

# Legacy -The Beginning Story-

---

Ver 1.00 Beta-1

Produced by Luice

# 《目次》

## 【イントロダクション】

- 2 . T R P Gとは  
プレイするのに必要なもの  
幻想世界について
- 3 . 用語解説

## 【プレイヤーセクション】

- 5 . 能力値  
スキル
- 6 . キャラクター作成
- 8 . アイテム
- 10 . 兵器
- 15 . 行為判定  
戦闘
- 16 . 成長

## 【マスターセクション】

- 18 . 行為判定
- 19 . 戦闘  
報酬  
経験値
- 20 . エネミーデータ

## 【ワールドセクション】

- 32 . 通貨  
傭兵について  
舞台について  
国際情勢  
地理

## 【シナリオセクション】

未執筆

## 【リプレイセクション】

未執筆

## 【チャートセクション】

- 34 . Character Sheet
- 35 . Session Sheet

# 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！

# ≪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六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。

# ≪Legacyについて≫

舞台は2007年の日本。世界には魔術師と呼ばれる不可思議な力を操る人々が僅かながら存在していた。彼らの中にはその力を隠して生きる者、人を助ける為に使う者、あるいは己の欲望を満たす為に使う者もいた。そして、世界には彼らの先祖の残した遺産と呼ばれる品々が散らばっていた。それら遺産の持つ力は大きく、遺産を手にしよと想う人間は腐るほどいた。彼らの思想や目的もまた千差万別であり、ある者は世界の平和を願い、ある者は世界の破滅を願う。時として世界に仇なす者達の中には力を持った者達もあり、表向き変化がないように思われる世界にも、水面下では黒く激しく、血生臭い戦いが繰り広げられていた。…これはそんな歴史の闇へと葬り去られる魔術師社会の話である。

# ≪用語解説≫

## ■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シナリオと言います。

## ■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。

## ■PT(パーティ)

ある目的の為にチームを組んでいる状態を指します。基本的にPC達は一つのPTを組んで行動を共にしています。

## ■ダイス

正六面体のサイコロの他に四面や八面、十面など多数の種類があります。本作では六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、2D6であれば、2個の6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1D2、1D3という表記がありますが、これらは6面ダイスをそれぞれ3分の1、2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。

## ■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。

# Player Section

プレイヤーセクション

# ≪能力値≫

## ＜能力値の概要＞

本システムには3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。

## ＜能力値の一覧＞

### 技術

手先の器用さや運動神経について表します。  
攻撃の命中力や回避力に影響します。

### 体格

筋力や体力、肉体的な健康さについて表します。  
HPや物理的な防御力、近接攻撃の威力に影響します。

### 精神

頭の回転の速さや精神力、精神的な健康さについて表します。  
MPや魔術的な防御力、射撃攻撃の威力に影響します。

# ≪技術≫

## ＜技術の概要＞

本システムには4つの戦闘技術と9つの一般技術があります。  
キャラクターはこれらの技術を成長させる事で、  
対応した分野の判定を成功し易くする事が出来ます。

## ＜技術の一覧＞

### －戦闘技術－

#### 近接

武器の有無を問わず近接戦闘の習熟度を表す能力値です。  
近接攻撃による命中力や攻撃力、防御力に影響します。

#### 射撃

弓や銃火器を用いた遠距離戦闘の習熟度を表す能力値です。  
射撃攻撃による命中力や攻撃力、防御力に影響します。

#### 魔術

魔術に対する技術、知識の習熟度を表す能力値です。  
魔術行使による命中力や攻撃力、防御力に影響します。

#### 回避

あらゆる状況に置ける危機回避能力の高さを表す能力値です。  
全ての種類の攻撃に対する回避力に影響します。

### －一般技術－

#### 知識

総合的な知識の習熟度を表す技術です。

#### コンピューター

簡単な操作からハッキングまで、あらゆる電子機器の扱いに関する技術です。  
この技術を用いて電子ロックの解錠も出来ます。

#### 操縦

乗り物を運転する為の技術です。  
車両、航空機、船舶の三種類に分別されています。

#### 搜索

隠されたものの探索や、群衆の中から特定の人物を探し出す等といった行為を効率的に行う為の技術です。

#### 隠密

身を潜め、気配を消す技術です。

#### 解錠

家のドアから手錠の鍵、金庫までありとあらゆるアナログな鍵に対する鍵開けの技術です。

#### トラップ

簡単な罠から地雷などといった爆発物の扱いに対する技術です。

#### 医術

応急手当から外科手術、果ては薬品調合まで医学全般に関する技術です。

#### 整備

家電製品や戦車、宇宙船などといった機械類全般の整備に関する技術です。

# ≪キャラクター作成≫

## ＜キャラクター作成手順＞

1. 作成手順の選択
- 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
- 2-2. コンストラクション
  - 2-2-1. キャラクタータイプの選択
  - 2-2-2. メインクラスの選択
  - 2-2-3. サブクラスの選択
  - 2-2-4. 初期ポイントの割り振り
  - 2-2-5. ボーナスポイントの割り振り
  - 2-2-6. HP、SP、MPの算出
  - 2-2-7. スキルの取得
  - 2-2-8. 装備品の取得
3. ライフバスの決定
4. パーソナルデータの決定

## ＜クイックスタートについて＞

時間に余裕が無い場合や、Legacy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。

## ＜コンストラクションについて＞

時間的余裕があり、Legacyについてある程度慣れている際に使用する作成方法です。キャラクターをゼロから構築し、組み上げていくことになります。

# 《クイックスタート》

## ＜サンプルキャラクターの選択＞

全12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＞

未実装



# 《《コンストラクション》》

## <キャラクタータイプの選択>

### 『魔術師』

#### 基本能力値

技術：1 体格：0 精神：2

#### 初期ポイント

能力値：2 戦闘技術：1 一般技術：3

#### 特記事項

##### ○魔力視認

魔力の流れを視覚的に捉えることが出来る。

##### ○魔力感知

魔力の流れを感知することが出来る。

#### 説明

古の時代から魔術に関する研究と鍛錬を続け、自由に魔力を扱う力を身につけた人々。彼らの扱う魔力は、常人にとっては不可思議な超常現象を引き起こすことが出来ます。故に彼らは時として、科学では太刀打ちできない程の力を持つこともあります。

### 『強化人間』

#### 基本能力値

技術：2 体格：1 精神：0

#### 初期ポイント

能力値：2 戦闘技術：3 一般技術：2

#### 特記事項

無し

#### 説明

人間が魔術師に対抗する為に作り上げた科学技術の結晶。不安定要素も多いが、高い能力を引き出すに至っています。

## <メインクラスの選択>

### 『ファイター』

#### 基本能力値

技術：1 体格：1 精神：0

#### 戦闘技術

近接：1 射撃：1

#### 説明

遠近双方に対応出来るクラス。器用貧乏とも言える能力を持ちますが、その汎用性こそが武器でもあります。

### 『ウォーリアー』

#### 基本能力値

技術：0 体格：2 精神：0

#### 戦闘技術

近接：2

#### 説明

接近戦を得意とするクラス。遠距離の敵は苦手ですが、高い耐久力を持ち、チームの壁役を務める事が出来ます。

### 『ガンナー』

#### 基本能力値

技術：2 体格：0 精神：0

#### 戦闘技術

射撃：2

#### 説明

遠距離戦を得意とするクラス。耐久力は低いがチームの火力として高い戦闘力を発揮します。

### 『使徒』

#### 基本能力値

技術：0 体格：2 精神：1

#### 初期ポイント

能力値：2 戦闘技術：2 一般技術：2

#### 特記事項

##### ○加護

あらゆる攻撃から受けるダメージを3点軽減する。

#### 説明

教会に属する者。魔術師とは似て非なる力を持ちます。戦闘に関して専門の訓練を受けており、神の代行者として高い戦闘力を持ちます。

### 『一般人』

#### 能力値

技術：1 体格：1 精神：1

#### 初期ポイント

能力値：3 戦闘技術：1 一般技術：5

#### 特記事項

無し

#### 説明

ただの人。特筆すべき能力はありませんが、人は時として奇跡的な力を発揮することもあります。

### 『スカウト』

#### 基本能力値

技術：1 体格：0 精神：1

#### 戦闘技術

回避：2

#### 説明

敵の攪乱や偵察を得意とするクラス。身のこなしが軽く、回避力も高いのが特徴。

### 『オペレーター』

#### 基本能力値

技術：1 体格：0 精神：1

#### 一般技術

知識：2 コンピューター：2

#### 説明

後方支援を得意とするクラス。戦闘能力は皆無ですが、チームのサポート役として最高の力を持ちます。

### 『マジックユーザー』

#### 基本能力値

技術：0 体格：0 精神：2

#### 戦闘技術

魔術：2

#### 説明

魔術を扱う事が出来る唯一のクラス。耐久力は低いが、魔力の力を使った様々な事象を発現させる事が出来ます。

## <サブクラスを選択>

### －ファイター系列－

#### 『ソルジャー』

##### 基本能力値

技術：0 体格：1 精神：0

##### 戦闘技術

近接：1

##### 説明

ファイターの中でも近距離戦闘に重点を置いている事を表します。

#### 『シューター』

##### 基本能力値

技術：0 体格：0 精神：1

##### 戦闘技術

射撃：1

##### 説明

ファイターの中でも遠距離戦闘に重点を置いている事を表します。

#### 『デュアル』

##### 基本能力値

技術：0 体格：0 精神：0

##### 戦闘技術

近接：1 射撃：1

##### 説明

遠近どちらかに特化せず、汎用的に戦う事が出来る事を表しています。

### －ウォーリアー系列－

#### 『グラップラー』

##### 基本能力値

技術：0 体格：1 精神：0

##### 戦闘技術

近接：1

##### 説明

格闘戦を主体とした戦闘スタイルである事を表します。

#### 『ソードダンサー』

##### 基本能力値

技術：1 体格：0 精神：0

##### 戦闘技術

近接：1

##### 説明

武器の中でも刀剣類の扱いに優れた能力を有する事を表します。

#### 『ウェポンマスター』

##### 基本能力値

技術：1 体格：0 精神：0

##### 戦闘技術

近接：1

##### 説明

近接戦で用いるあらゆる武器に精通している事を表します。  
汎用性に主眼を置いている為、  
一つを極めた者に比べるとその能力は劣ります。

### －ガンナー系列－

#### 『ダブルトリガー』

##### 基本能力値

技術：0 体格：0 精神：1

##### 戦闘技術

射撃：1

##### 説明

両手に銃火器を持ち、スナイパー、  
アーセナルの中間的立ち位置にある戦闘スタイルです。

#### 『スナイパー』

##### 基本能力値

技術：1 体格：0 精神：0

##### 戦闘技術

射撃：1

##### 説明

命中精度に主眼を置き、  
一撃で相手を仕留める戦闘スタイルである事を表します。

#### 『アーセナル』

##### 基本能力値

技術：0 体格：1 精神：0

##### 戦闘技術

射撃：1

##### 説明

重武装に身を包み、  
圧倒的な火力で相手を叩き潰す戦闘スタイルである事を表します。

### －オペレーター系列－

#### 『サーチャー』

##### 基本能力値

技術：0 体格：0 精神：1

##### 一般技術

コンピューター：2

##### 説明

情報機器の扱いに精通し、  
探索や追跡といった能力に優れている事を表します。

#### 『リサーチャー』

##### 基本能力値

技術：0 体格：0 精神：1

##### 一般技術

知識：2

##### 説明

得られた情報を解析・分析し、  
データベースからの確にデータを検索する能力を有する事を表します。

#### 『サポーター』

##### 基本能力値

技術：1 体格：0 精神：0

##### 戦闘技術

射撃：1

##### 説明

後方からの支援射撃によって、  
味方部隊の行動を助ける能力を有する事を表します。

### －スカウト系列－

#### 『エージェント』

##### 基本能力値

技術：0 体格：0 精神：1

##### 一般技術

コンピューター：1 解錠：1

##### 説明

電子機器や電子錠といったハイテク機器の扱いに精通し、  
潜入工作員として特殊な訓練を受けている事を表します。

#### 『シーフ』

##### 基本能力値

技術：1 体格：0 精神：0

##### 一般技術

隠密：1 解錠：1

##### 説明

潜伏やスリの技術など、  
表立って活動する工作員としての技術を身につけている事を表します。

#### 『エンジニア』

##### 基本能力値

技術：1 体格：0 精神：0

##### 一般技術

トラップ：1 整備：1

##### 説明

工兵として、  
トラップや機械に関する専門的知識を身につけている事を表します。

### －マジックユーザー系列－

#### 『ウィザード』

##### 基本能力値

技術：0 体格：0 精神：1

##### 戦闘技術

魔術：1

##### 説明

攻撃魔術に特化した魔術師である事を表します。

#### 『プリースト』

##### 基本能力値

技術：0 体格：1 精神：0

##### 戦闘技術

魔術：1

##### 説明

治療魔術に特化した魔術師である事を表します。

#### 『エンチャンター』

##### 基本能力値

技術：1 体格：0 精神：0

##### 戦闘技術

魔術：1

##### 説明

付与魔術に特化した魔術師である事を表します。

## <初期ポイントの割り振り>

キャラクタータイプ毎に決められている初期ポイントの値を好きな能力値、戦闘技術、一般技術に対して割り振ります。この時、同一の項目に対して割り振る事の出来るポイントは2点までとします。

## <ボーナスポイントの割り振り>

好きな能力値に対して1ポイント割り振ることができます。

## <HP、SP、MPの算出>

**HP**  
体格×3+精神+10  
**SP**  
技術×3+体格+10  
**MP**  
精神×3+技術+10

## <スキルの取得>

3ポイントのスキルポイントを獲得し、成長ルールに従ってスキルの取得を行います。

## <スキル一覧(キャラクタータイプ)>

### - 魔術師 -

#### 『魔術師の血筋』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

##### 前提スキル

無し

##### 効果

由緒正しい魔術師の家系である事を表しています。魔術が2点増加します。このスキルは重複取得不可。

#### 『魔力増槽』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

##### 前提スキル

無し

##### 効果

身体のどこか一部に余分な魔力を蓄えています。MP最大値が(SL×5)点増加します。

#### 『魔力障壁』

##### スキル能力値

種別：リアクション 対象：自分 射程：自分 消費：3MP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

ダメージ判定後に使用。魔力を展開し、攻撃を中和します。ダメージを(SL D6)点軽減します。

#### 『自己回復』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：3MP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

魔力で自己治癒力を増幅させ、傷を治します。HPを(SL D6)点回復します。

#### 『魔力付加』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：3MP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

近接攻撃の命中判定前に使用することで、ダメージが(SL D6)点増加します。

#### 『魔導礼装』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

##### 前提スキル

無し

##### 効果

魔術師用に製作された武器を(SL)個所持しています。

### - 強化人間 -

#### 『メモリースロット』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

##### 前提スキル

無し

##### 効果

(SL+1)個の強化スロットを体内に備えています。スロットの内容はセッション開始時、又はメモリーの調整に必要な十分な時間が確保できる場合に、変更できます。

#### 『近接戦プログラム』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

##### 前提スキル

メモリースロット.1

##### 効果

(SL)個の強化プログラムを所持しています。スロットに装備することで、近接が1点増加します。

#### 『射撃戦プログラム』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

##### 前提スキル

メモリースロット.1

##### 効果

(SL)個の強化プログラムを所持しています。スロットに装備することで、射撃が1点増加します。

#### 『戦闘機動プログラム』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

##### 前提スキル

メモリースロット.1

##### 効果

(SL)個の強化プログラムを所持しています。スロットに装備することで、回避が1点増加します。

#### 『魔術構築プログラム』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

##### 前提スキル

メモリースロット.1

##### 効果

(SL)個の強化プログラムを所持しています。スロットに装備することで、魔術が1点増加します。

#### 『筋力強化モジュール』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

##### 前提スキル

無し

##### 効果

体格が1点増加します。このスキルは重複取得不可。

### 『反応強化モジュール』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

技術が1点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『知覚強化モジュール』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

精神が1点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『夜間戦闘モジュール』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

暗視能力を得ます。  
このスキルは重複取得不可。

### 『火力強化モジュール』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

強化人間用の重火器を使用できるようになります。  
(SL+1)の荷重値を持ち、その値以内であれば好きな武装を所持できます。

### 『加速装置』

#### スキル能力値

種別：リアクション 対象：自分 射程：自分 消費：3SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

一時的に動作速度を増加させる。  
次に行う回避判定の達成値に+3します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『インパクトバリアー』

#### スキル能力値

種別：リアクション 対象：自分 射程：自分 消費：2SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

衝撃波を発生させ、ダメージを相殺します。  
自身が受けるダメージを(1D6)点軽減します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『修復装置』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：2SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

緊急用の自己修復モジュールを体内に組み込んでいます。  
HPを(1D6)点回復する。  
このスキルは重複取得不可。

### －使徒－

### 『魔を討つ者』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

聖なる加護によって邪を討ち滅ぼす力を授けられています。  
魔物、アンデッドに対する攻撃のダメージが(SL D6)点増加します。

### 『封魔の力』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

聖なる加護によって邪からのダメージを軽減する力を授けられています。  
魔物、アンデッドによる攻撃のダメージを(SL×2)点軽減します。

### 『聖なる武器』

#### スキル能力値

種別：アイテム 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

所持している(SL)個の武器の属性が光になります。  
対象となる武器はセッション開始時に選択する事。

### 『強靱な生命力』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

人並み外れた生命力をもっています。  
HP最大値が(SL×5)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『戦闘修練』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

近接、射撃攻撃の命中力が1点、威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『執行者の証』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

魔を討つ者.1

封魔の力.1

聖なる武器.1

#### 効果

使途の中でも優れた力を持つ者に与えられる証。  
執行者用に制作された武器を(SL)個所持しています。

### －一般人－

### 『鍛練：技術』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

日々の鍛練により、常人よりも高い能力をもっています。  
技術が1点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『鍛練：体格』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

日々の鍛練により、常人よりも高い能力をもっています。  
体格が1点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『鍛練：精神』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

日々の鍛練により、常人よりも高い能力をもっています。  
精神が1点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『底力』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

鍛練：体格.1

#### 効果

何者にも屈しない不屈の闘志。  
HP最大値が(SL×5)点増加します。

### 『強靱な精神力』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

鍛練：精神.1

#### 効果

揺るぐ事の無い強固な意志。  
SP最大値が(SL×5)点増加します。

## <スキル一覧(メインクラス)>

### -ファイター-

#### 『ウェポンチェンジ』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：1SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

行動を消費せずに武器を即座に変えることができます。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『デュアルユーザー』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：- 射程：- 消費：-

##### 前提スキル

ウェポンチェンジ.1

##### 効果

近接、射撃攻撃の命中力が1点、威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### -ウォーリアー-

#### 『コンバットマスター』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：- 射程：- 消費：-

##### 前提スキル

無し

##### 効果

近接攻撃の命中力が1点、威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『強打』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：2SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

近接攻撃の命中判定前に使用することで、威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『捨て身』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：2SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

近接攻撃の命中判定前に使用することで、  
威力が([SL+2]D6)点増加します。  
ただし、次の自分の行動フェイズまで回避力が2点、  
防御力が(SL×2)点減少します。

### -ガンナー-

#### 『ガンマスター』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：- 射程：- 消費：-

##### 前提スキル

無し

##### 効果

射撃攻撃の命中力が1点、威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『デッドポイント』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：武器依存 消費：3SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

弱点を正確に狙い撃つ能力。  
射撃攻撃の命中判定前に使用することで、  
対象の防御力を半減(端数切捨て)させます。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『掃射』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：(SL+1)体 射程：武器依存 消費：3SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

複数対象に射撃攻撃を行います。

### -オペレーター-

#### 『広域探査』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：PT 射程：遠隔 消費：2SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

判定前に使用する事で、  
対象となる全てのキャラクターの検索判定の達成値が2点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『状況分析』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：PT 射程：- 消費：-

##### 前提スキル

無し

##### 効果

対象となる全てのキャラクターのイニシアティブが2点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『射撃サポート』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：PT 射程：- 消費：-

##### 前提スキル

無し

##### 効果

対象となる全てのキャラクターの射撃が1点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### -スカウト-

#### 『アクロバット』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：2SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

判定前に使用する事で、  
技術判定の達成値が2点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『見切り』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：- 射程：- 消費：-

##### 前提スキル

アクロバット.1

##### 効果

回避が2点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『熟達した逃げ足』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：- 射程：- 消費：-

##### 前提スキル

見切り.1

##### 効果

接敵状態から無条件で脱出する事ができます。  
このスキルは重複取得不可。

### -マジックユーザー-

#### 『魔力増幅』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：2SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

魔術攻撃の命中判定前に使用することで、  
魔術の威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『ファミリア』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：- 射程：- 消費：-

##### 前提スキル

無し

##### 効果

意志疎通可能な使い魔を所持していることを表します。  
MP最大値が(SL×10)点増加すると共に使い魔の五感を共有できます。  
使い魔の種類についてはGMと相談の上、決定する事。

#### 『広域展開』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：- 射程：- 消費：3MP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

魔術の効果範囲を(SL+1)体を対象とするものに変化させます。

### 『ライト』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：1列 射程：遠隔 消費：1MP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

魔術の灯りを作り出し、周囲を照らし出します。  
持続時間は1時間。  
このスキルは重複取得不可。

### 『ダークネス』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：1列 射程：遠隔 消費：1MP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

魔術の闇を作り出し、周囲を漆黒の闇に閉ざします。  
持続時間は1時間。  
このスキルは重複取得不可。

## <スキル一覧(サブクラス)>

### －ソルジャー－

#### 『コンセントレーション』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：2SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

近接攻撃の命中判定前に使用することで、命中力が2点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『連撃』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：3SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

近接攻撃時に連続攻撃を繰り出し、  
二回攻撃を行います(弾数のある武器は2回分消費します)。  
このスキルは重複取得不可。

### －シューター－

#### 『エイミング』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：2SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

射撃攻撃の命中判定前に使用することで、命中力が2点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『連射』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：武器依存 消費：3SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

射撃攻撃時に二回攻撃を行います(弾数のある武器は2回分消費します)。  
このスキルは重複取得不可。

### －デュアル－

#### 『近接射撃』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：3SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

接敵している対象を目標に射撃攻撃を行います。  
このアビリティによる攻撃は命中力と威力が2点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『コンバットムーブ』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：遠隔 消費：3SP

##### 前提スキル

ウェポンチェンジ.1

##### 効果

射撃武器と近接武器を両方所持している場合に使用可能。  
射撃攻撃と近接攻撃による二回攻撃を行います  
(弾数のある武器は1回分ずつ消費します)。  
攻撃終了後は武器を持ち替えた状態となります。  
ただし、初めから両方に対応した武器を持っていた場合は、  
この限りではありません。  
このスキルは重複取得不可。

### 『ブリッド』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：遠隔 消費：2MP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

魔力を攻撃エネルギーへと変換し、対象へと放ちます。  
対象に無属性の([SL+1]D6+魔術攻撃力)点のダメージを与えます。

### －グラップラー－

#### 『アイアンフィスト』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

##### 前提スキル

無し

##### 効果

格闘攻撃の威力が(SL D6)点増加します。

#### 『発頭』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：6SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

格闘攻撃の命中判定前に使用することで、対象の防御力を無効化します。  
このスキルは重複取得不可。

### －ソードダンサー－

#### 『ソードマスタリー』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

##### 前提スキル

無し

##### 効果

刀剣類の武器使用時の命中力が(SL)点、威力が(SL D6)点増加します。  
このスキルは2レベルまでしか習得出来ません。

#### 『死点』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

##### 前提スキル

無し

##### 効果

相手の弱点を見極め、的確な攻撃を加えます。  
刀剣類の武器使用時に、  
攻撃対象の防御力は(SL+2)点低いものとして扱います。

#### 『斬り払い』

##### スキル能力値

種別：リアクション 対象：自分 射程：自分 消費：5SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

自分を対象とした射撃攻撃を斬り払い、無効化します。

### －ウェポンマスター－

#### 『ウェポンマスタリー』

##### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

##### 前提スキル

無し

##### 効果

近接攻撃の命中力が1点、威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

#### 『雑ぎ払い』

##### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：周囲 射程：近接 消費：5SP

##### 前提スキル

無し

##### 効果

自分と接敵している全ての者を対象に攻撃を行います。  
このスキルは重複取得不可。

### 『片手装備』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

両手持ち近接武器を片手で使用できるようになります。  
このスキルは重複取得不可。

### －ダブルトリガー－

### 『ガンマスタリー（ツイン）』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

ガンマスタリー.1

#### 効果

二つの銃火器を装備している場合に効果が発動。  
射撃攻撃の命中力が1点、威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『並列射撃』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：2体 射程：武器依存 消費：2SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

二つの銃火器を装備している場合に使用可能。  
両手の武器を使用し、異なる対象へ同時に攻撃を行います。

### －スナイパー－

### 『スナイピング』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：－ 射程：－ 消費：3SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

射撃攻撃の命中判定前に使用することで、命中力が3点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『精密射撃』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：－ 消費：4SP

#### 前提スキル

デッドポイント.1

スナイピング.1

#### 効果

射撃攻撃の命中判定前に使用することで、  
対象の防具による防御力を無効化します。  
このスキルは重複取得不可。

### －アーセナル－

### 『フルシューティング』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：－ 射程：－ 消費：3SP

#### 前提スキル

掃射.1

#### 効果

全ての装備火器を一斉に放つ全力攻撃。  
命中判定前に使用することで、  
複数の武器を同時に使用することによる修正を無効化します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『重装』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

両手持ち銃火器を片手で使用できるようになります。  
このスキルは重複取得不可。

### －サーチャー－

### 『感知』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：2SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

判定前に使用する事で、  
精神判定の達成値が2点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『探査』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：2SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

判定前に使用する事で、  
捜索判定の達成値が3点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### －リサーチャー－

### 『データ検索』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：2SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

判定前に使用する事で、  
知識判定の達成値が2点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『ウィークポイント』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：遠隔 消費：6SP

#### 前提スキル

データ探索.1

#### 効果

この戦闘中、対象に対する全てのPTメンバーの攻撃に、  
防御力半減(端数切捨て)の効果を与えます。  
このスキルは重複取得不可。

### －サポーター－

### 『支援射撃』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：武器依存 消費：2SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

自分が未行動状態の場合のみ、味方が攻撃する際の命中判定時に使用可能。  
威嚇射撃を行い、対象の足止めを行うアビリティ。  
味方の命中判定の達成値が2点増加します。  
スキル使用后、自分は行動済みとなります。  
このスキルは重複取得不可。

### －エージェント－

#### 該当スキル未実装

### －シーフ－

### 『スティール』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：2SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

スキル使用時、技術判定による対抗判定を行います。  
判定に勝利した場合、対象の所持品をランダムに一つ奪います。  
このスキルは重複取得不可。

### 『ハインディング』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：2SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

即座に身を隠し、隠密状態に入ります。  
このスキルは重複取得不可。

### 『サブライズアタック』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：3SP

#### 前提スキル

ハインディング.1

#### 効果

自身が隠密状態の場合のみ使用可能。  
命中判定前に使用する事で、命中力が1点、威力が(SL×2)点増加します。  
このスキルの使用后、隠密状態は解除されます。

### －エンジニア－

#### 該当スキル未実装

## －ウィザード－

### 『フレア』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：遠隔 消費：3MP

#### 前提スキル

ブリッド.1

#### 効果

魔力を攻撃エネルギーへと変換し、対象へと放ちます。  
対象に炎属性の([SL+2]D6+魔術攻撃力)点のダメージを与えます。

### 『フリーズ』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：遠隔 消費：3MP

#### 前提スキル

ブリッド.1

#### 効果

魔力を攻撃エネルギーへと変換し、対象へと放ちます。  
対象に水属性の([SL+2]D6+魔術攻撃力)点のダメージを与えます。

### 『ライトニング』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：遠隔 消費：3MP

#### 前提スキル

ブリッド.1

#### 効果

魔力を攻撃エネルギーへと変換し、対象へと放ちます。  
対象に風属性の([SL+2]D6+魔術攻撃力)点のダメージを与えます。

### 『アーススパイク』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：遠隔 消費：3MP

#### 前提スキル

ブリッド.1

#### 効果

魔力を攻撃エネルギーへと変換し、対象へと放ちます。  
対象に地属性の([SL+2]D6+魔術攻撃力)点のダメージを与えます。

## －プリースト－

### 『リカバリエ』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：3MP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

魔力の力で傷を癒す魔術。  
対象のHPを(SL D6+魔術攻撃力)点回復します。

### 『プロテクション』

#### スキル能力値

種別：リアクション 対象：単体 射程：近接 消費：3MP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

ダメージ判定後に使用。  
魔力を展開し、攻撃を中和します。  
対象の受けるダメージを(SL D6)点減少させます。

### 『ホーリーウェポン』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：3MP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

対象の持つ武器一つに光属性の魔力を付与し、威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

## <スキル一覧(共通)>

### 『両手利き』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

二刀流による修正を無効化します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『キュアポイズン』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：2MP

#### 前提スキル

リカバリエ.1

#### 効果

魔力で毒素を中和し、対象の毒状態を解除します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『キュアパラライズ』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：2MP

#### 前提スキル

キュアポイズン.1

#### 効果

魔力で麻痺した神経を回復し、麻痺状態を解除します。  
このスキルは重複取得不可。

## －エンchanター－

### 『エンチャントウェポン』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：3MP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

対象の持つ武器一つに無属性の魔力を付与し、威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『フレアウェポン』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：3MP

#### 前提スキル

エンチャントウェポン.1

#### 効果

対象の持つ武器一つに炎属性の魔力を付与し、威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『フリーズウェポン』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：3MP

#### 前提スキル

エンチャントウェポン.1

#### 効果

対象の持つ武器一つに水属性の魔力を付与し、威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『ウィンドウェポン』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：3MP

#### 前提スキル

エンチャントウェポン.1

#### 効果

対象の持つ武器一つに風属性の魔力を付与し、威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『アースウェポン』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：近接 消費：3MP

#### 前提スキル

エンチャントウェポン.1

#### 効果

対象の持つ武器一つに地属性の魔力を付与し、威力が(1D6)点増加します。  
このスキルは重複取得不可。



## <装備品の取得>

### - 略語表記 -

ファイター：戦 ウォーリアー：近 ガンナー：射マジックユーザー：魔 オペレーター：支 シーフ：盗

### - 格闘武器 -

名称					
命中	威力	射程	用途	装備可能クラス	価格(円)
格闘					
+1	1D6+近接攻撃力	近接	片手	制限なし	非売品
ナックル					
+1	1D6+1+近接攻撃力	近接	片手	制限なし	600
クロー					
+1	1D6+4+近接攻撃力	近接	片手	制限なし	非売品

### - 刀剣類 -

名称					
命中	威力	射程	用途	装備可能クラス	価格(円)
ナイフ					
±0	3D6+近接攻撃力	近接	片手	制限なし	1,000
ダガー					
±0	3D6+1+近接攻撃力	近接	片手	制限なし	8,000
小太刀					
±0	3D6+3+近接攻撃力	近接	片手	制限なし	非売品
脇差					
-1	4D6+近接攻撃力	近接	片手	戦、近、支、盗	非売品
太刀					
-2	5D6+近接攻撃力	近接	片手	戦、近	非売品
斬馬刀					
-3	6D6+3+近接攻撃力	近接	両手	近	非売品

### - 鈍器 -

名称					
命中	威力	射程	用途	装備可能クラス	価格(円)
辞典					
±0	1D6+3+近接攻撃力	近接	片手	制限なし	1,000
木刀					
±0	2D6+3+近接攻撃力	近接	片手	制限なし	2,000
警棒					
±0	2D6+4+近接攻撃力	近接	片手	制限なし	7,000
鉄パイプ					
-1	3D6+3+近接攻撃力	近接	片手	制限なし	1,000

### - 棒・槍類 -

名称					
命中	威力	射程	用途	装備可能クラス	価格(円)
棍					
±0	2D6+近接攻撃力	近接	片手	制限なし	1,000
トンファー					
±0	2D6+3+近接攻撃力	近接	片手	制限なし	6,000
手槍					
-1	4D6+2+近接攻撃力	近接	片手	制限なし	非売品
槍					
-2	5D6+2+近接攻撃力	近接	両手	戦、近、盗	非売品
薙刀					
-2	4D6+4+近接攻撃力	近接	両手	近	非売品

### - 弓 -

名称					
命中	威力	射程	用途	装備可能クラス	価格(円)
弓					
±0	3D6+3+筋力+射撃攻撃力	遠隔	両手	制限なし	50,000

### - 銃火器 -

名称					
命中	威力	射程	用途	装備可能クラス	価格(円)
拳銃					
±0	3D6+6+射撃攻撃力	遠隔	片手	制限なし	非売品
密造拳銃					
-2	3D6+3+射撃攻撃力	遠隔	片手	制限なし	1,000
短機関銃					
-1	4D6+2+射撃攻撃力	遠隔	片手	制限なし	非売品
散弾銃					
+1	5D6+射撃攻撃力	近接	両手	戦、射、支、盗	非売品
小銃					
-1	4D6+6+射撃攻撃力	遠隔	両手	戦、射、支、盗	非売品
自動小銃					
-2	4D6+6+射撃攻撃力	遠隔	片手	戦、射、支、盗	非売品
軽機関銃					
-1	4D6+4+射撃攻撃力	遠隔	両手	戦、射、支、盗	非売品
重機関銃					
-3	5D6+6+射撃攻撃力	遠隔	両手	射	非売品
狙撃銃					
+1	4D6+6+射撃攻撃力	遠隔	両手	射、支	非売品
ロケットランチャー					
-4	4D6+20+射撃攻撃力	遠隔	両手	射、支	非売品
備考 効果範囲：列全体 この武器は一度だけの使い捨て武器です。					

－衣服－

名称	回避	防御	装備可能クラス	価格
普通の服	±0	1	制限なし	1,000円
レザージャケット	±0	2	制限なし	4,000円
アーマーベスト	±0	5	制限なし	10,000円
ボマースーツ	-4	20	制限なし	非売品

－魔導礼装－

名称	命中	威力	射程	用途	装備可能クラス	価格(円)
装飾剣						
±0	3D6+2+近接攻撃力	近接	片手	制限なし		非売品
備考	魔術攻撃力に+2。					
妖刀						
-1	5D6+3+近接攻撃力	近接	片手	戦、近		非売品
魔法石						
-	-	-	-	-		非売品
備考	セッション開始時に、2D6+3点分のMPとして使用できる魔法石を得ます。このアイテムは複数取得可能。					
結界石						
-	-	-	-	-		非売品
備考	ダメージ判定の直前に使用可能。使用者が受けるHPダメージを3D6点軽減します。このアイテムは複数取得可能。					

－強化人間用火力強化モジュール（魔導協会）－

名称	命中	威力	射程	用途	装備可能クラス	価格(円)
ルーンリスト						
+1	2D6+魔術+近接攻撃力	近接	片手	制限なし		非売品
備考	弾数：∞ 消費荷重：1					
ウィザースロッド						
±0	2D6+近接攻撃力	近接	片手	魔		非売品
備考	弾数：∞ 消費荷重：1 魔術攻撃力に+2。					
ボールウェポン						
-3	6D6+6+近接攻撃力	近接	両手	近		非売品
備考	弾数：∞ 消費荷重：3					
パルスライフル						
-2	4D6+9+射撃攻撃力	遠隔	片手	戦、射、支		非売品
備考	弾数：20×3 消費荷重：3					
ライフル砲						
-3	6D6+6+射撃攻撃力	遠隔	両手	射		非売品
備考	弾数：4×2 消費荷重：5					
スマートライフル						
±0	5D6+3+射撃攻撃力	遠隔	片手	射、支		非売品
備考	弾数：8×3 消費荷重：3					

－強化人間用火力強化モジュール（魔術師連合会）－

名称	命中	威力	射程	用途	装備可能クラス	価格(円)
クラスターナックル						
+1	2D6+3+近接攻撃力	近接	片手	制限なし		非売品
備考	弾数：∞ 消費荷重：1					
レーザーブレイド						
-1	5D6+3+近接攻撃力	近接	片手	戦、近、盗		非売品
備考	弾数：∞ 消費荷重：3					
パイルバンカー						
-3	5D6+8+近接攻撃力	近接	片手	近		非売品
備考	弾数：∞ 消費荷重：4					
レーザーガン						
±0	4D6+3+射撃攻撃力	遠隔	片手	制限なし		非売品
備考	属性：光 弾数：30×3 消費荷重：1					
レーザーライフル						
+1	5D6+3+射撃攻撃力	遠隔	両手	射、支		非売品
備考	属性：光 弾数：10×3 消費荷重：3					
レールガン						
+2	6D6+射撃攻撃力	近接	両手	戦、射、支		非売品
備考	弾数：5×3 消費荷重：3					
荷電粒子砲						
-4	6D6+10+射撃攻撃力	遠隔	両手	戦、射		非売品
備考	弾数：3×2 消費荷重：4					

－強化人間用火力強化モジュール（共通）－

名称	命中	威力	射程	用途	装備可能クラス	価格(円)
ヒートカッター						
±0	3D6+3+近接攻撃力	近接	片手	制限なし		非売品
備考	属性：炎 弾数：∞ 消費荷重：1					
ヒートランス						
-2	4D6+6+近接攻撃力	近接	片手	制限なし		非売品
備考	属性：炎 弾数：∞ 消費荷重：2					
ヒートブレイド						
-2	6D6+3+近接攻撃力	近接	両手	戦、近		非売品
備考	属性：炎 弾数：∞ 消費荷重：3					
リボルバーカノン						
-1	4D6+6+射撃攻撃力	遠隔	片手	制限なし		非売品
備考	弾数：6×8 消費荷重：1					
ガトリングガン						
-2	5D6+6+射撃攻撃力	遠隔	片手	制限なし		非売品
備考	弾数：20 消費荷重：2					
グレネードランチャー						
-3	4D6+10+射撃攻撃力	遠隔	片手	戦、射		非売品
備考	効果範囲：列全体 弾数：2×3 消費荷重：3					
ミサイルランチャー						
-3	4D6+30+射撃攻撃力	遠隔	両手	射		非売品
備考	効果範囲：全体 弾数：2 消費荷重：5					

－ 執行者用装備 －

名称					
命中	威力	射程	用途	装備可能クラス	価格(円)
聖剣					
-1	5D6+近接攻撃力	近接	片手	戦、近	非売品
<b>備考</b> 属性：光					
聖水					
-	-	-	-	-	非売品
<b>備考</b> このアイテムには複数の使用方法があります。 1.飲み干す事で呪い状態を解除します。 2.武器に振り掛ける事で攻撃時、 魔物、アンデットの防御力を無視します。 3.防具に振り掛ける事で魔物、 アンデットから受けるダメージを2点軽減します。 このアイテムは複数取得可能。					
対魔結界					
-	-	-	-	-	非売品
<b>備考</b> 結界を張り、魔物、アンデットが通行できない空間を作り上げます。 このアイテムは複数取得可能。					

## 《キャラクターの完成》

### ＜ライフパスの決定＞

未実装

### ＜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。  
基本的に日本が舞台となる為、日本風の名前を付ける事が望ましいでしょう。  
しかし、舞台が日本以外であったり、GMが許可するのであれば外国人をプレイする事も可能です。

# 《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表す値です。基準値は行おうとした事柄に関する能力値、及び技術の数値の合計となります。これに対して、GMは目標値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

使用する能力値 + 使用する技術の数値 + 状況や難易度による修正

## ＜目標値＞

何かを行おうとした時、キャラクターがその行為を行うにあたって必要となる達成度合を表す値です。目標値は7を基準に、行う行為の難しさやキャラクターの置かれた状況を反映して上下します。GMはこれらを加味した最終的な目標値をプレイヤーへと告げる事になりますが、時としてプレイヤーに目標値を告げずに行う判定もあります。この場合、プレイヤーは判定の成否を知る事は出来ません。

## ＜判定＞

行為判定は基準値に対して2D6を足し合わせた数値(達成値)が、目標値以上になれば成功した事になります。この時、2D6のダイス目が両方とも6だった場合には自動成功となり、逆に両方とも1だった場合には自動失敗として扱われます。ただし、GMはその行為が絶対に達成不可能であると判断した場合、判定を持たない行わずに自動失敗した事にしても良い事とします。

### 判定成功

基準値 ≤ 達成値

### 判定失敗

基準値 > 達成値

## ＜対抗判定＞

第三者に対する行為（例えば攻撃など）は互いに行為判定を行い、達成値が相手の達成値を上回った場合にのみ成功した事になります。この時、同値だった場合や互いに自動成功となった場合は防御側有利として扱います。

### 判定成功

行為者の達成値 > 披行為者の達成値

### 判定失敗

行為者の達成値 ≤ 披行為者の達成値

# ≪戦闘≫

## ＜ターン制＞

Legacyではターンと呼ばれる単位毎に戦闘を進行していきます。  
1ターンは10秒。  
この事を踏まえて、どのような行為を行う事が可能か判断してください。

## ＜行動順位＞

戦闘で素早く行動する為には高いイニシアティブが必要となります。  
Legacyではイニシアティブの高いキャラクターから順に行動を行います。  
しかし、時にはイニシアティブが同値になるキャラクターが複数いるかもしれません。  
その場合は、精神の高いキャラクターから先に行動するか、後に行動するかを決定する事が出来ます。  
また、キャラクターは自分の行動を意図的に遅らせる事が出来ます。  
その場合のイニシアティブは0として扱う事とします。  
イニシアティブは技術から体格を引いた値で表されます(この時、0未満になる事はありません)。

### イニシアティブ

技術-体格

## ＜行動＞

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。  
行動は移動、静止の二つの状態で、  
行える行動に差が生じます。  
以下に代表的な行動例を掲載しますので参考としてください。

### －通常移動－

前衛、後衛を移動する事が出来、  
下記の行動のいずれかを同時に行う事が出来ます。

武器を構える  
武器を捨てる  
武器を拾う  
攻撃  
接敵状態から離脱する

### －静止－

その場に静止し、移動時に行える行動に加えて、下記の行動が可能です。

探索  
立ち上がる  
その他

## ＜命中判定＞

相手に対して攻撃する際に行う判定が命中判定です。  
各種命中力を基準値として判定を行います。  
命中判定の達成値が相手の回避判定の達成値を上回っていれば攻撃は命中したことになります。

近接命中力  
技術+近接  
射撃命中力  
技術+射撃  
魔術命中力  
技術+魔術

## ＜回避判定＞

相手の攻撃を回避する際に行う判定が回避判定です。  
回避力を基準値として判定を行う行います。  
回避判定の達成値が相手の命中判定の達成値以上(同値を含みます)であれば回避は成功です。

回避力  
技術+回避

## ＜ダメージ＞

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。  
攻撃に用いる武器やスキルには威力やダメージが設定されています。  
その値から攻撃方法に対応した防御力を引いた値が実際のダメージとして適用されます。  
この時、ダメージの値が0以下になった場合、その攻撃は効かなかった、という事になります。

近接攻撃力  
体格+近接  
射撃攻撃力  
精神+射撃  
魔術攻撃力  
精神+魔術  
近接防御力  
体格+近接+装備の防御  
射撃防御力  
体格+射撃+装備の防御  
魔術防御力  
精神+魔術

## <複数の武器による攻撃>

複数の武器を即座に攻撃できる状態で所持している場合、それらを一度に使った攻撃を行うことが可能です。この時、命中力は使用する武器の数だけマイナス修正を受けます。命中判定は武器毎に行い、通常通りダメージ判定を行います。

## <クリティカル>

命中判定のダイス目が両方とも6だった場合、その攻撃はクリティカルとして扱われ、相手に与えるダメージが2倍に増加します。

## <属性>

攻撃手段や相手によっては属性を持つものがあります。それらには属性毎の優劣が存在し、ダメージに影響します。

炎⇒風⇒地⇒水⇒炎  
光⇄闇

上記の表は炎は風に強く、風は地に強い、と言う風に読み、光と闇については互いに優勢である事を表しています。苦手な属性による攻撃を受けた場合、防御力が半減(端数切り上げ)してしまい、また、苦手な属性に対して攻撃を行う場合は、ダメージが半減(端数切り上げ)してしまいます。

## <状態異常>

時としてキャラクターは様々な状態異常に見舞われる事があります。死亡を除き、これらの状態は戦闘終了時に自動的に解除されます。

### 毒

身体を毒に侵され、ダメージが蓄積していく状態となります。毎ターン開始時に(効果値D6)点の防御無視ダメージを受けます。

### 麻痺

身体の感覚が麻痺し、満身に体を動かせない状態となります。全ての判定の達成値を(効果値+2)点減少させます。

### 睡眠

意識を失い、一時的な行動不能状態となります。この状態異常は外部からの何らかの刺激を受ける事で解除されます。

### 沈黙

発声が出来ず、呪文の詠唱や言葉による他者との意思疎通が、出来ない状態を表します。詠唱が出来ない事により魔術スキルの使用が出来なくなります。

### 動揺

気が動転し、満身に力を発揮できない状態を表します。全ての攻撃力を(効果値×2)点減少させます。

### 呪い

不可思議な力によって災いが振り掛かる状態を表します。全ての防御力を(効果値×2)点減少させます。

### 戦闘不能

重症を負い、戦闘を継続する事が出来ない状態です。行動不能状態となりますが、意識の有無はGMの判断によって決定されます。この状態時に更に攻撃を受けた場合、そのキャラクターは死亡状態となります。

### 死亡

生命力を失い、死亡した状態を表します。死亡したキャラクターは通常的手段では蘇らせる事が出来ず、それがプレイヤーキャラクターである場合、冥福を祈りながらキャラクターを再度作り直す事となります。

# ≪成長≫

## <レベルアップに必要な経験値>

現在レベル×10(0の場合は10)点の経験値を消費する事でレベルアップを行う事が出来ます。

## <レベルアップ時の処理>

### 1.能力値の上昇

好きな能力値一つを1点増加させます。

### 2.HP、SP、MPの再計算

能力値が増加した事によってHPとSP、MPの最大値が上昇します。

### 3.スキルの取得

スキルポイントを2ポイント獲得します。スキルは1レベルの取得に1ポイントのスキルポイント、レベルアップの場合には上げるレベルと同数のスキルポイントを消費します。(2レベル:2 3レベル:3 4レベル:4...)  
最大スキルレベルは特に明記されていない限り、5となります。

## <戦闘技術、技術の成長>

### 1.戦闘技術

現在の数値×20(0の場合は20)点の経験値を支払う事で1点増加させる事が出来ます。

### 2.一般技術

現在の数値×10(0の場合は10)点の経験値を支払う事で1点増加させる事が出来ます。

# Gamemaster Section

ゲームマスターセクション

## ≪ 経験値 ≫

シナリオ終了に伴う経験値は原則下記の計算式によって求められます。

10+シナリオレベル+(倒したエネミーのレベル合計×2)+GMボーナス

## ≪ 報酬 ≫

シナリオ達成時に得る事の出来る報酬は現金、或いは等価値の物品によって支払われます。ただし、シナリオによっては無報酬の場合や、金銭的な価値を持たない報酬が得られる可能性もあります。GMはシナリオの内容に応じて妥当な報酬を設定するようにしてください。

## ≪ 特殊なキャラクタータイプ ≫

### 『キメラ』

#### 基本能力値

技術：1 体格：2 精神：1

#### 初期ポイント

能力値：2 戦闘技術：3

#### 特記事項

無し

#### 説明

魔術の実験や軍の生体実験によって生み出された怪物です。  
大抵の場合、理性を失い、本能の赴くままに破壊行動を繰り返します。

## ≪ 特殊なメインクラス ≫

### 『ビープル』

#### 基本能力値

技術：0 体格：0 精神：0

#### 説明

己の運命を変える力を持たない普通の人の。

### 『スライム』

#### 基本能力値

技術：0 体格：3 精神：0

#### 戦闘技術

近接：1

#### 特記事項

- 特殊な攻撃
  - 溶解液 命中力：±0 威力：2D6+3+近接修正 射程：近接
- 液状の体
  - 武器、防具を保持できません。
  - 回避力が1点減少し、防御力が3点増加します。

#### 説明

透明、或いは半透明で流体状の体を持ち、自由に姿を変化させる事が出来ます。  
色はバリデーション豊かですが、属性による法則性が確認されています。

無色：無属性 赤色：炎属性 青色：水属性 緑色：風属性  
茶色：地属性 白色：光属性 黒色：闇属性

### 『ゾンビ』

#### 基本能力値

技術：0 体格：3 精神：0

#### 戦闘技術

近接：1

#### 特記事項

- 特殊な攻撃
  - 噛み付き 命中力：-1 威力：2D6+4+近接修正 射程：近接
- アンデッド
  - 自己再生以外でのHP回復不可。

#### 説明

死体となり、もはや理性を失った人の成れの果て。  
既に死んでいる為、耐久力には優れるものの戦闘力は決して高いとは言えません。

## ≪ 特殊なサブクラス ≫

### 『エキストラ』

#### 基本能力値

技術：0 体格：0 精神：0

#### 特記事項

- 凡才
  - 初期作成時に取得できるスキルポイントが2点、成長時に取得できるスキルポイントが1点減少します。

#### 説明

ただの通行人や、野次馬。  
物語に介入出来る程の力を持ち得ません。  
しかし、世界の大半を占めるのはそんな人々です。

### 『モブ』

#### 基本能力値

技術：0 体格：0 精神：0

#### 特記事項

- 雑魚
  - 初期作成時に取得できるスキルポイントが1点、成長時に取得できるスキルポイントが1点減少します。

#### 説明

物語に首を突っ込んでくる力不足な雑魚。  
基本的に個人では大した力を持たない為、群れて行動する者が多く見受けられます。

### 『ボス』

#### 基本能力値

技術：1 体格：1 精神：1

#### 戦闘技術

近接：2 射撃：2 魔術：2 回避：2

#### 特記事項

- 強者
  - 初期作成時に取得できるスキルポイントが2点増加します。

#### 説明

物語に随所に待ち構える力強い敵。



# ≪特殊なスキル≫

## －キメラ－

### 『硬化』

#### スキル能力値

種別：リアクション 対象：自分 射程：自分 消費：2SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

皮膚を瞬時に硬化させ、防御力を向上させます。  
次の攻撃で受けるダメージを(SL×2)点軽減します。

### 『自己再生』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：自分 射程：自分 消費：3SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

1ターンに一度、自分の好きなタイミングで使用可能。  
このスキルの使用は行動を消費しません。  
驚異的な生命力で傷を瞬時に癒します。  
HPを(SL D6+耐久ボーナス)点回復します。

### 『状態異常攻撃(毒)』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：武器依存 消費：3SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

対象に1点以上のダメージを与えた場合、  
(SL)点の効果値を持った毒状態を付与します。

### 『状態異常攻撃(麻痺)』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：武器依存 消費：3SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

対象に1点以上のダメージを与えた場合、  
(SL)点の効果値を持った麻痺状態を付与します。

### 『状態異常攻撃(睡眠)』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：武器依存 消費：3SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

対象に1点以上のダメージを与えた場合、睡眠状態を付与します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『状態異常攻撃(沈黙)』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：武器依存 消費：3SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

対象に1点以上のダメージを与えた場合、沈黙状態を付与します。  
このスキルは重複取得不可。

### 『状態異常攻撃(動揺)』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：武器依存 消費：3SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

対象に1点以上のダメージを与えた場合、  
(SL)点の効果値を持った動揺状態を付与します。

### 『状態異常攻撃(呪い)』

#### スキル能力値

種別：アクティブ 対象：単体 射程：武器依存 消費：3SP

#### 前提スキル

無し

#### 効果

対象に1点以上のダメージを与えた場合、  
(SL)点の効果値を持った呪い状態を付与します。

## －共通－

### 『超生命力』

#### スキル能力値

種別：パッシブ 対象：－ 射程：－ 消費：－

#### 前提スキル

無し

#### 効果

HP最大値が(SL×10)点増加します。

# ≪戦闘データ≫

## －人間－

### 【0】『うだつの上がない会社員』

#### 概要

タイプ：一般人 メイン：ピープル サブ：エキストラ

#### 能力値

技術：2 体格：2 精神：2

#### 戦闘技術

近接：0 射撃：0 魔術：0 回避：1

#### 一般技術

知識：2 コンピューター：2 操縦(車両)：1

#### 特記事項

凡才

#### スキル

無し

#### HP・SP・MP

HP：18 SP：18 MP：18

#### 攻撃

##### ○格闘

命中力：3(10) 威力：1D6+2 射程：近接

#### 防御

回避力：3(10) 近接防御力：3 射撃防御力：3 魔術防御力：2

#### 備考

どこにでもいる普通の会社員。  
彼らのお陰で世界は動き、人々は生活を営むことが出来ます。

### 【2】『日本魔術師連合会の一般構成員』

#### 概要

タイプ：一般人 メイン：ピープル サブ：エキストラ

#### 能力値

技術：3 体格：3 精神：2

#### 戦闘技術

近接：0 射撃：0 魔術：0 回避：1

#### 一般技術

知識：2 コンピューター：2 操縦(車両)：1

#### 特記事項

凡才

#### スキル

無し

#### HP・SP・MP

HP：21 SP：22 MP：19

#### 攻撃

##### ○ナイフ

命中力：3(10) 威力：3D6+3 射程：近接

#### 防御

回避力：3(10) 近接防御力：4 射撃防御力：4 魔術防御力：2

#### 備考

日本魔術師連合会の一般構成員。  
あらゆる職業を隠れ蓑に情報収集や情報の伝達を行っています。  
戦闘員では無い為、荒事は不得手。

### 【3】『日本魔術師連合会のオペレーター』

#### 概要

タイプ：一般人 メイン：オペレーター サブ：エキストラ

#### 能力値

技術：4 体格：2 精神：5

#### 戦闘技術

近接：0 射撃：1 魔術：0 回避：0

#### 一般技術

知識：3 コンピューター：3 操縦(車両)：1 搜索：1 医術：1

#### 特記事項

凡才

#### スキル

広域探査.1

#### HP・SP・MP

HP：21 SP：24 MP：29

#### 攻撃

##### ○拳銃

命中力：5(12) 威力：3D6+12 射程：遠隔

#### 防御

回避力：4(11) 近接防御力：3 射撃防御力：4 魔術防御力：5

#### 備考

日本魔術師連合会に所属するオペレーター。  
他の構成員をサポートする事を任務とし、  
各地の拠点に常駐しています。  
基本的に前線に出る事はありませんが、  
護身用に最低限の射撃訓練を受けている他、  
十分なサポートを行えないと判断した場合は、  
車両で現場へと赴く事もあります。

### 【3】『日本魔術師連合会の実働部隊員』

#### 概要

タイプ：一般人 メイン：ファイター サブ：エキストラ

#### 能力値

技術：4 体格：4 精神：3

#### 戦闘技術

近接：1 射撃：1 魔術：0 回避：1

#### 一般技術

知識：1 コンピューター：1 操縦(車両)：2 トラップ：1

#### 特記事項

凡才

#### スキル

ウェポンチェンジ.1

#### HP・SP・MP

HP：25 SP：26 MP：23

#### 攻撃

##### ○短機関銃

命中力：4(11) 威力：4D6+6 射程：遠隔

##### ○拳銃

命中力：5(12) 威力：3D6+10 射程：遠隔

##### ○タガール

命中力：5(12) 威力：3D6+5 射程：近接

#### 防御

回避力：5(12) 近接防御力：10 射撃防御力：10 魔術防御力：3

#### 備考

日本魔術師連合会の実働部隊に所属する隊員。  
対魔術師戦闘を想定し、日夜訓練に励んでいます。  
熟練度は高く、通常の警察力では対処できないような事態にも対応可能。  
防弾仕様の黒いカローラやハイエースを移動手段としています。  
6人一組で班を組み、  
バックアップとしてオペレーターが1人随行しています。  
稀に強化人間が配属されている班もある事が確認されています。

### －キメラ－

### 【3】『産業廃棄物(液状)』

#### 概要

タイプ：キメラ メイン：スライム サブ：モブ

#### 能力値

技術：2 体格：7 精神：3

#### 戦闘技術

近接：3 射撃：0 魔術：0 回避：1

#### 特記事項

雑魚、液状の体

#### スキル

自己再生.2、硬化.2

#### HP・SP・MP

HP：34 SP：23 MP：21

#### 攻撃

##### ○溶解液

命中力：5(12) 威力：2D6+13 射程：近接

#### 防御

回避力：4(11) 近接防御力：13 射撃防御力：10 魔術防御力：6

#### 備考

生体実験によって産み落とされた産業廃棄物の一つ。  
スライムのような液状の肉体に殺戮本能のみを備えた知能を持つ。

### 【3】『産業廃棄物(腐乱死体)』

#### 概要

タイプ：キメラ メイン：ゾンビ サブ：モブ

#### 能力値

技術：1 体格：10 精神：1

#### 戦闘技術

近接：4 射撃：0 魔術：0 回避：0

#### 特記事項

雑魚、アンデッド

#### スキル

自己再生.1、状態異常攻撃(毒).2、不死への誘い.1

#### HP・SP・MP

HP：34 SP：23 MP：21

#### 攻撃

##### ○噛み付き

命中力：4(11) 威力：2D6+18 射程：近接

#### 防御

回避力：1(8) 近接防御力：14 射撃防御力：10 魔術防御力：1

#### 備考

生体実験によって産み落とされた産業廃棄物の一つ。  
死者の蘇生に失敗した成れの果て。  
知能は皆無で、ただ仲間を増やす事だけを考えて徘徊している。

### 【6】『特別産業廃棄物(腐乱死体)』

#### 概要

タイプ：キメラ メイン：ゾンビ サブ：ボス

#### 能力値

技術：4 体格：12 精神：2

#### 戦闘技術

近接：6 射撃：2 魔術：2 回避：2

#### 特記事項

雑魚、アンデッド

#### スキル

自己再生.3、状態異常攻撃(毒).3、状態異常攻撃(麻痺).2、不死への誘い.1

#### HP・SP・MP

HP：34 SP：23 MP：21

#### 攻撃

##### ○噛み付き

命中力：9(16) 威力：2D6+22 射程：近接

#### 防御

回避力：6(13) 近接防御力：18 射撃防御力：14 魔術防御力：4

#### 備考

生体実験によって産み落とされた産業廃棄物の一つ。  
死者の蘇生に失敗した成れの果て。  
知能は皆無で、ただ仲間を増やす事だけを考えて徘徊している。

# World Section

ワールドセクション

## << 組織 >>

### 魔導協会

世界中に支社をもつ魔術師の間では有名な組織。  
強大な組織力で世界に散らばる遺産を回収している。  
時には力のある魔術師を保護する事もあるらしい。  
関係者が至る所に潜伏しており、  
独自のコミュニティを形成していない国家では、政府と癒着している事も少なくない。

### 財団法人日本魔術師連合会

日本に住む魔術師達が結成した組織。  
日本国内どの都市にも支部がある。  
国内であれば魔導協会をも凌ぐ力をもっている。  
その組織力と結束、人員は侮れない。

### 教会

言わずと知れた世界的に有名な教団。  
異端を狩ることを目的に教会の手の者が日々、世界を監視している。  
一見、一枚岩に見える教会勢力も内部では多数の派閥に別れており、  
大きな勢力では、リベラルな考えを持つ穏健派や、  
魔術は全て異端と見なす過激な原理主義派などがある。

### 魔術師の未来を考える会

#### 魔術を見守る会

#### 魔術師友の会

上記三つの組織はいずれも組織と言うには小さな団体である。  
組織としての力は無いと言っても過言ではないだろう。  
しかし、そのネットワークの広さだけならばどの組織にも劣らない。

### 結社ぼんぼこ

北海道札幌市・・・たぬき小路の未来と平和を守るために商店街の人々が結束して出来上がった組織。  
フリーの魔術師で所属している者も多く、時として他の組織から協力を要請される場合もある。

### 終焉の黒

設立時期、目的、規模・・・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る。

# Chart Section

チャートセクション

キャラクター名: \_\_\_\_\_ プレイヤー名: \_\_\_\_\_ 作成日: / /

生年月日: / / 年齢: \_\_\_\_\_ 性別: \_\_\_\_\_ 所属(職業): \_\_\_\_\_ 血液型: \_\_\_\_\_

レベル: \_\_\_\_\_ タイプ: \_\_\_\_\_ クラス: \_\_\_\_\_ サブクラス: \_\_\_\_\_

経験値/累積経験値: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ 所持金: \_\_\_\_\_ 預金/借金: \_\_\_\_\_

技術: \_\_\_\_\_ 体格: \_\_\_\_\_ 精神: \_\_\_\_\_

近接: \_\_\_\_\_ 射撃: \_\_\_\_\_ 回避: \_\_\_\_\_ 魔術: \_\_\_\_\_

知識: \_\_\_\_\_ コンピューター: \_\_\_\_\_ 操縦: \_\_\_\_\_ 搜索: \_\_\_\_\_ 隠密: \_\_\_\_\_ 解錠: \_\_\_\_\_

トラップ: \_\_\_\_\_ 医術: \_\_\_\_\_ 整備: \_\_\_\_\_

HP: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ MP: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ SP: \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_ スキルポイント: \_\_\_\_\_

スキル名	種別	対象	射程	消費	レベル	効果

所持品&メモ



## **Legacy** -The Beginning Story-

---

2012.08.22

ver1.00 Beta-1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

その他、G.K.Fメンバー各位