ソード・ワールド2.0

ルールブックⅢ

北沢 慶／グループSNE

ドラゴンブック

ソード・ワールド2.0
ルールブックⅢ

北沢慶／グループＳＮＥ

富士見書房

目次 CONTENTS

はじめに 5
さらなる冒険の旅路へ 6
本書を使う上での注意点 8

第一部
プレイヤーキャラクター 9
人間の騎手 10
エルフの魔導師 16
タビットの魔動機師 22
ルーンフォークの拳闘士 28
ナイトメアの神官戦士 34
グラスランナーの軽戦士 40
高レベルキャラクター 46
高レベルサンプル
キャラクター 46
15レベルまでの成長 47
高レベルキャラクターの作成 48
高レベルキャラクター
作成時の目安 48
能力値の決定と成長回数 48
技能の習得 49
言語の習得 53
冒険者レベルの決定とHP、
MPの決定 53
戦闘特技の習得 54
装備品の購入と名誉点の使用 56
高レベルキャラクターの完成 56

第二部 ルール 57
ルールの補足 58
騎乗 58
ライダー技能による騎乗 60
騎獣 61
騎乗戦闘 68
「射程／形状」の新しい要素「突破」
73
知力ボーナスを使う
行為判定の追加 73
構造物の破壊 75
名誉点の新しい使い方 79

第三部 データ 83
技能 84
ライダーと騎獣、騎芸 84
騎芸の見方 85
騎芸リスト 86
騎獣一覧 92
騎獣の見方 93
騎獣リスト 95
騎乗装備品リスト 105
魔法 106
真語魔法リスト
（11～15レベル） 106
操霊魔法リスト
（11～15レベル） 111

基本神聖魔法リスト
（11～15レベル） 116
特殊神聖魔法リスト 121
妖精魔法リスト
（11～15レベル） 125
魔動機術リスト
（11～15レベル） 130
練技 135
練技リスト 135
呪歌 138
呪歌リスト 138
戦闘特技 141
自動で習得できる戦闘特技一覧 141
常に効果のある戦闘特技 142
宣言が必要な戦闘特技 145
アイテム 147
近接武器リスト 147
飛び道具リスト 150
防具リスト 151
一般装備品リスト 153
騎乗装備品リスト 154
装飾品リスト 154
マジックアイテムリスト 155

第四部　ワールド 167
信仰と神の力 168
古代神 168
大神と小神 168
小神の助け 169
神への道 170
魔動機文明時代のテクノロジー 171
飛行装置のコア 171
守りの剣 172
テレポーター 173
テラスティア大陸北部の地理 174
リーゼン地方 175
ダグニア地方 185
ラクシアでの冒険 191
ライダーギルド 191
テラスティア大陸北部地方の有名人たち 193

第五部　ゲームマスター 201
シナリオ 202
サンプルシナリオ
「竜を喰らう者」 202
第二の剣の神々の神聖魔法 222
基本神聖魔法の読み替え 222
第二の剣の神々の特殊神聖魔法リスト 224

目次 CONTENTS

魔物 226
追加要素 226
NPCとの戦闘 227
蛮族 228
動物 240
植物 252
アンデッド 256
魔法生物 267
幻獣 274
妖精 279
魔神 290
人族 300

付録 303
装備品解説 304
FAQ（よくある質問） 319
エラッタ＆調整 336
ルールブックⅠ　エラッタ 336
ルールブックⅠ　調整 339

威力表 340
一般索引 344
魔法索引 345
練技索引 346
呪歌索引 346
騎芸索引 346
騎獣索引 346
戦闘特技索引 346
魔物索引 347

デザイナーズノート 348
スタッフリスト 350

『ルールブックⅠ改訂版』を使用している方へ
2012年7月に発売された『ルールブックⅠ改訂版』を用いて遊ぶ場合、本書の319頁から掲載されているFAQと記述が矛盾する場合があります。その場合『改訂版』の記述を優先するようにしてください。

はじめに

さらなる冒険の旅路へ

ドラゴンに跨って空を飛び、隕石を落とすような魔法を操り、神さえ降臨させるような、そんな壮大な冒険を夢見たことはありませんか？

あまたの凶悪な怪物たちを、次々と打ち倒してゆく英雄に憧れたことはありませんか？

本書では、そんな伝説に語られる英雄や勇者のような冒険が堪能できるようになります。

ついにあなたの冒険も、伝説へと昇華されるときが来たのです！

本書には、15レベルまでの冒険者に対応したデータが掲載されています。これは、人族が普通に達しうる、最高のレベルです。

本書では主に11 ～ 15レベルの魔法、15レベルまでの戦闘特技、それに練技、呪歌が用意されています。もちろん10レベルを超えるには、30回を超えるほどの冒険が必要です。一朝一夕で到達できはしないでしょう。ですがそれだけに、本書に掲載されている魔法や戦闘特技は強力なものばかりです。

もちろん、そんな冒険者を待ち受ける魔物も多数掲載されています。特に10レベルを超える強力な魔物たちを倒すのは、極めて困難なことでしょう。正面からぶつかっただけでは倒せないような魔物も存在し、たとえ15レベルになっても容易には勝てない魔物さえ存在します。

ラクシア世界には、まだまだ多くの脅威が存在し、あなたたちを待ち構えています。ぜひ腕を磨き、冒険を重ね、大いなる栄光を勝ち取ってください。

また、本書では新たな技能として「ライダー」が登場します。愛

馬や幻獣、魔動機に跨り、共に戦うことができる夢の技能です。荒野や平原、さらには空や海でパートナーとともに戦うことができ、他の技能では味わえない興奮を与えてくれます。

そして本書では、「かんたん作成」で選べるサンプルキャラクターの数も拡充。コンベンションでのプレイや初めて遊ぶプレイヤーの選択肢がぐっと広がりました。さらにはそのサンプルキャラクターたちの成長後のデータも掲載。付属の高レベル対応シナリオもすぐに遊べるようになっています。

その他、高レベルキャラクター作製ルールや、構造物破壊ルール、有名人とコネクションを結ぶルールや、新地方とその地の有名人リストなど、プレイの幅を広げる要素も満載です。GMもこれらを活用し、よりさまざまな冒険を演出してください。

さあ、新しい冒険に出かけましょう！

あなたの冒険の旅に、終わりはありません。
新たな冒険に挑戦し続ける限り、旅は続くのです。

そしてあなただけの伝説を、創りあげてください。
きっと、あなたにはそれができます。

幸運を！

本書を使う上での注意点

ルールブックⅠ、Ⅱ

本書の中で、『ソード・ワールド2.0 ルールブックⅠ』を参照する必要がある場合、(⇒『Ⅰ』**頁)と記述されます。同様に『ルールブックⅡ』を参照する必要がある場合、(⇒『Ⅱ』**頁)と記述されます。

ライダー技能とキャラクターシートへの記入

本書で追加された「ライダー技能」を習得すると、「騎芸」と呼ばれる能力を獲得します。これらの「騎芸」は、キャラクターシートの「練技／呪歌」の欄に記入してください。

またライダー技能は、魔物知識判定に用いることができます（弱点は見抜けません）。キャラクターシートの「魔物知識」欄にはセージ技能のみしか書かれていませんが、ライダー技能を習得しているキャラクターも、ここに数値を書き込んでおいて構いません。

騎獣の管理

本書では、ライダー技能と一緒に「騎獣」というルールが掲載されています。これは、ライダー技能とは決して切り離せない大事な存在です。

「騎獣」を扱う場合、使用する騎獣のデータの掲載されたページをコピーして使うと便利です。HPなどの変動する数値は、騎乗するPCのHP欄などを同時に使うとよいでしょう。

第一部
プレイヤーキャラクター

第一部では、『ルールブックⅢ』のルールやデータを用いて、強化されたキャラクターを紹介しています。

また、高レベルキャラクターを作成するルールも同時に掲載しています。

人間の騎手

「風のように走る。ただ、それだけだ」

キャラクター解説

片手槍と革鎧で武装した、人間の騎手です。ライダー技能を持ち、馬に乗って戦います。

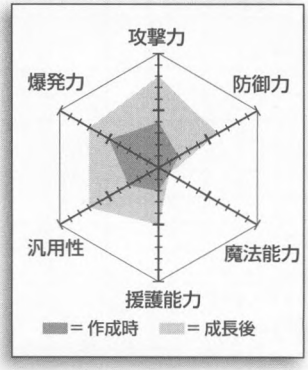
ライダー技能は、乗用の動物や幻獣、魔動機（これらはまとめて騎獣と総称されます）を巧みに操り、移動や攻撃に使う技能です。レベルが上がるごとに騎芸と呼ばれる、騎獣を操るための技術を得られます。このキャラクターは騎獣に攻撃をさせる【攻撃指令】と、馬に乗って突進する【チャージ】を習得しています。

騎乗しているとき、このキャラクターは自らと騎獣のどちらも攻撃を行えるため、戦闘時には大きな戦力となることでしょう。ただし、騎獣も攻撃の標的となってしまうことがあるため、騎獣のHPにも気を配らなければいけません。

騎獣は購入して相棒とすることもできますが、高価なため、はじめのうちは馬などをライダーギルドと呼ばれる組合からレンタルすることになります。レンタルした騎獣は1回のセッションの間だけ、自らの相棒とすることができます。まずは250G支払ってホース（⇒95頁）を借りるのがオススメです。

成長すればさらに多数の騎芸を扱えるようになります。装備も必要筋力を調整した〈ミスリルスピアカスタム〉と、高価で強力なものです。鎧は「ランクの高い武器、防具を扱うときの注釈（⇒『Ⅱ』36頁）」によって、アラミドコートを必要筋力＋10して装備しています。

騎獣に乗って突撃し、強力な敵を蹴散らしましょう！



キャラクター名

プレイヤー名

SW 2.0 RPG

種族	性別	年齢	生まれ
人間			冒険者

能力値		成長		能力値ボーナス
技 8	A 7		器用度 15	2
	B 5		敏捷度 13	2
体 9	C 11		筋力 20	3
	D 8		生命力 17	2
心 6	E 4		知力 10	1
	F 7		精神力 13	2

キャラクターの容姿、特徴

生命抵抗力	HP
4	23

生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス
HP＝冒険者レベル ×3＋生命力

精神抵抗力	MP
4	13

精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス
MP＝魔法使い系技能レベル合計 ×3＋精神力

経験点	冒険者レベル
0	2

種族特徴

［剣の加護／運命変転］

技能	レベル
ライダー	2
フェンサー	2

戦闘特技	練技／呪歌
《牽制攻撃》	【攻撃指令】
	【チャージ】

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
地方語（ザルツ）	○	○

名誉アイテム	点数

所持名誉点

合計名誉点

経歴、その他メモなど

魔物知識 3 ＝セージ技能レベル（ 2 ）＋知力ボーナス［ 1 ］　先制力 0 ＝スカウト技能レベル（ － ）＋敏捷度ボーナス［ － ］　制限移動＝3m　敏捷度［ 13 ］＝ 移動力 13m ×3＝ 全力移動 39m

基本命中力（技能レベル）
ファイター技能［ （ ）］グラップラー技能［ （ ）］フェンサー技能［ 4（2）］シューター技能［ （ ）］＋器用度ボーナス［ 2 ］

追加ダメージ（技能レベル）
ファイター技能［ （ ）］グラップラー技能［ （ ）］フェンサー技能［ 5（2）］シューター技能［ （ ）］＋筋力ボーナス［ 3 ］

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
〈ショートスピア〉	1H投	10	−1	3	15	＊	1	2	3	4	4	5	5	6	7	8	⑨	5	
						＊													
						＊													
						＊													
						＊													
						＊													

基本回避力（技能レベル）
ファイター技能［ （ ）］グラップラー技能［ （ ）］
フェンサー技能［ 4（2）］＋敏捷度ボーナス［ 2 ］

鎧名	盾名
〈ソフトレザー〉	〈バックラー〉

	必筋		その他の修正		合計値
回避力	7	1			5
	—	＋ +1	＋	＝	
防護点	3	＋ —	＋	＝	3

部位	装飾品の名称	効果
頭		
耳		
顔		
首		
背中		
右手		
左手		
腰		
足		
その他		

HP 23

MP 13

生命抵抗力 4

精神抵抗力 4

戦闘関連メモ（戦闘特技など）

魔法
（魔力＝技能レベル＋知力ボーナス）

	レベル	魔力

所持金
現金 480 G　預金／借金 G

装備品など
〈冒険者セット〉
〈騎乗証〉
〈騎獣縮小の札〉×2

消耗品チェック欄
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□

威力表

	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	＊	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
10	＊	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	＊	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	＊	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	＊	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

キャラクター名

プレイヤー名

種族: 人間

性別

年齢

生まれ: 冒険者

能力値　成長　能力値ボーナス

技 8	A	7	7	器用度 22+2	4
	B	5	4	敏捷度 17+1	3
体 9	C	11	10	筋力 30	5
	D	8	4	生命力 21	3
心 6	E	4	2	知力 12	2
	F	7	3	精神力 16	2

キャラクターの容姿、特徴

生命抵抗力 13　HP 51

生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス
HP＝冒険者レベル ×3＋生命力

精神抵抗力 12+1　MP 16

精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス
MP＝魔法使い系技能レベル合計 ×3＋精神力

経験点: 1500

冒険者レベル: 10

種族特徴: ［剣の加護／運命変転］

技能	レベル
ライダー	10
フェンサー	8
スカウト	6

戦闘特技
《牽制攻撃》
《武器習熟／スピア》
《回避行動》
《防具習熟／盾》
《武器習熟Ⅱ／スピア》
《トレジャーハント》

練技／呪歌
【攻撃指令】
【チャージ】
【大型制御】
【探索指令】
【振り下ろし】
【空中騎乗】
【人馬一体】
【特殊攻撃指令】
【タンデム】
【八面六臂】

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
地方語（ザルツ）	○	○

名誉アイテム	点数

経歴、その他メモなど

所持名誉点

合計名誉点 750

魔物知識 12 ＝セージ技能レベル（ 10 ）＋知力ボーナス［ 2 ］

先制力 9 ＝スカウト技能レベル（ 6 ）＋敏捷度ボーナス［ 3 ］

制限移動＝3m
敏捷度［ 18 ］＝

移動力 18m ×3＝ 全力移動 54m

基本命中力（技能レベル）
ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［ ( ) ］フェンサー技能［ 12(8) ］シューター技能［ ( ) ］＋器用度ボーナス［ 4 ］

追加ダメージ（技能レベル）
ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［ ( ) ］フェンサー技能［ 13(8) ］シューター技能［ ( ) ］＋筋力ボーナス［ 5 ］

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
〈ミスリルスピアカスタム〉	1H両	15	−1	11	30	＊	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10	⑬	15	
	2H	15	−1	11	40	＊	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13	⑬	15	
						＊													
						＊													
						＊													
						＊													

基本回避力（技能レベル）
ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［ ( ) ］
フェンサー技能［ 11(8) ］＋敏捷度ボーナス［ 3 ］

鎧名	盾名
〈アラミドコート〉	〈ナイトシールド〉

必筋	5+10		15			
回避力	+1	+	−	+	+1	= 13
防護点	2	+	+2	+	+1	= 5

（その他の修正 → 合計値）

部位	装飾品の名称	効果
頭		
耳	〈ウサギのピアス〉	「聞き耳判定」+2
顔		
首	〈幸運のお守り〉	「戦利品の決定」+1
背中	〈リトルウイング〉	「落下ダメージ」−20 点
右手	〈宗匠の腕輪〉	「器用度」+2
左手	〈信念のリング〉	「精神抵抗力」+1
腰		
足	〈サイレントシューズ〉	「隠密判定」+2
その他	〈俊足の指輪〉	「敏捷度」+1

HP 51

MP 16

生命抵抗力 13

精神抵抗力 13

戦闘関連メモ（戦闘特技など）

魔法
（魔力＝技能レベル＋知力ボーナス）

	レベル	魔力

所持金

現金 7,270 G

預金／借金 G

装備品など ― 消耗品チェック欄

〈冒険者セット〉	[	]□□□□□□
〈スカウト用ツール〉	[	]□□□□□□
〈騎乗証〉	[	]□□□□□□
〈騎獣用甲冑〉	[	]□□□□□□
〈騎獣縮小の札Ⅱ〉×4	[	]□□□□□□
【ウォーホース】	[	]□□□□□□

威力表

	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	＊	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
10	＊	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	＊	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	＊	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	＊	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

『ソード・ワールド2.0』キャラクターシートVer1.0 ©2008 GROUP SNE ／ FUJIMISHOBO

エルフの魔導師

「わたしの魔法で強化してあげましょう。
さあ、戦ってください」

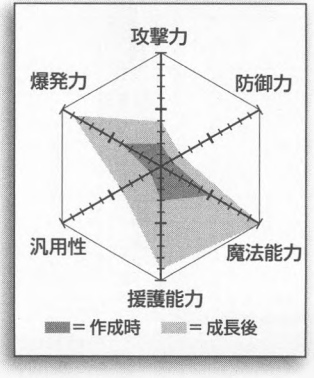
キャラクター解説

操霊魔法と真語魔法を同時に習得している魔導師（ウィザード）です。多数の魔法を習得し、豊富なMPで状況に応じた魔法を選んで行使できます。

攻撃を行いたいときは真語魔法の【エネルギー・ボルト】や操霊魔法の【スパーク】を行使し、仲間の援護を行いたいときは操霊魔法の【プロテクション】や【エンチャント・ウェポン】を行使します。戦闘特技は《魔法拡大／数》を持っていますので、先手を取って敵に攻撃魔法を乱射したり、仲間すべてに援護を行えたりします。

成長時の装備は、武器防具に目立つものはありませんが、魔法のアイテムとしてダメージに＋1点のボーナスがある〈マナリング〉と、精神抵抗力に＋1のボーナスがある〈信念のリング〉などを持っています。また耳に装備している〈通話のピアス〉は、片方を誰かに貸すことで、離れていても会話ができるようになります。【ファミリア】の魔法で作った使い魔などと組み合わせ、偵察や連絡などでも幅広く活躍できるでしょう。それぞれの効果はいちど参照しておいてください。

すべての魔法を使いこなし、魔導師の実力を存分に発揮しましょう。



キャラクター名

プレイヤー名

SW2.0 RPG

種族：エルフ

性別

年齢

生まれ：操霊術師

能力値		成長		能力値ボーナス	
技 9	A 8		器用度 17		+2
	B 9		敏捷度 18		+3
体 4	C 3		筋力 7		+1
	D 8		生命力 12		+2
心 13	E 10		知力 23+1		+4
	F 6		精神力 19		+3

キャラクターの容姿、特徴

生命抵抗力 4

HP 18

生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス
HP＝冒険者レベル ×3＋生命力

精神抵抗力 5

MP 28

精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス
MP＝魔法使い系技能レベル合計 ×3＋精神力

経験点：0

冒険者レベル：2

種族特徴：[暗視] [剣の加護／優しき水]

技能	レベル
コンジャラー	2
ソーサラー	1

戦闘特技	練技／呪歌
《魔法拡大／数》	

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
エルフ語	○	○
魔法文明語	○	○

名誉アイテム	点数

所持名誉点

合計名誉点

経歴、その他メモなど

魔物知識 0 ＝セージ技能レベル（ － ）＋知力ボーナス［ － ］

先制力 0 ＝スカウト技能レベル（ － ）＋敏捷度ボーナス［ － ］

制限移動＝3m
敏捷度［ 18 ］＝ 移動力 18m ×3＝ 全力移動 54m

基本命中力（技能レベル）
ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［ ( ) ］フェンサー技能［ ( ) ］シューター技能［ ( ) ］＋器用度ボーナス［ ］

追加ダメージ（技能レベル）
ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［ ( ) ］フェンサー技能［ ( ) ］シューター技能［ ( ) ］＋筋力ボーナス［ ］

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
						*													
						*													
						*													
						*													
						*													
						*													

基本回避力（技能レベル）
ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［ ( ) ］
フェンサー技能［ ( ) ］＋敏捷度ボーナス［ ］

鎧名	盾名
〈ソフトレザー〉	

						合計値
必筋	7					
回避力	—	＋		＋		＝ 0
防護点	3	＋		＋		＝ 3

（その他の修正）

部位	装飾品の名称	効果
頭		
耳		
顔		
首		
背中		
右手	〈知性の指輪〉	「知力」+1
左手	〈魔法の発動体〉	
腰		
足		
その他		

HP 18

MP 28

生命抵抗力 4

精神抵抗力 5

戦闘関連メモ（戦闘特技など）

魔法
（魔力＝技能レベル＋知力ボーナス）

	レベル	魔力
操霊魔法	2	6
真語魔法	1	5

所持金

現金	預金／借金
50 G	G

装備品など

〈冒険者セット〉
〈魔香草〉×2

消耗品チェック欄
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□

威力表

	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	*	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
10	*	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	*	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	*	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	*	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

『ソード・ワールド2.0』キャラクターシートVer1.0 ©2008 GROUP SNE ／ FUJIMISHOBO

キャラクター名

プレイヤー名

種族: エルフ

性別

年齢

生まれ: 操霊術師

能力値　成長　能力値ボーナス

技	9	A	8	2	器用度	19	3
		B	9	4	敏捷度	22+2	4
体	4	C	3	3	筋力	10	1
		D	8	4	生命力	16	2
心	13	E	10	10	知力	33	5
		F	6	7	精神力	26	4

キャラクターの容姿、特徴

生命抵抗力	HP	
12	46	生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス HP＝冒険者レベル ×3＋生命力
精神抵抗力	MP	
14+1	77	精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス MP＝魔法使い系技能レベル合計 ×3＋精神力

経験点: 0

冒険者レベル: 10

種族特徴: [暗視] [剣の加護／優しき水]

技能	レベル
コンジャラー	10
ソーサラー	7
セージ	4

戦闘特技
《魔法拡大／数》
《魔法誘導》
《魔法収束》
《魔法制御》
《鷹の目》

練技／呪歌

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
エルフ語	○	○
魔法文明語	○	○
汎用蛮族語	○	
魔動機文明語		○
神紀文明語		○

名誉アイテム	点数

経歴、その他メモなど

所持名誉点

合計名誉点 750

魔物知識 9 ＝セージ技能レベル（ 4 ）＋知力ボーナス［ 5 ］

先制力 0 ＝スカウト技能レベル（ － ）＋敏捷度ボーナス［ － ］

制限移動＝3m　敏捷度［ 24 ］＝ 移動力 24m ×3＝ 全力移動 72m

基本命中力（技能レベル）
ファイター技能［ （ ）］グラップラー技能［ （ ）］フェンサー技能［ （ ）］シューター技能［ （ ）］＋器用度ボーナス［ ］

追加ダメージ（技能レベル）
ファイター技能［ （ ）］グラップラー技能［ （ ）］フェンサー技能［ （ ）］シューター技能［ （ ）］＋筋力ボーナス［ ］

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
						*													
						*													
						*													
						*													
						*													
						*													

基本回避力（技能レベル）
ファイター技能［ （ ）］グラップラー技能［ （ ）］
フェンサー技能［ （ ）］＋敏捷度ボーナス［ ］

鎧名	盾名
〈ソフトレザー〉	〈ラウンドシールド〉

	必筋		その他の修正	合計値
回避力	7	8		0
防護点	3	+1		4

部位	装飾品の名称	効果
頭		
耳	〈通話のピアス〉	離れていても会話可能
顔		
首	〈奇跡の首飾り〉	「生死判定」やり直し可能
背中	〈サーマルマント〉	「炎、水、氷属性ダメージ」−1点
右手	〈疾風の腕輪〉	「敏捷力」+2
左手	〈マナリング〉	「魔法ダメージ」+1
腰		
足		
その他	〈信念のリング〉	「精神抵抗力」+1

HP 46

MP 77

生命抵抗力 12

精神抵抗力 15

戦闘関連メモ（戦闘特技など）

魔法
（魔力＝技能レベル＋知力ボーナス）

	レベル	魔力
操霊魔法	10	15
真語魔法	7	12

所持金

現金 5,450 G

預金／借金 G

装備品など　消耗品チェック欄

〈冒険者セット〉 [ ]□□□□□□
〈魔晶石：10点〉×3 [ ]□□□□□□
〈魔香草〉×2 [ ]□□□□□□
〈アンチマジックポーション〉×3 [ ]□□□□□□
〈魔化された石〉×3 [ ]□□□□□□
〈呼応石〉×5 [ ]□□□□□□

威力表

	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	*	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
10	*	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	*	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	*	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	*	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

『ソード・ワールド2.0』キャラクターシートVer1.0　©2008 GROUP SNE ／ FUJIMISHOBO

タビットの魔動機師

「撃ち抜かれてから後悔しても、遅いよ？」

キャラクター解説

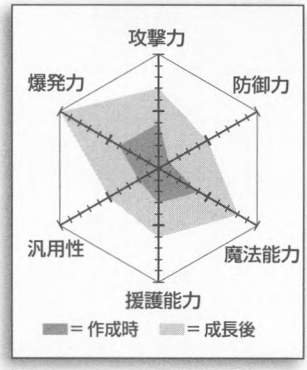
銃を装備して弾丸を撃つ、魔動機師です。攻撃するときは弾丸に魔力を込めて撃ち、仲間を援護するときには魔動機術を使います。

MPも豊富にあるので、【ターゲットサイト】なども遠慮せずに使っていきましょう。《精密射撃》の戦闘特技があるので、後方から目標を狙い撃ちにできます。

成長時でも、基本的には銃でバンバン相手を倒すスタイルは変わりません。弾丸は強力な【レーザー・バレット】に変え、【ホーミングレーザー】で命中をサポートしましょう。高レベルの魔動機術には【ライフセンサー】や【メディカルキット】など、さまざまな局面で使える魔法が揃っています。

成長すると筋力が上昇し、強力な魔法の銃〈カルネージ＋1〉を装備しています。予備として弾倉の多い〈バレットシャワー〉も持っているので、長期戦でも安心です。銃を持ち変えると、射程距離が異なることに注意してください。

魔法も使えるスナイパーとして、仲間を助け、強敵を狙い撃ちましょう。



キャラクター名

プレイヤー名

種族: タビット

性別

年齢

生まれ: 魔動機師

能力値　成長　能力値ボーナス

技	8	A	4		器用度	12	+ 2
		B	1		敏捷度	9	+ 1
体	5	C	5		筋力	10	+ 1
		D	7		生命力	12	+ 2
心	9	E	16		知力	25	+ 4
		F	6		精神力	15	+ 2

キャラクターの容姿、特徴

生命抵抗力: 4　HP: 18
生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス
HP＝冒険者レベル ×3＋生命力

精神抵抗力: 4　MP: 18
精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス
MP＝魔法使い系技能レベル合計 ×3＋精神力

経験点: 0

冒険者レベル: 2

種族特徴: ［第六感］

技能	レベル
マギテック	1
シューター	2
セージ	1

戦闘特技
《精密射撃》

練技／呪歌

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
魔動機文明語	○	○
妖魔語	○	

名誉アイテム	点数

所持名誉点

合計名誉点

経歴、その他メモなど

魔物知識 5 ＝セージ技能レベル（ 1 ）＋知力ボーナス［ 4 ］

先制力 0 ＝スカウト技能レベル（ － ）＋敏捷度ボーナス［ － ］

制限移動＝3m

敏捷度［ 9 ］＝ 移動力 9 m ×3＝ 全力移動 27 m

基本命中力（技能レベル）

ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［ ( ) ］フェンサー技能［ ( ) ］シューター技能［ 4 (2) ］＋器用度ボーナス［ 2 ］

追加ダメージ（技能レベル）

ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［ ( ) ］フェンサー技能［ ( ) ］シューター技能［ 3 (2) ］＋筋力ボーナス［ 1 ］

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
〈トラドール〉(3)	2H	5	－	4		*											⑩	5	30m
						*													
						*													
						*													
						*													
						*													

基本回避力（技能レベル）

ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［ ( ) ］

フェンサー技能［ ( ) ］＋敏捷度ボーナス［ ］

鎧名	盾名
〈クロースアーマー〉	

					合計値
必筋	1				
回避力	－	＋	＋	＝	0
防護点	2	＋	＋	＝	2

部位	装飾品の名称	効果
頭		
耳		
顔		
首		
背中		
右手		
左手	〈マギスフィア（小）〉	
腰	〈ガンベルト〉	弾 12 発収納可能
足		
その他	〈ガンベルト〉	弾 12 発収納可能

HP 18

MP 18

生命抵抗力 4

精神抵抗力 4

戦闘関連メモ（戦闘特技など）

魔法
（魔力＝技能レベル＋知力ボーナス）

魔動機術	レベル	魔力
	1	5

所持金

現金 25 G

預金／借金 G

装備品など

〈水袋〉

消耗品チェック欄

［〈弾丸〉×24］

威力表

	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	*	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
10	*	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	*	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	*	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	*	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

『ソード・ワールド2.0』キャラクターシートVer1.0 ©2008 GROUP SNE ／ FUJIMISHOBO

キャラクター名

プレイヤー名

SW 2.0 RPG

種族	性別	年齢	生まれ
タビット			魔動機師

	能力値		成長		能力値ボーナス
技	8	A	4	器用度 19	+3
		B	1	敏捷度 11	+1
体	5	C	5	筋力 13+2	+2
		D	7	生命力 16	+2
心	9	E	16	知力 35+1	+6
		F	6	精神力 19	+3

キャラクターの容姿、特徴

生命抵抗力	HP
12	46

生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス
HP＝冒険者レベル ×3＋生命力

精神抵抗力	MP
13	49

精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス
MP＝魔法使い系技能レベル合計 ×3＋精神力

経験点	冒険者レベル
1000	10

種族特徴

［第六感］

技能	レベル
マギテック	10
シューター	7
セージ	5

戦闘特技
《精密射撃》
《鷹の目》
《武器習熟／ガン》
《射手の体術》
《武器習熟Ⅱ／ガン》
《鋭い目》

練技／呪歌

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
神紀文明語		○
魔動機文明語	○	○
妖魔語	○	
魔神語	○	
汎用蛮族語	○	○
ドレイク語	○	

名誉アイテム	点数

所持名誉点

合計名誉点 750

経歴、その他メモなど

魔物知識 11 ＝セージ技能レベル（ 5 ）＋知力ボーナス［ 6 ］　先制力 0 ＝スカウト技能レベル（ － ）＋敏捷度ボーナス［ － ］　制限移動＝3m　敏捷度［ 11 ］＝ 移動力 16m ×3＝ 全力移動 48m

基本命中力（技能レベル）
ファイター技能［　（　）］グラップラー技能［　（　）］フェンサー技能［　（　）］シューター技能［ 10（ 7 ）］＋器用度ボーナス［ 3 ］

追加ダメージ（技能レベル）
ファイター技能［　（　）］グラップラー技能［　（　）］フェンサー技能［　（　）］シューター技能［ 9（ 7 ）］＋筋力ボーナス［ 2 ］

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
〈カルネージ＋1〉(3)	2H	15	－	10	＊												⑪	24	40m
〈バレットシャワー〉(4)	1H	5	－	10	＊												⑩	19	10m
					＊														
					＊														
					＊														
					＊														

基本回避力（技能レベル）
ファイター技能［　（　）］グラップラー技能［　（　）］
フェンサー技能［　（　）］＋敏捷度ボーナス［　］

鎧名	盾名
〈スプリントアーマー〉	

					合計値
必筋	15				
回避力	－	＋	＋ 8	＝	8
防護点	5	＋	＋	＝	5

（その他の修正）

部位	装飾品の名称	効果
頭	〈マギスフィア（小）〉	
耳	〈マギスフィア（小）〉	
顔	〈ひらめき眼鏡〉	「見識判定」「探索判定」＋1
首	〈奇跡の首飾り〉	「生死判定」やり直し可能
背中	〈マギスフィア（大）〉	
右手	〈怪力の腕輪〉	「筋力」＋2
左手	〈知性の指輪〉	「知力」＋1
腰	〈バレットポーチ〉	弾 24 発収納可能
足	〈韋駄天ブーツ〉	「移動力」＋5
その他	〈マギスフィア（中）〉	

HP 46

MP 49

生命抵抗力 12

精神抵抗力 13

戦闘関連メモ（戦闘特技など）

魔法
（魔力＝技能レベル＋知力ボーナス）

	レベル	魔力
魔動機術	10	16

所持金
現金 2,780 G　預金／借金 G

装備品など
〈冒険者セット〉
〈魔晶石：10 点〉×2
〈魔晶石：5 点〉×4

消耗品チェック欄
［〈弾丸〉×24］［　］［　］［　］［　］［　］

威力表

	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	＊	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
10	＊	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	＊	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	＊	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	＊	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

『ソード・ワールド2.0』キャラクターシートVer1.0　©2008 GROUP SNE ／ FUJIMISHOBO

ルーンフォークの拳闘士

キャラクター解説

拳や蹴り、投げなどで戦う拳闘士のキャラクターです。さらにエンハンサー技能で能力を強化しています。

このキャラクターは《武器習熟／格闘》の戦闘特技を習得しているため、はじめから高いダメージが期待できます。拳と蹴りを組み合わせたラッシュは、戦士の強力な武器以上の性能を発揮することもあるでしょう。

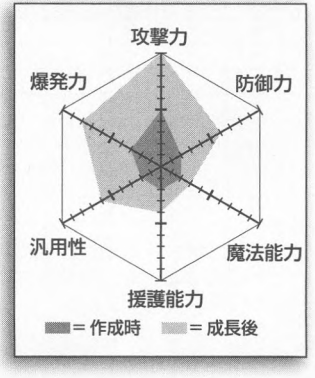
エンハンサー技能で習得している練技は【ガゼルフット】で、防護点の低さを回避力でカバーできます。エンハンサー技能ではMPが上昇しませんが、このキャラクターなら種族特徴［HP変換］を使うことで、練技の使用回数を増やせます。

探索時は、野外で扱えるレンジャー技能が役立ちます。ポーションの効力も高まるため、所持金に余裕が出てきたら、装備の強化とあわせて各種のポーションも購入しましょう。

成長後は数多くの練技を操るテクニカルファイターとなっています。〈トンファー＋1〉と〈アクセルブローグ＋1〉はどちらも魔法の武器で、通常よりも高い攻撃力を持っています。防具は高い筋力を活かして、Sランクの〈リュンクスベスト〉になっています。

習得している練技は、状況や敵に応じて使うものを変えていきましょう。これまでの攻撃に加え、回避時に攻撃を行う《カウンター》も習得しているため、タイマン勝負で遅れを取る事も少ないはずです。

どんな敵とも対等に渡り合う拳闘士として戦い、強敵を殴り飛ばしましょう！



キャラクター名

プレイヤー名

種族: ルーンフォーク

性別

年齢

生まれ: 戦士

能力値　成長　能力値ボーナス

技	7	A	8	+	⊡	器用度 15	+ 2
		B	5	+	⊡	敏捷度 12	+ 2
体	11	C	10	+	⊡	筋力 21	+ 3
		D	7	+	⊡	生命力 18	+ 3
心	8	E	6	+	⊡	知力 14	+ 2
		F	4	+	⊡	精神力 12	+ 2

キャラクターの容姿、特徴

生命抵抗力	HP	
5	24	生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス HP＝冒険者レベル ×3＋生命力
精神抵抗力	MP	
4	12	精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス MP＝魔法使い系技能レベル合計 ×3＋精神力

経験点: 0

冒険者レベル: 2

種族特徴: [暗視] [HP 変換]

技能	レベル
グラップラー	2
レンジャー	1
エンハンサー	1

戦闘特技
《武器習熟／格闘》
《投げ攻撃》
《追加攻撃》

練技／呪歌
【ガゼルフット】

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

名誉アイテム	点数

所持名誉点

合計名誉点

経歴、その他メモなど

魔物知識 0 ＝セージ技能レベル（ － ）＋知力ボーナス［ － ］

先制力 0 ＝スカウト技能レベル（ － ）＋敏捷度ボーナス［ － ］

制限移動＝3m 敏捷度［12］＝ 移動力 12m ×3＝ 全力移動 36m

基本命中力（技能レベル）
ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［4（2）］フェンサー技能［ ( ) ］シューター技能［ ( ) ］＋器用度ボーナス［2］

追加ダメージ（技能レベル）
ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［5（2）］フェンサー技能［ ( ) ］シューター技能［ ( ) ］＋筋力ボーナス［3］

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
〈ハードノッカー〉	1H	5	+1	5	10	＊	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	⑪	6	
〈スタンパー〉	1H#	5	−1	3	20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	⑪	6	
〈投げ〉	2H	0	—	4	0	＊	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4	⑫	6	
						＊													
						＊													
						＊													

基本回避力（技能レベル）
ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［4（2）］
フェンサー技能［ ( ) ］＋敏捷度ボーナス［2］

鎧名	盾名
〈ポイントガード〉	

必筋	1				
回避力	+1	＋		＋	＝ 5
防護点	0	＋		＋	＝ 0

（その他の修正／合計値）

部位	装飾品の名称	効果
頭		
耳		
顔		
首		
背中		
右手		
左手		
腰		
足		
その他		

HP 24

MP 12

生命抵抗力 5

精神抵抗力 4

戦闘関連メモ（戦闘特技など）

魔法
（魔力＝技能レベル＋知力ボーナス）

	レベル	魔力

所持金
現金 10 G　預金／借金 G

装備品など

〈冒険者セット〉
〈救命草〉

消耗品チェック欄

[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□

威力表

	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	＊	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
10	＊	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	＊	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	＊	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	＊	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

『ソード・ワールド2.0』キャラクターシートVer1.0 ©2008 GROUP SNE／FUJIMISHOBO

キャラクター名

プレイヤー名

種族: ルーンフォーク

性別

年齢

生まれ: 戦士

能力値		成長		能力値ボーナス
技 7	A 8	2	器用度 17+1	3
	B 5	10	敏捷度 22+2	4
体 11	C 10	3	筋力 24	4
	D 7	7	生命力 25	4
心 8	E 6	4	知力 18	3
	F 4	4	精神力 16	2

キャラクターの容姿、特徴

生命抵抗力 14　HP 55　生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス　HP＝冒険者レベル ×3＋生命力

精神抵抗力 12+1　MP 16　精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス　MP＝魔法使い系技能レベル合計 ×3＋精神力

経験点: 1000

冒険者レベル: 10

種族特徴: [暗視] [HP 変換]

技能	レベル
グラップラー	10
レンジャー	7
エンハンサー	5

戦闘特技
《武器習熟／格闘》
《投げ攻撃》
《追加攻撃》
《投げ強化》
《踏みつけ》
《回避行動》
《防具習熟／非金属鎧》
《カウンター》
《治癒適性》
《不屈》

練技／呪歌
【ガゼルフット】
【キャッツアイ】
【マッスルベアー】
【ストロングブラッド】
【デーモンフィンガー】

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
魔動機文明語	○	○

名誉アイテム	点数

所持名誉点

合計名誉点 750

経歴、その他メモなど

魔物知識 0 ＝セージ技能レベル（ － ）＋知力ボーナス［ － ］　先制力 0 ＝スカウト技能レベル（ － ）＋敏捷度ボーナス［ － ］　制限移動＝3m　敏捷度［24］＝ 移動力 24m ×3＝ 全力移動 72m

基本命中力（技能レベル）
ファイター技能［ （ ）］ グラップラー技能［ 13(10) ］ フェンサー技能［ （ ）］ シューター技能［ （ ）］ ＋器用度ボーナス［ 3 ］

追加ダメージ（技能レベル）
ファイター技能［ （ ）］ グラップラー技能［ 14(10) ］ フェンサー技能［ （ ）］ シューター技能［ （ ）］ ＋筋力ボーナス［ 4 ］

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
〈トンファー＋1〉	1H	15	+2	15	15	＊	1	2	3	4	4	5	5	6	7	8	⑩	16	
〈アクセルブローグ＋1〉	1H#	15	+1	14	20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	⑩	16	
〈投げ〉	2H	0	—	13	20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	⑫	15	強化済
						＊													
						＊													
						＊													

基本回避力（技能レベル）
ファイター技能［ （ ）］ グラップラー技能［ 14(10) ］
フェンサー技能［ （ ）］ ＋敏捷度ボーナス［ 4 ］

鎧名	盾名
〈リュンクスベスト〉	

必筋 8+10 ［ ］　その他の修正　合計値
回避力 ＋2 ＋［ ］＋ ＋1 ＝ 17
防護点 3 ＋［ ］＋ ＋2 ＝ 5

部位	装飾品の名称	効果
頭		
耳		
顔		
首		
背中		
右手	〈巧みの指輪〉	「器用度」＋1
左手	〈信念のリング〉	「精神抵抗力」＋1
腰	〈プラックベルト〉	「防護点」＋1
足		
その他	〈疾風の腕輪〉	「敏捷度」＋2

HP 55
MP 16
生命抵抗力 14
精神抵抗力 13

戦闘関連メモ（戦闘特技など）

魔法
（魔力＝技能レベル＋知力ボーナス）　レベル　魔力

所持金
現金 2,270 G　預金／借金 G

装備品など　消耗品チェック欄
〈冒険者セット〉 [ ]□□□□□
〈トリートポーション〉×10 [ ]□□□□□
〈救命草〉×10 [ ]□□□□□
〈魔香草〉×10 [ ]□□□□□
〈魔晶石：5点〉×5 [ ]□□□□□
〈デクスタリィポーション〉×2 [ ]□□□□□

威力表

	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	＊	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
10	＊	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	＊	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	＊	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	＊	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

『ソード・ワールド2.0』キャラクターシートVer1.0　©2008 GROUP SNE ／ FUJIMISHOBO

ナイトメアの神官戦士

キャラクター解説

武器による攻撃と神聖魔法を同時に使いこなす、ナイトメアの神官戦士です。優秀なアタッカーと、癒し手の役割を兼任できます。

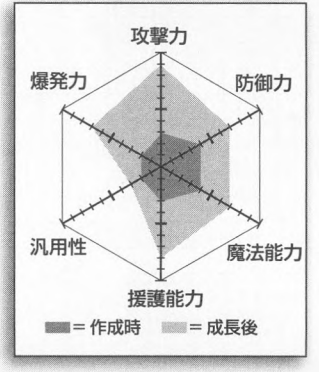
敵の目の前に立ち、攻撃を真正面から受け止めながらも、自らや仲間を癒すことができます。

このキャラクターはドワーフ生まれで、炎属性が弱点ですが、炎をつかさどる神グレンダールの神官です。そのギャップを上手く演じられると、より特徴的なキャラクターとなるでしょう。

このキャラクターは成長することで、その役割をより際立たせます。戦闘特技《タフネス》で最大HPがさらに上昇していて、さらに《マルチアクション》を使うことで、1回の手番に攻撃と回復の双方を行うことが可能になるのです。グレンダールの特殊神聖魔法には攻撃的なものもあり、いざと言うときは魔法でも目の前の敵を攻撃できます。

また、《武器習熟Ⅱ／ソード》を習得しているので、武器は〈クレイモアカスタム＋1〉を装備しています。このレベル帯では最高級の威力を持つ、魔法の武器です。防具はナイトメアの高い筋力を有効に使い、盾、鎧ともに必要筋力＋10で装備しています。

炎を克服し、立ちふさがる敵に炎の洗礼を与えてやりましょう。



キャラクター名

プレイヤー名

SW 2.0 RPG

種族	性別	年齢	生まれ
ナイトメア（ドワーフ生まれ）			戦士

能力値		成長		能力値ボーナス
技	8	A	11	器用度 19 ＋3
		B	10	敏捷度 18 ＋3
体	13	C	4	筋力 17 ＋2
		D	2	生命力 15 ＋2
心	9	E	7	知力 16 ＋2
		F	8	精神力 17 ＋2

キャラクターの容姿、特徴

生命抵抗力	HP
4	21

生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス
HP＝冒険者レベル ×3＋生命力

精神抵抗力	MP
4	23

精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス
MP＝魔法使い系技能レベル合計 ×3＋精神力

経験点	冒険者レベル
0	2

種族特徴

［異貌］［弱点（銀＆炎属性）］

技能	レベル
ファイター	1
プリースト（グレンダール）	2

戦闘特技
《魔法拡大／数》

練技／呪歌

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドワーフ語	○	○

名誉アイテム	点数

所持名誉点

合計名誉点

経歴、その他メモなど

魔物知識 0 ＝セージ技能レベル（ － ）＋知力ボーナス［ － ］　先制力 0 ＝スカウト技能レベル（ － ）＋敏捷度ボーナス［ － ］　制限移動＝3m　敏捷度［18］＝ 移動力 18m ×3＝ 全力移動 54m

基本命中力（技能レベル）
ファイター技能［4（1）］グラップラー技能［ （ ）］フェンサー技能［ （ ）］シューター技能［ （ ）］＋器用度ボーナス［3］

追加ダメージ（技能レベル）
ファイター技能［3（1）］グラップラー技能［ （ ）］フェンサー技能［ （ ）］シューター技能［ （ ）］＋筋力ボーナス［2］

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
〈バスタードソード〉	1H両	17	－	4	17	＊	1	2	3	4	5	5	6	7	7	8	⑩	3	
	2H	17	－	4	27	＊	2	3	4	6	6	8	8	9	9	10	⑩	3	
						＊													
						＊													
						＊													
						＊													

基本回避力（技能レベル）
ファイター技能［4（1）］グラップラー技能［ （ ）］
フェンサー技能［ （ ）］＋敏捷度ボーナス［3］

鎧名	盾名
〈スプリントアーマー〉	

必筋 15

			その他の修正		合計値
回避力	—	＋	＋	＝	4
防護点	5	＋	＋	＝	5

部位	装飾品の名称	効果
頭		
耳		
顔		
首	〈聖印〉	
背中		
右手		
左手		
腰		
足		
その他		

HP 21
MP 23

生命抵抗力 4
精神抵抗力 4

戦闘関連メモ（戦闘特技など）

魔法
（魔力＝技能レベル＋知力ボーナス）

	レベル	魔力
神聖魔法	2	4

所持金
現金 0 G　預金／借金 G

装備品など　消耗品チェック欄
〈水袋〉
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□

威力表

	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	＊	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
10	＊	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	＊	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	＊	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	＊	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

『ソード・ワールド2.0』キャラクターシートVer1.0　©2008 GROUP SNE ／ FUJIMISHOBO

キャラクター名

プレイヤー名

SW 2.0 RPG

種族：ナイトメア（ドワーフ生まれ）

性別

年齢

生まれ：戦士

キャラクターの容姿、特徴

	能力値		成長		能力値ボーナス
技	A 11	+	7	= 器用度 26	+ 4
8	B 10	+	2	= 敏捷度 20	+ 3
体	C 4	+	10	= 筋力 27	+ 4
13	D 2	+	3	= 生命力 18	+ 3
心	E 7	+	4	= 知力 20	+ 3
9	F 8	+	4	= 精神力 21	+ 3

生命抵抗力 13　HP 48+15
生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス
HP＝冒険者レベル ×3＋生命力

精神抵抗力 13+1　MP 45
精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス
MP＝魔法使い系技能レベル合計 ×3＋精神力

経験点：0

冒険者レベル：10

種族特徴：[異貌][弱点（銀＆炎属性）]

技能	レベル
ファイター	10
プリースト（グレンダール）	8

戦闘特技	練技／呪歌
《魔法拡大／数》	
《武器習熟／ソード》	
《マルチアクション》	
《防具習熟／盾》	
《武器習熟Ⅱ／ソード》	
《タフネス》	

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
ドワーフ語	○	○

名誉アイテム	点数

所持名誉点

合計名誉点 750

経歴、その他メモなど

魔物知識 0 ＝セージ技能レベル（ － ）＋知力ボーナス［ － ］

先制力 0 ＝スカウト技能レベル（ － ）＋敏捷度ボーナス［ － ］

制限移動＝3m 敏捷度［ 20 ］＝ 移動力 25m ×3＝ 全力移動 75m

基本命中力（技能レベル）
ファイター技能［ 14(10) ］グラップラー技能［ ( ) ］フェンサー技能［ ( ) ］シューター技能［ ( ) ］＋器用度ボーナス［ 4 ］

追加ダメージ（技能レベル）
ファイター技能［ 14(10) ］グラップラー技能［ ( ) ］フェンサー技能［ ( ) ］シューター技能［ ( ) ］＋筋力ボーナス［ 4 ］

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
〈クレイモアカスタム＋1〉	1H両	27	＋1	15	37	＊	3	5	6	7	8	9	10	11	12	12	⑩	18	
	2H	27	＋1	15	47	＊	4	6	7	9	10	11	12	13	13	15	⑩	18	
						＊													
						＊													
						＊													
						＊													

基本回避力（技能レベル）
ファイター技能［ 13(10) ］グラップラー技能［ ( ) ］
フェンサー技能［ ( ) ］＋敏捷度ボーナス［ 3 ］

鎧名	盾名
〈ボーンベスト〉	〈ミスリルシールド〉

	必筋		その他の修正		合計値
回避力	16+10	8+10			
	—	＋1		＝	14
防護点	6	＋2	＋2	＝	10

部位	装飾品の名称	効果
頭	〈聖印〉	
耳		
顔		
首	〈命のタリスマン〉	壊すと半径 10m 内の者すべて HP20 点回復
背中	〈サーマルマント〉	「炎・水・氷属性ダメージ」−1 点
右手	〈信念のリング〉	「精神抵抗力」＋1
左手		
腰	〈ブラックベルト〉	「防護点」＋1
足	〈韋駄天ブーツ〉	「移動力」＋5
その他	〈光のアミュレット〉	アンデッドの攻撃に対し「回避力、生命・精神抵抗力」＋1

HP 63

MP 45

生命抵抗力 13

精神抵抗力 14

戦闘関連メモ（戦闘特技など）

魔法
（魔力＝技能レベル＋知力ボーナス）

	レベル	魔力
神聖魔法	8	11

所持金

現金 5,500 G

預金／借金 G

装備品など

〈冒険者セット〉
〈魔晶石：5 点〉×10

消耗品チェック欄

[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□

威力表

	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	＊	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
10	＊	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	＊	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	＊	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	＊	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

『ソード・ワールド2.0』キャラクターシートVer1.0 ©2008 GROUP SNE ／ FUJIMISHOBO

グラスランナーの軽戦士

キャラクター解説

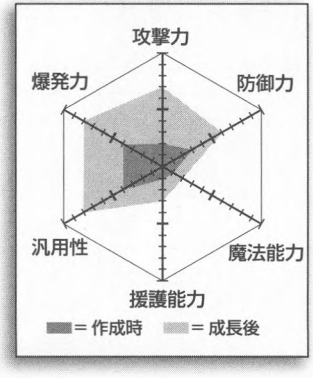
両手に武器を構えた、グラスランナーの軽戦士です。片手の武器による攻撃では大きなダメージを与えられませんが、両手に持って2回攻撃を行うことで、ダメージの低さをカバーしています（2回攻撃を行うと、命中力には－2のペナルティ修正を受けます）。ただ、強力な一撃を与えるキャラクターではないため、堅い鎧を装備している敵などと戦うときは、仲間に魔法で援護してもらうとよいでしょう。

スカウトとしてもかなり優秀で、探索や捜査はお手の物です。単独行動などもカンタンに行えるでしょう。万が一敵に見つかってしまったときなどでも、逃げ足の速さはピカイチです。戦闘時に先手を取ることもでき、パーティにひとりは欲しいキャラクターです。

成長すれば得意な分野をさらに最大限に発揮できます。戦闘特技《ファストアクション》《影走り》を駆使し、乱戦エリアをすり抜けていきなり敵の魔術師やボスを攻撃できるようになります。回避力も飛躍的に上昇し、一撃離脱の戦い方が非常に得意です。戦いに勝った後は戦闘特技《トレジャーハント》で、抜け目なくお宝をゲットできます。

武器はフェンサーとして扱えるように、必要筋力を調整した魔法の武器〈ピアシングカスタム＋1〉を2本装備しています。

電光石火の動きで敵をかく乱し、トリッキーな戦い方で活躍しましょう。



キャラクター名

プレイヤー名

SW 2.0 RPG

種族	性別	年齢	生まれ
グラスランナー			軽戦士

能力値		成長		能力値ボーナス
技 13	A 8		器用度 21	+3
	B 10		敏捷度 23+1	+4
体 1	C 2		筋力 3	+0
	D 15		生命力 16	+2
心 11	E 2		知力 13	+2
	F 11		精神力 22	+3

キャラクターの容姿、特徴

生命抵抗力	HP
4	22

生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス
HP＝冒険者レベル ×3＋生命力

精神抵抗力	MP
5	なし

精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス
MP＝魔法使い系技能レベル合計 ×3＋精神力

経験点	冒険者レベル
0	2

種族特徴
[マナ不干渉]
[虫や植物との意思疎通]

技能	レベル
フェンサー	2
スカウト	2

戦闘特技
《両手利き》

練技／呪歌

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
グラスランナー語	○	○

名誉アイテム	点数

所持名誉点

合計名誉点

経歴、その他メモなど

魔物知識 0 ＝セージ技能レベル（ － ）＋知力ボーナス［ － ］

先制力 6 ＝スカウト技能レベル（ 2 ）＋敏捷度ボーナス［ 4 ］

制限移動＝3m　敏捷度［ 24 ］＝ 移動力 24m ×3＝ 全力移動 72m

基本命中力（技能レベル）
ファイター技能［ （ ）］グラップラー技能［ （ ）］フェンサー技能［ 5（ 2 ）］シューター技能［ （ ）］＋器用度ボーナス［ 3 ］

追加ダメージ（技能レベル）
ファイター技能［ （ ）］グラップラー技能［ （ ）］フェンサー技能［ 2（ 2 ）］シューター技能［ （ ）］＋筋力ボーナス［ 0 ］

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
〈ナイフ〉×2	1H	1	—	5	1	＊	0	0	0	1	2	3	3	3	4	4	⑨	2	
						＊													
						＊													
						＊													
						＊													
						＊													

基本回避力（技能レベル）
ファイター技能［ （ ）］グラップラー技能［ （ ）］
フェンサー技能［ 6（ 2 ）］＋敏捷度ボーナス［ 4 ］

鎧名	盾名
〈クロースアーマー〉	

	必筋		その他の修正		合計値
回避力	—	＋		＋	6
防護点	2	＋		＝	2

部位	装飾品の名称	効果
頭		
耳		
顔		
首		
背中		
右手	〈俊足の指輪〉	「敏捷度」＋1
左手		
腰		
足		
その他		

HP 22

MP なし

生命抵抗力 4

精神抵抗力 5

戦闘関連メモ（戦闘特技など）

魔法
（魔力＝技能レベル＋知力ボーナス）

	レベル	魔力

所持金
現金 25 G　預金／借金 G

装備品など
〈冒険者セット〉
〈スカウト用ツール〉
〈アンロックキー〉×2
〈ヒーリングポーション〉×2

消耗品チェック欄
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□
[ ]□□□□□□

威力表

	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	＊	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
10	＊	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	＊	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	＊	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	＊	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	＊	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

『ソード・ワールド2.0』キャラクターシートVer1.0　©2008 GROUP SNE ／ FUJIMISHOBO

キャラクター名

プレイヤー名

種族: グラスランナー

性別

年齢

生まれ: 軽戦士

		能力値	成長		能力値ボーナス
技	13	A 8	4	器用度 25	+4
		B 10	7	敏捷度 30	+5
体	1	C 2	10	筋力 13	+2
		D 15	3	生命力 19	+3
心	11	E 2	2	知力 15	+2
		F 11	4	精神力 26	+4

キャラクターの容姿、特徴

生命抵抗力 13 / HP 49
生命抵抗力＝冒険者レベル＋生命力ボーナス
HP＝冒険者レベル ×3＋生命力

精神抵抗力 14+1 / MP なし
精神抵抗力＝冒険者レベル＋精神力ボーナス
MP＝魔法使い系技能レベル合計 ×3＋精神力

経験点: 1000

冒険者レベル: 10

種族特徴:
[マナ不干渉]
[虫や植物との意思疎通]

技能	レベル
フェンサー	10
スカウト	9
バード	4

戦闘特技
《両手利き》
《回避行動》
《武器習熟／ソード》
《二刀流》
《武器習熟Ⅱ／ソード》
《トレジャーハント》
《ファストアクション》
《影走り》

練技／呪歌
【アーリーバード】
【ビビッド】
【レジスタンス】
【ララバイ】

言語	会話	読文
交易共通語	○	○
グラスランナー語	○	○
魔神語	○	
妖精語	○	
巨人語	○	
ノスフェラトゥ語	○	

名誉アイテム	点数

経歴、その他メモなど

所持名誉点

合計名誉点 750

魔物知識 0 ＝セージ技能レベル（ － ）＋知力ボーナス［ － ］

先制力 14 ＝スカウト技能レベル（ 9 ）＋敏捷度ボーナス［ 5 ］

制限移動＝3m 敏捷度［ 30 ］＝ 移動力 30m ×3＝ 全力移動 90m

基本命中力（技能レベル）
ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［ ( ) ］フェンサー技能［ 14(10) ］シューター技能［ ( ) ］＋器用度ボーナス［ 4 ］

追加ダメージ（技能レベル）
ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［ ( ) ］フェンサー技能［ 12(10) ］シューター技能［ ( ) ］＋筋力ボーナス［ 2 ］

武器	用法	必筋	命中修正	命中力	威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ	備考
〈ピアシングカスタム+1〉×2	1H	7	+1	15	17	*	1	2	3	4	5	5	6	7	7	8	⑬	16	
						*													
						*													
						*													
						*													
						*													

基本回避力（技能レベル）
ファイター技能［ ( ) ］グラップラー技能［ ( ) ］
フェンサー技能［ 15(10) ］＋敏捷度ボーナス［ 5 ］

鎧名	盾名
〈ソフトレザー〉	

必筋	7				
回避力	—	＋		＋ +1	＝ 16
防護点	3	＋ —	＋	+1	＝ 4

（その他の修正／合計値）

部位	装飾品の名称	効果
頭		
耳		
顔		
首		
背中		
右手		
左手	〈信念のリング〉	「精神抵抗力」+1
腰	〈ブラックベルト〉	「防護点」+1
足		
その他		

HP 49

MP なし

生命抵抗力 13

精神抵抗力 15

戦闘関連メモ（戦闘特技など）

魔法
（魔力＝技能レベル＋知力ボーナス）

	レベル	魔力

所持金

現金	預金／借金
3,650 G	G

装備品など
〈冒険者セット〉
〈スカウト用ツール〉
〈アンロックキー〉×5
〈楽器〉
〈ペット（蛙）〉

消耗品チェック欄
[ ]□□□□□
[ ]□□□□□
[ ]□□□□□
[ ]□□□□□
[ ]□□□□□

威力表

	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	*	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
10	*	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7
20	*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
30	*	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10
40	*	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13
50	*	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

『ソード・ワールド2.0』キャラクターシートVer1.0 ©2008 GROUP SNE ／ FUJIMISHOBO

高レベルキャラクター

高レベルサンプルキャラクター

10～45頁には、高レベルの冒険者をサンプルキャラクターとして紹介しています。高レベルのキャラクターのためのデータの数々が、すぐに使用できるキャラクターとなっていますので、高レベルのシナリオを遊びたいけどキャラクターを作る時間のない人や、とりあえず高レベルPCの雰囲気を感じてみたい人などは、サンプルキャラクターを使って遊んでみてください。

各キャラクターの使い方は、解説に記しています。一部本書のデータを使用しているキャラクターもいますので、使用するときはキャラクターができることをよく把握しておいてください。

また、これらのキャラクターの作成時のキャラクターシートも同時に紹介していますので、成長後のキャラクターシートと見比べて、キャラクター成長の参考にしてください。そのまま「かんたん作成(⇒『I』27頁)」で使用してもかまいません。

これらのサンプルキャラクターは成長回数30回、追加経験点41000点(合計経験点44000点)、所持金75,000G、所持名誉点750点で作成されています。

15レベルまでの成長

本書では、15レベルまで成長させることができます。

以下は、15レベルまでの「経験点テーブルと技能」の表です。「累積経験点」は、その技能をまったく習得していない状態から、そのレベルまで技能を習得する場合に必要な経験点の総計です。

経験点テーブルと技能(～15レベル)

レベル	経験点テーブルA(累積経験点)	経験点テーブルB(累積経験点)
1	1000	500
2	1000 (2000)	1000 (1500)
3	1500 (3500)	1000 (2500)
4	1500 (5000)	1500 (4000)
5	2000 (7000)	1500 (5500)
6	2500 (9500)	2000 (7500)
7	3000 (12500)	2500 (10000)
8	4000 (16500)	3000 (13000)
9	5000 (21500)	4000 (17000)
10	6000 (27500)	5000 (22000)
11	7500 (35000)	6000 (28000)
12	9000 (44000)	7500 (35500)
13	10500 (54500)	9000 (44500)
14	12000 (66500)	10500 (55000)
15	13500 (80000)	12000 (67000)

高レベルキャラクターの作成

ここでは、「通常作成（⇒『Ⅰ』60頁）」で作成するキャラクターにはじめから経験点を与えて成長させ、高レベルのキャラクターとして作成する方法を紹介します。

作成の手順は、基本的に変わりません。

高レベルキャラクター作成時の目安

高レベルのキャラクターを作成する場合、まず、そのキャラクターの冒険者レベルをどの程度にするか、という目安を決めます。

目安が決まったら、以下の表を参考にして「成長回数」「追加経験点」「追加所持金」「所持名誉点」を決定してください。

高レベルキャラクター作成表

冒険者レベルの平均	成長回数	追加経験点	所持金	所持名誉点
7～8	15	17000	30,000	300
8～9	18	23000	40,000	400
9～10	23	31000	55,000	550
10～11	30	41000	75,000	750
11～12	39	53000	100,000	1000

能力値の決定と成長回数

能力値の決定は、通常作成でのキャラクター作成と同じように行ってください。

その後、冒険による能力値の成長を行います。

先に決めた成長回数のぶんだけ、2dを振って能力値を成長させます。

プレイヤーやGMが、2dを振る回数が多くて面倒だと感じるなら、以下の成長回数平均表を使って、能力値を成長させてもかまいません。

6つの能力値それぞれに表の数字を足し合わせてください。どの能力値にどの成長を割り振るかは、プレイヤーの任意です。

成長回数平均表

成長回数	成長①	成長②	成長③	成長④	成長⑤	成長⑥
15	5	4	2	2	1	1
18	6	5	3	2	1	1
23	8	6	3	3	2	1
30	10	7	4	4	3	2
39	12	9	6	5	4	3

技能の習得

技能の決定は、通常作成でのキャラクター作成と同じように行ってください。

その後、技能レベルの成長や新しい技能の習得を行います。

先に決めた追加経験点を使用して、自由に成長させてかまいません。

プレイヤーやGMが、経験点の計算や技能の選択が面倒だと感じるなら、以下の技能モデルケースを使って技能を習得してかまいません。

技能の欄にある「A」「B」は、それぞれ「経験テーブルAの技能」と「経験テーブルBの技能」を指します。その後ろの数字は、技能のレベルとそのレベルにするために必要な経験点です。

生まれで得た技能をモデルケースで成長させる場合、テーブルAの技能なら1000点、テーブルBの技能なら500点、余り経験点に追加してください（例：生まれでファイター技能を得ていた7レベ

ルのキャラクターが、「7～8レベルキャラクター作成時の技能モデルケース」の「1」を選択したとします。このキャラクターがファイター技能を8レベルにした場合、余り経験点は500ではなく1500になります)。

このモデルケースは、合計の経験点が変わらないのであれば、どのように変更してもかまいません。

7～8レベルキャラクター作成時(合計経験点20000)の技能

モデルケース	技能その1	技能その2	技能その3	余り経験点
1	A:8 (16500)	B:3 (2500)	−	1000
2	A:7 (12500)	A:5 (7000)	−	500
3	A:7 (12500)	A:4 (5000)	B:3 (2500)	0
4	A:7 (12500)	B:5 (5500)	B:2 (1500)	500
5	B:8 (13000)	B:5 (5500)	−	1500
6	B:7 (10000)	A:6 (9500)	−	500
7	B:7 (10000)	A:5 (7000)	B:3 (2500)	500
8	B:7 (10000)	B:5 (5500)	B:4 (4000)	500

例:ファイター8、レンジャー3
:シューター7、スカウト5、バード4　など

8〜9レベルキャラクター作成時(合計経験点26000)の技能

モデルケース	技能その1	技能その2	技能その3	余り経験点
1	A:9 (21500)	B:4 (4000)	−	500
2	A:8 (16500)	A:6 (9500)	−	0
3	A:8 (16500)	A:5 (7000)	B:3 (2500)	0
4	A:8 (16500)	B:5 (5500)	B:4 (4000)	0
5	B:9 (17000)	B:6 (7500)	−	1500
6	B:8 (13000)	A:7 (12500)	−	500
7	B:8 (13000)	A:6 (9500)	B:3 (2500)	1000
8	B:8 (13000)	B:6 (7500)	B:5 (5500)	0

例:ソーサラー8、コンジャラー6
:シューター8、マギテック6、セージ3　など

9〜10レベルキャラクター作成時(合計経験点34000)の技能

モデルケース	技能その1	技能その2	技能その3	余り経験点
1	A:10 (27500)	B:5 (5500)	−	1000
2	A:9 (21500)	A:7 (12500)	−	0
3	A:9 (21500)	A:6 (9500)	B:3 (2500)	500
4	A:9 (21500)	B:6 (7500)	B:4 (4000)	1000
5	B:10 (22000)	B:7 (10000)	−	2000
6	B:9 (17000)	A:8 (16500)	−	500
7	B:9 (17000)	A:7 (12500)	B:4 (4000)	500
8	B:9 (17000)	B:7 (10000)	B:5 (5500)	1500

例:ファイター9、プリースト6、セージ3
:フェンサー10、フェアリーテイマー7　など

10〜11レベルキャラクター作成時(合計経験点44000)の技能

モデルケース	技能その1	技能その2	技能その3	余り経験点
1	A:11 (35000)	B:6 (7500)	−	1500
2	A:10 (27500)	A:8 (16500)	−	0
3	A:10 (27500)	A:7 (12500)	B:4 (4000)	0
4	A:10 (27500)	B:7 (10000)	B:5 (5500)	1000
5	B:11 (28000)	B:8 (13000)	−	3000
6	B:10 (22000)	A:9 (21500)	−	500
7	B:10 (22000)	A:8 (16500)	B:5 (5500)	0
8	B:10 (22000)	B:8 (13000)	B:6 (7500)	1500

例：グラップラー10、エンハンサー7、レンジャー5
：フェンサー11、スカウト8　など

11〜12レベルキャラクター作成時(合計経験点56000)の技能

モデルケース	技能その1	技能その2	技能その3	余り経験点
1	A:12 (44000)	B:7 (10000)	−	2000
2	A:11 (35000)	A:8 (16500)	−	4500
3	A:11 (35000)	A:8 (16500)	B:4 (4000)	500
4	A:11 (35000)	B:8 (13000)	B:6 (7500)	500
5	B:12 (35500)	B:9 (17000)	−	3500
6	B:11 (28000)	A:10 (27500)	−	500
7	B:11 (28000)	A:9 (21500)	B:5 (5500)	1000
8	B:11 (28000)	B:9 (17000)	B:7 (10000)	1000

例：ソーサラー12、セージ7
：フェンサー11、ライダー9、レンジャー5　など

ここがポイント！　習得しておくべき技能

高レベルキャラクターを作成するとき、スカウト技能とセージ技能のふたつは、パーティの中の誰かが習得しておくよう注意するべきです。

スカウト技能を誰も習得していないと、街中やダンジョンでの探索がまったくできなくなり、戦闘時はほぼ確実に、敵に先手を取られてしまいます。セージ技能も同じように知識がないままに探索を行わなければならなくなり、戦闘時は魔物の強さがまったく分からないまま戦うことになってしまいます。それらの事態は、容易に冒険の失敗やパーティの敗北を招きます。

プレイヤー同士で相談し、モデルケースの技能レベルを参考にして、PCの誰かがこれらの技能を習得するようにしてください。

言語の習得

言語の習得は、通常作成でのキャラクター作成と同じように行ってください。

このとき、セージ技能、バード技能を習得しているキャラクターは、追加の言語を得られます。どの言語を得るのかは自由です。

冒険者レベルの決定とHP、MPの決定

冒険者レベルは成長させた技能のうち、最も高いものと同じになります。ここでHP、MP、生命抵抗力、精神抵抗力などが決まります。

戦闘特技の習得

戦闘特技の習得は、通常作成でのキャラクター作成と同じように行ってください。

その後、冒険者レベルに応じて新しい戦闘特技の習得を行います。

以下は、その冒険者レベルで習得できる戦闘特技の数を表にしたものです。

この数に、自動で習得できる戦闘特技の数は含まれていません。自動で習得できる戦闘特技も、忘れないように習得してください。

冒険者レベルと習得できる戦闘特技の数

冒険者レベル	戦闘特技の数
1～2	1
3～4	2
5～6	3
7～8	4
9～10	5
11～12	6
13～14	7
15	8

自動習得できる戦闘特技一覧

技能	習得できるレベル	自動習得できる戦闘特技	参照頁
ファイター	7	《タフネス》	『Ⅱ』122
	13	《バトルマスター》	143
グラップラー	1	《追加攻撃》	『Ⅰ』220
	1	《投げ攻撃》	『Ⅰ』225
	7	《カウンター》	『Ⅱ』120
	13	《バトルマスター》	143
スカウト	5	《トレジャーハント》	『Ⅱ』122
	7	《ファストアクション》	『Ⅱ』123
	9	《影走り》	『Ⅱ』120
	12	《トレジャーマスター》	143
	15	《匠の技》	143
レンジャー	5	《治癒適性》	『Ⅱ』122
	7	《不屈》	『Ⅱ』123
	9	《ポーションマスター》	『Ⅱ』123
	12	《韋駄天》	142
	15	《縮地》	143
セージ	5	《鋭い目》	『Ⅱ』121
	7	《弱点看破》	『Ⅱ』121
	9	《マナセーブ》	『Ⅱ』123
	12	《マナ耐性》	144
	15	《賢人の知恵》	142

装備品の購入と名誉点の使用

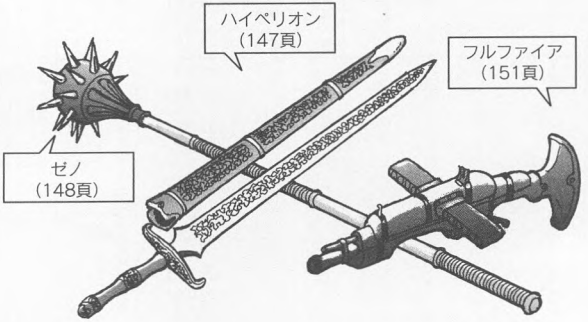
装備品の購入は、所持金や名誉点を自由に使って購入できます。高レベルのキャラクターは所持金や名誉点が多いため、ランクの高い魔法の武器などを購入しやすくなっています。それぞれの技能に必要な発動体なども忘れずに購入してください。

装飾品などを購入するときは、個々の効果を確認しながらキャラクターシートに書き込んでください。

所持金が余りそうなら、薬草や魔晶石などの消耗品もまとめて購入しておくとよいでしょう。

高レベルキャラクターの完成

装備品を購入し、キャラクターシートに書き込めば、高レベルキャラクターの完成です。作成時のキャラクターとは一味違って、難度の高いセッションや高レベルの敵に挑めるようになっています。キャラクターを上手く使いこなし、冒険を楽しみましょう！



第二部　ルール

ここでは、『ルールブックⅡ』までには説明されていなかった新たな状況のためのルールや、補足が記されています。

騎乗戦闘や騎獣の扱い、構造物を破壊するためのルールなども掲載されています。

2012年7月に発売された『ルールブックⅠ改訂版』を用いて遊ぶ場合、本書の319頁から掲載されているFAQと記述が矛盾する場合があります。その場合『改訂版』の記述を優先するようにしてください。

ルールの補足

騎乗

キャラクターが馬や魔動バイクなどに乗ることを、「騎乗」と呼びます。

騎乗すると、移動速度が増えるなど、有利な効果を得ることができます。ここでは、騎乗のルールや処理を説明します。

騎獣と乗り手、騎手

騎乗できる乗り物のことを騎獣（⇒61頁）と呼びます。

冒険者であるキャラクターは「ホース（⇒95頁）」「ウォーホース（⇒96頁）」「魔動バイク（⇒102頁）」の3種の騎獣に騎乗できます。

ライダー技能（⇒84頁）を習得しているキャラクターは、騎獣リスト（⇒95頁）に掲載されているすべての騎獣に騎乗できます。

キャラクターが騎獣に乗ってそれを制御しているとき、そのキャラクターは「騎乗している」状態です。

騎獣に騎乗しているキャラクターを「乗り手」と呼びます。

また、「乗り手」の中でも、特にライダー技能を習得しているキャラクターを「騎手」と呼びます。

騎獣への乗り降り

騎獣への乗り降りは、特に判定することなく行うことができます。

戦闘中における騎獣への乗り降りは、乗り手と騎手で異なります。詳しくは「戦闘中の騎獣への乗り降り（⇒69頁）」を参照してください。

騎乗の行為判定

乗り手が行う騎乗の行為判定

騎乗をはじめとした、騎獣を操る行為判定は「冒険者レベル＋器用度ボーナス」で行います。

乗り手は騎乗の際、両腕を使用する必要があり、達成値に常に－4のペナルティ修正を受けます。

騎手が行う騎乗の行為判定

ライダー技能を習得しているキャラクター（騎手）も、やはり騎獣を操る行為判定を「ライダー技能レベル＋器用度ボーナス」で行うことができます。

このとき、騎手は乗り手が受けるペナルティ修正（－4）を受けず、また片手で騎獣を操ることが可能です。

詳しくは「ライダー技能による騎乗（⇒60頁）」を参照してください。

騎獣の行為判定

騎獣が行為判定を行う場合、基準値はその騎獣の「適正レベル（⇒93頁）の最低値」となります。騎獣に騎手が騎乗している場合、基準値は騎手のライダー技能レベルに対応したものを使用します。

命中力や生命抵抗力など、用意されている数値のあるものは、その数値で行為判定を行います。

騎芸（⇒84頁）などで基準値が指定されている行為判定を試みるときは、そちらの基準値を優先します。

乗り手と騎獣が同じ魔法の効果に抵抗するなど、同時に行為判定を行わなくてはならない場合、乗り手と騎獣でそれぞれの基準値を用い、別々に行為判定を行います。

ふたり乗り

騎獣には、乗り手のほかに、ひとりだけ同乗させることができます。この状態を「ふたり乗り」と呼びます。

ふたり乗りしている状態でも騎獣の移動速度は変化せず、乗り手と同乗者は同時に移動します。

ふたり乗りの状態では、騎手を含む乗り手と同乗者はすべての行為判定に－4のペナルティ修正を受けます。

さらに同乗者は、「騎獣から降りる」こと以外の主動作、補助動作を行えなくなります。

騎手はペナルティ修正を受けるだけで、片腕は自由に使うことができます。

ライダー技能による騎乗

ライダー技能（⇒84頁）を習得しているキャラクターは、ペナルティ修正（－4）なしに騎獣に騎乗することができます。

また通常のキャラクターは騎乗の際、両腕を使う必要がありますが、ライダーは片腕を自由に使うことができます。

なお、片腕で操る場合、騎獣は「全力移動」できません。

両手で手綱やスロットルを握り、騎獣を操ることに専念すれば、騎獣は「全力移動」が可能になります。

そのほか、ライダー技能を習得しているキャラクターが騎乗することで、騎獣の能力が強化されることがありますし、通常のキャラクターでは騎乗することのできない、「ドルフィン」や「ワイバーン」といったさまざまな騎獣（⇒61頁）に騎乗することができます。

さらにライダー技能を習得することで、「騎芸（⇒84頁）」と呼ばれる技術を習得することができます。「騎芸」を使用すれば、騎獣を戦わせたり、騎獣に特殊な技を使わせたり、騎獣と一体になって強力な攻撃を行うことが可能となります。

ライダー技能と適正レベル

騎獣には「適正レベル（⇒93頁）」があります。

騎手のライダー技能レベルが、騎獣の適正レベルの最低値以上でなければ、その騎獣に騎乗することはできません。

適正レベルには幅があり、騎手のライダー技能レベルが高ければ、騎獣が強化されます（⇒64頁）。

騎芸の習得

騎獣は騎手の指示がない限り、特に動作を行いません。騎獣に指示を行うには、騎手が与えたい指示の「騎芸（⇒84頁）」を習得している必要があります。

騎芸とは、騎手が騎獣に行わせるさまざまな行為や、騎手自身が身につけられる特殊な技術です。

ライダー技能を1レベル上昇させるごとに、新たな騎芸をひとつ習得できます。

攻撃を行わせたいなら【攻撃指令】、特殊能力を使わせたいなら【特殊攻撃指令】と、騎獣に行わせたい動作に対応した騎芸を習得しなければいけません。

騎芸には主動作で行うもの、補助動作で行うもの、常に効果を発揮しているものがあります。詳しくは「騎芸リスト（⇒86頁）」を参照してください。

騎獣

騎獣とは、乗って操れる動物や魔動バイクなどのことです。騎獣に騎乗すると、乗り手は騎獣の移動速度で移動することができます。

また、ライダー技能を習得しているキャラクターは、騎芸によって騎獣にさまざまな行為を行わせることができますし、技能レベル

に応じて騎獣が強化されます（⇒64頁）。

騎獣の種類については、「騎獣リスト（⇒95頁）」を参照してください。

騎獣の所有権

騎獣には、その騎獣を扱うための「所有権」というものが存在します。これはあくまでゲームの処理（主に戦闘）のための用語です。金銭などによる権利ではないことに注意してください。

騎手は、現在指示を与えている騎獣に対し、「所有権」を有します。「所有権」はひとりの騎手がひとつの騎獣に対してしか保有できず、騎手が騎獣に騎乗している限り、その騎獣に対する所有権が他に移行することはありません。

騎手は、所有権を有する騎獣を強化します（⇒64頁）。また、所有権を有する騎獣を操る騎芸（⇒84頁）を使用できます。

ライダー技能を習得していないキャラクターは、あらゆる騎獣の所有権を持つことができません。

所有権の喪失

騎手が騎獣から降りたり、騎乗したまま気絶した場合でも、所有権が失われることはありません。

所有権が失われるのは、以下の場合のみとなります。

●騎手が死亡した。
●騎手が別の騎獣に騎乗した（その騎手は、新しく騎乗した騎獣の所有権を得ます）。
●別の騎手が、その騎獣に騎乗した（その騎獣の所有権は、新しく騎乗した騎手のものとなります）。
●騎手が所有権を放棄した（宣言するだけでかまいません）。

誰も所有権を有していない騎獣は、即座に適正レベルの最低値の強さになります。

所有権を奪う

他の騎手が所有権を有している騎獣でも、騎乗することでその所有権を奪うことができます。

当然のことですが、まず相手の騎手が騎獣から降りていなければなりません。

また、やはり当然のことですが、所有権を奪おうとする騎手のライダー技能レベルが、対象となる騎獣の適正レベルの最低値以上でなくてはなりません。

ライダー技能レベルが4の騎手が所有権を有し、4レベルの強さに強化されている「ホース（適正レベル1～6）」に、ライダー技能レベルが2の騎手が騎乗したとします。このとき「ホース」の所有権はライダー技能レベルが2の騎手に移り、所有権の移行と同時に「ホース」の強さは2レベルへと変化します。

無生物の騎獣の所有権

魔動バイク（⇒102頁）などの無生物の騎獣は、騎乗していない状態では所有権を得られず、降りると自動的に所有権を失います。誰も乗っていない無生物の騎獣は、誰も所有権を得ていないものとして扱います。

知能が高い騎獣の所有権

騎獣の知能が「人間並み」以上の場合、その騎獣が同意しなければ所有権は得られません。

これらの騎獣は、基本的に購入、もしくはレンタル（⇒66頁）した所有者以外に所有権を認めません。所有者を守る場合や、騎獣自身が戦術的な判断をした結果、所有者以外に所有権を認めることはあります。

野性の騎獣など、まだ所有者が明確でない騎獣の場合は、最終的にGMが判断します。

騎獣の強化

騎手が所有権を得ている騎獣は、騎手のライダー技能レベルによって強化されます。同じ騎獣でも、ライダー技能レベルが高い騎手が騎乗することで能力が引き出され、より強くなるのです。

騎獣の能力は、騎獣のデータ（⇒95頁）にある、ライダー技能レベルに対応した値に強化されます。

騎手のライダー技能レベルが、騎獣の適正レベルより高くなっても、その騎獣の適正レベルの最大値を超えて強化されることはありません。

騎獣のHPの変化

騎獣が強化されると、騎獣自身のHPの最大値も上昇します。このとき、HPの現在値も同じだけ上昇します。負傷してHPが減少していた場合、そのぶんだけHPが減少した状態で強化されます。

逆に、すでに強化されている騎獣の所有権が移動し、ライダー技能レベルの低いキャラクターが所有権を持ったり、誰も騎獣の所有権を持たない状態になったとき、騎獣の最大HPは減少します。負傷してHPが減少していた場合、やはりそのぶんだけ騎獣のHPの現在値も減少します。

これによって騎獣のHPの現在値が0以下になった場合、騎獣は即座に生死判定を行います。

騎獣を連れて行く

騎手は所有権を持っている騎獣を連れて歩くことができます。連れている騎獣は、騎手からの指示がない限り、騎手に付いて移動します。ただし、騎獣が魔動バイクなどの無生物の場合、騎手が押して進まなければ、まったく移動しません。

騎獣には進入できない範囲があります。騎手がこれらの場所に移動するときは、騎獣はそれまでに移動してきた場所で待機するか、「騎獣縮小の札（⇒105頁）」などで小さくして持ち運ばなければいけません。

騎獣が進入できない範囲

範囲	進入できない騎獣
水中	ドルフィン以外すべて
空中	移動速度に（飛行）のない騎獣すべて
砂漠	ドルフィン、キャリッジ
狭い洞窟、屋内	複数の部位を持つ騎獣すべて

GMガイド　騎獣の扱いとセッションの進行

GMはセッションを進行しているとき、騎獣の進入できる場所について、ある程度留意しなければいけません。狭い洞窟や街の中の邸宅などには、騎獣は進入できません。

探索や戦闘などを騎獣の進入できない場所でばかり行っていると、プレイヤーはライダー技能を「無駄だった」と感じるかもしれません。プレイヤーがそういった感情を持たないようにするには、まずシナリオにライダー技能が役立つ場面を組み込むとよいでしょう。騎獣がそれらの場所に進入できるようになる条件を、シナリオの中に用意しておくのもひとつの手です。また、敵を騎獣が使用できる場所におびき出させるなど、プレイヤーに積極的に工夫してもらうようにアドバイスするのも効果的です。

1回きりのセッションや、特別なキャンペーンシナリオなどで、ずっと狭いダンジョン内を舞台にする場合は、PCがライダー技能を習得する前に、プレイヤーとGMで話し合うべきでしょう。

誰も乗っていない騎獣の行動

乗り手や騎手が騎獣に騎乗していないとき、騎獣は能動的に動作を行うことができません。

騎手が指示をすればその場に留まったり、指定した場所に移動したりします。所有権を持つ騎手がそばにいない状態で生命の危機に

さらされているなら、その場から逃げ出そうとします。

戦闘時に所有権を持つ騎手が乱戦エリアに進入すれば、同じように乱戦エリアに進入します。このとき、乱戦エリアを構成するキャラクターの数に数えます（移動の妨害なども行います）。

騎手がそばにいない状態で乱戦エリアの中に留まると、騎獣は次の騎手の手番で「乱戦エリアからの離脱」を宣言します（回避力に－4のペナルティ修正を受けます）。

魔動バイクなどの無生物の騎獣は、騎手が乗っていない限り移動も動作もまったく行わず、回避も抵抗も行いません。その場に留まり続けます。

騎獣の購入とレンタル

騎獣は各地のライダーギルド（⇒191頁）で販売されています。騎獣を購入するには、ライダーギルドごとに発行されている「騎乗証（⇒105頁）」が必要です。

販売されている騎獣はライダーギルドや規模、街の風土などによって異なります。「ホース」「ウォーホース」「魔動バイク」は、どのライダーギルドでも購入できます。どのライダーギルドにどんな騎獣がいるかは、最終的にGMが決定してください。

また、騎獣は高価なため、ライダーギルドがレンタルを行っています。レンタルも購入と同じように、ライダーギルドごとに「騎乗証」が必要です。レンタルできる期間はセッション1回の間となります。レンタルした騎獣は同じライダーギルドに返さなければいけません。

レンタル料金は購入価格の10分の1です。「ホース」だけは20分の1でレンタルできます。

レンタルしていた騎獣を購入する

同じライダーギルドで、同じ騎獣を11回（「ホース」は22回）レンタルすれば、その後はその騎獣は騎手のものになります。

同じライダーギルドで、同じ騎獣を後から購入する場合、レンタ

ルしていたギルドで差額を支払えば購入できます。今までに5回レンタルしていた「ホース」を購入したい場合、「5,500G－（250G×5）＝3,750G」で、残りの3,750Gを支払えばよいことになります。

騎獣の維持費

購入した騎獣には維持費が必要になります。維持費はセッションの開始時に「その騎獣の適正レベルの最低値×100」Gだけ必要です。「ウォーホース」を購入していた場合、セッションの開始時に400Gを支払わなければいけません。

「中規模の邸宅」以上の「住宅（⇒『Ⅱ』48頁）を手に入れている場合、住宅に騎獣を預けることができ、その間の維持費は必要ありません。

騎獣の売却

騎獣を売却する場合、売却価格は購入価格の半額となります。レンタル中の騎獣を売却することはできません。

騎獣の死亡

騎獣もPCと同じように、HPが0以下になり、生死判定に失敗すると死亡します。死亡した騎獣は失われます（原則として騎獣は蘇生の魔法や効果に抵抗します）。

レンタルしている騎獣が死亡した場合、賠償金をライダーギルドに支払わなければいけません。賠償金は「11回（「ホース」は22回）」に満たない分のレンタル回数の合計金額」です。同じ騎獣を3回借りて3回目に死なせてしまったなら、賠償金はレンタル8回分の金額と同額になります。

騎獣を死なせても金額以外の損失はありません。賠償金を支払えない場合、ライダーギルドが一時的に立て替えてくれます。

無生物の騎獣の死亡

魔動バイクなどの無生物の騎獣は、HPが0以下になると生死判定を行わず、壊れます。賠償金は他の騎獣と同じです。

野性の騎獣

野性の「ペガサス」や「ワイバーン」などは、調教されておらず気性も荒いため、騎獣として使えません。

GMが特別に許可するなら、野性の生き物や魔物と心を通わせたなどとして、それらを騎獣としてもかまいません。

ライダーギルドはそれらの騎獣を手に入れる場合、冒険者に依頼して魔物を子供や卵の状態で持ち帰り、育てながら調教を施します。成体の魔物を生け捕りにして騎獣にすることもありますが、そうした例はほとんど見られません。まず生け捕りが困難ですし、完全な調教が施される前に逃げられることがほとんどです。

PCが騎獣になる魔物を生け捕りにしたからといって、すぐに所有権を獲得し、騎乗できるようになるわけではありません。また、生け捕りにした魔物を連れ帰っても、常にライダーギルドが引き取ってくれるわけではありません。まれにライダーギルドが冒険者の店経由で生け捕りの依頼をすることはありませすが、生け捕りの場所や方法はそのつど異なります。

知能が高い騎獣などは、騎手の説得や交渉などでごくまれに騎獣となり、自らの背に騎手を乗せることがあります。

騎乗戦闘

ライダー技能で騎獣の所有権を得ているなら、戦闘時に騎獣に乗り、戦闘に参加させることができます。

ここでは、騎乗した状態で戦闘を行う際のルールを説明します。

騎獣に乗った状態での戦闘

戦闘時に騎手が騎獣に乗っているとき、騎手と騎獣は複数の部位を持つキャラクターと同じように扱います。騎獣が騎手の足となり、移動できる範囲や速度は騎獣のものに変更されます。

騎手と騎獣は戦闘中、それぞれに主動作を行うことができます。

どちらも騎手の手番として扱い、どちらからでも動作できます。1回の手番に、騎手と騎獣がどちらも近接攻撃などを行うことも可能です（騎獣が攻撃を行うには【攻撃指令】などの騎芸が必要です）。

騎手は騎獣を操るために、手綱やスロットルを片手で握る必要があります。そのため、戦闘時に自由に扱えるのは片手だけです。

騎乗時はカテゴリ〈格闘〉の武器を扱えません。

戦闘中の騎獣への乗り降り

戦闘中における騎獣への乗り降りは、乗り手と騎手で異なります。

乗り手の場合、乗るのも降りるのも主動作となります。

騎手の場合、乗るのは主動作ですが、降りるのは補助動作となります。

また同じラウンドには、乗るか降りるか、どちらかしか行えません。

ふたり乗りの場合、同乗者の乗り降りは（同乗者がライダー技能を習得していても）どちらも主動作で行います。

複数の部位を持つ騎獣

複数の部位を持つ騎獣に騎乗しているとき、部位数は「本来の騎獣の部位数＋騎手」として扱います。

戦闘中に主動作を行う場合、1回の手番に騎手と部位ひとつだけが主動作を行えます（主動作を行わせる騎芸の宣言は必要です）。

騎乗時のコア部位

騎乗しているとき、騎手と騎獣は1体のキャラクターとして扱います。このとき、コア部位は「騎手」と「騎獣のコア部位」の双方に

なります。いずれかのコア部位のHPが0以下になったり、意識を失ってしまうと、騎乗している状態は自動的に解除されます。

騎乗時の知覚とペナルティ修正

騎乗時、騎手と騎獣はそれぞれの感覚器官を用いて判定を行います。1体のキャラクターとして扱った場合、複数の感覚器官を持っていることになります。これらの知覚にペナルティ修正を受けるとき、騎手と騎獣はペナルティ修正を合計し、それぞれの部位がその半分（端数切捨て）だけペナルティ修正を受けます。コア部位が3つ以上ある場合は、平均によってペナルティ修正を定めます。端数は切捨てです。

人間のキャラクターが暗闇で「ホース」に騎乗している場合、騎手も騎獣も暗闇を見通せないため、ペナルティ修正の計算は「（4＋4）÷2＝4」となり、それぞれが−4のペナルティ修正を受けます。しかし騎乗しているのが種族特徴［暗視］を持つエルフのキャラクターの場合は「（0＋4）÷2＝2」となり、それぞれが受けるペナルティ修正は−2となります。

騎乗時の移動

騎手と騎獣の移動

騎乗している状態の移動は、騎獣の移動速度を用います。騎獣が特殊能力「飛行」「水中特化」などでボーナス修正を得たり、足場の悪いことによるペナルティ修正を受けたりしている場合、騎手も同じ修正を受けます。

騎獣が傷ついたり、ふたり乗りしていたとしても、騎獣の移動速度は変化しません。翼などのHPが0以下になれば、飛行できなくなることはあります（⇒『Ⅱ』30頁）。

移動と同時に攻撃などを行う場合

騎手や騎獣の行動は、通常の場合と同じように、移動方法によっ

て制限されます（⇒『Ⅰ』141頁）。

騎獣が「通常移動」を行えば、騎手も騎獣も射撃攻撃や魔法の行使は行えませんし、騎獣が「全力移動」を行えば、近接攻撃や主動作で行う騎芸、騎獣の特殊能力などは使えません。

強制的に騎乗が解除される状況の説明

騎乗しているときに騎手が転倒させられたり、騎獣が転倒してしまうと、騎手は落馬します。落馬すると、落馬によるダメージ（⇒72頁）を受け、騎乗している状態が解除されます。

《投げ攻撃》への注釈

騎乗しているキャラクターにグラップラーが《投げ攻撃》で投げを試みる場合、部位がふたつある魔物を投げるときと同じ処理を行います。必然的に《投げ強化》がなければ、騎乗しているキャラクターに投げを試みることはできません。複数の部位を持つ騎獣に騎乗しているキャラクターは、部位が3つ以上ある扱いになるため、投げることができません。

投げられる騎手や騎獣は、すべての部位の中でもっとも回避力の高い部位で回避力判定を行います。判定に失敗すると投げられ、騎手と騎獣の双方が投げによるダメージを受けます。その後、さらに騎手と騎獣双方が転倒して騎乗している状態は解除され、騎手は落下ダメージを受けます。

騎手や騎獣が意識を失った場合

騎手や騎獣が意識を失った場合、騎手は落馬します。騎手が真語魔法【スリープ（⇒『Ⅰ』182頁）】などで意識を失った場合、騎手は落馬して落下ダメージを受けた後、即座に目が覚めます。

騎獣が意識を失った場合でも騎手が落馬し、落下ダメージを受けます（⇒72頁）。このとき、騎獣は意識を失ったままです。

落馬による落下ダメージ

落馬すると「直前の手番で移動した距離の20分の1（端数切り上げ）」mの高さから落下したものとして扱い、落下ダメージを受けます。ただし、最低でも2mの高さから落下したものとして扱います。落下距離の修正も、落下ダメージと同じように適用します。

騎獣で空中を移動しているときに落下した場合、その高さから落下したものとして扱います。

落馬による落下ダメージに対して「受身判定（⇒『Ⅰ』106頁）」は有効です。

乗り手の騎乗戦闘

ライダー技能を習得していないキャラクターが戦闘時に騎乗している場合、両手で手綱を掴んでいなくてはならないため、手を使う動作は行えません（手を離すと自動的に落馬します）。また、回避力判定に−4のペナルティ修正を受けます。

GMコラム　敵の騎手、騎獣の扱い

ライダー技能を持っている敵をNPCとして登場させる場合、先制値、知名度、弱点値などにおいて、騎手、騎獣はそれぞれ別の魔物として扱います。騎乗している状態で複数の部位の魔物として扱うのはPCと同じです。

倒した場合、それぞれから戦利品を獲得できます。

「射程／形状」の新しい要素「突破」

形状:「突破」

効果の使用者が指定した任意の地点まで一直線に移動し、その途中に存在するすべての対象に効果を及ぼします。途中に乱戦エリアなどが存在しても、関係なく直進します。遮蔽などを超えて移動することができ、任意の地点を指定するのに《鷹の目》などは必要ありません。しかし、移動する方向などを変えたり、本来移動できない壁などを越えて移動することはできません。

事前に移動していたり、乱戦エリアなどの中にいて移動ができない状況の場合、この効果は使用できません。射程は使用者の「全力移動」mになり、効果の使用者は「全力移動」を行ったことになります。

乱戦エリアの中心点を範囲に含んだ場合、「乱戦エリアと広範囲の効果の対象（⇒『Ⅰ』147頁）」の「貫通」と同じように処理します。魔法ならば《魔法制御》も有効です。

知力ボーナスを使う行為判定の追加

真偽判定

基準値：冒険者レベル＋知力ボーナス

所要時間：10秒（1ラウンド）

姿形を偽っていたり、本来の素性を隠している人物や物事に対して、PCが「偽物ではないか」と強い疑念を持っている場合、GMの判断によって真偽判定を行わせてもかまいません。

この判定に成功すると、相手または対象物が、なにかを真似た偽物であることを見破れます。見破れる事柄は、以下のようなものです。

●記憶喪失のふりをしている人、駆け出しの冒険者のふりをしている実力者などの演技

●嘘や虚偽の発言
●変装や【ディスガイズ(⇒『Ⅰ』190頁)】などの効果
●【イリュージョン(⇒『Ⅱ』94頁)】などの幻覚、幻影の効果
●人族に化けた蛮族の正体

目標値はGMが決定します。変装や【ディスガイズ】などを見破る場合は、相手の達成値を上回る必要があります。

GMガイド　真偽判定の活用の仕方

真偽判定は、無節操に認めているとシナリオの進行が阻害されることがありますし、使い方次第ではシナリオが崩壊する危険性もあります。GMは、必要性や妥当性を考えて、有用な場合に限ってのみ行わせるべきです。

逆に、PCが手がかりやNPCの嘘の証言に気づかず、用意していた謎や伏線に気づかなかった場合などには、積極的に行わせるとよいでしょう。

GMガイド　魔物の正体を見破る！

ガーゴイルやオーガなど、正体を隠してPCたちを欺く敵がいます。こうした魔物や、魔法で正体を隠しているNPCの正体を見破るのにも、真偽判定は役に立ちます。

このような場合、GMはまず真偽判定を行わせ、何ものかが化けていることが判明した後に、魔物知識判定を行わせるとよいでしょう。

構造物の破壊

セッション中、キャラクターが扉や壁、箱などを物理的に破壊したいと考える状況があるかもしれません。その場合、以下のルールを目安に判定を行ってください。

構造物のデータ

構造物には、それぞれ厚さと防護点とHPがあります。素材と用いる道具によっては、クリティカルが発生しなかったり、まったくダメージを与えられない（破壊できない）場合もあります。

また構造物の防護点は、魔法ダメージに対しても半分だけ有効です。

構造物の壊し方

構造物を破壊する手順は、魔物にダメージを与えるのと同じやり方になります。ただし、構造物は回避しません（1ゾロ以外必ず命中します）。

キャラクターは、1ラウンドに1回だけ構造物にダメージを与えることができます（《二刀流》や《追加攻撃》、複数部位を持つ場合は、それだけ回数が増加します）。1回で破壊できなければ、何度も攻撃を繰り返して構いません。

なお、構造物に「属性：毒／病気／呪い／精神効果」によるダメージは無効です。

魔法の範囲が構造物を巻き込んだ場合

戦闘中、魔法の効果が壁や扉などを巻き込む場合があります。この場合、特に構造物を破壊する意図がないならば、ダメージなどは無視してください。

GMが必要を感じるなら、構造物にダメージを与えても構いません。

構造物リスト

以下に、代表的な構造物のデータを紹介します。GMはこれらのデータを参考に、判定を行ってください。

ここで紹介するデータは、あくまで目安です。GMは必要に応じて構造物の厚みを倍増させ、そのぶんだけHPを増やしても構いません。

木の扉（厚さ：2cm）

防護点：6　　HP：20
クリティカル不可：ボウ
概要：ダンジョンなどでよく見られる、比較的頑丈な木の扉です。民家などの扉ならばもっともろいでしょう。逆に鉄などで補強されていると、もっと堅牢になります。

鉄の扉（厚さ：2cm）

防護点：16　HP：40
クリティカル不可：ソード、スピア、投擲、ボウ、クロスボウ、雷、炎、風、水・氷
概要：ダンジョンなどでたまに見られる、鉄製の扉です。極めて頑丈で、壊すのは大変です。

木の壁（厚さ：5cm）

防護点：8　　HP：30
クリティカル不可：ボウ
概要：普通の民家の外壁などです。

石の壁（厚さ：10cm）

防護点：18　HP：60

クリティカル不可：ソード、スピア、投擲、ボウ、クロスボウ、雷、炎、風、水・氷

概要：ダンジョンなどで見られる、石を積んで作った壁です。GMは必要に応じて、もっと頑丈にして構いません。

レンガの壁（厚さ：10cm）

防護点：12　HP：50

クリティカル不可：ソード、スピア、投擲、ボウ、クロスボウ、雷、炎、風、水・氷

概要：住宅の外壁などに使われている、レンガを積んで作った壁です。

鉄の壁（厚さ：5cm）

防護点：22　HP：80

クリティカル不可：ソード、スピア、アックス、投擲、ボウ、クロスボウ、斬撃、雷、炎、風、水・氷

概要：鉄板で作られた壁です。分厚くなるほどどんどん硬くなります。

木の柵（厚さ：2cm）

防護点：4　HP：15

クリティカル不可：ボウ

概要：農村などの外周に作られた、簡素な防壁です。

石の外壁（厚さ：1m）

防護点：22　HP：120

クリティカル不可：ソード、スピア、投擲、ボウ、クロスボウ、雷、炎、風、水・氷

概要：小～中規模の城塞都市を守る外壁です。

石の城壁（厚さ：2m）

防護点：30　HP：300
クリティカル不可：ソード、スピア、投擲、ボウ、クロスボウ、雷、炎、風、水・氷
概要：標準的な城壁です。

木の門（厚さ：8cm）

防護点：10　HP：40
クリティカル不可：ボウ
概要：屋敷などの両開きの門です。外壁や城壁の門となると、この倍や3倍の厚さがあります。

鉄の門（厚さ：8cm）

防護点：26　HP：200
クリティカル不可：ソード、スピア、アックス、投擲、ボウ、クロスボウ、斬撃、雷、炎、風、水・氷
概要：頑丈な鉄の門です。城壁などの門に用いられることがあります。もっと頑丈な門を設定しても構いません。

木の箱（厚さ：1cm）

防護点：6　HP：15
クリティカル不可：ボウ
概要：しっかりした、標準的な木の宝箱です。中身が壊れやすいものだった場合、箱を破壊すれば中身も壊れてしまいます。

鉄の箱（厚さ：1cm）

防護点：16　HP：30
クリティカル不可：ソード、スピア、投擲、ボウ、クロスボウ、雷、炎、風、水・氷
概要：頑丈な鉄の宝箱です。中身が壊れやすいものだった場合、箱を破壊すれば中身も壊れてしまいます。

名誉点の新しい使い方

ここでは、名誉点を使ってできる新しいことを紹介します。

NPCとコネクションを持つ

PCは所持している名誉点を使用することで、特定のNPCと個人的な関わりを持つことができるようになります。

コネクションは名誉点アイテムと同様に扱います。下記のコネクション表を参照して、コネクションを持ちたい相手に名誉点を費やします。名誉点アイテムの欄には〈コネクション＊＊／NPC名〉と記入します。「＊＊」にはコネクションの段階を記入します。

特定のNPCに対してコネクションを獲得するときは、必ず「顔見知り」から獲得しなければいけません。その後、そのNPCとさらに深いコネクションを持ちたいなら、「友人」の名誉点との差額を支払ってください。「貴重な友人」も同様です。

よく知らないキャラクターや、未だ見かけたことのないNPCに対してコネクションを持つことはできません。そのキャラクターとコネクションを持てるかどうかは、最終的にGMが決定します。

顔見知り

そのNPCに名前を覚えてもらい、声を掛けてもらえる程度の関係です。友人というほどではなく、関係の浅い知人レベルです。PCが求めれば、仕事を斡旋してくれたり、簡単な情報を提供してくれるかもしれません。

友人

そのNPCに愛称やファーストネームで呼んでもらえるようになります。仲のよい友人であり、顔を合わせると積極的に話しかけてくれます。

NPCのほうから面会を求めてきたり、有益な情報を優先的に与えてくれることもあります。なにか困りごとがあれば、PCに相談を持ちかけてくることもあります。逆にPCが求めれば、できる範囲で力を貸してくれるでしょう（ただし自分の都合や利益を優先します）。

その人物が冒険者の力を必要とする状況ならば、まず話を持ちかけてきてくれるようになります。

貴重な友人

公私を含めて親しい関係です。プライベートな悩みや秘密を打ち明けられたり、極秘の情報を積極的に知らせてくれるようになります。

親友とも呼べる関係であり、PCのためならば可能な限り協力してくれます。PCが危機に陥れば、積極的に助けようとします。PCの頼みには、極力応えようとするでしょう。

冒険者としては、そのNPCの人生を左右するような任務を任されるようになります。

コネクションの喪失

コネクションを持っているNPCに対して著しく名誉を傷つけるような行動、言動を取ったり、そのNPCが激しく嫌悪する行動、言動を取ったりすれば、コネクションを失います。コネクションは過度な失敗や信頼の喪失を1回行うごとに、1段階失います（疎遠になります）。これは、合計名誉点の喪失を招きます。コネクションの喪失に関しては、最終的にGMが決定します。

努力した結果、そのNPCの意思にそぐわない行動や言動を取ってしまった場合は、この限りではありません。よほどのことではない限り、コネクションは喪失させるべきではありません。

そのNPCが死亡してしまっても、コネクションは失いません。ただし、名誉点を費やしてそれ以上関係を密接にすることはできなくなります。

GMガイド　コネクションを与える、活用する

GMはPCに、セッションに登場させたNPCのコネクションを与えても構いません。コネクションを与えたいときはそのコネクションを獲得するために必要な名誉点も同時に与えてください（合計名誉点にのみ加算します）。GMが独自に作成したNPCに対してコネクションを与えたい場合、コネクション表を参考にして、コネクションに必要な名誉点を決めるようにしてください。

PCがNPCに対してコネクションを持っている場合、GMはそのNPCを積極的にセッションに登場させてあげるようにしましょう。ただし、コネクションは信頼関係を表しているものです。PCがNPCを便利使いしようとしたり、相手を尊重していないような言動や行動を繰り返すようなら、コネクションの喪失を警告するようにしてください。このときも、いきなりコネクションを喪失させるべきではありません。

コネクション表

NPC名	主な滞在地	顔見知り	友人	貴重な友人	参照頁
ユリウス・クラウゼ	ルキスラ帝宮	500	1000	4000	『II』183
ルーサー・エレルデン	蒼き雷の剣亭	10	100	200	『II』184
ドルッケン・ガーデル	ルキスラマギテック協会	100	400	800	『II』184
マグダレーナ・イエイツ	ダーレスブルグ第四軍	200	500	1000	『II』185
ハウル・バルクマン	カシュカーン守備隊	100	300	600	『II』185
コークルとラフェンサ	フェンディル王宮	400	800	1600	『II』186
ダン・シャイロウ	ロシレッタ港	50	200	400	『II』186
ガートルード	クーデリア盗賊ギルド「デスクリムゾン」	50	800	1200	『II』187
アルベール・ドゥラランド	レーゼルドーン大陸	100	300	1200	『II』187
ブルー・リブ・レベット	ザルツ地方	50	100	200	『II』188
ノノ・バニラッテ	ルキスラ神殿	50	100	200	『II』188
アメリア・スカイフィッシュ	ルーフェリア、ロシレッタ	10	300	600	『II』189

NPC名	主な滞在地	顔見知り	友人	貴重な友人	参照頁
バトエルデン・エラー	ルーフェリア本神殿	100	500	1000	『II』189
ショウン・グラハム	ルキスラ盗賊ギルド「闇夜の鷹」	50	300	800	『II』190
アルフレートIII世	ダーレスブルグ公宮	500	1000	2000	『II』190
カデル・クーデリア侯爵	クーデリア侯爵領	300	600	2000	『II』190
ラーゼン・エルシャレード	フェンディル王宮	300	800	1000	『II』191
シャドルニック・シューリガン	ロンリードラゴン	10	100	200	『II』191
ジェイムズ・コバール	カシュカーン執政所	100	200	400	『II』191
ヴァランタン・カルノー	フェンディル	10	50	100	『II』191
アデラ・カルバート	ロシレッタ議会	100	200	400	『II』192
シモン・ボンヌフィア	同上	100	200	400	『II』192
ヨルゲン・レイグリフ	同上	100	200	400	『II』192
ヘルミン・カルツ	自由都市同盟議会	100	200	400	『II』192
イシュメル・チャーチ	ルキスラライフォス神殿	200	600	1200	『II』192
セス・スサロ	カシュカーン自宅	10	150	200	『II』192
ベルナール・ファルク	デュボール王宮	500	1000	2400	193
バスティアン・ベアール	デュボール王宮	200	400	1000	194
フルメリ・ベルガメント	ドルテア要塞	50	200	500	194
シェリオ	不明	200	400	800	195
トラト・バンパーニ	ミラボアタビット自治区	50	100	200	195
ザヴィーエ・ボアギュエール	レガリア王宮	400	900	1600	196
ベランジェール・カスタニエ	アルフォート王宮	450	900	1800	196
イクセル・イェンネベルト	ミラボア王宮	300	600	1600	196
イスマエル・ビスカイノ	セフィリア大神殿	500	1000	3000	197
ウルリカ・アッテルベリ	セフィリア大神殿	50	150	300	197
ラウル・アルフォンソ	ラ・ルメイア神殿	50	200	300	198
マリーカN3号	不明	50	100	200	198
アルミラルダ	ルデア山脈	−	−	−	199
ヴォルクライア	ケルキラ島	−	−	−	199
ヴァレリオ・シルヴェストリ	ラ・ルメイア王宮	500	1000	2000	200
エミリオ・パブロ	バルナッド評議会	300	800	1600	200
ブルムクヴィスト	魔霧の森	500	1000	2000	200

第三部　データ

ここでは、新しく紹介されたライダー技能の騎芸や、11レベル以上のキャラクターが使うデータをまとめて掲載しています。

技能

ライダーと騎獣、騎芸

ライダー技能　テーブルB

動物や乗り物に騎乗し、操るための技能です。ライダー技能の使い手は騎手と呼ばれます。武器を使いこなしたり、魔法を使う技能ではありません。しかし、騎乗する動物や乗り物を連れて行くことができます。

ライダー技能の使い手は騎獣である動物に詳しくなり、騎獣と信頼関係を結べます。騎手のわずかな仕草や目線の動き、号令などで騎獣を思い通りに動かす技能です。

ライダー技能では、以下の判定を行えます。

●応急手当判定（⇒『Ⅰ』104頁）
●受身判定（⇒『Ⅰ』106頁）
●地図製作判定（⇒『Ⅰ』111頁）
●魔物知識判定（⇒『Ⅰ』112頁）
※：弱点を見抜くことはできません。

騎芸

ライダー技能を習得すると、騎芸を得られます。自らの操る動物や乗り物を使いこなし、ただ乗るだけではなく、さまざまな動作を行わせられます。

騎芸はライダー技能を1レベル習得すると、ひとつを選んで得られます。以降はライダー技能が1上昇するたびに、新たな騎芸をひとつ得られます。

騎芸は魔法ではなく、使用するためにMPなどは消費しません。

騎芸の中にはライダー技能レベルが一定以上なければ習得できないものもあります。

騎芸の見方

	【大型制御】○ ⑪	前提	なし ②
概要	大きな騎獣を乗りこなせるようになります。 ③		
効果	部位をふたつ以上持つ騎獣に騎乗できるようになります。 ④		

①（名称）

騎芸の名称です。

名称の後に「☆」があるものは補助動作で使える騎芸です。

名称の後に「○」があるものは宣言しなくても、常に効果を表す騎芸です。

それ以外は、主動作で効果を発揮する騎芸です。

②前提

その騎芸を習得するために満たしておかなければならない条件です。騎芸が記載されている場合、その騎芸を習得していなければなりません。

③概要

その騎芸の概要を説明しています。

④効果

その騎芸の具体的な効果を記しています。

騎芸リスト

1レベルから習得できる騎芸

	【大型制御】○	前提	なし
概要	大きな騎獣を乗りこなせるようになります。		
効果	部位をふたつ以上持つ騎獣に騎乗できるようになります。		

	【騎獣回避】○	前提	なし
概要	騎獣をとっさに回避させる技術です。		
効果	騎獣の回避力に＋1のボーナス修正を得ます。		

	【騎獣の献身】☆／○	前提	なし
概要	騎獣が騎手に懐き、騎手を守るようになります。		
効果	騎手が近接攻撃、射撃攻撃の対象になったとき、騎獣が身代わりになります。戦闘特技《かばう（⇒『I』224頁）》と同じように処理します（事前に騎獣にかばわせる宣言が必要です）。 この騎乗技術は1ラウンドに1回しか効果がなく、騎獣が生物でなければ効果がありません。 この騎芸は、騎乗していなくても効果がありますが、騎獣が騎手と同じ乱戦エリアにいるか、制限移動で届く距離に騎手がいなければ効果がありません。 また、騎手が意識を失ったり気絶したとき、騎手が落馬しないよう騎獣がバランスを取ってくれます。この効果は常に発揮されます。		

	【攻撃指令】☆	前提	なし
概要	乗っている騎獣に指示を与え、攻撃をさせます。		
効果	騎手の手番で、騎獣に攻撃をさせます。攻撃のデータは騎獣のものを使います。複数の部位を持つ騎獣は、その中のひとつを選んで使います。 この騎芸は1ラウンドに1回しか効果がなく、【特殊攻撃指令】と同時には行えません。		

	【水中騎乗】○	前提	なし
概要	水中を移動する騎獣を操れます。		
効果	移動速度が「(水中)」となっている騎獣に騎乗できます。		

	【探索指令】☆	前提	なし
概要	騎獣の知覚や探索能力を使えます。		
効果	騎獣の知覚を用いて「足跡追跡判定(⇒『Ⅰ』109頁)」「危険感知判定(⇒『Ⅰ』109頁)」「探索判定(⇒『Ⅰ』111頁)」を行えます。行為判定の基準値は「ライダー技能レベル+知力ボーナス」になります。 この騎芸は、騎乗していなくても効果がありますが、騎手が騎獣の手綱を握っている必要があります。 この騎芸は、騎獣が生物でなければ効果がありません。		

	【タンデム】○	前提	なし
概要	ふたり乗りしているときでも、騎獣を安定させます。		
効果	ふたり乗り(⇒60頁)で騎乗しているとき、騎手も同乗者も騎乗によるペナルティ修正(−4)を受けなくなります。 また、同乗者は片腕だけで身体を支えて、主動作と補助動作が行えるようになります。行為判定を試みる場合、片腕が使えないことによる−2のペナルティ修正を受けます。		

【チャージ】	前提	なし
概要	騎獣で突撃し、威力の高い攻撃を繰り出します。	
効果	騎獣に乗っているとき、騎手の近接攻撃の追加ダメージにボーナスを得ます。騎獣に乗って移動したラウンドに騎手が近接攻撃を行うとき、移動距離5m(端数切り上げ)ごとに追加ダメージを＋1点します。移動距離を計算する場合、移動する前の地点から移動先までの直線的な最短距離で計算します。直線に遮蔽や障害物がある場合、この騎芸は使えません。また、自分が存在する乱戦エリア内の対象に対して、この騎芸を試みることはできません。 この騎芸は、装備している武器がカテゴリ〈スピア〉でなければ使用できず、1ラウンドに1回しか効果がありません。		

【特殊攻撃指令】☆	前提	なし
概要	騎獣に指令を与えて、特殊能力を使用させます。	
効果	騎獣自身が持っている、主動作の特殊能力を使わせます。効果や結果は個々の特殊能力を参照してください。 この騎芸は、1ラウンドに1回しか効果がなく、【攻撃指令】と同時には行えません。	

【振り下ろし】○	前提	なし
概要	騎獣の上から武器を振るうことで、攻撃のダメージを高めます。	
効果	騎獣に乗っているとき、騎手の近接攻撃のダメージを＋2点します。	

5レベルから習得可能な騎芸

【遠隔指示】○	前提	【攻撃指令】もしくは【特殊攻撃指令】
概要	騎乗せずに、騎獣に攻撃を行わせられます。	
効果	【攻撃指令】や【特殊攻撃指令】が、騎乗していなくても効果を発揮するようになります。騎獣が騎手から10m以内にいなければ、効果がありません。 この騎芸は、騎獣が生物でなければ効果がありません。	

【騎獣回避Ⅱ】○	前提	【騎獣回避】
概要	騎獣の動きを制御し、より回避を行わせやすくします。	
効果	騎獣の回避力にさらに＋1（合計＋2）のボーナス修正を得ます。	

【空中騎乗】○	前提	なし
概要	空中を移動する騎獣を操れます。	
効果	移動速度が「（飛行）」となっている騎獣に騎乗できます。	

【人馬一体】○	前提	なし
概要	騎獣と意思を疎通させ、わずかな動きや視線だけで制御します。	
効果	騎乗中に手を使わなくても騎獣を制御し、自由に動作できます。 騎手は両手を自由に使えます。	

【トランプル】	前提	【チャージ】
概要	騎獣で駆け、道を塞ぐものをすべて轢き潰します。	
効果	一直線上に突進し、進路にあるものすべてに攻撃を行います。 「射程／形状」が「騎獣の全力移動ｍ／突破」で、対象すべてに近接攻撃を行います。 命中力判定は1回のみ行っても、対象ごとに行ってもかまいません。 近接攻撃は騎獣の任意の部位で行います。 この騎芸を使用すると、騎手も騎獣も全力移動を行ったことになります。	

	【振り下ろしII】○	前提	【振り下ろし】
概要	振り下ろす動作に騎獣の動きを加え、さらにダメージを高めます。		
効果	騎獣に乗っているとき、騎手の近接攻撃のダメージをさらに＋2点（合計＋4点）します。		

	【呼び笛】☆	前提	なし
概要	騎獣を騎手のそばに呼び寄せます。		
効果	騎手の手番で、騎獣を自らのそばに呼び寄せます。呼び寄せるのは補助動作になりますが、呼び寄せた後に移動は行えません（呼び寄せた騎獣に乗ることはできます）。呼び寄せられるのは、騎手が騎獣の「全力移動」の範囲内にいるときだけになります。 この騎芸は、騎獣が生物でなければ効果がありません。また、騎乗していなくても効果があります。		

10レベル以上から習得可能な騎芸

	【威圧】	前提	なし
概要	騎獣の上から見下ろし、周囲の敵を威圧します。		
効果	騎手が主動作を費やして宣言する騎芸です。騎手が同じ乱戦エリアに存在する、異なる陣営のキャラクターすべてを威圧します。 騎手は「ライダー技能レベル＋精神力ボーナス」で判定を行い、対象の精神抵抗力判定と達成値を比べあいます。対象が不利な結果になれば、10秒（1ラウンド）の間、命中力に−2のペナルティ修正を受けます。 この騎芸を使用した後でも、騎獣は【攻撃指令】などで主動作を行えます。		

【騎乗指揮】	前提	なし
概要	騎獣の上から戦況を判断し、仲間に指示を与えます。	
効果	騎手が主動作を費やして宣言する騎芸です。騎手が同じ乱戦エリアに存在する、仲間すべて（騎獣含む）に的確な指示を与えます。 対象は10秒（1ラウンド）の間、命中力に＋2のボーナス修正を得ます。 この騎芸を使用した後でも、騎獣は【攻撃指令】などで主動作を行えます。	

【スーパーチャージ】○	前提	【チャージ】
概要	全力で移動しながら突撃します。	
効果	「全力移動」しても【チャージ】の騎芸の効果を発揮できます。【スーパーチャージ】を行った後に【縦横無尽】の効果は得られません。	

【縦横無尽】○	前提	【チャージ】
概要	騎獣で駆けながら、騎手も攻撃を行えます。	
効果	【チャージ】を宣言した後に、騎手はさらにもう1回主動作を行えます。	

【八面六臂】☆	前提	【大型制御】【攻撃指令】【特殊攻撃指令】
概要	騎手が騎獣を操ることに専念し、騎獣を自由に動かします。	
効果	騎手を含む、騎獣の部位すべてに主動作を行わせます。移動は1ラウンドに1回しかできません。 この騎芸を宣言すると、次の手番まで騎手と騎獣のすべての部位の回避力に−2のペナルティ修正を受けます。	

【バランス】○	前提	なし
概要	騎獣を移動に専念させながら、体勢を保ちます。	
効果	騎獣に「通常移動」をさせても、騎手は「制限移動」で可能な動作を行えます。	

【振り下ろしⅢ】○	前提	【振り下ろしⅡ】
概要	騎獣に跳躍させ、振り下ろした攻撃の威力を限界まで高めます。	
効果	騎獣に乗っているとき、騎手の近接攻撃のダメージをさらに＋4点（合計＋8点）します。	

騎獣一覧

以下はライダー技能で操れる騎獣の一覧です。

名称	適正レベル
【ホース】	1～6
【ウォーホース】	4～10
【キャリッジ】	4～8
【ドルフィン】	2～5
【ヒポグリフ】	4～6
【ペガサス】	5～7
【ワイバーン】	7～10
【ドラゴネット】	10～15
【魔動バイク】	3～6
【高性能魔動バイク】	7～10
【スカイバイク】	11～14

騎獣の見方

【ホース】①　　**②価格**：5,000G

適正レベル ③	1～6	前提騎芸 ④	なし

騎獣データ ⑤

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：平原、草原　**反応**：友好的
知名度／弱点値：4／11　**先制値**：－　**移動速度**：30

ライダー技能レベル	部位	生命抵抗値	精神抵抗値	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
1	胴体	3	2	3	2d	2	1	25	8
2	胴体	4	3	4	2d＋1	3	2	28	9
3	胴体	5	4	5	2d＋2	4	3	31	10
4	胴体	6	5	6	2d＋3	5	4	34	11
5	胴体	7	6	7	2d＋4	6	5	37	12
6	胴体	8	7	8	2d＋5	7	6	40	13

部位数：1 **⑥コア部位**：胴体　　**弱点**：物理ダメージ＋2点 ⑦

特殊能力

「忠誠」 ⑧
主人である騎手に忠誠を誓っています。
精神効果、呪い属性に対する精神抵抗力判定に＋2のボーナス修正を得ます。

戦利品 ⑨

自動	なし

一般的な騎乗用の馬です。陸上を長時間駆けることができます。よく調教されており、主人となった騎手の指示には忠実に従います。 ⑩
レンタルする際、購入価格の20分の1の価格（250G）で借りることができます。

①（名称）

騎獣の名称です。参照頁はその騎獣が魔物データとして記載されている頁を表しています。

②価格

騎獣の価格です。レンタル料はこの10分の1になります。

③適正レベル

その騎獣の適正レベルを表しています。低いほうの数値が最低値で、ライダー技能レベルがこの数値以上でなければ、その騎獣は扱えな

いことを表しています。

高いほうの数値は最高値で、ライダー技能レベルがどれだけ高くても、この騎獣はそれ以上強化されないことを表しています。

④前提騎芸

その騎獣を使用するのに必要な騎芸です。ここに記されている騎芸をすべて習得していなければ、その騎獣は扱えません。ライダーギルドから購入したり、借りたりすることもできません。

⑤騎獣データ

騎獣のデータです。ライダー技能で騎乗する場合、強化される場合があります。ライダー技能レベルと同じ値を参照してください。

PCが連れている騎獣は、先制値は使いません。

⑥部位数、コア部位

魔物の「部位数」「コア部位」と扱いは同じです（⇒『Ⅰ』339頁）。

⑦弱点

魔物の「弱点」と扱いは同じです（⇒『Ⅰ』339頁）。

⑧特殊能力

その騎獣が扱える特殊能力です。

魔物のデータに他の特殊能力が記載されていても、騎獣として扱う場合は、ここに記載されている特殊能力しか扱えません。騎獣の中には、本来持っていない特殊能力を持っているものもいます。

⑨戦利品

魔物の「戦利品」と扱いは同じです（⇒『Ⅰ』339頁）。

⑩（解説）

その騎獣の解説です。

騎獣リスト

【ホース】

価格：5,000G

適正レベル	1～6	前提騎芸	なし

騎獣データ

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：平原、草原　**反応**：友好的
知名度／弱点値：4／11　**先制値**：－　**移動速度**：30

ライダー技能レベル	部位	生命抵抗値	精神抵抗値	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
1	胴体	3	2	3	2d	2	1	25	8
2	胴体	4	3	4	2d＋1	3	2	28	9
3	胴体	5	4	5	2d＋2	4	3	31	10
4	胴体	6	5	6	2d＋3	5	4	34	11
5	胴体	7	6	7	2d＋4	6	5	37	12
6	胴体	8	7	8	2d＋5	7	6	40	13

部位数：1　**コア部位**：胴体

弱点：物理ダメージ＋2点

特殊能力

「忠誠」
主人である騎手に忠誠を誓っています。
精神効果、呪い属性に対する精神抵抗力判定に＋2のボーナス修正を得ます。

戦利品

自動	なし

一般的な騎乗用の馬です。陸上を長時間駆けることができます。よく調教されており、主人となった騎手の指示には忠実に従います。
レンタルする際、購入価格の20分の1の価格（250G）で借りることができます。

【ウォーホース】

価格：10,000G

適正レベル	4～10	前提騎芸	なし

騎獣データ

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：平原、草原　**反応**：友好的
知名度／弱点値：5／12　**先制値**：－　**移動速度**：25

ライダー技能レベル	部位	生命抵抗値	精神抵抗値	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
4	胴体	7	6	6	2d＋4	5	4	40	15
5	胴体	8	7	7	2d＋6	6	5	44	17
6	胴体	10	8	8	2d＋7	7	6	48	19
7	胴体	11	10	9	2d＋9	8	7	52	21
8	胴体	12	11	11	2d＋10	9	8	56	23
9	胴体	13	12	12	2d＋12	11	9	60	25
10	胴体	14	13	13	2d＋13	12	11	64	27

部位数：1　**コア部位**：胴体

弱点：物理ダメージ＋2点

特殊能力

「忠誠」
主人である騎手に忠誠を誓っています。
精神効果、呪い属性に対する精神抵抗力判定に＋2のボーナス修正を得ます。

戦利品

自動	なし

専門的な訓練を受けた、戦闘用の馬です。優秀な騎手が共にいると、並みの魔物を軽く蹴散らすほどの戦闘力を発揮します。

【キャリッジ】

価格:20,000G

適正レベル	4～8	前提騎芸	【大型制御】

騎獣データ

知能:動物並み　**知覚**:五感　**言語**:なし　**生息地**:さまざま　**反応**:友好的
知名度／弱点値:7／13　**先制値**:－　**移動速度**:18

ライダー技能レベル	部位	生命抵抗値	精神抵抗値	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
4	馬	7	6	4	2d	4	5	30	8
	荷車	－	－	－	－	3	5	40	－
5	馬	8	7	5	2d＋2	6	6	33	10
	荷車	－	－	－	－	4	7	45	－
6	馬	9	8	7	2d＋4	7	7	36	12
	荷車	－	－	－	－	5	9	50	－
7	馬	10	9	8	2d＋6	9	8	39	14
	荷車	－	－	－	－	7	11	55	－
8	馬	11	10	10	2d＋8	10	10	42	16
	荷車	－	－	－	－	8	13	60	－

部位数:2（馬車／荷車）　**コア部位**:馬

弱点:物理ダメージ＋2点

特殊能力

「搭載／4」
騎手以外のキャラクター4体を、荷車に載せて運べます。搭載されているキャラクターは、そのままで主動作を行えます。
戦闘時に移動を行っても、搭載されているキャラクターは移動を行ったことになりません。騎手以外がこの能力を持っている騎獣に乗るのは主動作、降りるのは補助動作になります。

「頑丈な荷車」
荷車は「物体ひとつ」として扱います。毒、病気、呪い、精神効果属性の効果やダメージを受けません。

戦利品

自動	なし

1頭立ての馬車です。移動速度は遅いものの、騎手を含めて5人までを運んで移動できます。荷車には鉄板や衝撃を吸収する素材で強化が施されていて、多少の衝撃ではびくともしません。
なお、荷馬には鞍がついていないために騎乗できません。

【ドルフィン】(⇒240頁)

価格:5,000G

適正レベル	2～5	前提騎芸	【水中騎乗】

騎獣データ

知能:人間並み　**知覚**:五感　**言語**:海獣語　**生息地**:海　**反応**:中立
知名度／弱点値:6／11　**先制値**:－　**移動速度**:25(水中)

ライダー技能レベル	部位	生命抵抗値	精神抵抗値	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
2	胴体	4	4	4	2d＋2	3	3	23	9
3	胴体	5	5	4	2d＋3	4	3	30	11
4	胴体	6	6	6	2d＋4	5	4	37	13
5	胴体	7	7	7	2d＋5	6	5	44	15

部位数:1　**コア部位**:胴体

弱点:炎属性ダメージ＋3点

特殊能力

「水中専用」
水中以外の場所に移動できず、水中以外の場所では騎乗できません。水中で騎乗している場合、騎手と騎獣は水中での移動力の制限や、行為判定へのペナルティ修正を受けません。

戦利品

自動	なし

水中を自由に移動できるイルカです。騎乗したキャラクターは水中での制限などを受けずに行動できます。反面陸上ではまったく動けません。陸路を輸送するのはかなり困難で、一部の海辺の街のライダーギルドで貸し出されているだけです。

【ヒポグリフ】(⇒『Ⅱ』282頁)

価格:15,000G

適正レベル	4～6	前提騎芸	【空中騎乗】

騎獣データ

知能:動物並み　**知覚**:五感　**言語**:なし　**生息地**:草原、山岳　**反応**:腹具合による
知名度／弱点値:12／15　**先制値**:－　**移動速度**:25／50(飛行)

ライダー技能レベル	部位	生命抵抗値	精神抵抗値	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
4	胴体	6	5	5	2d＋4	5	2	25	8
5	胴体	7	7	7	2d＋6	6	4	35	12
6	胴体	9	8	8	2d＋8	8	5	45	16

部位数:1　**コア部位**:胴体

弱点:斬撃属性ダメージ＋3点

特殊能力

「飛行」
空を飛んで移動できます。
戦闘時、騎手と騎獣の近接攻撃の命中力･回避力に＋1のボーナス修正を得ます。

戦利品

自動	なし

空を飛ぶことのできる騎獣です。移動速度が速く、戦闘時には高機動を誇る騎獣として活躍します。

【ペガサス】(⇒『Ⅱ』283頁)

価格:20,000G

適正レベル	5～7	前提騎芸	【空中騎乗】

騎獣データ

知能:人間並み　**知覚**:五感　**言語**:なし　**生息地**:険しい山　**反応**:中立
知名度／**弱点値**:9／16　**先制値**:－　**移動速度**:20／40(飛行)

ライダー技能レベル	部位	生命抵抗値	精神抵抗値	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
5	胴体	6	6	7	2d＋5	6	3	41	33
6	胴体	7	7	8	2d＋6	7	5	46	36
7	胴体	8	8	9	2d＋8	8	6	51	39

部位数:1　**コア部位**:胴体

弱点:命中力＋1

特殊能力

「飛行」
空を飛んで移動できます。
戦闘時、騎手と騎獣の近接攻撃の命中力·回避力に＋1のボーナス修正を得ます。

「搭載／1」
騎手以外のキャラクター1体を運んで移動できます。搭載されているキャラクターは、そのままで主動作を行えます。
戦闘時に移動を行っても、搭載されているキャラクターは移動を行ったことになりません。騎手以外がこの能力を持っている騎獣に乗るのは主動作、降りるのは補助動作になります。

戦利品

自動	白い羽(50G)

戦闘能力は他の騎獣に劣りますが、飛行しながら他のキャラクターを「搭載」で運べます。輸送用の騎獣です。

【ワイバーン】(⇒275頁)

価格:40,000G

適正レベル	7～10	前提騎芸	【空中騎乗】【大型制御】

騎獣データ

知能:低い　**知覚**:五感　**言語**:なし　**生息地**:山岳　**反応**:腹具合による
知名度／**弱点値**:8／15　**先制値**:－　**移動速度**:15／30(飛行)

ライダー技能レベル	部位	生命抵抗値	精神抵抗値	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
7	胴体	9	8	11	2d＋9	10	7	38	31
	翼×2	－	－	10	2d＋7	9	5	29	29
	尻尾	－	－	10	2d＋6	8	6	33	26
8	胴体	10	9	12	2d＋11	13	10	41	33
	翼×2	－	－	11	2d＋9	12	9	31	37
	尻尾	－	－	11	2d＋8	11	11	37	28
9	胴体	12	10	13	2d＋12	14	11	51	35
	翼×2	－	－	12	2d＋10	13	10	33	39
	尻尾	－	－	12	2d＋9	12	12	41	30
10	胴体	13	12	14	2d＋13	15	12	55	37
	翼×2	－	－	13	2d＋11	14	11	35	41
	尻尾	－	－	13	2d＋10	13	13	45	32

部位数:4(胴体／翼×2／尻尾)　**コア部位**:胴体　**弱点**:命中力＋1

特殊能力

●胴体

「ブレス／ライダー技能レベル＋知力ボーナス／生命抵抗力／半減」

主動作でブレスを吐き出して攻撃します。射程は20mで、「半径3mの空間／5」の範囲に「威力20＋ライダー技能レベル＋知力ボーナス」点の魔法ダメージを与えます。ブレスの属性は、ワイバーンの種類によって異なります。

この能力は連続した手番に使えません。

●翼

「飛翔」

空を飛んで移動できます。

戦闘時、騎手と騎獣の近接攻撃の命中力・回避力に＋1のボーナス修正を得ます。

いずれかの翼のHPが0以下になれば、この能力は失われます。

「2回攻撃＆双撃」

主動作で攻撃を行うとき、翼で攻撃するなら、1回の主動作で左右の翼がそれぞれ攻撃できます。攻撃する対象は別々でも構いません。

戦利品

自動	飛竜の皮膜(500G)

飛竜とも呼ばれる騎獣です。ライダーギルドが卵から育て、一人前になるまで調教したため、騎手の指示には忠実に従います。街の場所やライダーギルドにより、購入、レンタルできるワイバーンの種類が異なります。もっとも広い範囲に分布しているのは炎ブレスを吐く火炎飛竜です。他には氷ブレスを吐く吹雪飛竜、雷ブレスを吐く稲妻飛竜、毒ブレスを吐く毒飛竜などが確認されています。

【ドラゴネット】(⇒『Ⅱ』290頁)

価格:100,000G

適正レベル	10～15	前提騎芸	【空中騎乗】【大型制御】

騎獣データ

知能:人間並み　**知覚**:五感(暗視)　**言語**:ドラゴン語　**生息地**:さまざま　**反応**:中立
知名度／**弱点値**:15／20　**先制値**:－　**移動速度**:13／25(飛行)

ライダー技能レベル	部位	生命抵抗値	精神抵抗値	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
10	胴体	13	12	13	2d＋14	12	12	63	32
	翼×2	－	－	12	2d＋9	10	10	41	16
11	胴体	14	14	14	2d＋15	13	13	68	35
	翼×2	－	－	13	2d＋10	11	11	44	17
12	胴体	15	15	15	2d＋17	14	14	73	38
	翼×2	－	－	14	2d＋11	12	12	47	18
13	胴体	17	16	16	2d＋18	15	15	78	41
	翼×2	－	－	15	2d＋13	13	13	50	19
14	胴体	18	17	18	2d＋20	16	16	83	44
	翼×2	－	－	17	2d＋14	14	14	53	20
15	胴体	19	19	19	2d＋21	17	17	88	47
	翼×2	－	－	18	2d＋16	15	15	56	22

部位数:3(胴体／翼×2)　**コア部位**:胴体

弱点:物理ダメージ＋2点

特殊能力

●全身

「炎無効」

●胴体

「ブレス／ライダー技能レベル＋知力ボーナス／生命抵抗力／半減」

主動作でブレスを吐き出して攻撃します。射程は20mで、「半径3mの空間／5」の範囲に「威力30＋ライダー技能レベル＋知力ボーナス」点の魔法ダメージを与えます。ブレスの属性は、ドラゴネットの種類によって異なります。

この能力は連続した手番に使えません。

●翼

「飛翔」

空を飛んで移動できます。

戦闘時、騎手と騎獣の近接攻撃の命中力・回避力に＋1のボーナス修正を得ます。

いずれかの翼のHPが0以下になれば、この能力は失われます。

「2回攻撃＆双撃」

主動作で攻撃を行うとき、翼で攻撃するなら、1回の主動作で左右の翼がそれぞれ攻撃できます。攻撃する対象は別々でも構いません。

戦利品

自動	竜の鱗(5,000G)

竜の子供です。気性の荒さや扱いの難しさから、乗りこなせるのは熟練した騎手だけとされています。ドラゴネットは言語によって騎手と意思を疎通できます。

騎獣のドラゴネットは非常に希少で、めったに手に入りません。

【魔動バイク】

価格：10,000G

適正レベル	3～6	前提騎芸	なし

騎獣データ

知能：なし　**知覚**：なし　**言語**：なし　**生息地**：さまざま　**反応**：命令による
知名度／弱点値：8／15　**先制値**：－　**移動速度**：50

ライダー技能レベル	部位	生命抵抗値	精神抵抗値	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
3～4	胴体	6	6	5	2d＋4	5	5	50	－
5	胴体	6	6	7	2d＋6	7	5	50	－
6	胴体	6	6	8	2d＋8	8	5	50	－

部位数：1　**コア部位**：胴体

弱点：魔法ダメージ＋2点

特殊能力

「悪路走破」
足場が悪いことによる修正を受ける場所でも、－2までの修正なら無効です（－3以上の修正は、そのまま受けます）。

「グレネードランチャー／ライダー技能レベル＋器用ボーナス／精神抵抗力／半減」
主動作でグレネードを射出して攻撃します。射程は20mで、「半径3mの空間／5」の範囲に「威力0＋ライダー技能レベル＋知力ボーナス」点の炎属性の魔法ダメージを与えます。
この能力を使用するとき、騎手がMPを10点消費します。魔晶石などによる代用は可能です。
この能力は、連続した手番に使えません。

戦利品

自動	鉄(20G)

ライダーギルドで市販されている、無生物の騎獣です。小型で扱いやすく、〈魔動バイク収納スフィア〉を使用することで、持ち運んで好きな場所で取り出せます。魔動機術【オートモビル】で作り出せるものも同じように扱えます。
動かすためには騎手がMPを消費する必要があります。MPを1点消費すると、30分動かせます。魔動機術で作製したバイクは、このMPを消費しなくても動きます。

GMガイド　魔動機術【オートモビル】

『ルールブックⅢ』発売後から、魔動機術4レベル【オートモビル（⇒『Ⅰ』213頁）】は魔動バイクを作成する魔法に効果を変更します。【オートモビル】で作製された魔動バイクは、以下のように変更されます。

●乗り手や騎手が攻撃されても魔法の効果は失われません。

【高性能魔動バイク】

価格:30,000G

適正レベル	7～10	前提騎芸	なし

騎獣データ

知能:なし　**知覚**:なし　**言語**:なし　**生息地**:さまざま　**反応**:命令による
知名度／弱点値:9／16　**先制値**:－　**移動速度**:50

ライダー技能レベル	部位	生命抵抗値	精神抵抗値	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
7～8	胴体	10	10	9	2d＋10	9	9	90	－
9	胴体	10	10	11	2d＋12	11	9	90	－
10	胴体	10	10	12	2d＋14	12	9	90	－

部位数:1　**コア部位**:胴体

弱点:魔法ダメージ＋2点

特殊能力

「悪路走破」
　足場が悪いことによる修正を受ける場所でも、
－2までの修正なら無効です（－3以上の修正は、そのまま受けます）。

「グレネードランチャー／ライダー技能レベル＋器用ボーナス／精神抵抗力／半減」
　主動作でグレネードを射出して攻撃します。射程は20mで、「半径3mの空間／5」の範囲に「威力30＋ライダー技能レベル＋知力ボーナス」点の炎属性の魔法ダメージを与えます。
　この能力を使用するとき、騎手がMPを15点消費します。魔晶石などによる代用は可能です。
　この能力は、連続した手番に使えません。

戦利品

自動	鉄(20G)

　ライダーギルドで市販されている、高性能の魔動バイクです。従来の魔動バイクよりも一回り大きく、操作性や耐久力に改良が加えられたものです。戦闘などで派手に乗り回しても簡単には壊れない頑丈さを持ちます。
　動かすためには騎手がMPを消費する必要があります。MPを1点消費すると、30分動かせます。

【スカイバイク】

価格：60,000G

適正レベル	11～14	前提騎芸	【空中騎乗】

騎獣データ

知能：なし　**知覚**：なし　**言語**：なし　**生息地**：さまざま　**反応**：命令による
知名度／弱点値：10／17　**先制値**：－　**移動速度**：50／50（空中）

ライダー技能レベル	部位	生命抵抗値	精神抵抗値	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
11～12	胴体	14	14	14	2d＋14	14	14	140	－
13	胴体	14	14	16	2d＋16	16	14	140	－
14	胴体	14	14	17	2d＋18	17	14	140	－

部位数：1　**コア部位**：胴体

弱点：魔法ダメージ＋2点

特殊能力

「飛行」
空を飛んで移動できます。
戦闘時、騎手と騎獣の近接攻撃の命中力・回避力に＋1のボーナス修正を得ます。

「レーザーガン／ライダー技能レベル＋器用度ボーナス／回避力／消滅」
主動作でレーザーを射出して射撃攻撃を行えます。射程は50mで、1体に「威力30＋ライダー技能レベル＋知力ボーナス」の純エネルギー属性の魔法ダメージを与えます。この能力のクリティカル値は10になります。
この能力を使用するとき、騎手がMPを10点消費します。魔晶石などによる代用は可能です。

戦利品

自動	鉄(20G)

ライダーギルドで市販されている、無生物の騎獣です。魔動バイクの一種で、騎乗すれば空を飛んで移動でき、レーザー銃による攻撃が可能です。魔動機術【スカイバイク】でも同じものが作り出せます。
動かすためには騎手がMPを消費する必要があります。MPを2点消費すると、30分動かせます。魔動機術で作成したバイクは、このMPを消費しなくても動きます。

騎乗装備品リスト

騎獣に装備を与えることで、騎獣を強化できます。これらは騎手が持っていて、騎獣に装備させることで騎獣の能力を高めることができるものです。

またライダー技能を補助する装備もここに記載されています。

名称	効果	価格(G)
「騎乗証」	ライダーギルドに登録	100
〈鉄の茨〉	物理ダメージ+2	5,000
〈上等な手綱〉※1	騎乗行為の判定+2	1,000
〈騎獣用革鎧〉※1※2	騎獣の防護点+1	1,000
〈騎獣用鎖かたびら〉※1※2	騎獣の防護点+2	3,000
〈騎獣用甲冑〉※1※2	騎獣の防護点+3	10,000
〈紺碧の護符〉	騎獣の生命抵抗力+1	10,000
〈真紅の護符〉	騎獣の精神抵抗力+1	10,000
〈騎獣縮小の札Ⅰ〉※3	レベル3以下の騎獣を縮小	100
〈騎獣縮小の札Ⅱ〉※3	レベル7以下の騎獣を縮小	500
〈騎獣縮小の札Ⅲ〉※3	レベル13以下の騎獣を縮小	2,000
〈魔動バイク収納スフィア〉	魔動バイクを補助動作で出し入れできる	10,000

※1：魔動バイク、高性能魔動バイク、スカイバイクには装備できません。

※2:これらを装備していると、飛行したり水中を移動することはできません。

※3：適正レベルの最低値が、指定されているレベル以下の騎獣を、装備品ごと、24時間手のひらに載る程度のサイズの彫像に変化させます。縮小できるのは、騎手の騎獣だけで、抵抗の意思があるものには効果はありません。「種族：動物／幻獣」にしか効果はありません。

札を剥がせば、元の大きさに戻ります。ただし元の大きさに戻るのに必要な空間がなければ、適切な空間に動かすまで大きくなりません。ひとりの騎手が彫像化して持ち運べるのは、同時に1体までです（あまり近くに彫像同士を置くと、干渉しあって元に戻ってしまいます）。

札は消耗品です。貼るのは主動作、剥がすのは補助動作です。

魔法

真語魔法リスト(11〜15レベル)

11	【サンダー・ボルト】					消費	MP13
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	半減
概要	対象に雷を浴びせかけ、攻撃します。					属性	雷
効果	「威力50＋魔力」点の魔法ダメージを与えます。						

11	【スロウ】					消費	MP8
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	1分(6ラウンド)	抵抗	消滅
概要	対象の動きを鈍らせ、移動や動作を阻害します。						
効果	対象の移動速度を半分(端数切り上げ)にします。また、対象は手番の開始時に1dを振り、出目が「2」以下だったなら、その手番に主動作を行えなくなります。						

11	【ファミリアII】					消費	MP30
対象	物体ひとつ	射程／形状	接触／−	時間	永続	抵抗	なし
概要	性能の高い使い魔を作製し、使役できます。						
効果	使い魔となる魔法生物を作製します。 魔法の効果は【ファミリア(⇒『I』184頁)】と同じですが、作製した使い魔は自我を持ち、魔法文明語での会話が可能になります。 使い魔の形状は魔物データの「ファミリアII・猫(⇒268頁)」「ファミリアII・鳥(⇒269頁)」「ファミリアII・蛙(⇒269頁)」から選びます。						

12	【ウェポン・マスターII】					消費	MP8
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	3分（18ラウンド）	抵抗	消滅
概要	マナで肉体をサポートし、武器の使い方を完全に把握させます。						
効果	対象に戦闘特技《武器習熟II／任意》《武器の達人》《命中強化》《命中強化II》《牽制攻撃II》《牽制攻撃III》《全力攻撃II》《薙ぎ払い》のいずれかひとつを習得させられます。習得に必要な条件は満たしている必要があります。 複数回かけることで、同時に異なる戦闘特技を習得させることができます。 この魔法は、例外的に【ウェポン・マスター（⇒『I』185頁）】と効果が重複します。						

12	【ショック】					消費	MP15
対象	1体	射程／形状	50m／射撃	時間	一瞬	抵抗	必中
概要	見えないマナの塊を物質化させてぶつけ、攻撃します。					属性	衝撃
効果	「威力30＋魔力」点の物理ダメージを与えます。適用ダメージはHPとMPの双方に与えられます。						

12	【ポリモルフ】					消費	MP10
対象	術者	射程／形状	術者／－	時間	1日	抵抗	なし
概要	術者の姿を望んだものに変えられます。						
効果	術者が実際に見たことがあり、知っているキャラクターの姿に変われます。分類が「アンデッド」「魔法生物」「魔神」のキャラクターには変われません。 変化した後のキャラクターの肉体的な能力はすべて引き継ぎます。技能や戦闘特技、精神的な能力は術者そのままになります。固定値を持つキャラクターなら、肉体のデータはそのまま使えます。 たとえば術者が「ドレイクカウント（竜形態）（⇒『II』242頁）」に変身した場合、「操霊魔法7レベル」「魔法適正」「練技」「人間化」の能力は使えませんが「輝く鱗」、「エネルギーブレス」「飛翔」の能力は使えます。 最終的には、GMが判断してください。						

13	【デスルーテリィ】					消費	MP9
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	30秒（3ラウンド）	抵抗	短縮
概要	対象の集中力を乱し、魔法の行使を困難にします。					属性	精神効果
効果	対象が魔法を行使する場合、行使判定に−4のペナルティ修正を受けます。						

13	【テレポート】					消費	MP15
対象	1体もしくは物体ひとつ	射程／形状	10m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	なし
概要	人や物を望んだ場所に瞬時に移動させます。						
効果	対象を、術者が行ったことのある場所か、1km以内の術者が見えている場所に瞬時に移動させます。対象の大きさは半径1m、高さ2mまでなくてはなりません。壁や遮蔽、距離などは無視して移動させられますが、移動させる先に対象が存在できる空間がなければ、魔法は効果を表しません。						

13	【ライトニング・バインド】					消費	MP19
対象	1体	射程／形状	10m／起点指定	時間	1分（6ラウンド）	抵抗	短縮
概要	雷の縄で対象を縛りつけ、拘束して攻撃します。					属性	雷
効果	対象は移動できず、全ての行為判定に−2のペナルティ修正を受けます。さらに対象は、手番の終了時に「威力20＋魔力」点の魔法ダメージを受けます。魔法が効果を発揮すると、ダメージに対しては精神抵抗力判定を行えません。この魔法はクリティカルしません。						

14	【ディメンジョン・ゲート】					消費	MP23
対象	任意の地点	射程／形状	10m／起点指定	時間	30秒（3ラウンド）	抵抗	なし
概要	次元の狭間に入り込める空間を作製します。						
効果	遠く離れた地点へ移動できる入り口を作製します。入り口は半径3mの大きさで、地面などの足元に作製されます。作製するとき、術者は自らの知っている、望む場所を出口に指定します。出口の場所、距離は問いません。 入り口はキャラクターがいる場所や、建造物の建っている場所には作製できません。						

14	【ディメンジョン・ソード】					消費	MP18
対象	任意の地点／特殊	射程／形状	50m／貫通	時間	一瞬	抵抗	半減
概要	空間そのものを断ち切る刃で攻撃します。					属性	斬撃
効果	「威力60＋魔力」点の魔法ダメージを与えます。						

14	【マジック・リフレクション】					消費	MP17
対象	術者	射程／形状	術者／－	時間	3分（18ラウンド）	抵抗	なし
概要	マナを反発させ、魔法を術者のもとへはじき返します。						
効果	効果時間中に受けた、「対象：1体」の魔法の効果を、その使用者へ即座にはじき返します。行使された魔法をはじき返すかどうかは、行使判定の達成値を聞いてから【マジック・リフレクション】を行使した術者が決められます。はじき返すなら、魔法を行使したキャラクターが抵抗力判定を行います。はじき返さない場合、この魔法の使用者が抵抗力判定を行います。魔法を行使したキャラクターが既に対象に含まれている場合、魔法を弾き返しても抵抗力判定を行いません（術者が効果を受けないだけになります）。 1回魔法をはじき返すと、この効果は失われます。						

15	【セーブ・ザ・ワールド】				消費	MP50
対象	半径500mの空間	射程／形状	術者／−	時間	1時間	抵抗	なし
概要	建造物などを守るマナの殻を作製します。					
効果	範囲の外周に、半球状のマナの殻が現れ、外部からの影響を遮断します。殻をはさんだ反対側には、いかなる効果も及ぼせず、殻に遮断されます。殻は通過できません。 殻はいかなる手段でも破壊できず、【パーフェクト・キャンセレーション】などの魔法でも解除できません。効果時間中は術者はこの魔法の維持に専念しなければなりません。術者が移動したり、補助動作、主動作を行えば、魔法の効果は即座に失われます。					

15	【パーフェクト・キャンセレーション】				消費	MP33
対象	半径6mの空間／20	射程／形状	30m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	消滅
概要	範囲内のすべてのマナを消滅させます。					
効果	範囲内で効果を発揮している魔法、特殊能力、練技、呪歌、特殊効果などをすべて解除します。わずかでもこの魔法の範囲内に含まれていれば、効果は解除されます。それぞれの特殊効果とは達成値の比べあいになります。 行使に1時間を費やすと、範囲内の魔法のアイテムなどの効果もすべて消し去れます。魔法のアイテムは、それぞれ以下の達成値を持っているとして扱います。キャラクターが持っているアイテムでも、達成値は変わりません(キャラクターが抵抗を試みることはできません)。 この魔法でも、神紀文明時代以前に作られたアイテムは解除できません。					

アイテムの作製された時期	達成値
現代	25
魔動機文明時代	30
魔法文明時代	40

15	【メテオ・ストライク】				消費	MP30
対象	半径6mの空間／20	射程／形状	50m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	半減
概要	空から極小の隕石を落とし、攻撃します。					属性	衝撃
効果	「威力100＋魔力」点の魔法ダメージを与えます。この魔法は術者が空の見える場所にいて、対象が空から見えなければいけません。 この魔法は行使に1時間を費やすと、大規模な隕石を落として攻撃できます。対象が「半径500mの空間」、射程が「1km」になり、《魔法収束》《魔法制御》で対象を選択できなくなります。また、範囲内にある通常の建造物や構造物にもダメージを与え、破壊します。この際、構造物の防護点は無視し、構造物に対してはクリティカル値8として扱います。					

操霊魔法リスト(11〜15レベル)

11	【アース・ヒールII】					消費	MP8
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	消滅
概要	大地の活力をより多く取り込み、身体を癒します。						
効果	HPを回復させる魔法です。回復量は「威力30＋魔力」点になります。分類が「アンデッド」「魔法生物」のキャラクターも回復します。 この魔法はクリティカルしません。						

11	【スニーク】					消費	MP7
対象	1体	射程／形状	接触／—	時間	3分 (18ラウンド)	抵抗	なし
概要	対象を魔法の霧で包み、魔法の知覚で見つからなくします。						
効果	対象は「知覚：魔法」「知覚：機械」のキャラクターや、魔法の力で感知する罠などに、まったく知覚されなくなります。対象は通常どおり動作を行えます。 対象が「全力移動」や、近接攻撃、射撃攻撃、魔法の行使など他のキャラクターに干渉するような動作を行おうとすれば、即座に魔法の効果は失われます。 「知覚：五感」のキャラクターは、通常通り対象が見えます。						

11	【ヘイスト】					消費	MP18
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	1分 (6ラウンド)	抵抗	なし
概要	対象の動きを加速します。						
効果	対象の移動力、移動速度を＋12点します。また、対象は手番の終了時に1dを振り、出目が「5」以上だったなら、主動作をもう1回行えます。						

12	【ソニック・ウェポン】					消費	MP8
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	3分（18ラウンド）	抵抗	なし
概要	武器に風の刃をまとわせ、攻撃の威力を高めます。						
効果	対象が近接攻撃、射撃攻撃を行う場合、その攻撃で使う武器を風属性の魔法の武器として扱い、物理ダメージを＋2点、クリティカル値を－1点します。この効果でクリティカル値は8未満にはなりません。 固定値のキャラクターの場合、物理ダメージを＋4点します。						

12	【チェンジ・ポジション】☆					消費	MP12
対象	人形ひとつ	射程／形状	30m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	なし
概要	人形と自らが、瞬時に入れ替わります。						
効果	射程内の人形と自らの位置を入れ替えます。術者と人形の間に壁や遮蔽があっても無視して入れ替われますが、入れ替わった先に術者が存在できる空間が確保できていない場合、魔法は効果を表しません。 この魔法は、補助動作として使えます。1ラウンドに1回しか使えません。						

12	【マナ・シール】					消費	MP16
対象	1体	射程／形状	10m／起点指定	時間	1分（6ラウンド）	抵抗	消滅
概要	対象のマナの膨大な利用を封じます。						
効果	抵抗に失敗した対象は、1回の手番で自らのMPを11点以上消費できなくなります。 複数の魔法を行使した場合、合計が10点を超えないように行使しなければいけません。 使い魔のMPや魔晶石はこの消費に数えません。						

13	【クリエイト・ゴーレムⅢ】					消費	MP20 ／ 32
対象	物体ひとつ	射程／形状	接触／−	時間	1日	抵抗	なし
概要	強い魔力の込められた素材でゴーレムを作製します。						
効果	ゴーレムを作製します。作製できるゴーレムの強さ以外は【クリエイト・ゴーレム（⇒『Ⅰ』189頁）】と同じ魔法です。 必要な素材は「ロックゴーレム（⇒『Ⅱ』276頁）」なら〈魔化された岩（⇒153頁）〉、「アイアンゴーレム（⇒『Ⅱ』279頁）」なら〈魔化された鉄（⇒153頁）〉となります。						

【クリエイト・ゴーレムⅢ】消費MP

作製する魔物	消費MP（点）	素材
ロックゴーレム	20	〈魔化された岩〉
アイアンゴーレム	32	〈魔化された鉄〉

13	【レイジング・アースⅡ】					消費	MP18
対象	半径10mの空間	射程／形状	10m／起点指定	時間	30秒（3ラウンド）	抵抗	なし
概要	大地の活力を取り込み、見る間に回復するほどの回復能力を与えます。						
効果	範囲内のキャラクターは、ラウンドの終了時ごとにHPが10点回復します。分類が「アンデッド」「魔法生物」のキャラクターも回復します。						

13	【レイス・フォーム】					消費	MP20
対象	術者	射程／形状	術者／−	時間	1日	抵抗	なし
概要	肉体から精神を切り離し、レイスとして行動できます。						
効果	術者は肉体から抜け出し「レイス（⇒263頁）」に変化します。術者の肉体的、精神的な能力はそのままで、「知覚（魔法）」になり、移動力そのままで浮遊して移動できるようになります。また、特殊能力「通常武器無効」「妖霧の身体」を得ます。 レイスとして行動している間、本来の肉体は気絶しているものとして扱います。効果時間が経過するか、術者が補助動作で望めば、どんな位置にいても即座に肉体に戻ります。 肉体が死亡したり失われたりした場合、この魔法の効果時間が「永続」に変更され、術者はレイスのまま肉体に戻れなくなります。						

14	【クリエイト・アンデッドII】					消費	MP22～36
対象	死体ひとつ	射程／形状	接触／—	時間	1日	抵抗	なし
概要	強力なアンデッドを作製し、意のままに操ります。						

効果

アンデッドを作製します。
作製できるアンデッドの強さが異なる以外は【クリエイト・アンデッド(⇒『I』191頁)】と同じです。アンデッドの強さは「スペクター(⇒『II』266頁)」「ゴーストホース(⇒259頁)」「カーストアーマー(⇒『II』270頁)」と同じです。

【クリエイト・アンデッドII】消費MP

作製する魔物	消費MP(点)
スペクター	22
ゴーストホース	29
カーストアーマー	36

14	【コピー・ドール】					消費	MP20
対象	人形ひとつ	射程／形状	接触／—	時間	1年	抵抗	なし
概要	自らと瓜二つの人形を作成し、自らの肉体のように動かします。						

効果

人形やぬいぐるみに魔法を行使し、自らの姿そっくりに変えます。術者はその人形に意識を移して、自分の肉体のように操れます。人形は術者とまったく同じキャラクターとして扱います。技能や能力も同じで、睡眠や食事も必要です。
この魔法を行使している間、本来の肉体は気絶しているものとして扱います。術者はいつでも、どこにいても肉体の状態を把握できます。
人形のHPが0以下になると、術者の意識は即座に肉体に戻り、人形やぬいぐるみは塵となって消え去ります。

14	【スティール・メモリー】					消費	MP19
対象	1体	射程／形状	接触／—	時間	永続	抵抗	消滅
概要	対象から記憶を引き出し、奪います。						

効果

対象の特定の期間の記憶を奪い去り、術者が理解できます。対象は奪われた記憶を失い、元からその記憶を持っていたことすらも分からなくなります。
術者は奪おうとする記憶の時期と、奪う時間を決め、同じ時間だけ行使に費やさなければいけません。奪う時間は10秒(1ラウンド)単位になります。
この魔法の効果が解除された場合、対象は奪われた記憶をすべて思い出します。術者は奪った記憶を失いません。

15	【イモータル】					消費	MP30
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	1分（6ラウンド）	抵抗	なし
概要	どれだけダメージを受けても屈しない肉体を手に入れます。					属性	呪い
効果	対象は効果時間中、毒、病気、呪い、精神効果属性のダメージや効果をまったく受けず、HPが0以下になっても気絶しません。ただし、対象は効果時間中、いかなる手段でもHPが回復しなくなります。生死判定には自動的に成功します。効果時間が過ぎたときにHPが0以下になっている場合、その時点のHPを基に生死判定を行います。						

15	【デス・クラウド】					消費	MP26
対象	半径6mの空間／20	射程／形状	30m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	半減
概要	死をもたらす呪いの雲で攻撃します。					属性	呪い
効果	「威力60＋魔力」点の魔法ダメージを与えます。この効果でHPが0以下になったとき、対象は直後の生死判定に－20のペナルティ修正を受けます。						

15	【レブナント・カース】					消費	MP30
対象	1体	射程／形状	接触／－	時間	1日	抵抗	消滅
概要	生者に烙印を与え、殺した後にレブナントとして自らに従わせます。					属性	呪い
効果	対象が死亡すると、即座に動き出し、術者の命令に従います。対象は一時的に“穢れ”を5点まで獲得し、〈レブナント（⇒『I』357頁）〉になります。 効果時間が過ぎると、対象は完全にレブナントになってしまいます。その前に【リムーブ・カース（⇒『I』198頁）】などでこの魔法の効果を解除すると、対象は一時的に獲得した“穢れ”を失い、死体になります。						

基本神聖魔法リスト(11〜15レベル)

11	【サレンダー】					消費	MP13
対象	1体	射程／形状	接触／−	時間	一瞬	抵抗	消滅
概要	蛮族の精神を減衰させ、屈服させます。						
効果	蛮族を降伏させ、戦う気力を失わせます。 抵抗に失敗した対象は、その場ですべて抵抗をやめ、術者に従います。 対象のHPが最大値の10分の1以下でなければ、効果はありません。						

11	【ブレスII】					消費	MP12
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	3分 (18ラウンド)	抵抗	消滅
概要	対象の能力すべてに神の加護を与えます。						
効果	対象の能力値をすべて＋6(ボーナス＋1)します。 上昇した能力により、基準値や最大HP、最大MPも変化します。 固定値のキャラクターの場合、命中力、回避力、生命抵抗力、精神抵抗力に＋1のボーナス修正を得て、HPとMPの最大値と現在値が6点上昇します。						

11	【ホーリー・ライトII】					消費	MP9
対象	半径6mの空間／20	射程／形状	術者／−	時間	一瞬	抵抗	半減
概要	アンデッドを否定する光を放ち、攻撃します。						
効果	分類が「アンデッド」のキャラクターのみに効果を与える魔法です。「威力50＋魔力」点の魔法ダメージを与えます。 抵抗に失敗した対象は3分(18ラウンド)の間、精神抵抗力に−2のペナルティ修正を受けます。						

12	【エスケープ】				消費	MP3
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	なし
概要	神の御手を借り受け、自らや仲間を窮地から助け出します。					
効果	対象は瞬時に、術者が信仰している神の最も近い神殿や、作製したほこら（⇒169頁）へ移動します。壁や遮蔽、距離などは無視して移動させられます。					

12	【セイクリッド・フィールド】				消費	MP20
対象	半径100mの空間	射程／形状	術者／－	時間	一瞬	抵抗	なし
概要	マナを広範囲にちりばめ、自らの神と敵対する存在を締め出します。					
効果	1日の間、分類「蛮族」「アンデッド」のキャラクターが立ち入れない結界を作り出します。範囲内にはそれらのキャラクターが入れず、魔法や特殊能力などの効果もまったく及ぼせなくなります。術者が移動しても魔法の範囲は移動しません。この魔法そのものの解除を試みることは可能です。 行使しようとした範囲内に、すでに「蛮族」「アンデッド」のキャラクターがいる場合は、効果が発揮されません。また【ヴァイス・フィールド（⇒223頁）】の範囲と重なった場合、双方の効果は即座に失われます。					

12	【レスキュー】				消費	MP17
対象	1体	射程／形状	接触／－	時間	1日	抵抗	なし
概要	対象を術者のそばに呼び寄せられるようになります。					
効果	効果時間中、術者は対象のHPの状態を常に知ることができます。また対象の同意があれば、補助動作で対象を呼び戻すことができます。 壁や遮蔽、距離などは無視して移動させられますが、移動させる先に対象が存在できる空間がなければ、魔法は効果を表しません。 この魔法は対象を呼び戻すと、効果が失われます。また、他の対象に新たにこの魔法を行使すると、それまでの対象は魔法の効果を失います。					

13	【イレイス・ブランデッド】					消費	MP50
対象	1体	射程／形状	接触／—	時間	一瞬	抵抗	なし
概要	対象の体内の“穢れ”を取り除きます。						
効果	対象の“穢れ”を1点消去します。この効果では、ナイトメアが生来持っている“穢れ”は消去できません。また、この魔法を1回でも受けたことのあるキャラクターは、2回目から自動的に抵抗してしまいます。 この魔法は行使に1日が必要です。						

13	【オラクル】					消費	MP14
対象	半径10kmの空間	射程／形状	術者／—	時間	3分（18ラウンド）	抵抗	なし
概要	遠く離れた信者たちに、自らの声を神託として伝えます。						
効果	範囲内で、術者と同じ神を信仰している対象に声を聞かせます。対象はプリースト技能レベルが1以上なければ、術者の声が聞こえません。また、術者が対象の声を聞くことはできません。						

13	【キュア・モータリー】					消費	MP10
対象	1体	射程／形状	50m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	消滅
概要	マナの力と神の大いなる加護で、対象の傷を癒します。						
効果	HPを回復させる魔法です。回復量は「威力70＋魔力」点になります。 この魔法は分類が「魔法生物」のキャラクターには一切効果がありません。 この魔法は分類が「アンデッド」のキャラクターに行使すると、「威力70＋魔力」点の魔法ダメージを与えます。 この魔法はクリティカルしません。						

14	【ジハド】					消費	MP40
対象	半径500mの空間	射程／形状	術者／－	時間	6時間	抵抗	なし
概要	神の力の一部を授け、戦いの力を手に入れます。						
効果	範囲内で、術者と同じ神を信仰している対象すべてに加護を与えます。対象は戦士系技能のどれかひとつを任意で選び、選んだ技能が一時的に3レベル上昇します。この効果で冒険者レベルは上昇しません。新しい戦闘特技を（自動習得も含めて）習得することもできません。 この魔法は、タビット、ルーンフォークのキャラクターには効果がありません。 固定値のキャラクターの場合、命中力、回避力に＋3のボーナス修正を得て、与える物理ダメージを＋3点します。						

14	【ピュリファイ・ソウル】					消費	MP20
対象	1体	射程／形状	接触／－	時間	一瞬	抵抗	消滅
概要	死者の魂に安らぎを与えます。						
効果	魔物レベルが「13」以下の、分類「アンデッド」の対象のみに効果があります。対象のHPとMPを0にします。抵抗に失敗した対象は魂を救済され、術者が信仰している神の元へ旅立ちます。 対象が抵抗しない場合は、魔物レベルが13より高くても効果があります。						

14	【リーンカーネーション】					消費	MP30
対象	死体ひとつ	射程／形状	接触／－	時間	一瞬	抵抗	消滅
概要	死者を転生させ、新たな生を授けます。						

効果

死亡してから24時間以内の死体でなければ、対象にできません。対象は7日以内に、別の場所に赤ん坊として生まれます。生まれ変わった赤ん坊は、能力値が転生する前と同じになり、ある年齢に達したときに生前の記憶をすべて取り戻します。習得していた技能、戦闘特技などもこの時点ですべて使用できるようになります。

記憶を取り戻す年齢は、以下のようになります。この魔法は、行使に1時間かかります。

達成値	記憶を取り戻す年齢
～25	自然には取り戻さない
26～27	30歳
28～29	20歳
30～31	10歳
32～	5歳

15	【コール・ゴッド】					消費	MP50～200
対象	神1柱	射程／形状	30m／起点指定	時間	1分（6ラウンド）	抵抗	なし
概要	自らの信仰する神を呼び出します。						

効果

神を呼び出し、願いを聞いてもらいます。この魔法は信仰している神の神格によって消費するMPや行使に必要な時間が異なります。

その神のプリースト技能を習得しているキャラクターは、この魔法で神が降臨したことに気付きます。

エンシェント・ゴッド　　消費　　MP200

行使の準備に1年、行使に7日が必要です。呼び出すと、大陸に大きな穴を開けたり、島を生み出したり、地形を変えるほどの奇跡を実現できます。冒険者レベルもしくは魔物レベルが35以下のキャラクターなら、抵抗の余地なく一掃できます。

エンシェント・ゴッドを呼び出した術者は、神に魂を捧げることになり、死亡して二度と蘇生できなくなります。

メジャー・ゴッド　　消費　　MP100

行使の準備に1か月、行使に1日が必要です。呼び出すと山をひとつ吹き飛ばしたり、視界一帯を森に変えられるほどの奇跡を実現できます。冒険者レベルもしくは魔物レベルが25以下のキャラクターなら、抵抗の余地なく一掃できます。

メジャー・ゴッドを呼び出した術者は、HPの現在値に関わらず死亡します。

マイナー・ゴッド　　消費　　MP50

行使の準備に6ラウンド必要で、行使すると即座に呼び出せます。呼び出すと巨大な岩を動かせたり、丘ひとつを花畑に変えられるほどの奇跡を実現できます。冒険者レベルもしくは魔物レベルが15以下のキャラクターなら、抵抗の余地なく一掃できます。

マイナー・ゴッドを呼び出した術者は、HPが0になり、7日の間MPの上限が50減少します。

15	【レストレーション】					消費	MP18
対象	1体	射程／形状	50m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	なし
概要	対象を浄化し、完全なる癒しをもたらします。						

効果

対象が望まずに受けているすべての効果を消し去り、HPを最大値まで回復させます。消し去る効果は対象が自由に選べます。

この魔法は分類「アンデッド」「魔法生物」のキャラクターには効果がありません。

特殊神聖魔法リスト

“始祖神”ライフォスの特殊神聖魔法リスト

13	【プロミスト・サークル】					消費	MP10
対象	半径3mの空間／5	射程／形状	術者／—	時間	3分（18ラウンド）	抵抗	なし
概要	仲間と意識をわずかに共有し、協力できるようになります。						
効果	範囲内の対象とMPを共有できるようになります。対象は手番にMPを消費する効果を使用するとき、この魔法の効果を受けているキャラクターのMPを自由に消費して使用できます。複数のキャラクターのMPから同時に消費することもできます。 この魔法は例外的に《魔法制御》がなくても、術者が望んだキャラクターを対象にできます。						

“太陽神”ティダンの特殊神聖魔法リスト

13	【エヴァンゲル】					消費	MP20
対象	半径6mの空間／20	射程／形状	30m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	なし
概要	太陽の力を対象に降り注がせ、救いを与えます。						
効果	対象が受けている毒、病気、呪い、精神効果属性の効果をすべて消し去ります。それぞれの効果とは、達成値の比べあいが必要です。 この魔法は太陽の光が直接届く場所でなければ効果がありません。【デイブレイク（⇒『II』102頁）】の範囲内でも効果を発揮しますが、その場合【デイブレイク】の効果は失われます。						

“月神”シーンの特殊神聖魔法リスト

13	【ウィッシュ・スター】					消費	MP20
対象	1体	射程／形状	50m／射撃	時間	30秒（3ラウンド）	抵抗	なし
概要	マナで作製した星に願いをかけ、対象に加護を与えます。						
効果	マナで作製した小さな星を対象に振りまきます。対象が生命抵抗力判定、精神抵抗力判定を行うとき、行為判定を行わず、自動的に成功させます。						

“風来神”ル＝ロウドの特殊神聖魔法リスト

13	【エア・クッション】					消費	MP20
対象	任意の地点	射程／形状	30m／起点指定	時間	3分（18ラウンド）	抵抗	必中
概要	風の渦巻く場所を作り出し、物や人を浮かび上がらせます。						
効果	指定した地点から半径20m内に、風の渦巻く空間を作製します。範囲内に入ったキャラクターはわずかに地面から浮かび上がり、足場が悪いことによる修正を受けずに済みます。 また、範囲内に落下してきた対象は、まったく落下ダメージを受けずに済みます。						

“騎士神”ザイアの特殊神聖魔法リスト

13	【アーマー・オブ・ザイア】					消費	MP15＋HP任意
対象	半径6mの空間／20	射程／形状	術者／－	時間	3分（18ラウンド）	抵抗	なし
概要	ライフォスを守ったといわれる伝説の鎧を模造します。						
効果	自らのHPをマナに還元し、見えない鎧を作製します。術者はMP15点と任意のHPを消費します。消費したHP10点につき、対象の防護点を＋1点します。この魔法で消費できるHPは100点（防護点＋10）までです。この魔法の消費で、HPを0以下にすることはできません。この魔法はザイアの特殊神聖魔法を習得しているキャラクターを対象にできません。						

“賢神”キルヒアの特殊神聖魔法リスト

13	【コンプレーション】☆					消費	MP10
対象	術者	射程／形状	術者／－	時間	10秒（1ラウンド）	抵抗	なし
概要	すべてを見通すキルヒアの目で、魔法を一時的に習得します。						
効果	術者は10レベルまでの真語魔法、操霊魔法、妖精魔法のどれかひとつを一時的に習得し、行使できるようになります。習得した魔法の魔力は術者の「プリースト技能レベル＋知力ボーナス」になります。 〈魔法の発動体〉などの、行使に必要な条件はすべて無視できますが、MPはそのまま消費します。						

“水の神”ルーフェリアの特殊神聖魔法リスト

13	【アイス・ドーム】					消費	MP10
対象	半径30mの空間	射程／形状	術者／−	時間	1時間	抵抗	なし
概要	マナを氷に変え、ドーム状の空間を作製します。						
効果	術者を中心とした半径30mの範囲の外周に、半球状で透明な氷の壁を作製します。 壁は遮蔽にはなりませんが、壁を挟んだ移動や射撃攻撃、形状が「射撃」の魔法などは妨げます。壁の厚さは30cmで、半球状の内部のキャラクターは移動や動作が可能です。 氷の壁は防護点0、HP100の建造物として扱いますが、炎属性の効果やダメージ以外はまったく受け付けません。 壁のHPが0になれば、この魔法の効果は完全に失われます。 空間の外周に建造物やキャラクターが存在する場合、この魔法は効果を表しません。 空間の内部では快適に過ごせます。						

“妖精神”アステリアの特殊神聖魔法リスト

13	【パニック】					消費	MP15
対象	半径6mの空間／20	射程／形状	30m／起点指定	時間	3分（18ラウンド）	抵抗	消滅
概要	他人の姿や違いを認識できなくなります。					属性	精神効果
効果	対象が乱戦エリア内で近接攻撃、射撃攻撃、魔法の行使などの動作を行うとき、宣言した行動の対象が同じ乱戦エリアからランダムに選ばれるようになります。 対象がランダムに選ばれるのは「対象：1体」の攻撃や効果を使用、行使するときだけです。 複数への効果を使用する場合は、この魔法の効果を受けません。						

“炎武帝”グレンダールの特殊神聖魔法リスト

13	【オフェンティック・ファイア】					消費	MP20
対象	任意の地点／特殊	射程／形状	特殊／突破	時間	一瞬	抵抗	半減
概要	炎を身にまとい、敵陣を突破します。					属性	炎
効果	「威力90＋魔力」の魔法ダメージを与える「突破（⇒73頁）」による移動と攻撃を行います。 突破の範囲に含まれる対象は精神抵抗力判定を行い、成功すればダメージを半減できます。						

“酒幸神”サカロスの特殊神聖魔法リスト

13	【ネクター・レイン】					消費	MP8
対象	半径10mの空間	射程／形状	30m／起点指定	時間	3分（18ラウンド）	抵抗	必中
概要	薫り高い酒の雨を降らせ、対象を癒します。						
効果	範囲内のキャラクターは、ラウンドの終了時ごとにHPが5点回復します。効果時間が過ぎると、この効果を受けたキャラクターは酔っ払って、1時間すべての行為判定に－1のペナルティ修正を受けます。 この魔法は分類が「アンデッド」「魔法生物」のキャラクターには効果がありません。						

“融合神”リルズの特殊神聖魔法リスト

13	【エンブレイズ】					消費	MP24
対象	1体	射程／形状	接触／－	時間	3分（18ラウンド）	抵抗	なし
概要	自らの習得した魔法や技術を、一時的に与えます。						
効果	術者が習得している技能や戦闘特技などを、すべて対象に与えます。術者は、与えた技能や戦闘特技を使えなくなります。この魔法の対象は、術者と異性の人族か蛮族でなければならず、行使するとき、術者は両手を空けていなければなりません。 この魔法では、プリースト技能を与えることはできません。						

“纏いの神”ニールダの特殊神聖魔法リスト

13	【ヒドゥン・ドレス】					消費	MP10
対象	1体	射程／形状	接触／－	時間	10分（60ラウンド）	抵抗	なし
概要	マナで透明な衣を紡ぎ、対象を完全に見えなくします。						
効果	対象は「知覚：五感」「知覚：魔法」のキャラクターから、まったく知覚されなくなります。対象は通常通り動作を行えます。 対象が「全力攻撃」や、近接攻撃、射撃攻撃、魔法の行使など他のキャラクターに干渉するような動作を行おうとすれば、即座に魔法の効果は失われます。 「知覚：機械」のキャラクターは、通常どおり対象が見えます。						

11	【ウォーターエッジ】					消費	MP8
対象	1体	射程／形状	30m／射撃	時間	一瞬	抵抗	半減
概要	水の刃を作り出し、対象を貫いて攻撃します。					属性	水・氷
効果	「威力20＋魔力」点の魔法ダメージを与えます。抵抗に失敗した対象は、30秒(3ウンド)の間、命中力に−2のペナルティ修正を受けます。						

11	【フォーゲット】					消費	MP16
対象	1体	射程／形状	10m／起点指定	時間	7日	抵抗	消滅
概要	闇の妖精が記憶を奪います。					属性	精神効果
効果	対象は、魔法を行使されたときから1週間前までの記憶を失います。記憶を失ったことにも気づかなくなります。 この魔法によって技能レベルが減少したり、戦闘特技を失ったりすることはありません。 効果時間が過ぎると、忘れていた記憶をすべて、突然思い出します。						

11	【フレイムコート】					消費	MP7
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	3分(18ラウンド)	抵抗	なし
概要	炎の衣をまとい、寒さから身を護ります。						
効果	対象が水・氷属性の魔法ダメージを受ける場合、そのダメージを−5点します。また、寒さや吹雪などによるペナルティ修正を受けません。						

12	【インビジビリティ】☆					消費	MP16
対象	術者	射程／形状	術者／—	時間	10秒（1ラウンド）	抵抗	なし
概要	光の妖精の加護を受け、術者の姿を隠します。						
効果	対象は「知覚：五感」のキャラクターからまったく知覚されなくなります。対象は通常通り動作を行えます。 術者は効果時間に動作を行っても、対象から見えません。術者から攻撃を受ける場合や、術者に攻撃を行う場合「両眼が見えない（⇒『I』121頁）」ものとして扱います。						

12	【カレント】					消費	MP24
対象	特殊	射程／形状	30m／起点指定	時間	1日	抵抗	なし
概要	水の妖精を使役し、川や潮の流れを変えます。						
効果	この魔法の対象は、視界内の川ひとつ、もしくは連続した水の流れひとつになります。対象の流れを「ゆっくりと歩く程度」の速度から、「時速50km」までの間で自由に決め、好きな方向に流すことができます。この効果で傾斜を登っても、滝を遡っても構いません。 船やボートなどに乗っているなら、眼下の川や潮の流れを操作し、その速さで移動できます。						

12	【ファイアストーム】					消費	MP13
対象	半径5mの空間／15	射程／形状	30m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	半減
概要	炎の妖精を乱舞させ、攻撃します。					属性	炎
効果	「威力40＋魔力」点の魔法ダメージを与えます。						

13	【トリートフェアリー】					消費	MP12
対象	1体	射程／形状	接触／—	時間	一瞬	抵抗	なし
概要	妖精に願いをかけ、悪影響を祓ってもらいます。						
効果	対象が受けている効果を、術者が選んで消し去ります。複数の効果を消し去ることも可能です。達成値の比べあいは必要ありません。 この効果で呪い属性の効果は消し去れません。						

13	【メイルシュトローム】					消費	MP13
対象	半径6mの空間／20	射程／形状	30m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	半減
概要	水流の渦を作り出し、対象を攻撃します。					属性	水・氷
効果	「威力30＋魔力」点の魔法ダメージを与えます。対象が水中にいる場合、適用ダメージが5点上昇します。						

13	【ワールウィンド】					消費	MP8
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	1時間	抵抗	なし
概要	妖精の風に乗せて対象を運びます。						
効果	対象を飛行させ、術者が指定した場所まで運ばせます。指定する場所は、術者が知っている場所か、見えている場所でなければいけません。移動速度は時速50kmまでで、自由に選べます。 運ばれている対象は、主動作を行えません。						

14	【アースクエイク】					消費	MP28
対象	半径6mの空間／20	射程／形状	術者／−	時間	一瞬	抵抗	半減
概要	大地を震わせ、地震で攻撃します。					属性	土
効果	「50」点の魔法ダメージを与えます。抵抗に失敗した対象は転倒します。この魔法は対象が地面に足をつけていなければ効果がありません。 この魔法を行使するとき、術者は両手を範囲内の地面に触れさせなければいけません。 また、術者がその姿勢を維持し続けることで、対象の空間を継続的に震わせ続けられます。地震を継続することでダメージを与え続けることはできませんが、範囲内の対象は足場が悪いことで、−2のペナルティ修正を受けます。術者は地震を継続しているとき、他の動作は一切できません。姿勢を変えたり他の動作を試みようとすると、地震は即座に収まります。 地震を10分（60ラウンド）継続すると、範囲内の建造物や構造物は倒壊します。						

14	【トルネード】					消費	MP13
対象	任意の地点	射程／形状	50m／貫通	時間	一瞬	抵抗	半減
概要	妖精が竜巻を作り出し、対象を攻撃します。					属性	風
効果	「威力40＋魔力」点の魔法ダメージを与えます。						

14	【ニュートラライズ】					消費	MP44
対象	半径6mの空間／20	射程／形状	術者／−	時間	3分（18ラウンド）	抵抗	必中
概要	妖精が属性の効果をすべて消し去り、影響を受けない空間を作り出します。						
効果	範囲内では「炎」「水・氷」「風」「土」属性の魔法や特殊能力を行使できなくなります。また、範囲外からそれらの効果やダメージをまったく受けません。						

15	【アヴォイドフェアリー】					消費	MP15
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	消滅
概要	妖精をどこか遠くへ追いやります。						
効果	15レベル以下の分類「妖精」のキャラクターを、どこか遠くへ追いやります。 対象が術者の呼び出した妖精なら、この魔法には抵抗できません。						

15	【カオススマッシュ】					消費	MP18
対象	半径6mの空間／20	射程／形状	30m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	半減
概要	すべての妖精の力をあわせ、攻撃します。					属性	純エネルギー
効果	「威力60＋魔力」点の魔法ダメージを与えます。						

15	【フェアリーロード】					消費	特殊
対象	任意の地点	射程／形状	接触／—	時間	10秒（1ラウンド）	抵抗	なし
概要	高位の妖精を呼び出し、使役します。						
効果	魔物レベルが17以下の分類「妖精」の魔物を呼び出し、指示通りに動かせます。指示を与えるのは補助動作になり、妖精の動作は術者のすぐ後に行います。 この魔法を行使するとき、消費するMPは「呼び出す妖精の魔物レベル×3」点になります。						

魔動機術リスト(11〜15レベル)

11	【スカイバイク】					消費	MP20
道具	(大)	射程／形状	接触／—	時間	1時間	抵抗	なし
概要	魔力で動くスカイバイク(⇒104頁)を作製し、その操縦が可能になります。						
効果	スカイバイクを作製します。 この魔法を使っている間、対象となっている〈マギスフィア(大)〉は他の魔法に使用できなくなります。						

11	【スナイパーレンジ】☆					消費	MP5
道具	(小、中、大)	射程／形状	接触／—	時間	10秒(1ラウンド)	抵抗	なし
概要	投擲や弓、ガンなどの射程を延ばします。						
効果	対象が飛び道具で射撃攻撃を行うとき、その射程を延ばします。延びる射程は(小)で＋10m、(中)で＋30m、(大)で＋50mです。 この魔法は補助動作として使えます。						

11	【パナケイアライト】					消費	MP10
道具	(中)	射程／形状	30m／射撃	時間	一瞬	抵抗	なし
概要	精神を浄化する暖かな光を浴びせます。						
効果	あらゆる精神効果属性の魔法、特殊能力などを打ち消す光を浴びせます。達成値の比べあいも必要ありません。						

11	【プリズムエフェクト】					消費	MP10
道具	(小)	射程／形状	術者／—	時間	3分(18ラウンド)	抵抗	なし
概要	周囲の光を屈折させ、機械などに正しい姿を見せなくします。						
効果	映像を記録する魔法やアイテムに記録されても、姿が見えなくなります。 また、「知覚：機械」のキャラクターから近接攻撃、射撃攻撃を受けたとき、回避力判定を行う前に「1d」します。出目が「1〜3」ならば、通常通り回避力判定を行います。出目が「4〜6」ならば、回避力判定を行わず、自動的に攻撃を回避できます。 「知覚：五感」「知覚：魔法」のキャラクターは、通常どおり術者が見えます。						

12	【キャノン・バレット】☆					消費	MP4
道具	(中)、弾丸1発	射程／形状	接触／－	時間	10秒(1ラウンド)	抵抗	なし
概要	マナを圧縮し、弾丸に込めます。						
効果	ダメージを与える弾丸を作製する魔法です。命中すると「威力50＋魔力」点の魔法ダメージを与えます。この弾丸は命中力に－1のペナルティ修正を受けます。 この魔法は補助動作として使えます。						

12	【スフィアシェード】					消費	MP10
道具	(大)	射程／形状	接触／－	時間	一瞬	抵抗	なし
概要	マギスフィアに道具などを詰め、運びます。						
効果	マギスフィアに道具や無生物を収納できるようになります。生物や死体などは収納できません。 収納できる物体の大きさは半径1m、高さ2mまでのものに限られます。収納できる道具はマギスフィア1個につきひとつです。 収納した道具は、同じマギスフィアにこの魔法を行使することで取り出せます。この魔法で道具を収納しているマギスフィアは、他の魔法に使用できません。						

12	【チャフグレネード】					消費	MP9
道具	(中)	射程／形状	10m／射撃	時間	一瞬	抵抗	消滅
概要	道具のマナを妨げる、細かい破片を撒き散らします。						
効果	「半径5mの空間／15」の範囲に、マナの働きを妨げる細かい破片を撒き散らします。対象は30秒(3ラウンド)の間、魔法のアイテムを使用できなくなります。魔法の発動体や聖印、宝石、マギスフィアは使用できますが、魔晶石は使用できません。魔法の武器や防具が持つ、命中力や追加ダメージなどが上昇する効果も失われます。						

13	【エフェクトプロテクター】					消費	MP15
道具	（大）	射程／形状	術者／－	時間	3分（18ラウンド）	抵抗	なし
概要	特殊効果から身を守る、見えない壁を作り出します。						
効果	術者が「抵抗：必中」の魔法や特殊能力の対象になったとき、その効果を受けなくなります。 この魔法に使用したマギスフィアは、魔法が効果を発揮すると、即座に壊れて使い物にならなくなり、魔法の効果も失われます。						

13	【コピー】					消費	MP30
道具	（大）	射程／形状	接触／－	時間	1日	抵抗	なし
概要	マギスフィアを変化させ、手に持った物体を複製します。						
効果	手に持っているアイテムとまったく同じ性質、性能を持つ道具を作り出します。作り出せるアイテムは魔動機文明以降に作製された、両手で持てる程度の大きさのものまでに限られます。生物やキャラクターはこの魔法では増やせません。 この魔法の行使に使用しているマギスフィアは、他の魔法に使用できません。 この魔法は行使に10分（60ラウンド）が必要です。						

13	【リターン】					消費	MP18
道具	（大）	射程／形状	接触／－	時間	1年	抵抗	なし
概要	今いる場所を正確に把握し、以前把握した地点に瞬時に移動します。						
効果	マギスフィアをその地点に設置し、どのような状況でも、現在地を正確に把握します。この魔法の行使に使用したマギスフィアはその場に浮遊し、他の魔法に使用できません。 術者は補助動作で念じるだけで、いつでもこのマギスフィアの場所に戻ってこられます。移動するとき、壁や遮蔽などは無視できます。術者に触れているキャラクターや、同じ乱戦エリアに存在するキャラクターは、望めば術者と同じ場所に移動できます。 ひとたび設置したマギスフィアの元に戻ってくるか、他の場所でこの魔法を行使して新しいマギスフィアを設置すると、マギスフィアは壊れて使い物にならなくなります。また、浮遊しているマギスフィアが壊れると、効果を失います（術者は壊れたことを感知できます）。 この魔法でマギスフィアを設置するには、10分（60ラウンド）が必要です。						

14	【マシンリペア】					消費	MP40
道具	(大)1～3	射程／形状	接触／－	時間	永続	抵抗	なし
概要	魔動機文明以降に作製された道具や建造物を修理します。						
効果	魔動機文明以降に作製された、あらゆる道具や建造物を完全に修理します。修理するものの大きさによって、必要なマギスフィアの数が変わります。人間大なら(大)ひとつ、小屋までなら(大)ふたつ、小さな砦程度の大きさなら(大)が3つ必要です。修理する道具や建造物は、本来の部分などが70%以上残っていなければなりません。 この魔法で、ルーンフォークや分類「魔法生物」のキャラクターの身体を完全な状態に戻せます。HPは回復しません。 この魔法は行使に1時間が必要です。						

14	【マナハウス】					消費	MP15
道具	(大)	射程／形状	接触／－	時間	1日	抵抗	なし
概要	即席の〈守りの剣〉に護られた、快適な住処を作成します。						
効果	その場に住処を作成します。住処の大きさは3LDK程度の大きさで、5人まで快適に過ごすことができます。住処を中心として半径50m以内は、魔物レベルが5レベル以上の分類「蛮族」や、すべての「アンデッド」のキャラクターが近寄れなくなります。 住処は防護点10、HP100の構造物として扱います。住処が攻撃されたり、分類「蛮族」のキャラクターが10m以内に存在すると、大きな警報を鳴らします。 この魔法を行使している間、使用しているマギスフィアは他の魔法に使用できません。						

14	【ミニマムリープ】☆					消費	MP15
道具	(中)	射程／形状	接触／－	時間	一瞬	抵抗	なし
概要	自らや他者を、短い距離で瞬間移動させます。						
効果	対象を10m以内の好きな場所へ移動させます。壁や遮蔽などは無視して移動させられますが、距離は10mで、術者が見えている場所に限られます。 この魔法は補助動作として使えます。 この魔法は1ラウンドに1回しか使えません。						

15	【クイックランページ】				消費	MP18
道具	(大)	射程／形状	接触／－	時間	3分 (18ラウンド)	抵抗	なし
概要	腕となる器官を作り出して制御します。					
効果	マギスフィアから腕のような形状のマニピュレーターを出して操ります。マニピュレーターは自らの腕のように意のままに動き、本来の腕とは別に扱えます。この腕を使うと、「命中力判定」以外の器用度を用いる行為判定に＋4のボーナス修正を得ます。 戦闘時にこの魔法を行使すると、本来の腕とは別に1回、近接攻撃か射撃攻撃を行えます（主動作が1回増えます）。マニピュレーター1本は片手として扱い、戦闘特技の効果を受けません。 この魔法の行使に使用しているマギスフィアは、他の魔法に使用できません。					

15	【スカイシップ】				消費	MP40
道具	(大)5つ	射程／形状	接触／－	時間	1日	抵抗	なし
概要	空を飛ぶ小型の船を作製します。					
効果	マギスフィア（大）5つを同時に使用する魔法です。この際に必要とするマギスフィアは、地面に置くなどして行使することができます。 この魔法は行使するのに10分かかります。この魔法を使っている間、対象となっている〈マギスフィア（大）〉は他の魔法に使用できなくなります。 作り出せる小型の船の詳しい能力は、「スカイシップ（⇒271頁）」を参照してください。もしスカイシップが破壊された場合、対象となっている〈マギスフィア〉はすべて破壊され、使い物にならなくなります。					

15	【ジェノサイド・バレット】☆				消費	MP10
道具	(中)、弾丸1発	射程／形状	接触／－	時間	10秒 (1ラウンド)	抵抗	なし
概要	通常の弾丸1発に、強力なマナを込めます。					
効果	ダメージを与える弾丸を作製する魔法です。命中すると「威力70＋魔力」点の魔法ダメージを与えます。 この弾丸で命中力判定を行うとき、銃の射程は半分になり、対象は「半径6m内の空間／20」となります。《魔法制御》の戦闘特技があれば、任意の対象を選ぶことができます。 この魔法は補助動作として使えます。					

練技

練技リスト

10レベルから習得できる練技

	【カメレオンカムフラージュ】☆	時間	30秒（3ラウンド）
概要	カメレオンのように体表を保護色にし、視認されにくくなります。		
効果	姿が見えにくくなり、「隠密判定」に＋4のボーナス修正を得ます。また、視覚が「五感」のキャラクターは、10m以上離れていると、この練技を使用しているキャラクターを視認できなくなり、魔法や射撃攻撃の対象に選べなくなります。		

	【クラーケンスタビリティ】☆	時間	30秒（3ラウンド）
概要	クラーケンの触手のように柔らかく、強靱な下半身を得ます。		
効果	いかなる効果を受けても転倒しなくなります。この練技は地面や水底に足をつけているときしか効果がありません。		

	【ジィプロフェシー】☆	時間	1時間
概要	ジィのように危険を感知し、一瞬先の物事が分かるようになります。		
効果	危険感知判定、先制判定の達成値に＋2のボーナス修正を得ます。		

【ストライダーウォーク】☆	時間	3分（18ラウンド）
概要	アメンボのように、水の上を移動できます。	
効果	水や雲の上を歩いて移動できます。この効果で移動するとき「全力移動」は行えません。	

【スパイダーウェブ】☆	時間	3分（18ラウンド）
概要	蜘蛛の糸を射出し、自らの動作を助けます。	
効果	粘着性の高い蜘蛛の糸を指先などから射出し、ロープのように使えます。【ワイヤーアンカー（⇒『Ⅰ』214頁）】と同じように使えますが、達成値が必要なときは「エンハンサー技能レベル＋筋力ボーナス」を基準値に、行為判定を行います。	

【タイタンフット】☆	時間	10秒（1ラウンド）
概要	土の妖精のような強靱な足で、構造物を蹴り破れます。	
効果	主動作で壁や扉や床などの構造物を蹴破って、半径1mの穴を空けられます。構造物に1m以上の厚さがある場合、半径1mの半球状の穴を穿てます。 鉄より硬い構造物には効果がありません。また、キャラクターがいる範囲や、乱戦エリアの中ではこの練技を使えません。 この練技を使用すると、大きな音がします。	

【トロールバイタル】☆	時間	30秒（3ラウンド）
概要	トロールのように強靱な身体を手に入れます。	
効果	魔法ダメージを受けるとき、−4点します。	

【バルーンシードショット】☆	時間	30秒 (3ラウンド)
概要	口で武器をくわえ、ホウセンカのようにすぼめて射出します。	
効果	口でカテゴリ〈投擲〉の武器を扱え、「エンハンサー技能レベル＋器用度ボーナス」で命中力判定を行えます。追加ダメージは「エンハンサー技能レベル＋筋力ボーナス」になります。 この練技による攻撃は、1ラウンドに1回だけ、補助動作で行えます。	

【フェンリルバイト】☆	時間	3分 (18ラウンド)
概要	口に牙を生やし、噛み付いて攻撃できるようになります。	
効果	使用すると牙が生え、カテゴリ〈格闘〉の〈牙(⇒149頁)〉として「エンハンサー技能レベル＋器用度ボーナス」で命中力判定を行えます。追加ダメージは「エンハンサー技能レベル＋筋力ボーナス」になります。 既に牙による攻撃が可能な場合、この練技を使用すると〈牙〉による攻撃に命中力＋1のボーナス修正を得るか、追加ダメージに＋2点のボーナス修正を得るか、どちらかの効果を選んで得られます。 この練技の効果は最大で命中力＋2、ダメージ＋4点まで重複します。 この練技は1ラウンドに1回しか使えず、この練技による攻撃は1ラウンドに1回だけ、補助動作で行えます。	

【ヘルシーボディ】☆	時間	一瞬
概要	体内の悪影響をひとつ排除します。	
効果	受けている毒、病気、精神効果属性の効果をひとつ選んで消し去ります。 達成値の比べあいも必要ありません。	

呪歌

呪歌リスト

10レベルから習得できる呪歌

【アメージング】	前奏	なし	歌唱効果	なし
概要	心の赴くままに旋律を奏で、覚えた歌の効果を似せて発揮させます。		ペット	−
効果	奏者が習得している呪歌の効果を、ランダムにひとつ発揮させます。呪歌に必要な前奏や歌唱効果は無視され、即座に効果が発揮されます。 この呪歌は、常に達成値に＋2点のボーナス修正を得ます。			

【クラップ】	前奏	20秒（2ラウンド）	歌唱効果	なし
概要	リズム感のある旋律を奏で、手拍子をさせます。		ペット	鳥
効果	対象は手に持っている道具をその場に落とし、音楽にあわせて手拍子をしてしまいます。腕を使わなければならない動作は行えなくなります。			

【コーラス】	前奏	10秒（1ラウンド）	歌唱効果	必要
概要	伸びやかな旋律で、奏者と共に歌を歌わせます。		ペット	−
効果	対象は奏者と共に歌ってしまいます。歌っている最中は「制限移動」しかできず、発声が必要な魔法を行使できなくなります。			

【ソニックヴォイス】	前奏	なし	歌唱効果	なし
概要	高音域の旋律を奏でて衝撃波を放ち、わずかなダメージを与えます。		ペット	虫
効果	手番ごとに「威力20」点の風属性の魔法ダメージを与えます（追加ダメージはありません）。この効果はクリティカルしません。 この呪歌は「精神効果無効」などの特殊能力を持つキャラクターにも効果があります。			

【ダル】	前奏	10秒（1ラウンド）	歌唱効果	なし
概要	耳障りな旋律で、冷静な判断力を失わせます。		ペット	蛙
効果	宣言の必要な戦闘特技を宣言できなくなります。			

【ダンス】	前奏	20秒（2ラウンド）	歌唱効果	なし
概要	情熱的な旋律を奏で、激しい踊りを踊らせて命中や回避を妨げます。		ペット	－
効果	命中力と回避力に－2のペナルティ修正を受けます。グラップラー技能で命中力判定、回避力判定を行う場合、この効果を受けずにすみます。			

【フォール】	前奏	20秒（2ラウンド）	歌唱効果	なし
概要	金切り声のような旋律で、飛行を妨げます。		ペット	鳥
効果	範囲内の空を飛んでいるものを墜落させ、落下ダメージを受けさせます。また、特殊能力「飛行」「飛翔」の効果も受けられなくなり、新たに飛び立つこともできません。			

【マーチ】	前奏	なし	歌唱効果	なし
概要	規則正しい音楽を奏で、音にあわせて移動させます。		ペット	蛙
効果	移動力、移動速度が1～24の任意の値になります。どの値になるかは奏者が演奏の達成値を求める前に決めます。 この呪歌で敏捷度は変化しません。			

【リダクション】	前奏	20秒（2ラウンド）	歌唱効果	なし
概要	安らぎの旋律で周囲にマナを集め、魔法の行使を助けます。		ペット	虫
効果	範囲内で行使される、すべての魔法の消費MPを1点軽減します。この効果で消費MPは0以下にはなりません（最低1）。			

【レイジィ】	前奏	10秒	歌唱効果	なし
概要	倦怠感をもよおす旋律を奏で、集中を妨げます。		ペット	鳥、蛙、虫
効果	対象が習得している、すべての技能の技能レベルを1レベルぶん減少させます。この効果により、冒険者レベルも減少しますが、HPやMPの最大値は変化しません。冒険者レベル、エンハンサー技能レベルの減少により、戦闘特技や練技が使えなくなる場合があります。その場合は、最も新しく習得したものが使えなくなります。この効果で0レベルになった場合、その技能を習得していないものとして扱います。 固定値のキャラクターの場合、命中力、回避力、生命抵抗力、精神抵抗力、魔法や特殊能力の達成値に－1のペナルティ修正を受けます。			

戦闘特技

自動で習得できる戦闘特技一覧

以下の戦闘特技は、それぞれのレベルが一定まで成長したとき、自動的に習得できます。これらの戦闘特技はすべて「常に効果のある戦闘特技（⇒『Ⅰ』218頁）」です。

自動で習得できる戦闘特技

技能	レベル	戦闘特技	参照頁
ファイター	13	《バトルマスター》	143
グラップラー	13	《バトルマスター》	143
スカウト	12	《トレジャーマスター》	143
	15	《匠の技》	143
レンジャー	12	《韋駄天》	142
	15	《縮地》	143
セージ	12	《マナ耐性》	144
	15	《賢人の知恵》	142

常に効果のある戦闘特技

《韋駄天》			
前提	レンジャー技能レベル12以上	使用	−
概要	すばやく駆け、移動力を高めます。		
効果	自らの「通常移動」の移動力が10m、「全力移動」の移動力が30m上昇します。 この戦闘特技は、レンジャー技能レベルが12に上昇したとき、自動的に習得します。それ以外の方法では習得できません。		

《ガーディアン》			
前提	冒険者レベル9以上、《かばう》	使用	−
概要	同じ対象を攻撃から何度もかばいます。		
効果	キャラクターを《かばう》でかばう場合、かばう回数を1～5回の間で任意で決められるようになります。決めた回数は自動的に《かばう》の使用者が攻撃を受けます。		

《キャパシティ》			
前提	冒険者レベル11以上	使用	−
概要	肉体をマナに適応させ、マナの容量を増加させます。		
効果	最大MPが15点上昇します。 種族がグラスランナーのキャラクターはこの戦闘特技を習得できません。		

《賢人の知恵》			
前提	セージ技能レベル15以上	使用	セージ技能
概要	セージが行うすべての行動について、完璧に習熟します。		
効果	セージ技能で行うすべての行為判定で振った2dを、判定1回につき1回だけ振りなおせます。振りなおすかどうかは、振った後に決められます。 振りなおした後は、そのサイコロの目を判定に使わなければなりません。 この戦闘特技は、セージ技能レベルが15に上昇したとき、自動的に習得します。それ以外の方法では習得できません。		

《縮地》			
前提	レンジャー技能レベル15以上	使用	−
概要	姿勢を崩さぬまま、最大限の距離を移動します。		
効果	「全力移動」しても「通常移動」した後の動作を行えるようになります。 この戦闘特技は、レンジャー技能レベルが15に上昇したとき、自動的に習得します。それ以外の方法では習得できません。		

《匠の技》			
前提	スカウト技能レベル15以上	使用	スカウト技能
概要	スカウトが行うすべての行動について、完璧に習熟します。		
効果	スカウト技能で行うすべての行為判定で振った2dを、判定1回につき1回だけ振りなおせます。振りなおすかどうかは、振った後に決められます。 振りなおした後は、そのサイコロの目を判定に使わなければなりません。 この戦闘特技は、スカウト技能レベルが15に上昇したとき、自動的に習得します。それ以外の方法では習得できません。		

《トレジャーマスター》			
前提	スカウト技能レベル12以上	使用	−
概要	価値のある魔物の部位を見極め、確実に回収します。		
効果	戦利品（⇒『I』339頁）の決定を行うとき、2dの出目にさらに＋1（合計＋2）します。 この戦闘特技は、スカウト技能レベルが12に上昇したとき、自動的に習得します。それ以外の方法では習得できません。		

《バトルマスター》			
前提	ファイター技能レベルもしくは グラップラー技能レベル13以上	使用	−
概要	攻撃にさまざまな動作を組み合わせ、習得した技を発揮します。		
効果	1回の手番に「宣言の必要な戦闘特技」をふたつ宣言できるようになります。それぞれの効果とペナルティ修正を足し合わせます。 この戦闘特技は、ファイター技能レベルかグラップラー技能レベルが13になったとき、自動的に習得します。それ以外の方法では習得できません。		

《武器の達人》			
前提	冒険者レベル11以上、《武器習熟Ⅱ／＊＊(任意)》	使用	－
概要	武器を使う練度を高め、完璧に使いこなします。		
効果	すべての武器が扱えるようになります。		

《防具の達人》			
前提	冒険者レベル11以上、《防具習熟Ⅱ／＊＊(任意)》	使用	－
概要	防具を使う練度を高め、完璧に使いこなします。		
効果	すべての防具が扱えるようになります。		

《マナ耐性》			
前提	セージ技能レベル12以上	使用	－
概要	マナの動きを見抜き、最適な防御でダメージを軽減します。		
効果	受ける魔法ダメージを－5点します。 この戦闘特技は、セージ技能レベルが12に上昇したとき、自動的に習得します。それ以外の方法では習得できません。		

《魔力撃強化》			
前提	冒険者レベル9以上、《魔力撃》	使用	－
概要	魔力撃に習熟し、命中しやすくします。		
効果	《魔力撃》を宣言したとき、命中力に「知力ボーナス」点のボーナス修正を得ます。ただし《魔力撃》を宣言したときの回避力判定、生命抵抗力判定、精神抵抗力判定へのペナルティ修正は－2になります。		

《命中強化Ⅱ》			
前提	冒険者レベル9以上、《命中強化》	使用	−
概要	攻撃に習熟し、命中させる機会を逃さなくなります。		
効果	すべての近接攻撃、射撃攻撃の命中力に、さらに＋1（合計＋2）のボーナス修正を得ます。		

宣言が必要な戦闘特技

《インファイト》			
前提	グラップラー技能レベル9以上	使用	グラップラー技能
概要	対象に密着するほど近づき、自らの得意な間合いで攻撃を行います。		
効果	回避を考えずに、対象を攻撃します。命中力に＋3のボーナス修正を得ますが、回避力に−3のペナルティ修正を受けます。		

《影矢》			
前提	シューター技能レベル9以上	使用	シューター技能
概要	1本目の矢や投擲武器の影に隠れるように2本目を射出し、命中の精度を上げます。		
効果	命中力判定を2回行い、高いほうの出目を適用できます。矢や投擲武器は1回の手番で2本消費します。 〈影矢〉はカテゴリ〈投擲〉〈ボウ〉の武器で攻撃するときしか宣言できません。武器を持ち変える必要はありませんが、投擲武器の場合は、同じ投擲武器を2本消費しなければいけません。		

《牙折り》			
前提	グラップラー技能レベル9以上	使用	グラップラー技能
概要	対象の腕や武器、攻撃に使う箇所を狙い、一時的に使いにくくします。		
効果	《牙折り》を宣言した攻撃が命中した場合、効果を発揮します。 対象が近接攻撃、射撃攻撃を行うとき、その物理ダメージを−8点します。0点を下回ることはありません。同じ対象にダメージ減少の効果は重複しません。 この効果は10秒（1ラウンド）続きます。		

《跳び蹴り》			
前提	グラップラー技能レベル9以上	使用	グラップラー技能
概要	移動しながら蹴りを行い、対象を攻撃します。		
効果	「通常移動」を行った直後にカテゴリ〈格闘〉の〈キック〉で攻撃を行えます。《跳び蹴り》の攻撃は主動作として扱いますが、その後に通常通り主動作を行えます（主動作が1回増えます）。 「通常移動」で10m以上移動できなければ《跳び蹴り》は効果がありません。		

《薙ぎ払い》			
前提	ファイター技能レベル9以上	使用	ファイター技能
概要	両手武器を振り回し、複数の対象に攻撃を行います。		
効果	カテゴリ〈ソード〉〈アックス〉〈メイス〉〈ウォーハンマー〉で「用法：2H」の武器を使用しているとき、同じ乱戦エリアの中の複数のキャラクターに攻撃できます。対象は5体まで自由に選べます。 《薙ぎ払い》を宣言した攻撃では、命中力に−2のペナルティ修正を受けます。		

アイテム

近接武器リスト

SS ランクの近接武器はすべて魔法の武器として扱います。

SS ランクの近接武器を使用するには《武器の達人》が必要です。

SS ランクの近接武器は「オーダーメイド武器（⇒『Ⅱ』35 頁）」にはできません。また「ランクの高い武器、防具を扱うときの注釈（⇒『Ⅱ』36 頁）」では扱えません。

SS ランクの近接武器を「個人専用装備（⇒『Ⅱ』45 頁）」とすることは可能です。

〈ソード〉SSランク

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈エンジェルフェザー〉	1H	2	+2	17	1	2	3	4	5	5	6	7	7	8	⑩	60,000
〈ハイペリオン〉	1H両	20	+1	40	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13	⑩	80,000
	2H	20	+1	50	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15	⑩	
〈ガイスター〉※	2H	30	+1	70	5	9	10	12	14	16	17	18	19	19	⑩	95,000

※：使用すると手番の終了時に HP が 5 点減少します。

〈アックス〉SSランク

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈ダイナスト〉	2H	40	−1	90	7	10	12	15	18	19	21	23	25	26	⑪	114,000

〈スピア〉Aランク

装備するには《武器習熟／スピア》が必要です。

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈ノーマルランス〉※	1H	20	−1	30	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10	⑲	1,200

※：騎乗時、追加ダメージ＋2点。

〈スピア〉Sランク

装備するには《武器習熟Ⅱ／スピア》が必要です。

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈ヘビーランス〉※	1H	25	−1	40	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13	⑲	8,280

※：騎乗時、追加ダメージ＋3点。

〈スピア〉SSランク

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈フェイタルランス〉※	1H	25	−	50	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15	⑲	66,000

※：騎乗時、追加ダメージ＋5点。

〈メイス〉SSランク

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈ゼノ〉	2H	28	+3	53	5	7	9	10	11	12	12	14	15	15	⑫	92,000

〈スタッフ〉SSランク

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈メイガス〉※	2H	14	+1	44	4	6	7	8	10	10	11	12	13	14	⑫	100,000

※：HPをMPとして消費できます。

〈フレイル〉SSランク

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈シルバーコメット〉	1H両	15	–	35	3	4	5	7	8	9	10	10	11	12	⑨	71,000
	2H	15	–	45	4	6	7	9	10	10	11	12	13	14	⑨	

〈ウォーハンマー〉SSランク

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈ローゼンハーケン〉	2H	19	–1	39	4	5	6	7	8	10	11	11	12	13	⑧	87,700

〈格闘〉Bランク

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈牙〉	2H#	1	–	11	1	2	2	3	3	4	5	6	6	7	⑨	–

〈格闘〉SSランク

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈ハンズオブグローリー〉※1	1H	10	+1	30	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10	⑩	45,000
〈レッグオブオナー〉※2	1H#	10	–	40	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13	⑪	58,000

※1：拳を強化する武器。防護点＋1。
※2：蹴りを強化する武器。防護点＋1。

飛び道具リスト

SSランクの飛び道具はすべて魔法の武器として扱います。

SSランクの飛び道具を使用するには《武器の達人》が必要です。SSランクの飛び道具は「オーダーメイド武器（⇒『Ⅱ』35頁）」にはできません。また「ランクの高い武器、防具を扱うときの注釈（⇒『Ⅱ』36頁）」では扱えません。

SSランクの飛び道具を「個人専用装備（⇒『Ⅱ』45頁）」とすることは可能です。

〈投擲〉SSランク

射程は20mになります。

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈トライエッジ〉※	1H投	15	+2	35	3	4	5	7	8	9	10	10	11	12	⑩	46,000

※：投げた後、手番の終了時に手元に戻ってきます。

〈ボウ〉SSランク

射程は40mになります。

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈ルーインダリア〉※	2H	18	+1	48	4	6	++	9	10	12	12	13	13	15	⑩	73,000

※：任意で風属性武器として扱えます。

〈クロスボウ〉SSランク

射程は40mになります。

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加D	価格
〈ガルド〉	2H	26	+1	56	5	8	10	10	11	12	13	15	16	16	⑩	18	80,000

〈ガン〉SSランク

名称	最大装填数	用法	必筋	命中	魔力	C値	射程	価格
〈フルファイア〉※	8	2H	15	−	−	⑩	20m	60,000
〈デスペラード〉	2	2H	20	+2	+2	⑪	60m	80,000

※：【クイックローダー】で装填できません。

〈矢弾〉

名称	装備部位	価格	効果
えびら※	背中、腰、その他	100	矢、太矢を24発を収納できる
バレットポーチ※	背中、腰、足、その他	100	弾丸24発を収納できる

※：装備するには、〈武器習熟／ボウ〉か〈武器習熟／クロスボウ〉か〈武器習熟／ガン〉が必要です。

防具リスト

SSランクの防具を使用するには《防具の達人》が必要です。SSランクの防具は「ランクの高い武器、防具を扱うときの注釈（⇒『Ⅱ』36頁）」では扱えません。

SSランクの防具を「個人専用装備（⇒『Ⅱ』45頁）」とすることは可能です。

〈非金属鎧〉SSランク

名称	必筋	回避	防護点	価格
〈アストラルガード〉※1	6	+1	7	24,000
〈フェニックスクローク〉※2	17	+2	8	61,000

※1：魔法ダメージ3点減少。

※2：グラップラー専用。

〈金属鎧〉SSランク

名称	必筋	回避	防護点	価格
〈インペリアル〉※	30	−1	14	100,000

※：魔法ダメージ3点減少。

〈盾〉Aランク

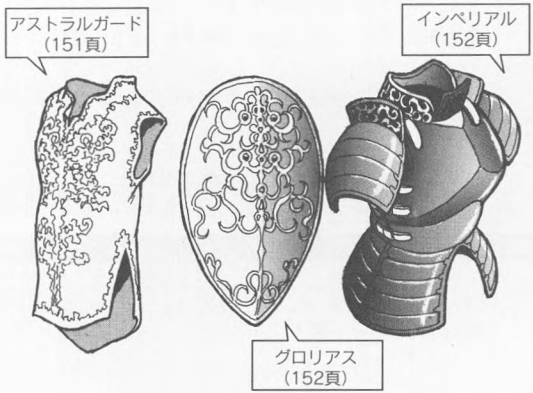
装備するには《防具習熟／盾》が必要です。

名称	必筋	回避	防護点	価格
〈ナイトシールド〉※	15	−	+2	1,250

※：騎乗時なら、騎獣の防護点も上昇。

〈盾〉SSランク

名称	必筋	回避	防護点	価格
〈グロリアス〉	15	+1	+4	47,000



一般装備品リスト

こちらは、冒険者が持っておくと便利なアイテム、日用品などをまとめているものです。武器と鎧を買って、所持金に余裕があるなら、これら一般装備も購入するとよいでしょう。

薬品類

名称	価格	効果
〈デクスタリティポーション〉	2,000	飲むと命中力判定に＋2のボーナス修正を得ます。3ラウンド持続します。薬を飲むのは主動作です。
〈スピードポーション〉	2,000	飲むと移動力が＋5(全力移動なら＋15)されます。6ラウンド持続します。薬を飲むのは主動作です。
〈アンチマジックポーション〉	3,000	飲むと、受ける魔法ダメージを－3点できるようになります。6ラウンド持続します。薬を飲むのは主動作です。

修理具類

名称	価格	効果
リペアパッチ※	100	種族:魔法生物のHPを10点回復する。

※：戦闘中に使用できず、効果を発揮するのに1分(6ラウンド)の時間が必要です。動力バイクなどの修理にも使用できます。HPが0以下になってしまった対象には、効果はありません。

魔法使い用のアイテム

名称	価格	効果
〈呼応石〉	100	ゴーレムの命令を変更する魔法の石(⇒159頁)
〈魔化された岩〉	2,000	ロックゴーレムの素材(⇒113頁)
〈魔化された鉄〉	8,000	アイアンゴーレムの素材(⇒113頁)

騎乗装備品リスト

騎獣の装備品は105頁を参照してください。

装飾品リスト

頭

名称	価格	備考
〈女神のヴェール〉	20,000	魔法の品。まれに回復魔法が高い効果を発揮する。女性専用(⇒166頁)。

首

名称	価格	備考
〈カースレベリオン〉	60,000	魔法の品。魔神へのダメージを＋3点、魔神からのダメージを－3点する(⇒158頁)。

腰

名称	価格	備考
〈ティンダーしっぽ〉	3,000	魔法の品。小さな火を起こせる(⇒163頁)。
〈チャンピオンのロインクロス〉	30,000	魔法の品。1日1回、必ず攻撃を命中させる。男性専用(⇒162頁)。

足

名称	価格	備考
〈忍足ブーツ〉	12,000	魔法の品。好きな足跡を残せる(⇒164頁)。
〈忍音ブーツ〉	12,000	魔法の品。好きな足音を立てられる(⇒164頁)。

マジックアイテムリスト

魔法の武器リスト（価格順）

名称	価格	カテゴリ	備考
〈フィスタロッサム〉	10,000	スタッフB	呪歌の効果を強める(⇒165頁)。
〈エレメンタルブレイド〉	12,000	ソードB	任意の属性を付与する(⇒157頁)。
〈狂戦士の魂〉	13,000※	ソードB	命を削って攻撃を繰り返す(⇒158頁)。
〈デストロイヤー〉	15,000	ソードA	どんな敵でもクリティカルできる(⇒163頁)。
〈デスサイズ〉	16,000	アックスA	生命力で切れ味を増す鎌(⇒163頁)。
〈斬鉄剣〉	25,000	ソードA	相手の防護点を無視して攻撃する(⇒159頁)。
〈祝福の剣〉	30,000	ソードB	HPを回復させる(⇒161頁)。
〈ジャンジメントスピア〉	32,000	スピアB	敵の動きを封じる(⇒160頁)。
〈スタッフオブハウス〉	96,000※	スタッフB	家を作り出す(⇒162頁)。

※：非売品です。

魔法の防具リスト（価格順）

名称	価格	カテゴリ	備考
〈イスカイアの魔導鎧〉	14,000	金属鎧B	《マルチアクション》にボーナス(⇒156頁)
〈マナコート〉	28,000	非金属鎧B	魔力の衣をまとう(⇒166頁)。
〈コンバットメイドスーツ〉	38,000	非金属鎧B	魔法ダメージ－3点する(⇒158頁)。
〈アステリアの守り〉	40,000	盾B	属性ダメージを減少(⇒156頁)
〈荊のローブ〉	40,000	非金属鎧B	近づくものを傷つける(⇒157頁)。

その他のマジックアイテムリスト（価格順）

名称	価格	備考
〈酒の種〉	100	水を酒に変える（⇒159頁）。
〈消魔の守護石〉	100～	魔法ダメージを軽減する（⇒161頁）
〈バーサタイル〉	5,000	風景を記録・再生する（⇒164頁）。
〈メッセージルージュ〉	8,000	30秒の伝言を残す（⇒166頁）。
〈マジックカバルコッファー〉	9,000	ランダムに魔法を発生させる（⇒165頁）。
〈ジャックインザボックス〉	10,000※	魔動機械か宝が入っている（⇒160頁）。
〈空飛ぶほうき〉	25,000	移動力20で空を飛べる（⇒162頁）。
〈真実の鏡〉	72,000※	真実の姿を暴く（⇒161頁）。
〈エターナルクロノグラス〉	167,000※	「主行動」を2回行える（⇒157頁）。

※：非売品です。

〈アステリアの守り〉

基本取引価格：40,000

知名度	19	形状	小さな円盤状の盾	装備可能部位	－
概要	属性ダメージを減少する			製作時期	古代魔法文明

効果

これは、カテゴリ〈盾〉のBランク防具です。
アステリアの加護を受けた、優美な円形の盾です。
炎、水・氷、風、土属性の物理ダメージ、魔法ダメージを受けるとき、ダメージが－3点されます。

名称	必筋	回避	防護点
〈アステリアの守り〉	6	±0	＋1

〈イスカイアの魔導鎧〉

基本取引価格：14,000

知名度	15	形状	豪奢な装飾が施されたミスリル製の金属鎧	装備可能部位	－
概要	《マルチアクション》がより有効に使える			製作時期	古代魔法文明

効果

これは、カテゴリ〈金属鎧〉のBランク防具です。
この鎧を装備して《マルチアクション》を宣言したとき、命中力と魔力に＋1のボーナス修正を得ます。

名称	必筋	回避	防護点
〈イスカイアの魔導鎧〉	20	±0	7

〈荊のローブ〉

基本取引価格：40,000

知名度	15	形状	半透明の茨のつるに覆われたローブ	装備可能部位	−
概要	近づく者を傷つける			製作時期	古代魔法文明
効果	これは、カテゴリ〈非金属鎧〉のBランク防具です。 この鎧には、魔力でできた半透明の荊のつるが絡みつき、周囲に鋭い棘を向けています。茨は、普段は実体を持たないため、さわることはできません。が、装備者の身に危険が迫ると即座に、自動的に実体化します。 〈荊のローブ〉を装備した者は、近接攻撃を受けたり、射程「接触」の魔法をかけられたりした場合、相手に即座に「2d」点の魔法ダメージを与えます。 この効果は、装備者の手番とは関係なく、該当する動作を行ったキャラクターが、手番の終了時に受けます。装備者自身はこの効果でダメージを受けません。				

名称	必筋	回避	防護点
〈荊のローブ〉	2	±0	2

〈エターナルクロノグラス〉

基本取引価格：167,000（非売品）

知名度	16	形状	虹色の砂が入った砂時計	装備可能部位	−
概要	周囲の時間を止める			製作時期	古代魔法文明
効果	使用者の周囲の時間を一瞬だけ止めることができる、不思議な砂時計です。 このアイテムを補助動作で使用すると、そのラウンドには2回主動作が行えるようになります。 このアイテムは1日に1回しか使えません。				

〈エレメンタルブレイド〉

基本取引価格：12,000

知名度	16	形状	虹色の刃を持つショートソード	装備可能部位	−
概要	任意の属性効果を付与できる			製作時期	古代魔法文明
効果	これは、カテゴリ〈ソード〉のBランク武器です。 この武器を装備した者が合言葉を唱えると、この武器に「炎」「水・氷」「土」「雷」「風」のいずれかの属性効果を付与されます。この効果の使用は補助動作で行います。				

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加D
〈エレメンタルブレイド〉	1H	5	+1	10	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	⑩	+1

〈カースレベリオン〉

基本取引価格：60,000

知名度	26	形状	首飾り	装備可能部位	首
概要	魔神に対して強くなる			製作時期	古代魔法文明
効果	装備者が近接攻撃、射撃攻撃、魔法攻撃を分類「魔神」のキャラクターに対して行う場合、物理ダメージ、魔法ダメージを＋3点します。 また、装備者が分類「魔神」のキャラクターから攻撃を受けたとき、物理ダメージ、魔法ダメージを－3点します。				

〈狂戦士の魂〉

基本取引価格：13,000（非売品）

知名度	15	形状	どす黒い刃を持つ両手剣	装備可能部位	－
概要	己の命を削りながら攻撃を続ける			製作時期	古代魔法文明
効果	これは、カテゴリ〈ソード〉のBランク武器です。 この武器は、戦場で立ったまま事切れた戦士の怨念が、最後まで握っていた剣に染み込んで生まれると言われています。 柄には今も戦士の手形が残り、手にした者には呪いがふりかかります。 〈狂戦士の魂〉を用いて他者を攻撃したキャラクターは、攻撃の成功、失敗に関わらずMPが5点減少します。MPが0になったら、今度はHPが5点ずつ減少します（MPが0になったときの余剰ぶんの減少は、即座にHPに割り振られます）。この効果でHPが0以下になると、気絶して生死判定を行います。 〈狂戦士の魂〉を1回使用すると、戦闘が終了するまで移動とこの武器での攻撃以外は行えなくなります。 補助動作はまったく行えません。 この効果は呪い属性で、達成値は20として扱います。				

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加D
〈狂戦士の魂〉	2H	17	+1	27	2	3	4	6	6	8	8	9	9	10	⑧	+1

〈コンバットメイドスーツ〉

基本取引価格：38,000

知名度	15	形状	動きを妨げないようにデザインされたメイド服	装備可能部位	－
概要	魔法ダメージを軽減する			製作時期	魔動機文明
効果	これは、カテゴリ〈非金属鎧〉のBランク防具です。 この鎧には、主に銃器に対抗するための力が備わっています。 〈コンバットメイドスーツ〉を身につけた者は、あらゆる魔法ダメージが3点減少します。				

名称	必筋	回避	防護点
〈コンバットメイドスーツ〉	10	+1	0

〈呼応石〉

基本取引価格：100

知名度	10	形状	魔力が込められた鉛色の石	装備可能部位	−
概要	ゴーレムの命令を変更する			製作時期	古代魔法文明
効果	自らが【クリエイト・ゴーレム】【クリエイト・アンデッド】などで作成した、ゴーレムやアンデッドの命令を変更できます。〈呼応石〉を使うには、主動作でゴーレムに接触しなければいけません。 変更できる命令は【クリエイト・ゴーレム】と同様、簡単なものひとつになります。 他者の作成したゴーレムやアンデッドには使えません。〈呼応石〉は使うと砕けて失われます。				

〈酒の種〉

基本取引価格：100（10粒）

知名度	6	形状	酒の香りがする穀物の種	装備可能部位	−
概要	水を酒に変える			製作時期	古代魔法文明
効果	いつでもどこでも酒が飲めるように、魔法で品種改良されて生まれた穀物の実です。 地方によっては特産物にもなっており、小さな皮袋に詰めて売られています。 〈酒の種〉を1粒、ジョッキ1杯の水に入れると、同量の、ちょうどいい具合の酒に変わります。 酒の種類は、〈酒の種〉の種類によって変わります。 中には希少な酒を作り出す種もあり、それは時に高額で取引されます。 入れる〈酒の種〉の量を増やせば、それだけ強い酒になります。 使用した〈酒の種〉は、水に溶けてなくなってしまいます。				

〈斬鉄剣〉

基本取引価格：25,000

知名度	14	形状	のこぎりのような刀身の片刃の長剣	装備可能部位	−
概要	まれに相手の防護点を無視する			製作時期	古代魔法文明
効果	これは、カテゴリ〈ソード〉のAランク武器です。 この武器の刀身はギザギザに波打っており、どれほど強固な鎧でも紙のように切り裂いてしまいます。 〈斬鉄剣〉を用いた攻撃で、命中力判定が自動成功（6ゾロ）だった場合、その攻撃に限り、相手の防護点を「0」として扱います。				

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加D
〈斬鉄剣〉	2H	15	+1	30	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10	⑩	+1

〈ジャックインザボックス〉

基本取引価格：10,000（非売品）

知名度	15	形状	何の変哲もない宝箱	装備可能部位	−
概要	開けるとモンスターが飛び出す			製作時期	魔動機文明

効果

魔動機文明時代に流行し、運試しに使われたおもちゃです。危険すぎるために次々と廃棄され、現在ではほとんど残っていません。ただ、その性能を利用して、ダンジョンのトラップや、宝物の守護に利用されている場合があります。

〈ジャックインザボックス〉の中には、魔動機械かお金のいずれかが入っています。ただし、その大きさは、どう見ても魔動機械が収まるものではありません。

中身はふたを開けてみるまで、どうやってもわかりません。

入っている魔動機械の種類はさまざまです。下記にその一例を表にしています。魔動機械が入っていた場合、ふたを開けた者に問答無用で襲いかかります。

一度中身を出してしまうと、ただの箱になってしまいます。

〈ジャックインザボックス〉の中身表（一例です）

出目	中身	出目	中身
1	リガークア（⇒『Ⅱ』276頁）	4	グルガーン（⇒『Ⅱ』273頁）
2	バリンガー（⇒『Ⅱ』275頁）	5	ガーウィ（⇒『Ⅰ』366頁）
3	何もなし	6	お金（2d×2,000G）

〈ジャッジメントスピア〉

基本取引価格：32,000

知名度	16	形状	三叉の刃がついたロングスピア	装備可能部位	−
概要	相手の動きを完全に封じる			製作時期	古代魔法文明

効果

これは、カテゴリ〈スピア〉のBランク武器です。

この武器には断罪の意味が込められており、罪深き者をその場に縫いつけるための魔力と形状とを伴っています。古くは街を守護する衛士たちが、よく手にしていた武器です。

〈ジャッジメントスピア〉を用いた攻撃で、命中力判定が自動成功となった場合、相手はダメージを受けた上で、10秒（1ラウンド）の間、あらゆる移動、主動作、補助動作が行えなくなります。

この効果は達成値20の精神効果属性として扱います。精神効果属性が無効となるキャラクターには、効果がありません。

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加D
〈ジャッジメントスピア〉	1H両	18	−	23	2	2	3	5	6	7	7	8	9	10	⑩	+1
	2H	18	+1	28	2	3	4	6	6	8	9	9	10	10	⑩	+1

〈祝福の剣〉

基本取引価格：30,000

知名度	14	形状	白金の刃を持つレイピア	装備可能部位	−
概要	斬りつけた相手のHPを回復させる			製作時期	古代魔法文明
効果	これは、カテゴリ〈ソード〉のBランク武器です。 この武器には、神々の祝福が与えられており、刀身を通じてその奇跡を授けるとされています。 〈祝福の剣〉を用いた攻撃が対象に命中した場合、対象は「算出ダメージ」点と同じだけ、即座にHPが回復します。 この効果は、分類が「アンデッド」、「魔法生物」のキャラクターには適用されません。また〈祝福の剣〉によって、対象のHPを減少させることはできません。 〈祝福の剣〉は、対象ひとりにつき、1日に1回しか使えません。				

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加D
〈祝福の剣〉	1H	10	+1	10	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7	⑩	+1

〈消魔の守護石〉

基本取引価格：100 ～

知名度	13	形状	光沢のある青色の小さな石	装備可能部位	−
概要	魔法のダメージを軽減する			製作時期	魔動機文明
効果	光沢のある、親指の先ほどの大きさの青い石です。 この石には魔法の威力を弱める力が込められており、持ち主が受ける魔法ダメージを肩代わりしてくれます。 このアイテムが持つHPの量で、価格は変動します。「HP × HP × 100G」で売られているのが普通です（5点のHPを持つ場合、2,500G）。 持ち主が魔法ダメージを被った場合（すべてのダメージ軽減を行った後に）、自由にこのアイテムへダメージを割り振れます。ただしこのアイテムを複数持っていたとしても、同時に割り振れるのは1個だけです。このアイテムのHPが0になると、壊れて使えなくなります。修理はできません。				

〈真実の鏡〉

基本取引価格：72,000（非売品）

知名度	15	形状	銀の縁取りがなされた姿見	装備可能部位	−
概要	真実の姿を映し出す			製作時期	古代魔法文明
効果	偽りの外見を看破する、魔法の姿見です。大きさは1m × 2mです。 この鏡には、魔法や特殊能力の効果でどれほど外見を作り変えていようと、必ず本来の姿が映し出されます。ただし、外見を変えている魔法や能力が、この効果によって打ち破られるわけではありません。				

〈スタッフオブハウス〉

基本取引価格：96,000（非売品）

知名度	14	形状	先端が渦巻状になった樫の木の杖	装備可能部位	—
概要	地面に刺すと家になる			製作時期	古代魔法文明

効果

これは、カテゴリ〈スタッフ〉のBランク武器です。
この杖を地面に突き刺して合言葉を唱えると、杖は30秒（3ラウンド）をかけて家に変化します。変化した家の中には一通りの家具が揃っており、快適に過ごすことができます。
この効果は、再び合言葉を唱えるまでいかなる効果を用いても解除することはできません。また、最低でも半径20m以上の十分な広さがないとこの効果は使用できません。

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加D
〈スタッフオブハウス〉	2H	1	+2	11	1	2	2	3	3	4	5	6	6	7	⑫	+1

〈空飛ぶほうき〉

基本取引価格：25,000

知名度	8	形状	何の変哲もないほうき	装備可能部位	—
概要	またがって空を飛ぶ			製作時期	古代魔法文明

効果

魔法文明時代の遺跡から、たびたび発見される魔法の道具です。
〈空飛ぶほうき〉にまたがると、使用者はこれに乗って、自由に空を飛ぶことができます。このとき、使用者は移動力20で、常に全力移動をしているものとして扱います。
この効果は、1日のうち、合計して1時間まで発揮されます。
〈空飛ぶほうき〉にキャラクターふたり以上が乗ることはできません。荷物は200kgまでできキャラクターひとりとして扱います（荷物だけでは動かせません）。

〈チャンピオンのロインクロス〉

基本取引価格：30,000

知名度	12	形状	派手な色をした男性用の腰巻	装備可能部位	腰
概要	近接攻撃を必ず命中させる			製作時期	古代魔法文明

効果

非常に目立つ色合いの、男性用の腰巻です。鍛え抜かれた肉体によく映え、特に赤色や白色が好まれるようです。
〈チャンピオンのロインクロス〉を身につけた者は、常に近接攻撃の命中力に−1のペナルティ修正を受けます。ただし、1日に1回だけ、近接攻撃の命中力判定を行う前に宣言することで、近接攻撃を自動成功にすることができます。このとき、命中力判定のサイコロは振りません。〈チャンピオンのロインクロス〉の着脱には30秒（3ラウンド）必要です。
〈チャンピオンのロインクロス〉は男性にしか使用できず、女性は身につけることもできません。

〈ティンダーしっぽ〉

基本取引価格：3,000

知名度	10	形状	ふさふさとした狐のようなつけしっぽ	装備可能部位	腰
概要	小さな火を起こす			製作時期	古代魔法文明
効果	何も持っていない状況でも、簡単に火が起こせる便利な道具です。 〈ティンダーしっぽ〉を振り、その先端を何かにかすらせると、そこに小さな火が生じます。この効果は一瞬で消えてしまうので、火を保つには別に枯れ木や紙切れなどの可燃物が必要です。 この効果で、他者にダメージを与えることはできません。 戦闘中に使用する場合は、主動作を消費します。				

〈デスサイズ〉

基本取引価格：16,000

知名度	14	形状	全長2mを超える漆黒の大鎌	装備可能部位	−
概要	自分の生命力と引き替えに、威力を増す大鎌			製作時期	古代魔法文明

効果

これは、カテゴリ〈アックス〉のAランク武器です。
この武器の刀身には、死を暗示させる不気味な紋様が浮かんでおり、全体を禍々しい空気が包み込んでいます。
補助動作でHPを5点消費することで、この武器のダメージが＋5点されます。この効果は1ラウンド持続し、1ラウンドに1回しか使用できません。

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加D
〈デスサイズ〉	2H	17	+1	37	3	5	6	7	8	9	10	11	12	12	⑪	+1

〈デストロイヤー〉

基本取引価格：15,000

知名度	21	形状	峰側が鈍器として使える、片刃の両手剣	装備可能部位	−
概要	いかなる相手でもクリティカルが発生する			製作時期	古代魔法文明

効果

これは、カテゴリ〈ソード〉のAランク武器です。
この武器を用いた攻撃は、刃のついた武器ではクリティカルしない相手であってもクリティカルが発生します。

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加D
〈デストロイヤー〉	2H	20	+1	35	3	4	5	7	8	9	10	10	11	12	⑩	+1

〈バーサタイル〉

基本取引価格：5,000

知名度	12	形状	鏡面のように磨かれた円盤型のタイル	装備可能部位	―
概要	風景を映像として記録・再生する			製作時期	魔動機文明
効果	魔動機文明時代の魔法使い、"忘却の"バーサが考案した記録用の道具です。大人の手のひらに収まるほどの円盤型のタイルで、光沢を持つ不可思議な金属でできています。厚さは紙を数枚重ねた程度で、表面は鏡のように滑らかです。 これを手に持って合言葉を唱えると、そこから10分間、〈バーサタイル〉は表面に映り込んだ風景を完全に記憶します。このとき、途中で記憶を停止することはできません。さらに、別の合言葉を唱えると、記憶した風景を表面に映像として再生します。 記憶・再生の合言葉は、すべての〈バーサタイル〉に共通しています。以前の使用者が特別な措置を施していない限り、知名度判定に成功すれば、合言葉はどちらもわかります。 〈バーサタイル〉は1枚につき、ひとつの映像しか記憶できません。また、記憶した映像を消去することはできません。〈バーサタイル〉自体は、陶器と同程度の強度しかなく、簡単に破壊できます。 戦闘中に使用する場合は、主動作を消費します。				

〈百足ブーツ〉

基本取引価格：12,000

知名度	12	形状	赤い革靴	装備可能部位	足
概要	好きな足跡を残せる			製作時期	古代魔法文明
効果	靴底に特殊な変形素材を用いた、魔法の靴です。 〈百足ブーツ〉を使用すると、3分（18ラウンド）の間、自分の残す足跡を、別の人物か、あるいは魔物のものに変えることができます。 このとき、使用者は足跡の主について、詳しく知っていなければなりません（人物ならば最低でも顔と名前、体格を知っている。魔物ならば「魔物知識判定」に成功している）。 このアイテムは、1時間に1回しか使用できません。 戦闘中に使用するときは、主動作になります。				

〈百音ブーツ〉

基本取引価格：12,000

知名度	12	形状	青い革靴	装備可能部位	足
概要	好きな足音を立てられる			製作時期	古代魔法文明
効果	靴底に特殊な音を立てる素材を用いた、魔法の靴です。 〈百音ブーツ〉を使用すると、3分（18ラウンド）の間、自分の立てる足音を、別の人物か、あるいは魔物のものに変えることができます。 このとき、使用者は足音の主について、詳しく知っていなければなりません（人物ならば最低でも顔と名前、体格を知っている。魔物ならば「魔物知識判定」に成功している）。 このアイテムは、1時間に1回しか使用できません。 戦闘中に使用するときは、主動作になります。				

〈フィスタロッサム〉

基本取引価格：10,000

知名度	14	形状	先端が二股に分かれた緑色のワンド	装備可能部位	−
概要	呪歌の効果対象を増やす			製作時期	魔動機文明

効果

これは、カテゴリ〈スタッフ〉のBランク武器です。
この武器は、かつて絶大な人気を誇った女流吟遊詩人の持ち物を模造して作られたものです。使用者が歌う呪歌に対して、特殊な効果を与えます。〈フィスタロッサム〉を手に持った状態で呪歌を歌うと、「精神効果」の影響を受けない対象にも、呪歌が効果を示すようになります。

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加D
〈フィスタロッサム〉	1H	5	+2	5	0	1	1	2	2	3	4	5	5	5	⑫	+1

〈マジックカバルコッファー〉

基本取引価格：9,000

知名度	10	形状	瓶に色とりどりの魔晶石が詰まっている	装備可能部位	−
概要	ランダムで魔法が使用できる			製作時期	古代魔法文明

効果

中にさまざまな魔法が詰まった瓶です。
この瓶を投げ割ると、中から魔法がランダムで飛び出します。魔法の内容や効果、範囲などは下記の表を参照してください。
このアイテムの射程は10mで、MPは消費しません。魔法を行使する際の魔力は「10」として扱います。対象は精神抵抗力判定を試みられます。
このアイテムは1回使用すると消滅します。

魔法決定表

出目	魔法	概要	参照頁
1	【ライト】	周囲を明るく照らす	『Ⅰ』181
2	【スパーク】	雷で攻撃	『Ⅰ』187
3	【ポイズン・クラウド】	毒に冒す	『Ⅰ』190
4	【ファイアボール】	火球で攻撃	『Ⅰ』186
5	【アシッド・クラウド】	酸で攻撃	『Ⅱ』94
6	【ブリザード】	吹雪で攻撃	『Ⅱ』92

〈マナコート〉

基本取引価格：28,000

知名度	14	形状	薄手の生地で作られたコート	装備可能部位	−
概要	防護点を装備者の知力ボーナスの値に変更する			製作時期	魔動機文明
効果	これは、カテゴリ〈非金属鎧〉のBランク防具です。 この鎧は、魔法使いが身を守るために作られたものです。 このアイテムの防護点は、装備者の「知力ボーナス」と同じ値になります。				

名称	必筋	回避	防護点
〈マナコート〉	1	±0	特殊

〈女神のヴェール〉

基本取引価格：20,000

知名度	14	形状	リボンをあしらった純白のヴェール	装備可能部位	頭
概要	まれに回復魔法が高い効果を発揮する			製作時期	古代魔法文明
効果	華やかで美しい、純白のヴェールです。 世の女性たちの憧れの対象で、慈愛と献身の象徴ともされています。 〈女神のヴェール〉を身につけた者は、自らが使用する【キュア・ウーンズ】をはじめとした威力表を用いる回復魔法を行使した際、クリティカルと同じ処理で再度威力表を振ることができます。C値は⑩として扱います。 この効果は、女性が〈女神のヴェール〉を身につけたときにしか発揮されません。男性も〈女神のヴェール〉を装備することはできますが、この効果は発揮されません。				

〈メッセージルージュ〉

基本取引価格：1,000

知名度	14	形状	小さな貝殻に入った淡い色合いの口紅	装備可能部位	−
概要	伝言を残す			製作時期	古代魔法文明
効果	恋人たちが愛の証として、自分たちの言葉を残すために使う口紅です。たまに、とんでもない秘密が残されて、大騒ぎになることもあります。 〈メッセージルージュ〉を塗った口唇で口づけの跡をつけると、そこに自分の声による伝言を残すことができます。伝言は30秒（3ラウンド）までの短いものです。これは口づけの跡が消えるまで、永遠に残ります。 口づけの跡に指を当て、伝言を聞く意思があることを表明すれば、残された伝言は自動的に聞こえてきます。 〈メッセージルージュ〉は、一度使用するとなくなってしまいます。				

第四部　ワールド

ここでは、テラスティア大陸北部地方一帯を中心に、ワールドを紹介していきます。

GMはシナリオ作製のヒントに、あるいは独自のワールドマップ作製の参考にしてください。

信仰と神の力

神々が地上に及ぼす力の強さは、信者の数に正比例します。

そのため信者が少ない地方では、神の力の代行者であるプリーストの力も弱まってしまいます。この法則は完全に解明されたわけではありませんが、神殿や教会、モニュメントやトーテムといった存在、そしてそこに集まる信者の数によって差が生まれてくることはわかっています。

そのため、神は人々の信仰する精神的な力を集め、受け取ることで力を保っており、プリーストたちが祈りを（同時にMPを）捧げることで奇跡を授けていると考えられています。聖印は、仕える神との交信のために必要なのです。

古代神

いにしえより存在する古代の神々は全世界で知られ、あらゆる場所に信者が存在するため、ラクシアのどこであっても力が衰えることはありません。

ですが直接啓示を下したり、危機に際し道を指し示す可能性は少ないと言われています。

大神と小神

大神は、おおむねひとつの大陸全体で信仰されており、海などで隔てられた彼方の土地へ移らない限り、制限を受けることはありません。

そして小神は、信仰されている地方を離れただけで力に衰えを見せ始めます。

大神は、その勢力圏となる大陸を離れると、神聖魔法の消費MPに＋１されるようになります。

小神は、信仰されている地方を離れると、神聖魔法の消費MPに＋２されるようになります。

例えば、ザルツ地方で信仰されている小神リルズは、北のエイギア地方や南方のリーゼン地方ではほとんど信仰されていません。そのため、神聖魔法の消費MPは＋２されます。

大神ザイアの場合、テラスティア大陸全域で信仰されていますが、レーゼルドーン大陸まではその勢力が及んでいません。よって神聖魔法の消費MPは＋１されます。

これら消費MPの増加は、これ以上過酷になることはありません。

神の力の影響圏と布教

３日の時間と1,000Gのお金をかけることで、小さなほこらを作ることができます。このほこらから半径1km以内ならば、消費MPの増加は起こりません。

さらに布教活動などにより、都市の人口の200分の1に相当する人数の信者（2000人の都市ならば、10人）を得ることができれば、その都市を拠点とする冒険では、消費MPの増加は起こらなくなります。

なお、この場合の信者とは、プリースト技能を持たない普通の人々で構いません。神の存在を知り、敬う心を持ち、ほこらや神殿に週１回以上通っていれば信者とみなします。ただしどれほど神を敬っていたとしても、タビットとルーンフォークは信者の数に数えません。

小神の助け

広範囲に力を及ぼせない小神ですが、その分地上に干渉しやすいという特性を持ちます。ときには信者の前に直接姿を現し、手助け

をしたり神託を下すこともあります。

小神を信仰するPCが存在する場合、GMは小神そのものを依頼人として、あるいは冒険の水先案内人として登場させてもいいでしょう。その場合、人間に近い姿（肉体があり、普通にしゃべる）にしたり、誰かの肉体を借りるなどが考えられます。姿の見えない声だけの存在にしても構いません。親しみやすくするか、神秘的にするかは、GMが指向するゲームの雰囲気に合わせてください。

神への道

15レベルに到達せんとする冒険者は、いずれ神となるべき道が見えてきます。

数々の冒険を通し、キャラクターたちは世界の趨勢に関わるような事件を乗り越えてきたはずです。その中で、神々の意思に触れることもあったでしょう。あるいは神のごとき敵と戦ったかも知れません。

15レベルに到達した冒険者は、いわゆる人族の限界に達しています。これ以上の成長は、もはや普通の手段では不可能です。神の加護を受け、あるいは神さえも殺す超英雄となることで、さらなる成長の道が開けます。

やがては伝説の始まりの剣に触れ、神となるチャンスが巡ってくるはずです。レベル15のキャラクターとは、それほどまでに希有で、強く、世界に影響力のある存在なのです。

もちろんレベルがより低い状態でも、神々が認めた者ならば、あるいは偶然か神の気まぐれか、始まりの剣に触れることで、神格を得ることはできます。ですがそれは与えられた神格であり、自ら神の座へ昇ることができるのは、15レベルに到達した者だけなのです。

魔動機文明時代のテクノロジー

300年前に滅んだ魔動機文明アル・メナス。
〈大破局〉がよほど凄まじかった影響か、驚くほど当時の知識やテクノロジーは失われてしまいました。
その中でも現在のテラスティア大陸で知られている情報をいくつか紹介します。

飛行装置のコア

現在でも少数ながら再建され、強力な輸送手段として存在する飛行船や飛空船。魔動機文明時代には、「魔航船」とも呼ばれていました。
これら空飛ぶ船を浮かす動力のコアとして用いられている装置の製法は、いまだ解明されていません。ゆえに工場の遺跡や墜落した魔航船の残骸からコアを取り出し、船体を再建することで活用しています。
そもそもこのコアの中には、「マナタイト」と呼ばれる金属が用いられています。マナタイトは魔力が結晶化し、さらにそれが圧縮された鉱石と考えられています。マナタイトの特性は、極めて硬度が高いことと、軽いこと。加えて強い魔力を帯びており、重力に反発する特性があることです。
魔航船のコアの外見はひと抱えほどの大きさの球体や円筒形ですが、その中には高純度マナタイトのプレートが何枚か収められており、それぞれが発する力場を巧みに干渉しあわせて揚力を得るようになっています。
現在ではこのマナタイトの製錬技術は失われており、これを制御する装置の製作も不可能なため、飛行装置のコアは100万Gを超える高値で取り引きされることもあるのです。

守りの剣

魔動機文明時代に数多く作られた守りの剣ですが、当時は半永久的に機能する魔法の品だったようです。

ですがその大半は破壊され、現存する守りの剣の数では人間の領域すべてをカバーすることなど不可能です。

しかも厄介なことに、現在では守りの剣の力を維持するためには〈剣のかけら〉が必要です。

結界維持の儀式

多くの街や国で、神殿やマギテック協会の協力のもと、守りの剣の結界を維持するための儀式が1週間に一度程度行われています。

ほとんどの場合、儀式は1日仕事です。早朝に始まり、夕刻に終わるのが常です。細かく砕いた〈剣のかけら〉を丹念に振りかけ、特定の手順で儀式を行うことで、守りの剣は再び力を発揮するようになるのです。

この儀式の間、守りの剣は一切力を失うことになります。そのため、複数守りの剣を持つ都市などでは、同時に儀式を行う必要がないようローテーションを組んでいるのが普通です。ですが儀式のある日は結界が弱まる日でもありますから、蛮族はそこを狙って襲ってくることもあるでしょう。

また集められた〈剣のかけら〉の数が少ないと、1週間を待たずして守りの剣が力を失うこともあります。そこを襲われるという悲劇は、小さな町ではときに見られることなのです。

守りの剣の分布状況

この剣も発掘品である以上、冒険者が多数集まる街や国ほど多数所持しているものです。多いところで住人2000人に対し1本程度。少ないところでは1万人に1本程度です。皮肉なことに、大都市になるほど本数が足りず、結界の防備は手薄になりがちです。

守りの剣の性能にも若干のばらつきはありますが、平均して半径1km程度に結界を展開し、徐々に弱まっていきます。

結界耐性

蛮族に伝わる魔法の品の中に、守りの剣の影響を阻む魔法の品が存在します。主に指輪や腕輪の形をしており、一定時間結界の影響を阻む効果があります。

ですがさすがに数はほとんど存在せず、長時間は耐えられません(多くは1時間が限度。耐久力が下がり、最後には壊れます)。主に大攻勢をかけるときに蛮族のリーダーが身に着け、結界を突破してきます。複数所持し、より長時間滞在したケースもあるようです。

テレポーター

魔動機文明時代の交通手段は、さまざまに発展しました。代表的なところで魔動バイクや魔動モビルなどの車両。魔航船に代表される航空手段。

そして一番強力なのが、テレポーターです。

テレポーターにはある程度大きめの施設が必要となり、特定の場所と場所を瞬間で移動できるように作られていました。密閉された部屋の床に大きな魔方陣が描かれていたら、テレポーターの可能性は高いでしょう。

魔動機文明の全盛期は、世界中にこのテレポーター網が張り巡らされ、瞬時に他国へ旅できたと考えられています。さすがに現在でも稼働しているテレポーター施設はほとんどありませんが、皆無というわけでもありません。起動に合い言葉や儀式が必要な場合もあり、双方の施設が無事でなければ機能しませんが、こうしたテレポーターが思いがけない事件を引き起こすこともあります。

テレポーター施設は魔動機文明時代も重要な設備と考えられていたのは間違いなく、多くの場合極めて厳重な警備が施されています。

テラスティア大陸北部の地理

この地域には、人族の領域として、ザルツ、リーゼン、ダグニアの3つの地方が知られています。それぞれ人族が暮らしてゆくのに最低限の安全は確保されていますが、蛮族は常にこれらの領域の破壊と征服を画策しており、戦う術を持たない者が自由に町の外を歩き回れる状況とは言えません。

逆に言えば、冒険者の活躍が期待される領域でもあるのです。

北部地方の気候

この一帯は比較的温暖で、四季も比較的はっきりしています。

冬はあまり寒くならず、雪が降ることは滅多にありません。南方の山岳地帯は冬になれば雪に覆われますが、春には溶けてなくなるのが普通です。逆に夏は暑くなりがちですが、湿度がさほどではないため日陰に入れば暑さをしのぐことができます。

北部地方の地勢

この辺りは森や川が多く、肥沃な土地も多数あるため、人族が生活を営むには最適の場所と言えます。その分蛮族にとっても魅力的な土地であり、常に攻撃に晒されることとなります。

南はルデア山脈で区切られ、それより南方は蛮族の活動が極めて活発な領域となります。またダグニア地方にも大規模な蛮族の拠点があり、戦いは日常的なものとなっています。

廃墟

テラスティア大陸の全域で見られる、魔動機文明時代の都市のなれの果てです。そのほとんどが破壊しつくされ、放棄されています。中には蛮族の拠点となっている場所もあるでしょう。財宝や遺物を求め、冒険者も多く訪れます。

リーゼン地方

テラスティア大陸北部地方の中でも、内陸に位置する地方です。

南を“ルデア山脈”、西を“ティラの樹海”に囲まれており、南部からやってくる蛮族への自然の要害を形成しています。

北に位置するザルツ地方、東に位置するダグニア地方とは交易を行っていますが、さほど活発というわけではありません。ですが安全な交易路が確保されれば、状況は一変する可能性があります。

またルデア山脈の南は蛮族の勢力圏となっており、リーゼン地方は常に強力な蛮族の軍勢の攻撃に晒されています。そのためデュボール王国やレガリア王国は屈強な軍隊を持ち、腕の立つ冒険者が多く集っていることでも知られています。

この地方では知識神キルヒア、騎士神ザイア、太陽神ティダン、炎武帝グレンダール、妖精神アステリアの信仰が盛んで、若干ながら纏いの神ニールダも信仰されています。

“妖精の国”アルフォート王国

リーゼン地方の北西に位置する王国です。

ティラの樹海に面する形で国土を持ち、林業が盛んなことで知られます。

ベランジェール・カスタニエ（37歳）という女王が治めており、首都ドメニには約5万の人々が暮らしています。エルフの住人が多い点も特徴と言えます。

妖精魔法の研鑽が盛んな国としても知られ、その町並みは森などの自然を生かした形で作られています。アルフォート王国に属する都市は大樹を中心に作られていることも特徴で、水も豊富なため、自然と調和した美しい町並みを見ることができます。

またティラの樹海には数多くの大型動物が暮らしており、これらを飼い慣らして耕作や隊商、軍隊などに活用しています。

〈大破局（ディアボリック・トライアンフ）〉以来戦乱の絶えない土地でしたが、巨獣を訓練し

て作った軍団によって蛮族を打ち破り、いまでは比較的平和な国家となっています。ザルツ地方の自由都市同盟とは交易も行っており、時折北へ向かう巨獣の隊商を見ることができるでしょう。

カスタニエ女王は優秀な妖精使いとして知られていますが、政治には興味が薄く、宰相や大臣に任せきりになっています。妖精が喜ぶからと宝石を買い漁っているという噂があり、市民の間では若干不安視されています。ですが幸い国政は安定しており、大きな不満は出ていません。ただ宝石の購入費が軍事費から引かれているとも言われており、ひとたび蛮族の大規模な攻撃があれば、評価は一転するかも知れません。

“竜の城塞”デュボール王国

リーゼン地方の南西に位置する王国で、この地方でもっとも大きな国家です。

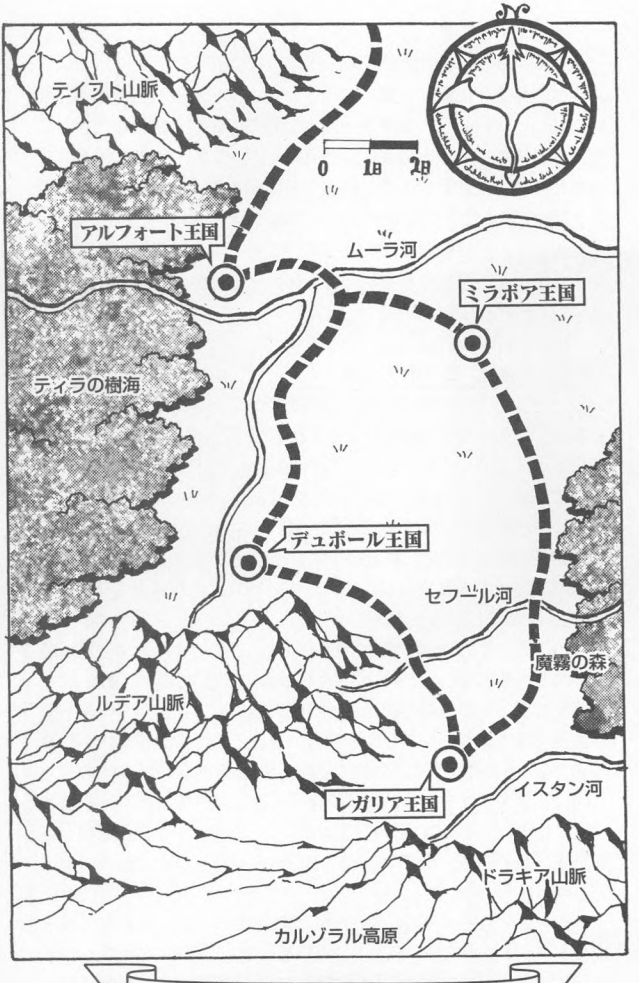
国王はベルナール・ファルク（53歳）。同名の首都は7万人の人口を数えます。

ルデア山脈を背に複数の城塞都市を配下に従え、精強な軍を持つことで知られています。中でもこの国でもっとも強く、もっとも名誉ある存在として有名なのが、竜騎士です。

デュボール王国で国王になれるのは、竜騎士だけです。現在は国王を含めて5人の竜騎士が存在し、それぞれがレッサードラゴンとドラゴネットを騎竜としています。その戦闘力は凄まじく、ひと組の騎竜と竜騎士だけで一軍に匹敵するとも言われています。特に王城をねぐらにしている国王の騎竜グリュンダルトは齢500年を超え、すでにレッサードラゴン以上の戦闘力を持っています。

また竜騎士の下に準竜騎士が存在し、彼らで結成される飛竜騎士団はワイバーンを乗騎として自在に扱うことで知られています。

彼らがこれだけの戦闘力を有し、維持しているのには理由があります。なぜならデュボール王国の南にあるルデア山脈は蛮族の暮らす領域との境界線であり、常に蛮族の侵攻に備える必要があるためです。


テイフト山脈
0 1日 2日
アルフォート王国
ムーラ河
ミラボア王国
ティラの樹海
デュボール王国
セフール河
魔霧の森
ルデア山脈
レガリア王国
イスタン河
ドラキア山脈
カルゾラル高原

リーゼン地方マップ

〈大破局〉直後にこの地に国家を建設した建国王ロジェール・ファルクは、ルデア山脈に住む古竜、アーデルタイドと盟約を結ぶことに成功し、以降ルデア山脈をドラゴンたちの領域と認める代わりに、蛮族と共に戦うことを約束したと伝わっています。以来、数々の試練を乗り越えた腕利きの準竜騎士たちに卵を与え、竜騎士となることを認めているのです（成竜が騎士を認め、騎竜となることもあります）。

ただ、それだけ精強な軍を持っていても、ルデア山脈を越えて攻め入ろうとする蛮族は後を絶ちません。そのため、腕のいい冒険者はいつでも歓迎しています。

“魔法王の遺産”ミラボア王国

リーゼン地方の北東に位置する国家で、この地方ではもっとも小さな王国です。その人口は約2万人と言われています。

国王はイクセル・イェンネベルト（43歳）で、自ら古代魔法文明時代の“魔法王”の末裔と名乗っています。

ミラボア王国は、〈大破局〉の際に生まれた巨大な地割れ——通称“知識の井戸”を中心に作られています。その地割れから大規模な古代魔法文明時代の遺跡が現れ、その発掘と研究に人が集まり、やがて国家となったという歴史があるからです。

そのため、この地では魔法の研究が極めて盛んで、大学や魔術師の塔などが多数見られます。もっとも積極的に遺跡探索を行い、数々の貴重な品と知識を掘り起こした初代アロルド・イェンネベルト王が魔法学院を開校したのが始まりで、以来この地には遺跡へ挑む冒険者や学問を修めるべくさまざまな魔法使いが集まるようになりました。

特にこの国にはタビットが多く存在することも有名です。放浪を旨とするタビットですが、この地には多くのタビットがとどまって研究を行っており、タビットだけの自治区が存在するのも異例と言えるでしょう。

なお、2代目のイクセル王も父の遺志を受け継ぎ、貴重な知識を開放すべく学校の開設や研究への支援を政策として推し進めています。同時に遺跡の探索も進めていますが、急に一部立ち入りを禁止した

区画があり、「なにか危険なものが見つかった」「貴重な知識を独占しようとしている」などの噂が飛び交っています。ですがいまだ噂の域を出ず、冒険者や魔術師たちの興味を集めています。

“鉄壁の要塞”レガリア王国

リーゼン地方の南東に位置する、谷間の国です。

５つの要塞からなる要塞国家であり、南からやってくる蛮族に対する五重の盾となっています。

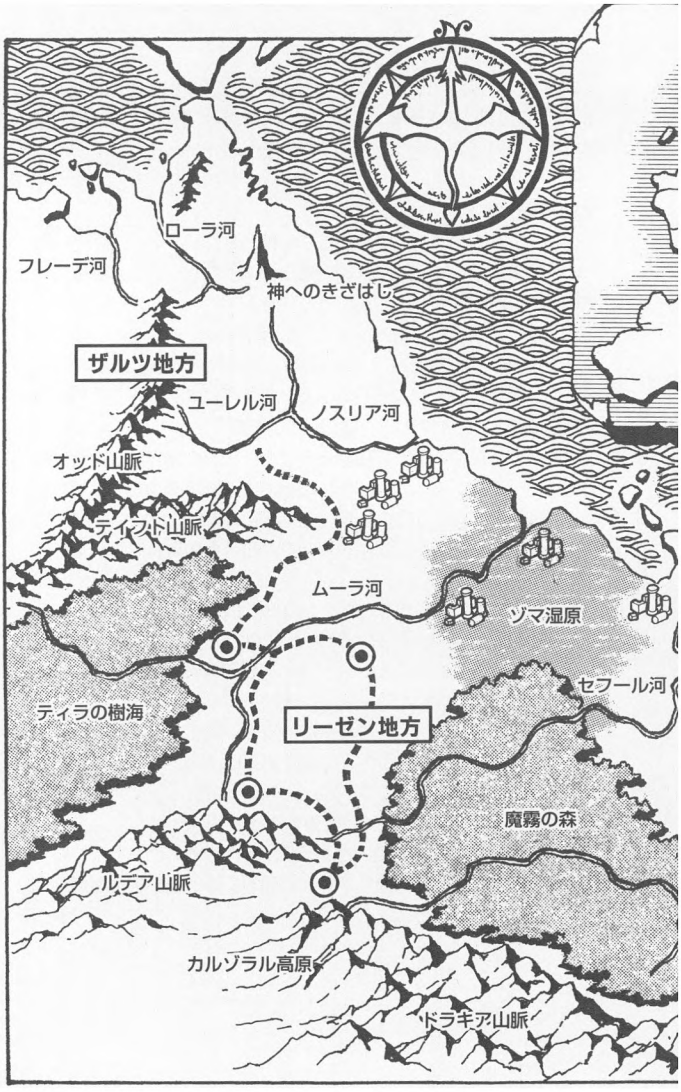
国王はザヴィーエ・ボアギュエール（29歳）。首都マントワーズの人口は約４万人を数え、各要塞にも兵士以外に2000人～6000人程度の人々が暮らしています。国民にはドワーフも多く見られ、蛮族と戦うために日々鍛錬しています。

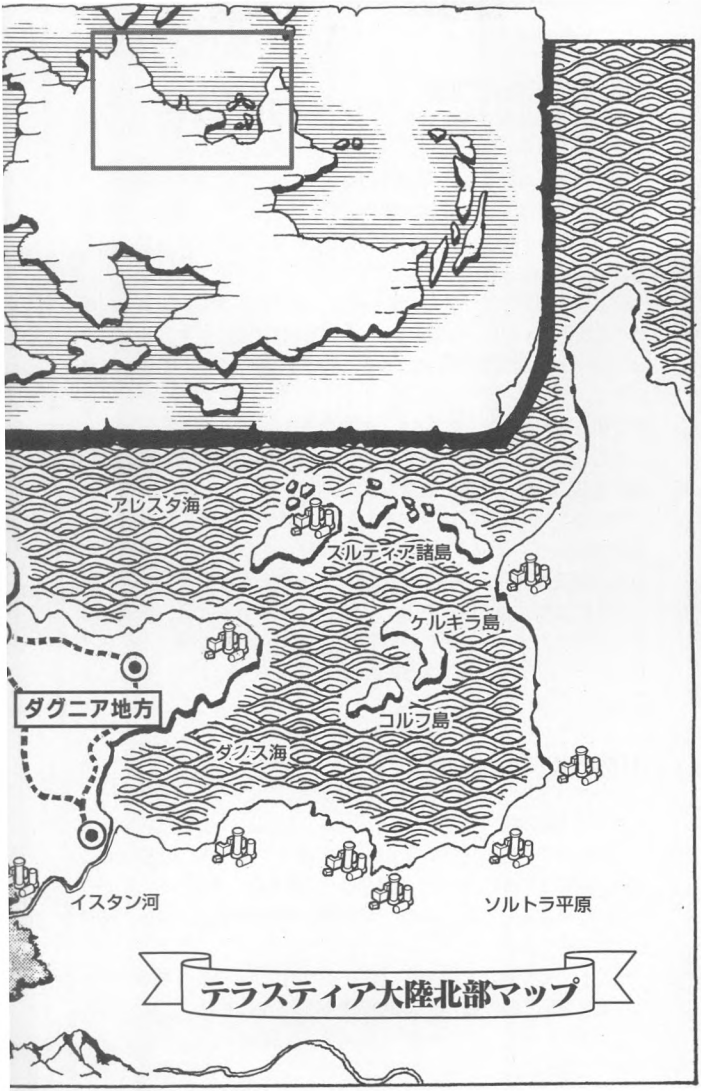
レガリア王国は、ルデア山脈とドラキア山脈の境目に当たる谷間を国土としており、頻繁に大規模な蛮族の軍勢の攻撃を受けています。ですが谷をふさぐようにして作られた大要塞ブルデには1000人の兵士が常駐しており、いまだ一度たりとも蛮族の軍勢を通したことはありません。

ブルデほどではありませんが、その後にもリテル（兵力200人）、ドルデア（兵力100人）、マントワーズ（兵力700人）、ヒュルテ（兵力100人）を数え、兵役によって大半の男子は軍隊経験をしています。

中でもドルデアは精兵で知られています。なぜならこの要塞はドワーフたちの街でもあり、兵団も優秀なドワーフ戦士たちで構成されているからです。なお、ドルデアには約2000人のドワーフが暮らしていると言われています。ルデア山脈は優れた鉱山でもあり、ドワーフたちはドルデアで優れた武装を数多く作っています。

非常に勇猛果敢な国柄で、肉体派揃いのため魔術師はあまり見かけません。ですが、魔動機術や練技に関しては研鑽や訓練が盛んに行われています。


ローラ河
フレーデ河
神へのきざはし
ザルツ地方
ユーレル河
ノスリア河
オッド山脈
ティフト山脈
ムーラ河
ゾマ湿原
セフール河
ティラの樹海
リーゼン地方
魔霧の森
ルデア山脈
カルゾラル高原
ドラキア山脈



テラスティア大陸北部マップ

“竜の棲む地”ルデア山脈

別名、竜王山脈とも呼ばれ、ドラゴンが多数生息することでよく知られた山脈です。

標高3000mを超える急峻な山々が多く、極めて険しい場所です。この山々はデュボール王国が盟約によってドラゴンに開放している場所であり、ドラゴンたちの狩り場です。そのため人族も滅多に足を踏み入れず、未開の地となっています。

ですがその分手つかずの遺跡も多く、特に古代魔法文明時代の隠された遺跡が多数地下に眠っているという報告もあります。古竜アーデルタイドも魔法文明時代の魔術によって呪縛されていたという噂があり、デュボール王国の建国王ロジェールは、この呪縛を解くことで盟約を交わしたのだとも言われています。

なお、この地は確かに多くのドラゴンが生息していますが、元々数が少ないため、滅多に遭遇することはありません。またドラゴンたちも基本的に人族は無視するようにしており、狩りの邪魔をしたり住処を荒らすようなことをしなければ襲ってはきません（それがロジェール王とアーデルタイドの盟約でもあります）。

ですが蛮族は頻繁にこの山を越えようとしてきますし、最近では異国の冒険者が一攫千金を狙ってドラゴンのねぐらを襲う事件なども起こっており、ドラゴンと人族との信頼にヒビが入りかねない状況となっています。

“巨獣の楽園”ティラの樹海

リーゼン地方西部に広がる広大な森です。

この森は魔動機文明時代もほとんど人が入り込まなかった古い森で、珍しい植物や大型動物が多数生息しています。 大型動物たちはそれぞれに縄張りを持ち、侵入者を見つければ容赦なく攻撃してくるため、非常に危険な場所です。 森の中には高原地帯も存在し、ロック鳥の目撃例もあります。

その一方で、魔法文明時代の遺跡もたびたび発見されており、一攫千金を夢見てこの森へ挑む冒険者も多数存在します。

アルフォート王国にはこの樹海を案内するガイドも存在しますが、彼らをもってしても案内できるのは外縁部のみです。魔法文明時代の王国が、自国の防備のために森を作って巨大な動物を住まわせたという説もありますが、まだ根拠に足るだけの証拠は見つかっていません。

知識の井戸

ミラボア王国の中心に存在する、巨大な割れ目です。

ここには大規模な古代魔法文明時代の地下遺跡が存在し、冒険者たちで賑わっています。いまでは失われた魔術の秘法や貴重な魔法の品が多数見つかっており、それでいていまだ全体の1割も探索されていないと言われています。

しかし魔法文明時代の遺跡だけに罠も多く、またそれらがことごとく邪悪で致命的なため、ベテラン冒険者でさえ手こずる有様です。しかも魔神との遭遇率が高く、遺跡のあちこちに閉じ込められており、不用意に奥へ進んだ冒険者を襲います。

「実は魔剣の迷宮なのでは？」という意見も出ていますが、魔法文明時代の人間が生活していた領域も発見されており、現在は否定されています。

魔霧の森

リーゼン地方とダグニア地方の間に広がる広大な森です。

その名の通り、この森には常に霧が漂っており、まともに通り抜けることはできません。この森を抜ける2本の河だけが確実な道しるべですが、幻獣や不可思議な植物が多数生息しており、それさえ危険なしには通り抜けられないのです。

しかしなにより、この森にはユグドラシルの若木が存在しているという伝説が有名です。森の外から望遠鏡などでその姿が見られることもありますが、ほとんどは霧によって遮られ、影のようにしか見えません。そのため、実際にユグドラシルの若木のそばまでたどり着いた者は皆無です。

“殺戮者の水辺”ゾマ湿原

魔霧の森の北側に広がる大湿原です。

ここにはリザードマンなどの蛮族が多数生息し、非常に危険な状態になっています。リザードマンたちは廃墟となった魔動機文明時代の都市などを拠点にしており、水辺を好む魔物も多く見られます。

“テラスティアの背骨”ドラキア山脈

レガリア王国をはさみ、ルデア山脈と反対側に伸びる大きな山脈です。その規模から“テラスティアの背骨”と呼ばれることもあります。

ドラキア山脈の南部はそのまま高原地帯が続き、巨人族などの大型の蛮族も多く見られます。蛮族の勢力も強く、容易に近づきがたい場所となっています。

“災いの地”カルゾラル高原

ルデア山脈、ドラキア山脈の南側に広がる高原地帯で、荒涼とした景色の広がる場所です。

この高原地下にはかつての蛮族の地底都市があり、〈大破局〉の際の大きな拠点ともなった場所です。そのため、いまでもこの地は蛮族の勢力圏であり、複雑な迷宮状に作られた地底都市には数多くの蛮族が暮らしています。

いまだこの地に攻め入るだけの兵力を人族は捻出することはできず、レガリア王国やルデア山脈などを挟んで睨み合いが続いています。

“暗闇の王国”地底都市タバルジド

カルゾラル高原地下に存在する、蛮族の巨大な地底都市です。

何百年という地底生活の間にその空間は驚くほど拡張され、完全に迷路状になっています。あまりの広さにタバルジドの中に種族ごとの国家が存在し、ときには戦争さえ起きていたと伝えられています。

現在でもこの地底都市には多数の蛮族が住み、混沌に満ちた生活を送っています。当然、タバルジドに踏み入れて生きて帰ってきた人族は、いまもって存在していません。

ダグニア地方

テラスティア大陸北部地方の、東側に位置する地方です。

ダノス海という大きな湾状の海を中央に持ち、主に西側に複数の国家が存在しています。東側は〈大破局〉時の破壊が激しく、いまだ廃墟ばかりという有様であり、危険な領域です。

この地方は、リーゼン地方と並んで蛮族との戦いが活発な地として知られています。特にダノス海に浮かぶケルキラ島とコルフ島には数多くの蛮族が住み、拠点となっています。

またこの地方は信仰の篤い人々が多いことでも有名で、大半が始祖神ライフォスの信者であり、加えて太陽神ティダンの信仰も盛んです。

特にライフォスに関しては、セフィリア王国に存在する大聖堂こそ聖地として、遠くの地から多くの巡礼者が訪れています。そうした巡礼者や信者を守るため、また蛮族を滅ぼすためにもこの地の神官戦士団は極めて強力であり、鍛錬を欠かしません。

その一方で戒律や規則に厳しく、いささか息苦しいことも陰では有名です。"穢れ"に対しても考え方はシビアで、生き返りはもちろん認められず、ナイトメアにとっても暮らしにくい場所です。

この地方では始祖神ライフォスと太陽神ティダンの信者が圧倒的に多く、一部知識神キルヒアも信仰されています。

"神の御蔵"セフィリア神聖王国

ダグニア地方の西部に位置する国家です。首都アーレはセフール河が海に流れ込む河口に存在します。

この国はイスマエル・ビスカイノ法王（46歳）が治める宗教国家であり、首都だけでも人口は10万人を数えます。

始祖神ライフォスを国教と定め、住人の大半はライフォスの信者です。古くから聖地として知られ、極めて堅牢に要塞化されたアーレの街は〈大破局〉さえ乗り切りました。

ただし魔動機文明時代から魔動機術を重要視せず、古風に神事と信仰を中心とした文化を形成していたため、魔動機術の研究は盛んではありません。古風な印象が強い町並みです。

宗教美術に関しては壮麗華美であり、建築物や絵画、彫刻などは極めて芸術性の高いものばかりです。〈大破局〉によってかなり破壊されましたが、それでも残った美術品の数は驚くべきものです。

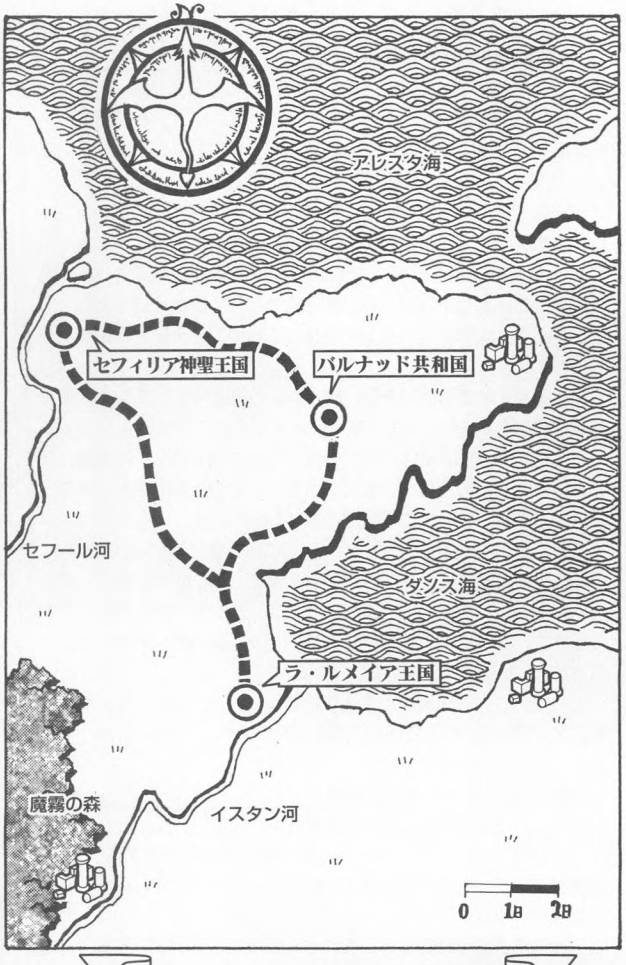
セフィリアの法王庁は、ライフォスを神々の王と位置づけ、秩序を重んじ、穢れを否定する政策を敷いています。そのため都市内での治安は極めてよく、市民も礼儀正しくモラルの高い人々が多数を占めます。反面、冒険者に対しては"やくざ者"というイメージを持っており、自由人には暮らしにくい国でもあります。

またそうした宗教観から蛮族に対しても徹底的に戦う姿勢を見せており、頻繁にケルキラ島とコルフ島へ蛮族抹殺のための出兵を行っています。ですがいまだ決定的な戦果は挙がらず、むしろ兵力をいたずらに消耗しているのが現状です。そのため、昨今では冒険者を雇い入れ、蛮族退治を依頼することも増えてきました。

セフィリアのライフォス神官戦士の中には、弱者救済、邪悪撃退の誓いを立てて戦いの旅に出る者もいます。こうした神官戦士は"聖戦士(パラディン)"と呼ばれ、特に優れた者のみ名乗ることが許されています。聖戦士は市民のあこがれと尊敬の対象ですが、戒律で嘘をつくことを禁じられており、融通が利かないため冒険者とは相性が悪い面もあります。

なお、太陽神ティダンの神殿とは仲がよく、共に戦う仲間として助け合っています。ライフォスの大聖堂のそばにティダンの神殿もあり、同じように敬われています。ですがまれにライフォス神官がティダン神官を見下すような態度を取るとして、トラブルになることもあるようです。

加えて穢れを否定していることから、この国では一切生き返りを認めていません。同時にナイトメアに対しても厳しい目が向けられます。神を感じることができないという点で、タビットやルーンフォークも敬遠されがちです。


アレスタ海
セフィリア神聖王国
バルナッド共和国
セフール河
ダンス海
ラ・ルメイア王国
魔霧の森
イスタン河
0
1日
2日

ダグニア地方マップ

“遺跡都市”バルナッド共和国

ダグニア地方の中央に位置する国家です。

〈大破局〉で滅びた魔動機文明時代の大都市バルナッドの遺跡に、その名を受け継いで作られた都市国家で、人口は約１万5000人です。建国してまだ100年も経っていません。

現在の街は、バルナッド遺跡の５分の１程度を占めるに過ぎません。周辺の広大な遺跡やその地下にはまだ多数の遺産や秘宝が眠っています。バルナッド共和国は、それらの遺物を商品としてセフィリアに売ったり、遙かレガリア王国まで交易をしに隊商を送ったりしています。最近では、イスタン河を使ってレガリア王国を目指す試みも行っています。

魔動機文明時代の慣習を受け継ぎ、この国は共和制です。評議員を住民の選挙で決め、議会で国の行く末を決めています。

基本的に冒険者と商人によって成り立った国であり、評議員になるためには多額の金銭が必要になります。そのため議会を占めるのは金持ちの商人か、成功した冒険者が中心です。

バルナッド議会の基本方針は、“いかに金を儲けるか”に尽きます。そのために魔動機術を研究し、遺跡を調査しています。ゆえに冒険者の来訪も歓迎しており、またルーンフォークも数多く見ることができます。遺物の研究や解明に力を発揮する魔術師や賢者も歓迎されます。

この国では、単純労働力や召使いとしてルーンフォークを増やし、過酷な労働を強いることが最近問題になり始めています。

“太陽の王国”ラ・ルメイア王国

ダグニア地方南部に位置する国家です。

ヴァレリオ・シルヴェストリ王（24歳）が治め、人口は約６万。太陽神ティダンを信仰する国家としても知られ、王族も敬虔なティダン信者です。

広大で肥沃な土地を有し、農作物の収穫ではダグニア地方で一番です。ですが蛮族の襲撃も多く、安全とは言えないのが現状です。

セフィリア神聖王国ほど苛烈ではありませんが、ラ・ルメイア王国でも穢れは忌避され、蘇りは禁止されています。同時に蛮族と、とりわけアンデッドを憎む心は強く、ティダン神殿が任命する不死殺（エクシスト）したちは常日頃から鍛錬を積み、アンデッド退治の旅に出ることもあります。彼らは信頼されると同時に恐れられてもおり、アンデッドを倒すためならどんな犠牲もいとわないと噂されています。手段を選ばない点ではライフォスの聖戦士と大きく異なっており、不死殺しと聖戦士は犬猿の仲とも言われています。

なお、ラ・ルメイア王国の軍団は精強で知られ、セフィリアとはよく合同で蛮族の本拠地へと出兵しています。セフィリアとは同盟関係にあり、国内にはライフォス信者も増えつつあります。

冒険者に対する感情はセフィリアに比べれば遙かに柔らかく、普通に受け入れてくれます。ですがこの国での冒険者人気は、聖戦士の影に隠れがちと言わざるをえません。

“神々の栄光”ダノス海

ダグニア地方の大半を占める、湾状になった海です。

かつてこの海には大規模な水上都市があり、その繁栄ぶりからダノス海を“神々の栄光”と呼ばしめるほどだったと伝わっています。しかしその水上都市は〈大破局〉の際に破壊され、現在その姿を確認することはできません。その残骸は海底に沈んでおり、さまざまな遺物が眠っていると言われています。また水上都市の基部に存在していた水中都市は現在でも無事で、ドーム状の天蓋に覆われた魔動機文明時代の町並みは健在だという報告もあります。

ですがダノス海は現在蛮族の領域と言ってもいい場所であり、サルベージや水中探索を行うのは極めて危険な状態です。特にケルキラ島とコルフ島を根城にする蛮族は強力なリーダーによって統率されており、人族にとって脅威であり続けています。

しかし、だからこそセフィリアの騎士たちは、“神々の栄光”と呼ばれた海を取り戻すため、戦いを挑み続けているのです。

ケルキラ島とコルフ島

“魔王の島”“蛮族の楽園”とも呼ばれる、蛮族の拠点です。

大きく湾曲しているのがケルキラ島、細長いのがコルフ島です。この島は魔動機文明時代に大要塞が建設されており、いまはそこを蛮族が禍々しい姿に改造して拠点としています。

この島の蛮族を統率しているのは、ヴォルクライアというノスフェラトゥです。彼は圧倒的なカリスマ性で蛮族たちを束ね、蛮族の楽園を築いています。

これを脅威として、〈大破局〉を生き延びて以来、セフィリア神聖王国が中心となって幾度となく討伐戦が行われています。ですがヴォルクライアの統率力とアンデッドの軍勢によってことごとく阻まれ、また報復戦によって沿岸諸都市に大きな被害が出ています。特にヴォルクライア配下のヴァンパイアに魅了された人族は守りの剣の結界に影響されないため、たびたび守りの剣を破壊され、防備を破られています。

ただ、ヴォルクライアが兵を出すのは決まって討伐戦の後のみで、自ら率先して攻撃を仕掛けることはありません。そのため、最近では討伐戦を行うことに対して慎重論も出始めています。

“呪われし古戦場”ソルトラ平原

ダノス海の南から東に面する一帯はソルトラ平原と呼ばれ、かつては多くの都市が存在し、栄えていました。ですが〈大破局〉の際の激戦ですべての都市は破壊され、人族も蛮族も凄まじい数の死者を出しました。

以来、この地は廃墟ばかりが並び、無数のアンデッドが徘徊する不毛の地と化してしまいました。いまや蛮族でさえ近寄るのをためらうほどです。ここを訪れるのは、廃墟へ挑む命知らずの冒険者か、太陽神ティダンの不死殺しぐらいのものです。

ラクシアでの冒険

ライダーギルド

ライダーギルドとは、騎獣を調達し、調教や訓練を施して、販売したり貸し出したりしている組織のことです。

〈大破局〉によって文明が崩壊した後、貴重な移動、輸送手段として騎獣の需要が高まり、ライダーギルドは各地で生まれました。元は魔動機文明時代に存在した乗馬クラブが発祥と言われており、当時の技術や機材をある程度継承しています（機材や技術を確保し、新たに作られた新興のライダーギルドも多数存在します）。

主な商売相手は冒険者と街から街を渡り歩くキャラバン（隊商）です。主力商品は馬であり、魔動バイクも揃えています。

ライダーギルドは基本的に独立した組織で、冒険者がやってくる街にはだいたい存在します。大きな都市になれば、複数のライダーギルドがしのぎを削っていることもあるでしょう。

冒険者がよく利用することからも、冒険者の店とも仲のいい関係でいます。場所によっては、冒険者の店がライダーギルドを兼ねていることもあります。

またほとんどのライダーギルドが魔動バイクも扱っており、その影響でマギテック協会が直接運営していることもあります。そうしたギルドならば、高性能な魔動バイクなども揃えてくれます。

場合によっては国営のこともあり、国益に繋がる冒険へ挑む冒険者を優遇してくれることもあるでしょう。

ライダーギルドは多くの動物を扱うことから、街の郊外に厩舎や倉庫を構えて営業しています。場合によっては市壁の外に厩舎を構えていることもあります。

騎獣

ライダーギルドで販売、貸し出しされている騎獣には、必ずそのギルドの印が施されています。焼き印が一般的ですが、魔動機文明時代の魔動機を用いた魔法の印を施すこともあります。

この印はライダーギルドごとに異なり、特にレンタルの場合はどの店の騎獣かがわかるようになっています。PCが騎獣を購入すると印は修正され、個人の所有物となります。

ライダーギルドが扱っている騎獣はさまざまで、ギルドの規模や街の風土などによってことなります。山岳に近い街ならば、ペガサスやヒポグリフといった幻獣も扱っていますし、海辺の街ならばドルフィンなどの訓練も盛んです。場合によっては、より珍しい幻獣や動物を扱っていることもあるでしょう。

こうした動物や幻獣は、ライダーギルドの調教師が専門の技術と知識で騎獣へと訓練します。冒険者はこうした騎獣を買ったり借りるばかりでなく、ときには動物や幻獣の子供を捕らえることを依頼されたり、訓練中に逃げ出した騎獣を見つける仕事を依頼されるなどいったことで関わることもあります。

騎獣縮小の札

魔動機文明時代に乗馬クラブが流行した理由のひとつに、この魔法の札の発明が大きく寄与したと考えられています。

この札には生物を物体化し、さらに縮小する魔力が込められています。縮小され、彫像化された動物は仮死状態となり、維持費も必要なく老化もしないため、おおいに活用されました。

現在でもこの札を作る技術はライダーギルドを中心に継承されており、ギルドや一部の冒険者の店で流通しています。しかし魔動機文明当時ほどの性能はなく、その効果は1日しか持続しません。また札の魔力が干渉し合うため、ひとりが縮小して持ち歩ける騎獣は1体に限られています。

テラスティア大陸北部地方の有名人たち

ここでは、テラスティア大陸北部地方一帯で知られている有名人を紹介します。これらのNPCを登場させてシナリオを盛り上げたり、世界観の雰囲気を掴む助けにしてください。

こうしたNPCを依頼人として登場させたり、敵対する組織のリーダーや黒幕、ライバルとして扱うのもよいでしょう。GMは必要に応じて、設定や年齢などを変更しても構いません。自由に活用してください。

リーゼン地方

“竜騎士王”ベルナール・ファルク（人間／男／50歳）

「ゆくぞ、グリュンダルト。蛮族どもを殲滅する」

デュボール王国を治める武王です。

いまだ蛮族の大規模な襲撃があれば自ら騎竜グリュンダルトを駆り、先頭に立って戦う勇猛な王であり、その人竜一体の戦闘力は凄まじいものです。

公明正大で質実剛健な気質の人物であり、国民からも尊敬され、慕われています。それだけに蛮族の暗殺者には常に狙われ、幾度となく命を落としかけてきました。唯一欠点があるとすれば無類の酒好きであり、暗殺者に不覚を取ったのも酔っていたときばかりです。それでも酒を控えられず、側近を冷や冷やさせ続けています。

“竜侯爵”バスティアン・ベアール（人間／男／33歳）

イラスト：合鴨ひろゆき

「陛下と民のために。わたしはそのためだけに竜騎士になったんだよ」

侯爵位を持つ、若き竜騎士です。

王位継承権を持ち、レッサードラゴンを駆る正規の竜騎士であるため、次期国王との噂もある人物です。

若くして両親を失い、家族は年の離れた弟のジャン・ジャックだけです。そのため弟のこと溺愛しており、そこが唯一の弱点とも言われています。また美形かつ将来有望な上に独身なこともあって、宮廷では非常に人気が高く、本人の知らないところで恨みを買うこともあるようです。

“母将軍”フルメリ・ベルガメント（ドワーフ／女／97歳）

イラスト：みかきみかこ

「もっと声を出せ○○野郎！　タマ落としたか！」

ドルテア要塞のドワーフを束ねる女戦士です。

見た目は幼い人間の少女のようですが、6人の息子と3人の娘を持ち、ひ孫まで含め30人を超える大家族を束ねる“大母”です。

見た目に反して厳しく凶暴な将軍として知られ、ドワーフの猛者も彼女の前では縮み上がることで有名です。平時は新兵の訓練にも当たっており、どんな悪党も震え上がるような罵詈雑言と鋼鉄ビンタで徹底的にしごき上げています。その一方で非常に面倒見もよく、夫を戦で失っているため、いまだ求婚者は引きも切らないと言われています。

“妖精姫”シェリオ（妖精／女／？）

イラスト：笛吹りな

「宝物を見つけたわ。おいで、案内してあげる」

美しいエルフの姿に似た妖精です。正体は不明ですが、水の妖精なのか水辺で遭遇することがあります。

森や街中でも出会うことがあり、悪意なく人々を不思議な場所へと誘います。中には帰ってこなかった者もおり、逆に記憶はないのに財宝を抱えて立ちつくしていた者もいます。その目的は不明で、ただ単に楽しんでいるだけだとも考えられています。ですが妖精使いや冒険者の間では幸運の象徴として、出会うのを楽しみにしている者もいます。逆に凶事の前触れと考える者もいるようです。

“魔神狂”トラト・パンパーニ（タビット／男／27歳）

イラスト：緑一色

「魔神がどうやって生まれたかがわかれば、我らの出自もわかるかもしれん」

ミラボアのタビット自治区に暮らすタビットの研究者です。

彼は魔神研究に取り憑かれており、とにかく魔神のことを知りたくて、よく冒険者を雇って“知識の井戸”に挑んでいます。彼はタビットと魔神の関係性について研究していますが、誰も本気にしていないのが現状です。

自身もそれなりに優秀な魔法使いですが、本分は学者（セージ）だと言い張り、戦いは好みません。ですが魔神を生け捕ろうとするときには、必死になって戦います。

“鉄人”ザヴィーエ・ボアギュエール（人間／男／29歳）

レガリア王国を治める武王です。

デュボール王国のファルク王と並ぶ勇猛な戦士として知られ、重武装のまま何時間も戦うことができる鉄人と呼ばれています。

その大柄な体格と重武装、豪壮な戦いぶりから猛将と考えられがちですが、論理的な組織戦を得意とする戦術家であり、地の利を生かして幾度となく蛮族の大攻勢を退けています。魔動機術の扱いにも長けており、〈ガン〉を集中運用する戦術でも知られています。

性格は豪放磊落な快男児で、兵にも民にも信頼されています。

“宝石の女王”ベランジェール・カスタニエ（人間／女／37歳）

アルフォート王国を治める女王です。

年齢に似合わない若さと美貌を兼ね備えた女性で、優秀な妖精使いとしての能力も持っています。

ですが世襲で女王となったものの国政にはほとんど興味がなく、国内が比較的平和なのをいいことに怠惰に過ごしています。おしゃれと宝石集めには余念がなく、最近では国費を無駄に浪費しているという批判も受けています。夫も存在するのですがほとんど顧みることもなく、複数の若い冒険者のパトロンとなっており、愛人疑惑もささやかれています。

“魔法王”イクセル・イェンネベルト（人間／男／43歳）

ミラボア王国を治める国王です。

真語魔法、操霊魔法、魔動機術に通じており、自ら魔法王を自称するだけの腕前を持っています。いささか目立ちたがりで自信過剰なところがあり、危機意識が薄いことがよく批判の対象となっています。

その一方で魔術の研究を優遇する政策を行っており、魔術師や学生たちからは高く評価されています。自ら教壇に立って特別講義を行うこともあるほどですが、そちらはあまり歓迎されていないようです。

ダグニア地方

“戦いの法王”イスマエル・ビスカイノ（人間／男／56歳）

イラスト：緑一色

「穢れを浄化し、すべてを清める。これこそ神の示された道だ」

セフィリア神聖王国を統べる法王です。

極めて過激な蛮族排斥派であり、あらゆる穢れた存在を容認しません。蛮族を滅ぼすためにはあらゆる努力を惜しまず、幾度となく討伐軍を派遣しています。その明確で力強い主張はわかりやすく、多くの信者の賛同を得ています。その一方で融通が利かず、柔軟性に欠けるという批判もあり、特にダノス海への派兵は損害のわりに成果が上がらないことから否定的な意見も出始めています。

“純白の騎士”ウルリカ・アッテルベリ（人間／女／17歳）

イラスト：森沢晴行

「困っている人を、どうして見過ごせるというのですか」

聖戦士の誓いをした、ライフォスの神官戦士です。

非常に可憐な容姿をしており、いつも笑顔を絶やさず、見る者すべてに安心感を与える才能を持っています。困っている人を見捨てることができず、常に弱者のために戦っています。ですが実力不足は明白で、余計にトラブルを大きくすることもしばしばです。

蛮族とも積極的に戦いますが、命を奪うことに躊躇してしまい、頻繁に取り逃がしています。最近では現在の教団のあり方に疑問を感じ、信仰について悩むことも多くなっているようです。

“死者を狩る者”ラウル・アルフォンソ（ナイトメア／男／31歳）

イラスト：森沢晴行

「ティダン、かの者たちに安らかな眠りを……」

穢れを持って生まれた宿命を乗り越えるべく、あえてティダン教団内でも恐怖の象徴とされる不死殺し（エクソシスト）となることを選んだナイトメアです。

数々の〈ガン〉と体術、それに高度な神聖魔法を駆使して、精密機械のようにアンデッドを倒してゆきます。その戦いぶりは徹底して攻撃的で、死を恐れないようにも見えます。その苛烈さは仲間の不死殺したちにさえ恐れられ、一目置かれています。

“悩める人形”マリーカN3号（ルーンフォーク／女／22歳）

イラスト：みかきみかこ

「なんのために、わたしは生まれてきたの……？」

マリーカは遺跡発掘のために大量にジェネレーターから生み出されたルーンフォークのひとりです。ですが過酷な労働や使役によって同期の仲間はひとりも残っていません。

見た目は少女ですが、すでに20年以上マギテックとして最前線で戦っており、可憐な容姿とは裏腹に高度な戦闘能力を有しています。ただ、常に過酷な環境に置かれ、人間扱いされていないことに気付き、いつからか思い悩む日々が続いています。

“麗しき破壊者”アルミラルダ（ドレイク／女／？歳）

イラスト：笛吹りな

「焼け！　滅ぼせ！　地上を我らのものとするのだ！」

ルデア山脈の南に生息する蛮族たちの、リーダー的存在のドレイクです。

カウント（伯爵）位に位置する強力なドレイクであり、極めて好戦的な性格をしています。人族に対し強い敵意を抱いており、たびたび大軍勢を結成しては攻勢をかけてきます。

破滅的な考え方の持ち主で、敵さえ倒せば犠牲はいとわないという戦い方や作戦を実行します。それはかつて自分の夫にあたるドレイクが、人族によって殺されたためだと言われています。

“静かなる不死者”ヴォルクライア（ノスフェラトゥ／男／？歳）

イラスト：みかきみかこ

「なぜ戦いを求める？　そのようなもの、もはや飽きたというのに……」

ケルキラ島に居城を構える蛮族の王。それがヴォルクライアです。

彼はフラウの氏族に連なるヴァンパイアであり、〈大破局〉の際はアンデッドと吸血鬼の軍勢を率いて戦いました。ですが現在では戦いに辟易し、静かに暮らしたいと考えています。その原因には、人族の少女と恋に落ち、戦いの果てにその命を散らしてしまったからだとも噂されています。

いまでは人族の攻撃に対して反撃を行うのみで、自ら動くことはありません。報復攻撃も、部下が行っているに過ぎないのです。

“暁王”ヴァレリオ・シルヴェストリ（人間／男／24歳）

先王の父が戦死したことから、跡を継いだばかりの若きラ・ルメイア国王です。

敬虔な太陽神の信徒としても知られ、蛮族討伐戦でも数々の戦功を立てています。ですが代々続くセフィリア神聖王国への追従政策に疑問を感じており、距離を置きたいと考えています。特に討伐戦の後の蛮族の報復は、距離が近いラ・ルメイア王国に集中しがちで、セフィリア神聖王国の盾扱いされることに不満を覚えているのです。そのため、最近は両国間に不穏な雰囲気が流れることもしばしばです。

“死の作り手”エミリオ・パブロ（人間／男／39歳）

バルナッド共和国の、11人いる評議員のひとりです。

彼は魔動機文明時代の武器を次々と復活させ、大量に売り出しています。特にレガリアへの輸出量は年々増えており、強力な関係を築きつつあります。

しかし彼は蛮族との戦いを支援するためではなく、商売の拡大を第一に考えている点で頻繁に批判の対象となっています。噂では蛮族にも武器を輸出していると言われていますが、真相は不明です。

“若き世界樹”ブルムクヴィスト（ユグドラシルの若木／？／？歳）

魔霧の森のどこかに存在するという、ユグドラシルの若木がブルムクヴィストです。

常に森全体を見ているらしく、森に対して大きな危害を加えようとするものがあれば、どこからともなく警告の声が聞こえてくると言われています。

かつて〈大破局〉の折、この森を破壊しようとした蛮族の攻撃を退けるために人族の協力を求めたという伝説があり、以来人族に対しては比較的寛容なのだと伝えられています。

第五部　ゲームマスター

ここでは、マスタリングの補足、サンプルシナリオ、蛮族の信仰と第二の剣の神々の魔法、そして魔物のデータが紹介されています。

シナリオ

サンプルシナリオ「竜を喰らう者」

シナリオの概要

このシナリオは、行方不明になった準竜騎士を捜し出し、生まれたばかりの竜の卵を蛮族の手から取り戻すことが目的となります。

PCたちは、竜騎士となるため、ドラゴンのもとへ向かった準竜騎士が戻ってこないことから、捜索を依頼されます。ですが向かった先の洞窟では、ドラゴンが瀕死の重傷を負っていました。

ドラゴンは蛮族の襲撃を受けたことを告げ、準竜騎士は奪われた竜の卵を取り戻すべく出て行ったと語ります。

PCは準竜騎士の若者を追って、蛮族が向かった洞窟へ挑みます。そこには古代魔法文明時代に封印された魔神が眠っており、蛮族は竜の卵を生け贄に捧げ、復活させようとしているのです。

PCたちはドラゴンをも倒す蛮族の集団と対決し、この計画を阻止しなければなりません。

セッションの準備

このシナリオは、冒険者レベルが平均10レベルの、5人用にデザインされています。セッションの所要時間は、4～5時間程度です。

もしPCの人数が4人以下だったり、6人以上だった場合は、〈剣のかけら〉や敵の数を調整してください。

2人以下では、平均10レベルでは太刀打ちできないことが予想されます。その場合は、レベル13程度は必要となるでしょう。

いきなりこのシナリオを遊びたい場合、本書に掲載されている高

レベルサンプルキャラクター（⇒46頁）などを活用してください。

シナリオの舞台

テラスティア大陸中東部にあるリーゼン地方。その中でも特に有名な"竜の王国"デュボール王国が舞台となります。

デュボール王国は蛮族の領域との境界線に面した国であり、常に蛮族の侵攻に晒されています。未開の領域も多く、熟練の冒険者でさえ侮れない土地柄です。それだけに、腕に覚えのある冒険者は、この地方に多く集まってきます。

シナリオの読み方

本文中、斜体の文章は、最初にプレイヤーに伝える説明です。必要に応じて、読み聞かせてください。

その後に続く文章は、GM向けの解説になります。GMはこの内容をよく読んで把握し、プレイヤーの行動に対処してください。

シナリオ本編

竜騎士――それはデュボール王国において最高の称号だ。

たとえ王族であっても、竜騎士でなければ王位を継ぐことはできない。竜に乗れることこそが王の証であり、資格なのだ。

そしてひとりの若者が、竜騎士となるべくドラゴンの住まう山へと向かった。ドラゴンより卵を授かり、自らの騎竜を育てることこそが、竜騎士となるための最初の試練だからだ。

だが、若者は帰ってこなかった。ドラゴンを怒らせてしまったのか、それともなにかトラブルが発生したのか。

若者の兄バスティアン・ベアール侯爵は、弟の捜索を決意する。この困難な任務を遂行できるのは、腕の立つ冒険者しかいなかった。

シナリオの流れ

導入
↓
竜騎士ベアール侯爵の依頼
↓
竜の棲む山へ
↓
傷ついたドラゴン
↓
準竜騎士ジャン・ジャックを追って
↓
封印されし洞窟
↓
洞窟
↓
蛮族との戦い
↓
結末

事件タイムテーブル

依頼前日

蛮族、ドラゴンを襲撃。

ジャン・ジャック、蛮族を追撃。

ジャン・ジャック、山岳地帯で蛮族と戦闘。敗北。

依頼前夜

ジャン・ジャックのワイバーンのみ城に帰還。

依頼当日

ジャン・ジャック、応急手当を施し、再度追撃。

2日目

ジャン・ジャック、洞窟発見。負傷。

PC、ドラゴンの洞窟に到着。蛮族の追撃開始。

2日目夕刻

蛮族の潜む洞窟発見。蛮族との対決へ

導入

竜騎士の王国、デュボール。

この王国は蛮族の領域と隣接することから、常に戦いが絶えないことで知られている。特に南のルデア山脈を越えてやってくる蛮族は強力であり、ドラゴンに跨る竜騎士なくしては防衛不可能と言われている。

そうした土地柄だけに、腕の立つ冒険者も多数集まる。だがあなたたちほど腕が立つ冒険者は、そうはいない。

そんなあなたたちを、名指しで依頼したいという人物が現れた。

その名は、バスティアン・ベアール侯爵。わずか5人しかいない現役竜騎士のひとりだ。

PCたちは新たなスリルを求めてやってきたか、あるいはずっとこの地で冒険を続けてきた冒険者です。その名声はよく知られており、高額な報酬の依頼もよく舞い込んできます。

もしPCが冒険者の店に滞在しているとするならば、〈栄光の長槍亭〉

という店にしてください。高レベルの冒険者が多数在籍し、難易度の高い依頼が集まることで有名な店です。

そんなPCたちに、新たに1件の依頼がやってきました。しかも依頼主は次期国王とも噂される、竜騎士バスティアン・ベアール侯爵(⇒194頁)です。

ベアール侯爵は33歳の若さでありながら、剣の腕前と竜の扱いでは王国内でも右に出る者はいないと言われる人物です。依頼主としては地位も信用も人柄も、申し分ないと言っていいでしょう。

ベアール侯爵は使者を立て、PCたちに急ぎ屋敷まで来てほしいことを告げます。

竜騎士ベアール侯爵の依頼

使者が用意した豪華な馬車に乗り込むと、あなたたちは立派な屋敷へと案内された。大きな門に手入れされた広い庭――貴族の屋敷に相応しい偉容だ。

贅の尽くされた、だが落ち着いた雰囲気の家具調度が並べられた応接室へと通されると、さほど待たされることなくひとりの人物が現れる。

栗色の髪の偉丈夫――バスティアン・ベアール侯爵だ。

彫り深く整った顔立ちのベアール侯爵だが、今日の表情は極めて険しいものだった。

ベアール侯爵は手短に自己紹介し、PCたちに楽にするよう告げます。そしてメイドが茶を運んでくるのももどかしい様子で、PCたちに仕事の話を始めます。

「頼みたいことは他でもない。消息を絶った我が弟を見つけ出してほしいのだ」

「弟の名は、ジャン・ジャック。準竜騎士だ。このたび正式に竜騎士となるべく、ルデア山脈に棲むドラゴンのもとへ、竜の卵を授けてもらいに向かった」

「だが昨夜、弟が乗っていたワイバーンだけが傷だらけになって屋敷へ戻ってきたのだ」

「弟の身になにかあったのは間違いない。騎士としては不甲斐ない話だが、ジャンはわたしに残された唯一の家族なのだ。どうにか弟を見つけ出し、助けてやってほしい」

「弟を無事連れ帰ってくれた場合、報酬はひとり8,000G払う。仮に……仮に死んでいたとしても、亡骸を持ち帰ってくれれば5,000Gは出そう」

「道中役立つよう、1人につき食料10日分と、〈デクスタリティポーション（⇒153頁）〉1本か10点の〈魔晶石〉ひとつを渡そう」

「ジャンが向かったドラゴンのいる洞窟までの地図と、騎士団の使者である証も渡しておく。ドラゴンの名前はファーアリエルだ」

「急ぎ現地へ向かい、なにが起きたのか調査してきてほしい。よろしく頼む」

弟のジャン・ジャック・ベアールは20歳で、金髪碧眼。まだ少年っぽさを残した美男子だと、ベアール侯爵は説明します。優秀な素質を持ち、必ず竜騎士になるだけの才能があると、兄馬鹿を承知で告げます。

PCたちが依頼を受ければ、すぐにポーションや魔晶石、食料などが支給されます。地図や使者の証となる、竜の紋章が刻まれた手のひら大の金属板も渡されます。

ドラゴン、ファーアリエルがいる洞窟までは、馬などを使えば2日の距離です。徒歩ならば、その倍はかかると考えてください。

なお、ルデア山脈までの道中は、特になにも起こりません。

竜の棲む山へ

ルデア山脈は、極めて険しい急峻な山々の連なる場所だった。

しかも周囲は森に覆われ、道らしい道もない。預かった地図がなければ、まともに目的地を目指すことはできなかっただろう。

やがて地図に記された抜け道を通り、山の中腹へたどり着く。そ

してPCたちはひとつの洞窟の前へとやってきた。とてつもなく大きな入り口が、深く暗いドラゴンの喉を思わせる。

洞窟の幅は10mばかり、天井の高さも場所によっては同じぐらいある。いかにも巨大な生き物が棲むに相応しい大きさだった。

洞窟に入ったならば、まずスカウトかレンジャー技能で「危険感知判定（⇒『Ⅰ』109頁）」を行ってください。目標値は15です。

成功すると、血の臭いに気付きます。臭いは、洞窟の奥から漂ってきています。

もしPCたちが洞窟の入り口などで足跡を探るならば、スカウトかレンジャー技能で「足跡追跡判定（⇒『Ⅰ』109頁）」を行ってください。目標値は15です。

成功すると、無数の足跡が出入りしていることがわかります。達成値が20を超えているならば、それが大柄な蛮族のものであることと、その数が10を超えていることがわかります。

傷ついたドラゴン

血臭。

奥に進むにつれ、その臭いははっきりと鼻をつき、むせかえるほどになってくる。

そうやって洞窟を進んでいると、あなたたちはついにその現場にたどり着いた。

巨大な赤いドラゴンが、血だまりの中に横たわっていた。激しい戦いがあったのだろう、その回りには黒こげになった蛮族の死体が数体転がっている。

死んでいるのかとも思えたが、ドラゴンはあなたたちが近づいてきたことに気付くと、うっすらと目を開く。

倒れているドラゴンは、レッサー・ドラゴン（⇒『Ⅱ』291頁）のファーアリエルです。彼女は温厚な性格のドラゴンであり、不用意に襲いかかったりはしません。ですが蛮族の襲撃を受けたため、警戒心は

強くなっています。

ファーアリエルは激しく負傷しており、頭を除くすべての部位のHPは－10になっています。頭のHPも残りは60です。MPは0として扱ってください（必死に回復魔法をかけていたのです）。

PCたちが穏やかに話しかけ、竜の紋章を見せるならば、ファーアリエルはPCを信用します。

PCが事情を聞けば、以下のことを話してくれます。

「突然蛮族が襲撃してきて、わたしは思いがけず奇襲を受けた。当然そうした無礼な手合いには全力で反撃を試みたけど、数も多く手練れも揃っていたわ……」

「連中の目的は、わたしが最近生んだ、卵だった……わたしは不覚にも倒され、卵は奪われてしまった……大切な、わたしの卵を」

「襲ってきたのは、オーガだった。それも相当に強力なリーダーに率いられた連中だったわ」

「よほど大切な用があるのか、蛮族たちはわたしにとどめを刺さなかったようね。ジャン・ジャック……彼がやってきて、わたしの傷を手当てしてくれたわ。もっとも彼は癒し手ではないから、完全に傷を治すことはできなかったけれど」

「ジャン・ジャックは事情を聞くと、ひとりで飛び出して行ったわ。優秀そうな若者だったけれど、到底ひとりで太刀打ちできる相手じゃない。もう殺されているでしょうね……」

「蛮族たちは、なにか邪悪な儀式のために、わたしの卵を利用するつもりみたいだったわ。そんなこと、わたしは見過ごすことはできない……っ」

ファーアリエルは、傷ついた体を無理に起こし、洞窟から出ようとします。ですが翼の傷も癒えておらず、飛ぶこともままならない状態です。

もしPCがファーアリエルの傷を癒したならば、彼女はPCを乗せてジャン・ジャックを追ってくれます。また無事に卵を取り戻して

くれれば、秘蔵している魔法の品、〈エターナルクロノグラス（⇒157頁）〉を報酬として渡すことを約束します。

あるいは、PCは財宝欲しさに傷ついたドラゴンを襲うかもしれません。その場合、ファーアリエルは全力で戦います。倒すことができれば、〈エターナルクロノグラス〉と20万G相当の財宝を手に入れることができます。しかしファーアリエルはデュボール王国にとって大切なドラゴンの1体であり、殺したことが発覚すれば、間違いなくお尋ね者となることをPCには警告してください。

ジャン・ジャックを追って

ジャンがオーガたちの足跡を追っていたのは間違いない。注意深く見れば、オーガの足跡はかなりはっきりと残っていた。追っ手のことなど気にしていないのだろう。

だがその行程は険しく、道らしい道はない。過酷な山道を進まねばならないのは、骨が折れそうだった。

ファーアリエルの背中に乗って先へ進む場合、PCたちが特に苦労することはありません。ファーアリエルは卵のありかを本能的に感じ取ることができるため、ひとっ飛びで洞窟の入り口までたどり着くことができます。

もしPCたちが自力で足跡を追跡するならば、「足跡追跡判定」を行わせてください。目標値は13です。失敗すれば足跡を見失い、1日ロスすることになります。

封印されし洞窟

山の斜面のくぼみ。その陰に隠れるようにして、洞窟の入り口はあった。

思ったよりも大きな洞窟だ。入り口の幅は5m近くあるだろう。遠目には見つけにくいが、近づけばオーガが見張りをしているのでわかりやすい。

見張りの数は、2体。腕利きのあなたたちにとっては、大した敵

ではないだろう。

見張りに立っているのは、レッサーオーガ（⇒『Ⅰ』344頁）です。PCにとっては雑魚に過ぎないでしょう。周辺は起伏が激しく、灌木も茂っているので不意打ち（⇒『Ⅰ』161頁）も可能です。

もし戦闘が長引き、レッサーオーガが2ラウンド過ぎても生きていた場合、3ラウンド目に洞窟内から増援が現れます。増援に来るのは、オーガ（⇒『Ⅱ』233頁）4体とオーガバーサーカー（⇒229頁）が2体です。またこの増援が行われた場合、洞窟内のオーガは警戒態勢に入り、不意を打たれることがなくなります。

PCがファーアリエルと一緒にやってきた場合、レッサーオーガたちは驚き、報告しようと洞窟へ向かいます。ですがファーアリエルの炎のブレスと渾身攻撃によって瞬殺され、PCたちは安全に洞窟へ入ることができます。

洞窟

大きな口を開ける洞窟の奥からは、重く異様な気配が流れ出していた。自然の洞窟を利用したもののようだったが、入り口は巧みに隠され、普通ならば見つからないようになっていたはずだ。だがいまはオーガたちによって破壊され、入り口をふさいでいた岩は完全に砕かれている。

洞窟の中は広く、部位がひとつの騎獣なら、騎乗したまま入り込むことが可能です。ですが残念ながらレッサードラゴンが入ることはできず、ファーアリエルはこれ以上同行することはできません。

もしファーアリエルが同行しているならば、以下のように悔しがります。

「こんな小さな洞窟に逃げ込むなんて！　やつらさえ目の前にいれば、今度こそ焼き尽くし引き裂いてやるのに！」

「こうなれば、おまえたちだけが頼みだ。どうにかオーガどもを倒して、卵を取り戻してほしい」

そう告げると、ファーアリエルは入り口近くで待機します。

なお、オーガを生きて捕らえた場合、以下の情報をしゃべります。ですが彼らは、それ以外のことは知らされていません。

「人族を滅ぼすための、大きな作戦だと聞いている」
「リーダーのダルガンは強い。オーガの中でも最強の戦士だ」
「リーダーの愛人のサキュバスは、魔術の達人だ」
「仲間の数は、ドラゴンとの戦闘や、人間の若造との戦闘で数は減ったが、それでも10人を超えている」
「人間の若造？　見張りをふたり倒して、洞窟の中に入っていった。負傷していたし、いまごろどこかで死んでいるだろう」

a：入り口

つるりとした表面の、自然の洞窟だ。細かい枝道は複数あるが、オーガや人間が通れるのは正面に伸びている広い道だけである。

特にこれといった特徴はありません。目標値13の足跡追跡判定に成功すれば、オーガたちが奥に入っていったまま、まだ出てきていないことがわかります。

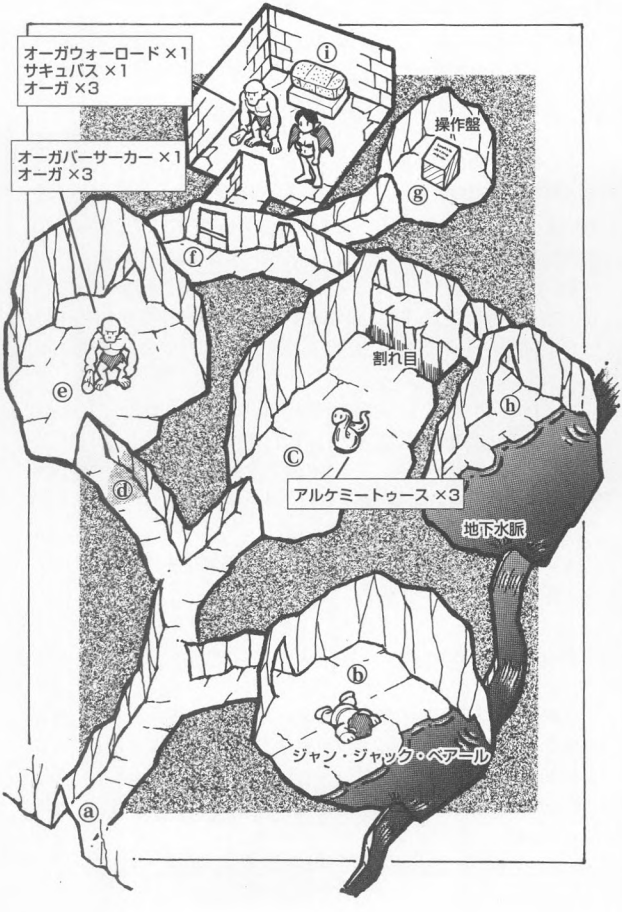
b：地下の泉

ガランとした空間に、せせらぎの音が響いている。光に反射しているのは、どうやら地下水脈から溢れ出た水で出来た、泉のようだ。
そしてその泉のそばに、ひとりの人間が倒れているのが見えた。

ここには、澄んだ水を湛えた泉があります。

この泉の底には、地下水脈があり、「h」へと繋がっています。距離は約30mあり、流れに逆らって泳ぐ上に息継ぎが不能なため、「水

封印されし洞窟のマップ



泳判定（⇒『Ⅰ』116頁）」の目標値は15となります。魔法などで灯りが用意できない場合は19となります。エルフや水中適性などを持つ者は、判定の必要なく「h」へと向かうことが可能です。

判定に失敗して溺れてしまう（⇒『Ⅱ』26頁）と、地下水脈の細くなっているところまで流され、そこで止まります。誰かに救出されない限り、そのまま死亡することになるでしょう。

泉のそばに倒れているのは、ジャン・ジャック・ベアールです。彼は単身この洞窟に挑み、オーガに倒されました。どうにか一命を取り留め、目を覚ましてひとまず撤退しようとしたのですが、この洞窟を守るアルケミートゥースに噛まれ、再び昏倒していました。

もしここに至るまで、余分な日数がかかっていた場合、ジャンはすでに黄金病によって死亡しています。もし【リザレクション】をかけるならば、ジャンは蘇生を受け入れます。

もし【キュア・ディジーズ】などの回復手段がない場合、ジャンはいずれ黄金病で死んでしまいます。目標値14の「魔物知識判定」に成功すれば、アルケミートゥースの存在を知っています。黄金病はアルケミートゥースから感染しますが、その血清もアルケミートゥースが持っていることもわかります。

無事にジャンの意識を取り戻すことに成功すれば、彼は以下のような情報を持っています。

「ありがとう。僕の名前はジャン。ジャン・ジャック・ベアール。デュボール王国の騎士だ」

「蛮族は竜の卵を使い、とんでもないことを企んでいる。この洞窟の奥深くに封印されている太古の魔神を、復活させようとしているんだ！」

「竜の卵は、復活の儀式の生け贄に捧げられる。伝承では、その魔神の力は軽く一国を滅ぼすことができるらしい」

「蛮族たちがそんな会話をしているのを聞き、僕はどうにか国に伝

えようと脱出を試みたんだけれど……不覚にも魔物の毒にやられてこのザマだ」
「恥を忍んで頼む。王国の危機を救うためにも、蛮族を倒してもらえないだろうか」

もしPCが報酬を要求すれば、ジャンは所持金全額とルビーの指輪を差し出します。これはベアール家に伝わる指輪で、魔法の力はありませんが美術品として売却すれば8,000Gの価値があります。スカウトかセージで、目標値12の「宝物鑑定判定（⇒『Ⅰ』112頁）」に成功すれば、価値がわかります。

ジャンが同行する場合、216頁のデータを用いてください。
PC人数が3人の場合は、可能な限り同行させるようにしてください。PCが5人以上いる場合、処理が煩雑になると予想されるならば洞窟の外で待機させて構いません。

c：蛇の巣

広くなった空間の先には、地割れがあった。その向こう側に、まだ先はあるらしい。
だがあなたたちがここへとやってくると、物陰から蛇が姿を現した。それも普通の蛇ではない。金色の鱗を持つ、奇妙な蛇だ。そいつは鎌首をもたげると、あなたたちに迫ってくる。

ここにはアルケミートゥース（⇒270頁）が3匹います。近づくと戦闘になります。

敵：アルケミートゥース×3

奥は深い割れ目になっており、その先は通路状の岩棚になっているのが見えます。その距離は6mあります。割れ目の底までは10mあり、判定に失敗すれば転落します。

ジャン・ジャック・ベアール

（人間／男／20歳）

器用度	24（+4）
敏捷度	20（+3）
筋力	25（+4）
生命力	18（+3）
知力	16（+2）
精神力	17（+2）

技能	レベル
ファイター	8
レンジャー	5
ライダー	10
セージ	3

言語
地方語（リーゼン）（会話／読文）
交易共通語（会話／読文）
汎用蛮族語（会話）
ドラゴン語（会話）
魔動機文明語（読文）

所持金

3,000G

冒険者レベル	10		
生命抵抗力	13	HP	63
精神抵抗力	12	MP	17

戦闘特技、練技／呪歌／騎芸
《武器習熟／スピア》
《防具習熟／金属鎧》
《かばう》
《命中強化》
《防具習熟Ⅱ／金属鎧》
《タフネス》
《治癒適性》
【大型制御】
【攻撃指令】
【チャージ】
【特殊攻撃指令】
【振り下ろし】
【遠隔指示】
【空中騎乗】
【人馬一体】
【トランプル】
【呼び笛】

武器	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	追加ダメージ
パイク+1（片）	13	35	3	4	5	7	8	9	10	10	11	12	⑩	14
パイク+1（両）	13	45	4	6	7	9	10	10	11	12	13	14	⑩	14
バスタードソード+1	14	17	1	2	3	4	5	5	6	7	7	8	⑩	13

防具	回避力	防護点
ミスリルプレート	12	15
カイトシールド		

その他、特殊な所持品など

冒険者セット、トリートポーション×3、デクスタリティポーション×3、「騎乗証」

d：力場の壁

通路の先が、ぼんやりと明るい。近づいてみると、そこには赤紫色に輝く力場の壁があった。

力場の壁の向こう側は、よく見えない。強引に通り抜けるのは危険そうだ。

力場の壁は、触れると「威力40+20」点の雷属性の魔法ダメージ（C値⑩）を被ります。目標値22の「精神抵抗力判定」に成功すれば、ダメージは半減します（種族特徴［マナ不干渉］を持つキャラクターならば、ダメージを受けません）。ダメージを受ける以外、通り抜けを阻害することはありません。力場の壁は、視線を遮ります。

この力場の壁は、「g」の部屋の装置で解除することができます。

e：護衛部隊

がらんとした、広い空間。そこには蛮族たちが待ち構えていた。ここを通り抜けるには、蛮族たちを倒すしかなさそうだ。

ここには、オーガバーサーカー（⇒229頁）とオーガ（⇒『Ⅱ』233頁）3体がいます。彼らは死ぬまで戦い、たとえ生け捕りにされても一切なにも話すことはありません。

敵：オーガバーサーカー×1
オーガ×3

f：封じられるべき扉

少し広くなった空間。その壁面に、人工の扉が作られていた。周囲の自然の岩肌と明らかな不調和を醸し出している。

扉には複雑な模様や文字が書き込まれ、厳重に封印されていたことを示していた。だがいまその扉の封印は破られ、わずかに開いている。

この奥は魔神が封じられた部屋になっており、いままさに復活させんと儀式が行われているところです。

扉は観音開きで、外側に薄く開いていますが、その中にはオーガが3体、見張りに立っています。そのため、不用意に音を立てたり入ろうとすれば、即座に見つかってしまいます。

目標値18の「隠密判定(⇒『I』107頁)」に成功すれば、気付かれずに隙間から中を覗くことができます。

中を覗くことに成功した場合、「i」の最初の説明を参照してください。

不意を打つ場合は、対象と10m以内の距離にいるものとして判定してください。

扉の文言

扉には以下の文言が、魔法文明語で刻まれています。

「大いなる災いの主、邪悪なる破壊の権化、魔神将バルガダラスをこの地に封じる。このもの、10の王国を滅ぼし、7の魔法王を亡き者とせり。このものを解き放つこと、すなわち破滅と心得よ」

セージかバード技能で、目標値22の「見識判定(⇒『I』110頁)」に成功すれば、魔神将バルガダラスについての伝承に覚えがあります。

バルガダラスは魔神の中でも飛び抜けて邪悪で危険な存在であり、古代魔法王国時代、数々の王国を滅ぼし、最高の魔法使いでなければなれない魔法王さえ殺したと伝わっています。その正体については不明で、実在したかどうかは歴史では伝わっていません。

g:力場の操作盤

小さな空間に、人工的な石の台座が置かれている。磨かれたように滑らかな台座は人間の腰の高さほどで、その表面には細かく文字が刻まれていた。それらの文字が、ぼんやりと魔法の光を放っている。

ここにある石の台座は、「d」の力場の壁を操作する制御装置です。

刻まれている文字は魔法文明語で、そこに記されている合い言葉を唱えながら手をかざすと力場の壁のON／OFFができます。

使い方は、セージ技能で目標値18の「宝物鑑定判定」に成功すればわかります。スカウト技能ではわかりません。

この台座は破壊することはできず、持ち出すことも不可能です。

h：地下水脈

洞窟の深い割れ目に、地下水が溜まって大きな池が出来ている。その水は澄んでいて、神秘的な光景を描き出していた。

水は池の東側にある割れ目から流れ込み、南へと流れているようだ。

この池は、「b」の泉へと地下水脈で繋がっています。

距離は約30mあり、息継ぎが不能ではあるものの流れに沿っているため、「水泳判定（⇒『Ⅰ』116頁）」の目標値は13となります。魔法などで灯りが用意できない場合は17となります。エルフや水中適性などを持つ者は、判定の必要なく「h」へと向かうことが可能です。

判定に失敗して溺れてしまう（⇒『Ⅱ』26頁）と、「b」の地下水脈の細くなっているところまで流され、そこで止まります。誰かに救出されない限り、そのまま死亡することになるでしょう。

i：封印の間

中は、石材によって組まれた人工的な空間だった。回廊を抜けた先は祭壇となり、棺にも似た重々しい大石が置かれている。

そこではひときわ大柄なオーガと、背中から皮膜の翼を生やした半裸の女が、一心不乱に儀式を行っていた。

そして祭壇の前に置かれているのは、3つの大きな卵だ。さらに護衛のオーガが、入り口を警戒して立っていた。

太古の魔神が封じられた、封印の間です。

10mある回廊に護衛のオーガが3体、15m×20mの封印の間

の中央部分でリーダー格のオーガと半裸の女がなにか儀式を行っています。

オーガたちは魔神将を復活させ、テラスティア大陸に混乱と破壊を撒き散らそうと考えています。彼らは魔神将バルガダラスを操ることもできると考えていますが、オーガたちの儀式は不完全で、到底魔神将を従わせることはできません。

なお、この部屋で儀式を行っているのは、オーガウォーロード（⇒232頁）とサキュバス（⇒231頁）です。彼らはPCの侵入に気付くや、儀式を中断して全力で戦います。

「しつこい人族どもめ！　きさまらを滅ぼすための儀式、邪魔するというなら、一足先にあの世へ送ってくれる！」

敵：オーガウォーロード×1
サキュバス×1
オーガ×3

オーガウォーロードは、〈剣のかけら〉を13個持ちます。

戦闘では、全員積極的に乱戦を挑もうとします。サキュバスは制限移動で魔法を使いつつ、隙あらば「淫夢」を使おうとします。オーガウォーロードは、前衛に近接攻撃しつつ、《マルチアクション（⇒『II』125頁）》で後衛へ魔法攻撃を行います。

オーガたちは死ぬまで戦い、降伏はしません。

PCの人数が4人の場合、オーガの数を0体にし、〈剣のかけら〉の数を減らしてください。逆に6人の場合は、オーガ3体をオーガバーサーカー2体にしましょう。

無事敵を倒すことができれば、事件は結末を迎えます。

結末

オーガウォーロードとサキュバスを倒し、ジャンと帰還すれば、シナリオは終了します。

帰路では、特別なトラブルは発生しません。ファーアリエルと同行している場合、城まで背に乗せて送ってもらうエンディングを演出してもよいでしょう。

ジャンを生きたまま連れ帰れば、ベアール侯爵は大いに喜びます。今後、なにかとPCたちに便宜を図ってくれるようになるでしょう。以降、「友人」としてのコネクションを得ます（同時に合計名誉点へ400点加算されます）。

報酬に加え、経験点1000点（＋無力化した魔物分＋1ゾロ分）を得ます。

その後の展開

この事件を通じ、PCはベアール侯爵と懇意になります。またデュボール王国内でも英雄として有名になるのは間違いありません。もしライダー技能を持つ者がいれば、ドラゴネットをレンタルすることや、買い受けることも許可されます。

同時に、蛮族が本気でこの王国を滅ぼそうとしていることも判明しました。蛮族の攻撃はますます過激さを増し、冒険者の出番も多くなることは間違いありません。あるいはPCたちの命を直接狙ってくることもあるでしょう。

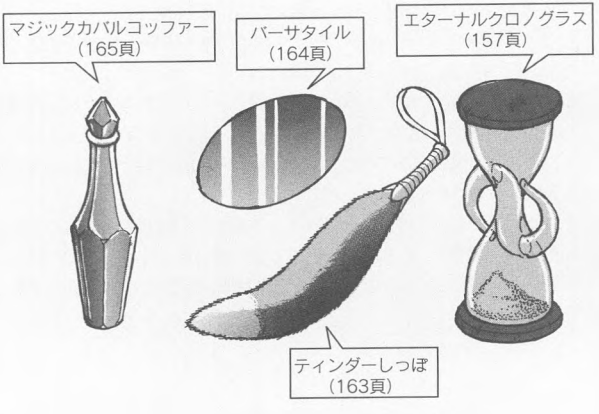
ただし、もしPCがファーアリエルを殺していた場合（そしてそれが発覚した場合）、デュボール王国ではお尋ね者となってしまいます。ベアール侯爵とのコネクションも発生せず、王国内で広まるのは悪名のみです。

第二の剣の神々の神聖魔法

基本神聖魔法の読み替え

第二の剣の神々の神官は、プリースト技能レベルが11以上になっても、11レベルの【サレンダー】、12レベルの【セイクリッド・フィールド】、13レベルの【イレイス・ブランデッド】を行使できません。

代わりに11レベルで【レジネーション】、12レベルで【ヴァイス・フィールド】、13レベルで【インスタント・ブランデッド】を習得します。



11	【レジネーション】					消費	MP13
対象	1体	射程／形状	接触／—	時間	1分（6ラウンド）	抵抗	消滅
概要	人族の精神を減衰させ、屈服させます。					属性	精神効果
効果	人族を降伏させ、戦う気力を失わせます。抵抗に失敗した対象は、蛮族に対して攻撃や魔法の行使を行う場合、命中力判定や行使判定に－4のペナルティ修正を受けます。 対象のHPが最大値の10分の1以下でなければ、効果はありません。						

12	【ヴァイス・フィールド】					消費	MP20
対象	半径100mの空間	射程／形状	術者／—	時間	一瞬	抵抗	なし
概要	マナを広範囲にちりばめ、自らの神と敵対する存在を締め出します。						
効果	1日の間、分類「人族」「アンデッド」のキャラクターが立ち入れない結界を作り出します。範囲内にはそれらのキャラクターが入れず、魔法や特殊能力などの効果もまったく及ぼせなくなります。術者が移動しても魔法の範囲は移動しません。この魔法そのものの解除を試みることは可能です。 行使しようとした範囲内に、すでに「人族」「アンデッド」のキャラクターがいる場合は、効果が発揮されません。また【セイクリッド・フィールド（⇒117頁）】の範囲と重なった場合、双方の効果は即座に失われます。						

13	【インスタント・ブランデッド】					消費	MP20
対象	1体	射程／形状	30m／起点指定	時間	1分（6ラウンド）	抵抗	短縮
概要	対象に一時的な“穢れ”を与え、人族なら弱体化させ、蛮族なら強化します。						
効果	対象に烙印を与えます。対象が人族のキャラクターの場合、手番にサイコロを1個振り、出目が「3」以下なら、すべての移動と主動作を行えなくなります。 対象が蛮族のキャラクターの場合、手番の終了時にサイコロを1個振り、出目が「4」以上なら追加で1回主動作を行えます。						

第二の剣の神々の特殊神聖魔法リスト

“戦神”ダルクレムの特殊神聖魔法リスト

13	【フェイタル・イクスプロージョン】					消費	MP22
対象	半径6mの空間／20	射程／形状	術者／−	時間	一瞬	抵抗	半減
概要	ダルクレムの力を借り、致命的な攻撃を行います。					属性	衝撃
効果	「威力80+魔力」点の魔法ダメージを与えます。						

“腐敗の女神”ブラグザバスの特殊神聖魔法リスト

13	【ポリューション】					消費	MP17
対象	半径100mの空間	射程／形状	30m／起点指定	時間	3分（18ラウンド）	抵抗	必中
概要	大気や土壌、生物の抵抗力を奪い、毒や病気に冒されやすくします。						
効果	範囲内の生物は、毒や病気に冒されやすくなります。範囲内のすべてのキャラクターは、毒、病気属性に対する抵抗判定に−3のペナルティ修正を受けます。 範囲内の土壌や、キャラクター以外の植物は、この魔法の効果を受けると即座に枯れてしまいます。その後、1年間は新しい植物も育たず、荒れた大地と化してしまいます。						

“不死神”メティシエの特殊神聖魔法リスト

13	【アンホーリー・ソイル】				消費	MP50
対象	土100ℓ	射程／形状	接触／—	時間	永続	抵抗	なし
概要	邪なる力を秘めた土を安置し、寄り代にします。					属性	呪い
効果	肉体を失った場合、代わりの肉体となる土を作製します。 術者が死亡するか肉体を失った場合、この土の元に即座に移動して、対象の土が代わりの肉体となって蘇ります（“穢れ”は溜まります）。距離や遮蔽などを無視して即座に移動でき、肉体は完全に再現されます。HPは即座に最大値まで戻りますが、MPはそのままです。 他の対象にこの魔法を行使した場合、以前に行使していた魔法の効果は失われます。 この魔法は行使に1日が必要です。						

“狂神”ラーリスの特殊神聖魔法リスト

13	【コール・デーモン】				消費	MP20
対象	任意の地点	射程／形状	10m／起点指定	時間	一瞬	抵抗	なし
概要	異世界から魔神を呼び出します。						
効果	魔物レベルが13までの分類「魔神」のキャラクター1体を、その場に呼び出します。呼び出された魔神はそのラウンドに主動作を行えません。その後は自らの意思で行動します。						

魔物

新たに1レベルから20レベルまでの魔物データを追加します。

特に高レベルの魔物に関しては、非常に強力な能力を有しています。GMはPCの強さをよく吟味して、適切な魔物を登場させるよう気をつけてください。

逆にすぐに倒されてしまうようならば、〈剣のかけら〉を多めに持たせてください。

追加要素

本書より、魔物に以下の要素を追加します。

「／必中」の特殊能力

特殊能力の中には「／必中」と表記されているものがあります。これらの特殊能力は宣言し、使用すると命中力判定、行使判定などを行わず、自動的に命中します。対象は回避力判定、抵抗力判定などを行いません。

複数の部位で使用する特殊能力

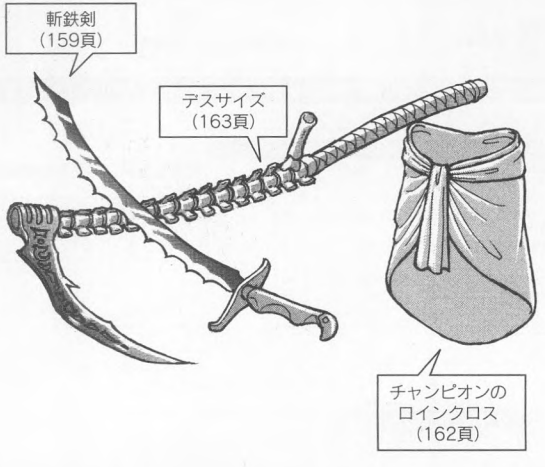
特殊能力の中には、複数の部位の主動作を費やすものもあります。その場合、使用する部位はまだ動作を行っていてはならず、能力使用後は使用したすべての部位の主動作が完了します。

また、これらの特殊能力の中には「2d×（残っている部位：○○の数）」と記されているものがあります。これは、その特殊能力を使用した部位の数と、2dの出目を乗算し、算出ダメージとします。

NPCとの戦闘

キャラクターデータを用意している人族のNPCと戦闘を行う場合、魔物知識判定を行うことで、そのキャラクターがどの程度の強さを持っているのかが分かります。目標値はそのキャラクターの「冒険者レベル＋3」になり、判定に成功すれば対象の種族と、対象が持っている技能、レベル、装備が分かります。もし装備品そのものが知名度を持つ場合、改めて宝物鑑定判定(⇒『Ⅰ』112頁)を行ってください。

また、それらのNPCを倒した場合、得られる経験点は「冒険者レベル×10」点です。



5 ゴブリンシャーマン

知能：人間並み　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：汎用蛮族語、妖魔語、妖精語
生息地：森、山、洞窟　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：13／16　**先制値**：12　**移動速度**：11
生命抵抗力：7（14）　**精神抵抗力**：8（15）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	6（13）	2d+4	7（14）	5	31	38

特殊能力

「妖精魔法5レベル／魔力8（15）」
5レベルまでの妖精魔法を行使できます。効果や結果については、個々の魔法を参照してください。

「神聖魔法2レベル／魔力5（12）」
2レベルまでの神聖魔法を行使できます。効果や結果については、個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法拡大／数》を習得しています。

弱点：魔法ダメージ+2点

戦利品	
2～5	銀貨袋（1d×30G）
6～9	宝石（1d×150G）
10～	豪華な装飾品（1d×500G）

妖精魔法を使うゴブリンの上位種です。見た目は普通のゴブリンと同じですが、極彩色な鳥の羽根や宝石などによって着飾っています。

7 リザードマンマリーナ

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：汎用蛮族語、リザードマン語、ドラゴン語
生息地：沼、湿地　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：12／16　**先制値**：15　**移動速度**：14／14（水中）
生命抵抗力：10（17）　**精神抵抗力**：10（17）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	10（17）	2d+6	9（16）	8	54	20

特殊能力

「連携」
同じ乱戦エリア内にいる、自分以外のリザードマンマリーナの数と同じ値だけ命中力判定にボーナス修正を得ます。この効果によるボーナス修正は+4を上限とします。

「憤怒」
同じ乱戦エリア内で、自分以外のリザードマン（種類を問いません）が倒されたとき、10秒間（1ラウンド）、打撃点を+2点します。この効果は累積します。

「水中適性」
水中で呼吸、発声ができ、水中での行動によるペナルティ修正を受けません。

弱点：土属性ダメージ+3点

戦利品	
2～9	なし
10～	銀のメダル（700G）

敵地に突入して、突破口を切り開く特別な訓練を受けたリザードマンの精鋭です。かつては、リーダーに統率された一糸乱れぬ結束力で数多の人族の街を陥落させ、恐れられました。現在では、その姿を見ることはあまりありません。

10 イエティ

知能：低い　**知覚**：五感　**言語**：巨人語　**生息地**：寒冷地、雪山　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：14 ／ 17　**先制値**：15　**移動速度**：17
生命抵抗力：15（22）　**精神抵抗力**：12（19）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
爪（上半身）	13（20）	2d+11	12（19）	10	60	21
蹴り（下半身）	12（19）	2d+9	10（17）	12	72	12

部位数：2（上半身／下半身）　**コア部位**：上半身

弱点：炎属性ダメージ+3点

特殊能力

●全身
「水・氷無効」
水・氷属性によるダメージや効果をまったく受けません。
●上半身
「連続攻撃」
攻撃が命中した場合、同じ対象にもう1回攻撃できます。2回目の攻撃が命中してもこの効果はありません。
●下半身
「長身」
部位：上半身は近接攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。
部位：下半身のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

2～6	なし
7～12	白い体毛（1,000G）
13～	白銀の体毛（9,000G）

雪深い極寒の地に暮らす、身長5mほどの全身を白い毛に覆われた雪の巨人です。身体に比べて腕が大きく、その爪による攻撃は強力です。縄張り意識が強く、自らの領域に足を踏み入れた者には容赦ない攻撃を加えます。

11 オーガバーサーカー

知能：低い　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：汎用蛮族語、オーガ語、ドレイク語
生息地：さまざま　**反応**：敵対的　**知名度／弱点値**：15 ／ 19　**先制値**：17　**移動速度**：19
生命抵抗力：16（23）　**精神抵抗力**：13（20）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	15（22）	2d+14	12（19）	13	88	13

特殊能力

「連続攻撃Ⅱ」
攻撃が命中した場合、同じ対象にもう1回攻撃できます。この効果は2回目の攻撃まで発生します。3回目の攻撃が命中してもこの効果はありません。
「全力攻撃Ⅱ」
打撃点を+12点します。「全力攻撃Ⅱ」を使うと、次の手番まで回避力判定に－2のペナルティ修正を受けます。

弱点：魔法ダメージ+2

戦利品

2～8	銀貨袋（200G）
9～12	宝石（1d×500G）
13～	狂戦士の黄金飾り（4,500G）

変身能力もなく魔法も使えませんが、通常のオーガよりも二回りは大きい強靭な肉体と、恐るべき怪力を誇るオーガの亜種です。戦うことしか知らず、敵を蹂躙することのみを喜びとします。知能が低いため、オーガやドレイクたちにいいように使われていますが、戦うことさえできるなら、オーガバーサーカーたちは満足なのです。

11 リャナンシー

知能：高い　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：交易共通語、汎用蛮族語、ノスフェラトゥ語
生息地：さまざま　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：15／22　**先制値**：18　**移動速度**：18
生命抵抗力：13（20）　**精神抵抗力**：16（23）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
爪	15（22）	2d+11	14（21）	11	72	33

弱点：命中力＋1

特殊能力

「誘惑の吸血／14（21）／精神抵抗力／消滅」
爪での攻撃が命中したときに、牙で噛みつくことを選択できます。噛みつきを選択した場合、爪でダメージを与えるのではなく、誘惑の吸血を行います。
この場合、対象は精神抵抗力判定を行わねばなりません。失敗するとリャナンシーを恋人のように愛するようになり、それを守るよう行動します。リャナンシーへの愛情は、「誘惑の吸血」を受けるたびに強くなります。
1～3回：自身の生命や財産、地位などに影響しない範囲で最大限、リャナンシーの意向を尊重し、援助を行う。戦闘で敵味方となった場合、戦闘行為を可能な限りサボタージュする。
4～5回：リャナンシーの願いは、生活のすべてに優先するようになる。財産や地位、名誉の保全は二の次。戦闘で敵味方となった場合、最初は能動的な行動をいっさい取らず、リャナンシーが傷つけられた（＝HPが減少した）瞬間に、味方を裏切る。
6回：リャナンシーを、自分の生命に等しい恋人と思うようになる。請われれば、自分の生命以外はすべて、後先考えずに差し出す。戦闘で敵味方となった場合、躊躇なく味方を裏切り、リャナンシーにつく。
7回：リャナンシーを、自分にとってのすべてであると思うようになる。「死ね」と言われれば躊躇わずに自殺する。
この効果は、呪いが解除されるまで続きます。呪いを【リムーブ・カース】によって解除するときの目標値は21です。また、血を吸ったリャナンシーの血を飲めば、自動的に解除できます。
この能力は、同じ対象には1日に1回しか使えません。
「密偵の心得」
"守りの剣"の効果を受けません。

戦利品

自動	リャナンシーの血（1,000G）
2～8	なし
9～12	蛮族の命令書（500G）
13～	血色の指輪（9,500G）

高位のノスフェラトゥ（不死者）によって造られたと言われる蛮族で、主として青白い肌と華奢な身体を持つ美しい女の姿をしています。
普段は蛮族の領域の奥深くでノスフェラトゥたちに召使いとして仕えていますが、時折、使命を受けて人族の領域にも姿を現します。人に噛み付き、穢れた血漿を流し込むことで相手を魅了し、恋人のように振る舞いながら忌まわしい使命のために利用します。このため、その血は人を魅了する力があるとされ、高値で取り引きされています。
リャナンシーの恋人に選ばれた者は、それまでと変わらない普通の生活を送り、リャナンシーを最愛の恋人と思っている以外に異常な行動を取るわけではありません。しかし、その呪いの効果によって肌は青白くなっていき、徐々に衰弱していきます。
リャナンシーはノスフェラトゥとは異なり、太陽の下でも普通に行動できます。

12 サキュバス

知能：人間並み　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：交易共通語、汎用蛮族語、魔法文明語
生息地：さまざま　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：17／20　**先制値**：19　**移動速度**：19／38（飛行）
生命抵抗力：15（22）　**精神抵抗力**：17（24）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
爪	13（20）	2d+14	13（20）	10	88	108

特殊能力

「操霊魔法、神聖魔法12レベル／魔力16（23）」
　12レベルまでの操霊魔法、神聖魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
　戦闘特技《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大／数》《ワードブレイク》を習得しています。

「淫夢／16（23）／精神抵抗力／消滅」
　眠りに誘い、淫らな夢を見せることで精気を吸い取ります。半径20m以内にいる任意の対象すべてのHPかMPに「2d」点の呪い属性の魔法ダメージを与え、直後に眠らせます。1回の「淫夢」ではHPかMPのどちらか一方にしかダメージを与えられません。どちらに与えるかは「淫夢」の行使を宣言したときにサキュバスが選択します。
　HPにダメージを与えた場合、適用ダメージを合計した値だけサキュバスのHPが回復します。MPにダメージを与えた場合も同様にサキュバスのMPが回復します。
　淫夢は睡眠を取らない対象には効果がありません。

「飛行」
　近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。

弱点：魔法ダメージ+2点

戦利品

自動	淫魔の香油（400G）
2～8	なし
9～12	素敵な尻尾（3,000G）
13～	魅惑の尻尾（7,000G）

　美しい女の姿に蝙蝠のような翼を持った蛮族で、俗に「淫魔」と呼ばれています。夜な夜な眠っている異性のもとに現れ、淫らな夢を見せて精気を吸い取ります。犠牲者は、やがて衰弱して死んでしまいます。主に、女性の淫魔をサキュバスと言い、男性の淫魔をインキュバスと呼びます。

13 オーガウォーロード

知能：人間並み　**知覚**：五感（暗視）
言語：交易共通語、汎用蛮族語、オーガ語、魔法文明語、ドレイク語
生息地：さまざま　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：16 ／ 20　**先制値**：20　**移動速度**：20
生命抵抗力：18（25）　**精神抵抗力**：18（25）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	17（24）	2d+15	14（21）	16	121	69

特殊能力

「真語魔法10レベル／魔力14（21）」
10レベルまでの真語魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大／数》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。

「戦いの達人」
戦闘特技《バトルマスター》を習得しています。

「魔力撃」
打撃点が14点上昇します。「魔力撃」を使うと、次の手番まで回避力、生命・精神抵抗力に－1のペナルティ修正を受けます。

弱点：物理ダメージ+2点

戦利品	
2～8	金貨袋（1,400G）
9～12	豪華な装飾品（2d×500G）
13～	王の宝剣（8,000G）

変身能力はありませんが、肉体的にも魔法的にも普通のオーガをはるかに凌駕する力を持つ、オーガの上位種です。外見的には普通のオーガとあまり変わりありませんが、冠や首飾りなどで装飾し、特別に鍛えられた王の証となる剣を帯びていることがあります。オーガウォーロードは、王の誇りにかけ、いかなる敵に対しても媚びることも退くこともなく戦います。

15 ヘカトンケイレス

知能：人間並み　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：汎用蛮族語、巨人語
生息地：さまざま　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：16／22　**先制値**：20　**移動速度**：20
生命抵抗力：21（28）　**精神抵抗力**：19（26）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
上半身	－	－	19（26）	12	98	35
武器（腕）×6	21（28）	2d+19	21（28）	9	63	18
蹴り（下半身）	19（26）	2d+21	18（25）	12	87	23

部位数：8（上半身／腕×6／下半身）　**コア部位**：上半身

弱点：物理ダメージ+2点

特殊能力

●腕
「武器乱舞／必中」
腕を振り回し、乱戦エリア内にいる任意の対象すべてに「（2d×残っている部位：腕の数）+5」点の物理ダメージを与えます。この攻撃は回避できません。
「武器乱舞」は、ひとつでも部位：腕が主動作を終わっていた場合には、使うことはできません。また、「武器乱舞」を使えば、すべての部位：腕の主動作が完了します。
「攻撃限界」
1ラウンド内に、同じ対象に対して攻撃を行う部位：腕の数は、2つまでに限られます。
●下半身
「長身」
部位：上半身は近接攻撃の回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。
部位：下半身のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

自動	巨大な武器×6（1,800G）
2～7	なし
8～12	銀の塊（3,600G）
13～	金の塊（18,000G）

12本の腕を持つ、身長6mあまりの巨人です。戦う時は、6本の腕に武器を持ち、残りの6本の腕に盾を持ちます。勇敢さを尊ぶ性格で、正々堂々と向かってくる者には敬意を表しますが、卑怯な行いには怒りを露わにします。こうした性格のため、宝物庫などの大切なものを保管している場所の守護を任されていることが多く、外にはあまり姿を現しません。

15 リャナンシーアサシン

知能：高い　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：交易共通語、汎用蛮族語、ノスフェラトゥ語
生息地：さまざま　**反応**：敵対的
知名度／**弱点値**：18／25　**先制値**：22　**移動速度**：20
生命抵抗力：19（26）　**精神抵抗力**：22（29）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
爪	21（28）	2d＋16	20（27）	16	108	96

弱点：命中力＋1

戦利品	
自動	リャナンシーの血（1,000G）
2～8	なし
9～12	血族の命令書（5,000G）
13～	紅血色の指輪（12,000G）

特殊能力

「誘惑の吸血／20（27）／精神抵抗力／消滅」
リャナンシーの「誘惑の吸血（⇒230頁）」を参照してください。ただし、呪いを解除するための目標値は27です。

「変化の吸血／20（27）／精神抵抗力／消滅」
爪での攻撃が命中したときに、牙で噛みつくことを選択できます。噛みつきを選択した場合、爪でダメージを与えるのではなく、変化の吸血を行います。
この場合、対象は精神抵抗力判定を行わねばなりません。
失敗すると記憶の一部を奪われます。結果、リャナンシーが、その記憶を使えるようになると同時に、対象は、記憶を失っていくことになります。
1回目：リャナンシーは、対象その人の名前を知り、対象の姿を取ることができるようになります。対象には、影響はありません。
2回目：リャナンシーは、対象の口調、癖、仕草などのうち、特徴的なものを会得し、また、対象の家族や親しい知人を知ります。対象には、目立った影響は現れません。
3回目：リャナンシーは対象の口調、癖、仕草などを完全に会得します。短時間の接触では、ほぼ見破られない程度に対象になりすませるようになります。一方、対象は、わずかな記憶の欠落を自覚します。生活や行動に大きな影響はありません。
4回目：リャナンシーは、対象が持つ広範な記憶（知識）も手に入れ、日常生活であれば、ほぼなりすますことが可能になります。一方、対象は、かなりの記憶欠落を自覚します。物品をしまった場所を忘れる、約束や過去の体験を思い出せないなど、生活や会話に支障が出るようになります。
5回目：リャナンシーは、対象が習得している技能のうち、もっとも低いもの（複数あれば無作為に決定）を手に入れます。一方、対象は、それを失います。
6回目：リャナンシーは、対象のほとんどすべての記憶を得ます。また、対象が習得している技能のうち、もっともレベルの高いもの（複数あれば無作為に決定）を奪い取ります。対象は、日常生活が困難なレベルまで、記憶や知識を失います。
7回目：リャナンシーは対象のすべての能力値、技能、戦闘特技を会得し、まったく同じキャラクターとして振る舞うことができます。対象は、生ける屍も同様となります。
この効果は、呪いが解除されるまで続きます。呪いを【リムーブ・カース】によって解除するときの目標値は26です。また、血を吸ったリャナンシーの血を飲めば、自動的に解除できます。
この能力は、同じ対象には1日に1回しか使えません。

「密偵の心得」
"守りの剣"の効果を受けません。

リャナンシーの中でも、特別な体術を会得した者だけがその称号を許されている「暗殺者」です。ノスフェラトゥの命を受け、人族の大きな街や都市などに潜伏して、重要人物や高名な冒険者を誘惑します。そして、その人物と入れ替わるのです。

ヴァンパイアローズ
（蛮族、238～239頁）
リャナンシー
（蛮族、230頁）
リザードマン
（蛮族、『II』228頁）
リザードマンマリーナ
（蛮族、228頁）

17 ドレイクカウント(人間形態)

知能:高い　**知覚**:五感(暗視)　**言語**:交易共通語、汎用蛮族語、ドレイク語、魔法文明語
生息地:さまざま　**反応**:敵対的
知名度/弱点値:18/25　**先制値**:23　**移動速度**:30/60(飛行)
生命抵抗力:23(30)　**精神抵抗力**:23(30)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	23(30)	2d+21	21(28)	21	140	90

特殊能力

「操霊魔法15レベル/魔力21(28)」
15レベルまでの操霊魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大/範囲》《鷹の目》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。

「戦いの達人」
戦闘特技《バトルマスター》を習得しています。

「練技」
【ビートルスキン】【キャッツアイ】【リカバリィ(9点回復)】【ジャイアントアーム】【スフィンクスノレッジ】の練技を使用できます。

「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。

「強化魔力撃」
命中力判定に+6のボーナス修正を得、打撃点が21点上昇します。「強化魔力撃」を使うと、次の手番まで回避力、生命・精神抵抗力に−2のペナルティ修正を受けます。

「竜化」
身体を竜形態に変化できます。「竜化」すると、HPとMPは最大値まで回復します。魔法などによるすべての効果も消滅します。「竜化」後のデータは「ドレイクカウント(竜形態)」を参照してください。「竜化」は主動作です。1回行うと1時間は人間形態に戻れません。

弱点:魔法ダメージ+2点

戦利品

自動	紋章入りの指輪(3,000G)
2〜7	なし
8〜12	美しい竜人の角(4,200G)
13〜	高貴な竜人の角(12,600G)

伯爵位を持つドレイク族の上位貴族です。見た目はドレイクの人間形態とほとんど変わりません。高貴な雰囲気を纏っており、その立ち居振る舞いは威厳に満ちています。千に及ぶ蛮族軍団の頂点に君臨する、もっとも高位な蛮族の一種です。

18 ドレイクカウント（竜形態）

知能：高い　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：汎用蛮族語、交易共通語、ドレイク語、魔法文明語
生息地：さまざま　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：19 ／ 26　**先制値**：23　**移動速度**：30 ／ 60（飛行）
生命抵抗力：24（31）　**精神抵抗力**：24（31）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙（胴体）	23（30）	2d+22	22（29）	22	150	90
翼（翼）×2	24（31）	2d+18	19（26）	19	80	46

部位数：3（胴体／翼×2）　**コア部位**：胴体

弱点：魔法ダメージ+2点

特殊能力

●全身

「戦いの達人」
戦闘特技《バトルマスター》を習得しています。

「練技」
【ビートルスキン】【キャッツアイ】【リカバリィ（9点回復）】【ジャイアントアーム】【スフィンクスノレッジ】の練技を使用できます。

「輝く鱗」
純エネルギー属性の効果やダメージをまったく受けません。

「人間化」
人間化後のデータは「ドレイクカウント（人間形態）」を参照してください。人間への変形は主動作で行えますが、負傷や魔法の効果などはそのまま引き継ぎます。その結果HPが0以下になった場合、即座に気絶します。

●胴体

「操霊魔法 15レベル／魔力21（28）」
15レベルまでの操霊魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大／範囲》《鷹の目》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。

「エネルギーブレスⅡ／ 23（30）／生命抵抗力／半減」
純粋なエネルギーの塊を吐き出し、着弾点でそれを爆発させて攻撃します。「射程／形状：50m／射撃」「対象：半径6m ／ 20」として扱い、「2d+25」点の純エネルギー属性の魔法ダメージを与えます。「エネルギーブレスⅡ」は、連続した手番には使えません。

「強化魔力撃」
命中力判定に+6のボーナス修正を得、打撃点が21点上昇します。「強化魔力撃」を使うと、次の手番まで回避力判定、生命・精神抵抗力判定に－2のペナルティ修正を受けます。

●翼

「飛翔」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。
部位：翼のいずれかのHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

自動	紋章入りの指輪（3,000G）
2～7	なし
8～12	美しい竜人の角（4,200G）
13～	高貴な竜人の角（12,600G）

ドレイクの竜形態をさらに一回り大きくしたような外見です。鱗は透明感のある翡翠色で、きらきらと輝いているように見えます。すべてにおいて、ドレイクバロンをはるかに凌駕する能力を持っています。

19 ヴァンパイアローズ（吸血鬼形態）

知能：高い　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：汎用蛮族語、交易共通語、ノスフェラトゥ語、魔法文明語
生息地：さまざま　**反応**：敵対的
知名度／**弱点値**：21 ／ 27　**先制値**：25　**移動速度**：27 ／ 54（飛行）
生命抵抗力：25（32）　**精神抵抗力**：26（33）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
爪	23（30）	2d+20	25（32）	21	144	144

特殊能力

「真語魔法、操霊魔法、神聖魔法15レベル／魔力24（31）」
15レベルまでの真語魔法、操霊魔法、神聖魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大／数》《魔法拡大／時間》《魔法拡大／範囲》《鷹の目》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。

「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力判定に＋1のボーナス修正を得ます。

「通常武器無効」
銀か魔法の武器でなければ物理ダメージを与えられません。

「バラの芳香／ 22（29） ／精神抵抗力／消滅」
バラに似た甘い芳香を放ち、半径20mの範囲にいる任意の対象すべてを魅了します。対象は10秒（1ラウンド）の間、ヴァンパイアの指示に従って動きます。正気ではないため、動きもぎこちなく、すべての行為判定に－2のペナルティ修正を受けます。この効果は、精神効果属性として扱います。
この能力は、ヴァンパイアローズの手番の開始時に自動的に発生します。ヴァンパイアローズが対象に指示を与えるのは、補助動作で行います。

「双爪」
爪の攻撃が命中すると、ダメージ決定を2回行い、両方が対象に加えられます。

「吸血鬼」
爪の攻撃が命中したとき、爪でダメージを与えるか、牙で噛み付いて「2d+30」点の物理ダメージを与えるかを選べます。牙でダメージを与えた場合、適用ダメージと同じ値だけヴァンパイアローズのHPが回復します。
この効果でHPが0以下になった対象は、生死判定に－15のペナルティ修正を受けます。死亡すれば、即座に〝穢れ〟が5点上昇し、ブラッドサッカー（⇒●●頁）として動き出します。
ヴァンパイアローズは7日「吸血鬼」を使わなければ、HPとMPの最大値が9点減少し、特殊能力「再生」を失います。HPとMPの減少は累積しますが、「吸血鬼」を使うと即座に解消します。

「再生」
手番の終了時、HPが9点回復します。

「吸血鬼の身体」
太陽の下にいる限り、手番の終了時に9点の魔法ダメージを受けます。このダメージはいかなる効果でも軽減できません。
さらに命中力・回避力判定に－2のペナルティ修正を受け、特殊能力「再生」「通常武器無効」を失います。

「コウモリ化」
体長10cmほどの無数のコウモリに姿を変えます。「コウモリ化」後のデータは、「ヴァンパイアローズ（コウモリ形態）」を参照してください。「コウモリ化」は補助動作で使えますが、「吸血鬼化」と同じラウンドに行うことはできません。

「復活」
ヴァンパイアローズは、倒れても、その後に残る穢れた香灰から、7日後に完全な状態で復活します。これを防ぐためには、香灰を流れている清水に流すか、第一の剣ルミエルの力が及んでいる神聖な場所に安置しなければなりません。
魔物知識判定の達成値が弱点値以上でなかった場合には、「復活」を防ぐ完全な手順をキャラクターは知り得なかったことになり、上記の方法を試みても、阻止することはできません。

弱点：物理ダメージ＋2点

戦利品	
自動	穢れた香灰（10,000G）
2～8	なし
9～12	不死者のマント（10,000G）
13～	バラの紋章の飾り（20,000G）

19 ヴァンパイアローズ(コウモリ形態)

知能:高い　**知覚**:五感(暗視)　**言語**:汎用蛮族語、交易共通語、ノスフェラトゥ語、魔法文明語
生息地:さまざま　**反応**:敵対的
知名度/弱点値:21/27　**先制値**:25　**移動速度**:54(飛行)
生命抵抗力:25(32)　**精神抵抗力**:26(33)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
なし	−	−	25(32)	21	144	144

特殊能力

「真語魔法、操霊魔法、神聖魔法15レベル/魔力24(31)」
「魔法適性」
「飛行」
「通常武器無効」
「復活」
上記5つの能力は「ヴァンパイアローズ(吸血鬼形態)」と共通です。詳細は、238頁を参照してください。

「吸血鬼化」
本来の姿である吸血鬼に変わります。「吸血鬼化」後のデータは、「ヴァンパイアローズ(吸血鬼形態)」を参照してください。「吸血鬼化」は補助動作で使えますが、「コウモリ化」と同じラウンドに行うことはできません。

「コウモリ乱舞/必中」
乱戦エリア内の任意の対象すべてに攻撃を行います。この攻撃は回避できず、対象に「ヴァンパイアローズの残りHPの3分の1(端数切り捨て)+10」点の物理ダメージを与えます。
この能力は「コウモリ化」していなければ使えません。

「擾乱」
この魔物やこの魔物を含む乱戦エリアを対象にする場合、戦闘特技《精密射撃》《魔法誘導》《魔法制御》は、その効果を失います。
この能力は「コウモリ化」しているときにのみ得られます。

弱点:物理ダメージ+2点

戦利品

自動	穢れた香灰(10,000G)
2～8	なし
9～12	不死者のマント(10,000G)
13～	バラの紋章の飾り(20,000G)

ヴァンパイアは、真っ赤に輝く双眸と鋭く尖った凶悪な犬歯とを持ち、人族の血を吸うことで永遠の命を長らえる不死者(ノスフェラトゥ)たちです。ヴァンパイアの多くは、氏族を率いる最高位のノスフェラトゥの血を受け継ぐ一族です。しかし、中にはノスフェラトゥによって"血族の契り"を与えられたレッサーヴァンパイアがヴァンパイアとなることもあります。こうしたヴァンパイアは、契りを結んだノスフェラトゥの氏族の一員となります。また、ヴァンパイアの多くは、多数のレッサーヴァンパイアや数人のリャナンシーなどを従えています。

ヴァンパイアは自らの血を与えることで、対象をレッサーヴァンパイアにします。この行為は「血の接吻」と呼ばれます。「血の接吻」は1夜に1回、7夜に渡って行わなくてはなりません。7回目の「血の接吻」が終わると即座に、対象はレッサーヴァンパイアとなります。レッサーヴァンパイアとなった者は、「親」であるヴァンパイアの命令には逆らえません。

ヴァンパイアローズは、美しく優美な姿をしており、赤を基調とした派手な服装をしています。また、常にバラの香りに似た体臭を漂わせており、この香りには他者を惑わし、魅了する力があります。

ヴァンパイアローズは、フラウの氏族に属する一族です。この氏族には他にリリィ、デイジー、シャムロックなどの一族があり、倒されると穢れた香灰と呼ばれる花の香りがする灰を残すという共通点があります。

2 ジャイアントセンチピード

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：森、平原、洞窟　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：7／11　**先制値**：9　**移動速度**：14　**生命抵抗力**：3(10)　**精神抵抗力**：2(9)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙	3(10)	2d	2(9)	3	16	3

特殊能力

「毒／3(10)／生命抵抗力／消滅」
牙の攻撃が命中した場合、対象に即座に生命抵抗力判定を行わせます。失敗したら、対象は「6」点の毒属性の魔法ダメージを受けます。

弱点：物理ダメージ+2点

戦利品	
2～5	なし
6～9	甲虫の殻(30G)
10～	良質の殻(150G)

全長1mほどの巨大なムカデです。発達した牙を持ち、人間や動物を襲ってその肉をえさとします。殻をすりつぶすと軽い強壮剤になると言われています。

2 ドルフィン

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：海獣語　**生息地**：海　**反応**：中立
知名度／弱点値：6／11　**先制値**：11　**移動速度**：25(水中)
生命抵抗力：4(11)　**精神抵抗力**：4(11)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり	4(11)	2d+2	3(10)	3	23	9

特殊能力

「水中専用」
水中の行動によるペナルティ修正を受けません。ただし、水から上がると行動不能になります。

弱点：炎属性ダメージ+3点

戦利品	
2～5	なし
6～9	海真珠のかけら(50G)
10～	海真珠(200G)

体長3mほどのイルカです。高い知能を持ち、独自の言語を操ることで知られています。群れをなして海洋に暮らしていますが、まれに海岸近くに現れて、人族とコミュニケーションを取ることがあります。中には人族と親しくなり、背に乗せて泳ぎ回るものもいるそうです。

3 アナコンダ

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：森、平原、洞窟　**反応**：腹具合による
知名度／弱点値：8／12　**先制値**：11　**移動速度**：15
生命抵抗力：6(13)　**精神抵抗力**：4(11)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
絞め	5(12)	2d+3	3(10)	4	29	9

特殊能力

「絡みつき」
絞めが命中すると、対象に絡みつきます。次の手番から、絞めは対象に自動的に命中します。同時に、対象は、命中力・回避力判定に－2のペナルティ修正を受けます。
対象は、自分の手番に主動作として引きはがしを試みることができます。これは、「冒険者レベル＋筋力ボーナス」を基準値とした行為判定で行い、目標値は、絞めが命中したときの命中力判定での達成値です。引きはがす側が有利な結果を得れば、絡みつきから脱出できます。引きはがしは、他のキャラクターが試みてもかまいません。
ひとつの対象に絡みついている間は、他の対象に攻撃を試みることはありません。

弱点：魔法ダメージ+2点

戦利品	
2～5	蛇の皮(20G)
6～9	上質の皮(150G)
10～	極上の皮(320G)

体長2mほどもある大蛇です。樹の上などにひそみ、頭上から突然襲いかかってきます。その力は強く、締めつけられると牛でも窒息死してしまうほどです。皮は鞄や財布などの原料として珍重され、冒険者にその調達が依頼されることもあります。

4 ヴァルチャー

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：山岳部、森　**反応**：腹具合による
知名度／弱点値：9／13　**先制値**：15　**移動速度**：30(飛行)
生命抵抗力：7(14)　**精神抵抗力**：6(13)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
くちばし	6(13)	2d+6	5(12)	5	35	12

特殊能力

「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正があります。

弱点：魔法ダメージ+2点

戦利品	
自動	風切り羽(100G)
2～8	安い肉(100G)
9～	上質の肉(200G)

主に岩山や峡谷に棲息する、大型の猛禽類です。翼を広げると3mに達する場合もあり、家畜や人間でも軽々と持ち運ぶことができます。普段は高い空の上を悠然と飛ぶだけですが、腹を減らすと一気に地上まで降下し、そこにいる動物を捕えて巣に持ち去ろうとします。

5 タイガー

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：森　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：10 ／ 14　**先制値**：14　**移動速度**：22
生命抵抗力：8（15）　**精神抵抗力**：7（14）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙	7（14）	2d+8	8（15）	4	38	13

特殊能力

「ファストアクション」
戦闘開始時に先手になったとき、1ラウンド目だけ主動作を2回行えます。移動は1回しか行えません。

「連続攻撃」
攻撃が命中した場合、同じ対象にもう1回攻撃できます。2回目の攻撃が命中しても効果はありません。

弱点：命中力+1

戦利品

自動	大きな牙（100G）
2～6	なし
7～12	虎皮（200G）
13～	上質の虎皮（600G）

黒と黄色の縞模様が特徴的な、四足の肉食獣です。大型の獰猛な猫科動物で、縞模様を迷彩に使って隠れ、獲物の不意を打つ、単独での狩りに長けています。毛皮が好事家に好まれており、模様の綺麗なものはかなりの高額で取引されます。

5 ヒポポタマス

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：水辺　**反応**：中立
知名度／弱点値：10 ／ 14　**先制値**：10　**移動速度**：10 ／ 20（水中）
生命抵抗力：8（15）　**精神抵抗力**：5（12）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
噛みつき	5（12）	2d+8	5（12）	7	45	12

特殊能力

「水中適性」
水中での行動によるペナルティ修正を受けません。

「大声」
大きな声を上げて、仲間に助けを求めます。
半径100m内に大声が響き渡ります。2dを振り、10以上の出目が出たら、1dラウンド後に新たなヒポポタマスが戦場に現れます。新しいヒポポタマスは、その次のラウンドから、仲間を助けるべく移動と行動を開始します。
GMは、周囲の状況などを考えて、援軍の数（0も含めて）を調整してもかまいません。
この能力は主動作で使います。また、連続した手番には使えません。

弱点：炎属性ダメージ+3点

戦利品

2～6	なし
7～12	大きな牙（150G）
13～	大きな牙×4（600G）

立派な体格をしたカバです。常に群れで行動し、単独でいることはほとんどありません。基本的におとなしく、よほど敵対的な行動を取らない限りは何もしてきません。動作も気性ものんびりとしていますが、その巨体が持つ怪力はかなりのものです。仲間意識が非常に強く、外敵が迫ると互いに協力して、これを排除しようとします。

6 アイアンタートル

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：海、海岸、川、沼　**反応**：中立
知名度／弱点値：12 ／ 17　**先制値**：10　**移動速度**：10 ／ 30（水中）
生命抵抗力：9（16）　**精神抵抗力**：8（15）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり	7（14）	2d+9	7（14）	10	43	12

特殊能力

「水中適性」
水中での行動によるペナルティ修正を受けません。

「甲羅ガード」
甲羅の中に隠れて、攻撃を受け流します。10秒（1ラウンド）の間、防護点が20点になります。
この能力は主動作として使います。

「かばう」
同じ乱戦エリア内の仲間に対して近接攻撃・射撃攻撃が行われたとき、自動的に肩代わりして受けます。その攻撃はこの魔物に自動命中します。
この能力は、補助動作でその使用と、かばう仲間とを宣言します。宣言後10秒間（1ラウンド）有効で、その間に1回だけ効果を発揮します。

弱点：炎属性ダメージ+3点

戦利品	
2～8	頑丈な甲羅（200G）
9～	上質な甲羅（1,200G）

非常に堅固な甲羅を持つカメです。体長は小さくても1mを超え、大きいものでは3m近くにもなります。温厚な気性で、動作もゆっくりとしており、危害を加えられるようなことはまずありません。ただ、甲羅が工芸品の優秀な材料となるため、一部では乱獲が問題になっています。

シーサーベント
（動物、246頁）

6 エレファント

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：森、平原　**反応**：中立
知名度／弱点値：12 ／ 16　**先制値**：14　**移動速度**：20
生命抵抗力：10(17)　**精神抵抗力**：8(15)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙(頭部)	8(15)	2d+7	7(14)	7	37	12
踏みつけ(胴体)	8(15)	2d+10	6(13)	6	44	18

部位数：2(頭部／胴体)　**コア部位**：頭部

弱点：魔法ダメージ+2点

特殊能力

●頭部

「放り投げる／7(14)／回避力／消滅」
長い鼻で相手を絡め取り、遠くへ放り投げます。
同じ乱戦エリア内の1体を対象とします。対象は、任意の方向へ即座に15m移動させられ、「15」点の落下ダメージを受けます。乱戦エリアからは強制的に離脱させられ、さらに、その場で転倒します。

「大声」
大きな声を上げて、仲間に助けを求めます。
半径100m内に大声が響き渡ります。2dを振り、10以上の出目が出たら、1dラウンド後に新たなエレファントが戦場に現れます。新しいエレファントは、その次のラウンドから、仲間を助けるべく移動と行動を開始します。
GMは、周囲の状況などを考えて、援軍の数(0も含めて)を調整してもかまいません。
この能力は主動作で使います。また、連続した手番には使えません。

●胴体

「高い」
部位：頭は近接攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。
部位：胴体のHPが0以下になると、この能力を失います。

「両足踏みつけ」
両方の前足で2回の踏みつけを行えます。対象は、必ず別のキャラクターでなければなりません。

戦利品

2～6	傷んだ象牙(100G)
7～12	象牙(500G)
13～	立派な象牙(2,000G)

草原や荒野に棲息する象です。体長は平均して5mと、かなりの巨体を持ちますが、気性は穏やかでめったに人を襲うことはありません。中にはきちんと飼い慣らして、馬代わりに使っている人々もいます。牙は工芸品の材料として取引されています。

6 グリズリー

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：森、山岳　**反応**：腹具合による
知名度／弱点値：12／16　**先制値**：14　**移動速度**：18　**生命抵抗力**：9(16)　**精神抵抗力**：6(13)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
爪	8(15)	2d+8	7(14)	7	49	14

特殊能力

「2回攻撃」
両手の爪を使い、1体の対象を2回攻撃できます。

「ベアハッグ」
「2回攻撃」が両方とも命中した対象を抱え込みます。対象は、移動と近接攻撃・射撃攻撃ができなくなります。また、次の手番から、この魔物は自動的に「2d+16」点の物理ダメージを対象に与えます。
対象は、自分の手番に主動作として引きはがしを試みることができます。これは、「冒険者レベル＋筋力ボーナス」を基準値とした行為判定で行い、目標値は、爪が命中したときの命中力判定での達成値（より高いほう）です。引きはがす側が有利な結果を得れば、脱出できます。引きはがしは、他のキャラクターが試みてもかまいません。
ベアハッグによってキャラクターを抱え込んでいる間は、この魔物は他のキャラクターを攻撃できません。解放を行いたいならば、補助動作で可能です。

「全力攻撃」
打撃点を+4点します。「全力攻撃」を使うと、次の手番まで回避力判定に－2のペナルティ修正を受けます。

弱点：魔法ダメージ+2点

戦利品	
自動	毛皮(150G)
2～12	熊の手(300G)
13～	香り高い熊の手(1,200G)

灰色の毛皮をまとった大柄の熊です。立ち上がると2～3mに達し、その巨体は強烈な威圧感を放ちます。夏場はおとなしく、人里に現れることもめったにありませんが、冬眠前には栄養をため込むため、家畜をよく襲います。また、目覚めたばかりの春先も空腹のため、凶暴化しています。
熊の手は、高級食材として取引されています。美味なのは、蜂蜜をすくって食べる右手に、それが染みているからだと言われており、左手にはほとんど需要はありません。

7 サーベルタイガー

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：平原、森、山岳　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：14／18　**先制値**：17　**移動速度**：20　**生命抵抗力**：11(18)　**精神抵抗力**：9(16)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙	10(17)	2d+10	9(16)	7	53	13

特殊能力

「双牙」
牙の攻撃が命中すると、ダメージ決定を2回行い、両方が対象に加えられます。

「全力攻撃」
打撃点を+4点します。「全力攻撃」を使うと、次の手番まで回避力判定に－2のペナルティ修正を受けます。

弱点：命中力+1

戦利品	
2～6	牙×2(200G)
7～12	鋭い牙×2(400G)
13～	輝く牙×2(1,200G)

発達した2本の犬歯を持つ、大型のタイガーです。最大の特徴である長い牙は、金属鎧すら易々と貫くといわれます。

8 シーサーペント

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：海　**反応**：腹具合による
知名度／弱点値：14 ／ 19　**先制値**：16　**移動速度**：15 ／ 30（水中）
生命抵抗力：9（16）　**精神抵抗力**：10（17）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙（頭部）	10（17）	2d+10	10（17）	8	45	18
絞め（胴体）	11（18）	2d+8	8（15）	7	58	21

部位数：2（頭部／胴体）　**コア部位**：頭部

弱点：炎属性ダメージ+3点

特殊能力

●全身
「水中特化」
水中で呼吸でき、水中の行動によるペナルティ修正を受けません。逆に地上では、すべての行動に－2のペナルティ修正を受けます。
●頭部
「火炎ブレス／9（16）／生命抵抗力／半減」
大量の炎を吐き出して攻撃します。自らを中心に「半径5m ／ 10」の対象に「2d+5」点の炎属性の魔法ダメージを与えます。
●胴体
「大きな身体」
部位：頭部は近接攻撃の対象になりません。また、射撃攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。
部位：胴体のHPが0以下になった場合、この能力を失います。
「長い身体」
部位：頭部は、乱戦エリアを無視して10m内の任意の対象に近接攻撃を行えます。
部位：胴体のHPが0以下になった場合、この能力を失います。
「絡みつきⅡ」
絞めが命中すると、対象に絡みつきます。次の手番から、絞めは対象に自動的に命中します。同時に、対象は、命中力・回避力判定に－2のペナルティ修正を受けます。
対象は、自分の手番に主動作として引きはがしを試みることができます。これは、「冒険者レベル＋筋力ボーナス」を基準値とした行為判定で行い、目標値は、絞めが命中したときの命中力判定での達成値です。引きはがす側が有利な結果を得れば、絡みつきから脱出できます。引きはがしは、他のキャラクターが試みてもかまいません。
「絡みつきⅡ」は、すでに別の対象に絡みついていても、他の対象に対して仕掛けることが可能です。

戦利品

自動	ウミヘビのうろこ（200G）
2～6	なし
7～12	寄生貝の殻（200G）
13～	寄生貝の輝く殻（1,000G）

全長20mにも達する巨大なウミヘビの一種です。巨体から、船乗りの間ではドラゴンと間違われることもあります。ほとんどの場合、単体で行動しており、腹具合に応じて魚や船を襲います。地域によっては、海の守り神として祀っているところもあります。
淡水に棲む亜種も存在します。

9 ラプテラス

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：森　**反応**：敵対的
知名度／**弱点値**：15／18　**先制値**：17　**移動速度**：10／40（空中）
生命抵抗力：12（19）　**精神抵抗力**：11（18）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
くちばし（頭部）	12（19）	2d＋12	11（18）	9	47	14
翼（翼）×2	11（18）	2d＋9	9（16）	8	36	8
尻尾（胴体）	13（20）	2d＋10	10（17）	10	55	22

部位数：4（頭部／翼×2／胴体）　**コア部位**：頭部

弱点：魔法ダメージ＋2点

特殊能力

●全身

「小回りが利かない」

身体が大きすぎて、同じ場所に攻撃を集中させられません。同じ対象には1ラウンドに2回までしか近接攻撃を行えません。

●頭部

「疾風のブレス／11（18）／生命抵抗力／半減」

口から鋭い烈風を噴きつけます。

自らを中心に「半径5m／10」の対象に「2d＋8」点の風属性の魔法ダメージを与えます。

この能力は、連続した手番に使うことはできません。

●翼

「飛翔Ⅱ」

近接攻撃の命中力・回避力判定に＋2のボーナス修正を得ます。

部位：翼のいずれかのHPが0以下になった場合、この能力を失います。

「烈風／12（19）／生命抵抗力／消滅」

翼を羽ばたかせ、強烈な風を起こします。

この能力は、2つの部位：翼が両方とも行動できないと使用できません。また、この能力を使用すると、2つの部位：翼の主動作が両方とも完了します。

「射程／形状：20m／貫通」の攻撃として扱い、対象に「2d＋8」点の物理ダメージを与えた上で転倒させます。

この能力は、連続した手番に使うことはできません。

●胴体

「巨体」

部位：頭部は、近接攻撃・射撃攻撃の対象になりません。

部位：胴体のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

2～6	翼竜の皮膜（100G）
7～12	黒い皮膜（500G）
13～	漆黒の皮膜（3,000G）

巨大な翼で空を舞う、羽毛のない怪鳥です。体長は小さくても5m以上あり、翼を広げると10mに達する個体もいます。爬虫類のような体表をしており、翼竜の一種ではないかともいわれます。獰猛な性格で、地上の獲物を急降下して一気にさらい、丸呑みにしてしまいます。

その皮膜は、革製品の材料として珍重されます。

12 ドルギラス

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：森、平原　**反応**：中立
知名度／弱点値：17／20　**先制値**：18　**移動速度**：15
生命抵抗力：17(24)　**精神抵抗力**：15(22)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
角(頭部)	15(22)	2d+14	14(21)	14	72	14
なし(胴体)	－	－	13(20)	13	86	22
尻尾(尻尾)	13(20)	2d+10	14(21)	11	61	13

部位数：3(頭部／胴体／尻尾)　**コア部位**：頭部

弱点：水・氷属性ダメージ+2点

特殊能力

●頭部

「突進／14(21)／回避力／消滅」
一直線に突進し、進路にあるものをなぎ倒します。
この能力は、全力移動ができる状態で、部位：頭部と部位：胴体が両方ともが行動できないと使用できません。全力移動を伴うため、この能力を使用したラウンドには、部位：尻尾も攻撃や特殊能力の使用を行えません。
この能力は、「射程／形状：45m／突破」の攻撃として扱い、対象に「2d+20」点の物理ダメージを与え、即座に転倒させます。

「2回攻撃」
角で、1体の対象を2回まで攻撃できます。

「放電／15(22)／生命抵抗力／半減」
単体に対し、額の角から電撃を放って攻撃します。射程は20mで「2d+12」の雷属性の魔法ダメージを与えます。

●胴体

「大きな身体」
部位：頭部は近接攻撃の対象になりません。また、射撃攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。
部位：胴体のHPが0以下になると、この能力を失います。

●尻尾

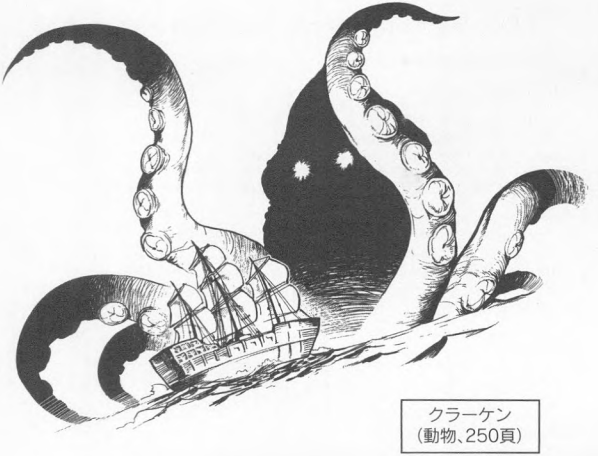
「テイルスイング」
尻尾での攻撃を、同じ乱戦エリア内にいる5体までの任意の対象に対して行います。
この能力は連続した手番には使えません。

戦利品

自動	固いえり(300G)
2～5	なし
6～12	大きな角(1,000G)
13～	立派な角(3,000G)

額に2本の大きな角を生やした、サイによく似た大型動物です。体長は小さくても7m以上あり、がっしりとした体格で、首周りは襟巻き状に発達した甲皮で強固に守られています。草食性でおとなしく、危害を加えない限りは何もしてきませんが、敵とみなした相手には容赦せず、縄張りから追い出すまで戦い続けます。

ケラトス
（動物、『Ⅱ』228頁）
ドルギラス
（動物、248頁）


クラーケン
（動物、250頁）

14 クラーケン

知能：動物並み　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：なし　**生息地**：海　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：15／21　**先制値**：21　**移動速度**：15／30（水中）
生命抵抗力：18（25）　**精神抵抗力**：17（24）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり（胴体）	18（25）	2d+18	15（22）	13	94	32
足（足）×5	19（26）	2d+15	17（24）	12	58	14

部位数：6（胴体／足×5）　**コア部位**：胴体

弱点：雷属性ダメージ+3点

特殊能力

●全体

「柔らかい身体」
打撃武器から受ける物理ダメージは、防護点が5点高いものとして扱います。
格闘武器（投げ）や、それに準ずる攻撃の対象になりません。

「水中特化」
水中で呼吸ができ、水中の行動によるペナルティ修正を受けません。逆に地上では、すべての行動に－2のペナルティ修正を受けます。

●胴体

「スミ発射／17（24）／生命抵抗力／消滅」
体内のスミを噴きつけ、相手の視力を奪います。
「射程／形状：30m／貫通」の攻撃として扱います。生命抵抗力判定に失敗した対象は、スミを拭うまで、目が見えなくなり、生命・精神力抵抗判定を除く、すべての行為判定に－4のペナルティ修正を受けます。
スミを拭うのは、主動作です（判定は不要です）。スミを拭うのは別のキャラクターでもかまいません。
この能力は、連続した手番には使えません。

●足

「大暴れ／必中」
足を振り回し、乱戦エリア内にいる任意の対象すべてに「（2d×残っている部位：足の数）」点の物理ダメージを与えます。この攻撃は回避できません。
「大暴れ」は、ひとつでも部位：足が主動作を終わっていた場合には、使うことはできません。また、「大暴れ」を使えば、すべての部位：足の主動作が完了します。

「長い身体」
部位：足は、乱戦エリアを無視して10m内の任意の対象に近接攻撃を行えます。

「邪魔な足」
部位：胴体は近接攻撃・射撃攻撃の対象になりません。
3つ以上の部位：足のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

自動	大ゲソ（500G）
2～6	不味いイカスミ（100G）
7～12	イカスミ（2,000G）
13～	上質のイカスミ（5,000G）

体長20mを超える巨大なイカです。海の怪物として名高く、外洋での目撃例がいくつも残されています。その巨体の前では船などおもちゃ同然で、いくつもの船舶が海の藻屑とされています。

14 ロック

知能：動物並み　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：山岳　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：15 ／ 21　**先制値**：25　**移動速度**：15 ／ 60（飛行）
生命抵抗力：19（26）　**精神抵抗力**：17（24）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
くちばし（頭部）	17（24）	2d+17	17（24）	12	82	22
爪（翼）×2	18（25）	2d+13	17（24）	10	69	19
なし（胴体）×2	－	－	15（22）	10	90	26
鉤爪（足）×2	19（26）	2d+14	17（24）	12	62	17

部位数：7（頭部／翼×2／胴体×2／足×2）　**コア部位**：頭部

弱点：命中力＋1

特殊能力

●頭部
「連続攻撃」
近接攻撃が命中した対象に、続けてもう一度攻撃できます。
この効果は、連続した2回目の攻撃には適用されません。

●翼
「飛翔Ⅱ」
近接攻撃の命中力・回避力判定に＋2のボーナス修正があります。
部位：翼のいずれかのHPが0以下になった場合、この能力を失います。

「暴風／18（25）／生命抵抗力／消滅」
翼を羽ばたかせ、強烈な風を起こします。
この能力は、2つの部位：翼が両方とも行動できないと使用できません。また、この能力を使用すると、2つの部位：翼の主動作が両方とも完了します。
半径20m内の対象すべてに、「2d+12」点の物理ダメージを与えた上で転倒させます。
この能力は、連続した手番に使うことはできません。

●足
「鷲掴み」
この能力は、鉤爪が命中すると自動的に効果を発揮します。
鉤爪が命中した相手を掴みます。対象はロックが離すか、足を振りほどくまで、すべての移動ができなくなります。近接攻撃も、その部位：足に対してしか行えなくなります。
この間、ロックは対象にその部位：足以外で攻撃することはできません（「暴風」も範囲外になるものとして扱います）。ただし、その部位：足の攻撃は、捕まれている対象に自動的に命中します。
足を振りほどくのなら、「冒険者レベル＋筋力ボーナス」で、鉤爪の攻撃が命中したときの達成値を目標値とした判定を行います。この判定は主動作です。足を振りほどくのは別のキャラクターが試みてもかまいません。
ロックは補助動作で、掴んでいるキャラクターを離すことができます。

●胴体
「巨体」
部位：頭部と部位：翼は、近接攻撃・射撃攻撃の対象になりません。
両方の部位：胴体のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

自動	怪鳥の風切り羽（500G）
2～6	なし
7～12	きれいな羽毛（1,200G）
13～	鮮やかな羽毛（3,000G）

全長30mにも及ぶ巨大な怪鳥です。高山地帯に棲息し、めったに遭遇することはありませんが、極彩色の羽毛に包まれた圧倒的な巨体は遠目にもそれとわかります。鋭い爪の生えた足で、成熟した牛でも軽々と持ち上げ、はるか遠くの巣まで連れ去ってしまいます。

植物

1 アルラウネ

知能：低い　**知覚**：五感　**言語**：交易共通語　**生息地**：平原、森　**反応**：中立
知名度／弱点値：9／12　**先制値**：7　**移動速度**：10　**生命抵抗力**：2(9)　**精神抵抗力**：4(11)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり	1(8)	2d−2	3(10)	0	20	3

特殊能力

「金切り声／3(10)／精神抵抗力／消滅」
甲高い悲鳴を上げます。
この能力は、主動作を消費します。また、精神効果属性として扱います。
自らを中心に、半径20m内のすべてのキャラクターを対象とします。精神抵抗力判定に失敗した対象は、即座に気絶します。
気絶したキャラクターは、他のキャラクターが主動作を消費して起こせば、即座に目を覚まします。目を覚ましたとき、そのキャラクターは転倒しているものとして扱います。

弱点：物理ダメージ+2点

戦利品	
2～8	なし
9～	不思議な種（100G）

身長80cmほどの小さな子どもの頭に、大輪の白い花を咲かせた魔物です。非常に臆病な性格で、刺激するとすぐに逃げてしまいますが、好奇心も強く、少し離れた物陰からよくこちらの様子を窺っています。性格も子どものようで、優しく接してやれば、人間にもよく懐きます。

3 スピンブロッサム

知能：なし　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：平原、森　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：11／13　**先制値**：10　**移動速度**：12（浮遊）
生命抵抗力：4(11)　**精神抵抗力**：4(11)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
花びら	4(11)	2d+4	3(10)	3	23	11

特殊能力

「精神効果無効」
精神に影響を与える効果や、幻覚などの影響を受けません。

弱点：炎属性ダメージ+3点

戦利品	
2～8	なし
9～	回る花びら（200G）

花弁を回転させて浮き上がり、風に乗って襲ってくる植物のモンスターです。単体ではさほど脅威にはなりませんが、ときに大発生し、人里に大挙して押し寄せることがあります。事実、それが原因で滅んだ集落もあり、ほとんどの場合、見かけたら駆除されるようになっています。
まれに、茎から切り離されても、花が回り続けることがあり、珍品として取引されます。

7 エントレット

知能：人間並み　**知覚**：魔法　**言語**：妖精語　**生息地**：森　**反応**：中立
知名度／弱点値：12／18　**先制値**：10　**移動速度**：12
生命抵抗力：10(17)　**精神抵抗力**：10(17)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
枝(幹)×2	9(16)	2d+8	8(15)	9	54	42

部位数：2(幹×2)　**コア部位**：なし

弱点：炎属性ダメージ+3点

特殊能力

「妖精魔法8レベル／魔力10(17)」
8レベルまでの妖精魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技の《魔法誘導》《魔法拡大／範囲》《鷹の目》《ワードブレイク》を習得しています。

戦利品

自動	エントの葉(100G)
2～6	なし
7～12	不思議な種(100G)
13～	不思議な苗木(500G)

根を足のごとく使って歩き回る巨木で、ほとんどが樹齢100年を超え、豊富な知識を蓄えています。その葉は知恵を授ける香草と言われ、特に母親の間で人気があります。基本的に穏やかな気性であるため、下手に刺激しなければ友好的に接してくれるでしょう。

8 リッパーリーフ

知能：なし　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：森　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：15／18　**先制値**：14　**移動速度**：20(浮遊)
生命抵抗力：10(17)　**精神抵抗力**：10(17)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
葉	11(18)	2d+10	9(16)	8	57	26

特殊能力

「2回攻撃」
1体の対象を2回攻撃できます。

「再生」
手番の終了時に、HPが5点回復します。HPが0以下になると、効果がありません。

「精神効果無効」
精神に影響を与える効果や、幻覚などの影響を受けません。

弱点：炎属性ダメージ+3点

戦利品

2～6	なし
7～12	鋭い葉(100G)
13～	研ぎ澄まされた葉(500G)

スピンブロッサムの上位種です。回転する花弁の周囲に、刃物のように鋭く研ぎ澄まされた葉が茂っています。花の鮮やかさに引き寄せられた獲物を切り裂き、その血液を根から吸い上げる習性を持っています。そのために体組織を進化させたのだと言われています。

12 ベラドンナ

知能：なし　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：森、草原　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：16／20　**先制値**：12　**移動速度**：15
生命抵抗力：16(23)　**精神抵抗力**：14(21)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
つる(上半身)	15(22)	2d+10	14(21)	12	66	14
体当たり(下半身)	13(20)	2d+12	13(20)	13	78	16

部位数：2(上半身／下半身)　**コア部位**：なし

弱点：炎属性ダメージ+3点

特殊能力

●全身

「毒／16(23)／生命抵抗力／消滅」

傷口から毒を流し込みます。

近接攻撃が命中した場合、対象に即座に生命抵抗力判定を行わせます。失敗したら、対象は「2d」点の毒属性の魔法ダメージを受けます。さらに、解毒しない限り、1時間ごとに同じダメージを受け続けます。

この魔物を倒したときに得られるベラドンナの葉は、この毒に対する解毒剤となります。1枚が1人分に相当します。

「精神効果無効」

精神に影響を与える効果や、幻覚などの影響を受けません。

●上半身

「巻きつき／14(21)／生命抵抗力／消滅」

相手の身体につるを巻きつけ、動きを封じます。この能力は主動作で使います。

乱戦エリナ内の1体を対象とします。生命抵抗力判定に失敗した対象は、振りほどくまで、すべての移動ができなくなり、さらに回避力判定に－4のペナルティ修正を受けます。この効果は累積しません。

対象は、自分の手番に主動作として引きはがしを試みることができます。これは、「冒険者レベル＋筋力ボーナス」を基準値とした行為判定で行い、目標値は、巻きつきが成功したときの達成値です。引きはがす側が有利な結果を得れば、巻きつきから脱出できます。引きはがしは、他のキャラクターが試みてもかまいません。

ベラドンナは、多数のつるを持つため、「巻きつき」でキャラクターを絡めていても、つるでの近接攻撃を行うことができます。あるいは、他の対象に「巻きつき」を試みることも可能です。

戦利品

自動	ベラドンナの葉(1d×150G)
2～8	なし
9～	毒々しい花(500G)

毒を持つ蔓草が寄り集まって、人を模した形になった怪物です。ぎこちなくですが2本の足で歩き、動物を襲って養分を吸い上げる苗床とします。非常に強い毒素をはらんでおり、うかつに傷つけられると高熱と吐き気にのたうって死ぬことになります。森の中などで周囲に擬態し、獲物が近づくのをじっと待っています。

その葉は、加工によって強力な解毒剤になります。そのため、危険を冒してこれを倒して得ようとするものが絶えません。

20 ユグドラシルの若木

知能：高い　**知覚**：魔法　**言語**：妖精語　**生息地**：森　**反応**：中立
知名度／弱点値：18／23　**先制値**：20　**移動速度**：0
生命抵抗力：25（32）　**精神抵抗力**：27（34）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
なし（幹）	－	－	22（29）	19	170	156
枝（枝）×5	25（32）	2d+23	24（31）	17	122	34

部位数：6（幹／枝×5）　**コア部位**：幹

弱点：炎属性ダメージ+3点

特殊能力

●全身
「水・氷、土無効」
水・氷、および土属性の攻撃による効果やダメージをいっさい受けません。
「小回りが利かない」
身体が大きすぎて、同じ場所に攻撃を集中させられません。同じ対象には1ラウンドに2回までしか近接攻撃を行えません。
●幹
「妖精魔法15レベル／魔力27（34）」
15レベルまでの妖精魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。
「世界樹の息吹」
自然の活力をその身に取り込みます。
手番の終了時に、HPとMPが20点ずつ回復します。
「魔法適性」
戦闘特技の《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大／数》《魔法拡大／距離》《魔法拡大／時間》《魔法拡大／範囲》《鷹の目》《ワードブレイク》を習得しています。
「3回行動」
1ラウンドに3回、主動作を行えます。
●枝
「長い枝」
乱戦エリアを無視して20m内の任意の対象に近接攻撃を行えます。
「幹をかばう」
幹が近接攻撃、射撃攻撃、「形状：射撃」の魔法、その他これに準じる能力の対象になったとき、そのダメージを、1回だけ肩代わりします。この効果は、幹への攻撃が宣言された時点で、自動的に適用され、回避力判定や生命・精神抵抗力判定などは行いません。
すべての枝が1ラウンドに1回ずつ、この効果を使うことができます。どの枝からそれを行うかは、GMが決定します。
「形状：起点指定」の魔法や、広範囲に影響を与える魔法や能力に対しては、「幹をかばう」の効果は発揮されません。
「一斉攻撃／必中」
乱戦エリアにいる任意の対象すべてに「（2d+5）×（残っている部位：枝の数）」点の物理ダメージを与えます。この攻撃は回避できません。
「一斉攻撃」は、ひとつでも部位：枝が主動作を終わっていた場合には、使うことはできません。また、「一斉攻撃」を使えば、すべての部位：枝の主動作が完了します。

戦利品

自動	世界樹の葉（5,000G）
2～6	なし
7～12	世界樹の枝（15,000G）
13～	世界樹の太い枝（40,000G）

ラクシアには、神紀文明の時代から大地に根ざしていると伝えられる、地上最大の樹木の伝説があります。それがユグドラシルですが、この若木は、本体から飛んだ種が別の場所で発芽したものです。若木と呼ばれていますが、それでも天を衝くほどの高さにまでそびえ立っており、現代の技術では正確な高さを測ることはできません。その枝葉にはラクシアの歴史が刻み込まれ、手にした者はあらゆる知識にふれる資格を得るとされています。

アンデッド

4 スケルトンアーチャー

知能：低い　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：遺跡　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：6／13　**先制値**：8　**移動速度**：18　**生命抵抗力**：5(12)　**精神抵抗力**：6(13)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	6(13)	2d+5	5(12)	5	28	−

特殊能力

「弓で射る」
カテゴリ〈ボウ〉による攻撃を行えます。射程は30mです。
「精密射撃」
乱戦に飛び道具を撃ち込んでも、誤射しません。
「骨の身体」
刃のついた武器からはクリティカルを受けません。
「精神効果無効」
精神に影響を与える効果や、幻覚などの影響を受けません。

弱点：回復効果ダメージ＋3点

戦利品	
2～8	頑丈な骨(30G)
9～	魔力を帯びた骨(250G)

弓矢で武装したスケルトン(⇒『I』357頁)です。近づくものに対して、容赦のない射撃で応えます。
この魔物は、GMが許可すれば【クリエイト・アンデッド(⇒『I』191頁)】で、スケルトンと同じように作製できます。消費MPは16点になります。

5 スケルトンソルジャー

知能：低い　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：遺跡　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：7／14　**先制値**：10　**移動速度**：21
生命抵抗力：6(13)　**精神抵抗力**：7(14)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	8(15)	2d+6	5(12)	7	32	−

特殊能力

「全力攻撃」
打撃点を＋4点します。「全力攻撃」を使うと、次の手番まで回避力判定に−2のペナルティ修正を受けます。
「骨の身体」
刃のついた武器からはクリティカルを受けません。
「精神効果無効」
精神に影響を与える効果や、幻覚などの影響を受けません。

弱点：回復効果ダメージ＋3点

戦利品	
2～7	頑丈な骨(30G)
8～	魔力を帯びた骨(250G)

大きな武器と甲冑とで武装したスケルトン(⇒『I』357頁)です。近づくものには積極的に襲いかかり、これを排撃しようとします。
この魔物は、GMが許可すれば【クリエイト・アンデッド(⇒『I』191頁)】で、スケルトンと同じように作製できます。消費MPは20点になります。

8 ポルターガイスト

知能：低い　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：さまざま　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：11 ／ 17　**先制値**：18　**移動速度**：16（浮遊）
生命抵抗力：8（15）　**精神抵抗力**：9（16）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり（核）	11（18）	2d+8	11（18）	8	45	51
体当たり（物）×4	11（18）	2d+5	11（18）	8	45	11

部位数：5（核／物×4）　**コア部位**：核

弱点：魔法ダメージ+2点

特殊能力

●全身

「判別困難」

部位：核と部位：物との判別は困難です。戦闘開始時には、GMは5つの部位について、どれが部位：核であり、どれが部位：物であるかを秘匿します。魔法行使や、「武器を操る」「殺到」の能力が使われたら、戦闘参加者は部位：核を特定できます。近接攻撃では、直接には判別できませんが、受けた物理ダメージ量から、プレイヤーが推理を行うことは妨げられません。

●核

「操霊魔法8レベル／魔力10（17）」

8レベルまでの操霊魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」

戦闘特技《魔法拡大／範囲》《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《ワードブレイク》を習得しています。

「武器を操る／必中」

自らの意思を武器に宿らせ対象1体を攻撃します。対象は、そのときに自らが手に持って使用している武器で、自らを攻撃され、これを回避できません。ダメージは「その武器の威力+8」になります。威力やクリティカル値、属性などの特性は個々の武器に依存します。この能力では、カテゴリ〈ガン〉の武器は操れません。

●物

「殺到／必中」

対象1体に部位：物すべてが集中攻撃し、「（2d×残っている部位：物の数）」点の物理ダメージを与えます。この攻撃は回避できません。

「殺到」は、ひとつでも部位：物が主動作を終わっていた場合には、使うことはできません。また、「殺到」を使えば、すべての部位：物の主動作が完了します。

戦利品

2～6	壊れた思い出の品（500G）
7～12	思い出の品（1,000G）
13～	魔力を帯びた品（2,000）

人が物に異常な執着を持ったまま死んだとき、ポルターガイストが生まれます。彫像や指輪など、ありとあらゆる物がポルターガイストになりえます。そのため、形状は千差万別です。

ポルターガイストは、物を操る力を持っています。そして、コア部位を操る物の中に紛れ込ませています。見ただけではコア部位を特定することはできません。

ですが、魔法を使えたり、物を操ったりできるのはコア部位だけです。ですので、戦闘になればコア部位を特定することができるでしょう。

9 バンシー

知能：低い　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：さまざま　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：12 ／ 19　**先制値**：17　**移動速度**：21（浮遊）
生命抵抗力：10（17）　**精神抵抗力**：13（20）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
爪	10（17）	2d+7	12（19）	10	62	73

弱点：純エネルギー属性ダメージ+3点

戦利品	
2～7	恨みの涙の結晶（500G）
8～	悲しみの涙の結晶（1000G）

特殊能力

「真語魔法、操霊魔法9レベル／魔力13（20）」
9レベルまでの真語魔法、操霊魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法拡大／確実化》《魔法拡大／範囲》《魔法拡大／数》を習得しています。

「金切り声／ 13（20） ／精神抵抗力／消滅」
金切り声をあげます。周囲20mにいるものすべてが無差別に対象となります。精神抵抗力判定に失敗すると、対象は次の自分の手番で、敵味方問わず、自分の最も近くにいるものに近接攻撃もしくは射撃攻撃を行わねばなりません。このとき、宣言の必要な戦闘特技の使用は任意ですが、故意にレベルの低い技能を用いる、弱い武器に持ち変えるなどはできません。攻撃すべき候補が複数いる場合（同じ乱戦エリア内など）、攻撃対象はランダムに選定します。この効果は精神効果属性として扱います。
金切り声は主動作で行い、1ラウンドに1回しか使うことはできません。

「2回行動」
主動作を2回行うことができます。

ひどい裏切りを受け、悲しみの中で死んだ女性からバンシーが生まれます。相手の感情を揺さぶる金切り声は死を運ぶと言われています。バンシーは美しい女性の姿をしています。ですが、金切り声を上げる瞬間、まるでミイラのように醜悪な姿になります。
バンシーは倒されると、美しい結晶体だけを残して消滅してしまいます。

10 ゴーストホース

知能：低い　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：さまざま　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：15／22　**先制値**：20　**移動速度**：36
生命抵抗力：15(22)　**精神抵抗力**：13(20)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
蹄(前半身)	13(20)	2d+10	12(19)	10	72	23
蹄(後半身)	13(20)	2d+11	11(18)	10	62	18

部位数：2(前半身／後半身)　**コア部位**：前半身

弱点：水・氷属性ダメージ+3点

特殊能力

●全身

「炎無効」
炎属性の攻撃ではHP、MPが減少しません。

「闇に溶ける身体」
この能力は日光が当たらない場所、または夜にしか使用できません。周りの闇と同化し、暗視を持たない人物に知覚されません。さらに実体を持たなくなり、壁や障害物などをすり抜けることができます。
自らを直視する存在が現れたときには、この効果は自動的に失われます。

●前半身

「灼熱の眼／13(20)／生命抵抗力／消滅」
燃える赤い瞳で相手を睨み、燃やします。「射程／形状：20m／起点指定」で「対象：1体」として扱い、「2d+10」点の炎属性の魔法ダメージを与えます。

●後半身

「蹴り飛ばす／13(20)／回避力／消滅」
後ろ足で、相手を蹴り飛ばします。
乱戦エリア内の1体を対象とします。対象は、任意の方向へ即座に20m移動させられ、「20」点の落下ダメージを受けます。乱戦エリアからは強制的に離脱させられ、さらに、その場で転倒します。

戦利品

自動	炎の蹄(500G)
2～6	赤い魔眼(400G)
7～12	炎の魔眼(800G)
13～	灼熱の魔眼(3,000G)

黒い体毛に炎のたてがみを持つ、馬のアンデッドがゴーストホースです。魔力を持った血のように赤い魔眼を持っており、身体からは時折炎が噴き出しています。

11 デュラハンロード

知能：高い　**知覚**：魔法　**言語**：魔法文明語、魔動機文明語　**生息地**：不明　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：17／24　**先制値**：22　**移動速度**：40
生命抵抗力：15（22）　**精神抵抗力**：16（23）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
剣（本体）	15（22）	2d+13	12（19）	12	75	123
体当たり（魔動バイク）	14（21）	2d+14	11（18）	13	81	43

部位数：2（本体／魔動バイク）　**コア部位**：本体

弱点：純エネルギー属性ダメージ+3点

特殊能力

●全身
「通常武器無効」
銀か、魔法の武器でなければ物理ダメージを与えられません。
「鉄の身体」
刃のついた武器からはクリティカルを受けません。

●本体
「真語魔法、神聖魔法11レベル、魔動機術11レベル／魔力15（22）」
11レベルまでの真語魔法、神聖魔法、魔動機術を行使できます。信仰している神や特殊神聖魔法はGMが決めます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。
「魔法適性」
戦闘特技《魔法拡大／数》《魔法拡大／確実化》《マルチアクション》を習得しています。
「全力攻撃」
打撃点を+4点します。「全力攻撃」を使うと、次の手番まで回避力判定に－2のペナルティ修正を受けます。

●魔動バイク
「魔動機術11レベル／魔力15（22）」
11レベルまでの魔動機術を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。
「銃撃／14（21）／回避力／消滅」
カテゴリ〈ガン〉による攻撃を行えます。最大装填数は5、射程は30mです。
「精密射撃」
乱戦に飛び道具を撃ち込んでも誤射しません。
「音響兵器／15（22）／生命抵抗力／消滅」
周囲に大音響を放ち、衝撃を与えます。自らを中心に半径30m内のすべてを対象とします。生命抵抗力判定に失敗したものは、「2d」点の魔法ダメージを受け、10秒間（1ラウンド）、命中力・回避力判定に－2のペナルティ修正を受け、補助動作をいっさい行えなくなります。
この能力は、連続した手番には使えません。
「振り下ろし」
部位：本体の打撃点を+2点します。
部位：魔動バイクのHPが0以下になった場合、この能力を失います。
「大きい」
部位：本体は近接攻撃の対象になりません。
部位：魔動バイクのHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

自動	魔動バイクの部品（500G）
2～6	なし
7～12	ミスリル（2,600G）
13～	高純度ミスリル（8,800G）

デュラハンの上位種がデュラハンロードです。古びた白い甲冑に身を包んでおり、デュラハン同様、自らの首を小脇に抱えています。
デュラハンロードは魔動機に精通しており、馬車の変わりに強化された魔動バイクに乗っています。

デュラハンロード
(アンデッド、260頁)

ドラゴンゾンビ
(アンデッド、266頁)

12 ゴーストシップ

知能：低い　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：海　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：17／20　**先制値**：19　**移動速度**：50（水上）
生命抵抗力：17（24）　**精神抵抗力**：16（23）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
なし（船体）	－	－	12（19）	12	120	71
大砲（砲塔）×2	16（23）	2d＋12	14（21）	10	69	37
殴打（オール）×4	15（22）	2d＋12	13（20）	9	53	34

部位数：7（船体／砲塔×2／オール×4）　**コア部位**：船体

弱点：炎属性ダメージ＋3点

特殊能力

●船体
「操霊魔法 10レベル／魔力13（20）」
10レベルまでの操霊魔法が行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。
「魔法適性」
戦闘特技《魔法拡大／範囲》《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《ワードブレイク》を習得しています。
●砲塔
「榴弾砲／17（24）／回避力／消滅」
着弾点で爆発する砲弾を撃ち出します。「射程／形状：100m／射撃」「対象：半径6m／20」の攻撃として扱い、「2d＋12」点の魔法ダメージを与えます。自分と同じ乱戦エリアを範囲に含めることはできません。
「弾薬」
大砲は射程100mで装填数1のカテゴリ〈ガン〉の武器として扱います。
装填は自動で行われます。
「もろとも」
自分と同じ乱戦エリア内に対して攻撃を行った場合、部位：船体にもそのダメージが及びます。これは、攻撃目標が回避に成功したかどうかに関係ありません。
●オール
「一斉攻撃／必中」
乱戦エリアにいる任意の対象すべてに「（2d）×（残っている部位：オールの数）」点の物理ダメージを与えます。この攻撃は回避できません。
「一斉攻撃」は、ひとつでも部位：オールが主動作を終わっていた場合には、使うことはできません。また、「一斉攻撃」を使えば、すべての部位：オールの主動作が完了します。
「乗り込み阻止」
部位：船体と部位：砲塔は近接攻撃の対象になりません。
部位：オールの半数以上のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

自動	幽霊船の木材（500G）
2～6	航海図（500G）
7～12	遠洋航海図（1,000G）
13～	宝の地図（5,000G）

海で航行中に行方不明となった船が穢れの影響を受け、意思を持った存在がゴーストシップ、すなわち幽霊船です。個体によって大きさはまちまちですが、大きな船ほど強力な存在になります。このデータは、比較的よく見られるものです。
多数のアンデッドを船員として自身の上や中で使役しています。中にはドラゴンゾンビなどを船内に宿したゴーストシップも存在すると言われています。

13 レイス

知能：高い　**知覚**：魔法　**言語**：交易共通語　**生息地**：不明　**反応**：敵対的
知名度／**弱点値**：16／23　**先制値**：25　**移動速度**：26（浮遊）
生命抵抗力：16（23）　**精神抵抗力**：19（26）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
なし	－	－	17（24）	13	88	112

特殊能力

「操霊魔法13レベル／魔力18（25）」
13レベルまでの操霊魔法を行使できます。

「通常武器無効」
銀か魔法の武器でなければ、物理ダメージを与えることができません。

「妖霧の身体」
打撃武器に対しては防護点が5点高いものとして扱います。
格闘武器〈投げ〉の対象になりません。
魔法ダメージを受けるときは、まず算出ダメージを自動的に半減します（「抵抗：半減」の魔法に抵抗したならば、まず4分の1になります）。

「魔法適性」
戦闘特技〈魔法誘導〉〈魔法収束〉〈魔法制御〉〈魔法拡大／数〉〈魔法拡大／確実化〉〈ワードブレイク〉を習得しています。

弱点：物理ダメージ+2点

戦利品

2～12	なし
13～	氷結した魔力（5,000G）

操霊術師が【レイス・フォーム（⇒113頁）】を使用すると、レイスになります。【レイス・フォーム】を使用した術士によって、個体の強さが代わります。多くの場合、操霊術師がレイスになり、強力な存在となります。ですが、何らかの原因で操霊師以外の人物がレイスになることもあるようです。
レイスの身体の芯は非常に冷たく、稀に魔力が氷結して宝石となることがあります。

14 ミニングレス

知能：低い　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：遺跡　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：14／21　**先制値**：20　**移動速度**：20（浮遊）
生命抵抗力：16（23）　**精神抵抗力**：17（24）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
死の抱擁	17（24）	2d+14	18（25）	15	101	113

特殊能力

「操霊魔法14レベル／魔力16（23）」
14レベルまでの操霊魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法拡大／範囲》《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》を習得しています。

「亡霊の召喚」
11レベル以下のアンデッド1体を作り出すことができます。作り出したアンデッドのレベル分だけ、自分のMPが減少します。「亡霊の召喚」は、補助動作で、作り出されたアンデッドは、そのラウンドから行動可能です。
この能力は、連続した手番には使えません。

「ゴーストラッシュ／必中」
乱戦エリアを無視して10m内の任意の対象に近接攻撃を行えます。かつ、この攻撃は回避できず、必ず命中します。

「通常武器無効」
銀か、魔法の武器でなければ物理ダメージを与えられません。

「修復」
ラウンドの終了時、自身を中心とした半径10m内のアンデッドのHPが10点回復します。

弱点：炎属性ダメージ+3点

戦利品	
自動	死者の遺品（500G）
2～6	死者の遺品（500G）
7～12	高価な遺品（1,000G）
13～	豪華な遺品（6,000G）

戦いによって死んだ人族と蛮族の魂が数千以上も交じり合い、怨念となった存在がミニングレスです。破壊のみに執着しており、人族蛮族関係なく命あるものに襲い掛かってきます。霧のように不安定な姿をしていますが、その霧の中から一時的に死んだ戦士たちの魂を呼び出し、具現化することができます。ミニングレス1体で、数千の兵士を相手にすることと同義なのです。

15 ジャイアントゾンビ

知能：低い　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：さまざま　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：13 ／ 20　**先制値**：19　**移動速度**：25
生命抵抗力：22(29)　**精神抵抗力**：19(26)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器（上半身）	19(26)	2d+20	17(24)	16	90	20
蹴り（下半身）	20(27)	2d+16	16(23)	18	132	10

部位数：2（上半身／下半身）　**コア部位**：上半身

弱点：物理ダメージ+2点

特殊能力

●全身
「再生」
手番の終了時、HPが10点回復します。HPが0以下になった部位には効果がありません。

●上半身
「怒号／16(23)／精神抵抗力／消滅」
大きく息を吸い込んで雄たけびを放ち、自分を中心とした半径10m以内のすべてのキャラクターを怯ませます。精神抵抗力判定に失敗した対象は、恐ろしさに身がすくんで、30秒（3ラウンド）の間、すべての行為判定に－2のペナルティ修正を受けます。この効果は精神効果属性として扱います。
「同時攻撃」
乱戦エリア内にいるキャラクターすべてに、同時に攻撃できます。ただし、命中力判定に－2のペナルティ修正を受けます。

●下半身
「長身」
部位：上半身は、近接攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。
部位：下半身のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

自動	朽ちた巨大な武器(500G)
2～6	なし
7～12	黄金の腕輪(5,000G)
13～	巨人の秘宝(10,000G)

ジャイアントの死体から生まれたのがジャイアントゾンビです。ここに挙げたものは一例で、種族や個体によって強さは大きく変動します。

20 ドラゴンゾンビ

知能：低い　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：遺跡　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：20 ／ 27　**先制値**：21　**移動速度**：20
生命抵抗力：27（34）　**精神抵抗力**：27（34）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙（頭）	25（32）	2d+24	25（32）	18	147	61
鉤爪（胴）	26（33）	2d+22	22（29）	20	178	54
翼（翼）×2	23（30）	2d+20	23（30）	15	126	51
尻尾（尻尾）	24（31）	2d+22	23（30）	19	154	49

部位数：5（頭／胴／翼×2／尻尾）　**コア部位**：頭、胴（すべて）

弱点：回復属性ダメージ+4点

特殊能力

●全身
「再生」
手番の終了時、すべての部位のHPが10点回復します。HPが0以下になると、効果がありません。
「瘴気の渦」
身体の周りに瘴気が舞い、身を守っています。この魔物へ射撃攻撃は、命中力判定に－4のペナルティ修正を受けます。
●頭
「腐敗の息／25（32）／生命抵抗力／半減」
身体にたまった腐敗ガスを吐いて攻撃します。「射程／形状：20m ／射撃」「対象：半径6m ／20」として扱い、「2d+20」点の毒属性の魔法ダメージを与えます。
この能力は連続した手番に使うことはできません。
●胴
「大きな身体」
部位：頭は近接攻撃の対象になりません。また、射撃攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。
部位：胴体のHPが0以下になった場合、この能力を失います。
「2回攻撃＆双撃」
両方の鉤爪で、2回の攻撃を行います。 対象は2回とも同じキャラクターでも、異なるキャラクターでもかまいません。
●翼
「渾身攻撃」
打撃点を+8点します。
この能力を使うと、次の手番まで、その部位：翼の回避力判定に－3のペナルティ修正を受けます。
●尻尾
「テイルスイング」
尻尾での攻撃を、同じ乱戦エリア内にいる5体までの任意の対象に対して行います。
この能力は連続した手番には使えません。

戦利品

自動	腐敗した竜の鱗（10,000G）
2～6	竜の目（7,000G）
7～12	竜の目×2（14,000G）
13～	竜の秘宝（20,000G）

ドラゴンの死体が長い年月をかけて腐敗し、穢れを受けてゾンビとなったのがドラゴンゾンビです。 多くの場合、脳まで腐敗が進んでいるため知能は低いのですが、稀に知能を持ったドラゴンゾンビもいます。 炎の息を吐く器官が腐敗しているため、毒のブレスを吐いてきます。

ドラゴンゾンビは死ぬ間際に残した無念の感情に忠実です。 多くの場合、自分を殺した人物に対する復讐か、残した財宝を守ることに執着します。 自らの目的を達成するため、ドラゴンゾンビは手段を選びません。

3 オブシディアンドッグ

知能：命令を聞く　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：遺跡　**反応**：命令による
知名度／弱点値：10／14　**先制値**：13　**移動速度**：15　**生命抵抗力**：5(12)　**精神抵抗力**：5(12)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙	6(13)	2d+3	5(12)	3	27	−

特殊能力

「擬態」
石像の姿を取り、他の存在を騙すことができます。【センス・マジック】の魔法などには反応しますが、それでも、動かなければ基本的に正体は見破れず、魔物知識判定も行えません。不用意に近づいたものは、目標値12の危険感知判定に成功しなければ、不意打ちを受けます。

「連続攻撃」
攻撃が命中した場合、同じ対象にもう1回攻撃できます。2回目の攻撃が命中してもこの効果はありません。

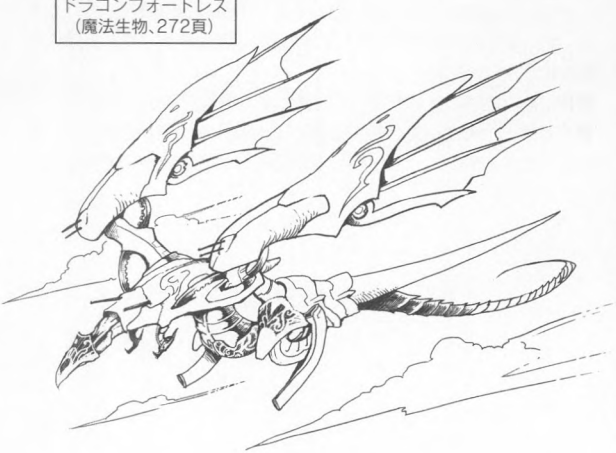
弱点：命中力+1

戦利品

2～8	小さな宝石(100G)
9～	魔力を帯びた宝石(250G)

「動く石像」の一種で、特に犬の姿をしているものをオブシディアンドッグと呼びます。ほとんどが遺跡に置かれており、まったく同じような造りの彫像の間で息をひそめて、隠された財宝を守護しています。一度動き出すと、生物とまったく変わらない滑らかな動きを見せます。

ドラゴンフォートレス
（魔法生物、272頁）



5 ファミリアⅡ・猫

知能：人間並み　**知覚**：術者と共有　**言語**：魔法文明語　**生息地**：さまざま　**反応**：命令による
知名度／**弱点値**：10／－　**先制値**：15　**移動速度**：12
生命抵抗力：－(－)　**精神抵抗力**：－(－)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
爪	8(15)	2d+8	8(15)	5	－	15

特殊能力
「上位の使い魔」 「上位の使い魔の特性(⇒下記)」を参照してください。 **「猫の身体」** 狭い隙間などを通れます。身体能力は普通の猫とほぼ同じになります。

弱点：なし

戦利品
なし

魔術師の上位の使い魔です。基本的には本来の使い魔と同じですが、使い魔自身が意思を持ち、言語による会話が可能です。
MPも使い魔と同じように使えます。

『上位の使い魔の特性』

上位の使い魔は『使い魔の特性(⇒『Ⅰ』361頁)』を持ちます。ただし「使い魔は自らの意思を持ちません」の項目が削除され、以下の特性が追加されます。

●使い魔は自らの意思を持ち、言語による意思疎通が可能です。
●術者は上位の使い魔の視界を通じ、上位の使い魔から魔法を行使することができます。その場合、術者と使い魔の主動作を費やします。

5 ファミリアⅡ・鳥

知能：人間並み　**知覚**：術者と共有　**言語**：魔法文明語　**生息地**：さまざま　**反応**：命令による
知名度／弱点値：10／－　**先制値**：16　**移動速度**：30（飛行）
生命抵抗力：－（－）　**精神抵抗力**：－（－）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
嘴	7（14）	2d+6	7（14）	4	－	18

特殊能力

「上位の使い魔」
「上位の使い魔の特性（⇒268頁）」を参照してください。
「鳥の身体」
飛行可能です。飛行能力は鳥とほぼ同じになります。
「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力に＋1のボーナス修正を得ます。

弱点：なし

戦利品	
	なし

【ファミリアⅡ・猫】と同じ、上位の使い魔です。会話も可能ですが、そのほかの動作については【ファミリア・鳥】と同じです。

5 ファミリアⅡ・蛙

知能：人間並み　**知覚**：術者と共有　**言語**：魔法文明語　**生息地**：さまざま　**反応**：命令による
知名度／弱点値：10／－　**先制値**：13　**移動速度**：5／10（水中）
生命抵抗力：－（－）　**精神抵抗力**：－（－）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
舌	7（14）	2d+5	6（13）	4	－	21

特殊能力

「上位の使い魔」
「上位の使い魔の特性（⇒268頁）」を参照してください。
「蛙の身体」
主が懐にしまうことで、攻撃や広範囲の効果の対象になりません。運動能力は蛙とほぼ同じです。

弱点：なし

戦利品	
	なし

【ファミリアⅡ・猫】と同じ、上位の使い魔です。会話も可能ですが、そのほかの動作については【ファミリア・蛙】と同じです。

10 アルケミートゥース

知能：動物並み　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：森、遺跡、洞窟　**反応**：敵対的
知名度／**弱点値**：14／17　**先制値**：14　**移動速度**：18
生命抵抗力：12(19)　**精神抵抗力**：13(20)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙	14(21)	2d+9	11(18)	10	68	−

特殊能力

「黄金病／15(22)／生命抵抗力／消滅」
傷口から特殊な病原体を流し込みます。
近接攻撃が命中した対象は、即座にこの能力に対する生命力抵抗判定を行います。失敗すると、「2d」点の病気属性の魔法ダメージを受けます。以降、毎ラウンド、自分の手番の終了時に「1d」点の病気属性の魔法ダメージを受けます。ダメージの蓄積とともに、傷口から黄金色の斑点が広がっていき、最終的には全身が黄金色に染まってしまいます。
この病気に感染したまま死亡し、その後、24時間経つと遺体の表面が金属のように硬化し、蘇生ができなくなります。
この魔物を倒したときに手に入る黄金の血清は黄金病の特効薬で、進行中の病状を完全に回復させます。また、あらかじめ服薬しておくと、24時間の間、黄金病にかからなくなります。
戦闘中の服薬には主動作を消費します。

「連続攻撃」
攻撃が命中した場合、同じ対象にもう1回攻撃できます。2回目の攻撃が命中してもこの効果はありません。

弱点：物理ダメージ+2点

戦利品	
自動	黄金の血清(1d×300G)
2～8	なし
9～	黄金のうろこ(600G)

体内に「黄金病」という奇病の細菌を植えつけられた、小型のヘビです。古代の偏執的な魔法使いが、生物を彫像にして集めようと生み出したのが始まりとされています。犠牲者の遺体は黄金ではなく、金色の金属に変わるだけですが、これを黄金と偽って売りさばく、非道な輩もいるとうわさされています。

12 イビルインデックス

知能：低い　**知覚**：魔法　**言語**：魔法文明語　**生息地**：遺跡　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：15／18　**先制値**：18　**移動速度**：15（浮遊）
生命抵抗力：14（21）　**精神抵抗力**：16（23）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり	14（21）	2d+11	14（21）	13	93	116

特殊能力

「真語魔法、操霊魔法10レベル／魔力15（22）」
10レベルまでの真語魔法、操霊魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技の《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大／数・距離・時間・範囲》《鷹の目》《ワードブレイク》を習得しています。

「2回行動」
1ラウンドに2回まで、主動作を行えます。

弱点：炎属性ダメージ+3点

戦利品

自動	金のしおり（1,000G）
2～6	魔法書（500G）
7～12	秘伝を記した魔法書（1,500G）
13～	高度な研究資料（4,000G）

「悪魔の百科事典」の異名を取る怪物です。古代の魔法使いが自分たちの家や研究成果を守るために生み出した、擬態型のトラップ・モンスターで、外見は宙に浮く分厚い書物そのものです。装丁の端には鋭い牙が並んでおり、獲物に襲いかかるときは本が少し開いて、牙の間からけたたましい笑い声を上げます。中にはさまざまな魔法の知識が記されており、自身もその力を用いて襲ってきます。

14 スカイシップ

知能：なし　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：不明　**反応**：命令による
知名度／弱点値：16／19　**先制値**：19　**移動速度**：50（空中）
生命抵抗力：18（25）　**精神抵抗力**：17（24）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
なし	－	－	15（22）	20	200	－

特殊能力

「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力に+1のボーナス修正を得ます。

「搭載／10」
騎手以外のキャラクター10体を、荷車に運んで移動できます。搭載されているキャラクターは、そのままで主動作を行えます。
戦闘時に移動を行っても、搭載されているキャラクターは移動を行ったことになりません。騎手以外がこの能力を持っている騎獣に乗るのは主動作、降りるのは補助動作になります。

弱点：炎属性ダメージ+3点

戦利品

自動	壊れた魔動部品×5（250G）

魔動機術【スカイシップ（⇒134頁）】で作成できる小型の飛空船です。戦闘能力はなく、移動専用です。操縦者のほかに10人までが搭乗できます。
魔動機文明の遺跡から発掘されることが稀にあり、非常に高値で取引されます。
その姿はまさしく空を飛ぶ小型の船であり、風を利用するための帆を備えている場合もあります。

15 ドラゴンフォートレス

知能：命令を聞く　**知覚**：機械　**言語**：魔動機文明語　**生息地**：遺跡　**反応**：敵対的
知名度／**弱点値**：17／20　**先制値**：22　**移動速度**：20／50（飛行）
生命抵抗力：21（28）　**精神抵抗力**：19（26）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙（頭部）	17（24）	2d+16	18（25）	13	78	−
主砲（胴体）×2	19（26）	2d+18	16（23）	11	81	−
副砲（翼）×2	20（27）	2d+16	17（24）	12	74	−
爪（足）×2	18（25）	2d+17	17（24）	10	69	−

部位数：7（頭部／胴体×2／翼×2／足×2）　**コア部位**：頭部

弱点：雷属性ダメージ+3点

特殊能力

●全身
「機械の身体」
刃のついた武器からは、クリティカルを受けません。
●頭部
「プレス攻撃／18（25）／精神抵抗力／半減」
噴射口から、炎や吹雪、電撃を発射します。
「射程／形状：50m／射撃」「対象：半径6m／20」として扱い「2d+13」点の魔法ダメージを与えます。
この攻撃は、炎、水・氷、雷のいずれかの属性を持っています。どの属性にするかは、その都度、決定されます。
●胴体＆翼
「弾薬」
主砲は射程30mで装填数3、副砲は射程10mで装填数6のカテゴリ〈ガン〉の武器として扱います。
弾丸が尽きると主動作で再装填を行います。新しい弾丸は体内で自動的に作成されます。
「精密射撃＆鷹の目」
乱戦に飛び道具を撃ち込んでも誤射しません。また、遮蔽や乱戦エリアを越した先のキャラクターにも射撃攻撃ができます。
「斉射」
この能力を使うには、武器に弾薬が3発以上装填されていなければならず、3発の弾薬を同時に使用します。
その攻撃の命中力判定の達成値が30に固定されます。
同じ対象に対しては1ラウンドに1回しか「斉射」は行えません。
●胴体
「巨体」
部位：頭部は近接攻撃・射撃攻撃の対象になりません。
いずれかの部位：胴体のHPが0以下になった場合、この能力を失います。
「擂座」
両方の部位：胴体のHPが0以下になった場合、部位：頭部は回避力判定に−4のペナルティ修正を受けます。
●翼
「飛翔Ⅱ」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+2のボーナス修正があります。
いずれかの部位：翼のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

自動	希少な魔動部品（900G）
2〜6	未知の魔動部品（2,400G）
7〜12	掘り出し物の魔動部品（7,600G）
13〜	新発見の魔動部品（25,000G）

竜を模した形状の大型魔動機械です。全長50m、全高15mという巨体でありながら高速で飛行し、多彩な兵器で破壊を撒き散らします。内部には100人近い人数を収容でき、拠点防衛などに用いられた飛行要塞ではないかと考えられています。魔動機文明でも最高水準の技術が結集した存在で、各国の首脳がその行方を探っています。

20 ミスリルゴーレム

知能：命令を聞く　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：遺跡　**反応**：命令による
知名度／弱点値：19／25　**先制値**：20　**移動速度**：20
生命抵抗力：26(33)　**精神抵抗力**：25(32)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
拳(上半身)×2	24(31)	2d+22	23(30)	30	164	−
足(下半身)×2	22(29)	2d+24	22(29)	30	188	−

部位数：4(上半身×2／下半身×2)　**コア部位**：なし

弱点：命中力+1

特殊能力

●全身
「ミスリルの身体」
すべての武器と、すべての魔法による攻撃からクリティカルを受けません。
この魔物の近接攻撃は、銀の武器によるものとして扱います。

●上半身
「狙い打つ」
命中力判定に+4のボーナス修正を得ます。同時に、打撃点が−8点されます。
「2回攻撃＆双撃」
1ラウンドに2回まで、近接攻撃を行えます。対象は同じキャラクターでなくてもかまいません。

●下半身
「なぎ払い」
足での攻撃を、同じ乱戦エリア内にいる5体までの任意の対象に対して行います。
「揺るがす／25(32)／生命抵抗力／消滅」
大地を思い切り踏みつけ、地面を揺らします。
乱戦エリア内で地面に立っているすべてのキャラクターは生命抵抗力判定を行わねばなりません。失敗したら、即座に転倒します。
「大きな身体」
部位：上半身は近接攻撃の対象になりません。また、射撃攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。
両方の部位：下半身のHPが0以下になった場合、この能力を失います。
「支え」
いずれかの部位：下半身のHPが0以下になった場合、残った部位：下半身は「なぎ払い」「揺るがす」の特殊能力を失います。

戦利品

自動	ミスリル(2d×2,600G)
自動	高純度ミスリル(1d×8,800G)

全身が魔法金属で構成された人型のゴーレムです。10mを超える大きさで、とにかく力強いことで知られています。頑丈さも折り紙つきで、単純な肉弾戦では間違いなく地上最強の部類に入ります。
コンジャラー技能を持つPCは、魔物知識判定に自動的に成功します（弱点を知るには本来どおりの達成値が必要です）。

4 カマウェト

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：ドラゴン語　**生息地**：海　**反応**：友好的
知名度／**弱点値**：5 ／ 12　**先制値**：10　**移動速度**：5 ／ 30（水中）
生命抵抗力：7（14）　**精神抵抗力**：6（13）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり	5（12）	2d+4	5（12）	3	33	16

特殊能力

「水中特化」
水中で呼吸、発声ができ、水中の行動によるペナルティ修正を受けません。逆に地上では、すべての行為判定に－2のペナルティ修正を受けます。

「水・氷属性無効」
水・氷属性によるダメージや効果をまったく受けません。

弱点：雷属性ダメージ+3点

戦利品	
2～6	欠けた牙（100G）
7～12	カマウェトの牙（500G）

翼のないドラゴンのような姿をした幻獣です。体長は数mで、海に住んでおり、魚を食べて生きています。性格は温厚で、人間に対して友好的であり、共存することが可能です。ときに、人間を背に乗せて船の代わりをすることすらあります。

ベルーダ
（幻獣、278頁）

7 ワイバーン

知能：低い　**知覚**：五感　**言語**：なし　**生息地**：山岳　**反応**：腹具合による
知名度／弱点値：8 ／ 15　**先制値**：16　**移動速度**：15 ／ 30（飛行）
生命抵抗力：9（16）　**精神抵抗力**：8（15）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙（胴体）	11（18）	2d+9	10（17）	7	38	31
鉤爪（翼）×2	10（17）	2d+7	9（16）	5	29	29
尻尾	10（17）	2d+6	8（15）	6	33	26

部位数：4（胴体／翼×2／尻尾）　**コア部位**：胴体

弱点：命中力+1

特殊能力

●胴体
「炎のブレス／10（17）／生命抵抗力／半減」
射程20mで「半径3m／5」の範囲に炎を吐き出して攻撃します。「2d+10」点の炎属性の魔法ダメージを与えます。
「練技」
【キャッツアイ】【ビートルスキン】【リカバリィ（5点回復）】の練技を使用できます。

●翼
「飛翔」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。
いずれかの部位：翼のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

●尻尾
「テイルスイング」
尻尾での攻撃を、同じ乱戦エリア内にいる5体までの任意の対象に対して行います。
この能力は連続した手番には使えません。

戦利品

2～6	飛竜の皮膜（500G）
7～12	黒い飛竜の皮膜（1,000G）
13～	黒光りする皮膜（5,000G）

飛竜とも呼ばれるワイバーンは、広げると10mを超える翼を持ち、薄く黒い鱗に守られた爬虫類の姿をしています。翼は羽毛を持たず、蝙蝠のように前肢と皮膜から作られています。長い首と尻尾を持ち、全体に細長いシルエットをしています。
皮膜は、さまざまな革製品の材料として珍重されます。

15 スフィンクス

知能：高い　**知覚**：五感　**言語**：すべて　**生息地**：遺跡　**反応**：中立
知名度／弱点値：18／25　**先制値**：20　**移動速度**：20／40（飛行）
生命抵抗力：20（27）　**精神抵抗力**：22（29）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙（頭）	20（27）	2d+16	17（24）	15	87	194
爪（胴体）	21（28）	2d+13	16（23）	16	107	84
翼（翼）×2	19（26）	2d+10	18（25）	13	61	64

部位数：4（頭／胴体／翼×2）　**コア部位**：頭

弱点：物理ダメージ+2点

特殊能力

●頭
「魔法使い／魔力19（26）」
13レベルまでの真語魔法、操霊魔法、神聖魔法、妖精魔法、魔動機術が行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。
「魔法の化身」
魔法に関係するすべての戦闘特技を習得しています。効果は個々の戦闘特技を参照してください。
「謎かけ／20（27）／冒険者レベル+知力ボーナス／消滅」
100m内にいるキャラクターに呪いの言葉で謎かけをします。冒険者レベル+知力ボーナスで判定し、失敗したキャラクターは30秒（3ラウンド）の間、一切の移動と行動ができなくなります。この謎かけは呪いであり、耳をふさぐどころか、聴力を失っていたとしても、防ぐことはできません。【リムーブ・カース】の呪文を用い、達成値比較で優れば、悪影響は取り除けます。
スフィンクスは、この能力を補助動作で使います。1ラウンドには1回しか使えません。
●胴体
「高い」
部位：頭は近接攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。
部位：胴体のHPが0以下になった場合、この能力を失います。
●翼
「飛翔」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。
いずれかの部位：翼のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

自動	羽毛（1,000G）
2～9	古代文字の小石（2,000G）
10～12	刻印の指輪（5,000G）
13～	謎の石版（10,000G）

スフィンクスは、羽の生えた大きな翼とライオンに似た胴体を持ち、美しい人間の女性の顔を持つ体長5mほどの幻獣です。知能が高く、あらゆる言語を操ります。多くの場合スフィンクスは古代の魔術師と契約し、門番を任されています。スフィンクスが出す謎かけに答えることができれば、古代の魔術師の客として迎えてくれます。ですが、謎に答えられなかった人物に対しては冷酷です。

17 フレスベルク

知能：高い　**知覚**：魔法　**言語**：魔法文明語　**生息地**：山岳　**反応**：中立
知名度／弱点値：18 ／ 25　**先制値**：24　**移動速度**：10 ／ 50（飛行）
生命抵抗力：22（29）　**精神抵抗力**：22（29）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
くちばし（頭）	22（29）	2d+20	20（27）	17	105	88
体当たり（胴体）	21（28）	2d+19	19（26）	16	115	38
翼（右翼）	20（27）	2d+16	20（27）	15	82	28
翼（左翼）	20（27）	2d+16	20（27）	15	82	28

部位数：4（頭／胴体／右翼／左翼）　**コア部位**：頭

弱点：毒属性ダメージ+3点

特殊能力

●全身
「"穢れ"への嫌悪」
敵対する相手に穢れ度が1以上のものが含まれている場合、あらゆる行為判定に+1のボーナス修正を得ます。

●頭
「真語魔法、神聖魔法10レベル／魔力15（22）」
10レベルまでの真語魔法と神聖魔法が行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

●胴体
「大きい」
部位：頭は近接攻撃の対象になりません。
部位：胴体のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

●右翼＆左翼
「飛翔Ⅱ」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+2のボーナス修正を得ます。
部位：右翼、または、部位：左翼のいずれかのHPが0以下になった場合、この能力を失います。

●右翼
「雷の雨／魔力21（28）／生命抵抗力／半減」
右翼を取り巻く雷を雨のように降り注がせます。「射程／形状：20m ／射撃」「対象：半径6m ／20」として扱い、「2d+20」点の雷属性の魔法ダメージを与えます。
この能力は、連続した手番には使えません。
「雷の翼／20（27）／生命抵抗力／消滅」
右翼に近接攻撃したキャラクターは、攻撃の正否にかかわらず、そのたびに生命抵抗力判定を行います。失敗したら、「2d+10」点の雷属性の魔法ダメージを受けます。

●左翼
「風の刃／魔力21（28）／生命抵抗力／半減」
左翼に纏わせた風を刃として攻撃します。「射程／形状：20m ／射撃」「対象：半径6m内の空間／20」として扱い、「2d+20」点の風属性の魔法ダメージを与えます。
この能力は、連続した手番には使えません。
「風の翼／20（27）／生命抵抗力／消滅」
左翼に近接攻撃したキャラクターは、攻撃の正否にかかわらず、そのたびに生命抵抗力判定を行います。失敗したら、「2d+10」点の風属性の魔法ダメージを受けます。

戦利品

自動	やわらかい羽毛（1,000G）
2～7	怪鳥の風切り羽（1,000G）
8～12	発達した風切り羽（5,000G）
13～	風雷の風切り羽（10,000G）

風を操る、巨大な鷲のような姿をした幻獣がフレスベルグです。その翼長は20mにも達し、右翼は雷を、左翼は風を纏っており、触れた相手を死に至らしめます。
また、フレスベルグは"穢れ"を嫌悪しており、特に、アンデッドには容赦せず、巨大なくちばしでそれを引き裂くといわれています。

18 ペルーダ

知能：高い　**知覚**：魔法　**言語**：なし　**生息地**：遺跡　**反応**：敵対的
知名度／**弱点値**：20 ／ 27　**先制値**：24　**移動速度**：31
生命抵抗力：24（31）　**精神抵抗力**：23（30）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
噛み付き（頭）	22（29）	2d+18	21（28）	15	110	49
体当たり（胴体）	20（27）	2d+20	20（27）	16	127	29
蹴り（足）×4	21（28）	2d+17	20（27）	15	97	29
尻尾（尻尾）	21（28）	2d+17	21（28）	15	109	19

部位数：7（頭／胴体／足×4／尻尾）　**コア部位**：頭

弱点：魔法ダメージ+2点

特殊能力

●全身
「練技」
【マッスルベア】【キャッツアイ】【リカバリィ（9点回復）】の練技を使用できます。
●頭
「炎のブレス／魔力24（31）／生命抵抗力／半減」
口から炎を吐きます。「射程／形状：20m／射撃」「対象：半径6m／20」として扱い、「2d+20」点の炎属性の魔法ダメージを与えます。
この能力は連続した手番には使えません。
●胴体
「毒の棘／24（31）／生命抵抗力／消滅」
体当たりの攻撃が命中したとき、対象に生命抵抗力判定を行わせます。失敗したら、「15」点の毒属性の魔法ダメージを与えます。
「大きな身体」
部位：頭は近接攻撃の対象になりません。また、射撃攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。
部位：胴体のHPが0以下になった場合、この能力を失います。
●足
「踏み荒らす／必中」
乱戦エリアにいる任意の対象すべてに「(2d+5)×（残っている部位：足の数）」点の物理ダメージを与えます。この攻撃は回避できません。
「踏み荒らす」は、ひとつでも部位：足が主動作を終わっていた場合には、使うことはできません。また、「踏み荒らす」を使えば、すべての部位：足の主動作が完了します。
「高い」
部位：胴体は近接攻撃の回避力に+4のボーナス修正を得ます。
2つ以上の部位：足のHPが0以下になった場合、この能力を失います。
●尻尾
「テイルスイング」
尻尾での攻撃を、同じ乱戦エリア内にいる5体までの任意の対象に対して行います。
この能力は連続した手番には使えません。

戦利品

自動	ペルーダの牙（1,000G）
2～6	ペルーダの毒液（1,000G）
7～12	ペルーダの毒液（1d×1,000G）
13～	大量の毒液（10,000G）

頭部と尻尾は蛇、4本の脚を持ち、身体にはライオンのたてがみのような長い毛で覆われている、全長40mほどの巨大な幻獣がペルーダです。また、背中には毒のある刺が、背骨に沿って生えています。凶暴な幻獣で、一夜にて街をひとつ焼き尽くしたという記録も残っています。

3 ヴァンニク

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：交易共通語、妖精語　**生息地**：温泉　**反応**：中立
知名度／**弱点値**：10 ／ 14　**先制値**：10　**移動速度**：12
生命抵抗力：6(13)　**精神抵抗力**：6(13)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
拳	5(12)	2d+2	3(10)	4	34	34

弱点：炎属性ダメージ+3点

戦利品
なし

特殊能力

「妖精魔法限定3レベル／魔力5(12)」
3レベルまでの妖精魔法のうち【ウォータースクリーン】【ピュリフィケーション】を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技〈魔法拡大／範囲〉を習得しています。

「癒しの温泉」
MPを2点消費するごとに、50リットルの水を入浴に最適な温度のお湯に変えます。このお湯に1時間浸かっていると、HPとMPがそれぞれ5点ずつ回復します。1時間を超えて浸かっていても、それ以上は回復しません。

「水の身体」
水・氷属性の効果やダメージをまったく受けません。
打撃武器から受ける物理ダメージに対しては、防護点を3点高いものとして扱います。

「水中適性」
水中で呼吸、発声ができ、水中の行動によるペナルティ修正を受けません。

「炎に弱い」
炎属性の攻撃を受けた場合、余分に3点のダメージを受けます。

髪の長い、裸の女性の姿をした水の妖精です。温かい水のあるところを好むため、大抵は温泉のある場所に住んでいます。きれい好きで、汚れている者を見ると温泉に入るように勧め、断られると怒って無理やりにでも温泉に入れようとします。
フェアリーテイマー技能を持つ者は、魔物知識判定に自動的に成功します（弱点を知るには本来の達成値が必要です）。

3 ムリアンの群れ

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：交易共通語、妖精語　**生息地**：森、草原　**反応**：友好的
知名度／弱点値：8／14　**先制値**：9　**移動速度**：11　**生命抵抗力**：7(14)　**精神抵抗力**：6(13)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
なし	−	−	4(11)	5	35	19

弱点：風属性ダメージ+3点

戦利品	
	なし

特殊能力

「妖精魔法限定3レベル／魔力6(13)」
3レベルまでの妖精魔法のうち【スネア】【ストーンガード】が行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法拡大／数》を習得しています。

「呪歌／5(12)」
【アンビエント】【ヒーリング】の呪歌を使用します。効果範囲は自らを中心に半径30mです。

「群れの攻撃／必中」
無数のムリアンの群れが対象に這い上り、噛み付きます。乱戦エリアにいる対象すべてに「2d+残りHPの5分の1（端数切り捨て）」点の物理ダメージを与えます。この攻撃は回避できません。

「群れ」
あらゆる武器からクリティカルを受けません。
格闘武器《投げ》の対象になりません。
この魔物やこの魔物を含む乱戦エリアを対象にする場合、戦闘特技《精密射撃》《魔法誘導》《魔法制御》は、その効果を失います。

「土の身体」
土属性の効果やダメージをまったく受けません。

「風に弱い」
風属性の攻撃を受けた場合、余分に3点のダメージを受けます。

蟻に見えますが、実は黒っぽい帽子と服を着た人間の姿をした、とても小さな土の妖精です。手足は一対ずつしかなく、他の手足に見えるものは飾りですが、頭から生えている触覚は本物です。ムリアンは必ず数十体にもなる集団で行動します。また、平和を愛する性格で争いを好みません。元気のない人を見ると、歌や踊りで元気づけようとします。

フェアリーテイマー技能を持つ者は、魔物知識判定に自動的に成功します（弱点を知るには本来の達成値が必要です）。

5 シェイド

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：妖精語　**生息地**：さまざま　**反応**：中立
知名度／**弱点値**：11 ／ 15　**先制値**：12　**移動速度**：33（飛行）
生命抵抗力：7（14）　**精神抵抗力**：9（16）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり	7（14）	2d+7	7（14）	7	42	42

特殊能力

「妖精魔法限定5レベル／魔力9（16）」
5レベルまでの妖精魔法のうち【サニティ】【デストラクション】を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法拡大／数》《魔法拡大／時間》を習得しています。

「心の闇／8（15）／精神抵抗力／消滅」
心を暗闇に包み、積極的に何かをしようという意欲を失わせます。半径30m内にいるすべてのキャラクターが対象となります。抵抗に失敗したら、30秒（3ラウンド）の間、移動や攻撃、魔法の行使などの能動的な行動は行えません。回避や抵抗などの受動的な行動は行えます。
この能力は主動作として行います。

「闇の守り」
精神効果属性の効果やダメージを受けません。

「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を受けます。

弱点：命中力+1

戦利品	
	なし

暗闇を纏った、身長30cmほどの闇の妖精です。その姿は、普段は纏っている闇のために見ることはできませんが、漆黒の衣を着た長い黒髪の男性だと言われています。闇の妖精は精神に影響を与える力を持っていると言われています。しかし、シェイドは、他の生き物を嫌っており、滅多に人前に姿を見せることはありません。
フェアリーテイマー技能を持つ者は、魔物知識判定に自動的に成功します（弱点を知るには本来の達成値が必要です）。

5 スプライト

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：妖精語　**生息地**：さまざま　**反応**：中立
知名度／**弱点値**：11 ／ 15　**先制値**：12　**移動速度**：33（飛行）
生命抵抗力：9（16）　**精神抵抗力**：7（14）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり	7（14）	2d+6	7（14）	6	42	42

特殊能力

「妖精魔法限定5レベル／魔力9（16）」
5レベルまでの妖精魔法のうち、【ヒールウォーター】【ウィスパーヒール】【プライマリィヒーリング】を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技〈魔法拡大／数〉を習得しています。

「閃光／8（15）／生命抵抗力／消滅」
灼き付くような強い光を発して、目を眩ませます。半径30m内にいるすべてのキャラクターが対象となります。抵抗に失敗したら、30秒（3ラウンド）の間、命中力・回避力判定に－2のペナルティ修正を受けます。この効果は重複しません。
この能力は1ラウンドに1回、補助動作として行えます。

「光の守り」
属性に関わりなく、あらゆる魔法ダメージが5点減少します。

「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力判定に＋1のボーナス修正を受けます。

弱点：命中力＋1

戦利品
なし

強い光を纏った、身長30cmほどの光の妖精です。その姿は、普段は纏っている光のために直視できませんが、白い衣を着た長い金髪の女性だと言われています。光の妖精は生命力を回復させる力を持っていると言われています。しかし、スプライトは、とても恥ずかしがり屋なので、滅多に人前に姿を見せることはありません。
フェアリーテイマー技能を持つ者は、魔物知識判定に自動的に成功します（弱点を知るには本来の達成値が必要です）。

7 ノーム

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：妖精語　**棲息地**：森、山、洞窟　**反応**：中立
知名度／弱点値：11／16　**先制値**：13　**移動速度**：16
生命抵抗力：9(16)　**精神抵抗力**：8(15)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
拳	11(18)	2d＋9	8(15)	9	55	38

特殊能力

「妖精魔法限定7レベル／魔力10(17)」
7レベルまでの妖精魔法のうち【スネア】【ストーンガード】を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法拡大／数》《MP軽減》を習得しています。

「地揺らし／10(17)／生命抵抗力／消滅」
地面を揺らし、対象の足場を不安定にします。半径30m内で地面に立っている対象すべては、抵抗に失敗すると転倒します。転倒したものは、揺れ続ける地面に手こずり、1分(6ラウンド)の間、立ち上がれません。
この能力は主動作として使います。

「石の身体」
土属性の効果やダメージをまったく受けません。

「風に弱い」
風属性の攻撃を受けた場合、余分に3点のダメージを受けます。

弱点：風属性ダメージ＋3点

戦利品	
	なし

身長1mほどの小さな人間の姿をした土の妖精です。主に髭の生やした老人の姿をしていますが、子供や若い女性の姿をしたノームも存在します。これは、ノームが子供や女性があまり外に出さず、大切に守って育てるからなのです。このように、ノームは家族や仲間を大切にする性格をしています。
フェアリーテイマー技能を持つ者は、魔物知識判定に自動的に成功します（弱点を知るには本来の達成値が必要です）。

9 ドライアード

知能：人間　**知覚**：五感　**言語**：妖精語　**生息地**：森　**反応**：中立
知名度／**弱点値**：12 ／ 19　**先制値**：15　**移動速度**：13
生命抵抗力：11（18）　**精神抵抗力**：12（19）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
拳	11（18）	2d+10	10（17）	9	58	73

特殊能力

「妖精魔法限定9レベル／魔力12（19）」
9レベルまでの妖精魔法のうち【スネア】【ストーンガード】【フェアリーステップ】【ストーンブラスト】を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法拡大／数》《魔法拡大／時間》《MP軽減》を習得しています。

「魅了／ 12（19） ／精神抵抗力／消滅」
男性のキャラクターに甘い言葉を囁いて、魅了します。「射程／形状：30m ／起点指定」で対象1体を魅了します。抵抗に失敗した対象は、ドライアードを最愛の恋人のように思い込み、彼女を守ろうと行動します。彼女を攻撃する者は、すべて敵と見なします。この効果はドライアートが30m以内にいる間持続し、精神効果属性として扱います。
この能力は、主動作として扱います。

「樹木同化」
ドライアードは接触した樹木の中に吸い込まれるようにして入っていき、同化します。この状態のドライアードを攻撃することはできませんが、同化している樹木が燃え尽きるとドライアードは消滅してしまう。このため、ドライアードは樹木が燃えると外に出てきます。
この効果は同化を解除するまで続きます。同化と、その解除は主動作として扱います。

「樹木の身体」
土属性の効果やダメージをまったく受けません。

「炎に弱い」
炎属性の攻撃を受けた場合、余分に3点のダメージを受けます。

弱点：炎属性ダメージ+3点

戦利品	
	なし

妖しく美しい女性の姿をした樹木の妖精です。常に全裸で、長い緑色の髪を肢体に巻き付けています。ドライアードは、男性を魅了して死ぬまで自分の側に置いておくため、彼女が宿る木の根元にはいくつもの死体が転がっています。これは、男性に自分の宿る木を守らせると同時に、肥料を得るためです。中には木を切らないことを条件に、魅了を解かれた男の話も伝わっています。
フェアリーテイマー技能を持つ者は、魔物知識判定に自動的に成功します（弱点を知るには本来の達成値が必要です）。

9 パック

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：交易共通語、妖精語　**生息地**：山　**反応**：中立
知名度／**弱点値**：12／19　**先制値**：16　**移動速度**：33（飛行）
生命抵抗力：11（18）　**精神抵抗力**：11（18）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
拳	10（17）	2d+8	12（19）	7	69	69

特殊能力

「妖精魔法限定9レベル／魔力13（20）」
9レベルまでの妖精魔法のうち【ウィンドボイス】【ウィンドガード】【ウィンドカッター】【サイレントムーブ】【ホバリング】【シュートアロー】【ウィンドストーム】【ミサイルプロテクション】を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘技能《魔法拡大／距離》《魔法拡大／時間》《魔法拡大／範囲》を習得しています。

「遠くまで届く声」
魔法の射程を2倍として扱います。《魔法拡大／距離》を行う場合、いったん2倍にした射程をもとにして、2倍、3倍に拡大します。

「風乗り」
風に乗せてもらって移動します。手番の最初に通常移動で移動できる距離（33m）を移動します。その後、パック自身の移動と行動が行われます。自身が制限移動に留まるなら、その手番に魔法の行使も可能です。
この能力は、連続した手番には使えません。

「風の身体」
風属性、斬撃属性の効果やダメージをまったく受けません。
刃を持つ武器から物理ダメージを受ける場合、防護点が3点高いものとして扱います。

「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を受けます。

「土に弱い」
土属性の攻撃を受けた場合、余分に3点のダメージを受けます。

弱点：土属性ダメージ+3点

戦利品
なし

小さな男の子のような姿をした木霊の精です。緑色の服と帽子を被っており、いつも楽しそうに空を飛び回っています。音楽が大好きで、歌や演奏を聞きつけると、自分もいっしょに歌ったり演奏に合わせて口笛を吹いたりします。そして、歌手や演奏家たちに親しく話しかけます。基本的に無害ですが、時々、いたずら心から登山者に突然、大きな声をかけて驚かすことがあるので注意が必要です。
フェアリーテイマー技能を持つ者は、魔物知識判定に自動的に成功します（弱点を知るには本来の達成値が必要です）。

15 スカディ

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：妖精語　**生息地**：寒冷地、雪山　**反応**：中立
知名度／**弱点値**：18／21　**先制値**：21　**移動速度**：44（飛行）
生命抵抗力：21（28）　**精神抵抗力**：21（28）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当り	20（27）	2d+18	19（26）	16	106	117

特殊能力

「妖精魔法限定13レベル／魔力19（26）」
13レベルまでの妖精魔法のうち【ウォータースクリーン】【ピュリフィケーション】【アイスボルト】【ボトムウォーキング】【シンク】【ミストハイド】【アイスコフィン】【ウォーターエッジ】【カレント】【メイルシュトローム】が行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大／数》《魔法拡大／距離》《魔法拡大／時間》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。

「凍てつく槍／21（28）／生命抵抗力／半減」
氷と吹雪でできた槍を作りだし、30m内の3体までの対象に投げつけて「2d+20」点の水・氷属性の魔法ダメージを与えます。
この能力は、補助動作として1ラウンドに1回だけ使えます。

「吹雪の身体」
風属性、水・氷属性、斬撃属性の効果やダメージをまったく受けません。
刃を持つ武器と打撃武器から物理ダメージを受ける場合、防護点が5点高いものとして扱います。

「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を受けます。

「炎と土に弱い」
炎属性や土属性の攻撃を受けた場合、余分に3点のダメージを受けます。

弱点：炎＆土属性ダメージ+3点

戦利品
なし

吹雪でつくられた鎧を纏い、凍てつく槍を持った吹雪の妖精です。リンとした潔癖な印象の美少女であることが多く、強くて勇ましい男が大好きです。気に入った男に自らを呼び出すための宝石を与えることもあります。気に入った男が死ぬと、どこからともなく現れてその亡骸を持ち去り、雪山の奥深くにある氷宮殿の中で氷付けにして保管しておくとされています。

フェアリーテイマー技能を持つ者は、魔物知識判定に自動的に成功します（弱点を知るには本来の達成値が必要です）。

スカディ
（妖精、286頁）
イフリート
（妖精、289頁）
ヴァンニク
（妖精、279頁）
ドライアード
（妖精、284頁）

15 スレイプニール

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：妖精語　**棲息地**：草原、山岳　**反応**：中立
知名度／**弱点値**：18／21　**先制値**：22　**移動速度**：44／88（飛行）
生命抵抗力：21（28）　**精神抵抗力**：21（28）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
蹄	21（28）	2d+18	21（28）	17	123	87

弱点：土属性ダメージ+3点

特殊能力

「妖精魔法限定13レベル／魔力19（26）」
13レベルまでの妖精魔法のうち【ウィンドボイス】【ウィンドカード】【ウィンドカッター】【サイレントムーブ】【シュートアロー】【ウィンドストーム】【ミサイルプロテクション】【ワールウィンド】が行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大／数》《魔法拡大／距離》《魔法拡大／範囲》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。

「疾風移動／20（27）／生命抵抗力／消滅」
この能力は、全力移動ができる状態で行動できないと使用できません。全力移動を伴うため、この能力を使用したラウンドには、攻撃や特殊能力の使用を行えません。
この能力は、「射程／形状：132m／突破」の近接攻撃として扱います。攻撃が命中すると、対象は「2d+20」点の風属性の魔法ダメージを受けた上で転倒します。
この能力は地上を移動するときしか使えず、連続した手番には使用できません。

「風の身体」
風属性、斬撃属性の効果やダメージをまったく受けません。
刃を持つ武器から物理ダメージを受ける場合、防護点が5点高いものとして扱います。

「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を受けます。

「土に弱い」
土属性の攻撃を受けた場合、余分に3点のダメージを受けます。

戦利品

なし

8つの蹄を持つ馬の姿をした風の妖精です。目にもとまらない速度で駆け回り、疾風を巻き起こすため、疾風の妖精と呼ばれています。荒々しい気性のため、山から里へ一気に駆け下り、疾風によって家屋を倒壊させてしまうこともあります。
フェアリーテイマー技能を持つPCは、魔物知識判定に自動的に成功します（弱点を知るには本来の達成値が必要です）。

17 イフリート

知能：高い　**知覚**：五感　**言語**：妖精語　**生息地**：火山、地下迷宮、遺跡　**反応**：中立
知名度／弱点値：19／22　**先制値**：23　**移動速度**：40（飛行）
生命抵抗力：23（30）　**精神抵抗力**：23（30）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
拳（上半身）	22（29）	2d+17	20（27）	19	128	93
蹴り（下半身）	21（28）	2d+19	20（27）	19	132	31

部位数：2（上半身／下半身）　**コア部位**：上半身

弱点：水・氷属性ダメージ+3点

特殊能力

●全身

「2回攻撃＆双撃」
舞い踊るようにしながら、1回の手番に2回攻撃を行うことができます。対象は2回とも同じキャラクターでも、異なるキャラクターでも構いません。

「炎の魔力撃」
打撃点が23点上昇し、ダメージを炎属性に変更します。「炎の魔力撃」を使うと、次の手番まで回避力判定、生命・精神抵抗力判定に－1のペナルティ修正を受けます。

「炎の身体」
炎属性の効果やダメージをまったく受けません。

「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を受けます。

「水・氷に弱い」
水・氷属性の攻撃を受けた場合、余分に3点のダメージを受けます。

●上半身

「妖精魔法限定15レベル／魔力23（30）」
15レベルまでの妖精魔法のうち【ファイアボルト】【ヒートメタル】【フレイムコート】【ファイアストーム】が行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大／数》《魔法拡大／距離》《魔法拡大／範囲》《鷹の目》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。

「炎のダンス／23（30）／生命抵抗力／半減」
舞踏によって灼熱の炎を周囲に撒き散らします。半径30m内の対象すべてに「2d+22」点の炎属性の魔法ダメージを与えます。
この能力は1回の手番に1回、補助動作として行えます。

「炎の王」
対象1体の種族特徴［剣の加護／炎身］を10秒間（1ラウンド）打ち消します。この能力は主動作で使います。

●下半身

「大きな身体」
部位：上半身は近接攻撃の対象になりません。また、射撃攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。
部位：下半身のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

	なし

燃え盛る炎に包まれた身長5mほどの巨人の姿をした炎の妖精です。火山や地下深くの空洞で、サラマンダーたちとともに踊り暮らしています。陽気な性格ですが、気分屋なところがあり、機嫌を損ねるとあっという間に消し炭にされてしまうこともあります。

フェアリーテイマー技能を持つ者は、魔物知識判定に自動的に成功します（弱点を知るには本来の達成値が必要です）。

魔神

2 インプ

知能：人間並み　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：妖魔語、魔神語　**生息地**：さまざま　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：12 ／ 15　**先制値**：9　**移動速度**：10 ／ 10（飛行）
生命抵抗力：3（10）　**精神抵抗力**：4（11）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
尻尾	3（10）	2d+3	4（11）	2	16	28

特殊能力

「神聖魔法2レベル／魔力4（11）」
2レベルまでの神聖魔法と特殊神聖魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「麻痺毒／3（10）／生命抵抗力／消滅」
尻尾でダメージを与えた場合、対象は生命抵抗力判定を行います。抵抗に失敗した対象は、3分（18ラウンド）の間、回避力判定に－2のペナルティ修正を受けます。この効果は、毒属性として扱います。

「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を受けます。

弱点：斬撃属性ダメージ+3点

戦利品

自動	悪魔の血（100G）
2～8	なし
9～	尻尾の毒（150G）

褐色か暗褐色の肌をした小型の悪魔で、体毛はなく、先端が槍の穂先のように尖った尻尾が生えています。また、コウモリに似た翼で空を飛びます。

インプは魔神たちの使いであり、魔神王に仕える邪悪な者たちを助けるために遣わされる存在です。このため、インプを見かけた場所の近くには、もっと強力な魔神が現れる可能性があるため、注意が必要です。

4 スポーン

知能：命令を聞く　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：なし　**生息地**：地下迷宮、遺跡　**反応**：命令による
知名度／弱点値：14 ／ 15　**先制値**：10　**移動速度**：14　**生命抵抗力**：7（14）　**精神抵抗力**：6（13）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
鉤爪	5（12）	2d+5	5（12）	5	36	10

特殊能力

「2回攻撃＆双撃」
1回の手番に2回攻撃を行うことができます。対象は2回とも同じキャラクターでも、異なるキャラクターでも構いません。

「精神攻撃無効」
精神効果属性の効果やダメージを受けません。

「毒・病気無効」
毒・病気の効果やダメージを受けません。

弱点：衝撃属性ダメージ+3点

戦利品

自動	悪魔の血（100G）

魔神たちが造り出した疑似生物で、戦闘や単純な労働に使われます。一般に魔神に模して造られていて、よく知らない者は他の魔神と誤解することもしばしばあります。魔神の姿はさまざまなので、スポーンの姿もさまざまで、能力も異なります。ただし、火や酸を吹いたり、魔法を使ったりはしません。

9 ゴードベル

知能：人間並み　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：魔神語　**生息地**：地下迷宮、遺跡　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：16 ／ 19　**先制値**：16　**移動速度**：15
生命抵抗力：12（19）　**精神抵抗力**：12（19）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
鉤爪	12（19）	2d+11	11（18）	10	64	32

弱点：物理ダメージ+2点

戦利品	
自動	悪魔の血晶（800G）
2 ～ 10	なし
11 ～	透明な皮革（1,400G

特殊能力

「完全に透明」
ゴードベルは完全に透明です。この魔神に対する命中力判定、この魔神の攻撃からの回避力判定には－4のペナルティ修正を受けます。
「射程：接触」ではない「対象：1体」の魔法をゴードベルを対象として行使することはできません。

「2回攻撃＆双撃」
1回の手番に2回攻撃を行うことができます。対象は2回とも同じキャラクターでも、異なるキャラクターでも構いません。

「空間透過」
空間そのものをすり抜けることで、その空間に存在する扉や壁などの障害物、魔法の効果の影響を受けずに移動できます。ゴードベルがすり抜けられる空間は2mまでです。

「姿なき暗殺者」
ゴードベルが潜んでいる場所に近づいた場合、目標値16の危険感知判定を行わねばなりません。失敗したら、この魔神からの不意打ちを受けることになります。

「精神攻撃無効」
精神効果属性の効果やダメージを受けません。

「毒・病気無効」
毒・病気の効果やダメージを受けません。

ゴードベルは「姿なき魔神」と呼ばれる下位魔神です。この魔神は、完全に透明なため、本当はどんな姿をしているのかを知る者はいません。その性質上、ゴードベルは暗殺者として役割を待っています。

9 ティキラ

知能：人間並み　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：魔神語　**生息地**：遺跡、地下迷宮　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：15／20　**先制値**：13　**移動速度**：40（飛行）
生命抵抗力：12（19）　**精神抵抗力**：13（20）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり	12（19）	2d+9	12（19）	9	56	78

特殊能力

「神聖魔法9レベル／魔力13（20）」
9レベルまでの神聖魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技の《魔法拡大／距離》《魔法拡大／数》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。

「異界の理」
HPを回復させる魔法を、2倍のMPを消費することで回復量と同じ値の魔法ダメージを与える魔法として行使できます。

「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を受けます。

「笑い上戸」
ティキラは他者が恥をかくのを見るのが大好きです。そのため、敵味方の関わりなく、だれかが自動失敗すると笑い出します。笑い出したティキラは、次の手番の終了時まで魔法を行使することができません。

「不運」
ティキラとの戦闘が始まったら、敵味方問わず、ティキラのもの以外で最初に出た「6ゾロ」は、自動的に「1ゾロ」に変更されます。種族特徴［剣の加護／運命変転］を用いて、もう一度「6ゾロ」に戻すことは可能です。一方で、「1ゾロ」を［剣の加護／運命変転］で「6ゾロ」に変えた場合には、この能力は発揮されません（次の機会に持ち越されます）。複数のティキラが戦場にいる場合、その数だけ、この不運は発生します。
当然ながら、この能力は「笑い上戸」を誘発します。

弱点：物理ダメージ+2点

戦利品

自動	悪魔の血晶（800G）
2～6	なし
7～12	悪魔の羽（350G）
13～	虹色の悪魔の羽（1,500G）

体長20cmほどの小さな悪魔です。姿は人間に似ていますが、蜻蛉のような複眼で羽を持っています。ちょろちょろと飛び回り、気まぐれで享楽的、だれかが大失敗をして恥をかくのを見るのが大好きです。

10 メルビズ

知能：人間並み　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：魔神語　**生息地**：地下迷宮、遺跡　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：16 ／ 20　**先制値**：16　**移動速度**：13 ／ 20（水中）
生命抵抗力：13（20）　**精神抵抗力**：12（19）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
鉤爪（上半身）	13（20）	2d+13	12（19）	12	75	43
尻尾（下半身）	12（19）	2d+10	11（18）	11	62	35

部位数：2（上半身／下半身）　**コア部位**：上半身

弱点：炎属性ダメージ+3点

特殊能力

●全身
「精神攻撃無効」
精神効果属性の効果やダメージを受けません。
「毒・病気無効」
毒・病気の効果やダメージを受けません。
「水中適応」
水中で呼吸、発声ができ、水中の行動によるペナルティ修正を受けません。

●上半身
「酸のブレス／ 12（19）／回避力／消滅」
酸の塊を吐き出します。20m内の対象１体に「2d+7」点の毒属性の物理ダメージを与えます。さらに、酸が命中した対象は、防護点が1点減少します。この効果は永続します。キャラクターが受けた場合には、防護点が減少した装備をプレイヤーが選びます。防護点が0となった装備は破壊されます。そうでない場合には、１点あたりその装備の価格の１／ 10の値段で修復してもらえます。
もし、水中で酸を吐いた場合、酸は水に溶けて広がり、メルビズを中心として「半径5m／15」に「2d」点の毒属性の魔法ダメージを与えます。このときには回避はできません。一方で、防護点の減少はありません。
この能力は連続した手番には使えません。
「2回攻撃＆双撃」
１回の手番に2回攻撃を行うことができます。対象は2回とも同じキャラクターでも、異なるキャラクターでも構いません。

戦利品

2～8	なし
9～12	悪魔の鱗（600G）
13～	翡翠の鱗（1,600G）

緑色の鱗と背びれを持つ、身長2.5mほどの下位魔神です。水中で行動することに長け、河川や運河などから街中に侵入してくることもあります。この能力を利用して、より上位の魔神たちによって尖兵として派遣されることもしばしばです。

13 ティキティキ

知能：高い　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：魔神語　**生息地**：遺跡、地下迷宮　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：17／22　**先制値**：20　**移動速度**：50（飛行）
生命抵抗力：16（23）　**精神抵抗力**：18（25）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
体当たり	19（26）	2d+13	17（24）	14	87	113

弱点：物理ダメージ+2点

戦利品	
自動	悪魔の血晶（800G）
自動	悪魔の羽（2d×350G）
2～9	なし
10～	虹色の悪魔の羽（1d×1,500G

特殊能力

「神聖魔法12レベル／魔力18（25）」
12レベルまでの神聖魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技の《魔法拡大／距離》《魔法拡大／数》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。

「異界の理」
HPを回復させる魔法を、2倍の消費MPを消費することで回復量と同じ値の魔法ダメージを与える魔法として行使できます。

「飛行」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を受けます。

「笑い上戸」
ティキティキは他者が恥をかくのを見るのが大好きです。そのため、敵味方の関わりなく、だれかが自動失敗すると笑い出します。笑い出したティキティキは、次の手番の終了時まで魔法を行使することができません。

「超不運」
ティキティキとの戦闘では、ティキティキ以外のキャラクターは敵味方問わず、「6ゾロ」は、すべて自動的に「1ゾロ」に変更されます。種族特徴［剣の加護／運命変転］を用いて、もう一度「6ゾロ」に戻すことは可能です。一方で、「1ゾロ」を［剣の加護／運命変転］で「6ゾロ」に変えた場合には、この能力は発揮されません。
当然ながら、この能力は「笑い上戸」を誘発します。

「散開」
一時的に群体を解き、個体の群れとなります。近接攻撃や魔法の行使を行えなくなります。「擾乱」の特殊能力を得ます。
「散開」と、それを解除し群体に集合するのは、ともに補助動作で行えます。しかし、1ラウンドに「散開」と集合の両方を行うことはできません。

「擾乱」
この魔物やこの魔物を含む乱戦エリアを対象にする場合、戦闘特技《精密射撃》《魔法誘導》《魔法制御》は、その効果を失います。
この能力は「散開」しているときにのみ得られます。

ティキティキはティキラ（⇒292頁）による群体で、複数が集まって、あたかも一個の生物のように動いています。その姿はティキラをそのまま人間大に拡大したように見えます。群体に含まれるすべてのティキラは思考、知覚、聴覚を共有しています。

13 フォルゴーン

知能：高い　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：魔神語　**生息地**：地下迷宮、遺跡　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：18 ／ 22　**先制値**：19　**移動速度**：16
生命抵抗力：19（26）　**精神抵抗力**：18（25）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
角（頭）	15（22）	2d+15	16（23）	15	78	98
鉤爪（胴体）	16（23）	2d+12	15（22）	14	93	33
蹴り（足）	15（22）	2d+13	14（21）	15	71	26

部位数：3（頭／胴体／足）　**コア部位**：頭

弱点：魔法ダメージ+2点

特殊能力

●全身
「精神攻撃無効」
精神効果属性の効果やダメージを受けません。
「毒・病気無効」
毒・病気の効果やダメージを受けません。
●頭部
「神聖魔法12レベル／魔力16（23）」
12レベルまでの神聖魔法と特殊神聖魔法を行使できます。
「魔法適性」
戦闘特技の《魔法拡大／数》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。
●胴体
「2回攻撃＆双撃」
1回の手番に2回攻撃を行うことができます。対象は2回とも同じキャラクターでも、異なるキャラクターでも構いません。
「大きな身体」
部位：頭部は近接攻撃の対象になりません。また、射撃攻撃に対する回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。
部位：胴体のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

自動	悪魔の血晶（800G）
2～8	なし
9～12	悪魔の角（600G）
13～	悪魔の大角（1,400G）

赤黒い膚の巨人の姿をした、身長6mほどの下位魔神です。額から1本の角を生やしており、下半身はヤギのようです。

15 ドッペルゲンガー

知能：高い　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：魔法文明語、魔神語
生息地：地下迷宮、遺跡　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：19／23　**先制値**：21　**移動速度**：18
生命抵抗力：21（28）　**精神抵抗力**：21（28）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
爪（上半身）	20（27）	2d+18	18（25）	16	95	108
踏み付け（下半身）	19（26）	2d+21	17（24）	16	113	32

部位数：2（上半身／下半身）　**コア部位**：上半身

弱点：斬撃属性ダメージ+3点

特殊能力

●全身

「真語魔法15レベル／魔力21（28）」
15レベルまでの真語魔法を行使できます。

「魔法適性」
戦闘特技の《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大／数》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。

「変身」
観察することによって、対象の姿、能力、記憶を写しとることができます。一目見ただけなら、写しとれるのは所持品も含めた対象の姿だけです。1分（6ラウンド）の間、観察すれば口調や仕草をそっくり真似ることができ、1時間の観察で能力、記憶まで完全に写しとります。能力、記憶を写しとった場合、対象が持っている技能、魔法などをすべて使えます。この効果は、ドッペルゲンガーが「変身」を解除するまで続きます。
「変身」と、その解除は主動作として行います。

●下半身

「長身」
部位：上半身は近接攻撃の回避力に+4のボーナス修正を得ます。
部位：下半身のHPが0以下になった場合、この能力を失います。

戦利品

自動	大悪魔の血晶（1,600G）
2～7	なし
8～12	黒い皮膚（4,600G）
13～	暗黒の皮膚（12,000G）

全身が真っ黒な身長3mほどの巨人の姿をした上位悪魔です。顔には真一文字に裂けた口が赤く開いていますが、それ以外に見た目上の特徴はありません。

ドッペルゲンガーが変身した場合、対象の姿や記憶だけでなく、技能や魔法などをすべて引き継ぎます。加えて、自らの特殊能力である真語魔法と6つの戦闘特技も使えます。

ゲルダム
（魔神、299頁）
インプ
（魔神、290頁）
メルビズ
（魔神、293頁）

16 ラグアドログ

知能：高い　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：魔神語　**生息地**：地下迷宮、遺跡　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：19 ／ 24　**先制値**：22　**移動速度**：15 ／ 20（飛行）
生命抵抗力：22（29）　**精神抵抗力**：21（28）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
牙（頭部）×2	20（27）	2d+20	20（27）	15	100	114
鉤爪（胴体）	21（28）	2d+18	18（25）	15	116	52
翼（翼）×2	18（25）	2d+16	19（26）	13	82	39
尻尾（尻尾）	20（27）	2d+17	18（25）	14	103	48

部位数：6（頭部×2／胴体／翼×2／尻尾）　**コア部位**：頭部（すべて）

弱点：斬撃属性ダメージ+3点

特殊能力

●全身
「精神攻撃無効」
精神効果属性の効果やダメージを受けません。
「毒・病気無効」
毒・病気の効果やダメージを受けません。
「練技」
【ガゼルフット】【キャッツアイ】【スケイルレギンス】【ストロングブラッド】【ビーストスキン】【マッスルベアー】【ケンタウロスレッグ】【ジャイアントアーム】【デーモンフィンガー】【リカバリィ（10点回復）】の錬技が使えます。
●頭部
「神聖魔法 15レベル／魔力21（28）」
15レベルまでの神聖魔法と特殊神聖魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。
「魔法適性」
戦闘特技《魔法誘導》《魔法収束》《魔法制御》《魔法拡大／数》《鷹の目》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。
「毒／22（29）／生命抵抗力／消滅」
牙でダメージを与えた場合、対象に生命抵抗力判定を行わせます。判定に失敗したら、「2d+12」点の毒属性の魔法ダメージを与えます。
●胴体
「2回攻撃＆双撃」
1回の手番に2回攻撃を行うことができます。対象は2回とも同じキャラクターでも、異なるキャラクターでも構いません。
「大きい」
部位：頭部は近接攻撃の回避力に+4のボーナス修正を得ます。
この効果は部位：胴体のHPが0以下になると失われます。
●翼
「飛翔」
近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。
部位：翼のいずれかのHPが0以下になった場合、この能力を失います。
●尻尾
「テイルスイング」
尻尾での攻撃を、同じ乱戦エリア内にいる5体までの任意の対象に対して行います。
この能力は連続した手番には使えません。

戦利品

自動	大悪魔の血晶（1,600G）
2～7	なし
8～12	大悪魔の角（4,800G）
13～	大悪魔の大角（12,900G）

ラグアドログは、下位魔神ラグナカングの上位種です。その姿はラグナカングに似ていますが、身体は一回り大きく、頭部がふたつあります。この魔神は、魔神たちを統率する指揮官的な役割を持ち、百にも及ぶ魔神たちを従えています。

19 ゲルダム

知能：高い　**知覚**：五感（暗視）　**言語**：魔神語　**生息地**：地下迷宮、遺跡　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：22／27　**先制値**：26　**移動速度**：20
生命抵抗力：25（32）　**精神抵抗力**：24（31）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
角（頭部）	24（31）	2d+21	22（29）	20	128	117
武器（上半身）	25（32）	2d+23	20（27）	21	151	56
踏み付け（下半身）	23（30）	2d+21	19（26）	19	139	44

部位数：3（頭部／上半身／下半身）　**コア部位**：頭部

弱点：衝撃属性ダメージ+3点

特殊能力

●全身
「精神攻撃無効」
精神効果属性の効果やダメージを受けません。
「毒・病気無効」
毒・病気の効果やダメージを受けません。
「瘴気の衣／25（32）／生命抵抗力／半減」
身体の周りを強い毒ガスが渦巻いています。この魔物に対して近接攻撃を試みるたびに、その成否にかかわらず、「2d+10」点の毒属性の魔法ダメージを負います。
また、この毒ガスは、飛来する矢や弾丸を逸らします。妖精魔法【ミサイル・プロテクション】（⇒『Ⅱ』112頁）と同じ効果を持ちます。
●頭部
「神聖魔法15レベル／魔力21（28）」
15レベルまでの神聖魔法と特殊神聖魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。
「魔法適性」
戦闘特技《魔法制御》《魔法拡大／数》《マルチアクション》《ワードブレイク》を習得しています。
「毒煙／21（28）／生命抵抗力／消滅」
周囲に煙状の毒の息を吐き散らします。乱戦エリアにいる対象すべては生命抵抗力判定を行います。抵抗に失敗した対象は、「2d+20」点の毒属性の魔法ダメージを受けます。
●上半身
「魔法の武器」
サイコロを振らず、武器での命中力判定の達成値を「35」に固定します。
この能力は連続した手番には使えません。
「全力攻撃Ⅱ」
打撃点が+12点されます。「全力攻撃Ⅱ」を使うと、次の手番まで回避力判定に－2のペナルティ修正を受けます。
「一掃」
武器での攻撃を、同じ乱戦エリア内にいる任意の対象すべてに対して行います。
この能力は連続した手番には使えません。
●下半身
「大きい」
部位：頭部、部位：上半身は近接攻撃の回避力判定に+4のボーナス修正を得ます。
この効果は部位：下半身のHPが0以下になると失われます。

戦利品

自動	大悪魔の血晶（1,600G）
自動	大悪魔のグレイブ（3,200G）
2～9	大悪魔の耳飾り（6,900G）
10～	大悪魔の指輪（14,000G）

筋骨隆々たる肉体に、黒ヤギの頭を乗せたような外見をしている魔神将です。身長は5mほどで、手には長柄の武器であるグレイブを持ちます。これは、とても人間には扱えないほど巨大で、魔力を帯びています。
魔神将は、上位魔神の中でも強い力を持つ魔神で、数百もの魔神を束ねています。魔神将は、魔界において魔神王の傍に仕えているため、ラクシアに姿を現すことはほとんどありません。

3 馬に乗った追い剥ぎ

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：交易共通語、地方語　**生息地**：さまざま　**反応**：中立
知名度／**弱点値**：6／－　**先制値**：11　**移動速度**：16／33（馬）
生命抵抗力：5（12）　**精神抵抗力**：5（12）

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
スピア（本体）	5（12）	2d+6	5（12）	4	25	13
蹄（馬）	4（11）	2d+1	3（10）	2	28	9

部位数：2（本体／馬）　**コア部位**：本体

弱点：なし

特殊能力

●本体
「剣の加護／運命変転」
行為判定や打撃点、魔法のダメージなどで振った2dの出目を両方ひっくり返せます。この能力は1日に1回だけ使用できます。

●馬
「振り下ろし」
部位：本体の打撃点を+2点します。
部位：馬のHPが0以下になると、この能力を失います。

戦利品

2～6	なし
7～12	武器（30G）
13～	銀貨袋（1d×50G）

馬に乗って、旅人や行商人を襲うごろつきです。槍で武装し、馬で獲物の行く手を塞いで脅し、金品を巻き上げます。数人から10人ほどのグループで行動します。
データのみを使用して、下級兵士や武器を持った村人などを表現してもかまいません。

7 正騎士

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：交易共通語、地方語　**生息地**：街　**反応**：中立
知名度／弱点値：10／－　**先制値**：14　**移動速度**：15
生命抵抗力：10(17)　**精神抵抗力**：10(17)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
武器	10(17)	2d+9	9(16)	10	66	18

特殊能力

「牽制攻撃」
攻撃の命中力判定に+1のボーナス修正を得ます。カテゴリ〈金属鎧〉を装備しているキャラクターに「牽制攻撃」は宣言できません。

「かばう」
同じ乱戦エリア内の仲間に対して近接攻撃・射撃攻撃が行われたとき、自動的に肩代わりして受けます。その攻撃は正騎士に自動命中します。
この能力は、補助動作でその使用と、かばう仲間とを宣言します。宣言後10秒間(1ラウンド)有効で、その間に1回だけ効果を発揮します。

「剣の加護／運命変転」
行為判定や打撃点、魔法のダメージなどで振った2dの出目を両方ひっくり返せます。この能力は1日に1回だけ使用できます。

弱点：なし

戦利品

自動	銀貨袋(1d×100G)
2～6	なし
7～12	銀貨袋(2d×100G)
13～	手入れの行き届いた武器(1,000G)

城詰めを許された正規の騎士です。確かな剣の腕とともに、高潔な人格も認められています。戦場に赴く際の甲冑姿は、人々にはこの上なく頼もしく映ることでしょう。

7 名高い狩人

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：交易共通語、地方語　**生息地**：森、街　**反応**：中立
知名度／弱点値：10／－　**先制値**：15　**移動速度**：20　**生命抵抗力**：10(17)　**精神抵抗力**：9(16)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
弓	11(18)	2d+8	10(17)	7	42	14

特殊能力

「弓で射る」
カテゴリ〈ボウ〉による攻撃を行えます。射程は30mです。

「精密射撃＆鷹の目」
乱戦に飛び道具を撃ち込んでも誤射しません。また、遮蔽や乱戦エリアを越した先のキャラクターにも射撃攻撃ができます。

「剣の加護／運命変転」
行為判定や打撃点、魔法のダメージなどで振った2dの出目を両方ひっくり返せます。この能力は1日に1回だけ使用できます。

弱点：なし

戦利品

2～6	なし
7～12	銀貨袋(2d×100G)
13～	手入れの行き届いた武器(1,000G)

森を隅から隅まで知り尽くした、狩りの達人です。猟場のあらゆる場所について、詳細な知識を持っています。

9 怪力無双の腕自慢

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：交易共通語、地方語　**生息地**：さまざま　**反応**：中立
知名度／弱点値：12／－　**先制値**：15　**移動速度**：18　**生命抵抗力**：14(21)　**精神抵抗力**：12(19)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
拳	13(20)	2d+12	12(19)	5	72	18

特殊能力

「2回攻撃」
両の拳で、1体の対象を2回攻撃できます。

「全力攻撃」
打撃点を+4点します。「全力攻撃」を使うと、次の手番まで回避力判定に－2のペナルティ修正を受けます。

「カウンター」
戦闘特技《カウンター》を習得しています。

「剣の加護／運命変転」
行為判定や打撃点、魔法のダメージなどで振った2dの出目を両方ひっくり返せます。この能力は1日に1回だけ使用できます。

弱点：なし

戦利品	
2～6	なし
7～12	銀貨袋(2d×100G)
13～	大きな銀貨袋(2d×300G)

自らの肉体を鍛えに鍛え上げた、力自慢の猛者です。好敵手を求めて東へ西へ、今日も各地を転々としています。鋼のような肉体は一度目にしたら忘れられないでしょう。

10 邪教の高司祭

知能：人間並み　**知覚**：五感　**言語**：交易共通語、地方語、魔法文明語
生息地：さまざま　**反応**：敵対的
知名度／弱点値：13／－　**先制値**：7　**移動速度**：12　**生命抵抗力**：12(19)　**精神抵抗力**：14(21)

攻撃方法	命中力	打撃点	回避力	防護点	HP	MP
錫杖	4(11)	2d+5	4(11)	10	65	74

特殊能力

「神聖魔法10レベル／魔力15(22)」
10レベルまでの基本神聖魔法と特殊神聖魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「操霊魔法7レベル／魔力12(19)」
7レベルまでの操霊魔法を行使できます。効果や結果は個々の魔法を参照してください。

「魔法適性」
戦闘特技の《魔法拡大／数》《魔法拡大／距離》《魔法誘導》《鷹の目》《ワードブレイク》を習得しています。

「剣の加護／運命変転」
行為判定や打撃点、魔法のダメージなどで振った2dの出目を両方ひっくり返せます。この能力は1日に1回だけ使用できます。

弱点：なし

戦利品	
自動	銀貨袋(2d×100G)
2～6	なし
7～12	銀貨袋(2d×200G)
13～	大きな宝石(4,000G)

人族の社会からは受け入れられないメティシエ（⇒『II』219頁）やブラグザバス（⇒『II』218頁）ら、蛮族に多い信仰に走った司祭です。その正体を隠匿しつつ、蛮族のスパイとして活動しています。

付録

装備品解説

〈ソード〉Bランク

ナイフ（⇒『Ⅰ』232頁）
全長20cm未満の小さな片刃の刃物です。戦闘以外でも活用されます。

ダガー（⇒『Ⅰ』232頁）
全長20～30cmほどの丈夫な両刃の短剣です。投擲も可能。

ショートソード（⇒『Ⅰ』232頁）
全長40cm前後の小剣です。片手で簡単に扱えるため、護身用や予備武器として重宝されます。

レイピア（⇒『Ⅰ』232頁）
細身の剣で、主に突いて使います。全長は約1m弱。

サーベル（⇒『Ⅰ』232頁）
斬ることを主目的とした、全長1mほどの片刃の剣です。刀身が緩やかに反り返っていて、斬るのに適した形になっています。

エストック（⇒『Ⅰ』232頁）
全長1m強の大型の刺突剣です。錐のような刀身が特徴で、両手で扱います。刃はなく、突くことしかできません。

ロングソード（⇒『Ⅰ』232頁）
まっすぐな刃を持つ、全長1m強の両刃剣です。片手でも両手でも扱える、最も一般的な剣です。

ブロードソード（⇒『Ⅰ』232頁）
幅の広い刀身を持つ両刃の剣です。全長1m前後。

バスタードソード（⇒『Ⅰ』232頁）
柄が長く、両手でも振れるようになっている長剣です。全長は1.5mほどあり、扱いやすい剣として知られています。

ファルシオン（⇒『Ⅰ』232頁）
大きく湾曲した刃を持つ片刃の刀剣です。全長は1.5mほどです。

ツーハンドソード（⇒『Ⅰ』232頁）
両手で持つことを前提としたまっすぐな刃の大剣です。全長は2m近くあります。

シャムシール（⇒『Ⅰ』232頁）
全長1.5～1.8mほど。大きく反った片刃の刀身を持つ、大型の蛮刀です。

グレートソード（⇒『Ⅰ』232頁）
全長2mに及ぶ、まっすぐで分厚い刃を持つ長大な両手剣です。

〈ソード〉Aランク

フリッサ（⇒『Ⅰ』233頁）
全長1m前後の、片刃の剣です。刃にわずかな反りがあり、鋭い切れ味を誇ります。

フランベルジュ（⇒『Ⅰ』233頁）
全長1.5mほどの長剣です。波打つ刀身が炎を思わせ、かつ威力を増しています。

ドラゴンスレイヤー（⇒『Ⅰ』233頁）
全長2mを優に超える巨大な剣です。分厚く幅広な刃は、竜の首さえ刎ねると言われています。

ファストスパイク（⇒『Ⅱ』126頁）
全長10cmほどの、針状の武器です。急所を突くようにして使います。

ディフェンダー（⇒『Ⅱ』126頁）
柄が大きく、持ち手を保護する機能を備えたまっすぐな刃の片手剣です。全長は1m前後です。

スティールブレイド（⇒『Ⅱ』126頁）
洗練された技術により作られた鋼の剣です。まっすぐな刀身を持ち、その全長は1.2mほどです。

〈ソード〉Sランク

ピアシング（⇒『Ⅱ』126頁）
全長20cmほどの突き刺し専用の短剣です。鎧の隙間から急所を突いて攻撃します。

ミスリルソード（⇒『Ⅱ』126頁）
ミスリル製のロングソードです。全長1m強。軽いわりに切れ味は抜群です。

スラッシャー（⇒『Ⅱ』126頁）
切れ味に重点を置いた、わずかに反りのある片刃の曲刀です。全長は1.5m近くあり、うまく扱うのは困難です。

クレイモア（⇒『Ⅱ』126頁）
鍔が十文字に大きく広がった、両手持ちの大剣です。まっすぐな刃を持ち、その全長は2mに達します。

センチネル（⇒『Ⅱ』126頁）
番兵の名を持つ巨大な両刃の剣です。見ただけで敵が逃げたことに由来します。全長は2mを超えます。

〈ソード〉SSランク

エンジェルフェザー（⇒147頁）
天使の羽のように軽く、カミソリのような切れ味を持った細身のまっすぐな剣です。全長は60cm程度です。

ハイペリオン（⇒147頁）
全長1.5mほどの、刀身が光輝く長剣です。刀身と柄に優美な意匠が施されており、高貴な雰囲気を漂わせています。

ガイスター（⇒147頁）
禍々しい文様を施された、真っ黒な刀身の大剣です。全長は2m程度あり、刀身からは常に瘴気を放っています。

〈アックス〉Bランク

ハンドアックス（⇒『Ⅰ』233頁）
全長60cmほどの、片手用の斧です。投擲も可能。

バトルアックス（⇒『Ⅰ』233頁）
全長80cm ～ 1mほどの戦斧です。両刃のものもあります。

グレートアックス（⇒『Ⅰ』233頁）
全長1.5m前後の大きな戦斧です。両手で使います。

ヘビーアックス（⇒『Ⅰ』233頁）
全長1.5mを超える大型の斧です。長く広い刃を持ち、重量に任せて叩き切ります。

ブローバ（⇒『Ⅰ』233頁）
全長1.5mの大斧で、首切り役人などが持っていることで知られます。その威力は絶大です。

ミノタウロスアックス（⇒『Ⅰ』233頁）
全長3mに迫る大戦斧です。非常に重く、扱える者がほとんど存在しません。

〈アックス〉Aランク

ハルバード（⇒『Ⅰ』233頁）
長柄の先端に槍の穂先を、脇には斧刃を取りつけた武器で、斧槍とも呼ばれます。全長は優に2mを超えます。

ロングアックス（⇒『Ⅱ』127頁）
全長2m弱の長柄の斧です。先端に槍の穂先もあり、突くのにも振り回すのにも適しています。

タバルジン（⇒『Ⅱ』127頁）
全長1mほどの、軽量で取り回しのいい片手用戦斧です。

〈アックス〉Sランク

ハチェット（⇒『Ⅱ』127頁）
投擲に適した形の手斧です。全長30～50cmで、極めて威力の高い武器です。

ミスリルアックス（⇒『Ⅱ』127頁）
ミスリル製のバトルアックスです。全長1m前後。大きさのわりに軽く、扱い慣れれば高いダメージが期待できます。

ヴォージェ（⇒『Ⅱ』127頁）
長柄の竿状武器で、先端に先の尖った斧が取り付けられています。長さは3mに達するものもあり、その威力は絶大です。

〈アックス〉SSランク

ダイナスト（⇒147頁）
とてつもなく大きな刃を持つ、両手持ちの戦斧です。全長は2mを超え、刃には美しい装飾が施されています。

〈スピア〉Bランク

ジャベリン（⇒『Ⅰ』234頁）
全長1m以下の、主に投擲に用いる軽量の手槍です。

ショートスピア（⇒『Ⅰ』234頁）
全長1m前後の短い槍です。片手でも自在に扱えます。

スピア（⇒『Ⅰ』234頁）
全長2mほどの標準的な槍です。片手でも両手でも扱えます。

ロングスピア（⇒『Ⅰ』234頁）
全長2mを超える長い槍です。

〈スピア〉Aランク

アールシェピース（⇒『Ⅰ』234頁）
全長1.5mほどの槍で、穂先の金属部分が槍の半分を占める形をしています。

ピラー（⇒『Ⅱ』128頁）
全体を金属製にし、貫通力を増した片手槍です。全長2m前後あり、金属鎧も貫通させます。

トライデント（⇒『Ⅱ』128頁）
三叉の穂先を持つ長槍です。全長2m前後です。

パイク（⇒『Ⅱ』128頁）
全長3m以上の長大な槍です。歩兵の軍団が騎馬突撃に対抗するべく生み出されました。

ノーマルランス（⇒148頁）
馬上から敵を攻撃するために作られた槍です。突撃用に作られており、全長は3mほどです。

〈スピア〉Sランク

バルチザン（⇒『Ⅱ』128頁）
全長2m以上の、穂先が幅広く、大きな傷をつけられる長槍です。

ミスリルスピア（⇒『Ⅱ』128頁）
ミスリル製のスピアです。全長2mほどあり、金属鎧もやすやすと貫き通します。

コルセスカ（⇒『Ⅱ』128頁）
穂先の左右に、翼状の刃が伸びた十文字槍です。突き刺さったときの傷口が広くなるため、高い殺傷力を持ちます。全長は2～2.5m。

ヘビーランス（⇒148頁）
より重量を増し、威力を強化したランスです。

〈スピア〉SSランク

フェイタルランス（⇒148頁）
運命の加護を受けた、強力なランスです。騎乗した際の威力は群を抜いています。

〈メイス〉Bランク

ライトメイス（⇒『Ⅰ』234頁）
全長50cmほどの、片手用の軽量の鎚です。

ヘビーメイス（⇒『Ⅰ』234頁）
全長70cmほどの鎚です。先端が重く、威力を増しています。

モール（⇒『Ⅰ』234頁）
長柄の先に鉄球をつけた大きな鈍器です。全長は2mに及ぶものもあり、両手で振るいます。

オーガモール（⇒『Ⅰ』234頁）
全長2mを超える、大型のモールです。かなりの重量があり、並大抵の筋力では扱えません。

〈メイス〉Aランク

ビリオン（⇒『Ⅰ』235頁）
鎚の部分が柄からほぼ直角に突き出した打撃武器です。全長1mほどで、片手で扱います。

スティールブロウ（⇒『Ⅱ』128頁）
良質な鋼の穂先がついた棍棒です。全長50cm程度で、片手で振り回すには最良のサイズです。

ポールメイス（⇒『Ⅱ』128頁）
2mを超える長さの柄を持つ、強力なメイスです。

〈メイス〉Sランク

ブラジオン（⇒『Ⅱ』129頁）
全長1m前後の、無骨な造りをした棍棒です。粗野な武器ですが、使いこなせば高いダメージが期待できます。

ミスリルメイス（⇒『Ⅱ』129頁）
ミスリル製のメイスです。全長70cmほどで、軽いが威力はかなりのものです。

トロールバスター（⇒『Ⅱ』129頁）
トロールさえ一撃で殴り倒せそうな、全長3mを超える巨大なメイスです。

〈メイス〉SSランク

ゼノ（⇒148頁）
全長2mを超える、大きな鎚頭のついたメイスです。狙った獲物を確実に追尾すると言われています。

〈スタッフ〉Bランク

メイジスタッフ（⇒『Ⅰ』235頁）
全長1～1.5mのまっすぐな木の杖です。魔法の発動体として扱うことができ

ます。

クォータースタッフ（⇒『Ⅰ』235頁）
全長2m弱。魔法の発動体としても使用できます。

〈スタッフ〉Aランク

マナスタッフ（⇒『Ⅰ』235頁）
ねじられたような複雑な穂先に、宝石がはまっている魔法の杖です。長さは1m足らずです。

リーチスタッフ（⇒『Ⅱ』129頁）
2mを超える長さの杖で、強い魔法の力が秘められています。

〈スタッフ〉Sランク

ブラックロッド（⇒『Ⅱ』129頁）
マナを収束させる力を付与された魔法の杖です。黒く染められており、長さは2mほどあります。

ソーサラースタッフ（⇒『Ⅱ』129頁）
精神集中を高める強力な魔力が秘められてた杖です。2mほどの長さがあり、先端に宝石がはめ込まれています。

〈スタッフ〉SSランク

メイガス（⇒149頁）
命をマナに変換する強力な魔力を秘めた杖です。血の色をした宝石がはまっており、いつも鈍く光っています。

〈フレイル〉Bランク

ライトフレイル（⇒『Ⅰ』236頁）
全長50cm前後。鎖の先に小さな分銅がついた打撃武器で、片手で扱うのに適しています。

フレイル（⇒『Ⅰ』236頁）
全長70～80cmほど。柄の先端に複数の鎖と分銅のついた、打撃用の武器です。

モーニングスター（⇒『Ⅰ』236頁）
柄の先に棘つきの鉄球が鎖で繋がれた武器です。全長1～1.5mで、高い威力を誇ります。

ヘビーフレイル（⇒『Ⅰ』236頁）
重量とともに威力を増したフレイルです。1m強の長い柄の先端から、やや短めの棒が鎖で繋がれています。元は脱穀用具です。

〈フレイル〉Aランク

ゴーデンダッグ（⇒『Ⅰ』236頁）
2m近い長い柄の先に、短い鎖で繋がれた棒が繋がっています。先端部分は鉄の棘で補強されており、極めて強力です。

ライジングサン（⇒『Ⅱ』130頁）
モーニングスターとよく似た形状ですが、棘つき鉄球の棘が鋭い刃になっており、高い殺傷力を誇ります。

スコーピオンテイル（⇒『Ⅱ』130頁）
1mほどの柄の先に、棘つきの鉄球が3つ、鎖で繋がれています。極めて高い威力を持っています。

〈フレイル〉Sランク

ジェイルインパクト（⇒『Ⅱ』130頁）
2m近い長さの鎖の先に、鉄球が繋がっている武器です。予想外のところに命中するため、高いダメージが期待できます。

タイタンフレイル（⇒『Ⅱ』130頁）
2mを超える長さの鎖の先に、大きな鉄球が繋がっている武器です。両手で振り回し、直撃したときのダメージは計り知れません。

〈フレイル〉SSランク

シルバーコメット（⇒149頁）
全長1.5m程度の、モーニングスターに似た武器です。銀色の金属球は振り回すと銀の軌跡を残し、的確に急所を攻撃します。

〈ウォーハンマー〉Bランク

ピック（⇒『Ⅰ』236頁）
全長80cmほどの、小型のつるはしです。

ウォーハンマー（⇒『Ⅰ』236頁）
鎚頭の反対側に鉤爪がついている戦闘用のハンマーです。全長1m弱で、片手でも扱えます。

マトック（⇒『Ⅰ』236頁）
全長1～1.5mの、大きなつるはしです。戦闘には適しませんが、威力は抜群です。

〈ウォーハンマー〉Aランク

ベク・ド・コルバン（⇒『Ⅰ』237頁）
全長2mにもなる長柄の武器で、先端にカラスのくちばしを思わせるピックと槍の穂先を持ちます。

ウォーピック（⇒『Ⅱ』130頁）
刃を大きくし、威力を高めたピックです。全長は1m前後です。

ギザルメー（⇒『Ⅱ』130頁）
3mにも及ぶ全長を持ち、その穂先には尖った殺傷力の高いピックが取り付けられています。

〈ウォーハンマー〉Sランク

チェカン（⇒『Ⅱ』130頁）
全長50cmほどの、鎌に似た武器です。扱いは難しいですが、高い威力を秘めています。

ベク・ド・フォコン（⇒『Ⅱ』130頁）
鷹のくちばしの形をしたピックと槍の穂先を持つ、長さ2mほどの長柄の武器です。その威力は絶大です。

ヘビーアンカー（⇒『Ⅱ』130頁）
巨大な鋼鉄製の、錨に似た形をした武

器です。全長は2mを超え、振り回せるのものは滅多に存在しません。

〈ウォーハンマー〉SSランク

ローゼンハーケン（⇒149頁）
全長約1.5m。バラの棘と花が意匠化された大型のウォーハンマーです。そのピックの貫通力は凄まじく、あらゆる相手に致命的な一撃を与えます。

〈格闘〉Bランク

セスタス（⇒『Ⅰ』237頁）
拳につける金属甲です。スパイクを持つ場合もあります。

スパイクブーツ（⇒『Ⅰ』237頁）
全体を金属の鋲で強化した、丈夫なブーツです。脛までを覆い、蹴りの威力を高めます。

〈格闘〉Aランク

ハードノッカー（⇒『Ⅰ』237頁）
金属部を大きくし、重量と威力を増した頑強な手甲です。

スタンパー（⇒『Ⅰ』237頁）
靴底やその周囲を金属で強化した、戦闘用のブーツです。

パワーリスト（⇒『Ⅱ』131頁）
手首を強化し、的確に相手の急所を狙えるようにする腕輪です。

パワーアンクル（⇒『Ⅱ』131頁）
足首を強化し、蹴りの爆発力を高めるアンクレットです。

〈格闘〉Sランク

トンファー（⇒『Ⅱ』131頁）
全長30～50cmほどの鉄の棒に、直角の握りがついた鉤棍です。振り回して殴りつけたり、そのまま突いて使うことができます。

アクセルブローグ（⇒『Ⅱ』131頁）
膝まで覆う、ぴったりした格闘用ロングブーツです。革製ですが、鋲などで強化されていることもあります。

〈格闘〉SSランク

ハンズオブグローリー（⇒149頁）
肘まで覆う、豪華な意匠が施された手甲です。

レッグオブオナー（⇒149頁）
膝まで覆う攻防一体の武具です。鋲などが美しい意匠となって巧みに刻み込まれており、高い威力を誇ります。

〈投擲〉Aランク

チャクラム（⇒『Ⅰ』238頁）
直径15～30cmの鋼鉄の戦輪です。ドーナツ状になっており、中心の穴に指を差し込み、回して投げます。外周は鋭い刃になっています。

ダーク（⇒『Ⅱ』132頁）
全長20cm前後の厚刃の短剣です。投擲用で、威力を増すため、やや重くなっています。

ブーメラン（⇒『Ⅱ』132頁）
中央付近で折れ曲がった、全長50cmほどの細い金属板です。投げると軌跡が大きな弧を描き、手元に戻ってきます。

ソリフェラム（⇒『Ⅱ』132頁）
総金属製の細く鋭い投げ槍です。重く射程は短めですが、その分高い威力を誇ります。長さは1.5m前後あります。

〈投擲〉Sランク

ミスリルダート（⇒『Ⅱ』132頁）
ミスリル製の、全長10cmほどの小さな投げ矢です。小さいため、隠し持つのも容易です。

アザガイ（⇒『Ⅱ』132頁）
全長30～50cmほどの、矢に似た短い投げ槍です。扱いにくい武器ですが、命中すれば威力は抜群です。

フランチェスカ（⇒『Ⅱ』132頁）
全長50～70cmほどの、やや大きめの投擲用の斧です。命中したときの威力は相当なものです。

〈投擲〉SSランク

トライエッジ（⇒150頁）
3方に10cmほどの刃が突き出した投擲武器です。持ち歩くときは折りたたむことができ、敵に命中しても手許に返ってきます。

〈ボウ〉Bランク

ショートボウ（⇒『Ⅰ』239頁）
軽量の弓です。全長1m弱で、力の弱い者でも引くことができます。

ノーマルボウ（⇒『Ⅰ』239頁）
全長1.5m前後の標準的な弓です。

ロングボウ（⇒『Ⅰ』239頁）
飛距離、威力を伸ばした大型の弓です。全長2mほど。

ヘビーボウ（⇒『Ⅰ』239頁）
弦の力を高めた強弓です。全長1.5～2m。腕だけでなく、全身の力を使って引きます。

〈ボウ〉Aランク

ラップドボウ（⇒『Ⅰ』239頁）
木材に動物の腱などの素材を組み合わせて作る合成弓です。全長1.5m強。ロングボウより小振りなのに、威力は同等です。

ライトボウ（⇒『Ⅱ』133頁）
軽量化されたノーマルボウです。全長1.5m前後で、威力も強化されています。

ファストボウ（⇒『Ⅱ』133頁）
軽くて取り回しのよい弓です。大きさは1.5m前後。すばやく正確な射撃ができるため、腕のいい狩人などに愛用されています。

〈ボウ〉Sランク

スナイパー（⇒『Ⅱ』133頁）
長距離の目標を正確に射抜けるよう、慎重に調整された弓です。全長は1.5mほどです。

コンポジットボウ（⇒『Ⅱ』133頁）
洗練された袖手の木材と動物の腱や皮を組み合わせて作った複合弓です。全長1.2m前後ですが、大型の弓並の威力を誇ります。

〈ボウ〉SSランク

ル＝インダリア（⇒150頁）
吹き抜ける風を意匠化した、優雅な装飾が施された1.2mほどの大きさの弓です。風の妖精の加護を受け、命中精度と威力は極めて高くなっています。

〈クロスボウ〉Bランク

ライトクロスボウ（⇒『Ⅰ』240頁）
軽量化された弩です。全長30cmほどで、持ち運びに苦労しません。

ノーマルクロスボウ（⇒『Ⅰ』240頁）
全長30～50cmの標準的な弩です。短い矢をセットし、引き金を引くことで発射されます。

ヘビークロスボウ（⇒『Ⅰ』240頁）
全長50cm強の、強化された弩です。重く、弦も強いため、扱うには相応の筋力が必要になります。

〈クロスボウ〉Aランク

ティム（⇒『Ⅰ』240頁）
分解して持ち運びができる、携帯性に優れた弩です。全長50cmほどの大きさで、威力も十分あります。

ボウガン（⇒『Ⅱ』134頁）
小型化された弩です。全長20～30cmで、片手でも撃つことができる点が特徴です。

アーバレスト（⇒『Ⅱ』134頁）
攻城戦にも用いられる大型の弩です。全長は1mを超え、先端に矢をつがえる際に踏みつけるあぶみがついています。

クレインクィン（⇒『Ⅱ』134頁）
滑車とクランクで強力な弓を引き、高い威力を実現した弩です。全長1mはほどですが、巻き上げ機がある分持ち運びは不便です。

〈クロスボウ〉Sランク

ストリングボウ（⇒『Ⅱ』134頁）
精巧に設計された弓が取り付けられており、弦で音楽を奏でることができるのが特徴です。大きさは50cm程度で、弩としても命中精度に優れています。

デスペアー（⇒『Ⅱ』134頁）
1m近い大きさの、大型弩です。長い射程が特徴です。

バリスタ（⇒『Ⅱ』134頁）
個人で携帯できる限界の大きさの弩です。全長は2m近くあり、その威力は攻城戦にも使われるほどです。

〈クロスボウ〉SSランク

ガルド（⇒150頁）
レバー式で弦を引く大型のクロスボウです。全長は1mを超え、その圧倒的な威力と引き替えに、使い手は極めて限定されます。

〈ガン〉Bランク

サーペンタインガン（⇒『Ⅰ』240頁）
片手で使えるシンプルな銃です。全長は約20cm。

トラドール（⇒『Ⅰ』240頁）
長い銃身を持つ、ライフルタイプの銃です。全長は1mほどあり、良好な射程距離を持ちます。

ジェザイル（⇒『Ⅰ』240頁）
トラドールよりさらに射程と威力を高めたライフル銃です。全長は1.5mはあり、高いパフォーマンスを持ちます。

〈ガン〉Aランク

デリンジャー（⇒『Ⅰ』241頁）
ポケットに隠し持てるほど小さな片手用の銃です。装弾数が少ないという弱点があります。

テンペスト（⇒『Ⅰ』241頁）
ライフルタイプの銃ですが、弾倉が充実しており、長期戦に向くタイプの銃です。全長は約1m。

ロングバレル（⇒『Ⅰ』241頁）
装弾数が1発の代わりに、高い威力、命中精度、射程距離を誇ります。全長は1.5mを超えます。

〈ガン〉Sランク

バレットシャワー（⇒『Ⅱ』134頁）
多くの弾丸を込められる小型の銃です。全長20cmほどで、安定した性能を誇ります。

ランカスター（⇒『Ⅱ』134頁）
全長1.5mを超える、長銃身の銃です。特に射程に優れ、極めて高いパフォーマンスを持ちます。ただし装弾数が1発という弱点があります。

カルネージ（⇒『Ⅱ』134頁）
極めて高い威力を誇る、2mほどの大型銃です。命中精度はイマイチですが、威力は最強クラスです。

〈ガン〉SSランク

フルファイア（⇒151頁）
短めの銃身を持つ、全長80cm程度の銃です。装弾数の多さが特徴です。

デスペラード（⇒151頁）
2m近い全長を持ち、優れた命中性能を持ちます。装弾数が少ない代わりに、その射程や威力にも優れています。

〈矢弾〉

矢（⇒『Ⅰ』241頁）
弓につがえる矢です。普通は木製の軸に鉄のやじり、矢羽根がついており、威力と命中精度を高めています。
やじりが銀製のものも存在します。

太矢（⇒『Ⅰ』241頁）
クオレルなどとも呼ばれます。短めの軸は総金属製で、矢羽根はない場合があります。
やじりが銀製のものも存在します。

弾丸（⇒『Ⅰ』241頁）
小指の先ほどの大きさの、陶器によく似た素材で作られた弾丸です（砕けた魔晶石の粉が材料です）。込められた魔力に反応して硬度や威力が変化する特徴があり、目標に命中すると消滅します。
銀の粉末が混ぜられているものも存在します。

矢筒（⇒『Ⅰ』241頁）
矢や太矢を入れるための筒です。普段はふたをして矢が折れたり汚れるのを防ぐことができ、戦闘中はすぐ矢を抜き出せるよう開けておくことができます。

ガンベルト（⇒『Ⅰ』241頁）
弾丸をすぐに抜き出せるよう固定するためのベルトです。デリケートな弾丸を激しい動きから守る効果もあります。

えびら（⇒151頁）
矢や太矢を入れる箱で、より大量の矢や太矢を携帯することができます。扱いは難しく、腕のいい射手が好んで使います。

バレットポーチ（⇒151頁）
より多くの弾丸を収めておけるポーチです。扱いにはある程度の技量が要求されます。

〈非金属鎧〉Bランク

クロースアーマー（⇒『Ⅰ』242頁）
厚手の布で作られた防具です。

ポイントガード（⇒『Ⅰ』242頁）
胸や肩、腕やすねなどの最低限の箇所にのみロウで煮固めた革の装甲を施した防具で、主に敵の攻撃を受け流すためのものです。

ソフトレザー（⇒『Ⅰ』242頁）
なめした革で作られた防具です。柔らかい素材のため、動きを阻害しません。

ハードレザー（⇒『Ⅰ』242頁）
ロウなどで煮固めた革で作られた鎧です。硬く頑丈で、型くずれしません。その上軽量で動きやすい鎧です。

〈非金属鎧〉Aランク

アラミドコート（⇒『Ⅰ』242頁）
魔動機文明時代に使われていた特殊繊維を編み込んだコートです。非常に軽くて強靱で、刃を逸らす効果も期待できます。

ブレストアーマー（⇒『Ⅰ』242頁）
胸などを中心に、防御効果を高めたソフトレザーです。

ボーンベスト（⇒『Ⅱ』135頁）
動物の骨や角などで補強した、ソフトレザーです。正しく使えば、金属鎧をしのぐ強靱さを発揮します。

〈非金属鎧〉Sランク

リュンクスベスト（⇒『Ⅱ』135頁）
上質な動物の毛皮を用いた防具です。最低限の防護効果と、高い運動性を兼ね備えています。

ドラゴンスケイル（⇒『Ⅱ』135頁）
ロウで煮固めた革を鱗状の形に整え、鎧にしたものです。高い防護効果と運動性を持ち、非金属なため音も立てません。

〈非金属鎧〉SSランク

アストラルガード（⇒152頁）
マナを織り込んだ糸で複雑な刺繍が施された、布製の防具です。魔法による攻撃さえ退け、マナの力により物理ダメージも大きく軽減してくれます。

フェニックスクローク（⇒152頁）
燃え盛る炎の模様が施された、布製の防具です。優れた運動性と高い防御力を誇りますが、心身共に鍛えられた武道家にしか使いこなすことができません。

〈金属鎧〉Bランク

スプリントアーマー（⇒『Ⅰ』243頁）
金属片を均一に布に縫い込んだり、さらに布で覆って作った防具です。高い防護効果と運動性を両立し、かつ布地のデザインが凝れるため、騎士が平時のおしゃれ着とすることもあります。

チェインメイル（⇒『Ⅰ』243頁）
細かい鎖状に金属を編み込み、要所要所を金属板で補強した本格的な防具です。高い防護効果を誇りますが、動きは多少阻害されます。

プレートアーマー（⇒『Ⅰ』243頁）
板金で全身を覆った甲冑です。最低限の運動性は保証されており、非常に高

い防護効果を持っています。

スーツアーマー（⇒『Ⅰ』243頁）
関節部まで精巧に作られた板金で覆われ、隙間なく防御を施した甲冑です。極めて高い防護効果を持ちますが、動きは激しく制限されます。

〈金属鎧〉Aランク

ブリガンディ（⇒『Ⅰ』243頁）
スプリントアーマーと似ていますが、布地の中に鎖を縫い込み、さらに防護効果を高めています。その分若干動きは鈍くなります。

フォートレス（⇒『Ⅰ』243頁）
スーツアーマーを改良し、手足の動きを阻害しない代わりに分厚い装甲で胴体の防護効果を高めた甲冑です。ただし回避が覚束ない点は、重量の関係で解消できていません。

スティールガード（⇒『Ⅱ』135頁）
品質のよい鋼を用いたスプリントアーマーの一種です。頑丈さはそのままに、軽量化に成功しています。

〈金属鎧〉Sランク

ミスリルチェイン（⇒『Ⅱ』135頁）
ミスリル製の鎖を編み込んだチェインメイルです。極めて軽量ですが、防護効果はむしろ高まっています。

フルメタルアーマー（⇒『Ⅱ』135頁）
より質のよい鋼を用いた、フォートレスの改良版です。関節部の構造はより精密になり、動きをほとんど阻害しません。

ミスリルプレート（⇒『Ⅱ』135頁）
ミスリル製のプレートで作った板金鎧です。ふんだんにミスリルを使用しているため、極めて高い防護効果を誇ります。

〈金属鎧〉SSランク

インペリアル（⇒152頁）
マナタイトと鋼の合金で作られた強固な甲冑です。現在の技術では素材がないと作ることができません。

〈盾〉Bランク

バックラー（⇒『Ⅰ』244頁）
直径20～30cm程度の小型の盾です。主に敵の攻撃を受け流すのに用います。

ラウンドシールド（⇒『Ⅰ』244頁）
直径60～80cm程度の、円形の盾です。木製で、縁や中央部などは金属で補強されています。

カイトシールド（⇒『Ⅰ』244頁）
西洋凧のような、菱形の下半分が長くなった形をした大型の盾です。主に木製で、要所要所が金属で補強されています。

タワーシールド（⇒『Ⅰ』244頁）
全身が隠れるような、長方形の大きな

盾です。高い防護効果を持ちますが、扱うには相当な力が必要です。木製で、金属で補強されています。

〈盾〉Aランク

スパイクシールド（⇒『Ⅰ』244頁）
殺傷力の高い棘を取り付けた、大型の円形の盾です。木製で金属の補強が成されており、高い防護効果も期待できます。

ミラーシールド（⇒『Ⅱ』136頁）
直径50cm程度の、小型の金属製の盾で、表面を鏡のように磨いてあります。

ヒーターシールド（⇒『Ⅱ』136頁）
ホームベース型をした、騎士たちが好んで使う大型の盾です。木製に金属の補強が入っており、家紋などさまざまな図柄が描かれることもあります。

グレートウォール（⇒『Ⅱ』136頁）
金属製の大型盾です。構えると体の大半が隠れてしまうため、とても高い防護効果があります。

ナイトシールド（⇒152頁）
持ち手の足もとまで覆う、大型のヒーターシールドです。木製で金属による補強がなされており、極めて頑丈です。その大きさにより、騎獣の身を守ることもできます。

〈盾〉Sランク

ミスリルシールド（⇒『Ⅱ』136頁）
ミスリル製の大型盾です。大きさのわりに軽くて頑丈です。

ブレードキラー（⇒『Ⅱ』136頁）
大型の楕円形をした盾で、下側、あるいは上下両方に突起があり、これで敵を殴りつけることができます。木製で金属による補強がしてあり、恐ろしく重い盾です。

〈盾〉SSランク

グロリアス（⇒152頁）
マナタイト製のヒーターシールドです。美しい装飾が施され、見た者が気圧されるような雰囲気を放つ盾です。

FAQ（よくある質問）

戦闘時のルールに関するQ&A

広範囲の効果

Q：広範囲の効果や魔法などを使用するとき、効果の使用者や術者はその効果に含まれますか?

A：はい、含まれます。ただし、使用者自身を中心として使う特殊能力などの効果や、「射程／形状：術者／－」の魔法などの場合、術者が望まないなら、広範囲の効果を受けなくても構いません。射程が「術者」以外の広範囲の効果は、術者を中心にできません。

広範囲の効果や魔法の使用者が複数の部位を持つ場合、自らのすべての部位に対して効果を受けるかどうかを選びます。

乱戦エリア

Q：乱戦エリア内の配置を考えたいのですが、どのようにすればよいですか？

A：乱戦エリアは「戦闘を処理するための抽象空間」です。乱戦エリアの中で乱戦状態にあるキャラクターは、攻撃を行ったり回避したりするためにめまぐるしく動いていて、厳密な位置は定められません。つまり、乱戦エリア内では配置という概念は存在しません。

「乱戦エリアで乱戦状態にあるキャラクターの厳密な位置」が求められる場合、便宜的に「全員が乱戦エリアの中心にいる」として処理します。

Q：敵の移動を妨害して乱戦状態を宣言するとき、宣言できる範囲はどのくらいですか？

A:そのキャラクターが「制限移動」で移動できる距離になります。「制限移動」の距離内なら、どの場所でも乱戦状態を宣言でき、その地

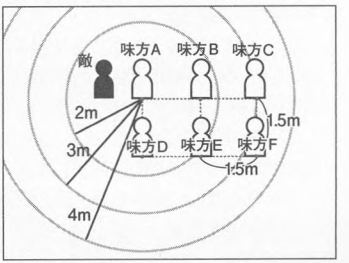
点を中心に乱戦エリアが構築されます（移動の妨害を宣言したキャラクターと、手番のキャラクターがその地点に移動します）。

Q：乱戦エリアについて質問です。たとえば、パーティーが1.5mおき、2列縦隊で進んでいて、敵が1人現れたとします。

敵は、先頭の1人（A）と乱戦状態に入りました。その結果、半径2mの乱戦エリアが作られます。これは、隣とその後ろ2人（B、D）を巻き込む広さですので、エリアが4人分、半径3mに拡大します。結果、C、Eの2人も巻き込まれ、6人、4mに拡大となり、最後の1人（F）も巻き込まれます。

つまり、敵は1人でいきなりこのパーティーの最後尾を近接攻撃できる。

この解釈でいいですか？



A：いいえ、誤りです。

この場合、1ラウンド目は、Aとの乱戦エリアが構築されるのみです。B、Dの2人は、「乱戦エリア内にいるが、乱戦状態ではない」という扱いになります。

敵の手番終了後、自分たちの手番になって、B、Dのどちらかが行動を行おうとしたときには、敵は、それを乱戦状態に巻き込むことができます。

これで、エリアは3人分、半径3mに拡大しますが、それ以降のキャラクターについては、2倍の人数という制限を超えてしまうため、敵は乱戦状態に巻き込むことはできません。

Q:つまり、「乱戦エリア内にいるが、乱戦状態ではない」キャラクターが存在しえるのですか?
A:はい、存在しえます。
こうした状態にあるキャラクターは、自分の手番で行動を起こそうとしたときに、敵によって乱戦状態に巻き込まれる危険があります。もちろん、その乱戦において、すでに自分たちの陣営が2倍以上の人数差の優位を持っているなら、この危険もありません。

Q:しかし、補助動作は手番に何度でも行えますから、乱戦エリア内にいさえすれば、どんどんと指定して乱戦状態に引き込んでいってしまうことができますよね?
A:いいえ、できません。
乱戦に関して、手番に許された補助動作は、「新しく乱戦状態を作り出す」「すでにある乱戦状態に参加する」のどちらかだけです。「すでにある乱戦状態に、敵を指定して引き込む」というものは存在しません。

Q:そうすると、乱戦状態に巻き込むってのは……?
A:それは、相手側の手番での宣言です。「乱戦エリア内にいるが、乱戦状態ではない」相手が、何か行動(に先んじて行われる移動)を起こそうとした場合、それに対応し、「近寄ってきたもの」とみなし、乱戦状態に入ることを宣言可能です。この宣言は、相手がその場に立ち止まり、移動しない場合でも、行うことができます。

Q:とすると、乱戦エリア内には入れるが、エリア中心点には到達できない鈍足ドワーフが飛び込んできた場合、彼(彼女)がとりあえず乱戦に参加できないのはともかくとして、その直後に、彼(彼女)をその乱戦にいる敵側が近接攻撃することも不可能ですか?
A:はい、できません。
敵がそれをしたければ、飛び込んできたときに、あえて乱戦に巻き込んでおく必要があります。先に攻撃を受けるリスクは甘受しなければなりません。

Q：「乱戦エリア内にいるが、乱戦状態ではないキャラクター」の居場所は、やはり乱戦エリアの中心点ですか?
A：いいえ、違います。
　乱戦エリア内にあっても、乱戦状態ではないキャラクターは、それぞれ個人の位置（座標）を特定して、管理されなければなりません。乱戦に巻き込まれた瞬間に、その位置が、乱戦エリア中心点で代表される存在となります。

Q：GMが地形などの条件で、乱戦エリア内人数を制限したとき、「乱戦エリア内にいるが、乱戦状態ではないキャラクター」として、そこに進入することは可能ですか?
A：いいえ、できません。
　ただし、エリアが構築されたときに、すでにその場にいたキャラクターは、そこに留まり続けることができます。こうしたキャラクターでも、一度外に出てしまうと、再進入はできません。

Q：「乱戦エリア内にいるが、乱戦状態ではないキャラクター」を対象として、当該乱戦エリアで乱戦をしているものが、飛び道具や射撃型の魔法を使う場合、《精密射撃》《魔法誘導》《鷹の目》のような戦闘特技は必要ですか?
A：いいえ、不要です。
　乱戦状態にあるものが、そのエリア内にいるキャラクターを飛び道具や射撃型の魔法で狙う場合、そうした特技がなくとも、誤射の可能性なく、対象にできます。

Q：「乱戦エリア内にいるが、乱戦状態ではない」キャラクターも、エリアから外に出るには、エリアからの離脱の手順を踏む必要がありますか?
A：はい、あります。
　しかし、すでに乱戦状態にある人数を比較し、自分たちの陣営が2倍以上の人数差の優位を持っているなら、必要はありません。

Q：乱戦エリアに対して、範囲魔法を行使する場合、エリア中心点を目標にする必要がありますか?
A：いいえ、その必要はありません。
　魔法の範囲内に、エリア中心点があれば、その乱戦エリア内にいるものは魔法の影響を被る可能性があります。

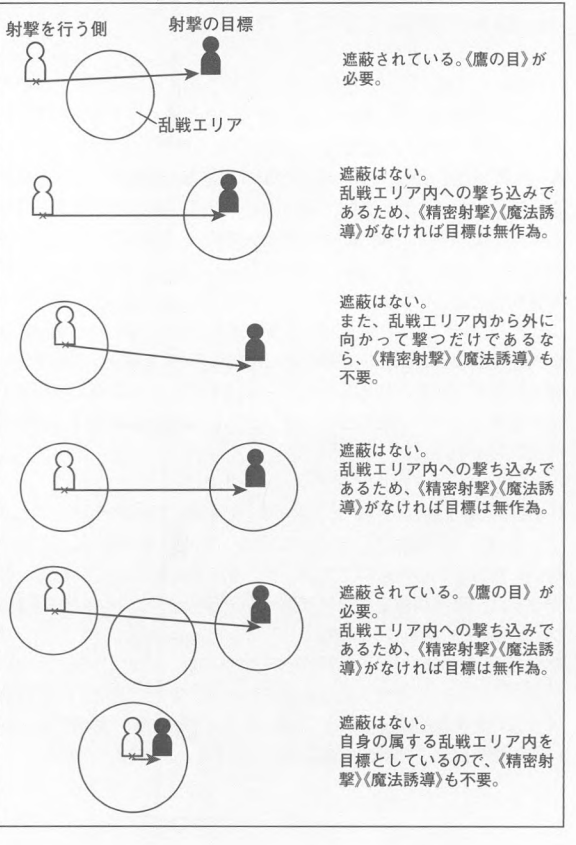
Q：複数の乱戦エリア、さらには、「エリア内にはいるが乱戦状態ではないキャラクター」までもが存在するとき、それらすべてを巻き込んで範囲魔法が使われた場合、どのように処理されますか?
A：まず、乱戦状態にないもの、つまり、位置・座標が、個人で特定して管理されているものは、範囲内にいれば、無条件で魔法の対象となります。これは、魔法の最大対象人数によって制限されません(満員電車のような、人が密集している場所に【ファイアボール】は、大惨事を巻き起こします)。
　その後、それとは独立的に、乱戦状態にあるものに対しての適用処理を行います。エリアが複数あったとしても、人数すべてを合計し、魔法の最大対象数と比較します。乱戦をしているものの人数が最大対象数を上回っているならば、ランダムに魔法の対象となったものを決定します。

Q：気絶状態になったキャラクターは、自動的に乱戦から除外されます。それは、「乱戦エリア内にはいるが、乱戦状態ではない」という扱いになると思われるのですが、そうすると、乱戦しているキャラクターは、近接攻撃では気絶状態のキャラクターにトドメを刺せないということになりませんか?
A：はい、できません。トドメを刺す動作は、30秒(3ラウンド)の間、その動作に専念する必要があります。乱戦エリアの中にいる場合は行えません。乱戦エリアの外からトドメを刺す場合でも、途中で攻撃や魔法の効果の対象になったりすると、中断されます。

遮蔽

Q：遮蔽の図例の一覧がほしいのですが。

A：以下の図を参考にしてください。



Q：敵に射手が控えている場合、前衛役は、乱戦エリアによる遮蔽を維持し、後衛が射撃されるリスクを回避するために、故意に敵を倒さず乱戦を継続しなければならないという不自然な戦術を強いられてしまうことになります……。

こんな状況の時のことですが。

A:乱戦状態になくとも、敵対するキャラクターは遮蔽を作り出します。

よって、その状態で前衛が敵を倒しきった段階では、敵射手から味方後衛を狙っても遮蔽を成立させることができます。

この後、調子にのって前衛がみな射手にかかってしまう（乱戦に入る）と、射手は味方後衛に射撃を行えるようになってしまいますので、それは注意しなければなりません。

また、遮蔽を作り出すのは、敵対するキャラクターのみですから、

という位置取りになった場合、味方後衛から敵射手に対しては、一方的に射線が通っているということになります。

Q：乱戦をしていないキャラクター１人が遮蔽しうる範囲はどの程度ですか?

A：キャラクターを中心に半径1mです。狙うものと、目標とを結んだ直線が、この範囲を横切る場合、遮蔽が成立しています。

Q：味方どうしで乱戦状態を作り出し、遮蔽できる範囲を広げることはできますか?

A：いいえ、できません。

味方どうしで乱戦は行えません。

Q：群衆に紛れていた暴漢が、屈強な護衛に守られた姫を狙いました。先制を取った暴漢は、護衛に対して乱戦状態に突入、その後、投げナイフを姫に投擲！ これ、ルール上、可能ですよね? 暴漢に《鷹の目》の戦闘特技がないものとしても。

A：はい、そうなります。

……護衛は二重円の陣形で姫を守るよう心がけてください。群衆を制限移動距離（3m）より遠ざけておくのもまた、一つの対策です。

戦闘特技に関するQ&A

常に効果のある戦闘特技

Q：【プロテクション】と【プロテクションⅡ】などは同じ魔法として扱い、効果が重複しないとは『Ⅱ』88頁に明記されています。では戦闘特技の《武器習熟／ソード》と《武器習熟／ソードⅡ》なども重複しませんか？

A：いいえ、重複します。ナンバリングされている「魔法」だけ、例外的に同じ名称として扱います。そのほかの戦闘特技や騎芸などのナンバリングされている効果は重複します。

Q：《投げ強化（⇒『Ⅰ』220頁）》を持つグラップラーが、２つの部位を持つキャラクターに《投げ攻撃》を行い、成功したとき、ダメージは両方の部位に適用されますか?

A：はい、適用されます。

部位ごと、個別にダメージ決定を行ってください。

なお、この場合、命中力判定は１回だけ行います。それに対し、相手側は自分の都合のよい部位を用いて回避力判定を行えます。通

常は、より回避力の高いほうを用いるでしょう。

もし、部位の1つにでも「近接攻撃を受けない」など、《投げ攻撃》を無効化する能力があったなら、グラップラーは、それを試みることはできません。

Q:《魔法誘導(⇒『I』223頁)》での「完全ではない遮蔽や障害物に隠れている対象に」という記述が、《鷹の目》でのそれとほぼダブるのですが、《魔法誘導》で乱戦エリア越しの「射撃」魔法はダメですよね……?

だって《鷹の目(⇒『I』219頁)》を追加で取る意味が、射撃武器でも可能になるってことだけになるんだし。

A:はい、その通りです。

《魔法誘導》で、乱戦エリアをはじめとする遮蔽越しに、魔法を使うことはできません。《魔法誘導》は、あくまで、乱戦エリアで誤射を発生させないという戦闘特技です。

記述の曖昧さで混乱を与えて申し訳ありません。

Q:《武器習熟/ガン(⇒『I』221頁)》を習得した場合、カテゴリ〈ガン〉で撃つ弾丸のダメージは上昇しますか?

A:はい、上昇します。《武器習熟/＊＊》では、そのカテゴリの武器でダメージを与える場合、物理ダメージ、魔法ダメージ共に上昇します。

Q:《二刀流(⇒『I』221頁)》の効果には「片手武器を両手に持ち…」とありますが、手に持たないカテゴリ〈格闘〉の片手武器(〈キック〉など)は使えますか?

A:いいえ、使えません。《二刀流》で2回攻撃を行うとき、カテゴリ〈格闘〉の中で使えるのは〈パンチ〉か、拳を強化する武器だけです。《両手利き(⇒『I』223頁)》も同様です。

宣言の必要な戦闘特技

Q：《牽制攻撃（⇒『Ⅰ』224頁）》を金属鎧のキャラクターに宣言して、クリティカル値12の武器（モールなど）で攻撃するとき、命中力は+1されますか?

A：いいえ、されません。《牽制攻撃》を宣言した攻撃でクリティカル値が13を超えてしまうような結果になったとき、《牽制攻撃》による命中力の上昇はありません。攻撃そのものは可能です。

Q：グラップラー技能で〈尻尾（⇒『Ⅱ』131頁）〉を使って攻撃するときに《テイルスイング（⇒『Ⅱ』125頁）》を宣言した場合、《追加攻撃（⇒『Ⅰ』220頁）》でも尻尾を使えますか？　また、そのとき《テイルスイング》の効果はありますか?

A：はい、使えます。宣言の必要な戦闘特技の効果は次の手番まで続くため、《追加攻撃》による攻撃も、《テイルスイング》で複数の対象を攻撃できます。ただし、1回目の《テイルスイング》で攻撃した対象と同じ対象しか攻撃できません。

Q：《投げ攻撃（⇒『Ⅰ』225頁）》では二足歩行のキャラクターしか投げられないとありますが、正確にはどのキャラクターを投げられますか？　また《投げ強化（⇒『Ⅰ』220頁）》を習得した場合、足がない〈ラミア（⇒『Ⅰ』348頁）〉や〈ジャイアントスラッグ（⇒『Ⅱ』250頁）〉などは投げられますか？

A：《投げ攻撃》では、二足歩行のキャラクターしか投げられません。また「飛行」しているキャラクターは投げられません。

《投げ強化》を習得すれば、〈ラミア〉や〈ジャイアントスラッグ〉など足のないキャラクターも投げられるようになり、飛行しているキャラクターも（近接攻撃が可能なら）投げられます。

魔法に関するQ&A

真語魔法

Q：1レベルの【ブラント・ウェポン（⇒『Ⅰ』181頁）】の効果を受けている対象が以下の動作を行った場合、扱いやダメージの減少はどうなりますか?

①カテゴリ〈ガン〉の武器で攻撃する場合

②妖精魔法6レベル【シュートアロー（⇒『Ⅰ』209頁）】で攻撃する場合

③魔動機術6レベル【クリエイトウェポン（⇒『Ⅰ』215頁）】で攻撃する場合

A：それぞれ以下のように対処してください。

①カテゴリ〈ガン〉で与えるダメージは魔法ダメージのため、効果を受けません。

②物理攻撃、射撃攻撃ではなく、魔法の行使によるダメージなので、効果を受けません。

③作成した武器で与えるダメージは魔法ダメージのため、効果を受けません。

また、操霊魔法1レベルの【エンチャント・ウェポン（⇒『Ⅰ』187頁）】や3レベルの【ファイア・ウェポン（⇒『Ⅰ』189頁）】、神聖魔法4レベルの【セイクリッド・ウェポン（⇒『Ⅰ』196頁）】、魔動機術3レベルの【エフェクトウェポン（⇒『Ⅰ』212頁）】も、物理ダメージを上昇させる効果のため、上記のような状況では同様に処理します。

Q：3レベルの【パラライズ（⇒『Ⅰ』183頁）】は、命中－2か回避－2か、どちらかの効果を選択して与えるものですが、すでに命中－2の効果を受けているものに対し、重ねがけして、回避－2の効果ももたらすことは可能ですか?

A：いいえ、できません。

同名の魔法は1体の対象には同時にひとつしか効果を現しません。よって、達成値の高いものが優先されるのみです。

むろん、5レベルの【ウェポン・マスター（⇒『Ⅰ』185頁）】のように、効果の重複を認める魔法であると明記されているものは、この原則の適用外です。

Q：15レベルの【パーフェクト・キャンセレーション（⇒110頁）】で広範囲の魔法の効果を解除できますか？
A：はい、可能です。すでに魔法の効果が及ぼされている空間が【パーフェクト・キャンセレーション】の範囲に一部でも入っていれば、魔法は解除されます。達成値の比べあいは必要です。

神聖魔法

Q：1レベルの【バニッシュ（⇒『Ⅰ』193頁）】に関する質問です。乱戦エリアにいる蛮族にこれを使い、効果として、「逃げ去る」が発生した場合、その蛮族は即座に離脱を宣言した状態（－4ペナルティー）となりますか。
A：いいえ、なりません。
その蛮族は、次の自身の手番に「離脱」の宣言を強制されますが、それまでは悪影響は被りません。

Q：1レベルの【フィールド・プロテクション（⇒『Ⅰ』193頁）】や【フィールド・レジスト（⇒『Ⅰ』195頁）】は、術者も効果を受けますか？
A：「広範囲の効果」のFAQ（⇒319頁）を参照してください。

魔動機術

Q：6レベルの【クリエイトウェポン（⇒『Ⅰ』215頁）】で、ルールブックⅡのAランク武器も作成できますか？
A：はい、可能です。【クリエイトウェポン】では、以降に追加されるAランク以下の武器も（特別に断られていない限り）作成可能です。

アイテムに関するQ&A

武器

Q:〈テンペスト(⇒『Ⅰ』241頁)〉など、魔力が+1される武器は、持っていればすべての魔力が上昇しますか?

A:いいえ、しません。〈テンペスト〉や〈ロングバレル〉など、カテゴリ〈ガン〉にある魔力の上昇は、打ち出した弾丸の魔法ダメージの上昇にのみ適用されます。

防具

Q:〈ボーンベスト(⇒『Ⅱ』135頁)〉〈ドラゴンスケイル(⇒『Ⅱ』135頁)〉などの非金属鎧は、ハードレザーのようにソーサラーやコンジャラーの行使判定の達成値にペナルティ修正を受けますか?

A:いいえ、受けません。

非金属鎧の場合、特に明記されない限り、行使判定の達成値にペナルティ修正を受けることはありません。

一般装備品

Q:〈魔法の発動体〉や〈聖印〉〈マギスフィア〉などを装備する部位はどこですか?

A:以下の表を参照してください。

名称	装備可能部位
〈魔法の発動体〉	右手、左手、その他
〈聖印〉	どこでも
〈妖精使いの宝石〉	どこでも
〈マギスフィア(小)〉	どこでも
〈マギスフィア(中)〉	背中、腰、その他
〈マギスフィア(大)〉	背中、その他

Q:〈アンロックキー(⇒『Ⅰ』247頁)〉を使用すれば、魔法の扉は無条件に開きますか?

A：いいえ。

アンロックキーを用いれば、魔法で閉じられた扉に対して「解除判定(⇒104頁)」を試みることができます。解除の際の基準値は、「スカウト技能レベル＋器用度」です。扉を閉じている魔法の達成値との比べあいになります。

なお、アンロックキーは1回解除判定を試みると、成否に関係なく破損し、失われます。

魔物に関するQ&A

複数の部位

Q：部位を複数持つ魔物やキャラクターに「対象：1体」の魔法を行使すると、すべての部位に効果がありますか?

A：いいえ、部位を複数持つ魔物は部位ひとつを「1体」として扱うため、対象とした部位のみに効果があります。

Q：魔物などは、知能が低くても【ファイア・ウェポン(⇒『I』189頁)】など、有利になる効果の魔法を敵対する陣営のキャラクターから受けるとき、抵抗しますか?

A：はい、抵抗します。魔物は知能や生態に関わらず、敵対する陣営から受けた魔法の効果は抵抗を試みます。【ファイア・ウェポン】などの「抵抗：なし」の魔法は、敵対するキャラクターが望まない限り、効果を発揮しません。

Q：キプロクス(⇒『I』352頁)の特殊能力「なぎ払い」は、キプロクス自身のほかの部位に効果がありますか?

A：「広範囲の効果」のFAQ(⇒319頁)を参照してください。

Q：複数の部位を持つキャラクターが〈ヒーリングポーション(⇒『I』248頁)〉を飲んだ場合、回復するのはどこですか?

A：自らの持つ任意の部位のHPを回復させられます。

どこのHPを回復させるかは、魔物（GM）が自由に選択できます。回復するのは部位ひとつだけです。

Q：部位のHPが0になった状態は、「1：破壊された＝少なくともその戦闘での回復は絶望的」「2：単体キャラクターであれば気絶の状態＝能力を取り戻すには、【アウェイクン】などが必要」「3：単純な使用不能状態＝HPさえ回復すれば、即座に使用可能状態となる」のどれですか?

A：生死判定を行い、成功すれば「2：気絶と同等」、失敗すれば「1：破壊」です。

GMは望むならば、この生死判定を省略して、即座に破壊されたものとしてかまいません。

ただし、これらの結果が起こっても、ルールに定められた以上の悪影響は発生しません。胴体を破壊されたキプロクスであっても、歩行に支障はありません。

Q：キプロクスに【スリープ】を使いたいのですが、頭部にだけかければ十分ですか?

A：いいえ。複数の部位を持つキャラクターには《魔法拡大/数》を利用し、部位すべてに魔法を行使する宣言が必要です。

複数部位を持つキャラクターに対して魔法が行使される場合、まず、GMは、それが「部位個別に効果適用されるべきもの」か「特定部位に効果を与えたら、全体が影響を受けるものか」を判断します。各種のダメージ魔法や、【パラライズ】【ブラント・ウェポン】は前者であり、【スリープ】や【ブラインドネス】は後者です。

前者の魔法は、魔法を使うキャラクターが、自由に部位を選択して対象として選ぶことができます。《魔法拡大/数》がないものが、部位1つだけを目標として魔法を使うことも可能です。そして、効果は個々の部位ごとに適用されます。

しかし、後者の場合には、《魔法拡大/数》を利用し、すべての部位を対象としなければなりません。その後、1回だけの行使判定を

行い、その魔法が効果を上げたかどうかを決定します。
　頭部が寝たキプロクスは、部位すべてが寝た状態になります。そして、どの部位にでもダメージを受けたなら、全体が覚醒します。

Q：では、【ブラインドネス】がかかったキプロクスに【キュア・ブラインドネス】や、【スリープ】がかかったときに【アウェイクン】をかける場合はどうなりますか?
A:【ブラインドネス】や【スリープ】と同様に《魔法拡大/数》を利用し、部位すべてに魔法を行使する宣言が必要です。
　その後、1回だけの行使判定で達成値比較によって、効果が発揮できたかどうかを決定します。
　これもまた、「特定部位に効果を与えたら、全体が影響を受けるもの」です。

Q:尻尾が行動不能になったキプロクスに【スリープ】をかける場合は、拡大は2倍ですか?　3倍ですか?
A:2倍です。
　使用できなくなった部位は、数の勘定に入らなくなります。これは魔法行使に限らず、乱戦エリアの通り抜けを裁定するときも同様です。ただし、グラップラーの《投げ攻撃》においては、最初に存在する部位数が、それを可能かどうかを決定します。動いているのが頭ひとつだけになったからといって、キプロクスを投げることはできません。

Q：尻尾が行動不能になってから、【スリープ】で寝てしまったキプロクスに【アウェイクン】をかける場合は、拡大は2倍ですか?　3倍ですか?
A:どちらでも可です。
　2倍拡大で、頭と胴体だけ【スリープ】からの覚醒を試みることもできますが、3倍拡大すれば、それと同時に、尻尾をHP1の状態で気絶から回復させることができます。

気絶からの回復は自動ですが、達成値の比べあいの結果、【スリープ】が解除されなかった場合、尻尾は他部位同様寝ている状態になります。

Q：キマイラ（⇒『Ⅱ』288頁）や騎乗しているキャラクターなど、複数の知覚を持っているキャラクターが【スリープ】や【ブラインドネス】を受けるとき、どうなりますか?
A：それぞれの知覚ごとに、別々に抵抗を試みます。その結果、抵抗に成功した部位と失敗した部位が存在する場合、そのペナルティ修正を合計し、知覚を持っている部位の数で割ります（端数切捨て）。
５つの部位を持ち、３つの知覚を持つキマイラが【ブラインドネス（５倍行使）】を受けるとき、龍の頭と獅子の頭が抵抗に失敗し、山羊の頭が抵抗に成功した場合、視界が悪いことによって受けるペナルティ修正は（「−4」×２部位÷３部位=2.666…）で−２となります。

Q：上記のキマイラに【キュア・ブラインドネス（⇒『Ⅰ』195頁）】を行使するとき、５倍行使しなければいけませんか?
A：いいえ、効果を受けている部位だけを対象に行使できます。

Q：ゴーレムや魔動バイクなど「分類：魔法生物」のHPを〈救命草〉〈ヒーリングポーション〉などで回復させられますか？
A：いいえ、できません。

Q：分類「アンデッド」「魔法生物」のHP、MPは睡眠や休息を行うことで回復しますか？
A：はい。MPのみ回復します。これらの魔物のHPは通常の手段では回復しません。MPは１日の始まり（朝６時）になれば、休息などを行っていなくても最大値まで回復します。

エラッタ&調整

ルールブックⅠ　エラッタ

頁	場所	誤	正
54	言語の欄	魔法文明語と記入し、その会話と読文に「○」	
65	初期習得言語	「神紀文明語(⇒78頁)と「交易～	「神紀文明語(⇒78頁)の読文と「交易～
	特殊能力	特殊能力	種族特徴
67	(弱点属性)	エルフ:氷属性	エルフ:水・氷属性
68	能力値の決定 表　エルフ　A	1d	2d
121	身体が自由に動かないことによるペナルティ修正の例	片腕、もしくは片足～	片腕、もしくは片脚～
		全身が水中に～	全身が水に～
147	8行目	部位を3つ持つ魔物を相手にした場合～	部位を3つ持つ魔物が通過しようとした場合～
166	穢れ表	19の出目がない	20→19 21→20 22～25→21～25
174	3行目と4行目の間	聞き耳判定(⇒109頁)を挿入	
	スカウトの判定リスト 探索判定と尾行判定の間	探索判定と尾行判定の間 地図作製判定(⇒111頁)と天候予測判定(⇒111頁)を挿入	
175	レンジャー技能の判定リスト 危険感知判定と地図作製判定の間	探索判定(⇒111頁)を挿入	
176	各魔法データの見方　【エネルギー・ボルト】	⑧概要 ⑨属性	⑨概要 ⑧属性
	各魔法データの見方　【ソリッド・バレット】	⑧概要	⑨概要
180	10行目と11行目の間	「土」:石つぶてや地震などで攻撃したり、影響を与えます。の一文を挿入	
181	ブラント・ウェポン　対象	物体ひとつ	1体
187	エンチャント・ウェポン　対象	物体ひとつ	1体
189	ファイア・ウェポン　対象	物体ひとつ	1体
191	インテンス・コントロール　効果	ゴーレム	魔法生物

頁	場所	誤	正
192	スタンクラウド　対象	半径5mの空間／10	半径5mの空間／15
194	アウェイクン　効果最終行	そのままの体制で～	そのままの体勢で～
198	【プレス】　効果	対象の器用度、敏捷度、筋肉～	対象の器用度、敏捷度、筋力～
202	【カバーリング】 射程/形状	術者	術者／－
223	魔法誘導　効果	～隠れている対象に「射撃」属性の～ ～キャラクターに「射撃」属性の～	～隠れている対象に形状「射撃」の～ ～キャラクターに形状「射撃」の～
	両手利き　効果　1行目	近接攻撃を試みる際～	近接攻撃、射撃攻撃を試みる際～
232	シャムシール　威力⑫	10	11
233	バトルアックス2H威力⑫	10	11
	グレートアックス威力⑫	10	11
235	マナスタッフ　命中	－	＋1
236	フレイル2H　必筋	10を挿入	
	ゴーデンダッグ	名称以外のデータ	以下のデータにさしかえ

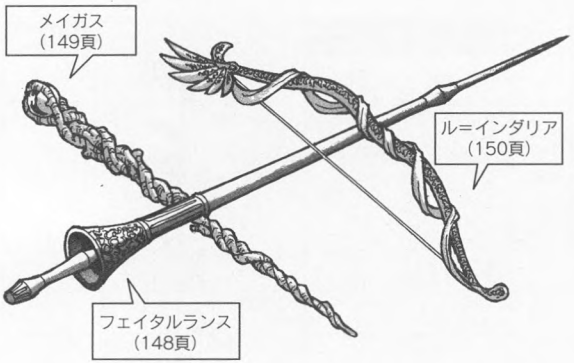
名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
ゴーデンダッグ	1H両	18	－1	28	2	3	4	6	6	8	9	9	10	10	⑩	1,540
	2H	18	－1	38	3	5	6	7	8	10	10	11	12	13	⑩	

237	ベク·ド·コルバン	名称以外のデータ	以下のデータにさしかえ

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
ベク·ド·コルバン	振2H	20	－1	40	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13	⑩	1,800
	突2H	20	－2	45	4	6	7	9	10	10	11	12	13	14	⑩	

250	〈火トカゲの髪飾り〉　備考	投げると火炎ダメージ～	投げると炎ダメージ～
252	腰　〈覇者のバックル〉	価格2,000 発動にはMP7点が必要。	価格5,000 発動にはMP10点が必要。
256	エンジェルリング　形状	細かな古代文明語が～	細かな魔法文明語が～
275	魔動機文明 アル·メナス時代　6行目	～無数にされて～	～無数に施されて～
326	イグニッション·パイプ 基本取引価格	10,000	1,000
333	アンデッド　3行目	属性：毒／病気／精神効果	属性：毒／病気

頁	場所	誤	正
335	魔物データの見方　③知能	命令による	命令を聞く
353	キラーオクトパス　知覚	五感	五感(暗視)
	キラーオクトパス　戦利品	2～6	2～5
362	ファミリア・鳥、ファミリア・蛙	反応:術者による	反応:命令による
364	ガーゴイル　戦利品	9～	8～
366	フラービィゴーレム　戦利品	10～	9～
	フラービィゴーレムの解説下から2行目	与えられる命令は、幼い子供程度まで理解できます	与えられる命令は、幼い子供が理解できる程度までです
367	ストーンサーバントの解説下から2行目	与えられる命令は、幼い子供程度まで理解できます	与えられる命令は、幼い子供が理解できる程度までです
	ストーンサーバント　知能	命令による	命令を聞く
369	クィンドゥーム　戦利品	7～9	2～9
371	ディーラ　戦利品	古代文明語の本	魔法文明語の本
372	サンダーバード　雷鳴	～「半径6m／20」の範囲～	～自分を中心に「半径6m／20」の範囲～
		～点の魔法ダメージを～	～点の雷属性の魔法ダメージを～
374	ザルバード　神聖魔法	3レベルまでの～	4レベルまでの～



ルールブックⅠ　調整

この項目の表記は「調整前」「調整後」となります。これらはGMの判断によって、調整を適用する、しないを決めてかまいません。

GMはこれら調整の項目がある能力やキャラクターを登場させるとき、あらかじめプレイヤーにどちらの調整を適用しているか、伝えるようにしてください。

頁	場所	調整前	調整後
224	《かばう》　効果説明	「他のキャラクターに《かばう》を使われているキャラクターに、さらに《かばう》は宣言できません」の一文を削除	
368	ドゥーム ●胴部／砲塔　「弾薬」	機関砲は射程30mで装填数2の～	機関砲は射程30mで装填数1の～
369	クィンドゥーム ●胴部／砲塔　「弾薬」	主砲は射程30mで装填数2の～	主砲は射程30mで装填数1の～

威力表

威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
0	*	0	0	0	1	2	2	3	3	4	4
1	*	0	0	0	1	2	3	3	3	4	4
2	*	0	0	0	1	2	3	4	4	4	4
3	*	0	0	1	1	2	3	4	4	4	5
4	*	0	0	1	2	2	3	4	4	5	5
5	*	0	1	1	2	2	3	4	5	5	5
6	*	0	1	1	2	3	3	4	5	5	5
7	*	0	1	1	2	3	4	4	5	5	6
8	*	0	1	2	2	3	4	4	5	6	6
9	*	0	1	2	3	3	4	4	5	6	7
10	*	1	1	2	3	3	4	5	5	6	7

威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
11	*	1	2	2	3	3	4	5	6	6	7
12	*	1	2	2	3	4	4	5	6	6	7
13	*	1	2	3	3	4	4	5	6	7	7
14	*	1	2	3	4	4	4	5	6	7	8
15	*	1	2	3	4	4	5	5	6	7	8
16	*	1	2	3	4	4	5	6	7	7	8
17	*	1	2	3	4	5	5	6	7	7	8
18	*	1	2	3	4	5	6	6	7	7	8
19	*	1	2	3	4	5	6	7	7	8	9
20	*	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
21	*	1	2	3	4	6	6	7	8	9	10
22	*	1	2	3	5	6	6	7	8	9	10
23	*	2	2	3	5	6	7	7	8	9	10
24	*	2	3	4	5	6	7	7	8	9	10
25	*	2	3	4	5	6	7	8	8	9	10
26	*	2	3	4	5	6	8	8	9	9	10
27	*	2	3	4	6	6	8	8	9	9	10
28	*	2	3	4	6	6	8	9	9	10	10
29	*	2	3	4	6	7	8	9	9	10	10
30	*	2	4	4	6	7	8	9	10	10	10

威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
31	*	2	4	5	6	7	8	9	10	10	11
32	*	3	4	5	6	7	8	10	10	10	11
33	*	3	4	5	6	8	8	10	10	10	11
34	*	3	4	5	6	8	9	10	10	11	11
35	*	3	4	5	7	8	9	10	10	11	12
36	*	3	5	5	7	8	9	10	11	11	12
37	*	3	5	6	7	8	9	10	11	12	12
38	*	3	5	6	7	8	10	10	11	12	13
39	*	4	5	6	7	8	10	11	11	12	13
40	*	4	5	6	7	9	10	11	11	12	13

威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
41	*	4	6	6	7	9	10	11	12	12	13
42	*	4	6	7	7	9	10	11	12	13	13
43	*	4	6	7	8	9	10	11	12	13	14
44	*	4	6	7	8	10	10	11	12	13	14
45	*	4	6	7	9	10	10	11	12	13	14
46	*	4	6	7	9	10	10	12	13	13	14
47	*	4	6	7	9	10	11	12	13	13	15
48	*	4	6	7	9	10	12	12	13	13	15
49	*	4	6	7	10	10	12	12	13	14	15
50	*	4	6	8	10	10	12	12	13	15	15

威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
51	*	5	7	8	10	10	12	12	13	15	15
52	*	5	7	8	10	11	12	12	13	15	15
53	*	5	7	9	10	11	12	12	14	15	15
54	*	5	7	9	10	11	12	13	14	15	16
55	*	5	7	10	10	11	12	13	14	16	16
56	*	5	8	10	10	11	12	13	15	16	16
57	*	5	8	10	11	11	12	13	15	16	17
58	*	5	8	10	11	12	12	13	15	16	17
59	*	5	9	10	11	12	12	14	15	16	17
60	*	5	9	10	11	12	13	14	15	16	18

威力表

威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
61	*	5	9	10	11	12	13	14	16	17	18
62	*	5	9	10	11	13	13	14	16	17	18
63	*	5	9	10	11	13	13	15	17	17	18
64	*	5	9	10	11	13	14	15	17	17	18
65	*	5	9	10	12	13	14	15	17	18	18
66	*	5	9	10	12	13	15	15	17	18	19
67	*	5	9	10	12	13	15	16	17	19	19
68	*	5	9	10	12	14	15	16	17	19	19
69	*	5	9	10	12	14	16	16	17	19	19
70	*	5	9	10	12	14	16	17	18	19	19

威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
71	*	5	9	10	13	14	16	17	18	19	20
72	*	5	9	10	13	15	16	17	18	19	20
73	*	5	9	10	13	15	16	17	19	20	21
74	*	6	9	10	13	15	16	18	19	20	21
75	*	6	9	10	13	16	16	18	19	20	21
76	*	6	9	10	13	16	17	18	19	20	21
77	*	6	9	10	13	16	17	18	20	21	22
78	*	6	9	10	13	16	17	19	20	22	23
79	*	6	9	10	13	16	18	19	20	22	23
80	*	6	9	10	13	16	18	20	21	22	23

威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
81	*	6	9	10	13	17	18	20	21	22	23
82	*	6	9	10	14	17	18	20	21	22	24
83	*	6	9	11	14	17	18	20	21	23	24
84	*	6	9	11	14	17	19	20	21	23	24
85	*	6	9	11	14	17	19	21	22	23	24
86	*	7	10	11	14	17	19	21	22	23	25
87	*	7	10	12	14	17	19	21	22	24	25
88	*	7	10	12	14	18	19	21	22	24	25
89	*	7	10	12	15	18	19	21	22	24	26
90	*	7	10	12	15	18	19	21	23	25	26

威力	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫
91	*	7	11	13	15	18	19	21	23	25	26
92	*	7	11	13	15	18	20	21	23	25	27
93	*	8	11	13	15	18	20	22	23	25	27
94	*	8	11	13	16	18	20	22	23	25	28
95	*	8	11	14	16	18	20	22	23	26	28
96	*	8	11	14	16	19	20	22	23	26	28
97	*	8	12	14	16	19	20	22	24	26	28
98	*	8	12	15	16	19	20	22	24	27	28
99	*	8	12	15	17	19	20	22	24	27	29
100	*	8	12	15	18	19	20	22	24	27	30

ラグナカング
（魔神）

一般索引

アイテム 147
アルフォート王国 175
アルミラルダ 199
イクセル・イェンネベルト 196
イスマエル・ビスカイノ 197
一般装備品リスト 153
ヴァレリオ・シルヴェストリ 200
ヴォルクライア 199
ウルリカ・アッテルベリ 197
エミリオ・パブロ 200
顔見知り 79
神の力の影響圏 169
カルゾラル高原 184
騎芸 84
騎獣 61,192
騎獣の強化 64
騎獣の購入とレンタル 66
騎獣の死亡 67
騎乗 58
騎乗戦闘 68
騎乗装備品リスト 105
貴重な友人 80
近接武器リスト 147
結界維持の儀式 172
結界耐性 173
ケルキラ島 190
構造物 75
高レベルキャラクター 46
高レベルサンプルキャラクター 46
古代神 168
コネクション 79
コルフ島 190
ザヴィーエ・ボアギュエール 196
シェリオ 195
ジャン・ジャック・ベアール 216
小神 168
所有権 62
真偽判定 73
セフィリア神聖王国 185
装飾品リスト 154
ゾマ湿原 184
ソルトラ平原 190
大神 168
ダグニア地方 185
ダノス海 189
タバルジド（地底都市タバルジド） 184
知識の井戸 183
ティラの樹海 182
適正レベル 93
デュボール王国 176
テレポーター 173
突破 73
飛び道具リスト 150
ドラキア山脈 184
トラト・バンバーニ 195
バスティアン・ベアール 194
バルナッド共和国 188
飛行装置のコア 171
ふたり乗り 60
ブルムクヴィスト 200
フルメリ・ベルガメント 194
ベランジェール・カスタニエ 196
ベルナール・ファルク 193
防具リスト 151
魔航船 171
マジックアイテムリスト 155
マナタイト 171
魔霧の森 183
守りの剣 172
マリーカN3号 198
ミラボア王国 178
野生の騎獣 68
友人 79
ライダー技能 84
ライダーギルド 191
ラウル・アルフォンソ 198
ラ・ルメイア王国 188
リーゼン地方 175
ルデア山脈 182
レガリア王国 179

魔法索引

【アースクエイク】 128
【アース・ヒールⅡ】 111
【アーマー・オブ・ザイア】122
【アイス・ドーム】 123
【アヴォイドフェアリー】 129
【アンホーリー・ソイル】 225
【イモータル】 115
【イレイス・ブランデッド】 118
【インスタント・ブランデッド】 223
【インビジビリティ】 126
【ヴァイス・フィールド】 223
【ウィッシュ・スター】 121
【ウェポン・マスターⅡ】 107
【ウォーターエッジ】 125
【エア・クッション】 122
【エヴァンゲル】 121
【エスケープ】 117
【エフェクトプロテクター】 132
【エンブレイズ】 124
【オフェンティック・ファイア】 123
【オラクル】 118
【カオススマッシュ】 129
【カレント】 126
【キャノン・バレット】 131
【キュア・モータリー】 118
【クイックランページ】 134
【クリエイト・アンデッドⅡ】114
【クリエイト・ゴーレムⅢ】 113
【コール・ゴッド】 120
【コール・デーモン】 225
【コピー】 132
【コピー・ドール】 114
【コンプレーション】 122
【サレンダー】 116
【サンダー・ボルト】 106
【ジェノサイド・バレット】 134
【ジハド】 119
【ショック】 107
【スカイシップ】 134
【スカイバイク】 130
【スティール・メモリー】 114
【スナイパーレンジ】 130
【スニーク】 111
【スフィアシェード】 131
【スロウ】 106
【セイクリッド・フィールド】 117
【セーブ・ザ・ワールド】 110
【ソニック・ウェポン】 112
【チェンジ・ポジション】 112
【チャフグレネード】 131
【ディメンジョン・ゲート】109
【ディメンジョン・ソード】 109
【デス・クラウド】 115
【デスルーテリィ】 108
【テレポート】 108
【トリートフェアリー】 127
【トルネード】 128
【ニュートラライズ】 128
【ネクター・レイン】 124
【パーフェクト・キャンセレーション】 110
【パナケイアライト】 130
【パニック】 123
【ヒドゥン・ドレス】 124
【ピュリファイ・ソウル】 119
【ファイアストーム】 126
【ファミリアⅡ】 106
【フェアリーロード】 129
【フェイタル・イクスプロージョン】 224
【フォーゲット】 125
【プリズムエフェクト】 130
【フレイムコート】 125
【ブレスⅡ】 116
【プロミスト・サークル】 121
【ヘイスト】 111
【ホーリー・ライトⅡ】 116
【ポリモルフ】 107
【ボリューション】 224
【マジック・リフレクション】 109
【マシンリペア】 133
【マナ・シール】 112
【マナハウス】 133
【ミニマムリープ】 133
【メイルシュトローム】 127
【メテオ・ストライク】 110
【ライトニング・バインド】 108
【リーンカーネーション】 119
【リターン】 132
【レイジング・アースⅡ】 113
【レイス・フォーム】 113
【レジネーション】 223
【レスキュー】 117
【レストレーション】 120
【レブナント・カース】 115
【ワールウィンド】 127

練技索引

【カメレオンカムフラージュ】135
【クラーケンスタビリティ】135
【ジャブロフェシー】135
【ストライダーウォーク】136
【スパイダーウェブ】136
【タイタンフット】136
【トロールバイタル】136
【バルーンシードショット】137
【フェンリルバイト】137
【ヘルシーボディ】137

呪歌索引

【アメージング】138
【クラップ】138
【コーラス】138
【ソニックヴォイス】139
【ダル】139
【ダンス】139
【フォール】139
【マーチ】140
【リダクション】140
【レイジィ】140

騎芸索引

【威圧】90
【遠隔指示】88
【大型制御】86
【騎獣回避】86
【騎獣回避Ⅱ】89
【騎乗指揮】91
【騎獣の献身】86
【空中騎乗】89
【攻撃指令】87
【縦横無尽】91
【人馬一体】89
【水中騎乗】87
【スーパーチャージ】91
【探索指令】87
【タンデム】87
【チャージ】88
【特殊攻撃指令】88
【トランプル】89
【八面六臂】91
【バランス】92
【振り下ろし】88
【振り下ろしⅡ】90
【振り下ろしⅢ】92
【呼び笛】90

騎獣索引

【ウォーホース】96
【キャリッジ】97
【高性能魔動バイク】103
【スカイバイク】104
【ドラゴネット】101
【ドルフィン】98
【ヒポグリフ】98
【ペガサス】99
【ホース】95
【魔動バイク】102
【ワイバーン】100

戦闘特技索引

《韋駄天》142
《インファイト》145
《ガーディアン》142
《影矢》145
《牙折り》146
《キャパシティ》142
《賢人の知恵》142
《縮地》143
《匠の技》143
《跳び蹴り》146
《トレジャーマスター》143
《薙ぎ払い》146
《バトルマスター》143
《武器の達人》144
《防具の達人》144
《マナ耐性》144
《魔力撃強化》144
《命中強化Ⅱ》145

魔物索引

アイアンタートル 243
アナコンダ 241
アルケミートゥース 270
アルラウネ 252
イエティ 229
イビルインデックス 271
イフリート 289
インプ 290
ヴァルチャー 241
ヴァンニク 279
ヴァンパイアローズ（吸血鬼形態） 238
ヴァンパイアローズ（コウモリ形態） 239
馬に乗った追い剥ぎ 300
エレファント 244
エントレット 253
オーガウォーロード 232
オーガバーサーカー 229
オブシディアンドッグ 267
怪力無双の腕自慢 302
カマウェト 274
クラーケン 250
グリズリー 245
ゲルダム 299
ゴーストシップ 262
ゴーストホース 259
ゴードベル 291
ゴブリンシャーマン 228
サーベルタイガー 245
サキュバス 231
シーサーペント 246
シェイド 281
ジャイアントセンチピード 240
ジャイアントゾンビ 265
邪教の高司祭 302
スカイシップ 271
スカディ 286
スケルトンアーチャー 256
スケルトンソルジャー 256
スピンブロッサム 252
スフィンクス 276
スプライト 282
スポーン 290
スレイプニール 288
正騎士 301
タイガー 242
ティキティキ 294
ティキラ 292
デュラハンロード 260
ドッペルゲンガー 296
ドライアード 284
ドラゴンゾンビ 266
ドラゴンフォートレス 272
ドルギラス 248
ドルフィン 240
ドレイクカウント（人間形態） 236
ドレイクカウント（竜形態） 237
名高い狩人 301
ノーム 283
パック 285
バンシー 258
ヒポポタマス 242
ファミリアⅡ・蛙 269
ファミリアⅡ・鳥 269
ファミリアⅡ・猫 268
フォルゴーン 295
フレスベルク 277
ヘカトンケイレス 233
ベラドンナ 254
ペルーダ 278
ポルターガイスト 257
ミスリルゴーレム 273
ミニングレス 264
ムリアンの群れ 280
メルビズ 293
ユグドラシルの若木 255
ラグアドログ 298
ラプテラス 247
リザードマンマリーナ 228
リッパーリーフ 253
リャナンシー 230
リャナンシーアサシン 234
レイス 263
ロック 251
ワイバーン 275

デザイナーズノート

4月の『ルールブックⅠ』、6月の『ルールブックⅡ』を経て、ついに『ソード・ワールド2.0 ルールブックⅢ』をお送りいたします。

これで、ルールブックが3冊揃いました。皆様、楽しく遊んでくださっておいででしょうか。

11～15レベル対応の『Ⅲ』に辿りつくまでセッションを経るのは、きっと長い道のりだと思います。けれど、高レベルになったら、こんな特技を取得したい。こんな風に技能をとりたいと、色々想像しながらルールブックを読みながらニヤニヤするのも、きっと楽しいことでしょう。

新しい『ソード・ワールド』のルールブックは整いました。

振り返れば、事務所に雑魚寝し、テストプレイを繰り返し、喧々諤々意見を戦わせたのも、良い思い出です。辛かった、という印象は、きっと皆様の楽しげなプレイ風景を垣間見たり、感想を聞かせていただけることで、楽しかったという印象に変わっていくのだと、信じております。

けれど、もちろんこれだけでは終わりません。これからも様々なサプリメントや、シナリオ集が予定されています。

拙著であるリプレイ集『新米女神の勇者たち』シリーズも、この『ソード・ワールド2.0』の遊びかたのひとつの例となれば、それに勝る喜びはありません。

最後に『ソード・ワールド2.0』という作品に関わるチャンスを与えてくださった方々に、そして、手にとって下さった方々全てに、心から感謝をいたします。

たくさん、遊んでください。セッションに生まれる無数の笑顔が、きっとこれからも製作班の力の源となるでしょう。

2008年7月　秋田みやび／グループSNE

グループSNE公式HP　http://www.groupsne.co.jp/
※メールはSNEへ、封書類は富士見書房編集部へお送りください。

わたしが生まれてはじめて遊んだTRPGが『ソード・ワールドRPG』です。大した前知識もなくある日突然遊んだこのゲームは、わたしに何とも言い表せない衝撃を与えました。

思いついたことを言えばそれが実現する面白さ。みんなのアイデアや会話がストーリーとなっていく楽しさ。だからこそ、発する言葉を選ばないといけないような恐ろしさ。現れた敵と戦うのはとてもスリリングで、目的達成のためにパーティが一丸となっていく感触がビリビリと肌に伝わってくる——。それらはどれをとっても刺激的で衝撃的でした。

これらが一度に訪れたのですから、初めてのセッションの記憶は曖昧なのですけれども（笑）、「このゲームは普通じゃない」「絶対面白い！」という確信を心に残したのはたしかです。

事実、わたしの人生にTRPGはなくてはならないものとなり、そのきっかけである『ソード・ワールド』は人生の転機と言えるでしょう。

その『ソード・ワールド』が2.0へとリニューアル。今度はわたしが『ソード・ワールド』の転機に関わったというのは、なんとも不思議な感覚です。でもだからこそ、願いを込めて携わりました。

スタッフみんながこの作品にいろいろな思いを込めていますが、わたしが願ったのは「『ソード・ワールド2.0』が良きバトンとなりますように」ということ。あの感動を誰かに伝えられたなら、そして新しい仲間や楽しみを見つけるきかっけとなったなら、この上ない喜びです。

スタッフみんなで「ああでもない、こうでもない」と、貪欲に楽しさを求めて作り上げたこのゲームが、その役目を担うに足るものになっていると思うからこそ！　『ソード・ワールド2.0』が広く遊ばれ、1人でも多くの人にTRPGの面白さ、果てのない冒険に出る楽しさが伝わることを望みます。

もう世界中に叫びたいです。面白いから遊んでー!!　って（笑）。

2008年7月　藤澤さなえ／グループSNE

スタッフリスト

ゲームデザイン
北沢慶

システムデザイン
田中公侍

ワールドデザイン
北沢慶
秋田みやび
藤澤さなえ

データ作製協力
川人忠明
諸星崇
河野裕
大井雄紀

ディベロップメント
グループSNE

スーパーバイザー
安田均
水野良
清松みゆき

カバーイラスト
輪くすさが・真嶋杏次

サンプルキャラクターイラスト
輪くすさが・真嶋杏次

NPCイラスト
合鴨ひろゆき、笛吹りな、みかきみかこ
森沢晴行、緑一色

マップイラスト
小林裕也

アイテムイラスト
小林裕也

魔物イラスト
西野幸治

編集
伊藤正人
伊藤裕紀
金子清一
小笠原勝
刈谷圭司（株式会社アークライト）

デザイン
出口美帆子（株式会社アークライト）
清野宏之（株式会社アークライト）

カバーデザイン
元良志和

制作
福田実徳
永瀬祐子

富士見
DRAGON BOOK
378

ソード・ワールド2.0
ルールブックⅢ

平成20年8月25日　初版発行
平成26年2月25日　九版発行

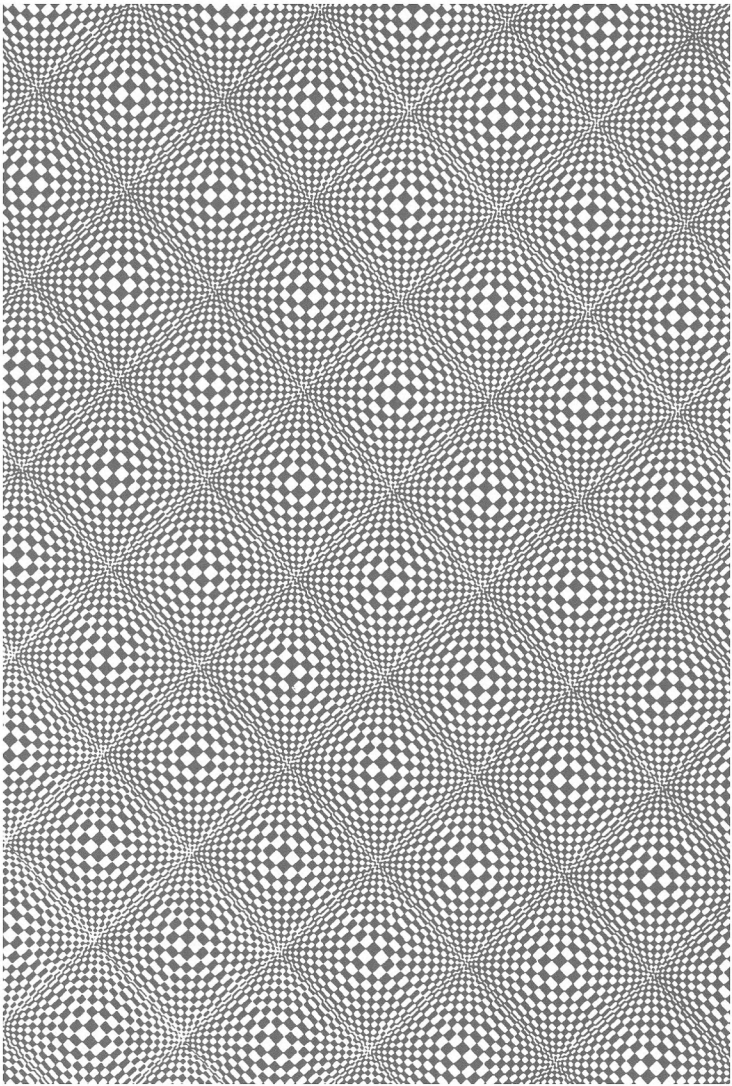
著者＝北沢慶／グループＳＮＥ
発行者＝佐藤　忍

発行所＝株式会社KADOKAWA
http://www.kadokawa.co.jp
企画・編集＝富士見書房
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
http://fujimishobo.jp
電話　営業 03(3238)8702
　　編集 03(3238)8939
印刷所＝旭印刷
製本所＝本間製本
装幀者＝岡村元夫
ISBN978-4-04-071027-3 C0176
Printed in Japan
© 2008 Group SNE

本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化等）並びに無断複製物の譲渡及び配信は、著作権法上での例外を除き禁じられています。また、本書を代行業者等の第三者に依頼して複製する行為は、たとえ個人や家庭内での利用であっても一切認められておりません。

※定価はカバーに表示してあります。

落丁・乱丁本は、送料小社負担にて、お取り替えいたします。
KADOKAWA読者係までご連絡ください。（古書店で購入したものについては、お取り替えできません）

電話049-259-1100（9：00～17：00／土日、祝日、年末年始を除く）
〒354-0041 埼玉県入間郡三芳町藤久保550-1

ドラゴンブック
冒険は進化する!
ソード・ワールド2.0を遊ぶ
最初の1冊「ルールブックI」が
パワーアップ!
改訂版は
ココが違う!
❶戦闘ルール全面改訂!
「簡易」と「標準」の2つのルールで、初心者でも安心して遊べる! さらに「乱戦ルール」も全面改訂され、より分かりやすく!
❷新種族「シャドウ」追加!
暗視能力を持ち、隠密行動に長けた種族「シャドウ」。歴史の闇を生きてきた彼らの活躍が、冒険に新たな風を呼ぶ!
著:北沢慶／グループSNE　カバーイラスト:輪くすさが・真嶋杏次
ソード・ワールド2.0
ルールブックI改訂版
好評発売中!
富士見書房