

# 幻想世界RPG

---

Basic Rule Ver 1.01

Produced by Luice

# ≪目次≫

## [イントロダクション]

- 2 . TRPGとは  
プレイするのに必要なもの  
この本について  
幻想世界について
- 3 . 用語解説  
GMについて

## [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
- 13 . 行為判定
- 14 . 戦闘
- 15 . 成長

## [マスターセクション]

- 17 . GMの役割  
シナリオ
- 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]

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

## [チャートセクション]

- 32 . Character Sheet
- 33 . 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)  
コンピューターゲームでよく「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にはコンピューターゲームのように完全に決められたストーリーというものがないのです。  
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る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)と一緒にいる可能性があります。  
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。  
たとえば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！

# ≪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。

# ≪この本について≫

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

## イントロダクション

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。

## プレイヤーセクション

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の他、  
行為判定や戦闘ルールといった幻想世界RPG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。  
また、武器や防具などの各種装備品、機体と言った各種データについても掲載しています。

## ゲームマスターセクション

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。

## ワールドセクション

幻想世界RPGの世界について記載しています。  
簡単な世界情勢や傭兵の立ち位置についての他、  
本書では序盤の舞台として放浪者の集落を中心とした解説を行っています。

## チャートセクション

キャラクターシート等の各種シート類を掲載しています。

# ≪幻想世界について≫

目覚めるとそこは見知らぬ場所だった。  
見慣れない建物、見慣れない服装の人々、そして…見慣れない兵器。  
何もかもがアンバランスでありながらどこか調和のとれている光景。  
人々はここを幻想世界と呼んでいた。

形あるモノがいつの間にか存在しなくなり、  
存在していなかったモノがいつの間にか存在する。  
存在そのものが不安定な世界。  
この世界で自分が存在した、という確固たる証拠を残す。  
それはとても難しい事なのかもしれない。  
しかし、その足掛かりは確かに存在する。  
この世界には数多くの危険が潜んでいた。  
異形の化け物、巨大化した動物や昆虫。  
そして、この世界の覇権を掛けて争う人間。  
しかし、そのような危険な要素は傭兵や兵士といった職を生み、  
生きる糧となっていた。  
そんな世界で、戦う事しか知らなかった自分が傭兵となるのは必然と言えるだろう。  
自分にどれほどの時間が与えられているのかは判らない。  
でも、出来るところまでやってみよう。  
自分の歩みはまだ始まったばかりなのだから…。

# ≪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。

## ■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。

## ■MFAT

有人戦闘兵器の総称。  
元々はATと呼ばれていた陸戦兵器を強化、発展させたものです。  
Mが有人、Fが戦闘用を表します。  
無人の場合はN、作業用の場合はWとなります。  
多種の武装を換装し、  
あらゆる戦局に対応できる汎用性を売りとしています。  
形状も多種多様で、人型のものからそうでないものまで、  
バリエーションに富んでいます。  
大きさは一般的な人型タイプで7m程度。  
小さいもので2~3m、大きいものでは10mを超えるものもあります。

## ■固定化

異界から流入した魂や概念が幻想世界に定着する事を表します。  
固定化されていない場合、その存在は極めて不安定な状態にあり、  
唐突に消失したり、別の存在へと置き換わる可能性があります。  
幻想世界には固定化が進んでいない領域が世界の終端として存在し、  
これらの領域付近を人々は辺境領域と呼んでいます。

## ■異界人

異界から流入した魂が本来の姿で固定化した人々の総称です。  
対となる言葉として幻想世界人が存在しますが、  
その存在は極めて稀です。

## ■未踏領域

固定化されたばかりで探索の進んでいない辺境地域。  
新種の生物や廃棄都市等、危険に溢れている為、  
腕に覚えのある傭兵以外が近づくと稀です。

## ■幻想物

異界から流入したのではなく、  
幻想世界が独自に生み出した事象の総称です。  
対となる言葉として漂流物が存在します。

# ≪GMについて≫

## ＜ルール決定＞

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

## ＜判定結果の棄却＞

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

## ＜セッションの進行＞

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

## ＜間違ったルール運用を行った際＞

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

# Player Section

プレイヤーセクション

# ≪能力値≫

## ＜能力値の概要＞

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。

### 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。  
防御力や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。  
精神力や射撃攻撃の威力に影響します。

## ＜能力値の基準＞

数値	説明
0	無能。或いは欠落した能力。
1	劣っている。
2	やや劣っているが、一般人では平均的な能力。
3	平凡。傭兵では平均的な能力。
4	やや優れている。
5	優れている。
6	人としての限界。
7～	超人的な能力。

# ≪スキル≫

## ＜スキルの概要＞

本システムには9つのスキルがあります。  
キャラクターはこれらのスキルを成長させる事で、  
対応した分野の判定を成功し易くする事が出来ます。

## ＜スキルの一覧＞

### 近接

格闘や武器を用いた近接攻撃に関するスキルです。

### 射撃

銃火器や投擲武器による遠距離攻撃に関するスキルです。

### 回避

攻撃に対するだけではなく、あらゆる回避行動に関するスキルです。

### 受け

武具を用いた受けに関するスキルです。

### 製造

様々な素材を用いて新たなアイテムを作り出すスキルです。

### 探索

周囲を注意深く観察して探し物を見つけたり、隠れ潜む第三者を感知するスキルです。

### 知識

あらゆる事象の情報を持っていたり、調べたりするスキルです。

### 解錠

鍵を開けたり、トラップを解除するスキルです。

### 隠密

気配を消して隠れ潜み、他者に発見されないようにするスキルです。

# ≪キャラクター作成≫

## ＜キャラクター作成手順＞

1. 能力値の決定
2. 記憶の決定
3. 損耗度の算出
4. AT適正の算出
5. 耐久力の算出
6. 精神力の算出
7. スキルの取得
8. 副能力値の算出
9. アイテム、兵器の取得
10. パーソナルデータの決定

## ＜能力値の決定＞

技術、体格、精神の三つの能力値を決定します。  
各々について1D6を振るか、1～6の値を自由に割り振ることが出来ます。

## ＜記憶の決定＞

キャラクターには幻想世界に来る直前の記憶があります。  
2D6を振るか、自由に選択することが出来ます。

2D6	記憶	説明	損耗度修正
1	大罪	貴方はとても大きな罪を犯した。 それが故意によるものか、偶然によるものかは定かではないが、 この事実を知る者からの非難は免れないだろう。 追手から逃げる逃亡劇の最中、貴方はこの世界へと迷い込んだ。	+5
2	喪失	貴方は大切な物、或いは人を失った。 悲しみに暮れる貴方を更なる悲劇が襲う。 貴方が気が付いた時、そこにはや見知った世界はなく、 奇妙なこの世界へと迷い込んでいた。	-4
3	睡眠	貴方が眠る前、確かにそこには普段の日常が存在していた筈だった。 だが、目が覚めた時、貴方の眼前に広がる光景は日常とは掛け離れた世界だった。	+3
4	探索	貴方は物、或いは人を探していた。 探し物の果てに辿り着いた先は見も知らぬこの世界だった。	+2
5	裏切り	貴方は裏切られた。 ショックと絶望に打ちひしがれる貴方を更なる悲劇が襲う。 貴方が気が付いた時、そこにはや見知った世界はなく、 奇妙なこの世界へと迷い込んでいた。	-2
6	疲労	貴方は疲れていた。 毎日繰り返される日常に飽き飽きしていた貴方は、 気が付くとこの見も知らぬ世界へと迷い込んでいた。	-1
7	幸福	貴方は幸せの絶頂にいた。 そう、この世界に迷い込むまでは。	+4
8	闘争	貴方は戦っていた。 戦場なのか法廷なのか、或いは路上なのか…。 場所、手段は問わず貴方は何かと戦っていた。 その最中、瞬きした瞬間に世界は豹変し、貴方はこの世界へと迷い込んでいた。	±0
9	苦痛	貴方は、物理的、或いは精神的な苦痛に苛まれていた。 耐え難き苦痛に目を閉じた貴方は、唐突に自身を襲っていた苦痛が消え去ったことに気が付いた。 恐るおそる目を開けた貴方が見た光景は見も知らぬこの世界だった。	-1
10	迷子	貴方は道に迷い、目的地を探してさ迷い歩いていた。 苦労の末、貴方が辿り着いた先は見も知らぬこの世界だった。	+1
11	事故	貴方は事故に遭遇した。 それがどれ程の規模のものなのかは定かではないが、 目が覚めると貴方はこの世界にいた。	-2
12	死	貴方は死んだ。 いや、死んだはずだった。 自分がどうして、どのように死んだのかも明確に覚えているが、 目が覚めると貴方はこの世界にいた。	-5
13	忘却	貴方にはこの世界に来る直前の記憶が欠落している。 何をしていたのか、どうして忘れてしまったのか。 失った記憶に何か嫌な予感を感じずにはられない。  この記憶を選択した時、PLは忘却した記憶が何なのかを決定してください。 忘却していた記憶が蘇ってしまった場合、 損耗度修正とAT適正修正は即座に思い出した記憶の数値が使用される事となります。 この時、損耗度が0以下となってしまう場合は、 その瞬間に消滅判定を行う事となります。	±0



## <損耗度の算出>

損耗度とはそのキャラクターの魂が幻想世界においてどれほど傷付いているかを表す数値です。損耗度が低ければ低いほど魂は傷付き、幻想世界で存在を保てない可能性が出てくる危うい状況にあると言えます。損耗度が低くなったキャラクターは個体としての存在を抹消され、元の世界へと送還されるか、或いはゴブリンとして存在を留める事となります。損耗度は下記の計算式によって求めることが出来ます。この時、損耗度が0以下となった場合、そのキャラクターは即座に消滅してしまいます。

### 損耗度

18-(技術+体格+精神)+記憶による損耗度修正

## <AT適正の算出>

AT適正とは幻想世界で開発された装甲機動兵器『AT』への適正を表す数値です。AT適正が高ければ高いほど、ATとの親和性が高く、自分の手足のように操る事が出来る事になります。逆にAT適正が全く無いキャラクターも存在し、そういったキャラクターはATを除いた戦車や航空機等の通常兵器を扱う事となります。AT適正は下記の計算式によって求めることが出来ます。

### AT適正

(17-損耗度)÷2(端数切捨て)(0未満にはならない)

## <耐久力の算出>

耐久力とはそのキャラクターがどれほど物理的なダメージに耐える事が出来るかを表す数値です。耐久力が0以下となったキャラクターは生死判定を行わなければならないが、この判定に失敗した場合、キャラクターは一時的な死を迎え、損耗度が1点減少します。

### 耐久力

体格×3+精神+AT適正+10

## <精神力の算出>

精神力とはそのキャラクターがどれほど精神的なダメージに耐える事が出来るかを表す数値です。精神力が0以下となったキャラクターは気絶してしまいます。

### 精神力

精神×3+技術+損耗度+10

## <スキルの取得>

4つのスキルを選択し、1レベルで取得する事が出来ます。

## <副能力値の算出>

### レベル

初期レベルは0となります。

### 近接命中力

(技術+体格)÷2(端数切捨て)+近接Lv

### 射撃命中力

(技術+精神)÷2(端数切捨て)+射撃Lv

### 受け

技術+受けLv

### 回避力

技術-体格+回避Lv

### 近接攻撃力

体格

### 射撃攻撃力

精神

### 防御力

体格

### 製造

技術+製造Lv

### 探索

精神+探索Lv

### 知識

精神+知識Lv

### 解錠

技術+解錠Lv

### 隠密

精神+隠密Lv

## <アイテム、兵器の取得>

キャラクターは初期の所持金として3000C所持しています。この所持金を使用して、武具や兵器を購入する事が出来ます。嗜好品や生活上、或いは設定上で必要な所持品は自動で取得する事が出来ます。生身の場合、武器は二つ、防具は一つしか装備する事が出来ません。

## <パーソナルデータの決定>

名前や性別、外見などの個人情報を決定します。ここまで終了すれば、キャラクター作成は完了です。

# 《アイテム》

## ＜データの見方＞

<p><b>名称</b> アイテムの名称です。</p> <p><b>種別</b> アイテムの種別です。</p> <p><b>命中</b> 命中判定時の命中修正となります。</p> <p><b>回避</b> 回避判定時の回避修正となります。</p> <p><b>受け</b> 受け判定時の受け修正となります。</p>	<p><b>操作性</b> 武器の扱いやすさを示す値です。 命中判定時、受け判定時のクリティカル値となります。</p> <p><b>俊敏性</b> 防具の動き易さを示す値です。 回避判定時のクリティカル値となります。</p> <p><b>攻撃力</b> 武器の威力の高さを示す値です。 ダメージ判定時のダメージ修正となります。</p>	<p><b>防御力</b> 防具の防御力の高さを示す値です。 ダメージ判定時のダメージ軽減値となります。</p> <p><b>価格</b> アイテムの価格です。</p> <p><b>備考</b> アイテムに関する説明、及び特殊な能力です。</p>
---	---	---

## ＜所持品一覧＞

### －武器－

名称	種別	命中	受け	操作性	攻撃力	防御力	価格(C)	備考
ダガー	近接	+1	±0	9	+3	2	100	
ショートブレード	近接	±0	-1	10	+6	3	220	
ロングブレード	近接	-1	-2	10	+8	4	300	
ビッグブレード	近接	-2	-3	11	+12	5	550	
ショートスピア	近接	±0	-1	10	+5	1	200	
ロングスピア	近接	-1	-2	10	+7	3	280	
ガンスピア	近接	-2	-3	10	+9	4	900	
	射撃	-3	-	12	+30	-		
アックス	近接	-1	-2	11	+10	3	360	
グレートアックス	近接	-2	-3	11	+15	6	600	
クラブ	近接	±0	±0	9	+2	2	50	
ハンマー	近接	-1	-2	10	+8	4	450	
モーニングスター	近接	-2	-3	11	+15	6	700	
ウィップ	近接	+2	±0	10	+1	1	70	
ソードウィップ	近接	+1	-2	10	+7	3	250	
ブラストボウ	射撃	±0	-2	10	+4	1	280	
フェノムボウ	射撃	-1	-2	10	+6	1	450	
イージーガン	射撃	±0	-1	9	+1	1	200	
イージーライフル	射撃	+1	-2	10	+4	2	300	
アサルトライフル	射撃	-1	-2	10	+8	1	470	
対物ライフル	射撃	±0	-3	12	+15	3	1,000	
無反動砲	射撃	-2	-3	12	+25	3	1,500	
ブラストロック	射撃	±0	-	11	+10	-	200	消耗品。強い衝撃を与えると破裂する危険な岩です。
手榴弾	射撃	-1	-	11	+13	-	250	消耗品。ピンを抜くことで五秒後に爆発する一般的な投擲爆弾。
シールド	近接	-1	+2	10	+1	4	200	
大型シールド	近接	-3	+6	11	+3	8	500	

### －防具－

名称	種別	回避	俊敏性	防御力	価格(C)	備考
衣服	布	+1	9	0	20	
丈夫な衣服	布	±0	10	1	50	
レザーアーマー	皮	±0	10	2	160	
プレストアーマー	金属	-1	11	4	300	
プレートアーマー	金属	-2	11	7	450	
ボディアーマー	金属	-3	12	10	800	

－その他－

名称	価格(C)	備考
質素な食事	10	水とパン。運が良ければ薄いスープも付くかもしれない。
平凡な食事	50	肉や魚と言ったメインディッシュが食べなければこれを選ぶべき。
豪華な食事	200	オードブルから始まり、サラダ、スープ、魚料理、肉料理、デザートまで付いた豪華な食事。
質素な宿	100	風通しの良い場末の宿屋。部屋だけが用意され、寝具は自分で用意しなければならない。
平凡な宿	500	小さな部屋にベッドと寝具、シャワーの付いた標準的な宿。酒場が併設されている事も多く、お酒が飲める。
豪華な宿	2,000	手入れの行き届いた部屋にふかふかのベッド。サービスも良く、大きなお風呂も完備。
一日の生活費	50	最低限生きるのに必要な生活費。傭兵として活躍したければもっと贅沢するべき。
アーマーリペア-SS	200	味方単体の耐久力を20点回復する。
アーマーリペア-S	430	味方単体の耐久力を50点回復する。
グループリペア-SS	1,000	パーティ全体の耐久力を15点回復する。
グループリペア-S	2,150	パーティ全体の耐久力を40点回復する。
スキルチャージャー-SS	300	味方単体の精神力を20点回復する。
スキルチャージャー-S	700	味方単体の精神力を50点回復する。
グループチャージャー-SS	1,500	パーティ全体の精神力を15点回復する。
グループチャージャー-S	3,500	パーティ全体の精神力を40点回復する。
ソウルリカバー-SS	300	戦闘不能状態の味方単体を回復し、耐久力を10点まで回復させる。
ソウルリカバー-S	700	戦闘不能状態の味方単体を回復し、耐久力を25点まで回復させる。
グループリカバー-SS	1,500	パーティ全体の戦闘不能状態を回復し、耐久力を1点まで回復させる。
グループリカバー-S	3,500	パーティ全体の戦闘不能状態を回復し、耐久力を10点まで回復させる。

# 《兵器》

## <データの見方>

### 必要AT適正

操縦するのに最低限必要なAT適正值

### 推奨AT適正

性能を完全に引き出すのに必要なAT適正值

### 武装搭載数

固定武装を除いた搭載できる武装の総量です。  
専用武装の他、個人用の武装も装備出来ます。

### オプション搭載数

搭載できるオプション装備の総量です。

### 命中

命中判定時の命中修正となります。

### 受け

受け判定時の受け修正となります。

### 回避

回避判定時の回避修正となります。

### 操作性

機体の扱いやすさです。  
回避判定時のクリティカル値となります。

### 近接攻撃力

近接攻撃時に威力に加算される修正です。

### 耐久力

兵器が耐える事の出来るダメージの総量です。  
この値が0になると、兵器は破壊されます。

### 防御力

兵器の防御力の高さを示す値です。  
ダメージ判定時のダメージ軽減値となります。

### 固定武装

兵器が標準で搭載している武装です。

### 開発

兵器の開発元です。

### 備考

兵器に関する説明、及び特殊な能力です。

### 価格

兵器の価格です。

## <兵器一覧>

### - 車両 -

トラック		価格: 800	
必要AT適正: 0	推奨AT適正: 0	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 1
命中: ±0	受け: ±0	回避: -4	操作性: 11
耐久力: 25	防御力: 6	近接攻撃力: ±0	
【開発】			
-			
【備考】			
物資や兵員の輸送に用いられる一般的な輸送車両です。 必要最低限の装甲しか持たず、武装も施されていません。			

ダリア		価格: 1,100	
必要AT適正: 0	推奨AT適正: 0	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 1
命中: ±0	受け: ±0	回避: -5	操作性: 11
耐久力: 25	防御力: 7	近接攻撃力: ±0	
【固定武装】	種別	命中力	受け
11mm機関銃	射撃	-1	-
【開発】	操作性	攻撃力	防御力
エイリス社	10	+8	-
【備考】			
エイリス社の開発した装甲兵員輸送車。 兵員の輸送のみを目的とし、最低限の武装と装甲しか備えていません。			

フランクス		価格: 1,400	
必要AT適正: 0	推奨AT適正: 0	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 1
命中: ±0	受け: ±0	回避: -5	操作性: 11
耐久力: 30	防御力: 9	近接攻撃力: ±0	
【固定武装】	種別	命中力	受け
11mm機関銃	射撃	-1	-
小型ミサイル	射撃	±0	-
【開発】	操作性	攻撃力	防御力
ラファエラ社	10	+8	-
【備考】	12	+15	-
ラファエラ社が開発した歩兵戦闘車。 自衛用として小型のミサイルランチャーを搭載し、 装甲目標と戦う為の必要最低限の火力を有しています。			

ファルガー		価格: 1,500	
必要AT適正: 0	推奨AT適正: 0	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 1
命中: ±0	受け: ±0	回避: -5	操作性: 11
耐久力: 30	防御力: 12	近接攻撃力: ±0	
【固定武装】	種別	命中力	受け
11mm機関銃	射撃	-1	-
120mmライフル砲	射撃	-2	-
【開発】	操作性	攻撃力	防御力
ラファエラ社	10	+8	-
【備考】	12	+30	-
ラファエラ社が開発した主力戦車。 MFATが戦力の中核を担う今、戦力的価値は低くなりつつあります。 しかし、生産性やコストパフォーマンスの高さから、今でも比較的多く配備されています。			

ファルガーII		価格: 1,700	
必要AT適正: 0	推奨AT適正: 0	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 1
命中: ±0	受け: ±0	回避: -5	操作性: 11
耐久力: 35	防御力: 13	近接攻撃力: ±0	
【固定武装】	種別	命中力	受け
11mm機関銃	射撃	-1	-
120mmライフル砲	射撃	-2	-
【開発】	操作性	攻撃力	防御力
ラファエラ社	10	+8	-
【備考】	12	+30	-
ラファエラ社が開発した主力戦車。 MFATが戦力の中核を担う今、戦力的価値は低くなりつつあります。 しかし、生産性やコストパフォーマンスの高さから、今でも比較的多く配備されています。			

エレノラー型		価格: 2,500	
必要AT適正: 0	推奨AT適正: 0	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 2
命中: ±0	受け: ±0	回避: -5	操作性: 11
耐久力: 40	防御力: 8	近接攻撃力: ±0	
【固定武装】	種別	命中力	受け
小口径オートガン	射撃	+1	-
【開発】	操作性	攻撃力	防御力
幻想国リニア	10	+4	-
【備考】			
幻想国が開発した支援車両。 武装はオートガン一丁のみと極めて貧弱ですが、 高精度の索敵設備に加え、簡易的なAT修理設備を持ちます。 一機の標準型ATを搭載可能。			

インファント		価格: 2,300	
必要AT適正: 0	推奨AT適正: 0	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 2
命中: ±0	受け: ±0	回避: -5	操作性: 11
耐久力: 35	防御力: 7	近接攻撃力: ±0	
【固定武装】	種別	命中力	受け
11mm機関銃	射撃	-1	-
中口径オートガン	射撃	±0	-
【開発】	操作性	攻撃力	防御力
商業都市サルメリス	10	+8	-
【備考】	10	+8	-
サルメリスが開発した支援車両。 幻想国のエレノラーに対抗して開発された車両で、強力な通信設備を搭載しています。 一機の標準型ATを搭載可能ですが、修理設備は備えていません。			

— 航空機 —

AM-14 モブドッグ		価格: 2,500				
必要AT適正: 0	推奨AT適正: 0	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 0			
命中: ±0	受け: ±0	回避: +2	操作性: 9	近接攻撃力: ±0		
耐久力: 20	防御力: 6					
【固定武装】	種別	命中力	受け	操作性	攻撃力	防御力
20mm機関砲	射撃	-1	-	10	+9	-
ARH-SAAM	射撃	±0	-	12	+15	-
【開発】	エアマーク社					
【備考】	エアマーク社が開発した戦闘機。 ファイトイングイーグルに比べて機動性が高く、 ドッグファイトでの戦闘力が評価されています。 飛行可能。					

AM-15 ファルコン		価格: 2,800				
必要AT適正: 0	推奨AT適正: 0	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 0			
命中: ±0	受け: ±0	回避: +1	操作性: 10	近接攻撃力: ±0		
耐久力: 25	防御力: 7					
【固定武装】	種別	命中力	受け	操作性	攻撃力	防御力
20mm機関砲	射撃	-1	-	10	+9	-
ARH-SAAM	射撃	±0	-	12	+15	-
【開発】	エアマーク社					
【備考】	エアマーク社が開発した戦闘機。 完成度の高い機体で、武装換装可能なハードポイントを備えています。 しかし、やや大型の為、小回りの利かたさが欠点として挙げられています。 飛行可能。					

AM-16 ファイトイングイーグル		価格: 2,600				
必要AT適正: 0	推奨AT適正: 0	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 0			
命中: ±0	受け: ±0	回避: ±0	操作性: 9	近接攻撃力: ±0		
耐久力: 20	防御力: 6					
【固定武装】	種別	命中力	受け	操作性	攻撃力	防御力
20mm機関砲	射撃	-1	-	10	+9	-
ARH-SAAM	射撃	±0	-	12	+15	-
誘導爆弾×4	射撃	±0	-	12	+30	-
【備考】	備考: 消耗品					
【開発】	エアマーク社					
【備考】	エアマーク社が開発した戦闘機。比較的安価で量産性が高いのが特徴。 誘導爆弾を搭載し、対地攻撃能力に優れます。 飛行可能。					

AM-22 ラブトル		価格: 3,200				
必要AT適正: 0	推奨AT適正: 0	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 1			
命中: +1	受け: ±0	回避: +2	操作性: 9	近接攻撃力: ±0		
耐久力: 30	防御力: 7					
【固定武装】	種別	命中力	受け	操作性	攻撃力	防御力
30mm機関砲	射撃	-1	-	10	+11	-
ARH-SAAM II	射撃	±0	-	12	+18	-
【開発】	エアマーク社					
【備考】	エアマーク社が開発した戦闘機。 現代機において最強と呼ばれる高い制空能力を持ちます。 飛行可能。					

— MFAT —

リアー一型		価格: 1,500			
必要AT適正: 1	推奨AT適正: 5	武装搭載数: 2	オプション搭載数: 1		
命中: -1/±0	受け: -1/±0	回避: -3/-2	操作性: 11/10	近接攻撃力: +2/+4	
耐久力: 45	防御力: 10				
【開発】	幻想国リアー				
【備考】	幻想国が開発した世界初のMFAT。 当時の最新技術が惜しみなく投入され、 他の第一世代型MFATと比べても完成度の高い機体。				

リアー二型		価格: 1,800			
必要AT適正: 3	推奨AT適正: 5	武装搭載数: 2	オプション搭載数: 1		
命中: -1/±0	受け: -1/±0	回避: -3/-2	操作性: 11/10	近接攻撃力: +3/+5	
耐久力: 45	防御力: 11				
【開発】	幻想国リアー				
【備考】	幻想国が開発した第一世代型MFAT。 一型を戦闘用として改修した機体で、 装甲の強化やジェネレータ出力の強化が図られています。				

リアー三型		価格: 1,850			
必要AT適正: 4	推奨AT適正: 6	武装搭載数: 2	オプション搭載数: 1		
命中: -1/±0	受け: -1/±0	回避: -2/±0	操作性: 11/10	近接攻撃力: +2/+4	
耐久力: 45	防御力: 10				
【開発】	幻想国リアー				
【備考】	幻想国が開発した第一世代型MFAT。 二型と同時に開発され、こちらは偵察用として機動性の強化が図られています。 二型に比べて若干扱い辛く、ある程度の投量を要求されます。				

ツェンプ		価格: 2,000				
必要AT適正: 1	推奨AT適正: 3	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 1			
命中: -1/±0	受け: -2/-1	回避: -5/-4	操作性: 12/11	近接攻撃力: +4/+6		
耐久力: 50	防御力: 13					
【固定武装】	種別	命中力	受け	操作性	攻撃力	防御力
マシンガン	射撃	-1	-1	10	+9	3
無反動砲	射撃	-2	-3	12	+25	6
【開発】	商業都市サルメリス					
【備考】	サルメリスが開発した第一世代型MFAT。武装換装は出来ず、極めて鈍重。 しかし、パイロットに要求される適正が低い為、傭兵を中心に比較的多く使用されています。					

アルマイア		価格: 2,400			
必要AT適正: 2	推奨AT適正: 5	武装搭載数: 4	オプション搭載数: 2		
命中: ±0/+1	受け: -2/-1	回避: -7/-5	操作性: 12/11	近接攻撃力: +4/+6	
耐久力: 55	防御力: 11				
【開発】	商業都市サルメリス				
【備考】	サルメリスが開発した第一世代型MFAT。 ツェンプの支援機として開発され、脚部は四脚に変更されています。 低重心で安定性は高いものの、機動性は致命的に低い機体となっています。				

AT1エイリス		価格: 1,200			
必要AT適正: 1	推奨AT適正: 3	武装搭載数: 2	オプション搭載数: 1		
命中: -1/±0	受け: -1/±0	回避: -3/-2	操作性: 11/10	近接攻撃力: +2/+3	
耐久力: 42	防御力: 9				
【開発】	エイリス社				
【備考】	エイリス社が開発した第一世代型MFAT。 汎用型として開発された同社初の機体の為、 性能面で他の同世代機に比べると若干劣っています。 しかし、生産台数が多く、容易に入手しやすい事から傭兵達から人気があります。				

AT1Wエイリス		価格: 1,300			
必要AT適正: 1	推奨AT適正: 3	武装搭載数: 2	オプション搭載数: 1		
命中: -1/±0	受け: -1/±0	回避: -3/-2	操作性: 11/10	近接攻撃力: +2/+3	
耐久力: 42	防御力: 9				
【開発】	エイリス社				
【備考】	エイリス社が開発したAT1エイリスのバリエーションの一つ。 水中での戦いを前提としたカスタマイズが施されていますが、 基本性能はAT1と変わりません。 水中対応。				

AT1SEイリス		価格: 1,800				
必要AT適正: 1	推奨AT適正: 3	武装搭載数: 2	オプション搭載数: 1			
命中: ±0/+1	受け: -1/±0	回避: -4/-3	操作性: 11/10	近接攻撃力: +2/+3		
耐久力: 40	防御力: 8					
【固定武装】	種別	命中力	受け	操作性	攻撃力	防御力
90mmライフル砲	射撃	-2	-	12	+24	-
【開発】	エイリス社					
【備考】	エイリス社が開発したAT1エイリスのバリエーションの一つ。 固定兵装を追加し、支援機としての運用を前提としたカスタマイズが施されています。					

AT1Eイリス		価格: 1,400	
必要AT適正: 1	推奨AT適正: 3	武装搭載数: 2	オプション搭載数: 1
命中: -1/±0	受け: -1/±0	回避: -4/-3	操作性: 11/10
耐久力: 42	防御力: 11	近接攻撃力: +2/+3	
【開発】 エイリス社			
【備考】 エイリス社が開発したAT1Eイリスのバリエーションの一つ。 装甲を厚くし、戦場での生存性を高めています。 基本的な性能はAT1Eイリスときどき変わりませんが、重量増により機動性が低下しています。			

MWAT-008		価格: 800	
必要AT適正: 1	推奨AT適正: 1	武装搭載数: 1	オプション搭載数: 1
命中: ±0	受け: -1	回避: -3	操作性: 11
耐久力: 40	防御力: 6	近接攻撃力: +4	
【開発】 ビルダー社			
【備考】 ビルダー社が開発した作業用AT。 豊富な積載量と高い拡張性を持ち、多少の改造で武装を施す事が可能となっています。			

MWAT-008M		価格: 900	
必要AT適正: 1	推奨AT適正: 1	武装搭載数: 1	オプション搭載数: 1
命中: ±0	受け: -1	回避: -3	操作性: 11
耐久力: 40	防御力: 6	近接攻撃力: +4	
【開発】 ビルダー社			
【備考】 ビルダー社が開発したMWAT-008のバリエーションの一つ。 潜水機能を付加した海底作業用タイプとなっています。 水中対応。			

MWAT-008H		価格: 1,000	
必要AT適正: 1	推奨AT適正: 1	武装搭載数: 1	オプション搭載数: 1
命中: ±0	受け: -1	回避: -3	操作性: 11
耐久力: 40	防御力: 8	近接攻撃力: +5	
【開発】 ビルダー社			
【備考】 ビルダー社が開発したMWAT-008のバリエーションの一つ。 倒壊の恐れがある廃墟での作業を想定し、ジェネレータ出力と装甲を強化した重装タイプとなっています。			

- 艦船 -

ランドフォート		価格: 3,500	
必要AT適正: 0	推奨AT適正: 0	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 3
命中: ±0	受け: ±0	回避: -8	操作性: 12
耐久力: 100	防御力: 14	近接攻撃力: ±0	
【固定武装】			
720mm主砲	種別	命中力	受け
	射撃	-3	-
	操作性	12	+50
	攻撃力		-
	防御力		-
【開発】 ラファエラ社			
【備考】 ラファエラ社が開発した陸上戦艦。 強力な長距離砲を搭載し、味方部隊の支援砲撃を行う事が出来ます。 四機の標準型ATを搭載可能。			

ホエール		価格: 3,800	
必要AT適正: 0	推奨AT適正: 0	武装搭載数: 0	オプション搭載数: 2
命中: ±0	受け: ±0	回避: -8	操作性: 12
耐久力: 90	防御力: 10	近接攻撃力: ±0	
【固定武装】			
対艦魚雷	種別	命中力	受け
	射撃	±0	-
	操作性	12	+20
	攻撃力		-
	防御力		-
【開発】 タビッド社			
【備考】 タビッド社が開発した潜水母艦。 前部に二門の魚雷発射管、甲板にはAT発進デッキと共に格納式のリアカタパルトを持ちます。 四機の標準型ATを搭載可能。水中対応。			

- 専用武装 -

名称	種別	命中	受け	操作性	攻撃力	防御力	価格(C)
大型チェーンガン	射撃	-1	-2	10	+10	3	1,200
90mmライフル砲	射撃	-2	-3	12	+24	3	1,300
100mmライフル砲	射撃	-2	-3	12	+26	3	1,600
110mmライフル砲	射撃	-2	-3	12	+28	4	1,800
120mmライフル砲	射撃	-2	-3	12	+30	4	2,000
90mm滑腔砲	射撃	-3	-3	12	+29	3	1,700
100mm滑腔砲	射撃	-3	-3	12	+31	3	2,000

名称	種別	命中	受け	操作性	攻撃力	防御力	価格(C)
110mm滑腔砲	射撃	-3	-3	12	+33	4	2,200
120mm滑腔砲	射撃	-3	-3	12	+35	4	2,400
小型ミサイル	射撃	±0	-	12	+15	-	1,000
中型ミサイル	射撃	-1	-	12	+22	-	1,500
大型ミサイル	射撃	-2	-	12	+30	-	2,000
固定式シールド	-	-	+2	10	-	5	500

- オプション装備 -

名称	価格(C)	備考
爆発反応装甲	400	消耗品。使用する事で攻撃によるダメージを無効化する事が出来ますが、防御力無視の1D6ダメージを受けます。攻撃が近接攻撃だった場合、攻撃者は防御力無視の2D6ダメージを受けます。
増加装甲	200	消耗品。使用する事で攻撃によるダメージを20点まで軽減する事が出来ます。
追加ブースター	300	消耗品。使用する事で回避判定の達成値に+10する事が出来ます。

- その他 -

名称	価格(C)	備考
応急修理	100	修理設備が無い等、その場凌ぎの応急処置。1時間につき耐久力を1D6+4点回復する事が出来ます。
簡易修理	200	簡素な設備による兵器の修理。1時間につき耐久力を2D6+3点回復する事が出来ます。
通常修理	300	平凡な設備と技師による兵器の修理。1時間につき耐久力を3D6+2点回復する事が出来ます。
完全修理	500	最新の修理設備に加え、潤沢な人員を投入した兵器の修理。1時間につき耐久力を5D6点回復する事が出来ます。

# ≪行為判定≫

## ＜基準値＞

何かをしようとした時、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。基準値は行おうとする行為に関する能力値と技能レベルを足し合わせて算出されます。

## ＜目標値＞

キャラクターが行おうとする行為には、目標値と呼ばれる値が設定されています。この目標値の数値によって、その行為がどれほどの難易度であるのかを表しています。よって、目標値が大きければ大きいほど、その行為は難しいという事になります。

## ＜判定＞

幻想世界RPGでは2D6を使用して判定を使用行います。この2D6の出目と基準値を合計した値を達成値と呼び、達成値が目標値以上であればその行為は成功となります。

**達成値(基準値+2D6) ≥ 目標値**

行為は成功

**達成値(基準値+2D6) < 目標値**

行為は失敗

## ＜クリティカル＞

幻想世界RPGでは判定においてクリティカル値と呼ばれる値が設定されており、2D6の出目がこの値以上だった場合、その判定はクリティカルとして扱われます。具体的には、達成値に対して更に2D6振り足すことが出来、この追加された2D6においてもクリティカルは発生します。条件を満たす限りクリティカルは何度でも発生し、達成値を増やすことが出来ます。一般的な判定において特に記述が無い限り、クリティカル値は10として扱います。

## ＜対抗判定＞

キャラクターが他者と競うような行為を行う際、対抗判定を用いて優劣を決定します。通常の判定においては目標値が設定され、その値を上回ったか否かで行為の成否を決定しましたが、対抗判定では互いに達成値を求め、達成値が高い方が判定に勝利した事となります。なお、対抗判定においては受動側有利として処理を行うものとします。

**能動側達成値 > 受動側達成値**

能動側勝利

**能動側達成値 ≤ 受動側達成値**

受動側勝利

## ＜精神力を使用した行為判定＞

行為判定を行った際、精神力を消費する事で行為判定の達成値を増加させたり、判定そのものを振り直す事が出来ます。これらの効果は自身の判定直後に使用を宣言し、別の判定が行われた場合、以前の判定結果を覆す事は出来ないものとします。

**達成値の増加**

精神力を1点消費する毎に達成値を1点増加させる事が出来ます。

消費出来る精神力の最大値は自身の精神の値までとなります。

精神力が0を下回るような消費の仕方は出来ず、

この消費によって精神力が0となった場合は判定の結果が効果を及ぼした後に気絶します。

**判定の振り直し**

精神力を1D6消費する事で自身が行った判定を振り直すことが出来ます。

# ≪ 戦闘 ≫

## < ターン制 >

幻想世界RPG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秒として扱います。  
このことを踏まえて、どのような行為を行う事が可能か判断してください。

## < 隊列 >

幻想世界RPGでは戦闘時の隊列を前衛と後衛という二つに分類し、  
極めて抽象的に処理を行います。  
近接攻撃は前衛を全滅させない限り、後衛を攻撃する事は出来ず、  
射撃攻撃は前衛の有無に関わらず、好きな目標に対して攻撃を行うことが出来ます。

## < 行動順位 >

PL側代表者一名とGMでダイス目のみでの対抗判定を行い、  
勝った方を先行として交互に行動を行います。  
全員の行動が終わったら次のターンへと移行し、  
再び行動順位を決定する事となります。

## < 行動 >

### 隊列変更

前衛から後衛へ移動したり、  
後衛から前衛へと移動する事が出来ます。

### 武器変更

武器を構える、或いは今構えている武器を違う武器へと持ち替えます。

### 攻撃

構えている武器を使用して攻撃を行います。

## < 命中判定 >

攻撃を行うキャラクターは命中判定を行う事になります。  
近接武器であれば近接命中力を、射撃武器であれば射撃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事になります。  
この判定時、武器の操作性がクリティカル値となります。

### 近接命中力

$(技術 + 体格) \div 2 (\text{端数切捨て}) + \text{近接Lv} + \text{武器の命中}$

### 射撃命中力

$(技術 + 精神) \div 2 (\text{端数切捨て}) + \text{射撃Lv} + \text{武器の命中}$

## < 回避判定 >

攻撃されたキャラクターは回避判定を行う事になります。  
回避力を基準値として判定を行い、相手の命中判定の達成値を上回っていれば攻撃を回避できた事になります。  
この判定時、防具の俊敏性がクリティカル値となり、何も装備していない場合のクリティカル値は10となります。

### 回避力

$技術 - 体格 + \text{回避Lv} + \text{防具の回避}$

## < 受け判定 >

攻撃されたキャラクターは回避の代わりに構えている武器の一つを選択し、受けを行う事が出来ます。  
攻撃は必ず命中する事になりますが、防具の防御力に加えて受けに使用した武器の防御力も加算する事が出来るようになります。  
受けを基準値として判定を行い、相手の命中判定の達成値を上回っていれば受けは成功した事になります。  
この判定時、武器の操作性がクリティカル値となります。

### 受け

$技術 + \text{受けLv} + \text{武器の受け}$

## < ダメージ判定 >

ダメージ判定は1D6に近接、或いは射撃の攻撃力を足し合わせて行います。  
この時、命中判定時にクリティカルが発生回数と同数の1D6を追加します。  
例えば、3回クリティカルが発生した攻撃はダメージ判定時に4D6振れる事となります。  
ダメージ判定の達成値から防御力を引いた値が耐久力を減算させる実際のダメージ量となります。  
幻想世界RPGではこの実際のダメージ量を実ダメージと呼称します。

### 近接攻撃力

$体格 + \text{武器の威力} + 1D6 + (\text{クリティカル回数分の} 1D6)$

### 射撃攻撃力

$技術 + \text{武器の威力} + 1D6 + (\text{クリティカル回数分の} 1D6)$



## <生死判定>

耐久力が0以下となったキャラクターは生死判定を行う事になります。  
生死判定は耐久力が0を下回った数値を難易度に、目標値8の体格判定を行います。  
この判定に成功すれば、キャラクターは戦闘不能状態となり、長時間放置されない限りは死ぬことはありません。  
逆に判定に失敗した場合、キャラクターは死亡し、損耗度が1点減少します。  
この時、後述する消滅判定を行う事になります。  
消滅判定に成功した場合は、一時的に仮死状態となりますが、数時間後に耐久力1点で蘇生します。

## <消滅判定>

損耗度が減少した際、キャラクターは消滅判定を行う事となります。  
1D6を振り、現在の損耗度以下の出目が出れば、現在の存在を維持する事が出来ます。  
もし、出目が損耗度を上回ってしまった場合、存在を保つことが不可能となります。  
この時、目標値10の精神判定を行い、成功した場合、キャラクターは元の世界へと送還され、  
逆に判定に失敗してしまった場合、キャラクターはゴブリンとして幻想世界に留まる事になります。  
どちらにしても死亡したキャラクターの肉体は消滅してしまう為、  
他のキャラクターには彼の魂がどうなったのかを知る術はありません。

## <ドロップ判定>

エネミーを倒すと様々な戦利品を獲得できる可能性があります。  
エネミーにはドロップリストが設定されており、  
戦闘終了時、倒したエネミー毎に探索を用いた精神判定を行います。  
達成値をドロップリストに参照し、該当するアイテムを獲得する事が出来ます。

## <行動オプション>

**回避専念**  
ターン開始時に宣言する事で回避力に+2、そのターン行動不可。

**防御専念**  
ターン開始時に宣言する事で受けに+2、防御力に+2、そのターン行動不可。

**全力攻撃**  
命中力に-2、ダメージに+1D6

**急所狙い**  
命中力に-2、攻撃のクリティカル値に-1

## <耐久力・精神力の回復>

耐久力は一日安静にして眠る事により、体格と同数だけ回復します。  
精神力は長時間の休息(8時間程度)をとる事によって精神と同数だけ回復します。

# 《成長》

## <経験値>

経験値はキャラクターが経験を積むことによって得る事が出来ます。  
この経験値を使用してキャラクターは成長していきます。  
経験値には累計経験値と呼ばれる物があり、  
こちらは今までに得た経験値の総量となります。

## <レベルの上昇>

キャラクターは(現在レベル+1×10)点の経験値を支払う事でレベルを上昇させる事が出来ます。  
レベルが上昇すると耐久力と精神力が2点上昇し、好きなスキルを三つレベルアップさせる事が出来ます。

# Master Section

---

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 ▶

幻想世界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になります。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、一通り成長も終えた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 ▶

## ◀ シナリオレベルの設定 ▶

シナリオレベルは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、戦う事になる敵のレベルや、達成しなければならない判定の難易度等がこれに該当します。逆に、戦う必要のない敵や、行う必要のない判定については考慮しないものとします。PC達の平均レベルから2~3レベル高いぐらいが適正レベルとなり、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 ▶

幻想世界RPG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、討伐依頼であれば目撃衝撃を聞きだし、潜伏場所を調べたり、スキル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。  
そ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

酒場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、街道にゴブリン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、つい最近固定化されたという遺跡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無人機が闊歩している。  
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。  
この遺跡に潜む強大な敵の存在を…。

## <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。

# 《行為判定》

## <判定の難易度>

何か行動をし、それに対して判定を行う場合、難易度というものが発生します。  
鍵開けや探索など、明確な目標値が定まらない判定が多々あります。  
それらの判定についてはGMが判断し、目標値を定めなければなりません。  
その手助けをするのが難易度となります。  
GMは下記の難易度表を参照し、適切な目標値を設定してください。

難易度	目標値	説明
0	7	誰でも簡単に行える行為
1	9	素人でも五分五分の確立で成功する行為
2	11	技能があれば大抵成功する。素人だと失敗する確立が大きい
3	14	ある程度の技術を要する。素人では成功する可能性はほとんどない
4	17	それなりに技術を要する。初心者には難しい
5	20	熟練者であれば普通に成功できる行為。
6	24	プロで普通に成功できる行為。熟練者では厳しい
7	28	達人ならばどうにか成功できる行為。プロでは厳しい
8	32	常人としては最大の技術の持ち主で成功できる行為。達人では厳しい
9	37	常人としては最大の技術の持ち主であってもほぼ失敗する行為
10	42	常人にはとても不可能な行為

## <様々な修正>

行為判定には様々な修正が加えられることがあります。  
それは、自分にとって有利な修正である場合もありますが不利な修正であることも有り得ます。  
GMは状況に応じて判定値に修正を加えて下さい。  
ここでは一般的な修正の目安を記しておきます。

目安	修正
極めて不利(有利)な判定	-4
かなり不利(有利)な判定	-3
少々不利(有利)な判定	-2
若干不利(有利)な判定	-1

## <可能な事、不可能な事>

常識で考えて明らかに無理な行為である、と思われる判定につきましては行為判定そのものを行えません。  
GMはその点に注意し、行為判定を行わせて下さい。

# ≪ 戦闘 ≫

## ＜特殊な状況での戦闘＞

戦闘は必ずしも一定の空間で行われるものとは限りません。  
闇夜や足場の悪い場所など、様々な状況が考えられます。  
本システムではその状況に合わせて行為判定に修正が加わることがあります。  
下記の表を参考に、修正を適用してください。  
これらの修正はPC以外のキャラクターにも影響を及ぼします。

状況	修正
足場が悪い ・揺れている船上など ・濡れていて滑りやすいなど ・地面が凍っていて極度に滑りやすい ・下半身が水に浸かっている (水中対応を持つキャラクターは対象外)	命中、回避、受けに-1 命中、回避、受けに-2 命中、回避、受けに-3 回避に-3
視界が悪い ・何も見えないほどの暗闇 ・霧や煙で見えづらい	全ての判定に-4 全ての判定に-2
倒れている	全ての判定に-2

## ＜静止目標に対する攻撃＞

壁などの障害物、又は眠っている相手などの対象を近接武器で攻撃する場合、その判定の目標値は7となります。

## ＜水中戦闘＞

時と場合によっては水中での戦闘が発生するかもしれません。  
その場合、水中対応を持たないキャラクターは命中、回避、受けに-4のペナルティを受けます。  
又、水中に潜っている事の出来る時間は体格×15ターンとなります。  
更に使用装備にも制限が加わります。  
鎧は非金属のものに限られ、非金属であっても鎧を着ていた場合は水泳判定（技術による判定）に-2の修正を受けます。  
金属鎧は判定の必要なく沈んでいきます。  
水泳判定の目標値は9です。

## ＜格闘攻撃＞

幻想世界RPGには武器を持たない場合の攻撃手段として格闘攻撃があります。  
GMは適切と判断した場合に限り、この攻撃手段をPCが使用する事を許可する事が出来ます。

種別	命中	受け	操作性	威力	防御力
近接	+2	+2	12	±0	1

# ≪ 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現金が一般的ですが、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「シナリオレベル×シナリオレベル×40～200C」ぐらいでしょう。  
これより多かったり少なくても、また全く報酬がないシナリオも時には良いかもしれません。

# ≪ 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シナリオを達成した事による経験値です。  
シナリオを無事終えることができれば獲得することができます。  
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。  
目標とは指定されたターゲットの討伐であったり、物品の探索であったりします。  
達成出来た場合に得られる経験値は10点です。  
もし、達成できなかった場合は通常の半分である5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事にしても構いません。  
また、GMの判断により、PCの活躍に応じて特別な経験値ボーナスを与えて構いません。

## ＜エネミーとの戦闘＞

シナリオ達成による経験値とは別にPCはエネミー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「倒したエネミーのレベルの合計」となります。

# 「エネミーデータ」

## 「エネミーデータの分類」

### 昆虫

現実世界に存在する昆虫類と姿形はほぼ一緒です。  
しかし、より凶暴であったり、規格外の大きさのものが多く、  
現実世界の昆虫に比べて大変危険です。

### 植物

現実世界に存在する植物類と比べると、  
巨大で奇怪な姿形をした草や花が多く、  
植物に宿る精霊も存在します。  
幻想世界では地域によっては動物を捕食するような危険な植物も多く、  
特に深い森の中などでは注意を払う必要があります。

### 動物

基本的に現実世界に存在する動物類と姿形は同一です。  
しかし、中には規格外の大きさをした個体が確認されており、  
そのような動物に遭遇した際には注意が必要です。

### ゴブリン

幻想世界に流れ着いた魂が人の形を形成出来ず、  
ノイズとして世界に定着したもの。  
基本的に人格はありませんが、本来の姿で幻想世界に定着した  
"異界人"を優先的に殺して回る習性を持ちます。  
姿、形は多種多様で生息地も様々です。  
しかし、群れを作る習性があるらしく、  
まとまった数で行動するものが多く確認されています。

### 機械

人々が作成した無人兵器や、  
廃棄都市と呼ばれる廃墟を徘徊するATと言った無機物です。  
基本的に魂は持たず、予めプログラムされた命令に従って行動します。

### 異界人

幻想世界に流れ着いた魂が本来の姿を形成して定着したもの。  
人類や人間とも呼ばれる事がありますが、  
出身世界や種族によってその外見は千差万別です。

## 「エネミーデータ一覧」

### - 昆虫 -

<p><b>ジャイアントアント</b> <span style="float:right">レベル: 0</span></p> <p>能力: 技. 1 体. 3 精. 3</p> <p>耐久力: 20 精神力: 14 防御力: 5 回避力: -2(5) 俊敏性: 10</p> <table border="1"> <tr> <th>【攻撃】</th> <th>種別</th> <th>命中力</th> <th>受け</th> <th>操作性</th> <th>威力</th> <th>防御力</th> </tr> <tr> <td>牙</td> <td>近接</td> <td>3(10)</td> <td>2(9)</td> <td>9</td> <td>6</td> <td>2</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <th>【ドロップ】</th> <th>個数</th> <th>達成値</th> <th>【備考】</th> </tr> <tr> <td>虫の甲殻(5C)</td> <td>1</td> <td>7~11</td> <td rowspan="3">体長1m~3m程はある巨大な黒蟻。 危害を加えない限りは襲ってくることも無く、 黙々と自分達の仕事をこなしています。 主に5~10体程度の複数で行動している事が多く、 襲われた場合はテレパシーを用いて近隣の仲間へと救援を求めます。</td> </tr> <tr> <td>虫の甲殻(5C)</td> <td>1D3</td> <td>12~14</td> </tr> <tr> <td>折れた牙(20C)</td> <td>1</td> <td>15~</td> </tr> </table>	【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	牙	近接	3(10)	2(9)	9	6	2	【ドロップ】	個数	達成値	【備考】	虫の甲殻(5C)	1	7~11	体長1m~3m程はある巨大な黒蟻。 危害を加えない限りは襲ってくることも無く、 黙々と自分達の仕事をこなしています。 主に5~10体程度の複数で行動している事が多く、 襲われた場合はテレパシーを用いて近隣の仲間へと救援を求めます。	虫の甲殻(5C)	1D3	12~14	折れた牙(20C)	1	15~	<p><b>ジャイアントレッドアント</b> <span style="float:right">レベル: 1</span></p> <p>能力: 技. 1 体. 3 精. 3</p> <p>耐久力: 22 精神力: 16 防御力: 5 回避力: -1(6) 俊敏性: 10</p> <table border="1"> <tr> <th>【攻撃】</th> <th>種別</th> <th>命中力</th> <th>受け</th> <th>操作性</th> <th>威力</th> <th>防御力</th> </tr> <tr> <td>牙</td> <td>近接</td> <td>3(10)</td> <td>3(10)</td> <td>10</td> <td>9</td> <td>3</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <th>【ドロップ】</th> <th>個数</th> <th>達成値</th> <th>【備考】</th> </tr> <tr> <td>虫の甲殻(5C)</td> <td>1</td> <td>7~11</td> <td rowspan="3">体長1m~3m程はある巨大な赤蟻。 ジャイアントアントよりも凶暴な為、 遭遇時には細心の注意を払う必要があります。</td> </tr> <tr> <td>虫の甲殻(5C)</td> <td>1D3</td> <td>12~14</td> </tr> <tr> <td>折れた牙(20C)</td> <td>1</td> <td>15~</td> </tr> </table>	【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	牙	近接	3(10)	3(10)	10	9	3	【ドロップ】	個数	達成値	【備考】	虫の甲殻(5C)	1	7~11	体長1m~3m程はある巨大な赤蟻。 ジャイアントアントよりも凶暴な為、 遭遇時には細心の注意を払う必要があります。	虫の甲殻(5C)	1D3	12~14	折れた牙(20C)	1	15~						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力																																																									
牙	近接	3(10)	2(9)	9	6	2																																																									
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】																																																												
虫の甲殻(5C)	1	7~11	体長1m~3m程はある巨大な黒蟻。 危害を加えない限りは襲ってくることも無く、 黙々と自分達の仕事をこなしています。 主に5~10体程度の複数で行動している事が多く、 襲われた場合はテレパシーを用いて近隣の仲間へと救援を求めます。																																																												
虫の甲殻(5C)	1D3	12~14																																																													
折れた牙(20C)	1	15~																																																													
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力																																																									
牙	近接	3(10)	3(10)	10	9	3																																																									
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】																																																												
虫の甲殻(5C)	1	7~11	体長1m~3m程はある巨大な赤蟻。 ジャイアントアントよりも凶暴な為、 遭遇時には細心の注意を払う必要があります。																																																												
虫の甲殻(5C)	1D3	12~14																																																													
折れた牙(20C)	1	15~																																																													
<p><b>デザートアント</b> <span style="float:right">レベル: 3</span></p> <p>能力: 技. 1 体. 4 精. 3</p> <p>耐久力: 29 精神力: 20 防御力: 7 回避力: 0(7) 俊敏性: 10</p> <table border="1"> <tr> <th>【攻撃】</th> <th>種別</th> <th>命中力</th> <th>受け</th> <th>操作性</th> <th>威力</th> <th>防御力</th> </tr> <tr> <td>牙</td> <td>近接</td> <td>5(12)</td> <td>5(12)</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>3</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <th>【ドロップ】</th> <th>個数</th> <th>達成値</th> <th>【備考】</th> </tr> <tr> <td>虫の甲殻(5C)</td> <td>1</td> <td>7~11</td> <td rowspan="3">体長1m~3m程はある巨大な茶色い蟻。 砂漠地帯に生息し、他の巨大蟻よりも遥かに凶暴で危険な存在です。 戦闘力も高く、うっかり巣に迷い込んでしまった隊商が数多く犠牲となっています。</td> </tr> <tr> <td>虫の甲殻(5C)</td> <td>1D3</td> <td>12~14</td> </tr> <tr> <td>折れた牙(20C)</td> <td>1</td> <td>15~</td> </tr> </table>	【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	牙	近接	5(12)	5(12)	10	10	3	【ドロップ】	個数	達成値	【備考】	虫の甲殻(5C)	1	7~11	体長1m~3m程はある巨大な茶色い蟻。 砂漠地帯に生息し、他の巨大蟻よりも遥かに凶暴で危険な存在です。 戦闘力も高く、うっかり巣に迷い込んでしまった隊商が数多く犠牲となっています。	虫の甲殻(5C)	1D3	12~14	折れた牙(20C)	1	15~	<p><b>ソルジャーアント</b> <span style="float:right">レベル: 5</span></p> <p>能力: 技. 2 体. 4 精. 1</p> <p>耐久力: 33 精神力: 25 防御力: 7 回避力: 3(10) 俊敏性: 10</p> <table border="1"> <tr> <th>【攻撃】</th> <th>種別</th> <th>命中力</th> <th>受け</th> <th>操作性</th> <th>威力</th> <th>防御力</th> </tr> <tr> <td>牙</td> <td>近接</td> <td>8(15)</td> <td>8(15)</td> <td>10</td> <td>10</td> <td>3</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <th>【ドロップ】</th> <th>個数</th> <th>達成値</th> <th>【備考】</th> </tr> <tr> <td>虫の甲殻(5C)</td> <td>1</td> <td>7~11</td> <td rowspan="3">体長2m~3m程はある巨大な黒蟻。 戦う事を仕事とする為、通常のジャイアントアントに比べて高い戦闘力を持ちます。 普段は3体で一つのチームを組み、 巣穴周辺の警戒を行っています。</td> </tr> <tr> <td>虫の甲殻(5C)</td> <td>1D3+1</td> <td>12~14</td> </tr> <tr> <td>折れた牙(20C)</td> <td>1D2</td> <td>15~</td> </tr> </table>	【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	牙	近接	8(15)	8(15)	10	10	3	【ドロップ】	個数	達成値	【備考】	虫の甲殻(5C)	1	7~11	体長2m~3m程はある巨大な黒蟻。 戦う事を仕事とする為、通常のジャイアントアントに比べて高い戦闘力を持ちます。 普段は3体で一つのチームを組み、 巣穴周辺の警戒を行っています。	虫の甲殻(5C)	1D3+1	12~14	折れた牙(20C)	1D2	15~						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力																																																									
牙	近接	5(12)	5(12)	10	10	3																																																									
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】																																																												
虫の甲殻(5C)	1	7~11	体長1m~3m程はある巨大な茶色い蟻。 砂漠地帯に生息し、他の巨大蟻よりも遥かに凶暴で危険な存在です。 戦闘力も高く、うっかり巣に迷い込んでしまった隊商が数多く犠牲となっています。																																																												
虫の甲殻(5C)	1D3	12~14																																																													
折れた牙(20C)	1	15~																																																													
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力																																																									
牙	近接	8(15)	8(15)	10	10	3																																																									
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】																																																												
虫の甲殻(5C)	1	7~11	体長2m~3m程はある巨大な黒蟻。 戦う事を仕事とする為、通常のジャイアントアントに比べて高い戦闘力を持ちます。 普段は3体で一つのチームを組み、 巣穴周辺の警戒を行っています。																																																												
虫の甲殻(5C)	1D3+1	12~14																																																													
折れた牙(20C)	1D2	15~																																																													
<p><b>バーサークアント</b> <span style="float:right">レベル: 8</span></p> <p>能力: 技. 2 体. 5 精. 1</p> <p>耐久力: 42 精神力: 31 防御力: 8 回避力: 5(12) 俊敏性: 10</p> <table border="1"> <tr> <th>【攻撃】</th> <th>種別</th> <th>命中力</th> <th>受け</th> <th>操作性</th> <th>威力</th> <th>防御力</th> </tr> <tr> <td>牙</td> <td>近接</td> <td>10(17)</td> <td>9(16)</td> <td>10</td> <td>13</td> <td>4</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <th>【ドロップ】</th> <th>個数</th> <th>達成値</th> <th>【備考】</th> </tr> <tr> <td>虫の甲殻(5C)</td> <td>1</td> <td>7~11</td> <td rowspan="3">体長2m~4m程はある巨大な赤蟻。 粗糲で協調性に欠ける為、単体で行動している個体が多く、 レッドアントの群れと行動を共にする事はありません。 しかし、バーサークアント同士では気が合うのか、 2~3体程度で群れている姿が確認されています。</td> </tr> <tr> <td>虫の甲殻(5C)</td> <td>1D3+1</td> <td>12~14</td> </tr> <tr> <td>折れた牙(20C)</td> <td>1D2</td> <td>15~</td> </tr> </table>	【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	牙	近接	10(17)	9(16)	10	13	4	【ドロップ】	個数	達成値	【備考】	虫の甲殻(5C)	1	7~11	体長2m~4m程はある巨大な赤蟻。 粗糲で協調性に欠ける為、単体で行動している個体が多く、 レッドアントの群れと行動を共にする事はありません。 しかし、バーサークアント同士では気が合うのか、 2~3体程度で群れている姿が確認されています。	虫の甲殻(5C)	1D3+1	12~14	折れた牙(20C)	1D2	15~	<p><b>ジャイアントクイーンアント</b> <span style="float:right">レベル: 20</span></p> <p>能力: 技. 3 体. 7 精. 3</p> <p>耐久力: 64 精神力: 52 防御力: 11 回避力: 15(22) 俊敏性: 11</p> <table border="1"> <tr> <th>【攻撃】</th> <th>種別</th> <th>命中力</th> <th>受け</th> <th>操作性</th> <th>威力</th> <th>防御力</th> </tr> <tr> <td>牙</td> <td>近接</td> <td>24(31)</td> <td>22(29)</td> <td>10</td> <td>15</td> <td>4</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <th>【ドロップ】</th> <th>個数</th> <th>達成値</th> <th>【備考】</th> </tr> <tr> <td>上質な虫の甲殻(10C)</td> <td>3</td> <td>7~11</td> <td rowspan="5">体長8m程はある巨大な蟻。 巨大蟻達を統率し、種の存続に努めています。 基本的に巣穴の奥で卵を産み、 子を育てている事が多いですが、 巣穴に脅威となる敵対者が侵入した際にはソルジャーアントを率いて戦いへと赴きます。</td> </tr> <tr> <td>上質な虫の甲殻(10C)</td> <td>1D6+2</td> <td>12~14</td> </tr> <tr> <td>上質な折れた牙(40C)</td> <td>1D2</td> <td>15~17</td> </tr> <tr> <td>虫の卵(60C)</td> <td>1D2</td> <td>18~24</td> </tr> <tr> <td>虫の卵(60C)</td> <td>1D6</td> <td>25~</td> </tr> </table>	【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	牙	近接	24(31)	22(29)	10	15	4	【ドロップ】	個数	達成値	【備考】	上質な虫の甲殻(10C)	3	7~11	体長8m程はある巨大な蟻。 巨大蟻達を統率し、種の存続に努めています。 基本的に巣穴の奥で卵を産み、 子を育てている事が多いですが、 巣穴に脅威となる敵対者が侵入した際にはソルジャーアントを率いて戦いへと赴きます。	上質な虫の甲殻(10C)	1D6+2	12~14	上質な折れた牙(40C)	1D2	15~17	虫の卵(60C)	1D2	18~24	虫の卵(60C)	1D6	25~
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力																																																									
牙	近接	10(17)	9(16)	10	13	4																																																									
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】																																																												
虫の甲殻(5C)	1	7~11	体長2m~4m程はある巨大な赤蟻。 粗糲で協調性に欠ける為、単体で行動している個体が多く、 レッドアントの群れと行動を共にする事はありません。 しかし、バーサークアント同士では気が合うのか、 2~3体程度で群れている姿が確認されています。																																																												
虫の甲殻(5C)	1D3+1	12~14																																																													
折れた牙(20C)	1D2	15~																																																													
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力																																																									
牙	近接	24(31)	22(29)	10	15	4																																																									
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】																																																												
上質な虫の甲殻(10C)	3	7~11	体長8m程はある巨大な蟻。 巨大蟻達を統率し、種の存続に努めています。 基本的に巣穴の奥で卵を産み、 子を育てている事が多いですが、 巣穴に脅威となる敵対者が侵入した際にはソルジャーアントを率いて戦いへと赴きます。																																																												
上質な虫の甲殻(10C)	1D6+2	12~14																																																													
上質な折れた牙(40C)	1D2	15~17																																																													
虫の卵(60C)	1D2	18~24																																																													
虫の卵(60C)	1D6	25~																																																													
<p><b>ジャイアントビー</b> <span style="float:right">レベル: 1</span></p> <p>能力: 技. 5 体. 1 精. 1</p> <p>耐久力: 16 精神力: 20 防御力: 1 回避力: 6(13) 俊敏性: 9</p> <table border="1"> <tr> <th>【攻撃】</th> <th>種別</th> <th>命中力</th> <th>受け</th> <th>操作性</th> <th>威力</th> <th>防御力</th> </tr> <tr> <td>針</td> <td>近接</td> <td>4(11)</td> <td>3(10)</td> <td>10</td> <td>6</td> <td>1</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <th>【ドロップ】</th> <th>個数</th> <th>達成値</th> <th>【備考】</th> </tr> <tr> <td>虫の甲殻(5C)</td> <td>1D2</td> <td>8~12</td> <td rowspan="3">体長1m程はある巨大な蜂。 比較のおとなしく、 危害を加えない限りは襲ってくる事もありません。 群れる事もあまりなく、 隔当たりの良い所でのんびり日向ぼっこしている姿がよく目撃されます。 飛行可能。</td> </tr> <tr> <td>折れた巨大針(25C)</td> <td>1</td> <td>13~19</td> </tr> <tr> <td>蜂蜜(50C)</td> <td>1D2</td> <td>20~</td> </tr> </table>	【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	針	近接	4(11)	3(10)	10	6	1	【ドロップ】	個数	達成値	【備考】	虫の甲殻(5C)	1D2	8~12	体長1m程はある巨大な蜂。 比較のおとなしく、 危害を加えない限りは襲ってくる事もありません。 群れる事もあまりなく、 隔当たりの良い所でのんびり日向ぼっこしている姿がよく目撃されます。 飛行可能。	折れた巨大針(25C)	1	13~19	蜂蜜(50C)	1D2	20~	<p><b>キラービー</b> <span style="float:right">レベル: 3</span></p> <p>能力: 技. 5 体. 1 精. 1</p> <p>耐久力: 20 精神力: 24 防御力: 1 回避力: 8(15) 俊敏性: 9</p> <table border="1"> <tr> <th>【攻撃】</th> <th>種別</th> <th>命中力</th> <th>受け</th> <th>操作性</th> <th>威力</th> <th>防御力</th> </tr> <tr> <td>針</td> <td>近接</td> <td>5(12)</td> <td>6(13)</td> <td>10</td> <td>8</td> <td>3</td> </tr> </table> <table border="1"> <tr> <th>【ドロップ】</th> <th>個数</th> <th>達成値</th> <th>【備考】</th> </tr> <tr> <td>虫の甲殻(5C)</td> <td>1D2</td> <td>8~12</td> <td rowspan="3">体長1m程はある巨大な蜂。 血気盛んで、 自分達の縄張り近く者を無差別に攻撃します。 ジャイアントビーに比べて長く鋭い針を持ち、 薄い装甲であれば貫ける程の貫通力を持ちます。 飛行可能。</td> </tr> <tr> <td>折れた巨大針(25C)</td> <td>1</td> <td>13~19</td> </tr> <tr> <td>蜂蜜(50C)</td> <td>1D2</td> <td>20~</td> </tr> </table>	【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	針	近接	5(12)	6(13)	10	8	3	【ドロップ】	個数	達成値	【備考】	虫の甲殻(5C)	1D2	8~12	体長1m程はある巨大な蜂。 血気盛んで、 自分達の縄張り近く者を無差別に攻撃します。 ジャイアントビーに比べて長く鋭い針を持ち、 薄い装甲であれば貫ける程の貫通力を持ちます。 飛行可能。	折れた巨大針(25C)	1	13~19	蜂蜜(50C)	1D2	20~						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力																																																									
針	近接	4(11)	3(10)	10	6	1																																																									
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】																																																												
虫の甲殻(5C)	1D2	8~12	体長1m程はある巨大な蜂。 比較のおとなしく、 危害を加えない限りは襲ってくる事もありません。 群れる事もあまりなく、 隔当たりの良い所でのんびり日向ぼっこしている姿がよく目撃されます。 飛行可能。																																																												
折れた巨大針(25C)	1	13~19																																																													
蜂蜜(50C)	1D2	20~																																																													
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力																																																									
針	近接	5(12)	6(13)	10	8	3																																																									
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】																																																												
虫の甲殻(5C)	1D2	8~12	体長1m程はある巨大な蜂。 血気盛んで、 自分達の縄張り近く者を無差別に攻撃します。 ジャイアントビーに比べて長く鋭い針を持ち、 薄い装甲であれば貫ける程の貫通力を持ちます。 飛行可能。																																																												
折れた巨大針(25C)	1	13~19																																																													
蜂蜜(50C)	1D2	20~																																																													

ソルジャービー							レベル: 5
能力: 技. 5	体. 2	精. 1					
耐久力: 27	精神力: 28	防御力: 4	回避力: 8(15)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
針	近接	7(14)	8(15)	10	9	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
虫の甲殻(5C)	1D3	8~12	体長1~2m程はある巨大な蜂。				
上質な折れた巨大針(50C)	1	13~19	女王蜂を守る尖兵として縄張り付近を警戒しています。				
上質な蜂蜜(100C)	1	20~	縄張りに近づかない限りは襲ってくる事もありませんが、彼らは敵対者を見つけると5体で一つのチームを組み、一斉に突撃を行います。				
			飛行可能。				

アサルトビー							レベル: 8
能力: 技. 6	体. 2	精. 1					
耐久力: 33	精神力: 35	防御力: 4	回避力: 12(19)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
針	近接	11(18)	12(19)	10	9	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質な虫の甲殻(10C)	1D3	8~12	体長2m程はある巨大な蜂。				
上質な折れた巨大針(50C)	1	13~19	ソルジャービーの中でも特に優秀で、勇敢な個体です。				
上質な蜂蜜(100C)	1	20~	ソルジャービーが守る事を仕事とするのに対し、アサルトビーは他領地へと攻め入る事を主任務としています。				
			5体で一つのチームを組むのは変わりませんが、彼らは奇襲や陽動を得意とします。				
			飛行可能。				

ジャイアントクイーンビー							レベル: 20
能力: 技. 5	体. 4	精. 3					
耐久力: 55	精神力: 54	防御力: 7	回避力: 21(28)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
針	近接	22(29)	21(28)	10	13	4	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質な虫の甲殻(10C)	1D3+1	8~11	体長4m程はある巨大な蜂。				
上質な折れた巨大針(50C)	1	12~19	女王蜂として巨大蜂達を統率する立場にあります。				
虫の卵(60C)	1	20~22	危機に対しては率先して立ち向かい、種を統率させる為ならば配下を逃がす為の時間稼ぎ役を担う事もあります。				
女王蜂の蜂蜜(200C)	1D3	23~26	そんな女王蜂の為に常に複数チームのソルジャービーが同行し、女王蜂の安全を守っています。				
女王蜂の蜂蜜(200C)	1D6	27~	飛行可能。				

キャタピラー							レベル: 0
能力: 技. 1	体. 3	精. 2					
耐久力: 21	精神力: 17	防御力: 7	回避力: -3(4)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	2(9)	1(8)	10	9	3	
糸	射撃	2(9)	-	12	1	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
虫の皮(3C)	1D3	5~10	体長3m程はある巨大な芋虫。				
虫の皮(3C)	1D6	11~13	大変大きく、危害を加えない限りは襲ってくる事はありません。				
粘着糸(10C)	1D3	14~17	粘着性の高い糸を放出する事が出来る為、注意が必要です。				
折れた牙(20C)	1D2	18~					

ワーム							レベル: 5
能力: 技. 3	体. 8	精. 1					
耐久力: 45	精神力: 26	防御力: 13	回避力: -1(6)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	9(16)	7(14)	10	16	4	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
蚯蚓の剛毛(15C)	1D6	5~16	体長5~10m程はある巨大な蚯蚓。				
上質な折れた牙(40C)	1D3+1	17~	肉食で鋭い牙を持ち、地中からの奇襲攻撃によって目標を捕食します。				
			地中を高速で移動する為、捕捉する事は困難を伴いますが、巨体故に地震を引き起こし、その揺れから攻撃タイミングを予測する事が可能です。				
			単体、或いは2~3体で群れを成して行動する姿が確認されています。				
			人里離れた森の中で生活している事が多く、一般人には特に脅威と成り得ませんが、そのような領域で活動する傭兵にとっては新米殺しとして恐れられています。				

エンシェントワーム							レベル: 15
能力: 技. 3	体. 8	精. 2					
耐久力: 65	精神力: 49	防御力: 13	回避力: 9(16)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	18(25)	15(22)	11	20	5	
溶解液	射撃	17(24)	-	9	6	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
蚯蚓の剛毛(15C)	1D6+2	5~14	体長10mを超える巨大な蚯蚓。				
蚯蚓の剛毛(15C)	2D6	15~20	ワームが長い年月を掛けて成長した姿で、数匹のワームを従えて行動します。				
上質な折れた牙(40C)	1D6+2	21~25	口から溶解液を放つ能力を獲得しており、離れた目標に対する対応も可能となっています。				
溶解液(80C)	1D6	26~					

サンドワーム							レベル: 8
能力: 技. 3	体. 8	精. 1					
耐久力: 51	精神力: 32	防御力: 16	回避力: 1(8)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	12(19)	10(17)	11	16	4	
サンドプレス	射撃	10(17)	-	11	13	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
蚯蚓の剛毛(15C)	1D6	5~16	体長5~10m程はある巨大な蚯蚓。				
上質な折れた牙(40C)	1D3+1	17~20	砂漠に潜み、通常のワームに比べて硬い皮膚を持ちます。				
砂蚯蚓の砂袋(200C)	1	21~	基本的な特徴はワームとさほど変わりませんが、口から砂を放つ能力を持っており、その点には注意が必要です。				

- 植物 -

マタンゴ							レベル: 4
能力: 技. 3	体. 3	精. 3					
耐久力: 30	精神力: 30	防御力: 4	回避力: 4(11)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
体当たり	近接	9(16)	9(16)	12	4	1	
溶解液	射撃	6(13)	-	9	6	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
真菌子(10C)	1D6	~8	手足の生えた体長2m程の巨大茸。				
菌細胞(30C)	1D3	9~17	森の中に生息し、迷い込んだ旅人を溶解液で溶かしながら、養分として吸収します。				
溶解液(80C)	1D2	18~	どす黒い赤色をしており、一説では吸収された生物の血の色だと言われています。				

エルダーマタンゴ							レベル: 10
能力: 技. 4	体. 3	精. 4					
耐久力: 43	精神力: 46	防御力: 4	回避力: 11(18)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
体当たり	近接	15(22)	16(23)	12	4	1	
溶解液	射撃	13(20)	-	9	7	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質な真菌子(20C)	1D6	~8	手足の生えた体長3m程の巨大茸。				
上質な菌細胞(60C)	1D3	9~17	長い年月を掛けて成長した個体で、見た目はよりグロテスクになり、通常の個体と比べて高い戦闘力を持ちます。				
溶解液(80C)	1D3	18~					

グリーンスライム							レベル: 6
能力: 技. 3	体. 5	精. 1					
耐久力: 38	精神力: 28	防御力: 9	回避力: 3(10)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
溶解液	射撃	7(14)	-	9	6	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
溶解液(80C)	1D2	~12	ゼリー状の身体を持つ生物。				
溶解液(80C)	1D3	13~18	体色は半透明の緑色となっています。				
グリーンエキス(150C)	1D2	19~	森の木々から染み出し、知らずに近づいた人や動物を捕食します。				

ブルースライム							レベル: 6
能力: 技. 3	体. 5	精. 1					
耐久力: 38	精神力: 28	防御力: 9	回避力: 3(10)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
溶解液	射撃	7(14)	-	9	6	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
溶解液(80C)	1D2	~12	ゼリー状の身体を持つ生物。				
溶解液(80C)	1D3	13~18	体色は半透明の水色となっています。				
ブルーエキス(150C)	1D2	19~	水辺に棲息し、水と区別が付き難い事から発見する事は大変難しくなっています。水中対応。				

グリーンスライム							レベル: 8
能力: 技. 3	体. 6	精. 1					
耐久力: 45	精神力: 32	防御力: 10	回避力: 4(11)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
溶解液	射撃	9(16)	-	9	6	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
溶解液(80C)	1D3	~12	ゼリー状の身体を持つ生物。				
溶解液(80C)	1D6	13~18	グリーンスライムが大量の養分を吸収した事によって巨大化した姿です。				
グリーンエキス(150C)	1D3+1	19~	基本的な性質は通常の個体と変わりません。				

デザートスライム							レベル: 12
能力: 技. 4	体. 7	精. 1					
耐久力: 56	精神力: 41	防御力: 11	回避力: 8(15)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
溶解液	射撃	14(21)	-	9	7	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
溶解液(80C)	1D2	~12	ゼリー状の身体を持つ生物。				
溶解液(80C)	1D3	13~18	体色は半透明の茶色となっています。				
ブラウンエキス(150C)	1D2	19~	砂漠に生息し、砂に溶けて獲物の接近を待ち構えています。厳しい環境下で生活している事から他の個体比べて高い戦闘力を持ちます。				

ピクシー							レベル: 3
能力: 技. 5	体. 1	精. 5					
耐久力: 24	精神力: 36	防御力: 2	回避力: 8(15)	俊敏性: 9			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
シューター	射撃	8(15)	7(14)	10	9	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
花の養分(10C)	1D6	12~21	森の妖精。				
妖精の羽(300C)	1D2	22~29	体長は20cm程度で、木々や土の中に住処を作って生活しています。				
ピクシー(2,000C)	1	30~	主に花の養分や果物を摂取して生活する為、人を襲うようなことはありません。しかし、森に害を成す存在に対しては武器を取って勇敢に戦います。彼らを乱獲し、裏ルートで売買している密猟者の存在が噂され、政府は傭兵協会と連携し、取り締まりを強化しています。飛行可能。				

- 動物 -

キラーラビット							レベル: 1
能力: 技. 4	体. 1	精. 1					
耐久力: 16	精神力: 19	防御力: 2	回避力: 5(12)	俊敏性: 9			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	4(11)	7(14)	9	4	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
獣の皮(10C)	1D3	5~12	鋭い牙を持った肉食の兎。				
折れた牙(20C)	1D2	13~	見た目は普通の兎と大差はありませんが、体長50cm程度とやや大きいのが特徴です。				

ストレイドッグ							レベル: 0
能力: 技. 3	体. 3	精. 2					
耐久力: 21	精神力: 19	防御力: 5	回避力: 0(7)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	4(11)	5(12)	9	6	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
獣の皮(10C)	1D3	5~12	ただの野良犬。				
折れた牙(20C)	1D3+1	13~	年端のいかない子供であれば脅威と成り得ますが、傭兵にとっては邪魔者以外の何者でもないでしょう。				

ウルフ							レベル: 2
能力: 技. 4	体. 3	精. 2					
耐久力: 25	精神力: 24	防御力: 5	回避力: 3(10)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	5(12)	7(14)	10	9	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
獣の皮(10C)	1D3+1	5~12	ただの狼。				
折れた牙(20C)	1D3+1	13~	一般市民にとっては脅威と成り得ますが、幻想世界における脅威度で言えば大した事はありません。集団で行動し、獲物を見つけると遠吠えによって仲間を呼び寄せます。				

ジャイアントウルフ							レベル: 6
能力: 技. 4	体. 5	精. 2					
耐久力: 39	精神力: 32	防御力: 7	回避力: 5(12)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	10(17)	11(18)	10	11	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
獣の皮(10C)	1D6	5~12	体長3m程はある巨大狼。				
折れた牙(20C)	1D3+1	13~	狼達のリーダーとして群れを率いています。地域によってはこの体長のものが一般的な場合もあり、そのような地域ではより大きな個体が確認される事もあります。				

ヘルハウンド							レベル: 10
能力: 技. 4	体. 5	精. 2					
耐久力: 47	精神力: 40	防御力: 8	回避力: 9(16)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
サンドプレス	射撃	13(20)	-	10	8	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質な獣の皮(20C)	1D3	5~12	体長2m程の黒い狼。				
上質な折れた牙(40C)	1D3+1	13~19	暗闇に輝く紅い瞳を持ち、口からは紅蓮の炎を吹き出すことが出来ます。主にザルツ火山近郊に生息し、ゴブリンとの縄張り争いを繰り返しています。				
火炎炎(200C)	1	20~					

ジャイアントスネイク							レベル: 6
能力: 技. 3	体. 6	精. 2					
耐久力: 42	精神力: 31	防御力: 8	回避力: 3(10)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
牙	近接	11(18)	11(18)	9	9	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
獣の皮(10C)	1D6	5~12	体長3m程の巨大な蛇。				
折れた牙(20C)	1D3+1	13~	強靱な皮膚と鋭い牙を持ち、茂みの中からの不意打ちを得意とします。普段は小動物を狩って生活していますが、テリトリーに侵入してきた者は躊躇なく攻撃します。				



キラーズネイク レベル: 10										
能力: 技. 3 体. 8 精. 2	耐久力: 56	精神力: 39	防御力: 10	回避力: 5(12)	俊敏性: 10					
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
牙	近接	15(22)	14(21)	10	14	4				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
上質な獣の皮(20C)	1D6	5~12	体長4m程の巨大な蛇。							
上質な折れた牙(40C)	1D3+1	13~	ジャイアントスネイクに比べて逞猛さが増し、より凶悪な存在となっています。しかし、特異な特徴を持っている訳でもなく、幻想世界に生息する他の生物と比べると脅威度は高いとは言えません。							

スコロピオン レベル: 4										
能力: 技. 3 体. 5 精. 2	耐久力: 35	精神力: 27	防御力: 9	回避力: 1(8)	俊敏性: 11					
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
爪	近接	9(16)	9(16)	9	8	2				
針	近接	8(15)	9(16)	10	10	1				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
蠍の甲殻(15C)	1D3	7~12	砂漠に生息する体長2m程の巨大な蠍。							
蠍の爪(20C)	1D2	13~18	硬い甲殻と鋭い尾、鋭利な爪を持ち、その凶暴さと相まって大変危険な存在です。							
蠍の尾(40C)	1	19~	狩りを行う際は複数の個体を徒党を組み、包囲してから一言に襲い掛かります。							

ジャイアントヘア レベル: 15										
能力: 技. 4 体. 8 精. 4	耐久力: 68	精神力: 56	防御力: 10	回避力: 11(18)	俊敏性: 10					
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
牙	近接	20(27)	18(25)	10	16	4				
爪	近接	21(28)	20(27)	10	14	3				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
上質な獣の皮(20C)	1D6	5~12	体長5m程の巨大な熊。							
上質な獣の皮(20C)	1D6+2	13~16	基本的に危害を加えなければ大人しい生き物ですが、テリトリーに侵入した者に対しては容赦なく攻撃を加えます。							
上質な折れた爪(30C)	1D6	17~20	家族単位で行動し、大きな群れを作る事はありません。							
上質な折れた牙(40C)	1D3+1	21~								

デスバード レベル: 5										
能力: 技. 4 体. 2 精. 2	耐久力: 28	精神力: 30	防御力: 2	回避力: 8(15)	俊敏性: 9					
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
くちばし	近接	8(15)	9(16)	9	4	2				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
獣の皮(10C)	1D3	7~12	体長2m程の巨大な鳥。							
鳥の翼(15C)	1D2	13~16	幻想世界の各地で目撃され、死体の肉や果物など雑多な物を食べて生活しています。							
鳥のくちばし(30C)	1	17~	食料が確保出来ない場合には、鋭いくちばしを用いて自ら獲物を狩る事もあります。							

ジャイアントフロッグ レベル: 2										
能力: 技. 4 体. 4 精. 2	耐久力: 28	精神力: 24	防御力: 5	回避力: 2(9)	俊敏性: 10					
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
体当たり	近接	8(15)	8(15)	12	5	1				
アクアプレス	射撃	5(12)	-	10	8	-				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
獣の皮(10C)	1D2	7~14	体長3m程の巨大な蛙。							
獣の皮(10C)	1D6	15~19	とても大人しく、危害を加えられても逃げる事が多く、反撃を行う事は極稀です。							
水袋(200C)	1	20~	しかし、子供や卵を守る際には必死の抵抗を試みます。幻想世界では水辺でぼーっとしている彼らの姿が数多く確認出来る事でしょう。							

ジャイアントクラブ レベル: 4										
能力: 技. 3 体. 5 精. 2	耐久力: 35	精神力: 27	防御力: 12	回避力: 0(7)	俊敏性: 11					
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
右爪	近接	8(15)	8(15)	10	11	3				
左爪	近接	8(15)	8(15)	10	11	3				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
蟹の甲殻(15C)	1D3	5~14	体長3m程の巨大蟹。							
蟹の爪(30C)	1D2	15~19	基本的に大人しいですが、危害を加えると凶暴になります。							
カニミソ(50C)	1D6	20~	砂浜などの海辺に生息している事が多く、危険を察知すると水中、或いは地中へと潜ります。							

ブルフィッシュ レベル: 2										
能力: 技. 3 体. 2 精. 2	耐久力: 22	精神力: 23	防御力: 3	回避力: 3(10)	俊敏性: 10					
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
体当たり	近接	6(13)	7(14)	12	3	1				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
魚の骨(5C)	2D6	~14	幻想世界の海に生息する気性の荒い魚。							
魚肉(30C)	1D6	15~	体長は50cm程で、特に脅威となる訳ではありませんが、猛スピードで突進を繰り返してきます。							

ソードフィッシュ レベル: 5										
能力: 技. 3 体. 2 精. 2	耐久力: 28	精神力: 29	防御力: 4	回避力: 6(13)	俊敏性: 10					
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
ソード	近接	7(14)	7(14)	11	7	5				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
魚の骨(5C)	2D6	~14	まるで剣のように細く鋭い吻を持つ魚。							
魚肉(30C)	1D6	15~20	水中を高速で移動し、その凶器で目標を切断します。							
上質な魚肉(60C)	1D2	21~	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。							

ブレードフィッシュ レベル: 10										
能力: 技. 3 体. 2 精. 2	耐久力: 38	精神力: 39	防御力: 5	回避力: 11(18)	俊敏性: 10					
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
ブレード	近接	11(18)	11(18)	11	12	9				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
魚の骨(5C)	3D6	~14	太く鋸状の吻を持つ魚。							
魚肉(30C)	1D6+2	15~20	何度も打ち付ける事で力任せに切断するなど、ソードフィッシュに比べて、より残忍で凶暴です。							
上質な魚肉(60C)	1D6	21~								

クラーケン レベル: 20										
能力: 技. 4 体. 10 精. 4	耐久力: 84	精神力: 68	防御力: 12	回避力: 14(21)	俊敏性: 10					
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
触手	近接	27(34)	24(31)	12	20	5				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
クラーケンの触手(50C)	1D6+2	~16	体長50mを誇る超巨大なイカ。							
クラーケンの墨袋(500C)	1	17~22	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。							
クラーケンの秘宝(3D6×50C)	1D2	23~	基本肉食で凶暴な為、大変危険な生物です。							

シードラゴン レベル: 24										
能力: 技. 4 体. 12 精. 7	耐久力: 101	精神力: 83	防御力: 19	回避力: 14(21)	俊敏性: 11					
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
牙	近接	31(38)	27(34)	10	20	4				
アクアプレス	射撃	29(36)	-	10	8	-				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
竜の鱗(40C)	2D6	~15	体長20m程度の水龍。							
竜の骨(80C)	1D6+2	16~20	海へと侵入した者を容赦なく襲い、海の藻屑へと変えていきます。							
竜の水袋(600C)	1	21~25	普段は水中の洞窟に暮らし、寝床には今までに集めた財宝の数々が眠ると言われています。							
竜の秘宝(4D6×50C)	1	26~								

リヴァイアサン レベル: 30										
能力: 技. 4 体. 12 精. 8	耐久力: 114	精神力: 98	防御力: 19	回避力: 20(27)	俊敏性: 11					
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
牙	近接	37(44)	33(40)	10	20	4				
体当たり	近接	40(47)	36(43)	12	13	1				
アクアプレス	射撃	34(41)	-	11	14	-				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
上質な竜の鱗(80C)	2D6	~15	体長50m程度の巨大な水龍。							
上質な竜の骨(160C)	1D6+2	16~20	滅多に人前に姿を現す事はありませんが、境界領域の近くで嵐の日に目撃したという証言が数多く存在しています。							
上質な竜の水袋(1,200C)	1	21~25	シードラゴンのように凶暴な訳では無く、人々が境界領域の外へと迷い込まない様に監視しているのではないかと噂されています。							
竜の秘宝(4D6×100C)	1	26~								

-ゴブリン-

ゴブリンワーカー							レベル: 0
能力: 技. 2 体. 2 精. 1							
耐久力: 17 精神力: 15 防御力: 2 回避力: 1(8) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ピック	近接	1(8)	0(7)	11	5	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
とても小さなゴミ(1C)	1D6	8~15	最弱に分類されるゴブリンの一種。				
ボロボロのピック(30C)	1	16~	見た目がピックを担いだ鉱夫のように見える事から、ワーカーと呼ばれています。				
			個体数は多いですが、戦闘力は低く、脅威度は少ないと言えるでしょう。				

ゴブリンスカウト							レベル: 1
能力: 技. 2 体. 3 精. 1							
耐久力: 22 精神力: 17 防御力: 3 回避力: 1(8) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ダガー	近接	4(11)	3(10)	9	6	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
とても小さなゴミ(1C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
ボロボロのダガー(40C)	1	16~	見た目がダガーを構えた斥候のように見える事から、スカウトと呼ばれています。				

ゴブリンソルジャー							レベル: 3
能力: 技. 2 体. 3 精. 1							
耐久力: 26 精神力: 21 防御力: 3 回避力: 3(10) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ショートブレード	近接	5(12)	4(11)	10	9	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
とても小さなゴミ(1C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
ボロボロのショートブレード(80C)	1	16~	見た目が剣を構えた戦士のように見える事から、ソルジャーと呼ばれています。				

ゴブリンシューター							レベル: 3
能力: 技. 3 体. 2 精. 1							
耐久力: 23 精神力: 21 防御力: 2 回避力: 5(12) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
イージーライフル	射撃	6(13)	4(11)	10	7	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
とても小さなゴミ(1C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
ボロボロのイージーライフル(120C)	1	16~	見た目が銃を構えた射手のように見える事から、シューターと呼ばれています。				

シーゴブリン							レベル: 3
能力: 技. 2 体. 3 精. 1							
耐久力: 26 精神力: 21 防御力: 3 回避力: 3(10) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
トライデント	近接	5(12)	4(11)	10	8	1	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
とても小さなゴミ(1C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
ボロボロのトライデント(70C)	1	16~	槍のような物を構え、海で目撃される事から、シーゴブリンと呼ばれています。				
			水中対応。				

ゴブリンリーダー							レベル: 8
能力: 技. 3 体. 5 精. 2							
耐久力: 43 精神力: 35 防御力: 5 回避力: 7(14) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ロングブレード	近接	11(18)	9(16)	10	13	4	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
小さなゴミ(10C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。見た目は長剣を構えた剣士。				
ボロボロのロングブレード(120C)	1	16~20	一度に目撃される個体数が少なく、他の個体を統率しているように見える事から、リーダーと呼ばれています。				
アーマリーベア-SS	1D3	21~					

ゴブリンアサルト							レベル: 8
能力: 技. 4 体. 4 精. 2							
耐久力: 40 精神力: 36 防御力: 4 回避力: 9(16) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ダガー	近接	13(20)	12(19)	9	7	2	
イージーガン	射撃	11(18)	12(19)	9	5	1	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
小さなゴミ(10C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
ボロボロのダガー(40C)	1	16~18	見た目はダガーと拳銃を構えた兵士。				
ボロボロのイージーガン(70C)	1	19~20	アサルトと命名され、比較的戦闘力が高い事から注意が必要となっています。				
アーマリーベア-SS	1D3	21~					

ゴブリンガード							レベル: 8
能力: 技. 3 体. 5 精. 2							
耐久力: 43 精神力: 35 防御力: 9 回避力: 5(12) 俊敏性: 11							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ロングブレード	近接	11(18)	9(16)	10	13	4	
シールド	近接	11(18)	13(20)	10	6	4	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
小さなゴミ(10C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
ボロボロのシールド(70C)	1	16~18	見た目が長剣と盾を構えた戦士に見える事から、ガードと呼ばれています。				
ボロボロのロングブレード(120C)	1	19~20					
グループリベア-SS	1	21~					

ゴブリンガンナー							レベル: 8
能力: 技. 5 体. 2 精. 3							
耐久力: 34 精神力: 40 防御力: 2 回避力: 12(19) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
対物ライフル	射撃	12(19)	10(17)	12	20	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
小さなゴミ(10C)	1D6	8~15	ゴブリンの一種。				
アーマリーベア-SS	1D2	16~20	見た目が長大な銃を構えた射手のように見え、戦闘力の違いからシューターと区別し、ガンナーと呼ばれています。				
ボロボロの対物ライフル(400C)	1	21~					

ゴブリンコマンドー							レベル: 13
能力: 技. 3 体. 6 精. 3							
耐久力: 57 精神力: 48 防御力: 8 回避力: 10(17) 俊敏性: 10							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ビッグブレード	近接	15(22)	13(20)	11	18	5	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
小さなゴミ(10C)	1D6	8~12	ゴブリンの一種。				
ゴミ(50C)	1D3	13~17	見た目は大剣を構えた剣士。				
ボロボロのビッグブレード(200C)	1	18~24	一度に目撃される個体数が少なく、ゴブリンリーダーを統率しているように見える事から、コマンドーと呼ばれています。				
アーマリーベア-S	1D3	25~					

ゴブリンジェネラル							レベル: 20
能力: 技. 4 体. 6 精. 4							
耐久力: 76 精神力: 67 防御力: 13 回避力: 16(23) 俊敏性: 11							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ビッグブレード	近接	23(30)	21(28)	11	18	5	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
小さなゴミ(10C)	1D6	8~12	ゴブリンの一種。				
ゴミ(50C)	1D3	13~17	見た目は大剣を構えた将軍。				
大きなゴミ(250C)	1	18~20	目撃例が少なく、ゴブリンコマンドーを統率しているように見える事から、ジェネラルと呼ばれています。				
刃の欠けたビッグブレード(300C)	1	21~25					
グループリベア-SS	1D3	26~28					
グルーブリカバ-S	1	29~					

-異界人-

一般人							レベル: 0
能力: 技. 2 体. 2 精. 2							
耐久力: 18 精神力: 18 防御力: 2 回避力: 1(8) 俊敏性: 9							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
格闘	近接	4(11)	4(11)	12	3	1	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
衣服	1	~12	戦う術を持たない異界人。				
財布(1D3×20C)	1	13~					

民兵							レベル: 2
能力: 技. 2 体. 2 精. 2							
耐久力: 22 精神力: 22 防御力: 3 回避力: 2(9) 俊敏性: 10							
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
イージーライフル	射撃	5(12)	2(9)	10	6	2	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
衣服	1	~12	武装した市民。				
財布(1D3×20C)	1	13~18	一般人よりは戦えるものの、訓練を受けた兵士には劣ります。				
イージーライフル	1	19~					

野盗										レベル: 3
能力: 技. 2	体. 2	精. 2								
耐久力: 24	精神力: 24	防御力: 4	回避力: 3(10)	俊敏性: 10						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
ショートブレード	近接	5(12)	4(11)	10	8	3				
イージーライフル	射撃	6(13)	3(10)	10	6	2				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
衣服	1	~12	一般人を襲う事で生活している異界人の葛。							
財布(1D3×30C)	1	13~16	武装してはいますが、所持は雑兵です。							
ショートブレード	1	13~18								
イージーライフル	1	19~								

傭兵										レベル: 8
能力: 技. 3	体. 3	精. 3								
耐久力: 38	精神力: 38	防御力: 7	回避力: 7(14)	俊敏性: 11						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
アサルトライフル	射撃	10(17)	9(16)	10	11	1				
無反動砲	射撃	9(16)	8(15)	12	28	3				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
衣服	1	~12	戦争を生業とする異界人。							
財布(1D6×40C)	1	13~17	基本的に傭兵協会に属し、規則に従って行動しています。							
アサルトライフル	1	18~19	しかし、極稀に食い扶持に困った低ランク傭兵が野盗となるケースも存在しています。							
無反動砲	1	20~								

- 機械 -

サーチボット										レベル: 2
能力: 技. 5	体. 3	精. 1								
耐久力: 24	精神力: 22	防御力: 7	回避力: 3(10)	俊敏性: 11						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
レーザーガン	射撃	5(12)	5(12)	9	7	1				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
鉄屑(30C)	1D3	~12	都市周辺の警戒を行う無人探査ボット。							
レンズ(40C)	1D3	13~15	貧弱な武装しか搭載していませんが、必要最低限の自衛は可能です。							
集積回路(100C)	1D2	16~	低空を浮遊移動し、データボットへと索敵データを蓄積します。							
			飛行可能。							

無人戦闘ボット										レベル: 5
能力: 技. 3	体. 4	精. 1								
耐久力: 33	精神力: 26	防御力: 8	回避力: 3(10)	俊敏性: 11						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
オートガン	射撃	8(15)	6(13)	10	9	2				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
ケーブル(10C)	1D6	~12	幻想世界で広く普及している無人戦闘兵器。							
鉄屑(40C)	1D3	13~15	極めて高度なAIによって目標を自動識別、追跡、攻撃を行います。							
集積回路(100C)	1D2	16~	基本的には有人のリーダー機からの指示に従って行動しますが、状況を的確に判断し、地形の有効利用や損傷した味方機の救援等を行います。							

無人戦闘ボットMk-II										レベル: 8
能力: 技. 4	体. 5	精. 1								
耐久力: 42	精神力: 33	防御力: 12	回避力: 5(12)	俊敏性: 11						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
オートガン	射撃	11(18)	10(17)	10	10	2				
20mm機関銃	射撃	9(16)	-	10	12	-				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
ケーブル(10C)	1D6	~12	幻想世界で広く普及している無人戦闘兵器。							
鉄屑(40C)	1D3+1	13~15	無人戦闘ボットの武装、装甲の強化が図られた第二期生産型です。							
集積回路(100C)	1D2	16~								

無人戦闘ボットMk-III										レベル: 12
能力: 技. 5	体. 6	精. 1								
耐久力: 53	精神力: 42	防御力: 13	回避力: 9(16)	俊敏性: 11						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
オートガン改	射撃	15(22)	14(21)	10	13	3				
30mm機関銃	射撃	13(20)	-	10	15	-				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
ケーブル(10C)	1D6+2	~12	幻想世界で広く普及している無人戦闘兵器。							
鉄屑(40C)	1D6	13~15	無人戦闘ボットの武装、装甲の強化が図られた第三期生産型です。							
集積回路(100C)	1D3+1	16~								

警備用NFAT										レベル: 10
能力: 技. 5	体. 5	精. 1								
耐久力: 42	精神力: 34	防御力: 9	回避力: 9(16)	俊敏性: 11						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
ヘビーマシンガン	射撃	11(18)	13(20)	10	15	2				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
上質なケーブル(20C)	1D6	~12	比較的大きな都市に配備されている無人型AT。							
鉄屑(40C)	1D6	13~15	武装は重機関銃一丁のみとなっていますが、状況に応じて武装の換装は可能となっています。							
集積回路(100C)	1D3	16~20								
ENデバイス(200C)	1D2	21~								

軍事用NFAT										レベル: 14
能力: 技. 5	体. 5	精. 1								
耐久力: 50	精神力: 42	防御力: 18	回避力: 12(19)	俊敏性: 11						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
ロングブレード	近接	18(25)	17(24)	10	13	7				
ヘビーマシンガン	射撃	15(22)	17(24)	10	15	6				
90mmライフル砲	射撃	15(22)	16(23)	12	29	6				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
上質なケーブル(20C)	1D6+2	~12	軍事利用を想定して警備用NFATをより重武装化した改良型。							
鉄屑(40C)	1D6+2	13~15	ロングブレードと重機関銃に加え、背部バックパックに搭載された90mmライフル砲によって近距離から遠距離まで対応可能。							
集積回路(100C)	1D3+1	16~20								
ENデバイス(200C)	1D2	21~24								
ロングブレード	1	25~								

フェンサー										レベル: 18
能力: 技. 7	体. 7	精. 1								
耐久力: 68	精神力: 56	防御力: 9	回避力: 18(25)	俊敏性: 10						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
射突ブレード	近接	24(31)	23(30)	10	14	4				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
上質なケーブル(20C)	1D6	~12	廃棄都市を徘徊する無人戦闘兵器。							
鉄屑(40C)	1D6	13~15	軽量の機体で、腕部には射突ブレードを備えています。							
集積回路(100C)	1D3	16~20								
ENデバイス(200C)	1D2	21~								

ディフェンダー										レベル: 18
能力: 技. 6	体. 8	精. 1								
耐久力: 71	精神力: 55	防御力: 15	回避力: 14(21)	俊敏性: 11						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
ビッグブレード	近接	23(30)	21(28)	11	20	5				
シールド	近接	24(31)	26(33)	10	9	4				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
上質なケーブル(20C)	1D6	~12	廃棄都市を徘徊する無人戦闘兵器。							
鉄屑(40C)	1D6	13~15	中量の機体ですが、大剣と大盾で武装し、高い防御力を誇ります。							
集積回路(100C)	1D3	16~20								
ENデバイス(200C)	1D2	21~25								
ビッグブレード	1	26~								

カタバルト										レベル: 18
能力: 技. 9	体. 5	精. 1								
耐久力: 59	精神力: 59	防御力: 7	回避力: 22(29)	俊敏性: 10						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
ヘビーマシンガン	射撃	21(28)	25(32)	10	19	2				
レールガン	射撃	25(32)	23(30)	12	29	3				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
上質なケーブル(20C)	1D6	~12	廃棄都市を徘徊する無人戦闘兵器。							
鉄屑(40C)	1D6	13~15	重量の機体で、腕部には重機関銃を内蔵し、胴体部には大型のレールガンを搭載しています。							
集積回路(100C)	1D3	16~20								
ENデバイス(200C)	1D2	21~								

デザートソルジャー										レベル: 23
能力: 技. 8	体. 8	精. 1								
耐久力: 81	精神力: 67	防御力: 10	回避力: 23(30)	俊敏性: 10						
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力				
ブレッドシールド	近接	30(37)	33(40)	10	16	5				
レールガン	射撃	29(36)	28(35)	12	28	3				
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】							
上質なケーブル(20C)	1D6+2	~12	廃棄都市深部を徘徊する無人戦闘兵器。							
鉄屑(40C)	1D6+2	13~15								
集積回路(100C)	1D3	16~20								
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~								

ディザートアーチャー							レベル: 23
能力: 技. 9	体. 7	精. 1					
耐久力: 78	精神力: 68	防御力: 9	回避力: 25(32)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
レーザーボウ	射撃	27(34)	29(36)	10	17	1	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6+2	~12	廃棄都市深部を徘徊する無人戦闘兵器。				
鉄屑(40C)	1D6+2	13~15					
上質な集積回路(200C)	1D3	16~20					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					

ディザートナイト							レベル: 25
能力: 技. 8	体. 8	精. 1					
耐久力: 85	精神力: 71	防御力: 12	回避力: 24(31)	俊敏性: 11			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
セイバー	近接	32(39)	31(38)	10	16	3	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6+2	~12	廃棄都市深部を徘徊する無人戦闘兵器。				
鉄屑(40C)	1D6+2	13~15					
上質な集積回路(200C)	1D3	16~20					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					

ディザートメイジ							レベル: 25
能力: 技. 9	体. 5	精. 3					
耐久力: 78	精神力: 78	防御力: 7	回避力: 29(36)	俊敏性: 10			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
レイ	射撃	31(38)	-	10	14	-	
ブレイズ	射撃	29(36)	-	12	34	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6+2	~12	廃棄都市深部を徘徊する無人戦闘兵器。				
鉄屑(40C)	1D6+2	13~15					
上質な集積回路(200C)	1D3	16~20					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					

ディザートガーディアン							レベル: 25
能力: 技. 6	体. 10	精. 1					
耐久力: 91	精神力: 69	防御力: 20	回避力: 18(25)	俊敏性: 12			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
ブレードシールド	近接	32(39)	33(40)	10	18	5	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	1D6+2	~12	廃棄都市深部を徘徊する無人戦闘兵器。				
鉄屑(40C)	1D6+2	13~15					
上質な集積回路(200C)	1D3	16~20					
上質なENデバイス(400C)	1D2	21~					

エクスキューター							レベル: 30
能力: 技. 8	体. 12	精. 1					
耐久力: 107	精神力: 81	防御力: 22	回避力: 23(30)	俊敏性: 12			
【攻撃】	種別	命中力	受け	操作性	威力	防御力	
対空機銃	射撃	36(43)	-	12	12	-	
【備考】	この武器による攻撃は前衛にいる全てのキャラクターを対象として行います。						
チェインガン	射撃	32(39)	-	10	16	-	
レールガン	射撃	36(43)	-	12	28	-	
多弾頭ミサイル	射撃	32(39)	-	12	38	-	
【ドロップ】	個数	達成値	【備考】				
上質なケーブル(20C)	3D6	~12	廃棄都市の無人戦闘兵器を制御する管理者。				
鉄屑(40C)	3D6	13~15	基本的には廃棄都市深部を活動エリアとしま				
上質な集積回路(200C)	1D3	16~20	すが、時折廃棄都市周辺を徘徊し、射程距離				
上質なENデバイス(400C)	1D3	21~24	に捉えた目標を無差別に攻撃します。				
ジェネレータ(1,000C)	1	25~					

## <エネミーのレベル変動>

時として、通常よりもレベルが高い、或いは低いエネミーを出現させる必要がある可能性があります。その時、GMはエネミーのレベルを変更する事が出来ます。レベルが変更されたエネミーは下記の修正を受ける事となります。

### 耐久力・精神力

「増減したレベル×2」点だけ増減します。

### 命中力・受け・回避力

「増減したレベル」点だけ増減します。

# World Section

---

ワールドセクション

## 《通貨》

幻想世界ではC(クレジット)と呼ばれる紙幣が流通しています。  
この紙幣は如何なる国、組織にも属さない幻想銀行にて管理、運営され、  
全世界における貨幣の価値を一定に保っています。  
一般的な市民の収入は一日あたり200~300C程度で、  
人気の無い、或いは危険な仕事になるにつれて上昇していく傾向にあります。

## 《傭兵について》

幻想世界における傭兵は傭兵協会に属し、  
能力に応じてランクFからSSSまで9段階ある階級を与えられます。  
基本的に見合った金さえ払えば輸送や護衛、討伐、果ては搜索まで請け負い、  
幻想世界における一種の何でも屋として認識されています。  
傭兵人口が比較的多い為、常に仕事を受けられるとは限りません。  
その為、傭兵の中には古戦場や遺跡へと赴き、廃品を漁る事で生計を立てている者も少なくありません。  
また、そういった活動を専門としている者も存在し、  
遺跡で発見される貴重な宝物の探索を依頼される事もあります。

## 《舞台について》

幻想世界に流れ着いた魂の多くは放浪者の集落と呼ばれる村で固定化される事が多く、  
この村は異界人が形成した所謂「始まりの村」としての性質を持ちます。  
品揃えは余りよくは無いものの武具屋や雑貨屋、宿屋、  
更に規模は小さいですが傭兵協会の支店も完備されています。  
この近辺に出没するエネミーは比較的弱い者が多く、  
新米傭兵が経験を積むには最適な場所となっています。  
ある程度経験を積んだ傭兵は一度、幻想国の首都である幻想の街リーアへと向かい、  
そこから世界各地へと散っていくのが一般的になっています。

## 《国際情勢》

幻想世界には4つの勢力が存在し、互いの動向を窺っています。  
一つ目は幻想世界一の国力と領土を持つ幻想国リーア。  
三軍(首都駐留軍、東部方面軍、西部方面軍)に別けられた軍隊を持ち、  
未踏領域の調査やゴブリン退治を積極的に行っています。  
独自の兵器を開発する等、他国に比べて圧倒的な戦力を保持してはいますが、  
領土的野心は無く、その関心は専ら廃棄都市等といった未知の幻想物に向けられています。  
二つ目は商業都市サルメリス。  
リーアを除く三国の中では最も財力に優れ、多数の優秀な傭兵を従えています。  
リーアに対して明確な敵意を向け、侵略の機会を窺っています。  
独自のMFATを開発した事を切っ掛けに侵略戦争を起こした事もありますが、  
主力部隊が敗走し、逆侵攻された事によって休戦した過去を持ちます。  
三つ目は要塞都市ガウス。  
アムファリア山脈の中腹に位置するこの町は豊富な鉱物資源に恵まれ、  
それらを活用した兵器開発や資源の売買によって利益を得ています。  
多大な利益を生み出す鉱山ではありますが危険な害獣も多く棲息し、  
堅牢な城塞によってそれらの襲撃を防いでいます。  
四つ目は要塞都市フォーリエン。  
エイリス社の本拠地があり、MFAT「エイリス」シリーズの生産拠点ともなっています。  
周囲には広大なサルマン高原が広がり、ここから未踏領域へと進むと古戦場が多く発見されたヴィズ砂漠へと至ります。  
ヴィズ砂漠には第三の廃棄都市が存在するのではないかと、という噂に加え、  
超大国であるリーアに近い位置にある事から軍備増強を推し進めています。

## 《地理》

放浪者の集落周辺の情報を下記に示します。

### 放浪者の山脈

放浪者の集落を囲むように広がる広大で険しい山脈。

### 放浪者の森

放浪者の集落の裏手に位置する貧相な森。  
集落で消費される果物類はここで収穫されています。

### 放浪者の峡谷

回帰の洞窟へと至る細い道。

### 回帰の洞窟

放浪者の山脈を抜ける唯一の洞窟。  
ゴブリンの巣窟と化している事が多く、  
傭兵協会から定期的に掃討依頼が出されています。

### 世捨て人の森

回帰の洞窟を抜けると広がる暗い森。  
猛獣が多く視界も悪い為、注意が必要です。

### 世捨て人の集落

放浪者の集落から幻想国へと至る中継地点として作られた小さな集落。  
比較的猛獣の少ない森のやや開けた場所に位置しますが、移動経路からはやや外れてしまっています。  
酒場を兼ね備えた宿屋はありますが、傭兵協会の支店や武具屋などはありません。

# Chart Section

---

チャートセクション

幻想世界RPG -Character Sheet ver1.1-

キャラクター名  プレイヤー名  作成日時  /  /  レベル

**能力値**  
 技術  体格  精神

**スキル**  
 近接  射撃  回避  受け  製造  探索  知識  解錠  隠密

イメージ

**損耗度**  
 18-(技術+体格+精神)+記憶

**耐久力**  
 体格×3+精神+AT適正+10+(レベル×2)  
 MAX:

**記憶**  
 損耗度修正:

**AT適正**  
 (17-損耗度)÷2

**精神力**  
 精神×3+技術+損耗度+10+(レベル×2)  
 MAX:

**経験値**

**累計経験値**

**副能力値**

近接命中率 (技術+体格)÷2+近接

射撃命中率 (技術+精神)÷2+射撃

受け 技術+受け

回避力 技術-体格+回避

近接攻撃力 体格

射撃攻撃力 技術

防御力 体格

製造 技術+製造

探索 精神+探索

知識 精神+知識

解錠 技術+解錠

隠密 精神+隠密

**武器**

名称	種別	命中	受け	操作性	攻撃力	防御力	備考

**防具**

名称	種別	回避	俊敏性	防御力	備考

**機体**

名称	必要適正	推奨適正	命中	受け	回避	操作性	近接攻撃力	耐久力	防御力	武装搭載数	オプション搭載数
								/			

  

固定武装	種別	命中	受け	操作性	攻撃力	防御力	備考

オプション装備・備考

その他の装備品・メモ欄



シナリオ名  ゲームマスター名  作成日時  /  /  レベル

プレイヤーキャラクター

キャラクター名	プレイヤー名	レベル	性別	年齢	備考

エネミーキャラクター

NO	エネミー名	レベル	耐久力	精神力	撃破	備考

メモ欄

## 幻想世界RPG -Basic Rule-

---

2013.02.21

ver1.01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/>)  
Second RPG Project(<https://gkf.sakura.ne.jp/second/>)  
ルイス

### 編集

ルイス

### 協力

十六夜  
sana (<http://hanatoyotsuba.blog.shinobi.jp/>)

以上、敬称略 順不同