

Dream of Twilight

Beginners Rule ver 2.05

Produced by Luice

目次

■ Introduction

2. TRPGとは
Dream of Twilightについて
この本について
3. プレイするのに必要なもの
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
25. コンストラクション
36. キャラクターの完成
39. 成長

■ Rule Section

41. 行為判定
42. 戦闘ルール
48. その他の判定
49. 魔力
50. 精神力
自然回復
51. 魔術

■ Data Section

53. 戦闘スタイル
57. 魔術専攻
59. 装備品
66. 魔導器
68. 魔術

■ Gamemaster Section

76. GMの役割
77. シナリオ
78. 経験値
報酬
79. 特殊な特記事項
80. 装備品に関する特殊なルール
81. 毒・薬物
82. 病気
83. 戦闘データ
97. 罨

■ World Section

100. 星系
種族
107. 信仰
108. 組織
110. 国家

■ Chart Section

113. 各種図表
119. キャラクターシート
121. PC管理シート
122. 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)コンピュータゲームでよく「あそここの場面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のです。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く一方で、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。あなたはどうか、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 Beginners 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。本書では主に低ランク帯での冒険を取り扱っており、より高ランク帯におけるデータ、追加ルール等については『Dream of Twilight Basic Rule』をご覧ください。本書におけるPCの立場はセニア島にある小国「オルディバウム公国」を拠点として活動する冒険者、或いは傭兵となります。本書は大きく分けて7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。主にオルディバウム公国に関する事や、関係のある組織、宗教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。

■ 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。

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、1D2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、5分の1したものになります。
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、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。

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。

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すが、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。

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(魔術受責)

【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>

《戦闘技能》

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。
戦闘技能を取得する事で、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+戦闘技能値(近接命中)

集中判定値+戦闘技能値(射撃命中)

知覚判定値+戦闘技能値(防御)

【影響値】

戦闘技能値(近接受責)

戦闘技能値(射撃受責)

【効果値】

筋力効果値+戦闘技能効果値(近接修正)

知力効果値+戦闘技能効果値(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+戦闘技能値

【影響値】

敏捷影響値+戦闘技能値

【説明】

危険から身を守る為の技術です。
畏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+戦闘技能値

【影響値】

知覚影響値+戦闘技能値

【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+戦闘技能値

【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。

《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(近接受責)

【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、人混みの中等といった、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】

扉などにかけ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

【影響値】

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。失敗した場合は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+医術技能値

【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、病気、医療)

【判定値】

知力判定値+医術技能値

【説明】

薬や病気、医学に関する知識です。

<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。野外での罠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(射撃受賞)

【効果値】
知力効果値+野外技能効果値(射撃修正)

【説明】
戦闘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じら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。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。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。

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じ取る技術です。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じする場合にも使用でき、その場合は聞き耳を行う対象の中で、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】
知性影響値+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】
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。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。

罠設置

【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。この技術は野外での使用に限り、盗賊技能の「**罠設置**」の代わりに使用することが出来ます。

罠解除

【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+設置者の盗賊技能値**」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。この技術は野外での使用に限り、盗賊技能の「**罠解除**」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ようとする場合は、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、罠)

【判定値】
知力判定値+野外技能値

【説明】
動植物や地形、天候、野外に設置される罠に関する知識です。

《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)レアル**」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。

<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
 - 2-2-20. 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11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

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

○戦闘技能

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% 受貴修正：±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% 受貴修正：±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% 受貴修正：±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% 受貴修正：+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% 近接受貴：+5% 近接修正：+15 防御：60%

射撃命中：55% 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 / 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う事が、
少しだけ誇らしかったのかもしれない。

《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

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

トゥルー語、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、バックパック大袋×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% 受賞修正：±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% 受賞修正：±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% 近接受賞：+5% 近接修正：+1 防御：65%
射撃命中：40% 射撃受賞：-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なくもない。
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

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

○戦闘技能

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レアル

武器

○バスタードソード(1H)

命中修正：±0% 防御修正：±0% 受貫修正：±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% 受貫修正：±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%

戦闘能力値

近接命中：55% 近接受貫：+5% 近接修正：+5 防御：65%

射撃命中：55% 射撃受貫：+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% 魔術受貫：±0% 魔術修正：+2 消耗軽減値：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% 魔術受貫：±0%

魔術修正：+4 消耗軽減値：1

○付与魔術

習熟度：F 魔術行使：55% 魔術受貫：±0%

魔術修正：+4 消耗軽減値：1

○肉体魔術

習熟度：F 魔術行使：55% 魔術受貫：±0%

魔術修正：+4 消耗軽減値：1

○治癒魔術

習熟度：F 魔術行使：55% 魔術受貫：±0%

魔術修正：+4 消耗軽減値：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のだろうか、と。

《模範的な信徒》

基本情報

属性：光 種族：ダルク キャラクターランク：F

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

300 / 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

習得言語

トゥルー語、下位ルーシエン語

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% 受貴修正：±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% 近接受貴：-20% 近接修正：-7 防御：30%
射撃命中：30% 射撃受貴：-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% 魔術受貴：+5% 魔術修正：+7 消耗軽減値：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% 魔術受貴：+10%
魔術修正：+11 消費魔力軽減値：4

○無属性魔術

習熟度：G 魔術行使：65% 魔術受貴：+5%
魔術修正：+7 消費魔力軽減値：2

○精神魔術

習熟度：G 魔術行使：65% 魔術受貴：+5%
魔術修正：+7 消費魔力軽減値：2

○肉体魔術

習熟度：G 魔術行使：65% 魔術受貴：+5%
魔術修正：+7 消費魔力軽減値：2

○治癒魔術

習熟度：E 魔術行使：70% 魔術受貴：+10%
魔術修正：+11 消費魔力軽減値：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かもしれない。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

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、
これに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

○戦闘技能

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% 受賞修正：+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% 受賞修正：±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% 受賞修正：+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：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% 近接受賞：+5% 近接修正：+9 受け：55%

射撃命中：55% 射撃受賞：+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、自分が使えるべき主君が現れるだろうか、と。

自分が仕えるべき主を求めて、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

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

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：消費魔力軽減値、消耗軽減値に+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 消費魔力軽減値：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 消費魔力軽減値：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 消費魔力軽減値：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 消費魔力軽減値：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 消費魔力軽減値：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 消費魔力軽減値：7
- 付与魔術**
習熟度：G 魔術行使：75% 魔術受貫：+5%
魔術修正：+11 消費魔力軽減値：4
- 強化魔術**
習熟度：G 魔術行使：75% 魔術受貫：+5%
魔術修正：+11 消費魔力軽減値：4
- 精神魔術**
習熟度：F 魔術行使：75% 魔術受貫：+5%
魔術修正：+13 消費魔力軽減値：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、
王国が減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

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

○戦闘技能

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レアル

武器

○ガンブレード(1H)

命中修正：-5% 防御修正：-10% 受貫修正：±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 受貫修正：+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% 受貫修正：±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 受貫修正：+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%、近接受貫に+5%、射撃受貫に+5%

戦闘能力値

近接命中：70% 近接受貫：+10% 近接修正：+1 防御：75%
射撃命中：70% 射撃受貫：+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%、魔術受貫に+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%
魔術受貫：+15% 魔術修正：+7 消費魔力軽減値：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% 魔術受貫：+15%
魔術修正：+9 消費魔力軽減値：3

○召喚魔術
習熟度：F 魔術行使：55% 魔術受貫：+15%
魔術修正：+9 消費魔力軽減値：3

○精神魔術
習熟度：G 魔術行使：55% 魔術受貫：+15%
魔術修正：+7 消費魔力軽減値：2

○幻惑魔術
習熟度：F 魔術行使：55% 魔術受貫：+15%
魔術修正：+9 消費魔力軽減値：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。

《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

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

○戦闘技能

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% 受賞修正：-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% 受賞修正：-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% 近接受賞：+5% 近接修正：+30 防御：60%

射撃命中：55% 射撃受賞：+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

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

○戦闘技能

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レアル

武器

○フェルズナーク(1H)

命中修正：+5% 防御修正：+5% 受賞修正：±0%
威力：4D10+7 耐久力：60 装甲：9 材質：ライティア

○フェルズナーク(1H)

命中修正：+5% 防御修正：+5% 受賞修正：±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% 受賞修正：+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

○フェルズクラニカ

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

魔術習熟点/累積魔術習熟点

0 / 24

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。

《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

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：消耗軽減値に+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% 近接受貫：-20% 近接修正：-9 防御：25%
射撃命中：30% 射撃受貫：-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% 魔術受貫：±0% 魔術修正：+8 消耗軽減値：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% 魔術受貫：+5%
魔術修正：+19 消費魔力軽減値：5

○治癒魔術

習熟度：D 魔術行使：70% 魔術受貫：+5%
魔術修正：+14 消費魔力軽減値：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

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

○戦闘技能

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% 受賞修正：±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% 受賞修正：-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% 受賞修正：+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

近接受賞に+10%

戦闘能力値

近接命中：45% 近接受賞：+10% 近接修正：+8 防御：60%
射撃命中：50% 射撃受賞：+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が、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

総暦2152年に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える種族です。
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2181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。

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、一回り以上は大きく見えます。
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	1D2-1	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+	1D2-1	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	1D2-1	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

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、同属性の魔術を使用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：あなたには普段の人格とは別に、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2D10x5m(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事が出来ます。

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持っています。

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、魔術の消耗軽減値に+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5m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5m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、魔導の消耗軽減値に+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。

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。

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。

<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となってしまう場合、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	1D2
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	1D2
フェルト	2D10	2D10x2+5	2D5
ロイロイ	3D10	4D10	3D5
アルマチュア	6D10	0	1D2

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。

<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

■技能分類

分類	技能	分類	技能
特殊技能	魔術	一般技能	知識 野外 演奏 指揮
専門技能	戦闘技能 盗賊技能 医術		

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。
戦闘技能を新たに習得、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。

魔術習熟度の取得

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度の対応表

ランク	G	F	E	D
魔術習熟度	4	6	8	12
累積魔術習熟度	4	10	18	30

魔術習熟度の上昇

魔術習熟度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度が半分となります。
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度は倍増します。
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

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)
戦闘技能を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 (戦闘技能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Cランク取得 : 12(自身と同属性により半減)
無属性魔術習熟度をDランク取得 : 16
付与魔術習熟度をFランク取得 : 6
治癒魔術習熟度をEランク取得 : 10
残り魔術習熟点 : 2

<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。

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。

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。

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。

<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。

<戦闘スタイルの選択>

戦闘スタイルは戦闘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戦闘技能を習得しているため、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ため、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%

<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+戦闘技能値

集中判定値+盗賊技能値

射撃命中

集中判定値+戦闘技能値

集中判定値+盗賊技能値

集中判定値+野外技能値

近接受貫

戦闘技能値

盗賊技能値

射撃受貫

戦闘技能値

盗賊技能値

野外技能値

近接修正

筋力効果値+戦闘技能効果値

筋力効果値+盗賊技能効果値

射撃修正

知力効果値+戦闘技能効果値

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+戦闘技能値

知覚判定値+盗賊技能値

回避

敏捷影響値+戦闘技能値

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

消耗軽減値

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値

消耗軽減値+下記表を参照し、魔術習熟度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	消耗軽減値
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

■ 消耗軽減値

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

例)

習得技能が戦闘技能Gランク、魔術Fランク。
 戦闘ランクに関係があるのは戦闘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	防御：46%(知覚判定値)+0%(戦闘技能値)	/ 46%
近接命中：57%(集中判定値)+0%(戦闘技能値)	/ 57%	回避：+10%(敏捷影響値)+0%(戦闘技能値)	/ +10%
射撃命中：57%(集中判定値)+0%(戦闘技能値)	/ 57%	魔術行使：75%(魔力判定値)+5%(魔術技能値)	/ 80%
近接受貫：±0%(戦闘技能値)	/ +0%	魔術受貫：+5%(魔術技能値)	/ +5%
射撃受貫：±0%(戦闘技能値)	/ +0%	魔術修正：+10(魔力効果値)+3(魔術技能効果値)	/ +13
近接修正：-2(筋力効果値)+0(戦闘技能効果値)	/ -2	消耗軽減値：魔術技能ランクF	/ 2
射撃修正：+6(知力効果値)+0(戦闘技能効果値)	/ +6		

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 ver2.03S>

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	戦闘技能	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	魔力回復量 7			%			
				影響値	-5	%	%		精神力防衛 4			%			
				効果値	+ -2						%				
筋力	D	A	+ 3	判定値	48	%	%	-----魔術補正-----	展開力 14 (÷5 : 2)			%			
				影響値	-5	%	%		放出力 21 (÷4 : 5)			%			
				効果値	+ -2				持続容量 14 (÷2 : 7)			%			
耐久	C	A	+ 2	判定値	52	%	%	-----				%			
				影響値	0	%	%				%				
				効果値	+ 0						%				
魔導	E X +	OEX	+ 0	判定値	75	%	%	-----				%			
				影響値	25	%	%				%				
				効果値	+ 10						%				
抵抗	C	EX	+ 4	判定値	54	%	+5 %	-----				%			
				影響値	0	%	+5 %				%				
				効果値	+ 0						%				
				所持金	1,700		(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
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、消耗軽減値に+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

個人戦闘			
近接命中	57 %	射撃命中	57 %
近接受貫	0 %	射撃受貫	0 %
近接修正	-2	射撃修正	+6
防御	56 %	回避	10 %

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%

魔術	
魔術行使	80 %
魔術受貫	+5 %
魔術修正	+3
消耗軽減値	2

魔術習熟度(魔術習熟点/累積魔術習熟点: 2 / 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	消耗軽減値
炎属性魔術			%	%	%		
水属性魔術			%	%	%		
風属性魔術			%	%	%		
地属性魔術	C	12	90 %	90 %	+15 %	+11	6
光属性魔術			%	%	%		
闇属性魔術			%	%	%		
無属性魔術	D	16	85 %	85 %	+10 %	+9	5
生成魔術			%	%	%		
召喚魔術			%	%	%		
付与魔術	F	6	80 %	80 %	+5 %	+5	3
強化魔術			%	%	%		
精神魔術			%	%	%		
肉体魔術			%	%	%		
幻惑魔術			%	%	%		
治癒魔術	E	10	80 %	80 %	+5 %	+7	4

設定・メモ

魔術習熟度	必要習熟点	累積習熟点	基本値	影響値	効果値	消耗軽減値
-	0	0	行使不可能			
G	4	4	±0%	±0%	±0	±0
F	2	6	±0%	±0%	+2	+1
E	4	10	+5%	+5%	+4	+2
D	6	16	+5%	+5%	+6	+3
C	8	24	+10%	+10%	+8	+4

自身の属性と同属性の魔術系統は必要な魔術習熟度が半分となります。
逆に自身の苦手とする属性の魔術系統は必要な魔術習熟度が倍増します。
ただし、無属性魔術に関しては同属性による魔術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

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

■技能分類

分類	技能
特殊技能	魔術
専門技能	戦闘技能、盗賊技能、医術
一般技能	知識、野外、演奏、指揮

■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

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。
戦闘技能を新たに習得、或いは1ランク上昇する毎に1D10+耐久力補正点増加。

魔力の上昇

1,000点の経験値を支払う事によって魔力を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
魔術習熟点	4	6	8	12
累積魔術習熟点	4	10	18	30

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。

戦闘スタイルの取得・成長

戦闘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、戦闘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。

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たない為、通常であれば技能による影響値は-20%となります。しかし、隠密は技能を持たない事による影響値が±0%となる為、敏捷の影響値である+10%と状況による修正である+10%が加わり、最終的な影響値は+20%となりました。ブラックソルジャー達は戦闘技能による気配感知を試み、知覚判定値に技能による修正を足した65%からトワイトの隠密による影響値を減算し、最終的な基準値は45%となりました。

<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秒に相等します。

<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点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。

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。

■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 -

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

敵の近接攻撃の範囲内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。

- 通常移動 -

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。

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。

攻撃

構えている武器で敵を攻撃する事が出来ます。ただし、移動後の攻撃は戦闘オプション「チャージ」を使用して攻撃する事になり、行える攻撃は近接攻撃のみとなります。

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。

騎乗動物への搭乗、又は降機

騎乗動物に乗り込む、或いは降りることが出来ます。

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。

<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4m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。

雑ぎ払い

敵味方を問わず接触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。
攻撃対象一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。

<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すが、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。

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、
対象の消費魔力軽減値を+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

接触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。

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。

<戦闘能力>

- 戦闘技能を用いた武器戦闘 -

近接命中

集中判定値+戦闘技能値+戦闘スタイル・魔術専攻による修正

射撃命中

集中判定値+戦闘技能値+戦闘スタイル・魔術専攻による修正

防御

知覚判定値+戦闘技能値+戦闘スタイル・魔術専攻による修正

近接受賞

戦闘技能値+戦闘スタイル・魔術専攻による修正

射撃受賞

戦闘技能値+戦闘スタイル・魔術専攻による修正

近接修正

筋力効果値+戦闘技能効果値+戦闘スタイル・魔術専攻による修正

射撃修正

知力効果値+戦闘技能効果値+戦闘スタイル・魔術専攻による修正

回避

敏捷影響値+戦闘技能値+戦闘スタイル・魔術専攻による修正

装甲

特記事項による修正+戦闘スタイル・魔術専攻による修正

- 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+魔術専攻による修正

射撃命中

集中判定値+魔術専攻による修正-20%

防御

知覚判定値+盗賊技能値+魔術専攻による修正

近接受賞

盗賊技能値+魔術専攻による修正

射撃受賞

魔術専攻による修正-20%

近接修正

筋力効果値+盗賊技能効果値+魔術専攻による修正

射撃修正

知力効果値+魔術専攻による修正-5

回避

敏捷影響値+盗賊技能値+魔術専攻による修正

装甲

特記事項による修正+魔術専攻による修正

<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+武器の命中修正-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+武器の命中修正-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

攻撃側の魔術命中+魔術の命中修正-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「防御」や「受け流し」等の防御宣言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ことが出来ます。
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+装備の防御修正-攻撃側の近接受賞+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+装備の防御修正-攻撃側の射撃受賞+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+装備の防御修正-攻撃側の魔術受賞+防御側のリアクションによる修正

庇う

隣接している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。

- 野外技能を用いた武器戦闘 -

近接命中

集中判定値+魔術専攻による修正-20%

射撃命中

集中判定値+野外技能値+魔術専攻による修正

防御

知覚判定値+魔術専攻による修正-20%

近接受賞

魔術専攻による修正-20%

射撃受賞

野外技能値+魔術専攻による修正

近接修正

筋力効果値+魔術専攻による修正-5

射撃修正

知力効果値+野外技能効果値+魔術専攻による修正

回避

敏捷影響値+魔術専攻による修正-20%

装甲

特記事項による修正+魔術専攻による修正

- 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

魔術受賞

魔術技能値+魔術専攻による修正+魔術習熟度による修正
+魔術の受賞修正

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

<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

<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

((ダメージ-防具の装甲)×防具の属性優劣による倍率)-防具を除いた防御側の装甲)×防御側の属性による倍率+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「**防御に使用した武器**→**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、倍増の計算は行いません。

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器での防御について>

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以下となった武器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

<乱戦中の敵への射撃>

味方と接敵している状態の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秒しか呼吸が続き、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	修正
視界が悪い	全ての命中・防御・回避に-10%
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%
疲労が溜まっている	全ての命中・防御・回避に-5%、近接修正に-2
体勢が悪い	全ての命中・防御・回避に-10%、近接修正に-4
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%
転倒している	全ての命中・防御・回避に-10%、近接修正に-4
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)
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無い、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になります。

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。

<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、消耗軽減値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】

魔力を1D10回復する代わりに、魔力の最大値が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、
強く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、
強く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、
強く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する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、消耗軽減値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遂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、一日に複数回復て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値×(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、消費魔力軽減値が+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、消費魔力軽減値が-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。展開力修正までの拡大が可能。対象が単体の魔術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(端数切り上げ)します。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。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。

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>

戦闘スタイルは戦闘技能を習得した時に1つだけ選択することが出来ます。

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+6 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% 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。	
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% 近接受賞に+10% 射撃受賞に+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。	

名称	知識判定	取得条件	修正
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% 近接受賞に+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返す戦法を得意とします。	
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。	

<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。

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%	戦闘技能を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 (ガード)	+10%	戦闘技能を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 (フェンサー)	+10%	戦闘技能を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
傭兵流剣術二型	±0%	戦闘技能を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
傭兵流双剣術二型	-10%	戦闘技能を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
傭兵流槍術二型	±0%	戦闘技能を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

名称	知識判定	取得条件	修正
傭兵流斧術二型	±0%	戦闘技能を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%
傭兵流鎚術二型	±0%	戦闘技能を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
傭兵流弓術二型	-20%	戦闘技能を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%
傭兵流射撃術二型	±0%	戦闘技能を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
統合格闘技(二段)	-10%	戦闘技能を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+8 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% 回避に+10% 部位狙い時の命中修正に+10%
護身用短剣術二型	+10%	戦闘技能を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
円心鎚術二型	±0%	戦闘技能をDランク以上取得 戦闘スタイルが「円心鎚術」	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%
二式戦舞鞭術	-20%	戦闘技能を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)
セレナ聖騎士団式戦闘術(中級)	-10%	戦闘技能を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
二式盗賊ギルド式戦闘術	-30%	戦闘技能を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%
アカデミー式剣術二型	-10%	戦闘技能を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器、魔術強度を持つ武器の威力に+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%
アカデミー式杖術二型	-15%	戦闘技能を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%
エルフィス流武術二型	-10%	戦闘技能を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
グランツ流武術二型	-10%	戦闘技能を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% 近接受賞に+10% 射撃受賞に+10%
アーノン流武術二型	-10%	戦闘技能を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 近接受賞に+5%
フェルト流剣術二型	-20%	戦闘技能を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%

名称	知識判定	取得条件	修正
フェルト流双剣術二型	-20%	戦闘技能を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%
フェルト流槍術二型	-20%	戦闘技能を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%
フェルト流弓術	-20%	戦闘技能を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%
ロイロイ流武術二型	-10%	戦闘技能を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% 近接受賞に+10% 盾の装甲に+5
アルマチュア流武術二型	-10%	戦闘技能を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%

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。

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 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%、魔術修正に+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%、魔術修正に+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%、魔術命中に+5%、威力に+3 水属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、威力に+3 風属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、威力に+3 地属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、威力に+3 消費魔力軽減値に+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。	
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	魔術命中に+5% 魔術に対する回避に+5% 魔術受賞に+10% 魔術修正に+4
	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。	

名称	知識判定	取得条件	修正
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% 消費魔力軽減値に+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。	
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%、魔術修正に+3 魔術行使判定に+10% 消費魔力軽減値に+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。	

<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。

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 消費魔力軽減値に+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 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 戦闘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%、魔術修正に+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%、魔術修正に+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
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%、魔術命中に+10%、魔術修正に+6 水属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 風属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 地属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 消費魔力軽減値に+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%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 水属性魔術の魔術行使に+15%、魔術命中に+10%、魔術修正に+6 風属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 地属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 消費魔力軽減値に+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%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 水属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 風属性魔術の魔術行使に+15%、魔術命中に+10%、魔術修正に+6 地属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 消費魔力軽減値に+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%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 水属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 風属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 地属性魔術の魔術行使に+15%、魔術命中に+10%、魔術修正に+6 消費魔力軽減値に+4
エルフィス式 魔術構築理論 (シエン)	±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%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 水属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 風属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 地属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 光属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 消費魔力軽減値に+4
エルフィス式 魔術構築理論 (ルーア)	±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%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 水属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 風属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 地属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 闇属性魔術の魔術行使に+10%、魔術命中に+5%、魔術修正に+3 消費魔力軽減値に+4

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」	魔術命中に+5% 魔術に対する回避に+5% 魔術受責に+20% 魔術修正に+6
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% 消費魔力軽減値に+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
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%、魔術修正に+3 魔術行使に+10% 消費魔力軽減値に+4

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	受買修正	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	-	0	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	-

■ 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
ナイフ (投擲)	+5%	+5%	±0%	4D10+近接修正	40	7	ティール	F	1H	300	G
	±0%	防御不可	±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 (投擲)	+5%	+5%	±0%	4D10+2+近接修正	40	8	ティール	F	1H	420	F
	±0%	防御不可	±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	

■ 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

■ 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
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
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%	防御不可	+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。									

■ 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

■ 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	-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
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
パイク	-15%	-15%	+5%	7D10+5+近接修正	100	18	ティール	C	2H	2,300	F

■ 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%	防御不可	-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	
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
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

■ 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
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%	防御不可	+10%	4D10+5+近接修正	10	3	皮	F	1H	600	G
ブレードウィップ	±0%	防御不可	+10%	5D10+5+近接修正	30	8	ティール	D	1H	1,300	E

■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 消費魔力軽減値に+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
フェルストレイル	±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。										
コンボジットボウ	-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。										

■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。										
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。										

■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。										
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。										

■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
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%	防御不可	+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	
ブレストアーマー	-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	
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。

<一般装備>

■衣類

名称	価格(R)	難度
マント	200	G
フード付きマント	250	G
皮製マント	500	G
ローブ	300	G
厚手のローブ	400	G
防寒服	700	F
普通の衣服	500	G
上質な衣服	2,000	F
質素なドレス	3,000	E
上質なドレス	10,000	D
普通の靴	100	G
上質な靴	400	F
帽子	80	G
ヘルメット	300	F
手袋(両手一組)	50	G
上質な手袋(両手一組)	200	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
手提鞆	180	F
旅行鞆	200	F
トランクケース	250	E
水袋	100	G
水筒	200	F
大型水筒	400	F
ポリタンク	300	E
ドラム缶	500	E

■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

■交通手段

名称	価格(R)
市内バス	15
都市間運行バス	300
列車	500
飛行船	800
船	400
貨物船	2,000
乗合馬車	100

■キャンプ道具

名称	価格(R)	難度	備考
ローブ(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	

■食事

名称	価格(R)	難度
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
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

■動物

名称	価格(R)	難度
犬	2,000	G
猫	2,000	G
鳥	1,000	G
口バ	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

■ 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
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
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。

■ 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。
ワイヤー(5m)	100	E	細くて頑丈な金属製ワイヤーです。

■ 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	

■ 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	
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	

<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。

■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	-	シエ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。

■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。 シエ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、シエ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	シエ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。
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。
ルーンマテリアル	威力に+5。耐久力に+10。装甲に+3。	5倍	3ランクアップ	魔法石を素材として利用します。
	威力に+5。耐久力に+10。装甲に+3。 属性付与。	10倍	4ランクアップ	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。

<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レアルが必要です。

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

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	
ソーサリーダガー (投擲)	+5%	+5%	±0%	4D10+5+近接修正	50	10	ルーンマテリアル	F	1H	12,000	B	
	±0%	防御不可	±0%	4D10+5+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。 魔術行使判定に+5%、魔術修正に+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+5+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、防御には雷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。										

■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。										

■盾

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。							
	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。							
	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。									

<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
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
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。		

<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%	受買修正	20%	威力	6D10+5	射程(m)	30+筋力効果値	効果範囲	半径5m	属性
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、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、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、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10~20度程度上昇させます。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% 魔術受賞：+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% 魔術受賞：+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% 魔術受賞：+20% 威力：7D10+10+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。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% 魔術受賞：+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% 魔術受賞：+15% 威力：6D10+7+魔術修正+放出力修正 属性：水					
フリーズグランス	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% 魔術受賞：+20% 威力：7D10+8+魔術修正+放出力修正 属性：水					

■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% 魔術受貴：+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% 魔術受貴：+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% 魔術受貴：+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% 魔術受貴：+15% 威力：7D10+10+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% 魔術受貴：+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% 魔術受貴：+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% 魔術受貴：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がありません。 地面が無い場所では使用できません。					

■ 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% 魔術受責：防御不可 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% 魔術受責：+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% 魔術受責：+15% 威力：7D10+10+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% 魔術受責：+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% 魔術受責：+10% 威力：6D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：闇					

■ 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
ディスペル	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能力総合ランクなど)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% 魔術受責：+15% 威力：5D10+5+魔術修正+放出力修正 属性：無					

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% 魔術受賞：+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% 魔術受賞：+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% 魔術受賞：+15% 威力：6D10+5+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+X	+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X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：X+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					
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 受賞修正：±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：-					

■ 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+：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。					

■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、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。					
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。					

■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
リペアー	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、または装甲に+1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。					
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します。効果を拡大した場合、装甲の上昇値が増加します。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。					

■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出来ます。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					
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。					

■肉體魔術

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	肉體魔術習熟度.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、遠くの物ははっきりと見えるようになる魔術。					
ライフサブライ	肉體魔術習熟度.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	肉體魔術習熟度.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	肉體魔術習熟度.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	肉體魔術習熟度.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。					
スウィフトリィ	肉體魔術習熟度.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	肉體魔術習熟度.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	肉體魔術習熟度.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	肉體魔術習熟度.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。					

■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。					

■ 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
リカバリエ	治療魔術習熟度.G	4	+20%	-	接触	単体	-
	効果	対象の自己治療力を高め、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。					
アディショナルレイムニティ	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	対象の自己治療力を高め、傷を癒す魔術。 対象の耐久力を2D10+5+魔術修正回復します。					

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、本編への進行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ぬ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＞

シナリオは大まかに分けて導入、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撃撃を聞きだし、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う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。
シナリオを無事終え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
取得経験値	100	150	300	500	700	900	1,200	1,500

<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
取得経験値	0	10	20	40	60	90	120	160

<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レ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」レアルぐらいでしょう。
これより多かったり少なくて、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
報酬額	1	2	4	8	15	25	40	60

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。

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。

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。

装甲ユニット

説明：戦車や戦艦などといった厚い装甲に守られ、通常の武器では損害を与えにくい事を表しています。
効果：対装甲を持たない武器での攻撃に対して、装甲を2倍としてダメージ計算を行います。

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。

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。

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。

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になります。

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。

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。

ホバー

説明：地面から僅かに浮かび上がりながら移動する事を表しています。
効果：足場の状態による判定値への修正を受けません。水上を移動する事が出来ます。

対装甲

説明：装甲目標に対して有効な攻撃手段を持つ事を表します。
効果：特記事項「装甲ユニット」を持つユニットに対して、通常通りダメージ計算を行うことが出来ます。また、特記事項「装甲ユニット」を持たないユニットに対しては装甲を0としてダメージ計算を行います。

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。

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。

■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。 予め情報が蓄積され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。

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。

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。

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。

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。

<データ>

風邪薬

知識判定：+30%
毒性値：+10% 治療難易度：-
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%
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%
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が、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。

リソイド

知識判定：+10%
毒性値：+10% 治療難易度：-5%
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。

エリキシル

知識判定：-30%
毒性値：-30% 治療難易度：-
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た奇跡の薬。
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、
調査が行われていたと言われていました。
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査された際のデータとなっていますが、
試験薬の中には調査にミスがあり、
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。

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
習得している技能とランクの一覧です。

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。

命
その魔術系統の魔術命中です。

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
その魔術系統の消費魔力軽減値です。

<人間>

ニュートラルの傭兵		ランク: D	属性: 無
識別: ±0%	技能: 戦闘技能.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: ツウルー語			
【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 (装弾数:1)	命: 50% 防: 60% 貫: +25% 射: 250m		
	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。			
基本的には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: 戦闘技能.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: ツウルー語			
【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 (装弾数:6)	命: 70% 防: 75% 貫: +40% 射: 120m		
	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。			

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: ツウルー語			
【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: 消費魔力軽減値、消耗軽減値に+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		
肉體魔術	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: 戦闘技能.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: ツウルー語			
【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: 消費魔力軽減値、消耗軽減値に+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		
肉體魔術	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蔵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。			

エルフィスの傭兵		ランク: D	属性: 無
識別: -10%	技能: 戦闘技能.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		
ショットボウ	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		
治療魔術	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。			

ロイロイの傭兵		ランク: D	属性: 無
識別: +20%	技能: 戦闘技能.F、魔術.D、野外.D、知識.D		
能力: 集. C 敏. C 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		
治療魔術	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の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。			

アーノンの傭兵		ランク: D	属性: 無
識別: -10%	技能: 戦闘技能.D、野外.E、知識.E		
能力: 集. C 敏. C 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		
コンボジットボウ	備考: 回避に-5%の修正		
(装弾数:1)	命: 55% 防: 60% 貫: +30% 射: 222m		
-----	威: 7D10+17 耐久: 75 甲: 10 属: 無		
【備考】			
監護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、腕力に優れる彼らは戦士としてとても優秀です。			
翼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: 戦闘技能.D、野外.D、知識.E		
能力: 集. C 敏. C 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】			
フェルズピアーク	命: 70% 防: 70% 貫: +20% 射: 近接		
-----	威: 4D10+15 耐久: 50 甲: 10 属: 無		
フェルズナーク	命: 65% 防: 65% 貫: +15% 射: 近接		
-----	威: 4D10+4 耐久: 50 甲: 8 属: 無		
フェルズトレイル	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、			
翼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。			

グランツの傭兵		ランク: D	属性: 無
識別: ±0%	技能: 戦闘技能.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		
特殊: 対装甲			
【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。			

アルマチュアの傭兵		ランク: D	属性: 無
識別: -10%	技能: 戦闘技能.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。			
シエ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。			

野盗		ランク: G	属性: 無
識別: +20%	技能: 戦闘技能.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盗です。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、土気は総じて高く、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: 戦闘技能.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、野党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。			

野盗団首領		ランク: D	属性: 無
識別: +10%	技能: 戦闘技能.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、野党と侮れば痛い目を見る事になるでしょう。			

騎士		ランク: D	属性: 無
識別: +10%	技能: 戦闘技能.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天賦です。守りが堅く、正攻法で倒すことは困難を極めます。			

兵士		ランク: G	属性: 無
識別: +20%	技能: 戦闘技能.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を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: 戦闘技能.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。場馴れしており、ただの兵士に比べて高い戦闘力を持ちます。			

<昆虫>

ジャイアントアント		ランク: E	属性: 無
識別: +20%	技能: 戦闘技能.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: - 属: 無		
	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得ます。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: 戦闘技能.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: - 属: 無		
	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、熟練者であって油断すると痛い目に合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: 戦闘技能.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、鎧の装甲が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】
 シェ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する。その戦闘力も十分な脅威となり得ますが、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: 戦闘技能.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】
 シェ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: 戦闘技能.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。

ジャイアントマザーズスパイダー ランク: D 属性: 無

識別: +10% 技能: 戦闘技能.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: 戦闘技能.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: 戦闘技能.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: 戦闘技能.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: 戦闘技能.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。
 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: 戦闘技能.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】
 シェン星系に生息する超巨大な蠍。
 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言われています。

ジャイアントカタピラー ランク: F 属性: 無

識別: +20% 技能: 戦闘技能.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)、強靭な生命力、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】
 シェ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: 戦闘技能.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】
 シェ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: 戦闘技能.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】
 シェ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。

ハット		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%
	威: 3D10-9	耐久: -	射: 近接
		甲: -	属: 無
【備考】			
翼手目の総称。			
窟は洞穴、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子の子を産み、寒い地方では冬眠します。			

ジャイアントハット		ランク: E	属性: 無
識別: +25%	技能: 戦闘技能.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%
	威: 3D10+7	耐久: -	射: 近接
		甲: -	属: 無
【備考】			
シェ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。			

ドッグ		総合: E(350)	戦闘: G	属性: 無
識別: +30%	技能: 戦闘技能.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: 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: +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		総合: D(360)	戦闘: F	属性: 無
識別: +25%	技能: 戦闘技能.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: 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: 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: 戦闘技能.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%
	威: 3D10+16	耐久: -	射: 近接
		甲: -	属: 無
【備考】			
シェ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。			

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%
	威: 3D10-12	耐久: -	射: 近接
		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。			

スネーク		ランク: E	属性: 無
識別: +30%	技能: 戦闘技能.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%
	威: 3D10+4	耐久: -	射: 近接
		甲: -	属: 無
【備考】			
トカゲ目ヘビ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、鳥の卵を食します。			

ジャイアントスネーク		ランク: E	属性: 無
識別: +25%	技能: 戦闘技能.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%
	威: 5D10+20	耐久: -	射: 近接
		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: 戦闘技能.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%
	威: 3D10+23	耐久: -	射: 近接
		甲: -	属: 無
右爪	命: 65%	防: 70%	貫: +10%
	威: 3D10+19	耐久: -	射: 近接
		甲: 10	属: 無
左爪	命: 65%	防: 70%	貫: +10%
	威: 3D10+19	耐久: -	射: 近接
		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: 戦闘技能.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%
	威: 5D10+33	耐久: -	射: 近接
		甲: -	属: 無
右爪	命: 75%	防: 80%	貫: +15%
	威: 5D10+29	耐久: -	射: 近接
		甲: 18	属: 無
左爪	命: 75%	防: 80%	貫: +15%
	威: 5D10+29	耐久: -	射: 近接
		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斑縞があります。

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以上にもなり、首と足が長く、角はありません。
 背にこぶがあり、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、頭部には鬣を有します。
 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: 戦闘技能.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: 戦闘技能.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: 戦闘技能.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% 射: 近接
 威: 4D10+17 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。

ジャイアントオクトパス ランク: B 属性: 無

識別: +10% 技能: 戦闘技能.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、強靱な生命力、水生、水中適応
 言語: なし

【攻撃】
 触腕 命: 95% 防: 95% 貫: +20% 射: 近接
 威: 7D10+42 耐久: 130 甲: 12 属: 無

 触腕 命: 95% 防: 95% 貫: +20% 射: 近接
 威: 7D10+42 耐久: 130 甲: 12 属: 無

 触腕 命: 95% 防: 95% 貫: +20% 射: 近接
 威: 7D10+42 耐久: 130 甲: 12 属: 無

 触腕 命: 95% 防: 95% 貫: +20% 射: 近接
 威: 7D10+42 耐久: 130 甲: 12 属: 無

 触腕 命: 95% 防: 95% 貫: +20% 射: 近接
 威: 7D10+42 耐久: 130 甲: 12 属: 無

 触腕 命: 95% 防: 95% 貫: +20% 射: 近接
 威: 7D10+42 耐久: 130 甲: 12 属: 無

 触腕 命: 95% 防: 95% 貫: +20% 射: 近接
 威: 7D10+42 耐久: 130 甲: 12 属: 無

 触腕 命: 95% 防: 95% 貫: +20% 射: 近接
 威: 7D10+42 耐久: 130 甲: 12 属: 無

 触腕 命: 95% 防: 95% 貫: +20% 射: 近接
 威: 7D10+42 耐久: 130 甲: 12 属: 無

 触腕 命: 95% 防: 95% 貫: +20% 射: 近接
 威: 7D10+42 耐久: 130 甲: 12 属: 無

【備考】
 シェ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。

ブレードフィッシュ ランク: E 属性: 無

識別: +15% 技能: 戦闘技能.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% 射: 近接
 威: 5D10+3 耐久: - 甲: - 属: 無

 吻(突き) 命: 65% 防: 不可 貫: +10% 射: 近接
 威: 4D10+8 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。

<植物>

アイビィ		ランク: A	属性: 無
識別: +10%	技能: 戦闘技能.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】			
薙	命: 75% 防: 75% 貫: +15% 射: 20m		
	威: 4D10+12 耐久: 90 甲: 5 属: 無		
薙	命: 75% 防: 75% 貫: +15% 射: 20m		
	威: 4D10+12 耐久: 90 甲: 5 属: 無		
薙	命: 75% 防: 75% 貫: +15% 射: 20m		
	威: 4D10+12 耐久: 90 甲: 5 属: 無		
薙	命: 75% 防: 75% 貫: +15% 射: 20m		
	威: 4D10+12 耐久: 90 甲: 5 属: 無		
【備考】			
シェ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、地中から伸びた薙で獲物を絡め取り、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、とされています。			

<竜族>

ラングウ		ランク: E	属性: 炎
識別: ±0%	技能: 戦闘技能.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		
	威: 5D10+27 耐久: - 甲: - 属: 無		
角	命: 65% 防: 60% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 4D10+28 耐久: - 甲: 15 属: 無		
レーザープレス	命: 75% 防: 不可 貫: +10% 射: 100m		
	威: 7D10+4 耐久: - 甲: - 属: 光		
前脚	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、騎乗用として飼いならし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: 戦闘技能.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		
	威: 5D10+20 耐久: - 甲: - 属: 無		
スプレッドレーザープレス	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プ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。			

フィング		ランク: E	属性: 風
識別: ±0%	技能: 戦闘技能.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		
	威: 5D10+20 耐久: - 甲: - 属: 無		
レーザープレス	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といったところですが、 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。			

ガイ		ランク: E	属性: 地
識別: ±0%	技能: 戦闘技能.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		
	威: 5D10+27 耐久: - 甲: - 属: 無		
レーザープレス	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できます。			

フドウ		ランク: E	属性: 光
識別:	±0%	技能:	戦闘技能.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	威: 5D10+13	耐久: - 甲: - 属: 無
レーザーブレス	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		
治療魔術	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:	戦闘技能.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	威: 5D10+32	耐久: - 甲: - 属: 無
右爪	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。高い近接戦能力を持ちますが、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:	戦闘技能.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、トウル語		
【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
レーザーブレス	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。		

<幻獣>

サラマンダー		ランク: B	属性: 炎
識別:	±0%	技能:	戦闘技能.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
フレアブレス	命: 90% 防: 不可 貫: +15% 射: 120m	威: 7D10+16	耐久: - 甲: - 属: 炎
	効果範囲: 射線上	特殊: 対装甲	
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ほどあり、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:	戦闘技能.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ほどあり、トカゲを思わせる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:	戦闘技能.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	特殊: 対装甲	
【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。		

レビヤタン		ランク: B	属性: 水
識別:	±0%	技能:	戦闘技能.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
	特殊: 対装甲		
【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ほどあり、細長い蛇のようなシルエットをしています。		

<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: 戦闘技能.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。			

ガーディアン		ランク: D	属性: 無
識別: +20%	技能: 戦闘技能.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
(装弾数:1)	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ディール製ゴーレム。 低級魔法生物に比べ、高い戦闘力と思考能力を持ちます。			

スケルトンウォーリアー		ランク: F	属性: 無
識別: ±0%	技能: 戦闘技能.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】			
ポーンブレード	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: 戦闘技能.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】			
ポーンランス	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: 戦闘技能.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】			
ポーンボウ	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: 戦闘技能.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】			
ポーンブレード	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。 このリーダーの存在により、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。			

グリーンゲル		ランク: G	属性: 水
識別: ±0%	技能: 戦闘技能.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: 戦闘技能.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: 戦闘技能.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めの生命を得た者。 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: 戦闘技能.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】			
引く掻き	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めの生命を得た者。 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: 戦闘技能.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らない。		
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らない。		
【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: 戦闘技能.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らない。		
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めの生命を得た者。 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ものに対し、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: 戦闘技能.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】			
間属性魔術	習熟: A	便: 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: 戦闘技能.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: 戦闘技能.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】			
ヘビーアックス	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顔を持つ魔獣。 体色は黒く、紅い瞳は闇夜で淡い光を放ちます。 腰鎧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。			

タル・ガノス		ランク: D	属性: 地
識別: -20%	技能: 戦闘技能.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、頑強な肉体、強靱な生命力、痛覚遮断、高速治療、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一对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、繁殖力に優れたのが異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: 戦闘技能.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: 戦闘技能.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)			
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】(斧装備)			
ブラディアックス(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】(火炮装備)			
火炮	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。 まれに大斧や火炮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: 戦闘技能.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: 戦闘技能.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】(火炮装備)			
火炮	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: 戦闘技能.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: 戦闘技能.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】			
ハンチ	命: 75% 防: 85% 貫: +15% 射: 近接		
	威: 3D10+26 耐久: - 甲: 8 属: 無		
ハンチ	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: 戦闘技能.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: 戦闘技能.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。
 背中に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。

グレイタービースト ランク: D 属性: 無

識別: -20% 技能: 戦闘技能.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
治療魔術	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。
 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: 戦闘技能.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、赤黒い光を放つボ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: 戦闘技能.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: 魔物用戦闘補正(射撃型)
 特記: 直感、強靱な生命力、暗視
 言語: トゥルー語

【攻撃】

火炮	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炮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: 戦闘技能.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: 魔物用戦闘補正(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
-----	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: 戦闘技能.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			
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: 戦闘技能.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			
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】
 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、
 車体は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: 戦闘技能.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
 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。

 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: 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。
 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: 戦闘技能.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、対装甲
 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スラスタ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。

無人機銃 ランク: D 属性: 無

識別: ±0% 技能: 戦闘技能.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% 射: 1km
 (装弾数: 600) 威: 5D10+28 耐久: 100 甲: 18 属: 無
 特殊: 対装甲
 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: 戦闘技能.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% 射: 2km
 (装弾数: ∞) 威: 5D10+13 耐久: 60 甲: 18 属: 無
 特殊: 対装甲
 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。

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：銃の長さに準拠 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。

更に戦闘技能、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銃が飛び出し、

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。

更に戦闘技能、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。

World Section

ワールドセクション

星系

<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。
セシ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等、中心的な役割を果たしてきました。
陸地はラージェ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いますが、真偽の程は定かではありません。

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。

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

■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。
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。

■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、ビッグ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あ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間接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、間接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ていくこととなります。
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無く、基本的に彼らはそれらの力を超自然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、過度な肉体力労働や兵士、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、粗暴も評価も相当に悪いものとなっています。

■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、聖戦を始めたと告げました。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、瞬く間に支配領域の多くを制圧されていきました。UNITYはシェ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ェ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力的に余裕もあり、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。

<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

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、全般的に細見で、体格も華奢で肉付きは余り良くはありません。

■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ェン星系では新たな火種が燦り始めていました。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＝エクステス。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。

■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、それらを混ぜ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。

■ダルクの誕生

世界最初のダルクは母体から胎児を抽出し、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。

■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が続けた者が多く、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。

<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、貧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されています。

■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ます。

■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、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ありますが、全く使えないからと言って他種族を蔑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。

■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。

■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、武器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受け、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ナ教徒です。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、彼らが最も重要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ー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。拳銃の果てには、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した)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。

■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>

■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。光が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。その後、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、毒ガスに内蔵を痛めながらも魔術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との人材交流も行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、下位ルーシエン語

■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。

■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ど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害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土として冒険者になった者や、力自慢な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探掘と、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、瞬く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、場の雰囲気を変えようとする者には容赦をしません。

■翼族戦争との関わり

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あった事が幸いし、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。

■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いです。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なっています。

<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、セシナ教徒となる例も存在しています。

■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。

<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

■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。正々堂々を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。

■翼族戦争との関わり

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。

■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。

■姿形

肌(体毛)

灰色、淡褐色、褐色、濃褐色、赤褐色など

髪(鬃)

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。

■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、敢えてそう言っ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。

<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はないものの、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し、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(髭)

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した。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。

■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ようとはしません。彼らはただ、過ぎたる力と慢心は我が身を滅ぼすだけだ、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。

■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"であるとも言え換えることが出来ます。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。ノーマレオ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。

■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。

<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、仲が悪いと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す。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が、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。男神ではありませんが、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。司祭長は神殿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。司祭長は基本的に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。神殿会議の開催地は各宗派の大神殿で持ち回りで、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、専業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、医術等と言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殿会議直属であり、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。

< 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言われています。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、基本的に階級の上下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。

組織

< アカデミー >

■ 概要

シェ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。魔術や間接魔導、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、魔術や間接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、規律維持の為の私設部隊が存在し、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 浮遊都市アルス

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

間接魔導に関する指導、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

薬物の調合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

<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。

<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

■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すが、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しょう。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。

■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えない状況です。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しています。

<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裏とし、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。

■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。

国家

<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。ラーナダルク王国を宗主国とし、自身は属国であるとしています。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2135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%)

■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み形となります。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きれません。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、上に立つ人間の實力、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"。オルディバウム王家の出資で作られた冒険者ギルドの支部があり、規模は小さいですがアカデミーや間接魔導の学院も、この町には存在しています。町の周囲は2重に張り巡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。

ウェルセニア埠頭

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」と行き来しています。船は月に一度、五日程度の日数を掛けて人と物資を輸送しています。

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。



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

■魔術習熟度と各種数値

魔術習熟度	基本値	影響値	効果値	消耗軽減値
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

■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

■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

■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

■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	1D2-1	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+	1D2-1	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	1D2-1	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

■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	1D2	+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	1D2	+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	1D2	+20

■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

■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

■技能分類

分類	技能
特殊技能	魔術
専門技能	戦闘技能 盗賊技能 医術
一般技能	知識 野外 演奏 指揮

■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

■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

■消耗軽減値

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

■ 種族特性

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

■ 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

■ シナリオランクによる経験値

ランク	-	G	F	E	D	C	B	A
取得経験値	100	150	300	500	700	900	1,200	1,500

■ シナリオランクによる報酬

ランク	-	G	F	E	D	C	B	A
報酬額	1	2	4	8	15	25	40	60

■ 敵の戦闘ランクによる経験値

ランク	-	G	F	E	D	C	B	A
取得経験値	0	10	20	40	60	90	120	160

■ 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	全ての命中・防御・回避に-10%
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%
疲労が溜まっている	全ての命中・防御・回避に-5%、近接修正に-2
体勢が悪い	全ての命中・防御・回避に-10%、近接修正に-4
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%
転倒している	全ての命中・防御・回避に-10%、近接修正に-4
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)
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。

■ 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。予め情報が蓄積され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が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。

■ 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。

■ 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		
戦闘技能	武器戦闘	集中判定値+戦闘技能値 知覚判定値+戦闘技能値	戦闘技能値	筋力効果値+戦闘技能効果値 知力効果値+戦闘技能効果値
	回避力	敏捷判定値+戦闘技能値	敏捷影響値+戦闘技能値	
	気配感知	知覚判定値+戦闘技能値	知覚影響値+戦闘技能値	
	知識	知力判定値+戦闘技能値		
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		
知識	知識	知力判定値+知識技能値		
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	
	罠設置	集中判定値+野外技能値	集中影響値+野外技能値	
	罠解除	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		

技能	行為	判定値	影響値	効果値
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		

Dream of Twilight

<Character sheet ver2.03S>

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 経験値/累積経験値 /	<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 colspan="4">-----魔術補正-----</td> <td></td> <td></td> <td>%</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>展開力</td> <td>(÷5 :)</td> <td></td> <td>%</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>放出力</td> <td>(÷4 :)</td> <td></td> <td>%</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>持続容量</td> <td>(÷2 :)</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			%			-----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			%																																																																																					
-----魔術補正-----						%																																																																																		
展開力	(÷5 :)		%																																																																																					
放出力	(÷4 :)		%																																																																																					
持続容量	(÷2 :)		%																																																																																					
影響値	%	%																																																																																						
効果値	+																																																																																							
敏捷			+	判定値	%	%		装備品	所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)																																																																															
				影響値	%	%																																																																																		
				効果値	+																																																																																			
知力			+	判定値	%	%							所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)	所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)																																																																										
				影響値	%	%																																																																																		
				効果値	+																																																																																			
知覚			+	判定値	%	%												所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)	所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)																																																																					
				影響値	%	%																																																																																		
				効果値	+																																																																																			
筋力			+	判定値	%	%																	所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)	所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)																																																																
				影響値	%	%																																																																																		
				効果値	+																																																																																			
耐久			+	判定値	%	%		所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)	所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)																																																																															
				影響値	%	%																																																																																		
				効果値	+																																																																																			
魔力			+	判定値	%	%							所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)	所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)																																																																										
				影響値	%	%																																																																																		
				効果値	+																																																																																			
抵抗			+	判定値	%	%												所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)	所持金 (R) 預金 (R) 借金 (R)																																																																					
				影響値	%	%																																																																																		
				効果値	+																																																																																			

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				
	%	%	%			/			
	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「 」	個人戦闘				魔術専攻「 」	魔術	
	近接命中	%	射撃命中	%		魔術行使	%
	近接受貫	%	射撃受貫	%		魔術受貫	%
	近接修正		射撃修正			魔術修正	
	防御	%	回避	%		消耗軽減値	

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	消耗軽減値
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			%	%	%		

設定・メモ

魔術習熟度	必要習熟点	累積習熟点	基本値	影響値	効果値	消耗軽減値
-	0	0	行使不可能			
G	4	4	±0%	±0%	±0	±0
F	2	6	±0%	±0%	+2	+1
E	4	10	+5%	+5%	+4	+2
D	6	16	+5%	+5%	+6	+3
C	8	24	+10%	+10%	+8	+4

自身の属性と同属性の魔術系統は必要な魔術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魔術習熟度が倍増します。
ただし、無属性魔術に関しては同属性による魔術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

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 ver2.1>

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 -Beginners Rule-

2013.08.08

ver2.05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

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