

シェン戦乱RPG

－第六版－

Produced by Luice

Make:2012.06.11

Introduction

イントロダクション

「TRPGとは」

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

「シエン戦乱RPGについて」

このシステムはTRPGシステム「Record of Tear War」の簡略化を目的として制作されました。扱う世界観についても同一ですが、プレイし易さを考慮し、本ルールブックではある特定の地域に焦点を絞って記述しています。

「プレイするのに必要なもの」

このシステムをプレイするには2個の6面ダイスと8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。そして、メモ帳や筆記用具も必要となるでしょう。しかし、最も肝心なものはともに遊ぶGMとプレイヤーです。皆で協力して楽しみましょう。

「世界観について」

人類文明の数千年にわたる栄光と滅亡を描いた世界...それがシエン戦乱の世界です。人類社会は争いを捨てられず、それは外星系へと住処を変えた今となっても同じです。人類の存在する所に争いの火種は有り続け、時は同族同士で、時には異種族と、そして今は魔軍と呼ばれるかつて同族であった人々との戦いが繰り返されています。魔軍の脅威は日々増していく一方で、世界は彼らの生み出した魔物の蔓延る地獄と化そうとしています。この状況下であってさえ、団結する事の出来ない人類は勝手な理由で争い、他者を陥れる事に躍起になっています。時は総暦2178年。世界が人類同士の戦争へと邁進していく中、プレイヤー達はこの世界でどのように生き、何を成していくのか。貴方の物語が今始まります...

「用語解説」

■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。

■PC(プレイヤーキャラクター)

GM以外の参加者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6面体のサイコロの他に4面や8面、10面など多数の種類があります。本作では6面体を主に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、2D8であれば、2個の8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。また、本作では判定の際に2D6を用います。これは二つの6面ダイスを用意し、両方の出目を合計する事となります。

Player Section

プレイヤーセクション

《キャラクターの能力》

＜能力値＞

シエン戦乱RPGには7つの能力値があります。
これらの数値が高いか低いかによって、それらの能力で優れているか劣っているかがわかるわけです。

－器用－

手先の器用さを表します。
射撃武器を使用したり、何かを細工したりする際に使用します。
射撃武器の命中力や威力に影響します。
他にも乗り物の操縦にも使用し、様々な影響を与えます。

－敏捷－

身のこなしの軽さを表しています。
泳いだり、軽業をしたりと運動関係に使用します。
近接戦での命中力や回避力に影響します。

－知性－

頭の回転の速さや知識の量を表しています。
知識系技能全般に使用します。

－知覚－

勘の鋭さや観察力の鋭さを表しています。
接近してくる者を察知したり、小さな音を聞き取ったりといった行為に使用します。

－筋力－

力の強さを表しています。
力仕事をこなすにはこの能力値が高い方が楽になるでしょう。
近接武器の威力などに影響します。

－体力－

文字通り体力です。
また、体の強靭さも表しています。
耐久力などに影響します。

－魅力－

外見や雰囲気などを総合した全体的な魅力です。
これには、カリスマなども含めます。

＜能力値ボーナス＞

本システムでは、各能力値を4で割った数値（端数切り捨て）を能力値ボーナスとして様々な判定に使用します。
何かの影響で能力値が増減した場合、それによって能力値ボーナスも変動することになります。

▼能力値ボーナス表

能力値	2～3	4～7	8～11	12～15	16～19	以降、能力値が+4されるごとに
ボーナス	±0	+1	+2	+3	+4	ボーナスが+1される。

<技能>

シエン戦乱には大きく分けて戦闘技能、専門技能、一般技能の三つに分類分けされた技能があります。戦闘技能はその名の通り戦うための技能、専門技能はある特定の技術に精通している事を表す技能です。最後に一般技能ですが、これは主に普通の市民などが通常身につけているであろう技能です。しかし、中にはPC達の役に立つ技能もあるかもしれません。本ルールブックでは一部の技能を例として掲載しておきます。

- 戦闘技能 -

・パイロット

使用技能：器用（操縦、射撃、近接、格闘、回避）、知性（機体知識）、知覚（回避）
説明：様々な乗り物の扱いに精通している事を表し、思うように操縦することができる技能。
車や航空機、更には艦船などありとあらゆる乗り物に使用可能。
また、乗り物に関係した戦闘行為もこの技能で行うことができます。

・ファイター

使用技能：器用（射撃、近接、爆薬）、敏捷（格闘、回避）、知性（武具知識）
説明：個人戦闘全般に使用可能な技能。
格闘技から銃の使い方、爆発物の取り扱いまで幅広く使用可能。

- 専門技能 -

・コマンダー

使用技能：知性（戦術、知識）、魅力（指揮）
説明：指揮官としての能力、知識を有していることを表す技能です。
戦闘を味方の有利な方向へと導いたり、敵を不意打ちするには高いコマンダー技能レベルが必要となるでしょう。

・シーフ

使用技能：器用（スリ、鍵開け、トラップ設置／解除）、敏捷（軽業、隠密）、知性（トラップ知識）、知覚（トラップ感知）
説明：この技能は盗賊としての技術を身につけていることを表します。
シーフ技能の所持者の大半は、盗賊ギルドに身を置いている人々です。
しかし、すべての人が盗みで生活しているわけではなく、技術を生かせる仕事についている人が多くいます。
一般的なのが冒険者ですが、中には軍人や企業の作業員となっている人もいます。

- 一般技能（一例） -

・スカラー

使用技能：知性
説明：この技能は博識で、あらゆる知識に精通している事を表します。
しかし、他の技能で「知識判定」がある物に関してはその技能に劣ると思って下さい。
それでも、スカラー技能は大変便利な技能であると言えるでしょう。

・コック

使用技能：器用（調理）、知性（知識）
説明：食材を調理し、おいしく食べられるようにするための技能です。
この技能は料理や食材に関する知識判定にも使用できます。

・ドクター

使用技能：器用（処置、調合）、知性（知識）
説明：怪我や病気を治療したり、薬を調合したりすることが可能な技能です。
この技能は医学や薬草、薬などに関する知識判定にも使用できます。

・オペレーター

使用技能：知性
説明：通信設備の扱いに長けている事を表す技能です。
通信から状況を判断して的確な指示を出したり、他者のバックアップなどを行うには必要な技能です。

・ハッカー

使用技能：器用（入力）、知性（ハッキング、知識）
説明：コンピューターに精通している事を表す技能です。
プログラムを組んだり、ワールドネットワークを介してハッキングを行うにはこの技能が必要です。
この技能を高いレベルで保持している者は「グーラー」や「ウィザード」と呼ばれる事があります。

・ミュージシャン

使用技能：器用（演奏）、知性（知識）
説明：楽器を演奏するための技能です。
この技能は音楽に関する知識判定にも使用できます。

<技能のレベルについて>

技能にはレベルがあり、キャラクターの習熟度に応じて0～20のレベルで表されます。技能レベルと習熟度の関係は下記の通りです。

▼技能レベルと習熟度の関係表

技能レベル	習熟度
0	その技能に関して全く無縁であり、技術を身につけていないことを表しています。
1～3	必要最低限の技術と知識を身につけていることを表しています。
4～6	ある程度の技術と知識を身につけており、実践できるレベルであることを表しています。
7～10	その技能に関して熟練しており、ある程度の地位を確立しています。
11～14	その技能のプロとして、ある程度の名声を得ています。
15以上	その技能をほぼ会得している領域まで上り詰めています。

<キャラクターのレベルについて>

キャラクターのレベルは戦闘技能と専門技能の中で一番高い技能レベルをキャラクターのレベルとして扱います。以後、技能のレベルを技能レベル、キャラクターのレベルをレベルと記述します。

《キャラクター作成手順》

＜能力値の決定＞

7つある能力値に対して全て2D8を振っていきます。
これによって出た目が能力基本値となります。
この値を4で割った数字が能力値ボーナスとなり、様々な判定に使用します。

・例
器用：7 + 8 = 15 ボーナス：3
敏捷：5 + 7 = 12 ボーナス：3
知性：1 + 6 = 7 ボーナス：1
知覚：1 + 6 = 7 ボーナス：1
筋力：3 + 7 = 10 ボーナス：2
体力：4 + 5 = 9 ボーナス：2
魅力：3 + 3 = 6 ボーナス：1

器用と敏捷が優れているキャラができあがったようです。
しかし、総合的なボーナスは平均的なようですね。

＜その他の能力の決定＞

耐久力：体力×2 + 20
精神力：知覚×2 + 10
防御修正：体力ボーナス
抵抗修正：知性ボーナス + キャラクターレベル
利き腕判定：2D6を振り、10以上が出れば両手利きにする事が出来ます。
キャラクターレベル：一番高い戦闘・専門技能レベル

・例
先ほどのキャラは体力が9なので耐久力は38。
知覚は7なので精神力は24。
防御は体力ボーナスが2なので、そのまま2となります。
抵抗修正はまだキャラクターレベルが決まっていないので後回しとします。
利き腕判定の結果は4なので片手利き。ここでは右利きとしておきましょう。

＜技能の取得＞

キャラクターは1000点の経験値を初期経験値として所持しています。
初期経験値を使用し、技能を習得することが可能です。
習得に必要な経験値は下記の表を参照してください。

▼技能別消費経験値表

レベル	一般技能	戦闘技能	専門技能
1	100	200	300
2	200	300	400
3	300	400	500
4	400	500	600
5	500	600	700
6	600	700	800
7	700	800	900
8	800	900	1000
9	900	1000	1100
10	1000	1100	1200

レベル	一般技能	戦闘技能	専門技能
11	1200	1400	1600
12	1400	1700	2000
13	1600	2000	2400
14	1800	2300	2800
15	2000	2600	3200
16	2200	2900	3600
17	2400	3200	4000
18	2600	3500	4400
19	2800	3800	4800
20	3000	4100	5200

・例
1000点の経験値を使用して、様々な技能を習得しなければなりません。
先程のキャラの技能は下記のようにになりました。

パイロット、2 (200 + 300) ファイター、1 (200) スカラー、2 (100 + 200)

＜特殊スキルの習得＞

もし、戦闘技能が4レベルに達していた場合、特殊スキルを習得することが可能になります。
特殊スキルは精神力を消費することによって使用することができる必殺技のようなものです。
詳細に関しましては、「特殊スキル」の項を参照してください。

<装備の購入>

所持金を使用して、装備を購入することができます。

初期所持金は2D8×3000+3000レアルとなっています。

装備は武器、防具、一般装備の三種類で構成されています。

所持金とよく相談して、装備品を購入してください。

「普通の服」を最初から一着所持しています。

なお、パイロット技能をメインとして習得しているキャラは機体を購入する際に4000レアルの補助金を受け取る事ができます。

<武器>

-データの見方-

命中修正：命中力への修正です。括弧内の数値は両手で使用する武器を片手で使用した場合の修正値です。

反動修正：発射数よりも多く射撃する時に命中力に加わる修正です。この値は筋力ボーナスによって軽減させることができます。

括弧内の数値は両手で使用する武器を片手で使用した場合の修正値です。

／で区切られている場合は射撃モードで反動が変化します。

射程：射撃武器の有効射程です。

口径：武器に装填する弾薬の大きさです。

威力：攻撃が命中した際に与えるダメージ量です。

発射数：武器の最低でも射撃する弾の数です。／で区切られている武器は発射数を切り換えることが出来ます。

連射力：武器が最大で連射できる弾の数です。発射数の数値単位で連射することになります。

装弾数：武器に装填することの出来る弾薬の総量です。

基本攻撃数：敏捷ボーナスに関係なく攻撃できる回数です。

最大攻撃数：基本攻撃回数と敏捷ボーナスを足した値による連続攻撃の最大値です。

効果範囲：その武器が効果を及ぼす範囲です。

用法：武器を片手が両手どちらで使用するのかを記載しています。

開発：誰が開発した武器なのかを記載しています。

開発年月：いつ頃開発された武器なのかを記載しています。

価格：武器の値段です。

材質：武器の素材を表しています。

特殊：何か特別な機能や修正などがある場合、記述されます。

カスタムパーツ：武器に装着されているオプション装備を記述しています。

備考：武器に関しての説明です。

-ハンドガン-

・アームズHG-B132

命中修正：0(-1) 反動修正：-2(-3) 射程：100m 口径：9mmH 発射数：1 連射力：5 装弾数：8

用法：2H 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦132年 価格：250レアル

備考：世界各国で使用されているポピュラーな拳銃。性能は悪くはないが平凡である。

・アームズHG-B143

命中修正：0(-1) 反動修正：-2/-3(-3/-4) 射程：100m 口径：9mmH 発射数：1/3 連射力：5/9

装弾数：9 用法：2H 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦143年 価格：310レアル

特殊：単発、バーストを切り替えることが可能。

備考：アームズ社の新型ハンドガン。

バースト射撃モードを備え、瞬間火力の向上を図っている。

-リボルバー-

・ガルフR112

命中修正：0(-1) 反動修正：-2/-3 射程：120m 口径：10mmRE 発射数：1 連射力：6 装弾数：6 用法：2H

開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦112年 価格：250レアル

特殊：弾薬として10mmHも使用可能。

備考：アームズ社の子会社の一つであるガルフ銃器製作工房にて製作されているリボルバー。

-サブマシンガン-

・アームズSMG-B136

命中修正：-1(-2) 反動修正：-2/-3(-3/-4) 射程：80m 口径：9mmH 発射数：1/5 連射力：5/30

装弾数：25 用法：2H 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦136年 価格：360レアル

特殊：単発、連射を切り替えることが可能。

備考：世界各国で使用されているポピュラーなサブマシンガン。性能は悪くはないが平凡である。

・アームズSMG-B144

命中修正：-1(-2) 反動修正：-2/-2/-3(-3/-4/-4) 射程：80m 口径：9mmH 発射数：1/3/5

連射力：5/9/30 装弾数：27 用法：2H 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦144年 価格：420レアル

特殊：単発、バースト、連射を切り替えることが可能。

備考：アームズ社の新型サブマシンガン。

バースト射撃モードを備え、瞬間火力の向上を図っている。

-マシンガン-

・アームズMG-B134

命中修正：0(-2) 反動修正：-3/-4(-4/-5) 射程：120m 口径：5.56mmM 発射数：5

連射力：25 装弾数：100 用法：2H 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦134年 価格：500レアル

備考：世界各国で使用されているポピュラーなマシンガン。性能は悪くはないが平凡である。

-アサルトライフル-

・アームズAR-B141

命中修正：0 (-2) 反動修正：-3/-4 (-4/-5) 射程：150m 口径：5.56mmR 発射数：1/5
連射力：5/25 装弾数：30 用法：2H 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦141年 価格：700リアル
特殊：単発、連射を切り替えることが可能。
備考：世界各国で使用されているポピュラーなアサルトライフル。性能は悪くはないが平凡である。

-スナイパーライフル-

・アームズSR-B142

命中修正：+1 (-2) 反動修正：-3 (-4) 射程：600m 口径：7.62mmR 発射数：1 連射力：5 装弾数：5
用法：2H 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦142年 価格：2000リアル
カスタムパーツ：スコープ
備考：世界各国で使用されているポピュラーなスナイパーライフル。性能は悪くはないが平凡である。

-ヘビーライフル-

・アームズHR-B135

命中修正：0 (-3) 反動修正：-4 (-6) 射程：400m 口径：12.7mmHR 発射数：1 連射力：3 装弾数：6
用法：2H 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦135年 価格：2100リアル
カスタムパーツ：スコープ
備考：対装甲目標用に開発された重狙撃ライフル。貫通力の高い大口徑弾を使用する。

-ショットガン-

・アームズSG-B133

命中修正：+2 (0) 反動修正：-3 (-4) 射程：20m 口径：12Ga 発射数：1 連射力：3 装弾数：3
用法：2H 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦133年 価格：560リアル
備考：世界各国で使用されているポピュラーなショットガン。性能は悪くはないが平凡である。

-ロケットランチャー-

・アームズRR-B106

命中修正：-2 反動修正：-2 威力：5D6+知性ボーナス 射程：200m 発射数：1 連射力：1 装弾数：1
用法：2H 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦106年 価格：60リアル
特殊：2H限定。使い捨て。
備考：長い筒の先に弾頭が取り付けられているやや旧式の使い捨てロケットランチャー。
対装甲目標用に安価で使用できる武器として使い続けられている。

-ミサイルランチャー-

・アームズMR-B125

反動修正：-2 (-4) 口径：携帯M 発射数：1 連射力：1 装弾数：1
用法：2H 開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦125年 価格：1000リアル
備考：アームズ社の開発した携帯用ミサイルランチャー。
性能は平凡だが、長年使用されている実績がある為に信頼性は高い。

-近接武器-

・ナックル

命中修正：+1 威力：1D6+2+筋力ボーナス 基本攻撃数：4 最大攻撃数：8 用法：1H
開発：グラップ社 開発年月：- 価格：40リアル
備考：格闘戦用の武器。

・ダガー

命中修正：0 威力：1D8+3+筋力ボーナス 基本攻撃回数：3 最大攻撃数：6 用法：1H
開発：アームズ社 開発年月：- 価格：70リアル 材質：ティール
備考：補助武装として一般的な短剣。銃剣としても使用可能。

・ブレード

命中修正：0 威力：2D6+4+筋力ボーナス 基本攻撃回数：2 最大攻撃数：5 用法：1H
開発：フィユ社 開発年月：バズラル暦2年 価格：600リアル 材質：ライティア
備考：刃渡り50cmほどの両刃剣。ライティア製の為、とても軽量。

・大型ブレード

命中修正：-1 (-3) 威力：2D8+6+筋力ボーナス 基本攻撃回数：1 最大攻撃数：3 用法：2H
開発：フィユ社 開発年月：バズラル暦3年 価格：900リアル 材質：ライティア
備考：刃渡り120cmほどの両刃剣。ブレードの大型版である。

-爆発物-

・手榴弾

命中修正：-2 射程：10+筋力基本値m 威力：4D6+3+知性ボーナス 効果範囲：半径5m
開発：アームズ社 開発年月：ルーシエン暦46年 価格：150リアル
備考：ピンを抜くと5秒後に爆発する一般的なパイナップル型手投げ爆弾。

・時限爆弾

威力：6D6+5+知性ボーナス 効果範囲：半径15m
開発：アームズ社 開発年月：ルーシエン暦75年 価格：500リアル
特殊：この武器による回避判定は設置者の達成値を目標値として行う。
備考：重量1kg程度の高性能爆薬。時限式信管で爆発する。

・ランドキラー

威力：5D6+10+知性ボーナス 効果範囲：半径5m
開発：グランサー社 開発年月：バズラル暦3年 価格：400リアル
特殊：この武器による回避判定は設置者の達成値を目標値として行う。
この兵器はサイズが2以上のユニットに対してのみ発動。
備考：旧式の前戦車地雷。装甲目標に対し高い効果を発揮する。

-弾薬-

・9mm通常弾(20発)

威力：12+知性ボーナス 口径：9mmH 価格：20リアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・9mm炸裂弾(20発)

威力：17+知性ボーナス 口径：9mmH 価格：60リアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・10mm通常弾(20発)

威力：13+知性ボーナス 口径：10mmH 価格：30リアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・10mm炸裂弾(20発)

威力：18+知性ボーナス 口径：10mmH 価格：90リアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・10mmマグナム弾(20発)

威力：15+知性ボーナス 口径：10mmRE 価格：40リアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・10mm強装弾(20発)

威力：20+知性ボーナス 口径：10mmRE 価格：120リアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・5.56mm通常弾(20発)

威力：13+知性ボーナス 口径：5.56mmM 価格：40リアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・5.56mm炸裂弾(20発)

威力：18+知性ボーナス 口径：5.56mmM 価格：120リアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・5.56mmライフル弾(20発)

威力：15+知性ボーナス 口径：5.56mmR 価格：60リアル 開発：アームズ社 開発年月：-
特殊：防御力は半分(端数切り上げ)として扱う。

・7.62mmライフル弾(20発)

威力：16+知性ボーナス 口径：7.62mmR 価格：180リアル 開発：アームズ社 開発年月：-
特殊：防御力は半分(端数切り上げ)として扱う。

・12.7mmライフル弾(20発)

威力：18+知性ボーナス 口径：12.7mmR 価格：300リアル 開発：アームズ社 開発年月：-
特殊：防御力は半分(端数切り上げ)として扱う。

・12Gaショットシェル(20発)

威力：15+知性ボーナス 口径：12Ga 価格：80リアル 開発：アームズ社 開発年月：-
特殊：消費弾数は1だが、発射数は3として扱う。対象が飛行状態による命中修正を受けない。

・12Ga多弾頭ショットシェル(20発)

威力：15+知性ボーナス 口径：12Ga 価格：240リアル 開発：アームズ社 開発年月：-
特殊：消費弾数は1だが、発射数は6として扱う。対象が飛行状態による命中修正を受けない。

・携帯ミサイル「A-SSM」

命中修正：0 威力：5D6+10+知性ボーナス 口径：携帯M 射程：500m
価格：80リアル 開発：アームズ社 開発年月：-
特殊：この武器は視界不良による命中修正を受けない。対象が飛行状態による命中修正を受けない。

-カスタムパーツ-

レーザーサイト(可視)

効果：命中力+1 制限：射撃武器のみ 価格：150リアル

レーザーサイト(不可視)

効果：命中力+1 制限：射撃武器のみ 価格：200リアル

<防具>

-データの見方-

回避修正：回避力への修正です。
耐久値：盾の耐久力です。この数値が0になると盾は破壊されます。
装甲値：防具が防ぐことの出来るダメージ量です。
開発：誰が開発した武器なのかを記載しています。
開発年月：いつ頃開発された武器なのかを記載しています。
価格：武器の値段です。
材質：武器の素材を表しています。
特殊：何か特別な機能や修正などがある場合、記述されます。
備考：武器に関しての説明です。

-衣服-

・普通の服
回避修正：0 装甲値：1
開発：- 開発年月：- 価格：20レアル
備考：一般的な服です。それ以上でもそれ以下でもありません。

・防寒具
回避修正：-1 装甲値：3
開発：- 開発年月：- 価格：50レアル
備考：寒さから身を守るための服装です。少し動きづらくなります。

・軍服
回避修正：0 装甲値：2
開発：- 開発年月：- 価格：非売品
備考：名前の通り軍服です。多少の防御力があります。

・レザージャケット
回避修正：0 装甲値：2
開発：- 開発年月：- 価格：150レアル
備考：革製のジャケットです。

-非金属製防具-

ソフトレザーアーマー
回避修正：0 装甲値：4
開発：- 開発年月：- 価格：300レアル
備考：革製の軽い防具です。

ハードレザーアーマー
回避修正：0 装甲値：6
開発：- 開発年月：- 価格：560レアル
備考：重量が増し、防御力の向上した革製の防具です。

-金属製防具-

・プロテクター
回避修正：0 装甲値：5
開発：アームズ社 開発年月：ルーシエン暦45年 価格：440レアル 材質：ティール
備考：要所要所を守るために使用される金属製防具です。

・アーマーベスト
回避修正：0 装甲値：9
開発：アームズ社 開発年月：ルーシエン暦97年 価格：950レアル 材質：ティール
備考：簡単に言えば防弾チョッキのようなものです。

・プレストアーマー
回避修正：-1 装甲値：12
開発：- 開発年月：- 価格：1400レアル 材質：ティール
備考：胸部を守る事に主眼が置かれた防御力の高い鎧です。

・ボディプロテクター
回避修正：-2 装甲値：16
開発：アームズ社 開発年月：ルーシエン暦138年 価格：2500レアル 材質：ティール
備考：かなり動きづらくなりますが、全身を保護することが可能です。イメージ的には動力の無いパワードスーツのような物です。

-盾-

・シールド
回避修正：0 耐久値：25 装甲値：5 用途：1H
開発：アームズ社 開発年月：- 価格：220レアル 材質：ティール
備考：最も一般的な盾。性能は平凡。

・アームシールド
回避修正：0 耐久値：20 装甲値：4 用途：-
開発：アームズ社 開発年月：- 価格：260レアル 材質：ティール
特殊：盾を使用しつつ他の武器を使用することが可能。
備考：腕に固定して使用する盾。

<一般装備>

-個人装備-

リュック	価格：30レアル	
バックパック	価格：120レアル	備考：リュックより頑丈にできている。
ベルトポーチ	価格：20レアル	
松明（1本）	価格：2レアル	効果範囲：10m 持続時間：1時間
ランタン	価格：10レアル	効果範囲：8m
ランタンオイル	価格：2レアル	持続時間：5時間
懐中電灯	価格：20レアル	効果範囲：20m
救急セット	価格：500レアル	
小型酸素ボンベ	価格：200レアル	内容量：5時間
キャンプ道具	価格：500レアル	
水筒	価格：5レアル	
テント（3人用）	価格：50レアル	
テント（5人用）	価格：70レアル	
スコップ	価格：15レアル	備考：穴を掘るための道具。
携帯用調理器具	価格：30レアル	備考：どこでも料理を作ることができる道具。
アタッシュケース	価格：100レアル	備考：様々な物を入れられる鞆。
各種IDカード	価格：非売品	備考：ギルドなどで発行されるIDカード。

-ロープ-

ロープ（1m）	価格：3レアル
ワイヤー（5m）	価格：15レアル

-工具など-

シーフツール	価格：1000レアル（非売品）
工具	価格：500レアル
溶接機	価格：2000レアル

-無線機-

トランシーバー	価格：200レアル	通信：0
ヘッドセット	価格：500レアル	通信：-1

-IT関連-

デスクトップパソコン	価格：500レアル	
ノートパソコン	価格：1000レアル	
コンパクトPC	価格：400レアル	備考：手のひらサイズの小型パソコン
データディスク	価格：20レアル	容量：500GB
データ送受信装置	価格：100レアル	
プリンター	価格：80レアル	
ネットワーク接続機器	価格：50レアル	
ネットワークID	価格：10レアル	備考：ワールドネットワークに接続するためのIDカード。

-携帯電話-

携帯電話	価格：100レアル	通信：-2
リストフォン	価格：150レアル	通信：-3
イアフォン	価格：200レアル	通信：-3

-カメラなど-

双眼鏡	価格：300レアル	距離：2000m
高倍率カメラ	価格：2000レアル	距離：3000m
赤外線カメラ	価格：2800レアル	
赤外線ゴーグル	価格：3000レアル	
暗視カメラ	価格：1600レアル	
暗視ゴーグル	価格：1900レアル	
多機能カメラ	価格：4500レアル	
多機能ゴーグル	価格：5000レアル	
デジタルカメラ	価格：600レアル	備考：動画撮影も可能

-妨害装置-

ジャマー	価格：1500レアル	策敵妨害：-3
ノイズ発生器	価格：1300レアル	通信妨害：-5

-レーダーなど策敵機器-

発信器	価格：500レアル	通信：+3
信号探知器	価格：2000レアル	

-その他-

サングラス	価格：1リアル～
眼鏡	価格：100リアル～
タバコ(20本)	価格：3リアル～
ライター	価格：1リアル～
ペン	価格：1リアル～
紙(150枚)	価格：3リアル～
楽器	価格：100リアル～
トランプ	価格：1リアル～
折りたたみ傘	価格：2リアル～
傘	価格：1リアル～
モップ	命中：0 基本攻撃回数：2 最大攻撃数：4 威力：1D8+筋力ボーナス 用法：1H 価格：20リアル
マンション	価格：600リアル以上(一ヶ月) 規模：2LDK
家	規模：40坪(5LDK+N) 場所：街の中心部から離れた地域
	価格：80000リアル(土地：1坪2000リアル)+200000リアル(建設費用)以上

-施設の利用料金など-

市内バス	価格：一律3メタル
都市間運行バス	価格：隣町で5リアル。ひとつ離れるごとに1リアルずつ加算されます。
地下鉄	価格：一律4メタル
タクシー	価格：6+a(1kmごとに3リアル)リアル
列車	価格：一等車20リアル以上、二等車15リアル、三等車10リアル、貨物車5リアル以下
航空機	価格：70リアル程度
船	価格：40リアル程度
輸送船	価格：500リアル程度
惑星間巡航艦	価格：下記参照
・ルーア-ティア間	：450リアル
航路	：ルーア→ルーア・ネイア中継ステーション→ネイア(メール)→ティア・ネイア中継ステーション→ティア
時間	：9日間
・ルーア-ネイア(メール)間	：400リアル
航路	：ルーア→ルーア・ネイア中継ステーション→ネイア(メール)
時間	：4日間
・ルーア-ティウス間	：600リアル
航路	：ルーア→ルーア・ティウス中継ステーション→ティウス
時間	：7日間
・ティア-ネイア(メール)間	：500リアル
航路	：ティア→ティア・ネイア中継ステーション→ネイア(メール)
時間	：5日間
・ティア-ティウス間	：600リアル
航路	：ティア→ティア・アリア中継ステーション→ティウス・アリア中継ステーション→ティウス
時間	：12日間
・ネイア(メール)-ティウス間	：700リアル
航路	：ネイア(メール)→ルーア・ネイア中継ステーション→ルーア→ルーア・ティウス中継ステーション→ティウス
時間	：12日間
・ネイア(メール)-ネイア(シェルズ)間	：200リアル
航路	：ネイア(メール)→ネイア(シェルズ)
時間	：2時間
・ネイア(メール)-ネイア(レスト)間	：100リアル
航路	：ネイア(メール)→ネイア(レスト)
時間	：3時間
・ネイア(メール)-ネイア(ナソア)間	：250リアル
航路	：ネイア(メール)→ネイア(ナソア)
時間	：5時間
・ネイア(シェルズ)-ネイア(レスト)間	：100リアル
航路	：ネイア(シェルズ)→ネイア(レスト)
時間	：2時間
・ネイア(シェルズ)-ネイア(ナソア)間	：200リアル
航路	：ネイア(シェルズ)→ネイア(ナソア)
時間	：2時間
・ネイア(レスト)-ネイア(ナソア)間	：100リアル
航路	：ネイア(レスト)→ネイア(ナソア)
時間	：2時間

・全惑星-アリア宙域の惑星間：300レアル

航路：ルーア→ルーア・ネイア中継ステーション→ネイア（メール）→ティア・ネイア中継ステーション→ティア→
→ティア・アリア中継ステーション→アリア宙域

時間：15日間

航路：ティア→ティア・アリア中継ステーション→アリア宙域

時間：6日間

航路：ネイア（メール）→ティア・ネイア中継ステーション→ティア→ティア・アリア中継ステーション→アリア宙域

時間：11日間

航路：ティウス→ティウス・アリア中継ステーション→アリア宙域

時間：8日間

惑星-衛星間巡航艦 価格：下記参照

・ルーア-ミリア間：100レアル 時間：約1時間

・ルーア-ナーラ間：200レアル 時間：約1時間

・ティウス-セリネ間：80レアル 時間：約1時間

輸送艦利用費 価格：700レアル程度

宿泊施設 価格：10レアル以上

公衆電話 価格：1レア（1分）

食事（1食）：3レアル以上

一日の生活費：30レアル程度

<通貨について>

この世界ではレアルと呼ばれる通貨が使用されています。

<名前、性別、年齢などの設定>

さて、ここまで作れば完成はもうすぐです。

キャラクターの名前や性別、年齢などといった設定を決めていきましょう。

まずは名前ですが、おかしな名前であればOKです。

基本は欧米風ですが、日本風の名前もGMの判断では許可して構いません。

次に年齢ですが、この世界の一般的な成人年齢は18歳です。

しかし、15歳以上であればある程度の仕事に就くことは可能です。

極端に低い年齢や高齢者は能力値にペナルティが入りますので、注意が必要です。

20歳前後から30歳程度が目安でしょう。

最後に性別ですが、男女どちらでも問題はないでしょう。

ここまで製作し、時間が余っているようでしたら、髪や瞳の色、生い立ちなどについて設定を深めていくことをお勧めします。

出身地に関しては「シエン星系ガイド」を参照してください。

・例

名前はロニー＝マクレンス。性別は男で年齢は21歳としておきましょう。

《行為判定》

＜基準値＞

何かしようとした時、キャラクターがその行為に対しどれほどの能力を持っているかを示す値です。基準値はしようとする行為に関する技能レベルに能力値ボーナスを加えて算出されます。車を運転するのであればパイロット技能でしょうし、拳銃を撃つのであればファイター技能を使います。技能がどういった行為に対して使用できるのかは「技能」の項を参照してください。もし、キャラクターがその行為に使用できる技能を身につけていない場合、その時は基準値は0として扱われます。

＜目標値＞

キャラクターがしようとする行為には、目標値というもの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。熟練の傭兵に殴りかかるのとそこら辺にいる民間人に殴りかかるのでは、その難しさには大きな差があるでしょう。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、ということになります。難易度については「判定の難易度」を参照してください。

＜判定＞

シエン戦乱RPGでは六面ダイス2個を使用して判定を行います。基準値と2D6の出目を合計します。その値を達成値と呼び、達成値が目標値以上の値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

しかし、例外もあります。2D6の出目が両方とも6であった場合、その行為は自動的に成功します。また、逆も存在し、2D6の出目が両方とも1だった場合、その行為は自動的に失敗します。これらは時と場合によってはクリティカル、もしくはフアンブルとして扱われる場合もあります。

《戦闘ルール》

＜ターン制＞

シエン戦乱RPGではターンごとに戦闘を進行していきます。1ターンは5秒。このことをふまえて、どのような行為を行うことが可能か判断してください。

＜行動順位＞

戦闘で素早く動くためには高い敏捷（機体搭乗時は器用）が必要となります。シエン戦乱RPGでは敏捷（機体搭乗時は器用）の高い人から順に行動を行っていきます。しかし、時には同じ敏捷（器用）の人がいるかもしれません。その場合は、知性の高いほうが先に行動するか後に行動するかを決定してください。また、キャラクターは自分の行動を意図的に遅らせることができます。その場合の敏捷（器用）は0として扱います。

＜行動＞

キャラクターは1ターンの間に様々な行動をとることができます。

ー全力移動ー

敏捷×3mの距離を移動することができます。全力移動を行った場合、次の自分の行動までの間、近接攻撃に対する回避に-2の修正を受けます。

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

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

・接敵状態から離脱する
敵の近接攻撃の範囲内から離脱することができます。
しかし、この時に攻撃されると回避力に-4の修正を受けることになります。
この修正を受けないためには自分以外の味方が敵の相手をする必要があります。

・機体に乗る、降りる
コックピットの開いている機体に乗る込むことができます。
また、コックピットから飛び出すこともできます。
もし、コックピットが閉まっている場合は、1ターンの間待機する必要があります。

—通常移動—

敏捷×2 mの距離を移動することができます。

・武器を構える
全力移動と同じように装備品を構えることができます。

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

・武器を拾う
落ちていた武器を拾うことができます。

・攻撃
構えている武器で敵を攻撃することができます。
ただし、移動後の攻撃は命中力に-2の修正を受けながら攻撃することになります。

—静止—

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

・探索
周囲に何かないか探索することができます。
この時の判定は「知覚ボーナス+レベル+2 D6」で行います。

・立ち上がる
地面に倒れている状態から、立ち上がり構え直すことができます。

・その他
GMが5秒間の間に行えると判断した行動を行うことが可能です。

<個人戦闘>

—命中判定—

攻撃を行う際に行うのが命中判定です。
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。

命中力 = ファイター技能 + 器用ボーナス (格闘の場合は敏捷ボーナス) + 命中修正

—回避判定—

相手の攻撃を回避する際に行うのが回避判定です。
個人戦闘では回避力を基準値として判定を行います。
回避判定の達成値が相手の命中判定の達成値以上 (ここが命中判定と違います) であれば回避は成功です。

回避力 = ファイター技能 + 敏捷ボーナス + 回避修正

—射撃武器による近接攻撃—

射撃武器は接敵されると使用が難しくなります。
その状態で射撃しようとするとう命中力に-2の修正が入ります。

<機体戦闘>

—命中判定—

機体戦闘でも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。

命中力 = パイロット技能 + 器用ボーナス + 命中修正 + 地形適正

—回避判定—

機体戦闘でも回避力を基準値として判定を行います。
回避判定の達成値が相手の命中判定の達成値以上であれば回避は成功です。

回避力 = パイロット技能 + {(器用ボーナス + 知覚ボーナス) ÷ 2 (端数切り捨て)} + 機動性 + 地形適正

—射撃武器による近接攻撃—

射撃武器は接敵されると使用が難しくなります。
その状態で射撃しようとするとう命中力に-2の修正が入ります。
これは、個人戦闘、機体戦闘どちらでも同じです。

<ダメージ>

-実ダメージの算出-

もし攻撃が当たった場合、ダメージというものが発生します。
各種武器には威力が設定されています。
その値から防御力、もしくは装甲値を引いた値がダメージとして適用されます。
この時、ダメージの値が0以下になった場合、そのダメージは効かなかった、という事になります。

個人戦闘でのダメージ = 武器の威力 - 防具の装甲値 - 防御修正 (体力ボーナス)
機体戦闘でのダメージ = 武器の威力 - 機体の装甲値

-発射数と連射力、攻撃回数-

武器の中には複数の弾丸を発射する武器があります。
そういった武器は命中判定と回避判定の差分が相手に命中したことになります。
しかし、命中数が発射数を超えることはありません。
ダメージは命中した数だけ2点ずつ増えていきます。

・例

発射数5 威力12のサブマシンガンを発射し、命中判定の達成値は9でした。
相手の回避判定の達成値は7。
差分は2です。
相手に2発の弾丸が命中し、威力は14へと上昇しました。

連射力は1ターンの発射数分の射撃を何回繰り返すことができるか、を表した数値です。
よって、武器によっては1ターンの何十発もの弾丸をばらまくことができます。
しかし、武器には反動というものが設定されています。
これは、一度連射する毎に命中力にペナルティとして加算されていきます。
反動は筋力ボーナス (機体では安定性) の値によって軽減することができますが、+にはなりませんのでご注意ください。
連射した場合は、その回数分だけ命中判定を行う必要があります。
また、連射した場合は対象を別々に選択して構いません。

1ターンの最大射撃回数 = 連射力 ÷ 発射数
反動による命中修正 = 反動 - 筋力ボーナス

・例

反動 - 5 発射数5 連射力25のアサルトライフルを筋力ボーナス2の傭兵が乱射します。
彼の発射数は15発...3回の射撃を行ったことになり、
命中判定は3回行い、一度目は命中力に反動による修正は加わりません。
通常通り命中判定を行います。
しかし、二回目は-3、三回目は-6の命中修正を彼は受けることになり、
多分、彼の放った弾丸の幾つかは目標とは見当違いの方向へと飛んでいくことでしょう。

接近戦時の攻撃回数も発射数と似たようなルールで処理します。
基本攻撃回数が修正を受けずに攻撃を行うことができる値で、
それに敏捷ボーナスを加え、更に最大攻撃回数よりも低い数値が修正を受けつつも攻撃できる最大の回数となります。
攻撃回数を基本より1増加させるごとに命中に-1の修正が付き、
射撃ルールと同じく、攻撃時の命中判定と相手側の回避判定の差分によって命中数が決まり、
命中した数だけダメージが2点ずつ増えていきます。

-クリティカル-

命中判定の際に出目が6ゾロだった場合、その攻撃はクリティカルとして扱われます。
クリティカルは相手の弱点に命中した事とし、受けるダメージを軽減する際の防御力が半分になります。
この時、攻撃者が弱点狙いを宣言していた場合は防御力は4分の1として扱われます。

-盾-

盾を装備していた場合、ダメージは最初に盾へと適用されます。
その場合、武器の威力から盾の装甲値を引いた値が盾の耐久値へと適用されます。
盾の耐久値が0になった場合、盾は破壊されます。
その時、超過したダメージはキャラクターへと適用されます。

-気絶と死亡-

キャラクターは耐久力が0以下になると気絶してしまいます。
この状態で放置されると三十分ごとに耐久力が1D6点ずつ減少していきます。
そして、耐久力が-(体力×2+10)まで減少すると死に至ります。

<耐久力・精神力の回復>

耐久力は一泊安静にして眠ることにより、1点回復します。
逆に激しく運動したりすると、傷が悪化し状況によっては1点のダメージを受ける可能性もあります。
これについてはGMの判断で行ってください。
次に精神力ですが、長時間の休息(9時間程度)をとることによって全回復します。

《特殊スキル》

＜習得方法＞

特殊スキルは戦闘技能（パイロット、もしくはファイター）4レベル毎に1つ習得できます。

＜使用方法＞

キャラクターは宣言することでタイミングが合っていれば、特殊スキルを使用することができます。その際の判定などは各特殊スキルの説明を参照してください。

＜精神力の消費＞

特殊スキルの使用には精神力を必要とします。
各特殊スキルには基本消費精神力が設定されており、その値の精神力を消費することになります。
また、この基本消費精神力は特殊スキルのレベルを上げることで減少させることができます。
レベルをあげるには、特殊スキル習得の際に既に習得済みの特殊スキルを再び選択することで上昇させることができます。
ばらばらの特殊スキルを習得するか、もしくは一つの特殊スキルの熟練度を上げることを選択できるわけです。
基本消費精神力を特殊スキルレベルで割った値（端数切り上げ）が消費精神力となります。

＜特殊スキル一覧＞

－データの見方－

基本消費精神力：特殊スキルを使用する際に消費する精神力の基本値です。
種別：その特殊スキルがどのような場面で使用されるものなのかを表しています。
効果範囲：その特殊スキルが効果を及ぼす事が可能な範囲です。
制限：その特殊スキルを使用する条件です。
効果：その特殊スキルの効果です。
備考：その特殊スキルに関しての説明です。

－パイロット用特殊スキル－

スタビリゼーション
基本消費精神力：4
種別：攻撃 効果範囲：自分 制限：なし
効果：次の自分の行動までの間、安定性に「+特殊スキルレベル+1」する。
備考：体勢を上手く保ち、正確な連続射撃を可能にする。

ロックオン
基本消費精神力：4
種別：攻撃 効果範囲：単体 制限：なし
効果：次の自分の行動までの間、命中判定達成値に「+特殊スキルレベル+1」する。
備考：正確な照準で対象を攻撃する。

ハイモビリティ
基本消費精神力：4
種別：回避 効果範囲：自分 制限：なし
効果：次の自分の行動までの間、回避判定達成値に「+特殊スキルレベル+1」する。
備考：機体の性能を一時的に引き出し、敵の攻撃を回避する。

チャージ
基本消費精神力：2
種別：攻撃 効果範囲：単体 制限：体当たりが可能な機体に限られる。
効果：体当たり時の相手へのダメージを「+特殊スキルレベル×2+5」、自分へのダメージを「-特殊スキルレベル-2」する。
備考：自己の被害を抑えつつ、対象へ効果的なダメージを与える。

－ファイター用特殊スキル－

コンセントレーション
基本消費精神力：4
種別：攻撃 効果範囲：単体 制限：なし
効果：次の自分の行動までの間、命中判定達成値に「+特殊スキルレベル+1」する。
備考：集中力を高め、敵の動きを見極める。

クイックムーブ
基本消費精神力：4
種別：回避 効果範囲：単体 制限：なし
効果：次の自分の行動までの間、回避判定達成値に「+特殊スキルレベル+1」する。
備考：素早い動きで敵の攻撃を回避する。

ヘビーアタック
基本消費精神力：3
種別：攻撃 効果範囲：単体 制限：自分の使用武器が近接武器に限られる。
効果：次の自分の行動までの間、威力に「+特殊スキルレベル+2」する。
備考：重たい一撃により、大ダメージを与える。

インターセプト

基本消費精神力：4

種別：回避 効果範囲：武器の射程 制限：敵からの攻撃が銃によるもので、更に自分の使用武器が銃に限られる。

効果：敵からの銃撃を迎撃する。

しかし、自分の使用武器の連射力の値までの弾数しか防ぐことはできない。

このスキルを使用した場合、防いだ弾数の分だけ装弾数が減少する。

この時も、最低発射数のルールは適応される。

備考：敵から放たれた銃弾を正確な射撃によって撃ち落とすことができる。

スラッシュ

基本消費精神力：4

種別：回避 効果範囲：近接 制限：敵からの攻撃が銃によるもので、更に自分の使用武器が格闘以外の近接武器に限られる。

効果：敵からの銃撃を迎撃する。

しかし、敵の発射数（連射力ではない）が自分の使用武器の「攻撃回数＋特殊スキルレベル」を超えていた場合、

超過分の弾丸は通常通り回避しなければならない。

備考：敵から放たれた銃弾を鋭い一撃で切り落とす事ができる。

フルスイング

基本消費精神力：2

種別：攻撃 効果範囲：周囲 制限：近接武器

効果：自分と接敵する全ての敵へと攻撃を行う。

備考：武器を振るい、周囲の敵を薙ぎ払う。

《技能》

＜パイロット＞

機体に乗って戦うだけがパイロット技能ではありません。
他にも乗り物に関する様々な判定に使用できます。

－乗り物の操縦（器用、知覚）－

あらゆる乗り物を操縦し、自分の手足のように動かすことが可能です。
ただ普通に操縦するだけならば、器用ボーナスで判定します。
しかし、攻撃を回避したり、危険物をかわさなければならないような場合、
器用ボーナスと知覚ボーナスの平均値（端数切り捨て）を使用します。

－機体整備・修理（器用）－

乗り物の整備、修理を行うことができます。
修理はちゃんとした設備があり、部品があるのであれば行うことができます。
その為にかかる時間は耐久力1点につき三十分です。
この時、パイロット技能レベル÷5の修正が加わり、耐久力が回復されます。
しかし、この技能ではOSなどのコンピューター関係は操作することはできません。
コンピューターを操作するにはハッカー技能が必要となります。

－機体知識（知性）－

乗り物の構造や製造元などに関する知識です。
GMは難易度と知識判定の差分に応じて、与える情報を判断してください。

＜ファイター＞

－武器知識（知性）－

武器や防具に関する知識です。
GMは難易度と知識判定の差分に応じて、与える情報を判断してください。

＜コマンダー＞

－戦術（知性）－

戦場を観察し、状況を把握する能力を身につけています。
これによって戦いを味方に有利な方向へと導くことができるかもしれません。
戦術は主に奇襲をかける際に効果を発揮します。
襲撃する側はリーダーの「コマンダー技能レベル+知性ボーナス」を基準値として判定します。
襲撃される側は「レベル+知覚ボーナス-2」を基準値として判定で襲撃側の達成値を上回れば、奇襲を察知することができます。
もしくは、リーダーの「コマンダー技能レベル+知性ボーナス」を基準値とした判定でも敵の奇襲を予測することができます。

襲撃する側=リーダーのコマンダー技能レベル+知性ボーナス+2D6
襲撃される側=リーダーのコマンダー技能レベル+知性ボーナス+2D6 or レベル+知覚ボーナス+2D6-2

襲撃する側の達成値>襲撃される側の達成値 : 奇襲は成功
襲撃する側の達成値≤襲撃される側の達成値 : 奇襲は失敗

－軍事知識（知性）－

世界各国の軍や、兵器に関する知識です。
GMは難易度と知識判定の差分に応じて、与える情報を判断してください。

－指揮（魅力）－

部隊を効率的に運用するための技能です。
これによって、奇襲をかけられた際に部隊が混乱した、などといった状況に対処できるようになります。
部隊に率いるための判定は「コマンダー技能レベル+魅力ボーナス」を基準値として判定を行います。
達成値がGMの提示して難易度以上であれば判定は成功です。

＜シーフ＞

－スリ（器用）－

相手の隙を狙い、財布や小物を盗み取る能力です。
スリとろうとする側は「シーフ技能レベル+器用ボーナス」、スラれる側は「レベル+知覚ボーナス」を基準値とし、
互いに判定を行います。
スリとろうとする側の達成値がスラれる側の達成値を上回れば、スリは成功です。
しかし、失敗した場合は相手にすぐに露見します。

スリとろうとする側=シーフ技能レベル+器用ボーナス+2D6
スラれる側=レベル+知覚ボーナス+2D6-2

スリとろうとする側>スラれる側 : スリは成功
スリとろうとする側≤スラれる側 : スリは失敗

－鍵開け（器用）－

扉などにかけている鍵を開ける能力です。
盗賊ギルドで売られているシーフツールを使用して、行うことができます。
また、シーフツールが無くても鍵開けを試みることはできますが、その場合は基準値に－2に修正を受けます。

－トラップ設置／解除（器用）－

屋内、屋外を問わず、様々なトラップを設置、解除することができます。
判定は「シーフ技能レベル+器用ボーナス」を基準値として行います。
設置の場合、達成値が発見する側の目標値となり、シーフ技能レベルが解除の難易度となります。
逆に解除の場合は、トラップの難易度を目標値に判定を行い、達成値が難易度以上であれば解除は成功です。

－軽業（敏捷）－

様々なアクロバットの行動を行える能力です。
高い所から猫のように身軽に着地したり、屋根から屋根へ飛び移ったりといった行為を行うことができます。
キャラクターの行為に対し、GMの判断で難易度を設定してください。

－隠密（敏捷）－

物陰などに隠れ込み、気配を消す能力です。
これには忍び足などといった能力も含まれています。
この判定には「シーフ技能レベル+敏捷ボーナス」を基準値とします。
捜索する側は「レベル+知覚ボーナス」を基準値として判定を行い、シーフ側の達成値を上回れば、発見することができます。

隠れる側＝シーフ技能レベル+敏捷ボーナス+2D6
捜索する側＝レベル+知覚ボーナス+2D6-2

隠れる側≥捜索する側 : 隠密成功
隠れる側<捜索する側 : 隠密失敗

－トラップ知識（知性）－

各種トラップに関する知識です。
GMは難易度と知識判定の差分に応じて、与える情報を判断してください。

－トラップ感知（知覚）－

付近に仕掛けられたトラップを発見することができる能力です。
発見するには、「シーフ技能レベル+知覚ボーナス」を基準値として判定を行い、達成値がトラップに設定された難易度以上であれば、トラップを発見することができます。

<スカラー>

－知識（知性）－

ありとあらゆる事に関する知識です。
この知識判定の使用に制限はありません。
GMは難易度と知識判定の差分に応じて、与える情報を判断してください。

<コック>

－調理（器用）－

様々な食材を調理し、おいしい料理へと作り替える能力です。
「コック技能レベル+器用ボーナス」は基準値として判定を行います。
調理判定は達成値が高ければ高いほど、おいしい料理を作れた事になります。
判定基準は9となっています。

－料理知識（知性）－

料理や調理方法、調理器具に関する知識です。
GMは難易度と知識判定の差分に応じて、与える情報を判断してください。

<ドクター>

－処置（器用）－

病気や怪我に適切な処置を施し、その回復を早めることができる能力です。
通常、耐久力の回復は一日に1点ですが、ドクターが処置を施すことによって、
「ドクター技能レベル÷2」点の耐久力を更に回復することができるようになります。
また、病気の治療の場合には病気に設定された治療難易度を目標値とし、
「ドクター技能レベル+器用ボーナス」を基準値として判定を行います。
達成値が治療難易度以上であれば、病状が一段階回復します。
病気に関しての詳しいルールは「病気」の項を参照してください。
応急手当はその場ですぐに耐久力の回復を行うことが可能ですが、一度行くと新しく怪我を負うまで行うことはできません。
30分の時間をかけることによって、耐久力を「ドクター技能レベル+器用ボーナス÷2」回復することができます。
対象の耐久力が0以下の場合には、自動的に1まで回復させることができます。

- 調合 (器用) -

病気や怪我などに効果を及ぼす薬を調合する能力です。
各々に設定されている調合難易度を目標値として「ドクター技能レベル+器用ボーナス」を基準値として判定を行ってください。
達成値が調合難易度以上であれば調合は成功です。

- 医学 (知性) -

医療技術に関する知識です。
また、薬草や薬などの知識としても使用できます。
GMは難易度と知識判定の差分に応じて、与える情報を判断してください。

<オペレーター>

- 通信 (知性) -

通信内容を正確に把握する能力です。
時と場合…戦場や状況によっては通信状態が極めて悪い時があります。
そんな時に正確な情報を入手するために判定を行わなければなりません。
判定は「オペレーター技能レベル+知性ボーナス」を基準値として行います。
目標値は「7+通信修正」で、通信判定の達成値がこの値以上であれば成功です。
GMは目標値と通信判定の差分に応じて、与える情報を判断してください。

<ハッカー>

- 入力 (器用) -

コンピューターを素早く正確に操作する能力です。
「ハッカー技能レベル+器用ボーナス」を基準値として判定を行います。
達成値が大きければ大きいほど、入力速度が速かったこととなります。
判定基準は9です。

- ハッキング (知性) -

軍や企業のサーバーに侵入し、データを閲覧したり消したりすることができる能力です。
「ハッカー技能レベル+知性ボーナス」を基準値として判定を行います。
難易度は民間用のコンピューターで10程度、企業用で13程度、国家用で16程度、軍事用で19程度です。
ハッキングに関するより詳しいルールは後ほどサブリメントとして公開予定です。

- コンピューター知識 (知性) -

電子機器やプログラムなど、コンピューター全般に関する知識です。
GMは難易度と知識判定の差分に応じて、与える情報を判断してください。

<ミュージシャン>

- 楽器演奏 (器用) -

楽器を演奏する技術です。
ミュージシャン技能が高レベルであればあるほど、巧みで聞く者に感銘を与える演奏ということになります。
楽器演奏は長時間公衆の眼前で演奏することによってお金を入手できる可能性があります。
その時に入手できるお金の額は「ミュージシャン技能レベル×ミュージシャン技能レベル×2D6」メタルとなっています。
これには、最低でも1時間は費やす必要があるでしょう。
GMの判断によっては、時間に応じて入手額に修正を加えてもいいでしょう。

- 音楽知識 (知性) -

曲や楽器、音楽家、音楽史など音楽全般に関する知識です。
GMは難易度と知識判定の差分に応じて、与える情報を判断してください。

《キャラクターの成長》

＜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ことができます。
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もあります。
累計経験値は今まで得た経験値の総量です。

＜技能レベルの上昇＞

キャラクター作成時と同様に経験値を消費し、技能レベルを上昇させることができます。

▼技能別消費経験値表

レベル	一般技能	戦闘技能	専門技能
1	100	200	300
2	200	300	400
3	300	400	500
4	400	500	600
5	500	600	700
6	600	700	800
7	700	800	900
8	800	900	1000
9	900	1000	1100
10	1000	1100	1200

レベル	一般技能	戦闘技能	専門技能
11	1200	1400	1600
12	1400	1700	2000
13	1600	2000	2400
14	1800	2300	2800
15	2000	2600	3200
16	2200	2900	3600
17	2400	3200	4000
18	2600	3500	4400
19	2800	3800	4800
20	3000	4100	5200

＜レベルの上昇＞

技能レベルが向上したことによって、最大レベルも変動していることでしょうか。
しっかりとキャラクターレベルも上昇させることを忘れないで下さい。

＜耐久力・精神力の上昇＞

キャラクターレベルが1向上する毎に耐久力と精神力が1D6向上します。
この時、上昇する値には下記の修正が加わります。

耐久力：体力ボーナス
精神力：知性ボーナス

Gamemaster Section

ゲームマスターセクション

《行為判定》

《判定の難易度》

何か行動をし、それに判定を行う場合、難易度というものが発生します。鍵開けやハッキングなど、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です。下記の難易度表を参照してください。

▼難易度表

難易度	目標値	説明
0	5	誰でも簡単に行える行為
1	7	素人でも五分五分の確立で成功する行為
2	9	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	12	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	15	それなりに技術を要する。初心者には難しい
5	18	熟練者であれば普通に成功できる行為。
6	22	プロで普通に成功できる行為。熟練者では厳しい
7	26	達人ならばどうにか成功できる行為。プロでは厳しい
8	30	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	35	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	40	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あり得ます。GMは状況に応じて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。

▼一般的な修正

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
まあまあ不利（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》

プレイヤーセクションにて6ゾロはクリティカルで自動成功と書きましたが、これには制限があります。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。

≪戦闘ルール≫

＜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以外のキャラにも影響を及ぼします。

▼戦闘時の状況による修正

状況	修正
全力移動中	回避に－2
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	命中、回避に－1 命中、回避に－2 命中、回避に－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、その判定は1ゾロを振らない限りは成功します。しかし、射撃武器などで攻撃する場合、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、水中適応の無いキャラクターは命中、回避に－4のペナルティを受けます。更、水中に潜っている事の出来る時間は体力基本値×5ターンとなります。更に使用装備にも制限が加わります。盾は扱ふことが出来ず、武器も片手武器のみ、そして鎧は非金属のものに限られます（例外あり）しかし、非金属であっても鎧を着ていた場合は水泳判定（敏捷による判定）に－2の修正を受けます。金属鎧は論外（例外あり）で沈みます。水泳判定の目標値は7です。

≪その他のデータ≫

<年齢による能力値の変動>

本システムでは幼かったり、歳を取りすぎていると能力値が変動します。個人差はあるでしょうが、下記の表を目安としてGMの判断で適用してください。

▼年齢別能力値変動表

年齢	修正
0～2歳	全能力値が8分の1。精神力は6分の1
3～5歳	全能力値が8分の2。精神力は6分の2
6～7歳	全能力値が8分の3。精神力は6分の3
8～9歳	全能力値が8分の4。精神力は6分の4
10～11歳	全能力値が8分の5。精神力は6分の5
12～13歳	全能力値が8分の6。精神力は通常通り
14～15歳	全能力値が8分の7。精神力は通常通り
16～50歳	能力値は通常通り。精神力は通常通り
51～55歳	知性、知覚、魅力を除く全能力値が8分の7。精神力は通常通り
56～60歳	知性、知覚、魅力を除く全能力値が8分の6。精神力は通常通り
61～70歳	知性、知覚、魅力を除く全能力値が8分の5。精神力は通常通り
71～80歳	知性、知覚、魅力を除く全能力値が8分の4。精神力は通常通り
81～90歳	知性、知覚、魅力を除く全能力値が8分の3。精神力は通常通り
91歳～歳	知性、知覚、魅力を除く全能力値が8分の2。精神力は通常通り

<言語>

私たちの世界に数多くの言語が存在するのと同じようにシエン星系でも数多くの言語が使用されています。この世界では大抵の人が自分の故郷の言語に加え、共通語を習得しています。ルール的には故郷の言語の会話は誰でも可能、知性が5以上あれば故郷の言語の読文が可能、7以上あれば共通語の会話が可能、9以上あれば共通語の読文も可能になります。言語に関する詳細は「シエン星系ガイド」をご覧ください。

<毒>

世界には数多くの毒物や化学兵器などが存在します。この世界ではバズラル暦11年に結ばれたアルファール条約で化学兵器の製造が禁止されています。今、世界にあふれている化学兵器の数は多くはアルファール条約以前、第一次魔軍戦争で製造された物がほとんどです。しかし、その後も犯罪結社などが製造し、完全に廃絶された、とは言い難い状況です。それでも、古くからある化学兵器に関しては、対処法が確立しつつあります。ここでは、基本的な物だけを掲載させていただきます。

-データの見方-

知名度：知識判定の難易度です。この値が低ければ低いほど有名な毒物ということになります。
毒性値：体力判定による毒物への抵抗の難易度です。
治療難易度：治療する場合の難易度です。
持続時間：効果を及ぼし続ける時間です。
症状：摂取した場合、どのような症状が現れるかです。
効果：毒物が及ぼす効果です。
備考：毒物に関する説明です。

-毒物-

ベノハム
知名度：7
毒性値：10 治療難易度：12
持続時間：1時間程度
症状：服用すると徐々に体が麻痺し始めます。最終的には毒の効果が消え去るまで、体が完全に麻痺してしまいます。
効果：意識ははっきりとしています。体が痺れて動かなくなります。そのため、一切の行動が取れなくなります。また、痺れている間はまともに喋ることができなくなります。
備考：麻痺する程度の毒草で、麻酔などとして使用されています。主に寒い地方に群生していることが多いようです。取引価格は500レアル程度です。

ハリユス
知名度：7
毒性値：9 治療難易度：12
持続時間：30分程度
症状：幻覚作用
効果：幻覚が見える。全ての判定に-1の修正を受ける。
備考：幻覚作用のある麻薬。
主な入手場所は温暖な気候地帯の森の中です。

ポイズリー
知名度：8
毒性値：9 治療難易度：14
持続時間：3分程度
症状：服用してから少し経つと呼吸が苦しくなり始めます。
効果：徐々に体中に毒が回り始め、だいたい3分後には死に至ります。
備考：大量に接種すれば死の危険がある木の実です。
使用するときはずりつぶして飲み物に混ぜます。
量が多く必要な為、暗殺などには向いていませんが、簡単に入手出来るため、ごくまれに使われることがあります。
主な入手場所は温暖な気候地帯の森の中です。

デーモンズナッツ
知名度：15
毒性値：12 治療難易度：15
持続時間：1日
症状：幻覚作用
効果：治療しないまま、1日がすぎるとデーモンズディジースに感染します。
備考：混沌の森で入手することができる麻薬です。
少量を接種しただけなら、幻覚作用などの症状だけですむのですが、
大量に接種し過ぎると、体が変化してモンスターと化すようです。
黒い木の実で混沌の森の木に少量だけが実っているようです。
筋力増強などの効果もあり、傭兵などが使用していることもあるそうです。
その場合は闇ルートで大変高い値段（10000レアル程度）で取引されています。

-ウイルス兵器-

NDV-R138
知名度：10
毒性値：10 治療難易度：14
持続時間：2日間
症状：少しだるさを覚え、時々目眩がする。
効果：2日間経つとNDV-R138感染症になります。
備考：第一次魔軍戦争末期に製造されたウイルス兵器です。
ミサイルの弾頭として発射され、敵の頭上で爆発、散布されます。
無色、無臭の気体で、吸い込んでも気づくことはありません。
感染した場合、多少の体調不良を感じますが、その時点でこのウイルスに感染したと気づけることはまれです。
このウイルスは体内に侵入すると徐々に体組織を破壊し始めます。
現在、アルファール条約によって禁止され、製造はされていません。
しかし、かつて製造された大量の弾頭が現在も多く残っているというのが現状です。
今、このウイルス兵器に対する抗体の開発が続けられています。
ミサイルの弾頭として散布された場合、その拡散範囲は半径6km、地上への到達時間は4時間程度。

NDV-V9
知名度：18
毒性値：12 治療難易度：17
持続時間：1日間
症状：妙な吐き気を催す。
効果：1日間経つとNDV-V9感染症になります。
備考：アルファール条約締結直前に製造されていたウイルス兵器です。
基本はNDV-R138と変わりませんが、毒性が強化されています。
潜伏期間が短縮され、対処が難しくなっています。
製造期間が短かったため、現存する弾頭は少数ですが、このウイルスに対する抗体は未だ研究中の段階です。
ミサイルの弾頭として散布された場合、その拡散範囲は半径7km、地上への到達時間は4時間程度。

<病気>

-データの見方-

知名度：知識判定の難易度です。この値が低ければ低いほど有名な病気ということになります。
治療難易度：治療する場合の難易度です。成功すると次に行う体力判定の回復難易度がドクターレベルの4分の1低下します。
治療は一回の体力判定につき一度だけ行うことができます。
進行速度：病気がどれほどの時間で悪化していくかを表しています。
抵抗難易度：進行速度に達した場合の体力判定の目標値です。失敗すると病状が1段階上昇します。
回復難易度：進行速度に達した場合に行う体力判定で、この値に達していた場合、病状が1段階減少します。
致死深度：どれほど病状が進行したら死亡するかの値です。
感染力：どれほど他者に移りやすいかです。
症状：感染した場合、どのような症状が現れるかです。
効果：病気が及ぼす効果です。
備考：病気に関する説明です。

-病気リスト-

風邪
知名度：5
治療難易度：9
進行速度：1日 抵抗難易度：7 回復難易度：10
致死深度：7
感染力：そこそこ
症状：咳、くしゃみ、発熱、頭痛、目眩、鼻水、下痢、その他
効果：深度1～2の間は体がだるく、全ての判定に-1の修正を受けます。
深度3～4では修正が-2に上昇します。
深度5～6では意識が朦朧とし、全ての判定に-5の修正を受けます。
備考：ただの風邪です。
侮ると死亡する可能性があるので注意が必要です。

デーモンズディジース
知名度：15
治療難易度：20
進行速度：1週間 抵抗難易度：12 回復難易度：16
致死深度：なし
感染力：なし
症状：体に力が満ちてくるのを感じる。
効果：深度1の病状では筋力基本値に+1の効果を得ます。
深度2の病状では筋力基本値に+3の効果を得ます。
深度3になると筋力基本値に+6の効果が見れ、少しずつ自分の自我がなくなり始めます。
深度4に達すると感染者は「デミ・ビースト」となり、完全に自我を失ってしまいます。
備考：デーモンズナッツを服用することによって感染する病気です。
初めのうちは筋力が増強される程度の効果しかありませんが、
早くて1ヶ月もすると感染者は完全にモンスターへと変化してしまいます。
そうになってしまうと元に戻す手段はなくなってしまいます。

NDV-R138感染症
知名度：10
治療難易度：16
進行速度：1日 抵抗難易度：10 回復難易度：14
致死深度：4
感染力：なし
症状：寒気、目眩、虚脱感
効果：深度1では軽い虚脱感と目眩、寒気を覚え始めます。
深度2になると意識が朦朧とし始め、全ての判定に-2の修正をうけます。寒気がひどくなり始めます。
深度3では意識を失い、植物状態に陥ります。
備考：神経破壊ウイルスによって徐々に体組織を破壊され、死に至ります。
深度3から感染者は全ての感覚を失い、何も感じないまま死に至ります。

NDV-V9感染症
知名度：18
治療難易度：19
進行速度：1日 抵抗難易度：12 回復難易度：16
致死深度：3
感染力：なし
症状：寒気、吐き気、虚脱感
効果：深度1ではひどい虚脱感と吐き気、寒気を覚え始めます。
深度2では意識を失い、植物状態に陥ります。
備考：神経破壊ウイルスによって徐々に体組織を破壊され、死に至ります。
NDV-R138の強化型の為、病状は急激に悪化していきます。
深度2から感染者は全ての感覚を失い、何も感じないまま死に至ります。

<薬草・木の実>

-データの見方-

知名度：知識判定の難易度です。この値が低ければ低いほど有名ということになります。
価格：薬草、木の実の一般的取引価格です。
備考：薬草、木の実に関する説明です。

-葉草-

メリア

知名度：7

価格：40レアル

備考：傷口につけておくと、休息をとったときの耐久力の回復に+1のボーナスがある。
どこでも簡単に採取できます。

トメント

知名度：7

価格：35レアル

備考：傷口につけておくと、休息をとったときの耐久力の回復に+1のボーナスがある。
どこでも簡単に採取できます。

マイン

知名度：8

価格：150レアル

備考：神経を和ませる効果があり、精神力を2点回復できます。
どこでも簡単に採取できます。

スピリアル

知名度：11

価格：300レアル

備考：精神の疲れを癒やす効果があり、精神力を5点回復できます。
主に涼しい地域で採取可能です。

-木の実-

エルシード

知名度：5

価格：2レアル

備考：味はそこそこですが、栄養価が高いのが特徴です。
どこでも簡単に採取できます。

タヌの実

知名度：9

価格：5レアル

備考：美味で有名な木の実。

タヌの木に実ることからこう呼ばれている。

タヌの木は温暖な気候地帯の森に少数が分布している。

<薬>

-データの見方-

知名度：知識判定の難易度です。この値が低ければ低いほど有名な薬ということになります。
価格：薬の一般的取引価格です。
備考：薬に関する説明です。

-薬リスト-

ポーシオン
知名度：7
価格：250レアル
備考：傷口につけることで耐久力を1D6+2点回復できます。

ミドルポーシオン
知名度：10
価格：600レアル
備考：傷口につけることで耐久力を2D6+4点回復できます。

ハイポーシオン
知名度：15
価格：1500レアル
備考：傷口につけることで耐久力を3D6+6点回復できます。

風邪薬
知名度：5
価格：8レアル（2週間分）
備考：服用することでその日に行う風邪の抵抗難易度が2下がる。

エリキシール
知名度：10
価格：50000レアル
備考：万病に効くと言われている薬。
調合が難しいため、大変高価である。
服用するとその日に行うあらゆる病気の抵抗難易度が5、回復難易度が2低下する。

<機体>

-データの見方-

分類：その機体が車両、航空機、シャトル、ヘリコプター、SMW、MMW、LMW、艦船のいずれに属しているのかです。

サイズ：別の機体に搭載する場合に消費される搭載数の値です。

地形適正：地形によって受ける修正（命中力、回避力）の値です。

A = 0 B = -1 C = -2 D = -3

何も書かれていない地形に関しては使用できないことを表しています。

機動性：機体の俊敏さです。

安定性：搭載されている兵装を連射する際にどれだけ反動を抑えられるかです。

索敵：機体に搭載されている索敵機器の性能です。

通信：機体に搭載されている通信機器の性能です。

CPS：カスタムパーツで改造できるポイントの総量です。

耐久力：機体の耐久力です。

装甲値：機体の防御力です。

脱出装置：機体に搭載されている脱出装置です。

武装搭載数：機体に搭載できる武装ポイントの総量です。

機体搭載数：機体に搭載できる機体サイズの総量です。

武装：機体に搭載されている武装です。

格闘：その機体が行うことができる近接攻撃です。

カスタム：機体で使用されているカスタムパーツです。

AI：機体に搭載されているAIです。

レーダー：機体に搭載されているレーダーです。

搭載カメラ：機体に搭載されているカメラです。

開発：誰が開発した機体なのかを記載しています。

開発年月：いつ頃開発された機体なのかを記載しています。

価格：機体の値段です。

乗員：数字の場合は搭乗可能な人数、配置がかかっている場合は必要な人員です。

備考：機体の説明です。

-車両-

自転車

分類：車両 サイズ：0 地形適正：地上 = A 森林 = B 砂漠 = C 寒冷地 = C

機動性：0 安定性：0 索敵：- 通信：- CPS：0

耐久力：搭乗者 装甲値：6 脱出装置：なし 武装搭載数：0 機体搭載数：0

武装：なし

格闘：なし

カスタム：なし

AI：なし レーダー：なし 搭載カメラ：なし

開発：セクル社 開発年月：ルーシエン暦40年 価格：100レアル

乗員：1（2でも可能だが、その場合は機動性と安定性に-1のペナルティ）

備考：ごく普通の二輪車。ファイター技能を使って運転できる。

クワイル

分類：車両 サイズ：1 地形適正：地上 = A 森林 = A 砂漠 = B 寒冷地 = B

機動性：+1 安定性：1 索敵：- 通信：- CPS：1

耐久力：20 装甲値：8 脱出装置：なし 武装搭載数：1 機体搭載数：0

武装：なし

格闘：なし

カスタム：なし

AI：なし レーダー：なし 搭載カメラ：なし

開発：セクル社 開発年月：バズラル暦141年 価格：1000レアル

乗員：1（2でも可能ではある）

備考：セクル社が販売している普通のバイク。

搭乗者を狙う場合は命中判定に-2の修正。

ハーボ

分類：車両 サイズ：1 地形適正：地上 = A 森林 = B 砂漠 = B 寒冷地 = B

機動性：-4 安定性：2 索敵：- 通信：- CPS：2

耐久力：24 装甲値：10 脱出装置：なし 武装搭載数：2 機体搭載数：0

武装：なし

格闘：体当たり 命中修正：-2 威力：2D6+10 部位：胴体 特殊：自分も相手の装甲値の半分のダメージを受ける。

カスタム：なし

AI：なし レーダー：なし 搭載カメラ：なし

開発：セクル社 開発年月：バズラル暦144年 価格：1400レアル

乗員：4

備考：セクル社が販売している軽自動車。

ステリル

分類：車両 サイズ：1 地形適正：地上 = A 森林 = B 砂漠 = B 寒冷地 = B

機動性：-4 安定性：2 索敵：- 通信：- CPS：2

耐久力：30 装甲値：10 脱出装置：なし 武装搭載数：2 機体搭載数：0

武装：なし

格闘：体当たり 命中修正：-2 威力：2D6+10 部位：胴体 特殊：自分も相手の装甲値の半分のダメージを受ける。

カスタム：なし

AI：なし レーダー：なし 搭載カメラ：なし

開発：セクル社 開発年月：バズラル暦143年 価格：1600レアル

乗員：5

備考：セクル社が販売している普通の自動車。

ラシエル

分類：車両 サイズ：1 地形適正：地上=A 森林=B 砂漠=B 寒冷地=B
機動性：-4 安定性：2 索敵：- 通信：- CPS：2
耐久力：35 装甲値：11 脱出装置：なし 武装搭載数：2 機体搭載数：0
武装：なし
格闘：体当たり 命中修正：-2 威力：2D6+11 部位：胴体 特殊：自分も相手の装甲値の半分のダメージを受ける。
カスタム：なし
AI：なし レーダー：なし 搭載カメラ：なし
開発：ヴァルト社 開発年月：バズラル暦144年 価格：1900レアル
乗員：5
備考：ヴァルト社が販売している大型車。

モニカ

分類：車両 サイズ：2 地形適正：地上=A 森林=B 砂漠=B 寒冷地=B
機動性：-5 安定性：2 索敵：- 通信：- CPS：2
耐久力：45 装甲値：13 脱出装置：なし 武装搭載数：3 機体搭載数：1
武装：なし
格闘：体当たり 命中修正：-2 威力：2D6+13 部位：胴体 特殊：自分も相手の装甲値の半分のダメージを受ける。
カスタム：なし
AI：なし レーダー：なし 搭載カメラ：なし
開発：セクル社 開発年月：バズラル暦143年 価格：2400レアル
乗員：2
備考：少量の貨物を搭載できる軽トラック。

ファット

分類：車両 サイズ：3 地形適正：地上=A 森林=B 砂漠=B 寒冷地=B
機動性：-6 安定性：3 索敵：- 通信：- CPS：2
耐久力：60 装甲値：15 脱出装置：なし 武装搭載数：4 機体搭載数：2
武装：なし
格闘：体当たり 命中修正：-2 威力：2D6+15 備考：自分も相手の装甲値の半分のダメージを受ける。
カスタム：なし
AI：なし レーダー：なし 搭載カメラ：なし
開発：セクル社 開発年月：バズラル暦143年 価格：3500レアル
乗員：3
備考：大量の貨物を搭載できる重トラック。

バイパー

分類：車両 サイズ：1 地形適正：地上=A 森林=B 砂漠=A 寒冷地=B
機動性：-4 安定性：2 索敵：- 通信：- CPS：2
耐久力：38 装甲値：13 脱出装置：なし 武装搭載数：2 機体搭載数：0
武装：なし
格闘：体当たり 命中修正：-2 威力：2D6+13 部位：胴体 特殊：自分も相手の装甲値の半分のダメージを受ける。
カスタム：なし
AI：なし レーダー：なし 搭載カメラ：なし
開発：グランサー社 開発年月：バズラル暦140年 価格：2000レアル
乗員：6
備考：グランサー社が販売しているジープ。

メタル

分類：車両 サイズ：2 地形適正：地上=A 森林=B 砂漠=B 寒冷地=B
機動性：-5 安定性：2 索敵：- 通信：0 CPS：2
耐久力：50 装甲値：14 脱出装置：なし 武装搭載数：1 機体搭載数：0
武装：12.7mm機関銃 WP：0.5 命中修正：0 口径：12.7mmM 射程：160m 発射数：5 連射力：20
装弾数：100 用法：- 反動修正：-3 特殊：なし カスタム：なし
4連装小型ミサイルランチャー WP：1 反動修正：-2 口径：小型M 発射数：1 連射力：4 装弾数：4
4連装小型ミサイルランチャー WP：1 反動修正：-2 口径：小型M 発射数：1 連射力：4 装弾数：4
格闘：体当たり 命中修正：-2 威力：2D6+14 部位：胴体 特殊：自分も相手の装甲値の半分のダメージを受ける。
カスタム：なし
AI：なし レーダー：なし 搭載カメラ：普通、赤外線
開発：グランサー社 開発年月：バズラル暦137年 価格：3600レアル
乗員：4 特殊：空挺作戦可能。
備考：グランサー社の開発した戦闘車両。
ミサイルランチャーを2基装備し、高い火力を持つ。
しかし、索敵能力に難がある為、歩兵部隊によるサポートが不可欠。

ガン・トレーラー

分類：車両 サイズ：4 地形適正：地上=A 森林=B 砂漠=B 寒冷地=B
機動性：-7 安定性：3 索敵：- 通信：-1 CPS：2
耐久力：75 装甲値：17 脱出装置：なし 武装搭載数：1 機体搭載数：0
武装：レーザーキャノン WP：5 命中修正：0 威力：3D10+10+知性ボーナス 口径：エネルギー 射程：20km
発射数：1 連射力：1 装弾数：- 用法：- 反動修正：0
特殊：射撃後、次の射撃まで36ターンのチャージが必要。
カスタム：なし
AI：なし レーダー：なし 搭載カメラ：普通、赤外線
開発：グランサー社 開発年月：バズラル暦140年 価格：5500レアル
乗員：運転席2名+砲座1名
備考：グランサー社が開発した防衛用の戦闘車両。
高出力のレーザーキャノンを一門とエネルギーを供給する為に専用のジェネレーターを搭載している。
対空迎撃用にムルでも配備が進んでいる。

-航空機・シャトル-

フィリッシュⅢ

分類：航空機 サイズ：22 地形適正：空中=A
機動性：-4 安定性：5 索敵：0 通信：0 CPS：3
耐久力：125 装甲値：22 脱出装置：なし 武装搭載数：8 機体搭載数：20
武装：なし
格闘：なし
カスタム：なし
AI：なし レーダー：熱源探知（半径5km） 搭載カメラ：通常、赤外線
開発：エアフォース社 開発年月：バズラル暦128年 価格：100000リアル
乗員：操縦士、オペレーター、火器管制官（武装時のみ）
備考：多くの物資を運ぶ事が可能な大型輸送機。武装も施すことが可能。
操縦は操縦士、オペレーターで行い、武装が施されている場合は火器管制官が必要となる。

サバーンⅨ

分類：航空機 サイズ：7 地形適正：空中=A
機動性：-4 安定性：3 索敵：0 通信：0 CPS：2
耐久力：90 装甲値：16 脱出装置：なし 武装搭載数：2 機体搭載数：4
武装：なし
格闘：なし
カスタム：なし
AI：なし レーダー：熱源探知（半径5km） 搭載カメラ：通常、赤外線
開発：エアフォース社 開発年月：バズラル暦137年 価格：80000リアル
乗員：操縦士、オペレーター、火器管制官（武装時のみ）
備考：航空会社で使用されている一般的な民間機。
基本的に非武装だが、武装する場合は火器管制官も搭乗する。

-ヘリコプター-

コート

分類：ヘリコプター サイズ：2 地形適正：空中=A
機動性：-2 安定性：2 索敵：+2 通信：0 CPS：2
耐久力：51 装甲値：14 脱出装置：あり 武装搭載数：2 機体搭載数：0
武装：ガトリングガン WP：1 命中修正：-1 口径：20mmM 射程：150m 発射数：10 連射力：30 装弾数：300
用法：- 反動修正：-5 特殊：なし カスタム：なし
格闘：なし
カスタム：なし
AI：なし レーダー：熱源探知（半径1km） 搭載カメラ：なし
開発：エアフォース社 開発年月：バズラル暦137年 価格：5000リアル
乗員：1
備考：一人乗りの小型哨戒ヘリ。戦闘力は低い。

ヒッター

分類：ヘリコプター サイズ：2 地形適正：空中=A
機動性：-2 安定性：2 索敵：0 通信：0 CPS：2
耐久力：58 装甲値：15 脱出装置：あり 武装搭載数：0.5 機体搭載数：0
武装：ガトリングガン WP：1 命中修正：-1 口径：20mmM 射程：150m 発射数：10 連射力：30 装弾数：300
用法：- 反動修正：-5 特殊：なし カスタム：なし
4連装小型ミサイルランチャー WP：1 反動修正：-2 口径：小型M 発射数：1 連射力：4 装弾数：4
4連装小型ミサイルランチャー WP：1 反動修正：-2 口径：小型M 発射数：1 連射力：4 装弾数：4
格闘：なし
カスタム：なし
AI：なし レーダー：熱源探知（半径1km） 搭載カメラ：通常、赤外線
開発：エアフォース社 開発年月：バズラル暦138年 価格：6000リアル
乗員：1
備考：一人乗りの小型攻撃ヘリ。
両翼にミサイルランチャーが搭載されており、高い攻撃力を持つ。

-SMW-

カルマ

分類：SMW サイズ：2 地形適正：宇宙=D 地上=A 水中=D 森林：A 砂漠：B 寒冷地：C
機動性：-2 安定性：3 索敵：0 通信：0 CPS：2
耐久力：49 装甲値：16 脱出装置：なし 武装搭載数：4 機体搭載数：0
武装：ガトリングガン WP：1 命中修正：-1 口径：20mmM 射程：150m 発射数：10 連射力：30
装弾数：300 用法：- 反動修正：-5 特殊：なし カスタム：なし
格闘：キック 命中修正：0 威力：2D8+2 部位：両脚 特殊：なし
体当たり 命中修正：-1 威力：2D6+16 部位：胴体 特殊：自分も相手の装甲値の半分のダメージを受ける。
カスタム：なし
AI：なし レーダー：熱源探知（半径200m） 搭載カメラ：通常、赤外線
開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦130年 価格：4600リアル
乗員：1
備考：格安だが性能も価格相応の小型移動兵器。ガトリングガンを標準装備している。
マニピレーターがないため、細かい作業が出来ない他、手持ち武器の装備も不可能。

カルマF

分類：SMW サイズ：2 地形適正：宇宙=D 地上=A 水中=D 森林：A 砂漠：B 寒冷地：B
機動性：-4 安定性：4 索敵：0 通信：0 CPS：2
耐久力：50 装甲値：16 脱出装置：なし 武装搭載数：0 機体搭載数：0
武装：ガトリングガン WP：1 命中修正：-1 口径：20mmM 射程：150m 発射数：10 連射力：30
装弾数：300 用法：- 反動修正：-5 特殊：なし カスタム：なし
100mmライフル砲 WP：3 命中修正：+1 口径：100mmRC 射程：500m 発射数：1 連射力：2
装弾数：20 用法：- 反動修正：-7 特殊：なし カスタム：なし
100mmライフル砲 WP：3 命中修正：+1 口径：100mmRC 射程：500m 発射数：1 連射力：2
装弾数：20 用法：- 反動修正：-7 特殊：なし カスタム：なし
格闘：体当たり 命中修正：-1 威力：2D6+16 部位：胴体 特殊：自分も相手の装甲値の半分のダメージを受ける。
カスタム：なし
AI：なし レーダー：熱源探知（半径200m） 搭載カメラ：通常、赤外線
開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦134年 価格：9000リアル
乗員：1
備考：カルマの脚部を四脚に変更し、大口径のライフル砲を搭載した遠距離砲撃型。
安定性を増したことにより、連続発射が可能となっている。

カルマII

分類：SMW サイズ：2 地形適正：宇宙=D 地上=A 水中=D 森林：A 砂漠：B 寒冷地：C
機動性：-2 安定性：3 索敵：0 通信：0 CPS：2
耐久力：55 装甲値：17 脱出装置：なし 武装搭載数：4、アーム×2 機体搭載数：0
武装：ガトリングガン WP：1 命中修正：-1 口径：20mmM 射程：150m 発射数：10 連射力：30
装弾数：300 用法：- 反動修正：-5 特殊：なし カスタム：なし
格闘：パンチ 命中修正：+1 威力：2D6+2 部位：両腕 特殊：なし
キック 命中修正：0 威力：2D8+2 部位：両脚 特殊：なし
体当たり 命中修正：-1 威力：2D6+17 部位：胴体 特殊：自分も相手の装甲値分のダメージを受ける。
カスタム：なし
AI：なし レーダー：熱源探知（半径200m） 搭載カメラ：通常、赤外線
開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦136年 価格：5100リアル
乗員：1
備考：カルマにアームを追加し、武装の携帯を可能とした改良型。
若干ではあるものの装甲の強化なども行われており、戦闘力の向上が図られている。

カルマII F

分類：SMW サイズ：2 地形適正：宇宙=D 地上=A 水中=D 森林：A 砂漠：B 寒冷地：B
機動性：-4 安定性：4 索敵：0 通信：0 CPS：2
耐久力：57 装甲値：17 脱出装置：なし 武装搭載数：0、アーム×2 機体搭載数：0
武装：ガトリングガン WP：1 命中修正：-1 口径：20mmM 射程：150m 発射数：10 連射力：30
装弾数：300 用法：- 反動修正：-5 特殊：なし カスタム：なし
100mmライフル砲 WP：3 命中修正：+1 口径：100mmRC 射程：500m 発射数：1 連射力：2
装弾数：20 用法：- 反動修正：-7 特殊：なし カスタム：なし
100mmライフル砲 WP：3 命中修正：+1 口径：100mmRC 射程：500m 発射数：1 連射力：2
装弾数：20 用法：- 反動修正：-7 特殊：なし カスタム：なし
格闘：パンチ 命中修正：+1 威力：2D6+2 部位：両腕 特殊：なし
キック 命中修正：0 威力：2D8+2 部位：両脚 特殊：なし
体当たり 命中修正：-1 威力：2D6+17 部位：胴体 特殊：自分も相手の装甲値分のダメージを受ける。
カスタム：なし
AI：なし レーダー：熱源探知（半径200m） 搭載カメラ：通常、赤外線
開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦140年 価格：9500リアル
乗員：1
備考：カルマIIの脚部を四脚に変更し、大口径のライフル砲を搭載した遠距離砲撃型。
カルマFに比べてアームが追加されている事から、より多くの武装を携行する事が可能。

カルマIII

分類：SMW サイズ：2 地形適正：宇宙=C 地上=A 水中=D 森林：A 砂漠：B 寒冷地：C
機動性：-1 安定性：3 索敵：0 通信：0 CPS：2
耐久力：65 装甲値：19 脱出装置：あり 武装搭載数：4、アーム×2 機体搭載数：0
武装：ガトリングガン WP：1 命中修正：-1 口径：20mmM 射程：150m 発射数：10 連射力：30
装弾数：300 用法：- 反動修正：-5 特殊：なし カスタム：なし
格闘：パンチ 命中修正：+1 威力：2D6+2 部位：両腕 特殊：なし
キック 命中修正：0 威力：2D8+2 部位：両脚 特殊：なし
体当たり 命中修正：-1 威力：2D6+19 部位：胴体 特殊：自分も相手の装甲値分のダメージを受ける。
カスタム：なし
AI：なし レーダー：熱源探知（半径200m） 搭載カメラ：通常、赤外線、暗視
開発：アームズ社 開発年月：バズラル暦142年 価格：6300リアル
乗員：1
備考：カルマを再設計し、高性能化を図った機体。
機動性の向上や装甲の強化が施されており、戦闘力は格段に向上している。

- MMW -

オルディールL

分類: MMW サイズ: 4 地形適正: 宇宙=D 地上=A 水中=D 森林: B 砂漠: C 寒冷地: C
機動性: -2 安定性: 4 索敵: 0 通信: 0 CPS: 3
耐久力: 85 装甲値: 21 脱出装置: あり 武装搭載数: 6、アーム×2 機体搭載数: 0
武装: 20mm機関砲 WP: 1 命中修正: -1 口径: 20mmM 射程: 150m 発射数: 5 連射力: 20 装弾数: 100
用法: - 反動修正: -3 特殊: なし カスタム: なし
格闘: パンチ 命中修正: +1 威力: 2D6+4 部位: 両腕 特殊: なし
キック 命中修正: 0 威力: 2D8+4 部位: 両脚 特殊: なし
体当たり 命中修正: -1 威力: 2D6+2 部位: 胴体 特殊: 自分も相手の装甲値分のダメージを受ける。
カスタム: なし
AI: なし レーダー: 熱源探知(半径200m) 搭載カメラ: 通常、赤外線、暗視
開発: アームズ社 開発年月: バズラル暦141年 価格: 7500レアル
乗員: 1
備考: 戦力の増強を迫られたムルが依頼する形で開発された中型MW。
アームズ社初の中型MWであり、試験機要素の強い機体である。
L型は地上用に開発されたもので、バリエーションとして空間戦闘用のS型が存在する。

オルディールS

分類: MMW サイズ: 4 地形適正: 宇宙=B 地上=A 水中=D 森林: B 砂漠: C 寒冷地: C
機動性: -1 安定性: 4 索敵: 0 通信: 0 CPS: 3
耐久力: 85 装甲値: 20 脱出装置: あり 武装搭載数: 4、アーム×2 機体搭載数: 0
武装: 20mm機関砲 WP: 1 命中修正: -1 口径: 20mmM 射程: 150m 発射数: 5 連射力: 20 装弾数: 100
用法: - 反動修正: -3 特殊: なし カスタム: なし
格闘: パンチ 命中修正: +1 威力: 2D6+4 部位: 両腕 特殊: なし
キック 命中修正: 0 威力: 2D8+4 部位: 両脚 特殊: なし
体当たり 命中修正: -1 威力: 2D6+2 部位: 胴体 特殊: 自分も相手の装甲値分のダメージを受ける。
カスタム: なし
AI: なし レーダー: 熱源探知(半径200m) 搭載カメラ: 通常、赤外線、暗視
開発: アームズ社 開発年月: バズラル暦141年 価格: 7500レアル
乗員: 1
備考: アームズ社の開発した中型MW「オルディール」シリーズのバリエーションの一つ。
空間戦闘用に開発された機体で地上用のL型に比べ、積載量、及び装甲面で劣っている。
しかし、多彩な環境に対応出来る汎用性が評価され、アームズ社の中型MW開発に大きく影響を与える事となる。

オルディールII

分類: MMW サイズ: 4 地形適正: 宇宙=A 地上=A 水中=D 森林: B 砂漠: C 寒冷地: C
機動性: -1 安定性: 4 索敵: 0 通信: 0 CPS: 3
耐久力: 100 装甲値: 22 脱出装置: あり 武装搭載数: 5、アーム×2 機体搭載数: 0
武装: 30mm機関砲 WP: 1 命中修正: -1 口径: 30mmM 射程: 150m 発射数: 5 連射力: 20 装弾数: 100
用法: - 反動修正: -3 特殊: なし カスタム: なし
格闘: パンチ 命中修正: +1 威力: 2D6+4 部位: 両腕 特殊: なし
キック 命中修正: 0 威力: 2D8+4 部位: 両脚 特殊: なし
体当たり 命中修正: -1 威力: 2D6+2 部位: 胴体 特殊: 自分も相手の装甲値分のダメージを受ける。
カスタム: なし
AI: なし レーダー: 熱源探知(半径200m) 搭載カメラ: 通常、赤外線、暗視
開発: アームズ社 開発年月: バズラル暦143年 価格: 8800レアル
乗員: 1
備考: アームズ社の開発した中型MW「オルディール」の後継機。
L型、S型から取得されたデータを基に再設計し、高い汎用性を得るに至った傑作機。
性能面でやや不足している面はあるものの、コストパフォーマンスに優れ、
他社の主力機と比較しても十分な競争力が期待できる。

- 艦船 -

アームズTS-140

分類: 艦船 サイズ: 27 地形適正: 宇宙=A
機動性: -5 安定性: 6 索敵: 0 通信: 0 CPS: 2
耐久力: 170 装甲値: 23 脱出装置: なし 武装搭載数: 4 機体搭載数: 24
武装: アームズLC-139 WP: 10 命中修正: -2 口径: エネルギー 射程: 8km
格闘: なし
カスタム: なし
AI: なし レーダー: 熱源探知(半径5km) 搭載カメラ: 通常、赤外線、暗視
開発: アームズ社 開発年月: バズラル暦140年 価格: 120000レアル
乗員: 艦長、操舵士、オペレーター、火器管制官
備考: アームズ社が開発した大型輸送艦。
6機の中型MWを輸送する事が出来、MW母艦としても十分に機能出来るだけの設備が整っている。

<機体用装備>

ーデータの見方ー

WP：武器を装備する際に消費する武装ポイントです。手持ちの場合は0として扱います。
命中修正：命中力への修正です。括弧内の数値は両手で使用する武器を片手で使用した場合の修正値です。
反動修正：発射数よりも多く射撃する時に命中力に加わる修正です。この値は筋力ボーナスによって軽減させることができます。括弧内の数値は両手で使用する武器を片手で使用した場合の修正値です。
射程：射撃武器の有効射程です。
口径：武器に装填する弾薬の大きさです。
威力：攻撃が命中した際に与えるダメージ量です。
発射数：武器の最低でも射撃する弾の数です。
連射力：武器が最大で連射できる弾の数です。発射数の数値単位で連射することになります。
装弾数：武器に装填することの出来る弾薬の総量です。
最大攻撃数：敏捷ボーナスによる連続攻撃の最大値です。
効果範囲：その武器が効果を及ぼす範囲です。
用法：武器を固定、もしくは片手か両手どちらで使用するのかを記載しています。
開発：誰が開発した武器なのかを記載しています。
開発年月：いつ頃開発された武器なのかを記載しています。
価格：武器の値段です。
材質：武器の素材を表しています。
特殊：何か特別な機能や修正などがある場合、記述されます。
カスタムパーツ：武器に装着されているオプション装備を記述しています。
CPS使用量：カスタムパーツを装備する際に消費されるCPSの量です。
備考：武器に関しての説明です。

ー固定兵装ー

・12.7mm機関銃

WP：0.5 命中修正：0 反動修正：-3 射程：160m 口径：12.7mmM 発射数：5 連射力：20 装弾数：100
用法：- 開発：アームズ社 開発年月：- 価格：800レアル
備考：最もポピュラーな固定機銃。
機体だけでなく施設などにも配備されている事がある。

・15mm機関砲

WP：0.5 命中修正：0 反動修正：-3 射程：160m 口径：15mmM 発射数：5 連射力：20 装弾数：100
用法：- 開発：アームズ社 開発年月：- 価格：900レアル
備考：比較的小口径の固定機銃。

・20mm機関砲

WP：1 命中修正：-1 反動修正：-3 射程：150m 口径：20mmM 発射数：5 連射力：20 装弾数：100
用法：- 開発：アームズ社 開発年月：- 価格：950レアル
備考：一般的な固定機銃。

・30mm機関砲

WP：1 命中修正：-1 反動修正：-3 射程：150m 口径：30mmM 発射数：5 連射力：20 装弾数：100
用法：- 開発：アームズ社 開発年月：- 価格：1000レアル
備考：一般的な固定機銃。

・40mm機関砲

WP：1 命中修正：-2 反動修正：-4 射程：140m 口径：40mmM 発射数：5 連射力：20 装弾数：100
用法：- 開発：アームズ社 開発年月：- 価格：1050レアル
備考：比較的大口径の固定機銃。

・50mm機関砲

WP：1 命中修正：-2 反動修正：-4 射程：140m 口径：50mmM 発射数：5 連射力：20 装弾数：100
用法：- 開発：アームズ社 開発年月：- 価格：1100レアル
備考：比較的大口径の固定機銃。

・60mm機関砲

WP：2 命中修正：-3 反動修正：-5 射程：140m 口径：60mmM 発射数：5 連射力：20 装弾数：100
用法：- 開発：アームズ社 開発年月：- 価格：1200レアル
備考：大口径の固定機銃。高い火力を持つ。

・15mmガトリングガン

WP：0.5 命中修正：-1 反動修正：-5 射程：160m 口径：15mmM 発射数：10 連射力：30 装弾数：300
用法：- 開発：アームズ社 開発年月：- 価格：1100レアル
備考：集弾性は低いが強力な威力を持つ。
しかし、反動が大きいのが欠点。

・20mmガトリングガン

WP：1 命中修正：-1 反動修正：-5 射程：100m 口径：20mmM 発射数：10 連射力：30 装弾数：300
用法：- 開発：アームズ社 開発年月：- 価格：1200レアル
備考：集弾性は低いが強力な威力を持つ。
しかし、反動が大きいのが欠点。

・80mmライフル砲

WP：3 命中修正：+1 反動修正：-6 射程：300m 口径：80mmRC 発射数：1 連射力：3 装弾数：30
用法：- 開発：アームズ社 開発年月：- 価格：1400レアル
備考：高い命中力を誇る火炮。
長距離からでも正確な射撃を可能とする。

・90mmライフル砲

WP：3 命中修正：+1 反動修正：-6 射程：360m 口径：90mmRC 発射数：1 連射力：3 装弾数：30
用法：- 開発：アームズ社 開発年月：- 価格：1700レアル
備考：高い命中力を誇る火炮。
長距離からでも正確な射撃を可能とする。

・100mmライフル砲

WP: 3 命中修正: +1 反動修正: -7 射程: 500m 口径: 100mmRC 発射数: 1 連射力: 2 装弾数: 20
用法: - 開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 2100レアル
備考: 高い命中力を誇る火砲。
長距離からでも正確な射撃を可能とする。

・4連装小型ミサイルランチャー

WP: 1 反動修正: -2 口径: 小型M 発射数: 1 連射力: 4 装弾数: 4
用法: - 開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 1500レアル
備考: 威力、射程などで大型のものに劣るが、数多くの弾頭を一度に発射する事が可能。

・2連装中型ミサイルランチャー

WP: 1 反動修正: -3 口径: 中型M 発射数: 1 連射力: 2 装弾数: 2
用法: - 開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 1700レアル
備考: 小型と大型の中間的な性能を持つ。

・大型ミサイルランチャー

WP: 1 反動修正: -4 口径: 大型M 発射数: 1 連射力: 1 装弾数: 1
用法: - 開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 2000レアル
備考: 連射はできないが、小型のものとは比較にならないほどの火力を持つ。

-携帯武装-

携帯武器のWPは手に保持せず、ウェポンラックに携帯しようとした場合に必要なWPとなります。

・80mmライフルガン

WP: 2 命中修正: +1 (-1) 反動修正: -4 (-6) 射程: 300m 口径: 80mmRC 発射数: 1 連射力: 3
装弾数: 6 用法: 2H 開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 1200レアル
備考: 高い命中力を誇る火砲。
長距離からでも正確な射撃を可能とする。
この武器は80mmライフル砲を携帯用に改良したものである。

・90mmライフルガン

WP: 2 命中修正: +1 (-1) 反動修正: -4 (-6) 射程: 360m 口径: 90mmRC 発射数: 1 連射力: 3
装弾数: 6 用法: 2H 開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 1500レアル
備考: 高い命中力を誇る火砲。
長距離からでも正確な射撃を可能とする。
この武器は90mmライフル砲を携帯用に改良したものである。

・100mmライフルガン

WP: 2 命中修正: +1 (-1) 反動修正: -5 (-7) 射程: 500m 口径: 100mmRC 発射数: 1 連射力: 2
装弾数: 4 用法: 2H 開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 1900レアル
備考: 高い命中力を誇る火砲。
長距離からでも正確な射撃を可能とする。
この武器は100mmライフル砲を携帯用に改良したものである。

・30mmマシンガン

WP: 1 命中修正: 0 (-1) 反動修正: -3/-4 (-4/-5) 射程: 140m 口径: 30mmM 発射数: 1/3
連射力: 5/15 装弾数: 60 用法: 2H 開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 900レアル
特殊: 単発、連射を切り替えることが可能。
備考: 安定した性能を誇る携帯用機関銃。
しかし、性能は平凡。

・40mmマシンガン

WP: 1 命中修正: 0 (-1) 反動修正: -3/-4 (-4/-5) 射程: 140m 口径: 40mmM 発射数: 1/3
連射力: 5/15 装弾数: 55 用法: 2H 開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 950レアル
特殊: 単発、連射を切り替えることが可能。
備考: 安定した性能を誇る携帯用機関銃。
しかし、性能は平凡。

・50mmマシンガン

WP: 1 命中修正: -1 (-2) 反動修正: -4/-5 (-5/-6) 射程: 150m 口径: 50mmM 発射数: 1/3
連射力: 5/15 装弾数: 50 用法: 2H 開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 1100レアル
特殊: 単発、連射を切り替えることが可能。
備考: 安定した性能を誇る携帯用機関銃。
しかし、性能は平凡。

・60mmマシンガン

WP: 1 命中修正: -1 (-2) 反動修正: -4/-5 (-5/-6) 射程: 150m 口径: 60mmM 発射数: 1/3
連射力: 5/15 装弾数: 45 用法: 2H 開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 1200レアル
特殊: 単発、連射を切り替えることが可能。
備考: 安定した性能を誇る携帯用機関銃。
しかし、性能は平凡。

・20mmガトリングガン

WP: 1 命中修正: -1 (-2) 反動修正: -4 (-5) 射程: 100m 口径: 20mmM 発射数: 10 連射力: 30
装弾数: 100 用法: 2H 開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 1600レアル
備考: 集弾性は低いが強力な威力を持つ。
しかし、反動が大きいのが欠点。

・ダガー

WP: 0.5 命中修正: +1 威力: 2D6+8+サイズ 攻撃数: 4 用法: 1H
開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 800レアル 材質: ライティア
備考: MW用に開発された近接武器。

・ブレード

WP: 1 命中修正: 0 威力: 2D8+10+サイズ 攻撃数: 3 用法: 1H
開発: アームズ社 開発年月: - 価格: 1000レアル 材質: ライティア
備考: MW用に開発された近接武器。

・大型ブレード

WP：2 命中修正：-1 (-3) 威力：2D10+12+サイズ 攻撃数：2 用法：2H
開発：アームズ社 開発年月：- 価格：1400レアル 材質：ライティア
備考：MW用に開発された近接武器。

・シールド

WP：1 回避修正：0 耐久値：30 装甲値：10 用法：1H
開発：アームズ社 開発年月：- 価格：450レアル 材質：ティール
特殊：固定武装としても使用可能。
備考：機体を攻撃から守る為の装甲版。

- 弾薬 -

・12.7mm通常弾 (20発)

威力：15+知性ボーナス 口径：12.7mmM 価格：100レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・12.7mm炸裂弾 (20発)

威力：19+知性ボーナス 口径：12.7mmM 価格：300レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・15mm通常弾 (20発)

威力：16+知性ボーナス 口径：15mmM 価格：110レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・15mm炸裂弾 (20発)

威力：21+知性ボーナス 口径：15mmM 価格：330レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・20mm通常弾 (20発)

威力：17+知性ボーナス 口径：20mmM 価格：120レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・20mm炸裂弾 (20発)

威力：22+知性ボーナス 口径：20mmM 価格：360レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・30mm通常弾 (20発)

威力：18+知性ボーナス 口径：30mmM 価格：130レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・30mm炸裂弾 (20発)

威力：23+知性ボーナス 口径：30mmM 価格：390レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・40mm通常弾 (20発)

威力：19+知性ボーナス 口径：40mmM 価格：140レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・40mm炸裂弾 (20発)

威力：24+知性ボーナス 口径：40mmM 価格：420レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・50mm通常弾 (20発)

威力：20+知性ボーナス 口径：50mmM 価格：150レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・50mm炸裂弾 (20発)

威力：25+知性ボーナス 口径：50mmM 価格：450レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・60mm通常弾 (20発)

威力：21+知性ボーナス 口径：60mmM 価格：160レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・60mm炸裂弾 (20発)

威力：26+知性ボーナス 口径：60mmM 価格：480レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・80mmライフル弾 (10発)

威力：32+知性ボーナス 口径：80mmRC 価格：150レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・80mm多弾頭ライフル弾 (10発)

威力：32+知性ボーナス 口径：80mmRC 価格：450レアル 開発：アームズ社 開発年月：-
特殊：消費弾数は1だが、発射数は5として扱う。対象が飛行状態による命中修正を受けない。

・90mmライフル弾 (10発)

威力：34+知性ボーナス 口径：90mmRC 価格：170レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・90mm多弾頭ライフル弾 (10発)

威力：34+知性ボーナス 口径：90mmRC 価格：510レアル 開発：アームズ社 開発年月：-
特殊：消費弾数は1だが、発射数は5として扱う。対象が飛行状態による命中修正を受けない。

・100mmライフル弾 (10発)

威力：36+知性ボーナス 口径：100mmRC 価格：190レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

・100mm多弾頭ライフル弾 (10発)

威力：36+知性ボーナス 口径：100mmRC 価格：570レアル 開発：アームズ社 開発年月：-
特殊：消費弾数は1だが、発射数は5として扱う。対象が飛行状態による命中修正を受けない。

・小型ミサイル「A-SM」

命中修正：0 威力：5D6+15+知性ボーナス 口径：小型M 射程：500m
価格：80レアル 開発：アームズ社 開発年月：-
特殊：この武器は視界不良による命中修正を受けない。対象が飛行状態による命中修正を受けない。

・小型ミサイル「A-SM-M」

命中修正：0 威力：5D6+15+知性ボーナス 口径：小型M 射程：400m
価格：400レアル 開発：アームズ社 開発年月：-
特殊：消費弾数は1だが、発射数は3として扱う。
この武器は視界不良による命中修正を受けない。
対象が飛行状態による命中修正を受けない。

・中型ミサイル「A-MM」

命中修正：+1 威力：5D6+20+知性ボーナス 口径：中型M 射程：1250m

価格：150レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

特殊：この武器は視界不良による命中修正を受けない。対象が飛行状態による命中修正を受けない。

・中型ミサイル「A-MM-M」

命中修正：+1 威力：5D6+20+知性ボーナス 口径：中型M 射程：1150m

価格：750レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

特殊：消費弾数は1だが、発射数は4として扱う。

この武器は視界不良による命中修正を受けない。

対象が飛行状態による命中修正を受けない。

・大型ミサイル「A-LM」

命中修正：+2 威力：5D6+30+知性ボーナス 口径：大型M 射程：2000m

価格：300レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

特殊：この武器は視界不良による命中修正を受けない。対象が飛行状態による命中修正を受けない。

・大型ミサイル「A-LM-M」

命中修正：+2 威力：5D6+30+知性ボーナス 口径：大型M 射程：2000m

価格：1500レアル 開発：アームズ社 開発年月：-

特殊：消費弾数は1だが、発射数は5として扱う。

この武器は視界不良による命中修正を受けない。

対象が飛行状態による命中修正を受けない。

－機体用カスタムパーツ－

・赤外線カメラ

CPS使用量：0.1 価格：2500レアル 備考：搭載カメラに赤外線カメラを追加する。

・暗視カメラ

CPS使用量：0.1 価格：1100レアル 備考：搭載カメラに暗視カメラを追加する。

・生体カメラ

CPS使用量：0.1 価格：4000レアル 備考：搭載カメラに生体カメラを追加する。

・通信設備の追加

CPS使用量：0.5 価格：1500レアル 備考：通信性能を-から0にする。

・通信設備の強化

CPS使用量：0.5 価格：1000レアル 備考：通信性能を+1する。このカスタムは一度しか行えない。

・機動性向上

CPS使用量：0.5 価格：2000レアル 備考：機動性を+1する。このカスタムは一度しか行えない。

・安定性強化

CPS使用量：0.5 価格：2000レアル 備考：安定性を+1する。このカスタムは一度しか行えない。

・FCS強化

CPS使用量：0.5 価格：2000レアル 備考：命中力を+1する。このカスタムは一度しか行えない。

《エネミーデータ》

＜エネミーデータの分類＞

－動物－

現実世界に実在する動物は全てシエン星系にはいるものと考えて下さい。
多少大きさがおかしな生物もいたりしますが…。

－竜族－

多種の種族を持つ生き物。
基本的に人間以上の知性を持つ者が多い。
人類に対する反応は種族や生息地によるようです。

－アンデット－

ゾンビやスケルトンといった負の生命力で動く者達です。
自然に発生した者や魔術師に作り出された者などがいます。
彼らの反応はばらばらです。

－魔物－

魔軍を構成する怪物達です。
強靱な肉体を持つ者や、高い知性を持つ者など種類は豊富です。
人類と魔軍は長い間に渡り、戦いを続けています。
そのため、反応は全て敵対的ということになります。

－魔法生物－

魔術師が生み出した人工生命体です。
ホムンクルスといった人間に近い外見を持つ者や、ゴーレムなどがこれに含まれます。
反応は製作者によるところが大きいです。

－人間－

私たち人類です。
それ以上でもそれ以下でもありません。

－機械－

ガードメカなどといった機械兵器です。
この世界には多種多様な機械が存在しています。

－その他－

今までの分類に含まれない生物です。
デーモンステイジスなどで姿を変えられた人間などがこれに含まれます。

<エネミーデータ一覧>

- データの見方 -

レベル：エネミーのレベルです。
敏捷：敏捷の基本値です。
知性：知性の基本値です。
知覚：知覚の基本値です。
体力：体力の基本値です。
耐久力：耐久力です。
精神力：精神力です。
攻撃手段：どのような攻撃を行えるかです。
武装：装備している武器です。
回避力：回避力の達成値（基本値）です。
防御力：防御力です。
防具：装備している防具です。
特殊スキル：習得している特殊スキルです。
特殊能力：備わっている特別な能力です。
言語：使用する言語です。
備考：エネミーに関する説明です。

- 動物 -

カラス
レベル：0
敏捷：12 知性：12 知覚：12 体力：1
耐久力：12 精神力：19 魔力：0
攻撃手段：突っつき 命中力：8（1） 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：5 威力：1 D 6
回避力：9（2） 防御力：0
特殊スキル：なし
特殊能力：飛行
言語：なし
備考：カラス科カラス属の鳥の総称。
全身黒色で大型の種類が多い。
雑食性で腐肉、魚、ネズミ、穀物などを食べる。

ネズミ
レベル：0
敏捷：10 知性：4 知覚：12 体力：2
耐久力：14 精神力：2 魔力：0
攻撃手段：噛み付き 命中力：8（1） 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：4 威力：1 / 2 D 6
回避力：9（2） 防御力：0
特殊スキル：なし
特殊能力：暗視
言語：なし
備考：齧歯目ネズミ科および近縁の科の哺乳類の総称。
進化した小型の哺乳類で、種類も個体数も多い。
体長は3.5～4.8.5cmまでさまざま。
上下顎一対ずつの門歯は丈夫で、一生伸び続ける。
前面がエナメル質、後側が柔らかい象牙質のため、後側が早くすり減って先はのみ状に鋭くとがる。
妊娠期間14～21日、出産当日にも受胎可能で、条件がよければほとんど周年にわたって1腹5～10子を産み、いわゆるねずみ算式に増える。主に夜行性。

ジャイアントラット
レベル：1
敏捷：7 知性：4 知覚：12 体力：4
耐久力：27 精神力：6 魔力：0
攻撃手段：噛み付き 命中力：10（3） 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：3 威力：1 D 6 + 3
回避力：9（2） 防御力：2
特殊スキル：なし
特殊能力：暗視
言語：なし
備考：どでかいネズミです。
でかいもので体長1mぐらいになるそうです。
その他の特徴は通常のラットと同等です。

コウモリ
レベル：0
敏捷：8 知性：7 知覚：1 体力：1
耐久力：12 精神力：1 魔力：0
攻撃手段：噛み付き 命中力：8（1） 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：4 威力：1 / 2 D 6
回避力：9（2） 防御力：0
特殊スキル：なし
特殊能力：飛行
言語：なし
備考：翼手目の総称。
哺乳類中唯一の飛行動物。
昼は洞穴、樹洞などに頭を下にして後足でぶら下がって休息する。
普通1腹1～2子。
寒い地方では冬眠する。

ジャイアントバット

レベル：1
敏捷：6 知性：6 知覚：1 体力：3
耐久力：18 精神力：4 魔力：0
攻撃手段：噛み付き 命中力：10 (3) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：3 威力：1D6+3
回避力：9 (2) 防御力：1
特殊スキル：なし
特殊能力：飛行
言語：なし
備考：どでかいコウモリです。
でかいもので体長1mぐらいになるそうです。
その他の特徴は通常のコウモリと同等です。

ウルフ

レベル：2
敏捷：12 知性：6 知覚：12 体力：4
耐久力：29 精神力：9 魔力：0
攻撃手段：噛み付き 命中力：12 (5) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：5 威力：1D6+4
回避力：12 (5) 防御力：2
特殊スキル：なし
特殊能力：暗視
嗅覚が鋭い
言語：なし
備考：食肉目イヌ科の哺乳類。
体長1～1.5m。
体形はイヌに似るが、吻は長く、耳は小さくて直立、尾はたれる。
体色は灰褐色のものが多い。
家族ないし単独で行動するが、冬季は群生。
鳥獣を捕食し、牛、馬など大型の家畜を襲うこともある。
イヌとも交配可能。

ジャイアントウルフ

レベル：4
敏捷：12 知性：6 知覚：12 体力：6
耐久力：47 精神力：14 魔力：0
攻撃手段：噛み付き 命中力：14 (7) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：5 威力：1D6+6
回避力：13 (6) 防御力：4
特殊スキル：ヘビーアタック レベル：1 技能：ファイター
特殊能力：暗視
嗅覚が鋭い
言語：なし
備考：どでかい狼です。
でかいもので体長2mぐらいあるそうです。
その他の特徴は通常のウルフと同等です。

ベア

レベル：5
敏捷：10 知性：8 知覚：12 体力：10
耐久力：63 精神力：30 魔力：0
攻撃手段：噛み付き 命中力：14 (7) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：4 威力：1D6+8
爪 命中力：13 (6) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：4 威力：1D8+6
爪 命中力：13 (6) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：4 威力：1D8+6
回避力：13 (6) 防御力：5
特殊スキル：ヘビーアタック レベル：1 技能：ファイター
特殊能力：嗅覚が鋭い
言語：なし
備考：食肉目クマ科の哺乳類の総称。
尾は短く、毛は一般に長くて密生。
四肢は太く頑丈。
吻は突出する。
木登りや泳ぎがうまく、雑食性。
ときに人畜を襲うことがある。
寒い地方では冬眠し、この間に普通2子を産む。

ワニ

レベル：6
敏捷：6 知性：8 知覚：12 体力：12
耐久力：72 精神力：37 魔力：0
攻撃手段：噛み付き 命中力：15 (8) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：3 威力：1D6+10
回避力：13 (6) 防御力：6
特殊スキル：ヘビーアタック レベル：1 技能：ファイター
特殊能力：水中適応
言語：なし
備考：爬虫綱ワニ目の総称。
熱帯、亜熱帯の淡水および入江付近に分布する。
体はかたい鱗板で覆われ、大きな頭部には顎が発達して、槽生の大きな鋭い歯が並ぶ。
外鼻孔は吻端に開き、鼻孔、眼、耳のみが水面上に出るよう、水中生活への適応がみられる。
外鼻孔は弁を備え水中では閉じられる。
眼には瞬膜がある。
総排出腔は体軸に平行、陰茎は1本で膀胱を欠く。
心臓はほぼ完全な2心房2心室、肺も他の爬虫類に比べ進化している。
卵生。

- 竜族 -

ブチドラゴン

レベル：3

敏捷：6 知性：6 知覚：8 体力：8

耐久力：45 精神力：18 魔力：0

攻撃手段：噛み付き 命中率：12 (5) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：3 威力：1D6+4

爪 命中率：11 (4) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：3 威力：1D8+2

爪 命中率：11 (4) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：3 威力：1D8+2

ファイアーブレス 命中率：12 (5) 射程：2m 威力：3D6+1

回避力：11 (4) 防御力：6

特殊スキル：なし

特殊能力：飛行

炎耐性

言語：竜族語

備考：竜族中最も体長の小さいドラゴン。

幼竜で30cm、成長しても大きいもので2m程度です。

体色は主に赤系。

体は小さくてもブレスを吐くことができます。

ルードドラゴン

レベル：5

敏捷：4 知性：13 知覚：17 体力：27

耐久力：121 精神力：40 魔力：40

攻撃手段：噛み付き 命中率：14 (7) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：3 威力：2D6+8

爪 命中率：13 (6) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：3 威力：1D8+6

爪 命中率：13 (6) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：3 威力：1D8+6

尻尾 命中率：12 (5) 基本攻撃回数：1 最大攻撃回数：2 威力：2D6+4

ファイアーブレス 命中率：14 (7) 射程：8m 威力：3D6+3

回避力：11 (4) 防御力：10

特殊スキル：ヘビーアタック レベル：1 技能：ファイター

特殊能力：飛行

炎耐性

言語：竜族語

備考：騎乗用の小型種のドラゴンです。

小型種のため、全長は5m程度となります。

体色は主に緑系。

- アンデット -

ゾンビ

レベル：2

敏捷：4 知性：0 知覚：0 体力：9

耐久力：52 精神力：23 魔力：0

攻撃手段：パンチ 命中率：11 (4) 基本攻撃回数：5 最大攻撃回数：6 威力：1D6+2

回避力：10 (3) 防御力：4

特殊スキル：なし

特殊能力：生命感知

不眠

毒物耐性

精神的攻撃耐性

言語：なし

備考：動く死体。

自然発生した者や魔術士が作り出した者などがあります。

動きは遅く、知性といったものは一切ありません。

しかし、生命の存在を感知することが彼らにはできます。

彼らは生きた者を襲い、自分たちの仲間に入れようとしてきます。

スケルトン

レベル：3

敏捷：12 知性：0 知覚：0 体力：9

耐久力：41 精神力：25 魔力：0

攻撃手段：パンチ 命中率：14 (7) 基本攻撃回数：5 最大攻撃回数：8 威力：1D6+2

回避力：13 (6) 防御力：2

特殊スキル：なし

特殊能力：生命感知

炎耐性

不眠

毒物耐性

精神的攻撃耐性

言語：なし

備考：動く死体。

ゾンビとは違い、腐肉がとれて骨だけとなった者がスケルトンです。

自然発生した者や魔術士が作り出した者などがあります。

動きはゾンビよりは速いですが、知性といったものは一切ありません。

しかし、生命の存在を感知することが彼らにはできます。

彼らは生きた者を襲い、自分たちの仲間に入れようとしてきます。

中には生前所持していた武器で武装しているものもいます。

- 魔物 -

ブラックソルジャー

レベル：3

敏捷：9 知性：8 知覚：13 体力：13

耐久力：62 精神力：17 魔力：0

武装：ダークスピア 命中力：12 (5) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：4 威力：1D8+8

防具：なし 回避力：12 (5) 防御力：3

特殊スキル：なし

特殊能力：暗視

言語：ラーナダルク語

備考：魔軍の下級兵士。

黒いシルエットのような外見を持つ。

顔にも目や鼻といったような部位は見られず、どこからか発声されるくぐもった声で喋る。

彼らの持つ長槍は魔力を帯びており、驚異的な破壊力を持つ。

エアソルジャー

レベル：3

敏捷：9 知性：8 知覚：13 体力：13

耐久力：62 精神力：17 魔力：0

武装：ダークスピア 命中力：12 (5) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：4 威力：1D8+8

防具：エア・アーマー 回避力：13 (6) 防御力：10

特殊スキル：なし

特殊能力：暗視

飛行

言語：ラーナダルク語

備考：魔軍の下級兵士。

ブラックソルジャーが特殊な鎧を身につけることによって飛行能力を得ている。

鎧の生産数が少ないのか、滅多に見かけられることはない。

しかし、彼らに遭遇した場合は気をつけた方がいいだろう。

それはすぐ近くに魔軍の部隊がいる、という証である。

彼らは周囲の偵察を行い、敵を見つけたならば即座に仲間の元へと知らせることだろう。

レッサービースト

レベル：5

敏捷：7 知性：8 知覚：16 体力：16

耐久力：84 精神力：28 魔力：0

武装：爪 命中力：14 (7) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：3 威力：2D6+4

防具：なし 回避力：14 (7) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：3 威力：2D6+4

防具：なし 回避力：13 (6) 防御力：6

特殊スキル：ヘビーアタック レベル：1 技能：ファイター

特殊能力：暗視

言語：ラーナダルク語

備考：魔軍の下級兵士。

ブラックソルジャーよりも高い戦闘力を持つ。

鋭い爪を持ち、体格も鎧のような甲殻になっている。

しかし、相変わらず頭部はオミットされている。

- 魔法生物 -

ホムンクルス

レベル：1

敏捷：9 知性：9 知覚：9 体力：4

耐久力：16 精神力：12 魔力：0

武装：素手 命中力：11 (4) 基本攻撃回数：5 最大攻撃回数：9 威力：1D6+1

防具：普通の服 回避力：10 (3) 防御力：2

特殊スキル：なし

特殊能力：なし

言語：製作者による

備考：人間に似せて作られた疑似生命体。

大きさは様々だが、大きくても20cm程度らしい。

人間と寸分変わらないものから、耳が少し尖っていたり、と外見的特徴は制作者の趣味によるところが大きい。

彼らが喋る言語も制作者と同じものである。

しかし、中には多数の言語を扱うことのできるホムンクルスもいるようだ。

ガーディアン

レベル：3

敏捷：5 知性：4 知覚：8 体力：-

耐久力：47 精神力：- 魔力：0

武装：射突ブレード 命中力：10 (3) 基本攻撃回数：1 最大攻撃回数：2 威力：2D6+10

防具：アーマー 回避力：10 (3) 防御力：10

特殊スキル：なし

特殊能力：毒物耐性

不眠

精神的攻撃耐性

言語：なし

備考：魔術士が護衛用に製作したゴーレム。

大きさは2m程度。

材質は大抵が金属である。

上記のデータは一般的なガーディアンである。

中にはバリスタを装備している者や槍などで武装しているものもいるようだ。

- 人間 -

警官

レベル：3

敏捷：9 知性：9 知覚：9 体力：9

耐久力：51 精神力：31 魔力：0

武装：アームズHG-B132 命中力：12(5) 反動：0 射程：100m 威力：14 口径：9mmH

発射数：1 連射力：5 装弾数：10 用法：2H 予備弾倉：2

防具：制服 回避力：12(5) 防御力：4

特殊スキル：なし

特殊能力：なし

言語：共通語

備考：国際警察機構(IPO)の警官。

シエン星系では各国の警察組織は全て世界連合の下部組織である。

傭兵

レベル：5

敏捷：9 知性：9 知覚：9 体力：9

耐久力：60 精神力：40 魔力：0

武装：アームズHG-B132 命中力：14(7) 反動：0 射程：100m 威力：14 口径：9mmH

発射数：1 連射力：5 装弾数：10 用法：2H 予備弾倉：2

アームズAR-B141 命中力：14(7) 反動：-2 射程：150m 威力：17 口径：5.56mmR

発射数：1/5 連射力：25 装弾数：30 用法：2H 予備弾倉：3

防具：プレストアーマー 回避力：13(6) 防御力：14

特殊スキル：コンセントレーション レベル：1 技能：ファイター

特殊能力：暗視(ゴーグル着用)

言語：共通語

備考：各地を転戦する歴戦の傭兵。

多種多様な武器を扱い、高い戦闘力を持つ。

彼らは誰しもが傭兵協会に属している。

- 機械 -

ND-1

レベル：3

敏捷：5 知性：10 知覚：15 体力：-

耐久力：47 精神力：- 魔力：0

攻撃手段：80mmライフル砲

命中力：12(5) 射程：300m 威力：34 口径：80mmRC

発射数：1 連射力：2 装弾数：8 予備弾倉：3

6連装小型ミサイルポッド 命中力：9(2) 射程：500m 威力：5D6+7 口径：小型M

発射数：1 連射力：6 装弾数：6

回避力：11(4) 防御力：11

特殊スキル：なし

特殊能力：暗視

毒物耐性

不眠

精神的攻撃耐性

言語：共通語

備考：都市防衛用戦闘ポッド。

3タイプある中で最も古い型だが、高火力を誇る。

しかし、他機種に比べてA Iの性能が多少劣っている。

ND-2

レベル：3

敏捷：7 知性：12 知覚：17 体力：-

耐久力：49 精神力：- 魔力：0

攻撃手段：80mmライフル砲

命中力：13(6) 射程：300m 威力：35 口径：80mmRC

発射数：1 連射力：2 装弾数：8 予備弾倉：3

80mmライフル砲 命中力：13(6) 射程：300m 威力：35 口径：80mmRC

発射数：1 連射力：2 装弾数：8 予備弾倉：3

回避力：11(4) 防御力：12

特殊スキル：なし

特殊能力：暗視

毒物耐性

不眠

精神的攻撃耐性

言語：共通語

備考：都市防衛用戦闘ポッド。

二門のライフル砲を装備し、遠距離からの砲撃を得意とする。

後期生産型には2連装小型ミサイルポッドを装備した機種も存在している。

ND-3
 レベル：3
 敏捷：9 知性：12 知覚：20 体力：－
 耐久力：45 精神力：－ 魔力：0
 攻撃手段：ガトリングガン 命中力：11(4) 射程：100m 威力：20 口径：20mmM
 発射数：10 連射力：30 装弾数：200 予備弾倉：1
 回避力：12(5) 防御力：8
 特殊スキル：なし
 特殊能力：飛行
 暗視
 毒物耐性
 不眠
 精神的攻撃耐性
 言語：共通語
 備考：都市防衛用戦闘ボッド。
 上空から敵を迎撃するために開発された。
 しかし、当時の技術的問題から武装がガトリングガンのみとなっている。
 後期生産型にはレーザーガンに換装されている機種も存在している。

－その他－

デミ・ビースト
 レベル：5
 敏捷：9 知性：9 知覚：9 体力：17
 耐久力：86 精神力：40 魔力：0
 攻撃手段：爪 命中力：14(7) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：4 威力：2D6+6
 爪 命中力：14(7) 基本攻撃回数：2 最大攻撃回数：4 威力：2D6+6
 回避力：14(7) 防御力：7
 特殊スキル：ヘビーアタック レベル：1 技能：ファイター
 特殊能力：暗視
 言語：なし
 備考：デーモンズディジースによって人間が変化した姿。
 体色は黒くなり、体格もデーモンに近いものへと変化している。
 昼夜構わず行動し、あらゆるものを破壊し尽くす。
 時々雄叫びをあげるときがあるが、意思疎通能力はすでない。

<エネミーレベル>

エネミーレベルはシナリオに登場させる際に強さの目安となるものです。
 エネミーレベルもキャラクターレベルと同じように算出されています。
 しかし、個体差があるので同レベルのエネミーであっても強さに大きな差が生じるものもあります。
 エネミーレベルと事態の深刻さの関係を下記の表に記しておきます。
 シナリオ作成時の目安としてください。
 数が多くなると段階的には上のものへとあがっていきます。

▼エネミーレベルと事態の深刻さの関係表

エネミーレベル	事態の深刻さ
0～1	誰でも解決できる簡単な問題。程度的には家にネズミが現れたぐらいのものである。
2～3	一般人には少し厳しい事件。しかし、数によってはかなり厳しくなる可能性も。程度的には強盗が現れたぐらいのものである。
4～5	一般人にはかなり厳しい事件。警察の出番。
6～8	警察では手に負えなくなってくる事件。軍隊が動き始める。
9～12	都市の危機。
13～16	大都市の危機。
17～20	国家規模の危機。
21～	世界の危機。

<エネミーの特殊能力>

- 嗅覚が鋭い -

この能力を持ったエネミーは嗅覚に関する知覚判定を行う際に+2のボーナスを受けます。

- 聴覚が鋭い -

この能力を持ったエネミーは聴覚に関する知覚判定を行う際に+2のボーナスを受けます。

- 赤外線視 -

この能力を持ったエネミーは闇の中でもある程度支障なく行動できます。
闇の中ではすべての判定に-2の修正を受けます。
これは自然に備わっているものであったり、赤外線ゴーグルなどの電子機器による能力であったりもします。

- 暗視 -

この能力を持ったエネミーは闇の中でも支障なく行動することができます。
これは自然に備わっているものであったり、暗視ゴーグルなどの電子機器による能力であったりもします。

- 飛行 -

この能力を持ったエネミーは飛行する能力を持ち、空を自由に飛び回ることができます。
また、地上にいるキャラクターから攻撃を行う際には命中力修正に-2の修正を受けることになります。

- 水中適応 -

この能力を持ったエネミーは水中での活動能力があります。
そのため、水中戦闘による修正を一切受けません。

- 生命感知 -

この能力を持ったエネミーは周囲にある生命力を感知することができます。

- 炎耐性 -

この能力を持ったエネミーは炎に対する耐性により、ダメージを無効化することができます。

- 毒物耐性 -

この能力を持ったエネミーは毒物に対する耐性により、毒の効果を受けることはありません。

- 精神的攻撃耐性 -

この能力を持ったエネミーは精神的効果を及ぼすような攻撃、魔法の効果を受けません。
同様に精神力にダメージを与えるような攻撃も無効化します。

- 不眠 -

この能力を持つエネミーは眠ることがありません。
精神力も自動回復し、一日に最大値の6分の1回復します。

《報酬・財宝》

《報酬額》

仕事を請け負う際、報酬が提示されます。
正式な依頼であればレアル紙幣が一般ですが、相応の物品で支払われることもあります。
時にはお金のない者がかき集めてきたであろうメタル硬貨が報酬ということもあるかもしれません。
GMはシナリオにあわせて報酬額を決めてください。
目安としては一人あたり「シナリオレベル×シナリオレベル×40～200レアル」ぐらいでしょう。
これより多かったり少なくても、また全く報酬がないシナリオも時にはいいでしょう。

《財宝・その他》

－データの見方－

知名度：知識判定の難易度です。この値が低ければ低いほど有名な財宝ということになります。
魔力：財宝に付与されている魔力です。
魔力付与者：財宝に魔力を付与した人物です。
価格：財宝の基本的な取引価格です。
備考：財宝に関する説明です。
その他：命中力や回避力など、財宝によって様々なデータが存在します。

－リスト－

カルティルの壺
知名度：12
魔力：なし
魔力付与者：なし
価格：10000レアル
備考：古代王国時代を代表する美術品の一つ。
陶磁器の生産で有名だったカルティルという町で作られた物。
ルーエン王国領だったこの町は第一次魔軍戦争の時に廃墟と化し、
この壺の製法は永遠に失われてしまった。
今でも古代王国時代の遺跡で時々発見されることがある。

セレネイド製エネルギータンク
知名度：15
魔力：なし
魔力付与者：なし
価格：250000レアル
備考：セレネイド公国がバズラル暦121年に開発したエネルギータンク。
小型ながら大量のエネルギーを蓄えることが可能で、軍事技術への利用が主に行われている。
今ではセレネイド公国が滅びてしまったため、製法が失われている。
旧セレネイド公国領でまれに発見されることがあるらしい。
大きさは全ての辺が1mの正四面体である。

ライトリング
知名度：8
魔力：指輪にはめ込まれた透明な魔法石から光が放射され、半径5mの空間を明るく照らし出す。
魔力付与者：アカデミー職員
価格：500レアル
備考：アカデミーで販売されているマジックアイテム。
微弱な魔力しか帯びていない小さな魔法石を利用して製作されている。
形状は直径5mmほどの小さな魔法石の付いた指輪。

リフレクトリング
知名度：10
魔力：魔力の障壁を展開してダメージを2点防ぐ。
魔力付与者：アカデミー職員
価格：2000レアル
備考：アカデミーで販売されているマジックアイテム。
簡単な防御魔法が付与されている指輪で、外部から与えられるあらゆるダメージを軽減することができる。
形状はただの金属製の指輪。

9mm魔法弾
知名度：10
口径：9mm
魔力：弾に無属性の魔力が込められている。
魔力付与者：アカデミー職員
威力：16 + 器用ボーナス
価格：100レアル（20発）
備考：アカデミーで販売されているマジックアイテム。
威力が増加し、通常ではダメージを与えられないような相手にもダメージを与えることが可能となっている。

《経験値》

《シナリオ達成》

PCが得ることの出来る経験値の中核をなすのがこれです。
シナリオを無事終えることができれば獲得することができます。
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。
目標とは敵新型兵器の破壊であったり、人質の救助であったりします。
達成できた場合に得られる経験値は50点です。
もし、達成できなかった場合は通常の半分、25点しか得ることは出来ません。
他にも、GMが経験値を与えるに相応しくないと判断した場合にも通常の半分の経験値を与えるても構いません。
得られる経験値が少ないと感じる場合、GMはもっと多くの経験値を与えるルールを導入して構いません。
その場合に取得できる経験値はシナリオレベル×50となります。

《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÷PCの人数」となります。

《特別ボーナス》

GMの判断で活躍したPCなどに特別に経験値を与えて構いません。
その時に与えられる経験値はあまり多くない方が良いでしょう。

《特殊ルール》

この項はGMの判断で導入するかどうかを選択してください。

《戦闘》

－格闘戦－

パンチ
命中修正：+1
基本攻撃回数：5
最大攻撃回数：10
威力：1D6-2+筋力ボーナス

キック
命中修正：0
基本攻撃回数：3
最大攻撃回数：6
威力：1D8+筋力ボーナス

頭突き
命中修正：-2
基本攻撃回数：2
最大攻撃回数：4
威力：1D6+2+筋力ボーナス

－攻撃専念－

威力：+3
基本攻撃回数：+1
備考：そのターンの行動を攻撃に専念することによってダメージと接近戦の基本攻撃回数を増加させる。
しかし、そのことにより次の自分の行動まで回避力に-4の修正を受ける。

－回避専念－

回避修正：+2
備考：そのターンの行動に回避に専念することにより、敵の攻撃を回避しやすくなる。
よって、その他の行動はできない。
次の自分の行動まで回避力に+2の修正を受ける。

－部位狙い－

弱点狙い
命中修正：-3（格闘攻撃の場合は-2）
効果：防御力半減
備考：装甲の薄い部分を狙い、大ダメージを与える。

World Section

ワールドセクション

<言語>

-現在使用されている言語-

ミュート語（共通語）：世界各国で使用されている共通言語です。
ジオ語：ジオフリーダム、及びそこから派生した国で使用されている言語です。
イレイズ語：イレイザー帝国、及びそこから派生した国やU. I. Rで使用されている言語です。
ルーシェン語：ルーシェン王国から派生した国で使用されている言語です。
エリア語：エリア王国から派生した国で使用されている言語です。

-現在は使用されていない言語-

古代ルーシェン語：古代王国時代初期の共通言語です。
ラーナダルク語：ラーナダルク王国で使用されていた言語です。ウェルダルク語とロウアーダルク語の合成言語です。
ウェルダルク語：ウェルダルクで使用されていた言語です。習得不可。
ロウアーダルク語：ロウアーダルクで使用されていた言語です。習得不可。
ノーマレーン語：ノーマレーン、及びそこから派生した国で使用されていた言語です。

<歴史>

-統一文明時代-

シェン星系が一つの機関によって統一されていた時代。
ユニティという名のこの機関は星間ワープシステムなどといった大変高度な文明を築き上げていた。
人類の行動範囲はシェン星系に留まらず、遙か彼方の別の星系とも人類は行き来していた。
しかし、ある日突如として出現した謎の生命体によって人類は危機を迎えることとなる。
人類と似て非なる者…背中に翼の生えている以外は人間と酷似した外見を持つ彼らは、人類の抹殺を始めたのである。
どこか遠い星系からやってきた彼らは自分たちの事を神族と呼んでいた。
ユニティはシェン星系に駐屯していた戦力を神族との戦いに投入したが、長年統一された国家の元で軍隊は平和慣れし過ぎていた。
神族の圧倒的な力の前にユニティは各地で敗退し、ついに惑星ルーアの行政府レギオンへと後退を余儀なくされたのだ。
レギオン陥落までの残り僅かな時間で人類は三種の行動を起こした。
一つは避難民を満載した大型の航空艦でシェン星系を逃れ、別の星系へと逃れる者達。
もう一つは避難民が脱出した後でシェン星系を特殊なフィールドの元に閉鎖する者達。
最後は地中都市へと逃れ、神族の魔の手から逃れようとする者達。
一つ目の行動によってシェン星系を逃れた者達がその後どうなったのか知るものはいない。
二つ目の行動を取る為にシェン星系に残った者は全部で34人。
彼らは惑星ナソアに建設されていた星系防衛システムを作動させた。
それによって、シェン星系は特殊な性質をもった隕石群によって閉ざされ、外部の世界より閉鎖された。
彼らは神族によって抹殺される前に装置を破壊し、システムが解除されるのを防いだ。
三つ目の行動を選択した者達が後の世を生き抜いていく者達となる。
彼らは地中都市を拠点に神族と戦いを続け、彼らに打ち勝つための力の研究を続けた。
人体強化や新型兵器の開発…数々の兵器や手段が開発、生産され、消耗されていった。
そんな中で、かつてより空中に観測されていた未知のエネルギーを制御する方法が開発される。
それは、神族が使用していた不思議な力によく似ていた。
神族の突然火の玉を作り出したり、空間を瞬間凍結したりするという力を人類は今までに何度目目の当たり前にしてきていた。
しかし、人類側も似たような事を可能とする装置を作り上げ、戦線に投入した。
だが、これは失敗に終わった。
装置では得られるエネルギーに限界があり、また制御が困難であったり、思い通りの効果が得られなかったりしたのだ。
研究は更に続けられ、ついに人間の遺伝子に手を加えることで人類は神族とほぼ同等の力を得るに至った。
こうして、力を持って生まれた人々は昔流行っていた小説やゲームの影響を受け、ウィザードと呼ばれるようになった。
人類は力を制御する能力の事を魔術と呼ぶようにし、魔術を扱えるウィザード達は人類の希望なのだった。
それから18年が経ち、成長したウィザード達や新型兵器によって疲弊した神族は人類と和解を申し入れてきた。
これ以上長期に渡っての戦いに限界が見え始めていた人類は和解を受諾し、総暦2168年に戦いは終わった。
ユニティが崩壊し、神族との取り決めでラージェスト大陸の五分の四を領土とした人類は、新たな国家の建国を開始する。
これが魔法文明時代の幕開けである。

-魔法文明時代-

文明を再建するため、人類は3つの国を建国しました。
一つはラージェスト大陸西部に移住した何も力を持たない人々の国ノーマレーン。
すべてを失い、0からのスタートだった。
二つ目は大陸東部に移住したウィザード達の国ウェルダルク。
この国は魔術の力を土台として新たな文明を築き上げていくこととなる。
三つ目は地下都市に残り、かつての文明を継承したまま都市国家を形成した。
ただの人間とウィザードが共に暮らす国ロウアーダルク。
この国は再び起こるかもしれない神族との戦いに備え、技術の発展に力を注いだ。
それから約百年後、総暦2266年にノーマレーンはキルシュ公国、シア帝国、ファリド教国、フェルムナント共和国、ガルメイファン公国、モーン共和国、ヘルマー騎士団領に分離。
それから13年後にウェルダルクがロウアーダルクを吸収し、ラーナダルク王国が誕生した。
キルシュ公国はこの時期、蒸気を使用した動力機関が開発されたところだった。
軍隊も整備され、ライフル銃が実用化され始めたのもこの時期である。
ノーマレーン時代は長い間外部との国交が閉ざされていたが、分離と共に開国した。
しかし、そのためウィザードのような力を持つ者達のことはいかに忘れ去られ、その力を危険視したキルシュ公国は再び鎖国体制に入った。
ファリド教国はモンス教を国教とする国家で、実権はモンス教の司祭が握っていた。
しかし、ラーナダルク王国と戦端を開き僅か数ヶ月で敗北、総暦2295年にファリド教国はラーナダルク王国に併合される。
フェルムナント共和国は15人の議員からなる議会によって統治されている国である。
議員は国の有力者で構成され、世襲制だった。
この国では、キルシュ公国で開発された蒸気機関を輸入し、それを研究することによって独自の動力機関の開発を行った。
ラーナダルク王国との関係も良好で、その歴史は総暦2324年に起きた神魔戦争まで続くことになる。
ヘルマー騎士団領はノーマレーンで国防のために組織された騎士団が領土と共にそのまま分離したものである。
軍事力ではこの時代最大を誇り、勇猛な騎士達が各々の領地を統治していた。
しかし、総暦2299年に領土内に突如として出現した魔物によって戦力を集結させる間もなく騎士団は壊滅。
事態を重く見たアカデミーの手によって騎士団領は消滅した。
生き延びた騎士団の生き残りはフェルムナント共和国やラーナダルク王国で傭兵として活躍することとなる。
中には総暦2321年にラーナダルク王国が組織した魔導騎士団に編入された者もいた。

シア帝国は早くから魔力に着眼し、ウィザードで無くとも扱える魔術体系を確立した。その為、魔力を敵視するキルシュ公国との関係が悪く、ラーナダルク王国との関係を深めていく。ガルメイファン公国はノーマレーンの諜報機関がそのまま独立したような国で、漆黒の鎌と呼ばれる特殊部隊が存在していた。この国はとある事件がきっかけで内紛へと突入し、そのまま歴史の表舞台から消え去ることとなる。モーン共和国はこれと言って語る点の無い小国で、複数の漁村や港町が結束して誕生した国である。他国との関係もそれほど深くなく、神魔戦争においても強大な敵の前に大した抵抗をする間も無く滅亡した。ラーナダルク王国は総暦2292年に魔導技術を大成し、魔術都市アルスを完成させた。アルスは空中都市として王都のすぐ近くに設置。一日に3度、飛行船によって行き来できるようになっていた。アルスにはウィザード達によってアカデミーが設立され、魔術教育の中心であると共に絶大な力を持つ組織として発展していく。再興を果たしつつあった各国の中、ラーナダルク王国はラーjest大陸の五分の三を統治するまでに巨大な国となっていた。しかし、総暦2324年にラーナダルク王国東部にあるエクステス家領で事件が起こる。突如として出現した超巨大な魔法生物によって領地は壊滅。その後、魔法生物は王都へと進行を始めた。この事態に対し、ラーナダルク王国は騎士団を派遣するも撃退に失敗、やむを得ず新型兵器「メテオサテライト」を使用した。これによって魔法生物はエクステス家領共々消滅し、事件は解決したかに見えた。しかし、ラーjest大陸全域に突如として神族が攻撃を始め、神魔戦争が始まった。奇襲を受ける形となった各国は次々と敗退を重ね、キルシュ公国、フェルムナント共和国は開戦後2週間で滅亡した。その3週間後にはラーナダルクの王都も陥落し、人々はアルスとラーjest大陸北部にあるレジオン城へと立てこもった。1ヶ月間持ちこたえたアルスではあったが、戦力差の前に陥落、レジオン城が人類最後の拠点となった。しかし、レジオン城に迫る神族を空を覆うほどの数の魔物が襲撃し、神族は虐殺されることとなる。神族が敗走すると共に魔物の群れもどこかへと消え去り、人々は突然訪れた出来事にしばし呆然とした。しかし、事態を理解した時レジオン城は歓声に包まれ、人々の間で魔物に対して議論がなされることはなかった。これが神魔戦争の最後である。この神魔戦争と呼ばれる由来は主に当時キルシュ公国などにすむ人々はウィザードのことを魔族と呼んでいた。実質ラーナダルク王国と神族の戦いであったこの戦争において、ラーナダルク王国の住民の大半がウィザードであった事から、その名で呼ばれるようになったのである。この戦争で意外にも一番の被害を被ったのはラーナダルク王国だった。王族は皆殺しされ、ウィザードも少数しか残っていなかった。そのため、ラーナダルク王国は事実上滅亡し、その後の表舞台から姿を消すこととなる。彼らが再び表舞台に姿を現すのはしばらく後の話である。ここまでが、魔法文明時代である。この時代に関する資料は神魔戦争によってほぼすべてが消失し、現在まで伝わっているのはごくわずかである。そのため、現在の歴史ではこの後建国されるルーシェン王国が人類最古の国と定められているのである。

- 古代王国時代 -

神魔戦争を生き残った何も力を持たない人々はラーjest大陸中部に集まり、有史最古の町ルシオンを建設。完全に土台となるものを失った人類のその後の技術進化は大変遅いものとなった。しかし、ルシオンを中心にいくつもの村が作られ、やがてそれらが団結してルーシェン王国が建国されることとなる。一方生き残った数少ないウィザード達も独自の技術を基にエリア王国を建国していく。それから100年の間は何事もなく人類は進化を続けていくこととなる。総暦2369年(ルーシェン暦44年)、ルーシェン王国から二つの国が独立した。ジオフリーダムとイレイザー帝国という名の二国は魔導技術を基に発展していくルーシェン王国、エリア王国の二国とは違い、機械を中心に発展していった。こうして、剣の国ルーシェン、魔法の国エリア、機械の国ジオフリーダム、イレイザーという図式が誕生したのである。数百年後ジオフリーダム、イレイザーの二国はついに宇宙へと活動範囲を広げていく。更に時が経ち、シェン星系の主要な惑星を活動範囲に収めた人類は、他の惑星へと植民を始める。そして、大規模な移住計画によって後の機械文明が形成されるきっかけを作っていく事となった。無事発展していくかに見えた人類であったが、またしても妨害が入ることとなる。総暦2425年(ルーシェン暦100年)、長きに渡って姿を消していた魔物が再び姿を現したのである。今度は人類の敵として、魔物達は人々を襲った。後に第一次魔軍戦争と呼ばれるこの戦いで、人類はMW(モビルウェポン)などの新型兵器を多数投入し、総暦2465年(ルーシェン暦140年)に勝利を収める。しかし、ルーシェン王国とエリア王国は王家の死滅によって滅亡。ここに古代王国時代は幕を閉じ、シェン星系全域を舞台とした機械文明時代が始まるのである。

- 機械文明時代 -

第一次魔軍戦争が終結し、二大王国が滅亡した惑星ルーアでは数多くの国々が誕生した。まだまだ、各地で魔物が行動を続けてはいたがその数は少なく、人類の敵ではなかった。世界の情勢も大分安定し、惑星ティウスはソフィ帝国、ネイア小惑星群はネイア連合共和国、惑星ティアはティア政府と言うように細部で違いはあるものの現代とほぼ同じ情勢が形作られていた。そして、各国代表での協議により、総暦2466年(バズラル暦1年)世界連合が発足される。そんな中ジオフリーダムとイレイザーの二国は旧ルーシェン王国領を併合して領土を拡大していた。この二国を中心に発展を続けていくかに思われた人類であったが、総暦2584年(バズラル暦118年)にイレイザーは周辺諸国へと侵攻を開始、連合規約に則って参戦したジオフリーダムとの戦争が始まった。イレイザーは友好を深めていた諸国家とU. I. R. (the Union of Iraser with Rune) を結成、ジオフリーダムに対抗した。戦争はやがて硬直状態へと陥り、互いに状況を打破するべく様々な作戦が実行された。そんな中、総暦2610年(バズラル暦144年)にU. I. R. は惑星ティアへと侵攻を開始。戦いは新たな動きを見せようとしていた…。

<組織・団体>

-世界連合-

本社：ネイア政府 メール
星系の平和維持などを目的とする組織。
数多くの下部組織を抱え、独自の軍隊も所持しているため、その力は侮れない物がある。

-ルーナ社-

本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
中型MWを開発し、一躍有名となった企業。
それまでは幅広い兵器開発を行っていたが、それ以後はMW開発が中心となる。

-フィーユ社-

本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
数多くの特殊なMWを開発している企業。
高性能な機体が多く、可変機体も開発している。

-プーロン社-

本社：シーキングダム アーサー
世界中で食料の販売、運搬を行っている企業。
そのため、優秀な輸送船を数多く開発し、護衛用MWの開発も盛んである。

-アーマメント社-

本社：イレイザー帝国 ゼファア
様々な高性能機体を多数開発してきている企業。
その分、コストが高いがアーマメント社の機体を採用している国は多い。

-スィープ社-

本社：ネイア政府 メール
アーマメント社のライバル的存在。
長い歴史の中で幾度と無く闘争を繰り返している。
セクル社と提携関係にあり、ジェネレーターはセクル社製のものを使用している。

-フレッド社-

本社：セント共和国 フォーリ
作業用機械などの開発を行っている企業。
低コストのMWの開発もしており、軍よりもレジスタンスなどと取引することが多い。

-オメガ社-

本社：ネイア政府 ナソア
ビット（遠隔操作の無人砲台）などといった他とは変わった兵器を開発している企業。

-アクアマリン社-

本社：シーキングダム ポルン
水陸両用機の開発が盛んな企業。

-ディルソン社-

本社：ネイア政府 メール
ラーネル歴に入ってからMWの開発を始めた企業。
それまでは戦闘機や戦車などといった兵器を開発していた。

-コース社-

本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
惑星間巡航艦の管理・運営を行っている企業。
新型巡航艦の開発も行っている。

-アンダーエリア社-

本社：衛星ミリア クレリス宇宙港
地中作業用機械の開発を主にしている企業。

-エアフォース社-

本社：ウインドキングダム ビット
航空機や飛行型MWの開発を行っている。

-グランサー社-

本社：ダーモス公国 ピラック
陸戦兵器の開発を主に行っている企業。
突撃戦車や陸上戦艦などといった特殊な兵器も生産している。

-オーシャン社-

本社：ネイア政府 シェルス
海洋兵器の開発を行っている企業。

－スベル社－

本社：ミゲア王国 ミニアム
宇宙用機体の開発を行っている企業。
最近ではスベル社を中心にエアフォース、グランサー、オーシャンの4社で共同開発を行う、などの動きがある。

－セクル社－

本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
数々の車両を開発していることで有名な企業。

－ヴァルト社－

本社：イレイザー帝国 ゼファー
セクル社のライバル企業。
頑丈な造りをした車両が特徴。

－ジェネティック社－

本社：ネイア政府 メール
A B（人工脳）やA T（アーマードトルーパー）の開発で有名な企業。
また、強化処理手術を行っているのもこの企業である。

－エクスマトリクス社－

本社：ソラリア島 メイズシティ
ジェネティック社のライバル企業。
この企業も独自の強化処理手術を行っている。

－アームズ社－

本社：アーマン王国 ウェン
数多くの銃火器を開発している企業。

－ドライヴ社－

本社：セント共和国 フォーリ
ハンドマシンガンという独特な銃火器を開発している企業。

－ベルン社－

本社：ネイア政府 ナソア
化学兵器や毒ガスの開発を行っていた企業。
今は化学兵器を無効化する技術の研究をしている。

－メディ社－

本社：ランス王国 ナイル
製薬会社。

－ルカ社－

本社：ナーラ政府 クールド
製薬会社。

－グラッド社－

本社：ソラリア島 メイズシティ
麻薬を製造しているなど、あまり良い噂がない製薬会社。

－グラップ社－

本社：イレイザー帝国 ゼファー
格闘戦用の装備や機体を開発している企業。

－パーフェクトコミュニケーション社－

本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
通信機器やワールドネットワークの開発・管理を行っている企業。

－フィオル社－

本社：セント共和国 フォーリ
WNアクティブデバイス「ティリア」の開発で知られている企業。
入出力速度を重視した設計が特徴。

－シウム社－

本社：ソラリア島 メイズシティ
WNアクティブデバイス「オリスタ」の開発で知られている企業。
平均的な性能が特徴。

－ネル社－

本社：イレイザー帝国 ゼファー
WNアクティブデバイス「フェフィン」の開発で知られている企業。
攻撃システムやプロテクトなどを重視した設計が特徴。

－リーダ社－

本社：ソラリア島 メイズシティ
スキルシステムというソフトウェアを開発した企業。
スキルシステムによって多彩な技能を人々は、一時的にはあるが一瞬で習得できるようになった。

－ココナ社－

本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
IT関連の開発を行っている企業。

－イオ社－

本社：イレイザー帝国 ゼファー
ココナ社のライバル企業。

－サーチ社－

本社：ジオフリーダム キャピタルシティ
レーダーなどの探索機器の開発を行っている企業。
グランドスキャナーなどの画期的な装備を開発した。

－クエスト社－

本社：イレイザー帝国 ゼファー
サーチ社のライバル企業。
妨害設備に対抗できるような索敵機器の研究を日夜続けている。

－アカデミー－

本部：ルーン王国 ルーンシティ
剣術科、魔法科など、多岐の学科を教えている学院。
魔法科は術士、術士長、導師、導師長というランクに分けられており、導師の中から能力の高い一人が導師長として任命される。
アカデミーには基本的に図書館があり、部外者も使用できるようになっている。
本部には魔法庫と呼ばれる場所があり、危険な品を厳重に保管している。

－冒険者ギルド－

本部：ルーモス
世界各地で冒険者を支援している団体。
図書施設や訓練施設があるが、ギルド会員のみが利用できる。
試験に合格した者だけが会員になることが可能。
上記の施設以外なら普通の冒険者も利用可能である。
なお、ここでは冒険に必要な道具を割引価格で販売している。
アカデミー、傭兵協会、盗賊ギルド、ハンターギルドが活動を援助しており、ギルド施設の設備は常に高レベルを維持している。

－傭兵協会－

本部：ダーモス公国 王都ピラック
各都市の支部と仕事斡旋所で構成される傭兵のギルド組織。
情報提供や仕事の斡旋などを行っている。
宿に困っているときには宿舎も提供してくれるらしい。

－盗賊ギルド－

本部：ジオフリーダム アーサー
世界各地に存在する盗賊たちのギルド。
盗賊同士での情報交換などが行われており、高い情報収集能力を持つ。
遺跡などに仕掛けられている罠に関する知識も豊富である。
暗殺者ギルドとは敵対しているという噂である。

－ハンターギルド－

本部：ホルスト王国 エルマルーン
魔物狩りを仕事とするほか、様々な事件の解決も行う組織。
凶悪な魔物を狩れば報酬が支払われる。

－暗殺者ギルド－

本部：不明
存在は確認されているが、詳細不明。
噂ではピレン王国の特殊部隊だという話もある…。

－セレナ教－

本部：ランス王国
光、闇、炎、水、緑、空、平和の7つの神を信仰している宗教組織。
世界に数多くの信徒がいるらしい。

－モノス教－

本部：なし
神族を神として信仰している宗教組織。
世界的には邪教として認識されている。
正確な信者の数は不明。

<惑星>

- 恒星シエン -

シエン星系の太陽的存在。
光の神と同名の星でもあります。
周囲を二機の無人ステーションが周回しており、星の状態を監視しています。
そのデータは世界連合の下部組織の一つへと送られています。

- 惑星ティア -

惑星の約半分がティア政府に統治されている星。
ティア政府は多数の国で構成される連合政府で、中央政府と地方議会と呼ばれるものが存在しています。
バスラル暦144年、ルーン王国艦隊に侵略戦争を受けます。
この戦争によって勢力図は大きく変わる事となりました。

- 惑星ルーア -

シエン星系の中心的惑星。
長く戦乱が続く、今もそれは終わることがありません。
かつては人類と魔軍が、現在は人類同士での戦いが繰り返されています。
この戦乱に終止符が打たれるのはある事件がきっかけとなります。
後の世にリアル衛星砲事件と呼ばれる出来事によって惑星ルーアの文明は壊滅的被害を受けます。
それがきっかけとなり、魔軍の力が復活し人類は破滅への道を歩み始めます。
全ては人類の過ちが引き起こした、ある意味自業自得とも言える末路でしょう。

- 衛星ミリア -

死の星という別名を持つ惑星ルーアの第一衛星。
人々は平均気温-82℃という過酷な環境下で生活しています。
街は厚い氷の下に存在し、氷に覆われていない地表は星の表面積のわずか2%しかありません。
これらは全て人類の引き起こした核戦争が原因です。
人類はこの過ちを繰り返さないよう、バスラル暦11年に核の使用などを禁止したアルファール条約が結ばれました。
しかし、条約締結後も衛星ミリアでは紛争が続けられ、現在も交戦状態となっています。

- 衛星ナーラ -

豊かな自然環境を持つ惑星ルーアの第二衛星。
この星の自然はリーフ協定に基づくナーラ政府の統治によって保たれています。
療養地や観光地として人気がある星でもあります。
環境維持のため、軍隊は極少数の戦力しか駐屯していません。

- 惑星ティウス -

長い間、ソフィ帝国による安定した統治が続いている星。
シエン星系である意味一番安定している場所でもあります。
しかし、他惑星との交流は極めて少なく、惑星ティウスの多くは謎に包まれています。
現在、エリザ=テールという13歳の少女が王座についています。
そのため、実権は大臣のザイデルが握っているといっても過言ではありません。
後にこの事を巡って内乱が起こることとなります。

- 衛星セリネ -

惑星ティウスの衛星。
とても小さな小惑星ですが、この星にはソフィ帝国の建設した巨大な娯楽都市が存在します。
また、この星にはソフィ帝国の主力艦隊が駐屯可能なほど巨大な宇宙港が用意されています。
基本的にソフィ帝国と他国の貿易はこの星を通して行われます。

- 惑星シエルス -

ネイア小惑星群第一惑星。
ネイア政府の本部が存在する星ですが、陸地がとても少なく水に恵まれた星です。
オーシャン社の本部もこの星に存在し、新製品のテストが行われています。
海の底からレアメタルが発見される事があり、注目を集めていたりもします。

- 惑星メール -

ネイア小惑星群第二惑星。
少ない陸地を埋め立て地で拡大し、広大な宇宙港が築かれています。
ネイア政府の貿易の中心として機能しています。
ネイア政府は何事にも中立国としての立場をとっていますが、量的には強大な軍隊を所持しています。
よって、惑星メールの宇宙港はネイア政府軍の駐屯地としても使用されています。

- 惑星ナソア -

ネイア小惑星群第三惑星。
他の星では見られない不思議な植物などが数多く見つかる星です。
植民はされておらず、少数の研究チームのみがこの星の調査を行っています。
記録によるとネイア小惑星群に移住が始まった初期の頃に、この星で人々が行方不明となる事件が発生しました。
その後の調査で魔物らしき生命体が発見されたり、いつの時代の物なのか不明な遺跡が発見されたりしています。

- 惑星レスト -

ネイア小惑星群第四惑星。
この星には既に人類が生活できる様な環境はほぼ残ってはいません。
星のほぼ全域を魔軍によって占拠され、人類はエターナルシティで抵抗を続けています。
傭兵などが支援活動を行っていますが、希望の光はまだ見えてはこないようです。

- アリア宙域 -

未探索の惑星が多数残されている宙域。
中には惑星ヘイストや惑星ダーダラといった企業の研究施設が設置されている星もあります。
アリア宙域と言えば惑星ティア、惑星ティウス、ウォール隕石群に囲まれた範囲を指す事が多い。

- モルクス宙域 -

アリア宙域と同じように未探索の惑星が多数残されている宙域。
中にはジオフリーダムやフィュー社が使用している惑星もあります。
モルクス宙域と言えば惑星ルーア、惑星ティウス、ウォール隕石群に囲まれた範囲を指す事が多い。

- ウォール隕石群 -

統一文明時代に発動された星系防衛システムによって出現した隕石群。
この隕石群を構成する隕石はとても特殊な物質で構成されており、高い強度を有しています。
また、隕石がとても狭い範囲で密集しているため、突破は困難とされています。

<基本ルールブックでの舞台>

基本ルールブックでは遺跡都市ムルを舞台としています。
ムルはどこの国にも属さない自治都市で、ジオフリーダム、イレイザー帝国双方の国境に面する位置にあります。
四方を山に囲まれ、ジオフリーダムとイレイザーを細い峠道で結ぶため、天然の要害でもあります。
時としてU. I. Rの軍勢がこの町を拠点としようと侵攻してくる事がありますが、町民が団結してそれを退けています。
そのため、数多くの傭兵が訪れる町でもあります。
また、この町の地下には未探索領域の多いアンダーエリア（旧ロウアーダルク領）があり、町は冒険者達の拠点ともなっています。
そういう関係から商業も発展し、ムルは大変賑わっているのです。
この町にはセレナ教の小神殿があり、小規模の聖騎士団が駐屯しています。
彼らは町に隠れ潜み、暗躍しているモノス教の信者達の捜索を日々行っています。
時としては冒険者や傭兵にモノス教のアジトを襲撃する手助けの依頼がくるかもしれません。
参考までに隣町の名前をのせておきます。
ジオフリーダム側はカルマミルラ、イレイザー側はバスウです。
どちらも人口6000人程度の城塞都市で、直径3km程度の城壁に囲まれています。



<都市データ>

-データの見方-

所属：どこの国、組織などに属しているかをあらわしています。
規模：都市の規模です。
10が最高、0が最低です。
治安：都市の治安です。
10が最高、0が最低です。人口：都市の人口です。
言語：主に使用されている地方語です。
近隣都市：隣街までの距離、及び交通手段、移動時間です。
施設：都市にある主な施設です。
備考：その街に関する説明です。

-遺跡都市ムル-

所属：中立（世界連合加盟）
規模：4 治安：8
人口：約15万人
言語：ジオ語、イレイズ語、ルーシエン語
近隣都市：カルマミルラ（約750km）：都市間運行バス（約1.1時間）
バスウ（約700km）：都市間運行バス（約1.0時間）
クス（約100km）：都市間運行バス（約2時間）
施設：冒険者ギルド支部
傭兵協会幹旋所
ハンターギルド支部
アカデミー支部
盗賊ギルド支部
セレナ教小神殿
ムル総合医療センター
備考：どこの国家にも属さない自治都市。
ジオフリーダムとU、I、Rの戦いには中立の立場を示している。
しかし、戦略的に重要な位置にあるため、U、I、Rの度重なる攻撃を受けている。
ムル防衛軍という独自の軍事組織もあり、少数ではあるがMWも所持している。
世界連合加盟国の一つでもある。

-城塞都市カルマミルラ-

所属：ジオフリーダム
規模：3 治安：9
人口：約6000人
言語：ジオ語、ルーシエン語
近隣都市：ムル（約750km）：都市間運行バス（約1.1時間）
クス（約650km）：都市間運行バス（約1.0時間）
ラルクイン（約2600km）：都市間運行バス（約3.7時間）
施設：傭兵協会幹旋所
セレナ教小神殿
備考：ピラニム山脈の北端に位置する城塞都市。
すぐ近くに国境があるため、常に1個中隊規模のMW部隊が駐屯している。
小さな町ではあるが、ムルとラルクインを結ぶ中継都市として人通りが多い。
冒険者ギルドやハンターギルドの支部は存在しないが、2、3軒ある冒険者の店がその代わりに務めている。

-ラルクイン-

所属：ジオフリーダム
規模：5 治安：8
人口：約34万人
言語：ジオ語、ルーシエン語
近隣都市：カルマミルラ（約2600km）：都市間運行バス（約3.7時間）
メフィーア（約3700km）：都市間運行バス（約5.2時間）、鉄道（約1.4時間）
コレット（約2750km）：都市間運行バス（約3.9時間）、鉄道（約1.1時間）
施設：冒険者ギルド支部
傭兵協会支部
ハンターギルド支部
盗賊ギルド支部
セレナ教小神殿
空港
ラルクイン総合医療センター
備考：2個大隊規模の駐屯部隊を抱える南部方面防衛の要。
カルマミルラより敵発見の報が入り次第、1個中隊規模の空挺部隊を派遣できる仕組みになっている。
都市と隣接する形でラルクイン要塞が建設されており、対地、対空の両面に置いて高い防衛力を誇る。
この都市から各地へ鉄道が延びており、迅速な移動が可能であることも特徴。
アカデミーを除く各組織の支部も揃っているため、季節を問わず様々な人で賑わいを見せている。

－城塞都市バスウー

所属：イレイザー帝国
規模：3 治安：6
人口：約6000人
言語：ルーシエン語、イレイズ語
近隣都市：ムル（約700km）：都市間運行バス（約10時間）
 ディナス（約2400km）：都市間運行バス（約34時間）
施設：傭兵協会幹旋所
 セレナ教小神殿
備考：旧タワー公国領。
 総暦8156年（バズラル暦141年）にイレイザー帝国の侵攻によって首都ディナスが占拠され、
 残存部隊がこのバスウーに逃げ延び、立て籠もった。
 しかし、間もなくバスウーもイレイザー帝国の手に落ち、対ジオフリーダム戦の前線都市とされることとなる。
 反U. I. R組織の活動が多く、治安は不安定な状態にある。

－ディナス－

所属：イレイザー帝国
規模：4 治安：5
人口：約18万人
言語：ルーシエン語、イレイズ語
近隣都市：バスウ（約2400km）：都市間運行バス（約34時間）
 ギメル（約1950km）：都市間運行バス（約27時間）
施設：傭兵協会幹旋所
 セレナ教小神殿
 空港
備考：旧タワー公国首都。
 3年前にイレイザー帝国によって占領され、街の至る所に激戦を物語る傷跡が残されている。
 王城は大部分が破壊されているが、街の外れにある丘の上に残されている。
 現在は無人で放置されており、荒れていく一方である。

－クス－

所属：ムル
規模：1 治安：10
人口：約600人
言語：ジオ語、イレイズ語、ルーシエン語
近隣都市：ムル（約100km）：都市間運行バス（約2時間）
 カルマミルラ（約650km）：都市間運行バス（約10時間）
施設：なし
備考：ムルとカルマミルラを結ぶ小さな町。
 ギルド関係の支部等はないが、冒険者の店が一件だけ通りに店を構えている。
 時々魔物が出現する以外は極めて平和な町である。
 この町にはムルの自衛軍が1個小隊（カルマ4機）駐屯している。

<施設について>

－空港－

宇宙港とは違い、惑星内限定の交通手段として活用されている一般的な空港です。
空港がある都市であればどこへでも短時間で移動することが可能です。

－総合医療センター－

常に最高水準の医療技術を保ち、市民の健康を守っている施設です。
この施設に行けば大抵の傷や病気を治すことが可能です。
しかし、ある一定の規模の都市でなければこの施設は設置されていません。
ここでは、お金を払うことによって耐久力を回復することができます。
料金は回復する耐久力×10リアルとなっています。
病気の治療には「治療難易度×治療難易度×1000×深度」がかかります。

Chart Section

チャートセクション

▼能力値ボーナス表

能力値	2～3	4～7	8～11	12～15	16～19	以降、能力値が+4されるごとに
ボーナス	±0	+1	+2	+3	+4	ボーナスが+1される。

▼技能レベルと習熟度の関係表

技能レベル	習熟度
0	その技能に関して全く無縁であり、技術を身につけていないことを表しています。
1～3	必要最低限の技術と知識を身につけていることを表しています。
4～6	ある程度の技術と知識を身につけており、実践できるレベルであることを表しています。
7～10	その技能に関して熟練しており、ある程度の地位を確立しています。
11～14	その技能のプロとして、ある程度の名声を得ています。
15以上	その技能をほぼ会得している領域まで上り詰めています。

▼技能別消費経験値表

レベル	一般技能	戦闘技能	専門技能
1	100	200	300
2	200	300	400
3	300	400	500
4	400	500	600
5	500	600	700
6	600	700	800
7	700	800	900
8	800	900	1000
9	900	1000	1100
10	1000	1100	1200

レベル	一般技能	戦闘技能	専門技能
11	1200	1400	1600
12	1400	1700	2000
13	1600	2000	2400
14	1800	2300	2800
15	2000	2600	3200
16	2200	2900	3600
17	2400	3200	4000
18	2600	3500	4400
19	2800	3800	4800
20	3000	4100	5200

▼難易度表

難易度	目標値	説明
0	5	誰でも簡単に行える行為
1	7	素人でも五分五分の確立で成功する行為
2	9	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	12	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	15	それなりに技術を要する。初心者には難しい
5	18	熟練者であれば普通に成功できる行為。
6	22	プロで普通に成功できる行為。熟練者では厳しい
7	26	達人ならばどうにか成功できる行為。プロでは厳しい
8	30	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	35	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	40	常人にはとても不可能な行為

▼一般的な修正

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
まあまあ不利（有利）な判定	- 2
若干不利（有利）な判定	- 1

▼戦闘時の状況による修正

状況	修正
全力移動中	回避に- 2
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	命中、回避に- 1 命中、回避に- 2 命中、回避に- 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

▼年齢別能力値変動表

年齢	修正
0～2歳	全能力値が8分の1。精神力は6分の1
3～5歳	全能力値が8分の2。精神力は6分の2
6～7歳	全能力値が8分の3。精神力は6分の3
8～9歳	全能力値が8分の4。精神力は6分の4
10～11歳	全能力値が8分の5。精神力は6分の5
12～13歳	全能力値が8分の6。精神力は通常通り
14～15歳	全能力値が8分の7。精神力は通常通り
16～50歳	能力値は通常通り。精神力は通常通り
51～55歳	知性、知覚、魅力を除く全能力値が8分の7。精神力は通常通り
56～60歳	知性、知覚、魅力を除く全能力値が8分の6。精神力は通常通り
61～70歳	知性、知覚、魅力を除く全能力値が8分の5。精神力は通常通り
71～80歳	知性、知覚、魅力を除く全能力値が8分の4。精神力は通常通り
81～90歳	知性、知覚、魅力を除く全能力値が8分の3。精神力は通常通り
91歳～歳	知性、知覚、魅力を除く全能力値が8分の2。精神力は通常通り

▼エネミーレベルと事態の深刻さの関係表

エネミーレベル	事態の深刻さ
0～1	誰でも解決できる簡単な問題。程度的には家にネズミが現れたぐらいのものである。
2～3	一般人には少し厳しい事件。しかし、数によってはかなり厳しくなる可能性も。程度的には強盗が現れたぐらいのものである。
4～5	一般人にはかなり厳しい事件。警察の出番。
6～8	警察では手に負えなくなってくる事件。軍隊が動き始める。
9～12	都市の危機。
13～16	大都市の危機。
17～20	国家規模の危機。
21～	世界の危機。

シエン戦乱RPG Character Sheet Version 1.01

Character Name	Player Name	Date
----------------	-------------	------

・能力値

能力値	基本値	ボーナス
器用		
敏捷		
知性		
知覚		
筋力		
体力		
魅力		
耐久力	/	
精神力	/	
防御・抵抗修正	/	
利き腕		
経験値		

・個人情報

性別		キャラクターレベル	
年齢		誕生日	総暦 年 月 日
出身地			
瞳の色			
髪の色			
身長	cm	体重	kg
職業・所属			
所持金	レアル		
預金	レアル		
借金	レアル		
備考			

・外見

・技能

技能名	Lv

技能名	Lv

・言語

言語名	会話	読文
共通語		
ジオ語		
イレイズ語		
ルーシエン語		
エリア語		

言語名	会話	読文
古代ルーシエン語		
ラーナダルク語		
ウェルダルク語		
ロウアーダルク語		
ノーマレーン語		

・防具

部位	名称	回避修正	回避力	装甲値	防御力	耐久力	材質	備考
鎧								
盾						/		
空間		軽減値：	貫通値：	出力：	バッテリー：	容量：	/	備考：

・射撃武器

名称	命中修正	命中力	反動	射程	口径	発射数	連射力	装弾数	威力	用法
	カスタム					特殊				
	カスタム					特殊				
	カスタム					特殊				

・近接武器

名称	命中修正	命中力	基本攻撃数	最大攻撃数	威力	材質	用法	カスタム

・ 装備品

--	--	--	--	--	--	--

・ 特殊スキル

名称	Lv	基本消費精神力	種別	効果範囲	制限
効果：				備考：	
効果：				備考：	
効果：				備考：	
効果：				備考：	
効果：				備考：	
効果：				備考：	
効果：				備考：	
効果：				備考：	
効果：				備考：	
効果：				備考：	
効果：				備考：	
効果：				備考：	
効果：				備考：	
効果：				備考：	
効果：				備考：	

シエン戦乱RPG Mechanical Sheet Version 1.00

Pilot Name	Mechanical Name
------------	-----------------

・基本スペック

サイズ	
機動性	
回避力	
安定性	
索敵	
通信	
CPS	/
耐久力	/
装甲値	

・地形適正

地 形 適 正	
宇 宙	
空 中	
地 上	
水 上	
水 中	
森 林	
砂 漠	
寒冷地	

・その他のスペック

分類	
脱出装置	
武装搭載数	
機体搭載数	
レーダー	
搭載カメラ	
カスタム	

・外観

・格闘

名称	命中修正	命中力	威力	部位	特殊

・武装

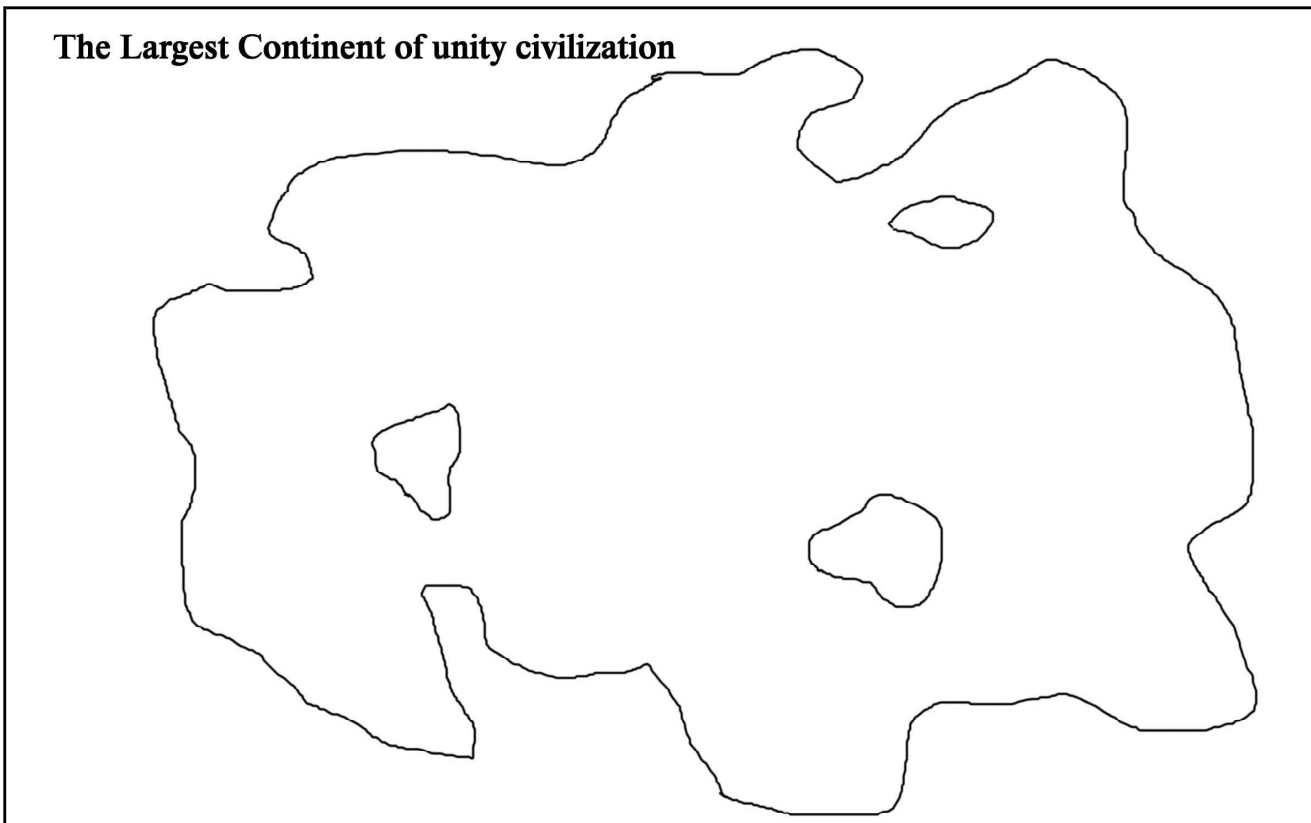
名称	命中修正	命中力	反動	射程	口径	発射数	連射力	装弾数	威力	用法
WP :	カスタム					特殊				
WP :	カスタム					特殊				
WP :	カスタム					特殊				
WP :	カスタム					特殊				
WP :	カスタム					特殊				
WP :	カスタム					特殊				
WP :	カスタム					特殊				

・防衛兵装

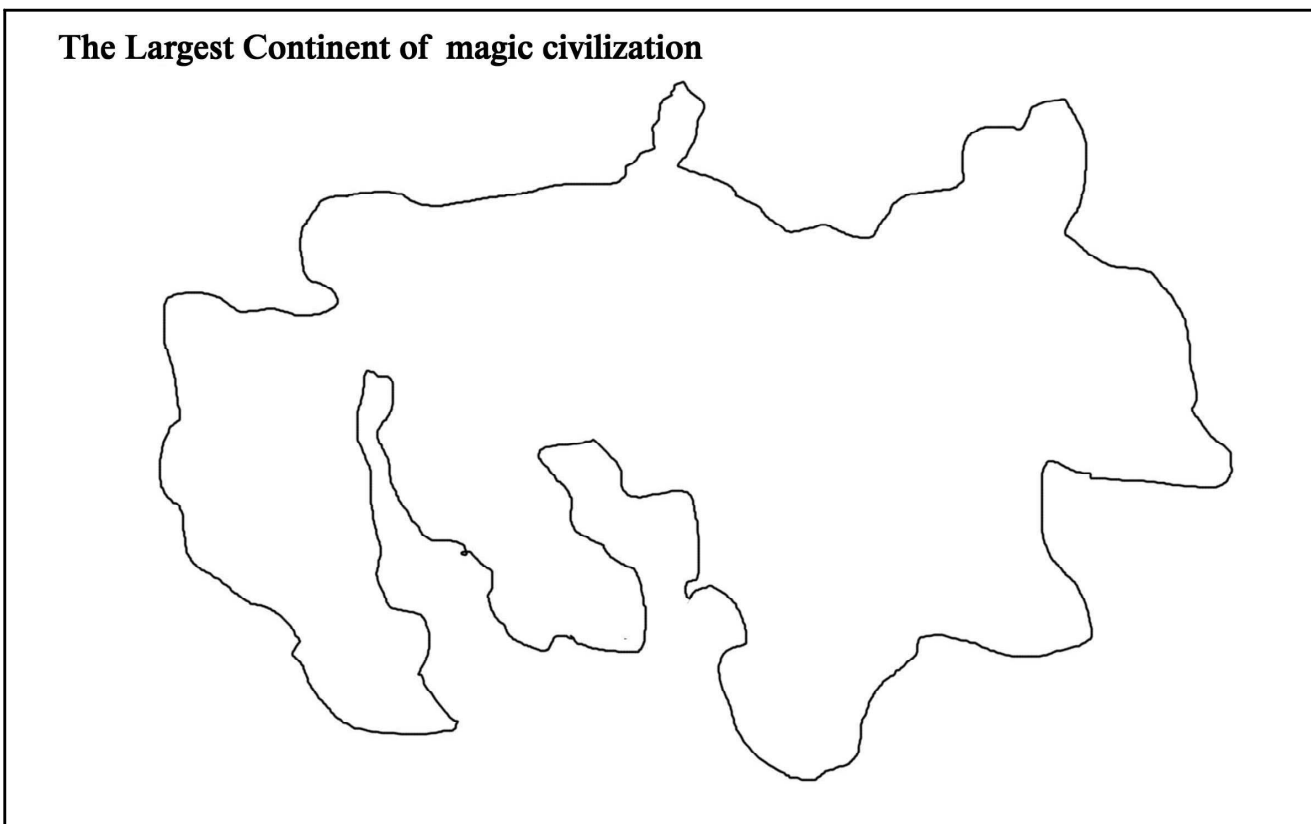
部位	名称	耐久値	装甲値	軽減値	貫通値	出力	バッテリー	容量
盾		X	X	X	X	X	X	X
空間		X	X					/

・備考

<惑星ルーア（ラージェスト大陸） 時代別地図>

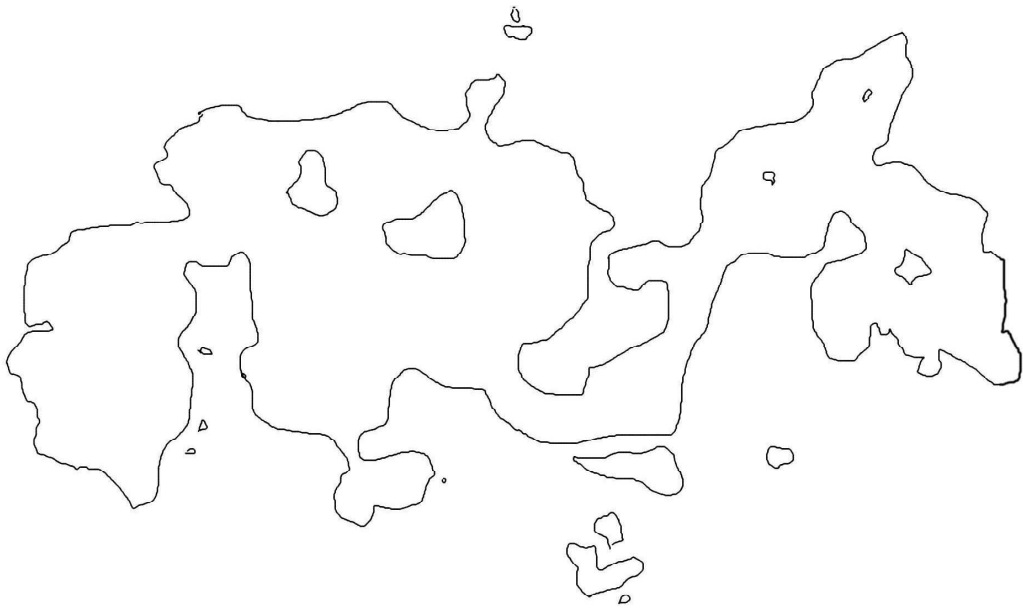


▲統一文明時代



▲魔法文明時代

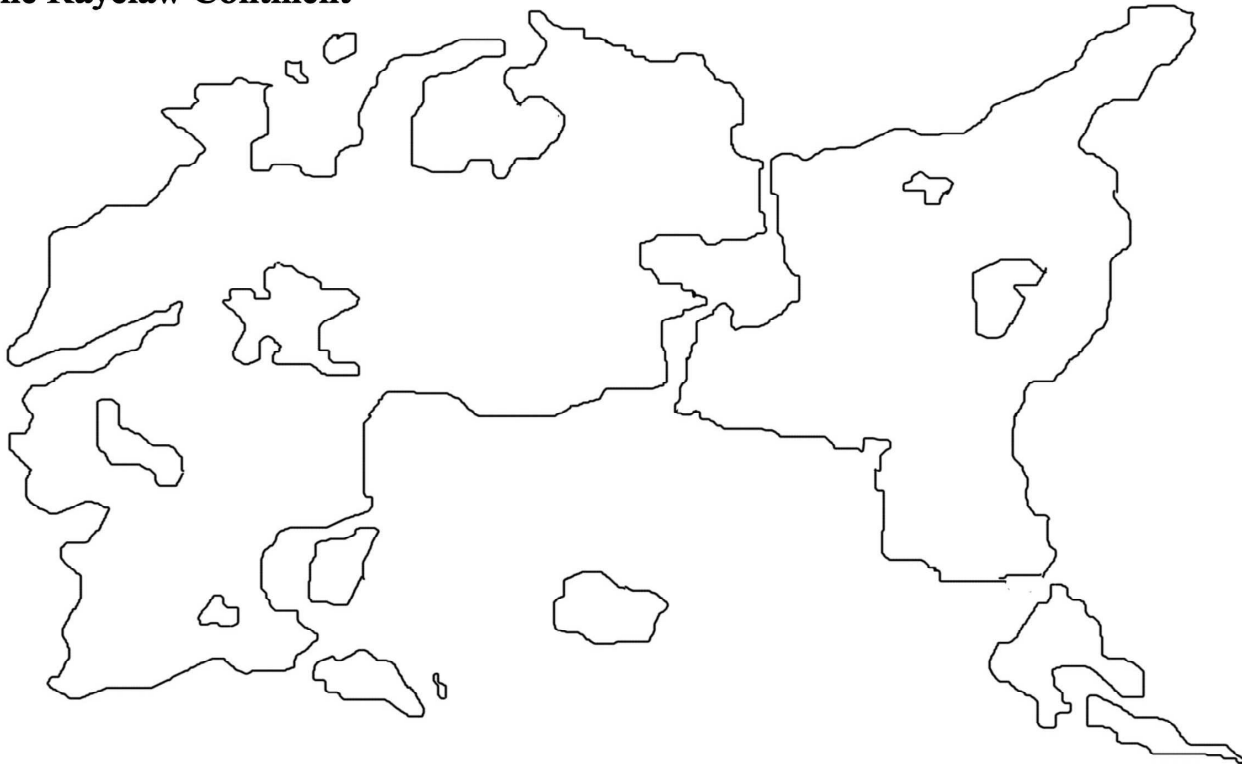
The Largest Continent of machine civilization



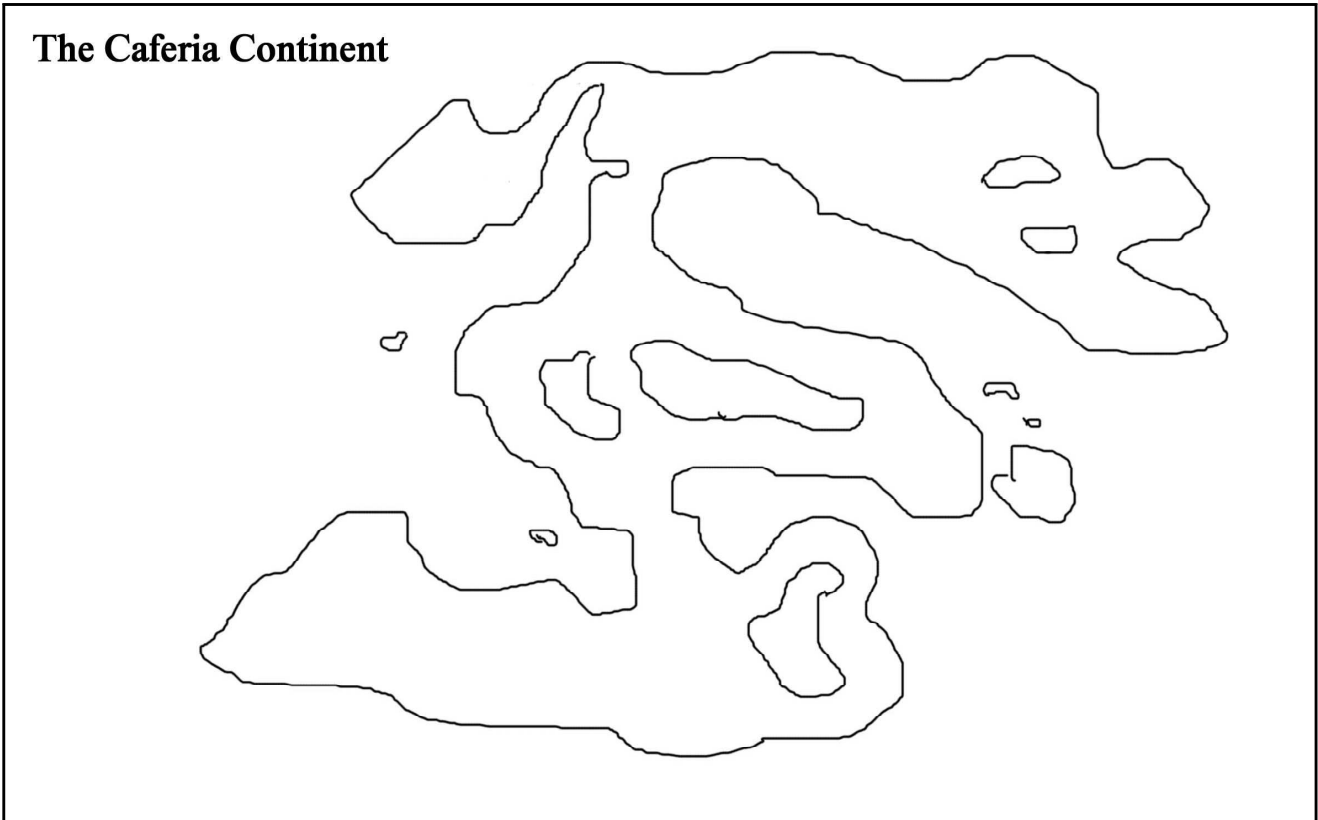
▲機械文明時代

<惑星ティア（レイクロー大陸）>

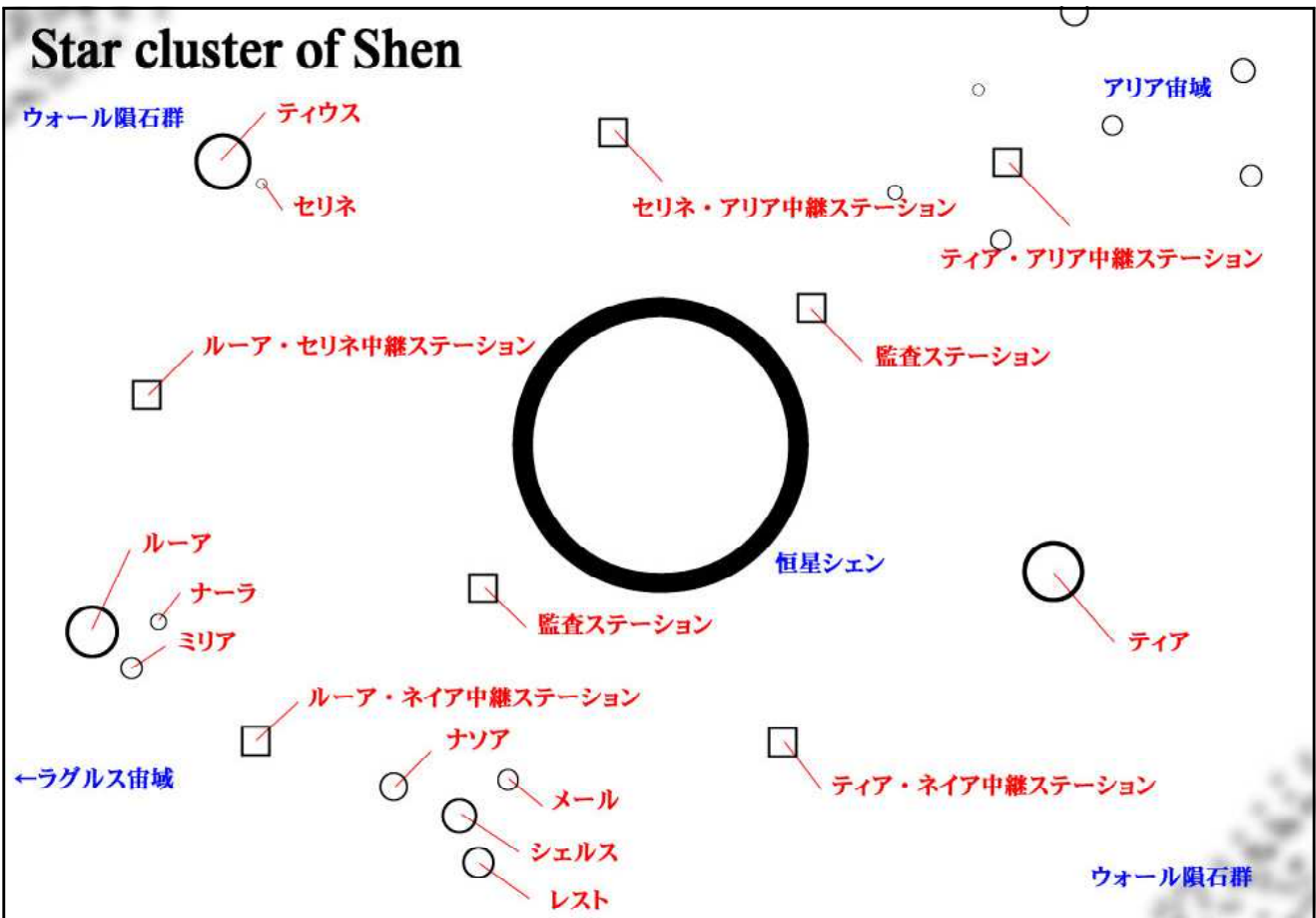
The Rayclaw Continent



<惑星ティウス (カフェリア大陸) >



<星系マップ>



シェン戦乱RPG

2012.06.11

第六版発行

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

向井ダイジユ (<http://youngaliveinlove.web.fc2.com/>)
Gilgamesh
上野
のら吉 (http://www.geocities.jp/norakichi_wilddog/)
Osanai
斬義
睦月 破雪
その他、G.K.Fメンバー各位

協力

sana (<http://hanatoyotsuba.blog.shinobi.jp/>)
その他、北海道のサークル様各位

以上、敬称略 順不同