	限界耐久: 75
精神: 45	魔力容量: 0	魔力: 0	魔力回復: 0	展開: 0(0)	放出: 0(0)
持続: 0(0)	回避: +15%	甲: 17	精防: 4	戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正ver. II	
特記: 飛行適正、飛行、怪力、強靱な生命力、暗視、両手利き					
言語: 竜語					
【攻撃】					
噛み付き	命: 70%	防: 不可	貫: +15%	射: 近接	
右爪	威: 5D10+32	耐久: -	甲: -	属: 無	
	命: 75%	防: 75%	貫: +15%	射: 近接	
	威: 4D10+28	耐久: -	甲: 15	属: 無	
左爪	命: 75%	防: 75%	貫: +15%	射: 近接	
	威: 4D10+28	耐久: -	甲: 15	属: 無	
【備考】					
黒い鱗を持つ小形種の竜。					
体長は3~5mとばらつきが多く、鋭い爪と牙を備えます。					
高い近接戦闘力を持ちますが、レーザーブレスは吐けなくなっています。					
凶暴な性格で、街道を行き交う隊商などを襲うこともあります。					

グローフィレス		ランク: E	属性: 無
識別: -5%	技能: 武術.E、知識.F		
能力: 集. C 敏. B 知. B 覚. B 筋. B 耐. B 魔. G 抵. B			
耐久: 115 限界耐久: 58 精神: 37 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 12 精防: 5			
戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正			
特記: 飛行適正、飛行、障壁貫通、強靱な生命力、暗視			
言語: 竜語、トゥルー語			
【攻撃】			
噛み付き	命: 65% 防: 不可 貫: +10% 射: 近接		
	威: 5D10+20 耐久: - 甲: - 属: 無		
拳	命: 75% 防: 不可 貫: +10% 射: 近接		
	威: 3D10+16 耐久: - 甲: - 属: 無		
レーザープレス	命: 70% 防: 不可 貫: +10% 射: 100m		
	威: 7D10+8 耐久: - 甲: - 属: 光		
【備考】			
灰色の鱗を持つ小形種の竜。 体長は2~6m程で、人里離れた洞窟内に居を構えています。 高い知性を持ち、人語を話すことが出来る唯一の小形種。 また、手先が器用で人間と交流を持つ者の中には日曜大工や料理を嗜む者もいます。 性格は穏やかで、お人好しが多いと言われています。			

レッドドラゴン		ランク: S	属性: 炎
識別: -10%	技能: 武術.S、魔術.D、知識.D		
能力: 集. B 敏. A 知. C 覚. S 筋. EX 耐. EX 魔. C 抵. B			
耐久: 446 限界耐久: 223 精神: 60 魔力容量: 40 魔力: 100 魔力回復: 14			
展開: 15(3) 放出: 15(3) 持続: 15(7) 回避: +35% 甲: 39 精防: 5			
戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正ver.III			
魔術専攻: 竜族用魔術補正ver.II			
特記: 巨体、飛行適正、飛行、怪力、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き			
言語: 竜語、下位ルーシエン語、トゥルー語			
【攻撃】			
噛み付き	命: 100% 防: 不可 貫: +35% 射: 近接		
	威: 7D10+53 耐久: - 甲: - 属: 無		
右爪	命: 105% 防: 105% 貫: +35% 射: 近接		
	威: 6D10+49 耐久: - 甲: 33 属: 無		
左爪	命: 105% 防: 105% 貫: +35% 射: 近接		
	威: 6D10+49 耐久: - 甲: 33 属: 無		
尻尾	命: 95% 防: 不可 貫: +30% 射: 近接		
	威: 7D10+59 耐久: - 甲: - 属: 無		
レーザープレス	命: 110% 防: 不可 貫: +35% 射: 200m		
	威: 9D10+26 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
炎属性魔術	習熟: S 使: 110% 貫: +30% 修: +32 減: 14		
治癒魔術	習熟: D 使: 90% 貫: +20% 修: +21 減: 10		
【備考】			
赤い鱗を持つ竜。 全長は15mほどで、トップクラスの戦闘力を持ちます。 性格は凶暴ですが、根が単純なため決して悪ではありません。 火山などの気温の高い所を好みます。			

ブルードラゴン		ランク: A	属性: 水
識別: -10%	技能: 武術.B、魔術.A、知識.A		
能力: 集. B 敏. B 知. S 覚. A 筋. S 耐. S 魔. A 抵. B			
耐久: 351 限界耐久: 176 精神: 55 魔力容量: 40 魔力: 150 魔力回復: 16			
展開: 25(5) 放出: 25(6) 持続: 25(12) 回避: +20% 甲: 35 精防: 5			
戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正ver.II			
魔術専攻: 竜族用魔術補正ver.III			
特記: 巨体、飛行適正、飛行、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き			
言語: 竜語、下位ルーシエン語、トゥルー語			
【攻撃】			
噛み付き	命: 85% 防: 不可 貫: +25% 射: 近接		
	威: 7D10+40 耐久: - 甲: - 属: 無		
右爪	命: 90% 防: 90% 貫: +25% 射: 近接		
	威: 6D10+36 耐久: - 甲: 31 属: 無		
左爪	命: 90% 防: 90% 貫: +25% 射: 近接		
	威: 6D10+36 耐久: - 甲: 31 属: 無		
尻尾	命: 80% 防: 不可 貫: +20% 射: 近接		
	威: 7D10+46 耐久: - 甲: - 属: 無		
レーザープレス	命: 85% 防: 不可 貫: +25% 射: 200m		
	威: 9D10+21 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
水属性魔術	習熟: S 使: 140% 貫: +45% 修: +48 減: 21		
精神魔術	習熟: B 使: 120% 貫: +40% 修: +38 減: 19		
幻惑魔術	習熟: B 使: 120% 貫: +40% 修: +38 減: 19		
治癒魔術	習熟: C 使: 120% 貫: +40% 修: +36 減: 18		
【備考】			
青い鱗を持つ竜。 全長は15mほどで、強力な魔術を行います。 性格は意外と勇猛ですが、好戦的ではありません。 ブルードラゴンとは比較的仲が良いようで、両者の交流が確認されています。 涼しい気候の地域に生息していることが多くあります。			

グリーンドラゴン		ランク: A	属性: 風
識別: -10%	技能: 武術.A、魔術.C、知識.B		
能力: 集. B 敏. S 知. B 覚. A 筋. S 耐. S 魔. B 抵. B			
耐久: 396 限界耐久: 198 精神: 57 魔力容量: 40 魔力: 120 魔力回復: 15			
展開: 20(4) 放出: 20(5) 持続: 20(10) 回避: +35% 甲: 37 精防: 5			
戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正ver.III			
魔術専攻: 竜族用魔術補正ver.II			
特記: 巨体、飛行適正、飛行、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き			
言語: 竜語、下位ルーシエン語、トゥルー語			
【攻撃】			
噛み付き	命: 95% 防: 不可 貫: +30% 射: 近接		
	威: 7D10+43 耐久: - 甲: - 属: 無		
右爪	命: 100% 防: 90% 貫: +30% 射: 近接		
	威: 6D10+39 耐久: - 甲: 31 属: 無		
左爪	命: 100% 防: 90% 貫: +30% 射: 近接		
	威: 6D10+39 耐久: - 甲: 31 属: 無		
尻尾	命: 90% 防: 不可 貫: +25% 射: 近接		
	威: 7D10+46 耐久: - 甲: - 属: 無		
レーザープレス	命: 105% 防: 不可 貫: +30% 射: 200m		
	威: 9D10+25 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
風属性魔術	習熟: S 使: 120% 貫: +35% 修: +37 減: 16		
付与魔術	習熟: D 使: 100% 貫: +25% 修: +26 減: 12		
治癒魔術	習熟: D 使: 100% 貫: +25% 修: +26 減: 12		
【備考】			
緑の鱗を持つ竜。 全長は15mほどで、トップクラスの飛行能力を持ちます。 大型種としては平凡な戦闘力を持ちますが、争いは好まず自由気ままに空を飛び回る事を日課としています。 その為、特に決まった住処も持たず、時折ブルードラゴンの住処に立ち寄る事もあります。			

ブラウンドラゴン		ランク: A	属性: 地
識別: -10%	技能: 武術.A、魔術.C、知識.B		
能力: 集. B 敏. D 知. B 覚. S 筋. EX 耐. EX+ 魔. B 抵. B			
耐久: 431 限界耐久: 216 精神: 60 魔力容量: 40 魔力: 120 魔力回復: 15			
展開: 20(4) 放出: 20(5) 持続: 20(10) 回避: +15% 甲: 41 精防: 5			
戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正Ver.III			
魔術専攻: 竜族用魔術補正Ver.II			
特記: 巨体、地中適正、怪力、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き			
言語: 竜語、下位ルーシエン語、トゥルー語			
【攻撃】			
噛み付き	命: 95% 防: 不可 貫: +30% 射: 近接		
右爪	威: 7D10+50 耐久: - 甲: - 属: 無 命: 100% 防: 90% 貫: +30% 射: 近接		
左爪	威: 6D10+46 耐久: - 甲: 35 属: 無 命: 100% 防: 90% 貫: +30% 射: 近接		
尻尾	威: 6D10+46 耐久: - 甲: 35 属: 無 命: 90% 防: 不可 貫: +25% 射: 近接		
レーザーブレス	威: 7D10+56 耐久: - 甲: - 属: 無 命: 105% 防: 不可 貫: +30% 射: 200m		
	威: 9D10+25 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
地属性魔術	習熟: S 使: 120% 貫: +35% 修: +37 減: 16		
強化魔術	習熟: D 使: 100% 貫: +25% 修: +26 減: 12		
治癒魔術	習熟: D 使: 100% 貫: +25% 修: +26 減: 12		
【備考】			
焦げ茶色の鱗を持つ竜。			
他の大型種と違って空を飛ぶ事は出来ず、地中で暮らしています。			
硬い鱗に覆われたその外見はまるで巨大な岩のようで、			
実際に岩のように動かずに一日を過ごす事が大半です。			
滅多な事では動じませんが、怒ると回りが見えなくなる猪突猛進気味なところがあります。			

ホワイトドラゴン		ランク: A	属性: 光
識別: -10%	技能: 武術.B、魔術.A、知識.B		
能力: 集. C 敏. B 知. A 覚. B 筋. S 耐. S 魔. EX 抵. B			
耐久: 361 限界耐久: 176 精神: 52 魔力容量: 40 魔力: 170 魔力回復: 18			
展開: 30(6) 放出: 30(7) 持続: 30(15) 回避: +20% 甲: 35 精防: 5			
戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正Ver.II			
魔術専攻: 竜族用魔術補正Ver.III			
特記: 巨体、飛行適正、飛行、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き			
言語: 竜語、下位ルーシエン語、トゥルー語			
【攻撃】			
噛み付き	命: 80% 防: 不可 貫: +25% 射: 近接		
右爪	威: 7D10+40 耐久: - 甲: - 属: 無 命: 85% 防: 90% 貫: +25% 射: 近接		
左爪	威: 6D10+36 耐久: - 甲: 31 属: 無 命: 85% 防: 90% 貫: +25% 射: 近接		
尻尾	威: 6D10+36 耐久: - 甲: 31 属: 無 命: 70% 防: 不可 貫: +20% 射: 近接		
レーザーブレス	威: 7D10+46 耐久: - 甲: - 属: 無 命: 90% 防: 不可 貫: +25% 射: 200m		
	威: 9D10+19 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
光属性魔術	習熟: S 使: 150% 貫: +45% 修: +52 減: 21		
精神魔術	習熟: B 使: 130% 貫: +40% 修: +42 減: 19		
肉體魔術	習熟: B 使: 130% 貫: +40% 修: +42 減: 19		
治癒魔術	習熟: B 使: 130% 貫: +40% 修: +42 減: 19		
【備考】			
白く輝く鱗を持つ竜。			
高度な魔術を行使する事が可能であり、			
その力は死者を生き返らせることができると言われています。			
遭遇例は少なく、正確な生息地は不明。			

ブラックドラゴン		ランク: S	属性: 闇
識別: -10%	技能: 武術.S、魔術.C、知識.C		
能力: 集. B 敏. B 知. B 覚. S 筋. EX 耐. EX 魔. B 抵. A			
耐久: 475 限界耐久: 238 精神: 65 魔力容量: 45 魔力: 120 魔力回復: 15			
展開: 20(4) 放出: 20(5) 持続: 20(10) 回避: +30% 甲: 39 精防: 6			
戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正Ver.III			
魔術専攻: 竜族用魔術補正Ver.II			
特記: 巨体、飛行適正、飛行、怪力、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き			
言語: 竜語、下位ルーシエン語、トゥルー語			
【攻撃】			
噛み付き	命: 100% 防: 不可 貫: +35% 射: 近接		
右爪	威: 7D10+53 耐久: - 甲: - 属: 無 命: 105% 防: 105% 貫: +35% 射: 近接		
左爪	威: 6D10+49 耐久: - 甲: 33 属: 無 命: 105% 防: 105% 貫: +35% 射: 近接		
尻尾	威: 6D10+49 耐久: - 甲: 33 属: 無 命: 95% 防: 不可 貫: +30% 射: 近接		
レーザーブレス	威: 7D10+59 耐久: - 甲: - 属: 無 命: 110% 防: 不可 貫: +35% 射: 200m		
	威: 9D10+28 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
闇属性魔術	習熟: EX 使: 125% 貫: +40% 修: +39 減: 17		
治癒魔術	習熟: C 使: 105% 貫: +30% 修: +28 減: 13		
【備考】			
黒光りする鱗を持つ竜。			
竜族最強と呼ばれる戦闘力を持ち、性格はとてめ残忍です。			
生息地は不明ですが、時折人里を襲っては逃げ遅れた家畜や人を捕食します。			

グレイドラゴン		ランク: A	属性: 無
識別: -15%	技能: 武術.B、魔術.B、知識.A		
能力: 集. B 敏. A 知. A 覚. A 筋. S 耐. S 魔. A 抵. A			
耐久: 350 限界耐久: 175 精神: 65 魔力容量: 40 魔力: 140 魔力回復: 16			
展開: 25(5) 放出: 25(6) 持続: 25(12) 回避: +25% 甲: 35 精防: 6			
戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正Ver.II			
魔術専攻: 竜族用魔術補正Ver.II			
特記: 巨体、飛行適正、飛行、障壁貫通、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き			
言語: 竜語、下位ルーシエン語、トゥルー語			
【攻撃】			
噛み付き	命: 75% 防: 不可 貫: +25% 射: 近接		
右爪	威: 7D10+40 耐久: - 甲: - 属: 無 命: 80% 防: 90% 貫: +25% 射: 近接		
左爪	威: 6D10+36 耐久: - 甲: 31 属: 無 命: 80% 防: 90% 貫: +25% 射: 近接		
尻尾	威: 6D10+36 耐久: - 甲: 31 属: 無 命: 70% 防: 不可 貫: +20% 射: 近接		
レーザーブレス	威: 7D10+46 耐久: - 甲: - 属: 無 命: 85% 防: 不可 貫: +25% 射: 200m		
	威: 9D10+19 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
無属性魔術	習熟: S 使: 130% 貫: +40% 修: +42 減: 18		
召喚魔術	習熟: C 使: 115% 貫: +35% 修: +33 減: 15		
治癒魔術	習熟: D 使: 110% 貫: +30% 修: +31 減: 14		
【備考】			
灰色の鱗を持つ竜。			
大型種の中では最弱と言われていますが、			
総合的な戦闘能力は高いレベルでバランスが取れています。			
個体数が少ないのか目撃情報が極めて少なく、生息地は不明となっています。			
古の時代から今までに起こった事象を見届け、			
知識として蓄積していると言う噂から観察者という異名を持ちます。			

ルビードラゴン		ランク: EX+	属性: 炎
識別: -20%	技能: 武術.EX+、魔術.B、知識.B		
能力: 集. B 敏. A 知. B 覚. S 筋. EX+ 耐. EX 魔. B 抵. A			
耐久: 536 限界耐久: 268 精神: 80 魔力容量: 40 魔力: 140 魔力回復: 15			
展開: 20(4) 放出: 20(5) 持続: 20(10) 回避: +45% 甲: 45 精防: 6			
戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正Ver.IV			
魔術専攻: 竜族用魔術補正Ver.II			
特記: 巨体、飛行適正、飛行、怪力、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き			
言語: 竜語、下位ルーシエン語、トゥルー語			
【攻撃】			
噛み付き	命: 115% 防: 不可 貫: +45% 射: 近接		
右爪	威: 7D10+65 耐久: - 甲: - 属: 無 命: 120% 防: 115% 貫: +45% 射: 近接		
左爪	威: 6D10+61 耐久: - 甲: 37 属: 無 命: 120% 防: 115% 貫: +45% 射: 近接		
尻尾	威: 6D10+61 耐久: - 甲: 37 属: 無 命: 110% 防: 不可 貫: +40% 射: 近接		
レーザーブレス	威: 7D10+71 耐久: - 甲: - 属: 無 命: 125% 防: 不可 貫: +45% 射: 300m		
	威: 9D10+34 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
炎属性魔術	習熟: OEX 使: 135% 貫: +50% 修: +46 減: 21		
治癒魔術	習熟: B 使: 110% 貫: +35% 修: +33 減: 16		
【備考】			
長きの鱗を重ねたレッドドラゴンの長。			

サファイアドラゴン		ランク: EX	属性: 水
識別: -20%	技能: 武術.A、魔術.EX、知識.EX		
能力: 集. B 敏. B 知. EX 覚. A 筋. S 耐. S 魔. S 抵. A			
耐久: 406 限界耐久: 203 精神: 70 魔力容量: 40 魔力: 190 魔力回復: 17			
展開: 30(6) 放出: 30(7) 持続: 30(15) 回避: +25% 甲: 41 精防: 6			
戦闘スタイル: 竜族用戦闘補正Ver.III			
魔術専攻: 竜族用魔術補正Ver.III			
特記: 巨体、飛行適正、飛行、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き			
言語: 竜語、下位ルーシエン語、トゥルー語			
【攻撃】			
噛み付き	命: 95% 防: 不可 貫: +30% 射: 近接		
右爪	威: 7D10+43 耐久: - 甲: - 属: 無 命: 100% 防: 95% 貫: +30% 射: 近接		
左爪	威: 6D10+39 耐久: - 甲: 35 属: 無 命: 100% 防: 95% 貫: +30% 射: 近接		
尻尾	威: 6D10+39 耐久: - 甲: 35 属: 無 命: 90% 防: 不可 貫: +25% 射: 近接		
レーザーブレス	威: 7D10+49 耐久: - 甲: - 属: 無 命: 105% 防: 不可 貫: +30% 射: 300m		
	威: 9D10+31 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
水属性魔術	習熟: OEX 使: 165% 貫: +65% 修: +62 減: 32		
精神魔術	習熟: A 使: 140% 貫: +55% 修: +48 減: 28		
幻惑魔術	習熟: A 使: 140% 貫: +55% 修: +48 減: 28		
治癒魔術	習熟: A 使: 140% 貫: +55% 修: +48 減: 28		
【備考】			
長きの鱗を重ねたブルードラゴンの長。			

エメラルドドラゴン		ランク: EX	属性: 風
識別:	-20%	技能:	武術.EX、魔術.A、知識.A
能力:	集. B 敏. EX 知. A 覚. A 筋. S 耐. S 魔. A 抵. A		
耐久:	481 限界耐久: 241 精神: 80 魔力容量: 40 魔力: 160 魔力回復: 10		
展開:	25(5) 放出: 25(6) 持続: 25(12) 回避: +50% 甲: 41 精防: 6		
戦闘スタイル:	電族用戦闘補正ver.III		
魔術専攻:	電族用魔術補正ver.III		
特記:	巨体、飛行適正、飛行、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き		
言語:	電語、下位ルーシエン語、トゥルー語		
【攻撃】			
噛み付き	命: 105% 防: 不可 貫: +40% 射: 近接		
右爪	威: 7D10+49 耐久: - 甲: - 属: 無		
	命: 110% 防: 105% 貫: +40% 射: 近接		
	威: 6D10+45 耐久: - 甲: 35 属: 無		
左爪	命: 110% 防: 105% 貫: +40% 射: 近接		
	威: 6D10+45 耐久: - 甲: 35 属: 無		
尻尾	命: 100% 防: 不可 貫: +35% 射: 近接		
	威: 7D10+55 耐久: - 甲: - 属: 無		
レーザーブレス	命: 115% 防: 不可 貫: +40% 射: 300m		
	威: 9D10+33 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
風属性魔術	習熟: OEX 使: 150% 貫: +55% 修: +54 減: 24		
付与魔術	習熟: B 使: 120% 貫: +40% 修: +38 減: 19		
治癒魔術	習熟: B 使: 120% 貫: +40% 修: +38 減: 19		
【備考】			
長きの齢を重ねたグリーンドラゴンの長。			

トパーズドラゴン		ランク: EX	属性: 地
識別:	-20%	技能:	武術.EX、魔術.A、知識.A
能力:	集. B 敏. D 知. A 覚. EX 筋. EX 耐. EX+ 魔. A 抵. A		
耐久:	541 限界耐久: 271 精神: 80 魔力容量: 40 魔力: 160 魔力回復: 16		
展開:	25(5) 放出: 25(6) 持続: 25(12) 回避: +25% 甲: 45 精防: 6		
戦闘スタイル:	電族用戦闘補正ver.III		
魔術専攻:	電族用魔術補正ver.III		
特記:	巨体、地中適正、怪力、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き		
言語:	電語、下位ルーシエン語、トゥルー語		
【攻撃】			
噛み付き	命: 105% 防: 不可 貫: +40% 射: 近接		
右爪	威: 7D10+56 耐久: - 甲: - 属: 無		
	命: 110% 防: 115% 貫: +40% 射: 近接		
	威: 6D10+52 耐久: - 甲: 39 属: 無		
左爪	命: 110% 防: 115% 貫: +40% 射: 近接		
	威: 6D10+52 耐久: - 甲: 39 属: 無		
尻尾	命: 100% 防: 不可 貫: +35% 射: 近接		
	威: 7D10+62 耐久: - 甲: - 属: 無		
レーザーブレス	命: 115% 防: 不可 貫: +40% 射: 300m		
	威: 9D10+31 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
地属性魔術	習熟: OEX 使: 150% 貫: +55% 修: +54 減: 24		
強化魔術	習熟: B 使: 120% 貫: +40% 修: +38 減: 19		
治癒魔術	習熟: B 使: 120% 貫: +40% 修: +38 減: 19		
【備考】			
長きの齢を重ねたブラウンドラゴンの長。			

シャインドラゴン		ランク: EX+	属性: 光
識別:	-20%	技能:	武術.A、魔術.EX+、知識.A
能力:	集. C 敏. B 知. S 覚. B 筋. S 耐. S 魔. EX+ 抵. S		
耐久:	376 限界耐久: 188 精神: 80 魔力容量: 40 魔力: 230 魔力回復: 19		
展開:	40(8) 放出: 40(10) 持続: 40(20) 回避: +25% 甲: 41 精防: 7		
戦闘スタイル:	電族用戦闘補正ver.III		
魔術専攻:	電族用魔術補正ver.IV		
特記:	巨体、飛行適正、飛行、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き		
言語:	電語、下位ルーシエン語、トゥルー語		
【攻撃】			
噛み付き	命: 90% 防: 不可 貫: +30% 射: 近接		
右爪	威: 7D10+43 耐久: - 甲: - 属: 無		
	命: 95% 防: 105% 貫: +30% 射: 近接		
	威: 6D10+39 耐久: - 甲: 35 属: 無		
左爪	命: 95% 防: 105% 貫: +30% 射: 近接		
	威: 6D10+39 耐久: - 甲: 35 属: 無		
尻尾	命: 80% 防: 不可 貫: +30% 射: 近接		
	威: 7D10+49 耐久: - 甲: - 属: 無		
レーザーブレス	命: 100% 防: 不可 貫: +30% 射: 300m		
	威: 9D10+29 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
光属性魔術	習熟: OEX 使: 185% 貫: +70% 修: +76 減: 39		
精神魔術	習熟: A 使: 155% 貫: +60% 修: +59 減: 35		
肉体魔術	習熟: A 使: 155% 貫: +60% 修: +59 減: 35		
治癒魔術	習熟: OEX 使: 165% 貫: +70% 修: +67 減: 39		
【備考】			
長きの齢を重ねたホワイトドラゴンの長。			

ダークドラゴン		ランク: EX+	属性: 闇
識別:	-20%	技能:	武術.EX+、魔術.A、知識.B
能力:	集. B 敏. B 知. B 覚. EX 筋. EX+ 耐. EX 魔. A 抵. S		
耐久:	580 限界耐久: 290 精神: 90 魔力容量: 45 魔力: 140 魔力回復: 16		
展開:	25(5) 放出: 25(6) 持続: 25(12) 回避: +40% 甲: 45 精防: 7		
戦闘スタイル:	電族用戦闘補正ver.IV		
魔術専攻:	電族用魔術補正ver.III		
特記:	巨体、飛行適正、飛行、怪力、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き		
言語:	電語、下位ルーシエン語、トゥルー語		
【攻撃】			
噛み付き	命: 115% 防: 不可 貫: +45% 射: 近接		
右爪	威: 7D10+65 耐久: - 甲: - 属: 無		
	命: 120% 防: 120% 貫: +45% 射: 近接		
	威: 6D10+61 耐久: - 甲: 37 属: 無		
左爪	命: 120% 防: 120% 貫: +45% 射: 近接		
	威: 6D10+61 耐久: - 甲: 37 属: 無		
尻尾	命: 105% 防: 不可 貫: +40% 射: 近接		
	威: 7D10+71 耐久: - 甲: - 属: 無		
レーザーブレス	命: 125% 防: 不可 貫: +45% 射: 300m		
	威: 9D10+39 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
闇属性魔術	習熟: OEX 使: 150% 貫: +55% 修: +54 減: 24		
治癒魔術	習熟: S 使: 125% 貫: +45% 修: +42 減: 21		
【備考】			
長きの齢を重ねたブラックドラゴンの長。			

ダイヤモンドドラゴン		ランク: EX+	属性: 無
識別:	-25%	技能:	武術.S、魔術.S、知識.EX+
能力:	集. B 敏. A 知. S 覚. A 筋. S 耐. S 魔. S 抵. S		
耐久:	440 限界耐久: 220 精神: 110 魔力容量: 40 魔力: 160 魔力回復: 17		
展開:	30(6) 放出: 30(7) 持続: 30(15) 回避: +35% 甲: 41 精防: 7		
戦闘スタイル:	電族用戦闘補正ver.III		
魔術専攻:	電族用魔術補正ver.III		
特記:	巨体、飛行適正、飛行、障壁貫通、強靱な生命力、多脚、暗視、両手利き		
言語:	電語、下位ルーシエン語、トゥルー語		
【攻撃】			
噛み付き	命: 90% 防: 不可 貫: +35% 射: 近接		
右爪	威: 7D10+46 耐久: - 甲: - 属: 無		
	命: 95% 防: 100% 貫: +35% 射: 近接		
	威: 6D10+42 耐久: - 甲: 35 属: 無		
左爪	命: 95% 防: 100% 貫: +35% 射: 近接		
	威: 6D10+42 耐久: - 甲: 35 属: 無		
尻尾	命: 80% 防: 不可 貫: +30% 射: 近接		
	威: 7D10+52 耐久: - 甲: - 属: 無		
レーザーブレス	命: 100% 防: 不可 貫: +35% 射: 300m		
	威: 9D10+32 耐久: - 甲: - 属: 光		
【魔術】			
無属性魔術	習熟: OEX 使: 160% 貫: +60% 修: +59 減: 28		
召喚魔術	習熟: B 使: 130% 貫: +45% 修: +43 減: 23		
治癒魔術	習熟: C 使: 130% 貫: +45% 修: +41 減: 22		
【備考】			
長きの齢を重ねたグレイドラゴンの長。			

<幻獣>

サラマンダー		ランク: B	属性: 炎
識別: ±0%	技能: 武術.C、野外.B		
能力: 集. B 敏. D 知. C 覚. A 筋. EX 耐. S 魔. G 抵. C			
耐久: 261 限界耐久: 131 精神: 55 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 24 精防: 4			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 多脚、巨体、怪力、強靱な生命力、地中適応、暗視			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 80% 防: 不可 貫: +20% 射: 近接		
	威: 7D10+38 耐久: - 甲: - 属: 無		
フレアプレス	命: 90% 防: 不可 貫: +15% 射: 120m		
	威: 7D10+16 耐久: - 甲: - 属: 炎		
	効果範囲: 射線上		
前脚	命: - 防: 95% 貫: - 射: -		
	威: - 耐久: - 甲: 22 属: 無		
【備考】			
炎竜と呼ばれ恐れられている生き物。 火山地帯や深い地底の底に住み、人里に出ることは滅多にありません。 その為、自分のテリトリーを守る場合を除いて争いは好まず、 目撃例も極めて稀です。 全長は10mほどもあり、トカゲを思わせるようなシルエットをしています。			

レビヤタン		ランク: B	属性: 水
識別: ±0%	技能: 武術.C、野外.B		
能力: 集. B 敏. B 知. C 覚. B 筋. EX 耐. EX 魔. G 抵. C			
耐久: 283 限界耐久: 142 精神: 60 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 22 精防: 4			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 巨体、怪力、強靱な生命力、水中適応、暗視			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 80% 防: 不可 貫: +20% 射: 近接		
	威: 7D10+38 耐久: - 甲: - 属: 無		
ウォーターレーザー	命: 85% 防: 不可 貫: +25% 射: 200m		
	威: 7D10+16 耐久: - 甲: - 属: 水		
【備考】			
海竜と呼ばれ恐れられている海の生き物。 水中を高速で泳ぎ、標的への一撃離脱を繰り返します。 全長は20mほどもあり、細長い蛇のようなシルエットをしています。			

ガストウィング		ランク: B	属性: 風
識別: ±0%	技能: 武術.C、野外.B		
能力: 集. B 敏. A 知. C 覚. B 筋. EX 耐. S 魔. G 抵. C			
耐久: 245 限界耐久: 123 精神: 60 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +20% 甲: 23 精防: 4			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 多脚、巨体、怪力、強靱な生命力、飛行、飛行適応、暗視			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 80% 防: 不可 貫: +20% 射: 近接		
	威: 7D10+38 耐久: - 甲: - 属: 無		
エアスラスト	命: 90% 防: 不可 貫: +30% 射: 自身		
	威: 6D10+21 耐久: - 甲: - 属: 風		
	効果範囲: 半径50m		
【備考】			
風竜と呼ばれ恐れられている森の生き物。 硬い皮膚に鋭い牙を持ち、並大抵の物は噛み砕くことが出来ます。 背中には薄く大きな翼を持ち、見た目に似合わず高速で飛び回る事が可能。 全長は15mほどもあり、翼の生えたトカゲを思わせるようなシルエットをしています。			

サンドメイル		ランク: B	属性: 地
識別: ±0%	技能: 武術.C、野外.B		
能力: 集. B 敏. D 知. C 覚. A 筋. EX 耐. EX 魔. G 抵. D			
耐久: 298 限界耐久: 149 精神: 50 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 28 精防: 3			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 多脚、巨体、怪力、強靱な生命力、地中適応、暗視			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 80% 防: 不可 貫: +20% 射: 近接		
	威: 7D10+38 耐久: - 甲: - 属: 無		
尻尾	命: 75% 防: 不可 貫: +15% 射: 近接		
	威: 7D10+44 耐久: - 甲: - 属: 無		
前脚	命: - 防: 95% 貫: - 射: -		
	威: - 耐久: - 甲: 26 属: 無		
【備考】			
砂竜と呼ばれ恐れられている砂漠の生き物。 硬い皮膚に鋭い牙を持ち、並大抵の物は噛み砕くことが出来ます。 砂の中を自由気ままに泳ぎまわり、滅多に人前に姿を現すことは無い。 運悪く遭遇してしまったとしても、極度にお腹を空かせていない限りは襲われることはありません。 全長は15mほどもあり、トカゲを思わせるようなシルエットをしています。			

マテリアルインセクト		ランク: C	属性: 無
識別: -10%	技能: 武術.C、魔術.C、野外.C		
能力: 集. C 敏. F 知. C 覚. C 筋. A 耐. A 魔. S 抵. S			
耐久: 210 限界耐久: 105 精神: 50 魔力容量: 50 魔力: 150 魔力回復: 22			
展開: 20(4) 放出: 25(6) 持続: 30(15) 回避: -5% 甲: 24 精防: 7			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
魔術専攻: 汎用魔術補正Ver. II			
特記: 弱点(炎)、多脚、巨体、強靱な生命力、暗視、痛覚遮断			
言語: なし			
【攻撃】			
右ハサミ	命: 75% 防: 85% 貫: +20% 射: 近接		
	威: 7D10+30 耐久: - 甲: 22 属: 無		
左ハサミ	命: 75% 防: 85% 貫: +20% 射: 近接		
	威: 7D10+30 耐久: - 甲: 22 属: 無		
二ードル	命: 70% 防: 不可 貫: +25% 射: 近接		
	威: 7D10+52 耐久: - 甲: - 属: 無		
【魔術】			
無属性魔術	習熟: A 使: 125% 貫: +35% 修: +40 減: 12		
精神魔術	習熟: D 使: 115% 貫: +25% 修: +34 減: 9		
肉体魔術	習熟: D 使: 115% 貫: +25% 修: +34 減: 9		
治癒魔術	習熟: D 使: 115% 貫: +25% 修: +34 減: 9		
【備考】			
魔法石と虫が融合した生物。 顔から尻尾の先までの全長が50mほどあり、全身は硬い甲殻に覆われている。 鈍重な胴体を六本の足で支え、両腕には強力な鋏を備えている。 空気中の魔力濃度を高め、様々な現象を発生させると言われている。 背中に生えた大量の魔法石から放たれる光がたとえ闇夜の中でも周囲を明るく照らし出す。			

<魔法生物>

ペーパーゴーレム		ランク: -	属性: 無
識別: +10%	技能: なし		
能力: 集. E 敏. C 知. G 覚. G 筋. G 耐. G 魔. G 抵. G			
耐久: 8 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 0 精防: 0			
特記: 魔法生物、小人、弱点(炎)、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
切り裂く	命: 25%	防: 15%	貫: -20% 射: 近接
	威: 3D10-16	耐久: -	甲: 1 属: 無
【備考】			
紙製の簡易的なゴーレム。			
全長は30cm程度で、全般的に能力は低い傾向にあります。			
手紙を届けるなど、簡単な仕事ならこなすことが可能です。			

クレイゴーレム		ランク: -	属性: 地
識別: +5%	技能: なし		
能力: 集. E 敏. F 知. G 覚. G 筋. E 耐. F 魔. G 抵. G			
耐久: 26 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -35% 甲: 5 精防: 0			
特記: 魔法生物、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
パンチ	命: 25%	防: 15%	貫: -20% 射: 近接
	威: 3D10-9	耐久: -	甲: 5 属: 無
【備考】			
土製の簡易的なゴーレム。			
全長は1m程度で、紙製よりも高い強度を持ち、多少であれば力仕事も可能です。			

ウッドゴーレム		ランク: G	属性: 地
識別: ±0%	技能: 武術.G		
能力: 集. E 敏. E 知. G 覚. G 筋. D 耐. F 魔. G 抵. G			
耐久: 30 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -10% 甲: 7 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 魔法生物、弱点(火)、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
突き刺し	命: 40%	防: 35%	貫: +5% 射: 近接
	威: 4D10+6	耐久: -	甲: 7 属: 無
【備考】			
木製のゴーレム。			
全長1.5m程度で、ある程度の戦闘もこなすことが可能です。			

ストーンゴーレム		ランク: F	属性: 地
識別: -5%	技能: 武術.F		
能力: 集. D 敏. E 知. G 覚. G 筋. C 耐. C 魔. G 抵. G			
耐久: 65 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -5% 甲: 12 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 魔法生物、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
パンチ	命: 60%	防: 45%	貫: +5% 射: 近接
	威: 4D10+12	耐久: -	甲: 12 属: 無
【備考】			
全長1.8m程度の石製のゴーレム。			
最も一般的なゴーレムで、数多くの場所で見かけることが出来ます。			
強度が高く頑丈です。			

アイアンゴーレム		ランク: E	属性: 無
識別: -10%	技能: 武術.E		
能力: 集. C 敏. F 知. G 覚. G 筋. B 耐. B 魔. G 抵. G			
耐久: 145 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -5% 甲: 16 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 魔法生物、怪力、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
パンチ	命: 70%	防: 50%	貫: +10% 射: 近接
	威: 5D10+27	耐久: -	甲: 16 属: 無
【備考】			
全長2.5m程度のティール製のゴーレム。			
装甲の高さから戦闘用として重宝されています。			
素手による攻撃の他、ハンマーのような原始的な武器による戦闘もこなすことが出来ます。			

ライティアゴーレム		ランク: D	属性: 無
識別: -15%	技能: 武術.D		
能力: 集. B 敏. E 知. G 覚. G 筋. A 耐. A 魔. G 抵. G			
耐久: 170 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 20 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. II			
特記: 魔法生物、怪力、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
パンチ	命: 85%	防: 60%	貫: +15% 射: 近接
	威: 5D10+32	耐久: -	甲: 20 属: 無
【備考】			
全長3m程度のライティア製のゴーレム。			
少々値は張りますが、優秀な戦闘力を持ったゴーレムです。			

ウェビィゴーレム		ランク: C	属性: 無
識別: -15%	技能: 武術.C		
能力: 集. B 敏. G 知. G 覚. G 筋. S 耐. S 魔. G 抵. G			
耐久: 215 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: ±0% 甲: 24 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. II			
特記: 魔法生物、怪力、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
パンチ	命: 90%	防: 65%	貫: +20% 射: 近接
	威: 5D10+37	耐久: -	甲: 24 属: 無
【備考】			
全長3m程度のウェビィ製のゴーレム。			
動きは鈍重ですが力と耐久力に優れています。			

ディテクトゴーレム		ランク: C	属性: 無
識別: -20%	技能: 武術.C		
能力: 集. A 敏. E 知. G 覚. G 筋. A 耐. A 魔. G 抵. G			
耐久: 185 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +10% 甲: 22 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. II			
特記: 魔法生物、怪力、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
パンチ	命: 95%	防: 65%	貫: +20% 射: 近接
	威: 5D10+35	耐久: -	甲: 22 属: 無
【備考】			
全長3m程度のディテクト製のゴーレム。			
ウェビィ製に比べれば軽快な動きで、素早い標的にも対応出来ます。			

グレスゴーレム		ランク: A	属性: 無
識別: -25%	技能: 武術.A		
能力: 集. A 敏. F 知. G 覚. G 筋. S 耐. S 魔. G 抵. G			
耐久: 265 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 26 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. III			
特記: 魔法生物、怪力、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
パンチ	命: 110%	防: 80%	貫: +30% 射: 近接
	威: 5D10+43	耐久: -	甲: 26 属: 無
【備考】			
全長3m程度のグレス製のゴーレム。			
希少な金属を大量に使用する為、目撃例は極少数に止まりますが、稀に古代王国期の遺跡で確認される事もあります。			

ルーンゴーレム		ランク: EX	属性: 無
識別: -40%	技能: 武術.EX		
能力: 集. A 敏. F 知. G 覚. G 筋. EX 耐. EX 魔. G 抵. C			
耐久: 400 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +25% 甲: 30 精防: 4			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. III			
特記: 魔法生物、怪力、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
パンチ	命: 120%	防: 90%	貫: +40% 射: 近接
	威: 6D10+54	耐久: -	甲: 30 属: 無
【備考】			
全長3m程度のルーンマテリアル製のゴーレム。			
古代王国期に使用されていた、という噂がある程度の幻のゴーレムです。			
人間サイズのゴーレムとしては最強の戦闘力を誇ったと言われています。			
使用されたルーンマテリアルによって属性は異なります。			

スケルトンウォーリアー ランク: F 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.F
 能力: 集. E 敏. D 知. G 覚. G 筋. E 耐. G 魔. G 抵. G
 耐久: 20 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: ±0% 甲: 7 精防: 0
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 魔法生物、暗視、精神的攻撃の無効化
 言語: なし
 【攻撃】
 ボーンブレード 命: 50% 防: 40% 貫: +5% 射: 近接
威: 5D10+6 耐久: 65 甲: 7 属: 無

【備考】
 魔術によって生み出された歩兵。
 戦闘力は低いですが、少ない材料で作成できるという利点を持ちます。

スケルトンランサー ランク: F 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.F
 能力: 集. E 敏. D 知. G 覚. G 筋. E 耐. G 魔. G 抵. G
 耐久: 20 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: ±0% 甲: 7 精防: 0
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 魔法生物、暗視、精神的攻撃の無効化
 言語: なし
 【攻撃】
 ボーンランス 命: 45% 防: 35% 貫: +10% 射: 近接
威: 5D10+11 耐久: 75 甲: 9 属: 無

【備考】
 魔術によって生み出された歩兵。
 戦闘力は低いですが、少ない材料で作成できるという利点を持ちます。

スケルトンアーチャー ランク: F 属性: 無

識別: ±0% 技能: 武術.F
 能力: 集. E 敏. D 知. G 覚. G 筋. E 耐. G 魔. G 抵. G
 耐久: 20 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: ±0% 甲: 7 精防: 0
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 魔法生物、暗視、精神的攻撃の無効化
 言語: なし
 【攻撃】
 ボーンボウ 命: 50% 防: 40% 貫: +5% 射: 120m
威: 5D10-4 耐久: 45 甲: 4 属: 無

【備考】
 魔術によって生み出された歩兵。
 戦闘力は低いですが、少ない材料で作成できるという利点を持ちます。

スケルトンリーダー ランク: E 属性: 無

識別: -5% 技能: 武術.E、指揮.G
 能力: 集. E 敏. D 知. F 覚. F 筋. E 耐. G 魔. G 抵. G
 耐久: 25 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 8 精防: 0
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 魔法生物、暗視、精神的攻撃の無効化
 言語: なし
 【攻撃】
 ボーンブレード 命: 55% 防: 50% 貫: +10% 射: 近接
威: 5D10+9 耐久: 65 甲: 7 属: 無

【備考】
 スケルトンウォーリアーのリーダー的存在。
 このリーダー的存在により、ウォーリアー達は組織的行動を取れるようになります。
 しかし、所詮は低級魔法生物である為、その力をあまり過信してはなりません。

ガーディアン ランク: D 属性: 無

識別: +20% 技能: 武術.D
 能力: 集. C 敏. D 知. D 覚. C 筋. B 耐. B 魔. G 抵. G
 耐久: 80 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 14 精防: 0
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正 ver. II
 特記: 魔法生物、暗視、両手利き、精神的攻撃の無効化
 言語: なし
 【攻撃】
 ブレード(右手) 命: 70% 防: 70% 貫: +15% 射: 近接
威: 6D10+15 耐久: 90 甲: 15 属: 無
 ライフルボウ(左手) 命: 65% 防: 70% 貫: +25% 射: 250m
威: 6D10+19 耐久: 70 甲: 14 属: 無

【備考】
 アカデミーの守衛として配備されているティール製ゴーレム。
 低級魔法生物に比べ、高い戦闘力と思考能力を持ちます。

グリーンゲル ランク: G 属性: 水

識別: ±0% 技能: 武術.G
 能力: 集. C 敏. G 知. G 覚. G 筋. G 耐. G 魔. G 抵. A
 耐久: 30 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 0 精防: 6
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 魔法生物、暗視、通常武器の無効化、精神的攻撃の無効化
 言語: なし
 【攻撃】
 精神波 抵: ±0% 射: 自身 効果範囲: 半径20m
効: 抵抗に失敗した場合、1D10+6点の精神ダメージを与えます。
 熱光線 命: 55% 防: 不可 貫: +5% 射: 30m
威: 6D10-4 耐久: - 甲: - 属: 炎

【備考】
 魔導実験による産業廃棄物から生まれた生物。
 見た目は緑色半透明のゼリー状。
 大きさは1m~2m程とムラがあり、巨大なものになるほど強力になります。
 物理攻撃に対して強い耐性を持ち、
 魔力を帯びていない攻撃ではダメージを与える事が出来ません。

ブルーゲル ランク: G 属性: 水

識別: ±0% 技能: 武術.G
 能力: 集. C 敏. G 知. G 覚. G 筋. G 耐. G 魔. G 抵. A
 耐久: 32 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
 展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 0 精防: 6
 戦闘スタイル: 汎用戦闘補正
 特記: 魔法生物、暗視、通常武器の無効化、精神的攻撃の無効化
 言語: なし
 【攻撃】
 精神波 抵: ±0% 射: 自身 効果範囲: 半径20m
効: 抵抗に失敗した場合、1D10+6点の精神ダメージを与えます。
 冷凍光線 命: 55% 防: 不可 貫: +5% 射: 30m
威: 6D10-4 耐久: - 甲: - 属: 水

【備考】
 魔導実験による産業廃棄物から生まれた生物。
 見た目は青色半透明のゼリー状。
 大きさは1m~2m程とムラがあり、巨大なものになるほど強力になります。
 物理攻撃に対して強い耐性を持ち、
 魔力を帯びていない攻撃ではダメージを与える事が出来ません。

<アンデッド>

ゾンビ		ランク: G	属性: 無
識別: ±0%	技能: 武術.G		
能力: 集. C 敏. G 知. G 覚. A 筋. C 耐. C 魔. G 抵. G			
耐久: 55 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 1 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: アンデッド、弱点(炎)、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 50% 防: 不可 貫: ±0% 射: 近接		
	威: 3D10+8 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
死者が空気中の魔力の作用によって仮初の生命を得た者。 死体の状態によってゾンビかスケルトン、ゴーストのどれかになります。 ゾンビとスケルトンは仲間を増やすため、生者へと襲いかかってきます。			

スケルトン		ランク: G	属性: 無
識別: ±0%	技能: 武術.G		
能力: 集. C 敏. C 知. G 覚. A 筋. C 耐. E 魔. G 抵. G			
耐久: 25 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: ±0% 甲: 2 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: アンデッド、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
引っ掻き	命: 55% 防: 不可 貫: ±0% 射: 近接		
	威: 2D10+8 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
死者が空気中の魔力の作用によって仮初の生命を得た者。 死体の状態によってゾンビかスケルトン、ゴーストのどれかになります。 ゾンビとスケルトンは仲間を増やすため、生者へと襲いかかってきます。			

グール		ランク: D	属性: 無
識別: -10%	技能: 武術.D		
能力: 集. C 敏. E 知. G 覚. A 筋. B 耐. B 魔. G 抵. G			
耐久: 130 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +5% 甲: 4 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. II			
特記: アンデッド、両手利き、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
右爪	命: 75% 防: 85% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 5D10+17 耐久: - 甲: 12 属: 無		
	備考: ダメージを受けたキャラクターは、 腐食に対する抵抗を行わなければなりません。		
左爪	命: 75% 防: 85% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 5D10+17 耐久: - 甲: 12 属: 無		
	備考: ダメージを受けたキャラクターは、 腐食に対する抵抗を行わなければなりません。		
【備考】			
かつて古代王国を滅ぼした闇夜の使徒の尖兵が空気中の魔力によってアンデッド化したもの。 主食が死体な為か、腐肉の寄せ集めのようなグロテスクな外見をしています。 腕には爪のように尖った鋭利な骨を備え、生来備えたパワーも合わせて強力な武器となっています。			
※腐食 毒性値: ±0% 治療難易度: - 効果時間: - 効果: 1D10点の物理ダメージを与えます。 このダメージを装甲で軽減する事は出来ません。			

アンデッドウォーリアー		ランク: C	属性: 無
識別: -15%	技能: 武術.C		
能力: 集. C 敏. D 知. G 覚. A 筋. B 耐. B 魔. G 抵. G			
耐久: 110 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 12 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. II			
特記: アンデッド、両手利き、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
ブレード	命: 75% 防: 85% 貫: +20% 射: 近接		
	威: 6D10+18 耐久: 120 甲: 20 属: 無		
	備考: ダメージを受けたキャラクターは、 腐食に対する抵抗を行わなければなりません。		
シールド	命: 80% 防: 100% 貫: +10% 射: 近接		
	威: 3D10+20 耐久: 90 甲: 18 属: 無		
【備考】			
非業の死を遂げた戦士達の怨念が空気中の魔力によってアンデッド化したもの。 甲冑を纏った骸骨が腐肉で覆われた剣と盾を手に徘徊しています。 古戦場などで良く目撃され、戦場跡に作られた町での出現例もあります。			
※腐食 毒性値: -5% 治療難易度: - 効果時間: - 効果: 1D10点の物理ダメージを与えます。 このダメージを装甲で軽減する事は出来ません。			

ゴースト		ランク: -	属性: 無
識別: ±0%	技能: なし		
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. A 筋. G 耐. G 魔. G 抵. A			
耐久: 0 限界耐久: 0 精神: 30 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: -20% 甲: 0 精防: 6			
特記: アンデッド、精神体、物理的攻撃の無効化、暗視			
言語: 生前喋る事が出来た言語と同様			
【攻撃】			
精神攻撃	抵: ±0% 射: 自身 効果範囲: 半径30m		
	効: 抵抗に失敗した場合、1D10+4点の精神ダメージを与えます。		
【備考】			
死者が空気中の魔力の作用によって仮初の生命を得た者。 死体の状態によってゾンビかスケルトン、ゴーストのどれかになります。 ゴーストは実体を持たず、思念だけの存在となってしまった者です。 ゾンビとスケルトンが敵対的なのに対し、ゴーストは思念に応じて個体差があります。 敵対的な者もいれば、友好的な者もいます。			

<魔獣>

イービルアイ		ランク: F	属性: 闇
識別: -10%	技能: 武術.G、魔術.F、野外.F		
能力: 集. C 敏. D 知. D 覚. C 筋. E 耐. E 魔. D 抵. C			
耐久: 30 限界耐久: 8 精神: 30 魔力容量: 30 魔力: 40 魔力回復: 7			
展開: 13(2) 放出: 13(3) 持続: 13(6) 回避: -5% 甲: 4 精防: 4			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
魔術専攻: 汎用魔術補正			
特記: 飛行、飛行適正、暗視			
言語: 魔獣語			
【攻撃】			
レーザー	命: 55% 防: 不可 貫: ±0% 射: 20m		
	威: 5D10+7 耐久: - 甲: - 属: 闇		
【魔術】			
闇属性魔術	習熟: A 使: 85% 命: 70% 貫: +20% 修: +21 減: 8		
【備考】			
直径80cm程の大きな一つ目に一對の黒い翼を持つ魔獣。 闇の軍勢の雑兵として多数使役されていました。 多少の魔術が扱える程度の能力しかなく、 脅威と成り得る力は持ちません。			

イービルソルジャー		ランク: E	属性: 闇
識別: -10%	技能: 武術.E、野外.E		
能力: 集. C 敏. C 知. D 覚. C 筋. C 耐. C 魔. G 抵. B			
耐久: 55 限界耐久: 14 精神: 32 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +10% 甲: 16 精防: 5			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正			
特記: 暗視			
言語: 魔獣語			
【攻撃】			
ロングスピア(魔術強度: F)	命: 60% 防: 60% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 6D10+21 耐久: 90 甲: 20 属: 無		
【備考】			
辛うじて人型をしているものの、その造形は限りなく奇怪な闇夜の使徒の尖兵。 体毛の類は無く、樹皮の様にざらざらした肌、手足には平均3〜7本の指を持ちます。 硬い皮のような物を素材とした防具に身を包み、一振りの槍で武装しています。			

ディアボリックラム		ランク: C	属性: 闇
識別: -20%	技能: 武術.C、野外.D		
能力: 集. B 敏. E 知. E 覚. A 筋. EX 耐. S 魔. G 抵. A			
耐久: 145 限界耐久: 73 精神: 67 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +10% 甲: 12 精防: 6			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 怪力、強靱な生命力、暗視			
言語: 魔獣語			
【攻撃】			
ヘビークラス	命: 65% 防: 70% 貫: +10% 射: 近接		
	威: 7D10+44 耐久: 140 甲: 26 属: 無		
トマホーク	命: 80% 防: 不可 貫: +15% 射: 38m		
(装弾数: 投擲)	威: 5D10+27 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
3mはある筋骨隆々な肉体に醜く歪んだ山羊のような頭を持つ魔獣。 体色は黒く、紅い瞳は闇夜で淡い光を放ちます。 腰紐には二振りのトマホークを下げ、両手には巨大な大斧を握りしめています。 闇夜の使徒の尖兵の中でも高い戦闘力を持ち、 数多くの古代王国兵を血祭りに上げました。			

ディアボリックヘパ		ランク: B	属性: 闇
識別: -25%	技能: 武術.B、野外.C		
能力: 集. C 敏. E 知. E 覚. A 筋. EX 耐. EX 魔. G 抵. A			
耐久: 165 限界耐久: 83 精神: 70 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 14 精防: 6			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 怪力、強靱な生命力、暗視			
言語: 魔獣語			
【攻撃】			
バトルハンマー(魔術強度: E)	命: 60% 防: 65% 貫: +25% 射: 近接		
	威: 5D10+71 耐久: 205 甲: 33 属: 無		
【備考】			
3mはある筋骨隆々な肉体に醜く歪んだ熊のような頭を持つ魔獣。 体色は黒く、紅い瞳は闇夜で淡い光を放ちます。 巨大なハンマーを両手で抱え、 その強力な一撃は数多くの古代王国兵を肉塊へと変えました。			

レクスファルガ		ランク: EX+	属性: 闇
識別: -30%	技能: 武術.EX+、知識.A、野外.S		
能力: 集. A 敏. C 知. S 覚. EX 筋. EX+ 耐. EX+ 魔. G 抵. EX+			
耐久: 700 限界耐久: 350 精神: 80 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +35% 甲: 40 精防: 9			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. IV			
特記: 巨体、怪力、頑強な肉體、強靱な生命力、痛覚遮断、高速治癒、飛行、飛行適正 暗視、装甲ユニット			
言語: 魔獣語			
【攻撃】			
噛み付き	命: 120% 防: 不可 貫: +45% 射: 近接		
	威: 7D10+57 耐久: - 甲: - 属: 無		
右爪	命: 125% 防: 140% 貫: +45% 射: 近接		
	威: 6D10+53 耐久: - 甲: 36 属: 無		
左爪	命: 125% 防: 140% 貫: +45% 射: 近接		
	威: 6D10+53 耐久: - 甲: 36 属: 無		
尻尾	命: 115% 防: 不可 貫: +40% 射: 近接		
	威: 7D10+63 耐久: - 甲: - 属: 無		
二ードル	命: 125% 防: 不可 貫: +50% 射: 100m		
	威: 5D10+49 耐久: - 甲: - 属: 無		
レーザープレス	命: 125% 防: 不可 貫: +45% 射: 1.5km		
	威: 9D10+39 耐久: - 甲: - 属: 闇		
	備考: 一度の射撃につき、3ターンのチャージが必要となります。		
スプレッドレーザー	命: 130% 防: 不可 貫: +45% 射: 自身		
	威: 7D10+39 耐久: - 甲: - 属: 闇		
	効果範囲: 半径500m		
	特殊: 対空		
	備考: 一度の射撃につき、6ターンのチャージが必要となります。		
【備考】			
白銀の鱗に覆われた全長30m程度の巨大な魔獣。 二対の翼を持ち、身体はドラゴンに似た姿をしています。 驚異的な戦闘力を持ち、大規模な戦力が駐屯するアンダーエリアの一つを一夜にして壊滅させた程です。 また、尖兵と呼ばれる配下を生み出す能力を有し、 この力によって万を超える戦力をも相手にする事が出来ると言われています。 知性も高く、言語能力を有すると言われていますが真偽の確認はされていません。			

レクスファルガの尖兵		ランク: D	属性: 闇
識別: -20%	技能: 武術.D、野外.F		
能力: 集. B 敏. B 知. D 覚. B 筋. A 耐. A 魔. G 抵. B			
耐久: 60 限界耐久: 15 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +20% 甲: 1 精防: 7			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 闇との同化、痛覚遮断、暗視、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 75% 防: 不可 貫: +15% 射: 近接		
	威: 5D10+15 耐久: - 甲: - 属: 無		
レーザーブレード	命: 80% 防: 不可 貫: +15% 射: 近接		
	威: 4D10+27 耐久: - 甲: - 属: 闇		
【備考】			
レクスファルガによって生み出された魔獣の一種。 黒い霧のような姿をし、闇に紛れると区別がつかなくなります。 集団で行動し、その光景はまるで闇が世界を浸食しているかのようです。 基本的には物量での力押しを考えて行動しますが、 少数での戦闘となった場合、黒いレーザーブレードを展開して応戦します。			

ダル・ガノス		ランク: D	属性: 地
識別: -20%	技能: 武術.D、野外.D		
能力: 集. C 敏. D 知. E 覚. A 筋. A 耐. S 魔. G 抵. A			
耐久: 220 限界耐久: 110 精神: 55 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: ±0% 甲: 20 精防: 6			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 巨体、頑強な肉體、強靱な生命力、痛覚遮断、高速治癒、飛行、飛行適正、地中適正、暗視			
言語: なし			
【攻撃】			
噛み付き	命: 70% 防: 不可 貫: +15% 射: 近接		
	威: 7D10+26 耐久: - 甲: - 属: 無		
アースプレス	命: 75% 防: 不可 貫: +15% 射: 150m		
	威: 7D10+9 耐久: - 甲: - 属: 地		
【備考】			
全長10mほどの細長い胴体を持つ魔獣。 土のような茶色い肌に対の焦げ茶色の翼を備え、地中、空中問わず行動が出来ます。 大蛇のように大きな口はあらゆるものを飲み込み、プレスによる攻撃能力も備えます。 魔獣としては弱い部類に入り、繁殖力に優れるのが翼族戦争では大量に投入されました。 知能は低く、言語を扱う事も出来ません。			

<魔物>

シャドウソルジャー		ランク: F	属性: 無
識別: -10%	技能: 武術.F		
能力: 集. S 敏. S 知. E 覚. B 筋. B 耐. G 魔. G 抵. G			
耐久: 15 限界耐久: 4 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +30% 甲: 1 精防: 0			
戦闘スタイル: 魔物用戦闘補正			
特記: 俊敏、暗視			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
ブレード	命: 70% 防: 不可 貫: +5% 射: 近接		
	威: 3D10+13 耐久: - 甲: - 属: 無		
【備考】			
黒い霧のような姿をした魔物。 素早い身のこなしを生かし、偵察任務を行います。 熟練の戦士でもこの敵に攻撃を与えるのは難しく、魔術による攻撃が有効です。			

ブラックソルジャー		ランク: E	属性: 無
識別: -10%	技能: 武術.E		
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. B 筋. B 耐. B 魔. G 抵. C			
耐久: 85 限界耐久: 43 精神: 47 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 3 精防: 4			
戦闘スタイル: 魔物用戦闘補正			
特記: 強靱な生命力、暗視			
言語: トゥルー語			
【攻撃】(通常装備)			
タークスピア(魔術強度: G)	命: 60% 防: 65% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 5D10+23 耐久: 75 甲: 14 属: 無		
【攻撃】(斧装備)			
ブラッディアックス(魔術強度: G)	命: 50% 防: 55% 貫: +10% 射: 近接		
	威: 7D10+17 耐久: 115 甲: 24 属: 無		
【攻撃】(火砲装備)			
火砲	命: 45% 防: 60% 貫: +25% 射: 200m		
(装弾数: 1)	威: 6D10+30 耐久: 70 甲: 10 属: 無		
【備考】			
黒いシルエットのような外見を持つ魔物。 顔にも目や鼻といったような部位は見られず、どこからか発せられるくもった声で喋ります。 彼らの持つ長槍は魔力を帯びており、驚異的な破壊力を持ちます。 まれに大斧や火砲を持ったブラックソルジャーも確認されています。			

シーソルジャー ランク: E 属性: 無

識別: -10% 技能: 武術.E
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. B 筋. B 耐. B 魔. G 抵. C
耐久: 85 限界耐久: 43 精神: 47 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 7 精防: 4
戦闘スタイル: 魔物用戦闘補正
特記: 水中適応、強靱な生命力、暗視
言語: トゥルー語

【攻撃】
ダークスピア(魔術強度: G) 命: 60% 防: 65% 貫: +15% 射: 近接
威: 5D10+23 耐久: 75 甲 14 属: 無

【備考】
ブラックソルジャーが魔導兵器「アクアメール」の力によって強化されたもの。
しかし、実際には水中適応能力を得ただけで基本的な戦闘力は変わっていません。

エアソルジャー ランク: E 属性: 無

識別: -10% 技能: 武術.E
能力: 集. C 敏. C 知. C 覚. B 筋. B 耐. B 魔. G 抵. C
耐久: 85 限界耐久: 43 精神: 47 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 7 精防: 4
戦闘スタイル: 魔物用戦闘補正
特記: 飛行適正、飛行、強靱な生命力、暗視
言語: トゥルー語

【攻撃】(通常装備)
ダークスピア(魔術強度: G) 命: 60% 防: 65% 貫: +15% 射: 近接
威: 5D10+23 耐久: 75 甲 14 属: 無

【攻撃】(火砲装備)
火砲 命: 45% 防: 60% 貫: +25% 射: 200m
(装弾数: 1) 威: 6D10+30 耐久: 70 甲 10 属: 無

【備考】
ブラックソルジャーが魔導兵器「エアメール」の力によって強化されたもの。
しかし、実際には飛行能力を得ただけで基本的な戦闘力は変わっていません。

ブラックハウンド ランク: D 属性: 無

識別: -15% 技能: 武術.D、野外.E
能力: 集. D 敏. A 知. E 覚. B 筋. B 耐. D 魔. G 抵. D
耐久: 100 限界耐久: 25 精神: 30 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +30% 甲: 6 精防: 3
戦闘スタイル: 魔物用戦闘補正(近接型)
特記: 多脚、暗視、鋭敏知覚
言語: なし

【攻撃】
噛み付き 命: 60% 防: 不可 貫: +15% 射: 近接
威: 3D10+23 耐久: - 甲 - 属: 無

【備考】
犬に似た四足の魔物です。
知性は低いですが、足が素早く、大変凶暴です。
シャドウソルジャーと同様に偵察任務に就いている事が多いですが、
ある程度の戦闘力を持つ事から威力偵察向きであると言えます。

ブラックウォーリアー ランク: D 属性: 無

識別: -15% 技能: 武術.D
能力: 集. C 敏. C 知. D 覚. B 筋. S 耐. B 魔. G 抵. C
耐久: 115 限界耐久: 58 精神: 50 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +20% 甲: 8 精防: 4
戦闘スタイル: 魔物用戦闘補正(近接型)
特記: 怪力、両手利き、強靱な生命力、暗視
言語: トゥルー語

【攻撃】
パンチ 命: 75% 防: 85% 貫: +15% 射: 近接
威: 3D10+26 耐久: - 甲 8 属: 無
パンチ 命: 75% 防: 85% 貫: +15% 射: 近接
威: 3D10+26 耐久: - 甲 8 属: 無

【備考】
黒いシルエットのような外見を持つ魔物。
ブラックソルジャーの体格を肥大化させたような魔物で、怪力を誇ります。
武器は必殺の拳のみで、武器の類は持ちません。

レッサービースト ランク: D 属性: 無

識別: -15% 技能: 武術.D、野外.E
能力: 集. C 敏. C 知. E 覚. B 筋. A 耐. A 魔. G 抵. C
耐久: 120 限界耐久: 60 精神: 55 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +20% 甲: 8 精防: 4
戦闘スタイル: 魔物用戦闘補正(近接型)
特記: 両手利き、強靱な生命力、暗視
言語: トゥルー語

【攻撃】
右爪 命: 70% 防: 80% 貫: +15% 射: 近接
威: 4D10+24 耐久: - 甲 15 属: 無
左爪 命: 70% 防: 80% 貫: +15% 射: 近接
威: 4D10+24 耐久: - 甲 15 属: 無

【備考】
ブラックソルジャーの頭部はそのままに胴体が強化された魔物。
甲殻状の皮膚を持ち、爪の生えた両腕で攻撃を繰り出していきます。
戦闘力が向上したものの知性が低く、組織的な行動を不得意とします。

フェザービースト ランク: D 属性: 無

識別: -15% 技能: 武術.D、野外.E
能力: 集. C 敏. B 知. E 覚. B 筋. A 耐. A 魔. G 抵. C
耐久: 120 限界耐久: 60 精神: 55 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +25% 甲: 8 精防: 4
戦闘スタイル: 魔物用戦闘補正(近接型)
特記: 飛行適正、飛行、強靱な生命力、暗視
言語: トゥルー語

【攻撃】
右爪 命: 70% 防: 80% 貫: +15% 射: 近接
威: 4D10+24 耐久: - 甲 15 属: 無
左爪 命: 70% 防: 80% 貫: +15% 射: 近接
威: 4D10+24 耐久: - 甲 15 属: 無
エネルギーランス 命: 75% 防: 不可 貫: +15% 射: 100m
威: 6D10+1 耐久: - 甲 - 属: 無

【備考】
レッサービーストの改良種。
背中から4枚の黒い翼が生え、飛行能力が付加されています。
更にエネルギーランスの生成能力を備えたことにより、戦闘力が若干向上しています。

グレータービースト ランク: D 属性: 無

識別: -20% 技能: 武術.D、魔術.F、野外.E
能力: 集. C 敏. B 知. C 覚. B 筋. A 耐. A 魔. D 抵. C
耐久: 145 限界耐久: 73 精神: 55 魔力容量: 15 魔力: 35 魔力回復: 7
展開: 6(1) 放出: 6(1) 持続: 6(3) 回避: +25% 甲: 10 精防: 4
戦闘スタイル: 魔物用戦闘補正(近接型)
魔術専攻: 魔物用魔術補正
特記: 飛行適正、飛行、強靱な生命力、暗視
言語: トゥルー語

【攻撃】
右爪 命: 70% 防: 80% 貫: +15% 射: 近接
威: 4D10+24 耐久: - 甲 15 属: 無
左爪 命: 70% 防: 80% 貫: +15% 射: 近接
威: 4D10+24 耐久: - 甲 15 属: 無

【魔術】
無属性魔術 習熟: E 使: 65% 貫: +10% 修: +9 減: 5
精神魔術 習熟: E 使: 65% 貫: +10% 修: +9 減: 5
治癒魔術 習熟: F 使: 60% 貫: +5% 修: +7 減: 4

【備考】
フェザービーストを更に強化し、魔術を扱えるようにしたものの。
知性も高くなり、少数の魔物を指揮する事もあります。
しかし、魔術を扱うようになったのに伴い、エネルギーランスの生成能力はオミットされました。

ブラックリーダー ランク: C 属性: 無

識別: -20% 技能: 武術.C
能力: 集. A 敏. A 知. B 覚. B 筋. A 耐. B 魔. G 抵. B
耐久: 110 限界耐久: 55 精神: 52 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +35% 甲: 3 精防: 5
戦闘スタイル: 魔物用戦闘補正(近接型)
特記: 直感、強靱な生命力、暗視
言語: トゥルー語

【攻撃】
ブラッディスピア(魔術強度: A) 命: 80% 防: 90% 貫: +25% 射: 近接
威: 7D10+51 耐久: 120 甲 30 属: 無

【備考】
魔軍の小隊を率いるリーダー的存在。
外見上はほとんどブラックソルジャーと変わらないですが、赤黒い光を放つポールウェポンが特徴です。

ブラックガンナー		ランク: C	属性: 無
識別: -25%	技能: 武術.C		
能力: 集. S	敏. B	知. A	覚. B
筋. B	耐. B	魔. G	抵. B
耐久: 110	限界耐久: 55	精神: 52	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: +30%
甲: 3	精防: 5		
戦闘スタイル: 廃物用戦闘補正(射撃型)			
特記: 直感、強靱な生命力、暗視			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
火砲	命: 70%	防: 65%	貫: +55%
射: 200m			
(装弾数: 2)	威: 6D10+44	耐久: 80	甲: 14
属: 無			
【備考】			
魔軍の小隊を率いるリーダー的存在。			
射撃に特化したタイプで、			
ブラックリーダーが火砲を装備している場合の呼称として定着したのがガンナーです。			

ブラックコマンドー		ランク: A	属性: 無
識別: -30%	技能: 武術.A		
能力: 集. S	敏. S	知. A	覚. A
筋. S	耐. B	魔. G	抵. A
耐久: 150	限界耐久: 75	精神: 67	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: +60%
甲: 3	精防: 6		
戦闘スタイル: 廃物用戦闘補正(近接型)ver. II			
特記: 直感、強靱な生命力、暗視			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
ブラッディスピア(魔術強度: A)	命: 100%	防: 100%	貫: +35%
射: 近接			
(装弾数: 2)	威: 7D10+61	耐久: 120	甲: 30
属: 無			
【備考】			
魔軍の軍団を率いる指揮官。			
外見上はほとんどブラックソルジャーと変わりませんが、赤黒い光を放つボールウェポンが特徴。			
ブラックリーダーとの識別の難しさからコマンドーと気づかずには戦いを挑み、命を落とす者が多々います。			

<機械>

ND-1		ランク: D	属性: 無
識別: +10%	技能: 武術.D、知識.E		
能力: 集. C	敏. F	知. C	覚. C
筋. A	耐. A	魔. G	抵. G
耐久: 160	限界耐久: 0	精神: 0	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: ±0%
甲: 25	精防: 0		
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. II			
特記: 機械兵、車両、暗視装置、FCS、精神的攻撃の無効化			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
80mmライフル砲	命: 80%	防: 不可	貫: +10%
射: 2km			
(装弾数: 8)	威: 7D10+18	耐久: 135	甲: 20
属: 無			
特殊: 対装甲			
備考: この武器の装填には2ターンの時間が必要です。			
6連装小型ミサイルポッド	命: 85%	防: 不可	貫: +5%
射: 5km			
(装弾数: 6)	威: 7D10+53	耐久: 80	甲: 18
属: 無			
効果範囲: 半径5m			
特殊: 対装甲、誘導			
【備考】			
木田技研によって開発された都市防衛用戦闘ポッド。			
旧式の為、筐体の機能面やAIの思考能力において他機種に劣りますが、			
多数量産され各地に配備されています。			
全長3mの円筒形のボディに左右一基ずつのハードポイントを持ち、			
筐体内には端末操作用の簡易マニピュレータを一つ内蔵しています。			
装軌式により移動し、高い不整地走破性を持ちますが運用面においては制限が掛かる要因となっています。			

ND-2		ランク: D	属性: 無
識別: +10%	技能: 武術.D、知識.D		
能力: 集. C	敏. E	知. C	覚. C
筋. A	耐. A	魔. G	抵. G
耐久: 140	限界耐久: 0	精神: 0	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: +5%
甲: 24	精防: 0		
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. II			
特記: 機械兵、暗視装置、FCS、精神的攻撃の無効化			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
80mmライフル砲	命: 75%	防: 不可	貫: +10%
射: 2km			
(装弾数: 8)	威: 7D10+18	耐久: 135	甲: 20
属: 無			
特殊: 対装甲			
備考: この武器の装填には2ターンの時間が必要です。			
80mmライフル砲	命: 75%	防: 不可	貫: +10%
射: 2km			
(装弾数: 8)	威: 7D10+18	耐久: 135	甲: 20
属: 無			
特殊: 対装甲			
備考: この武器の装填には2ターンの時間が必要です。			
【備考】			
木田技研によって開発された都市防衛用戦闘ポッド。			
ND-1の汎用性強化を目的として開発され、			
車体を短い二本足に変更した事によって、歩行による移動方式に変更されています。			
武装は両腕部にライフル砲を備えるものの、火力面においてND-1にやや劣ります。			
後に改良が施された後期型が開発され、初期型も順次後期型へと換装されていきました。			

ND-2(後期型)		ランク: D	属性: 無
識別: +5%	技能: 武術.D、知識.D		
能力: 集. C	敏. E	知. C	覚. C
筋. A	耐. A	魔. G	抵. G
耐久: 150	限界耐久: 0	精神: 0	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: +5%
甲: 25	精防: 0		
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. II			
特記: 機械兵、暗視装置、FCS、精神的攻撃の無効化			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
80mmライフル砲	命: 75%	防: 不可	貫: +10%
射: 2km			
(装弾数: 8)	威: 7D10+18	耐久: 135	甲: 20
属: 無			
備考: この武器の装填には2ターンの時間が必要です。			
80mmライフル砲	命: 75%	防: 不可	貫: +10%
射: 2km			
(装弾数: 8)	威: 7D10+18	耐久: 135	甲: 20
属: 無			
備考: この武器の装填には2ターンの時間が必要です。			
2連装小型ミサイルポッド	命: 80%	防: 不可	貫: +5%
射: 5km			
(装弾数: 2)	威: 7D10+53	耐久: 80	甲: 18
属: 無			
効果範囲: 半径5m			
特殊: 誘導			
【備考】			
木田技研によって開発された都市防衛用戦闘ポッド。			
ND-2の後期型で、汎用化によって損なわれた火力と装甲の強化が図られています。			
この改修によって総合的な性能がND-1を上回る事になり、			
真に後継機種と呼べる完成度になりました。			

ND-3		ランク: D	属性: 無
識別: +5%	技能: 武術.D、知識.D		
能力: 集. C	敏. B	知. C	覚. B
筋. C	耐. C	魔. G	抵. G
耐久: 80	限界耐久: 0	精神: 0	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: +20%
甲: 20	精防: 0		
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正ver. II			
特記: 機械兵、航空機、暗視装置、FCS、精神的攻撃の無効化			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
20mmガトリングガン	命: 60%	防: 不可	貫: +40%
射: 1km			
(装弾数: 800)	威: 5D10+38	耐久: 100	甲: 19
属: 無			
特殊: 対空			
備考: 一度の射撃につき弾薬を40発使用します。			
【備考】			
木田技研によって開発された都市防衛用戦闘ポッド。			
ND-1、ND-2の苦手とする対空戦闘を補う為に開発され、			
ローターと姿勢制御システムによる三次元戦闘を可能としています。			
従来と同じ円筒形の筐体を流用していますが、			
重量の問題から武装は20mmガトリングガンのみとなっています。			

ND-4		ランク: B	属性: 無
識別: +5%	技能: 武術.B、知識.C		
能力: 集. C 敏. D 知. B 覚. C 筋. A 耐. A 魔. G 抵. G			
耐久: 190 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +20% 甲: 25 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 機械兵、暗視装置、FCS、精神的攻撃の無効化			
言語: トゥルー語			
【攻撃】			
80mmライフル砲 (装弾数: 8)	命: 85% 防: 不可 貫: +20% 射: 2km 威: 7D10+26 耐久: 135 甲: 20 属: 無		
	備考: この武器の装填には2ターンの時間が必要です。		
80mmライフル砲 (装弾数: 8)	命: 85% 防: 不可 貫: +20% 射: 2km 威: 7D10+26 耐久: 135 甲: 20 属: 無		
	備考: この武器の装填には2ターンの時間が必要です。		
2連装小型ミサイルポッド (装弾数: 2)	命: 90% 防: 不可 貫: +15% 射: 5km 威: 7D10+61 耐久: 80 甲: 18 属: 無		
	効果範囲: 半径5m		
	特殊: 誘導		
2連装小型ミサイルポッド (装弾数: 2)	命: 90% 防: 不可 貫: +15% 射: 5km 威: 7D10+61 耐久: 80 甲: 18 属: 無		
	効果範囲: 半径5m		
	特殊: 誘導		
シールド	命: - 防: 100% 貫: - 射: - 威: - 耐久: 130 甲: 18 属: 無		
【備考】			
木田技研によって開発された都市防衛用戦闘ポッド。 重要施設を防衛する為にND-2に大幅な改良を施した高級量産機となっています。 思考能力と装備の大幅な強化が図られ、 四菱重工のヘクターシリーズと熾烈なシェア争いを繰り広げました。			

ヘクター I 型		ランク: C	属性: 無
識別: +10%	技能: 武術.C、知識.F		
能力: 集. C 敏. E 知. C 覚. C 筋. A 耐. A 魔. G 抵. G			
耐久: 175 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +10% 甲: 24 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 機械兵、暗視装置、FCS、怪力、両手利き、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
パンチ	命: 85% 防: 85% 貫: +20% 射: 近接 威: 4D10+25 耐久: - 甲: 20 属: 無		
リニアライフル (装弾数: 30)	命: 70% 防: 75% 貫: +35% 射: 1km 威: 5D10+43 耐久: 120 甲: 20 属: 無		
	備考: この武器の装填には1ターンの時間が必要です。 また、装填作業は2Hで行う必要があります。		
アームシールド	命: 80% 防: 100% 貫: +20% 射: 近接 威: 3D10+30 耐久: 110 甲: 15 属: 無		
	備考: 腕に固定して使用し、他の武器の使用を阻害しません。		
【備考】			
四菱重工によって開発された拠点防衛用無人装甲歩兵。 全長3m程度の人型をしており、多少制限はあるものの人体と同等の行動能力を持っています。 固定兵装の類は無く、両腕に携行する武装を換装する事で多彩な環境に適合出来ます。 基本兵装としてリニアライフルとシールドが採用されています。 木田技研のNDシリーズとは異なり、言語能力を有していない為、 純軍事的な利用に特化した機体となっています。			

ヘクター II 型		ランク: C	属性: 無
識別: +5%	技能: 武術.C、知識.F		
能力: 集. B 敏. D 知. C 覚. C 筋. A 耐. A 魔. G 抵. G			
耐久: 185 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 24 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 機械兵、暗視装置、FCS、怪力、両手利き、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
パンチ	命: 90% 防: 85% 貫: +20% 射: 近接 威: 4D10+25 耐久: - 甲: 20 属: 無		
リニアライフル (装弾数: 30)	命: 75% 防: 80% 貫: +35% 射: 1km 威: 5D10+43 耐久: 120 甲: 20 属: 無		
	備考: この武器の装填には1ターンの時間が必要です。 また、装填作業は2Hで行う必要があります。		
アームシールド	命: 85% 防: 100% 貫: +20% 射: 近接 威: 3D10+30 耐久: 110 甲: 15 属: 無		
	備考: 腕に固定して使用し、他の武器の使用を阻害しません。		
【備考】			
四菱重工によって開発された拠点防衛用無人装甲歩兵。 ヘクター I 型のFCSと足回りを改良し、性能の底上げが図られています。 装甲強度も微々たるものですが向上し、耐弾性が向上しています。			

ヘクター III 型		ランク: C	属性: 無
識別: ±0%	技能: 武術.C、知識.E		
能力: 集. B 敏. D 知. C 覚. B 筋. A 耐. A 魔. G 抵. G			
耐久: 185 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +15% 甲: 24 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 機械兵、暗視装置、FCS、怪力、両手利き、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
ビッグブレード	命: 75% 防: 75% 貫: +20% 射: 近接 威: 7D10+27 耐久: 150 甲: 28 属: 無		
リニアライフル (装弾数: 30)	命: 75% 防: 85% 貫: +35% 射: 1km 威: 5D10+43 耐久: 120 甲: 20 属: 無		
	備考: この武器の装填には1ターンの時間が必要です。 また、装填作業は2Hで行う必要があります。		
アームシールド	命: 85% 防: 105% 貫: +20% 射: 近接 威: 3D10+30 耐久: 110 甲: 15 属: 無		
	備考: 腕に固定して使用し、他の武器の使用を阻害しません。		
【備考】			
四菱重工によって開発された拠点防衛用無人装甲歩兵。 搭載レーダーと戦術AIを強化すると同時に、 バックパックに200cm歩兵剣のマウントを備え、近接戦闘力の向上が図られています。 旧式ではありますが配備数は多く、現在でも稼働している個体が多数確認されています。			

ヘクター IV 型		ランク: B	属性: 無
識別: -5%	技能: 武術.B、知識.D		
能力: 集. B 敏. C 知. C 覚. B 筋. A 耐. A 魔. G 抵. G			
耐久: 200 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +25% 甲: 26 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. II			
特記: 機械兵、暗視装置、FCS、怪力、両手利き、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
ビッグブレード	命: 80% 防: 80% 貫: +25% 射: 近接 威: 7D10+30 耐久: 150 甲: 28 属: 無		
リニアライフル (装弾数: 30)	命: 80% 防: 90% 貫: +40% 射: 1km 威: 5D10+46 耐久: 120 甲: 20 属: 無		
	備考: この武器の装填には1ターンの時間が必要です。 また、装填作業は2Hで行う必要があります。		
20mmガトリングガン (装弾数: 800)	命: 75% 防: 不可 貫: +50% 射: 1km 威: 5D10+46 耐久: 100 甲: 19 属: 無		
	備考: 一度の射撃につき弾薬を40発使用します。		
アームシールド	命: 85% 防: 110% 貫: +25% 射: 近接 威: 3D10+33 耐久: 110 甲: 15 属: 無		
	備考: 腕に固定して使用し、他の武器の使用を阻害しません。		
【備考】			
四菱重工によって開発された拠点防衛用無人装甲歩兵。 戦闘プログラムの最適化と重武装化が進み、 筐体も一部再設計された事で、歩行能力の改善と固定兵装の追加が図られています。			

ヘクター V 型		ランク: A	属性: 無
識別: -10%	技能: 武術.A、知識.C		
能力: 集. B 敏. C 知. C 覚. A 筋. A 耐. A 魔. G 抵. G			
耐久: 205 限界耐久: 0 精神: 0 魔力容量: 0 魔力: 0 魔力回復: 0			
展開: 0(0) 放出: 0(0) 持続: 0(0) 回避: +30% 甲: 28 精防: 0			
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正Ver. III			
特記: 機械兵、暗視装置、FCS、怪力、両手利き、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
ビッグブレード	命: 90% 防: 90% 貫: +30% 射: 近接 威: 7D10+33 耐久: 150 甲: 28 属: 無		
射突ブレード	命: 85% 防: 85% 貫: +40% 射: 近接 威: 7D10+56 耐久: 170 甲: 28 属: 無		
	備考: 一度の攻撃につき、1ターンの装填時間が必要となります。 腕に武器を携行している場合は使用出来ません。		
リニアライフル (装弾数: 30)	命: 90% 防: 95% 貫: +45% 射: 1km 威: 5D10+49 耐久: 120 甲: 20 属: 無		
	備考: この武器の装填には1ターンの時間が必要です。 また、装填作業は2Hで行う必要があります。		
20mmガトリングガン (装弾数: 800)	命: 85% 防: 不可 貫: +55% 射: 1km 威: 5D10+49 耐久: 100 甲: 19 属: 無		
	備考: 二度の射撃につき弾薬を40発使用します。		
2連装小型ミサイルポッド (装弾数: 2)	命: 105% 防: 不可 貫: +20% 射: 5km 威: 7D10+64 耐久: 80 甲: 18 属: 無		
	効果範囲: 半径5m		
	特殊: 誘導		
アームシールド	命: 100% 防: 120% 貫: +30% 射: 近接 威: 3D10+36 耐久: 120 甲: 15 属: 無		
	備考: 腕に固定して使用し、他の武器の使用を阻害しません。		
【備考】			
四菱重工によって開発された拠点防衛用無人装甲歩兵。 ヘクターシリーズの完成形とも呼べる最終生産型です。 思考能力においてND-4に劣るものの、 多彩な武装と汎用性の高きから重要拠点に多数配備された実績を持ちます。 IV型からの改善点は多く、より高度化した戦闘プログラムと索敵能力を売りとしています。			

無人機銃		ランク: D	属性: 無
識別: ±0%	技能: 武術.D		
能力: 集. C	敏. G	知. G	覚. C
筋. G	耐. G	魔. G	抵. G
耐久: 40	限界耐久: 0	精神: 0	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: -25%
甲: 15	精防: 0		
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正 ver. II			
特記: 構造物、オブジェクト、暗視装置、FCS、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
20mm機関砲	命: 70%	防: 不可	貫: +35%
(装弾数: 600)	射: 1km	威: 5D10+28	耐久: 100
	甲: 18	属: 無	
	備考: 一度の射撃につき弾薬を10発使用します。		
【備考】			
拠点防衛用の無人機銃。 20mm機関砲を装備したタイプと小口径レーザーガンを装備したタイプの二種類が存在しています。			

無人レーザー機銃		ランク: D	属性: 無
識別: ±0%	技能: 武術.D		
能力: 集. C	敏. G	知. G	覚. C
筋. G	耐. G	魔. G	抵. G
耐久: 40	限界耐久: 0	精神: 0	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: -25%
甲: 15	精防: 0		
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正 ver. II			
特記: 構造物、オブジェクト、暗視装置、FCS、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
小口径レーザーガン	命: 90%	防: 不可	貫: +30%
(装弾数: ∞)	射: 2km	威: 5D10+13	耐久: 60
	甲: 18	属: 無	
	備考: 一度の射撃につき弾薬を10発使用します。		
【備考】			
拠点防衛用の無人機銃。 20mm機関砲を装備したタイプと小口径レーザーガンを装備したタイプの二種類が存在しています。			

トーチカ		ランク: B	属性: 無
識別: ±0%	技能: 武術.B		
能力: 集. A	敏. G	知. G	覚. A
筋. G	耐. G	魔. G	抵. G
耐久: 160	限界耐久: 0	精神: 0	魔力容量: 0
魔力: 0	魔力回復: 0		
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: -15%
甲: 30	精防: 0		
戦闘スタイル: 汎用戦闘補正 ver. II			
特記: オブジェクト、構造物、暗視装置、FCS、精神的攻撃の無効化			
言語: なし			
【攻撃】			
140mm滑腔砲	命: 80%	防: 不可	貫: +20%
(装弾数: 30)	射: 4km	威: 7D10+54	耐久: 165
	甲: 21	属: 無	
20連装対空ミサイルポッド	命: 105%	防: 不可	貫: +15%
(装弾数: 20)	射: 5km	威: 7D10+49	耐久: 80
	甲: 18	属: 無	
	効果範囲: 半径5m		
	特殊: 誘導		
4連装対艦ミサイルポッド	命: 115%	防: 不可	貫: +5%
(装弾数: 4)	射: 3,000km	威: 12D10+59	耐久: 80
	甲: 18	属: 無	
	効果範囲: 半径30m		
	特殊: 誘導		
【備考】			
拠点防衛用の無人砲台。 大口径の滑腔砲とミサイルランチャーを備え、高い火力を誇ります。 戦車を中心した足の遅い機甲部隊には絶大な戦闘力を発揮しますが、 MWや航空機などの機動性に富む敵を苦手とします。			

罠

<罠の発見>

巧妙に隠された罠を発見するのはとても困難を伴います。
盗賊技能(野外であれば野外技能も使用可能)を用いた知覚判定を行い、対象となる罠の隠蔽修正と設置者の盗賊技能(野外であれば野外技能も使用可能)による影響値を加えます。この時、罠に対する警戒を行っていない場合は-30%、罠に対してある程度の警戒をしている場合は-10%の修正を受けます。罠の位置を指定し、能動的に探索する場合は一切の修正を受けません。この判定に成功する事が出来れば、罠を発見する事が出来ます。

<罠の識別>

罠を発見した後、それがどのような罠なのかを識別しなくてはなりません。知識技能、或いは盗賊技能(野外であれば野外技能も使用可能)を用いた知力判定を行い、修正として対象となる罠の知識判定を加えます。この判定に成功する事が出来れば、設置された罠の詳細を識別する事が出来ます。

<罠の回避>

罠の回避方法は各罠に設定された命中判定に従って行う事になります。この時、罠の発見が出来ず、不意打ちを受けた場合には全ての判定に-20%の修正を受ける事になります。回避判定に成功した場合、罠による効果を一切受ける事はありません。

<罠の設置>

罠を設置するには、必要最低限の機材と知識が必要となります。それらを揃えた後に盗賊技能(野外であれば野外技能も使用可能)を用いた集中判定を行い、対象となる罠の設置難易度を加えます。この判定に成功する事が出来れば、罠の設置に成功した事になります。

<罠の解除>

罠の解除は細心の注意を払う必要があります。盗賊技能(野外であれば野外技能も使用可能)を用いた集中判定を行い、対象となる罠の解除難易度を加えます。この判定に成功する事が出来れば、罠を解除し起動を阻止する事が出来ますが、逆に失敗してしまった場合、即座に罠は起動して効果を発揮する事でしょう。

<データ>

落とし穴

知識判定：+20%
隠蔽修正：+20% 設置難易度：+30% 解除難易度：-
射程：- 効果範囲：半径50cm
命中判定：-20%の修正を受けた敏捷判定に成功すれば回避可能。
更に盗賊技能を所持している場合は、判定値に加算する事が出来ます。
威力：穴の深さに応じた落下ダメージに準じます。
備考：地面に穴を掘っただけの簡単な罠です。単純ではありますが、作り手によっては発見が困難なものに成り得る可能性もあります。この罠を解除する場合、動作機構を持たない為、穴を埋めるなどして物理的に破壊する必要があります。隠蔽修正に-5%、或いは効果範囲を+20cmする毎に、設置難易度に-5%の修正を受けます。逆に、隠蔽修正に+5%、効果範囲を-20cmする場合は、設置難易度に+5%の修正を受けます。

ワイヤートラップ

知識判定：+20%
隠蔽修正：+10% 設置難易度：+20% 解除難易度：+20%
射程：- 効果範囲：ワイヤーの長さに準拠
命中判定：この罠に対する回避判定は無し
威力：ワイヤートラップ自体に脅威は無く、この罠をトリガーとして別の罠が発動します。
備考：ちょうど足に引っ掛かる高さにワイヤーが張られた、簡単なトラップです。このワイヤーが切られる事によって、別の罠が発動する仕組みとなっています。隠蔽修正に-5%する毎に設置難易度に-5%の修正を受けます。逆に、隠蔽修正に+5%する場合は、設置難易度に+5%の修正を受けます。

錠前

知識判定：+20%
隠蔽修正：±0% 設置難易度：±0% 解除難易度：±0%
射程：- 効果範囲：鍵一つ
命中判定：この罠に対する回避判定は無し
威力：錠前自体に脅威は無く、この罠をトリガーとして別の罠が発動します。
備考：扉や箱等に設けられた鍵に対して施されるトラップです。正規の鍵や正しい手順によって開錠されなかった際に発動し、別の罠が発動する仕組みとなっています。隠蔽修正に-5%する毎に設置難易度に-5%、或いは解除難易度に-5%の修正を受けます。逆に、隠蔽修正に+5%、或いは解除難易度に+5%する場合は、設置難易度に+5%の修正を受けます。

圧力感知板

知識判定：+20%
隠蔽修正：-10% 設置難易度：-20% 解除難易度：-10%
射程：- 効果範囲：板の大きさに準拠
命中判定：この罠に対する回避判定は無し
威力：圧力感知板自体に脅威は無く、この罠をトリガーとして別の罠が発動します。
備考：床や壁など人為的な圧力が加えられると思われる場所に施されるトラップです。板に圧力が加わる事によって、別の罠が発動する仕組みとなっています。隠蔽修正に-5%する毎に設置難易度に-5%の修正を受けます。逆に、隠蔽修正に+5%する場合は、設置難易度に+5%の修正を受けます。

毒ガス

知識判定：±0%

隠蔽修正：+20% 設置難易度：- 解除難易度：-25%

射程：- 効果範囲：半径25m

命中判定：この罠に対する回避判定は無し

威力：備考参照

備考：他の罠をトリガーとして発動するタイプの罠です。

壁や床、天井等に設けられた穴からガスが噴出し、

標的を徐々に死へと追いやります。

一度発生するとガスを中和するが、

1時間経過するまで影響が続きます。

このガスを吸い込んだ場合、

下記の毒に対する抵抗判定を行ってください。

この抵抗判定はガスの影響範囲内にいる限り、

毎ターン行うこととなります。

用いられるガスは致死性の物の他に、

麻痺や催眠効果のある物もあります。

毒性値：±0% 治療難易度：- 持続時間：-

効果：1D5の装甲無視ダメージを受けます。

スピア

知識判定：+10%

隠蔽修正：+10% 設置難易度：- 解除難易度：-30%

射程：槍の長さに準拠 効果範囲：設置面積に準拠

命中判定：-30%の修正を受けた敏捷判定に成功すれば回避可能。

更に武術技能、或いは盗賊技能を所持している場合は、

判定値に加算する事が出来ます。

威力：5D10+25 受貫：+30%

備考：他の罠をトリガーとして発動するタイプの罠です。

壁や床、天井等に設けられた穴から槍が飛び出し、

標的を串刺しにします。

発動後、自動で再装填される物や、

一度発動すると効力を失う物があります。

ニードル

知識判定：+5%

隠蔽修正：+15% 設置難易度：- 解除難易度：-20%

射程：120m 効果範囲：設置面積に準拠

命中判定：-30%の修正を受けた敏捷判定に成功すれば回避可能。

更に武術技能、或いは盗賊技能を所持している場合は、

判定値に加算する事が出来ます。

威力：5D10+20 受貫：+35%

備考：他の罠をトリガーとして発動するタイプの罠です。

壁や床、天井等に設けられた穴から細長いニードルが射出され、

標的へと突き刺さります。

発動後、自動で再装填される物や、

一度発動すると効力を失う物があります。

選択ルール

<出生表>

初期作成時に使用する事で、キャラクターの生まれと自動習得技能が決定されます。
通常作成よりも強いキャラクターを作成する事が出来ますが、
シナリオの難易度が下がる為、GMによる調整が必要となります。

D100を降り、下記の表を参照します。
()内に技能名が書かれていた場合はその技能を1ランク上昇させます。
[]内に数字が書かれていた場合は所持金を増額します。

■ニュートラル

出目	生まれ	備考
0	0	捨て子 (好きな技能二つ、野外)[-2D10x100レアル]
	1~3	難民 (好きな一般技能一つ、野外)[-1D10x100レアル]
	4~6	狩人 (野外)2,000レアルまでの射撃武器を一つ入手。
	7~9	冒険者 (好きな技能一つ)
1~2	0	パイロット (操縦)
	1~3	盗賊ギルド構成員 (盗賊技能)
	4~6	音楽家 (演奏)2,000レアル相当の楽器を一つ入手。
	7~9	学者 (知識)
3~4	0	士官 (武術、指揮)[1,000レアル]
	1~3	傭兵 (武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手。
	4~6	薬剤師 (薬学)
	7~9	医者 (医術)
5~6	0	鍛冶屋 (鍛冶)
	1~3	商人 [2D10x150レアル]
	4~6	一般市民 (好きな一般技能一つ)[2D10x100レアル]
	7~9	農家、漁師 [3D10x100レアル]
7~8	0	軍人 (武術、砲撃)
	1~3	アカデミー職員 (知識)
	4~6	神官 (魔導)
	7~9	魔導士 (間接魔道)
9	0	王家の血族 [5,000レアル]
	1~3	政治家 (指揮)[3,000レアル]
	4~6	貴族 (知識、指揮)[2,000レアル]
	7~9	没落貴族 (知識)初期装備の武具一つに魔術強度Fを付加。

■ダルク、ウィザード

出目	生まれ	備考
0~4	0	捨て子 (好きな技能二つ、野外)[-2D10x100レアル]
	1~3	傭兵 (武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手。
	4~6	魔術士 (魔術)
	7~9	神官 (魔術)
5~9	0	軍属のウィザード (武術、魔術)
	1~3	軍人 (武術、砲撃、操縦)
	4~6	一般市民 (好きな一般技能一つ)[2D10x100レアル]
	7~9	冒険者 (好きな技能一つ)

■エルフィス

出目	生まれ	備考
0～2	0～3 深緑の民 - 警護兵	(武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手
	4～7 深緑の民 - 狩人	(野外)2,000レアルまでの射撃武器を一つ入手。
	8 深緑の民 - 長老	(魔術、知識)
	9 深緑の民 - 族長	(指揮)初期装備の武具一つに魔術強度Fを付加。
3	0～1 空原の民 - 警護兵	(武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手
	2～3 空原の民 - 医者	(医術、知識)
	4～5 空原の民 - 商人	[3D10x100レアル]
	6～7 空原の民 - 狩人	(野外)2,000レアルまでの射撃武器を一つ入手。
	8 空原の民 - 長老	(魔術、知識)
9 空原の民 - 族長	(指揮)初期装備の武具一つに魔術強度Fを付加。	
4	0～3 氷白の民 - 警護兵	(武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手
	4～7 氷白の民 - 狩人	(野外)2,000レアルまでの射撃武器を一つ入手。
	8 氷白の民 - 長老	(魔術、知識)
	9 氷白の民 - 族長	(指揮)初期装備の武具一つに魔術強度Fを付加。
5	0～1 黄海の民 - 警護兵	(武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手
	2～3 黄海の民 - 医者	(医術、知識)
	4～5 黄海の民 - 商人	[3D10x100レアル]
	6～7 黄海の民 - 狩人	(野外)2,000レアルまでの射撃武器を一つ入手。
	8 黄海の民 - 長老	(魔術、知識)
9 黄海の民 - 族長	(指揮)初期装備の武具一つに魔術強度Fを付加。	
6	0～3 黒岩の民 - 警護兵	(武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手
	4～7 黒岩の民 - 狩人	(野外)2,000レアルまでの射撃武器を一つ入手。
	8 黒岩の民 - 長老	(魔術、知識)
	9 黒岩の民 - 族長	(指揮)初期装備の武具一つに魔術強度Fを付加。
7	0～3 青浜の民 - 警護兵	(武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手
	4～7 青浜の民 - 漁師	(野外)2,000レアルまでの射撃武器を一つ入手。
	8 青浜の民 - 長老	(魔術、知識)
	9 青浜の民 - 族長	(指揮)初期装備の武具一つに魔術強度Fを付加。
8～9	0～2 魔術士	(魔術)[1D10x100レアル]
	3～5 学者	(知識)[2D10x100レアル]
	6～7 傭兵	(武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手。
	8～9 冒険者	(好きな技能一つ)

■グランツ

出目	生まれ	備考
0～2	0～1	流浪の民 - 警護兵 (武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手。
	2～4	流浪の民 - 商人 [3D10x100レアル]
	5～6	流浪の民 - 狩人 (野外)2,000レアルまでの射撃武器を一つ入手。
	7～8	流浪の民 - 吟遊詩人 (演奏)2,000レアル相当の楽器を一つ入手。
	9	流浪の民 - 族長 (指揮)初期装備の武具一つに魔術強度Dを付加。
3～6	0	魔術士 (魔術)[1D10x100レアル]
	1～3	学者 (知識)[2D10x100レアル]
	4～6	傭兵 (武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手。
	7～9	冒険者 (好きな技能一つ)
7～9	0	安住の民 - 警護兵 (武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手
	1～2	安住の民 - 医者 (医術)
	3～4	安住の民 - 狩人 (野外)2,000レアルまでの射撃武器を一つ入手。
	5～6	安住の民 - 農民 (薬学)[3D10x100レアル]
	7～8	安住の民 - 技師 (鍛冶)[2D10x100レアル]
	9	安住の民 - 族長 (指揮)初期装備の武具一つに魔術強度Fを付加。

■アーノン

出目	生まれ	備考
0～4	0～1	安住の民 - 警護兵 (武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手。
	2～3	安住の民 - 神官 (医術)
	4～6	安住の民 - 鉱山労働者 [4D10x100レアル]
	7～8	安住の民 - 菜園経営者 (薬学)[2D10x100レアル]
	9	安住の民 - 族長 (指揮)初期装備の武具一つに魔術強度Fを付加。
5～9	0～1	出稼ぎ労働者 (魔術)[1D10x100レアル]
	2～5	傭兵 (武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手。
	6～9	冒険者 (好きな技能一つ)

■フェルト

出目	生まれ	備考
0～4	0	安住の民 - 戦士 (武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手。
	1～2	安住の民 - 呪い師 (魔術)
	3～5	安住の民 - 農家 (野外)[2D10x100レアル]
	6～8	安住の民 - 職人 (鍛冶)[2D10x100レアル]
	9	安住の民 - 族長 (指揮)初期装備の武具一つに魔術強度Fを付加。
5～9	0～1	魔術士 (魔術)[2D10x100レアル]
	2～5	傭兵 (武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手。
	6～9	冒険者 (好きな技能一つ)

■ロイロイ

出目	生まれ	備考
0～4	0～1 安住の民 - 警護兵	(武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手。
	2～3 安住の民 - 医者	(医術)
	4～5 安住の民 - 菜園経営者	(薬学)[2D10x100レアル]
	6～7 安住の民 - 狩人	(野外)2,000レアルまでの射撃武器を一つ入手。
	8 安住の民 - 賢者	(知識)[1D10x100レアル]
	9 安住の民 - 族長	(指揮)初期装備の武具一つに魔術強度Fを付加。
5～9	0～1 吟遊詩人	(演奏)2,000レアル相当の楽器を一つ入手。
	2～3 魔術士	(魔術)[1D10x100レアル]
	4～5 傭兵	(武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手。
	6～9 冒険者	(好きな技能一つ)

■アルマチュア

出目	生まれ	備考
0～4	0～1 安住の民 - 警護兵	(武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手。
	2～3 安住の民 - 神官	(医術)
	4～6 安住の民 - 狩人	(野外)2,000レアルまでの射撃武器を一つ入手。
	7～8 安住の民 - 漁師	(野外)2,000レアルまでの射撃武器を一つ入手。
	9 安住の民 - 族長	(指揮)初期装備の武具一つに魔術強度Dを付加。
5～9	0～6 傭兵	(武術)2,000レアルまでの好きな武器を一つ入手。
	7～9 冒険者	(好きな技能一つ)

<上級戦闘ルール>

■脅威判定の細分化

脅威判定に失敗した場合に陥る状態異常を細分化します。
2D10を振り、この値に抵抗効果値を加えた値を下記の表と照らし合わせます。

出目	状況
-11以下	あまりの恐怖に意識を保つことが出来ず、気絶してしまいました。戦闘が終了するか、誰かに起こされるまで気絶状態となります。
-10～-5	恐怖に足が竦み、転倒してしまいました。
-4～0	恐怖に抗えず逃走を試みます。もし、戦闘からの離脱が行えない場合、放心状態となります。
1～5	恐怖に思考が停止し、放心状態となります。
6～10	恐怖によって正常な判断が行えず、混乱状態となります。
11～20	恐怖によって士気が低下し、恐慌状態となります。
21以上	勇気を奮い起こし、恐怖を克服しました。

■イニシアティブ消費制

戦闘時、行動毎にイニシアティブを消費し、Gランクを下回るまで行動を行えるようになります。
行動によって消費する割合は変化し、一行動が終了する度にイニシアティブの現在値で行動する者を決定、全員が行動を行えなくなった時点で次のターンとなり、イニシアティブが元の値まで回復します。
行動不能となる戦闘オプションを宣言する場合はターン始めに宣言せねばならず、それらの宣言によって受ける影響はそのターンの間は常に受ける事になります。

行動内容	消費量
全力移動に準ずる行動	3ランク
通常移動に準ずる行動(ただし、攻撃や魔術、魔導の使用を除く)	2ランク
静止に準ずる行動(ただし、攻撃や魔術、魔導の使用を除く)	1ランク
一つの戦闘オプションの宣言(行動不能となる戦闘オプションを除く)	1ランク
リアクション「庇う」の宣言	1ランク
各種状態異常の解除行動	2ランク
格闘による攻撃	2ランク
短剣による攻撃	2ランク
小剣による攻撃	3ランク
剣による攻撃	4ランク
大剣による攻撃	5ランク
棒による攻撃	2ランク
槍による攻撃	3ランク
斧による攻撃	4ランク
鈍器による攻撃	4ランク
鞭による攻撃	3ランク
杖による攻撃	2ランク
弓による攻撃	4ランク
弩による攻撃	3ランク
銃火器による攻撃	3ランク
盾による攻撃	4ランク
投擲による攻撃	3ランク
魔術の使用	6ランク
魔導の使用	6ランク

World Section

ワールドセクション

星系

<太陽系>

■概要

ニュートラル発祥の地。
8個の主要な惑星を持ちますが、植民されている惑星は極僅かです。
地球は重度の環境破壊によって、既に居住には適さない星と成り果てています。
セカンドアースを本拠地とする世界連合によって統治され、同星系内には歴史ある企業の多くが本社を構えています。

■地球

重度の環境汚染によって死の星と化した地球は総暦2055年に放棄され、現在は世界連合の手によって立ち入り禁止区域に指定されています。
地上には世界連合に反発する反政府勢力が未だに残存していると考えられ、衛星軌道上には攻撃衛星や偵察衛星、無人機が展開され、24時間体制での監視が続けられています。
地上、或いは周辺宙域にて何か動きがあれば世界連合海軍が出撃し、必要となれば地上への降下作戦も行います。
衛星である月には世界連合軍の基地が置かれ、常時一個艦隊が駐屯しています。

■セカンドアース

かつて火星と呼ばれていた地球型惑星。
テラフォーミングによって植民可能となり、世界連合の本部として機能すると共に、第二の地球として人類の新たな生活の場となりました。
都市は旧国家単位で纏まって形成されており、名称も基となった国家に由来しています。
全世界で最も栄えている惑星と言えます、翼族戦争勃発後はUNITYを除く人類側の本拠地となっています。

<シエン星系>

■概要

人類最大規模の植民惑星を持つ星系。
また、非常に多くの異種族を抱える星系でもあり、他星系に比べてやや複雑な人種問題を抱えています。

■シエン

シエン星系における太陽とも言うべき恒星。
太陽より幾分か大きく、UNITYと世界連合共同による研究、監視活動が行われていました。
翼族戦争時に施設が破壊された為、現在は機能を停止していますが、シエンの周囲を二基の監視衛星が周回し、日々解析データを送信していました。
セレナ教では光の神として崇められている存在でもあります。

■ルーア

青の衛星ミリアと緑の衛星ナーラを持つ地球型惑星。
シエン星系で最も始めに入植が開始された星で、UNITYの首都や、人類が入植する以前にも古代王国の王都が置かれる、中心的な役割を果たしてきました。
陸地はラーシエスト大陸とセニア島に別けられ、大陸北部が寒冷な気候であるのに対し、大陸南部とセニア島は比較的温暖な気候に属します。
特に大陸最北端は極地に近い事もあり、永久凍土に覆われた極寒の大地となっています。

■ミリア

死の星という別名を持つ惑星ルーアの第一衛星。
人々は平均気温-82℃という過酷な環境下で生活しています。
街は厚い氷の下に存在し、氷に覆われていない地表は星の表面積の僅か2%しかありません。
これらの環境は古代王国が行った大規模な魔導実験によって引き起こされたと言われ、氷白の民による温暖化に向けた研究が進められています。
翼族戦争時に宇宙港が破壊されてしまった為、宇宙へと昇る術を失いましたが、街への被害は無く、人々は今も変わらぬ生活を送っています。

■ナーラ

豊かな自然環境を持つ惑星ルーアの第二衛星。
UNITY時代には療養地や観光地として人気があり、環境維持を目的としたリーフ条例が施行されています。
最小限の軍備を備えた軍施設以外は観光客向けの商業施設しかなく、出来る限り自然を損なわないよう配慮が行われています。
この惑星の至る所に存在する深い森の数々は古代王国時代に行われた大規模な魔導実験によるものと言われてはいますが、真偽の程は定かではありません。

■金星

地球よりも太陽に近い位置にある地球型惑星。
テラフォーミングによって植民可能となった二つ目の惑星。
なお、世界連合によるテラフォーミング計画は、莫大な予算と資材、時間が必要である事と、大規模な移民船団を組織し、外星系へと派遣する方が効率的であると判断された事から金星が最後となりました。
金星には各種研究施設や軍の基地が置かれ、世界連合最大の工業プラントも設置されています。

■冥王星

太陽系外縁天体の一つである準惑星。
世界連合の軍事基地が設置されている他、外星系との航路を繋ぐ補給拠点としても機能しています。
辺境査察軍と呼ばれる世界連合旗下の艦隊が駐屯し、外星系の監視業務や密入国艦の査察を行っています。

■ティア

シエン星系最大の地球型惑星。
陸地は二つの大きな大陸と4つの小大陸、幾つかの島々で構成され、全体的に山がちな地形が広がっています。
凡そ60~70%近くが海で占められていますが、海洋資源は少なく、海洋生物の種類もさほど多くはありません。
これは、古代王国による入植が行われるまで、海の類が無く、地表が毒素を含んだ大気で覆われていた事に起因します。
海洋生物は環境改善が図られ、人工的に海が作られた後にエルフィス達の手でルーアから持込まれました。
地中にはアーンやアルマチュア達が残した坑道が蟻の巣のように張り巡らされ、それらの一部はシェルターや地下道として再利用されています。

■ティウス

シエンから最も離れた軌道に位置する地球型惑星。
セリネという小さな衛星を持ちます。
陸地はカフェリア大陸を中心に幾つかの島々で構成され、その多くは森で覆われています。
古来からロイロイとフェルト達によって統治され、古代王国による入植が始まった後もそれは変わらず、ニュートラル入植時も星の自然はほとんど手付かずな状態でした。
UNITYによる開発が始まってからも森で暮らす異種族に配慮し、出来る限り開けた地形を選択したと言われてはいます。
この星の地中からは何時の時代の物なのか定かではない謎の機械の残骸が発見される事が多く、研究が続けられていますが、未だに詳しい事は判明していません。
一説によるとそれらの残骸にロイロイが深く関わっているのではないかと、言われていますが、彼らの重い口が開かれる事はありません。
開発可能な土地面積の関係からティウスには住宅街、及びオフィス街が多く、商業施設や娯楽施設の多くはセリネの方に集中しています。

■セリネ

惑星ティウス唯一の衛星。
大気が薄く、人々は地表に建てられた居住施設の中で生活しています。
ティウスに大規模な宇宙港を建設する事が出来なかった関係から、セリネが他の惑星とティウスを繋ぐ重要な貿易港として機能しています。
ティウス向けの物資はセリネで一度集荷してから、少しずつティウスへと運び込まれます。
その為、ティウス向けの荷物は到着まで時間が掛かるのが通例であり、多少割高にはなりますがフリーの船乗り等を利用した速達を利用する客が多くいます。
また、セリネには巨大な娯楽施設と共に商業施設が建造されており、観光客の大半はティウスへと下りず、セリネを主目的としています。

■ シェルス

ネイア小惑星群に属する第一惑星。
同惑星群では最大規模の居住惑星ではありますが、
表面積の実に90%以上が海に覆われているという特殊な環境を持つ星でも
あります。
その環境故に水の惑星という別名を持ち、人類の生活拠点は海面下に作ら
れています。
各都市間は定期的に運航される潜水艇によって繋がれ、地上とは長大な工
レベータによって行き来しています。
僅かな地表には宇宙港の他、レア・ガウム2式対宙レーザー砲を中心とし
た対宙迎撃システムを構築し、衛星軌道上からの攻撃に備えられています。
強固な防衛能力を持つこの星にはネイア政府の本部が設置されている他、
UNITYの要人、及びその家族が暮らすシエルター惑星としての側面を持っ
ています。

■ メール

ネイア小惑星群に属する第二惑星。
シェルスと同じく地表の多くが海に覆われており、
少ない陸地を埋立地で拡大する事で広大な宇宙港を建設しています。
ネイア政府の軍事、貿易の中心として機能し、
小惑星群に属する各惑星へは基本的にメールを通して行き来する事となり
ます。
宇宙港から排出される汚水や、企業が開発した水中用MWの運用試験によ
る環境破壊が、社会問題となっています。

<ラザン星系>

■ 概要

シェン星系とフェイミール星系、アルクイリア星系を繋ぐ小さな星系。
資源には乏しいものの交通の要所として整備され、
数多くの船がこの星系を経由して他星系へと渡っていきます。

■ アレクシア

ラザン星系の中央に位置するリゾート惑星。
観光地として多くの観光客で賑わう他、
星系間を行き来する船の中継地としても機能しています。
穏やかな気候で滅多に荒れる事が無いのに加え、
地軸の関係で年中を通して夏の地域があり、
その地域を中心にホテル街や商業施設が広がっています。

<ラグレス星系>

■ 概要

シェン星系とラザン星系、カルディアーナ星系を繋ぐ小さな星系。
巨大な恒星と、小さな植民惑星を幾つか持つだけの星系で、
資源にも恵まれていない為、戦略上さほど重要な宙域ではありません。
しかし、UNITYと同盟国を結ぶ補給路となる事から、
UNITYでは同星系を重要視し、数多くの防衛戦力を駐留させていました。

<アリア星系>

■ 概要

小さな恒星と多数の資源惑星、隕石群で構成される星系。
偏った環境の惑星が多く、植民には適さない星ばかりですが、
UNITYの軍事基地や企業の施設が多数建設され、
ある種の実験場として活用されています。

■ ヘイスト

スベル社を中心とした四社連合が兵器開発拠点として利用している小惑星。
ごつごつとした岩肌以外にはこれといった資源も無く、
企業の施設以外は広大な試験場として使用されています。

■ ダーダラ

スィープ・インダストリーの所有する小惑星。
兵器開発拠点の他、私設部隊の駐屯地としても用いられ、
大型艦船の整備ドックを備えています。
アーマメント・システムズとの抗争が絶えない事から、
惑星周辺には偵察衛星を中心とした防宙網が整えられている他、
地上には大型の対宙レーザー砲台が4基配備されています。

■ ナソア

ネイア小惑星群に属する第三惑星。
この惑星は入植当時、不可解な行方不明事件が多発した事から研究施設
のみが建造され、関係者以外の立ち入りが制限されています。
他の星々では見られないような特殊な生態系が多く確認されている他、
何者かが残した遺跡と思わしき人工的な建造物が数多く発見されています。
古代王国時代、この星は生物学的な研究が行われていたと考えられ、
遺跡はその時に作られた施設だと考えられています。
エルフィス達の見解としてはそのような研究が行われていた公的な記録は
存在するものの、闇夜の使徒による襲撃を受けた際に関係者と共に研究資
料を失っており、今となっては詳しい事は判らないとされています。

■ レスト

ネイア小惑星群に属する第四惑星。
昼夜の気温変動が大きく、気候も安定しない事から居住惑星としては不向
きであるとされ、軍や企業の実験場として利用されています。
それらに関係のある施設以外は少数の居住施設が建てられている程度で、
星の環境の多くは手付かずで残されています。
時折、魔獣が発見される事があり、古代王国時代に作られた転移門が残さ
れている事を危惧したエルフィス達が調査を進めていますが、
それらしい痕跡は未だに発見されてはいません。

■ ウェイズエル

UNITY宇宙軍管轄の兵器工廠が置かれるとても小さな地球型惑星。
大気があり、海や森などの自然が存在する以外はこれと言って特徴があり
ません。
人間が生活するのに必要な食用に適する動植物が極めて少なく、
飲用の水を得るのにも浄水が必要である等、居住惑星とするには問題が多
い事から軍の施設として利用される事になりました。
地上軍と犬猿の仲で有名な宇宙軍にとっては貴重な実験場でもあり、
地上環境を想定した試験や、軍事演習はここで実施されています。

■ テルミ

UNITY宇宙軍管轄の兵器工廠が置かれる資源惑星。
かつて数多くの隕石が落下したのか、地表にはクレーターが多く、
隕石によって運ばれたと思われる貴金属が豊富に産出されます。
他の兵器工廠とは違い、兵器開発よりも既存兵器の生産に力を入れ、
同星系に駐留する艦隊の補給基地としても利用されています。
広大な宇宙港を持つ他、マストドライバーによる衛星軌道上への物資の打ち
上げも可能です。

■ ディクセン

UNITY宇宙軍最大の兵器工廠が置かれる惑星。
大気は薄く、水や草花が無い為、岩肌剥き出しの大地が何処までも広がっ
ています。
制御区、開発区、工場区、居住区、商業区、そして港湾区に分割された工
廠を囲むように、岩に偽装されたトーチカ群と、地下に格納された迎撃シ
ステムが配置されています。
工廠以外には試作兵器の試験場等があるだけで、軍関係者以外はほとんど
居ませんが、商業区に努める民間人や工廠の見学ツアーに訪れる観光客は
存在します。
商業区にはダムダムバーガーやラーメン屋、高級レストランの類など、
世界的に展開されている系列店がある他、
主に軍関係者に話題のフード天国と呼ばれる和洋中が格安で食べ放題とい
う怪しい大型店が軒を連ねています。
ちなみに評判は「ゴムホースみたいな麺類や赤過ぎる麻婆豆腐、巨大ロブ
スター」だとか…。

<グリット星系>

■概要

資源惑星を複数抱える小さな星系。
自然環境が厳しく、植民には適さない星ばかりで構成されています。
完全に生活出来ない訳ではないが、
極少数ですがバックカード公国の食料供給を支える為に、
比較的穏やかな環境の惑星で農業を営む人々も存在しています。

■グリット

グリット星系における太陽とも言うべき恒星。
大きさはとても小さく、太陽の凡そ10%程度。
発する熱量、重力共に弱く、グリット星系が小さな星系である要因となっています。

<カルディアーナ星系>

■概要

二つの恒星、三つの植民惑星で構成された星系。
同星系で生活する異種族はシエン星系に次いで多く、
ニュートラルが入植する以前から結束し、独自の文化を形成していました。

■アルアーナ、レアーナ

カルディアーナ星系を照らす二つの恒星。
星系の中心にはアルアーナ、外周部をレアーナが周回しています。
二つの恒星が存在する事によってカルディアーナ星系の星々は、
昼の時間が長く続いたり、夜の時間が短くなったりします。
また、恒星の位置変化に伴い、惑星上の重力にも変化が生じ、
重力の弱い期間、又は強い期間が定期的に訪れる事になります。

■カテドリア

緑豊かな地球型惑星。
レアーナの対極に位置し、
昼間の空には並んだ二つの太陽を見ることが出来ます。
その位置関係から、気候や季節の変化、一日を占める昼夜の割合など、
カルディアーナ星系では最も地球の環境に近い惑星と言えます。
しかし、やや重力が弱く、長年生活する事によって骨や筋肉が徐々に衰え、
他の惑星での生活に支障が出る可能性がある事が問題とされています。

<フェイミール星系>

■概要

植民惑星が少ない代わりに、豊富な資源惑星を持つ星系。
フェイミール星系統合体の抱える人口に対して、植民惑星の数が明らかに
足りておらず、劣悪な生活環境が社会問題となっていました。

■FS-01

フェイミール星系における太陽とも言うべき恒星。
太陽よりも遥かに大きく、強い重力を発しています。
出力の弱い艦船が下手に近づくと離脱が困難となる為、
侵入制限区域が設定されています。

■FR-01

フェイミール星系統合体の行政政府が置かれている居住惑星。
陸地を埋め尽くすほどの高層ビル群が立ち並び、
それらも改築と増築の繰り返しによって相互に連結される事で一種の多重
積層都市と化しています。
それでもなお住居は足りず、スラム街と化した下層でホームレスとなる者
が続出しています。
この傾向はFR-02の崩壊以後、更に強まり、
統合体が生活圏を求めて星間戦争へと邁進する要因となりました。

■バックカード

グリット星系最大の質量を持つ惑星。
恒星に近く、地表の気温が平均176℃と高い事から居住には適していませんが、
地中に含まれる鉱物資源が豊富で、バックカード公国で用いられる資源の多くは
この星で採掘されています。
衛星軌道には複数の軌道ステーションが建造され、
行政政府の置かれるPS-01、工業プラントとなっているPS-02、居住区、商業区を
併せ持ち、最大規模を誇るPS-03、
そして、バックカードの資源採掘に従事する作業員や出稼ぎ労働者の宿舍となっ
ているPS-04、PS-05があります。
公転周期は約60日、自転周期は約48時間となっており、
世界連合標準時では朝と夜が一日ずつ続く事となります。

■ルマン

なだらかで平坦な地形の多い地球型惑星。
穏やかな気候に豊富な水源を持ち、
地上では大規模な稲作が行われています。
六時間おきに昼夜が入れ替わる以外は、
カルディアーナ星系で最も住みやすい星だと言えます。
カルド連邦の行政政府が置かれている地域以外の都市部は少なく、
田園風景広がる中に高層ビルが建っているなど、
独特な光景が各地で見られます。

■ドルフィット

荒れ地や山脈の多い地球型惑星。
アルアーナ、レアーナ双方から近く、
地上は高温で低湿度、高重力下に置かれています。
夜が極端に短く、凡そ44時間の昼間が経過した後に、
4時間程度の夜が訪れます。
水源が少なく、この星では水は大変貴重な物として扱われます。

■FR-02

かつてフェイミール星系統合体に属する居住惑星だった星。
現在は巨大隕石の墜落によって、環境が激変し、人の住めない死の大地と
化しています。
既に全ての住民の退去は完了していますが、地上の至る所にかつてここで
暮らしていた人々の生活の名残が残されています。

■FM-01

フェイミール星系最大の資源惑星。
現在では余り重要視はされなくなりましたが、
大量の石油と軍事利用可能な鉱物資源が地下奥深くに埋没し、
惑星各所に建設された採掘所で掘り起こしています。
頻繁に落下する隕石と、凍える大地は居住に適さず、
採掘作業中に事故死した作業員も莫大な数に上ります。

<アルクィリア星系>

■概要

アルクィリア発祥の地。
植民に適した4つの惑星を持ち、
技術革新に繋がると目される新資源が発見された事から、
各星系政府が競うように入植を始めました。

■アルヴェル

各星系国家の橋頭堡として活用されている地球型惑星。
アルファール条約によってUNITY、フェイミール星系統合体、
カルド連邦の三国による共同統治を行う事が決められ、
各国の大使館、及び駐屯軍が配備されていました。
かつては緑に溢れた惑星でしたが、
各国による資源採掘や星間戦争時の爆撃によって、
土地は干上がり、草木の枯れた乾いた大地が広がりました。

■ユリエル

UNITYが中心となって調査を進めていた地球型惑星。
この地でアルクィリア族の痕跡と共に新資源が発見された事で、
アルクィリア星系の調査が本格化すると共に、
新資源を目的とした採掘が始まりました。
UNITYはシェン星系での経験を生かし、
原生物の生態系に配慮した開発を進め、
星間戦争が開始されるまでは比較的元の環境を維持されていました。
しかし、星間戦争初期の統合体の侵攻によって、
地上は焼き払われ、生態系の多くが破壊される事となりました。

■ダムファエル

カルド連邦が中心となって調査を進めていた地球型惑星。
入植者の居住地が衛星軌道にステーションを配置して確保する等、
他の星系国家のように大規模な開発は行われておらず、
地上はほぼ手付かずの状態となっています。
その関係から星間戦争時も爆撃は行われず、
統合体による再入植も行われなかった事から、
同星系で唯一本来の姿を保ったままの星となっています。
広大な大河や巨大な滝、地下奥深くへと続く大空洞など、
表情豊かな自然が広がり、多種の動物達が独自の生態系を形成しています。

■レファード

フェイミール星系統合体为中心となって調査を進めていた地球型惑星。
当初は居住惑星としての使用を想定していたものの、
UNITYによる新資源の発見によって方針が変更され、
生体実験に用いる原生物の乱獲や鉱物資源の大規模採掘を推し進め、
アルクィリア族の遺跡と思われる人工物の調査も積極的に行われました。
これらの行為によって惑星環境は完全に破壊され、
美しかった星は荒れ果て、かつての面影は残されてはいませんでした。
後に統合体はアルクィリア族に制圧された際、
居住惑星の一つを死の星へと変えられ、この報いを受ける事となりました。

種族

<ニュートラル>

■概要

初めてのニュートラルは地球で誕生しました。彼らは時代の経過と共に技術や文化を進化させていき、やがて外星系へとその生活圏を広げるに至ります。しかし、彼らの歴史は争いの歴史であり、その性は生活圏を変えた今となっても変わりません。種族としての特徴にも欠けませんが、大抵の事はそつなくこなす柔軟性があります。爆発的な人口増加と、それに伴う領土拡張により、現在認知されている中では最も広大な生活圏を持つ種族となっています。

■姿形

肌

白、黄色、褐色、黒など

髪

白色、淡褐色、赤褐色、黒色など

瞳

濃褐色、淡褐色、琥珀色、緑色、灰色などが多く、極まれに青色や青紫色、赤色

体系

平均身長は165cm程度ですが、個人差が大変大きく、小柄な人もいれば大柄な人もいます。全体的に言える事ですが、生物としての強さはそれほどではありません。あくまでも彼らの武器は、知恵と努力によって培われた技術力と科学力です。

■地球人

全人類の起源となる存在。かつて母なる大地と呼ばれた地球は総暦2055年に封鎖され、現在は立ち入る事が出来ません。封鎖後も世界連合の国家統一政策に賛同しなかった人々が、汚染された大地で生活を続けています。封鎖の影響もあり、現在の彼らの生活を窺い知ることは出来ませんが、資源の枯渇や重度の環境汚染により、その生活がとても厳しいものであることは想像に難くないでしょう。

平均寿命

80歳程度(総暦2055年現在)
50歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

15~18歳(総暦2055年現在)
明確な規定は無い(総暦2176年現在)

言語

旧世代言語

■火星入

通称「セカンドアース」と呼ばれる火星に住む人々。入植した地球人達の子孫ですが、彼らは「火星入」という呼称を好まず、地球人だと主張しています。また、火星だけに止まらず、木星や金星などと言った地球圏内の星々に移住した人々も多く、その為、地球圏に住む人々を纏めて「地球人」と呼称する事が浸透しています。世界連合の国家統一政策により、国という枠に縛られずに様々な人種や民族が共同で生活しています。

平均寿命

100歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

18歳(総暦2176年現在)

言語

トゥルー語、旧世代言語

■移住民

地球圏から外星系へと移り住んだ人々。試験的に遺伝子操作による老化防止処置が施されており、常人に比べると緩やかに老化する為、寿命も若干の伸びを見せています。これは長い航海の末に未開惑星を開拓する力を維持する為に行われましたが、遺伝子操作による影響は子へも受け継がれ、移住民特有の特性となっています。

平均寿命

130歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

18歳(総暦2176年現在)

言語

トゥルー語

■ニュートラルの起源と創世

人間社会においては世界の創造について幾つかの説が立てられています。諸説ありますが、創造主なる神によって天地万物の全てが創造されたとする創造論と、ビックバンによって宇宙が作られ、極少数の生物が長い年月をかけて進化してきた事で現在へと至ったとする進化論の二派が有力です。科学的見地において進化論は圧倒的な支持を受けていますが、宗教上の教義から創造論を支持、或いは生物の進化も神の手によるものとし、進化論との共存を図る意見もあります。

■ニュートラルの宗教観

およそ75%程度を占める大多数のニュートラルは宗教と言うものに関心を示さず、神という存在について曖昧な立場を取っています。神を肯定する訳でも否定する訳でもなく、無宗教でありながら宗教的な儀式に参加する事もあります。故に他者の宗教観を犯すことも無く、他星系への入植後も特に大きな問題は起こってはいません。しかし、一部には他派を敵視する過激な者がいる事も周知の事実です。その多くは地球に残留したか、或いはシエン星系で勃発した魔軍戦争を聖戦と称して身を投じていきました。

■ニュートラルと魔術

体内に魔力回路を持たないニュートラルですが、彼らと魔術の関係は古くから存在しています。古い伝承や物語に魔術という存在は描かれ続け、世間一般的には御伽話として認識されていますが、ニュートラルには"魔法使い"は確かに存在するのです。明確な起源は特定されていませんが、遥か昔にニュートラルは魔導と呼ばれる独自の魔術体系を確立し、所謂"魔法使い"は魔導士としてその秘術を弟子へと伝え続けていました。長い歴史の中で異端の力として弾圧される事もしばしばありましたが、魔導の技術は受け継がれると共にその勢力を拡大していきました。拡大したコミュニティは魔導協会と名を変え、人々に知られることもなく活動を続けています。一部の例外を除き、一般的にアンダーグラウンドで活動する彼らが表社会の人々と交わることはありませんでしたが、時代は移り変わって人々の生活圏が宇宙へと広がった頃、シエン星系に移り住んだ魔導士が魔術の力を使う異種族と触れ合い、事態は急変を迎えます。それまで秘すべき事柄としていた魔導の力を一般に開放すると共に、魔術・魔導の研究、伝播を担う機関が設立される事になりました。これが後のアカデミーとしてシエン星系において多大な力を持つこととなります。しかし、大半なニュートラルにとって魔術、或いは魔力が未知の存在である事に変わりは無く、基本的に彼らはそれらの力を超常的な力として認識し、畏怖する傾向にあります。

■ニュートラルの職業観

基本的に知識を要求される職業が尊敬され、過度な肉体的労働や兵士、傭兵等の職業は敬遠される傾向にあります。特に傭兵は地域によっては強盗等と変わらない質の者達も居り、そういった地域では特に警戒され、疎まれる事でしょう。総暦2125年にUNITYで制定された冒険者制度は、星系各地に点在する古代文明の遺跡発掘を目的とした人材の育成を定めた制度で、傭兵協会とアカデミーの共同出資によって冒険者ギルドが発足されました。発足当初の人員についても傭兵協会とアカデミーから出向してきた者達を中心に構成され、発足当初こそ風当たりが強かったものの、冒険者ギルドによる試験を伴う厳しい認定基準や広報活動、翼族戦争後の何でも屋としての地位確立によって次第に広く親しまれるようになりました。UNITY崩壊後についてもノーマレーン連邦を除く各国では冒険者の立場は保証され、冒険者ギルドの支部、或いはその委託を受けた冒険者の店が主要な市町村に設置されています。ノーマレーン連邦については羽狩り制度が制定され、従来の冒険者制度の代替とされました。しかし、基本的にニュートラル以外の人種の駆逐を目的とした制度であるのと、申告すれば審査無しに認定を受けられる為に翼族戦争の終結によって職を失った傭兵崩れが多く、粗暴も評価も相応に悪いものとなっています。

■火星テラーフォーミング計画

総暦2015年、増え続ける人口と悪化の一途を辿る環境問題に対応する為に国際連合によって提唱されました。火星の大気を作り替え、地球と同等の住める星に変えようという壮大な計画でしたが、必要とされる莫大な量の資金と資源、人材を何処の国が負担するのか、という点で議論となり、議会は紛糾する事となりました。中華人民共和国(以下中国)は独自の路線を主張し、計画に参加しない事を宣言、発展途上にあるアフリカ諸国等も財政的な事情により消極的協力を申し出るに留めました。最終的にアメリカとロシア、及びEU主要国により負担する方針となりましたが、これが翌年の主権問題へと繋がり、三度繰り返されることとなった世界大戦へと人類を誘います。

■第三次世界大戦

総暦2016年、宣戦布告を伴わず行われた中国軍の奇襲攻撃によってアジア地域での戦争が勃発。台湾は一週間善戦した後に陥落し、中国側について参戦した北朝鮮によって韓国も降伏を宣言しました。国際連合はこの暴挙を非難しましたが、中国は黙殺すると共に国際連合から脱退。国際連合では火星の主権を巡る主要国同士での足の引っ張り合いによって、对中国制裁の方向性が定まらず、更なる戦火の拡大を許す形となってしまいました。翌年にはモンゴル、中東、東南アジアへと侵攻を開始し、ロシアはアメリカとの共同戦線を発表。イギリスのみがアメリカ支援を表明する中、他のEU諸国は中立の立場を表明しました。戦争が激化の一途を辿る中、衝撃的なニュースが世界に流れます。

北米大陸、及びユーラシア大陸東部消失。

文字通り、クレーターと化したかつてのアメリカ、中国が放映される中、EU諸国によるイギリスへの宣戦布告という事態が発生し、人々の混乱に拍車を掛けました。首脳部を失ったアメリカ、及び中国の二国は戦争継続が不可能となり撤退。当初の当事国を欠いた戦争は露英日 対 EUという奇妙な構図で継続される事となりました。東欧を主戦場としたこの継続戦争では何が彼らをそうさせたのか、EU軍によって大量の核兵器が投入され、ヨーロッパを死の大地へと変貌させてしまいました。総暦2021年に戦争は終結するものの、最終的な戦勝国は存在せず、残されたのは荒れ果て汚染された大地と国を失った難民、散発的に戦闘の続く紛争地帯だけでした。

■宇宙への進出

総暦2040年に火星のテラフォーミングが完了し、地球からの段階的移住がスタートしました。第三次大戦によって確かに人口は激減しましたが、しかし、戦争によって破壊された地球環境は恐るべきスピードで人類の生活圏を脅かし始めていたのです。近い将来に地球は死の星となる事が予想された為、移住は急ピッチで進められました。

■世界連合

総暦2042年、宇宙へと生活圏を広げた人類を統治する為に新機関の発足が宣言され、既存の国家を解体し、人類による一つの統一国家を作る事を理念としました。この理念には日本、イギリスなどの主要国の多くが賛同し、世界連合の一員として参加する中、第三次大戦に関わらなかった国々を中心とした反対勢力も少なからず存在していました。また、世界連合は外星系への移民計画も発表し、移民時代の幕開けを宣言した事も、反対勢力を生み出す要因となりました。世界連合発足と同時に火星は第二の地球、セカンドアースと名を変え、世界連合の行政府が置かれる事となりました。

■統一戦争

総暦2043年、国家統一政策に反対する勢力が世界連合に対して宣戦を布告。移民政策によって未来を担う人材を失う事を恐れた彼らは、打ち上げ施設への攻撃や、宇宙船開発の中核を担う企業への破壊活動を行いました。世界連合は編成途上だった治安維持軍を投入し、反対勢力の鎮圧を開始。この戦いの最中、四菱重工はMW (Mobile Weapon) と呼ばれる新たな兵器体系を生み出し、実戦データの収集を行いました。

■地球の閉鎖

総暦2051年、火星への予定数の移住を終えた世界連合は地球の放棄を決定。軍を撤退させ、軍事衛星による宙域封鎖を行いました。地上の宇宙開発関連施設は徹底的に破壊され、あらゆる資料も焼却処分されました。人の出入りは厳重に監視され、たとえ関係者であっても地球へと降り立つことは難しいと言われていました。

■宇宙海賊の台頭

総暦2074年に外星系への移住が始まってから約10年。地球圏では星間輸送船を狙った海賊行為が頻発するようになります。貧しい星へと移住し、生活に困った者による犯行と思われる、その数は年々増加していく傾向にありました。世界連合は宇宙軍の増強を行うことで対処していましたが、急激な軍事拡張は移民計画によって疲弊していた財政状況を更に圧迫する結果となりました。

■星系国家の誕生

世界連合は海賊対策で手間取っている頃、その影響は遥か遠い外星系移民者へも広がっていました。財政悪化による移民計画の中止や、入植を終えた星への支援政策の打ち切りなどです。この事態に対し、各星系は総暦2123年に世界連合からの独立を宣言。UNITYやフェイミール星系統合体(以下統合体)といった多数の新国家が誕生する事となりました。

■軍拡競争の激化

独立によって世界連合の軍事力に頼ることが出来なくなった各星系は、独自の軍事力の整備に着手し始めます。特に統合体は有り余る資源を用いた急速な軍拡を進め、数だけ見るならば世界連合と並ぶまでに至りました。統合体はその軍事力を背景に周辺の中小星系を支配下に組み入れ、自国の脆弱な生活基盤の強化を図ると共に、生活圏の拡大に乗り出しました。これに危機感を抱いたUNITYは自国の広大な領地をカバーする為に陸戦用MWと防空用戦闘機の開発を進めると共に、カルド連邦、及びバッカード公国との間にイセリア同盟を締結。三国共同での統合体との軍拡競争へと突入していく事となります。

■新資源

総暦2150年、新たにアルクイリア星系が発見され、UNITY、統合体、カルド連邦の三国による入植が開始されました。事前調査では知的生命体の存在が疑われていた同星系ですが、接触も痕跡の発見も無いまま2年が過ぎ去りました。そして、総暦2152年。UNITYの調査団が先住民によるものと思われる遺跡を発見。調査の結果、アルクイリア星系には未知なる新資源が存在する事を確認しました。しかし、翌年の総暦2153年。統合体とカルド連邦で駐屯部隊同士の小競り合いが発生し、アルクイリア星系ではきな臭い空気が漂い始めます。イセリア同盟諸国は配備兵力の拡充を進めますが、それが手遅れであった事をすぐを知る事となりました。

■星間戦争の勃発

総暦2154年、統合体は周辺星域に宣戦を布告すると同時に侵攻を開始しました。これに対し、イセリア同盟各国は同盟憲章に則って参戦、人類初の星間戦争が勃発しました。宙賊対策に追われていた世界連合は中立を宣言し、戦争への不干渉を表明。イセリア同盟対統合体の戦いは同盟側の連盟不足もあり、当初は統合体有利に進められました。しかし、急速に拡大する戦線に統合体の攻勢限界は早くも限界を迎え、ラグレス宙域における反攻作戦以降は同盟側有利で展開されていく事となりました。戦争は16年続けられ、総暦2170年。同盟、統合体双方にとって決戦になると思われたレファード会戦で事件が起こります。突如として乱入した第三軍の艦隊によって両勢力の主力は壊滅。彼らは神の代行者を名乗り、世界の調和を乱す人類の抹殺を宣言しました。

■翼族戦争の勃発

総暦2170年のレファード会戦乱入に端を発する戦争は翼族戦争と呼ばれています。神の代行者を名乗るアルクイリア族(以下翼族)の姿が人類の伝承に登場する天使によく似た、有翼の種族だった事が由来です。彼らはアルクイリア星系に住んでいた先住民で、彼らの星を荒らし、殺し合いを続ける人類を神々の敵であると断定し、聖戦を始めたと言いました。遥かに進んだテクノロジーによって作られた兵器群と未知の生命体「魔獣」の力に対抗する手段は人類に無く、瞬間に支配領域の多くを制圧されていきました。UNITYはシエン星系への翼族の侵入を阻止すべく、宙域封鎖計画を実行。エルフィス等の異種族の力も借りたその計画はシエン星系と外界を空間的に遮断するという壮大な物でしたが、時既に遅く、多くの翼族の侵入を許してしまう事となりました。UNITYは善戦し、総暦2173年に翼族との休戦を締結しますが、首都陥落を始め、翼族との休戦にも反対する意見が多く、UNITYは内部から崩壊し大小多数の国家へと分裂する事となりました。一方、統合体を始めとする星系国家群は翼族の持つ強大な力に最期まで抗うことが出来ず、翼族に従属させられる末路を迎えました。一部の勢力が亡命政府を立ち上げ、ゲリラ活動を展開していますが状況は芳しくない模様です。世界連合は翼族という強大な危機を前に宙賊との一時休戦を打診。宙賊側もこれを受諾し、翼族に対する共同戦線を展開する事に同意しました。星間戦争に参戦していなかった事から国内的に余裕もあり、世界連合は翼族に対して互角の戦いを繰り広げ、今現在も戦争を継続中です。

■ 魔軍戦争の勃発

世界では翼族戦争が継続される中、翼族との休戦を成し遂げたシエン星系では新たな火種が熾り始めていました。たった一人の狂気が生んだそれは激しい憎しみの炎となって世界を焼き尽くそうとしています。

総暦2175年、新興国家の一つが戦火に包まれ、一夜にして灰と化する事件が起こりました。それ以来、世界各地で未知の生命体が確認される事例が頻発し、人々は畏怖を込めて「魔物」という呼称を用いるようになりました。数か月後、一人の男が声明を発表します。男の名はハーデス=エクスデス。彼は、翼族とそれに味方する国家の抹殺を宣言し、自分こそが魔物達の王であると名乗りました。以来、彼らは「魔軍」と呼ばれ、意に背く者達の抹殺を開始しました。人類は彼らに抗う者、彼らに従う者、或いは彼らを利用しようと言う者、或いは無関係を貫こうとする者に別れ、魔軍という脅威に対して結束することなく再び同族の血で大地を汚そうとしています。

■ 二大勢力の対立

UNITYの解体後、数多くの独立国家が誕生する事となりましたが、その中でも強大な勢力を持つのが、ローナダルク王国を中心としたグリーンフィス条約機構、キルシュ公国を中心としたノーマレーン連邦、そして、イレイザー帝国を中心としたU.I.R(the Union of Iraser with Rune)です。魔軍に対し積極的に攻勢を仕掛けるローナダルク王国に対し、イレイザー帝国は陰ながら支援を続け、キルシュ公国は表向き中立の姿勢を取っていました。ところがキルシュ公国による非人道的な政策や、魔軍に対する支援活動が発覚した事によって、イレイザー帝国はローナダルク王国への支援を取り止めてでも、キルシュ公国との対決姿勢を強める路線へと方針を転換し始めます。事が公になってからのキルシュ公国は手段を選ばず、国境線への魔物の配備や艦隊を用いた威嚇を続け、この二大勢力の衝突は避けられないところまで来ていました。そんな折、ノーマレーン艦隊による惑星ティアへの侵略戦争を発端として、惑星ルーアにおいてもノーマレーン連邦とU.I.Rによる戦争が、勃発する事となりました。

<ウィザード>

■ 概要

総暦2147年、UNITYのウィザード計画の一環で生まれたニュートラルの亜種とも呼べる種族です。試験体として生み出されたウィザード達は高い能力を持ちましたが、精神的に不安定な個体が多く、戦争と言う極限状態に耐える事が出来るのは極僅かでした。後に生み出されたダルク達に比べると身体的な劣化も無く、よりニュートラルに近い容姿をしています。高い魔術適正が外見に影響を及ぼし、虹彩から僅かながら魔力光が放出されています。総暦2176年現在、生き残っているウィザードは僅かしか居らず、その存在は極めて希少です。

平均寿命

130歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

18歳(総暦2176年現在)

言語

トゥルー語

■ 姿形

肌

白、黄色、褐色、黒など

髪

白色、淡褐色、赤褐色、黒色など

瞳

淡褐色や琥珀色、緑色、青色、青紫色、赤色など、彩度の高い色が多い傾向にあります

体系

平均身長は165cm程度で、個体差が大きいのはニュートラルと同等です。身体的な特徴もニュートラルと差異はありませんが、暗闇にて微かな光を放つ虹彩が最大の相違点となります。

■ セカンド事件

ウィザードやダルク達を生み出したUNITYのウィザード計画は、数多くの副産物を生み出しました。その一つがセカンド能力者と呼ばれるもので、魔術こそ扱えないものの、体内に貯えた魔力を自分の意志で解放、展開し、限定的ながら魔術に似た現象を引き起こす事が出来るというものでした。翼族戦争後、ダルクになり損ねた失敗作として親元に帰された子供達が覚醒した、と言われていますが詳しい事は定かではありません。覚醒者の多くがノーマレーン連邦内に集中していた事もあり、能力が発覚した者へのいじめや虐待が横行し、セカンド能力者の存在は徐々に社会問題へと発展していきました。更にファリド教によって異端認定された事で、国によるウィザード計画の被験者の洗い出しが行われ、覚醒、非覚醒を問わず多くの子供が軍施設へと連行、或いは秘密裏に処理される事となりました。この最中、シア帝国の貴族「レイ=イルス」は差別のない平等な世界の確立と、人類の進化を求め、結社「セカンド」を結成、虐げられる子供達の保護へと乗り出しました。しかし、結社は内通者の存在によってその本拠を突き止められ、抵抗も虚しく保護された子供も含めて関係者は全て抹殺されました。一連の事象はセカンド事件と呼ばれ、ローナダルク王国を始めとして周辺諸国からの強い非難があったものの、ノーマレーン連邦は沈黙を保っています。以後、セカンド能力者が表舞台に現れる事は無く、全ての覚醒者が死滅した、と考えられています。

■ 終焉の黒

何時から存在するのか、どれだけの構成員がいるのか、と存在が謎に包まれた秘密結社です。遠い過去の時代から暗躍を続け、歴史に介入してきたと言われています。彼らの目的は明らかにされていませんが、世界の安定と調和を目指しているのではないかとされています。

■ ニュートラルの人名

ニュートラルの人名は正に千差万別であり、欧米人風のものから日本人風のものまで多岐に渡ります。国家統一政策によって数多くの国籍が交わる事となった結果、それらを混ざ合わせたような人名を持つ者も少なくありません。この傾向は移住民に特に顕著ですが、地球圏では本来の国籍で纏まって形成された街が少なくない為、古来から続く命名法に則った人名が多くなる傾向にあります。

■ ウィザードの誕生

総暦2147年、UNITYの技師「クレス=ティルト」主導の下、100人程の赤子が大幅な遺伝子操作を受けて誕生しました。魔術適正に関する遺伝情報を獲得する事を目的として、ニュートラルをベースに、エルフィスの遺伝情報を上書きされた彼らは、個体によっては優秀な魔術適正を示し、計画は順調に進むかと思われました。しかし、成長するにつれてその脆弱な精神が明らかとなり、精神的な疾患を抱える者や、最悪廃人と化すケースが確認されるようになります。事態を重く見た研究チームは操作項目の絞込みを検討し、良好な成果を残している個体の遺伝情報を基に新たな試験体を生み出しました。これが後のダルクとなり、身体的にも能力的にもやや劣るもののウィザード程の欠陥が見当たらない事から、ウィザード計画はダルクの正式採用を持って凍結、以後新たなウィザードが生み出される事はありませんでした。ウィザード達は生殖能力にも欠陥があるのか、子供を授かった例は確認されておらず、現存している個体を最後として緩やかな終焉を迎えつつあります。

■ 翼族戦争への投入

ウィザード達はウィザード計画の為に作られたコロニー都市で生活し、ダルク達の兄や姉として共同生活を送っていました。魔力制御技術の研究や兵士としての訓練は彼らの優秀さを示すに十分な結果を残してはいましたが、精神面での不安定さはどうしようも無く、時には自殺や傷害事件を起こす個体まで現れるようになりました。翼族戦争が勃発し、ダルク達がウィザード部隊として最前線へと派遣される中、計画を主導していた宇宙軍はウィザード達の持つ精神的脆弱性を危惧し、実戦への投入は行われませんでした。しかし、その状況も宇宙軍が壊滅し、ウィザード達の管理が地上軍に委ねられた事によって変化を迎えます。地上軍上層部はウィザード達の持つ力を過大評価すると同時に疎ましく思い、最前線で全滅させる事で厄介払いしようと考えたのです。こうして能力に関係なく、全てのウィザードが最前線へと送られ、既に戦線を構築していたダルクや宇宙軍の残存部隊に合流する事となりました。意図的に地上軍からの増援が送られてこない中、迫りくる敵に数多くのウィザード達の精神は耐え切れず崩壊、暴走へと繋がり同士討ちを含む凄惨な結果へと繋がる事となりました。そんな中生き延びた数十人のウィザード達は戦意高揚の為のプロバガンダに利用され、翼族戦争が終結するまで休む間もなく各地を転戦させられる事となりました。

■翼族戦争終結後

翼族戦争が終結した後、生き残ったウィザードの多くは、イレイザー帝国やラーナダルク王国へと合流しました。しかし、少なくない数のウィザードが、後にノーマレーン連邦の一部となる地上軍の手によって抹殺、ひどい所では宇宙軍の生き残りやダルク共々無抵抗のまま虐殺された例もありました。これらの魔の手から逃れた一部のウィザードは、こういった経緯かは定かではありませんが終焉の黒へと加わり、ノーマレーン連邦や魔軍に組する勢力への妨害活動を行う事となりました。

<ダルク>

■概要

総暦2152年、UNITYのウィザード計画の一環で生まれたニュートラルの亜種とも呼べる種族です。試験体として生み出されたウィザード達は高い能力を持ちましたが、精神的に不安定な個体が多く、戦争と言う極限状態に耐える事が出来るのは極僅かでした。ダルクはウィザード達から得られた研究成果を基に改良を加えられ、精神面での安定を保ちつつ、高い魔力制御能力の獲得に成功しています。容姿はやや細見で華奢な点を除けばニュートラルとさほど違いは無く、言われなければダルクだと気付かれる事は無いでしょう。しかし、体内に魔力を蓄える事が出来る為、魔力を扱える者には直ぐに露見します。

平均寿命

130歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

18歳(総暦2176年現在)

言語

トウルー語

■姿形

肌

白、黄色、褐色、黒など

髪

白色、淡褐色、赤褐色、黒色など

瞳

濃褐色、淡褐色、琥珀色、緑色、灰色などが多く、極まれに青色や青紫色、赤色

体系

平均身長は165cm程度で、個体差が大きいのはニュートラルと同等です。しかし、一般的に細見で、体格も華奢で肉付きは余り良くはありません。

■ダルクの誕生

世界最初のダルクは母体から胎児を摘出し、遺伝子操作を加えた後に戻す、という手法によって生まれました。設定値を僅かに変えながら処置を施された赤子の数は5年間で20,000人にも上る、とされています。総暦2176年現在では遺伝子操作技術は失われていますが、ダルクとしての遺伝情報は子へと受け継がれる事が確認されており、現在も個体数は増え続けています。

■ダルクの宗教観

ダルクの思想は両親、或いは教育者による部分が多く、大半のニュートラルがそうであるようにダルクの多くも宗教に対して曖昧な立場を取っています。何かを切っ掛けとして熱心な信者になる者もいれば、神という存在を一切信じない無神論者もいる為、彼らの宗教的な価値観は正に千差万別と言えるでしょう。

■ウィザードの人名

ウィザードの人名はニュートラルと同等の命名法に則っています。

■ダルクと魔術

ダルクは魔力を扱う為に生み出された為、彼らと魔術は密接な関係性があります。エルフィスのように空気中の魔力を視認する力こそ持たないものの、魔力の存在や動向を五感を通して感じる事が出来ます。彼らにとって魔力とは空気と同じように身近に存在し、特に気に留める訳でもなく生活しています。

■ダルクの職業観

兵士として生み出された為か、戦う事を生業とした職業をやや好む傾向が見受けられます。翼族戦争後、UNITYが崩壊した後も独立した各国の兵士や傭兵として活動を続けた者が多く、冒険者に転向した者も少なくありません。その為、冒険者に対して親しみを持って接しますが、ノーマレーン連邦の抱える羽狩りについては激しく憎悪しています。

■翼族戦争への投入

最初に生み出されたダルク達はウィザード計画の為に作られたコロニー都市で生活し、ウィザードと共に魔力制御技術の研究や兵士としての訓練を日夜続けていました。彼らは軍上層部の意向により、翼族戦争の勃発と同時にウィザード部隊の一員として最前線へと派遣される事となりました。魔導兵器等の新型装備を優先的に配備され、成功例のウィザードによる華々しい戦果が目される一方で、失敗例のウィザードと比較してみても能力的に劣る数多くのダルクは苦戦を強いられ、人知れず若い命を散らしていきました。

■自然の摂理

魔軍戦争が勃発して間もなく、ニュートラル至上主義者による異種族排斥運動が叫ばれるようになりました。彼らの中にはダルクを自然ならざる者として見る者も多く、他の種族と同じように差別や迫害の対象となる事になりました。

■ダルクの人名

ダルクの人名はニュートラルと同等の命名法に則っています。

<エルフィス>

■概要

惑星ルーアで誕生したニュートラルに大変よく似た種族です。容姿はニュートラルとほとんど変わりませんが、彼らは皆不老であり、老化することなく死を迎えます。その為、他種族から見ると外見だけでは年齢を判断することが難しく思えますが、彼ら自身は独特の雰囲気を読み取って年齢を判断する事が可能なようです。

かつて彼らは巨大な王国を作り上げ、「レア・エルフィス」と呼ばれるまでの存在でしたが、彼ら自身の慢心によって大きな災いを呼び寄せるに至ります。

その後彼らは世界各地へと散り、部族単位で集落を作るようになりました。中にはかつての栄光を忘れられず、残された都市を再建して生活する一種の貴族も存在しています。

エルフィスには定住地によって様々な呼び名があり、都市部に住む者達は「残影(ざんえい)の民」、森林や緑豊かな山々に住む者達は「深緑(しんりょく)の民」、険しい岩山に住む者達は「黒岩(くろがん)の民」、寒い地域に住む者達は「氷白(ひょうはく)の民」、海に面した地域に住む者達は「青浜(せいひん)の民」、砂漠に住む者達は「黄海(おうかい)の民」、平原に住む者達は「空原(くうげん)の民」と呼ばれています。彼らとニュートラルの最大の違いは魔導の力であり、体内に魔力回路を持たないニュートラルと違い、彼らは高度な魔術を行使する事が可能な素質を持っています。

平均寿命

200歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

20歳(総暦2176年現在)

言語

エルフィス語、下位ルーシェン語、上位ルーシェン語

■姿形

肌

白色が多く、稀に褐色、黒色

髪

白色、淡褐色、赤褐色、薄青色、黒色

瞳

濃褐色、琥珀色、緑色、青色、黒色

体系

平均身長は170cm程度。

全体的に線が細く、負相な体格をしています。これは高度に発展し過ぎた魔術文明によって生活が豊かになり、肉体への負担が極度に失われた為と思われる。

■エルフィスの起源

エルフィス達の間では世界はセレナの神々によって生み出され、自分達もまた神々の創造物であると考えられています。知識も言葉も持たぬが故に名前も持たなかったデアロウアード(最も古き者)と呼ばれる者を祖とし、自分達はその子孫であるとする説が一般的です。彼らの子は神々から万物を操る魔術を授かり、古代王国時代の礎を築きあげたと言われています。

■エルフィスの宗教観

彼らの起源についての考えからも判るとおり、エルフィスの多くは敬虔なセレナ教徒です。神々の存在は絶対であり、その存在を侵犯する者を決して許しはしないでしょう。彼らが他種族の神を信仰する事は稀ですが、その存在を否定する事も無く、セレナの神々と同列として扱っています。これは自分達はセレナの神々の子ではありますが、他種族の起源は別にあるという彼らの柔軟な考えによるものと思われる。

■エルフィスと魔術

かつて魔導文明と呼ばれる古代王国が存在した事実からも判るとおり、エルフィス達は魔術や魔力ととても深い関係にあります。彼らの言い伝えでは魔術は神々から与えられたものとなっており、その力はとても神聖視されています。より高度な魔術を扱えるものを敬う傾向にはありますが、全く使えないからと言って他種族を貶めるような事は基本的にありません。しかし、同族の場合には別で、エルフィスとしてのプライドがそれを許さないとされています。こういった感情がグラントツ差別へと繋がっていく事となり、後の種族分離へと至ります。

■エルフィスの職業観

エルフィス社会では魔力を専門に扱う技師や魔術士が多く、魔術の研究、発展を担う研究者も存在しています。基本的に魔術で解決してしまうとする傾向が強い為、肉体労働等に従事する者は少なく、それらの仕事は能力の劣る者の役目と思っている風潮があります。冒険者については古代王国時代の遺跡を荒らし回る盗賊として嫌悪感を示すものも少なくありませんが、それらの多くは残影の民を中心とした旧貴族階級の者達です。大半のエルフィスにとって古代王国時代は大きな過ちとして忘却したい事柄となっており、魔物の巣窟と化した遺跡を掃除してくれる冒険者に対して協力的な者の方が多いと言えるでしょう。近年、外界への興味から冒険者となるエルフィスも多く、年々増加傾向にあります。ノーマレーン連邦の抱える羽狩りについては少なくないエルフィスが犠牲となっており、憎悪の対象となっています。

■古代王国時代

高度に発達した魔導文明が栄華を誇っていた時代。剣の国ルーシェンと兄妹国である知の国エリアという二つの王国が惑星ルーアにありました。惑星ルーアを平定し、死者の蘇生すらも可能とした彼らは星空の彼方へと目を向け始めます。魔力を蓄積し、増幅する魔力炉が建造され、ゲートの魔術を応用した超長距離を結ぶ転移門が開発されました。彼らはシェン星系内の数多の星を転移門で繋ぎ、それらに居住していた種族を配下として組み入れていきました。抗う者は強大な軍力で叩き潰し、従う物には豊かな未来と王国の一員としての地位が約束されました。領土の拡大に合わせて増設されていた魔力炉が星系外への道を開くかと思われたその頃、事件は起きました。転移門を通じて突如として押し寄せた闇夜の使徒が王国の軍勢を蹴散らし、侵攻を始めたのです。彼らに襲われた街は破壊し尽くされ、逃げ遅れた者は一人残らず殺されました。闇夜の使徒が現れた星を見捨て、その星に通じる転移門を閉じる事で対処した彼らでしたが、事態がそれだけでは終わらない事に気付いていた者はほんの一握りでした。転移門を閉じてから数日間が経過した後、別の転移門で闇夜の使徒の目撃情報が中央へと届けられます。事態を重く見た重鎮達は研究機関に調査を命じ、抜本的な解決に乗り出すことにしました。解決までの時間稼ぎとして国民には避難命令を発令し、全転移門の封鎖を行うことが決定されました。この処置によって闇夜の使徒の流入は止まりましたが、閉じた転移門が再び開かれるのは時間の問題でした。時を同じくして研究機関は増えすぎた魔力炉が今回の事象の原因と断定し、余剰な魔力炉の停止、或いは破壊を提案します。しかし、増えすぎた魔力炉は既に惑星ルーア以上の数が他の星に建造され、それらを破壊しない事には事態の解決は見込めない状況でした。遂に転移門から溢れ出した闇夜の使徒が惑星ルーアの大地を染め上げる中、他星への魔力炉の破壊作戦が実行に移されます。志願者で構成された特務隊が各星に派遣され、闇夜の使徒と交戦したその多くが惑星ルーアの大地へと帰る事はありませんでした。それでも全魔力炉の破壊が成し遂げられ、夜明けが訪れたかのように闇夜の使徒はその姿を消していきました。戦いに勝利したものの王国を維持できるほどの力は既に残されておらず、民は各地へと離散。国王が王国の終焉を宣言すると共に、古代王国はその長い歴史に終止符を打ちました。

■残影の民

古代王国崩壊後に残された都市を再建し、生活している人々の総称。古代王国における貴族階級であることが多く、それ以外は彼らを商売相手としていた商人達です。惑星ルーアの各地には大災害による傷痕を多く残しながらも、ニュートラルにも劣らない近代的な都市が数多く存在します。時の経過と共に住んでいるエルフィスの数は減少傾向にはありますが、他の種族の流入が多く、活発な経済活動が日夜行われています。食料や物資の多くは周辺地域の集落に依存していますが、上記の理由もあり、都市部では大抵の物は手に入れることが出来ます。衣服については都市部のエルフィスは上流階級の者が多い事もあり、上質な物や、華美な衣装を好む傾向にあります。

■深緑の民

森林や緑豊かな山々に住む者達の総称。古代王国における林業関係者の末裔であり、材木や山で採れる薬草類の取引によって生計を立てています。人里離れた地域に住んでいる事もあり、外界との交流を余り持たない彼らですが、森で遭難してしまった者や、集落を訪れた者には最大限の礼を持って接します。食事はキノコ類や菜食が中心ですが、狩りで得た獣の肉なども食します。衣服は森での活動に適した素肌を覆い隠す厚手の服を好みますが、集落内では逆に薄手の服が好まれる傾向にあるようです。

■黒岩の民

険しい山々に住む者達の総称。
古代王国において鉱山資源の発掘調査や活火山の監視を主な仕事としていた人々の末裔。
アーノンやグランツと共同で集落を作っている部族が多く、技術的な検証や研究を主とするエルフィスは技術の実用化や、肉体的な労働の多くを彼らに頼っています。
食事は交易で仕入れた干し肉や缶詰など保存の効くものを主としている他は、山で採れる植物を摂取しています。
洞窟内に集落を作る関係上、空調があまり行き届いておらず、生活環境はそれほど良いとは言えません。
採掘した資源を精錬する炉などもあり、暑苦しい空間が多い事から服装は自然と薄手のものを中心としたものになっています。
標高が高いところでは外界の気温が氷点下の場合も多々あり、大抵の集落では必要以上の防寒具を用意しています。

■氷白の民

大規模な魔導実験によって極寒の大地と化した地帯に住む者達の総称。
古代王国における研究機関関係者の末裔であり、現在は寒冷化した大地を温暖化する魔術の研究を進めています。
部族としては最大規模を誇り、魔導技術を駆使したドーム状都市に住んでいます。
ドーム内の温度は一定に保たれ、外界の冷気は通行口を除き、完全に遮断されています。
環境上、外界との接点があり持たない事から食料は自給自足しており、都市内に数多くの農業プラントを持ちます。
消費財の供給は自前の隊商によって賄い、定期的に付近の集落へと赴いています。
移動手段として魔法石を使った動力付きのソリが重宝され、隊商は優先的に配備されています。
丈の長いコートが防寒具として一般的で、保温効果を持つ魔法石と組み合わせて使用されます。

■青浜の民

海に面した地域に住む者達の総称。
古代王国における漁業関係者の末裔であり、海産物の取引によって生計を立てています。
ニュートラルと交流を持つようになってからは海洋資源の発掘調査にも協力するようになりました。
大きい声と荒い言葉遣いによって、粗野な印象を与えますが、実際には優しく親切な人々です。
食事は魚類が自然と多くなりますが、それ以外は都市部の食事とさほど変わりはありません。
種族や部族を問わず交易も活発に行われており、人の出入りは活発ですが、住民の多くが早朝から漁に出ている為、朝方は休んでいる人が多く、集落が賑やかになるのは昼回りからとなります。
寒い地方では冬になると漁も休みとなる為、春が訪れるまでは都市部と同様の生活リズムとなります。

■黄海の民

大規模な魔導実験によって砂漠化した地帯に住む者達の総称。
古代王国における研究機関関係者の末裔であり、現在は砂漠化した大地を緑化する魔術の研究を進めています。
部族としては氷白の民と並んで最大規模を誇り、魔導技術を駆使した近代的な都市に住んでいます。
食料は基本的に都市の農場プラントで生産された野菜や果物、動物の肉で賄っていますが、グランツの行商人等との交易によって外界の食材を仕入れることもあります。
衣服については潜水服のような姿をした砂漠地帯行動用の特殊なスーツがあり、魔法石の力によってスーツ内の温度を一定に保つことが出来ます。

■空原の民

平原に住む者達の総称。
古代王国における農業関係者や畜産関係者の末裔であり、収穫物の取引によって生計を立てています。
他の部族に比べると規模はそれほど大きくはありませんが、食料や織物の生産など他部族にとって重要な地位を占めています。
扱う食物や家畜は地域によって違いますが、暮らしぶりはどの集落も質素でそれ程多くの富を貯えてはいません。
旅人が泊まるような宿はありませんが、住人を訪ねれば誰一人として嫌な顔をせずに寝床を提供してくれることでしょう。
食事は自分達の集落で収穫された物の他には狩りで得た動物の肉等で賄っています。
交易を通じて食料を調達する事もありますが、基本的には消費財の補給が主な取引となります。

■エルフィスから見た他種族

古代王国期の貴族階級から見ると他種族は平民、或いは下級市民という見方が根強く、唯一グランツだけは当時エルフィス扱いだった事もあり、出来の悪い兄弟のように見ているようです。
しかし、古代王国という拠り所を失った今、エルフィス達の意識にも変化が訪れ始めている事も事実です。
近年の若いエルフィスの中には、かつて共に古代王国を支えた仲間として他種族を再評価している者も現れ始めているのです。
逆に一般階級から見ると他種族は同じ国家に属する同胞として同列に扱っており、貴族階級のように特異な感情を持っている事は稀だったようです。

■ニュートラルとの出会い

総暦2106年、シェン星系へと訪れたニュートラルの移民船団をグランツ達が招き入れようとしている事を知ったエルフィス達は、その行為を止めるべくグランツの集落へと使者を送りました。
集落には既に他の種族の使者達も集まっていますが、反対意見を述べたのはエルフィスのみ。
孤立している事を悟ったエルフィスは何も言わずに身を引きましたが、ニュートラル達が地上に降り立った後、かつて支配者として君臨していた者の責務として謁見を申し入れました。
既にニュートラルとグランツ間で盟約が交わされている事は周知の事実でしたが、グランツの通訳の下、互いの生活圏や利権について協議を重ね、エルフィスは独自の協定を結ぶこととなりました。
エルフィスの意見や利権、横暴を多分に尊重したその協定にグランツは抗議しましたが、ニュートラルはそんなグランツ達に感謝の意を示しながらも協定を締結しました。

「我々には既に信頼するに足る盟友がいる。
我々に住む場所を与えてくれただけでなく、我々の為に怒り、悲しんでくれる盟友だ」

これは、ニュートラル側の代表がグランツ達に対して述べた言葉だと言われています。
この協定は基本的には集落周辺におけるエルフィス達の権益確保と、エルフィスへのニュートラルの不干渉を定めたものですが、ニュートラルから一点だけ盛り込まれた条文があります。
それは、エルフィスによるグランツの承認…エルフィスの一部族ではなく、別種の種族である事を認めさせるものでした。
エルフィスとグランツの関係に聞いたニュートラル側が、今回の協定で唯一盛り込んでほしいと提案した条文でした。

■星間戦争との関わり

星間戦争が始まり、一時はシェン星系にも戦火が及ぶこともありましたが、基本的にニュートラル達の争いとして不干渉を貫き、一部の奇様な者を除いては積極的に関わる事はありませんでした。

■翼族戦争との関わり

当初は不干渉を貫く予定でしたが、若い層を中心に、義勇兵として参戦する者が続出。
最終的には魔導技術による技術支援を申し出ています。

■魔軍戦争との関わり

魔軍、及びそれに加担する者達によって標的とされたエルフィスは初戦から参戦。
ニュートラルの国家と合流した者は少ないですが、魔軍に対して独自の作戦行動を展開しています。
しかし、エルフィスの中にはかつての栄光が捨てられず、魔軍側に内通している者も少なくありません。
この為、エルフィスはこのに至って初の内戦を経験する事となりました。

■エルフィスの人名

エルフィスの人名は"ファーストネーム=ファミリーネーム"か"ファーストネーム=部族名=ファミリーネーム"が一般的です。
他種族と結婚した場合においても自らのファミリーネームを尊重する傾向があり、これは彼らにとってのファミリーネームが古代王国期における貴族としての格を証明するものだからだと思われます。
ニュートラルで言うところの欧米風の名前が多く、極稀に変わった名前のエルフィスも居るようですが限りなく少数派です。

<グランツ>

■概要

惑星ルーアで誕生したニュートラルに似た種族です。容姿はニュートラルとほとんど変わりませんが、子供のような幼い外見のまま老化することなく死を迎えます。これはエルフィスの持つ不老の遺伝子特性が変化したものであると考えられており、古代王国期にはエルフィスとして生活していましたが、王国の崩壊と共にグランツとして分離、独立していきました。また、エルフィスが魔術の扱いに長けているのに対し、グランツはニュートラルと同じように科学と技術に長けた種族である事も、両者を別けることになった要因であるとも言われています。王国崩壊後の彼らは世界を旅して生活し、各地の特産品を売買することで生計を立てています。また、数は少ないものの定住している部族も存在しています。彼らは農耕を主としながら手先の器用さを生かした細工物を製作することで、旅をしている部族から生活物資を補って生活しています。中には持ち前の技術力を生かし、武具の製作を主としている部族もあるようです。

平均寿命

100歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

15歳(総暦2176年現在)

言語

エルフィス語、下位ルーシェン語、上位ルーシェン語

■姿形

肌

白色、黄色、褐色

髪

白色、淡褐色、黒色

瞳

濃褐色、淡褐色、琥珀色、緑色、青色など

体系

平均身長は120cm程度。大きい者でも140cmを超える事は稀です。体格は一見細見に見えますが、引き締まった良質な筋肉を持ち、身長差を抜きにすればそれほど貧弱ではありません。

■グランツの起源

元はエルフィスの一種と考えられていたグランツ達の起源は、エルフィスと同様にデアロウアード(最も古き者)と呼ばれる者を祖としています。グランツ達の考えでは彼らは四人の子を儲け、その内二人がエルフィス、別の二人がグランツとなったと言われています。エルフィス達に比べて魔術の素質が劣った彼らに水の神ウォルタークは技術を授け、それを誇りとして生きるように告げられたと伝えられています。

■グランツの宗教観

エルフィス達がそうであるようにグランツ達もまた敬虔なセレン教徒です。彼らは特に水の神ウォルタークや炎の神フォモス、闇の神ルーアに対する信仰が強く、これらの神殿は彼らの主導で建てられています。しかし、彼らにとって神々は大切ではあるものの絶対の存在ではなく、彼らが最も重視するものは他者との絆です。劣等民というレッテルを張られ、古代王国時代を日陰者として過ごしてきた彼らにとって、生活を支え、勇気と自信を与えてくれた他者という存在こそが最も大切にすべきものであると思ったからです。

■グランツと魔術

グランツ達は微弱ながらも魔術を扱える為、その存在を五感で感じる事が出来ます。しかし、その力は余りに弱く、その事を自認していた彼らは魔術を扱わずに物事を実現する方法を模索するようになりました。そういった経緯から魔術を忌避する傾向にあります。グランツの魔術士も居ないわけではありませんし、魔力に絡んだトラブルに遭遇したとしても特に動じる事は無いでしょう。

■グランツの職業観

古代王国時代、優れた技術を持ち職人ギルドを結成していた彼らは、現在においても数多くの技師を生み出しています。彼らの多くは技術的な優劣を常に意識し、より高度な技術を持つ者を敬う傾向にあります。そこに年齢や職業、種族は関係なく、技師と同じように彼らの多くを占める農家や商人にしても同じことが言えます。また、ニュートラルとの関係が深い彼らは冒険者ギルドの設立に協力しており、重要な地位に就いているグランツは少なくありません。それらに関連してグランツの冒険者、傭兵は多く、ある程度の親しみを持って接してくれる事でしょう。他の種族と同じようにノーマレン連邦の羽狩りについては憎悪を抱いており、積極的な抵抗活動を展開しています。

■高度な技術力

魔術適正の低い彼らは古代王国において劣等民としてのレッテルを貼られ、エルフィスの恥とまで言われました。(この経緯がレア・エルフィスとエルフィスという二つの呼称を生む要因となったとも言われています)グランツ達は結束し、持ち前の器用さを生かした職人ギルドを発足します。これは日々の生活で用いる道具や、乗り物と言った機械類を生み出し、技術の蓄積を目的とした組織でした。このギルドは日常的に魔術を用いない…すなわちエルフィスを除いた古代王国の民達に受け入れられ、ギルドの基盤を固めていきました。エルフィスとグランツは互いに競い合い、エルフィスが魔力を用いた動力機関を作り出せば、水力や蒸気を用いた動力機関を作り上げ、エルフィスが空を飛ぶための魔導器を作り出せば、飛行船を生み出しました。挙句の果てには、エルフィスが星々を渡り歩くために作り出した転移門に対抗して、彼らは宇宙船すらも作り出して見せたのです。この宇宙船は古代王国時代末期の魔力炉破壊作戦において、使用する事の出来ない転移門に代わって活躍する事となりました。

■古代王国の終焉

古代王国が滅びた後、彼らは自らをグランツ(職人ギルド発足者の名であると言われています)と名乗り、エルフィスと完全に決別する道を歩み始めます。その後は交易者として各地を転々とする流浪の民と、ギルドで蓄積した技術を後世に伝えるために定住する安住の民の二つに分かれていくこととなります。

■ニュートラルとの出会い

総暦2105年、安住の民が所有する天文台が群を成して移動する未知の光点を発見します。これを他種族の宇宙船だと確信した彼らは残されていた数少ない宇宙船を動員し、未知の光点へと使者を送り出すことにしました。腕に覚えのある者を募り、技師と共に飛び立った彼らは総暦2106年、ニュートラルの移民船団と接触します。互いに意志疎通も行えない状況下ではありましたが、図や身振り手振りを駆使した会話から、グランツ側の船長はニュートラル達が住処を求めているものと判断。彼らを惑星ルーアへと導き、自分達の集落へと招きました。しかし、移民船団の抱える移住民は3,000万人を超え、受け入れ先として提案されたグラーセルの里は人口僅か30,000人足らずの小さな町で、莫大な移民を全てこの町だけで抱える事など到底不可能でした。そこで、彼らは地上の受け入れ態勢が整うまでの軌道プラットフォームの建設を提案しました。ニュートラル側の設備があれば移民船を改修したプラットフォームの建設は容易だと判断しての提案でした。ニュートラル側が審議に移る中、グランツ達は受け入れ態勢の整備に早々に取り掛かりました。彼らはまず建設計画の策定を始め、グラーセルの里では地理的な事情も踏まえて3,000万人を受け入れる事は不可能だと判断しました。そこで、闇夜の使徒との戦いによって廃墟と化し、放棄されていたセレンアイールという町を復興し、ニュートラル達の街を作り上げる事を計画しました。即座に世界各地に散っていった部族がセレンアイールへと呼ばれ、瓦礫の撤去や整地が開始されました。この一大事業は瞬く間に他の種族の知るところとなり、グラーセルの里へと使者が送られてきました。あるエルフィスの使者は作業の即刻中止を勧告し、招かざる来訪者の追放を迫りました。あるロイロイの使者はセレンアイール周辺は戦によって草木も育たぬ不毛の大地、それでは不便であろう、と植林の協力を申し出ました。あるフェルトの使者は長老達に任せたら彩に欠ける、と花を植えたいと申し出ました。あるアーノンの使者は街の復興には大量の物資が必要であろう、と必要物資の援助を申し出ました。最後にアルマチュアの使者が肉体力労働はグランツには危険である、と労働力の提供を申し出ました。全ての使者が要件を伝えるころにはエルフィスの使者の姿はどこにも見えなくなっていました。

■盟約

数多くの助けもあり、セレンアイールの復興は無事に終わりました。軌道プラットフォームで生活していたニュートラル達が徐々に移住を始め、最初は慣れぬ土地、慣れぬ人々の姿に恐る恐るといった様子だった彼らも、迎え入れてくれる人々の温かみに触れるにつれて不安は安心へと変化していくこととなります。この件に関してグランツやその他の種族からニュートラルへの見返りの要求は一切なく、彼らは一仕事を終えると共に各々の故郷へと帰っていきました。このセレンアイールの街が後のUNITYの首都であるセレスティナになり、ニュートラルと他種族を繋ぐ絆の証となったのは有名な話です。これを切っ掛けとしてニュートラルとグランツの間に互いの危機には協力して挑む約束が交わされ、後の盟約の基になると同時に他の種族へと浸透していくこととなります。

■終焉の黒との関わり

何時頃からなのか詳細は明らかになってはいませんが、移住民を通してグランツは終焉の黒へと深く関わることになったと言われています。特にグラーセルの里は拠点の一つとして魔軍に加担する者の手によって肅清され、民が虐殺される事件が起きています。グランツはニュートラル社会に深く溶け込み、ニュートラルと他種族をつなぐ架け橋として奔走していました。その事もあり、彼らがニュートラル由来の秘密結社と何らかの関わりを持っていたとしても何ら不思議はありません。

■技術者として

グランツはシェン星系に住む種族の中で最も技術力に優れ、その能力はニュートラルに勝るとも劣りません。星間戦争、翼族戦争を通して数多くのグランツがUNITYの技師として名を連ね、兵器開発に貢献しました。特にグラーセルの里出身の技術者はUNITYでも重要とされるプロジェクトを任せられ、その技術力は高く評価されていました。翼族戦争終結後、魔軍に加担する者によってグラーセルの里は襲撃され、民は一人残らず虐殺され、町は灰と化してしまいました。それでも、グランツ達はニュートラルへの協力を止めず、魔軍戦争においても盟友として最前線で戦い続けています。

<アーノン>

■概要

惑星ティアで誕生したニュートラルに似た種族です。光の届かない穴倉を住処とし、地中に生きる獣の肉や植物を食べて生活しています。これは、惑星ティアにエルフィスが訪れるより昔、惑星ティアはおよそ人が生きるには適さない星でした。強すぎる陽光と、地中から吹き出す有毒性のガスによって地表で生活する事が出来ず、アーノン達は安全な地下深くで生活していました。澄んだ地下水の湧き出るところや地底湖を拠点に独自の農耕技術を発展させると共に、豊富な鉱物資源を武器に変え、凶悪な猛獣達から身を守り続けたのです。やがて、転移門によって最初のエルフィスが惑星ティアを訪れます。彼はこの星が古代王国にとって有益であると判断し、自らの命を賭して惑星ティアの環境を作り替えていきました。陽光に身を焼かれ、毒ガスに内臓を痛めながらも魔術を行使し続けたエルフィスの力によって、陽光を遮る大気が作られ、清浄な空気を循環させる自然が生み出されたのです。その後、アーノンは地中に残る者と地表に移り住む者に分かれ、転移門による惑星ルーアへと移行住んだと言われるようになりました。彼らは古代王国に不足していた貴重な労働力として重宝され、多くの者が惑星ルーアへと移り住んだと言われています。古代王国が崩壊した後は鉱物資源をグランツ達との交易を通じて、食料や衣服などの生活必需品に換えて生活しています。

平均寿命

100歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

15歳(総暦2176年現在)

言語

アーノン語、下位ルーシェン語

■姿形

肌

白色、淡褐色

髪

淡褐色、濃褐色、赤褐色、黒色

瞳

濃褐色、淡褐色、琥珀色、緑色、青色など

体系

平均身長は150cm程度。地中で生活する事が多いため、日焼けのしていない色白な肌が一般的です。一方で肉体労働を主とする為に肉付きは良く、グランツと同じく小柄でありながらその体格差は歴然としています。

■アーノンの起源

地中を掘って生活してきたアーノン達は、自分達の起源は土にあると考えています。元は無機物だった土塊に長き年月を掛けて魂が宿り、意志が根付いた末に自分達は生まれたのだと伝えられています。その伝承の所為であるかはわかりませんが、アーノン達の大地に対する執着は強く、長時間に渡って地に足がついていない環境が続くと精神的に不安定な状態となる事が多いようです。

■グランツの人名

基本的には"ファーストネーム=部族名"というようにファミリーネームを持ちません。しかし、他種族と結婚した際には相手のファミリーネーム、或いは部族名をミドルネームとして名乗る習慣があります。また、同種族間で他部族の者と結婚した場合には夫婦の協議の上で名乗る部族名を決定します。ファーストネームについては男女の区別は無く、響きの良さを重視する傾向にあります。

■アーノンの宗教観

アーノン達は自分達の目に見えないものに対して関心が薄く、信仰についても特に興味は無いようです。基本的には無神論者に近い思想ではありますが、それは神という存在を直接見る事が出来ない為です。ある意味では、彼らの信仰の対象は大地、或いはこの世界そのものであるとも言え、自然環境の維持について強い関心があります。

■アーノンと魔術

魔術を扱えない彼らにとって魔力とは目に見えず、未知なる力である事から、特に興味は無く、それらが持つ力についても半信半疑な態度を取ります。その為、日常において魔術が使われたとしても、それを認識する術を持たない彼らの反応はとても適当なものとなりますが、超常的な力が自分達に対して善を成した時に初めて、魔力の存在を意識する事になります。

■アーノンの職業観

長きに渡って穴倉で生活してきた彼らの多くは鉱山労働者として従事し、危険に満ち溢れたその仕事に自信と誇りを持っています。考えるよりも体を動かす事を好む彼らは知識階級が少なく、それらの職業に就く者は比較的尊敬される傾向にあります。何を勘違いしたのか穴掘り士として冒険者になった者や、力自慢だけで傭兵となった者も多く確認されている為、彼らがそれらの職業に対してどのような認識を持っているかが窺い知れる事でしょう。基本的にどのような職業であれ尊重する彼らですが、ノーマレーン連邦の抱える羽狩りについてだけははっきりとした嫌悪感を示します。

■入浴文化

まだ、惑星ティアの地表が毒ガスに満たされていた頃、アーノン達は毎日のように続く鉱物採掘と、獣との戦いに明け暮れていました。土や泥、獣の体液で汚れた身体を、地底湖の冷たい水で清め、火照った体を冷やすのが唯一の安らぎでもありました。そんな折、一人のアーノンが岩盤から湧き出る温かい水を発見します。不可思議な臭いの漂うそれに恐るおそる浸ってみた彼は、体の疲れが抜け落ちていくような安らぎを感じました。その水に疲れを癒す効果があると感じた彼は、仲間達にもこの水を体験させようと簡素な水道を整備し、彼の集落にアーノン初の公衆浴場が作られます。その後、瞬間に浸透していった公衆浴場は古代王国にも取り入れられ、人々の憩いの場となりました。以来、アーノン達は大のお風呂好きになったと言われています。

■祭り好き

何かとお祭り騒ぎが好きで、祭りと聞けば付近のアーノン達が集まってきます。自由気ままに酒を飲み、食事をして楽しんだ彼らは祭りの終わりと共に静かに去っていきます。彼らが去った後は綺麗に片付けられ、誰がそこで飲み食いしていたのかが一目で分かるほどです。彼らは片付けが終わり、元の生活に戻るまでが祭りだと考えており、他の者が気持ちよく祭りを終えられるように、とのアーノン達なりの気遣いだと言われています。故に祭りでの乱闘騒ぎなど、場の雰囲気乱す者には容赦をしません。

■ニュートラルとの出会い

アーノンとニュートラルの初めての出会いは、セレナイールのニュートラルへの引き渡し時でした。彼らはニュートラルの為に巨大な公衆浴場を用意し、長旅の疲れを癒してほしい、と告げました。その際にニュートラルにも同様の文化がある事を知った彼らは深く感動し、交友を深めたいと思ったそうです。

■星間戦争との関わり

エルフィスと同様に深く関わる事はありませんでしたが、それは単にアーノン達にとって宇宙が恐怖の対象であったからでした。恐怖症を克服してニュートラルに協力しようとするアーノンは数多くいましたが、その好意だけで十分だとニュートラルから告げられたと言われています。

■翼族戦争との関わり

相も変わらず宇宙恐怖症の彼らでしたが、地上の都市が攻撃されるや否や即座に駆けつけ、住民を守る為に戦ったと言われています。彼らの集落の多くが地中に入った事が幸いし、他の種族に比べてさほど非戦闘員への被害は出ていないものの、戦場へと赴いたアーノンの大多数が帰って来ることはありませんでした。戦後、この件に関してUNITY首脳陣が感謝の意を表明しています。

<フェルト>

■概要

惑星ティウスで誕生したニュートラルに似た種族です。人類の伝承の中に出てくる妖精のような姿をしており、身長は凡そ20~50cm、背中には半透明の羽を持っています。他の種族に比べれば大変小さいその容姿とは相反して、とても勇敢で知的好奇心の強い種族です。転移門によって他の種族と交流するようになってからは大人しくなりましたが、それまでは定期的に武闘大会を開くなど血気盛んな種族でした。体格差を考えなければ優秀な戦士ではありますが、その差はあまりにも大きく、戦士としての生き方から生産者としての生き方へと変化していきます。木々に住居を作り、普段はハチミツや木の実を採取して生活しています。生活環境の似ているロイロイは彼らにとって良き隣人であり、お互いに助け合って生きています。

平均寿命

60歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

15歳(総暦2176年現在)

言語

ティウス語、下位ルーシェン語

■姿形

肌

白色、淡褐色

髪

淡褐色、濃褐色、赤褐色、琥珀色

瞳

緑色、青色、青紫、赤色など

体系

平均身長は40cm程度。
人形のように小さく、細い身体をしています。
しかし、稀に飛ぶのも辛いほどに肥満体のフェルトも確認されています。

■フェルトの起源

ロイロイから学び、文明を築き上げてきたフェルト達はその影響を大きく受けており、全ての生物は単一の個体から進化、分岐してきたとする進化論が定着しています。しかし、少数意見ではありますが進化論以外を起源と主張する説も存在し、それはフェルトの起源はロイロイ達が作り出した人工生命体なのではないか、とするものです。事の真偽は定かではありませんが、この件に関してロイロイ達は曖昧な表情を浮かべるだけで、明確な答えを返すことはありません。

■フェルトの宗教観

ロイロイの影響を色濃く受けたフェルト達には無神論者が多く、その件に関して他者との言い争いも珍しくはありません。しかし、戦士として長きを過ごしてきた彼らの中には、炎の神フォモスに共感する者も多く、セレナ教徒となる例も存在しています。

■魔軍戦争との関わり

翼族戦争で戦士の大半を失ったアーノンではありませんでしたが、魔軍に反攻する勢力に対して積極的に支援を行っています。この戦いには非戦闘員も数多く参加し、ニュートラルとアーノンを繋いだ先人達の思いを守る為に戦い続けています。

■アーノンの人名

グランツと同じく"ファーストネーム=部族名"というようにファミリーネームを持たないアーノンが多くいます。部族によって差があるらしく、"(部族名)のファーストネーム=ファミリーネーム"というようなアーノンもいます。結婚で名前を変える習慣は無く、相手に請われれば部族名、又はファミリーネームを相手に合わせるなど、あまり名前に対するこだわりも無いようです。彼らにとっては個体を識別できれば問題なく、簡素な名前を持ったアーノンが数多くいます。ただし、名前の存在意義そのものを軽んじている訳ではなく、間違った名前は個体の識別に支障を来たす、という事で他者の名前は忘却してしまわないようにしています。

■フェルトと魔術

フェルト達は他種族と比較しても見劣りしない魔術適正を持ち、魔力の存在を五感を通して認識することが出来ます。しかし、彼らが魔術を活用する事は少なく、魔術士の総数も少ない事から研究もほとんど成されていません。エルフィスと出会ってからは少しずつ状況が変わりつつありますが、多用はせず、出来る限り使わない様にしている模様です。こういった傾向も保護者であるロイロイ達の影響であると言われていますが、真相は定かではありません。

■フェルトの職業観

以前に比べれば大人しくなったものの血気盛んで勇猛な彼らは、戦う事を生業とする人々に対する感情は特異な物があります。暇があれば手合せしたいと願い、真に力を持つ者に対しては敬意を持って相対します。力なき者についても、親身になって指導し、良き方向へと導こうと努力します。多くのフェルトが農耕を志すようになったものの、戦士としての思いが断ち切れずに傭兵となる者は多く、それから冒険者へと転向する者も少なくありません。正々堂々と信条とする彼らは姑息な手段を使う者や、不法行為に手を染める輩を軽蔑し、そういった職種に就く者を嫌悪しています。羽狩りについても力を持たぬ者を一方的に殺戮する事に関しては、嫌悪感を示しています。

■戦士としてのフェルト

まだエルフィスが惑星ティウスを訪れるより昔、ロイロイとの共同生活を送っていた彼らは、戦士として害獣から集落を守る役目を担っていました。自分達と比べてロイロイの背丈は少し大きい程度だったのに加え、惑星ティウスに住む他の生き物達も総じて小柄であった事から彼らの身長や体格はさほど問題にはなりませんでしたが。しかし、その状況はエルフィスの到来と共に一変します。従属を強いる古代王国の軍隊に当初は抵抗した彼らでしたが、直ぐに力量だけでは埋められない差を悟り降伏する事になります。以来、戦士を志す者は極僅かとなり、多くのフェルトは農耕を主とするようになりました。

■ニュートラルとの出会い

フェルトとニュートラルの初めての出会いは、セレナイールのニュートラルへの引き渡し時でした。彼らはニュートラルの為に町の随所に花を植え、一角には色彩豊かな庭園まで用意しました。花が人々の心に安らぎを与え、両種族に争いのない親密な関係を築けるように、と。人類の伝承で謳われる妖精達に似た彼らはニュートラルに受けが良く、年老いた層や若い層に特に人気でした。しかし、フェルト達を見世物にしようとするニュートラルも少なからず居り、彼らによる組織的な誘拐事件も少なくありません。これらの犯罪にはUNITY政府としても断固とした態度を取っており、軍隊を用いた救出活動など、両種族の関係に配慮した動きを見せています。

■ 星間戦争との関わり

小ささ故の視認性の低さや飛行能力を買われ、戦争初期の頃から地上での戦いにおいて斥候として活躍しました。戦場において彼らの持つ本来の勇敢さを取り戻し、偵察任務だけでなく戦闘においても活躍したフェルトも少なくありません。

■ 翼族戦争との関わり

星間戦争に引き続き斥候として従軍した彼らは、その多くが翼族の、或いは魔獣の手によって、その命を散らせる事となりました。この戦争で戦士の多くを失ったフェルトは、次第に歴史の表舞台から姿を消していくことになります。

<ロイロイ>

■ 概要

惑星ティウスで誕生したリスによく似た種族です。フェルトよりも先に知的生命体としての文明を確立し、森の中に集落を作って生活していました。魔術の扱いに長け、知性も比較的高い種族ではありましたが、エルフィスのような野心や慢心を持たず、静かな生活を送り続けていました。転移門を通じて惑星ルーアに移住した者達も結局は森の中を好み、都市部で生活していた者は極僅かだったようです。煙草や酒が好きで、香りの良い物や甘い物を好みます。寿命が短いせいか、それとも彼らの生活習慣がそうさせるのか、妙に年寄り臭い雰囲気醸し出している為、フェルト達からは長老のように扱われています。

平均寿命

50歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

10歳(総暦2176年現在)

言語

ティウス語、下位ルーシェン語

■ 姿形

肌(体毛)

灰色、淡褐色、褐色、濃褐色、赤褐色など

髪(髭)

体毛と同様

瞳

緑色、青色、青紫、褐色など

体系

平均身長は90cm程度。背中を丸めて過ごす為、身長程には高く見えませんが、実際にはグラントツより若干小さい程度です。体毛に覆われているため、一回り程度は大きく見えますが実際の体格は貧相です。

■ ロイロイの起源

ロイロイ達の間ではニュートラルと同様の進化論が支持されており、自分達の祖はリス科の動物にあると伝えられています。進化の道筋の検証もされていると言われていますが、彼らがいつどのようにしてそれを行ったのかを知る者はいません。

■ ロイロイの宗教観

信仰について尋ねられた時、ロイロイ達は一貫して神はいない、と沈痛な面持ちで語ります。しかし、他者との争いを避けるため、フェルトのように表立って主張する事はありません。この件に関して、彼らの過去と何らかの関わりがあるのではないかと考えられていますが、彼らから明確な答えが返される事はありません。

■ ロイロイと魔術

ロイロイ達は魔力を操り、魔術を行使する力を持っています。その力がいつから備わっているのか定かではありませんが、彼らがその力を多用する事は無く、必要とされなければ出来る限り使用しようとはしません。この件に関して、彼らの過去と何らかの関わりがあるのではないかと考えられていますが、彼らから明確な答えが返される事はありません。

■ 魔軍戦争との関わり

翼族戦争で戦力の大半を失ったフェルトは魔軍戦争に協力する事が出来ず、逆にフェルトの事を憂慮したニュートラルの力によって、魔軍の脅威から守ってもらう事になりました。それでも勇士によって結成された少数の傭兵団が戦場へと派遣され、盟約を果たす為に戦い続けました。

■ フェルトの人名

フェルトの人名は"(生まれた森の名前、或いは地名)のファーストネーム"という形が一般的です。苗字を名乗る習慣が無いため、結婚等による名前の変化もありません。かつては"ベルクサンダー"や"ヴァルフラム"など、力強い印象を与える名前が多かったのですが、近年では優しい雰囲気の名前が好まれる傾向にあるようです。

■ ロイロイの職業観

ロイロイ達は寿命が短い事もあり、自分達の知識を後世に伝える手段について強い関心があります。職業意識が薄く、皆が学者であり、医者であり、農民である、というように知識があり、自分に出来る事があれば何でもやろうとします。その為、不要な戦いで命を散らす必要はないとして、荒事を担う職業は避ける傾向にあり、冒険者や傭兵となる者は多くはありません。しかし、戦いの知識を後世に伝える必要があるとして、敢えてそうした職業に就く必要性を説く者がいるのも事実です。羽狩りについては特に憎悪する訳でも、嫌悪する訳でもなく、どこか達観した様子で動向を見守っています。

■ ロイロイの歴史

ロイロイ達の歴史は資料が無く、彼らも昔の事を語るのを好まないため、彼らの歴史については謎に包まれています。彼らの持つ魔術の力から古代王国にも匹敵する強大な国を作り上げていたのではないかと、とする説もあり、それに対してロイロイ達は曖昧な笑みを浮かべるだけで答えるとはしません。彼らはただ、過ぎたる力と慢心は我が身を滅ぼすだけ、と意味深に語るのみです。

■ ロイロイの生活

ロイロイ達は深い森の中で生活し、大木を切り抜いて家を作っています。魔導技術が使われた細工物等は一切なく、極めて質素な集落ですが、彼らの集落には何故か機械的な物が数多く散見されます。木製の時計や水車、風車…果ては弩など。所によっては火薬の類も常備している集落もあり、彼らがどのようにしてそれらの知識を得たのかは明らかになっていません。

■ ニュートラルとの出会い

ロイロイとニュートラルの初めての出会いは、セレナイールのニュートラルへの引き渡し時でした。古の戦いによって不毛の大地と化したセレナイール周辺に草木を植え、彼らの持つ知識と魔術の力によって豊かさを取り戻した大地をニュートラルに託しました。この草木が成長してやがて森へと変わる様に、ロイロイとニュートラルも親交を深めて良き隣人となる日がくるように、と。この森はUNITY政府によって保護区に指定され、木々の伐採が禁止される事となりました。

■ 星間戦争との関わり

宇宙での戦いは自分達に不向きである、として一部の者を除き干渉の立場を維持しました。しかし、戦火に焼かれた難民達の世話を率先して行うなど、戦闘以外の面において多大に貢献しました。

■ 翼族戦争との関わり

星間戦争の時とは打って変わって、積極的に協力する事を表明。各地で翼族軍と熾烈な戦いを繰り広げました。ロイロイの持つ力は対魔獣戦において多大に発揮され、彼らの協力が無ければもっと多くの被害が出ていた事が予想されています。しかし、翼族軍の使う兵器の弱点を知っていたり、魔獣に関する詳しい知識を持っていたり、と不審な点も数多く存在しています。

■ 魔軍戦争との関わり

個人レベルでの協力を除いては積極的な支援はせず、森の中で動向を見守っています。協力を請われれば断ることも無く、救援には駆けつけてくれる等、微妙な立場を維持しています。

■ロイロイの人名

ロイロイの人名は"ファーストネーム=(生まれた森の名前、或いは地名)"という形が一般的です。彼らの場合、森の名前や地名そのものが部族名になっている事も多く、"ファーストネーム=部族名"であるとも言換えることができます。フェルトと同じく結婚等で名前が変わる事は稀ですが、相手の部族名やファミリーネームをミドルネームとして名乗ることもあります。

<アルマチュア>

■概要

惑星ティアで誕生したニュートラルとは大きく異なる姿をした種族です。外見は二足歩行するトカゲを思わせますが、その体は硬い鱗で覆われ、鈍い光を放っています。アーノンと同じく地上の毒ガスを避けて地下深くで暮らし、地底湖等を住処としていた事から水中への高い適応力を持ちます。地中においても決して安息の日々は訪れず、外敵から身を守るために皮膚は硬質化していき、鱗を形成するに至りました。次第に武具の製造や言語の確立など遅々としたペースではあったものの独自の文化を成長させていきます。アーノンとは住処を巡って縄張り争いを繰り広げていましたが、野生の肉食獣の脅威が高まるにつれて次第に協力し合うようになりました。知性はそれほど高くないものの、人並み外れた身体能力は戦士として大変頼りになり、アーノンだけでなく、その後交流が始まったエルフィスにも重宝されました。義理と礼節を何より大切に、惑星ティアの環境を命を賭して改善させたエルフィスへの義理を果たす為、数多くのアルマチュアが惑星ルーアへと移り住んでいます。

平均寿命

30歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

6歳(総暦2176年現在)

言語

アルマチュア語、下位ルーシェン語

■姿形

肌(鱗)

緑色、濃緑色、褐色、赤色、赤褐色、青色など

髪(鬃)

白色、淡褐色、黒色

瞳

緑色、赤色、青色など

体系

平均身長は180cm程度。
大きい者で210cm程度、
小さい者で150cm程度と個体差によるばらつきがあります。
皮膚は鱗に覆われている為、
同身長のニュートラルに比べて一回りから二回りは大きく見えます。

■アルマチュアの起源

アルマチュア達は自分達の起源について考えたことが無く、そのような事を考える事すら思いつかなかったと言われています。アーノンからの影響により、大地から生み出されたとする伝承もありますが、大多数のアルマチュアは種の起源について答えを持ち合わせていません。

■アルマチュアの宗教観

地中で暮らしていた頃、太陽の光を見る事は稀だった事からある種の太陽信仰が行われていました。その影響からかエルフィスと出会い、地上で暮らすようになってからは光の神シェンを崇める者も多く、戦士の中には炎の神フォモスを信仰する者もいる事から、アルマチュア達の中でのセレナ教徒の割合は少なくありません。他宗派に対する考えも柔軟で、名前や形は違えど同じ神、と言うような漠然とした解釈をしています。

■アルマチュアと魔術

魔術を扱う事も、魔力を認識する事も出来ない彼らは魔術の力に対して若干の苦手意識を持っています。戦いとなれば勇猛さを示す彼らですが、一度魔術を行使されれば目に見えて士気が低下します。中には魔術を神の奇跡として神聖視する者もあり、努力を重ねてその力を会得しようと試みる者までいます。

■アルマチュアの職業観

アルマチュアの大半は傭兵を生業としており、強靱で勇猛な戦士として大変人気があります。戦いへと赴かない者は農耕や牧畜を主な職業とし、戦士達の庇護の下で生活しています。そんな彼らには何かと荒事の多い冒険者という職業は人気があり、依頼する側としても冒険者の利便性は評価されています。ノーマレーン連邦の抱える羽狩りについては強者の義務に反する、として嫌悪感を示しています。

■強者の義務

幼少期から戦士としての鍛練を積むアルマチュアでは、強さは絶対的な力を持ちます。しかし、力を得る事に比例して義務も負う事となります。強者の義務と呼ばれるこれは、強き者は弱き者に対して責任を負い、その身を保護する事にあります。この考えは彼らだけでなく、親交のある別種族へも適用されます。

■ニュートラルとの出会い

セレナイール復興作業に労働力として力を貸した彼らは、役目を果たすと即座に自分達の故郷へと帰ってしまいました。彼ら曰く、

「アルマチュアはグランツ達のように物を作る事は出来ない。アーノンのような文化がある訳でもなく、ロイロイのような知識がある訳でもなく、勿論、フェルトのような優雅さがある訳でもない。だから、アルマチュアは皆の為に体を動かしたただだ」

…と。

故に他の種族がニュートラルとの邂逅を果たす中、アルマチュアだけが不在である事はグランツの代表者からニュートラルへと告げられました。この事を聞いたニュートラルの代表者はアーノンの案内人を連れてアルマチュアの集落を訪れました。移住者としての挨拶と、町の復興においてアルマチュアが果たした功績に対する感謝の品を携えた彼らを、アルマチュアは出来得る限りの誠意を持って歓迎し、その後の交流へと繋がる事となりました。

■戦争との関わり

エルフィスと闇夜の使徒の戦いを始め、星間戦争、翼族戦争、魔軍戦争…と、あらゆる戦いに対して彼らは傭兵として積極的に参戦しています。どのような戦場であれ、死を恐れぬ彼らは貴重な戦力として確固たる信頼を獲得しています。

■アルマチュアの人名

アルマチュアの人名は"ファーストネーム=部族名"の他、ファーストネームのみという者も多くいます。ファーストネームのみという名前は集落から外に出ないアルマチュアに多く見られ、外界で他部族、或いは他種族と関わる者は部族名も名乗る傾向にあるようです。変わった名前も多いですが、他種族との交流を通して流入した名前も多くあります。その為、エルフィス的、或いはグランツ的な名前を持ったアルマチュアも数多くいます。

<カテドール>

■概要

惑星カテドリアで誕生したニュートラルによく似た種族です。外見は病弱なニュートラルと言った雰囲気、言われなければ判らない程ですが、透き通るように白い肌や宝石のように綺麗な瞳などと言った特徴から、ある程度は判別する事が可能でもあります。彼らは頭の回転がとても速く、物を考える力については天才的な才能を持っています。しかし、彼らには考えた物を作り出す力は無かった為、長きに渡り真の才能を発揮する事は出来ずにいました。ルマン、ドルフとの出会いによって、彼らに足りないものを提供する事が出来るようになったのです。彼らは基本的に饒舌で、暇があれば喋っている事が多く見受けられます。これは口に出す事で頭の中を整理し、より良い回答を引き出す為の行為だと言われています。衣服は着替えよりも思考に時間を費やしたいという考えから楽な格好を好み、下着同然の者もいたりしますが、他種族と交わる様になってからはワンピースのような外套を羽織る様になりました。食事はパンや果実が多く、衣服と同じ理由で調理や食事に時間が掛からない物が好まれる傾向にあるようです。

平均寿命

110歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

5歳(総暦2176年現在)

言語

カテドール語

■姿形

肌

白色

髪

白色、淡褐色、銀色

瞳

琥珀色、青色、緑色、極稀に赤色

体系

平均身長は170cm程度。

総じて体格は貧相で、実際よりも小さく見られる事が多い模様です。稀に病的なまでに太った個体も確認されていますが、レアケースであると言えるでしょう。

<ルマン>

■概要

惑星ルマンで誕生したニュートラルに似た種族です。体は小柄で、細く長い腕と6本ある指が特徴となっています。また、極めて猫背な為、小さな体が余計に強調されて見えます。手先が大変器用で物作りで彼らに匹敵する種族はなかなかいませんが、肝心の作る物を考える力が欠落しており、長きに渡り才能を生かせないでいました。カテドール、ドルフとの出会いによって、彼らに足りないものを提供する事が出来るようになったのです。彼らは基本的に大人しく寡黙な為、黙々と作業に取り組み、不平不満を言う事は稀です。しかし、自分達の意志はしっかりと持っており、自分達の判断基準で許せないと感じた事に関しては猛烈に抗議します。食事は米や魚を主食とし、生魚、焼き魚問わず食します。衣服は布を巻きつけただけのような簡素なものが多いようです。

平均寿命

90歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

特に規定は無い(総暦2176年現在)

言語

ルマン語、カテドール語

■姿形

肌

白色、黄色、淡褐色

髪

白色、淡褐色、濃褐色、黒色

瞳

淡褐色、濃褐色、緑色、稀に赤色

体系

平均身長は160cm程度。

体重は驚くほど軽く、身体は病的なまでに細見です。

■カテドールの起源

生命の起源は水の中で生まれたとされ、単一の個体から複数の個体へと進化を繰り返してきたとされる進化論が定着しています。創造論を唱える他の種族を見かけると口論となる為、カテドールの前では種の起源についての話は厳禁となっています。

■カテドールの宗教観

彼らは宗教や神と言ったものに興味は無く、物事の結果は自分自身の行いによって導き出されるものだとしています。物の有り方を他者に委ねるという発想は無く、すべての事象に置いて最終的な責任を負うべきは自分自身であると説いています。

■カテドールと魔術

彼らは魔力や超常現象と言った類の物を信じておらず、科学的な推論を用いてそれらが巻き起こす事象を理解しようとしています。その為、死体が歩き回るなど常識の範疇を超えた事態に遭遇した場合、思考停止状態に陥ったり、パニックを起こす可能性があります。

■カテドールの職業観

頭を使う職種を好むため、彼らの職業比率は極端に偏っています。知能を要求される職種が彼らの中では最も尊いものとされてはいますが、未知なるものへの知的好奇心から冒険者に憧れるカテドールも少なくありません。傭兵などの荒事を専門とする職種は自分達には向いていない事を自認している為、それらの職種に就いている者はほぼ皆無と言えるでしょう。

■カテドールの人名

基本的にはファミリーネームを持たず、ファーストネームだけの名前が一般的となっています。ニュートラル入植後にファミリーネームを新たに付与する試みもなされましたが、あまり定着はしていません。命名に関しては長音符やラ行含む名前を好む傾向にあり、良く使われる一般的な名前として、男性が「エレノール」や「ルーテル」、女性では「アレイラ」や「ローラ」などが挙げられます。

■ルマンの起源

カテドールの教育によって彼ら同様の進化論が定着しており、特に異論も出てはしません。何より、種の起源について考える必要すら無いと思っている節があります。

■ルマンの宗教観

神とは何なのか、という事から説明しなければならない程に彼らは宗教というものに無縁です。たとえ熱心に説明されたとしても聞き流してしまう事が多く、自分達の生活に密接に関わる事が無ければ特に関心を示しません。

■ルマンと魔術

カテドール同様、魔力や超常現象について興味の薄い彼らですが、身の回りで何か不思議な事象が発生したとしても、そういうものだろう、と受け流せる程に図太い神経をしています。その為、カテドールのように無様に取り乱すような事はありません。

■ルマンの職業観

器用さを要求される職種を好むため、彼らの職業比率は極端に偏っています。病的なまでに物を作る事に対する執着心を持ち、たとえどれ程も途方の無い物を要求されたとしても作り上げようとしています。芸術的センスは皆無ですが、要求されたものを精確に作れる能力や、楽器類を正確に演奏する能力を持つ事から、発想だけは豊かなカテドールとコンビで活動する芸術家や音楽家は多数確認されています。

■ルマンの人名

カテドール同様にファミリーネームを持たないのが一般的であり、ファミリーネームは定着していません。命名に関しては2~3文字の短く簡素なものが多く、使われる文字の規則性や性別による差異は見受けられません。

<ドルフ>

■概要

惑星ドルフィットで誕生したニュートラルに似た種族です。荒れ地が多く、山がちな地形で育った彼らは強靱な肉体と溢れる筋肉を武器に野性的な生活を送っていました。不器用で、知的にもそれほど優秀ではない彼らでしたが、鉱物資源の扱いについては早くから着目し、武器としての利用が進められました。しかし、それ以上の発展は期待できず、有り余る資源ばかりが彼らの集落に貯蔵される事となりました。そんな状況に転機が訪れたのは、カテドールやルマンとの出会いです。彼らは物を考え、作り出す事は出来ても肝心の材料となる資源を採掘する力は持たなかったのです。ドルフは彼らの為に備蓄していた資源を提供し、足りなければ地中へと潜る生活を送るようになりました。彼らの着る衣服は地中に潜む外敵や落盤事故から身を守る為、破れにくく、丈夫な物が好まれます。上下一体となったものが多く、物によってはフード付きとなって頭部まで保護するタイプのものもあります。食事は肉体労働の為に肉類が多く、ビール等のアルコール類も多量に摂取されます。

平均寿命

100歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

12歳(総暦2176年現在)

言語

ドルフ語、カテドール語

■姿形

肌

褐色、黒など

髪

淡褐色、濃褐色、赤褐色、黒色など

瞳

濃褐色、赤褐色、黒色など

体系

平均身長は120cm程度。アルコール類を多量に摂取する為か、肥満体系の者が多く見受けられます。低い身長とも相まって動きは鈍重ですが、四肢には溢れんばかりの筋肉を持ち、その存在を主張しています。

<フェイミーリア>

■概要

フェイミール星系で誕生したニュートラルに大変よく似た種族です。地球に比べて過酷な環境下で生活してきた彼らは力強く、強靱な肉体を持っています。長きに渡って部族抗争が絶えず、戦争に明け暮れる日々を送っていた為、文化、技術的に大きく劣ってはいますが戦士としては大変優秀です。ニュートラルの技術が流入した事で平均寿命が大きく伸びましたが、肉体の成熟が大変早く、一定の年齢を超えてからの老化も急激に進むためそれほど長生きはしないようです。かつての文明の名残なのか、複雑な意匠が施された衣服を身に纏い、食事の調理法にしても、大変洗練されています。また、食糧問題を経験した為か、食材の使用法についても無駄が無く、少しでも多く摂取できるように、という工夫が見受けられます。

平均寿命

80歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

12歳(総暦2176年現在)

言語

フェイミール語、トゥール語

■姿形

肌

褐色、黒など

髪

濃褐色、栗色、赤褐色、黒色など

瞳

濃褐色、淡褐色、琥珀色、黒色など

体系

平均身長は190cm程度で、全体的にがっちりとした筋肉質の肉体をしています。

■フェイミーリアの起源

フェイミーリアの起源については、機械文明時代にニュートラルと同様の進化論が立証され、現在でも受け継がれています。一部では絶対的な力を持つ創造主による創造論を主張する者もいますが、極少数に止まります。

■ドルフの起源

カテドールの教育によって彼ら同様の進化論が定着しており、特に異論も出てはいません。何より、種の起源について考える必要すら無いと思っている節があります。細かい事よりも大雑把な事を好む彼らは自分達の起源は母親のお腹の中、とさえ言いかねません。

■ドルフの宗教観

神とは何なのか、という事から説明しなければならない程に彼らは宗教というものに無縁です。食事とビールさえあれば幸せというような彼らに神の尊さを説くのは無駄という説もあります。

■ドルフと魔術

彼らは力で解決出来ない物を苦手としており、見る事も触る事も出来ない魔力については大変苦手意識を持っています。物理的な効力を持つ攻撃魔術に対しては何も考えずに突進するほどの勇猛さを見せますが、人知れず効力を発揮するような魔術に対しては苛立ちを隠せず、次第に冷静さを失っていきます。

■ドルフの職業観

力仕事を好むため、彼らの職業比率は極端に偏っています。荒事を得意とする為、傭兵や冒険者稼業に身を投じる者も多く、他には酒好きが高じて酒造になる者までいたりします。彼らの社会では最も力の強い物が発言権を持ち、職場における上下関係は実に単純明快です。基本的に頭を使う事を苦手とする為、知識を要求されるような職種に就く者はほとんど皆無と言えるでしょう。逆に力関係を抜きにして、それらの職種に就く者を尊敬していたりもします。

■ドルフの人名

家族に似た集団単位でのファミリーネームとファーストネームを組み合わせた名前が一般的に普及しており、カテドールやルマンとは違った命名規則に則っています。これは鉱山内で事故が発生した際に、巻き込まれた個人の識別がし易いようにという配慮から生まれました。命名に関しては、濁音を含んだ力強い印象の名前が好まれる傾向にあるようです。

■フェイミーリアの宗教観

機械文明時代には信仰があったと言われていたますが、現在では失われてしまっています。無神論者と言う訳では無い為、ニュートラルとの交流を持ち始めてからは彼らの信仰に感化される者も多かったと言われていたます。

■フェイミーリアと魔術

魔術との関わりが無い彼らは目に見えない魔術の力をとても恐れ、警戒します。相手が魔術士であると認識すると態度を硬化させ、コミュニケーションは取り辛くなることでしょう。忌み嫌うという程ではありませんが、出来る限り関わりたくない、というのが彼らの共通認識のようです。

■フェイミーリアの職業観

基本的にどのような職業にも優劣は無く、適材適所を心掛ける習慣があります。その為、自分の望むものとは違う職業に就かねばならない事がありますが、それは部族の掟として黙って従います。これは、社会と言う歯車をより良く、円滑に回す為には仕方がない事である、という合理的な思考に基づいていると言われていたます。他種族の非効率的な人事には疑問があるらしく、度々口論の種となっています。

■部族社会

50~300人ほど、多いものになると1,000人ほどで集落を作って生活をしています。基本的に定住であり、農作に適した、或いは魚の取れる水場の近くを好む傾向があります。食料生産高はさほど高いとは言えず、自然と部族間の争いも食料を巡るものが多くなります。農耕や狩猟、衣服の裁縫などと言った仕事に男女の区別は無く、強い者は戦い、弱い者は作る、というのが彼らの社会です。古の時代、フェイミーリアは一つの部族であり、隕石の衝突による地殻変動で分断された後に別々の部族として生活するようになったと言われていたます。

■ 繁栄と衰退

古の時代、高度な機械文明を確立したフェイミーリアは星系内の各惑星を手中に収め、彼らの繁栄はいつまでも続くかのように思われました。しかし、星系を襲った流星群が惑星環境を破壊し尽くし、後には荒廃した大地だけが残されました。食料となる動植物は激減し、食べ物を得られないフェイミーリアは徐々にその数を減らしていきました。深刻な食糧問題は争いへと発展し、醜い争いが何十年も続けられ、生きるのに必死な彼らがかつての文明を取り戻す事はありませんでした。

■ ニュートラルとの関係

入植開始当初は警戒していましたが、総暦2150年現在はお互いに助け合い、深い協力関係にあります。これは、ニュートラルによって技術を授けられた事によって、食料生産高が向上した事が関係しています。食糧問題が解決された事で部族間の抗争が減り、彼らの社会に平和をもたらした調停者としてニュートラルは扱われるようになったのです。出稼ぎ労働者として他の星系へと移住した者もいますが、極めて稀な例であり、その数は極少数に止まります。彼らは戦争の勃発によって故郷へと帰る手段を失い、各星系で肩身の狭い思いをしながら細々と生活を続けました。

<アルクトゥルス>

■ 概要

アルクイリア星系で誕生したニュートラルに大変よく似た種族です。魔力を動力とした魔導技術が発達しており、他の種族に比べて高い技術力を持ちます。また、遙かな昔から魔獣との戦いを繰り返しており、独自の宇宙艦や人型の機動兵器を所有しています。レーザー等の光学兵器が開発されていますが、強靱な生命力を持つ魔獣に対して射撃攻撃では有効打を与え辛い事から、剣や槍といった原始的な近接武器が一般的に使用されています。長い戦いの末に魔獣を使役する事に成功した彼らですが、程なくしてアルクイリア星系にニュートラルという新たな来訪者が現れる事になります。身を隠して彼らの動向を観察し、戦争を繰り返す彼らの行為を危険と判断した彼らは、人類社会に対して自分達の信望する神の名の下に聖戦を開始しました。彼らは戦いにおいて機動性を重視する事から身動きの阻害される重い武器を嫌い、服装も薄手の布が多用される傾向にあります。宇宙空間においても宇宙服の代わりとなる大気を生成する魔導器を開発し、行動の自由を確保しました。

平均寿命

150歳程度(総暦2176年現在)

成人年齢

15歳(総暦2176年現在)

言語

アルクイリア語

■ 姿形

肌

白色が多く、稀に褐色、黒など

髪

青色、緑色、淡褐色、栗色、赤褐色、黒色など

瞳

青色、緑色、濃褐色、淡褐色、琥珀色、赤褐色、黒色など

体系

平均身長は170cm程度ですが、ニュートラルと同じく個体差が大きい傾向にあります。翼の大小についても同じで、稀に飛行に適さない程に小さな翼を持つ個体が生まれる事もあります。

■ アルクトゥルスの起源

アルクトゥルスの間では自分達は神々によって生み出された神の子である、とする創造論が絶対的な支持を得ています。

■ アルクトゥルスの宗教観

アルクトゥルスは主星アルケーを神と崇め、アルクイリア星系の星々は神より与えられた大地だと考えています。この為、アルクイリア星系での太陽であるアルケーが隠れてしまう夜は好まず、闇夜は神の加護が得られぬ呪われた時間だと考えています。翼族戦争においても夜戦は好まず、翼族軍の進攻は主に昼間に行われました。

■ 戦争との関わり

フェイミール星系統合体の市民権を得ていた彼らは、兵士として積極的に参戦し、数多くの武勲を上げました。ニュートラルに比べて身体能力に優れる彼らはイセリア同盟諸国を圧倒し、翼族戦争においても互角の戦いを繰り返しました。

■ フェイミーリアの人名

フェイミーリアの人名は"ファーストネーム=ファミリーネーム"というように、ニュートラルと同等の命名法を持ちます。その為、ニュートラルと関わる様になった若い世代では、名前の差異はほとんど見られなくなっています。ファミリーネームは住んでいる地域に因んだ名前が多いようです。

■ アルクトゥルスの職業観

アルクトゥルスは部族毎にある程度役割が決められており、生まれによってなるべき職業は決定される傾向にあります。部族を超えて婚姻関係になる事も珍しく、基本的には同じ部族の者同士で添い遂げる事となります。翼族戦争後、人類との共存を選択した者達は魔術の才を生かして、アカデミーに参加した者が少数だけ存在していますが、多くの者は学者や職人、農家など極々普通の職業に就きました。魔軍戦争の勃発に伴い、冒険者や傭兵として人類に協力してはどうか、という意見もでてはいますが、アルクトゥルスが戦いに参加する事で、不必要に人類を刺激する必要はない、という結論に達しています。しかし、身近な隣人に危機が迫った時、彼らは勇猛果敢にも、矢面へと立つ事を躊躇う事は無いでしょう。

■ 穏健派と武闘派

一見、聖戦に対して一枚岩に見える彼らですが、会話による人類との歩み寄りを主張する穏健派と、人類の根絶を訴える武闘派に大別されます。翼族戦争は武闘派による独断で引き起こされ、直接的な武力に劣る穏健派が半ば脅される形で戦争へと協力させられる事となりました。シエン星系においては、UNITYとの戦いによって武闘派の多くが戦死、残った穏健派が和平に応じた事によって戦争が終結しましたが、しかし、武闘派は武力による人類根絶を諦めてはおらず、残った相当数の戦力が各地に潜伏し、ゲリラ活動を展開しています。この為、UNITYに保護された穏健派のアルクトゥルス達は人類からは侵略者、同族達からは裏切り者として迫害される事となりました。派閥は部族毎に別れており、有力な部族は下記の通りとなっています。

穏健派：調和の部族、防人の部族

武闘派：裁きの部族、紅蓮の部族、鍛冶の部族、月夜の部族

■ アルクトゥルスの人名

アルクトゥルスの人名は"ファーストネーム=ファミリーネーム"というように、ニュートラルと同等の命名法を持ちます。稀に部族名を前に付けて"裁きの部族のアルセイ"というように名乗る時もありますが、関わりの薄い部族の者が相手の時や、部族によって派閥が別れている事から、自分の派閥を相手に伝えたい時に使われる程度です。

信仰

<セレナ教>

■概要

エルフィス達の間で古代王国時代から信仰され、多神教で8人の神々が存在します。シェン星系の各地に各々の神に由来する神殿が設置され、教団の拠点となっています。

■光の神シェン

象徴

秩序

シンボル

太陽

備考

秩序の象徴たるセレナ教に置ける主神。太陽のように輝ける神々しさと、神々の頂点に君臨していると言う傲慢さを持つと言われていました。他の神々を統率し、規律の維持に努めていますが、闇の神や空の神に対する影響力はそれ程大きくはありません。異端審問を専門とする神官戦士団を抱え、教団内に存在する異端の排除や、アンデッドの浄化を任務としています。

■闇の神ルーア

象徴

記憶と死

シンボル

緑と青の衛星を持った黒い大きな星

備考

記憶と死を司る女神。暗い雰囲気を感じ、謙虚さを美徳としているなど、光の神の対極に位置する存在です。その関係から光の神をエルフィス、闇の神をグランツだとする例え話も存在しています。他の神に比べて建造されている神殿が少なく、信徒の数もそれ程多いとは言えませんが、光の神の干渉を受けない数少ない存在でもあります。

■炎の神フォモス

象徴

戦と生命

シンボル

剣

備考

戦と生命を司る神。筋骨隆々の肉体に巨大な大剣を携えた戦士として知られ、戦う事を生業とした人々を中心に信仰されています。炎の神は猪突猛進で考える事を苦手とし、人を疑う事も稀な人物として知られています。その為、対極に位置する水の神とは、仲が悪く考えられる事が多いのですが、意外な事にも両者は厚い信頼で結ばれているそうです。最も荒事を得意とし、配下の神官戦士団も神々に抗う敵を討つべく、日夜鍛練に励んでいます。

■水の神ウォルターク

象徴

知識

シンボル

涙滴状の水

備考

知識を司る神。グランツ達に技術を授けた存在として知られ、信徒にも多くのグランツが含まれています。身体を動かす事は苦手ですが、冷静沈着で理知的な人物として知られ、他者に対しても気を許す事は稀だと言われています。しかし、炎の神とは長い付き合いによるものか、親密な関係を築いているらしく、お互いに苦手とする部分を補い合える関係となっているそうです。信徒は学者や魔術士が多く、荒事を得意とはしていませんが、炎の神の神官戦士団が戦地へと赴く時、その傍らには水の神の神官戦士団の姿も目撃される事でしょう。

■緑の神クリサリー

象徴

自然と健康

シンボル

葉

備考

自然と健康を司る女神。どこか天然な性格をしている事で知られ、他の神々と話が噛み合わない事も多々あったと言われていました。また、容姿端麗であると伝えられている事からか、信徒の多くは女性で占められています。

■大地の神ファリーナ

象徴

豊かさ

シンボル

稲穂

備考

豊かさを司る女神。農業の神でもあり、農民達は豊作を願って大地の神へと祈りを捧げます。その関係から信徒の数は多く、神殿も各地に建てられています。教団内に置ける影響力はそれ程大きいとは言えません。平和の神を愛し、彼の考えに同調していた、という伝承が残されている所為か、互いの繋がりは強く、神官戦士団を持たない平和の神の神殿警護は、大地の神の神官戦士団が担当しています。

■空の神フェイ

象徴

自由

シンボル

翼

備考

自由を司る神。旅を好み、一点に留まる事の無い自由奔放な性格だと言われています。故に何者にも束縛されず、また束縛する事はありません。その性質から冒険者に人気があり、信徒の多くを占めるに至っています。自由である事には責任と義務が伴うと説いており、自由を主張し、何者にも干渉されないとするならば、自身もまた、他者へ干渉する事は出来ず、その存在は無と同じものとして扱われる、としています。

■平和の神リュベル

象徴

愛と平和

シンボル

特になし

備考

愛と平和を司る神。男神ではありますが、中性的な顔立ちに長い綺麗な髪を持つ事から、女神のような扱いを受けていると言われています。争い毎を嫌い、隣人への理解を深める事で、世界平和は達成されると説いています。その信条故に神官戦士団を持たず、荒事に関わる事はありません。ただし、平和の志を持たぬ者には制裁を加える事も辞さず、平和を保つ為の力は肯定する等、柔軟さも併せ持っています。神々の中では光の神と闇の神の間に立ち、調停役として中立の立場を保っていると言われています。

■セレナ教に置ける階級

各神々を代表する八人の司祭長を頂点に、大司祭、司祭、神官、信者という階級を形成しています。基本的に各神殿を束ねる神殿長は大司祭が務め、その補佐として数人の司祭、或いは神官が配属される事となっています。司祭長は神会議で他の宗派との情報交換や教団としての意思決定を行います。基本的には他の宗派に干渉する事は無く、各宗派は独自の判断で行動しています。神会議の開催地は各宗派の大神殿で持ち回りでを行い、負荷分散を図ると共に、公平性の維持に努められています。

■教団の活動資金

教団を維持する為の活動資金は基本的には信者からの寄付金と、アンデッドの浄化や各種医療活動による報酬で賄われています。神殿長等の重要な役職に就いている者も含め、専門の神官や司祭は珍しく、学者や冒険者等、他の職業で生活の糧を得ている者が多い傾向にあります。これは、活動資金の多くが施設の整備や日々の活動に必要な物資の補給に使用され、構成員が最低限の給与で活動している事の証明とも言えます。

■聖騎士団

セレナ教には各神殿が保有する神官戦士団とは別に、各宗派から集められた聖騎士団と呼ばれる組織が存在しています。彼らは神官戦士団では対処出来ない様な重大な局面に置いて用いられ、戦闘技術や魔術、医術等といった各分野に置けるスペシャリストで構成されています。聖騎士団に所属している、という事は一種のエリートである事の証明でもあり、教団内における階級が同等であっても、聖騎士団に所属している側の影響力がやや強くなる傾向にあります。聖騎士団の指揮系統は神会議直属であり、その行動方針は八人の司祭長による協議の上、決定されます。

<ファリド教>

■概要

翼族戦争あたりからニュートラルの間で信仰され始めた新興宗教。
ニュートラル至上主義を唱え、
ニュートラルによる全世界の支配を掲げています。
翼族戦争後はアルクイリア族を筆頭に他種族を劣等民族、或いは悪魔の手先であるとし、UNITY崩壊後に発足したノーマレーン連邦での羽狩り制度制定の切っ掛けとなりました。
ノーマレーン連邦内各地に教会が設けられ、
翼族によって家族を失った者を中心に相当数の信者が存在しています。
異端審問団や教会騎士団など独自の軍事組織を抱え、
ノーマレーン連邦の政治機構に対しても大きな発言権を持ちます。

■唯一神テルース

ファリド教における唯一絶対の神。
力と繁栄の象徴として崇められ、
オリーブの枝をシンボルとしています。
ファリド教において他の神々は認められておらず、
それらは人々を惑わす邪神、悪魔の類であるとされています。

■ファリド教に置ける階級

ファリド教国の長たる教皇を最高責任者とし、
大司教、司教、司祭、助祭、修道士と続きます。
教皇の補佐役として司教の中から10名の枢機卿が選出され、
特別な権限を付与されます。
大司教は国毎に一名ずつ任命され、
その配下として細分化された教区を管轄する司教、
教区に複数配置される教会の長たる司祭、
その補助を担う数名の助祭、多数の修道士で構成されています。
司教以上の職位は基本的に男性のみが任命され、
司祭についても女性が任命されるケースは極めて稀と言えるでしょう。

<緑竜リーン>

■概要

セニア島の守り神として崇められている存在。
古代王国時代、闇夜の使徒との戦いで島を守ったエメラルドドラゴンを称えたのが信仰の始まりとされています。
セニア島には緑竜を祭る神殿が建造され、
幾人かの神官が神殿の維持と祭事を執り行っています。
神官職は女性が多く、緑竜の巫女と呼ばれる事もあります。
彼らは簡素な神官服に緑色の宝石をあしらった装身具を身に付け、
基本的に階級の上は存在していません。
オルディバウム公国は同信仰の保護政策を取っており、
少額ではありますが支援金の出資を行っています。

■教団の活動資金

信者からの寄付金の他、ファリド教を国教とする国家から多額の支援金を受け取っており、潤沢な活動資金を持ちます。
それらを用いる事により、どれ程小さな町や村であろうと教会を整備し、
影響下に置くことで、教団の地位を確固たるものにしていきます。

■異端審問団

独自の判断で行動する教皇直属の組織。
規模は不明ですが、基本的に一人、或いは少人数で行動し、
異端の発見と粛清を使命としています。
彼らは使徒と呼ばれ、常人離れした戦闘能力を持ち、
一説によるとUNITY時代の技術で強化処理を施されたエンハンサーの一種ではないか、と噂されています。

■教会騎士団

ある程度の規模を持った教会に配置される戦闘集団。
養成所で過酷な修練を積み、揺るぎ無き信仰心を身に付けた信者達で構成され、
戦闘力だけで見た場合、その実力はセテナ教聖騎士団を凌ぎます。
来たるべき聖戦に備え、潤沢な装備と人員を抱えています。

組織

<魔導協会>

■概要

古くから続く歴史を持ち、魔導士の間では有名な組織。
かつては世界中に支部を持ち、魔導士達の動向に目を光らせていたものの、
宇宙への移住を契機に、徐々に力を失い、かつて程の勢いは残ってはいません。
魔導の伝播と研究に日夜取り組み、
魔力絡みの事件があれば人知れず解決する為に配下の魔導士を派遣したりします。
やや手段を選ばない独善的な部分があり、一部の魔導士と衝突する事も多く、
魔導協会に属さないフリーの、或いは第三勢力に属す魔導士も少なくありません。
昔は魔導士による独自のコミュニティを形成してない国家や政府機関と癒着している時期もありましたが、
科学と技術が大幅に発展した現代においてはそのような事例も珍しく、
表舞台に姿を現す事は極めて稀だと言えるでしょう。

本部

地球 プリテン島 ロンドン(総暦2042年まで)
惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューロンドン(総暦2042年以降)

発足時期

不明

<アカデミー>

■概要

シエン星系へと移住した魔導士が、
エルフィスやロイロイとの交流を通じて設立した組織です。
魔術や魔導、魔導技術の研究と発展を目的とする他、
それらの伝播と教育を目的とした学院としての機能を持ちます。
専門知識だけでなく、
一般的知識についても高レベルの教育を期待出来る為、
政治家や貴族など有力者の子弟等、
魔術や魔導に対する適正が低い者でも、
剣術科や錬金術科等の非魔術系学科に入学する者は多く存在します。
組織内の機密保持と、規律維持の為に私設部隊が存在し、
戦士としての訓練を積んだ優秀な魔術士達で構成されています。

本部

惑星ルーア ラージュスト大陸 セレスティナ(総暦2171年まで)
惑星ルーア 浮遊都市アルス(総暦2176年以降)

発足時期

総暦2122年

■一般魔術科

各種属性魔術を主としつつ、魔術全般の指導、研究を担う学科。
アカデミー内において最大規模の勢力を誇り、
在籍する学生や教師の質も相当に高いレベルを維持しています。
基本的に私設部隊の人員はこの一般魔術科から選出され、
剣術科での訓練を経た後に正式採用となります。

■魔導生体科

付与、強化、精神、肉体、治癒の五魔術を専門とする学科。
魔術による肉体強化や治療の他、
魔法生物やアンデッド等の疑似生命体の研究を主にしています。
アカデミー内での勢力は一般魔術科と剣術科の二大学科に次ぐほどの規模
を誇り、アカデミー関連施設の警備を担うゴーレムの作成などは、
魔導生体科による成果の一つです。

■魔導科

魔導に関する指導、研究を専門とする学科。
アカデミー内での勢力はさほど大きくはなく、
また、他の魔術系学科ほど適正が必要ではない、
という点から所謂落ちこぼれが多く在籍している学科でもあります。
秘密主義を貫く魔導協会との折り合いは悪く、衝突は絶えません。
しかし、事件とあれば共に協力し、解決に挑む事も少なくはありません。

■剣術科

魔術を応用した武術や、
魔術士の為の護身術の指導、研究を専門とする学科。
魔力を動力とした魔導技術に対する造詣も深く、
それらの効果的運用方法を学ぶ事も出来ます。
非魔術系学科ではありますが、アカデミー内での勢力は大きく、
一般魔術科と並ぶ二大勢力だと言われています。

■錬金術科

薬物の調査や医術の研究を専門とする学科。
生成魔術も扱ってはいますが、
基本は自然界に存在する物質を用いての錬成技術の確立を主としています。
アカデミー内での勢力は最も小さく、
他の学科に比べて極めて地味な為、存在感も薄いと言われています。

■私設部隊

実戦部隊とも言われるアカデミー直属の魔法戦士団です。
アカデミーを卒業した優秀な魔術士で構成され、
専門の戦闘訓練を受ける事で戦士としての適正も併せ持ちます。
ルーンマテリアル製の長剣と、防護魔術が付与された甲冑を身に纏い、
普段は黒いローブでそれらを覆い隠しています。
本部直属の部隊ではありますが、各支部に少数が駐屯し、
厄介事の解決や異端者の抹殺等の業務に就いています。
基本的に本部の命を受けて行動していますが、
地域に囚われず、各地を自由に徘徊している者もいます。

■階級制度

アカデミーには技量に応じた階級制度が存在します。
術士、術士長、導師、導師長、最高導師長と言う五つの階級に別けられ、
学生が術士。
卒業生の大半は術士長で、その中でも実力のある者だけが導師となります。
基本的に教師となれるのは導師だけであり、
導師として更に経験を積んだ者が導師長に任命されます。
導師長は極一部の支部長、或いは本部勤務の魔術士にしか存在せず、
一つの支部に二人以上の導師長が在籍している事は、
極めて稀なケースと言えるでしょう。
最高導師長はアカデミーの最高責任者として任命された者に自動的に付与
される階級であり、最高責任者が複数の導師長で構成された評議会で選定
される事から、技量、階級に関わらず最高導師長となる可能性があります。

<傭兵協会>

■概要

統一戦争の勃発に合わせて世界連合が設立した組織。傭兵達の効率的な戦力化と管理を担い、能力に応じた任務の斡旋と規約違反を犯した者(傭兵、依頼者問わず)への制裁を受け持ちます。人類の生活圏が広がるにつれ傭兵協会も拡大していき、主要都市には各国家の管理の下、支部が置かれています。基本的に傭兵は傭兵協会へと登録し、IDを発行される形となりますが、管理される事を嫌い、傭兵協会には登録せずに規約に縛られない自由な傭兵稼業に身を投じる者もいます。そういった輩は信頼性に欠ける為、正規のクライアントからは敬遠される傾向にありますが、懐事情に余裕が無い者や、非合法な行いに手を染めた為に傭兵協会を頼れない者などに需要があります。

本部

惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューロンドン

発足時期

総暦2043年

<ハンターギルド>

■概要

翼族戦争時、翼族によって放たれた魔獣の駆除を目的として設立された組織です。傭兵協会の下部組織に位置し、傭兵達の中でも人外の相手との戦闘に慣れた熟練者で構成されています。出される依頼も魔獣や魔物絡みの物が多く、報酬と共に危険度も高い傾向にあります。傭兵協会の支部で依頼の受諾と精算を行うことが出来る為、ハンターギルド自体の支部はそれ程多くはありません。報酬の支払いは生首や腕など個体と数を認識し易い物を提出する事が求められ、毛や皮など倒した事の証明となり辛い物は支払を拒否される可能性があります。その為、証拠を得られない対象を討伐しなければならない場合は、ギルドの監察官が同行する規則となっています。

本部

惑星ルーア ラージェスト大陸 セレーナ

発足時期

総暦2173年

<冒険者ギルド>

■概要

UNITYの制定した冒険者制度によって設立された組織です。傭兵協会とアカデミーの共同出資で運営されており、傭兵や魔術師と冒険者を兼業している者も数多くいます。冒険者を名乗るだけながら誰でも出来ますが、冒険者ギルド公認の正規冒険者となる為には、ギルドから出される様々な試験課題に合格する必要があります。その選定基準は大変厳しいものとなっています。その試験に合格できた者だけが冒険者ギルドからIDを発行され、冒険者としての地位を保証される事になります。非正規冒険者であっても評価されるに足る功績を上げたものは冒険者ギルドへ推薦される事もあり、そういった者は比較的楽に正規冒険者としての資格を手に入れられる傾向にあります。

本部

惑星ルーア ラージェスト大陸 セレスティナ(総暦2171年まで)

惑星ルーア ラージェスト大陸 ルーモス(総暦2173年以降)

発足時期

総暦2125年

■冒険者の店

正規、非正規を問わず冒険者を支援する為に営業する宿屋。冒険者ギルドからの出資を受けており、宿の提供や依頼の斡旋、装備の売買を担います。冒険者の店には信頼できる冒険者を正規冒険者に推薦する権限を持つ他、正規冒険者の品行を冒険者ギルドへと報告する役目を負っています。店主は引退した傭兵や冒険者が多く、店で発生した荒事に対処したり、新米冒険者へのアドバイスを行ったりします。店によっては非正規冒険者であっても、冒険者となる為の試験を課す場合もあり、運営方針は店主に一任されています。

■傭兵協会支部

主要都市に設置され、傭兵達の支援と依頼の斡旋を行っています。基本的にある程度の規模の都市でなければ存在しない為、近隣の小都市や町には支部が管理、運営する、派出所が置かれている事が多いでしょう。支部程の支援は受けられませんが、依頼の紹介や報酬の精算は問題なく行えます。

■専属傭兵

傭兵協会からの依頼を専門に受ける契約を交わした傭兵。主に規約違反を犯した者への制裁を依頼される事が多く、実績のある腕の良い傭兵しか採用されません。待遇は良く、報酬も魅力的ではありますが、仕事柄恨みを買う事が多く、厄介事に巻き込まれる事が必然的に多くなります。専属傭兵には専用のIDカードと身分証明書が発行され、他の傭兵達とは区別されています。

■非正規冒険者

冒険者ギルドに登録されていない自称「冒険者」。基本的に冒険者の多くは非正規冒険者であり、冒険者の店を拠点に活動しています。多くの者は非正規冒険者として実績を上げ、正規冒険者の選定試験を受験したり、推薦される日を夢見ています。中には、敢えて非正規冒険者である事を選ぶベテラン冒険者もいますが、何者にも縛られない自由との引き換えに、地位や身分の保証はされません。治安の悪い地域ではごろつきと同じ扱いを受ける事もあり、冒険者に対する風当たりは地域差が存在します。

■正規冒険者

冒険者ギルドに登録され、身分と地位を保障された冒険者。厳しい選定基準を合格した者だけがなれる為、非正規冒険者に比べて高い技量を持ちます。冒険者ギルドが保有する訓練所や図書館等と言った各種施設を利用でき、傭兵協会やアカデミーからの依頼も斡旋されるようになります。しかし、罪を犯したり、正規冒険者として相応しくないと判断された場合、即座に登録は抹消され、その情報は瞬く間に全国へと広がってしまいます。

■冒険者ギルドの保有する戦力

冒険者ギルドは力を持たず、他の組織のように専属契約を結んでいる冒険者も居ません。緊急事態の際には傭兵協会やアカデミーからの救援を受ける事が出来ませんが、基本的にはギルドの職員が対処に当たる形となります。ギルド職員は怪我や病気、年齢的な問題など様々な理由により引退した傭兵や魔術士、冒険者を多く採用しており、技術や経験だけで言えば不足は無いです。しかし、最終的にギルドの力となるのは正規、非正規を問わず世界各地で活躍する現役の冒険者達です。

<盗賊ギルド>

■概要

冒険者ギルドの下部組織として設立された、遺跡探索のエキスパート養成機関です。遺跡探索に必要な各種技能の教育を担うと同時に、非公式ながら各種諜報活動に用いる作員の養成、派遣を行っています。その為、盗賊ギルドには種類を問わず様々な情報が集まる傾向にあり、見合った情報量さえ払えば、それらの情報を入手する事が出来ます。冒険者ギルドでは出来ないような非合法的な依頼もある程度は請け負っており、それらの構成員への斡旋も行っています。ただし、犯罪者以外の殺人や人身売買などは請け負っておらず、それらの行為に対しては全力を挙げて対処を試みます。また、暗殺者ギルドとは敵対関係にあり、組織の全容解明に力を入れています。

本部

惑星ルーア ラージュスト大陸 セレスティナ(総暦2171年まで)
惑星ルーア ラージュスト大陸 ルーモス(総暦2173年以降)

発足時期

総暦2125年

<暗殺者ギルド>

■概要

報酬次第ではどのような殺人も請け負う組織として、存在が噂されています。その存在を明確に肯定しているのは盗賊ギルドのみですが、遥かな昔から不可解な死を遂げた者は数知れず、終焉の黒と並んでその存在は謎に包まれています。

本部

不明

発足時期

不明

<終焉の黒>

■概要

設立時期、目的、規模…その存在全てが謎に包まれた秘密結社。遥か昔から人類の行く末を案じ、介入を繰り返してきたと言われています。人類の為となるならば手段を選ばず、大を救うためならば小を犠牲とする事を躊躇いません。しかし、構成員の中にはその小を救うために行動している者も居り、決して一枚岩と言える組織ではない事が確認されています。

本部

不明

発足時期

不明

■実行部隊

基本的に個人での活動が主となる組織ではありますが、利害関係の一致や、大任を果たす為にはチームを組んで事に当たる事があります。終焉の黒ではチームの人数に関わらず、彼らの事を実行部隊と呼称しています。実行部隊の多くは戦闘を生業とする職業を隠れ蓑とし、傭兵やハンター、冒険者等の他、軍隊にも構成員が潜んでいると言われています。

■表の顔と裏の顔

盗賊ギルドの支部は冒険者ギルドと隣接して設置されている事が多く、合法的な情報のやり取りや依頼の斡旋はこちらで行われています。非合法的な依頼や表沙汰に出来ない様な情報のやり取りについてはこの支部とは別に、人目につかないような裏通りにひっそりと構えている窓口があり、そちらで斡旋、精算を行う事になります。

■ギルドの繋がり

基本的に盗賊ギルドは各支部で独立した組織となっており、横の繋がりには薄い傾向にあります。ある程度の情報共有は図られていますが、積極的な協力関係にあるとは言い難い状況です。これは支部で取り扱う機密情報に配慮し、外部に流出する事を防ぐ為と言われています。

■組織力

各地に情報収集と伝達を目的とした諜報員が潜伏し、構成員同士の連絡を取り持つ他、セーフハウスの確保や、実行部隊への物資の補給を担っています。これらの人員は基本的に非戦闘員である事が多く、自衛を目的とした護身術程度の戦闘力しか、持ち合わせていない事が多い傾向にあります。諜報員の他にも、実行部隊が使用する装備の開発や製造を担う技師も存在し、その多くは鍛冶を専門としたグランツ族であったり、どこかの企業に属していたりします。

■人類の定義

終焉の黒における人類の定義とは、国家を形成できるだけの文明を持った知的生命体であること、としています。よって、ニュートラルだけではなく、エルフィスやグランツ、更にはアルクイリアまでもを含み、人類であると定義しています。人類同士の争いについては基本的に不干渉ですが、大きな災いをもたらす可能性を秘めた事象については積極的に干渉を行います。

古代王国時代の国家

シェン星系においてエルフィスを中心とした二大王国が栄えていた時代。

<ルーシェン王国>

■概要

ニュートラルがシェン星系に移住する以前に存在していた、エルフィス達の王国。「剣の国」という別名を持ち、優れた戦士が数多くいる国だったと言われていました。高度な魔導文明によって大いに栄え、星系各地を繋ぐ転移門と強大な軍事力によって、外惑星の種族すらも支配下に置いていきました。しかし、彼らの慢心は闇夜の使徒という敵を呼び寄せ、長きに渡る争いによって民は疲弊し、国体を維持する事は困難と判断した国王によって、王国は終焉を迎える事となりました。古代王国時代と呼ばれる彼らの時代の遺跡からは、優れた武具や魔導器が発見されることがあると言われています。

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 オルドフェミア

建国

不明

滅亡

総歴2045年

言語

下位ルーシェン語、上位ルーシェン語

種族構成

エルフィス(30%)、グランツ(25%)、アルマチュア(18%)、アーノン(15%)、フェルト(5%)、ロイロイ(2%)、その他(5%)

<エリア王国>

■概要

ニュートラルがシェン星系に移住する以前に存在していた、エルフィス達の王国。「知の国」という別名を持ち、魔術に関する研究が盛んな国だったと言われています。セインルーインと言う巨大な浮遊都市を国土とし、ルーシェン王国の学院、或いは研究機関的な役割を果たしていました。彼の国で用いられる魔導技術は全てエリア王国で開発され、ルーシェン王国の兄妹国と言う立場ながら高い発言力を持っていました。闇夜の使徒による攻撃によってセインルーインは落とされ、国土を失った王国は自然消滅することとなりました。残された王族や民はルーシェン王国へと合流し、その後の反攻作戦に参加したと言われています。

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 セインルーイン

建国

不明

滅亡

総歴2043年

言語

下位ルーシェン語、上位ルーシェン語

種族構成

エルフィス(50%)、ロイロイ(20%)、グランツ(15%)、フェルト(5%)、その他(10%)

■転移門

古代王国時代にルーシェン王国によって作られた転移門は、膨大な魔力を要するものではありませんでしたが、誰もが途方もない距離の往來を瞬時に行う事を可能としました。一時はシェン星系中へと広がった転移門のネットワークではあったものの、これによって消費される途方もない魔力量はやがて歪みを生み、想定していなかった次元へと空間を繋げてしまう事となりました。歪みによってシェン星系へと迷い込んだ来訪者は、この世界の掌握を目論み、直ちに行動を開始しました。「闇夜の使徒」と呼ばれた彼らが率いる魔獣の軍勢によって町々は焼き払われ、力無き民は虐殺されていきました。最終的には撃退に成功したルーシェン王国ではありませんが、全ての転移門を失った彼らにかつての栄光は無く、自然と民は離散し、各々の集落を形成していく事となりました。以上の経緯から現存する転移門はありませんが、一部のエルフィス…残影の民を中心に転移門を蘇らせよう、という動きが水面下で進行しています。

■天の回廊

エルフィスが総力を結集して作り上げた空中都市。幾層もの階層を持ち、セインルーインと並ぶほど栄えていました。闇夜の使徒との戦いでは難攻不落の要塞として活躍しましたが、無尽蔵とも言える敵戦力を相手に疲弊し、最後は海の奥底へと沈んだと言われています。

■大規模な魔導実験

エリア王国は様々な場所、環境、条件で数々の魔導実験を行い、中には惑星そのものの環境を作り替えてしまったものも幾つかあります。あるものは砂漠化し、またあるものは永久凍土に覆われた極寒の大地へと姿を変えました。エリア王国の魔術士達は古代王国が終焉を迎えた後、かつて自分達が作り変えてしまった環境を戻す為の研究に従事する事となります。

星系国家時代の国家

人類が地球を捨て、外星系へと進出を始めた時代。

<世界連合>

■概要

宇宙へと生活圏を広げた人類を統治する組織として国際連合で提唱され、誕生した組織です。その後、統一国家政策を受けて人類唯一の国家として、地球圏に君臨する事となりました。第三次大戦、統一戦争という二度の大きな戦争を経験した事によって、数多くの人材と資源を消耗しましたが、第三次まで続く外星系移民計画を実行し、人類の生活圏を地球圏の外へと広げることに成功しました。しかし、不景気の蔓延による宙賊の増大や国家統一政策に抵抗する武装勢力との抗争が絶えず、その国家基盤は大変危うい土壌の上に成り立っていると云えます。総暦2176年現在、翼族戦争に参戦していますが、強大な軍事力と宙賊の支援もあり、戦線は硬直状態にあります。

首都

惑星セカンドアース キンメリア大陸 ニューロンドン

建国

総暦2042年

滅亡

-

言語

トゥルー語、その他旧世代言語

種族構成

ニュートラル(100%)

■世界連合の軍隊

潤沢な量と質を誇る世界最大規模の軍隊を持ちます。設立当初は旧世代国家群の保持していた戦力を寄せ集めただけでしたが、組織の整備が進むにつれて装備の統一性は増していき、各環境向けに調整されたMWを中核とする陸海空の三軍から構成されます。宇宙は海軍の管轄とされている事から最大規模の戦力を持ち、単体での大気圏離脱、突入能力を持つ艦艇を唯一保持しています。使用する兵器は旧日本系や英系その他、エアフォース、グランサー、オーシャン、スベルの四社連合によって開発、製造されています。

■宇宙海賊との争い

総暦2085年頃から移民船団を標的とした海賊行為が頻発するようになり、世界連合が宇宙軍を整備する切っ掛けとなりました。対する宇宙海賊(以下、宙賊)側も徒党を組み、独自の兵器を開発する事で宇宙軍に対抗を始めます。軍拡競争は総暦2118年頃にはピークを迎え、軍事費の増大によって予算を圧迫された世界連合は移民計画の凍結を発表、宙賊撲滅に向けた大規模な軍事行動を展開し始めます。この作戦によって多くの宙賊が壊滅、拠点の多く失うに至り、宙賊との戦いに終止符が打たれるかと思われました。しかし、この事態に対し宙賊側は個々の連携を強化し、総暦2122年には宙賊連合として世界連合に対抗し得る組織を作り上げました。一進一退の続く攻防は長きに渡って続けられ、総暦2140年を過ぎる頃には民間の輸送艦を襲う宙賊が宇宙軍の出現によって撤収する、というような光景がお約束となりつつあり、宇宙軍側の士気や熱意の低下もあって直接戦火を交える事は稀となりました。

■世界連合の軍隊の階級

兵卒	下士官・准士官	尉官	佐官	将官
二等兵	伍長	少尉	少佐	准将
一等兵	軍曹	中尉	中佐	少将
上等兵	曹長	大尉	大佐	中将
兵長	准尉			大将
				元帥

■翼族戦争の勃発

総暦2172年、フェイミール星系を僅か1年で陥落させた翼族軍は地球圏へと侵攻を開始しました。冥王星を拠点とする辺境査察軍が直ちに戦端を開き、偵察艦隊によってもたらされた情報が司令部へと送られました。情報が送られた一週間後には辺境査察軍との連絡が途絶え、宇宙軍は宙賊に対する全ての作戦行動を中止、全戦力を木星軌道に集結させ、防衛線を展開しました。宇宙軍は善戦し、強大な翼族軍に対して一步も退くことなく防衛線の維持に努めましたが、次第に消耗し、戦力の補充もままならない状況下において充足率の低下した艦隊が次々と脱走。戦線の崩壊が秒読み段階となったその時、玉砕を覚悟した宇宙軍に予想外の救援が到着しました。長きに渡って小競り合いを続けてきた宙賊の大軍勢が翼族軍へと襲い掛かり、満身創痍の宇宙軍を守るかのように展開を始めたのです。その直後、司令部には宙賊連合から一時休戦、及び協力の打診があり、束の間の協力関係が結ばれる事となりました。

■主要都市

ニューロンドン

世界連合の本部が置かれた旧英国文化を色濃く残す火星の街。主要機関の施設が集中している以外には人口も少なく、他の町々の賑やかさには程遠い静かな街となっています。街のシンボルは新たに建造されたロンドン塔。

ニューヨーク

第三次大戦の戦火を免れた自由の女神像を輸送し、修繕すると共に再設置するという、大掛かりな事を平然と行った実に旧米国らしい火星の街。世界第二位の人口と経済規模を誇り、現在に置いてもその影響力は依然として高いままです。街の区画は旧市と同様に五つに分割され、出来る限りかつての街並みを再現する方向性で都市開発が進められています。

新東京

世界第一位の人口と経済規模を誇る火星最大の街。多くの旧日系企業が本社を構え、多数の商業施設が乱立している同都市は旧市同様、都市部の人口が減少し、郊外の人口が増加するドーナツ化現象に悩まされています。街のシンボルは新たに建造された新東京タワー。

新大阪

かつて商業の町と呼ばれた同都市は火星最大の工業都市へと姿を変え、重化学工業を中心とした工場群が軒を連ねています。公害や騒音の問題から住宅地は郊外に作られている為、新東京同様に人口のドーナツ化現象が発生しています。

新京都

かつては歴史ある古い町並みが特色となる旧日本の文化都市でしたが、火星に新たに作られた同市は近隣に位置する新東京、新大阪という二大都市の住民を受け入れるベッドタウンとしての役割が強く、高層マンションや住宅地の立ち並ぶ同市の街並みは、風情も情緒も何も感じる事は出来ないでしょう。

<UNITY>

■ 概要

シエン星系全域を統治する政府として世界連合から独立した共和制国家。ラザン星系やラグレス星系、アリア星系などといった数多くの周辺星系も領土として組み込まれています。広大な支配領域を持つため、国力は星系国家随一ですが、多種の種族を抱える事による人種問題や、地方政府による独走などその国力を発揮し切れてはいません。また、軍組織においても宇宙軍と地上軍の間に広がる溝は深く、時として戦略的に大きな過失へと繋がる危険性を含んでいました。旧日本系の流れを組む国家である為、歴史ある企業体との結びつきが強く、技術開発の多くをそれらに依存しています。カルド連邦、バックカード公国とはイセリア同盟を結び、盟主国として対フェイミール戦線における中心的役割を果たしていました。

首都

惑星ルーア ラージェスト大陸 セレスティナ

建国

総歴2123年

滅亡

総歴2174年

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(80%)、グランツ(19%)、その他(1%)

■ 中央政府

惑星ルーアに行政府を置くUNITYの中心的政治機構。惑星ルーア、及び衛星ミリアとナラを統治対象します。国家の方針を決定し、地方政府へと伝達する役割を担います。選挙で選ばれた4,000名あまりの議員から構成される議会を持ち、その中から選出された首相を最高責任者として運営されています。UNITY解体後は他国の独立運動に関わらなかった中央政府の残存議員達によってラーナダルク王国が建国される事となりました。

■ ネイア政府

惑星シエルスに行政府を置くUNITYの地方政府。ネイア小惑星群に属する四つの小惑星を統治対象とし、300名あまりの議員で構成された比較的小規模な議会を持ちます。政府高官の家族が多数居住する事から統治面積に比べて、過度の防衛戦力を持ちます。翼族戦争における被害も少なく、戦後の立て直しは早期に完了しました。ネイア政府として独立した後は、星間交易路の中心として各惑星の復興支援を積極的に行いました。

■ ティア政府

惑星ティアに行政府を置くUNITYの地方政府。統治対象は惑星ティアのみですが、UNITYの副首都としての役割が与えられている事から、中央政府に匹敵する規模を持ちます。統治面積や人口においても中央政府に匹敵する事から、地方議会配下の行政機関を多数抱え、細かく分割された行政区毎に小議会が置かれていました。これら小議会はUNITY解体後のティア政府独立と共に、地方議会へと格上げされる事となりますが、人口の多さは人種や思想の違いによる問題を誘発し、多数の地方議会が小国家として独立する要因となりました。

■ UNITYの軍隊の階級

兵卒・下士官		
地上軍	宇宙軍	技師
三等陸士	三等宙士	
二等陸士	二等宙士	
一等陸士	一等宙士	
三等陸士長	三等宙士長	三等技師
二等陸士長	二等宙士長	二等技師
一等陸士長	一等宙士長	一等技師

尉官		
地上軍	宇宙軍	技師
准陸尉	准宙尉	
三等陸尉	三等宙尉	三等技師長
二等陸尉	二等宙尉	二等技師長
一等陸尉	一等宙尉	一等技師長

将官		
地上軍	宇宙軍	技師
准陸将	准宙将	
三等陸将	三等宙将	
二等陸将	二等宙将	
一等陸将	一等宙将	高級技師長

佐官		
地上軍	宇宙軍	技師
三等陸佐	三等宙佐	三等高級技師
二等陸佐	二等宙佐	二等高級技師
一等陸佐	一等宙佐	一等高級技師

■ ティウス政府

惑星ティウスに行政府を置くUNITYの地方政府。惑星ティウス、及び衛星セリネを統治対象とします。この地域では出生率の偏りから女性の人口比率が高く、自然と女性の発言力が強くなる傾向にあります。1,000名あまりいる議会の多くも女性議員で構成され、UNITY解体後に女王を最高権力者とするソフィ帝国が建国された事は、自然な流れと言えるでしょう。

■ 冒険者制度

惑星ルーアを始めとした新天地には、古の文明が残した数多くの遺跡や財宝が眠っていました。それらの発掘を進める為、UNITYでは総暦2125年に冒険者制度というものを制定します。ギルドや資格の創設、専門者の養成などに積極的に取り組み、傭兵協会とアカデミーの共同出資による冒険者ギルドが誕生し、下部組織として盗賊ギルドが発足されました。

■ アンダーエリア

UNITYでは衛星軌道上からの攻撃に備え、アンダーエリアと呼ばれる地下都市群を多数建設しました。アンダーエリアは近隣都市からの避難民も受け入れられるほど広大な居住エリアと発電施設を備え、戦時の物資供給や兵器の生産を担う工業エリア、最も地上に近い所にあり、様々な迎撃設備と軍の駐屯する軍事エリアで構成されている事が一般的です。UNITYはルーアに七つ、ティアとティウスに三つずつのアンダーエリアを建設しました。特にルーアに建設されたアルメアとゼファーと言う二つのアンダーエリアが最大級の規模を誇り、アルメアは翼族戦争後に放棄されたものの、ゼファーはイレイザー帝国の帝都として再利用されています。他のアンダーエリアも翼族戦争時に破壊されたり、放棄されたものが多く、終戦後は掘り出し物を求める冒険者が出入りするようになりました。

■ UNITYの軍隊

UNITYには地上軍と宇宙軍と呼ばれる二つの軍隊が存在し、シエン星系内の主要惑星を地上軍、それ以外を宇宙軍の管轄と定めています。使用する兵器は旧日本系企業と共同開発したものを、自国内企業で量産しています。基本的に地上軍と宇宙軍では共通の兵器を両軍向けに調整して使用していますが、双方で独自開発された兵器も多数存在しています。例えばMWでは地上軍の「TYPE-E」や「TYPE-F」、宇宙軍の「TYPE-D」等、MW以外では地上軍の高高度軌道プラットフォーム「陽光」等が挙げられます。地上だけを管轄とする地上軍に比べて、宇宙軍は人員、予算的に不足気味な傾向があり、兵器開発に投じるコストも地上軍に比べると驚くほど低い数値となっています。何時からかは明確な時期ははっきりとしていませんが、宇宙軍と地上軍の間には深い溝が存在しています。翼族戦争においてもそれが原因となる戦術的失敗が幾度か発生しており、重大な問題となっています。地上軍の強すぎるエリート意識が原因と考えられていますが、この対立は戦後の独立運動にも影響を与える大きな禍根を残す事となりました。

■ UNITYの解体

長期に渡る戦争によって政府に対する支持率は下落を続けました。翼族戦争の終結によって平和を取り戻すかに見えた世界情勢は、相次ぐ反乱によって早くも乱れ始める事となります。UNITYに最早反乱を止める力はなく、政府首脳は体制の維持を困難と判断し、UNITYの解体を宣言しました。

<パッカード公国>

■概要

旧英連邦王国の流れを組む星系国家唯一の君主制国家。自然環境の苛酷な資源惑星を多数抱え、どの惑星も居住には適さないため、高高度に軌道ステーションを作る事で生活しています。人的資源に恵まれているとは言いがたいですが、資源力に支えられた工業力がパッカード公国の武器となっています。星間戦争では同盟国に供給する物資や生活必需品の生産を行うことで、味方を支援する裏方役に徹していました。

王都

惑星パッカード 軌道ステーションPS-01

建国

総歴2123年

滅亡

—

言語

トゥルー語、その他旧世代言語

種族構成

ニュートラル(100%)

■王による統治

パッカード公国は建国してから現在に至るまで女系の王によって統治が続けられています。

王は内政方針や外交を取り仕切り、戦時には軍隊の最高司令官として前線に立つ事になります。

実際の内政は王の決めた方針に従って各ステーションを治める貴族、或いは領主代行が担当し、基本的にそれらに王が干渉する事はありません。

王には側近として二人の大臣が付き従い、様々な助言を与えます。

側近に任期は無く、基本的に王によって任命、或いは解任されます。

■パッカード公国の軍隊の階級

兵卒	下士官	准士官	見習い士官	尉官	佐官	将官
兵卒	伍長	二等准尉	士官候補生	少尉	少佐	少将
上等兵	兵曹	一等准尉		中尉	中佐	中将
	上等兵曹			大尉	大佐	大将
					准将	元帥

■貴族制度

旧世代国家時代から続く名家であり、王家に忠誠を誓った者が貴族として任命され、貴族院という場で国政に参加しています。貴族は地位と名誉を保証される代わりに兵役の義務を負い、貴族の子弟は性別に関わらず15才から軍務に就く事となります。二等准尉として入隊し、18才になった際に一等准尉に昇進しますが、義務は3年間であり、この時点で除隊する事も出来ます。もし、継続する場合は20才で少尉となり、以後は実力に応じて昇進が決定されます。

■パッカード公国の軍隊

パッカード公国には王立宇宙軍と呼ばれる、比較的小規模の軍隊が存在します。

周辺星域の哨戒、防衛を任務とする通常の艦隊とは別に、

王都防衛を主任務とした王直属の近衛艦隊があります。

使用している兵器はアーンヴィル・インターナショナル製のものが多く、イセリア同盟加入後はUNITY製兵器のライセンス生産も多く使用していますが、自国製兵器と比較するとその比率は低い数値に留まっています。

<カルド連邦>

■概要

惑星カテドリア、惑星ルマン、惑星ドルフィットの、三つで形成されている連邦国家。カテドール率いる三種族連合にニュートラルが加わる形で成立しました。四種族は対等な関係として各種族の代表者からなる議会を作り、その議会によって承認された大統領が国の統治を担っています。指導力に優れるカテドールの発言力が高い傾向がありますが、政府の決議に与える影響は微々たるものです。

首都

惑星カテドリア・オービットⅢ セントヤーク

建国

総歴2123年

滅亡

—

言語

トゥルー語、カテドール語、ルマン語、ドルフ語

種族構成

ニュートラル(25%)、カテドール(23%)、ルマン(26%)、ドルフ(26%)

■カルド連邦の軍隊の階級

兵卒	下士官	准士官	尉官	佐官	将官
二等兵	軍曹	准尉	少尉	少佐	准将
一等兵	上級軍曹		中尉	中佐	少将
伍長	曹長		大尉	大佐	中将
上級伍長	上級曹長				大将
					元帥

■連邦議会

各種族から代表者を100名選出し、計400名で構成された議会。この議会で承認された大統領が以後3年間、国の統治を行います。議会の過半数が可決する事によって大統領に対する不信任決議を行う事が出来、大統領はある程度議会の意に沿った統治を心掛ける必要があります。議員の任期は5年で、選出方法は各種族に委ねられています。ニュートラル、カテドールの両種族は選挙によって議員を選出していますが、他の種族は部族の長や有識者が議員となるケースが多く、基本的に死亡するか、引退を表明するまで議員を続ける事となります。

■カルド連邦の軍隊

カルド連邦には四軍で構成された比較的大規模の軍隊が存在します。宇宙軍を筆頭に、陸軍、空軍、海軍の順に規模が縮小していきます。多数の艦艇を擁し、艦隊防空に当たる航空戦力と陸戦要員を持つ宇宙軍に対し、海軍は数十隻のイージス艦と潜水艦、輸送艦を持つだけで、空母や航空戦力の類は保持していません。陸軍は戦車や陸戦用MWを中核とした地上戦力、及び航空基地や要塞等の地上施設の整備、維持を担当し、地上施設を利用する空軍とは強い繋がりをもちます。同国の兵器は主にA&C社で開発、製造され、イセリア同盟締結後もその状況は変わっていません。

<フェイミール星系統合体>

■概要

フェイミール星系を統治する政府として独立した大統領制国家。数多くの資源惑星を領地としていますが、居住可能惑星の数が極端に不足しており、外星系に領地を求め一因となりました。また、豊富な資源力から数に勝る戦力を蓄えていた事に加え、常人よりも優れた肉体を持つフェイミーリアを仲間に出来たことも、侵略戦争を推進する要因になった事は間違いないでしょう。

首都

居住惑星FR-01 エリアC-01

建国

総歴2123年

滅亡

総歴2172年

言語

トゥルー語、フェイミール語

種族構成

ニュートラル(75%)、フェイミーリア(25%)

■大統領

フェイミール星系統合体は国家元首である大統領が行政の中心として強い指導力を発揮します。統合体議会の議長を含む政府要職の任命権を持ち、戦時には軍隊の指揮権を行使する事が可能となっています。任期は6年で、大統領の任命は国民投票によって行われます。

■統合体議会

定員200名の上院と定員600名の下院から構成される二院制で、議員の任期は5年、選出は比例代表制によって行われます。議会の法案に対して大統領は拒否権を持ち、これに対し議会が両院の3分の2以上の多数で再可決しなければ、その法案は廃案となります。

■フェイミール星系統合体の軍隊の階級

兵卒	下士官	准士官	尉官	佐官	将官
兵	伍長	准尉	少尉	少佐	少将
兵長	軍曹	上級准尉	中尉	中佐	中將
	上級軍曹		上級中尉	大佐	大將
	曹長		大尉		上級大將
					元帥

<テオドア共和国>

■概要

これといって有力な星を持ちませんが、地球圏と各星系を繋ぐ要所として重要な役割を務めた特殊な国家です。各種輸送船や商船の中継地点として、惑星間プラットフォーム「テオドレス」の価値は無視できない存在でした。それに目を付けた「テオドレス」の管理者達は、各地で起こる独立運動に便乗し、独立を宣言しました。その理念は商業国家として各星系の取引が円滑に進められる場を提供し、売り上げの一部を得ることで「テオドレス」を維持する事。また、各星系間で発生するやもしれぬ紛争には中立の立場を貫き、未介入の姿勢を打ち出しました。星間戦争においても中立の立場を維持していましたが、翼族の襲撃を受けるにあたり「テオドレス」は壊滅。テオドア共和国は事実上消滅しました。

首都

惑星間プラットフォーム テオドレス

建国

総歴2123年

滅亡

総歴2171年

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(100%)

■フェイミール星系統合体の軍隊

フェイミール星系統合体には陸軍と海軍の二軍しか存在せず、艦艇や航空戦力を海軍が、MWや戦闘車両等の陸戦兵器を陸軍が運用しています。少数ながら管轄外の兵器を保持していますが、特殊部隊等の極一部の例外に限られます。兵器は基本的にはグローバルアームズ、MEGなどで開発されたものを、フェイミール兵器工廠で製造しています。資源力に恵まれている事から大規模な戦力を擁してはいますが、居住可能惑星の不足による出生率の低下によって、人的資源の面では恵まれているとは言い難いのが現状です。

■翼族戦争の戦況

星間戦争で疲弊していたフェイミール星系統合体に翼族による侵略を防ぐ余力は既に無く、瞬間に全惑星が掌握されました。統合体の総力を結集した首都防衛線は1年間も間継続され、防衛部隊のほぼ全てが玉砕したこの戦いによってFR-01の地表は完全に焼き払われました。首都陥落後も残存艦隊により亡命政府が作られ、ゲリラ戦を主体とした抵抗運動が続けられています。フェイミール星系の星々はその多くが資源惑星だった事もあり、地中には無数のトンネルが蟻の巣のように張り巡らされていました。亡命政府はそれらを活用する事で、翼族軍の攻撃を凌いでいます。しかし、彼らの保有する物資はそれ程多くは無く、待ち受けている未来は決して明るいものではありません。

■テオドア共和国の軍隊

正規の軍隊を持たないテオドア共和国ですが、中立を維持する為に多数の傭兵部隊が雇われています。技量にはバラつきがありますが、装備の質は統一され、テオドレスで製造された物、或いは輸入した装備を公平に分配しています。しかし、翼族戦争の際には多くの兵が逃走し、正規の軍隊を持たない事による脆弱さを露わにしました。

■テオドレス管理委員会

元コース社の社員で構成された10名程度の委員会。テオドア共和国の内政を担い、税率の設定や国の方針を決定しています。最終決定権は所長にある為、共和国としての名目を保つ為の存在であると言えますが、ある程度の発言権は持ち合わせています。人選はテオドレスの職員から行われ、基本的に年功序列に従っています。

■コース社との関係

テオドレスの建造はコース社が主体となって行われ、その運営にも同社が深く関与していました。その為、テオドア共和国の首脳部やその関係者はコース社の社員で構成され、国家としての独立後も同社とは兵器、物資の取引や技術者の派遣等、両者の繋がりは深い状態にあります。

魔軍戦争時代の国家

シェン星系において翼族戦争が終結し、魔軍が暗躍しつつも再生へと向かっていた筈の時代。

<ラーナダルク王国>

■概要

通称「UNITY首脳陣の天下り国家」と呼ばれ、名前を変えただけの実質UNITYと同一の国家。他国の独立に関わらなかった議員で構成され、UNITYの政府首班だったセルヴァン＝シリィがそのまま統投しています。宇宙軍出身者が多く、ウィザードや異種族に対しては寛容な政策を打ち出しています。翼族に対しても和平に応じた関係上、協力関係を築いており、数少ない翼族達を承認する国家となっています。

王都

惑星ルーア ラージュスト大陸 セレーナ

建国

総歴2174年

滅亡

—

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(65%)、グランツ(20%)、ダルク(10%)、ウィザード(3%)、その他(2%)

■正規騎士団

旧軍出身者によって構成された七つの騎士団を持ちます。基本的にはUNITY時代に用いられていた兵装を用いていますが、翼族戦争での教訓から新開発された、近接戦闘用の武器が多く配備されています。後に民間からの志願者による八つ目の騎士団が構成される事となりますが、兵員、装備の質は他の騎士団に大きく劣り、補助的な役割を担うに留めています。基本的にはこれらの騎士団で分担して、ラーナダルクの持つ広大な領地を守護しています。

■王立騎士団

特別な任務を果たすために正規騎士団とは別に設立される騎士団。正規騎士団と異なり、その構成、人員に規定はありません。主な王立騎士団は近衛騎士団や魔導騎士団など。王家やそれに近い者が設立し、指揮系統は正規騎士団とは独立しています。

■近衛騎士団

王家を守る為に設立された騎士団。正規騎士団とは指揮系統が異なり、国王直属の部隊となっています。旧軍出身者の中でも選りすぐりの精鋭で構成され、人数は少ないものの、人員、装備の質は他の騎士団の追従を許しません。

■魔導騎士団

新型兵器である魔導兵器を中核とした新設部隊。式典警護や要人警護といった比較的目的立つポジションに位置するため、専用の制服が用意されています。裏では迫害される翼族の保護や、魔獣の討伐、旧UNITY絡みの事件の解決などを請け負っていると言われ、主に翼族戦争を生き残ったウィザードや軍人で構成された、精鋭部隊だと噂されています。下部組織として魔導兵団が設けられており、この部隊に属する兵士達は独自の兵器を与えられると共に、正規騎士団とは独立した指揮系統の下、行動しています。

■王立鉄道公社

ラーナダルク王国の主要都市を結ぶ高速鉄道を運営する組織。ヘクトス地方とモビ地方を除く4地方、全12都市を結んでいます。セレーナを中心に各地方へと分岐し、旅客用途の他、貨物輸送、大規模な兵力移動にも用いられています。列車は基本的に武装しており、前後を挟む機関車には2門の40mmガトリングガン、旅客車や貨車には4門の12.7mm機関銃が備え付けられています。

停車駅

- ティム地方**
セレーナ、マヴァダ、レントス、オッフエン
- タルム地方**
ロジアン、キースロイ
- アルメア地方**
フィフナス、リルムル、サウサリア、ガナディウム
- カナール地方**
スーリン、コムスタン

■貴族制度

UNITY時代に政治家だった者や、旧軍の将校が貴族として扱われ、その影響力や地位に応じて王位継承権が割り振られています。現在の有力貴族はフレイ家、アイゼンベルク家、ラザフォート家など。

■ティム地方

ラーナダルク王国の中央に位置する地方。王都であるセレーナや、魔術都市「アルス」等があり、行政や各機関の中心として機能しています。この地方には翼族戦争時のクレーターや古戦場が数多く残り、戦いの爪痕が色濃く残されています。

■ヘクトス地方

ラーナダルク王国の北部に位置する地方。リム山脈によってティム地方と隔てられ、山脈内を通る細い街道が唯一の交通手段となっています。一年を通して気温が低く、一部の地域は永久凍土に覆われています。最北端に古代王古期の遺跡がある以外は、これと言った希少資源がある訳では無く、時計の街「セファートイ」を除くと寂れた寒村ばかりが目立ちます。全体的に生活レベルが低く、貧困に喘ぐ国民が多い事から、ティム地方へと出稼ぎに出たり、一攫千金を夢見て冒険者となる者が多い傾向にあります。

■カナール地方

ラーナダルク王国の南西部に位置する地方。肥沃な大地が広がり、一年を通して穏やかな気候である事から、農業が盛んで王国の食料供給減として機能しています。ファリド教国との国境近辺は野盗や羽狩りが多く出没する関係から、治安が悪化している傾向にありますが、国境警備隊の増員を図り、備兵協会とも協力する事で対策を講じています。

■アルメア地方

ラーナダルク王国の西部に位置する地方。魔物によって壊滅させられたヘルマー騎士団領と国境を接する事から、魔物の目撃例が多く、精鋭と名高い第七騎士団が駐留する事で対処に当たっています。UNITYの解体に伴って放棄されたアンダーエリア群が残されており、アルメアやルーウェンなど、翼族戦争末期に主戦場となった地下都市は魔都と呼ばれ、現在も極少数の人々が生活しています。

■モビ地方

ラーナダルク王国の南東部に位置する地方。メロア山脈によって南東諸国領と隔てられ、山脈内には国境警備隊が少数ながら駐屯し、等間隔に警備塔が設置されています。街道の類が整備されておらず、両国間の通行は必然的に山越えをする事となります。ウィレティアの街を境に、北側がタルム砂漠、南側がメロア山脈へと続く森となっています。

■タルム地方

ラーナダルク王国の東部に位置する地方。地域全域にタルム砂漠が広がり、この地方の町々はオアシスを中心に形成されています。砂漠の中心に黄海の民の集落がある事から、この砂漠は古代王国期にエルフィス達の実験によって作られたと言われています。この地は翼族戦争の際にレクスファルガと熾烈な戦いが繰り広げられた事でも有名で、主戦場となったザウスティースの街は無人の廃墟として残されています。

<オルディバウム公国>

■概要

島に駐屯していた守備隊がそのまま独立して成立した国家。人口の半数以上が異種族であり、ニュートラルは鉱山労働者や元守備隊の隊員とその家族だけとなっています。独立後、数は少ないですが商人が移住し、必要物資の補給を担っています。長きに渡る異種族との交流を経て独自の言葉と文化が形成されています。大陸の人間でこの国を知る者は少なく、辺境に位置することから特に見向きもされない国となっています。規模は小さいもののアカデミーや冒険者ギルドも存在し、一部の冒険者達の生活拠点となっています。

王都

惑星ルーア セニア島 レネンティン

建国

総歴2175年

滅亡

言語

オルディバウム語

種族構成

ニュートラル(40%)、グランツ(20%)、アルマチュア(12%)、エルフィス(10%)、アーノン(9%)、ダルク(6%)、その他(3%)

■建国

オルディバウム公国は翼族と戦い、島を救った一人の少女を女王として崇めています。彼女は少ない手勢を従えて翼族に奪われた地域を解放し、さほど重要でも無かったが為に碌な戦力を持たない守備隊からも支持を受ける様になっていきました。彼女の奮戦と、その呼び掛けに応じた緑竜、異種族達の力によって翼族は駆逐され、島には再び平穏が取り戻される事となります。しかし、彼女の影響力を恐れた有力者も多く、祝宴と称した会合に彼女を招き、その途上で暗殺を企てました。この企ては瞬く間に明るみに出る事となり、信用を失った彼らの影響力は島から完全に排除されることとなります。時を同じくしてUNITYは解体され、セニア島はラーナダルク王国の支援の下、オルディバウム公国として独立を果たしました。

■騎士団

オルディバウム公国には二つの騎士団が存在し、一つが王家を守護する近衛騎士団、もう一つが領土の守護と雑多な任務を請け負う翠緑騎士団です。近衛騎士団は選りすぐりの騎士で構成され、その人選は国王の信任を受けた近衛騎士団長によって行われます。基本的に多大な功績を上げた者しか入団は許されず、近衛騎士となる前に大抵は翠緑騎士団で実績を積む形となります。過酷な訓練を課される事から兵、装備の質共に高く、王家の守護者として恥じない実力を持っています。一方、翠緑騎士団はある程度の実力が伴うか、後押ししてくれる後援者さえいれば入団する事が出来、練度も決して高いとは言いません。家柄が騎士団内での発言力に多大に影響する局面が多く、上に立つ人間の実力、或いは人間性が伴っていない事も多々あります。しかし、国内で発生する事象に対応する為には人手が多く必要な事もあり、質はともかくとして翠緑騎士団の担うべき役割は大きいと言えます。

■翠緑騎士団

国内の警備、雑多な事件の対応を担う騎士団。淡い緑色の制服と魔法石を用いた装飾入りの長剣が特徴。三つの隊で構成され、それぞれレネンティン、アルガレフ、そして島全域の警護を担当しています。島全域をカバーしなければならない三番隊に多く人員が集まる傾向にあり、危険度で見ても最も高くなる事から優先的に人員の供給が行われています。

■主要都市

王都「レネンティン」

島では一番大きな町。楕円形の町は四つの区画に別けられ、それぞれ貴族地区、平民地区、貧民地区、職人地区と呼ばれています。職人地区にある広場では月に一度、大陸から渡ってきた商人達による市場が開かれ、島中から訪れる買い物客で賑わいます。同地区にはオルディバウム王家の出資で作られた冒険者ギルドや、規模は小さいですがアカデミーや間接魔導の学院も置かれています。町の周囲は2重に張り巡らされた城壁に囲われ、東西には通用門と共に詰所が設置されています。この町には「緑竜の産声亭」と言う冒険者の店があり、セニア島で活動する主な冒険者の活動拠点となっています。アルガレフと繋がる有線電話網が整備されており、中央広場や王城など主要な施設には電話が設置されています。

鉱山都市「アルガレフ」

四方を山に囲まれた町。ここでは石炭とティール、後は少量の銀が産出されます。かつてディテクトやウエビィの探掘で栄えていた鉱山が、点々と存在していますが、枯れてしまった為、現在のアルガレフはやや寂しい雰囲気のある町となっています。この町には「野山の小人亭」と言う冒険者の店があります。

最南端の町「セルシオン」

セニア島最南端の町。島の守り神である緑竜リーンを祭る神殿があり、他には民家と雑貨屋があるだけで、これと言った施設はありません。

ウエルセニア埠頭

セニア島唯一の港湾施設。漁師の家々と小さな雑貨屋があるだけの小さな集落が併設されています。この港を通じてイセネル共和国の首都「マリー」と行き来しています。

エルマトーレ

広大な農地が広がっている以外に特色もなく、めぼしい施設もない辺鄙な田舎村。北上した所に廃都ロストリウスがある為、警護の為に少数の翠緑騎士団が駐屯しています。

■主な地理

常闇の森

レネンティンとセルシオンの間に広がる深い森。その名の通り昼でも薄暗く、見通しの悪い為、不慣れな者が足を踏み入れると迷子になってしまう事が多々あります。シュルツ族というエルフィスの部族が生活しており、森で迷ってしまった際には案内を引き受けてくれる事もあります。

トルマウフ街道

常闇の森を迂回するようにしてセルシオンからレネンティン、アルガレフへと続く街道。トルマウフとは開拓に協力してくれたアルマチュアの部族の名で、この街道のお陰で島の人間は、南北を比較的に少ない危険で行き来することが出来ます。

イストセニア廃港

星系国家時代に使用されていた港。現在は廃棄され、野盗達の住処とされています。定期的に討伐が行われていますが、討伐される度に新しい賊が住み着いています。

廃都「ロストリウス」

セニア島東部にある廃棄された地下都市。古代王国時代の都市の一つで、数々の鉱脈の他、魔導器の研究施設がありました。幾層にも連なった多重構造を持ち、現在でも未探索のエリアが多い事に加え、魔獣を含む危険な生物の住処となっている事から騎士団と冒険者による探索が続けられています。

<イレイザー帝国>

■概要

翼族戦争後、弱体化した政府に対して所謂ガストン派と呼ばれる派閥が武装蜂起、グラフォス地方を拠点に独立を宣言しました。UNITYにこの反乱を止める力は残されておらず、独立を黙認。こうして成立したのがイレイザー帝国となります。地上軍の兵器開発局もこの独立に一枚噛んでおり、イレイザー帝国の独立成立後は開発拠点を帝都へと移しています。皇帝は世襲制ではなく、軍官民の代表で構成された議会で後継者が選ばれる制度となっています。

帝都

惑星ルーア ラージュスト大陸 ゼファー

建国

総暦2173年

滅亡

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(98%)、ダルク(2%)

<ルーン王国>

■概要

イレイザー帝国の基盤が元UNITY地上軍だったこともあり、ガストン派の中でも元宇宙軍だった者への風当たりは、自然と強くなっていました。また、ウィザード計画が宇宙軍主導で進められていた事に対する不満も強く、両者の対立は如何ともし難い状況に陥っていたとも言われています。この事態に対し、ガストンは開発局に浮遊都市、及び浮遊要塞の開発、建造を命じ、完成したそれらの都市を元宇宙軍出身者に与え、帝国の同盟国として独立させました。こうして生まれたのがルーン王国です。ルーン王国にはイレイザー帝国から一名の査察官が送られてきていますが、国政の監視と言うよりも両国の橋渡しの役割を担っています。軍事同盟「U.I.R」の一翼を担う国家として小国ではあるものの、強い影響力を持ちます。資源面において地上に国土を持つ国々に依存しており、これからの脱却を目的とした領土欲を持ちます。研究開発プラントの成果により食料面での自給率は、高い基準を保っています。

帝都

惑星ルーア 多重積層型浮遊都市ルーン

建国

総暦2175年

滅亡

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(85%)、グランツ(10%)、ダルク(5%)

■貴族制度

宇宙軍高官、及び建国に協力した商人を大貴族とし、後に大貴族から任命された者達を小貴族としています。国王は大貴族の中から選出され、小貴族は王位継承権を持ちません。しかし、血筋が絶えるなどして大貴族に欠員が生じた場合には、小貴族の中で最も有力な者が大貴族に格上げされる制度があります。

■建国王ガストン=イレイザー

UNITY地上軍の三等陸将だった男。人望があり、部下からの信頼も厚かったとの評判です。翼族戦争後、弱体化した政府に対して彼を信望する派閥が武装蜂起、否応なしに皇帝として祭り上げられた彼は、渋々ながらも部下の期待に応じたと言われています。性格は極めて温厚、武力行使よりは穏便な手段を好み、その内政手腕もあり独立後の評価は極めて良好です。

■議会

軍官民の代表から構成される議会在議政を行う一院制。代表者の選出方法は規定されておらず、各部に委ねられています。民間の代表者については有権者による選挙によって選出され、それ以外については基本的に有力者が代表の立場を勤めています。議席数は各部3席ずつの合計9席。

■議会

貴族院、民議院という二つの議会を持ちます。貴族院は大貴族の代表者で作られ、選挙は行われません。民議院は民衆、小貴族から選出され、2年に一度選挙が行われ、選挙権は15歳以上の全ての民に平等に付与されています。王位継承権の序列は貴族院にて随時見直し、検討が行われています。平時における行政、立法の中心は民議院が担い、国王、貴族院はこれの承認を行います。戦時には国王、貴族院が中心となり、民議院は民衆の人心掌握を主とするようになります。

■紅の騎士団

赤く塗装されたMWを操るルーン王国の精鋭部隊。人数は少ないですが最新鋭機を優先的に配備され、高い練度を誇ります。

■主要都市

多重積層型浮遊都市「ルーン」

ルーン王国の王都としてイレイザー帝国が建造した多重積層型浮遊都市。旧UNITYが開発した高高度プラットフォーム「陽光」の技術が応用されています。工業地区、農業地区、商業地区、居住地区といった多種多様な施設を内部に持ちます。

王立研究開発プラント「フォレムガーデン」

フォレムガーデンは独立後に建造された初の自国製空中都市。規模こそ小さいもののMWを含む各種兵器の製造施設や農業施設を備え、王国にとってはとても重要な施設となっています。ルーン王国で消費される食料品の大半が、この施設によって賄われています。

浮遊要塞「ハイランド」、「スカイランド」、「エアリアル」

安定した物資の補給が見込めない事から光学兵器の多用や無人化が行われており、無補給でも半永久的に稼働できるように設計されています。これらの要塞を発注したガストンの心意は、何時暴発するともしれぬイレイザー帝国内の過激派に対する抑止力としての効果を期待していたと言われています。

<ノーマレーン連邦>

■概要

イレイザー帝国と同じく、元UNITY地上軍を中核とした国家。宇宙軍の者も数多く居たイレイザーとは違い、極端に偏った思想の者が多いのが特徴です。一例としてウィザードや異種族に対する差別があげられ、特にウィザードやダルクに対しては敵対心すら抱いており、人間としては認めていません。人類の古き栄光にしがみ付き、人類至上主義を提唱しています。失業者対策として始められた羽狩り制度は、大いに波紋を呼ぶこととなりました。

■羽狩り制度

翼族狩りを目的に活動するハンター的一种。ノーマレーン連邦では翼族(ウィザードや異種族を含む)を仕留めた者に報奨金を出しており、多額の報酬を得るためにチームを組む者達もいます。職を失った傭兵崩れが多く、粗暴も評判も相当に悪いものとなっています。ノーマレーン連邦に属する全ての国家で施行されている訳では無く、国内に多数の異種族を抱えるフェルムナント共和国やシアア王国は、同制度に対して難色を示しています。

－キルシュ公国－

■概要

UNITY地上軍の最大勢力を誇っていたキルシュ派が武装蜂起し、独立を宣言した国家。翼族戦争時の主戦場だった地域にあり、国民の大半は翼族によって何らかの大切な物を失っています。その為、翼族や彼らの持つ人知を超えた力に対して、激しい憎悪を抱いています。その国民感情は羽狩り制度を生む切っ掛けとなり、魔族戦争へ魔軍側として介入する事に異論はありませんでした。

王都
惑星ルーア ラージェスト大陸 セニア

建国
総歴2173年

滅亡
－

言語
トゥルー語

種族構成
ニュートラル(100%)

■国営鉄道

王都と周辺都市を結ぶ比較的小規模な鉄道。国民の足として重宝されていますが、戦時には装甲列車が走行する他、戦力の迅速な展開に用いられる事になります。

－ヘルマー騎士団領－

■概要

ノーマレーン連邦成立直後にキルシュ公国から分離独立した小国。キルシュ派に属する元UNITY地上軍の勢力ではありませんが、羽狩り制度を始めとするノーマレーン連邦の対異種族政策に危惧を覚え、ヘルマー＝グレイ率いるキルシュ公国第三騎士団は、公国からの独立を宣言しました。名目としては規律の乱れていた羽狩り達の取り締まりと、国内の治安維持としているのに加え、有力者の後押しもあって独立はすんなりと成立しました。しかし、その存在を疎ましく思ったキルシュ公国の手によって肅清され、人類最初の魔軍による犠牲者となってしまいました。

王都
惑星ルーア ラージェスト大陸 ラファン

建国
総歴2173年

滅亡
総歴2175年

言語
トゥルー語

種族構成
ニュートラル(100%)

－ファリド教国－

■概要

ファリド教を国教とし、教皇が統治を担う宗教国家。異種族の浄化による人類社会の正常化を訴え、特にダルクやウィザードに対する激しい弾圧を行っています。ノーマレーン連邦の定めた羽狩り制度についても積極的に奨励し、自国内にも異種族狩りを専門とする特殊部隊を抱えています。

皇都
惑星ルーア ラージェスト大陸 ヘレニカ

建国
総歴2173年

滅亡
－

言語
トゥルー語

種族構成
ニュートラル(100%)

－ガルメイファン公国－

■概要

UNITY地上軍のガルメイファン派がキルシュ派の武装蜂起に呼応する形で独立を宣言した国家。諜報部に属していた事から他国程の軍事力を保持してはいないものの、作員の養成に力を入れており、世界各国へと派遣しています。漆黒の鎌と呼ばれる彼らは諜報、破壊活動、要人の暗殺を専門とした、特殊部隊として知られています。キルシュ公国に従順な様に見せかけていますが、ノーマレーン連邦の盟主としての地位を欲し、その機会を窺っています。

王都
惑星ルーア ラージェスト大陸 ホルン

建国
総歴2173年

滅亡
－

言語
トゥルー語

種族構成
ニュートラル(100%)

■漆黒の鎌

元UNITYの諜報部を母体とした特殊部隊。諜報、破壊活動、要人の暗殺を得意とし、敵地に潜入して任務を全うするという性質上、身分を問わず能力の高い者が集っています。敵味方を問わず、各国に作員が潜伏し、その情報は連絡員を通して国へと届けられます。現在、国内が国王を中心とする公王派とロードレザーク卿を中心とする貴族派、そして農民などを中心とする平民派による内部紛争が発生している事から、漆黒の鎌も三派に分裂している状況にあります。

■公王派

公王や利益を貪る比較的高い地位にある貴族達で構成される派閥。他種族については否定的な見解を示しており、比較的保守的な立場にありますが、旗色が悪くなり始めたのを受け、キルシュ公国との関係を強め始めています。資金力、軍事力においては他派を圧倒し、キルシュ公国から提供された魔物の力によって更なる戦力を手に入れています。

■貴族派

他種族や歴史について深い知識を持つ知識人を中心に構成される派閥。それほど高くない地位にある貴族や学者などが内訳の多くを占めています。故に最もリベラルな立場を取り、貴族の地位を保ちつつ平民の地位向上を目指す他、他種族、翼族に対して極めて寛容であり、羽狩り制度に対しても否定的な立場を取っています。主な指導者はロード＝レザーク卿など。

■平民派

平民の地位向上、王政の廃止を目指している派閥。農民など地位の低い者達で構成され、その地盤は極めて脆弱です。翼族戦争で家族を失った者が多いのに加え、魔力に対する恐怖心も強い事から他種族に対しての考えは公王派に近く、否定的な立場を取っています。

－フェルムナント共和国－

翼族戦争後、フェルムナント地方を自治区として統治する事を宣言したロディオ市議会が、ノーマレーン連邦の成立に便乗して独立した国家。その背景にはキルシュ公国の軍事力を用いた恫喝があったとも言われていますが、真偽は定かではありません。保有する軍事力は翼族戦争時に編成された民兵組織を母体としていますが、UNITYの誇る工業地帯でもあった同地方は、戦争後も比較的高い技術レベルを維持しており、小銃や火砲などと言った銃火器を多数配備する事に成功しています。国内にはUNITY時代から居住していた異種族が多く、羽狩り制度に関しては施行しない考えを示しており、羽狩りの国内への入国を制限しています。国の政治は50人の議員で構成されたロディオ市議会が担い、議員は3年に一度の選挙で選出される事となっています。

■概要

首都

惑星ルーア ラージェスト大陸 ロディオン

建国

総歴2173年

滅亡

－

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(65%)、グランツ(12%)、アーノン(10%)、アルマチュア(8%)、その他(5%)

■国営鉄道

ロディオン、コールノード、ザナッファーの三都市を結ぶ鉄道。途中駅に停車しない急行と各駅停車で運用され、線路の多くが複線となっています。列車は非武装であり、装甲列車の類も持ち合わせていませんが、長大な射程を誇る二台の列車砲を所持しています。

－シア王国－

■概要

UNITY地上軍のエドワード派が旧エリア王国の王族の末裔を抱き込んで独立を果たした国家。ノーマレーン連邦内では最も魔力や異種族に対して理解が深く、翼族を憎みはしていますが、羽狩り制度に対しては断固拒否の姿勢を表明しています。国内にはアカデミーの支部や魔導を研究する王立魔導学院があり、南東諸国に位置するナハトディナ共和国とは密接な協力関係にあります。陸路はキルシュ公国が封鎖している為、異種族やアカデミーの関係者が出入りする際は、ナハトディナ共和国から出ている定期船に乗る必要があります。

王都

惑星ルーア ラージェスト大陸 ルヴィア

建国

総歴2173年

滅亡

－

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(78%)、エルフィス(14%)、グランツ(5%)、ダルク(2%)、その他(1%)

－モーン共和国－

■概要

フェルムナント共和国とガルメイファン公国に挟まれる形で小さな領土を持つ国家。幾つかの漁村と鉱山都市が団結して作った国で各都市の代表から構成される議会が政治を行っています。地理的關係により仕方なくノーマレーン連邦に属してはいますが、羽狩り制度については乗り気では無く、積極的に施行されてはいません。UNITY地上軍を母体とした他国に比べると軍事力が圧倒的に不足してはいますが、地元出身の傭兵や異種族の自警団がその不足分を補っています。

首都

惑星ルーア ラージェスト大陸 ルーモス

建国

総歴2173年

滅亡

総暦2180年

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(90%)、グランツ(5%)、アーノン(4%)、その他(1%)

<南東諸国領>

■概要

中央から遠く離れたこの地では軍部の小派閥や、力を持った商人を中心とした国家が多数誕生しました。これらは他の国に比べれば取るに足らない国力しかもってはいませんが、それ故に互いに連携することで外敵に備えようとする動きが盛んです。

－ハイアード王国－

■概要

騎士の国として有名な南東諸国の一つ。旧ルーシェン王国の流れを組む王国で、UNITY宇宙軍の小派閥や地元商人の協力の下、残影の民に属するエルフィスを中心となって建国しました。国内にはルーシェン王国の騎士だった家系が多く、攻守に優れた剣技を生み出し、優秀な剣士を多く輩出しています。現国王であるザードは賢王と呼ばれ、彼の善政の下、国民たちは平和な暮らしを送っています。

王都

惑星ルーア ラージュスト大陸 ローレリクス

建国

総歴2174年

滅亡

言語

トゥルー語、下位ルーシェン語、上位ルーシェン語

種族構成

ニュートラル(60%)、エルフィス(30%)、ダルク(5%)、その他(5%)

－フォーサリア王国－

■概要

剣の国として有名な南東諸国の一つ。UNITY地上軍の小派閥が独立して誕生した王国で、生き残るために仕方なく他の南東諸国と協力しています。南東諸国一の広大な領地を持ちますが、その実情は農地として適さない荒れ果てた土地が多く、豊かさとは程遠い国でもあります。火器の類こそ失ったものの、旧軍を母体とした強力な軍事力を持つ事から、周辺諸国への侵攻の機会を虎視眈々と狙っています。

王都

惑星ルーア ラージュスト大陸 イシュリア

建国

総歴2174年

滅亡

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(95%)、その他(5%)

－リレーデル公国－

■概要

弓兵の国として有名な南東諸国の一つ。地元の商人が他種族と協議を重ね、旧ルーシェン王国で公爵位を持っていたグランツを国王とする事を決定した為、公国として独立した経緯を持ちます。国土の大半は山岳と森林で覆われ、鉱物資源が豊富に産出される鉱山都市を数多く持ちます。保有する戦力はUNITYの元軍人と各種族の傭兵で構成され、数は少ないものの、激戦を潜り抜けてきた練度の高さは他国に引けを取りません。失った銃火器を弓の鍛練によって補い、数多くの名手を抱える事から弓兵の国と呼ばれるようになりました。

王都

惑星ルーア ラージュスト大陸 リストレス

建国

総歴2174年

滅亡

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(70%)、ダルク(11%)、グランツ(8%)、アーノン(4%)、エルフィス(3%)、ロイロイ(2%)、その他(2%)

－フォレット王国－

■概要

騎兵の国として有名な南東諸国の一つ。旧ルーシェン王国の王族一派をUNITY地上軍の小派閥が担ぎ上げて独立した経緯を持ちます。UNITY地上軍を中核として成立した国家ではありませんが、この方面に展開していた部隊は地元で根付く他種族と密接な繋がりがあった事から、ノーマレーン連邦のような極端な思想が発生しなかったものと思われます。馬やフィアート等の騎乗動物の産地として栄えていたことから、騎兵を中核とした戦力を持つようになりました。その中でも、国内の有力種族の代表者で構成された六將軍と呼ばれる勇猛な騎士は国外にもその名が知れ渡っています。国土の大半は平原で肥沃な大地に恵まれています。

王都

惑星ルーア ラージュスト大陸 レナス

建国

総歴2174年

滅亡

言語

トゥルー語、下位ルーシェン語

種族構成

ニュートラル(38%)、エルフィス(22%)、アルマチュア(20%)、グランツ(13%)、ダルク(5%)、その他(2%)

－イセネル共和国－

■概要

傭兵の国として有名な南東諸国の一つ。UNITYのイセネル区議会が翼族戦争後に職を失った傭兵達を抱き込み、独立を果たしました。多種多様な種族を抱え、国民の投票によって選出された各種族の代表者からなる議会が国政を担っています。議会は30人程の議員から構成され、議長はマリーの市長も兼任しています。国民の大半が傭兵の為、自然と彼らの発言力は強くなる傾向にあります。また、マリーには傭兵協会の支部も置かれている事から、南東諸国で活動する多くの傭兵達が、この国を拠点として活動するようになりました。この国の異名もそういった事象に由来しています。

首都

惑星ルーア ラージュスト大陸 マリー

建国

総歴2174年

滅亡

言語

トゥルー語、下位ルーシェン語

種族構成

ニュートラル(35%)、アルマチュア(25%)、グランツ(20%)、ダルク(10%)、アーノン(5%)、その他(5%)

－ナハトディナ共和国－

■概要

知識の国として有名な南東諸国の一つ。元々はUNITYの学術都市だった場所を首都としており、同都市の知識層を中心として独立した経緯を持ちます。王都には南東諸国随一の蔵書量を誇る図書館の他、魔導の研究を担う王立魔導研究所が設立されています。位置的に近いシーア王国との結びつきが強く、交換留学生や駐在武官を通して密接な交流を行っています。南東諸国内では最も国土が狭く、保有する軍力も微々たるものです。

首都

惑星ルーア ラージュスト大陸 リュヴェル

建国

総歴2174年

滅亡

言語

トゥルー語

種族構成

ニュートラル(60%)、ダルク(15%)、エルフィス(12%)、グランツ(10%)、ロイロイ(2%)、その他(1%)

年表

総暦2006年

三菱重工、山崎重工共にパワードスーツの試作型を開発。
松山電器も他社に先駆けて評価型の発表を行うなど、開発競争は激化していく。
一方、アメリカを中心としたNATO勢力、並びにロシア、中国は独自のパワードスーツの開発を進める。

総暦2015年

国際連合により火星テラフォーミング計画が提唱される。
中華人民共和国(以下中国)は独自の路線を主張し、計画に参加しない事を宣言。
アフリカ諸国も消極的協力を申し出るに留まる。

総暦2016年

中国、北朝鮮による宣戦布告を伴わない台湾、韓国への侵略戦争が勃発。
国際連合の非難に対し、中国は国際連合より脱退。
火星の主権を巡り揉めていた国際連合は中国に対する有効な対策を打ち出せぬまま、
悪戯に戦火の拡大を許す形となってしまう。

総暦2017年

中国軍がモンゴル、中東、東南アジアへと侵攻を開始。
ロシアがアメリカとの共同戦線構築を発表。
イギリスが支援を打ち出す中、EU諸国は中立の立場を維持。

総暦2018年

北米大陸、及びユーラシア大陸東部消失。
混乱の広がる中、EU諸国は突如としてイギリスへの宣戦を布告。
首脳部を欠いたアメリカ、中国が戦争から撤退する中、
露英日 対 EU諸国という奇妙な戦争が開始される事となる。
この事態に対し、日本国内では戦争に反対するデモ活動が頻発するようになる。

総暦2019年

戦争による地球環境の悪化に伴い、火星のテラフォーミング計画が実行に移される。
火星のプラットフォームとして衛星軌道にステーション「IZUMI」が設置される。
建造は国際連合の支援の下、三菱重工と植草技研が担当。

総暦2020年

ロシア、及びフランス所属の戦略潜水艦による核攻撃が開始される。

総暦2021年

第三次世界大戦終結。
この大戦による戦勝国は存在せず。
残されたのは荒れ果て汚染された大地と国を失った難民、散発的に戦闘の続く紛争地帯だった。

総暦2022年

旧アメリカ系企業を統合したアーアメント・システムズと旧欧州系企業を統合したスイーブ・インダストリーが設立される。

総暦2040年

火星のテラフォーミングを完了。
この頃より火星をセカンドアースと呼称し始める。

ステーション「IZUMI」の老朽化に伴い、改築が行われる。
その後、「IZUMI」は「HINATA」と改名される。

総暦2042年

地球外にその生活圏を広げた人類を統治すべく世界連合が設立される。
既存の国家を解体し、統一国家樹立への道を歩み始める。
同時に外星系への移民計画を発表し、各企業に移民船の開発を依頼。

総暦2043年

国家統一政策、及び外星系への移住計画に反発する一部勢力が武装蜂起。
連合軍との武力衝突に発展する。

総暦2044年

三菱重工が新たな兵器体系となるMW(Mobile Weapon)を生み出す。
連合軍による武装勢力の掃討作戦に投入され、実戦データの収集が開始される。

総暦2045年

地球で環境汚染による被害が拡大。
セカンドアースへの移住が始まる。

総暦2051年

連合首脳部が地球の事実上の放棄を決定。
連合軍の段階的撤退が開始される。

総暦2055年

世界連合がセカンドアースへの全行政機能の移転を完了。
軍事用軌道衛星による宙域封鎖を開始。
同時に国際連合がその役目を終え、解体される。

総暦2066年

コース社が星系間巡航船の実用化に成功。
世界連合の移民計画実行に向けて量産を図る。

総暦2074年

外星系への移民計画がスタートする。
数多くの移民船団が新たな居住地を求めて旅立つ。

総暦2085年

移民船団を狙った海賊行為が頻発し始める。
世界連合宇宙軍が創設され、宇宙海賊(以下宙賊)対策を開始する。

総暦2107年

移民船団がシエン星系 惑星ルーアに降り立つ。

総暦2118年

地球圏で宙賊の活動が活発化し始める。
それに伴い世界連合が宇宙軍の強化に取り組み始める。

総暦2119年

第二次移民船団が各星系に到達。
地球圏の状況の変化もあり、以後の移民計画が凍結される。
また第二次移民船団で移住した者の中には偏った思想の持ち主も多く、
それによる社会問題が多発する事となる。

総暦2120年

宙賊対策によって予算が圧迫され、世界連合が外星系への支援を打ち切る。
同時に第三次を最期とした移民計画の打ち切りが決定される。

総暦2123年

支援を打ち切られた各星系が独立。
UNITYやフェイミール星系統合体(以下統合体)といった多数の新国家が誕生する。

総暦2145年

フェイミール星系統合体が軍事力の強化に着手し始める。
メディアに公開された独自開発の多脚型MW「エリミター01」が話題を集める。

総暦2147年

UNITY、バックカード公国、カルド連邦がイセリア同盟を結ぶ。
不足資源の相互援助や人材交流を建前としているが、
実際には脅威を増すフェイミール星系統合体を意識した軍事同盟となっている。
同年、UNITYにてクレス=ティルト二等技師長（後に高級技師長）の提案により魔力の研究が開始される。

総暦2150年

UNITY、フェイミール星系統合体、カルド連邦の三国によるアルクイリア星系への入植を開始。

総暦2151年

フェイミール星系統合体にて劣悪な居住環境が問題となり始める。

総暦2152年

UNITYの調査団がアルクイリア星系にて新資源を発見。

総暦2153年

アルクイリア星系にてフェイミール星系統合体とカルド連邦の間で駐屯部隊同士の小競り合いが発生。
イセリア同盟諸国は警戒を強め、配備兵力の拡充を進める。

総暦2154年

フェイミール星系統合体が周辺星域へと侵攻を開始。
これに対しイセリア同盟は同盟憲章に則って宣戦を布告、星間戦争が勃発した。
宙賊対策に追われていた世界連合は中立を宣言し、戦争への不干渉を表明。
アルクイリア星系に駐屯していたイセリア同盟軍は初戦で敗走し、
同星系における拠点を喪失。

総暦2169年

10.15

アルヴエル戦役が終結。

総暦2170年

07.04

ユリエル戦役が終結。

09.28

星間戦争が終結すると同時に翼族戦争が勃発する。

総暦2171年

02.25

UNITYによる宙域封鎖計画が始動。

04.19

UNITYの首都「セレスティナ」が陥落。

総暦2172年

01.03

UNITYがセレスティナ奪還作戦を実施。
ウィザードが初めて実戦に投入されたが、
甚大な被害を出すと共に作戦は失敗し、ウィザードの精神面での不安定さが確認された。

03.02

UNITYの重要拠点「アンダーエリア・ロツソ」が壊滅。

06.21

UNITYの重要拠点「アンダーエリア・ムル」が壊滅。

08.10

UNITYの重要拠点「アンダーエリア・インペリス」が壊滅。

10.01

魔獣「レクスファルガ」出現。
UNITYの重要拠点「ザウスティース」が一夜にして壊滅。

12.05

UNITYがウィザード部隊を中核としたレクスファルガ討伐作戦を実施。
他種族の協力を受けたこの作戦は多大な犠牲を払いつつも、
レクスファルガの持つ力の多くを奪い、長剣型の魔導器に封印する事に成功。
UNITYは現段階での完全消滅は望めないとし、封印を持って作戦完了とした。

総暦2173年

03.25

翼族による「アンダーエリア・アルメア」への大規模な侵攻が開始されるが、
UNITY宇宙軍を中核とした迎撃部隊の決死の抵抗により防衛には成功する。

10.28

戦力を立て直した翼族が再度「アンダーエリア・アルメア」へと侵攻を開始。
三週間にも及ぶ激戦の結果、多くの死傷者を出しながらも、
救援に駆け付けたエルフィスやグランツを始めとする他種族の活躍により防衛には成功する。

11.23

UNITYと翼族の間にて休戦条約が締結され、翼族戦争が終結。

12.25

ノーマレーン連邦が独立。

12.30

イレイザー帝国が独立。

総暦2174年

01.04

ノーマレーン連邦内でセカンド能力者が出現。

01.12

ティア政府が独立。

01.14

ネイア政府が独立。

02.01

ノーマレーン連邦によってセカンド能力者の隔離、廃絶運動が始まる。
同時に覚醒者の保護を目的とした結社「セカンド」が組織される。

02.20

ソフィ帝国が独立。

02.21

UNITY解体。

02.28

ラーナダルク王国が誕生。

03.03

南東諸国領が誕生。

総暦2175年

02.10

ノーマレーン連邦による結社「セカンド」殲滅作戦が開始される。

02.13

ノーマレーン連邦によって結社「セカンド」壊滅。
以後、セカンド能力者は確認されていない。

06.01

ルーン王国が誕生。

07.05

イレイザー帝国とルーン王国による軍事同盟「U.I.R(the Union of Iraser with Rune)」が結成される。

11.24

ヘルマー騎士団領にて新種の生物が出現。
同時にハーデス=エクスデスによる声明が発表され、
魔軍という存在が認知される。

11.26

ラーナダルク王国にて魔導騎士団が結成される。

11.30

ラーナダルク王国が魔軍、及び彼らに加担する勢力に対する宣戦を布告し、
魔軍戦争が勃発する。

総暦2176年

01.05

ラーナダルク王国にて第八騎士団が結成される。

03.07

ラーナダルク王国にて魔導兵団が結成される。

Scenario Section

シナリオセクション

忘れられた帰還者

<シナリオ概要>

プレイヤー人数

3~5人

時間

5~6時間

シナリオランク

D

シナリオの主な舞台

ラーナダルク王国 ティム地方 マヴァダ

<シナリオ背景>

時は総暦2176年。

始まりは一つの隕石だった。

舞台は北の玄関と呼ばれる中継都市マヴァダ。

ちらちらと舞い散る雪が冬の訪れを告げるこの町からそう遠くない地点にそれは落下した。

程なくして異常量の魔力が観測されると共に、

町の駐屯部隊にはアンデッドの目撃情報が相次いで寄せられるようになった。

駐屯部隊は町の守りを固めると共に、周辺地域に点在する村々を守備する為の余剰戦力の捻出に忙殺される事になった。

このような状況下で事件の解決に向けた行動を起こせる訳もなく、

駐屯部隊は冒険者ギルドへと事件の解決を依頼するのだった…。

<PCについて>

マヴァダを拠点に活動する冒険者、又は傭兵となります。

初めから行動を共にしていても良いですし、仲間となる場面を演出しても良いでしょう。

また、このシナリオにはハンドアウトを用いた導入もサポートされています。

ハンドアウトを使用する場合のPCについては、ハンドアウトの記載内容に従う事となります。

<ハンドアウト>

PC1	派遣騎士	推奨サンプルキャラクター	王国の騎士
貴方はラーナダルク王国 第八騎士団に属する騎士の一人だ。 平民を中心に構成され、何かと雑用を任せられる第八騎士団に新たな任務が下った。 アンデッド騒ぎの対応に忙殺されるマヴァダ駐屯部隊の支援。 割とまともな今回の任務に派遣される事になった貴方は幾人かの同僚と共に任地へと旅立った…。			
PC2	うだつが上がらない一般兵	推奨サンプルキャラクター	駆け出し冒険者
貴方はマヴァダ駐屯部隊に属する兵士の一人だ。 日々を街道の見回りや町の警備に費やし、少ない日銭を稼ぐのが貴方の仕事だ。 比較的王都から離れたこの地において、駐屯部隊の仕事はそれ程多くは無い。 それが隕石が墜落してからと言うもの、アンデッド騒ぎで満足に眠れない日々が続くようになった。 そんな最中に魔物の目撃情報までもが飛び出し、夜勤明けだと言うのに隊商からの聞き取りに駆り出される始末。 果たして元の平凡な日々に戻れる日は来るのか…。			
PC3	非常勤魔術士	推奨サンプルキャラクター	残影の魔術士
貴方はアカデミーに雇われている魔術士の一人だ。 完全に所属している訳では無く、臨時職員というアルバイトのような立場でだ。 ちょっとした研究の手伝いや雑務をこなすだけで宿には困らないのだから楽な仕事と言えるだろう。 いや…言える筈だった。 それが隕石の墜落と同時に空気中の魔力濃度に変化が生じたらしく、 臨時職員も含めて魔力量の定点観測に駆り出される始末。 更には駐屯部隊への協力要請まで入り、アカデミーは戦場と化していた…。			
PC4	雇われ傭兵	推奨サンプルキャラクター	身軽な砲兵
貴方は傭兵協会に属する傭兵の一人だ。 戦争が終結してからと言うもの仕事の減った貴方は、 魔獣退治や隊商の護衛をこなすことで生計を立てていた。 今回もセファートイからマヴァダへと移動する隊商の護衛を引き受け、 何事も無く仕事を終える予定だった。 それが隕石が落ちてくる、アンデッドには遭遇する、拳銃の果てに魔物の一団まで目撃する、 という出来事に見舞われながら、やっと目的地へと辿り着いたところだった…。			
PC5	流れの冒険者	推奨サンプルキャラクター	無し
世界を旅する貴方は最北に位置するセファートイからの帰路、たまたまマヴァダへと立ち寄った。 時を同じくして墜落した隕石と、それに続くアンデッド騒ぎ。 飯のタネになると思った貴方はもうしばらくこの町に居座る事にした…。			

<予備知識>

■マヴァダ

ティム地方とヘクトス地方、タルム地方を結ぶ街。北行きの列車がここで終着駅となっていることから北の玄関と言われています。中継都市という性質上、人の出入りは多く、比較的賑わっています。この街にはカジノがあり、ギルドやアカデミーなど各種施設も充実しています。比較的大きな都市であり、流通も整っていることから難度Dまでであれば比較的容易に入手することが出来ます。

■マヴァダ周辺の村々

北のウィンビル、ハーベスト、西のアルビル、ベニーウッド、東のアークロンドの計五つ。どれも数十～数百人規模の小さな村々です。その中で最も距離が近く、墜落地点にも近い村はウィンビル。そこから北にはリム山脈が広がり、ハーベストを經由してセファートイへと至ります。

■マヴァダ駐屯部隊

マヴァダを守備する部隊。ラーナダルク王国第四騎士団所属の部隊で騎士3名、兵士2,000名で構成されています。練度は並。これと言って強力な武器などは配備されていません。マヴァダの周囲には小さな村々が点在し、これらの警備も駐屯部隊が担っています。

<登場NPC>

ケルバー＝folk

年齢：40才 職業：第四騎士団所属の騎士。
一人称：私 三人称：貴方
備考：元UNITY宇宙軍所属の三等宙尉。
戦後、ラーナダルク王国に残り騎士となった。翼族戦争時、戦闘に巻き込まれて妻と子供を失っているが、翼族の、と言うよりも戦争による犠牲として捉えている。今でも、家族の写真を肌身離さず持ち歩いている。

フランカ

年齢：12才 職業：無し
一人称：私 三人称：貴方
備考：ウィンビルに住む少女。
翼族戦争で両親を失っており、現在は遠い親戚が面倒を見ている。普段は明るく振る舞っていたらしいが、翼族の絡む話になると嫌悪感を剥き出しにしていたらしい。

ジェフ

年齢：12才 職業：無し
一人称：俺 三人称：お前
備考：背が低く小太りの少年。
口は悪いが責任感があり、フランカとボールの事をいつも気にかけている。

ボール

年齢：12才 職業：無し
一人称：僕 三人称：(対等)君 (目上)貴方
備考：髪は肩ほどまであり、長身で細身の少年。
気が弱く、フランカとジェフの背後にいつも隠れているような小心者。

ヘルマン

年齢：36才 職業：羽狩り
一人称：俺 三人称：お前
備考：UNITY地上軍として翼族戦争に参戦していた元傭兵。
ウィザードの暴走によって戦友を失っており、力を持つ者を激しく憎悪している。戦後は羽狩りとなり、異種族狩りに精を出していた。今回、キルシュ公国からの依頼で、魔物を率いてカプセルを回収しにきた。

■リザードマンの集落

100人程度のリザードマンが生活している集落。戦いをそれほど好む民族ではなく、山で取れる作物等を収穫して生活しています。翼族戦争終了後に投降した翼族を保護している地域でもあります。

■位置関係

徒歩での移動に掛かる時間を下記に掲載します。

マヴァダー墜落地点：2時間程度
マヴァダーウィンビル：2時間程度
墜落地点ーウィンビル：30分程度
マヴァダーリザードマンの集落：3時間程度
墜落地点ーリザードマンの集落：1時間程度
ウィンビルーリザードマンの集落：30分程度

■第八騎士団

ラーナダルク王国に属する騎士団の一つ。戦闘経験の無い民間人を中心に構成され、人員は多いものの練度はそれほど高くはありません。他騎士団の補助的役割を担う為に編成され、基本的には雑用係として各地を転々としてます。少数ながら元傭兵や従軍経験のある者も混じっており、そういった者には危険度の高い任務が優先的に与えられる傾向にあります。

騎士ジョン

年齢：24才 職業：第八騎士団所属の騎士
一人称：僕 三人称：貴方
備考：翼族戦争で職を失い、第八騎士団に志願。大卒の為、それなりに頭は良い。練度は低く、戦力としての期待値は低い。

騎士アンディ

年齢：26才 職業：第八騎士団所属の騎士
一人称：(対等)俺 (目上)私 三人称：(対等)君 (目上)貴方
備考：家族を養う為に工場の工員から給料の良い第八騎士団に転職。腕っ節は強いが、戦闘経験は少ない。練度は低く、戦力としての期待値は低い。

サム

年齢：22才 職業：アカデミー正規職員
一人称：(対等)俺 (目上)自分 三人称：(対等)お前 (目上)貴方
備考：アカデミーで資料の作成や整理を行う正規職員。魔術は扱えず、ただの事務員。戦闘力も皆無である。仕事に対しては意外と真面目。

ヘンリックセン

年齢：50才 職業：アカデミー非正規職員
一人称：俺 三人称：お前さん
備考：アカデミーの守衛の一人。護衛として定点観測に同行している。武器は使い込まれたライフル。

<シナリオ>

- 導入 -

舞台：マヴァダ

時刻：昼頃

二日前の隕石騒ぎでの避難誘導の仕事以来、目立った仕事も無く、暇を持て余していたPC達。そんなある日、傭兵協会と冒険者ギルドでは、掲示板に新しい依頼書が二つ張り出されます。依頼元はどちらもマヴァダの駐屯部隊隊長ケルバー＝フォルク。一つは最近のアンデッド騒ぎの原因調査、解決。

報酬は一人当たり10,000レアル。最近の騒動は隕石の墜落以来発生しており、隕石に何らかの原因があるのではないかと伝えられる。もう一つは墜落地点近郊で目撃された魔物の討伐。

報酬は一人当たり2,000レアル。もし、詳しい話を聞くのであれば、魔物はマヴァダとセファートイの間を行き来している隊商が発見した、という事。

現在のところこれといって被害はでていないが、放置しておくのは危険と判断し早急に討伐する事にした、という事。あくまで隊商の話に基づいた情報であるため、敵戦力については曖昧な部分が多い、という事。

墜落地点から程近い山の中にはリザードマンの集落があり、困ったことがあれば力になってくれるであろう事などを聞く事、或いは知る事が出来る。

またリザードマンの集落には翼族も居住しており、魔物の狙いが彼らであることも考えられると伝えられる。ケルバーは「個人的な感情を述べると、確かに翼族は許しがたい。だが、もう戦争は終わったのだ」と述べます。

■備考

墜落地点はただの平野だった。墜落地点の近くには小さな農村（ウィンビル）がある。

魔物が発見されたのは昨日の昼。魔物が発見された場所は墜落地点の近郊。数は濃霧で定かではないが、20体弱だった。黒いシルエットのような魔物が十数体と、犬のような魔物が2体確認されている。

もし、PC達が依頼を受けたい事を選択した場合、数時間が経過した事とし、ウィンビルの村長からの依頼として、フランカの捜索依頼を追加されたものとしてください。描写としては、村人らしい若い青年が息を切らせたで駆け込んでくる感じでしょうか。報酬は一人当たり3,000レアル。概要としては村の少女が行方不明となったので探してほしい、というものでこの依頼も受けたいのであれば、PC達は自由気ままな日々を送ったとしてセッションを終了して構わないでしょう。その場合、金銭的な報酬は一切もらえず、経験値はそんなPCであれば10点程度で良いのではないのでしょうか。

- 調査(アンデッド事件解決) -

町でアンデッドの発生について調べるのであれば下記の事が判明する。GMが必要に応じて知識判定を行ってください。もし、墜落現場へと赴くのであれば調査(魔物討伐)の項を参照する事。

■聞き取り

アンデッドは隕石の墜落現場を中心として発生している。墜落現場近辺で魔物以外の怪しい人影は目撃されていない。アカデミーの調査団が墜落現場から帰ってきたらしい。

■文献調査

アンデッドが発生する際には、自然量を遙かに超える魔力濃度が検出される事が多い。魔力の発生源としては自然生成された巨大な魔法石や、幻獣「マテリアルインセクト」の存在が考えられる。魔法石を砕く、或いはマテリアルインセクトの生命活動を止める事によって、自然と魔力濃度は低まり、アンデッドは自然消滅する事が確認されている。その他の要因としては力を持った魔術士や魔導士によって仮初の生命を与えられた場合があり、その場合は術者を殺してもアンデッドは消滅しない為、発生した全てのアンデッドを物理的に排除する必要がある。

■アカデミー関係者からの聞き取り

墜落現場の中心地には行ってないが、周辺にて魔力濃度を調査して帰ってきた。結果としては自然では考えられない濃度であり、今回のアンデッド騒ぎの原因はこれであると考えられる。帰る際に村の子供と思わしき人影を見掛けた。ゾンビと比べて動きが俊敏だったように見えたのと、背丈が小さかった事から子供と判断した。しかし、このような危険な場所に子供がいるとは考えられず、濃霧の影響による見間違いの可能性もある。

もし、村に調査に行くのであれば、子供が行方不明になっている事が発覚し、一緒に墜落現場へと赴いた二人の少年から話を聞くことが出来ます。

■少年からの聞き取り

行方不明の少女の名前はフランカ(愛称はフラン)。何が落ちてきたのか気になって墜落現場へと向かった。墜落してきたのは隕石ではなく、何かの機械。何かないかと探した結果、半ば土に埋もれたカプセルを見つけ、宝物だと思った少年達はそれを持って帰ってきた。ところが、村の近くで魔物を発見し、三方に散って命辛々逃げ出した。少年達は魔物達を出来る限り引き付けようと投石したりして挑発し、フランカにはカプセルを持たせて先に逃がしたが、何時まで経っても戻って来ず、魔物も何処かへ消え失せていた。大人達に相談したが、村の警備隊は人手が足りず、村をアンデッドから守るので精一杯の状況。フランカの行方は探せず、大人達は絶望的だと判断している。

- 調査(魔物討伐) -

墜落現場近郊には濃霧が立ち込め、視界は悪い。魔力視認が行える者や、魔力を扱える者であれば周囲の異常な魔力濃度を検知できる。濃密な魔力濃度の中に居ては魔力の発生源を特定する事は出来ない。周囲には生者を求めて彷徨うアンデッド達を確認する事が出来る。アンデッド達を避けつつ調査を行う事は可能。

■周辺調査

野外、或いは盗賊技能を用いた知覚判定を行う事によって、ゾンビとは違う複数の足跡を発見出来ます。足跡は墜落地点へと向かうものと、ウィンビル方面へと向かうもの、リザードマンの集落方面へと向かうものの三種がある。この時、ウィンビル方面へと向かうのであれば、「調査(アンデッド事件解決)」に記載された「少年からの聞き取り」へと繋がる。

■墜落地点の調査

墜落地点には小規模なクレーターが出来ている。そこには燃え尽き、激しく損傷した何かの部品と、それに隠れるように巨大な乳白色の魔法石が埋まっている。魔法石は比較的大きな残骸に隠れており、その残骸を除去するか、-20%の知覚判定、或いは魔導判定を行う事によって発見できる。魔法石は時間を掛けて攻撃を加える事で破壊可能。野外、或いは盗賊技能を用いた知覚判定を行うのであれば、この場にはゾンビとは異なる幾つかの足跡があり、そのうち三つは子供のものと思われる小ささ。また、何かか埋まっていたと思われるフットボールサイズの穴が開いており、小さな足跡はその場所を経由してウィンビル方面へと続いている事が判る。その他の足跡も墜落現場周辺を彷徨った後にウィンビル方面へと向かっていく。足跡を追っていくのであれば、ウィンビル近郊まで蛇行した後、唐突にリザードマンの集落方面へと進路を変更している。この時、ウィンビルへと向かうのであれば、「調査(アンデッド事件解決)」に記載された「少年からの聞き取り」へと繋がる。

■残骸

墜落地点に落ちている残骸について調査するのであれば、修正なしの知識判定(操縦技能、鍛冶技能でも可能)を行うことが出来る。成功すればその残骸がUNITYが打ち上げた人工衛星のものだと判明する。更に詳しく調査する場合は-20%の知識判定(操縦技能でも可能)を行い、成功すれば人工衛星に関する詳細が判明する。

■人工衛星

UNITYが50年以上も昔に打ち上げた鉱物探査衛星「きぼう」。外星系で発見された特異点を調査する為に派遣され、試料を採取した後に長い年月を経て帰還したものである。計画は地上軍主導で進められ、未知の鉱物資源が発見される事を期待していた。

- 追跡 -

リザードマンの集落へと向かう途中、前方から一人の少女が走ってくるのが見える。外見的特徴は髪はツーサイドアップで、白い質素な服を着ている。深く思いつめた表情でウィンビル方面へと向かっているが、PC達の姿を見掛けると助けを求めて立ち止まる。この少女がフランカで、ウィンビルで行方不明となっている少女である。

■フランカの話

黒尽くめの集団がリザードマンの集落を襲っている。
 集団の構成は男が1人と黒尽くめが15人、大きい黒い犬が2匹。
 急いで集落を助けてくれるようにPC達にお願いする。
 その様子はとても必至で悲痛な面持ちを浮かべている。
 PC達がウィンピルに帰る様に言うのであれば、
 帰り道にはアンデッドがいるから、同行した方が安全だと言い張る。

■リザードマンの集落

リザードマンの集落に近づくくと立ち上る煙や、血の匂いに気が付く。
 近付いていくと家々から火の手が上がり、
 大地に倒れ伏すリザードマン達と翼族、魔物の姿、
 そして、集落を取り囲む数体のブラックソルジャーと、
 一人の男の姿が目に入る。
 ブラックハウンドの姿は無く、
 ブラックソルジャーはリザードマンとの戦闘で大きく数を減らしている。
 男達は何かを探しているのか死体を漁っている。
 男の身なりは傭兵風で、部分鎧に小銃、腰には長剣を下げている。
 近付くのであれば、男達はPC達が気が付き、襲い掛かってくる。
 PC達が隠匿を宣言するのであれば、ルールに従って判定を行う。

- 戦闘 -

敵はヘルマンに加えてブラックソルジャーが3体。
 敵の隊形はヘルマンが後方、
 前方に槍を持ったブラックソルジャーが展開している。
 GMはPCの人数に応じてブラックソルジャーの数を増減させても良い。
 数を増やす場合、一体は火砲持ちとしてヘルマンと並んでいる。
 敵を全滅させれば戦闘は終了する。

- 結末 -

フランカが同行している場合は彼女が集落の外れへとPC達を導く。
 そこには古い坑道が落盤して出来たとと思われる裂け目があり、
 中を覗くと大量の黒い血を流して動かないブラックハウンドと、
 その下敷きとなっている人影が見える。
 細い手足に血に染まった白い衣服。
 降りていくのであれば、
 下敷きとなっていたのは一人の少女であり、既に息絶えている事、
 そして、その少女がフランカと同じ容姿をしている事が判る。

腕に掴まれた袋は岩に押しつぶされて、中身は大破している。
 彼女は魔物達がカプセルを追っている事に気が付き、
 村には持って帰れないと判断した。
 それをリザードマンの集落に持っていると思った理由については、
 親の仇である翼族達の事が頭にあった事は否定しない。
 集落で翼族の親子を見て決意が揺らぎ、
 カプセルを元の場所に戻そうと思って引き返した。
 その道中でブラックハウンドに見つかって襲われ、
 急に足元が崩れ去った所までは覚えていたが、
 気が付いたら村の近くで倒れていたと言う。
 男達が集落を襲い、先ほど見た親子が殺される光景を見てしまい、
 助けを呼ぶために夢中になって走っていたところでPC達を見つけた。
 全てを話し終えると彼女の姿は徐々に薄れていき、
 謝罪と感謝の言葉を述べて少女は消えていく。

■カプセルの中身

岩に潰され、カプセルは大破している。
 その為、中に何が入っていたのかは定かではない。
 詳しく調べるのであれば得体のしれない黒い石ころを見つけても良い。
 その石は光を反射せず、吸い込まれるほどに黒い。

■その後の展開

リザードマンの集落に行く前に墜落現場の魔法石を破壊しているのであれば、
 帰る頃には全てのアンデッド達が消えていく。
 マヴァダに戻り、
 全てを報告すれば一人当たり12,000レアルの報酬を得ることが出来る。
 この時、黒い石も共に渡すのであれば、20,000レアル得ることが出来る。

- 経験値 -

基本経験値

100

戦闘経験値

180 [ヘルマン(60) + ブラックソルジャー×3(120)]

ボーナス(ヘルマンを撃退)

500

ボーナス(魔法石を破壊)

500

ボーナス(黒い石を回収)

100

ヘルマン		総合: C(400)	戦闘: D	属性: 無
識別: ±0%	技能: 武術.D、野外.D、知識.E			
能力: 集. C	敏. B	知. C	覚. A	筋. B
耐久: 140	限界耐久: 35	精神: 50	魔力容量: 0	魔力: 0
展開: 0(0)	放出: 0(0)	持続: 0(0)	回避: +15%	甲: 18
戦闘スタイル: 傭兵流射撃術二型				精防: 4
特記: 秘められた素質				
言語: トゥルー語				
【攻撃】				
ロングソード	命: 60%	防: 70%	貫: +15%	射: 近接
	威: 6D10+11	耐久: 80	甲: 15	属: 無
ウェルナー小銃	命: 70%	防: 85%	貫: +40%	射: 3
(装弾数:6)	威: 5D10+27	耐久: 70	甲: 16	属: 無
【備考】				
傭兵流射撃術二型により乱戦時の味方誤射無効となります。				

<ハンドアウトを用いる場合のシナリオ>

－導入(PC1)－

舞台：王都セレーナ 第八騎士団詰所
時刻：墜落翌日の早朝
南東諸国領へ向かう輸送部隊の護衛を終えて戻ってきたPC1を団長が呼ぶ。告げられたのはマヴァダへの救援。団長は騎士団の縄張り争いに発展する事を憂慮して志願したと言いつつ、隕石が気になると告げる。「何か忘れてしていることがあるのではないか」、と。PC1の他に同僚の騎士2名と兵士50人が同行する。

－導入(PC2)－

舞台：マヴァダ 衛兵詰所
時刻：墜落翌日の昼
魔物を目撃したという隊商からの事情聴取を終え、詰所へと戻ってきた。同僚達は疲れの為に机に突っ伏し、中には死体のように寝ている者もいる。しばらくするとケルバーから呼び出しがかかる。何でも王都から増援がくるらしく、その案内役を任せられる事となった。

－導入(PC3)－

舞台：墜落地点近郊の街道
時刻：墜落翌日の昼
隕石墜落による衝撃波で木々は雑音倒され、街道は見るも無残に荒れ果てている。付近には異常な程に濃密な魔力が感じられ、濃霧の為に遠距離の視界も寛束ない。アカデミーの正規職員(非魔術士の事務員)と共に、定点観測を行っている最中。
-30%の魔力判定に成功すれば、魔力の発生源が墜落地点の中心にある事が判明する。失敗した場合は、濃すぎる魔力の流れが影響している事が判明する程度。周囲からはゾンビのものと思われるうめき声が響き、時折恐怖の為にサムは身震いする。データ収集を終え、帰ろうとする頃、視界の片隅に何か映る。
-20%の修正(魔術「ロングサイト」を用いるなど、遠距離を見通す能力があるならば修正はない)を受けた、知覚判定に成功したならば三人の子供である事が判る。髪はツーサイドアップで、白い質素な服を着た少女。背が低く、髪は短い小太りの少年。肩ほどまである髪、やや長身で細身の少年。失敗した場合は何か小さな三人組の後ろ姿が見える程度。

－導入(PC4)－

舞台：マヴァダ とある酒場
時刻：墜落翌日の昼
衛兵からの事情聴取が終わり、隊商の面々と共に酒場で酒を飲んでいる。この騒ぎでは商売も捗らないかと思われたが、こう言う時だからこそ必要なものもあるだろう、と商魂を出す隊商の面々。マヴァダまでの契約だったPC2はまた機会があれば、と彼らと別れた。この街は人手を必要としている。傭兵協会に行けば自分が目撃したものとされる魔物討伐の依頼が、ちょうど張り出されている他、実入りの良さそうな依頼が幾つか出されている。受ける依頼によってPC4のシナリオは分岐する。

■ 魔物討伐

報酬は2,000レアル。
依頼主はマヴァダ駐屯部隊。
内容は街道付近で目撃された魔物の捜索、及び撃退。
敵勢力は30体程度。
出されたばかりの依頼の為、志願者はいない。

■ 調査部隊護衛

報酬は10,000レアル。
依頼主はマヴァダ駐屯部隊。
内容としては駐屯部隊とアカデミーの共同による墜落地点調査に同行し、調査部隊の安全を確保すること。
今のところ、志願者はいない。

■ 村の警備

報酬は一日1,000レアル。
依頼主はマヴァダ駐屯部隊。
内容はシフトを組んで駐屯部隊や他の傭兵、冒険者と共にマヴァダ周辺の村々に近づくアンデッドを警戒、撃退する事。食事と宿は駐屯部隊が提供してくれる。
今のところ志願者が多く、人気の依頼となっている。

－導入(PC5)－

舞台：マヴァダ 冒険者ギルド
時刻：墜落翌日の昼
隕石墜落時の避難誘導以来、ギルドに入り浸る。アンデッド騒ぎの收拾は付きそうになく、まだまだ冒険者の需要は続きそうだ。アンデッド騒動の收拾に向けた人員募集も行われている。仕事を探すPC5に冒険者ギルドの職員が声を掛ける。

「実入りは良いが危険な仕事があるんだがどうだ?」

■ 実入りの良い危険な仕事

報酬は10,000レアル。
依頼主はマヴァダ駐屯部隊。
内容としては駐屯部隊とアカデミーの共同による墜落地点調査に同行し、調査部隊の安全を確保すること。

－着任(PC1、PC2)－

マヴァダへと到着したPC1とその他大勢をケルバーとPC2が出迎える。ケルバーはマヴァダの現状を説明し、第八騎士団に頼みたい仕事を提示する。

■ マヴァダの現状

隕石が墜落してから濃霧が立ち込め、アンデッドが徘徊するようになった。周辺の村々に派遣する人手が足りていない。アンデッドが発生した原因は不明だが、アカデミーからの報告によると異常な魔力濃度が検出されている。先日マヴァダに到着した隊商の話によると、街道付近で20体余りの魔物の一団を目撃したらしい。

■ 仕事の提示

アンデッド騒動の調査・解決、或いはウィンピルの警護。どちらを受けるかによってPC1、PC2のシナリオは分岐する。魔物の対処については第四騎士団が担当する事を告げる。

－新たな調査依頼(PC3、PC5)－

定点観測から帰還したPC3に新たな調査依頼が出される。アカデミーの講堂に呼び出され、PC5と合流。アンデッド騒動の調査依頼、或いは魔物討伐依頼を受けている場合、この場でPC1、PC2、PC4も合流できる。合流出来ないPCと同数の騎士がこの場に参加している。依頼内容についてはアカデミーの支部長から告げられる。

■ 支部長からの依頼

アカデミーが実施した定点観測で魔力の発生源は、隕石が墜落した地点にあると見て間違いない。墜落地点へと赴き、発生源と思われるものを特定し、可能であれば魔力の放出を止めてほしい。魔力の放出を止める事が出来れば、アンデッドは自然消滅するだろう。

－ウィンピル(村の警護を引き受けたPC)－

ウィンピルを訪れると現地には第四騎士団の騎士が1人と兵士が14人、傭兵が3人ほどいる。PC達は同じシフトとして村周辺の警備を任せられる。時折近づいて来るアンデッドの対処をする程度で、濃霧が晴れる様子も無く時間だけが過ぎていく。その時、PC達はアンデッドとは様子の違う人影を発見する。
-20%の修正(魔術「ロングサイト」を用いるなど、遠距離を見通す能力があるならば修正はない)を受けた、知覚判定に成功したならば、その人影が三体のブラックソルジャーである事が判明する。彼らは地面の様子を窺い、やがて濃霧の中へと消えていく。もし、彼らの探っていた地点を調査するのであれば、盗賊技能、或いは野外技能を用いた知覚判定が可能。成功すれば彼らのものとは違う小さな足跡が、三つ村の方へと続いている事が判明する。村に帰って調べるのであれば下記の事が判明する。

■ 村での調査

子供達が村の外へと出かけて帰ってきた。子供の数は二人(名前はジェフ、ポール)。ジェフとポールの二人を探すのであれば、フランカの家で近づくで見つけることが出来る。彼らはフランカが帰って来ない、と言う。もし、問い詰めるのであれば二人は墜落現場に"三人"で行っていた事を白状する。何かないかと探した結果、半ば土に埋もれたカプセルを見つけ、宝物だと思った少年達はそれを持って帰ってこようとした。ところが、村の近くで魔物を発見し、三方に散って命辛々逃げ出した。

少年達は魔物達を出来る限り引き付けようと投石したりして挑発し、フランカにはカプセルを持たせて先に逃がしたが、何時まで経っても戻って来ず、魔物も何処かへと消え失せていた。大人達に相談した方がいいかと、二人で相談していた所だった。フランカについて調べるのであれば、彼女の生い立ちについて聞き出すことが出来る。村の中にフランカの姿は無く、家を調べるのであれば外出の際に用いるコート類などが無いことが判明する。

- 墜落現場(アンデッド調査、魔物討伐を引き受けたPC) -

墜落地点には小規模なクレーターが出来ている。そこには燃え尽き、激しく損傷した何かの部品と、それに隠れるように巨大な乳白色の魔法石が埋まっている。魔法石は比較的大きな残骸に隠れており、その残骸を除去するか、-20%の知覚判定、或いは魔導判定を行う事によって発見できる。魔法石は時間を掛けて攻撃を加える事で破壊可能。野外、或いは盗賊技能を用いた知覚判定を行うのであれば、この場にはソルビとは異なる幾つかの足跡があり、そのうち三つは子供のものと思われる小ささ。また、何かが埋まっていたと思われるフットボールサイズの穴が開いており、小さな足跡はその場所を経由してウィンビル方面へと続いている事が判る。その他の足跡も墜落現場周辺を彷徨った後にウィンビル方面へと向かっている。足跡を追っていくのであれば、ウィンビル近郊まで蛇行した後に、唐突にリザードマンの集落方面へと進路を変更している。村の警護を引き受けていたPC達はこのタイミングで合流可能。

■ 残骸

墜落地点に落ちている残骸について調査するのであれば、修正なしの知識判定(操縦技能、鍛冶技能でも可能)を行うことが出来る。成功すればその残骸がUNITYが打ち上げた人工衛星のものだと判明する。更に詳しく調査する場合は-20%の知覚判定(操縦技能でも可能)を行い、成功すれば人工衛星に関する詳細が判明する。

■ 人工衛星

UNITYが50年以上も昔に打ち上げた鉱物探査衛星「きぼう」。外星系で発見された特異点を調査する為に派遣され、試料を採取した後長い年月を経て帰還したものとされる。計画は地上軍主導で進められ、未知の鉱物資源が発見される事を期待していた。

- 追跡 -

リザードマンの集落へと向かう途中、前方から一人の少女が走ってくるのが見える。外見の特徴は髪はツーサイドアップで、白い質素な服を着ている。深く思いつめた表情でウィンビル方面へと向かっているが、PC達の姿を見掛けると助けを求めて立ち止まる。この少女がフランカで、ウィンビルで行方不明となっている少女である。

■ フランカの話

黒尽くめの集団がリザードマンの集落を襲っている。集団の構成は男が1人と黒尽くめが15人、大きい黒い犬が2匹。急いで集落を助けてくれるようにPC達にお願いする。その様子はとても必死で悲痛な面持ちを浮かべている。PC達がウィンビルに帰る様に言うのであれば、帰り道にはアンデッドがいるから、同行した方が安全だと言い張る。

■ リザードマンの集落

リザードマンの集落に近づくこと立ち上る煙や、血の匂いに気が付く。近づいていくと家々から火の手が上がり、大地に倒れ伏すリザードマン達と翼族、魔物の姿、そして、集落を取り囲む数体のブラックソルジャーと、一人の男の姿が目に入る。ブラックハウンドの姿は無く、ブラックソルジャーはリザードマンとの戦闘で大きく数を減らしている。男達は何かを探しているのか死体を漁っている。男の身なりは傭兵風で、部分鎧に小銃、腰には長剣を下げている。近付くのであれば、男達はPC達に気が付き、襲い掛かってくる。PC達が隠密を宣言するのであれば、ルールに従って判定を行う。

- 追跡(迅速な行動時) -

もし、ウィンビルにいたPC達が迅速な行動で少女の失踪に気が付き、追跡を行っていた場合にGMが適切だと判断したのであれば、こちらのルートを採用しても良い。(こちらのルートを採用した場合、フランカ生存ルートと呼称する)リザードマンの集落の手前で、踵を返して引き返そうとする少女に追いつくことが出来る。この場合、集落はまだ魔物に襲われておらず、敵も消耗していない。敵はヘルマン、ブラックソルジャー15体、ブラックハウンド2体という構成となる。もし、NPCの仲間をつれてきているのであれば、ブラックソルジャーは仲間達が引き受けてくれる。

- 戦闘(通常ルート) -

敵はヘルマンに加えてブラックソルジャーが3体。敵の隊形はヘルマンが後方、前方に槍を持ったブラックソルジャーが展開している。GMはPCの人数に応じてブラックソルジャーの数を増減させても良い。数を増やす場合、一体は火砲持ちとしてヘルマンと並んでいる。敵を全滅させれば戦闘は終了する。

- 戦闘(フランカ生存ルート) -

敵はヘルマンとブラックハウンド2体。隊形はヘルマンが後方で、ブラックハウンド2体が前方に展開している。GMはPCの人数に応じてブラックハウンドの数を増減させても良い。敵を全滅させれば戦闘は終了する。

- 結末(通常ルート) -

フランカが同行している場合は彼女が集落の外れへとPC達を導く。そこには古い坑道が落盤して出来たと思われる裂け目があり、中を覗くと大量の黒い血を流して動かないブラックハウンドと、その下敷きとなっている人影が見える。細い手足に血に染まった白い衣服。降りていくのであれば、

下敷きとなっていたのは一人の少女であり、既に息絶えている事、そして、その少女がフランカと同じ容姿をしている事が判る。腕に掴まれた袋は岩に押しつぶされて、中身は大破している。彼女は魔物達がカプセルを追っている事に気が付き、村には持って帰れないと判断した。それをリザードマンの集落に持っていかうと思った理由については、親の仇である翼族達の事が頭にあった事は否定しない。集落で翼族の親子を見て決意が揺らぎ、カプセルを元の場所に戻そうと思って引き返した。その道中でブラックハウンドに見つかった襲われ、急に足元が崩れ去った所までは覚えていたが、気が付いたら村の近くで倒れていたと言う。男達が集落を襲い、先ほど見た親子が殺される光景を見てしまい、助けを呼ぶために夢中になって走っていたところでPC達を見つけた。全てを話し終えると彼女の姿は徐々に薄れていき、謝罪と感謝の言葉を述べて少女は消えていく。

■ カプセルの中身

岩に潰され、カプセルは大破している。その為、中に何が入っていたのかは定かではない。詳しく調べるのであれば得体のしれない黒い石ころを見つけても良い。その石は光を反射せず、吸い込まれるほどに黒い。

■ その後の展開

リザードマンの集落に行く前に墜落現場の魔法石を破壊しているのであれば、帰る頃には全てのアンデッド達が消え去っている。マヴァダに戻り、全てを報告すれば一人当たり12,000レアルの報酬を得ることが出来る。この時、黒い石も共に渡すのであれば、20,000レアル得ることが出来る。

- 結末(フランカ生存ルート) -

フランカに話を聞くのであれば、彼女は魔物達がカプセルを追っている事に気が付き、村には持って帰れないと判断した。それをリザードマンの集落に持っていかうと思った理由については、親の仇である翼族達の事が頭にあった事は否定しない。集落で翼族の親子を見て決意が揺らぎ、カプセルを元の場所に戻す為に引き返そうとした事を話す。彼女をウィンビルに連れて帰れば義理の両親から、心ばかりのお礼(PC人数×50,000レアル)を貰うことが出来る。カプセルはアカデミーが回収し、PC3は15,000レアルの報酬を得る事が出来る。PC1、PC2は騎士団から表彰され、預金残高が15,000レアル増加する。PC4、PC5は今回の報酬として危険手当で15,000レアル増加する。

- 経験値 -

基本経験値

100

戦闘経験値(通常ルート)

180 [ヘルマン(60) + ブラックソルジャー×3(120)]

戦闘経験値(フランカ生存ルート)

180 [ヘルマン(60) + ブラックハウンド×2(120)]

ボーナス(ヘルマンを撃退)

500

ボーナス(魔法石を破壊)

500

ボーナス(黒い石、或いはカプセルを回収)

100

ボーナス(フランカが生存)

PC人数×500

Chart Section

チャートセクション

■能力値ランクの優劣

ランク	説明	基本値	影響値	効果値
G	無能	30%	-20%	-8
F	とても劣っている	35%	-15%	-6
E	劣っている	40%	-10%	-4
D	やや劣っている	45%	-5%	-2
C	平均	50%	±0%	±0
B	やや優れている	55%	+5%	+2
A	優れている	60%	+10%	+4
S	とても優れている	65%	+15%	+6
EX	非凡な才能	70%	+20%	+8
EX+	天才	75%	+25%	+10
OEX	奇才	80%	+30%	+12

■魔術強度

ランク	威力修正	耐久力補正	装甲修正	価格(R)	入手難度
G	+3	+5	+2	1,000	1ランクアップ
F	+6	+10	+4	3,000	1ランクアップ
E	+9	+15	+6	10,000	2ランクアップ
D	+12	+20	+8	30,000	2ランクアップ
C	+15	+25	+10	100,000	3ランクアップ
B	+18	+30	+12	300,000	3ランクアップ
A	+21	+35	+14	1,000,000	4ランクアップ
S	+24	+40	+16	3,000,000	4ランクアップ
EX	+27	+45	+18	非売品	5ランクアップ
EX+	+30	+50	+20	非売品	6ランクアップ
OEX	+35	+60	+25	非売品	7ランクアップ

■技能ランクと習熟度の関係表

ランク	説明	技能値	効果値
-	その技能に関して全く無縁であり、技術を身につけていないことを表しています。	-20%	-5
G	必要最低限の技術と知識を身につけていることを表しています。	±0%	±0
F	ある程度の技術と知識を身につけているが、経験が不足していることを表しています。	+5%	+3
E	ある程度の技術と知識を身につけており、実践できるレベルであることを表しています。	+10%	+6
D	まだ未熟ではあるものの経験者として周りから助けを求められるレベルであることを表しています。	+15%	+9
C	身につけている技術を使い、状況に応じて臨機応変に応用出来るレベルであることを表しています。	+20%	+12
B	その技能に関して熟練しており、ある程度の地位を確立しています。	+25%	+15
A	その技能のプロとして、ある程度の名声を得ています。	+30%	+18
S	その技能をほぼ会得している領域まで上り詰めています。	+35%	+21
EX	その技能を完全に会得し、かなりの名声を得ています。	+40%	+24
EX+	その技能をより昇華させ、更なる力を引き出している事を表しています。	+45%	+27
OEX	その技能に関して頂点に上り詰め、伝説に謳われる程の存在であることを表しています。	+50%	+30

■行為判定の難易度

ランク	説明	修正
H	誰でも出来る	+30%
G	かなり簡単	+20%
F	とても簡単	+15%
E	簡単	+10%
D	少し簡単	+5%
C	普通	±0%
B	少し難しい	-5%
A	難しい	-10%
S	とても難しい	-15%
EX	かなり難しい	-20%
EX+	奇跡の領域	-30%
OEX	限りなく不可能	-40%

■行為判定に加わる状況、環境による様々な修正

状況・環境	修正
視界が悪い	-10%
薄暗い	-10%
暗闇	-20%
疲労が溜まっている	-5%
酩酊状態	-10%
微酔い状態	-5%
体調不良(微)	-5%
体調不良(小)	-10%
体調不良(中)	-15%
体調不良(大)	-20%
体勢が悪い	-10%
足場が悪い	-5%
足場が極めて悪い	-10%
身動きが取りづらい	-15%

■魔術習熟度と各種数値

魔術習熟度	基本値	影響値	効果値	消耗軽減
G	±0%	±0%	±0	±0
F	±0%	±0%	+2	+1
E	+5%	+5%	+4	+2
D	+5%	+5%	+6	+3
C	+10%	+10%	+8	+4
B	+10%	+10%	+10	+5
A	+15%	+15%	+12	+6
S	+15%	+15%	+14	+7
EX	+20%	+20%	+16	+8
EX+	+20%	+20%	+18	+9
OEX	+25%	+25%	+20	+10

■能力値算出式

種族	集中		敏捷		知力		知覚		筋力		耐久		魔力		抵抗	
	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界	算出式	限界
ニュートラル	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10-19	E	2D10	EX
ダルク	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	1D10+4	S	1D10+4	S	2D10	EX	1D10+4	S
エルフィス	2D10	EX	2D10	EX	2D10+2	EX+	2D10	EX	1D10+2	A	1D10+2	A	2D10+4	OEX	2D10	EX
グランツ	2D10+2	EX+	2D10+4	OEX	2D10	EX	2D10	EX	1D10+2	A	1D10+2	A	1D10	C	2D10	EX
アーノン	2D10	EX	1D10+2	A	2D10	EX	2D10+2	EX+	2D10+2	EX+	2D10+2	EX+	2D10-19	E	2D10	EX
フェルト	2D10	EX	2D10+2	EX+	2D10	EX	2D10	EX	1D10	C	1D10	C	2D10+2	EX+	2D10+2	EX+
ロイロイ	2D10	EX	2D10	EX	2D10+2	EX+	2D10	EX	1D10+2	A	1D10+2	A	2D10	EX	2D10	EX
アルマチュア	1D10+2	A	1D10+2	A	1D10	C	2D10+2	EX+	2D10+4	OEX	2D10+4	OEX	2D10-19	E	1D10+2	A
ウィザード	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10+4	OEX	1D10	C
カテドール	1D10+4	S	2D10	EX	2D10+4	OEX	2D10	EX	1D10+4	S	1D10+4	S	2D10-19	E	2D10+4	OEX
ルマン	2D10+4	OEX	2D10	EX	1D10+4	S	2D10	EX	1D10+4	S	1D10+4	S	2D10-19	E	2D10+4	OEX
ドルフ	1D10+2	A	1D10+2	A	1D10+4	S	2D10	EX	2D10+4	OEX	2D10+4	OEX	2D10-19	E	2D10+4	OEX
フェイミーリア	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10+2	EX+	2D10+2	EX+	2D10-19	E	1D10+2	A
アルクトウルス	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	2D10	EX	1D10+2	A	2D10+4	OEX	2D10	EX

■算出式の結果とランクの対応表

ランク	OEX	EX+	EX	S	A	B	C	D	E	F	G
出目	24	23	21~22	19~20	16~18	12~15	7~11	4~6	2~3	1	0

■精神力、魔力容量、魔力回復量の算出式

種族	精神力	魔力容量	魔力回復量	耐久力補正
ニュートラル	5D10	0	1D5	+15
ダルク	3D10+5	3D10	2D5	+5
エルフィス	2D10	2D10x2	4D5	+5
グランツ	4D10	2D10	1D5	+10
アーノン	5D10	0	1D5	+15
フェルト	2D10	2D10x2+5	2D5	±0
ロイロイ	3D10	4D10	3D5	+5
アルマチュア	6D10	0	1D5	+20
ウィザード	1D10	3D10+5	3D5	+15
カテドール	5D10	0	1D5	+5
ルマン	3D10+20	0	1D5	+10
ドルフ	4D10+5	0	1D5	+20
フェイミーリア	5D10	0	1D5	+20
アルクトウルス	2D10	3D10x2	2D10+2	+5

■耐久力算出式

ランク	耐久力算出式
G	1D10+9+耐久力補正+耐久修正値
F	2D10+8+耐久力補正+耐久修正値
E	3D10+7+耐久力補正+耐久修正値
D	4D10+6+耐久力補正+耐久修正値
C	5D10+5+耐久力補正+耐久修正値
B	6D10+4+耐久力補正+耐久修正値
A	7D10+3+耐久力補正+耐久修正値
S	8D10+2+耐久力補正+耐久修正値
EX	9D10+1+耐久力補正+耐久修正値
EX+	10D10+耐久力補正+耐久修正値

■属性決定表

出目	1~4	5	6	7	8	9	10
属性	無	炎	水	風	地	光	闇

■魔力ランクと魔術補正算出式の対応表

ランク	G	F~E	D~C	B~A	S~EX	EX+	OEX
魔術補正	0	1D5	1D5+2	2D5	2D5+2	3D5	4D5

■魔力ランクと取得出来る魔術習熟点の対応表

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
魔術習熟点	0	4	8	12	16	20	24	28	32	36	40

■ 種族特性

種族	種族特性	
ニュートラル	秘められた素質	初期作成時の特記事項取得判定を2回多く行えます
ダルク	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
	低速老化	成長スピードが常人の3分の2から2分の1程度となります
エルフィス	不老	老化による能力値修正が加わらなくなります
	魔力視認	空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
	魔術の素質	初期魔術補正に+5の修正を加えます
グランツ	不老	老化による能力値修正が加わらなくなります
	俊敏	敏捷判定値、影響値に+5%、敏捷効果値に+5の修正を受けます イニシアティブを算出する際、敏捷ランクが1ランク高いものとして計算します
	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
アーノン	暗視	暗闇によるペナルティ修正を受けなくなります
	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
フェルト	小人	敏捷判定値、影響値に+10%、効果値に+5の修正を受けます 筋力判定値、影響値に-10%、効果値に-5の修正を受けます 武器の必要筋力は2高いものとして扱います
	気配遮断	自分を対象とした知覚判定に-20%の修正を与えます
	飛行	飛行状態になる事が出来ます
	飛行適正	飛行状態での行動時に受けるペナルティを無効化します
ロイロイ	森の長老	知識の整理、蓄積に優れ、知識判定に+10%の修正を加えます
	魔術への適正	初期魔術補正に+1D5の修正を加えます
アルマチュア	暗視	暗闇によるペナルティ修正を受けなくなります
	水中適応	水中での行動時に受けるペナルティを無効化します
	鱗の皮膚	物理ダメージを5点軽減します
ウィザード	不老	老化による能力値修正が加わらなくなります
	魔力視認	空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
	魔術の素質	初期魔術補正に+5の修正を加えます
	脆弱な精神	抵抗判定値、影響値に-10%、抵抗効果値に-5、 精神防御に-3(0以下にはならない)の修正を受けます
カテドール	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
	高速思考	知力判定値、影響値に+5%、知力効果値に+5の修正を受けます
ルマン	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
	両手利き	両方の腕を利き手として扱います
ドルフ	多彩な才能	初期作成時の特記事項取得判定を1回多く行えます
	怪力	武器の必要筋力が1ランク低くなり、 筋力判定値、影響値に+5%、筋力効果値に+5の修正を受けます
フェイミーリア	痛覚遮断	耐久力が0となり、限界耐久力で行動する際のペナルティを受けません
	強靭な生命力	限界耐久力を2倍にし、耐久判定値、影響値に+5%、耐久効果値に+5、 耐久力補正に+10の修正を受けます
アルクトウルス	飛行	飛行状態になる事が出来ます
	飛行適正	飛行状態での行動時に受けるペナルティを無効化します
	魔力視認	空気中の魔力量を視認する事が出来、これを応用した暗視も可能となります
	魔法の素質	初期魔術補正に+1D10の修正を加えます

■能力値の修正値を上昇させるのに必要な経験値

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+
必要経験値	50	100	150	200	250	300	400	500	600	800

■技能ランクを上昇させるのに必要な経験値

ランク	特殊技能	専門技能	一般技能
G	500	400	200
F	1,000	800	400
E	1,500	1,200	600
D	2,500	2,000	1,000
C	3,500	2,800	1,400
B	5,000	4,000	2,000
A	7,500	6,000	3,000
S	12,500	10,000	5,000
EX	20,000	16,000	8,000
EX+	30,000	24,000	12,000
OEX	50,000	40,000	20,000

■技能分類

分類	技能
特殊技能	魔術
専門技能	武術 魔導 盗賊技能 医術 鍛冶
一般技能	知識 野外 演奏 指揮 砲撃 操縦 薬学 情報処理

■魔術習熟度を上昇させるのに必要な習熟点

魔術習熟度	必要魔術習熟点	累積魔術習熟点
G	4	4
F	2	6
E	4	10
D	6	16
C	8	24
B	10	34
A	12	46
S	14	60
EX	16	76
EX+	18	94
OEX	20	114

■魔術技能ランクと取得出来る魔術習熟点の対応表

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
魔術習熟点	4	6	8	12	16	20	26	32	38	46	55
累積魔術習熟点	4	10	18	30	46	66	92	124	162	208	263

■精神防御

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
精神防御	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

■消耗軽減

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
消耗軽減	0	2	4	6	8	10	12	16	20	25	30

■自然回復量

ランク	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
回復量	1	2	3	4	5	6	7	8	10	12	15

■精神力回復量

時間	1時間未満	1~2時間	3~7時間	8時間以上
回復量	回復無し	最大値の4分の1回復	最大値の2分の1回復	全回復

■魔力障壁

必要な魔力ランク	消費魔力	ダメージ軽減量
D	1	1D10
C	4	2D10
B	7	3D10
A	10	4D10
S	13	5D10
EX	16	6D10
EX+	19	7D10
OEX	22	8D10

■魔力付加

必要な魔力ランク	消費魔力	威力修正	装甲修正
D	3	+3	+2
C	6	+6	+4
B	9	+9	+6
A	12	+12	+8
S	15	+15	+10
EX	18	+18	+12
EX+	21	+21	+14
OEX	24	+24	+16

■自己回復

必要な魔力ランク	消費魔力	耐久力回復量
D	2	1D10
C	5	1D10+5
B	8	2D10
A	11	2D10+5
S	14	3D10
EX	17	3D10+5
EX+	21	4D10
OEX	24	4D10+5

■ 戦闘時に加わる状況、環境による様々な修正

状況・環境	修正
視界が悪い、薄暗い	全ての命中・防御・回避に-10%
暗闇	全ての命中・防御・回避に-20%
微酔い状態	全ての命中・防御・回避に-5%
酩酊状態	全ての命中・防御・回避に-10%
体調不良(微)	全ての命中・防御・回避に-5%、近接修正に-2
体調不良(小)	全ての命中・防御・回避に-10%、近接修正に-4
体調不良(中)	全ての命中・防御・回避に-15%、近接修正に-6
体調不良(大)	全ての命中・防御・回避に-20%、近接修正に-8
足場が悪い	全ての命中・防御・回避に-5%
足場が極めて悪い	全ての命中・防御・回避に-10%
体勢が悪い、転倒している	全ての命中・防御・回避に-10%、近接修正に-4
寒冷地(雪原、氷上)	全ての命中・防御・回避に-10%(特記事項「 寒冷地適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
砂漠	全ての命中・防御・回避に-10%(特記事項「 砂漠適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
水中	全ての命中・防御・回避に-15%、近接修正に-6(特記事項「 水中適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
地中	全ての命中・防御・回避に-25%、近接修正に-10(特記事項「 地中適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
無重力	全ての命中・防御・回避に-10%(特記事項「 空間適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
身動きが取りづらい	全ての命中・防御・回避に-15%、近接修正に-6
目標が部分遮蔽状態にある	遠距離攻撃の命中に-5%
目標が完全遮蔽状態にある	遠距離攻撃の命中に-15%
目標が乱戦状態にある	遠距離攻撃の命中に-10%
瀕死(耐久力が0になっている)	生死判定を除く、全ての判定に-10%(特記事項「 痛覚遮断 」がある場合、この修正は無効化されます)
目標が飛行状態にある	近接攻撃の命中に-10%(特殊「 対空 」を持つ武器で攻撃する場合、命中は+10%されます)
自分が飛行状態にある	全ての命中・防御・回避に-10%(特記事項「 飛行適正 」がある場合、この修正は無効化されます)
全力移動中	近接攻撃に対する回避に-5%、遠距離攻撃に対する回避に+5%
利き手ではない	全ての命中・防御に-20%

■ 跳躍力に対する修正

状況・環境	修正
重い荷物を担いでいる	判定値に-10%
装備の回避修正	判定値に装備の回避修正と同様の修正が加わります。
特記事項「 小人 」	立ち幅跳びの基準が1m、走り幅跳びの基準が2mとなります。
特記事項「 巨体 」	立ち幅跳びの基準が10m、走り幅跳びの基準が25mとなります。

■ 落下ダメージに対する修正

状況・環境	修正
突起物の生えた地面	ダメージが+2D10され、高さが10cm増える毎に+2されるようになります。
柔らかい地面、水面	最終的なダメージが半減(端数切り上げ)します。
特記事項「 小人 」	基準となる高さが1mになります。
特記事項「 巨体 」	基準となる高さが15mになります。

■ シナリオランクによる経験値

ランク	-	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
取得経験値	100	150	300	500	700	900	1,200	1,500	1,900	2,300	2,800	3,500

■ 敵の戦闘ランクによる経験値

ランク	-	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
取得経験値	0	10	20	40	60	90	120	160	200	250	300	400

■シナリオランクによる報酬

ランク	-	G	F	E	D	C	B	A	S	EX	EX+	OEX
報酬額	1	2	4	8	15	25	40	60	100	150	200	300

■混乱時のランダム行動表

1D10	行動
0~1	身近な誰かを無作為に選択し、攻撃します。攻撃可能な範囲に攻撃対象が居なければ、移動を試みます。
2~3	無作為に誰かを選択し、その近くまで移動を試みます。
4~5	オロオロするだけで意味のある行動は出来ません。
6~7	敵から全力移動での逃亡を試みます。
8~9	一時的に理性を取り戻し、全ての判定に-5%の修正を受ける事になりますが任意の行動を行う事が出来ます。

■魔法生物の知性表

ランク	説明
G	最低限の解釈能力しかなく、複雑な命令を実行する場合には術者が細かく指示を行う必要があります。目標選択に致命的な欠陥がある為、扱いには細心の注意が必要です。
F~E	具体的な特徴を伝えれば複数の対象から目標を選別できる能力が付加されています。
D~C	より簡単な命令で任務の遂行や目標選別を実行できるように最低限の自立思考が付加されています。魔法石に情報を蓄積した独自のデータベースを持ちますが自己学習は行われません。オプションとして片言ではありますが言語を操る能力を付加する事が出来ます。
B~A	自己学習を行い、データベースの更新を行う能力が付加されています。意思疎通を問題なく行える言語能力を有します。
S~	高度に完成された思考判断能力を持ち、自身の判断により行動する事が可能です。

■機械兵の知性表

ランク	説明
G	最低限の解釈能力しかなく、複雑な命令を実行する場合には細かく指示を行う必要があります。目標選択に致命的な欠陥がある為、扱いには細心の注意が必要です。
F~E	具体的な特徴を伝えれば複数の対象から目標を選別できる能力が付加されています。
D~C	より簡単な命令で任務の遂行や目標選別を実行できるように最低限の自立思考が付加されています。補助記憶装置に情報を蓄積した独自のデータベースを持ちますが自己学習は行われません。オプションとして片言ではありますが言語を操る能力を付加する事が出来ます。
B~A	自己学習を行い、データベースの更新を行う能力が付加されています。意思疎通を問題なく行える言語能力を有します。
S~	高度に完成された思考判断能力を持ち、自身の判断により行動する事が可能です。

■脅威表

出目	状況
-11以下	あまりの恐怖に意識を保つことが出来ず、気絶してしまいました。戦闘が終了するか、誰かに起こされるまで気絶状態となります。
-10~-5	恐怖に足が竦み、転倒してしまいました。
-4~0	恐怖に抗えず逃走を試みます。もし、戦闘からの離脱が行えない場合、放心状態となります。
1~5	恐怖に思考が停止し、放心状態となります。
6~10	恐怖によって正常な判断が行えず、混乱状態となります。
11~20	恐怖によって士気が低下し、恐慌状態となります。
21以上	勇気を奮い起こし、恐怖を克服しました。

■ 行動によるイニシアティブ消費量

行動内容	消費量
静止に準ずる行動(ただし、攻撃や魔術、魔導の使用を除く) 一つの戦闘オプションの宣言(行動不能となる戦闘オプションを除く) リアクション「庇う」の宣言	1ランク
通常移動に準ずる行動(ただし、攻撃や魔術、魔導の使用を除く) 各種状態異常の解除行動 格闘、短剣、棒、杖による攻撃	2ランク
全力移動に準ずる行動 小剣、槍、鞭、弩、銃火器、投擲による攻撃	3ランク
剣、斧、鈍器、弓、盾による攻撃	4ランク
大剣による攻撃	5ランク
魔術、魔導の使用	6ランク

■ 各技能の可能な行為表

技能	行為	判定値	影響値	効果値
魔術	魔術行使	魔力判定値+魔術技能値	魔術技能値	魔力効果値+魔術技能効果値
	魔力感知	魔力判定値+魔術技能値	魔力影響値+魔術技能値	
	知識	知力判定値+魔術技能値		
武術	武器戦闘	集中判定値+武術技能値 知覚判定値+武術技能値	武術技能値	筋力効果値+武術技能効果値 知力効果値+武術技能効果値
	回避力	敏捷判定値+武術技能値	敏捷影響値+武術技能値	
	気配感知	知覚判定値+武術技能値	知覚影響値+武術技能値	
	知識	知力判定値+武術技能値		
魔導	魔導行使	知覚判定値+魔導技能値	魔導技能値	知力効果値+魔導技能効果値
	魔力感知	魔力判定値+魔導技能値	魔力影響値+魔導技能値	
	知識	知力判定値+魔導技能値		
盗賊技能	武器戦闘	集中判定値+盗賊技能値 知覚判定値+盗賊技能値	盗賊技能値	筋力効果値+盗賊技能効果値
	回避力	敏捷判定値+盗賊技能値	敏捷影響値+盗賊技能値	
	スリ	敏捷判定値+盗賊技能値	知覚影響値+盗賊技能値	
	解錠	集中判定値+盗賊技能値		
	隠密	敏捷判定値+盗賊技能値	敏捷影響値+盗賊技能値	
	聞き耳	知覚判定値+盗賊技能値	知覚影響値+盗賊技能値	
	追跡	知覚判定値+盗賊技能値	知力影響値+盗賊技能値	
	探索	知覚判定値+盗賊技能値	知覚影響値+盗賊技能値	
	気配感知	知覚判定値+盗賊技能値	知覚影響値+盗賊技能値	
	危険感知	知覚判定値+盗賊技能値	知覚影響値+盗賊技能値	
	罠設置	集中判定値+盗賊技能値	集中影響値+盗賊技能値	
	罠解除	集中判定値+盗賊技能値		
	軽業	敏捷判定値+盗賊技能値		
知識	知力判定値+盗賊技能値			
医術	治療	知力判定値+医術技能値		
	調合	集中判定値+医術技能値		
	知識	知力判定値+医術技能値		
鍛冶	武器製造	集中判定値+鍛冶技能値		
	製錬	集中判定値+鍛冶技能値		
	修理	集中判定値+鍛冶技能値		
	知識	知力判定値+鍛冶技能値		
知識	知識	知力判定値+知識技能値		

技能	行為	判定値	影響値	効果値
野外	武器戦闘	集中判定値+野外技能値	野外技能値	知力効果値+野外技能効果値
	隠密	敏捷判定値+野外技能値	敏捷影響値+野外技能値	
	聞き耳	知覚判定値+野外技能値	知覚影響値+野外技能値	
	追跡	知覚判定値+野外技能値	知覚影響値+野外技能値	
	探索	知覚判定値+野外技能値	知覚影響値+野外技能値	
	気配感知	知覚判定値+野外技能値	知覚影響値+野外技能値	
	危険感知	知覚判定値+野外技能値	知覚影響値+野外技能値	
	罌設置	集中判定値+野外技能値	集中影響値+野外技能値	
	罌解除	集中判定値+野外技能値		
	調理	集中判定値+野外技能値		
	知識	知力判定値+野外技能値		
演奏	楽器演奏	集中判定値+演奏技能値		
	歌唱	知覚判定値+演奏技能値		
	知識	知力判定値+演奏技能値		
指揮	奇襲	知力判定値+指揮技能値	知力影響値+指揮技能値	
	状況分析	知力判定値+指揮技能値		
	統率	知力判定値+指揮技能値	知力影響値+指揮技能値	
	知識	知力判定値+指揮技能値		
砲撃	砲撃	集中判定値+砲撃技能値	砲撃技能値	知力効果値+砲撃技能効果値
	観測	知力影響値+砲撃技能値		
	知識	知力判定値+砲撃技能値		
操縦	操縦	集中判定値+操縦技能値 知覚判定値+操縦技能値	操縦技能値	操縦技能効果値
	回避力	知覚判定値+操縦技能値	知覚影響値+操縦技能値	
	索敵	知覚判定値+操縦技能値	知覚影響値+操縦技能値	
	隠密	集中判定値+操縦技能値	集中影響値+操縦技能値	
	知識	知力判定値+操縦技能値		
薬学	調合	集中判定値+薬学技能値		
	知識	知力判定値+薬学技能値		
情報処理	端末操作	集中判定値+情報処理技能値		
	ハッキング	知力判定値+情報処理技能値	知力影響値+情報処理技能値	
	プログラム構築	知力判定値+情報処理技能値		
	知識	知力判定値+情報処理技能値		

Dream of Twilight

<Character Sheet ver2.00>

キャラクター名					性別		年齢		生年月日	総歴	年	月	日
属性	火	水	風	地	光	闇	無	作成日時	年	月	日	種族	出身

能力	ランク	限界	修正値	各種数値		各種修正		種族特性	特記事項																																																																																														
集中			+	判定値	%	%		キャラクターランク <input type="text"/> 経験値/累積経験値 <input type="text"/> / <input type="text"/>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>耐久力補正</th> <th>技能名</th> <th>ランク</th> <th>技能値</th> <th>効果値</th> <th>習得言語名</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>耐久力</td> <td></td> <td></td> <td>/</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>限界耐久力</td> <td></td> <td></td> <td>/</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>精神力</td> <td></td> <td></td> <td>/</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>魔力容量</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>魔力量</td> <td></td> <td></td> <td>/</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>魔力回復量</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>精神防御</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>通常移動力</td> <td></td> <td></td> <td>m</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>全力移動力</td> <td></td> <td></td> <td>m</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="6">-----魔術補正-----</td> </tr> <tr> <td>展開力</td> <td></td> <td></td> <td>(÷5 :)</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>放出力</td> <td></td> <td></td> <td>(÷4 :)</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td>持続容量</td> <td></td> <td></td> <td>(÷2 :)</td> <td>%</td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>%</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>					耐久力補正	技能名	ランク	技能値	効果値	習得言語名	耐久力			/	%		限界耐久力			/	%		精神力			/	%		魔力容量				%		魔力量			/	%		魔力回復量				%		精神防御				%		通常移動力			m	%		全力移動力			m	%		-----魔術補正-----						展開力			(÷5 :)	%		放出力			(÷4 :)	%		持続容量			(÷2 :)	%						%	
	耐久力補正	技能名	ランク	技能値	効果値	習得言語名																																																																																																	
	耐久力			/	%																																																																																																		
限界耐久力			/	%																																																																																																			
精神力			/	%																																																																																																			
魔力容量				%																																																																																																			
魔力量			/	%																																																																																																			
魔力回復量				%																																																																																																			
精神防御				%																																																																																																			
通常移動力			m	%																																																																																																			
全力移動力			m	%																																																																																																			
-----魔術補正-----																																																																																																							
展開力			(÷5 :)	%																																																																																																			
放出力			(÷4 :)	%																																																																																																			
持続容量			(÷2 :)	%																																																																																																			
				%																																																																																																			
敏捷			+	判定値	%	%																																																																																																	
				影響値	%	%																																																																																																	
				効果値	+																																																																																																		
知力			+	判定値	%	%																																																																																																	
				影響値	%	%																																																																																																	
				効果値	+																																																																																																		
知覚			+	判定値	%	%																																																																																																	
				影響値	%	%																																																																																																	
				効果値	+																																																																																																		
筋力			+	判定値	%	%																																																																																																	
				影響値	%	%																																																																																																	
				効果値	+																																																																																																		
耐久			+	判定値	%	%																																																																																																	
				影響値	%	%																																																																																																	
				効果値	+																																																																																																		
魔力			+	判定値	%	%																																																																																																	
				影響値	%	%																																																																																																	
				効果値	+																																																																																																		
抵抗			+	判定値	%	%																																																																																																	
				影響値	%	%																																																																																																	
				効果値	+																																																																																																		
装備品 <input type="text"/>								所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)																																																																																															

武器名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力		耐久力	装甲	材質	魔術強度
	%	%	%			/			
	射程	m	装填数	/	備考				
	%	%	%			/			
	射程	m	装填数	/	備考				
	%	%	%			/			
	射程	m	装填数	/	備考				
	%	%	%			/			
	射程	m	装填数	/	備考				

防具名称	回避修正	装甲	材質	魔術強度	備考
	%				
	%				
合計	%				

戦闘スタイル「 」	集中判定値	%	+	武術技能値	%	+	戦闘スタイル	%	+	特記事項	%	=	近接命中	%
								%	+		%	=	射撃命中	%
	敏捷影響値	%	+					%	+		%	=	回避	%
	知覚判定値	%	+					%	+		%	=	防御	%
								%	+		%	=	近接受貫	%
								%	+		%	=	射撃受貫	%
	筋力効果値		+	武術効果値		+			+			=	近接修正	
	知力効果値		+						+			=	射撃修正	

魔術専攻「 」	魔力判定値	%	+	魔術技能値	%	+	魔術専攻	%	+	特記事項	%	=	魔術行使	%
	集中判定値	%	+					%	+		%	=	魔術命中	%
								%	+		%	=	魔術受貫	%
								%	+		%	=	魔術修正	
	魔力効果値		+	魔術効果値		+			+			=	魔術修正	
				消耗軽減		+			+			=	消耗軽減	

魔導理論「 」	知覚判定値	%	+	魔導技能値	%	+	魔導理論	%	+	特記事項	%	=	魔導行使	%
	集中判定値	%	+					%	+		%	=	魔導命中	%
								%	+		%	=	魔導受貫	%
								%	+		%	=	魔導修正	
	知力効果値		+	魔導効果値		+			+			=	魔導修正	
				消耗軽減		+			+			=	消耗軽減	

魔術習熟度(魔術習熟点/累積魔術習熟点: /)

魔術系統	習熟度	消費習熟点	魔術行使	魔術命中	魔術受貫	魔術修正	消耗軽減
炎属性魔術			%	%	%		
水属性魔術			%	%	%		
風属性魔術			%	%	%		
地属性魔術			%	%	%		
光属性魔術			%	%	%		
闇属性魔術			%	%	%		
無属性魔術			%	%	%		
生成魔術			%	%	%		
召喚魔術			%	%	%		
付与魔術			%	%	%		
強化魔術			%	%	%		
精神魔術			%	%	%		
肉体魔術			%	%	%		
幻惑魔術			%	%	%		
治癒魔術			%	%	%		

習熟度	必要習熟点	累積習熟点	習熟値	効果値	消耗軽減
-	0	0	行使不可能		
G	4	4	±0%	±0	±0
F	2	6	±0%	+2	+1
E	4	10	+5%	+4	+2
D	6	16	+5%	+6	+3
C	8	24	+10%	+8	+4
B	10	34	+10%	+10	+5
A	12	46	+15%	+12	+6
S	14	60	+15%	+14	+7
EX	16	76	+20%	+16	+8
EX+	18	94	+20%	+18	+9
OEX	20	114	+25%	+20	+10

自身の属性と同属性の魔術系統は必要な習熟点が半分となります。
逆に自身の苦手とする属性の魔術系統は必要な習熟点が倍増します。
ただし、無属性魔術に関しては同属性による習熟点の増減はありません。

能カランク	基本値	影響値	効果値
G	30%	-20%	-8
F	35%	-15%	-6
E	40%	-10%	-4
D	45%	-5%	-2
C	50%	±0%	±0
B	55%	+5%	+2
A	60%	+10%	+4
S	65%	+15%	+6
EX	70%	+20%	+8
EX+	75%	+25%	+10
OEX	80%	+30%	+15

技能ランク	技能値	効果値
-	-20%	-5
G	±0%	±0
F	+5%	+3
E	+10%	+6
D	+15%	+9
C	+20%	+12
B	+25%	+15
A	+30%	+18
S	+35%	+21
EX	+40%	+24
EX+	+45%	+27
OEX	+50%	+30

設定・メモ

キャラクター名					性別		年齢		生年月日	総歴	年	月	日
属性	火	水	風	地	光	闇	無	作成日時	年	月	日	種族	出身

能力	ランク	限界	修正値	各種数値		各種修正		種族特性	特記事項							
集中			+	判定値	%	%										
				影響値	%	%										
				効果値	+											
敏捷			+	判定値	%	%		キャラクターランク	経験値/累積経験値 /							
				影響値	%	%										
				効果値	+											
知力			+	判定値	%	%		耐久力補正	技能名	ランク	技能値	効果値	習得言語名			
				影響値	%	%										
				効果値	+											
知覚			+	判定値	%	%		耐久力								
				影響値	%	%										
				効果値	+											
筋力			+	判定値	%	%		限界耐久力								
				影響値	%	%										
				効果値	+											
耐久			+	判定値	%	%		精神力								
				影響値	%	%										
				効果値	+											
魔力			+	判定値	%	%		魔力容量								
				影響値	%	%										
				効果値	+											
抵抗			+	判定値	%	%		魔力量								
				影響値	%	%										
				効果値	+											
								魔術補正								
								展開力	(÷5 :)							
								放出力	(÷4 :)							
								持続容量	(÷2 :)							
								通常移動力	m							
								全力移動力	m							
								精神防御								
								装備品								
								所持金	(R)		預金	(R)		借金	(R)	

武器名称	命中修正	防御修正	受買修正	威力		耐久力	装甲	材質	魔術強度
	%	%	%			/			
	射程	m	装填数	/	備考				
	%	%	%			/			
	射程	m	装填数	/	備考				

防具名称	回避修正	装甲	材質	魔術強度	備考
	%				
	%				
合計	%				

個人戦闘				魔導		魔術	
近接命中	%	射撃命中	%	魔導行使	%	魔術行使	%
近接受買	%	射撃受買	%	魔導受買	%	魔術受買	%
近接修正		射撃修正		魔導修正		魔術修正	
防御	%	回避	%	消耗軽減		消耗軽減	

魔術系統	炎属性	水属性	風属性	地属性	光属性	闇属性	無属性	生成	召喚	付与	強化	精神	肉体	幻惑	治癒	魔術習熟点/累積習熟点
習熟度																/

Dream of Twilight

名称	
形状	
製作者	
説明・備考	

Image



フレーム	スロット	材質	必要筋力	用途	防御修正	耐久力	装甲	熱量耐性
	/					/		

攻撃手段	命中修正	受貫修正	威力	射程	効果範囲	装弾数	消費エネルギー

ユニット名称	サイズ	熱量耐性	性能

蓄電装置	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10
蓄積容量										
最大蓄積量										
回復割当量										

蓄積熱量	排出熱量

キャラクター名	性別	年齢	種族	職業	備考
プレイヤー名()					
	能力	集中. + 敏捷. + 知力. + 知覚. + 筋力. + 耐久. + 魔力. + 抵抗. +			
	技能				
	特記事項				
プレイヤー名()					
	能力	集中. + 敏捷. + 知力. + 知覚. + 筋力. + 耐久. + 魔力. + 抵抗. +			
	技能				
	特記事項				
プレイヤー名()					
	能力	集中. + 敏捷. + 知力. + 知覚. + 筋力. + 耐久. + 魔力. + 抵抗. +			
	技能				
	特記事項				
プレイヤー名()					
	能力	集中. + 敏捷. + 知力. + 知覚. + 筋力. + 耐久. + 魔力. + 抵抗. +			
	技能				
	特記事項				
プレイヤー名()					
	能力	集中. + 敏捷. + 知力. + 知覚. + 筋力. + 耐久. + 魔力. + 抵抗. +			
	技能				
	特記事項				
プレイヤー名()					
	能力	集中. + 敏捷. + 知力. + 知覚. + 筋力. + 耐久. + 魔力. + 抵抗. +			
	技能				
	特記事項				
プレイヤー名()					
	能力	集中. + 敏捷. + 知力. + 知覚. + 筋力. + 耐久. + 魔力. + 抵抗. +			
	技能				
	特記事項				

メモ

Dream of Twilight

<Battle Administration Sheet ver2.0>

キャラクター名	敏捷	回避	抵抗	備考				
	+	%	%					
	耐久力	/	限界耐久力	/	精神力	/	魔力量	/
	状態	<input type="checkbox"/> 気絶 <input type="checkbox"/> 瀕死 <input type="checkbox"/> 死亡 <input type="checkbox"/> 恐慌 <input type="checkbox"/> 放心 <input type="checkbox"/> 混乱 <input type="checkbox"/> 暴走 <input type="checkbox"/> 睡眠 <input type="checkbox"/> 転倒						
	+	%	%					
	耐久力	/	限界耐久力	/	精神力	/	魔力量	/
	状態	<input type="checkbox"/> 気絶 <input type="checkbox"/> 瀕死 <input type="checkbox"/> 死亡 <input type="checkbox"/> 恐慌 <input type="checkbox"/> 放心 <input type="checkbox"/> 混乱 <input type="checkbox"/> 暴走 <input type="checkbox"/> 睡眠 <input type="checkbox"/> 転倒						
	+	%	%					
	耐久力	/	限界耐久力	/	精神力	/	魔力量	/
	状態	<input type="checkbox"/> 気絶 <input type="checkbox"/> 瀕死 <input type="checkbox"/> 死亡 <input type="checkbox"/> 恐慌 <input type="checkbox"/> 放心 <input type="checkbox"/> 混乱 <input type="checkbox"/> 暴走 <input type="checkbox"/> 睡眠 <input type="checkbox"/> 転倒						
	+	%	%					
	耐久力	/	限界耐久力	/	精神力	/	魔力量	/
	状態	<input type="checkbox"/> 気絶 <input type="checkbox"/> 瀕死 <input type="checkbox"/> 死亡 <input type="checkbox"/> 恐慌 <input type="checkbox"/> 放心 <input type="checkbox"/> 混乱 <input type="checkbox"/> 暴走 <input type="checkbox"/> 睡眠 <input type="checkbox"/> 転倒						
	+	%	%					
	耐久力	/	限界耐久力	/	精神力	/	魔力量	/
	状態	<input type="checkbox"/> 気絶 <input type="checkbox"/> 瀕死 <input type="checkbox"/> 死亡 <input type="checkbox"/> 恐慌 <input type="checkbox"/> 放心 <input type="checkbox"/> 混乱 <input type="checkbox"/> 暴走 <input type="checkbox"/> 睡眠 <input type="checkbox"/> 転倒						
	+	%	%					
	耐久力	/	限界耐久力	/	精神力	/	魔力量	/
	状態	<input type="checkbox"/> 気絶 <input type="checkbox"/> 瀕死 <input type="checkbox"/> 死亡 <input type="checkbox"/> 恐慌 <input type="checkbox"/> 放心 <input type="checkbox"/> 混乱 <input type="checkbox"/> 暴走 <input type="checkbox"/> 睡眠 <input type="checkbox"/> 転倒						
	+	%	%					
	耐久力	/	限界耐久力	/	精神力	/	魔力量	/
	状態	<input type="checkbox"/> 気絶 <input type="checkbox"/> 瀕死 <input type="checkbox"/> 死亡 <input type="checkbox"/> 恐慌 <input type="checkbox"/> 放心 <input type="checkbox"/> 混乱 <input type="checkbox"/> 暴走 <input type="checkbox"/> 睡眠 <input type="checkbox"/> 転倒						
	+	%	%					
	耐久力	/	限界耐久力	/	精神力	/	魔力量	/
	状態	<input type="checkbox"/> 気絶 <input type="checkbox"/> 瀕死 <input type="checkbox"/> 死亡 <input type="checkbox"/> 恐慌 <input type="checkbox"/> 放心 <input type="checkbox"/> 混乱 <input type="checkbox"/> 暴走 <input type="checkbox"/> 睡眠 <input type="checkbox"/> 転倒						
	+	%	%					
	耐久力	/	限界耐久力	/	精神力	/	魔力量	/
	状態	<input type="checkbox"/> 気絶 <input type="checkbox"/> 瀕死 <input type="checkbox"/> 死亡 <input type="checkbox"/> 恐慌 <input type="checkbox"/> 放心 <input type="checkbox"/> 混乱 <input type="checkbox"/> 暴走 <input type="checkbox"/> 睡眠 <input type="checkbox"/> 転倒						
	+	%	%					
	耐久力	/	限界耐久力	/	精神力	/	魔力量	/
	状態	<input type="checkbox"/> 気絶 <input type="checkbox"/> 瀕死 <input type="checkbox"/> 死亡 <input type="checkbox"/> 恐慌 <input type="checkbox"/> 放心 <input type="checkbox"/> 混乱 <input type="checkbox"/> 暴走 <input type="checkbox"/> 睡眠 <input type="checkbox"/> 転倒						

Dream of Twilight -Basic Rule-

2013.11.21

ver2.00 beta-47発行

発行者

ルイス (<http://gkf.yh.land.to/>)

企画

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

ルイス

編集

ルイス

スタッフ

向井ダイジュ (<http://youngaliveinlove.web.fc2.com/>)

Gilgamesh

上野

のら吉 (http://www.geocities.jp/norakichi_wilddog/)

Osanai

斬義

睦月 破雪

その他、G.K.Fメンバー各位

協力

南十字

櫻ミツキ (<http://aigantenshi.web.fc2.com/>)

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

UNFORGIVEN

井上(仮) (<http://www5b.biglobe.ne.jp/~trpgbank/sns.html>)

埴瑛

如月翔也

その他、北海道のサークル様各位

以上、敬称略 順不同