LOST RPG 基本ルール

2014.12.23

暫定版

目次

Chapter 1　世界
- 1-1　冒険の舞台
- 1-2　創世神話
- 1-3　クレアーレ島
- 1-4　各勢力・国家

Chapter 2　キャラクター
- 2-1　キャラクター作成
- 2-2　共通行動オプション
- 2-3　判定の種類
- 2-4　未習得行動判定
- 2-5　再判定

Chapter 3　戦闘技能
- 3-1　戦闘レベルの概念
- 3-2　戦闘技能の概念
- 3-3　ヘヴィ・ウォリアー技能
- 3-4　ライト・ウォリアー技能
- 3-5　ファイター技能
- 3-6　アーチャー技能
- 3-7　ホワイト・マジシャン技能
- 3-8　ブラック・マジシャン技能

Chapter 4　一般技能
4-1　一般技能の概念
4-2　スカウト技能
4-3　ハンター技能
4-4　ランド・ウォーカー技能
4-5　ヒーラー技能
4-6　コマンダー技能
4-7　スカラー技能
4-8　バード技能
4-9　ライダー技能
4-10　セイラー技能

Chapter 5　技巧
5-1　技巧の概念
5-2　技巧の効果

Chapter 6　武具
6-1　武器・盾一覧
6-2　防具一覧
6-3　通常アイテム一覧
6-4　マジックアイテム一覧

Chapter 7　戦闘処理
7-1　戦闘システムの概要
7-2　戦闘行動順
7-3　物理攻撃処理
7-4　魔法攻撃処理
7-5　士気判定
7-6　特徴的な行動
7-7　距離と範囲

Chapter 8　その他処理
8-1　行軍
8-2　知名度判定
8-3　落下ダメージ
8-4　傷の経過と休憩
8-5　交渉判定
8-6　無防備状態
8-7　暗所戦闘と暗視

Chapter 1

世界

1-1　冒険の舞台

1-2　創世神話

1-3　クレアーレ島

1-4　各勢力・国家

1-1 冒険の舞台

LOSTはつい百年前まで神々が実在していた世界です。

神は歳をとらず、人間の理解を超えた不思議な力「魔法」を行使する存在でした。彼らは、人里から離れた聖域と呼ばれる場所に住み、数ヶ月・数年の間隔をおいて人間たちの前に姿を現し、人間たちに知恵を授けていました。そのようにして神々から授けられた癒しや守りの魔法は「白魔法」と呼ばれています。

これらの神々の恩恵に報いるため、人々は神々の求める貢物を献上したり、労働力を提供するなどしていました。

この神と人間との関係は戦国大名とその土地の民衆の関係に似ています。神が特別な教義を人間に示したわけでも、死後の魂の救済を約束したわけではなく、人間は純粋に神の恩義に報いようと進んで神に奉公していたのです。

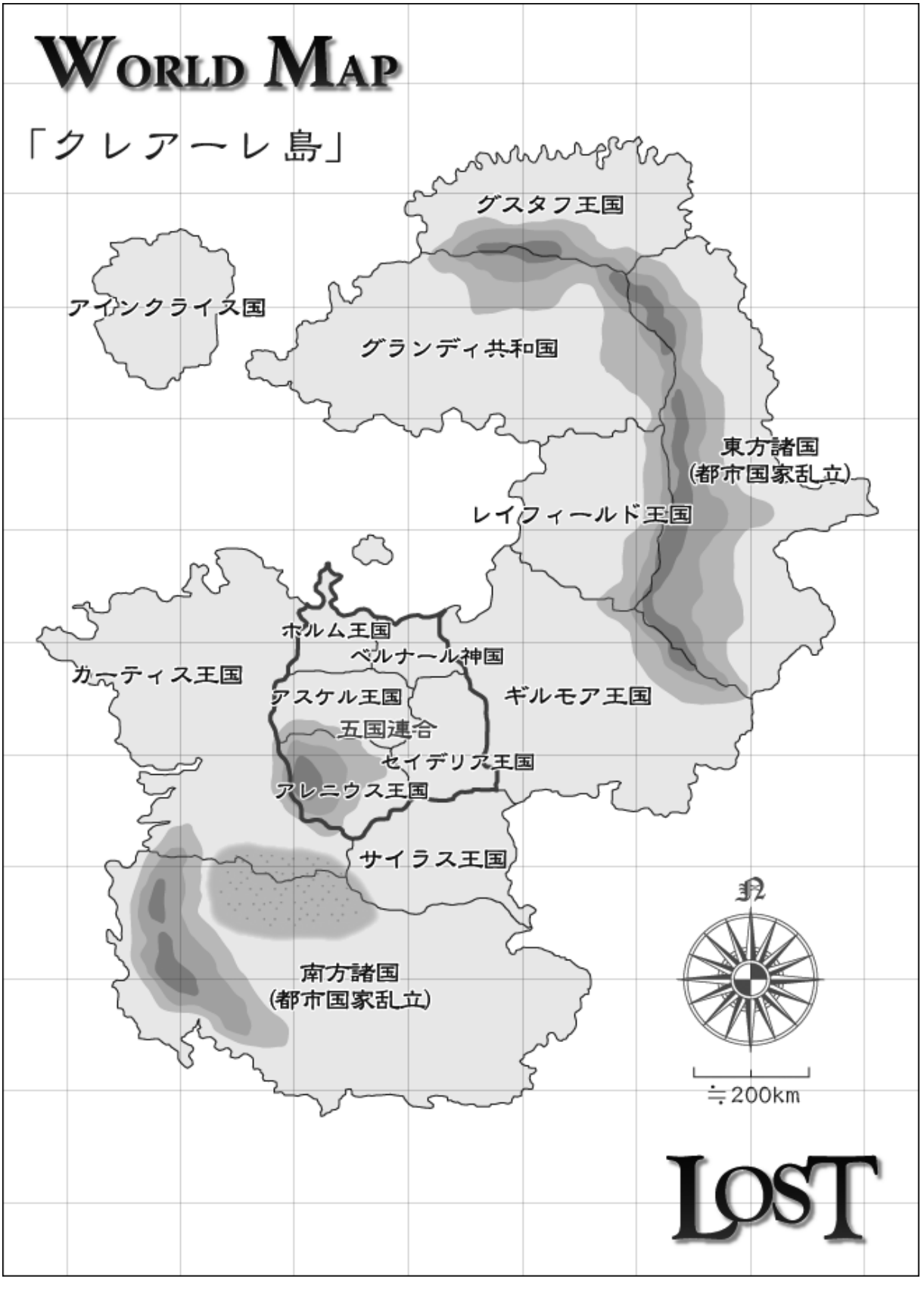
やがて神々は各々に従う人間を集めて勢力をつくり、その人間たちに他の神に従う者たちとの勢力争いを命じました。そして、人間たちの勢力争いで敗れた側の神は、抵抗することなく勝った側の神の軍門に下りました。そのような争いにより勢力は徐々に統合されていき、現在の勢力図の原形が作られていきました。

神々の勢力争いは世界が統一されるまで続くかに思われましたが、ある日を境に神々は突如として人間たちの前に姿を現さなくなりました。そのことに気が付いた人間たちは、一時的に抗争を停止しました。そして、思考停止の時代が十数年続いた後に、人間たちはゆっくりとではあるものの、活動を再開し始めました。

神は世界からその姿を消したものの、神の住んでいた聖域には、神の遺産が残されていたのです。それは数多くの魔法の力を秘めた物品や、神々が人間には授けなかった物質と空間に作用する「黒魔法」でした。

それらの力を手にした人間たちは、今度はみずからの意思で勢力争いを繰り広げ始めたのです。

神々の消失から百年後の世界。人間たちが暮らす大地・クレアーレ島。それがLOSTの冒険の舞台です。


WORLD MAP
「クレアーレ島」
グスタフ王国
アインクライス国
グランディ共和国
東方諸国
(都市国家乱立)
レイフィールド王国
ホルム王国
ベルナール神国
カーティス王国
アスケル王国
ギルモア王国
五国連合
セイデリス王国
アレニウス王国
サイラス王国
南方諸国
(都市国家乱立)
≒200km
LOST

1-2 創世神話

LOSTの世界の成り立ちにはさまざまな説があります。一例として代表的な宗教の唱える創世神話を紹介します。
プレイヤーは自分の演じるキャラクターの属する勢力の唱える創世神話を把握しておくと、キャラクターの行動指針を決める手伝いとなるでしょう。

クローディア教会の伝承

神々の誕生～楽園の時代

世界は始まりより既にあったが、その世界に生命は存在しなかった。そこに突如、百の神が現れ出でた。神々は自分たちの限られた力を振り絞り、海や大地に生命を誕生させた。世界に生命が誕生すると、それに呼応して徐々に世界にマナが満ちはじめた。神々はマナを力に換える術を持ち、失った力を取り戻すと、本格的な世界の構築をはじめた。
神々は次に世界を管理する代行者として人間を生み出した。人々は良く働き、次第に世界に生命が満ち溢れ、生命の楽園が誕生した。楽園の時代は数万年の長きに渡り続いた。

神々の戦争

永き楽園の時代の末に、神々の中にその調和を乱そうとする者たちが現れた。それら神々は停滞を嫌い、現世の破壊と再生により、更なる高度な世界が誕生すると唱えた。この改革派に対し、他の神々はそれを力で排除しようとする粛清派と、平和的解決を図ろうとする保守派とに別れ、ほどなくして改革派と粛清派の神々は争いを始めた。
この強大な力を持つ神々の戦いは大地を引き裂き、隆起させ、世界に住む生命の多くがその戦いの犠牲となった。事態を重く見た保守派の神々はこの戦いを調停し、それぞれの従えた人間による代理戦争を黙認することを引き換えとして、神々同士で争うことを禁じた。神々はこの定めを世界法則とし、神に対して力を行使した神はその存在が失われることとなった。

国家の成立

直接争うことを禁じられた神々は、代理戦争により世界の行く末を決めることとした。神々はこぞって自分たちの勢力を拡大しようと自らの信者を確保し、それら信者に力を与えていった。こうして集った勢力は神の名の下に国家を作り、他国との勢力争いに傾倒していく。

クローディア神も、自分の信者を集めるとその庇護下の信者を守り続けた。このとき勢力の長を務めたのが後のレイフィールド王家の祖にあたる勇士アルベルト・レイフィールドである。もともと保守派に属し、争いに積極的でなかったクローディア神は、信者たちに防衛目的以外の争いを強いることをせず、人々の生活を豊かにするための技術力向上に尽力していた。

暗黒時代

神の号令下での人間同士の戦争は千年に及び、その間にかつての改革派や粛清派、保守派の区別は薄れていった。この暗黒時代によって数多あった勢力は徐々に統合され、島の勢力は十数にまでその数を減らした。

神々の消失

長きに渡った暗黒時代に終焉が訪れる。ある日を境に、突如として神々は世界からその姿を消した。最も有力な説は戦いに嫌気の差したクローディア神が自分の考えに同調する神々と力をあわせ、別の世界に神々を転移させ、この世界との扉を閉じたというものである。

しかし、近年、クローディア神は世界を一つにする志を持ち、自分の僕たちに十分な力を与えたうえで、他の神々を己もろとも一掃したのだという説が台頭してきている。

ベルトサール教会の伝承

神々の誕生～楽園の時代

この世がまだ無であった頃、大いなる神ベルトサールは異界より来訪した。ベルトサールは既に二つの世界を構築しており、この世界が神にとって三番目の世界だった。

ベルトサールは、天と地を作り、その狭間に海を作った。次にベルトサールは生命を生み出し、海に放った。生命はベルトサールの発するマナに育まれて大きく成長した。成長した生命は海から陸へ、大空へと徐々にその活動の場を広げた。

あるとき、定命の者が明かりがないと何も見えないと嘆くので、ベルトサールは天に太陽を作った。また、あるとき定命の者が明るくては休めないと嘆くので、ベルトサールは夜と月を作った。昼と夜が生まれると生命はますます繁栄していった。

他の世界をも管理しなければならないベルトサールはこの世界の管理を手伝わせるため、自らの髪を一掴み切ると低級神を作った。さらに低級神の手助けとなるよう、忠実なる僕として人間を作った。こうして次第に世界に生命が満ち溢れ、生命の楽園が誕生した。楽園の時代は数万年の長きに渡り続いた。

影の誕生と封印

ベルトサールはより良く世界を発展させるために、人間に白魔法と黒魔法を授けた。魔法の力により世界はますます栄華を極めたが、慢心した人間はこともあろうか黒魔法によって新たなる太陽を作ろうとした。人間が作った太陽は神の作った正しい太陽ではなかった。偽りの太陽はすぐさま暴走し、禍々しい光を放って消滅した。このとき放たれた光がベルトサールを照らしてできた影はベルトサールから分離すると、低級神や人間たちをそそのかし、ベルトサールの作ったこの世界を破壊しようとした。

ベルトサールは大いなる力を振るって影を封印するとともに、人間たちから黒魔法を取り上げた。しかし、影を封印することで多くの力を消耗してしまい、影にそそのかされた低級神たちを元に戻すには至らなかった。

国家の成立～暗黒時代

影の甘言に惑わされた低級神たちは利己的になり、各自が人間を集めてそれぞれ国を作り出した。ベルトサールも影との戦いによって力の多くを失ったため、残された正しき人間たちを集めて国を興し、他の勢力に抵抗するほか術がなかった。

こうして興った国々は勢力争いを繰り広げ、この国家同士の争いは千年に及んだ。この暗黒時代によって数多あった勢力は徐々に統合され、島の勢力は十数にまでその数を減らした。

神々の消失

長きに渡った暗黒時代の終焉。ある日を境に、突如として神々は世界からその姿を消した。最も有力な説は影の甘言により真っ先に邪道に堕ちたベルナールの率いる低級神たちが影を封印から解こうとしたため、ベルトサールが別の世界に神々を転移させ、この世界との扉を閉じたというものである。

残された人々はベルトサールの意志を引き継ぎ、正義と秩序の下に影の残した禍根を一掃し、世界を統一することをベルトサール神より託されたのだと伝えられている。

ベルナール教会の伝承

神々の誕生～楽園の時代

この世がまだ無であった頃、始まりの神アンサズがこの世界を訪れ、混沌を生み出すと世界を去っていった。

やがて混沌の中からいくつかの思念が生まれた。ベルナール神もその思念体の一つであった。思念は泡のように次々に生まれ、それぞれが一つずつ何かしらを創造していった。ベルナール神が創造したのは大地だった。それぞれの創造物は互いに支えあうことでよりよく機能した。

それぞれの思念体は一つの創造を終えると自らの肉体を作っていた。肉体を作り終えた思念体はこれをもって神となり、更に自らの分身をいくつも作り、この神の血の薄れた者たちがやがて人となった。

こうして次第に世界に生命が満ち溢れ、生命の楽園が誕生した。楽園の時代は数万年の長きに渡り続いたと言われている。

神々の戦争

楽園の時代の終わり、始まりの神アンサズは再び世界を訪れると世界の終焉を予言した。それと同時に、この世界の一つの創造物だけは終焉を免れ、永遠の楽園に存在し続けるだろうと告げた。

神々は自分の創造物を残そうと互いに争ったが、一人の神が敗れると世界から一つの創造物が消失してしまい、これによって他の創造物の機能が滞ったため、神同士の戦いを控え、人間たちに代理戦争をさせることにした。

国家の成立～終末戦争

神々は自分の勢力を形勢し、その僕に多くの力を与えた。しかし神々は相手の殲滅を望んでいたわけではなかったため、破壊の力の大きい黒魔法を人間に授けることはしなかった。こうして国家が作られ、国家同士の争いは千年に及んだ。

神々の消失

世界の終末は近づいた。まず、大きな力を持つ神々がその肉体を失った。しかし、肉体を失った神々は思念体となり、その分身である創造物や人間に宿っている。

ベルナール神国では、国民に対して永遠の楽園の存在となるべく、国家を繁栄させようと教えている。

1-3 クレアーレ島

クレアーレ島の東西南北の距離は日本列島とほぼ同等です。ただし、日本列島のように細長いわけではなく、島の面積は日本列島のほぼ二倍に相当します。

島の北部に位置するグスタフ王国の気候は冷帯～ツンドラ気候であり、冬期間が長くなります。反対に島の南部に位置する南方諸国は熱帯～亜熱帯気候であり、砂漠地帯が広がっているなど、島の南北の寒暖の差はとても大きなものとなっています。

文明

文明レベルは各勢力によって異なりますが、平均的に現実世界の中世中期～後期に近いものとなっています。ただし、高度な文明を持っていた神々の存在や魔法などの現実世界には存在しない技術の影響で、現実世界とは異なる独自の文明が築かれています。

聖域

クレアーレ島の各地にはかつて神々が住んでいた聖域と呼ばれる地区が存在し、その聖域の中には神々の遺跡、および遺産が残されています。

しかし、聖域には神々からその地を守るように命じられた番人（キーパー）がおり、聖域に入るものを排除しているため、聖域内に入るのには危険が伴います。

各聖域により多種多様な番人が存在し、人間はこれら番人を「亜人」「妖精」「妖魔」「幻獣」「魔獣」「巨人」などのさまざまな名称で呼んでいます。

これら番人は基本的に聖域の外へ出ようとはしないため、人間の生活する地域に姿を現すことはほとんどありません。

魔法

クレアーレ島に存在する魔法は白魔法と黒魔法の二つに分類されます。

白魔法は神々から授けられた魔法であり、神々の消失以前から一般的に用いられた魔法です。白魔法は主に生命に影響を及ぼします。

黒魔法は神々の消失以降、神々の遺産として入手された魔法です。主に物体や空間に影響を及ぼします。

教会によっては神々が人に授けなかった黒魔法を人間が使うべきものではないと考え、禁忌としているところもあります。また、破壊の力としての印象が色濃い黒魔法を恐れる者も多くいます。

時間の概念

クレアーレ島では現実世界と同じ時間概念を用いています。

24時間で1日、7日で1週間、28～31日で1月、365～366日で1年となります。

通貨

クレアーレ島では銀貨が本位通貨として流通しています。

現実世界とは物価が異なりますが、銀貨1枚がおよそ100円だと考えるとイメージしやすいでしょう。

各勢力によって使われている貨幣は異なり、本来であれば、他所の土地へ行ったときには換金しないと買い物できませんが、実際のセッションでは便宜上省略してかまいません。

厳密に換金処理をするのであれば、目安として5%前後の換金料が取られるものとしてください。

1-4 各勢力・国家

アインクライス国

北西の小さな島国です。

都市国家の集合体であり、主君は定めずに貴族制を採っています。

グスタフ王国

クレアーレ島の最北部の寒冷地域に位置する王国であり、冬になると雪原に覆われます。

狩猟民族であり、蛮勇を好む好戦的な風潮がみられます。また、狩猟用に狼を飼いならす習慣があります。

肥沃な土地を求めて東方諸国へ侵攻しようとする動きがみられます。

グランディ共和国

内海北に面する、クレアーレ島で唯一の共和主義国家であり、主神として男神ディーノ、従神として女神イルマなどを崇拝しています。

もとは200年以上の歴史ある王国でしたが、50年程前に共和制に移行しました。信仰はあるものの、実利追究に余念がなく、聖域の探索に抵抗が少ない国です。

オクシリア王国（亡国）

内海北、グランディ共和国の西に位置していた国であり、主神として女神アーダ、従神として男神ユルヤナ、男神ダーヴィド、男神デニスなどを崇拝しています。

400年以上の歴史があり、神々の消失以前はギルモア王国と内海の覇権を争うほどの軍事国家でした。しかし、グランディ共和国の台頭に反比例して衰退の一途を辿り、近年グランディ共和国との戦争に敗北し滅亡しました。

レイフィールド王国

内海東に面する、技術力に秀でた王国であり、主神として女神クローディアを崇拝しています。

主神クローディアが好戦的ではなかったため、神々の消失までは小さな勢力でしたが、神々の消失後に建国して以来、徐々に力を強め、周囲の小国を平定し、ついに大国ギルモアと隣接するまでに成長しました。

クローディアに対する信仰は強く、教会が大きな力を持っています。

神々の消失以前の勢力争いに参戦しなかったため従神はいませんが、平定戦争によって、男神イェルケルや男神イェータを信仰する部族を吸収しています。徹底した改宗政策により表立ってイェルケル、イェータを信仰する者は居なくなりました。

ギルモア王国

500年以上の歴史ある大国であり、主神として男神ベルトサール、従神として男神ロベール、男神ベルトラン、女神マリアナなどを崇拝しています。

内部の権力闘争が激しく、他国との戦争により辛うじて内部を団結させているという末期状態にあり、ベルナール神国やカーティス王国とのいさかいが絶えません。

カーティス王国が聖域を探索することで軍事力を強めたことを知り、ギルモア王国でも聖域探索が活発化させましたが、ギルモアの神々は魔法の武具をあまり創っていなかったらしく、望むほどの収穫はありません。

ロイド王国（亡国）

内海に浮かぶ小さな島に栄えた都市国家でした。ギルモア王国の侵略を受け滅亡し、現在は自治区を残すだけとなっています。

500年以上の歴史を持っていたらしいものの、口伝以外にそれを示すものは残されていません。

五国連合

カーティス王国とギルモア王国の中間に位置する五つの小王国による連合国です。

神々の消失後、他の強国の侵略にあがなうべく盟約が結ばれました。

ベルナール神国

五国連合のひとつであり、男神ベルナールを主神として興った国です。

ギルモア王国と並び古い歴史を持つ由緒ある宗教国家であり、ベルナール教会が最高権力を持っています。

元首は神の血を受け継ぐ血族であるといわれています。また、国民は総じて敬虔なベルナール信者です。当然、聖域は不可侵であり、他国と言えども自ら崇拝していた神の聖域を侵すカーティス王国やギルモア王国に対しては強い嫌悪感を抱いています。

アスケル王国

五国連合のひとつであり、女神ソフィアを主神として興った国です。

北方のホルム王国やベルナール神国よりも標高が低く、緩やかな盆地となっています。そのため、アレニウスの山岳から流れ込む複数の川と地下水が溜まってできた湖や沼が多く存在します。それらはホルム王国とベルナール神国の貯水池ともなっており、三国間の結びつきは特に強いものとなっています。

神々の統治時代に人々が暮らしていた都は水没しており、人々は新たに築かれた「水の都」の二つ名で呼ばれる都市に移り住んでいます。

アレニウス王国

五国連合のひとつであり、男神ブルーノを主神として興った国です。

クレアーレ島最大の火山を有する山岳地帯にあり、その火山を聖域としています。聖域には、その守り手である火竜が住むと言われていますが、山のふもと付近まで有毒ガスが充満しているため、容易に人が踏み入ることはできません。しかし、王族だけは山に足を踏み入れることができるようです。

サイラス王国

ギルモア王国の同盟国であり、300年以上の歴史を持つ王国です。
カーティス王国とギルモア王国の中間、五国連合より南に位置します。

カーティス王国

内海南方の軍事国家です。
建国から100年足らずですが、聖域の探索を積極的に行い、軍事利用することで、他の大国に肩を並べるまでの成長を遂げています。

東方諸国

コンラッド山脈によって他の勢力と分断されているため、独自の発展を遂げている勢力です。都市国家が乱立しています。

南方諸国

カーティス王国の侵略を受ける小国群であり、根強い信仰を持つ国が多く存在します。
カーティス王国との国境付近は砂漠化しています。

Chapter 2

キャラクター

2-1　キャラクター作成

2-2　共通行動オプション

2-3　判定の種類

2-4　未習得行動判定

2-5　再判定

2-1 キャラクター作成

LOST RPG - character record sheet　Ver.140125H

プレイヤー名：(1)

キャラクター名 (25)　種族・人種 (2)　性別 (3)　生年月日・年齢 (4)

出身地 (21)　生まれ (5)　信仰 (22)

キャラクターの容姿 (26)

A	成長 (8)	知力 (9)	+
B	成長	器用度	+
C	成長	敏捷度	+
D	成長	筋力	+
E	成長	生命力	+
F	成長	精神力	+

生命点ダメージ　傷

精神点ダメージ

到達値 (20)　身長 (19)　体重　魅力 (18)

メモ

戦闘経験点 (10)　戦闘レベル　可能性 (11)

未使用経験点 (6)　所持金 (7)

技能名	技能経験点	レベル	行使力
(12)			

技巧名	熟練点	レベル
(13)		

言語	会話	識字
(23)		

所持品 (24)

装備詳細 (14)

	必要筋力値	命中力（支配力）	威力	クリティカル値	ダメージ追加値	ディフレクト力	回避力	魔法抵抗力	ダメージ減少値
戦闘レベル	——	——	——	——	——	——	——		→+
ヘヴィ・ウォリアー技能	——		——	——				——	——
ライト・ウォリアー技能	——		——					——	——
ファイター技能	——			——				——	——
アーチャー技能	——		——	——		——	——	——	——
器用度ボーナス	——		——	——	——		——	——	——
筋力	——	——	→2	——	——	——	——	——	——
精神力ボーナス	——	——	——	——	——	——	——		——
技巧 1	——		——			——	——	——	——
技巧 2	——		——			——	——	——	——
武器・盾 1							——	——	——
武器・盾 2							——	——	——
武器・盾 3							——	——	——
武器・盾 4							——	——	——
武器・盾 5							——	——	——
鎧 1		——	——	——	——	——	軽減→		
鎧 2		——	——	——	——	——	軽減→		

	ウェイト・喪想基本	命中力（支配力）	威力	クリティカル値	ダメージ追加値	ディフレクト力	回避力	魔法抵抗力	ダメージ減少値
総計 1									
総計 2									
総計 3	(17)								
総計 4									
総計 5									

鎧1

敏捷度修正	実質敏捷度（ボーナス）	移動距離 迎撃	移動距離 通常	移動距離 全力
(15)	（　）		(16)	

鎧2

敏捷度修正	実質敏捷度（ボーナス）	移動距離 迎撃	移動距離 通常	移動距離 全力
	（　）			

キャラクター作成の手順

以下にキャラクター作成手順の一例を挙げます。キャラクター作成の参考としてください。

(1)プレイヤー名

プレイヤー本人の名前を記入します。

(2)種族・人種

キャラクターの種族を任意に選択します。種族は基礎能力値、生まれに影響します。

(3)性別

キャラクターの性別を任意に選択します。性別は基礎能力値に影響します。

(4)生年月日・年齢

キャラクターの生年月日と年齢を任意に決定します。年齢は能力値、所持金に影響します。

(5)生まれ

キャラクターの種族に従い、生まれ（出自）を決定します。生まれは初期技能、未使用経験点、所持金に影響します。

(6)未使用経験点

キャラクターの生まれに従い、未使用経験点を決定します。未使用経験点は戦闘経験点、および戦闘技能の技能経験点に変換できます。ただし、一般技能の技能経験点には用いることができないことに注意してください。

(7)所持金

キャラクターの年齢、生まれに従い、所持金を決定します。所持金を消費することで所持品や所有品を購入するほか、訓練を行って各経験点に変換したりできます。

スリなどの被害を避けるためにも、普段持ち歩いているお金と、安全な場所に貯蓄しているお金とで、別けて管理することをおすすめします。

(8)基礎能力値

キャラクターの種族、性別、生まれで得た初期技能に従い、基礎能力値を決定します。基礎能力値によって初期（16歳時）の能力値が決定します。

(9)能力値、能力値ボーナス

キャラクターの基礎能力値に従い、能力値と能力値ボーナスを算出します。能力値、および能力値ボーナスは様々な判定に影響します。

能力値は、未使用経験点や所持金を消費させて訓練を行うことで、任意に向上させることができます。

(10)戦闘経験点、戦闘レベル

任意に未使用経験点を消費したり、所持金を消費させて訓練を行うなどして戦闘経験点を累積させることで戦闘レベルを向上させられます。

戦闘レベルは様々な抵抗判定、およびダメージ減少値に影響するとともに、戦闘技能レベルの上限となります。

(11)可能性

戦闘レベルに従い、可能性を決定します。

(12)技能名、技能経験点、技能レベル、行使力

任意に未使用経験点を消費したり、所持金を消費させて訓練を行うなどして技能経験点を累積させることで技能レベルを取得できます。ただし、戦闘技能のレベルは技能経験点をどれほど累積させても、戦闘レベルを上回りません。なお、一般技能のレベルはこの限りではありません。

ホワイト・マジシャン、およびブラック・マジシャン技能については、「それぞれの技能レベル＋知力ボーナス」の値を行使力とします。

技能レベル、および行使力は主に戦闘の判定に影響します。

(13)技巧

戦闘レベルの向上によって得た熟練点を累積させ、技巧を取得します。累積した熟練点に従いレベルが決定され、その効果を得られます。

武器技巧は命中力、ダメージ追加値、クリティカル値、達成値に影響し、魔法技巧は補助石の同時利用数に影響します。

(14)装備詳細

装備詳細は(16)の項と行き来するので注意してください。

技能、筋力、敏捷度、所持金を考慮して、武具を購入し、鎧の敏捷度修正をもとに実質敏捷度を定めた後、それぞれの武具の性能、戦闘技能、能力値ボーナス、技巧に従って、命中力、威力、クリティカル値、ダメージ追加値、ディフレクト力、回避力、魔法抵抗力、ダメージ減少値を算出します。

(15)実質敏捷度、実質敏捷度ボーナス

敏捷度、装備する鎧の敏捷度修正に従い、実質敏捷度と実質敏捷度ボーナスを算出します。実質敏捷度、および実質敏捷度ボーナスは移動距離や敏捷関連の判定に影響します。

(16)移動距離

実質敏捷度に従い、迎撃移動、通常移動、全力移動のそれぞれの距離を算出します。

(17)戦闘判定表

装備詳細で算出された戦闘に必要な値を戦闘判定表に書き写します。

(18)魅力

魅力を決定します。魅力は交渉判定に影響することにしても、単なるフレーバーとして扱っても構いません。

(19)身長、体重

身長、体重を決定します。身長と体重は判定に影響することにしても、単なるフレーバーとして扱っても構いません。ただし、キャラクターの素の筋力は鎧のサイズを決定する際の体格として扱われるため、極力、筋力の値に相応しい身長と体重にするべきです。

(20)利き腕

利き腕を決定します。利き腕は命中判定に影響します。

(21)出身地

種族や生まれなどに従い、任意に出身地を決定します。出身地は信仰に影響します。

(22)信仰

出身地や種族などに従い、任意に信仰を決定します。信仰は白魔法の習得内容に影響します。

(23)言語

種族、知力、取得技能などに従い、任意に習得済みの言語を決定します。

(24)所持品

所持金を消費して所持品を購入します。

普段、持ち歩いている品と、安全な場所に保管している品を別けて管理することをおすすめします。

(25)キャラクター名

出身地を参考にして、任意にキャラクター名を決定します。

(26)キャラクターの容姿

キャラクターの外見的特徴を絵や文字で記載します。

種族・人種

冒険の舞台となるクレアーレ島には人間を含めたさまざまな種族が暮らしています。その中でもプレイヤー・キャラクターとして選択できる種族を以下に紹介します。

人間

クレアーレ島に住む人間は、肌や瞳、髪の色などの身体的特徴によって大きく五つの人種に別けられます。ただし、以下に示す人種名は便宜上のものであり、住人たち自身がそのように認識しているわけではありません。

人間たちは人種にかかわらず、共通語で会話や読み書きを行っています。地域ごとに方言はあるものの、意思疎通が図れないほどではありません。

人間の平均寿命は人種にかかわらず50歳前後となります。

人種：ラムゼイ

アインクライス国に多い人種です。肌は白く、瞳は茶色、髪はこげ茶色で毛深い傾向にあります。顔の彫りが深く、鼻が高いのも特徴です。身長は155cm前後で他の人種に比べると少し小柄です。

人種：ベルドフ

グスタフ王国に多い人種です。肌は白く、瞳は緑色、髪は明るい茶色で毛深い傾向にあります。顔の彫りが深く、他の人種に比べると頬骨が出ています。鼻は高いものの丸い形状をしています。身長は165cm前後で人間の中では最も大柄です。

人種：ヘルツフェルト

グランディ共和国、レイフィールド王国、ギルモア王国などに多い人種です。肌は白く、瞳は青色、髪は金色で毛深い傾向にあります。顔の彫りが深く、鼻が高く尖っています。身長は160cm前後で、平均的なサイズです。

人種：トラキア

五国連合やカーティス王国に多い人種です。肌は褐色、瞳と髪は黒色、体毛は薄く、顔の彫りは浅く、鼻も低いのが特徴です。身長は150cm前後で人間の中では最も低いです。

人種：ウェイラム

南方諸国に多い人種です。肌は濃褐色で、瞳、髪は黒く、体毛は薄い傾向にあります。顔の彫りは深く、鼻は低いが大きい特徴があります。身長は160cm前後で、平均的なサイズです。

クローネ

レイフィールド王国にある森の奥深く、女神クローディアの聖域に暮らす種族であり、平均寿命は100歳前後と、他の種族に比べて長寿です。一般的なクローネ人は、アーチャー技能とハンター技能を保有しています。

見かけ上は体毛の薄いヘルツフェルトに良く似ています。人間と比べると、筋力や敏捷力の面では劣るものの、知力と精神力に秀でており、更に人間とは異なり、魔法石を持たずに白魔法を行使し、補助石を持たずに魔法を強化できる能力を有しています。そのため、魔法使いとしての適正は高いですが、その一方で、女神クローディアに対する強い信仰心のためか、本能的に黒魔法を習得しようとしません。

知性に溢れ、手先の器用さでも人間に引けを取らないクローネたちですが、その文明レベルは低く、武器を製造するような高度な製鉄技術は持っていません。ただし、戦士と呼ばれる一部の者たちだけは、女神クローディアから授けられた武器を代々受け継いで使っています。

会話には共通語を用いていますが、共通語の文字の読み書きができる者は存在しません。その代わりに、司祭と限られた一部の者のみが神聖語の会話と読み書きを習得しています。

ボルク

アレニウス王国の男神ブルーノの聖域である山岳地帯に暮らす種族です。身長は150cm前後と小柄ですが、力が強く、高い生命力を誇ります。毒素や熱に対して高い耐性を持っていますが、逆に寒さを苦手としています。平均寿命は人間と同様に50歳前後です。

聖域の守り人であるボルクは黒魔法を習得しようとはしませんが、その代わり、白魔法に精通したものが多く存在します。

ボルクの最大の特徴は鉱物を食べることができるということです。そのため、アレニウス王国の人々は、彼らを「石喰い」と呼ぶことがあります。

会話には共通語を用いていますが、共通語の文字の読み書きができる者は存在しません。その代わりに、司祭と限られた一部の者のみが神聖語の会話と読み書きを習得しています。

その他

上記種族の他にも自由に種族を追加して構いませんが、プレイヤー・キャラクターとして選択できるようにする場合は、極端に強い能力を持たせないように注意してください。

性別

現在登場している種族には、全てに男女の性別があります。基本的に性別による能力値の差を設けてはいませんが、性別による能力値の特徴を選択することで、確率的に男性は敏捷度と筋力を高く、知力と精神力を低くし、女性は知力と精神力を高く、敏捷度と筋力を低くするようにしても構いません。

生年月日・年齢

一般的に16歳で成人とみなされます。素人が戦闘技能を修得するには約1年、最低でも2週間の修行を必要とします。

幼年期の能力値修正

16歳に満たない者は、能力値に年齢に応じた修正がかかります。幼年期の間に能力値を成長させる場合には、成人したときの値を現在値として処理します。

<幼年期の能力値修正表>

		年齢				
		3～5	6～8	9～11	12～13	14～15
能力値	敏捷力、筋力、生命力	成人の1/6	成人の1/3	成人の1/2	成人の2/3	成人の5/6
	知力、器用度、精神力	成人の1/2	成人の2/3	成人の5/6	修正なし	修正なし

※端数はすべて切り上げとなります。

怠けによる能力値の低下

通常、キャラクターは能力を維持するための訓練を日常的に行っています。この訓練を怠った者は、年齢に関わらず年を重ねる毎に能力値が低下していきます。年を取ったときに、「能力値減少表」を参照して、低下能力値を決定してください。

〈能力値減少表〉

2D	下降能力値
1ゾロ	知力－1
2ゾロ	器用度－1
3ゾロ	敏捷度－1
4ゾロ	筋力－1
5ゾロ	生命力－1
6ゾロ	精神力－1

老化による能力値の低下

人間とボルクは30歳以降、クローネは100歳以降から器用度、敏捷度、筋力、生命力、精神力の低下が始まります。年齢÷10（端数切捨て）＋該当能力値ボーナスを目標値として、2Dでそれ以上が出なければ、その能力値を1つ低くします。いずれかの能力値が0になった場合、そのキャラクターは老衰死します。

生まれ

キャラクターは、その生まれによっては最初から様々な技能を有していることがあります。プレイヤーはゲームマスターと相談の上で以下の中から自由に生まれを選んで構いません。ここで決定する所持金は小遣いであったり、親の残した遺産などのことです。

〈人間の生まれ表〉

生まれ	戦闘レベル（経験点）	保有技能（経験点）	未使用経験点	所持金
貴族	戦闘レベル1（1,000）	ヘヴィ・ウォリアー1（500） ライダー1（500） スカラー1（500）	1,500	2D×800
司祭	戦闘レベル1（1,000）	ホワイト・マジシャン1（500） スカラー1（500）	2,000	2D×600
医者	－	ヒーラー3（3,000）	1,500	2D×500
学者	－	スカラー3（3,000）	1,500	2D×400
商人	－	マーチャント3（3,000）	1,500	2D×300
一般人	－	任意の一般技能3（3,000）	1,500	2D×200
旅人	－	ランド・ウォーカー3（3,000）	1,500	2D×200
狩人	戦闘レベル1（1,000）	アーチャー1（500） ハンター2（1,500）	1,000	2D×200
傭兵	戦闘レベル1（1,000）	ライト・ウォリアー1（500）	2,500	2D×200
盗人	－	スカウト3（3,000）	1,500	2D×200
蛮族	戦闘レベル1（1,000）	ヘヴィ・ウォリアー1（500） ハンター1（500）	2,000	2D×100
魔法使い	戦闘レベル1（1,000）	ブラック・マジシャン1（500） スカラー1（500）	2,000	2D×600

〈クローネの生まれ表〉

生まれ	戦闘レベル（経験点）	保有技能（経験点）	未使用経験点	所持品
戦士	戦闘レベル1（1,000）	ヘヴィ・ウォリアー1（500） ハンター1（500）	2,000	2D×100相当
司祭	戦闘レベル1（1,000）	ホワイト・マジシャン1（500）	2,500	2D×100相当
一般人	戦闘レベル1（1,000）	アーチャー1（500） ハンター2（1,500）	1,000	2D×100相当

※戦士のみ好きな白刃武器を所持金を費やさずに所有できます。
※戦士以外は武器として片手棍、片手杖、両手棍、両手杖、弓のみ購入できます。
※盾は存在せず、鎧も非金属鎧しか存在しません。

〈ボルクの生まれ表〉

生まれ	戦闘レベル（経験点）	保有技能（経験点）	未使用経験点	所持品
戦士	戦闘レベル1（1,000）	ヘヴィ・ウォリアー1（500）	2,500	2D×200相当
司祭	戦闘レベル1（1,000）	ホワイト・マジシャン1（500）	2,500	2D×200相当
一般人	－	クラフトマン3（3,000）	1,500	2D×200相当

初期の所持金

キャラクターが冒険に出る前の職業と労働年数に応じて所持金を決定します。

<所持金決定表>

経済レベル	職種例	収入基準(A)	支出基準(B)	所持金
とても高い	政治家 魔法使い 大司祭 大商人	50レーティング×6	50レーティング×5	(A－B)×100,000×労働年数
高い	軍人 医者 商人 司祭 学者	35レーティング×5	35レーティング×4	(A－B)×10,000×労働年数
並	水夫 傭兵 修道士	25レーティング×4	25レーティング×3	(A－B)×1,000×労働年数
低い	農民 狩人 盗人	15レーティング×3	15レーティング×2	(A－B)×500×労働年数
とても低い	蛮族 奴隷	0レーティング×2	0レーティング×1	(A－B)×200×労働年数

基礎能力値

基礎能力値とは、そのキャラクターが持って生まれた才能であり、これを基に能力値が決定されます。種族毎に以下のような偏りがあります。

〈人間の基礎能力値〉

A	B	C	D	E	F
2D	2D	2D	2D	2D	2D

〈クローネの基礎能力値〉

A	B	C	D	E	F
2D	3D	1D＋1	2D	1D	1D＋6

〈ボルクの基礎能力値〉

A	B	C	D	E	F
1D	1D＋4	1D	1D＋4	2D＋6	2D

性別や技能に応じた基礎能力値の特徴づけ

性別や技能を先に決めてから基礎能力値を決定する場合などには、以下の基礎能力値の修正に従い、性別や技能に相応しい基礎能力値を得やすくしても構いません。

長所の箇所では＋1Dで判定して一番低い目を取り除き、短所の箇所では＋1Dで判定して一番高い目を取り除きます。長所と短所が重なった場合には相殺させます。

〈性別による基礎能力値の修正〉

男性	
長所	D
短所	A

女性	
長所	A
短所	D

〈メインとなる戦闘技能による基礎能力値の修正〉

ヘヴィ・ウォリアー	
長所	D、E
短所	A、B

ライト・ウォリアー	
長所	C、D
短所	A、E

ファイター	
長所	E、F
短所	A、B

アーチャー	
長所	B、C
短所	A、E

ホワイト・マジシャン	
長所	A、F
短所	D、E

ブラック・マジシャン	
長所	A、B
短所	D、E

能力値

能力値は基礎能力値に応じて以下のように決定されます。

知力 ＝ Ａ ＋ Ｂ

魔法の成功率に影響する能力値です。知識判定にも用いるため、魔法を使わない者でも高い方が好ましいです。

器用度 ＝ Ｂ ＋ Ｃ

攻撃の命中精度やディフレクト（迎撃回避）の精度に影響する能力値です。白兵戦闘において最も重要な能力です。

敏捷度 ＝ Ｃ ＋ Ｄ

運動回避や移動距離、行動速度に影響する能力値です。重い鎧を装備すると低下します。

筋力 ＝ Ｄ ＋ Ｅ

装備できる武器や鎧の重さ、攻撃の威力に影響する能力値です。

生命力 ＝ Ｅ ＋ Ｆ

毒や病への耐性に用いられる能力値です。現在値を生命点と呼び、ダメージを受けるなどすると減少していきます。生命点が0になると昏倒し、死ぬ可能性があります。

精神力 ＝ Ｆ ＋ Ａ

魔法や精神攻撃への耐性に影響する能力値です。現在値を精神点と呼び、魔法の行使などで消費します。精神点が0になっても気絶するわけではありません。

能力値ボーナス

能力値ボーナスとは、何らかの判定を行うときに、その行為に関連する能力値に応じて得ることができるボーナス値であり、能力値÷6の端数切捨てで求められます。

能力値の向上

能力値は未使用経験点、あるいは訓練で得た経験点を消費して向上させることができます。このとき、ゲームマスターは、能力値を向上させるために相応のトレーニング期間が必要となることにしても構いません。ただし、2Dを振り、ゾロ目がでた場合には対応する能力値が減少してしまいます。

〈能力値向上表〉

到達能力値	必要経験点	トレーニング期間
2～5	200	1週間
6	500	2週間
7～11	300	2週間
12	1,000	3週間
13～17	400	3週間
18	1,500	4週間
19～23	500	4週間
24	2,000	5週間
25～29	600	5週間
30	2,500	6週間

〈能力値減少表〉

2D	下降能力値
1ゾロ	知力－1
2ゾロ	器用度－1
3ゾロ	敏捷度－1
4ゾロ	筋力－1
5ゾロ	生命力－1
6ゾロ	精神力－1

可能性

キャラクターは可能性を消費することで、行動オプションの「可能性」を実行できます。キャラクターは戦闘レベルを所有していない状態では最大値5の可能性を有しており、この値は戦闘レベルの向上とともに下降していきます。

消費した可能性は、戦闘レベルを向上させたときに最大値まで回復する他、戦闘技能レベルを向上させたときにも、そのときの戦闘レベルに応じた判定を行うことで回復させられます。

〈可能性減少判定〉

到達戦闘レベル	条件	判定方法
2～3	可能性の最大値が5以上	2Dで7以下の場合、可能性最大値－1
4～5	可能性の最大値が4以上	2Dで8以下の場合、可能性最大値－1
6～7	可能性の最大値が3以上	2Dで9以下の場合、可能性最大値－1
8～9	可能性の最大値が2以上	2Dで10以下の場合、可能性最大値－1
10	可能性の最大値が1以上	2Dで11以下の場合、可能性最大値－1

〈可能性回復判定 － 基本値決定〉

		戦闘技能レベル									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
戦闘レベル	1	9	－	－	－	－	－	－	－	－	－
	2	8	9	－	－	－	－	－	－	－	－
	3	7	8	9	－	－	－	－	－	－	－
	4	6	7	8	9	－	－	－	－	－	－
	5	5	6	7	8	9	－	－	－	－	－
	6	4	5	6	7	8	9	－	－	－	－
	7	3	4	5	6	7	8	9	－	－	－
	8	2	3	4	5	6	7	8	9	－	－
	9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	－
	10	－	1	2	3	4	5	6	7	8	9

〈可能性回復判定 － 回復量決定〉

		基本値								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
2D	2	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊
	3	0	0	0	0	0	0	1	1	1
	4	0	0	0	0	0	1	1	1	1
	5	0	0	0	0	1	1	1	1	2
	6	0	0	0	1	1	1	1	2	2
	7	0	0	1	1	1	1	2	2	2
	8	0	1	1	1	1	2	2	2	2
	9	0	1	1	1	2	2	2	2	2
	10	1	1	1	2	2	2	2	2	3
	11	1	1	2	2	2	2	2	3	3
	12	2	2	2	2	2	2	2	3	4

装備詳細

戦闘レベル欄

戦闘レベルの示された行には、戦闘レベルを記入します。ただし、ダメージ減少値は枠左上に記載された「÷2」に従い、「戦闘レベル÷2（端数切捨て）」の値を記入します。

技能欄

装備詳細上部の技能欄には、技能名の示された行にその技能のレベルを記入します。ただし、ライト・ウォリアー技能のクリティカルの欄だけは、ライト・ウォリアー技能を所有している場合、一律で「－1」と記入します。

能力値ボーナス欄

能力値ボーナス欄には、能力値ボーナス名の示された行にその能力値ボーナスを記入します。実質敏捷度ボーナスの行に誤って敏捷度ボーナスを記入しないように注意しましょう。

技巧欄

技巧欄の左枠には、習得した技巧名を記入し、その行には技巧によって得た効果を記入します。

武具欄（武器・盾・鎧）

武具欄の左枠には、装備する武具名を記入し、その行には武具毎の値を記入します。このとき、誤って戦闘レベル、能力値ボーナス、技巧などによる修正を加えた値を記入しないように注意しましょう。

総計欄

【記入例】

装備詳細			必要筋力値	命中力（支配力）	威力	クリティカル値	ダメージ追加値	ディフレクト力	回避力	魔法抵抗力	ダメージ減少値
戦闘レベル			---	---	---	---	---	---	---	3	÷2 1
ヘヴィ・ウォリアー技能			---	3	---	---	3	3	3	---	---
ライト・ウォリアー技能			---		---					---	---
ファイター技能			---			---				---	---
アーチャー技能			---	1	---	---	1	---	---	---	---
器用度ボーナス			---	2	---	---	---	2	---	---	---
筋力			---	---	÷3 4	---	---	---	---	---	---
精神力ボーナス			---	---	---	---	---	---	---	1	---
技巧	1	片手剣	---	1	---	0	0	---	---	---	---
	2		---		---			---	---	---	---
武器・盾	1	バスタード・ソード(1H/2H)	14	0(0)	14	10(11)	2 / 3	−1	---	---	---
	2	ラージ・シールド	14	−1(−)※	0	12(12)	2	1	---	---	---
	3	クロスボウ(2H/1H)	14	-1/-3(-)	14	↓	5	−	---	---	---
	4	クォレル	1			10(12)			---	---	---
	5								---	---	---
鎧	1	コート・オブ・プレート	14	---	---	---	---	---	実敏+ 0	0	7
	2			---	---	---	---	---	実敏+		

			ウェイト瞑想基本	命中力（支配力）	威力	クリティカル値	ダメージ追加値	ディフレクト力	回避力	魔法抵抗力	ダメージ減少値
総計	1	バスタード・ソード(1H/2H)	W:4	6(6)※	18	10(11)	5 / 6	4			
	2	ラージ・シールド	W:4	4(−)	4	12(12)	5	6			
	3	クロスボウ(2H/1H)	W:4	2 / 0(−)	14	↓	6	−			
	4	クォレル	W:5			10(12)					
	5	コート・オブ・プレート	瞑:0						3	4	8 (1)

鎧1				
敏捷度修正	実質敏捷度（ボーナス）	移動距離		
		迎撃	通常	全力
−9	5 （ +0 ）	9m（3マス）	21m（7マス）	36m（12マス）

鎧2				
敏捷度修正	実質敏捷度（ボーナス）	移動距離		
		迎撃	通常	全力
	（ ）			

魅力

プレイヤーが自由に決定して構いません。他の能力値と同じ尺度で判断できるので4～24の間で設定すると良いでしょう。

身長、体重

プレイヤーが自由に決定して構いませんが、種族・人種や筋力値にあわせてあまり逸脱させないのが好ましいです。

利き腕

右利きか左利きかはプレイヤーが自由に決定して構いません。また、キャラクター作成時に2Dで12を出した場合、両利きということにしても良いでしょう。

望むのであれば、経験点2000点を消費して後天的に両利きすることも可能とします。両利きだと、逆手で攻撃したときのペナルティが発生しないというささやかな利点があります。

出身地

プレイヤーが自由に決定して構いませんが、種族・人種にあわせてあまり逸脱させないのが好ましいです。

信仰

信仰対象はプレイヤーが自由に決定して構いませんが、種族・人種にあわせてあまり逸脱させないほうがよいでしょう。また、神を信仰していなくても、技術として白魔法を行使できますが、そのような存在は極めて稀です。

クレアーレ島における神への信仰とは神に対して忠義心を抱いているということであり、白魔法を使えない者も含めてほとんどの者がいずれかの神を信仰しています。

〈主な神とその信仰地域〉

信仰神（★はその国の主神）		主な信仰地域
ディーノ（★）	男神	グランディ共和国
イルマ	女神	
アーダ	女神	亡オクシリア王国
ユルヤナ	男神	
ダーヴィド	男神	
デニス	男神	
クローディア（★）	女神	レイフィールド王国
イェルケル	男神	
イェータ	男神	
ベルトサール（★）	男神	ギルモア王国
ロベール	男神	
ベルトラン	男神	
マリアナ	女神	
ベルナール（★）	男神	ベルナール神国
ソフィア（★）	女神	アスケル王国
ブルーノ（★）	男神	アレニウス王国
エルバート（★）	男神	カーティス王国
カーラ	男神	
ハルヴァ	女神	

使徒と使徒の神格化

使徒は神が自ら作り出した生き物の中から、信仰心の強い者を数十年に一人の割合で選び出していました。その役目は、神の仕事の補佐ですが、主に神に代わり、神の言葉を人間たちに伝える役目を担っていました。

地域によってはこの使徒を神格化し、使徒に対する信仰心を抱く者も存在します。特にベルナール神国ではこの傾向が強く、原理主義者との派閥争いが発生しています。

言語

クレアーレ島では以下の言語が用いられています。知力や技能に応じて言語の習得範囲は異なってきます。

〈言語〉

言語名	会話	読文	解説
共通語	○	○	クレアーレ島に住む人間達が日常で用いる言語です。 人間に限らず知能が高い生物は共通語を用いて会話しています。 勢力毎に微妙な方言はあるものの、意思疎通を妨げるほどではありません。 ただし、共通語の文字は神々が人間にたけ授けたものだと言われており、実際に人間のみが用いています。 神聖語の派生言語であり、発音、記述共に簡略化されています。
神聖語 （ホワイト・ワード）	○	○	白魔法を用いるための言語であり、発音、記述共に難解です。 厳密な言葉で方言はまったく存在しません。 神聖語の文字はマナを帯びた状態で記され、嘘を書くと帯びたマナが直ぐに消えてしまうと言われています。そのため契約書などには神聖語を使うことが慣例化されています。
魔導語 （ブラック・ワード）	○	○	黒魔法を用いるための言語であり、発音、記述共に難解です。 厳密な言葉で方言はまったく存在しません。
遺失語 （ロスト・ワード）	?	○	神が用いていた言葉だと言われています。 文章が無数の法則性で暗号化されており、ひとつの文章を解読するのに数年費やされることもあります。 研究者の間では神聖語や魔導語の原形と考えられています。 その根拠として複合化した文章の所々に神聖語や魔導語に類似した単語が用いられていることが挙げられています。

〈種族毎の知力による言語習得〉

種族	知力		
	6以上	10以上	14以上
人間	共通語の会話習得	共通語の読文習得	
クローネ	共通語の会話習得	神聖語の会話習得	神聖語の読文習得
ボルク	共通語の会話習得	神聖語の会話習得	神聖語の読文習得

キャラクター名

世界観への適応を重視するのであれば、以下に示す各国毎に定められた命名ルールを参考にして名前をつけてください。その場合、相手の名乗りによって、出身地を特定するなどの演出が可能となります。

グランディ共和国　[個人名]＋[姓]
合理主義であるグランディ共和国では、管理しやすい個人名と姓のみのシンプルな構成となっています。市民権を持つ者であれば例外なく姓を持つところが特徴で戸籍管理が行われています。

レイフィールド王国　（洗礼名）＋[個人名]＋[第二姓]＋[第一姓]
未婚者は第一姓が父親の第一姓、第二姓が母親の第一姓とし、既婚者は第一姓を夫の第一姓、第二姓を妻の第一姓とします。また、洗礼者は個人名の前に洗礼名を冠します。身分の低い者は姓を持ちません。

ギルモア王国　[個人名]＋[第一姓]＋（第二姓＋第三姓……）
血統を重視するギルモア王国では父親の名前を姓として用い、世代を重ねる毎にそれを連ねていきます。一般的に名乗る場合は第一姓までを名乗ります。身分の低い者は姓が少なくなります。

ベルナール神国　（出身地名）＋[洗礼名]＋[個人名]
ベルナール神国では人は等しく神の子であるとして姓を持たず、洗礼名をつけられます。また、ベルナール以外の神に個人名を知られると呪いを掛けられると考えられているため、ごく親しい者にしか個人名を名乗りません。同名の混乱を避けるため、多くの場合、出身地名を冠して名乗ります。

カーティス王国　[個人名]＋[部族名]
カーティス王国では部族の結束が固く、同部族の者は皆家族であると考えられており、個別の姓は持ちません。ただし、部族の名を汚すような者は部族名を名乗ることを許されません。個人名に死んだ祖先の英雄の名前をもらうのが一般的です。

<u>その他人間共通</u>　（洗礼名）＋[個人名]＋[氏族名]＋[姓]

身分の低い者は個人名しか持たないのが一般的です。

オクシリア王国などのかつてグランディ共和国との戦争に敗れて吸収された国の出身者で、いまだに祖国への愛国心を持ち続ける者は氏族名を名乗り続けています。

<u>クローネ、ボルク</u>　（出身地名）＋[個人名]

クローネやボルクは姓を持ちません。ただし、稀に出身地名（集落など）を冠して名乗ることがあります。

2-2 共通行動オプション

キャラクターは初期状態から共通行動オプションを習得しています。
タイミングに能動とあるものは自分の手番に行える行動であり、受動とあるものは自分の手番以外のときに行える行動となります。また、ウェイトとは次の手番までの待ち時間のことであり、1ウェイトは約2秒となります。

名称	待機	タイミング	能動	ウェイト	2（＋1）～
効果	何もせずに行動順序を遅らせられます。基本はウェイト2として扱い、それ以上であれば自由にウェイトを設定できます。例外として、他の行動と併用する場合はウェイト1として扱えますが、この場合、「待機」は併用行動の最後に実行されます。また、次回行動をあらかじめ宣言することでも、ウェイトを1に設定できます。ただし、このとき次回行動が何らかの理由で行えなかった場合にも、予定されていた行動分のウェイトは累積されます。転倒時の起き上がりも「待機」で行い、「5－鎧の敏捷度修正」ウェイトとして扱います。また、隣接する転倒した者を起き上がらせる手伝いもできます。その場合、消費ウェイト分、起き上がりに必要なウェイトを軽減できますが、既に起き上がり始めた相手には効果はありません。				

名称	待機行動	タイミング	能動	ウェイト	2～
効果	待機時に、トリガ条件と行動内容を宣言することで、次回行動までにトリガ条件を満たした瞬間、宣言した行動を実行できます。なお、なんらかの判定をトリガとする場合、その判定に関する一連処理の途中をトリガにすることはできません。例えば、他者が攻撃しようとしたとき、あるいは攻撃し終えたときをトリガとすることはできますが、攻撃が命中してダメージが決定する前というトリガは指定できません。				

名称	技量推測	タイミング	能動	ウェイト	4
効果	対象の行動を見ることで、戦闘レベル、もしくは自分が取得しているいずれかの技能レベルと比較して、相手がどれくらいの技量を持っているか推測できます。技能を指定してGMのみに結果がわかるように「戦闘レベル or 技能レベル＋2D」を行い、これが「相手の戦闘レベル or 技能レベル＋7」以上であれば以下のように判断できます。				

〈技量推測〉

自分とのレベル差	－2以下	±1	＋2～3	＋4以上
評価	格下	同等	格上	計り知れない

名称	行動順予測	タイミング	能動	ウェイト	4（＋1）
効果	戦場を見渡し、誰がどのような順番で行動するかを見極められます。単体で用いた場合、ウェイト4かけることで、最大「知力ボーナス＋1」人の対象を選択し、対象の次回行動までの残りウェイト（同値の場合はどちらが先かまで）を確認できます。他の行動と併用することで、ウェイト1で特定1対象の次回行動までの残りウェイトを確認することもできます。この場合、「行動順予測」を実行した後に、併用行動の内容を決定できます。				

名称	隙を見つける	タイミング	能動	ウェイト	4（6、8、10）
効果	敵の隙をみつけて、仲間に的確な指示を出すことができます。15メートル以内の視認できる敵を対象に「敵のモンスター（または戦闘）レベル＋7」を目標値として「知力ボーナス＋2D」で判定し、成功すれば次回行動までの間に一度だけ、対象に向けて行われた攻撃の命中値に＋1、もしくはダメージ追加値に＋1のいずれかのボーナスを与えられます。このボーナスは攻撃の判定の後に使用を宣言することで加えられます。「隙を見つける」の消費ウェイトを＋2する毎に判定値に＋1のボーナスを最大＋3まで得られます。				

名称	小移動	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	（＋1）/ 1
効果	最大3メートル移動できます。移動中は自由に方向転換できます。また、ウェイト中に一度だけ受動行動として方向転換のみ行うこともできます。能動行動として用いる場合には、必ず他の行動を併用してウェイトを2以上にする必要があります。他の行動と併用する場合、「小移動」は必ず最初に実行されます。仲間の存在地点にも侵入できますが、自分と仲間が同じ場所に居る限り、互いに「小移動」「迎撃移動」「通常移動」「待機」「可能性」を除く行動が取れなくなります。この間に攻撃を受けたときは、自分と仲間のどちらが攻撃を受けたか自由に選択できます。				

名称	迎撃移動	タイミング	能動	ウェイト	2
効果	『迎撃移動表』に示す距離まで移動できます。移動中は自由に方向転換できます。仲間の存在地点にも侵入できますが、接敵状態にある場合には通り抜けはできません。また、自分と仲間が同じ場所に居る限り、互いに「小移動」「迎撃移動」「通常移動」「待機」「可能性」を除く行動が取れなくなります。この間に攻撃を受けたときは、自分と仲間のどちらが攻撃を受けたか自由に選択できます。				

〈迎撃移動表〉

実質敏捷度	最大移動距離
－14～－8	3メートル
－7～－1	6メートル

実質敏捷度	最大移動距離
0～6	9メートル
7～13	12メートル

実質敏捷度	最大移動距離
14～20	15メートル
21～27	18メートル

名称	通常移動	タイミング	能動	ウェイト	3
効果	『通常移動表』に示す距離まで移動できます。移動中は自由に方向転換できます。なお、次回行動時までは装備した武器を用いる「ディフレクト」「カウンター」「離脱阻止」「範囲支配」などの行動は取れなくなります。仲間の存在地点にも侵入できますが、接敵状態にある場合には通り抜けはできません。また、自分と仲間が同じ場所に居る限り、互いに「小移動」「迎撃移動」「通常移動」「待機」「可能性」を除く行動が取れなくなります。この間に攻撃を受けたときは、自分と仲間のどちらが攻撃を受けたか自由に選択できます。また、転倒状態のときに「通常移動」を用いることで最大3メートル移動することもできます。				

〈通常移動表〉

実質敏捷度	最大移動距離
－10～－6	12メートル
－5～－1	15メートル
0～4	18メートル

実質敏捷度	最大移動距離
5～9	21メートル
10～14	24メートル
15～19	27メートル

実質敏捷度	最大移動距離
20～24	30メートル
25～28	33メートル

名称	全力移動	タイミング	能動	ウェイト	3
効果	現在向いている方向に『全力移動表』に示す距離まで移動できます。側面方向や後方へ全力移動する場合には、事前に方向転換しておかなくてはなりません。また、移動中は方向転換できず、仲間のいる位置に侵入することもできません。次回行動時まで「可能性」を除く一切の行動を取れなくなりますが、飛び道具に対しては「実質敏捷度ボーナス＋7」の固定回避値を持つことになります。				

〈全力移動表〉

実質敏捷度	最大移動距離
－12～－9	24メートル
－8～－5	27メートル
－4～－1	30メートル
0～3	33メートル

実質敏捷度	最大移動距離
4～7	36メートル
8～11	39メートル
12～15	42メートル
16～19	45メートル

実質敏捷度	最大移動距離
20～23	48メートル
24～27	51メートル

名称	武器攻撃	タイミング	能動	ウェイト	装備に依存
効果	装備している武器（素手を含む）で攻撃します。消費ウェイト数は装備している武器に依存し、例外を除けば、「必要筋力÷6（端数切捨て）＋2」となります。攻撃対象を正面に捉えることができる場合には「命中力＋2D」で算出される命中値が相手の回避値、あるいはディフレクト値を上回れば攻撃は命中します。投擲・射撃以外の近接武器であれば側面の対象にも攻撃できますが、その場合は命中値に－2のペナルティを負います。睡眠中の相手や、相手の背後からの攻撃にはクリティカル値に－1のボーナスが得られます。				

名称	手加減	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	（±0）/（±0）
効果	自分の命中値・与ダメージ値・回避値などの身体的行動、かつ判定によって変化する値に対して任意のペナルティを加えます。クリティカルも抑止できます。ペナルティの内容は判定前に宣言する必要があります。				

名称	息の根を止める	タイミング	能動	ウェイト	10
効果	近接武器を装備した状態で、無防備状態の相手に致命的な一撃を加えます。「息の根を止める」は宣言の10ウェイト後に効果を発揮し、対象に必中、1度目の威力ロールは12扱い、ダメージ減少無効の攻撃を加える機会を得ます。10ウェイト内に他の行動をとったり、対象が攻撃者に対して無防備状態でなくなった場合、「息の根を止める」は効果を発揮しません。				

名称	体当たり	タイミング	能動	ウェイト	（＋2）
効果	「全力移動」と併用し、対象に体当たりして、対象を後方に吹き飛ばします。体当たりは威力「筋力値÷3（端数切捨て）」、クリティカル値12、追加ダメージ値「戦闘レベル」の攻撃として扱います。体当たりを「ディフレクト」で防がれた場合は、敵の牽制によって体当たり自体できなかったことになります。攻撃命中後に「筋力ボーナス＋2D」の対抗判定を行い、対象を上回ると相手を3メートル後方に吹き飛ばせます。吹き飛ばされた者は「実質敏捷度ボーナス＋2D」の転倒判定を目標値9で行い、これに失敗すると転倒します。吹き飛ばしに成功した場合、使用者は対象の元居た位置で停止し、失敗した場合、そのひとつ手前で停止します。				

名称	離脱阻止	タイミング	受動	ウェイト	0
効果	近接武器を装備した状態で、接敵対象が単独離脱を試みようとしたとき、離脱を阻止できます。使用者は攻撃判定を行い、その値を目標値として対象が「回避」、もしくは「ディフレクト」でそれ以上をださなければ、その場に停止させられます。このとき対象は離脱前と同じ向きで停止するか、使用者に正面を向けて停止するかを選択できます。もし、対象が停止を拒否した場合、使用者は必中、かつ1度目の威力ロールを12扱いとする攻撃を加える機会を得ます。				

名称	ディフレクト	タイミング	受動	ウェイト	0
効果	ウェイト中に手に持っている近接武器や盾につき1回のみ、正面、または側面からの自分に対する物理攻撃を武器や盾を使ってはじくことができます。「ディフレクト力＋2D」で算出されるディフレクト値が相手の命中値以上であれば攻撃を防げます。飛び道具に対して武器でのディフレクトには－4のペナルティが加わりますが、盾でのディフレクトであれば飛び道具に対してもペナルティは加わりません。なお、必要筋力12以上の武器や盾を装備している場合には、乗馬時の馬に対する攻撃もディフレクト対象にできます。				

名称	回避	タイミング	受動	ウェイト	0
効果	自分に対する物理攻撃を回避します。「回避力＋2D」で算出される回避値が相手の命中値以上であれば攻撃を避けられます。ただし、側面からの攻撃には－2、背面からの攻撃には－4のペナルティを負います。このペナルティは「範囲支配」や「離脱阻止」に対しては適用されません。				

名称	抵抗	タイミング	受動	ウェイト	0
効果	自分、および自分がいる場所に向けられた魔法に抵抗します。「瞑想」中にも行えます。「魔法抵抗力＋2D」で算出される魔法抵抗値が相手の行使値以上であれば抵抗に成功します。				

名称	抵抗専念	タイミング	能動	ウェイト	3（＋2）
効果	魔法に備えて精神を集中させます。抵抗専念中は魔法抵抗力に＋4のボーナスを得られますが、その代わり回避力・ディフレクト力に－2のペナルティーを負います。「小移動」「迎撃移動」との併用が可能です。				

名称	身代り	タイミング	受動	ウェイト	（＋1）
効果	接敵されていない状態で隣接する仲間に対して攻撃が行われた場合、「小移動」と併用することで、仲間の居る位置に移動してその攻撃を代わりに受けることができます。身代わりとして受けた攻撃は、相手の攻撃が自動失敗しない限りは必ず命中します。自分と仲間が同じ場所に居る限り、互いに「小移動」「迎撃移動」「通常移動」「待機」「可能性」を除く行動は取れません。この間に攻撃を受けたときは、自分と仲間のどちらが攻撃を受けたか自由に選択できます。				

名称	可能性	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	（＋0）/（＋0）
効果	可能性を1点消費することで、以下のどれかの効果を選択して得られます。ただし、一度の判定に判定ボーナスを重複させることはできません。 【判定ボーナス】 直前に行った判定の結果に＋2のボーナスを得ます。ただし、レーティング判定には適用できません。 【判定のやり直し】 直前に行った判定を再度行い、任意の結果を選択して適用できます。レーティング判定にも適用できます。 【クリティカル阻止】 自分に対する攻撃がクリティカルしたとき、それ以上の追加威力ロールを行わせなくします。 【ダメージ軽減】 直前に受けたダメージを20レーティング分軽減します。				

名称	武具換装	タイミング	能動	ウェイト	2（＋1）
効果	手に持つ武器や防具を装備品と交換します。「小移動」「迎撃移動」「武器攻撃」との併用が可能です。落ちた道具を拾う、道具を渡すなどの行為も「武具換装」で行います。また、手に持った武具を落とす行為は、例外としてウェイト2（＋0）で行えます。				

名称	弓矢装填	タイミング	能動	ウェイト	2
効果	弓・投石器・投石杖の矢弾を装填します。装填した状態で「迎撃移動」「通常移動」「全力移動」「回避」、そのほか手を使う行動をとるか、敵の攻撃によりダメージを受けたときに「7＋ダメージ」を目標値として「精神抵抗力＋2D」の判定を行い、これに失敗すると装填は解除されます。				

名称	弩矢装填	タイミング	能動	ウェイト	5、8
効果	弩（クロスボウ類）の矢弾を装填します。装填した状態でも通常通り行動できます。装填にかかる時間は、通常のクロスボウであればウェイト5、クレインクイン・クロスボウの場合はウェイト8となります。				

名称	道具使用	タイミング	能動	ウェイト	（＋2）
効果	装備している道具を使用します。道具毎に定められた使用ウェイト＋2のウェイトが蓄積されます。				

名称	道具取出し	タイミング	能動	ウェイト	15
効果	バックパックなどに入れられている鎧以外の所持品を装備、もしくは、装備している道具をバックパックなどに所持品としてしまいます。「道具取出し」は次回行動直前に完了します。ウェイト中は道具を取り出している途中となるため、「可能性」を除く一切の行動が行えなくなります。				

名称	幅跳び	タイミング	能動	ウェイト	2（＋1）
効果	『幅跳び判定表』の距離分跳躍できます。「全力移動」と併用して助走することで飛距離が延びます。その場合、「幅跳び」自体のウェイトは1として扱います。補助棒などを用いれば、さらに飛距離を伸ばせます。				

名称	高跳び	タイミング	能動	ウェイト	2（＋1）
効果	『高跳び判定表』の距離分跳躍したうえで隣接するマスに移動できます。「全力移動」と併用して助走することで飛距離が延びます。その場合、「高跳び」自体のウェイトは1として扱います。補助棒などを用いれば、さらに高く跳躍できます。				

〈幅跳び判定表 － 基本値決定〉

		実質敏捷度																								
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
助走距離	0m～	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
	3m～	0	1	2	4	5	6	7	8	10	11	12	13	14	16	17	18	19	20	22	23	24	25	26	28	29
	6m～	0	1	3	4	6	7	8	10	11	13	14	15	17	18	20	21	22	24	25	27	28	29	31	32	34
	9m～	0	2	3	5	6	8	10	11	13	14	16	18	19	21	22	24	26	27	29	30	32	34	35	37	38
	12m～	0	2	4	5	7	9	11	13	14	16	18	20	22	23	25	27	29	31	32	34	36	38	40	41	43
	15m～	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48
	18m～	0	2	4	7	9	11	13	15	18	20	22	24	26	29	31	33	35	37	40	42	44	46	48	51	53
	21m～	0	2	5	7	10	12	14	17	19	22	24	26	29	31	34	36	38	41	43	46	48	50	53	55	58
	24m～	0	3	5	8	10	13	16	18	21	23	26	29	31	34	36	39	42	44	47	49	52	55	57	60	62
	27m～	0	3	6	8	11	14	17	20	22	25	28	31	34	36	39	42	45	48	50	53	56	59	62	64	67
	30m～	0	3	6	9	12	15	18	21	24	27	30	33	36	39	42	45	48	51	54	57	60	63	66	69	72

〈高跳び判定表 － 基本値決定〉

		実質敏捷度																								
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
助走距離	0m～	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
	3m～	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	5	5
	6m～	0	0	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	4	4	4	5	5	5	5	6	6	6	7	7	7
	9m～	0	0	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	8	8	8	9	9	10
	12m～	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10	10	11	11	12	12

※高跳び棒を用いた場合

		実質敏捷度																								
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
助走距離	3m～	0	1	2	2	3	4	4	5	6	7	7	8	9	9	10	11	11	12	13	14	14	15	16	17	17
	6m～	0	1	3	4	5	6	7	9	10	11	12	13	15	16	17	18	19	21	22	23	24	25	27	28	29
	9m～	0	1	4	5	7	8	10	12	13	15	17	18	20	22	24	25	27	29	30	32	34	35	37	39	41
	12m～	0	2	5	6	9	11	13	15	17	20	22	23	26	28	31	32	34	37	39	41	43	45	48	50	52
	15m～	0	2	6	8	11	13	15	19	21	24	26	29	32	34	37	40	42	45	47	51	53	55	58	61	64
	18m～	0	3	7	9	13	16	18	22	25	29	31	34	38	40	44	47	49	53	56	60	62	65	69	72	75
	21m～	0	3	8	11	15	18	21	26	29	33	36	39	44	47	51	54	57	62	65	69	72	75	80	83	87
	24m～	0	3	9	12	17	20	24	29	32	37	41	44	49	53	58	61	65	70	73	78	82	85	90	94	99
	27m～	0	4	10	13	19	23	27	32	36	42	46	49	55	59	65	68	72	78	82	87	91	95	101	105	110
	30m～	0	4	11	15	21	25	29	36	40	46	50	55	61	65	71	76	80	86	90	97	101	105	111	116	122

〈幅跳び・高跳び判定表 － 飛距離決定〉 ※単位:メートル

		基本値(0～19)																			
		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
スカウト技能レベル＋2D	3～4	0.2	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	2.1
	5～6	0.3	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	2.1	2.2
	7～8	0.4	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3
	9～10	0.5	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3	2.4
	11～12	0.6	0.7	0.8	0.9	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5
	13～14	0.7	0.8	0.9	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6
	15～16	0.8	0.9	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7
	17～18	0.9	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8
	19～20	1.0	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9
	21～22	1.1	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0	2.1	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0

		基本値(20～39)																			
		20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
スカウト技能レベル＋2D	3～4	2.2	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0	4.1
	5～6	2.3	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0	4.1	4.2
	7～8	2.4	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0	4.1	4.2	4.3
	9～10	2.5	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0	4.1	4.2	4.3	4.4
	11～12	2.6	2.7	2.8	2.9	3.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5
	13～14	2.7	2.8	2.9	3.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6
	15～16	2.8	2.9	3.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7
	17～18	2.9	3.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8
	19～20	3.0	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9
	21～22	3.1	3.2	3.3	3.4	3.5	3.6	3.7	3.8	3.9	4.0	4.1	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9	5.0

		基本値(40～59)																			
		40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
スカウト技能レベル＋2D	3～4	4.2	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9	5.0	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8	5.9	6.0	6.1
	5～6	4.3	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9	5.0	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8	5.9	6.0	6.1	6.2
	7～8	4.4	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9	5.0	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8	5.9	6.0	6.1	6.2	6.3
	9～10	4.5	4.6	4.7	4.8	4.9	5.0	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8	5.9	6.0	6.1	6.2	6.3	6.4
	11～12	4.6	4.7	4.8	4.9	5.0	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8	5.9	6.0	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5
	13～14	4.7	4.8	4.9	5.0	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8	5.9	6.0	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	6.6
	15～16	4.8	4.9	5.0	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8	5.9	6.0	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	6.6	6.7
	17～18	4.9	5.0	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8	5.9	6.0	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	6.6	6.7	6.8
	19～20	5.0	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8	5.9	6.0	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	6.6	6.7	6.8	6.9
	21～22	5.1	5.2	5.3	5.4	5.5	5.6	5.7	5.8	5.9	6.0	6.1	6.2	6.3	6.4	6.5	6.6	6.7	6.8	6.9	7.0

		基本値(60～72)												
		60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72
スカウト技能レベル＋2D	3～4	6.2	6.3	6.4	6.5	6.6	6.7	6.8	6.9	7.0	7.1	7.2	7.3	7.4
	5～6	6.3	6.4	6.5	6.6	6.7	6.8	6.9	7.0	7.1	7.2	7.3	7.4	7.5
	7～8	6.4	6.5	6.6	6.7	6.8	6.9	7.0	7.1	7.2	7.3	7.4	7.5	7.6
	9～10	6.5	6.6	6.7	6.8	6.9	7.0	7.1	7.2	7.3	7.4	7.5	7.6	7.7
	11～12	6.6	6.7	6.8	6.9	7.0	7.1	7.2	7.3	7.4	7.5	7.6	7.7	7.8
	13～14	6.7	6.8	6.9	7.0	7.1	7.2	7.3	7.4	7.5	7.6	7.7	7.8	7.9
	15～16	6.8	6.9	7.0	7.1	7.2	7.3	7.4	7.5	7.6	7.7	7.8	7.9	8.0
	17～18	6.9	7.0	7.1	7.2	7.3	7.4	7.5	7.6	7.7	7.8	7.9	8.0	8.1
	19～20	7.0	7.1	7.2	7.3	7.4	7.5	7.6	7.7	7.8	7.9	8.0	8.1	8.2
	21～22	7.1	7.2	7.3	7.4	7.5	7.6	7.7	7.8	7.9	8.0	8.1	8.2	8.3

2-3 判定の種類

技能判定

技能判定は専門的な技術を必要とする判定です。「技能レベル＋能力値ボーナス＋修正値＋2D」で判定されます。行動を未習得の者が技能判定するときにはダイス目に－2のペナルティが付きます。

なお、「技能レベル＋能力値ボーナス＋修正値」の部分を技能判定の基本値と呼びます。

能力判定

能力判定は専門的な技術を必要としない判定です。「能力値ボーナス＋修正値＋2D」で判定されます。

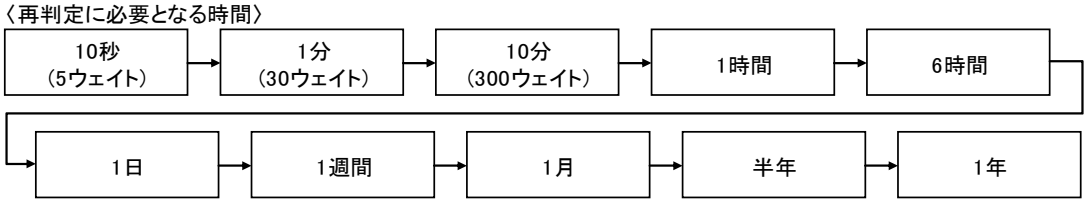
なお、「能力値ボーナス＋修正値」の部分を能力判定の基本値と呼びます。

2-4 未習得行動判定

キャラクターは技能レベルを向上させていくことで、各技能専用の行動オプションを習得していきます。各技能専用の行動オプションは本来技能を修得した者しか試みることができない、もしくは試みても必ず失敗してしまいますが、一般技能の「技能レベル＋能力値ボーナス＋2D」で達成値を求めるタイプの特化行動オプションは、未修得の者でも試みることができます。ただし、その場合、判定のダイスの目に－2のペナルティを負い、6ゾロは出目10扱い、出目4以下は自動失敗となります。

2-5 再判定

一度、判定に失敗しても、再判定を認められた行動であれば、再度判定を試みることができます。ただし、再判定実行に掛かる時間は、本来の行動の消費時間を基本として、以下の推移で増加していきます。



なお、判定の基本値が上昇した場合には再判定とみなさず、新規判定として本来の消費時間で実行できます。

Chapter 3

戦闘技能

3-1　戦闘レベルの概念

3-2　戦闘技能の概念

3-3　ヘヴィ・ウォリアー技能

3-4　ライト・ウォリアー技能

3-5　ファイター技能

3-6　アーチャー技能

3-7　ホワイト・マジシャン技能

3-8　ブラック・マジシャン技能

3-1 戦闘レベルの概念

戦闘レベルは戦いの基本となる力量のことです。戦闘レベルを向上させることで、ダメージ減少値や生命抵抗力、精神抵抗力が上昇するだけでなく、技巧を習得するための熟練点を得られます。また、戦闘レベルは戦闘技能レベルの上限値ともなっています。

戦闘レベルの向上

戦闘レベルは戦闘経験点を累積させることで向上させられます。戦闘レベルを向上させることで、技巧レベルを向上させるために必要となる熟練点を得られます。

ゲームマスターの判断によっては戦闘レベルの向上に伴い、多くの時間を修行に費やすことにしても構いません。

〈戦闘レベル用経験点表〉

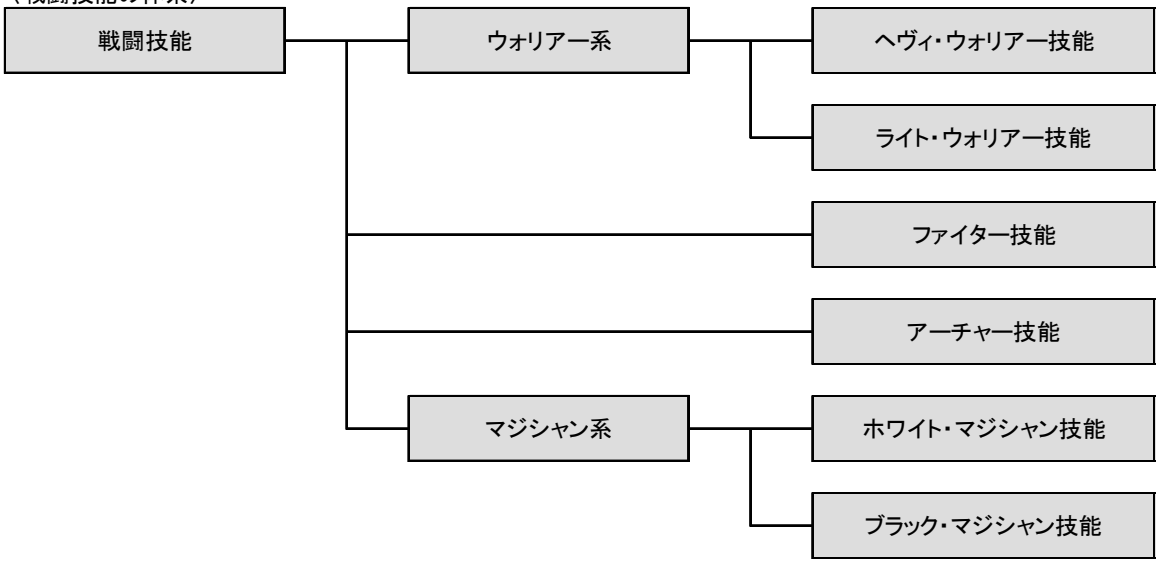
		累積経験点	獲得熟練点	修行期間の目安
到達レベル	1	1,000	＋1	1週間
	2	2,500	＋2	2週間
	3	4,500	＋3	3週間
	4	7,000	＋4	4週間
	5	10,000	＋5	5週間
	6	13,500	＋6	6週間
	7	17,500	＋7	7週間
	8	22,000	＋8	8週間
	9	27,000	＋9	9週間
	10	32,500	＋10	10週間

3-2 戦闘技能の概念

戦闘技能の体系

戦闘技能は冒険に立ちふさがる敵やその他障害を乗り越えるための技能であり、以下のように体系づけられます。

〈戦闘技能の体系〉



戦闘技能レベルの向上

戦闘技能レベルはそれぞれの技能経験点を累積させることで向上させられます。ただし、戦闘技能レベルは戦闘レベル以上にはなりません。

ゲームマスターの判断によっては戦闘技能レベルの向上に伴い、多くの時間を修行に費やすことにしても構いません。

〈戦闘技能レベル用経験点表〉

		累積経験点	修行期間の目安
到達レベル	1	500	1週間
	2	1,500	2週間
	3	3,000	3週間
	4	5,000	4週間
	5	7,500	5週間
	6	10,500	6週間
	7	14,000	7週間
	8	18,000	8週間
	9	22,500	9週間
	10	27,500	10週間

経験点の獲得方法1

ミッションを完了させたり、敵を倒したことで、任意の技能・能力値の向上に利用できる未使用経験点を得られます。

ミッションの完了

ゲームマスターの用意したミッションを完了させると、その難易度に応じた未使用経験点を得られます。例として、問題を完全に解決した場合には500点、不完全な形であるものの表向きは解決した場合には400点、失敗に終わった場合には200点の未使用経験点を参加キャラクター全員がそれぞれ等しく得られます。

敵を倒す

セッション中に登場した敵を倒すことでも未使用経験点を得られます。敵が敗走した場合、それが戦術・戦略的撤退でなければ、その敵の分の未使用経験点も得られます。なお、経験点の計算においては、戦闘レベルに戦闘技能レベルが追いついていない場合、－0.5レベルとして計算します。また、戦闘に参加したキャラクターの中で最も戦闘レベルが高い者より3以上戦闘レベルが低い敵からは、一律10点しか未使用経験点を得られません。

<敵を倒して得られる未使用経験点表>

		取得未使用経験点	10経験点となるレベル
敵の戦闘レベル	0.0	10	3.0レベル以上
	0.5	25	3.5レベル以上
	1.0	50	4.0レベル以上
	1.5	75	4.5レベル以上
	2.0	100	5.0レベル以上
	2.5	125	5.5レベル以上
	3.0	150	6.0レベル以上
	3.5	175	6.5レベル以上
	4.0	200	7.0レベル以上
	4.5	225	7.5レベル以上
	5.0	250	8.0レベル以上

		取得未使用経験点	10経験点となるレベル
敵の戦闘レベル	5.5	275	8.5レベル以上
	6.0	300	9.0レベル以上
	6.5	325	9.5レベル以上
	7.0	350	10.0レベル以上
	7.5	375	－
	8.0	400	－
	8.5	425	－
	9.0	450	－
	9.5	475	－
	10.0	500	－

※戦闘レベルに戦闘技能レベルが追いついてない場合、－0.5レベルとして計算する

倒した敵の未使用経験点は、戦闘に参加したキャラクターの中で最も戦闘レベルが高い者の戦闘レベルに戦闘参加者の人数を掛けた値で割り、端数を切り捨てて各キャラクターに分配されます。

$$\frac{\text{敵を倒して得た未使用経験点の合計}}{\text{最高戦闘レベル}\times\text{戦闘参加人数}}\ \text{（端数切捨て）} = \text{個人の得る未使用経験点}$$

経験点の獲得方法2

判定の自動成功・自動失敗、および訓練によって、戦闘経験点、もしくは各技能毎の技能経験点を得られます。

判定の自動成功と自動失敗

何かしらの判定で6ゾロによる自動成功が発生したとき、その判定に戦闘レベルを用いた場合、あるいは能力判定の場合には戦闘経験点が、技能レベルを用いた場合には技能経験点が、それぞれ50点得られます。また、1ゾロによる自動失敗が発生したときも同様に経験点を10点得られます。これら自動成功・自動失敗による経験点は、未修得行動の判定では得られません。

訓練

独学、もしくは師匠を得て訓練を行うことで戦闘経験点、もしくは技能経験点を得られます。ただし、師匠に教えを請う場合にはそれに応じた授業料を支払う必要があります。また、自分のレベル以下の者を師匠としても独学と同等の経験点しか得られません。プレイヤーはゲームマスターと相談して、師匠を得られるかどうかを決定する必要があります。

なお、訓練により技能経験点を得たものの1レベルに満たない技能はひとつだけ0レベルとして保持しておけます。ただし、0レベル技能は複数保持できず、他の訓練に着手した段階で、以前保持していた技能はその経験点を含めて失われます。

また、能力値を訓練によって向上させることもできます。この場合は必ず独学となります。能力値の訓練は0レベル保持技能には影響を与えません。

訓練は1日3時間以上の訓練時間を必要とし、戦闘を行ったときと同様に「12－［20レーティング］」分の疲労が溜まります。

〈1日の訓練で得られる経験点と授業料の目安〉

		経験点	授業料（銀貨）
師匠のレベル	独学	2	0
	1	4	20
	2	6	40
	3	8	60
	4	10	80
	5	12	100

		経験点	授業料（銀貨）
師匠のレベル	6	14	120
	7	16	140
	8	18	160
	9	20	180
	10	22	200

3-3 ヘヴィ・ウォリアー技能

ヘヴィ・ウォリアー技能所有者は武器・防具の取り扱いのエキスパートであり、射撃武器を除く自分の筋力以下の必要筋力の武器・防具を装備できます。

選択した装備によって戦い方がさまざまに変化する幅広い技能であり、金属鎧を装備したときの防御力は、並の攻撃をいとも容易くはじき返します。そのため前線人員として欠かせない存在ですが、金属鎧を装備したときは移動力が著しく低下するため、機動力を必要とする戦いでは戦力外となってしまいます。

ヘヴィ・ウォリアー技能のレベルが向上する毎に行動オプションを1個習得します。

ヘヴィ・ウォリアー技能行動オプション

名称	範囲支配	タイミング	受動	ウェイト	1
効果	近接武器を装備し、かつ接敵者が居ない状態で攻撃可能な範囲を移動しようとする対象がいた場合、ウェイト中に一度のみ移動を阻止してその場に停止させられます。方向転換を含む移動系行動は全て阻止対象となります。使用者は攻撃判定を行い、対象に命中させることができれば、その場に停止させられます。このとき対象は移動直後であれば移動前と同じ向き、移動中であれば進行方向を向いて停止するか、あるいは使用者に正面を向けて停止するかを選択できます。もし、対象が停止を拒否した場合、使用者は必中、かつ1度目の威力ロールを12扱いとする攻撃を加える機会を得ます。				

名称	広域支配	タイミング	受動	ウェイト	（＋0）
効果	「小移動」と「範囲支配」を併用して、3メートル移動したうえで「範囲支配」できるようになります。				

名称	追加支配	タイミング	常時	ウェイト	0
効果	ウェイト中に行える「範囲支配」の回数が2回になります。また、接敵者が1人だけであれば、「離脱阻止」や「範囲支配」を行えるようになります。				

名称	範囲ディフレクト	タイミング	受動	ウェイト	（＋0）
効果	「ディフレクト」と併用することで、前方対角マスの近い側の2辺を通過する攻撃に対して「ディフレクト」を行えます。				

名称	ディザーム	タイミング	能動	ウェイト	（＋1）
効果	対象の正面、あるいは側面から、武器を弾くなどして3メートル離れた場所に落とさせます。近接武器による攻撃と併用する必要があります。まず、通常の攻撃命中判定を行い、それが命中、もしくは落とそうとした武器で「ディフレクト」されたのであれば、続けて攻撃側は「ヘヴィ・ウォリアー技能レベル＋筋力ボーナス、または器用度ボーナス＋2D」、防御側は「戦闘レベル＋筋力ボーナス、または器用度ボーナス＋2D」の対抗判定を行い、その判定で対象を上回った場合、対象の武器を落とすことに成功します。対象が両手武器を装備している場合、対象は対抗判定に＋2のボーナスを得ます。				

名称	左右連続攻撃	タイミング	能動	ウェイト	（±0）
効果	同対象に左右の手に持った近接武器で連続攻撃を繰り出します。このとき両方の命中力に－2、逆手側の命中力には更に－2のペナルティを負います。 攻撃の合計ウェイトは左右それぞれの武器のウェイトを加算した値となります。				

名称	攻撃重視	タイミング	能動	ウェイト	（＋1）
効果	近接武器での戦闘において、攻撃に集中します。「待機」「小移動」のいずれかと併用する必要があります。命中力に＋1、回避力、ディフレクト力にそれぞれ－1の修正を受けます。この効果は再び「攻撃重視」を使って解除を宣言するか、「防御重視」を行うまで持続します。				

名称	防御重視	タイミング	能動	ウェイト	（＋1）
効果	近接武器での戦闘において、防御に集中します。「待機」「小移動」のいずれかと併用する必要があります。回避力、ディフレクト力にそれぞれ＋1、命中力に－1の修正を受けます。この効果は再び「防御重視」を使って解除を宣言するか、「攻撃重視」を行うまで持続します。				

名称	渾身の一撃	タイミング	能動	ウェイト	（＋2）
効果	近接武器による「武器攻撃」と併用することで追加ダメージに＋3のボーナスを得ます。				

名称	吹き飛ばし攻撃	タイミング	能動	ウェイト	（＋2）
効果	両手用近接武器、必要筋力値18以上の片手用近接武器、ラージ・シールドのいずれかを用いた「武器攻撃」と併用して、対象を左右後方いずれか任意の方向へ吹き飛ばします。通常の攻撃判定を行い、攻撃が命中、もしくは「ディフレクト」された後に「筋力値ボーナス＋2D」の対抗判定を行い、対象を上回ると相手を3メートル吹き飛ばせます。吹き飛ばされた者は「実質敏捷度ボーナス＋2D」の転倒判定を目標値9で行い、これに失敗すると転倒します。				

名称	盾を構える	タイミング	能動	ウェイト	3（＋2）
効果	盾を構えることで、前方からの射撃に対する盾でのディフレクト力に、スモール・シールドであれば＋2、ラージ・シールドであれば＋4のボーナスを得られます。 盾を構えている間は前方からの射撃に対してならば何度でも「ディフレクト」を行えるようになりますが、それ以外の行動を行った瞬間に「盾を構える」の効果は失われます。 「小移動」との併用が可能であり、その場合「盾を構える」自体のウェイトは2として扱います。				

名称	踏み止まる	タイミング	受動	ウェイト	（＋1）
効果	敵が吹き飛ばし効果のある攻撃をしてきたときに、回避・抵抗などの選択の前に「踏み止まる」ことを宣言することで、吹き飛ばし効果に対する筋力判定に＋2のボーナスを得られます。その代わり敵の与ダメージに＋2のボーナスを与えてしまいます。「踏み止まる」を宣言した場合「回避」は行えなくなりますが、「ディフレクト」や「抵抗」は試みられます。				

名称	バトルクライ	タイミング	能動	ウェイト	5
効果	精神点を1点消費して張り裂けるほどの声を上げることによって自分を鼓舞し、精神を興奮状態とします。この状態は30ウェイト持続し、その間、士気判定に＋2のボーナスが発生します。ただし、精神を対象とする魔法などは「バトルクライ」の効果を完全に打ち消します。また、精神状態が異常な場合に「バトルクライ」を実行することもできません。「バトルクライ」の大声は周囲数百メートルに響き渡ります。				

3-4 ライト・ウォリアー技能

ライト・ウォリアー技能所有者は軽装戦闘のエキスパートであり、射撃武器を除く自分の筋力の半分以下の必要筋力の武器と、筋力以下の軽装の防具を装備できます。軽装以外の防具を装備している場合には行えない行動オプションなどがあります。

速さと技に特化した技能であり、一撃必殺の攻撃を繰り出すことも出来ますが、正面きっての戦闘では数レベル下のヘヴィ・ウォリアーにも劣ります。

ライト・ウォリアー技能のレベルが向上する毎に行動オプションを1個習得します。

ライト・ウォリアー技能行動オプション

名称	範囲支配	タイミング	受動	ウェイト	1
効果	近接武器を装備し、かつ接敵者が居ない状態で攻撃可能な範囲を移動しようとする対象がいた場合、ウェイト中に一度のみ移動を阻止してその場に停止させられます。方向転換を含む移動系行動は全て阻止対象となります。使用者は攻撃判定を行い、対象に命中させることができれば、その場に停止させられます。このとき対象は移動直後であれば移動前と同じ向き、移動中であれば進行方向を向いて停止するか、あるいは使用者に正面を向けて停止するかを選択できます。もし、対象が停止を拒否した場合、使用者は必中、かつ1度目の威力ロールを12扱いとする攻撃を加える機会を得ます。				

名称	広域支配	タイミング	受動	ウェイト	（＋0）
効果	「小移動」と「範囲支配」を併用して、3メートル移動したうえで「範囲支配」できるようになります。				

名称	範囲ディフレクト	タイミング	受動	ウェイト	（＋0）
効果	「ディフレクト」と併用することで、前方対角マスの近い側の2辺を通過する攻撃に対して「ディフレクト」を行えます。				

名称	ディザーム	タイミング	能動	ウェイト	（＋1）
効果	対象の正面、あるいは側面から、武器を弾くなどして3メートル離れた場所に落とさせます。近接武器による攻撃と併用する必要があります。まず、通常の攻撃命中判定を行い、それが命中、もしくは落とそうとした武器で「ディフレクト」されたのであれば、続けて攻撃側は「ライト・ウォリアー技能レベル＋筋力ボーナス、または器用度ボーナス＋2D」、防御側は「戦闘レベル＋筋力ボーナス、または器用度ボーナス＋2D」の対抗判定を行い、その判定で対象を上回った場合、対象の武器を落とすことに成功します。対象が両手武器を装備している場合、対象は対抗判定に＋2のボーナスを得ます。				

名称	左右連続攻撃	タイミング	能動	ウェイト	（±0）
効果	同対象に左右の手に持った近接武器で連続攻撃を繰り出します。このとき両方の命中力に－2、逆手側の命中力には更に－2のペナルティを負います。 攻撃の合計ウェイトは左右それぞれの武器のウェイトを加算した値となります。				

名称	全力回避	タイミング	受動	ウェイト	（＋2）
効果	軽装のときに限り、「回避」と併用することで回避力に＋2のボーナスを得られます。この効果は次の自分の手番まで持続しますが、その間、「離脱阻止」と「範囲支配」は行えなくなります。				

名称	移動回避	タイミング	受動	ウェイト	（＋1）
効果	軽装、かつ周囲に移動できる空間があるときに限り、「小移動」と「回避」を併用し、3メートル移動することで対象外となるさまざまな攻撃を、回避判定で避けられます。魔法については、以下の条件を満たしていれば「移動回避」で避けられます。 ○距離に（射撃）と明示されている魔法（「エネルギー・ボルト」など） ○範囲に（空間）と明示されている魔法（「エクスプロージョン」など）の範囲外への移動が可能 ○その他魔法の距離外への移動が可能 「移動回避」に失敗、あるいは阻害された場合、避けようとしていた攻撃は相手の自動失敗を除き、必ず命中します。				

名称	急所狙い	タイミング	能動	ウェイト	（＋3）
効果	軽装のときに限り、近接武器による攻撃と併用することで、対象の急所を狙って攻撃できます。 この攻撃の1回目のレーティング判定は1ゾロを除き必ずクリティカルします。				

名称	先制	タイミング	受動	ウェイト	0
効果	軽装のときに限り、初期ウェイト決定時の自分のイニシアチブ値に＋2のボーナスを得ます。イニシアチブ値の最大値は6のため、ボーナス値を加算した値が上回った場合は6として扱います。なお、このボーナスは「戦闘号令」には適用されません。				

3-5 ファイター技能

ファイター技能所有者は格闘武器のエキスパートであり、自分の筋力以下の必要筋力の格闘武器・軽装の防具を装備できます。軽装以外の防具を装備している場合には行えない行動オプションなどがあります。

攻撃速度では他の追随を許さない技能ですが一撃の威力に劣り、強固な鎧の前にはほぼ無力となってしまいます。唯一の勝機は寝技に持ち込むことですが、敵が複数の場合は素直に引いたほうが賢明でしょう。

ファイター技能のレベルが向上する毎に行動オプションを1個習得します。

ファイター技能行動オプション

名称	左右連続攻撃（格闘）	タイミング	能動	ウェイト	（±0）
効果	同対象に左右の手に持った格闘武器で連続攻撃を繰り出します。このとき逆手側のダメージ追加修正には－1のペナルティを負います。 攻撃の合計ウェイトは左右それぞれの武器のウェイトを加算した値となります。				

名称	ディザーム	タイミング	能動	ウェイト	（＋1）
効果	対象の正面、あるいは側面から、武器を弾くなどして3メートル離れた場所に落とさせます。近接武器による攻撃と併用する必要があります。まず、通常の攻撃命中判定を行い、それが命中、もしくは落とそうとした武器で「ディフレクト」されたのであれば、続けて攻撃側は「ファイター技能レベル＋筋力ボーナス、または器用度ボーナス＋2D」、防御側は「戦闘レベル＋筋力ボーナス、または器用度ボーナス＋2D」の対抗判定を行い、その判定で対象を上回った場合、対象の武器を落とすことに成功します。対象が両手武器を装備している場合、対象は対抗判定に＋2のボーナスを得ます。				

名称	投げ	タイミング	能動	ウェイト	（＋1）
効果	軽装のときに限り、投げ可能な格闘武器での攻撃と併用して、対象を投げることができます。ただし、「左右連続攻撃」との併用はできません。 攻撃命中後に「戦闘レベル＋筋力ボーナス、または器用度ボーナス＋2D」の対抗判定を行い、対象を上回った場合、対象をその場で転倒させられます。				

名称	組み伏せ	タイミング	能動	ウェイト	（＋3）
効果	軽装のときに限り、転倒中の対象を組み伏せて一切の行動を封じることができます。組み伏せに成功した場合、組み伏せる側は組み伏せられる側と同じ位置に移動します。 組み伏せられた状態の対象は脱出するまでウェイト5の「待機」を続けることになります。 このとき必要筋力5以下の武器での攻撃と併用して、組み伏せたまま攻撃を加えられます。 対象が逃れようとしている場合は、行動順毎に「筋力ボーナス、もしくは器用度ボーナス＋2D」の対抗判定を行い、相手を上回る限り組み伏せた状態が維持されます。組み伏せる側は、この対抗判定のときに得た値を次回以降も持ち越すか、再度判定しなおすかを任意に選択できます。 組み伏せが解除された場合、組み伏せ側は周囲の任意の位置に移動します。 なお、組み伏せ状態にあるときに外部から攻撃が加えられた場合、敵と味方のどちらに攻撃が当たったのかを無作為に決定することとなり、1Dで3以上であれば意図した方へ、そうでなければ意図せぬ方へ攻撃したこととなります。この攻撃は自動失敗しない限り必ず命中します。				

名称	全力回避	タイミング	受動	ウェイト	（＋2）
効果	軽装のときに限り、「回避」と併用することで回避力に＋2のボーナスを得られます。この効果は次の自分の手番まで持続しますが、その間、「離脱阻止」と「範囲支配」は行えなくなります。				

名称	移動回避	タイミング	受動	ウェイト	（＋1）
効果	軽装、かつ周囲に移動できる空間があるときに限り、「小移動」と「回避」を併用し、3メートル移動することで対象外となるさまざまな攻撃を、回避判定で避けられます。魔法については、以下の条件を満たしていれば「移動回避」で避けられます。 ○距離に（射撃）と明示されている魔法（「エネルギー・ボルト」など） ○範囲に（空間）と明示されている魔法（「エクスプロージョン」など）の範囲外への移動が可能 ○その他魔法の距離外への移動が可能 「移動回避」に失敗、あるいは阻害された場合、避けようとしていた攻撃は相手の自動失敗を除き、必ず命中します。				

名称	致命傷回避	タイミング	受動	ウェイト	1
効果	軽装のときに限り、物理攻撃を命中させられた直後に「致命傷回避」を宣言することで、相手のクリティカル値に＋1のペナルティを与えられます。ただし、クリティカル値は12より悪くはなりません。				

名称	蹴撃	タイミング	能動	ウェイト	4
効果	軽装のときに限り、手の代わりに足での格闘攻撃を加えることができます。 この攻撃は命中力±0、ダメージ追加値＋3、クリティカル値12、ウェイト4として扱います。				

名称	カウンター	タイミング	受動	ウェイト	（±0）
効果	軽装のときに限り、ウェイト中に1回のみ、正面からの自分に対する近接物理攻撃に対して格闘攻撃によるカウンターを試みることができます。回避の際に「カウンター」を宣言し、「武器攻撃」と併用することで、カウンターに用いる攻撃手段で命中判定を行い、同値であれば不完全成功で相打ち、相手の命中値以上を出せば完全成功となり相手の攻撃を避けた上で一方的にダメージを与えられます。「カウンター」を使用した場合、命中値に－2のペナルティ、追加ダメージ修正値に相手の筋力ボーナス＋1が発生すると共に、相手の追加ダメージ修正値にカウンター使用者の筋力値ボーナス＋1が発生します。「蹴撃」との併用は可能ですが、「左右連続攻撃」とは併用できません。				

3-6 アーチャー技能

アーチャー技能所有者は射撃武器のエキスパートであり、自分の筋力以下の必要筋力の射撃武器、筋力以下の防具を装備できます。射撃武器はアーチャー技能でしか使いこなせません。

アーチャー技能のレベルが向上する毎に行動オプションを1個習得します。

アーチャー技能行動オプション

名称	射撃狙い	タイミング	能動	ウェイト	2
効果	矢を装填した状態で射撃目標を宣言することで、射撃の命中力に＋1のボーナスを得られます。このボーナスは連続して「射撃狙い」することで最大＋4まで累積させられます。射撃狙い中に「待機」「射撃狙い」「射撃待機」以外の行動を取る、もしくは射撃目標が射程外に移動するなどするとこの効果は失われます。				

名称	速射	タイミング	能動	ウェイト	（±0）
効果	装備している武器の種別が弓のときに限り、「武器攻撃」と併用することで、矢を装填していない状態から、装填・射撃までの一連の行為を、射撃に必要となるウェイトを消費するだけで即座に行えます。しかし、この攻撃の命中値に－2のペナルティを負います。				

名称	射撃待機	タイミング	能動	ウェイト	3
効果	矢を装填した状態で射撃目標の対象、または場所を宣言することで、指定した条件が満たされた直後に射撃する機会を得られます。たとえば「物陰から何かが出てきたとき」「対象が動いたとき」「掛け声を掛けられたとき」などのタイミングが指定できます。射撃待機中に「射撃待機」以外の行動を取るとこの効果は失われます。				

名称	曲射	タイミング	能動	ウェイト	（±0）
効果	装備している武器の種別が弓のときに限り、矢を斜め上方に撃ち出すことで、本来の射程×1.5倍の距離まで到達させられます。しかし、この攻撃の命中値に－4、ダメージ追加値に－2のペナルティを負います。 曲射用のレイン・アローを用いた場合には命中値に－2のペナルティを負うだけですみます。				

名称	足捌き	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	（＋0）/（＋0）
効果	「小移動」と併用することで、弓に矢を装填した状態でも「小移動」を行えるようになります。				

名称	集中力向上	タイミング	受動	ウェイト	1～4
効果	弓装填時に攻撃を受けたときの精神抵抗判定に消費ウェイト分のボーナスを得ます。				

3-7 ホワイト・マジシャン技能

ホワイト・マジシャン技能所有者は生物に影響を及ぼす白魔法の使い手であり、魔法記憶媒体に接触した状態でマナを消費し、定められた呪文を唱えることで、記憶媒体に記憶された白魔法を行使できます。白魔法の行使自体に信仰の有無は影響しません。ただし、金属鎧を身に着けている場合はマナを上手く扱えません。

記憶媒体には、「記憶させる魔法のレベル＋1」の総量が記憶媒体の星の数を満たすまで魔法を記憶させられます。また、記憶媒体にはそれを利用するための鍵として合言葉を設定でき、その合言葉を知るものしかその記憶媒体に記憶された魔法を行使できません。

白魔法は神殿で手ほどきを受けるか、独自に研究することで習得できます。ただし、宗派によっては禁じられている魔法もあり、それを習得したことが公になると最悪の場合、極刑に処されることもあります。

ホワイト・マジシャン技能1レベルを修得すると、自動的に行動オプションを全て習得します。

なお、白魔法による回復は、生物本来の治癒能力を前借りして、瞬間的に高めるものであり、あまり乱用すると逆効果になりかねません。ルールとしてのペナルティは設けませんが、このことを理由に、一般人は余程の理由がない限り、白魔法以外の手段で回復しようとします。

ホワイト・マジシャン技能行動オプション

名称	神聖語会話	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
効果	神聖語での会話を習得します。				

名称	神聖語識字	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
効果	神聖語での識字を習得します。				

名称	遺失語解読	タイミング	能動	ウェイト	特殊
効果	神が使っていたとされる遺失語で書かれた文章を解読します。「ホワイト・マジシャン技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

名称	神聖知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
効果	白魔法や神話などの知識を有します。「ホワイト・マジシャン技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

名称	コネクト（白魔法）			タイミング	能動	ウェイト	5
消費マナ	3	距離	接触	範囲	白魔法記憶媒体	持続時間	特殊
効果	記憶媒体に設定された合言葉を唱えて、記憶媒体内の魔法を行使できる状態にします。「コネクト」で消費されるマナは「瞑想」では補えず、精神点から直接消費されます。この効果はひとつの白魔法記憶媒体にしか及ばず、記憶媒体を付け替えるまで持続します。						

名称	瞑想（白魔法）			タイミング	能動	ウェイト	1～
消費マナ	1	距離	－	範囲	－	持続時間	－
効果	精神点を消費して「瞑想」することで、瞑想に費やすウェイトに比例した量のマナを得られます。得られるマナの量は「（装備毎の瞑想基本値＋消費精神点）×ウェイト」となります。基本的に消費精神点として1点しか費やせませんが、補助石などの効果によってそれを増やすこともできます。「待機」「抵抗」「瞑想」以外の行動を取るか、ダメージを受けたときに「7＋ダメージ」を目標値として「精神抵抗力＋2D」の判定を行い、これに失敗すると蓄積したマナは失われます。						

名称	スペル・ラーニング（白魔法）			タイミング	能動	ウェイト	300
消費マナ	3	距離	接触	範囲	白魔法記憶媒体	持続時間	瞬間
効果	白魔法の巻物から記憶媒体に魔法を複写します。『白魔法習得表』に従い、複写の成否や原本の存滅を判定します。「スペル・ラーニング」で消費されるマナは「瞑想」では補えず、精神点から直接消費されます。						

<白魔法習得表>

		結果
W・マジシャン技能レベル＋知力ボーナス＋2D	～8	1レベル以上の巻物消失
	9	2レベル以上の巻物消失
	10	1レベル以下の魔法習得成功、3レベル以上の巻物消失
	11	2レベル以下の魔法習得成功、4レベル以上の巻物消失
	12	3レベル以下の魔法習得成功、5レベル以上の巻物消失
	13	4レベル以下の魔法習得成功、6レベル以上の巻物消失
	14	5レベル以下の魔法習得成功、7レベル以上の巻物消失
	15	6レベル以下の魔法習得成功、8レベル以上の巻物消失
	16	7レベル以下の魔法習得成功、9レベル以上の巻物消失
	17	8レベル以下の魔法習得成功、10レベル以上の巻物消失
	18	9レベル以下の魔法習得成功
	19～	10レベル以下の魔法習得成功

名称	スペル・ムーブ（白魔法）			タイミング	能動	ウェイト	300
消費マナ	3	距離	接触	範囲	白魔法記憶媒体	持続時間	瞬間
効果	白魔法用の記憶媒体から他の記憶媒体に魔法を移動します。移動する魔法の数に制限はありません。「スペル・ムーブ」で消費されるマナは「瞑想」では補えず、精神点から直接消費されます。						

1レベル白魔法

名称	センス・マイ・トラック			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	3	距離	術者	範囲	術者（視界）	持続時間	1時間
効果	術者は視覚で1時間以内に自分が通った足跡を識別できるようになります。						

名称	コンパス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	3	距離	術者	範囲	術者	持続時間	1時間
効果	現在向いている方向を感知できます。						

名称	インサニティ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	3	距離	接触	範囲	個人（精神）	持続時間	90ウェイト
効果	対象の正気を失わせます。正気を失った者は自分の手番に1Dの判定を行い、1・2がでた場合は意味不明なことを叫んだり、泣き喚いたりしながら、認識範囲内の者に対して無差別に以下の優先順位で攻撃し、3以上がでた場合は通常通りに行動できます。受動行動は通常通り行えます。 距離の近い者 > 物理ダメージ減少値の低い者 > 現生命点の低い者 > 回避力の低い者						

名称	サニティ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	3	距離	接触	範囲	個人（精神）	持続時間	瞬間
効果	対象の心理状態を平静にします。「インサニティ」の解除魔法であり、解除時には行使値に＋4のボーナスを得ます。また、他の精神系魔法の解除時の行使値にも＋2のボーナスを得ます。なお、士気判定失敗による戦意喪失なども治せますが、魔法効果ではない精神異常の回復には行使値へのボーナスは付きません。						

名称	センス・マジック			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	3	距離	術者	範囲	術者（視界）	持続時間	300ウェイト
効果	術者は視覚で魔法効果の有無を識別できるようになります。						

名称	インフラビジョン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	3	距離	術者	範囲	術者（視界）	持続時間	300ウェイト
効果	術者は通常の視界の代わりに、視覚で大まかな温度の違いを識別できるようになります。ただし、色の違いを正確に判別できなくなります。この効果によって術者は明所・暗所に関わらず、命中力－2、回避力－1のペナルティを負う状態で行動できるようになります。						

名称	カウンター・マジック			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	3	距離	9m	範囲	個人	持続時間	90ウェイト
効果	対象は魔法抵抗力に＋2のボーナスを得ます。						

名称	デストラクション			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	2	距離	9m	範囲	個人（精神）	持続時間	瞬間
効果	対象の精神集中を乱します。対象のウェイトにディレイ6、さらに精神集中を必要とする行為を阻害し、次回行動までの間、回避力・ディフレクト力・魔法抵抗力に－1のペナルティを与えます。						

名称	コンセントレーション			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	1	距離	9m	範囲	個人（精神）	持続時間	5ウェイト
効果	対象の集中力を高め、精神抵抗力、および魔法抵抗力にそれぞれ＋4のボーナスを与えます。						

名称	ターン・アンデッド			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	5	距離	術者	範囲	半径15m(空間)	持続時間	90ウェイト
効果	この魔法の抵抗に失敗したアンデッドに対して『ターン・アンデッド表』の効果を与えます。						

〈ターン・アンデッド表〉

		効果
2D	2～3	バーサークする
	4	あらゆる判定に－1
	5	あらゆる判定に－2
	6	あらゆる判定に－3
	7	逃亡。できなければバーサークする
	8	逃亡。できなければあらゆる判定に－3
	9	逃亡。できなければ行動不能
	10～11	行動不能
	12	崩れ去る

※バーサーク：命中力＋2、回避力とディフレクトカ－4、魔法使用不可

名称	ウーンズ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	5	距離	9m	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	対象の肉体に外傷を発生させ、「威力20、クリティカルなし」のダメージを与えます。このダメージは「可能性」以外では一切軽減できません。対象が抵抗に成功した場合、この魔法は効果を発揮しません。						

名称	キュアー・ウーンズ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	5	距離	9m	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	対象の現生命点を「威力20、クリティカルなし」点回復します。						

名称	ファティーグ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	10	距離	9m	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	対象に「威力20、クリティカルなし」点の疲労を与えます。						

名称	ファティーグ・リカバリィ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	10	距離	9m	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	対象の疲労を「威力20、クリティカルなし」点軽減します。						

名称	ボウ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	180	距離	術者	範囲	接触者	持続時間	目的完了
効果	術者を含むパーティの目的を定め、それを果たすことを全員で誓います。この行為により、各キャラクターは、自分の可能性を最大1点までパーティ用の供託可能性とすることができます。供託可能性は、個人の可能性残数が0となった状態で利用できます。「ボウ」によって誓った目的を達成したときに供託可能性が一切消費されていない場合、供託可能性は、供託者個人の可能性として還元され、そうでない場合には失われます。なお、目的達成のために活動しない者や可能性残数が元々0である者はこの供託に参加できません。						

2レベル白魔法

名称	スティール・メンタル・パワー			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	1	距離	接触	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	対象の精神点を「威力10、クリティカルなし」だけ奪い、その分、術者の精神点を回復します。術者の精神点は精神力以上にはならず、余剰分は失われます。このダメージは「可能性」以外では一切軽減できません。対象が抵抗に成功した場合、この魔法は効果を発揮しません。						

名称	トランスファー・メンタル・パワー			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	1	距離	接触	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	自らの精神点を「威力10、クリティカルなし」点対象に分け与えます。対象の精神点は精神力以上にはならず、余剰分は失われます。対象が抵抗に成功した場合、この魔法は効果を発揮しません。						

名称	センス・メタル			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	6	距離	術者	範囲	術者	持続時間	300ウェイト
効果	術者は半径30メートル以内に存在する金属・鉱脈の種類、純度、量を感知できるようになります。						

名称	インスピレーション			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	6	距離	術者	範囲	術者	持続時間	次回睡眠
効果	効果中に一度だけ知力ボーナスを用いた判定に＋2のボーナスを得ます。効果を得るための宣言は判定前に行う必要があります。						

名称	リード・ランゲージ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	6	距離	術者	範囲	術者（視界）	持続時間	1時間
効果	未知の言語で書かれた文章を読むことができます。遺失語に対しては無条件で読めるようになるわけではありませんが、解読判定に＋2のボーナスを得ます。						

名称	ディスガイズ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	6	距離	術者	範囲	術者	持続時間	1時間
効果	術者の外見を別のものに変えます。特定の人物に成りすますことはできず、また著しく体型を変える事もできません。						

名称	コンフュージョン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	6	距離	9m	範囲	個人（精神）	持続時間	90ウェイト
効果	対象を混乱させます。混乱した者は自分の手番に1Dの判定を行い、1・2がでた場合は認識範囲内の者に対して無差別に以下の優先順位で攻撃し、3以上がでた場合はウェイト5で「待機」します。受動行動は通常通り行えます。 距離の近い者 > 物理ダメージ減少値の低い者 > 現生命点の低い者 > 回避力の低い者						

名称	ファナティシズム			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	6	距離	9m	範囲	個人（精神）	持続時間	90ウェイト
効果	対象の精神を高揚させます。対象は命中力に＋2のボーナスを得る代わりに、回避力とディフレクト力に－2のペナルティを負います。						

名称	アナライズ・コマンド			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	8	距離	接触	範囲	物1つ	持続時間	瞬間
効果	付与魔法発動や魔法解除のための合言葉を調べます。この効果は「ロック」「ハード・ロック」「ディメンジョン・ドア」などの合言葉を調べるのにも有効です。ただし、この魔法では付与されている魔法の内容を特定することはできません。						

名称	ホーリー・ウェポン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	8	距離	9m	範囲	武器1つ	持続時間	90ウェイト
効果	対象武器に対アンデッド効果を付与し、アンデッドに対して攻撃が命中したとき、通常の物理ダメージの他に「威力10、クリティカル値10」の魔法ダメージを与えます。						

名称	デフネス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	8	距離	接触	範囲	個人	持続時間	90ウェイト
効果	対象の聴力を一時的に失わせます。						

名称	キュアー・デフネス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	8	距離	接触	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	対象が一時的に聴力を失っている場合、対象の聴力を回復します。「デフネス」の解除魔法であり、解除時には行使値に＋4のボーナスを得ます。						

名称	ブラインドネス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	8	距離	接触	範囲	個人	持続時間	90ウェイト
効果	対象の視力を一時的に失わせます。						

名称	キュアー・ブラインドネス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	8	距離	接触	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	対象が一時的に視力を失っている場合、対象の視力を回復します。「ブラインドネス」の解除魔法であり、解除時には行使値に＋4のボーナスを得ます。						

名称	プレアー			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	180	距離	術者	範囲	術者	持続時間	2時間
効果	物事の成功を祈願します。効果中に一度だけ、判定をやり直すことができます。この効果はレーティング判定を含む全てのダイスロールに適用できます。						

名称	エントラスト			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	180	距離	接触	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	術者の戦闘レベル以下の対象に術者の可能性を分け与えます。分け与える可能性の点数は術者が任意に決定できますが、対象の可能性最大値を超える余剰分は失われます。						

3レベル白魔法

名称	ウォーター・ブリージング			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	9	距離	9m	範囲	個人	持続時間	1時間
効果	対象を水中でも呼吸できるようにします。						

名称	ブレス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	9	距離	術者	範囲	半径6m(空間)	持続時間	300ウェイト
効果	範囲内の全対象に神の祝福を与えます。対象は効果中に1度、任意の判定結果に＋1のボーナスを得ます。ボーナスを得るための宣言は判定後に行えます。						

名称	フォーゲット			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	9	距離	9m	範囲	個人	持続時間	90ウェイト
効果	対象の記憶を一時的に失わせ、正常な判断を行えなくします。戦闘中に記憶を失った者は敵味方の区別がつかなくなり、他者への能動行動が行えなくなります。						

名称	ミュート			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	15m	範囲	個人	持続時間	90ウェイト
効果	対象の発する音を消し去ります。対象は会話できないだけでなく魔法も唱えられなくなりますが、音を聞くことはできます。						

名称	ホーリー・ライト			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	術者	範囲	半径15m(空間)	持続時間	瞬間
効果	聖なる光を放ち、光を視野に入れた者の目をくらます。範囲内にて術者に正面を向けていた者は、抵抗判定に失敗すると90ウェイトの間視力を失います。アンデッドに対しては「威力20＋7、クリティカル値10」の聖属性魔法ダメージを与えます。対象が抵抗に成功した場合、ダメージは半減されます。						

名称	クリエイト・ムービング・コープス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	15m	範囲	死体1つ	持続時間	不滅
効果	死後7日以内の死体をムービング・コープスとして復活させ、簡単な命令に従わせます。ムービング・コープスは元の生物のデータを基本に全ての技能レベル、知力、精神力を0とし、生命力＋6、「魔法知覚」、「精神魔法無効」、「クリティカル無効」、「回復無効」として扱います。魔法の持続時間は不滅ですが、大気中では死体の肉がおよそ3ヶ月で腐敗し、動かなくなります。						

名称	ポイズン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	接触	範囲	個人	持続時間	特殊
効果	対象に以下のどちらかの毒を与えます。 【麻痺毒】12時間の間、全ての行動のダイス目に－2のペナルティを与えます。 【ダメージ毒】90ウェイトの間、10ウェイト毎に1点ダメージを与えます。 なお、毒によるダメージは対象に「傷」のチェックを与えません。						

名称	キュアー・ポイズン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	接触	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	毒を解除します。「ポイズン」の解除魔法であり、解除時には行使値に＋4のボーナスを得ます。						

名称	シャープネス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	9m	範囲	個人（身体）	持続時間	90ウェイト
効果	対象の器用度を6上昇させます。						

名称	ダルネス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	9m	範囲	個人（身体）	持続時間	90ウェイト
効果	対象の器用度を6減少させます。下限は1であり、0以下にはなりません。						

名称	クイックネス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	9m	範囲	個人（身体）	持続時間	90ウェイト
効果	対象の敏捷度を6上昇させます。						

名称	スロウネス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	9m	範囲	個人（身体）	持続時間	90ウェイト
効果	対象の敏捷度を6減少させます。下限は1であり、0以下にはなりません。						

名称	ストレングス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	9m	範囲	個人（身体）	持続時間	90ウェイト
効果	対象の筋力を6上昇させます。この効果では体格は変化しません。						

名称	ウィークネス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	9m	範囲	個人（身体）	持続時間	90ウェイト
効果	対象の筋力値を6減少させます。下限は1であり、0以下にはなりません。この効果では体格は変化しません。						

名称	リプレニッシュ・ヘルス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	接触	範囲	個人	持続時間	特殊
効果	対象の自然治癒力を極限まで高めることで、「レーティング50×5」ウェイトの間、対象の生命点を5ウェイト毎に1点回復させます。効果中、対象はダメージを受けても「傷」チェックを被りません。なお、この効果で生命点が全快した場合には、同時に捻挫や骨折なども完治します。						

名称	サウンド・スリープ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	接触	範囲	個人（精神）	持続時間	6時間
効果	効果中に対象が睡眠した場合、熟睡をもたらし、休憩中の自然治癒力を向上させます。対象は自然治癒の環境ランクを2つ良くし、さらに精神点の回復量に＋1のボーナスを得ます。なお、熟睡中の対象は肉体に強い刺激を受けるなどしないと目覚めません。						

名称	ファミリアー			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	接触	範囲	小動物1匹	持続時間	7日
効果	小動物を使い魔として使役します。術者は使い魔に伝言・届け物・留守番・偵察などの簡単な用事をさせられます。この命令は使い魔に接触して行います。また、使い魔が1キロメートル以内に居るのであれば、術者は精神集中を行うことで、使い魔と五感を共有させて意のままに操ることもできます。ただし、五感の共有は連続して行うことはできず、再度行うためには3時間以上の睡眠を挟む必要があります。						

4レベル白魔法

名称	センス・オーラ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	術者	範囲	術者（視界）	持続時間	300ウェイト
効果	術者は視覚で魔法効果を識別できるようになります。このとき、白魔法は白い光を帯びて、黒魔法は黒い光を帯びて見えます。また、視界内のマナの量や流れなども見えるようになります。						

名称	タング			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	術者	範囲	術者	持続時間	1時間
効果	術者は遺失語を除く任意の言葉で会話できるようになります。						

名称	フィア			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	9m	範囲	個人（精神）	持続時間	90ウェイト

効果　この魔法の抵抗に失敗した対象に対して以下の『フィア表』の効果を与えます。

〈フィア表〉

		効果
2D	2～3	バーサークする
	4	恐慌に襲われ、あらゆる判定に－1
	5	恐慌に襲われ、あらゆる判定に－2
	6	恐慌に襲われ、あらゆる判定に－3
	7	逃亡。できなければバーサークする
	8	逃亡。できなければあらゆる判定に－3
	9	逃亡。できなければ行動不能
	10～11	行動不能
	12	1時間気絶

※バーサーク：命中力＋2、回避力とディフレクト力－4、魔法使用不可

名称	キュアー・ディジーズ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	接触	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	対象の病気を治します。						

名称	デストロイ・アンデッド			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	術者	範囲	半径15m（空間）	持続時間	90ウェイト

効果　この魔法の抵抗に失敗したアンデッドに対して『デストロイ・アンデッド表』の効果を与えます。

〈デストロイ・アンデッド表〉

		効果
魔力＋2D－対象の精神抵抗	3	バーサークする
	4	あらゆる判定に－1
	5	あらゆる判定に－2
	6	あらゆる判定に－3
	7	逃亡。できなければバーサークする
	8	逃亡。できなければあらゆる判定に－3
	9	逃亡。できなければ行動不能
	10～11	行動不能
	12～	崩れ去る

※バーサーク：命中力＋2、回避力とディフレクト力－4、魔法使用不可

名称	シェイプ・チェンジ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	術者	範囲	術者	持続時間	任意
効果	術者が良く知る対象に変身します。見かけだけでなく、身体能力までも変身した対象と同等になりますが、「ルーンマスター技能」「知力」「精神力」「残り寿命」や「現生命点」「現精神点」などの能力は元のまま変化しません。この効果は術者がウェイト3の「待機」を行って解除を宣言することで任意に解除できます。						

名称	パラライズ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	9m	範囲	個人	持続時間	精神集中
効果	対象を麻痺させ、一切の行動を取れなくします。対象はいかなる行動も行えず、効果中は強制的にウェイト5の「待機」を続けます。「パラライズ」の効果を持続させるために術者はウェイト3以上の「待機」を行い、精神集中を維持する必要があります。						

名称	スリープ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	接触	範囲	個人	持続時間	永続
効果	対象に目覚めることのない眠りをもたらします。対象はいかなる行動も行えず、睡眠中はウェイト5の「待機」を続けます。この眠りは魔法などで解除されない限り永続します。						

名称	スティール・ライフ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	30m	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	対象の生命点を「威力10、クリティカルなし」だけ奪い、その分、術者の生命点を回復します。術者の生命点は生命力以上にはならず、余剰分は失われます。このダメージは「可能性」以外では一切軽減できません。対象が抵抗に成功した場合、この魔法は効果を発揮しません。						

名称	バーサーク			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	9m	範囲	個人（精神）	持続時間	90ウェイト
効果	対象を狂戦士化します。対象は命中力に＋2、回避力とディフレクト力に－4の修正を受け、魔法を唱えられなくなります。さらに、対象は本人の意思に関わらず、認識範囲内の者に対して無差別に以下の優先順位で攻撃するようになります。 距離の近い者 > 物理ダメージ減少値の低い者 > 現生命点の低い者 > 回避力の低い者						

名称	リザレクション			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	50	距離	接触	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	死亡してから90ウェイト内の対象に再度生死判定の機会を与えます。頭部や胸部など致命的な部分が欠落している場合、この魔法は効果をあらわしません。たとえ対象の死亡後に現生命点を1以上まで回復させていたとしても生死判定は必ず行わなくてはならず、そこで自動失敗した場合は蘇生できません。						

5レベル白魔法

名称	トランスレイト			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	術者	範囲	術者（視界）	持続時間	1時間
効果	未知の言語で書かれた文章を読むことができます。遺失語に対しては無条件で読めるようになるわけではありませんが、解読判定に＋4のボーナスを得ます。						

名称	ビジョン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	術者	範囲	術者（視界）	持続時間	300ウェイト
効果	術者の視力が増大し、視界が通っている限り、遥か遠くまで見通せるようになります。						

名称	ヒーリング			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	接触	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	対象の生命点を完全に回復させます。外傷に限らず、捻挫や骨折も完治しますが、切断されて失われた腕や脚を再生させることはできません。						

名称	センス・ディスターブ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	術者	範囲	術者	持続時間	300ウェイト
効果	術者は半径10メートル以内に存在する動揺している者を看破できます。範囲内の対象は何かしらの出来事に対して嘘をついたり動揺したりする毎にこの魔法を唱えたときの行使力を目標値として精神抵抗判定を行い、これに失敗するとそれを術者に悟られます。						

名称	バトルソング			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	術者	範囲	歌声（空間、精神）	持続時間	歌唱中
効果	術者の歌う戦いの歌によって聴く者の戦意を高揚させます。歌を聴く者は命中力に＋2のボーナスを受けます。「バトルソング」の効果を持続させるために術者はウェイト3以上の「待機」を行い、歌唱を維持する必要があります。このとき、歌唱は精神集中と同様に扱います。						

名称	クリエイト・リビング・デッド			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	15m	範囲	死体1つ	持続時間	不滅
効果	死後7日以内の死体をリビング・デッドとして復活させ、命令に従わせます。リビング・デッドは元の生物のデータを基本に生命力＋6、「魔法知覚」、「精神魔法無効」「クリティカル無効」として扱います。						

名称	チャーム			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	25	距離	15m	範囲	個人（精神）	持続時間	1週間
効果	対象を魅了し、あたかも術者を親しい友人や恋人であるかのように思い込ませます。効果中、術者は対象に対して提案を試みることができ、対象は自分の生命に関わらない限りはこの提案に従います。						

名称	クエスト			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	25	距離	接触	範囲	個人	持続時間	使命完了
効果	対象にひとつの使命を強制し、その使命中、生命抵抗力と精神抵抗力に＋1のボーナスを与えます。この効果は解除されるか達成されるまで続き、その間、対象は使命を果たすことを最優先事項として行動します。						

名称	カース			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	25	距離	接触	範囲	個人	持続時間	不滅
効果	対象に呪いをかけます。呪いの効果には以下のようなものがあります。この効果は重複します。 ○能力値を回復できなくする。　○姿を醜く（魅力－6）する。　○特定の属性を弱点とする。 ○判定の達成値を−1にする。　○10歳老化させる。						

名称	リムーブ・カース			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	25	距離	接触	範囲	個人	持続時間	不滅
効果	対象にかけられた「クエスト」「カース」「ギアス」などの呪いを解除します。解除するためには、発動時の行使力が呪いの行使力を上回る必要があります。「カース」の解除魔法であり、「カース」の解除時には行使値に＋4のボーナスを得ます。						

3-8 ブラック・マジシャン技能

ブラック・マジシャン技能所有者は物体や空間に影響を及ぼす黒魔法の使い手であり、魔法記憶媒体に接触した状態でマナを消費し、定められた呪文を唱えることで、記憶媒体に記憶された黒魔法を行使できます。ただし、金属鎧を身に着けている場合はマナを上手く扱えません。

記憶媒体には、「記憶させる魔法のレベル＋1」の総量が記憶媒体の星の数を満たすまで魔法を記憶させられます。また、記憶媒体にはそれを利用するための鍵として合言葉を設定でき、その合言葉を知るものしかその記憶媒体に記憶された魔法を行使できません。

魔法は高位の黒魔法使いから手ほどきを受けるか、独自に研究することで習得できます。ただし、黒魔法は門外不出である場合が多く、高位の黒魔法使いから魔法を教えてもらおうとするならば、特別な契約を結ぶか法外な対価を支払う必要があります。

ブラック・マジシャン技能1レベルを修得すると、自動的に行動オプションを全て習得します。

ブラック・マジシャン技能行動オプション

名称	魔導語会話	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
効果	魔導語での会話を習得します。				

名称	魔導語識字	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
効果	魔導語での識字を習得します。				

名称	遺失語解読	タイミング	能動	ウェイト	特殊
効果	神が使っていたとされる遺失語で書かれた文章を解読します。「ブラック・マジシャン技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

名称	魔導知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
効果	黒魔法や魔導関連の知識を有します。「ブラック・マジシャン技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

名称	コネクト（黒魔法）			タイミング	能動	ウェイト	5
消費マナ	3	距離	接触	範囲	黒魔法記憶媒体	持続時間	特殊
効果	記憶媒体に設定された合言葉を唱えて、記憶媒体内の魔法を行使できる状態にします。「コネクト」で消費されるマナは「瞑想」では補えず、精神点から直接消費されます。この効果はひとつの黒魔法記憶媒体にしか及ばず、記憶媒体を付け替えるまで持続します。						

名称	瞑想（黒魔法）			タイミング	能動	ウェイト	1～
消費マナ	1	距離	－	範囲	－	持続時間	－
効果	精神点を消費して「瞑想」することで、瞑想に費やすウェイトに比例した量のマナを得られます。得られるマナの量は「（装備毎の瞑想基本値＋消費精神点）×ウェイト」となります。基本的に消費精神点として1点しか費やせませんが、補助石などの効果によってそれを増やすこともできます。「待機」「抵抗」「瞑想」以外の行動を取るか、ダメージを受けたときに「7＋ダメージ」を目標値として「精神抵抗力＋2D」の判定を行い、これに失敗すると蓄積したマナは失われます。						

名称	スペル・ラーニング（黒魔法）			タイミング	能動	ウェイト	300
消費マナ	3	距離	接触	範囲	黒魔法記憶媒体	持続時間	瞬間
効果	黒魔法の巻物から記憶媒体に魔法を複写します。『黒魔法習得表』に従い、複写の成否や原本の存滅を判定します。「スペル・ラーニング」で消費されるマナは「瞑想」では補えず、精神点から直接消費されます。						

〈黒魔法習得表〉

		結果
B・マジシャン技能レベル＋知力ボーナス＋2D	～8	1レベル以上の巻物消失
	9	2レベル以上の巻物消失
	10	1レベル以下の魔法習得成功、3レベル以上の巻物消失
	11	2レベル以下の魔法習得成功、4レベル以上の巻物消失
	12	3レベル以下の魔法習得成功、5レベル以上の巻物消失
	13	4レベル以下の魔法習得成功、6レベル以上の巻物消失
	14	5レベル以下の魔法習得成功、7レベル以上の巻物消失
	15	6レベル以下の魔法習得成功、8レベル以上の巻物消失
	16	7レベル以下の魔法習得成功、9レベル以上の巻物消失
	17	8レベル以下の魔法習得成功、10レベル以上の巻物消失
	18	9レベル以下の魔法習得成功
	19～	10レベル以下の魔法習得成功

名称	スペル・ムーブ（黒魔法）			タイミング	能動	ウェイト	300
消費マナ	3	距離	接触	範囲	黒魔法記憶媒体	持続時間	瞬間
効果	黒魔法用の記憶媒体から他の記憶媒体に魔法を移動します。移動する魔法の数に制限はありません。「スペル・ムーブ」で消費されるマナは「瞑想」では補えず、精神点から直接消費されます。						

1レベル黒魔法

名称	ティンダー			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	1	距離	接触	範囲	可燃物1つ	持続時間	瞬間
効果	数センチ大の可燃物を瞬時に発火させます。						

名称	ライト			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	3	距離	12m	範囲	表面積50平方cm	持続時間	12時間
効果	魔法の光源を発生させます。光源は表面から最大9メートル範囲を明るく照らします。この魔法は接触対象にかけることもでき、その場合には光源を持ち運びできます。光源は表面積50センチメートル程度であり、空中に発生させた場合は小さな球体の形状をとり、接触対象にかけた場合はその表面上に広がって付着します。生物やその持ち物にかける場合、魔法抵抗によって発生が抑止されます。光源は物質的な干渉を受けません。照明範囲に「ダークネス」などによってもたらされる魔法的な闇の範囲が重なった場合、「ライト」は効力を失います。						

名称	ダークネス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	3	距離	12m	範囲	表面積50平方cm	持続時間	15ウェイト
効果	魔法の闇を発生させます。闇源は表面から最大9メートル範囲の光を奪います。この魔法は接触する物体に対してかけることもでき、その場合には闇源を持ち運びできます。闇源は表面積50センチメートル程度であり、空中に発生させた場合は小さな球体の形状をとり、接触対象にかけた場合はその表面上に広がって付着します。生物やその持ち物にかける場合、魔法抵抗によって発生が抑止されます。闇源は物質的な干渉を受けません。闇の範囲に「ライト」などによってもたらされる魔法的な照明範囲が重なった場合、「ダークネス」は効力を失います。						

名称	ロック			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	3	距離	接触	範囲	扉1つ	持続時間	1日
効果	扉や蓋に合言葉で開錠できる魔法の鍵をかけます。合言葉を用いて開錠した場合は、閉めた後に再び効力を発揮します。						

名称	アンロック			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	3	距離	接触	範囲	扉1つ	持続時間	瞬間
効果	扉や蓋に掛けられた「ロック」や「ハード・ロック」の魔法を解除します。解除時には行使値に＋2のボーナスを得ます。						

名称	エンチャント・ウェポン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	3	距離	9m	範囲	武器1つ	持続時間	90ウェイト
効果	対象とした武器に魔法の力を付与することで、威力に＋5のボーナスを加えます。物理攻撃無効の敵に対しては効果はありません。「エンチャント・ウェポン」が掛かった状態の武器は、魔法の武器＋1として扱います。なお、武器に外見上の変化は表れません。						

名称	プロテクション			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	3	距離	9m	範囲	個人	持続時間	90ウェイト
効果	対象の周囲を魔法の膜で覆うことで、外部からの衝撃などから対象を守ります。対象はダメージ減少値に＋1のボーナスを得ます。対象は魔法抵抗を成功させることで、この効果を免れることもできます。						

名称	リプレイス・サウンド			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	4	距離	術者	範囲	特殊	持続時間	90ウェイト
効果	術者を中心とした半径1メートル以内で発生した音を30メートル以内の任意の場所に移して発生させます。						

名称	マジック・プロテクション			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	4	距離	接触	範囲	物1つ	持続時間	永続
効果	この魔法の行使値を魔法抵抗力の無い物の魔法抵抗値として付与します。						

名称	デンス・フォグ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	4	距離	術者	範囲	半径90m(空間)	持続時間	1時間
効果	周囲に濃霧を発生させます。この濃霧の中では9メートル先までしか見通せず、それ以内の対象への物理攻撃にも－2のペナルティが発生します。また、濃霧内では「隠れる」「カモフラージュ」の達成値に＋4の修正を加えます。						

名称	ディスペル・マジック			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	5	距離	9m	範囲	半径3m(空間)	持続時間	瞬間
効果	範囲内の持続時間が瞬間、不滅、および使命完了を除くすべての魔法を、その魔法の詠唱時の行使力を上回ることで解除します。						

名称	エネルギー・ボルト			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	5	距離	30m(射撃)	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	誘導性の魔力の矢を放ち、対象に「威力20＋5、クリティカル値10」の物理ダメージを与えます。対象が魔法の抵抗に成功した場合、効果は不完全な形で発揮され、クリティカルは発生せず、ダメージ減少値を引いた後のダメージが更に半減(端数切捨て)されます。						

名称	カメレオン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	5	距離	術者	範囲	術者	持続時間	精神集中
効果	術者の身体を、体色を変えて周囲に同化するカメレオンのごとく他人から見えなくします。この状態では単体攻撃の対象となりません。しかし、同じ位置に誰かが移動してきたり、「待機」「瞑想」以外の行動を取ると解除されます。						

名称	アンブレラ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	5	距離	術者	範囲	術者	持続時間	1時間
効果	雨や「曲射」を防ぐ効果のある半径1メートル程の魔法の力場を頭上に発生させます。質量が5kgを超えるものや自由落下以外の下方向の力が加わっている物体はこの力場を破壊して貫通します。						

名称	クリエイト・マッド・サーバント			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	5	距離	接触	範囲	泥人形1体	持続時間	1時間
効果	あらかじめルーン文字を刻み込んでおいた泥人形をマッド・サーバントとして、雑用を含む簡単な命令に従わせます。泥人形は購入するか、1日かけて自作することで入手できます。持続時間が過ぎたマッド・サーバントはただの泥になって崩れ去ります。						

2レベル黒魔法

名称	フォース			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	6	距離	9m(射撃)	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	手のひらから衝撃波を放ち、対象を術者との対角線上に3メートル吹き飛ばします。対象は魔法抵抗に成功することで、衝撃波の伝達を抑止できます。吹き飛んだ対象が障害物に激突した場合は姿勢を保った状態での3メートル分の落下として扱います。対象は「実質敏捷度ボーナス＋2D」の転倒判定を目標値9で行い、これに失敗すると転倒します。						

名称	フォーリング・コントロール			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	6	距離	9m	範囲	個人	持続時間	90ウェイト
効果	対象の意思で落下速度を50センチメートル/5ウェイトの速度まで減速できます。この効果により落下ダメージを受けることがなくなります。対象は魔法抵抗を成功させることで、この効果を免れることもできます。						

名称	ファイア・ウェポン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	6	距離	9m	範囲	武器1つ	持続時間	90ウェイト
効果	対象武器に炎の力を宿すことで、攻撃が命中したとき、通常の物理ダメージの他に「威力10、クリティカル値10」の魔法ダメージを与えます。炎属性が弱点の敵に対しては追加ダメージ修正＋2が加算されます。炎属性が無効な敵に対しては効果がありません。「ファイア・ウェポン」が掛かった状態の武器は、魔法の武器＋1として扱います。						

名称	アイス・ウェポン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	6	距離	9m	範囲	武器1つ	持続時間	90ウェイト
効果	対象武器に冷気の力を宿すことで、攻撃が命中したとき、通常の物理ダメージの他に「威力10、クリティカル値10」の魔法ダメージを与えます。冷気属性が弱点の敵に対しては追加ダメージ修正＋2が加算されます。冷気属性が無効な敵に対しては効果がありません。「アイス・ウェポン」が掛かった状態の武器は、魔法の武器＋1として扱います。						

名称	ウォーター・スクリーン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	6	距離	9m	範囲	個人	持続時間	90ウェイト
効果	炎、および冷気属性のダメージを1点軽減します。対象は魔法抵抗を成功させることで、この効果を免れることもできます。						

名称	サウンド・キャリー			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	8	距離	接触	範囲	物1つ	持続時間	2時間
効果	物体にマーキングを施すことで、1キロメートル以内の離れた場所から、その物体が存在する地点の音を聴くことができます。なお、マーキング対象からの音は、任意に遮断できます。						

名称	ピューリファイ・エア			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	8	距離	術者	範囲	半径15m(空間)	持続時間	瞬間
効果	汚れた大気を清浄します。病原菌などを殺菌したり、毒ガスを浄化したりするだけでなく、クラウド系の持続魔法を解除することもできます。クラウド系持続魔法の解除時には行使値に＋2のボーナスを得ます。						

名称	ピューリファイ・ウォーター			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	8	距離	接触	範囲	10リットル	持続時間	瞬間
効果	泥水や毒物が混ざった水を真水に戻します。魔法の薬や聖水も対象にできますが、目標値に対して成功ロールを試みる必要があります。						

名称	ミラー・イメージ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	10	距離	術者	範囲	術者	持続時間	90ウェイト
効果	術者の周りに2体の分身を作り出します。術者が攻撃の対象になったときに2Dで判定を行い、7以上が出た場合は攻撃を分身に肩代わりさせられます。攻撃を肩代わりした分身は無条件で消滅します。本人が攻撃を受ける場合には分身は消滅せず、本人の回避余地が残されます。範囲攻撃の対象となった場合には分身は全て消滅し、本人も攻撃を受けてしまいます。						

名称	ファイア・ボルト			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	10	距離	30m(射撃)	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	誘導性の魔力の矢を放ち、対象に命中すると同時に燃え上がらせることで「威力20＋5、クリティカル値10」の物理ダメージに加えて「威力10、クリティカル値10」の炎属性魔法ダメージを与えます。炎属性が弱点の敵に対しては魔法ダメージの追加ダメージ修正に＋2が加算されます。対象は魔法抵抗に成功することで誘導を乱すと共に炎の発生を抑制できます。その場合、クリティカルは発生せず、ダメージが半減します。						

名称	アイス・ボルト			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	10	距離	30m(射撃)	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	誘導性の魔力の矢を放ち、対象に命中すると同時に周囲の熱を急激に奪って凍結させることで「威力20＋5、クリティカル値10」の物理ダメージに加えて「威力10、クリティカル値10」の冷気属性魔法ダメージを与えます。冷気属性が弱点の敵に対しては魔法ダメージの追加ダメージ修正に＋2が加算されます。対象は魔法抵抗に成功することで誘導を乱すと共に冷気の発生を抑制できます。その場合、クリティカルは発生せず、ダメージが半減します。						

名称	ディジィ・クラウド			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	10	距離	30m	範囲	半径6m(空間)	持続時間	瞬間
効果	範囲内に眩暈効果を持った霧を発生させて吸気した者に眩暈を引き起こします。範囲内の対象は魔法抵抗に成功することで自分に及ぶ霧の発生を抑止できます。眩暈を起こした者はウェイトにディレイ4、さらに精神集中を必要とする行為を阻害され、次回行動までの間、すべての判定値に－1のペナルティを受けます。						

名称	バインディング			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	10	距離	9m	範囲	個人	持続時間	90ウェイト
効果	対象に魔法で創り出した紐を絡みつかせて行動を阻害します。対象は魔法抵抗を成功させることで、この効果を免れることができます。効果を受けた対象はウェイト3を消費しての「小移動」以外の移動を行えなくなり、命中力・回避力・ディフレクト力にそれぞれ－2のペナルティを受けます。対象はウェイト3以上の「待機」を実行して「筋力ボーナス＋2D」で目標値9の脱出判定を行い、これに成功するとこの魔法の紐から脱出できます。						

名称	クリエイト・ウッド・サーバント			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	10	距離	接触	範囲	木人形1体	持続時間	1時間
効果	あらかじめルーン文字を刻み込んでおいた木人形をウッド・サーバントとして、雑用を含む簡単な命令に従わせます。木人形は購入するか、2日かけて自作することで入手できます。持続時間が過ぎたウッド・サーバントは木っ端になって崩れ去ります。						

3レベル黒魔法

名称	ハード・ロック			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	9	距離	接触	範囲	扉1つ	持続時間	永続
効果	扉や蓋に合言葉で開錠できる行使値＋4の魔法の鍵をかけます。開錠に合言葉を用いた場合は、閉めた後に再び効力を発揮します。この魔法の掛けられた扉や蓋は鉄のように硬くなり、破壊できなくなります。						

名称	レビテーション			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	9	距離	術者	範囲	術者	持続時間	90ウェイト
効果	術者の身体を最大10メートルまで垂直に浮遊させます。術者の体重を含んでおよそ100kg程であれば、この魔法で浮遊させられます。						

名称	クリエイト・イメージ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	9	距離	30m	範囲	半径6m(空間)	持続時間	1時間
効果	半径6メートルの空間に映像による幻覚を作り出します。作り出された幻覚は、行使力－3の幻覚強度を持ち、この幻覚を見た者は「知力ボーナス＋2D」で幻覚強度を目標値とした判定を行い、これに成功すると幻覚を見破れます。また、幻覚に直接触れたり、センス系魔法で確認すれば、判定を必要とせずに見破れます。						

名称	インビジビリティ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	術者	範囲	術者	持続時間	精神集中
効果	術者の姿を通常の視覚では認識できなくします。「インフラビジョン」による視界はこれを認識できます。この効果中、術者を認識できない者は術者を行為の対象とすることができません。ただし、術者が進んで接触行為を受け付ける場合や、範囲魔法の効果内に居る場合はその影響を受けます。この効果は精神集中が途切れると、即座に効果を失います。						

名称	シャドウ・ボディ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	9m	範囲	個人	持続時間	90ウェイト
効果	対象を影で覆い、視覚で捉えにくくします。視覚で知覚して攻撃してくる者の攻撃に対して、対象は回避力に＋1のボーナスを得ます。対象は魔法抵抗を成功させることで、この効果を免れることもできます。						

名称	ヘヴィ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	15m	範囲	半径6m(空間)	持続時間	90ウェイト
効果	範囲内の重力を増幅させます。この効果は魔法抵抗によって免れることはできません。範囲内ではウェイト3を消費しての「小移動」以外の移動が行えなくなり、命中力・回避力・ディフレクト力に－2のペナルティを受けます。この効果は範囲外から範囲内への攻撃にも適用されます。また、範囲内は「曲射」以外の物理的射撃に対する遮蔽物となります。なお、この効果内で落下した場合、落下距離を実際の2倍として処理します。						

名称	インクリース・ウェイト			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	9m	範囲	物1つ	持続時間	90ウェイト
効果	物体の重量を一割増加させます。武具であれば必要筋力＋1の扱いとなります。「ディクリース・ウェイト」の対抗魔法であり、互いの効果を相殺します。						

名称	ディクリース・ウェイト			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	9m	範囲	物1つ	持続時間	90ウェイト
効果	物体の重量を一割減少させます。武具であれば必要筋力－1の扱いとなります。「インクリース・ウェイト」の対抗魔法であり、互いの効果を相殺します。						

名称	スリープ・クラウド			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	30m	範囲	半径6m(空間)	持続時間	瞬間
効果	範囲内に睡眠効果を持った霧を発生させて吸気した者を眠らせます。範囲内の対象は魔法抵抗に成功することで自分に及ぶ霧の発生を抑止できます。眠りに落ちる者は自分の身体を傷つけぬ程度にゆっくりと転倒します。睡眠中はいかなる身体行動も行えず、ウェイトは強制的に5となります。しかし、この眠りは浅く、6メートル以内を普通に移動する者がいる程度で目を覚ます。						

名称	サイレンス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	30m	範囲	半径6m(空間)	持続時間	90ウェイト
効果	効果範囲内のすべての音を消し去り、音を出すことも聞くこともできなくなります。この効果は魔法抵抗によって免れることはできません。この範囲内で魔法の詠唱は行えず、また発動起点がこの効果範囲内となる魔法も発動しなくなります。						

名称	ライトニング			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	術者	範囲	直線30m(空間)	持続時間	瞬間
効果	最長30メートルまで到達する直線状の電撃を放ち、軌道上の対象に「威力20＋5、クリティカル値10」の電撃属性魔法ダメージを与えます。電撃属性が弱点の敵に対しては追加ダメージ修正に＋2が加算されます。対象は魔法抵抗に成功することで電撃の伝達を抑制できます。その場合、クリティカルは発生せず、ダメージが半減となります。また、電撃はそれより後方へは及ばなくなります。						

名称	クリエイト・ボーン・サーバント			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	接触	範囲	骨人形1体	持続時間	1時間
効果	あらかじめルーン文字を刻み込んでおいた骨人形をボーン・サーバントとして、雑用を含む簡単な命令に従わせます。骨人形は購入するか、3日かけて自作することで入手できます。持続時間が過ぎたボーン・サーバントは粉々になって崩れ去ります。						

4レベル黒魔法

名称	ウォーター・ウォーキング			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	個人	範囲	個人	持続時間	1時間
効果	対象を水の上が歩行できるようにします。水中の対象に用いると、一気に水面まで浮上します。「シンク」の対抗魔法であり、互いの効果を相殺します。対象は魔法抵抗を成功させることで、この効果を免れることもできます。						

名称	シンク			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	30m	範囲	個人／小船	持続時間	1時間
効果	対象、もしくは小船大のものを水の底に沈めます。「ウォーター・ウォーキング」の対抗魔法であり、互いの効果を相殺します。個人対象の場合、対象は魔法抵抗を成功させることで、この効果を免れることができます。						

名称	プロテクティブ・オーバーコート			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	12	距離	9m	範囲	個人	持続時間	特殊
効果	「プロテクション」の影響下にある対象の防御力を強化します。「プロテクション」の効果を得ている対象はダメージ減少値に更に＋1のボーナスを得ます。この効果は「プロテクション」が消失するまで持続します。対象は魔法抵抗を成功させることで、この効果を免れることもできます。						

名称	コンシール・セルフ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	16	距離	術者	範囲	術者	持続時間	精神集中
効果	術者の音、姿、匂いを完全に隠匿します。この効果は精神集中が途切れると失われます。						

名称	トンネル			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	16	距離	9m	範囲	φ2×10mの土	持続時間	300ウェイト
効果	土や石でできた壁や床に直径2メートル、長さ10メートルの穴を空けます。効果時間を過ぎると穴は徐々に元に戻っていきます。						

名称	ロケーション			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	16	距離	特殊	範囲	特殊	持続時間	1日
効果	詳しく知っている物体や人物の存在する方向とある程度の距離がわかります。						

名称	カウンター・センス			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	16	距離	術者	範囲	術者	持続時間	被探知
効果	術者に対してかけられた「ロケーション」もしくはそれに類似する効果を打ち消し、術者を探知した者の姿とその位置を把握することができます。ただし、術者を探知した側も、そのときの術者の居場所はわかります。						

名称	ヒート・プロテクティブ・サークル			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	16	距離	15m	範囲	半径9m(空間)	持続時間	90ウェイト
効果	術者のまわりに冷気属性の結界を張り、炎属性のダメージを2点軽減します。また、結界内では炎属性の持続性魔法は消失します。永続魔法の効果は結界外に出ると再発します。						

名称	コールド・プロテクティブ・サークル			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	16	距離	15m	範囲	半径9m(空間)	持続時間	90ウェイト
効果	術者のまわりに炎属性の結界を張り、冷気属性のダメージを2点軽減します。また、結界内では冷気属性の持続性魔法は消失します。永続魔法の効果は結界外に出ると再発します。						

名称	エクスプロージョン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	15m	範囲	半径6m(空間)	持続時間	瞬間
効果	指定空間に爆発を発生させ、範囲内の対象に「威力20＋8、クリティカル値11」の物理ダメージを与えます。対象が魔法の抵抗に成功した場合、効果は不完全な形で発揮され、クリティカルは発生せず、ダメージ減少値を引いた後のダメージが更に半減(端数切捨て)されます。						

名称	クリエイト・ストーン・サーバント			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	接触	範囲	石人形1体	持続時間	1時間
効果	あらかじめルーン文字を刻み込んでおいた石人形をストーン・サーバントとして、雑用を含む簡単な命令に従わせます。石人形は購入するか、4日かけて自作することで入手できます。持続時間が過ぎたストーン・サーバントは粉々になって崩れ去ります。						

5レベル黒魔法

名称	フォース・アラウンド			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	術者	範囲	半径9m(空間)	持続時間	瞬間
効果	見えない力で術者の周囲の対象を3メートル吹き飛ばします。対象は魔法抵抗に成功することで、衝撃波の伝達を抑止できます。吹き飛んだ対象が障害物に激突した場合は姿勢を保った状態での3メートル分の落下として扱います。対象は「実質敏捷度ボーナス＋2D」の転倒判定を目標値9で行い、これに失敗すると転倒します。						

名称	イリュージョン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	30m	範囲	半径6m(空間)	持続時間	永続
効果	半径6メートルの空間に映像と音による幻覚を作り出します。作り出された幻覚は、行使力－3の幻覚強度を持ち、この幻覚を見た者は「知力ボーナス＋2D」で幻覚強度を目標値とした判定を行い、これに成功すると幻覚を見破れます。また、幻覚に直接触れたり、センス系魔法で確認すれば、判定を必要とせずに見破れます。						

名称	シュート・アロー			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	接触	範囲	矢弾1つ	持続時間	瞬間
効果	装備した矢、あるいは必要筋力値5以下の鋭利な刃を持つ武器に対して、60メートル内の視認可能な対象を自動追尾する効果を付与して射出し、矢の種類に関わらず、「威力20＋9、クリティカル値10(11)」の物理ダメージを与えます。この効果は魔法抵抗によって免れることはできず、「移動回避」によって避けることもできません。「ミサイル・プロテクション」の対抗魔法であり、互いの効果を相殺します。						

名称	ミサイル・プロテクション			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	15	距離	15m	範囲	半径9m(空間)	持続時間	90ウェイト
効果	付与魔法の効果を除いた状態で威力30未満の飛び道具による攻撃を風で凪ぎ落として防ぎます。「シュート・アロー」の対抗魔法であり、互いの効果を相殺します。						

名称	サプレス・マナ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	術者	範囲	半径90m(空間)	持続時間	90ウェイト
効果	範囲内のマナを一時的に抑圧することで、瞑想によって得られるマナを半減させます。この効果は魔法抵抗によって免れることはできません。この効果は、発動後に開始された瞑想から適用されます。「アクティブ・マナ」の対抗魔法であり、互いの効果を相殺します。						

名称	アクティブ・マナ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	術者	範囲	半径90m(空間)	持続時間	90ウェイト
効果	範囲内のマナを一時的に活性化することで、瞑想によって得られるマナを倍増させます。この効果は魔法抵抗によって免れることはできません。この効果は、発動後に開始された瞑想から適用されます。「サプレス・マナ」の対抗魔法であり、互いの効果を相殺します。						

名称	アポート			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	無限	範囲	所有物	持続時間	瞬間
効果	あらかじめ用意した魔法陣の上に置かれている物を手のひらの上に瞬間移動させます。						

名称	アスポート			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	20	距離	接触	範囲	所有物	持続時間	瞬間
効果	手のひらの上に置かれている物をあらかじめ用意した魔法陣の上に瞬間移動させます。						

名称	リバース・グラビティ			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	25	距離	9m	範囲	半径6m(空間)	持続時間	瞬間
効果	範囲内の重力を反転させ、最大3メートル持ち上げてから落下させます。この効果は魔法抵抗によって免れることはできません。このとき、天井や地面にぶつかった対象は落下ダメージを受けます。天井の高さが丁度3メートルの場合は天井への落下ダメージは発生しません。宙に浮いた対象は「実質敏捷度ボーナス＋2D」の転倒判定を目標値9で行い、これに失敗すると転倒します。転倒状態で落下した場合には、落下体勢を整えられなかったものとして処理します。天井と床に落下する場合、転倒判定は2回必要になります。						

名称	バルキリー・ジャベリン			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	25	距離	30m(射撃)	範囲	個人	持続時間	瞬間
効果	狙った対象を貫く、誘導性の魔力の槍を放ち、「威力20＋9、クリティカル値10」の物理ダメージを与えます。対象は魔法抵抗に成功することで誘導を乱し、完全な効果発揮を阻害できます。その場合、クリティカルは発生せず、ダメージが半減します。						

名称	ヒート・メタル			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	25	距離	30cm	範囲	金属10kg	持続時間	精神集中
効果	金属を発熱させます。本来は金属を溶解加工するために用います。金属に触れている者は5ウェイト毎に「威力(経過ウェイト×2)」の炎属性魔法ダメージを受けます。炎属性が弱点の敵に対しては威力が更に＋10されます。威力が50を超えた後は、5ウェイト毎にダメージを＋1させます。						

名称	ディメンジョン・ドア			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	25	距離	30m	範囲	半径1m(空間)	持続時間	300ウェイト
効果	30メートル以内の二点間をつなぐ次元の扉をつくります。この次元の扉は物体の通過中でなければ、あらかじめ定めた合言葉を唱えることで閉じれます。次元の扉は、生物や物体が存在しない空間にしか創り出せないため、生物や物体に対して掛けて、強制的に別の場所に転移させるような使い方はできません。						

名称	フライト			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	25	距離	術者	範囲	術者	持続時間	精神集中
効果	最高時速約50キロメートル(84メートル/3ウェイト)の速度で飛行します。飛行中は3ウェイト毎にしか移動方向を変えられません。また、飛行中は「可能性」を除く一切の行動を取れませんが、飛び道具に対しては18の固定回避値を持ちます。						

名称	クリエイト・アイアン・サーバント			タイミング	能動	ウェイト	3
消費マナ	25	距離	接触	範囲	鉄人形1体	持続時間	1時間
効果	あらかじめルーン文字を刻み込んでおいた鉄人形をアイアン・サーバントとして、雑用を含む簡単な命令に従わせます。鉄人形は購入するか、5日かけて自作することで入手できます。持続時間が過ぎたアイアン・サーバントは鉄屑になって崩れ去ります。						

Chapter 4

一般技能

4-1　一般技能の概念

4-2　スカウト技能

4-3　ハンター技能

4-4　ランド・ウォーカー技能

4-5　ヒーラー技能

4-6　コマンダー技能

4-7　スカラー技能

4-8　バード技能

4-9　ライダー技能

4-10　セイラー技能

4-1 一般技能の概念

一般技能は、主に戦闘には影響しない職種的技能のことを指します。例えば「ブラックスミス技能」や「ファーマー技能」がそれにあたり、人々は通常これらの技能を行使することで日々の糧を得ています。「ハンター技能」などは一般技能の中でも例外的に戦闘に直接恩恵を得ますが、戦闘技能に比べるとその影響力はとても低いものとなっています。

戦闘技能とは異なり、一般技能を取得するとその技能の行動オプションの中で言語の会話・識字習得を除くすべてを修得したこととなります。

一般技能は直接戦闘に影響するものではありませんが、戦闘技能を有効に活用するためのサポートとなりえます。例えば「コマンダー技能」を習得している者は、敵の隙を見つけて仲間にアドバイスを送ることで戦闘を有利に運ぶことができます。また、「ヒーラー技能」を習得している者は傷の手当てをすることで、休息時の回復力を高めることができます。

ここでは冒険に深く関わるであろう一般技能のみを紹介します。ゲームマスターはこれ以外にも自由に一般技能を追加して構いません。

一般技能レベルの向上

一般技能は、戦闘技能と同じく技能経験点を蓄積させていくことでレベルを上げられます。戦闘技能と異なるのは、未使用経験点を用いることはできないということと、戦闘レベルに関わらず、自由にレベルを上げられるというところです。

ゲームマスターの判断によっては一般技能レベルの向上に伴い、多くの時間を修行に費やすことにしても構いません。

〈一般技能レベル用経験点表〉

		累積経験点	修行期間の目安
到達レベル	1	500	1週間
	2	1,500	2週間
	3	3,000	3週間
	4	5,000	4週間
	5	7,500	5週間
	6	10,500	6週間
	7	14,000	7週間
	8	18,000	8週間
	9	22,500	9週間
	10	27,500	10週間

経験点の獲得方法

判定の自動成功と自動失敗

何かしらの判定で6ゾロによる自動成功が発生したとき、その判定に技能レベルを用いた場合には技能経験点を50点得られます。また、1ゾロによる自動失敗が発生したときも同様に経験点を10点得られます。これら自動成功・自動失敗による経験点は、未修得行動の判定では得られません。

訓練

独学、もしくは師匠を得て訓練を行うことで技能経験点を得られます。ただし、師匠に教えを請う場合にはそれに応じた授業料を支払う必要があります。また、自分のレベル以下の者を師匠としても独学と同等の経験点しか得られません。プレイヤーはゲームマスターと相談して、師匠を得られるかどうかを決定する必要があります。

なお、訓練により技能経験点を得たものの1レベルに満たない技能はひとつだけ0レベルとして保持しておけます。ただし、0レベル技能は複数保持できず、他の訓練に着手した段階で、以前保持していた技能はその経験点を含めて失われます。

訓練は1日3時間以上の訓練時間を必要とし、戦闘を行ったときと同様に「12－［20レーティング］」分の疲労が溜まります。

〈1日の訓練で得られる経験点と授業料の目安〉

		経験点	授業料（銀貨）
師匠のレベル	独学	2	0
	1	4	20
	2	6	40
	3	8	60
	4	10	80
	5	12	100

		経験点	授業料（銀貨）
師匠のレベル	6	14	120
	7	16	140
	8	18	160
	9	20	180
	10	22	200

4-2 スカウト技能

スカウト技能所有者は優秀な斥候として情報収集に活躍できます。また、任務地に潜入するための身軽さも兼ね備えています。人によっては、その器用さを悪用して盗人に身を落とす者も居ますが、それが全てではありません。

機動力を必要とする行動をとるには軽装である必要があり、隠密性の行動をとるには非金属鎧を装備している必要があります。

スカウト技能の主な行動オプション

（★：専用、☆：特化）

☆	名称	聞き耳	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	5 / 0
	効果	周囲の微かな物音を聞きとります。受動の判定はGMによって行われます。「スカウト技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。6メートル以内に金属鎧を装備して動くなどして音を立てるものが存在する場合には、その他の音がかき消されてしまうため、判定に－4のペナルティが発生します。				

☆	名称	捜索	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 0
	効果	半径10メートル内の潜伏者、隠し扉、隠しスイッチなどを捜索します。通常の捜索は90ウェイトで、戦闘中の潜伏者に対する捜索は5ウェイトで行われます。受動の判定はGMによって行われます。「スカウト技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	潜伏	タイミング	能動	ウェイト	3
	効果	非金属鎧を装備しているときに限り、周囲の物陰に身を隠します。潜伏者を見つけようとする者が近くに来たとき、相手が発見できるかどうかの目標値を「スカウト技能レベル＋敏捷度ボーナス＋2D」で決定します。目標値は誰かが潜伏者を発見しようとするたびに決定します。				

☆	名称	忍び足	タイミング	能動	ウェイト	2
	効果	非金属鎧を装備しているときに限り、足音を消しながら、最大3メートル移動します。移動中は自由に方向転換できます。「スカウト技能レベル＋実質敏捷度ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	変装	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	外見、声色、演技を含めて別人に変装します。「スカウト技能レベル＋器用度ボーナス＋2D」で判定します。特定の人物になりすますことは難しいものの、自分とわからないように変装することは容易です。				

☆	名称	尾行	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	非金属鎧を装備しているときに限り、対象に気づかれずに尾行します。「スカウト技能レベル＋実質敏捷度ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	スリ	タイミング	能動	ウェイト	3
	効果	非金属鎧を装備しているときに限り、対象の懐から物を盗み取ります。「スカウト技能レベル＋器用度ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	登攀	タイミング	能動	ウェイト	5
	効果	軽装のときに限り、「スカウト技能レベル＋実質敏捷度ボーナス＋2D」で判定し、これに成功すると、「（達成値－目標値）÷2＋1」メートル登攀できます。判定に失敗したら『落下判定表』に従い、落下判定を行います。				

〈落下判定表〉

2D	結果
2～3	地面まで落下
4～5	2メートル落下
6～9	1メートル落下
10～12	現状維持

★	名称	全力跳躍	タイミング	能動	ウェイト	（±0）
	効果	軽装のときに限り、幅跳びや高跳びの飛距離決定の判定にスカウト技能レベルを加算できます。				

★	名称	受身	タイミング	受動	ウェイト	1
	効果	軽装のときに限り、落下したときに体勢を維持した状態であれば着地で受身を取り、「（スカウト技能レベル＋実質敏捷度ボーナス）÷2（端数切捨て）」メートル分の落下ダメージを軽減できます。				

☆	名称	軽業	タイミング	特殊	ウェイト	特殊
	効果	軽装のときに限り、アクロバットやジャグリングなど、専用の技能が用意されていない身軽さをあらわす動作を行えます。判定方法やウェイト値は内容によってGMが設定します。				

☆	名称	鍵開け	タイミング	能動	ウェイト	30
	効果	スカウトツールを用いて機械錠を開錠します。「スカウト技能レベル＋器用度ボーナス＋2D」で判定します。判定で自動失敗した場合には錠が壊れてしまい、正規の鍵を用いても開錠できなくなります。				

☆	名称	記憶術	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	0 / 0
	効果	以前見聞きしたことを思い出します。記憶するための宣言は必要ありません。「スカウト技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。ひとつの事象に対して一回のみ判定できます。				

☆	名称	宝物鑑定	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	物の価値を鑑定します。ただし、魔法などの付与による価値は判断できません。「スカウト技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	屋内罠の扱い	タイミング	特殊	ウェイト	特殊
	効果	屋内の罠に関する以下の行動を行えます。				

【罠発見】　タイミング ： 能動 / 受動　ウェイト ： 30 / 0

「スカウト技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で罠の隠蔽値以上を出せば罠を発見できます。受動の判定はGMによって行われます。

【罠解除】　タイミング ： 能動　ウェイト ： 罠の種類による

「スカウト技能レベル＋器用度ボーナス＋2D」で罠の解除値以上を出せば罠を解除できます。罠の解除値未満であっても、－2以上であれば現状維持。それ未満の場合は罠が発動します。

【罠設置】　タイミング ： 能動　ウェイト ： 罠の種類による

「スカウト技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で罠の隠蔽値、「スカウト技能レベル＋器用度ボーナス＋2D」で罠の解除値を決定して、罠を設置できます。一方でも自動失敗したら設置できません。

☆	名称	警戒探索	タイミング	能動	ウェイト	任意
	効果	「警戒探索」を行うと、能動的に「聞き耳」「捜索」「罠発見」を行いながら屋内を移動したことと同じ効果を得られます。『警戒探索表』から警戒度を選び、GMのみに結果がわかるように「2D」判定を行い、「聞き耳」「捜索」「罠発見」の修得有無に従い、それぞれの達成値を求めます。この効果は、隠れたものを発見する、罠にかかる、敵と戦闘になる、もしくは本人の任意のタイミングで途中解除されます。 なお、「警戒探索」を行わなくても、受動的な「聞き耳」「探索」「罠発見」の効果は得られます。 〈警戒探索表〉 警戒度：効果 低：達成値－4、移動速度：時速1.8km（300m/10分）以下 中：達成値－2、移動距離：時速0.8km（120m/10分）以下 高：達成値±0、移動距離：時速0.2km（30m/10分）以下				

4-3 ハンター技能

ハンター技能所有者は屋外での野生動物を狩るために必要な技術を備えており、主に野生動物の追跡や、屋外に罠を仕掛けたり、屋外の罠を看破することにその力を発揮します。

隠密性の行動をとるには非金属鎧を装備している必要があります。

ハンター技能の主な行動オプション

（★：専用、☆：特化）

☆	名称	射撃武器の扱い	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	射撃武器での攻撃において、命中判定を「ハンター技能レベル＋器用度ボーナス＋2D±その他修正」で行えます。ただし、ダメージ追加値にハンター技能レベルは反映されません。				

☆	名称	不意討ち	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 0
	効果	敵と遭遇したときに先手を取ることができます。「不意打ち」を仕掛けた側は「ハンター技能レベル＋知力ボーナス＋2D＋4」、仕掛けられた側は勢力全員が「ハンター技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で対抗判定を行い、仕掛けた側がこれに勝てば、当面の10ウェイト、もしくは相手に察知されるまでの間、一方的に行動できます。6メートル以内に金属鎧を装備して動くなどして音を立てるものが存在する場合には、その音が敵に察知されるとともに、敵の接近音をかき消してしまうため、判定に－8のペナルティを負います。10ウェイト経過後にも「不意打ち」が察知されていない場合は、再度「不意打ち」判定を行えます。				

☆	名称	聞き耳	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	5 / 0
	効果	周囲の微かな物音を聞きとります。受動の判定はGMによって行われます。「ハンター技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。6メートル以内に金属鎧を装備して動くなどして音を立てるものが存在する場合には、その他の音がかき消されてしまうため、判定に－4のペナルティが発生します。				

☆	名称	捜索	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 0
	効果	半径10メートル内の潜伏者やその他の隠されたものなどを捜索します。通常の捜索は90ウェイトで、戦闘中の潜伏者に対する捜索は5ウェイトで行われます。受動の判定はGMによって行われます。「ハンター技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	カモフラージュ	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	屋外にて周りの自然を利用して対象を隠します。「ハンター技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。身体を大きく動かすような行動を取るとカモフラージュの効果は失われます。				

☆	名称	忍び足	タイミング	能動	ウェイト	2
	効果	非金属鎧を装備しているときに限り、足音を消しながら、最大3メートル移動します。移動中は自由に方向転回できます。「ハンター技能レベル＋実質敏捷度ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	尾行	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	非金属鎧を装備しているときに限り、対象に気づかれずに尾行します。「ハンター技能レベル＋実質敏捷度ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	足跡追跡	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	足跡を追跡します。「ハンター技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	索敵	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	屋外で索敵を実行します。索敵中は遭遇時の索敵距離判定に「ハンター技能レベル＋知力ボーナス」分の修正ボーナスを得られます。ただし、索敵中は他の行動を行えず、移動ランクに－1のペナルティを受けます。				

☆	名称	屋外罠の扱い	タイミング	特殊	ウェイト	特殊
	効果	屋外の罠に関する以下の行動を行えます。				
		【罠発見】　タイミング：能動 / 受動　ウェイト：30 / 0				
		「ハンター技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で罠の隠蔽値以上を出せば罠を発見できます。受動の判定はGMによって行われます。				
		【罠解除】　タイミング：能動　ウェイト：罠の種類による				
		「ハンター技能レベル＋器用度ボーナス＋2D」で罠の解除値以上を出せば罠を解除できます。罠の解除値未満であっても、－2以上であれば現状維持。それ未満の場合は罠が発動します。				
		【罠設置】　タイミング：能動　ウェイト：罠の種類による				
		「ハンター技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で罠の隠蔽値、「ハンター技能レベル＋器用度ボーナス＋2D」で罠の解除値を決定して、罠を設置できます。一方でも自動失敗したら設置できません。				

☆	名称	動植物知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	動植物の種類や能力・効果を識別できます。ただし、魔法生物は対象となりません。動植物の知名度判定のときに「ハンター技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	警戒探索	タイミング	能動	ウェイト	任意
	効果	「警戒探索」を行うと、能動的に「聞き耳」「捜索」「罠発見」を行いながら屋外を移動したことと同じ効果を得られます。『警戒探索表』から警戒度を選び、GMのみに結果がわかるように「2D」判定を行い、「聞き耳」「捜索」「罠発見」の修得有無に従い、それぞれの達成値を求めます。この効果は、隠れたものを発見する、罠にかかる、敵と戦闘になる、もしくは本人の任意のタイミングで途中解除されます。 なお、「警戒探索」を行わなくても、受動的な「聞き耳」「探索」「罠発見」の効果は得られます。				

＜警戒探索表＞

警戒度	効果
低	達成値－4、移動速度：時速1.8km（300m/10分）以下
中	達成値－2、移動距離：時速0.8km（120m/10分）以下
高	達成値±0、移動距離：時速0.2km（30m/10分）以下

4-4 ランド・ウォーカー技能

ランド・ウォーカー技能所有者は未開地を旅するためのコツを心得ています。世界を旅するときの最大の脅威は怪物ではなく、旅人に牙を向く自然であり、どんなに戦闘技能に優れた者でもランド・ウォーカー技能を持たずに未開地を旅するのは自殺行為であるといえます。

機動力を必要とする行動をとるには軽装である必要があります。

ランド・ウォーカー技能の主な行動オプション

（★：専用、☆：特化）

★	名称	難路踏破	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	行軍時の地形と天候による疲労を「ランド・ウォーカー技能レベル÷3（端数切捨て）」点軽減します。				

☆	名称	危険感知	タイミング	受動	ウェイト	0
	効果	身に迫った危機を感知します。危険感知機会の発生はGMによって定められます。「ランド・ウォーカー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	手当て	タイミング	能動	ウェイト	300
	効果	傷を負った者に対して手当てを行います。「傷」チェックの付いた対象に「対象の負っているダメージ（生命力－現生命点）」を目標値として「ランド・ウォーカー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定し、成功すれば「傷」チェックを取り除けます。薬品を用いることで判定にボーナスを得られるほか、「手当て」を行える者を最大4人まで助手につけることで、判定に助手人数分のボーナスを得られます。また、判定に失敗しても、最大4回まで連続して「手当て」を行えます。その際、再度「手当て」を試みる毎に判定に＋1ずつボーナスを得られます。				

☆	名称	生存術	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	生命維持が困難な過酷な環境下において、生き延びる術を見つけることができます。「ランド・ウォーカー技能レベル＋生命力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	方角認識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊
	効果	屋外に居るときに東西南北の方角を正しく認識できます。主に行軍中に進む方向を誤らなかったかの判定に用いられます。「方角認識」に必要となる時間の目安はおよそ10分ですが、状況によって大きく前後します。「ランド・ウォーカー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	地図製作	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	屋外の地図を製作します。また、地図を見て現在地を的確に把握することもできます。「ランド・ウォーカー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	天候予測	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	屋外に居るときに空模様や湿気、動植物の動きなどを参考にして、天候を予測します。「天候予測」に必要となる時間の目安はおよそ30分ですが、状況によって大きく前後します。「ランド・ウォーカー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。この判定で得た達成値は6時間先の天候を予測するためのものとなり、以後6時間先毎に最初に求めた達成値を－2ずつ減算し、達成値が10未満となった段階で、それより先の天候は予測できなかったことになります。また、達成値次第では予測が誤ることもあります。				

☆	名称	索敵	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	屋外で索敵を実行します。索敵中は遭遇時の索敵距離判定に「ランド・ウォーカー技能レベル＋知力ボーナス」分の修正ボーナスを得られます。ただし、索敵中は他の行動を行えず、移動ランクに－1のペナルティを受けます。				

☆	名称	動植物知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	動植物の種類や能力・効果を識別できます。ただし、魔法生物は対象となりません。動植物の知名度判定のときに「ランド・ウォーカー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	登攀	タイミング	能動	ウェイト	5
	効果	軽装のときに限り、「ランド・ウォーカー技能レベル＋実質敏捷度ボーナス＋2D」で判定し、これに成功すると、「（達成値－目標値）÷2＋1」メートル登攀できます。判定に失敗したら『落下判定表』に従い、落下判定を行います。				

〈落下判定表〉

2D	結果
2～3	地面まで落下
4～5	2メートル落下
6～9	1メートル落下
10～12	現状維持

4-5 ヒーラー技能

ヒーラー技能所有者は傷の治療や薬品の取り扱いのプロフェッショナルであり、休憩時の生命点の回復力を飛躍的に向上さらることもできます。

ヒーラー技能の主な行動オプション

（★：専用、☆：特化）

☆	名称	手当て	タイミング	能動	ウェイト	300
	効果	傷を負った者に対して手当てを行います。「傷」チェックの付いた対象に「対象の負っているダメージ（生命力－現生命点）」を目標値として「ヒーラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定し、成功すれば「傷」チェックを取り除けます。薬品を用いることで判定にボーナスを得られるほか、「手当て」を行える者を最大4人まで助手につけることで、判定に助手人数分のボーナスを得られます。また、判定に失敗しても、最大4回まで連続して「手当て」を行えます。その際、再度「手当て」を試みる毎に判定に＋1ずつボーナスを得られます。				

☆	名称	看護	タイミング	能動	ウェイト	6時間
	効果	休息する者の看護を行うことで、対象の生命点自然治癒判定の環境ランクを向上させられます。『看護表』に従って「ヒーラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定して看護ポイントを算出し、その値を複数対象に対して振り分けることで、対象は環境ランクにその分のボーナスを得ます。この効果はヒーラーが看護を実行している間のみ適用されます。				

〈看護表〉

	ヒーラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D								
	～2	3～5	6～8	9～11	12～14	15～17	18～20	21～23	24～
看護ポイント	0	1	2	3	4	5	6	7	8

☆	名称	診察	タイミング	能動	ウェイト	300
	効果	対象が病や毒に侵されている場合、その病名や毒名、および対処方法を看破できます。「ヒーラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	調薬	タイミング	能動	ウェイト	300
	効果	薬品を調合します。「調薬」に必要な素材を集めたうえで「ヒーラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	薬品知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	薬品、およびその原料となるものを識別できます。ただし、魔法の薬は対象となりません。薬品の知名度判定のときに「ヒーラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

4-6 コマンダー技能

コマンダー技能所有者は兵力を最大限に活用する術を心得ています。特に集団戦闘における戦力運用において有益なボーナスを得られます。士官を志す者は習得しておくべき技能といえるでしょう。

コマンダー技能の主な行動オプション

（★：専用、☆：特化）

★	名称	戦況把握	タイミング	能動	ウェイト	5
	効果	「行動順予測」の対象人数を「コマンダー技能レベル」分増加します。				

★	名称	見抜く	タイミング	能動	ウェイト	（＋0）
	効果	「隙を見つける」の判定に「コマンダー技能レベル÷2（端数切捨て）」のボーナスを得ます。				

★	名称	戦闘号令	タイミング	受動	ウェイト	0
	効果	初期ウェイト決定時に号令を飛ばすことによって、号令を飛ばした者から「コマンダー技能レベル×10メートル」の範囲内にいる号令を確認することができる仲間のイニシアチブ値を戦闘号令者のイニシアチブ値と同値にする機会を与えます。				

★	名称	指揮官の心得	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	0
	効果	本人の士気判定に「コマンダー技能レベル」分のボーナスを得ます。				

★	名称	士気向上	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	10 / 0
	効果	「コマンダー技能レベル×10メートル」の範囲内にいる友軍の士気判定に「コマンダー技能レベル÷3（端数切捨て）＋1」のボーナスを与えます。これにより友軍の戦意喪失による撤退を防げます。また、能動的に「士気向上」を行うことで、範囲内にいる精神が異常状態となっている者を回復させることもできます。この場合、「コマンダー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で精神異常の目標値を上回る必要があります。				

☆	名称	名声知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	世界各地の名だたる人物についての知識を有しています。著名人の知名判定のときに「コマンダー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

4-7 スカラー技能

スカラー技能所有者は世界のありとあらゆる知識を収集しており、その情報を有効に活かすことができれば、歴戦の戦士よりも心強い存在となります。特に遺失語解読能力に秀でているため、聖域内の遺跡を探索するときには必須人材となります。

行動オプションの中で、言語の会話・識字だけはスカラー技能のレベル向上毎に1個ずつ選択して習得する必要があります。

スカラー技能の主な行動オプション

（★：専用、☆：特化）

☆	名称	神聖知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	白魔法や神話などの知識を有します。「スカラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	魔導知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	黒魔法や魔導に関する知識を有します。「スカラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	動植物知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	動植物の種類や能力・効果を識別できます。ただし、魔法生物は対象となりません。動植物の知名度判定のときに「スカラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	薬品知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	薬品、およびその原料となるものを識別できます。ただし、魔法の薬は対象となりません。薬品の知名度判定のときに「スカラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	伝承知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	古い言い伝えなどの知識を有しています。「スカラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	名声知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	世界各地の名だたる人物についての知識を有しています。著名人の知名判定のときに「スカラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	宝物鑑定	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	物の価値を鑑定します。ただし、魔法などの付与による価値は判断できません。「スカラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

★	名称	遺失語解読	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	神聖語か魔導語のいずれかの識字を習得している状態で実行できます。神が使っていたとされる遺失語で書かれた文章を解読できます。「スカラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

★	名称	共通語会話	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	共通語での会話を習得します。				

★	名称	共通語識字	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	共通語での識字を習得します。				

★	名称	神聖語会話	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	神聖語での会話を習得します。				

★	名称	神聖語識字	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	神聖語での識字を習得します。				

★	名称	魔導語会話	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	魔導語での会話を習得します。				

★	名称	魔導語識字	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	魔導語での識字を習得します。				

4-8 バード技能

バード技能所有者は音楽を演奏できます。この演奏に魔法的な力はありませんが、休息時に奏でることで聞く者に安らぎを与えることもできます。また、バードはその性質上、各地の伝承などの情報を幅広く集めており、その情報が冒険の役に立つこともあります。

行動オプションの中で、言語の会話・識字だけはバード技能のレベル向上毎に1個ずつ選択して習得する必要があります。

バード技能の主な行動オプション

（★：専用、☆：特化）

☆	名称	演奏	タイミング	能動	ウェイト	900
	効果	楽器などで音楽を奏でます。『演奏表』に従って「バード技能レベル＋器用度ボーナス＋2D」で判定して演奏ポイントを算出し、演奏を聴きながら眠りについた者の精神点自然治癒判定の環境ランクにその分のボーナスを与えます。演奏者本人はこの効果を得られません。「演奏」は楽器の演奏だけでなく、歌唱とあわせたり、歌唱のみで行っても構いません。歌唱を伴う場合、判定は「バード技能レベル＋精神力ボーナス＋2D」としても構いません。複数人で演奏した場合、「達成値の合計÷演奏人数＋演奏成功人数×2」の値を達成値として演奏ポイントを求めます。このとき、判定で自動失敗した者は達成値0で演奏失敗したものとして処理します。				

〈演奏表〉

	バード技能レベル＋器用度ボーナス＋2D				
	～5	6～11	12～17	18～23	24～
演奏ポイント	0	1	2	3	4

☆	名称	伝承知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	古い言い伝えなどの知識を有しています。「バード技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	名声知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	世界各地の名だたる人物についての知識を有しています。著名人の知名判定のときに「バード技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	聞き耳	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	5 / 0
	効果	周囲の微かな物音を聞きとります。受動の判定はGMによって行われます。「バード技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。6メートル以内に金属鎧を装備して動くなどして音を立てるものが存在する場合には、その他の音がかき消されてしまうため、判定に－4のペナルティが発生します。				

★	名称	話術	タイミング	能動	ウェイト	0
	効果	交渉判定に「バード技能レベル÷3（端数切捨て）」のボーナスを得ます。				

★	名称	遺失語解読	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	神聖語か魔導語のいずれかの識字を習得している状態で実行できます。神が使っていたとされる遺失語で書かれた文章を解読できます。「バード技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

★	名称	共通語会話	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	共通語での会話を習得します。				

★	名称	共通語識字	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	共通語での識字を習得します。				

★	名称	神聖語会話	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	神聖語での会話を習得します。				

★	名称	神聖語識字	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	神聖語での識字を習得します。				

★	名称	魔導語会話	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	魔導語での会話を習得します。				

★	名称	魔導語識字	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	魔導語での識字を習得します。				

4-9 ライダー技能

ライダー技能所有者は騎乗可能な生物を意のままにコントロールできます。移動範囲や移動距離が増えるだけでなく、総合的な攻撃力も向上します。

ライダー技能の主な行動オプション

（★：専用、☆：特化）

☆	名称	騎乗	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	「ライダー技能レベル＋器用度ボーナス＋2D」で騎乗している対象にさまざまな命令を下せます。目標値は騎獣の気性と命令の難易度によって決定されます。手綱を操ることで騎乗判定に＋4のボーナスを得られますが、この場合は片手を開けておく必要があります。この判定に失敗した場合は、『騎獣混乱表』の判定に従ってペナルティを負います。騎乗と共に自分の行動も行えます。その場合、どちらかの行動の大きいウェイト値のみが適用されます。				

<例：乗用馬への命令>

命令	難易度修正	馬のウェイト
待機	±0	2（＋1）～
小移動	±0	2（＋1）
迎撃移動	±0	2
通常移動	＋1	3
全力移動	＋2	3
跳躍	＋3	2（＋1）

<騎獣混乱表>

2D＋修正値	反応
2	昏倒、騎手は落下
3～4	行動不能、戦闘終了まで命令不可
5～6	騎手振り落としと逃走を交互に持続
7～9	騎手を振り落とそうとする
10～	何もしない

★	名称	騎獣士気向上	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 0
	効果	騎乗する騎獣の士気判定に「ライダー技能レベル÷3（端数切捨て）＋1」のボーナスを与えます。また、能動的に「騎獣士気向上」を行うことで、接触（手綱越しで可）する騎獣の精神異常状態を回復させることもできます。この場合、「ライダー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で精神異常の目標値を上回る必要があります。能動で使用した場合、騎乗していなければウェイト10、騎乗している場合には判定に成功したときのみウェイト10、失敗した場合は騎獣の行動ウェイトに依存します。				

4-10 セイラー技能

セイラー技能所有者は海を渡る技術を身につけています。それは、船の扱いから、水泳、海洋生物に関する知識などに及び、航海を安全にこなすためにはセイラー技能の所有者が欠かせない存在となります。

機動力を必要とする行動をとるには軽装である必要があります。

セイラー技能の主な行動オプション

（★：専用、☆：特化）

☆	名称	海上危険感知	タイミング	受動	ウェイト	0
	効果	海上に特化して、身に迫った危機を感知します。危険感知機会の発生はGMによって定められます。「セイラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。なお、通常の「危険感知」は海上での判定に－2のペナルティを被ります。				

☆	名称	海上生存術	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	海上での生命維持が困難な過酷な環境下において、生き延びる術を見つけることができます。「セイラー技能レベル＋生命力ボーナス＋2D」で判定します。なお、通常の「生存術」は海上での判定に－2のペナルティを被ります。				

☆	名称	方角認識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊
	効果	屋外に居るときに東西南北の方角を正しく認識できます。主に行軍中に進む方向を誤らなかったかの判定に用いられます。「方角認識」に必要となる時間の目安はおよそ10分ですが、状況によって大きく前後します。「セイラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	海図製作	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	海図を製作します。また、海図を見て現在地を的確に把握することもできます。「セイラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	天候予測	タイミング	能動	ウェイト	特殊
	効果	屋外に居るときに空模様や湿気、動植物の動きなどを参考にして、天候を予測します。「天候予測」に必要となる時間の目安はおよそ30分ですが、状況によって大きく前後します。「セイラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。この判定で得た達成値は6時間先の天候を予測するためのものとなり、以後6時間先毎に最初に求めた達成値を－2ずつ減算し、達成値が10未満となった段階で、それより先の天候は予測できなかったことになります。また、達成値次第では予測が誤ることもあります。				

☆	名称	海洋知識	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	海洋生物だけに留まらず、船や海流など海に関する知識を有しています。海に関する知名度判定のときに「セイラー技能レベル＋知力ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	登攀	タイミング	能動	ウェイト	5
	効果	軽装のときに限り、「セイラー技能レベル＋実質敏捷度ボーナス＋2D」で判定し、これに成功すると、「（達成値－目標値）÷2＋1」メートル登攀できます。判定に失敗したら『落下判定表』に従い、落下判定を行います。				

〈落下判定表〉

2D	結果
2～3	地面まで落下
4～5	2メートル落下
6～9	1メートル落下
10～12	現状維持

☆	名称	操舵	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	船の操舵判定のときに「セイラー技能レベル＋器用度ボーナス＋2D」で判定します。				

☆	名称	船大工	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	船の修理判定のときに「セイラー技能レベル＋器用度ボーナス＋2D」で判定します。				

★	名称	遠泳	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	軽装のときに限り、「水泳」の判定に「セイラー技能レベル÷2（端数切捨て）」のボーナスを得ます。				

★	名称	船上耐性	タイミング	能動 / 受動	ウェイト	特殊 / 特殊
	効果	軽装のときに限り、船上で発生する実質敏捷度と器用度へのペナルティを「セイラー技能レベル＋2」まで軽減します。				

Chapter 5

技巧

5-1　技巧の概念

5-2　技巧の効果

5-1 技巧の概念

戦闘経験を積んでいくことで、特定の武器の扱いが上手くなったり、魔法をより効果的に行使できるようになります。技巧はそれを数値化することで、キャラクターを強化すると共に個性を持たせる手伝いとなります。

技巧レベルの向上

技巧レベルは、各武器や魔法の行使に用いる補助石の熟練点を累積させていくことで上げられます。

〈技巧用熟練点表〉

到達レベル	累積熟練点	修行期間の目安
1	3	2週間
2	9	6週間
3	19	10週間
4	34	14週間
5	55	18週間

熟練点の獲得方法

戦闘レベルを向上させると、そのレベルに応じて熟練点を獲得できます。

5-2 技巧の効果

武器技巧

武器技巧は任意の武器種類を選び、その武器を用いたときの攻撃に武器技巧表の効果を得られます。

<武器技巧表>

レベル	効果
1	命中力＋1
2	命中力＋1、ダメージ追加値＋1
3	命中力＋2、ダメージ追加値＋1
4	命中力＋2、ダメージ追加値＋2
5	命中力＋2、ダメージ追加値＋2、クリティカル値－1（or 達成値＋1）

魔法技巧

魔法技巧は魔法を行使するときに助けとなってくれる「補助石」を同時にいくつ使いこなせるかを示します。補助石を得物に組み込み、それを装備することで、補助石効果表に示された効果を得られます。補助石は白魔法、黒魔法で共通のものを用いることができます。

<魔法技巧表>

レベル	効果
1	補助石1つ利用可能
2	補助石2つ利用可能
3	補助石3つ利用可能
4	補助石4つ利用可能
5	補助石5つ利用可能

<補助石効果表>

補助石名	タイミング	消費マナ	効果	重複
メディテイト	任意	特殊	瞑想実行時に精神点を追加消費することで、瞑想ウェイト毎に同等分のマナを追加で得られます。	－
エクステンション	任意	（＋3）	持続性魔法の持続時間を2倍にします。	－
プルーラル	任意	使用魔法分	魔法の範囲が個人や物体である場合、対象を＋1増やせます。	○
スプレッド	任意	（＋3）	魔法の範囲が個人や物体でない場合、範囲を拡大できます。 半径で表される場合は＋半径3メートルまで。 直線で表される場合は＋直線6メートルまで。	○
ロングレンジ	任意	（＋3）	接触・術者以外の魔法の射程距離を＋6メートルまで伸ばせます。	○
クイック	常時	－	魔法詠唱後のウェイトが－1短縮されます。	－
レジスト	常時	－	魔法抵抗力に＋1のボーナスを得ます。	－
メディカル	任意	（＋3）	瞬間回復魔法の回復力に＋10のボーナスを得られます。	○
ブラッドシード	任意	（＋3）	瞬間ダメージ魔法の行使力に＋1のボーナスを得られます。	－
デッドリィ	任意	（＋3）	瞬間ダメージ魔法のクリティカル値に－1のボーナスを得られます。	－

Chapter 6

武具

6-1　武器・盾

6-2　防具

6-3　通常アイテム

6-4　マジックアイテム

6-1 武器・盾

武器は戦闘技能を用いて扱うことができます。各戦闘技能毎に扱える武器の条件が異なることに注意してください。盾も武器のひとつとして考えます。

武器は「格闘具」「短剣」などのいくつかの種類に分類されています。それぞれの分類の中で背景白が白色の武器はその武器種類において一般的なものの総称です。たとえば、片手剣のソードには「フットマンズソード、ナイトソード、カットラス、ブロードソード、ファルシオン、シミター、サーベル」などが含まれますが、データとしてはすべて同じものとして扱います。また、その他の背景色が灰色の武器は特殊武器となります。

<格闘具>

名称	用途 [オプション]	必要筋力	価格 (銀貨)	命中力修正 (支配力)	ダメージ追加値修正	ディフレクト力修正	クリティカル値 (対金属鎧)	備考
ナックルダスター	1H	1～3	×10＋20	＋1 (－1)	必筋÷6±0	－1	12 (12)	手を自由に使える
バグナク	1H	1～7	×20＋100	＋1 (－1)	必筋÷6±0	－1	10 (11)	手を自由に使える ファイター技能の威力ボーナス不適用
ジャマダハル	1H	1～11	×20＋100	±0 (－1)	必筋÷6±0	－1	10 (10)	ファイター技能の威力ボーナス不適用

<短剣>

名称	用途 [オプション]	必要筋力	価格 (銀貨)	命中力修正 (支配力)	ダメージ追加値修正	ディフレクト力修正	クリティカル値 (対金属鎧)	備考
ダガー(投)	1H	1～5	×20＋20	＋1 (－1)	必筋÷6±0	－1	10 (11)	射程：筋力×1m 超過1m毎に命中力・ダメージ追加値－1
ソードブレイカー	1H	1～5	×20＋100	＋1 (－1)	必筋÷6±0	－1	10 (11)	必筋11以下の剣に対する ディフレクト判定のダイス目で以下効果 11:ディザーム、12:ブレイク
メイルブレイカー	1H	1～5	×20＋100	±0 (－2)	必筋÷6±0	－1	10 (10)	
マインゴーシュ	1H	1～5	×20＋100	＋1 (－1)	必筋÷6±0	－1	10 (11)	必筋11以下の剣に対するディフレクト値＋1

<片手剣>

名称	用途 [オプション]	必要筋力	価格 (銀貨)	命中力修正 (支配力)	ダメージ追加値修正	ディフレクト力修正	クリティカル値 (対金属鎧)	備考
ソード	1H	6～14	×20＋30	±0 (±0)	必筋÷6±0	－1	10 (12)	
レイピア	1H	7～10	×20＋200	±0 (±0)	必筋÷6±0	－1	10 (12)	必筋11以下の剣に対する ディフレクト判定のダイス目で以下効果 11:ディザーム、12:ブレイク
バスタードソード	1H [2H]	13～17	×20＋100	±0 (±0)	必筋÷6±0	－1	10 (12)	両手持ちでダメージ追加値修正＋1
ハルバー	1H	4～7	×20＋100	－1 (－1)	必筋÷6±0	－3	10 (12)	相手のディフレクト値－3
ショーテル	1H	8～11	×20＋100	－1 (－1)	必筋÷6±0	－3	10 (12)	相手のディフレクト値－3

<両手剣>

名称	用途 [オプション]	必要筋力	価格 (銀貨)	命中力修正 (支配力)	ダメージ追加値修正	ディフレクト力修正	クリティカル値 (対金属鎧)	備考
トゥハンドソード	2H [1H]	13～24	×20＋200	±0 (±0)	必筋÷6＋1	－1	10 (12)	必筋×1.5の筋力があれば片手装備可
エストック	2H [1H]	10～14	×20＋200	－1 (±0)	必筋÷6＋1	－1	10 (10)	必筋×1.5の筋力があれば片手装備可

<片手斧>

名称	用途 [オプション]	必要筋力	価格 (銀貨)	命中力修正 (支配力)	ダメージ追加値修正	ディフレクト力修正	クリティカル値 (対金属鎧)	備考
アックス	1H	8～16	×30＋20	－1 (±0)	必筋÷6＋2	－2	11 (12)	
トマホーク(投)	1H	3～7	×30＋20	±0 (±0)	必筋÷6＋1	－2	11 (12)	射程：筋力×1m 超過1m毎に命中力・ダメージ追加値－1
バトルアックス	1H [2H]	15～17	×30＋100	－1 (±0)	必筋÷6＋2	－2	11 (12)	両手持ちでダメージ追加値修正＋1

<両手斧>

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
トゥハンドアックス	2H [1H]	15～24	×30＋200	－1 (±0)	必筋÷6＋3	－2	11 (12)	必筋×1.5の筋力があれば片手装備可

<槍>

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
スピア	1H [2H]	4～14	×10＋20	－1 (＋1)	必筋÷6±0	---	10 (10)	両手持ちでダメージ追加値修正＋1
ジャベリン(投)	1H	3～8	×10＋50	－1 (±0)	必筋÷6±0	---	10 (10)	射程:筋力×1m 超過1m毎に命中力・ダメージ追加値－1
トライデント	1H [2H]	9～14	×20＋100	±0 (＋2)	必筋÷6±0	---	10 (11)	両手持ちでダメージ追加値修正＋1
ロングスピア	1H [2H]	10～17	×10＋150	－2 (±0)	必筋÷6±0	---	10 (10)	3m先の相手に攻撃可 両手持ちで命中力＋1
パイク	1H [2H]	18～24	×10＋200	－3 (±0)	必筋÷6±0	---	10 (10)	隣接対象に攻撃不可 6m先の相手に攻撃可 両手持ちで命中力＋1

<杖>

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
スタッフ	1H	1～7	×5＋20	＋1 (±0)	必筋÷6±0	－1	12 (12)	最大2個の補助石埋め込み可
クォータースタッフ	1H [2H]	8～12	×5＋50	＋1 (±0)	必筋÷6±0	±0	12 (12)	最大5個の補助石埋め込み可 両手持ちでダメージ追加値修正＋1

<片手棍>

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
メイス	1H [2H]	4～14	×20＋30	＋1 (±0)	必筋÷6±0	－1	11 (11)	両手持ちでダメージ追加値修正＋1
ウッドクラブ	1H [2H]	1～7	×5＋30	＋1 (±0)	必筋÷6±0	－1	12 (12)	両手持ちでダメージ追加値修正＋1 対刀剣類ディフレクト不可
モーニングスター	1H [2H]	10～14	×20＋100	＋1 (±0)	必筋÷6＋1	－2	11 (11)	両手持ちでダメージ追加値修正＋1

<両手棍>

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
トゥハンドメイス	2H [1H]	13～24	×20＋200	＋1 (±0)	必筋÷6＋1	－1	11 (11)	必筋×1.5の筋力があれば片手装備可

<連接棍>

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
フレイル	1H	5～11	×10＋30	－1 (±0)	必筋÷6＋1	---	11 (11)	相手のディフレクト値－2
フットマンズフレイル	1H [2H]	12～24	×10＋50	－2 (±0)	必筋÷6＋1	---	11 (11)	相手のディフレクト値－2 両手持ちでダメージ追加値＋1
ボールアンドチェイン	1H	10～13	×20＋200	－2 (±0)	必筋÷6＋2	---	11 (11)	相手のディフレクト値－2

<片手戦槌>

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
ウォーハンマー	1H [2H]:叩 1H [2H]:刺	4～12	×20＋100	＋1 (±0) －2 (±0)	必筋÷6＋0 必筋÷6＋1	－2	11 (11) 10 (10)	両手持ちでダメージ追加値修正＋1

<両手戦槌>

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
トゥハンドウォーハンマー	2H [1H]:叩 2H [1H]:刺	13～24	×20＋150	＋1 (±0) －2 (±0)	必筋÷6＋1 必筋÷6＋2	－2	11 (11) 10 (10)	必筋×1.5の筋力があれば片手装備可
ベクドコルバン	2H [1H]:突 2H [1H]:刺	13～24	×20＋150	－1 (±0) －2 (±0)	必筋÷6＋1 必筋÷6＋2	－2	10 (10) 10 (10)	必筋×1.5の筋力があれば片手装備可

<鉾槍>

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
ポールウェポン	2H [1H]:突 2H [1H]:切	15～24	×20＋200	−2 (±0) −1 (±0)	必筋÷6＋1 必筋÷6＋1	---	10 (10) 10 (12)	3m先の相手に攻撃可 必筋×1.5の筋力があれば片手装備可
ポールアックス	2H [1H]:突 2H [1H]:切 2H [1H]:叩	15～24	×30＋200	−2 (±0) −1 (±0) ±0 (±0)	必筋÷6＋1 必筋÷6＋1 必筋÷6＋1	---	10 (10) 10 (12) 11 (11)	3m先の相手に攻撃可 必筋×1.5の筋力があれば片手装備可
ルツェルンハンマー	2H [1H]:突 2H [1H]:叩 2H [1H]:払	15～24	×30＋200	−2 (±0) ±0 (±0) −1 (±0)	必筋÷6＋1 必筋÷6＋1 ---	---	10 (10) 11 (11) ---	3m先の相手に攻撃可 必筋×1.5の筋力があれば片手装備可
ビル	2H [1H]:突 2H [1H]:切 2H [1H]:刺 2H [1H]:払	15～24	×40＋200	−2 (±0) −1 (±0) −3 (±0) −1 (±0)	必筋÷6＋1 必筋÷6＋1 必筋÷6＋2 ---	---	10 (10) 10 (12) 10 (10) ---	3m先の相手に攻撃可 必筋×1.5の筋力があれば片手装備可
ハルバード	2H [1H]:突 2H [1H]:切 2H [1H]:叩 2H [1H]:刺 2H [1H]:払	15～24	×50＋200	−2 (±0) −1 (±0) ±0 (±0) −3 (±0) −1 (±0)	必筋÷6＋1 必筋÷6＋1 必筋÷6＋1 必筋÷6＋2 ---	---	10 (10) 10 (12) 11 (11) 10 (10) ---	3m先の相手に攻撃可 必筋×1.5の筋力があれば片手装備可

<弓>

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
ボウ	2H	4～24	×20＋50	−2 (—)	必筋÷6±0	---	---	射程:ダメージ追加値修正×6＋30m 超過6m毎に命中力・ダメージ追加値−1
コンポジットボウ	2H	6～24	×30＋200	−2 (—)	必筋÷6±0	---	---	射程:ダメージ追加値修正×6＋45m 超過6m毎に命中力・ダメージ追加値−1
矢弾								
アロー	[1H]	[1]	12本100	[±0 (--)]	[±0]	---	10 (12)	弓用矢
ロングレンジアロー	[1H]	[1]	1本25	[±0 (--)]	[±0]	---	10 (12)	弓用矢、射程＋12m
レインアロー	[1H]	[1]	1本25	[±0 (--)]	[±0]	---	10 (12)	弓用矢、曲射時のペナルティ軽減
スチールアロー	[1H]	[1]	12本200	[±0 (--)]	[±0]	---	10 (10)	弓用矢
スチールロングレンジアロー	[1H]	[1]	1本50	[±0 (--)]	[±0]	---	10 (10)	弓用矢、射程＋12m
スチールレインアロー	[1H]	[1]	1本50	[±0 (--)]	[±0]	---	10 (10)	弓用矢、曲射時のペナルティ軽減

※射撃武器には使用者の筋力ボーナスによる威力の修正は適用されません。
※射撃武器の命中力とダメージ追加値への技能レベルによる修正はアーチャー技能を使用した場合のみ適用されます。
※アロー系は必要筋力1の使い捨て近接武器としてアーチャー技能で利用可です。弓装備時は換装しなくてもそのまま攻撃できます。

<弩>

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
クロスボウ	2H [1H]	5～24	×30＋200	−1 [−3] (--)	必筋÷6＋3	---	---	射程:ダメージ追加値修正×3＋45m 超過1m毎に命中力・ダメージ追加値−1
バレットクロスボウ	2H [1H]	5～24	×30＋200	−1 [−3] (--)	必筋÷6＋3	---	---	射程:ダメージ追加値修正×3＋45m 超過1m毎に命中力・ダメージ追加値−1 石(ロック)などを弾として用いる
クレインクインクロスボウ	2H [1H]	5～24	×50＋400	−1 [−3] (--)	必筋÷6＋5	---	---	射程:ダメージ追加値修正×3＋60m 超過1m毎に命中力・ダメージ追加値−1
矢弾								
クォレル	[1H]	[1]	12本100	[±0 (--)]	[±0]	---	10 (12)	弩用矢
ロングレンジクォレル	[1H]	[1]	1本25	[±0 (--)]	[±0]	---	10 (12)	弩用矢、射程＋12m
スチールクォレル	[1H]	[1]	12本200	[±0 (--)]	[±0]	---	10 (10)	弩用矢
スチールロングレンジクォレル	[1H]	[1]	1本50	[±0 (--)]	[±0]	---	10 (10)	弩用矢、射程＋12m

※射撃武器には使用者の筋力ボーナスによる威力の修正は適用されません。
※射撃武器の命中力とダメージ追加値への技能レベルによる修正はアーチャー技能を使用した場合のみ適用されます。
※片手での射撃も可ですが、命中力に−2のペナルティを負います。また、装填は両手で行う必要があります。
※クォレル系は必要筋力1の使い捨て近接武器としてアーチャー技能で利用可です。弩装備時は換装しなくてもそのまま攻撃できます。
※バレットは必要筋力1～5のロックを弾とします。威力は弾の重さに依存しません。

<吹き矢>

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
プロッド	2H [1H]	5～15	×10＋30	±0 [−2] (--)	必筋÷6＋0	---	---	射程:ダメージ追加値修正×3＋15m 超過1m毎に命中力・ダメージ追加値−1
矢弾								
ブレット	---	---	12本50	---	---	---	10 (12)	吹き矢用矢

※射撃武器には使用者の筋力ボーナスによる威力の修正は適用されません。
※射撃武器の命中力とダメージ追加値への技能レベルによる修正はアーチャー技能を使用した場合のみ適用されます。
※片手での射撃も可ですが、命中力に−2のペナルティを負います。また、装填は両手で行う必要があります。

<投石>

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
ロック	1H	1～	0	±0 (--)	必筋÷6±0	---	12 (12)	

武器・盾

〈投石器〉

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
スリング	1H	1～8	×10＋10	－1 (—)	必筋÷6＋1	---	---	射程:必要筋力×2m 超過2m毎に命中力・ダメージ追加値－1
スタッフスリング	1H	5～14	×10＋30	－2 (—)	必筋÷6＋2	---	---	射程:必要筋力×3m 超過3m毎に命中力・ダメージ追加値－1

※必要筋力1～5のロックを弾とします。威力は弾の重さに依存しません。
※片手での射撃も可ですが、命中力に－2のペナルティを負います。また、装填は両手で行う必要があります。

〈飛去来器〉

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
ブーメラン(投専)	1H	1～9	×10＋30	±0 (--)	必筋÷6±0	---	12 (12)	射程:筋力×2m 超過2m毎に命中力・ダメージ追加値－1

〈軟性殴打器〉

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
ブラックジャック	1H	1～4	×10＋20	±0 (－1)	必筋÷6±0	---	12 (12)	背後攻撃命中判定値10以上で気絶 投擲不可

〈絞殺具〉

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
ギャロット	2H	1	50	－4 (—)	必筋÷6±0	---	10 (--)	威力10、締め付け、投擲不可

〈手投げ矢〉

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
ダーツ(投専)	1H	1～3	×5＋10	－1 (—)	必筋÷6＋1	---	10 (11)	射程:筋力×1m 超過1m毎に命中力・ダメージ追加値－1

〈鞭〉

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
ウィップ	1H	5	150	－2 (－2)	必筋÷6±0	---	10 (--)	威力0、絡みつき、投擲不可

〈投げ網〉

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
ネット(投)	1H	7	200	－2 (—)	---	---	---	絡みつき、射程制限6m

〈分銅鎖〉

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
ボーラ(投専)	1H	3	80	－2 (—)	---	---	---	射程:筋力×1m 超過1m毎に命中力－1 絡みつき

〈突撃槍〉

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
ランス	1H	12～24	×30＋200	－1 (—)	必筋÷6±0	---	10 (10)	馬上チャージ専用 3m先の相手に攻撃可

〈盾〉

名称	用途 [オプション]	必要 筋力	価格 (銀貨)	命中力 修正 (支配力)	ダメージ 追加値修正	ディフ レクト力 修正	クリティ カル値 (対金属鎧)	備考
スモールシールド	1H	1～12	×10＋100	±0 (--)	必筋÷6±0	±0	12 (12)	威力0、投擲不可
ラージシールド	1H	13～	×10＋400	－1 (—)	必筋÷6±0	＋1	12 (12)	威力0、投擲不可

※ラージシールドの命中力修正は装備している武器全てに適用されます。

6-2 防具

鎧は技能にかかわらず装備しているキャラクターへのダメージを軽減する効果を与えてくれます。しかし、装備している鎧の種類によっては、用いることができなくなる技能や行動オプションが存在するので注意が必要です。

ゲームマスターは、鎧を維持する費用が発生することにしても構いません。武器の破壊ルールと共に用いるのが良いでしょう。

<鎧>

名称	タイプ	必要筋力（体格許容）	敏捷度修正	ダメージ減少値	瞑想基本値	価格（銀貨）	維持費/年（銀貨）	備考
マジックローブ	非金属:軽装	1～(±12)	±0	1	3	×10＋10,000	2,500	魔法抵抗力＋2
クロース	非金属:軽装	1～(±8)	±0	1	2	10～	0	服
クロースアーマー	非金属:軽装	1～(±6)	±0	2	2	×5＋80	20	服とは別もの
ソフトレザーアーマー	非金属:軽装	2～(±4)	－1	3	2	×10＋200	50	
ハードレザーアーマー	非金属:軽装	5～(±3)	－3	4	2	×15＋700	200	
リングアーマー	金属:軽装	5～(±2)	－5	4	0	×20＋1,000	300	
スケイルメイル	金属:重装	8～(±2)	－7	5	0	×50＋1,000	300	
ラメラーメイル	金属:重装	8～(±2)	－9	6	0	×60＋1,200	300	
チェインメイル	金属:重装	8～(±2)	－6	6	0	×80＋2,000	800	
コートオブプレート	金属:重装	12～(±2)	－9	7	0	×100＋3,000	1,000	
プレートメイル	金属:超重装	12～(±1)	－12	8	不可	×200＋7,000	2,000	対首締無効 着脱に30分
プレートアーマー	金属:超重装	13～(±0)	－14	9	不可	×300＋25,000	6,500	対首締無効 着脱に30分

※表は一般的に流通しているものであり、他の特殊な鎧は含まれていません。

※体格許容:キャラクターの素の筋力を体格として扱います。

必要筋力は装備の重さであり、体格許容は装備のサイズであると考えます。
例えば必要筋力2のクロースアーマーは体格誤差が±6なので体格(元の筋力)8の者でも装備できます。
逆に必要筋力8のクロースアーマーを体格(元の筋力)2の者が装備することもできます。
ただし、この場合は自分の筋力を超えてしまうので回避力などにペナルティが発生してしまいます。
体格許容を満たさない装備についてはサイズがあわないため装備できません。

6-3 通常アイテム

冒険に必要となるであろうアイテムを紹介します。ゲームマスターは必要に応じて、一覧にないアイテムデータを作り、セッションに用いてください。

〈荷袋〉

名称	価格（銀貨）	備考
小銭袋	3	貨幣を入れる布製の袋です。
小袋	5	両手に持つ程度の荷物なら入る布製の袋です。 他の大きな袋に入れるなどしておかないと片手を塞いでしまいます。
手提げ袋	10	小袋と同程度の容量がある紐のついた布製の袋で、紐をどこかに縛り付けておけば 手を塞ぎません。
ベルトポーチ	15	小袋と同程度の容量です。革製のため多少防水効果があります。 腰や肩にかけるため両手を塞ぎません。
袋	15	布製の一般的な大きさの袋です。持っている間は片手が塞がってしまいます。
大袋	20	肩にまわして背負ってもつ布製の大きな袋です。 持っている間は片手、もしくは両手が塞がってしまいます。
背負い袋	50	大袋と同程度の容量ですが、背負うことで両手を塞がずにすみます。 革製のため多少の防水効果があります。

〈容器〉

名称	価格（銀貨）	備考
ガラス瓶・特小	10	ひと口で飲み干せるくらいの容量があります。
ガラス瓶・小	15	コップ1杯分の容量があります。
ガラス瓶・中	20	コップ3杯分の容量があります。500mℓ。
ガラス瓶・大	40	数回に別けて飲むだけの容量があります。1,500mℓ。
ガラス瓶・特大	80	両手で抱えるほどの容量があります。5ℓ。
樽	40	木製の一般的な樽です。子供が入れるくらいの容量があります。100ℓ。
大樽	70	木製の大きな樽です。大人が入れるくらいの容量があります。200ℓ。
水袋・中	20	革製の一般的な水袋です。2ℓ。
水袋・大	40	革製の大きな水袋です。5ℓ。
水袋・特大	80	革製の一般的な水袋です。10ℓ。

〈キャンプ用具〉

名称	価格（銀貨）	備考
食器セット	20	一人分のコップ、皿、お椀、フォーク、ナイフ、スプーンなど一式です。
調理道具セット	80	万能鍋、クッキングスプーンなどの一式です。
マント	50	低気温環境下でのペナルティを軽減します。 休憩時の環境ペナルティも軽減します。
フード付きマント	60	低気温環境下でのペナルティを軽減します。 休憩時の環境ペナルティも軽減します。
毛布	40	低気温環境下でのペナルティを軽減します。 休憩時の環境ペナルティも軽減します。
テント・2人用	200	雨天屋外での休憩時の環境ペナルティを軽減します。 背負い袋をいっぱいにしてしまうほどのかさがあります。20kg
テント・4人用	300	雨天屋外での休憩時の環境ペナルティを軽減します。 背負い袋一つでは収まらず、馬などを使って持ち運びます。30kg
テント・6人用	400	雨天屋外での休憩時の環境ペナルティを軽減します。 背負い袋一つでは収まらず、馬などを使って持ち運びます。40kg

通常アイテム

<照明器具>

名称	価格（銀貨）	備考
火口箱	20	火打石、火打金、おが屑、紙縒りなど発火のための道具一式が入った箱です。 着火まで60ウェイト程度の時間を必要とします。
デニスの小枝（1本）	10	直径1cm、長さ15cm程度の使い捨ての発火剤です。 枝を折ると即座に発火し、20ウェイト程で燃え尽きます。
たいまつ（6本）	5	火をともすことで半径12mを照らします。1本につき1時間ほど持続します。 雨に弱く、稀に強風で消えることもあります。
ランタン	40	火をともすことで半径12mを照らします。油がないと使えません。 たいまつに比べると風雨に耐性があります。
シャッター付きランタン	50	火をともすことで半径12mを照らします。油がないと使えません。 たいまつに比べると風雨に耐性があります。 シャッターを閉じることで灯りをある程度抑えられます。
油（1本）	10	ランタン用の油として1本につき12時間火をともし続けられます。
燭台	10	ローソクを立てるのに適した台です。
ロウソク（3本）	5	火をともすことで半径6mを照らします。1本につき1時間ほど持続します。 雨風に弱く、ちょっとしたことですぐに消えてしまいます。

<登攀道具>

名称	価格（銀貨）	備考
ロープ（10m）	10	500kg程度の重量までなら問題なく耐えられます。
くさび（10本）	20	ロープを固定するときなどに用います。
小型ハンマー	20	くさびを打ち込んだり、小さな岩を砕くときなどに利用します。 必要筋力値0のライトメイスとして扱います。
分銅	10	ロープにしばって投擲することで、木の枝などにロープを巻きつかせることができます。
フック	15	ロープにしばって投擲することで、木の枝などに引っ掛けることができます。
滑車	80	ロープを通して支点としたり、滑車をロープにぶら下げて滑降したりできます。

<筆記具>

名称	価格（銀貨）	備考
紙（10枚）	3	植物繊維で作られた紙です。 薄く折りたたみやすい反面、書き直しができず破れやすい性質を持ちます。
羊皮紙（10枚）	15	動物の皮を加工して筆写の材料とした紙です。 湿気でゆがみはするものの、破れにくいという性質を持ちます。 厚みがあり、インクがしみないため削ることで修正できます。
白紙製本・紙製	200	白紙の本です。200ページほどの容量があります。
白紙製本・羊皮紙	2,000	白紙の本です。100ページほどの容量があります。 なお、羊皮紙で作られた聖典などは5,000銀貨程度の価値があります。
羽ペン	2	インクなどと併用することで紙などに線を書けます。使用期限は約1ヶ月です。
インク	10	羽ペンなどと併用することで紙などに線を書けます。使用期限は約半年です。

<楽器>

名称	価格（銀貨）	備考
管楽器	100～	リコーダー、フルート、ショーム、オーボエなどの楽器です。
弦楽器	100～	ヴィオラ、レベック、ハーディ・ガーディ、シターン、リュート、ビウエラ、ハープなどの楽器です。
打楽器	100～	ドラムなどの楽器です。
鍵盤楽器	2,000～	オルガンなどの楽器です。

<その他>

名称	価格（銀貨）	備考
シーフ用ツール	100	以下のシーフ技能を用いるときに必要となる道具一式です。 「鍵開け」「変装」「罠解除」「罠設置」
布	6～	価格の目安は銀貨「対角線メートル×20（端数切り上げ）」枚になります。 20センチ四方のハンカチで銀貨6枚、1メートル四方の風呂敷で銀貨29枚です。
小型ナイフ	20	野菜の皮を剥いたり、羽根ペンを整形したり、羊皮紙を削ることが主な用途となる鋭利な ナイフです。必要筋力値0のダガーとして扱います。
アクセサリ	10～	指輪、ネックレス、ブレスレットなどのさまざまなアクセサリです。
手鏡	100	手の中に納まるほどの大きさの鏡です。
化粧鏡	200	顔全体を映せる大きさの鏡です。
姿見鏡	1,000	身体全体を映せる大きさの鏡です。
平凸半球型レンズ	500	本の上に置いて文字をなぞることで拡大視するためのレンズです。
凸レンズ眼鏡・片目用	2,000	虫眼鏡状の老眼用メガネです。手で持って使います。
凸レンズ眼鏡・両目用	5,000	虫眼鏡を二つ繋げた形状の老眼用メガネです。手で持って使います。

<食料>

名称	価格（銀貨）	備考
通常食（1食分）	3～	成人男性が満腹感を得るためには5銀貨以上が必要となります。
保存食（1食分）	7～	干し肉、干し野菜など日持ちする食料です。
エール（1杯）	1～	大麦麦芽を使用した上面発酵の醸造酒です。
ワイン（1杯）	2～	果物の果汁を発酵させた醸造果実酒です。
ブランデー（1杯）	3～	果実酒からつくった蒸留酒です。

<薬品>

名称	価格（銀貨）	備考
傷薬	40	手当判定に＋1のボーナスを得ます。 自分で調薬する場合の目標値は10で、材料費として30銀貨ほどかかります。
妙薬	200	手当判定に＋2のボーナスを得ます。 自分で調薬する場合の目標値は12で、材料費として120銀貨ほどかかります。
秘薬	1000	手当判定に＋3のボーナスを得ます。 自分で調薬する場合の目標値は14で、材料費として500銀貨ほどかかります。
劇薬	5,000	手当判定に＋3のボーナスを得ます。劇薬を使った手当を受けたものは、このときの達成値を 目標値として「生命力ボーナス＋2D」で判定に失敗すると気絶します。 自分で調薬する場合の目標値は16で、材料費として2,000銀貨ほどかかります。
滋養強壮薬	100	低下した生命力を1回復させます。 自分で調薬する場合の目標値は10で、材料費として70銀貨ほどかかります。
鎮静薬	100～	「サニティ」の効果があります。達成値は調合者の技術力によります。 自分で調薬する場合の目標値は10で、材料費として80銀貨ほどかかります。
病薬	300～	「キュアー・ディジーズ」の効果があります。達成値は調合者の技術力によります。 自分で調薬する場合の目標値は13で、材料費として200銀貨ほどかかります。
睡眠薬	200～	「サウンド・スリープ」の効果があります。達成値は調合者の技術力によります。 自分で調薬する場合の目標値は12で、材料費として150銀貨ほどかかります。
毒薬	500～	「ポイズン」の効果があります。達成値は調合者の技術力によります。 自分で調薬する場合の目標値は12で、材料費として200銀貨ほどかかります。
解毒薬	500～	「キュア・ポイズン」の効果があります。達成値は調合者の技術力によります。 自分で調薬する場合の目標値は12で、材料費として200銀貨ほどかかります。
万能薬	5,000～	「リフレッシュ」の効果があります。達成値は調合者の技術力によります。 自分で調薬する場合の目標値は14で、材料費として4,000銀貨ほどかかります。

通常アイテム

<乗り物>

名称	価格（銀貨）	備考
ロバ	800～	小型ですが高低差の激しい地形に強く、耐久力に優れるため、山岳地帯の荷物運びに適しています。戦闘時には些細なことで混乱してしまいます。積載量:100kg/200kg
ラバ	1,000～	雄のロバと雌のウマの交雑種であり、ロバより体格が良く、積載量が多くなっています。 戦闘時には些細なことで混乱してしまいます。積載量:150kg/300kg
牛	1,300～	足が太く体力があるので、重い荷物を運ばせるに適しています。しかし、馬に比べて速度はでないため乗り物としてはあまり利用されません。馬よりも大人しい反面、一度暴走すると止められません。積載量:300kg/600kg
荷馬	1,500～	運搬用の馬です。戦闘時には些細なことで混乱してしまいます。積載量:200kg/400kg
ラクダ	2,000～	積載量が多く、渇きに強いため、砂漠の荷物運びに適しています。しかし、起伏の激しい地形の移動は不得手です。戦闘時には些細なことで混乱してしまいます。積載量:300kg/600kg
乗用馬	5,000～	移動速度の高い馬です。持久力に欠け、長距離の移動には向きません。戦闘時には些細なことで混乱してしまいます。積載量:150kg/300kg
軍馬	10,000～	戦闘訓練を受けた馬です。体格が大きく、耐久力に優れています。積載量:200kg/400kg
軽二輪荷馬車	300～	馬1頭で引かせる小型荷馬車です。積載量×1.5倍
二輪荷馬車	500～	馬1頭で引かせる荷馬車です。御者台に大人が1人乗れます。積載量×2倍
四輪荷馬車	800～	馬2頭で引かせる荷馬車です。御者台に大人が2人乗れます。積載量×2倍
軽二輪馬車	1,000～	馬1頭で引かせる小型馬車です。大人が1人乗れます。積載量×1.5倍
二輪馬車	3,000～	馬1頭で引かせる馬車です。大人が3人（御者台1人＋2人）乗れます。積載量×2倍
四輪馬車	5,000～	馬2頭で引かせる中型馬車です。大人が6人（御者台2人＋4人）乗れます。 積載量×2倍
軽二輪幌馬車	2,000～	馬1頭で引かせる小型幌馬車です。大人が1人乗れます。積載量×1.5倍
二輪幌馬車	6,000～	馬1頭で引かせる小型幌馬車です。大人が3人（御者台1人＋2人）乗れます。 積載量:積載量×2倍
四輪幌馬車	10,000～	馬2頭で引かせる中型幌馬車です。大人が6人（御者台2人＋4人）乗れます。 積載量×2倍

<衣類>

名称	価格（銀貨）	備考
普段着	60～	トップス・ボトムス・アンダーウェア・靴をあわせた値段です。 単体であれば銀貨20枚程度で購入できます。
防寒着	80～	普段着の上に着る保温効果の高いトップス＆ボトムスです。 低気温環境下でのペナルティを軽減します。休憩時の環境ペナルティも軽減します。
礼服	150～	公的な場で着用する正装です。
布製帽子	10～	低気温環境下でのペナルティを軽減するものもあります。
革製帽子	20～	低気温環境下でのペナルティを軽減するものもあります。
布製手袋	10～	低気温環境下でのペナルティを軽減するものもあります。
革製手袋	20～	低気温環境下でのペナルティを軽減するものもあります。
革製ブーツ	50～	低気温環境下でのペナルティを軽減するものもあります。
マフラー	15～	低気温環境下でのペナルティを軽減します。

<食費>

名称	価格（銀貨）	備考
1日	5～	貧困:5銀貨～、節約:10銀貨～、普通:20銀貨～、裕福:40銀貨～、贅沢:100銀貨～ 貧困・節約での生活を続ける場合、能力値がダウンする可能があります。

<宿代>

名称	価格（銀貨）	備考
1泊（食費別）	20～	節約:20銀貨～、普通:40銀貨～、裕福:80銀貨～、贅沢:200銀貨～ 貧困・節約での生活を続ける場合、能力値がダウンする可能があります。
1週間（食費別）	120～	節約:120銀貨～、普通:240銀貨～、裕福:480銀貨～、贅沢:1200銀貨～ 貧困・節約での生活を続ける場合、能力値がダウンする可能があります。
1ヶ月（食費別）	360～	節約:360銀貨～、普通:720銀貨～、裕福:1440銀貨～、贅沢:3600銀貨～ 貧困・節約での生活を続ける場合、能力値がダウンする可能があります。

6-4 マジックアイテム

<マジックアイテム>

名称	価格（銀貨）	備考
スペルリング（土台）	1,000	記憶媒体のひとつです。 これにスフィアをはめ込むことで、スペルリングとして機能します。
ホワイトスフィア	10～	白魔法用スペルリングなどのコアとなる魔法石です。 透明・球状の石の中に白色の星が浮いています。 星の数によって記憶させられる魔法の量が決定されます。 価格の目安は銀貨「星の数×星の数×10」枚です。
ブラックスフィア	10～	黒魔法用スペルリングなどのコアとなる魔法石です。 透明・球状の石の中に黒色の星が浮いています。 星の数によって記憶させられる魔法の量が決定されます。 価格の目安は銀貨「星の数×星の数×10」枚です。
白魔法書	1,000	白魔法用の記憶媒体のひとつです。 容量は無制限ですが、保存されている魔法は直接唱えられません。 スペルリングに入りきらない白魔法を保存しておくために用います。
黒魔法書	1,000	黒魔法用の記憶媒体のひとつです。 容量は無制限ですが、保存されている魔法は直接唱えられません。 スペルリングに入りきらない黒魔法を保存しておくために用います。
メディテイトストーン	2,000	瞑想の効率を上げる紫色の補助石です。略称[MT]
エクステンションストーン	2,000	魔法の持続時間を拡大する茜色の補助石です。略称[EX]
プルーラルストーン	2,000	魔法の対象数を拡大する橙色の補助石です。略称[PL]
スプレッドストーン	2,000	魔法の効果範囲を拡大する空色の補助石です。略称[SP]
ロングレンジストーン	2,000	魔法の到達距離を拡大する藍色の補助石です。略称[LR]
クイックストーン	2,000	魔法の詠唱時間を短縮させる鼠色の補助石です。略称[QU]
レジストストーン	2,000	魔法抵抗力を高める草色の補助石です。略称[RE]
メディカルストーン	2,000	回復魔法の効力を高める白色の補助石です。略称[MC]
ブラッドシードストーン	2,000	殺傷魔法の効力を高める紅色の補助石です。略称[BS]
デッドリィストーン	2,000	殺傷魔法の爆発力を高める黒色の補助石です。略称[DD]
ヘルスポーション	1,000	5ウェイト毎に現生命点を1点回復する秘薬です。 レーティング50×5ウェイトの間持続します。 ガラス瓶（特小）に入った状態で販売されています。
マナポーション	5,000	5ウェイト毎に現精神点を1点回復する秘薬です。 レーティング50×5ウェイトの間持続します。 ガラス瓶（特小）に入った状態で販売されています。

Chapter 7

戦闘処理

7-1　戦闘システムの概要

7-2　戦闘行動順

7-3　物理攻撃処理

7-4　魔法攻撃処理

7-5　士気判定

7-6　特徴的な行動

7-7　距離と範囲

7-8　複雑な処理の解決例

7-1 戦闘システムの概要

戦闘マップ

LOSTでは、シミュレーション思考に比重をおいた戦闘を行うために、戦闘時のキャラクターの位置や向きを厳密に管理します。

戦闘マップとして1マスが3メートル×3メートルを示すスクエアマップを用いることを推奨します。また、射撃武器を用いる者がいる場合には100メートル×100メートル以上の規模、それ以外の場合には50メートル×50メートル程度の規模のマップを用いることを推奨します。

地形効果などはゲームマスターが考案して自由に実装して構いませんが、必ず事前に地形効果の内容を参加者全員が把握するようにしてください。例として以下のような地形効果が考えられます。

<地形効果表>

地形	効果
高低差1（～0.5m）	ペナルティなどは発生しません。
高低差2（～1.0m）	上る場合は移動距離×2として扱います。下る場合は1メートルの落下として扱います。どちらの場合でも、これ以前の「全力跳躍」のための助走距離は失われます。
高低差3（～1.5m）	通常の方法では上れず、「登攀」「高跳び」などが必要となります。下る場合は1メートルの落下として扱い、これ以前の「全力跳躍」のための助走距離は失われます。上段・下段双方へ攻撃するためには3m以上攻撃可能な武器を用いる必要があります。
高低差4（～2.0m）	通常の方法では上れず、「登攀」「高跳び」などが必要となります。下る場合は2メートルの落下として扱います。上段・下段双方へ攻撃するためには3m以上攻撃可能な武器を用いる必要があります。
高低差5（～2.5m）以上	通常の方法では上れず、「登攀」「高跳び」などが必要となります。下る場合は2メートル以上の落下として扱い、これ以前の「全力跳躍」のための助走距離は失われます。近接武器での攻撃は不可能であり、遠距離武器で上段から下段へ攻撃した場合、高低差10毎に飛距離が3m伸び、下段から上段へ攻撃した場合、高低差5毎に飛距離が3m縮みます。
水地深度1（～0.5m）	移動距離×2として扱います。これ以前の「全力跳躍」のための助走距離は失われます。回避力に－2のペナルティを負います。
水地深度2（～1.0m）	移動距離×3として扱います。これ以前の「全力跳躍」のための助走距離は失われます。命中力・ディフレクト力に－2、回避力に－4のペナルティを負います。
水地深度3（～1.5m）	移動距離×4として扱うか、あるいは「水泳」での移動を適用してください。これ以前の「全力跳躍」のための助走距離は失われます。「水泳」で移動している最中は攻撃・回避共に行えません。それ以外の場合は、命中力・回避力・ディフレクト力に－4のペナルティを負います。
水地深度4（～2.0m）	「水泳」での移動を適用してください。呼吸するためには、水面を泳ぐか水中呼吸を行う必要があります。「水泳」で移動している最中は攻撃・回避共に行えません。それ以外の場合は、命中力・回避力・ディフレクト力に－4のペナルティを負います。
砂地	移動距離×2として扱います。これ以前の「全力跳躍」のための助走距離は失われます。
沼地・湿地	移動距離×2として扱います。これ以前の「全力跳躍」のための助走距離は失われます。回避力に－2のペナルティを負います。
茂み	移動距離×2として扱います。これ以前の「全力跳躍」のための助走距離は失われます。「隠れる」「カモフラージュ」の達成値に＋4のボーナスを得ます。
木	「登攀」での移動により登ることが可能です。「隠れる」「カモフラージュ」の達成値に＋4のボーナスを得ます。
裸木	「登攀」での移動により登ることが可能です。
岩	「登攀」「高跳び」での移動により登ることが可能です。

ウェイトの概念

戦闘はウェイトという時間単位で管理されます。1ウェイトは約2秒です。戦闘の経過時間を表す戦場ウェイトと、個人の行動順を決定するための個人ウェイト、行動に費やす時間を示す行動ウェイトの三種類のウェイトを用いて戦闘順を管理します。

戦場ウェイトは戦闘開始時点を示す0から時間の経過にあわせて加算されていき、各キャラクターは自分の個人ウェイトと戦場ウェイトが等しくなったときに能動行動を取れます。

キャラクターが行動を取ると、それに応じた行動ウェイトが個人ウェイトに加算されます。たとえば、小型武器で攻撃した場合は加算される行動ウェイトが少なく、次回の手番が回ってくるまでの待ち時間が短くなり、大型武器で攻撃した場合は加算される行動ウェイトが大きく、次回の手番が回ってくるまでの待ち時間が長くなります。

なお、次回手番までの待ち状態を「ウェイト中」と呼びます。

能動行動と受動行動

キャラクターが取れる行動には「能動行動」と「受動行動」の二種類があります。

「能動行動」は自分の手番のときにしか行えません。反対に「受動行動」は自分の手番以外のときにしか行えません。「受動行動」を用いる場合には、自分のひとつ前の行動者の行動処理完了までに「受動行動」の実行を宣言する必要があります。もし、自分の前の手番の者が行動処理を完了してしまった場合には、既に自分の手番となるため「受動行動」は行えません。また、「受動行動」の多くは、ウェイト中に行える回数に制限が掛かっているため、既に使用しているかどうかを管理する必要があります。

同ウェイトに複数の「受動行動」が宣言された場合には、後に宣言されたものから順に処理していきます。このとき、実行予定の「受動行動」が実行できない状況に陥ることはありますが、一度宣言した「受動行動」を任意にキャンセルすることはできません。

行動の中には「能動」「受動」のどちらでも行えるものもあり、「能動」「受動」で用いた場合の効果が異なるものもあるので注意が必要です。

7-2 戦闘行動順

戦闘開始と不意打ち判定

戦闘は、二つ以上の勢力が存在し、どちらか一方でも相手の存在に気が付いたときに開始されます。一方のみが相手を認識している場合は、気付いている側が不意打ちを仕掛けることがもできます。

不意打ちを仕掛ける側の代表者一人と、不意打ちを受ける側の全員は「ハンター技能レベル＋知力ボーナス＋2D」による不意打ち判定を行います。ハンター技能を所有していない者は、判定のダイスの目に－2のペナルティを負います。また、警戒を怠っていたり、別のことに気をとられている場合には、それに応じたペナルティも発生します。

この結果、不意打ちを仕掛けた側が勝った場合、不意打ちを仕掛けた側のみ初期ウェイトを決定し、当面の10ウェイト、もしくは相手に察知されるまでの間、一方的に行動できます。この間、不意を打たれた側はウェイトを持たない無防備な状態となり、背後から攻撃された場合と同じく、被クリティカル値－1、「ディフレクト」不可、「回避」－4のペナルティを負います。

不意打ちによって攻撃を受けたり、争うときに発生する金属音を耳にするなどして不意打ちを察知した者は、その時点の戦場ウェイトを加算した状態で初期個人ウェイトを決定できます。不意打ちを察知した者は、自分の手番がまわってくれば、仲間にも不意打ちを仕掛けてくる者がいることを教えられます。自分の手番が回ってくるまでの間、仲間に警戒を呼びかけることはできませんが、無防備な状態は解除され、それ以外の受動行動は行えるようになります。

なお、不意打ち発生から10ウェイトが経過しても不意打ちが察知されていない場合、不意打ちを仕掛けている側は再度不意打ち判定を行えます。

初期個人ウェイト判定

初期個人ウェイト判定は戦闘行動の開始時、もしくは自分のキャラクターが戦闘エリアへ登場したときに行います。各キャラクター毎に1Dを振ってイニシアチブ値を決定します。「初期ウェイト決定時の戦場ウェイト＋14－（知力ボーナス＋イニシアチブ値）」が初期個人ウェイトとなり、この値が低ければ低いほど、早く行動を開始できます。

行動による個人ウェイトの加算

行動毎に加算される行動ウェイトが定められていますが、厳密には行動ウェイトがそのまま個人ウェイトに加算されるのではなく、「行動のウェイト値＋１－実質敏捷度÷50」が加算されます。そのため、実質敏捷度の遅い者は仮に自分より実質敏捷度が速い者と同じ行動を取ったとしても、徐々に行動順が遅くなっていきます。

また、併用可能な行動については、併用した全ての行動の行動ウェイトを加算した値でひとつの行動を行ったものとして処理してください。たとえば、「小移動：行動ウェイト1」＋「武器攻撃：行動ウェイト3」＋「急所狙い：行動ウェイト3」は、すべてあわせて行動ウェイト7の行動となります。ウェイトの加算式に示されるように、各行動を個別に処理してしまうと、実質敏捷度が50未満の場合に加算されるウェイトが肥大してしまいます。

同時行動

個人ウェイトが完全に一致した場合、同時に能動行動が行えることになります。偶発的に相打ちなどのシチュエーションを発生させたい場合には、便宜上どちらかの行為を先に処理することし、その結果後に処理する側が戦闘不能などに陥っても、そのときの行為は処理することにしてください。

同時行動を採用すると処理が煩雑になるので、それを避けたい場合には、各キャラクターに対してあらかじめ優先順位を定めて、その順に解決するようにしてください。初期個人ウェイトに1～99のユニークな値×0.0001を加算しておくと個人ウェイトが同じ値になることを防げます。

7-3 物理攻撃処理

攻撃側の攻撃宣言

キャラクターが敵を物理攻撃できる位置にいる場合、物理攻撃を行えます。攻撃者はどのような手段で誰を攻撃するのかを宣言します。

「渾身の一撃」や「吹き飛ばし攻撃」などの攻撃に付与するタイプの行動オプションもこのときに宣言する必要があります。

防御側の対応宣言

攻撃対象となったキャラクターは、受動行動を取れます。

まず、側面や背面から攻撃を受けた場合には「小移動」による方向転換を試みることができます。このとき攻撃者の仲間は、この防御者の方向転換を「範囲支配」によって阻害することもできます。

続いて防御者は攻撃の防御方法を選択します。例えば「回避」「移動回避」「ディフレクト」などです。

なお、第三者が「範囲ディフレクト」や「身代り」を試みる場合は、この防御者の対応宣言中にあわせて宣言してください。防御者と第三者の宣言順は問いません。

命中・回避判定

攻撃者と防御者はそれぞれ自分の選択した行動の判定方法に従い、命中値と回避値、あるいはディフレクト値を算出します。この判定は原則として攻撃側から先に行い、命中値が確定してから回避判定を行います。

攻撃側が防御側の値を上回れば、攻撃命中となります。防御側が攻撃側の値以上を出せば、攻撃は命中しなかったことになります。

「可能性」や「ブレス」、第三者の「隙を見つける」による命中値向上助言などは、命中・回避判定のあとで使用を宣言することで、効果を適用できます。なお、これらの使用宣言は、原則的に攻撃側から行うようにしてください。

ダメージ値決定

攻撃が命中したら、次は与ダメージ値を決定します。基本的には「威力をキーとしたレーティング判定値＋ダメージ修正値」で与ダメージ値を決定しますが、各行動や各武器によってはそれ以外の修正が加わることもあります。

第三者の「隙を見つける」によるダメージ値向上助言などは、与ダメージ値決定後に行えます。

攻撃側の与ダメージ値が決定したら、そこから防御側のダメージ減少値を引き、その残りが防御側が受ける被ダメージ値となります。

防御側は被ダメージ値決定後に「可能性」を用いることでさらにダメージを軽減することもできます。

現生命点の減少

防御側の現生命点をダメージ分減少させます。

傷チェック

ダメージを受けた者は傷欄にチェックをつけます。この傷チェックは手当てを受けておらず、まだ傷が開いているなどの状況をさします。

傷チェックが入っている者は、1時間毎に自然治癒表に従い、傷の悪化判定を行い、結果次第ではさらにダメージを受けていくことになります。

傷チェックは何らかの方法で現生命点が1点でも回復した段階で外れます。

生死判定

ダメージを受けて現生命点が0以下になった場合は生死判定を行います。「7－現生命点」を目標値として「生命抵抗力＋2D」の判定を行い、これに成功した場合は昏倒して戦闘不能状態となり、失敗した場合は死亡したことになります。この判定は現在生命点が1以上になるまで、1時間毎に行われます。

なお、この状態は休憩と同等として扱われるため、時間の経過と共に傷が悪化したり、自然回復したりする場合もあります。

7-4 魔法攻撃処理

攻撃側の攻撃宣言

魔法を唱える者は、魔法名とその範囲・対象を宣言します。
補助石の利用などもこのときにあわせて宣言し、必要なマナを消費します。

防御側の対応宣言

攻撃対象となったキャラクターは防御方法を選択します。例えば「抵抗」「移動回避」、もしくは抵抗を試みないなどが選択できます。魔法は側面や背面から受けても効果に差がないため、方向転回する必要性は特にありません。

行使・抵抗判定

攻撃者と防御者はそれぞれ自分の選択した行動の判定方法に従い、行使値と抵抗値、あるいは回避値を算出します。この判定は原則として攻撃側から先に行い、行使値が確定してから抵抗・回避判定を行います。
攻撃側が防御側の値を上回れば、魔法は完全な形で効果を発揮します。防御側が攻撃側の値以上を出せば、魔法は効果を発揮しないか、不完全な形で効果を発揮することになります。
「可能性」や「ブレス」などは、行使・抵抗判定のあとで使用を宣言することで、効果を適用できます。なお、これらの使用宣言は、原則的に攻撃側から行うようにしてください。

ダメージ値決定

ダメージを与える魔法については、各魔法の効果に従いダメージ値を決定します。基本的には「威力をキーとしたレーティング判定値＋固有値」でダメージ値を決定しますが、装備や魔法の種類によってはそれ以外の修正が加わることもあります。
攻撃側のダメージ値が決定したら、防御側のダメージ減少値を差し引き、その後に、抵抗の成否によって更にダメージを軽減させたりします。
防御側は最終的なダメージ値決定後に「可能性」を用いることでさらにダメージを軽減することもできます。

現生命点の減少・傷チェック・生死判定は物理攻撃処理と同様です。

魔法の発動タイミング

同時行動が認められている場合、魔法の発動や効果切れのタイミングと他の行動が同ウェイトに重なることがあります。この場合、必ず魔法の発動・効果切れの方を先に解決します。

7-5 士気判定

士気判定を採用することで、戦闘状態にある集団が互いにどちらかが全滅するまで戦闘を続けずに済むようになります。GMの裁量で、士気判定を敵だけに適用するのか、PCにも適用するのか決定してください。

なお、精神魔法の影響を受けないもの、あるいは士気判定の目標値よりも高い魔力の精神魔法が掛けられているものは士気判定の対象となりません。

士気判定を求められた場合、「戦闘レベル＋精神力ボーナス＋2D」で目標値以上の値を出さないと、戦意喪失状態、および委縮状態に陥ります。

戦意喪失状態に陥った場合、防御行動以外の積極的な戦闘参加は禁じられ、自らの安全を守るための逃走行動を行わなくてはなりません。ただし、逃走や降伏を1度試みても、それが許されなかった場合には、それを妨害する者に対して攻撃に転じても構いません。

委縮状態に陥った場合、以後の全ての判定のダイス目に－1のペナルティを負います。

戦意喪失状態と委縮状態は、他の精神異常と同様に精神状態を変化させることで解除されます。その後、戦列に復帰することもできます。

士気判定が必要になるのは以下に示すケースです。

戦力半減

戦闘可能な友軍人数が戦闘開始時の半数以下まで減少したタイミングで目標値12の士気判定が必要となります。目標値は状況によって変化させても構いません。以後、友軍人数が減少するたびに士気判定が必要となります。なお、昏倒・死亡・場外への逃走以外の残存友軍戦力で回復可能な状態にある者は戦闘可能人数として数えます。

瀕死状態

生命点が最大値の半分以下になった場合、目標値12の士気判定が必要となります。目標値は状況によって変化させても構いません。以後、ダメージを受けるたびに士気判定が必要となります。

7-6 特徴的な行動

ここではLOSTの戦闘に関する特徴的な部分を紹介します。
自分のプレイヤー・キャラクターが習得していない行動でも、以下にあげる行動については十分に理解しておくと、戦闘を円滑に進められるでしょう。

ディフレクト

LOSTには敵の物理攻撃を避ける手段として、「回避」だけでなく「ディフレクト」が用意されています。「ディフレクト」は手に持った獲物で、敵の攻撃を弾く行為であり、主に重い鎧に身を包むことで回避力が低下している重戦士などが用います。
「ディフレクト」は背後からの攻撃には用いることができないものの、側面からの攻撃に対してもペナルティを受けません。ただし、通常、「ディフレクト」は自分の行動順が来るまでの間に装備している得物の数までしか行えません。そのため、状況に応じて「回避」と「ディフレクト」を使い分ける必要があります。

範囲支配

行動オプション「範囲支配」は、自分が他の者からの接敵を受けていない場合に近接戦闘武器で攻撃できる範囲内を移動しようとした者が居たとき、その移動を阻害してその場に停止させられる行動です。近接戦闘武器とは、射撃武器や投擲武器を除く武器のことであり、ロング・スピアなどの3メートル先まで攻撃できる武器もこれに含まれます。
範囲支配者は通常の命中判定を行い、移動しようとしている側はそれに対して「回避」か「ディフレクト」を成功させることで移動を完遂できます。
「範囲支配」が成功した場合、範囲支配された側は、そのとき向いている方向を維持したまま停止するか、範囲支配者の方を向いて停止することになります。
LOSTでは、キャラクターの位置取りや方向の決定が戦闘の勝敗に大きく影響してくるため、「範囲支配」や、類似効果を持つ「離脱阻止」は重要な行動オプションとなります。

瞑想

マジシャン系の行動オプションである「瞑想」は魔法を効率よく用いるための重要な行動であり、「瞑想」した者は、装備の内容と瞑想に費やしたウェイト数に応じてマナを得ることができます。

「瞑想」をうまく用いれば、精神点を1点消費しただけで、並み居る強敵を一網打尽にする強大な魔法を行使することもできます。

ただし、「瞑想」を開始するときに、どれくらいの間瞑想するかをあらかじめ宣言する必要があり、「瞑想」中にダメージを受けた場合は「瞑想」が途切れてしまい、マナを得られないこともあります。

仲間の魔法使いの「瞑想」を中断させないことと、敵の魔法使いの「瞑想」を阻害することは、LOSTの戦闘でもっとも重要なポイントとなります。特に、移動距離や行動速度、攻撃範囲に優れるライト・ウォリアー、ファイター、アーチャーには「瞑想」を阻害する働きが期待されることでしょう。

7-7 距離と範囲

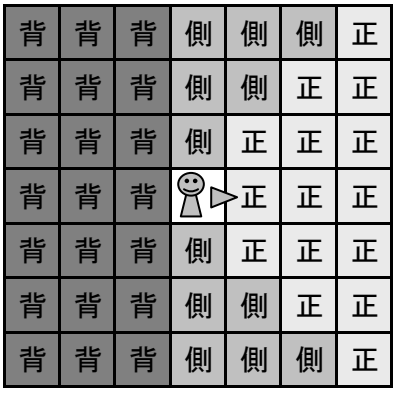
ここではLOSTの戦闘におけるキャラクターの方向や、距離と範囲の考え方について解説します。

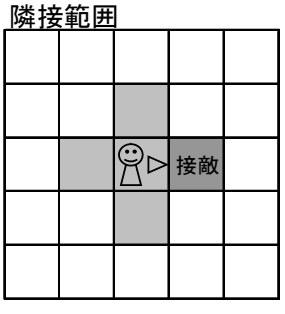
方向

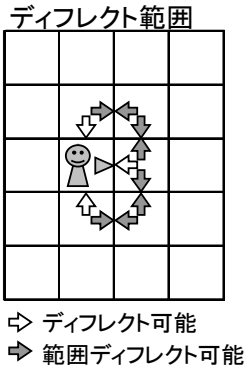
物理攻撃や魔法攻撃は正面、および側面方向に対して行えます。例外として背後に居る者が望んで接触してくるのであれば、その者を対象に接触魔法を行使することもできます。

自分の周囲は隣接範囲となり、特に自分の正面に敵が居た場合、その敵に対して「接敵」している状態であるといいます。

なお、「ディフレクト」は図に示した白矢印方向からの攻撃に対して有効であり、「範囲ディフレクト」は図に示した灰色矢印方向からの攻撃に対して有効です。





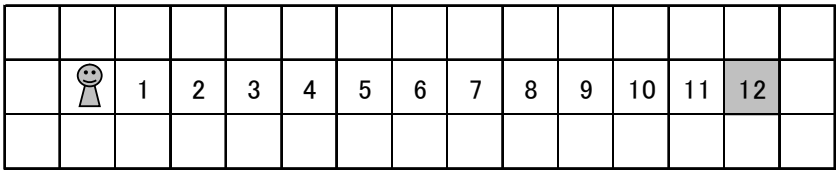


遠距離攻撃の射程

LOSTの戦闘に用いるスクエアは通常3メートル四方であり、射撃や魔法などの遠距離攻撃の射程は「射程距離÷3（端数切捨て）」マス先まで届きます。

便宜上、高低差は飛距離に影響しないものとしてください。

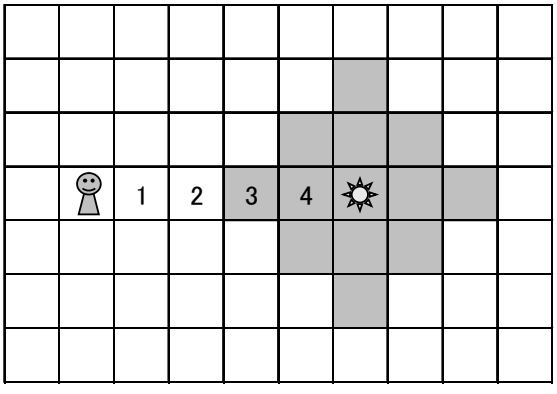
射程距離36～38メートル



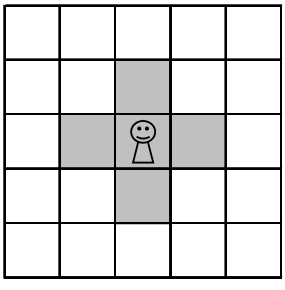
魔法の範囲

範囲魔法を用いた場合には、届いたスクエアの中心を起点として効果が発揮されます。以下の図を参考としてください。

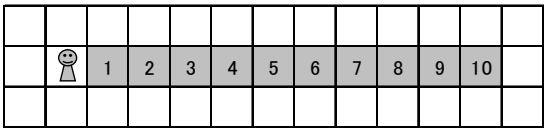
距離15メートル、範囲半径6メートル

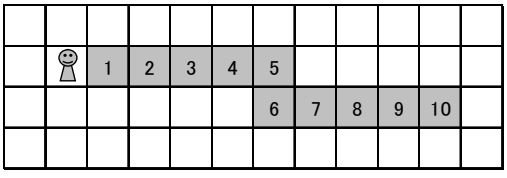


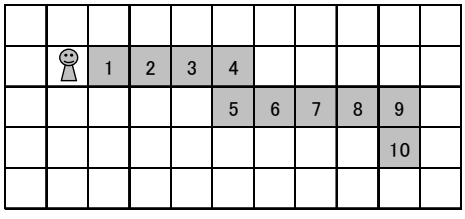
接触

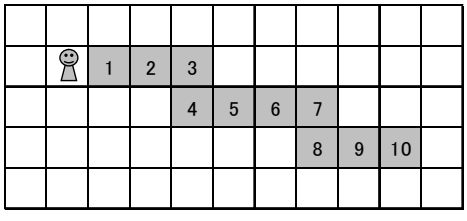


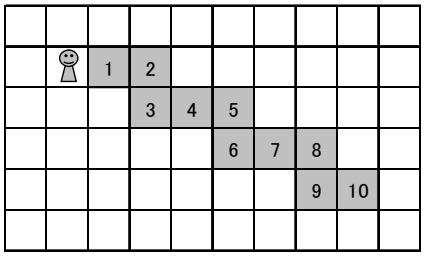
直線30メートル

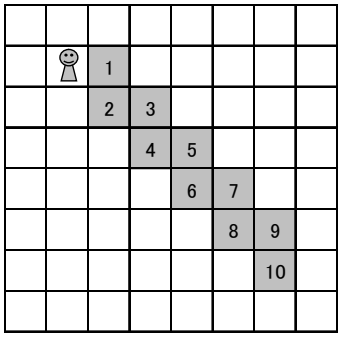




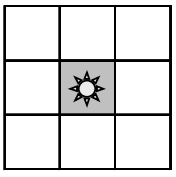




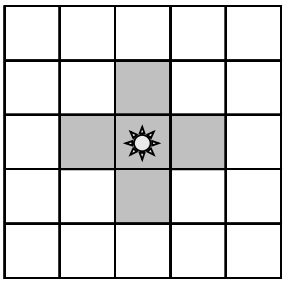




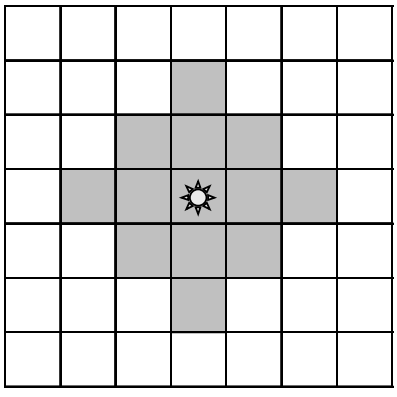
半径1メートル



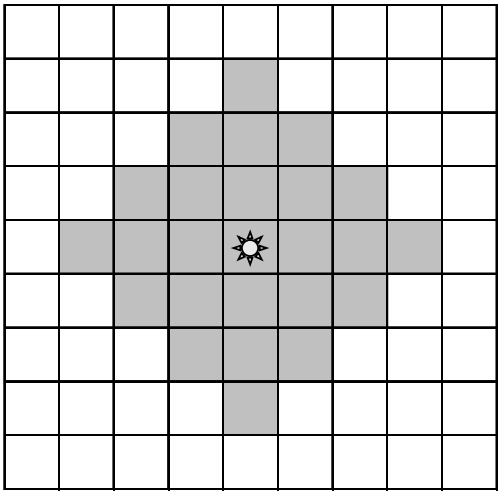
半径3メートル



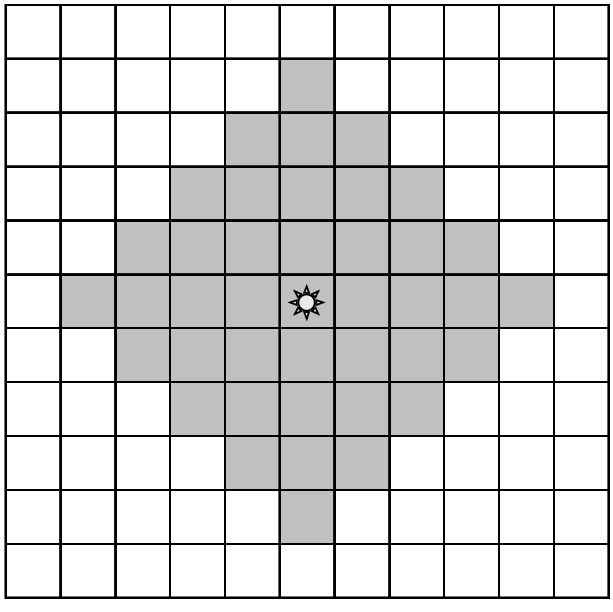
半径6メートル



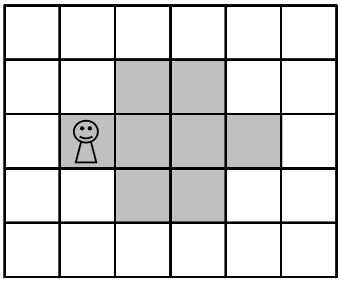
半径9メートル



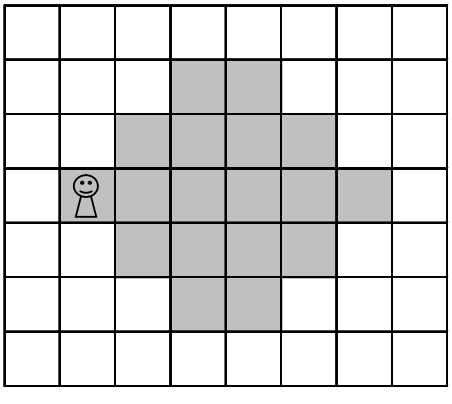
半径12メートル



コーン状半径9メートル

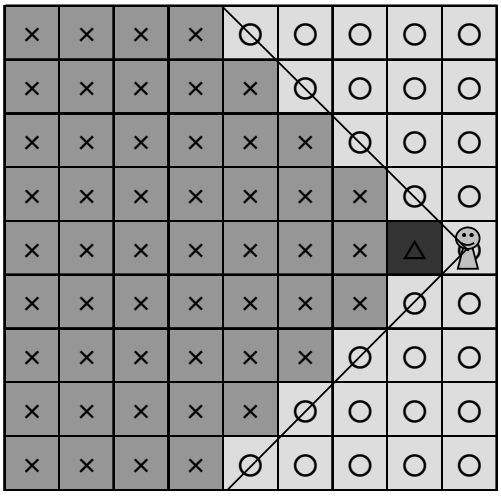


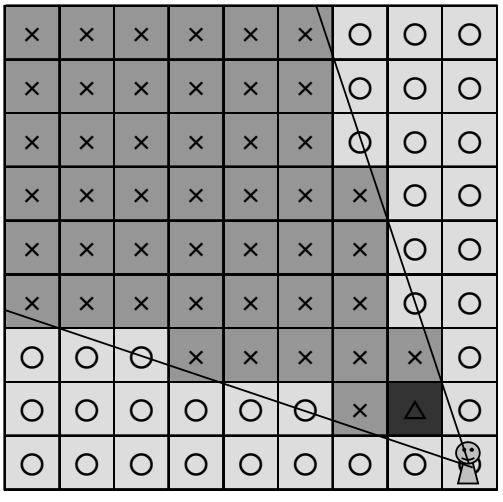
コーン状半径15メートル

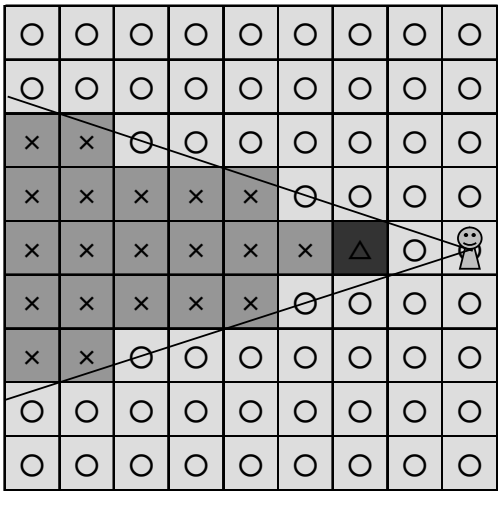


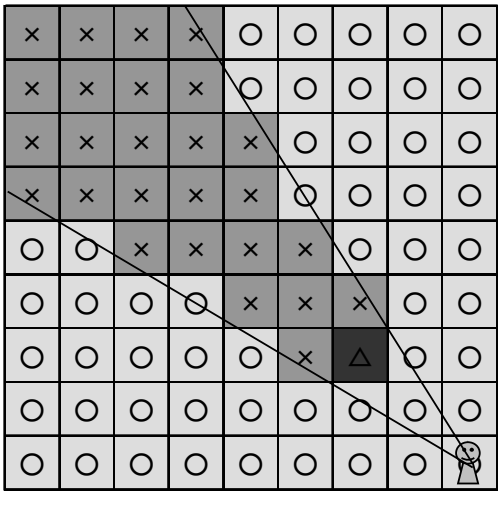
遮蔽物の影響

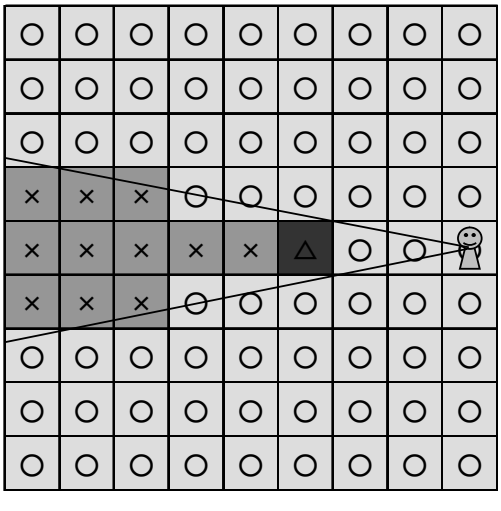
攻撃者のいるスクエアの中心から遮蔽物となるスクエアの辺に対して二本の接線を引いた状態で、半分以上攻撃者側にあるスクエアは攻撃範囲となり得ます。

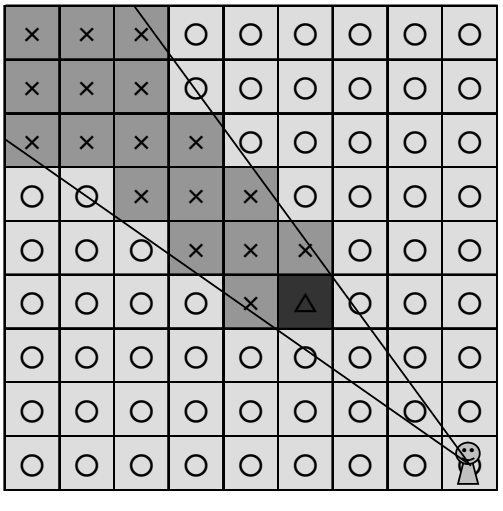












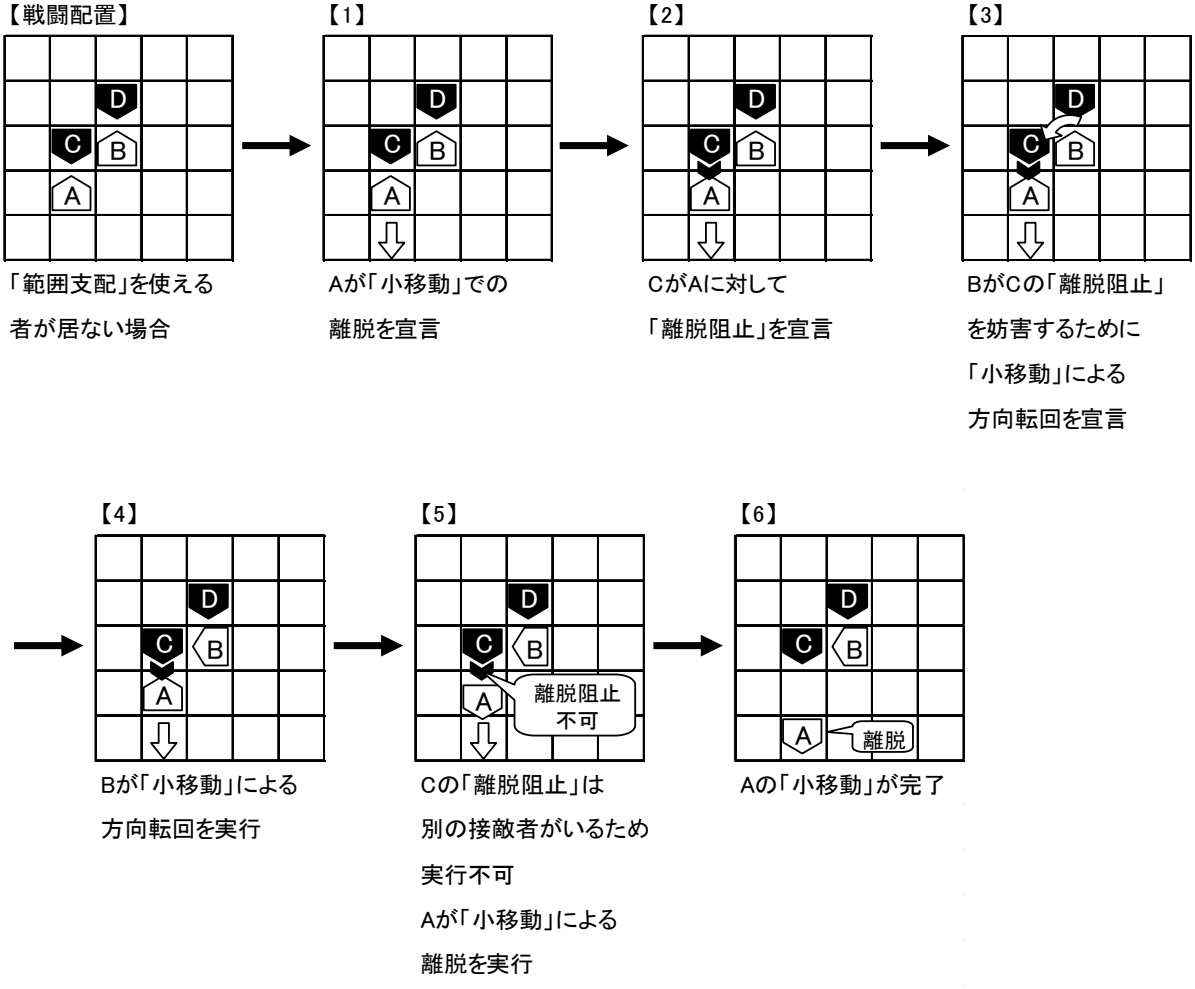
7-8 複雑な処理の解決例

ここではLOSTの戦闘で発生する複雑な処理の解決例を紹介します。

離脱に関する攻防

敵味方の複数人数が密集している場合、離脱に対する「離脱阻止」や、その離脱をサポートしようとする「小移動」の方向転回などの処理が集中することがあります。基本的に、「受動行動」は後に宣言した方が先に処理・実行されることとなりますので、起点となる「能動行動」からの一連の「受動行動」の宣言を確認した後に、後に宣言したものから順に解決してください。

<離脱に関する攻防の例>



「範囲支配」を使える者が居ない場合

Aが「小移動」での離脱を宣言

CがAに対して「離脱阻止」を宣言

BがCの「離脱阻止」を妨害するために「小移動」による方向転回を宣言

Bが「小移動」による方向転回を実行

Cの「離脱阻止」は別の接敵者がいるため実行不可
Aが「小移動」による離脱を実行

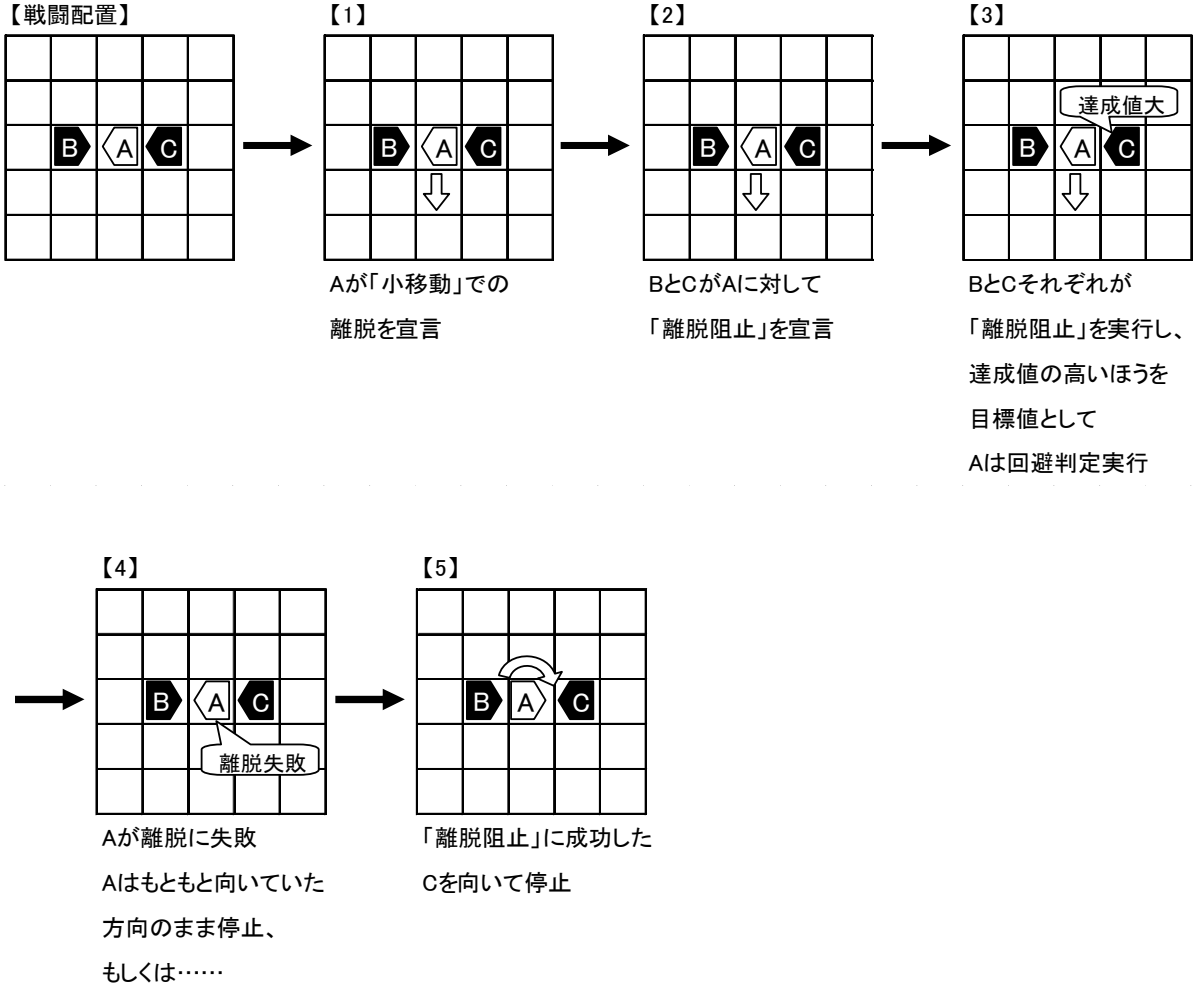
Aの「小移動」が完了

複数人による「離脱阻止」や「範囲支配」の重複処理

状況によっては、移動しようとした者に対して、複数の者が「離脱阻止」や「範囲支配」を同時に試みれることがあります。この場合、「離脱阻止」や「範囲支配」の実行者の中で、もっとも達成値が大きかったものを有効としてください。

これによって移動者が強制停止させられた場合、移動者が向くことができる方向は、「離脱阻止」や「範囲支配」が行われた瞬間に移動者が向いていた方向、もしくは「離脱阻止」や「範囲支配」の実行者の中で、もっとも達成値が大きかった者の方向となります。

<複数人による「離脱阻止」や「範囲支配」の重複処理の例>



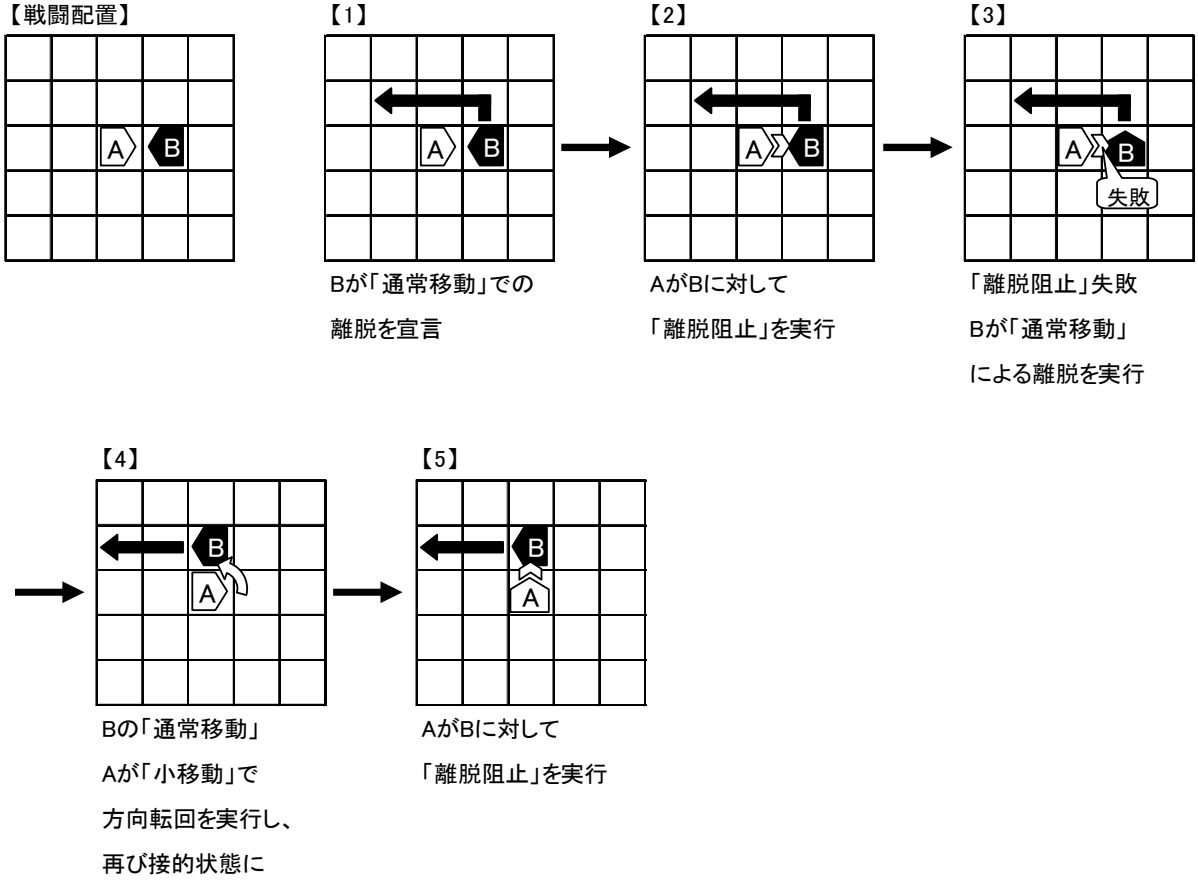
同戦闘ウェイトに「離脱阻止」と「範囲支配」を複数回実行できる状況

本来、同じ戦闘ウェイト内で、同じキャラクターが「離脱阻止」や「範囲支配」を複数回実行することはできません。たとえ、両手に武器を装備していて「左右連続攻撃」を習得していてもそれは変わりません。

しかし、例外的に移動者が「離脱阻止」や「範囲支配」を実行しようとする者の攻撃範囲内を移動し続けた場合、1マス毎に最大1回の「離脱阻止」「範囲支配」が可能です。ただし、「範囲支配」本来の使用回数制限を超えることはありません。

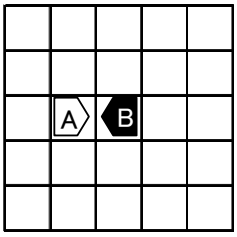
これにより、3メートル以上先の敵に攻撃可能な長柄ものを装備している者は、敵が離脱するときに、「離脱阻止」と「範囲支配」を連続して行える場合があります。

<同戦闘ウェイトに「離脱阻止」と「範囲支配」を複数回実行できる状況の例1>



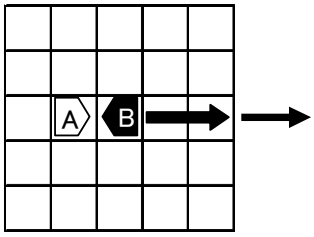
<同戦闘ウェイトに「離脱阻止」と「範囲支配」を複数回実行できる状況の例2>

【戦闘配置】



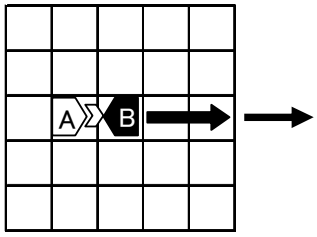
Aは長柄ものを装備

【1】



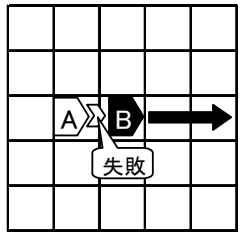
Bが「戦闘移動」での
離脱を宣言

【2】



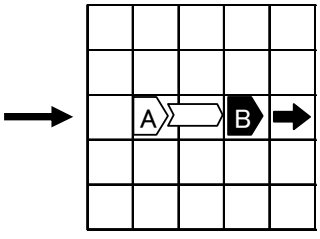
AがBに対して
「離脱阻止」を実行

【3】



「離脱阻止」失敗
Bが「戦闘移動」
による離脱を実行

【4】



Bの「戦闘移動」
Aの攻撃範囲内を
移動しているため
AがBに対して
「範囲支配」を実行

Chapter 8

その他処理

8-1　行軍

8-2　知名度判定

8-3　落下ダメージ

8-4　傷の経過と休憩

8-5　交渉判定

8-6　無防備状態

8-7　暗所戦闘と暗視

8-1 行軍

セッションの内容によっては、詳細な行軍処理を行う必要はありません。しかし、行軍処理を厳密に行っているセッションでは「行軍実績」が、そのままその者の実力を示す指針となります。

ここで紹介するのはあくまでも参考データですので、状況にあわせてデータを修正するなどして用いてください。

地形

まず、行軍ルート周辺の地形を決定します。地形の種類によって行軍速度が低下したり、天候や遭遇する生物に特徴的な変化が現れる可能性があります。

通常LOSTでは、1マスの対辺距離を10kmとしたヘクスマップを用いてフィールドを形成し、1マスの移動を行軍処理の単位基準とします。

なお、フィールドマップを用いる場合には、行軍する部隊を示すユニットアイコンの移動はプレイヤーにゆだねてください。後で詳しく述べますが、これは行軍中に現在地を見失い迷走する可能性があるためです。

天候

天候は6時間区切りで決定します。

ランド・ウォーカー技能の「天候予測」を有意義に用いるためにも、天候はあらかじめ、ゲームマスターが決定しておくのが良いでしょう。このとき、実際の天候だけでなく、予測難易度、および予測を誤ったときの天候まで決定しておくと、プレイが円滑に進みます。

天候が地形に影響を及ぼすことも十分に考えられます。「雨が一定時間以上続くと、地形が平地から沼地に変わる」、または「雨が一定時間以上続くと川が氾濫して渡河できなくなる」、あるいは「晴天が一定時間以上続くと砂塵が舞って濃霧と同じ状況が発生する」など、さまざまなアイディアを組み込むことで、同じ行軍ルートでもさまざまな表情を見せてくれることでしょう。

<天候決定表1>

		前回の天候				
		晴天	曇り/霧	小雨	雨	豪雨
2D	2	豪雨	豪雨	豪雨	**曇り/霧**	**曇り/霧**
	3	小雨	小雨	雨	豪雨	雨
	4	**曇り/霧**	**曇り/霧**	**曇り/霧**	**曇り/霧**	**曇り/霧**
	5	**曇り/霧**	小雨	雨	豪雨	豪雨
	6	**晴天**	**曇り/霧**	小雨	雨	豪雨
	7	**晴天**	**曇り/霧**	小雨	雨	豪雨
	8	**晴天**	**晴天**	**曇り/霧**	小雨	雨
	9	**晴天**	**晴天**	**晴天**	**曇り/霧**	小雨
	10	**晴天**	**晴天**	**晴天**	**晴天**	**晴天**
	11	**曇り/霧**	**晴天**	**曇り/霧**	小雨	小雨
	12	雨	雨	**晴天**	**晴天**	**晴天**

※1・6を除くゾロ目は「強風」を伴う
※太字は確定。細字は「天候決定表2」で追加判定が必要
※「曇り/霧」は直前が「晴天」「曇り」でなければ霧となる
※「霧」の直前が「豪雨」「濃霧」の場合、「濃霧」となる

<天候決定表2>

		季節			
		春	夏	秋	冬
2D	2	雹	雹	雹	雹
	3	雪	雷雨	雪	雷雪
	4	雷雨	雷雨	雷雨	雪
	5	雷雨	雷雨	雷雨	雪
	6	雨	雷雨	雨	雪
	7	雨	雨	雨	雪
	8	雨	雨	雨	雷雨
	9	雨	雨	雨	雨
	10	雨	雨	雨	雨
	11	雨	雨	雨	雨
	12	雨	雨	雨	雨

※「小雨」の雹はみぞれとなる
※「小雨」の雷は雨を伴わない

<天候予測難易度修正表>

条件	難易度修正
天候変化シフト1	＋1
天候変化シフト2	＋2
天候変化シフト3	＋3
天候変化シフト4	＋4
天候性質変化（天候決定表2）	＋1
空が見えない（曇り）	＋1
空が見えない（曇り以外）	＋2

※判定の初期難易度は10

<天候の及ぼす影響表>

天候	影響					
	移動ランク 人 ／馬	行軍疲労	環境ランク	索敵距離ランク	射撃命中	その他
晴天	±0	±0	±0	6	±0	
曇り	±0	±0	±0	6	±0	
霧	－1	±0	±0	4	－2	視程が100～500m
濃霧	－2	±0	±0	2	－4	視程が100m以下
小雨	－1	±0	－1	5	－1	水の補充可、視程が300～500m
雷	±0 ／ －4	±0	－1	5	±0	
小雪	-1	＋1	－1（冷－1）	4	－1	視程が300～500m
みぞれ	－1 ／ －2	＋1	－1（冷－1）	4	－1	視程が300～500m
雨	－2	＋1	－2	4	－2	水の補充可、視程が100～300m
雷雨	－2 ／ －4	＋1	－2	4	－2	水の補充可、視程が100～300m
雪	－2	＋2	－2（冷－1）	3	－2	（水の補充可）、視程が100～300m
雹	－2 ／ －4	＋2	－2（冷－1）	3	－2	視程が100～300m
豪雨	－4	＋2	－3	3	－4	水の補充可、視程が100m以下
豪雷雨	－4 ／ －4	＋2	－3	3	－4	水の補充可、視程が100m以下
豪雪	－4	＋3	－3（冷－1）	2	－4	（水の補充可）、視程が100m以下
豪雹	－4 ／ －6	＋3	－3（冷－1）	2	－4	視程が100m以下
強風	---	＋1	（－1）	（雨雪－1）	（－2）	本人の意思に関わらず向きが変わる
夜間	---	±0	---	1	（－4）	視程は照明範囲

※括弧内の数値は既存の数値に加算
※環境ランクの冷は防寒具がない場合追加適用される
※行軍疲労は行軍した場合のみ適用される

移動手段

地形と天候を決定したら、10kmの移動毎に手段を決定します。移動手段の選択内容によって移動速度や疲労の蓄積に差が生じてきます。

<移動手段表>

移動手段		ランク	疲労
徒歩	鈍足	5	±0
	通常	7	＋1
	速足	9	＋2
	駆足	11	＋4
	疾走	12	＋8

移動手段		ランク	疲労
乗馬	鈍足	9	±0 / 騎手－1
	通常	10	＋1 / 騎手±0
	速足	11	＋2 / 騎手＋1
	駆足	12	＋4 / 騎手＋2
	疾走	14	＋8 / 騎手＋4

移動手段		ランク	疲労
馬車	鈍足	8	±0 / 騎手－2
	通常	9	＋1 / 騎手－1
	速足	10	＋2 / 騎手±0
	駆足	11	＋4 / 騎手＋1
	疾走	13	＋8 / 騎手＋2

※移動手段には最低限の休息が加味されている

<移動ランク修正表>

内容		ランク修正値	疲労修正値	その他影響
カテゴリ	詳細			
地形	整地（街道）	±0	±0	
	平地	±0	＋1	
	砂地・沼地・湿地	－1	＋2	疾走不可
	山地	－2	＋3	疾走不可
障害物	小規模（空の見える森）	－1	＋0	索敵ランク3
	中規模（木漏れ日の差す森）	－1	＋1	疾走不可、索敵ランク2
	大規模（うっそうと茂った森）	－2	＋2	駆足、疾走不可、索敵ランク1
装備	重装	±0	＋1	疾走不可
	超重装	－1	＋2	駆足、疾走不可
荷物を所持	一般的な荷物（体重の1割から2割以下）	±0	＋1	疾走不可
	旅の装備（体重の2割から5割以下）	－1	＋2	駆足、疾走不可
	所持限界（体重の5割以上10割まで）	－2	＋3	速足、駆足、疾走不可
足・脚の負傷	捻挫	－2	＋1	駆足、疾走不可、敏捷度半減
	骨折	－4	＋2	鈍足以外不可、敏捷度0
体調不良	中度	－1	±0	体調不良の内容に依存
	重度	－2	±0	体調不良の内容に依存

※同カテゴリの修正・影響は重複せず、最も悪い状態の値を適用する

<移動時間表>

		10km移動の所要時間	参考
移動ランク	1	6時間	時速1.6km
	2	5時間30分	時速1.8km
	3	5時間	時速2.0km
	4	4時間30分	時速2.2km
	5	4時間	時速2.5km
	6	3時間30分	時速2.8km
	7	3時間	時速3.3km
	8	2時間30分	時速4.0km　人間の歩行
	9	2時間	時速5.0km　牛の歩行
	10	1時間30分	時速6.6km　ウォーキング
	11	1時間	時速10km　ジョギング
	12	30分	時速20km　フルマラソントップランナー
	13	15分	時速40km　スプリンターのトップスピード
	14	10分	時速60km　サラブレッドのトップスピード

方向

10kmの移動毎に進行方向を決定します。明確な目印が存在する場合には判定を必要とせず、任意の方向へ進むことができます。しかし、未開拓地の行軍などでは、ランド・ウォーカーの「方角認識」などで正しい方角を把握しておかないと、同じ場所を何時間も彷徨い続けてしまうことがあります。

<方角認識難易度修正表>

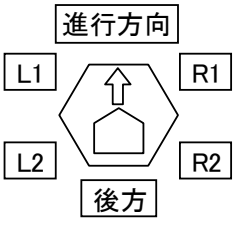
条件	目標値修正
誤った情報を得ている	＋2
進行方向に目印となるものがない	＋1
元の位置を確認できる目印がない	＋1
地形を把握していない	＋2
本人の意思とは別の要因で向きが変わる	＋2
視程が500m以下	＋1
視程が300m以下	＋1
視程が150m以下	＋1
視程が50m以下	＋1
視程が10m以下	＋1
視程が1m以下	＋1

※判定の初期難易度は5
※条件を満たす全ての目標値修正を重複させる

<方角認識誤差表>

条件	誤差	
	奇数	偶数
方角認識判定に－1～－3失敗	Lサイド1シフト	Rサイド1シフト
方角認識判定に－4～－6失敗	Lサイド2シフト	Rサイド2シフト
方角認識判定に－7以下の失敗	後方	

※方角認識判定に失敗した場合、ランダムで奇数・偶数を決定する



遭遇

行軍を実行すると、別の旅人、野党、野生生物などのさまざまな存在との遭遇が発生する可能性があります。未知の遺跡の発見なども遭遇の一種です。

遭遇対象は土地によって多岐に渡るため、ここでは紹介しません。別途、モンスターデータなどを参考にしてください。参考として、クレアーレ島では人里間の行軍であれば、戦闘が必要となる遭遇は5日に一度以下の頻度、街道沿いであれば10日に一度以下となるように設定しています。

遭遇が発生した場合、天候の索敵距離ランクをもとに、索敵距離判定を行い、相手を捕捉した距離を定めます。

<索敵距離判定表>

		索敵距離ランク					
		1	2	3	4	5	6
2D±修正値	2	3m	6m	9m	12m	15m	18m
	3	6m	12m	18m	24m	30m	36m
	4	9m	18m	27m	36m	45m	54m
	5	12m	24m	36m	48m	60m	72m
	6	15m	30m	45m	60m	75m	90m
	7	18m	36m	54m	72m	90m	108m
	8	21m	42m	63m	84m	105m	126m
	9	24m	48m	72m	96m	120m	144m
	10	27m	54m	81m	108m	135m	162m
	11	30m	60m	90m	120m	150m	180m
	12	33m	66m	99m	132m	165m	198m
	13	36m	72m	108m	144m	180m	216m
	14	39m	78m	117m	156m	195m	234m
	15	42m	84m	126m	168m	210m	252m
	16	45m	90m	135m	180m	225m	270m
	17	48m	96m	144m	192m	240m	288m
	18	51m	102m	153m	204m	255m	306m
	19	54m	108m	162m	216m	270m	324m
	20	57m	114m	171m	228m	285m	342m
	21	60m	120m	180m	240m	300m	360m
	22	63m	126m	189m	252m	315m	378m
	23	66m	132m	198m	264m	330m	396m
	24	69m	138m	207m	276m	345m	414m
	25	72m	144m	216m	288m	360m	432m
	26	75m	150m	225m	300m	375m	450m

疲労

10kmの行軍を完了した時点で地形や移動手段によって定められた疲労を計算します。疲労が蓄積していくと、疲労影響表に応じたペナルティを負うことになります。疲労を蓄積させると、最悪の場合死亡することもあるため、行軍ルートや移動手段は計画的に選択する必要があります。

さらに、12時間以内に1リットル以上の水分、12時間以内に食事1食分、24時間以内に3時間以上の睡眠を取らなかった場合、それぞれ「脱水」「空腹」「不眠」状態となり、「12－［20レーティング］」分の疲労が蓄積されます。水不足、食料不足、睡眠不足のいずれかの状態となった場合、休憩をとっても疲労が回復しなくなります。

また、戦闘を行った場合、「12－［20レーティング］」分の疲労が蓄積されます。戦闘が90ウェイト以上長引いた場合、疲労が1点加算され、以後10ウェイト超過する毎に疲労が1点加算していいきます。90ウェイト超過の疲労は戦闘中に加算されます。

〈疲労影響表〉

疲労		影響		
現疲労点	レベル	移動ランク	全判定のダイス目	追加疲労影響表
疲労耐性未満	0	－	－	－
疲労耐性×1以上	1	－1	－	－
疲労耐性×2以上	2	－1	－1	－
疲労耐性×3以上	3	－1	－1	影響あり
疲労耐性×4以上	4	－2	－1	影響あり
疲労耐性×5以上	5	－2	－2	影響あり
疲労耐性×6以上	6	－3	－2	影響あり
疲労耐性×7以上	7	－3	－3	影響あり
以後、同パターンの繰り返し				

※疲労耐性＝生命カボーナス＋精神カボーナス＋1

〈追加疲労影響表〉

		影響
修正値＋2D	～0	心肺停止 12時間消費、生命点0、要生死判定
	1～2	意識不明 6時間消費、現生命点を半減（端数切上げ）
	3～4	故障 移動ランク－2（再判定）
	5～6	故障 移動ランク－1（再判定）
	7～	影響なし

疲労回復

疲労は食事、休憩、睡眠などを取ることによって回復します。

〈疲労回復表〉

	疲労回復量	疲労回復中に可能な行動
食事	1点回復	GMから要求された受動判定のみ
休憩	1時間毎に1点回復	食事、入浴、読書（勉学を除く）など 心身共に緊張や負担を伴わない行動
睡眠	最初の3時間は疲労点の回復なし 以後、超過30分の睡眠毎に1点、 最大「生命点自然治癒環境ランク＋疲労耐性」点まで回復	GMから要求された受動判定のみ

※食事は6時間以上の間隔をあけなければ効果は得られません。

※前回の睡眠から12時間以上起きていれば、睡眠による疲労回復を0から計算しなおせます。

8-2 知名度判定

敵と遭遇したとき、あるいは怪物などの名称を耳にしたとき、キャラクターはその対象の属性の知識判定に成功することで、その対象の名称や特徴、能力値などを知っていたことにできます。対象の属性とは、「動物」「植物」「伝承」「神聖」「魔導」「豪傑」などのことで、モンスター毎に定められています。このときの知識判定を知名度判定と称します。

モンスターはそれぞれ固有の知名度を持っているので、「12－知名度」を目標として知名度判定を行います。その他の敵となり得る人間などは、その名声などを考慮して知名度を決定してください。

知名度判定では目標値をいくつ上回ったかによって得られる情報の精度が変化します。

〈知名度判定表〉

目標値と達成値の差	得られる情報		
	概要	特徴	能力ランク
±0	○	—	—
＋2	○	○	—
＋4	○	○	○

知名度判定に成功した対象のデータは他のキャラクターに教えることができます。また、通常は知名度判定で得た情報はセッション終了時に失われますが、一度得た対象のデータは、各キャラクター毎に、所有する技能によって定められた数まで記憶しておくこともできます。これにより、セッション越しであっても、同じ種類の敵と遭遇したときには、再度知名度判定を行うことなく、その対象の能力を知っていたことにできます。もちろん、再度知名度判定を行い、そちらの結果が以前の結果よりも優れていれば、そちらを適用することも可能です。

知名度判定による対象データの記憶数は、すべての属性共通で「戦闘レベル×2」となり、さらに各知識判定を取得している技能レベル毎に、その属性の対象を「技能レベル×3」まで追加できます。

〈知名度判定記憶数例〉

条件	記憶数
戦闘レベル1、ハンター技能2	全属性2体、動植物属性6体
戦闘レベル2、スカラー技能1	全属性7体
戦闘レベル2、ホワイト・マジシャン技能1	全属性4体、神聖属性3体

8-3 落下ダメージ

高低差のある場所から落ちた場合、「10レーティング×落下メートル」のダメージが発生します。体勢が整っている場合、1メートルの落下ではダメージを受けません。このとき、スカウト技能の「受身」も用いることで、落下ダメージを数メートル分軽減できます。

自ら高低差のある場所を飛び降りるなど、十分な着地体勢を維持した状態で落下した場合、このダメージは半減（端数切捨て）されます。体勢を維持せず落下した場合でも、「15－落下メートル」を目標値として、実質敏捷度ボーナスを用いたスカウト技能の「軽業」を成功させることで、体勢を立て直して着地することができます。

なお、落下ダメージは鎧で軽減できません。

8-4 傷の経過と休憩

ダメージを受けた者は傷チェックが付いた状態となります。

傷チェックは、「手当て」を受けるか生命点が1点でも回復した段階で外されますが、傷チェックが付いたままで1時間経過した場合、1時間毎に『自然治癒表』の環境ランク「傷」の欄で判定を行い、傷が悪化するか、現状維持か、自然に傷が塞がるかを決定することになります。

また、傷チェックが付いている状態でも、休憩中は1時間毎の経過判定を行わずに済みます。しかし、傷チェックが付いている状態では休憩後の自然治癒判定において環境ランクに－2のペナルティが発生し、さらにそれで生命点が回復しなかった場合には、続けて傷の経過判定を行わなくてはならなくなります。

傷チェックが付いていない状態であれば、休憩によってペナルティを受けずに『自然治癒表』の効果を得られます。

また、ヒーラー技能による「看護」や、バード技能による「演奏」の支援があれば、環境ランクが向上し、回復しやすくなります。

<生命点自然治癒表>　※6時間睡眠による回復量

		環境ランク									
		傷	1	2	3	4	5	6	7	8	9
2D	2	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊
	3	－1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	4	－1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
	5	－1	0	0	0	0	0	0	0	1	1
	6	－1	0	0	0	0	0	0	1	1	1
	7	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1
	8	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1
	9	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1
	10	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
	11	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1
	12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

<精神点自然治癒表>　※3時間睡眠による回復量

		環境ランク								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9
2D	2	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊	＊
	3	0	0	0	0	0	0	1	1	1
	4	0	0	0	0	0	1	1	1	1
	5	0	0	0	0	1	1	1	1	2
	6	0	0	0	1	1	1	1	2	2
	7	0	0	1	1	1	1	2	2	2
	8	0	1	1	1	1	2	2	2	2
	9	0	1	1	1	2	2	2	2	2
	10	1	1	1	2	2	2	2	2	3
	11	1	1	2	2	2	2	2	3	3
	12	2	2	2	2	2	2	2	3	4

<環境ランクの目安>
1：到底休む場所とは思えない場所
2：野営、ダンジョン通路
3：馬小屋、テント内、ダンジョン内部屋の中
4：簡易寝台、敵が襲ってくる危険性なし
5：宿屋などのベッド
6：寝心地の良い高級ベッド

<環境ランクの変動>
○年齢によって環境ランクが変化します。10代以下＋1、20代±0、30代－1、40代－2、50代以上－3
○傷チェックがついている状態で休憩した場合、環境ランクが2つ悪くなります。
○金属鎧を装備した状態だと環境ランクが2つ悪くなります。
○ホワイト・マジシャンの「サウンド・スリープ」により環境ランクが1つ良くなります。
○ヒーラーの「看護」により対象の生命点自然治癒の環境ランクを良くできます。
○バードの「演奏」により対象の精神点自然治癒の環境ランクを良くできます。
○精神点自然治癒は睡眠時間が3時間超過する毎に環境ランク＋1、最大＋3まで良くなります。
○食事などで起床した場合、環境ランクは初期値に戻ります。

8-5 交渉判定

NPCとの会話で交渉が発生した場合には以下の手順で解決します。
まず、交渉によって成そうとしていることの内容によって基準を9として交渉の基礎難易度を決定します。
次に、交渉を行うものと交渉相手との相性を－2～＋2の間で設定します。
そして、交渉手段・手法をロールプレイボーナスとして－2～＋2の間で評価します。この評価はゲームマスターが可能な限り客観的に決定してください。
基礎難易度にこれらの修正を加えたうえで、交渉難易度を定めます。
交渉者は、「2D＋知力ボーナス」でこの難易度を上回る値を出せば、順調に交渉を進められることになります。しかし、達成値が難易度と同値の場合は現状は変化せず、難易度を下回ったときは交渉がこじれていくことになります。
この交渉判定は最大3回行えます。交渉相手の状態を「快諾」「譲歩」「中立」「疑念」「決裂」の5段階であらわし、交渉判定に成功する毎に「快諾」方向へ、交渉判定に失敗する毎に「決裂」方向へと交渉相手の態度をシフトさせ、初期状態からどちらに傾くかでその後の対応を判断してください。
交渉を行う者は3回の判定の途中で代役を立てても構いません。代役が立てられた場合には「快諾」か「決裂」に至るまで、再度最大3回交渉する機会を得ることとしてください。つまり、交渉が「快諾」か「決裂」に至らない場合、最大でパーティー人数×3回の交渉の余地があるということです。

8-6 無防備状態

攻撃を避けるために十分な準備が整えられていない状態を無防備状態と呼び、この状態で攻撃を受けた場合、被クリティカル値（攻撃者のクリティカル値）が－1されてしまいます。

無防備状態とされるのは、睡眠中、不意打ちされているとき、敵に背を向けているとき、転倒しているとき、その他、無防備状態になると明記されている場合などです。

8-7 暗所戦闘と暗視

視覚による修正

暗い場所で戦闘を行う者は命中力に－4、回避力・ディフレクト力に－2、クリティカル値に＋1（上限は12）のペナルティを負い、更に隣接している者以外の存在位置を特定できないため、攻撃などの対象として選択できず、移動と攻撃の併用もできなくなります。また、「範囲支配」「離脱阻止」も行えなくなります。魔法に関しても、闇の中に居る者、あるいは闇の中にある場所に対しては、隣接、もしくは接触していない限り、魔法の対象とすることはできません。

回避力のペナルティについては、側面・背面から攻撃された場合のペナルティとあわせて最大－4までのペナルティしか発生しません。

闇の中では思った方向にまっすぐ移動することができません。置かれた状況をもとに相応しい判定を行ってください。また、闇の中で他者が存在するマスに進入した場合、強制的に互いにダメージ0の「体当たり」を行ったものとして処理します。このとき、筋力判定が同値の場合は移動者が対象マスに入れなかったものとします。障害物に当たった場合にも同様の判定が必要となります。障害物のサイズによって目標値を定めてください。

視覚タイプによっては、このペナルティが軽減されるか、あるいはペナルティを科されません。

〈視覚による修正〉

視覚タイプ	明所	暗所
明所視	ペナルティなし	命中力－4 回避力・ディフレクト力－2 クリティカル値＋1 接敵相手、接触相手、前方マスのみ対象とできる 移動と攻撃の併用不可
微光暗視	ペナルティなし	命中力－2 回避力・ディフレクト力－1
視覚以外	命中力－2 回避力・ディフレクト力－1	命中力－2 回避力・ディフレクト力－1

※回避力のペナルティは側面・背面攻撃とあわせて最大－4

完全な暗所

基本的にLOSTではセッション中に完全な闇は存在しない、もしくは便宜上通常の暗所と同じものとして扱います。しかし、どうしても完全な暗所でのシーンを再現したいという場合は、暗視能力を持っていない者の闇の中での行動に更なるペナルティを科しても構いません。