

Anti-Material

- Limit Break -



著作・編集 白山 翼

◆ 物質生成術と冒険者の時代

——魔物の亡骸より得られる魔素はあらゆる不可能を可能へと変える奇跡の欠片である。

平歴 672 年、大陸有数の大国《スピロヘカート魔術国》において魔素による物質生成理論が再構築された。

人々は魔素に無限の可能性を見出し、魔素を新たな資源の一つと認識するようになった。

質と量さえ揃えば世界に存する全ての物を創り出せる。

時には欠けた人体の手足さえ、時には既に失われた命さえ。

脅威を退ける者としての意味合いの強かった《魔物狩り》は、魔素のために体を張る《冒険者》となった。

魔物が絶えず生み出される《魔窟》に潜り、魔物を殺して亡骸より魔素を得る。

国はそれを奨励し、支援し、冒険者の支援組織や育成機関が設立されるに至った。

今となっては冒険者を誇りある職業の一つと見る向きもある。

しかし、彼等は知らなかった。理解していなかった。

魔素の生み出す希望は絶望の裏返しであることを。

魔素を生み出すモノはまさしく魔物であることを。

平歴 1000 年、新たな魔窟が続々と発見され、魔物の脅威はかつてより身近な物と変わりつつある。

資源の増大を喜ぶべきか、平穩の損失を危ぶむべきか。

いずれにしても既に冒険者達は戦いをやめることはできない。

人は技術を捨てられない。人は魔物から離れられない。

それはおそらく、亡びの時まで続くのだろう。

◆ 目次

0. 物質生成術と冒険者の時代	…… 1	5. 基本データ	…… 62
1. はじめに	…… 3	5-1. スキルデータ	…… 66
1-1. 序文	…… 3	5-2. 装備品・道具データ	……111
1-2. 用語集	…… 3	5-3. 技名と相当品の設定	……132
2. プレイヤーキャラクター	…… 4	6. GM向け情報	……133
2-1. サンプルキャラクター	…… 6	6-1. 魔素変換物質	……134
2-2. キャラクター作成規則	……10	6-2. 世界の真実	……135
2-3. キャラクターの成長	……13	6-3. 神器と終末魔具	……137
3. 基本ルールと各種判定	……14	6-4. 異能	……140
3-1. シナリオ進行と判定	……14	6-5. GM用データ	……141
3-2. 各種判定ルール	……15	6-6. エネミーデータ	……145
3-3. 生産ルール	……18	6-7. エネミースキル	……169
3-4. 戦闘ルール	……22	7. Q & A	……173
3-5. 死亡・蘇生	……33		
3-6. 休息と日常	……34		
4. 世界観	……35		
4-1. 冒険者協会	……35		
4-2. 物品生成術と魔術	……36		
4-3. スピロヘカート魔術国	……38		
4-4. 神族と信仰	……41		
4-5. 歴史	……45		
4-6. 大陸主要国家	……47		
4-7. 種族	……49		
4-8. 一般NPC	……52		
4-9. 主要NPC	……53		

◆ 1. はじめに

◇1-1. 序文

本書はある種ごく一般的とも言えるファンタジーな魔術文化が発達した世界を舞台とする、オーソドックスなテーブルトークRPGのルールブックである。本書ルールのゲームに参加するプレイヤー（PL）は一般的なテーブルトークRPG同様にそれぞれプレイヤーキャラクター（PC）を作成し、ゲームマスター（GM）の進行と采配の下で物語を紡いでいくことになる。

各PC達は主に冒険者の一人として活動していく。魔物を退治してはその亡骸より魔素を回収し、遺跡を探索しては過去の遺物を発見し、時には人々からの依頼を受けて問題解決へと立ち向かう。優秀な冒険者はこの世界の文明を支える重要な存在であり、PC達の中には悪魔や魔王などの災厄に立ち向かって英雄や勇者と称される者も現れるかもしれない。

PC作成に際しては種族の選択はあるもののクラスや職業といった概念はなく、自由度が高めのシステムとなっている。能力値やスキル配分によっては、博識で武器の製作が得意な剣士や、隠密行動や近接格闘が得意な魔術師といった多芸なキャラクターも作成できる。もちろん、何かに特化してその分野の第一人者的な存在になってもいい。魔術的な能力をすべて捨てた俊足の剣士や、火の魔術しか使えないが破壊力だけは誰にも負けない魔術師などは、ここぞという時に目覚ましい活躍を遂げるだろう。

王道的な世界の中で自分好みのキャラクターを生み出し、自分だけの冒険譚を紡いでもらえれば幸いである。

◇1-2. 用語集

本ルールを遊ぶ上でよく用いられる用語、本ルールの説明やゲームの進行上で必要な簡略的な表記を一括してここに用語集としてまとめる。

GM：ゲームマスター

シナリオの進行役、ルールの裁定役となる参加者。本ルールでは原則として最低1人必要。

PL：プレイヤー

GM以外の参加者。1人に付き1人のPCを作成・担当する。本ルールは2~4人を想定している。

PC：プレイヤーキャラクター

PLが作成し、担当するキャラクター。

NPC：ノンプレイヤーキャラクター

PC以外のキャラクター。GMが担当する。

エネミー

PCと敵対し、戦闘となりうるキャラクター。魔物が主となるが、時に盗賊や兵士などの場合もある。GMが担当する。

2d6

6面ダイスを2個振った合計値。

AM：アンチマテリアル

物質を魔素に変換する結晶体。対物狙撃銃とはあまり関係はない。

LB：リミットブレイク

PCと一部NPCが使用可能な特殊能力。

自身の能力値を長時間減少させる代わりに絶大な力を発揮し、時に運命をも捻じ曲げる。

◆ 2. プレイヤーキャラクター

本書ルールで遊ぶ上で各PLはそれぞれ1人ずつPCを作成する必要があり、作成に当たっては後述の[2-2. キャラクター作成規則]に従って種族と能力値やスキルを決定することになる。

各PLは自分のPCのデータを付録のキャラクターシートに記入して管理する。キャラクターシートは各PCに1枚は必要であり、必要に応じて印刷やコピーをしておくといい。付録のもの以外でも必要事項が抑えられていれば自作でも構わない。

PCとして選択できる種族としては、^{しんじんぞく}真人族、^{てんじんぞく}天人族、^{まじんぞく}魔人族、^{ようせいぞく}妖精族の4種類とそれらの混血である《混ざり者》が存在し、それぞれについて専用のスキルがある。これら種族をまとめて人族と称する。

真人族／別称：純人、人間

異形を持たないごく一般的な人族。神族が創ったモノでありながら、神族の血を引かないモノとされる。運命を否定する力を持ち、時に実力以上の力を発揮する。平均寿命は80歳程度。ただし、魔力の多い人間は天人族や魔人族と同等の寿命となる場合がある。

天人族／別称：天族、神人

神秘的な容姿や異形を伴う人族。天界に住む神族やその眷族の血を引く者とされる。理想主義かつ平和主義な気質の者が多く、白い鳥のような翼が背に生えている者が多い。定まった寿命は存在せず、魔力の多い者ほど成長や老化が緩やかになる。

魔人族／蔑称：魔族

攻撃的な異形を多く伴う人族。魔界に住む悪魔の血を引く者であるとされる。個体としての力と、リーダーとしての統率力を重んじる傾向がある。異形は多種多様で個体差も激しい。定まった寿命は存在せず、魔力の多い者ほど成長や老化が緩やかになる。

妖精族

三大種族以外の少数種族の総称。真人族の掌程度の身丈の小妖精から、真人族とほとんど差のない妖精まで幅広く存在する。人語を話す獣や精霊のようなモノも妖精族に含まれる。寿命は各種族によって差が激しい。

また、キャラクターの持つ各能力値は2系統あり、肉体的なものに関わるB系と魔力的なものに関わるM系がある。B系能力値には、生・力・技・速の4項目があり、M系能力値には、魔量・魔力・魔技・魔速の4項目がある。また、能力値から派生するパラメーターとして、最大HP・最大MP・CLV・BLV・MLVなどがある。

生：肉体的な持久力と生命力の強さを示し、最大HPに影響する。

力：肉体的な力強さを示し、物理系スキルの攻撃力や装備品の重量制限に影響する。

技：肉体的な器用さを示し、物理系スキルの命中力や生産時の判定に影響する。

速：肉体的な俊敏さを示し、攻撃に対する回避力や行動値に影響する。

魔量：魔力に対する耐久性や保有する魔力の量を示し、最大MPに影響する。

魔力：魔力の強さを示し、魔術系スキルの攻撃力や一部装備品の装備条件に影響する。

魔技：魔力の制御能力や魔術の構築精度を示し、魔術系スキルの命中力や生産時の判定に影響する。

魔速：魔力的な直感力や魔術の構築速度を示し、魔術系スキルの詠唱速度に影響する。

最大HP：キャラクターの持ち得るHPの最大値。

最大MP：キャラクターの持ち得るMPの最大値。

HP：疲労やけがの度合いを示す。敵からの攻撃や物理系スキルの使用によって減少し、0以下になると気絶して死亡のリスクが生じる。

MP：精神的な疲労や保有魔力の残量を示す。敵からの特殊な攻撃や魔術系スキルの使用によって減少し、0以下になると気絶する。

C.Lv：8つの能力値の平均値（切上）であり、総合的な強さの指標となる。

B.Lv：B系能力値の平均値（切上）であり、肉体的な強さの指標となる。

M.Lv：M系能力値の平均値（切上）であり、魔力的な強さの指標となる。

猶、キャラクター作成は各PL間で役割分担を考えて相談の上で行うことが望ましい。全員が似た能力やスキル編成になると役割が被り、それぞれの活躍の機会が薄まる危険性がある。

とりあえずゲームを始めてみたい人のために、また、参考となるスキルの組み合わせの例を示すために、サンプルキャラクターを幾つか掲載しているので必要に応じて活用して欲しい。

猶、スキルデータや装備品に関するデータの詳細は第5章（P62～）にまとめて記載されている。

◇2-1. サンプルキャラクター

炎剣の勇者



魔力の炎を剣に纏わせて戦う真人族の勇者。
守りの堅い強敵にも安定的な戦いを繰り広げ、
悪意ある者達に対して強い力を発揮する。
窮地に陥った際でも真人族最大の切り札「勇敢なる者」により、格上の相手でも対等以上に渡り合うことができる。

■勇敢なる者 種族スキル(真人族)

LBを宣言した瞬間からそのラウンドが終了するまで全ての判定達成値に C.Lv×2 を加算する。

◇エンチャント(火) 魔術スキル(火)

消費MP2 詠唱値1 射程0-1 対象1 持続1
対象の物理攻撃を火属性・魔法ダメージに変更する。

■特効『異端』 共通スキル

種族『異端』に対する全ての攻撃の威力に C.Lv を加算する。

C.Lv 3			種族 真人族			LB回数 3		行動値 9		
B.Lv 4		生 4	力 3	技 5	速 3	最大 HP 32		物理防御力 3		
M.Lv 3		魔量 3	魔力 3	魔技 1	魔速 2	最大 MP 24		魔法防御力 0		
所持品			合計重量			12/19 (14+5)		所持金		120K
武器 1	粗鉄の剣	重量 3	命中-1	威力 3		頭装飾	なし			
武器 2	粗鉄の盾	重量 3	回避-1	物防 3	魔防 0	体装飾	なし			
体防具	木綿の普段着	重量 1	回避 1	物防 0	魔防 0	腕装飾	なし			
靴	革の靴	重量 0	所持限界重量+5			脚装飾	なし			
カルマケース		重量 1	ヒールポーション ×3		重量 3	粗鉄の短剣		重量 1		
習得スキル										
■勇敢なる者		■武術技能(近接)		■武器技能(剣)		■魔術技能(火)		■特効『異端』		
◇エンチャント(火)										
○通常攻撃		命中 4	威力 5	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[5]+武器[-1]					威力詳細 [0]+力÷2[2]+武器[3]					
○必殺 Lv1		命中 9	威力 5	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技×2[10]+武器[-1]					威力詳細 [0]+力÷2[2]+武器[3]					

白翼の癒手



光系統の魔術に適性の高い天人族の中でも、特に突出した才能を秘める治癒術師。

怪我や毒に対する治療を一通りこなすことができ、仲間を支える要となる。

治療のための余力に気を払う必要はあるが、攻撃術も使用可能で万能型の術師とも言える。

■光術適性 種族スキル(天人族)

習得時、レベル0の光スキルを全て習得する。

○ヒーリング 魔術スキル(光)

消費MP4 詠唱値6 射程0-2 対象1

対象のHPを使用者の魔力×2点回復させる。

○キュア 魔術スキル(光)

消費MP5 詠唱値7 射程0-2 対象1

気絶を除く、対象の状態異常1つを回復させる。

対抗判定が必要な場合は魔力による判定を行う。

◇高速詠唱Lv1 魔術補助スキル

主行動で行う魔術スキルの詠唱値を-2、命中と

威力を-1する。消費MP1

C.Lv 3			種族 天人族			LB回数 3		行動値 5	
B.Lv 2		生 3	力 1	技 1	速 1	最大HP 21		物理防御力 0	
M.Lv 5		魔量 4	魔力 5	魔技 4	魔速 5	最大MP 35		魔法防御力 0	
所持品			合計重量 3/13 (8+5)			所持金 70K			
武器 1	☆軽木の杖		重量 1	命中 2	威力 -2	魔具 2	頭装飾	☆帽子	
武器 2	なし		重量 -				体装飾	☆ペンダント	
体防具	木綿の普段着		重量 1	回避 1	物防 0	魔防 0	腕装飾	なし	
靴	革の靴		重量 0	所持限界重量+5			脚装飾	なし	
	カルマケース		重量 1			重量 -			重量 -
習得スキル									
■光術適性		■魔術技能(光)			■博識 Lv1		◇高速詠唱 Lv1		
○ライト		○ヒーリング			○キュア		○アウェイクン		
○通常攻撃		命中 3	威力 -2	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物
命中詳細 技[1]+武器[2]					威力詳細 [0]+武器[-2]				
○アロー(光)		命中 4	威力 9	消費 MP3	詠唱 3	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [光]
命中詳細 魔技[4]					威力詳細 魔力[5]+一般魔具加工[4]				

黒翼の魔物潰し



身体能力に優れ、重量のある装備でも難なく動き回れる魔人族の戦士。豪快に武器を振り回す強烈な一撃を放ち、一对多の戦闘も得意とする。黒い翼を広げて飛び立てば、攻撃の破壊力は大きく上昇して他種族を圧倒する。

■魔人の翼 種族スキル(魔人族)

飛行が可能になる。また、飛行時は全ての攻撃の威力に B.Lv を加算する。

■重装闘技 近接スキル

力が武器・防具の重量を上回る時、命中・回避力の負の補正を軽減する。

■足止 Lv1 共通スキル

自身に隣接する敵が移動行動によって移動を行う時、速による対抗判定に勝利すればその移動を無効化できる。

C.Lv 3			種族 魔人族			LB 回数 3		行動値 11	
B.Lv 5		生 4	力 5	技 5	速 4	最大 HP 35		物理防御力 3	
M.Lv 2		魔法 1	魔力 3	魔技 1	魔速 1	最大 MP 11		魔法防御力 0	
所持品			合計重量			10/25 (20+5)		所持金	
								180K	
武器 1	粗鉄の大剣	重量 3	命中-2	威力 6			頭装飾	なし	
武器 2	(両手武器)	重量 -					体装飾	なし	
体防具	革の胸当て	重量 3	回避 0	物防 3	魔防 0			腕装飾	なし
靴	革の靴	重量 0	所持限界重量+5				脚装飾	なし	
カルマケース		重量 1	ヒールポーション ×3		重量 3			重量 -	
習得スキル									
■魔人の翼		■武術技能(近接)			■重装闘技		■足止 Lv1		
○通常攻撃		命中 5	威力 6	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性物 矢弾 -
命中詳細 技[5]+武器&重装闘技[0]					威力詳細 [0]+武器[6] (+翼[5])				
○回転攻撃 Lv1		命中 5	威力 6	消費 HP5	詠唱 -	射程 0	範囲 隣接 1	対象 自分以外	属性物 矢弾 -
命中詳細 技[5]+武器&重装闘技[0]					威力詳細 [0]+武器[6] (+翼[5])				
○強打 Lv1		命中 5	威力 9	消費 HP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性物 矢弾 -
命中詳細 技[5]+武器&重装闘技[0]					威力詳細 [3]+武器[6] (+翼[5])				
○強打 Lv2		命中 5	威力 14	消費 HP4	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性物 矢弾 -
命中詳細 技[5]+武器&重装闘技[0]					威力詳細 力+3[8]+武器[6] (+翼[5])				

清風の学徒



魔術学院に在籍しつつ、魔窟に潜る冒険者。
四属性の魔力と親和性の高い妖精族であり、
精密な攻撃魔術の行使を得意とする。
学院の魔術師としては見習いとされているが、
実戦能力は高く他の冒険者に遅れは取らない。

■魔術適性『水風』 種族スキル(妖精族)
習得時、レベル 0 の水スキルと風スキルを全て
習得する。

■術式感知 Lv1 共通スキル
詠唱中のレベル 2 以下の魔術スキルを感知で
できるようになり、スキル名と対象を把握できる。

◇精密詠唱 Lv1 魔術補助スキル
主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+2、命中を
+3 する。消費 MP1

C.Lv 3			種族 妖精族			LB回数 3		行動値 5		
B.Lv 2		生 3	力 1	技 1	速 1	最大 HP 21		物理防御力 0		
M.Lv 5		魔量 4	魔力 4	魔技 5	魔速 5	最大 MP 35		魔法防御力 1		
所持品			合計重量 4/8			所持金			90K	
武器 1	☆軽木の杖		重量 1	命中 2	威力-2	魔具 2		頭装飾	なし	
武器 2	なし		重量 -				体装飾	なし		
体防具	見習い術師の長衣		重量 1	回避 0	物防 0	魔防 1		腕装飾	☆指輪	
靴	なし		重量 -				脚装飾	なし	魔具 1	
カルマケース		重量 1	マインドポーション			重量 1				
習得スキル										
■魔術適性『水風』		■魔術技能(水)		■魔術技能(風)		■術式感知 Lv1				
◇精密詠唱 Lv1		○水生成		○点風						
○アロー(水)		命中 7	威力 7	消費 MP3	詠唱 3	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [水]	矢弾 -
命中詳細 魔技[5]+見習い術師の長衣[2]					威力詳細 魔力[4]+一般魔具加工[3]					
○アロー(風)		命中 7	威力 7	消費 MP3	詠唱 3	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [風]	矢弾 -
命中詳細 魔技[5]+見習い術師の長衣[2]					威力詳細 魔力[4]+一般魔具加工[3]					
○バレット(風)		命中 7	威力 11	消費 MP6	詠唱 5	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 [風]	矢弾 -
命中詳細 魔技[5]+見習い術師の長衣[2]					威力詳細 魔力×2[8]+一般魔具加工[3]					
○エアプレス		命中 7	威力 7	消費 MP10	詠唱 5	射程 0-2	範囲 隣接 1	対象 全	属性 [風]	矢弾 -
命中詳細 魔技[5]+見習い術師の長衣[2]					威力詳細 魔力[4]+一般魔具加工[3]					

◇2-2. キャラクター作成規則

PCの作成手順としては、下記の5つのステップによって行われる。

1. 初期能力値の決定
2. 種族の決定
3. 初期スキルの決定
4. 装備品・所持品の決定
5. 生い立ちや容姿等の任意設定

1. 初期能力値の決定

まず、生・力・技・速・魔量・魔力・魔技・魔速の8つの能力値を決定する。各能力値が1～5の範囲内に収まり、かつ、合計が24点となるようにPLが自由に割り振って決定する。

B系能力値を全て5、M系能力値を全て1にすることもできるし、全ての能力値を3とすることもできる。ただし、本書ルールで特に重要となるリミットブレイク(LB)が3以上の能力値のみでしかできないことには十分に注意しなければならない。

LBの詳細は後ほど詳細に説明するが、簡単にいえば1つの能力値を長時間2点減少させる代わりに、能力値に対応する特殊効果が得られるものである。

特に、生のLBについてはPCの死亡を回避する上で非常に重要なものであり、生を1～2に設定することは原則として避けなければならない。生のLBが全く使用不可能な場合、そのPCは敵の攻撃で簡単に即死する可能性があり、早々にゲームから退場する危険性がある。

また、LBを使用できない能力値は基本的に成長することがない。例えば、魔力が2であればPCが高レベルになっても魔力は2のままであることが普通で

ある。そのため、初期でB系に特化した戦士はM系も必要になる補助魔術を使うのは難しい。

初期能力値の例

生/力/技/速 // 魔量/魔力/魔技/魔速：適性
5/5/5/3 // 3/1/1/1：攻撃力特化の戦士
3/3/5/5 // 3/3/1/1：回避力重視の戦士
4/3/5/3 // 3/3/1/2：補助魔術が可能な戦士
3/1/1/1 // 4/5/5/4：攻撃力特化の術師
3/1/1/3 // 4/4/3/5：詠唱速度重視の術師

能力値の割り振りが完了したら、そこから派生する下記のパラメーターも算出しておくこと。

C.Lv	=	8つの能力値の平均値(切上)
B.Lv	=	B系能力値の平均値(切上)
M.Lv	=	M系能力値の平均値(切上)
行動値	=	速×2 + C.Lv
最大HP	=	生×5 + B.Lv×3
最大MP	=	魔量×5 + M.Lv×3
所持可能重量	=	力×3 + 5

初期の段階では各PCのC.Lvは3である。また、C.Lv・B.Lv・M.Lvは何らかの事情によって能力値が一時的に変化した場合は変化しない。行動値・最大HP・最大MP・所持可能重量に関しては、能力値が変化した場合はすぐに算出し直さなければならない。

2. 種族の決定

初期能力値の決定の次は種族を決定し、その種族の特徴ともいえる種族スキルを1つ習得する。

種族は真人族・天人族・魔人族・妖精族の4つの中から1つを選択して決定する。選んだ種族は後から変更することはできないが、スキル「血の覚醒」の習得によって多種族の混血でなる「混ざり者」に変化することはできる。

種族を決定したら、次はレベル1の種族スキルを1つ選択して習得する。スキルデータについては[5-1.スキルデータ]を参照すること。この時、どの種族であっても血の覚醒を選ぶことも可能で、PC作成段階から混ざり者になることもできる。ただし、血の覚醒によって初期習得できる種族スキルは、血の覚醒で指定される種族であって本来の種族のスキルではないことに注意すること。

3 初期スキルの決定

種族の決定と種族スキルの習得が終わったならば、初期スキルを決定する。

まず、レベル1の共通スキルから自動スキル1つを選択して習得する。その後スキルポイント（SP）5点を使用して、種族スキルを含む全スキルデータから習得可能なスキルを選択して習得する。

各スキルにはコストと習得条件が定められている。SP使用によるスキル習得の際にはコスト分のSPを消費する必要があり、習得後にSPが負になるようなスキルは習得できない。また、PC作成の完了時にはSPは過不足なく0点にしなければならない。

習得条件があるスキルの場合、PCが習得条件を満たしていなければ習得できない。ここでSP使用によるスキル習得は1つ1つのスキルについて順次行うものとし、習得条件の判断も各スキルの習得直前に行うものとする。

例えば、魔術スキル(火)の「アロー(火)」は「魔術技能(火)」を習得済みであり、かつ、SPが1点以上ある状態でないと習得はできない。SPを5点持った初期状態では「魔術技能(火)」を習得していないため、その段階では「アロー(火)」の習得は不可能だが、SPを1点消費して「魔術技能(火)」を習得した後に、続けてSPを1点消費して「アロー(火)」を習得することはできる。

以上の一連の流れでスキルの習得が確定した初期PCのスキルをまとめると次の四種類になる。

- ・レベル1の種族スキル1つ
- ・レベル1の共通スキルの自動スキル1つ
- ・SP5点分のスキル
- ・一部スキルの習得によって自動習得されるスキル

4. 装備品・所持品の決定

スキルの習得が完了したら、PCの装備品と所持品を決定する。

各PCは作成の段階で魔術国における通貨500K分の装備品と所持品を手に入れることができる。余ったKは所持金として残しても構わない。

装備品は対応する装備部位にそれぞれ1つずつしか装備することはできず、装備部位は「武器1・武器2・体防具・頭装飾品・体装飾品・腕装飾品・脚装飾品」の7箇所がある。武器1と武器2については片手武器または盾を装備できるが、武器1及び武器2の両部位を占有する形で両手武器も装備できる。

また、各PCには装備可能重量(=力)と所持可能重量(=力×3+5)が決まっており、装備品や所持品の重量がそれらを超える場合には次に示すペナルティが発生するので注意すること。

【力 <各部位の装備品1つの重量】

武器または盾であれば即時に装備解除される。

体防具であればPCはスタン状態になる。

武器や盾であっても何らかの事情で解除できない時、PCはスタン状態になる。

重量が0以下の装備品に関しては、力がマイナスとなってもスタン状態に影響しない。

【所持可能重量<装備品を含む所持品の重量合計】

重量合計が所持可能重量以下になるまで所持品をその場に取り落とす。取り落とすのは即時に行われるが、何らかの事情で取り落とすことができない時、PCはスタン状態になる。

各装備品・道具のデータについては[5-2. 装備品・道具データ]を参照すること。各装備品はNPCによる「加工」が既に施されているとしても構わないが、その場合は加工費分のKは正しく消費しておく必要がある。

PC作成段階で持っておくと便利な物としては、所持可能重量を増加させる「鞆」や財布に似た役割をもつ「カルマケース」などがある。

魔術国で使われる通貨Kは単位をカルマと称する無色の魔素であり、道具なしで保持できる量には限界がある。カルマケースを所持していない場合、各PCは所持金を500K以上にすることができない。また、有色の魔素はカルマケースを所持していないと一切所持することができず、冒険者として活動していく上でカルマケースは必需品といえる。

5. 生い立ちや容姿等の任意設定

以上1~4のステップでPCのデータの要素は既に完成していると言えるが、ゲーム上でPCを一人の人間として扱い、演じていく上で「設定」をある程度決めておくことが望ましい。

PCの生い立ちや境遇、冒険者として活動する理由や目的、容姿や個人的性格、趣味や癖などを自由にキャラクターシートに記述する。ただし、どんなに派手な設定であったとしても、その内容がゲーム上でPCの役に立つことは保証されない。

例えば、PCの生まれが大国の第一王子という設定だとしても、それを理由に装備品や道具、従者などを勝手に増やすことはできない。ゲーム進行が困難になるほど無茶がある場合には、GMはその設定を認めないか、PLと相談の上ですり合わせや調整を行うこと。

◇2-3. キャラクターの成長

PCが一定以上の強敵との戦闘を経験した場合、シナリオ終了時に成長することができる。戦闘さえ行えば勝利しても全滅しても成長は可能となるが、戦闘の目的が軽い手合わせ等の緊迫感のないものである場合、GMの判断で成長を棄却することもできる。

成長に必要な強敵は原則として、成長適正レベル「 $(PCの現在C.Lv + PCの過去成長回数) \div 2 + 3$ 」以上のレベルがあり、かつ、シナリオボスである必要がある。詳しくは第6章にて規定するので、GMはシナリオ作成時に確認しておくこと。

成長適正レベル

過去成長回数	現在 C.Lv	成長適正レベル
0 (初期)	3	5
1	4	6
2	4	6
3	5	7
4	5	8
5	5	8
6	6	9
7	6	10
8	6	10
9	7	11
10	7	12
11	8	13
12	8	13
13	8	14
14	9	15
15	9	15
16	9	16
17	10	17
18	10	17
19	11	18
20	11	19

表は1回の成長で能力値が3点ずつ
上昇した場合の抜粋値

成長時に強化される項目は次の3種類である。

1. LBによる能力値上昇

前回の成長以降のシナリオ中でLBを使用した能力値は1点上昇する。ただし、スキル等を用いてLBを4回以上使用した場合や、1回のシナリオで成長できずに複数のシナリオにまたがってLBを4回以上使用した場合は、その中から3回を選んで成長する能力値を決定すること。また、LB使用回数が3回に満たない場合は、不足分(3-LB使用回数)のSPを追加で得ることができる。

2. スキルの追加取得

成長時にはSP3点を新たに得る。また、現在所持しているSPを使用することで新たにスキルを習得することができる。ここでSPは一度の成長で全てを使い切る必要はなく、貯めておくこともできる。

習得条件がある物については初期スキル決定時と同様であり、スキル習得は1つ1つのスキルについて順次行うものとし、習得条件の判断も各スキルの習得直前に行うものとする。

3. 任意能力値成長

SP2点を使用することで、任意の能力値1つを1点上昇することができる。

◆ 3. 基本ルールと各種判定

◇3-1. シナリオ進行と判定

実際に本書ルールに基づいてゲームを行う場合、基本はGMが用意したシナリオを元に進行し、その状況毎に各PLはそれぞれ自分のPCを、GMはNPCを行動させて物語を紡いでいくことになる。

各キャラクターが行動するとき、その行動が通常の人間であれば難なく成功し、失敗しえないものであるならば判定は不要である。しかし、その行動が難易度の高いものであったり、通常の人間でもできる人でできない人が分かれる内容であるならば、判定を行って成否を決める必要がある。また、行動の内容が対決や競争など、複数のキャラクター間で行動の結果を決める場合には、それぞれのキャラクターは対抗判定を行って結果を決めることになる。

判定は原則として6面ダイス2個を用いた出目の和(2d6)に、判定毎に定められた補正値を加算した合計値(達成値)を基準に行う。達成値が行動の難易度として定められた目標値以上となれば、その行動は成功となる。複数のキャラクターで行う対抗判定においては、達成値が高い方が勝利となり、有利な結果を得ることになる。

対抗判定

対抗判定を行う際には、能動側が先に判定行い、能動側の達成値が確定した後で受動側が判定を行うようにする。達成値が同値の場合には能動側が勝利となる。能動側と受動側がはつきりしない場合には判定の順序は問わず、達成値が同値の場合には両者ともに判定をやりなおすこと。対抗判定は基本的に補正値の種類は同じだが、攻撃の命中判定・回避判定のように受動・能動で異なる種類の補正値を用いる場合もある。

クリティカルとファンブル

6面ダイス2個が6のゾロ目となった時(2d6が12となった時)、その判定はクリティカルとなって目標値に関わらず成功となる。逆に、6面ダイス2個が1のゾロ目となった時(2d6が2となった時)、その判定はファンブルとなって目標値に関わらず失敗となる。

対抗判定でも同様に、クリティカルの場合は相手の達成値に関わらず勝利となり、ファンブルの場合は相手の達成値に関わらず敗北となる。両者が共にクリティカルないし共にファンブルとなった場合は、達成値をそのまま参照すること。

判定の決定権

判定の必要性や種類、内容はGMが決定権を持つ。PCが行おうとする行動に対してGMは判定を要求ことができ、その種類や内容はGMが決めることができる。また、PLが独自に判定の内容を決めることはできない。

判定の時間

判定は行動に付随する物であり、行動は行動の種類や成否によって所要時間が変わる物である。

後述の各種判定には行動及び判定に必要な時間が定められているが、その他の行動及び判定についてはGMが必要な時間を判断すること。

気絶の発生

行動や判定の結果、HPまたはMPが0以下となったキャラクターは気絶する。気絶時の処理は後述の状態異常における気絶の項目に従うこと。

◇3-2. 各種判定ルール

判定名称	種類	時間	補正值
気配察知判定	能動	1	B.Lv または M.Lv
危険察知判定	能動	5	B.Lv または M.Lv
緊急察知判定	受動	—	B.Lv または M.Lv
隠密判定	受動	—	速
解錠判定	能動	5	技
罨解除判定	能動	5	技
知識判定	受動	—	スキル依存
命中判定	能動	特殊	スキル依存
回避判定	受動	—	速
その他の判定	GM 判断	GM 判断	各能力値または各Lv またはスキル依存

上の表にシナリオ進行に必要な一般的な各種判定をまとめている。時間はその行動に必要な所要時間（単位は分）であり、「—」になっているものは瞬時に行動と判定が終わるものである。

気配察知判定

〔能動〕 所要 1 分 補正值：B.Lv または M.Lv

周囲の気配を探り、その有無を見極める。生物には B.Lv、霊的な物には M.Lv で判定する。どちらの補正值を使用するかは P L が判断し、GM は生物と霊的な物に対して別の回答を持つことができる。効果範囲や存在する気配の数、方向などの情報の精度は達成値に従い GM が判断して決めることができる。

危険察知判定

〔能動〕 所要 5 分 補正值：B.Lv または M.Lv

場所や物品に対し、罨や危険性の有無を見極める。物理には B.Lv、魔力には M.Lv で判定する。どちらの補正值を使用するかは P L が判断し、GM は物理と魔力に対して別の回答を持つことができる。情報の精度は達成値に従い GM が判断して決めることができる。

緊急察知判定

〔受動〕 瞬時 補正值：B.Lv または M.Lv

直前に迫った危険を察知する。物理には B.Lv、魔力には M.Lv で判定する。どちらの補正值を使用するかは GM が適切な方を指定する。危険察知判定とは違い受動的に行われる物であるため、察知できるのは差し迫った危険のみであり、理屈よる判断というよりは直感に近いものとなる。

行動と判定は瞬時に行われるが、能動的に行う危険察知判定よりも基本的に目標値は高く設定される。

隠密判定

〔受動〕 瞬時 補正值：速

相手に気配を悟られないように身を隠している時、その精度を判定する。得られた達成値は、周囲で気配察知判定が行われた場合の対抗判定の達成値として用いることができる。ただし、遮蔽物がない場合や既に視界内にいることが明らかな場合には判定を行えない。

開錠判定

〔能動〕 所要 5 分 補正值：技

存在が明らかになっている錠 1 つを解除する。開錠具を所持していない場合には、複雑な構造の錠は達成値によらず解除されない。また、開錠具を使用して判定に失敗した場合、状況によって開錠具が破損・消失することがある。

罨解除判定

[能動] 所要 5 分 補正值：技

存在が明らかになっている罨 1 つを解除する。開錠具を所持していない場合には、複雑な構造の罨は達成値によらず解除されない。また、開錠具を使用して判定に失敗した場合、開錠具が破損・消失することがある。

知識判定

[受動] 瞬時 補正值：スキル依存

物事と自分の知識を対応させる。判定には物事に対応するスキルが必要であり、対応するスキルを習得していない場合には判定を行うことができず、知らないものとされる。ただし、PC がシナリオ中で調査や伝聞によって知った事実や一般常識は、判定と関係なく知っていても構わない。また、分類上は「受動」だが PC が能動的に物事について思い当たることがないか考える際にもこの判定を用いる。

命中判定

[能動] 特殊 補正值：スキル依存

攻撃を命中させるための判定。スキルを用いない素手攻撃や武器攻撃の場合、技で判定する。行動に掛かる時間の処理は後述の戦闘ルールに従う。

回避判定

[受動] 瞬時 補正值：速

攻撃や危険を避ける。命中判定の対抗判定としても行われる。詳細は後述の戦闘ルールに従うが、攻撃や危険を避けきれなくても、達成値によりダメージを軽減できる場合がある。

その他の判定

[GM判断] GM判断

補正值：各能力値または各 Lv

前述の各種判定以外に行動の結果を決める際に行う判定。スキルの効果によっては能力値や Lv の指定があるが、指定のないことに関しては GM に判断が任せられる。

例えば、単純に筋力を使用する内容であれば「力」を、魔力を使用する内容であれば「魔量」「魔力」「魔技」「魔速」「MLv」の中から GM が適切な物を選んで判定させることができる。判断に悩む時は「CLv」を補正值として使用させても構わない。

数値の取り扱い

補正值などの計算式で端数が生じる場合は、項毎に全て切り上げてから計算する。例えば、

$$\lceil C.Lv \div 2 + 魔力 \div 2 \rceil$$

という計算において

$$\lceil C.Lv \text{ が } 3、\text{ 魔力が } 5 \rceil$$

の場合には、計算結果は

$$\lceil 3 \div 2 (\text{切上}) + 5 \div 2 (\text{切上}) \rceil = 2 + 3 = 5$$

として扱う。

また、「達成値を2倍にする」や「達成値 $\div 2$ 」といった計算は、達成値を計算し終わった後の最後に行われる。従って、「達成値+1」と「達成値 $\div 2$ 」が混在する時、達成値に1を足した後の数値を2で割ることになる。

以上をまとめると、

「命中=技」

「命中達成値に C.Lv $\div 2$ を追加」

「命中達成値に魔力 $\div 2$ を追加」

「命中達成値 $\div 2$ 」

を条件とする命中判定において

$$\lceil C.Lv \text{ が } 3、\text{ 技が } 4、\text{ 魔力が } 5、\text{ } 2d6 \text{ の出目が } 6 \rceil$$

の場合には、計算は以下ようになる。

$$\lceil (2d6 + \text{命中} + C.Lv \div 2 + \text{魔力} \div 2) \div 2 \rceil$$

$$\rightarrow \lceil (6 + 4 + 3 \div 2 + 5 \div 2) \div 2 \rceil$$

$$\rightarrow \lceil (6 + 4 + 2 + 3) \div 2 \rceil$$

$$\rightarrow \lceil 15 \div 2 \rceil$$

$$\rightarrow \lceil 8 \rceil$$

もっとも、ここまで複雑な計算はよほどのことがない限り発生しないので、安心されたい。

再行動と再判定

能動的な行動については、一度判定に失敗していたとしても同じ行動を試みることができる。ただし、それが非戦闘中の判定であり、かつ前回と状況が変化していないと合理的に判断できる場合には、GMは再判定を行えないという決定を下しても構わない。

例えば、気配察知判定は、PCや周囲の生物が移動していなければ状況は変化していないと見なせるので再判定を行えないとしても構わない。

(もっとも、気配察知判定でも B.Lv と M.Lv は別の判定として扱えるため、B.Lv による判定後に M.Lv による判定を行うのは構わない)

知識が絡む判定についても、調査や勉強をこなさなければ知識量に変化が生じるものでもないため、日数が経過するか、次のシナリオになるまで再判定を認めない方が妥当と考えられる。

開錠判定などについては、時間をかけることで解除できる可能性があるものであれば、一度失敗しても再判定を認めても良い。しかし、こちらも一回失敗した時点で開錠具が破損したり、失敗した時点で罠が発動したりすることもあるため、再判定が可能かどうかは状況次第と言える。

また、いずれの場合にしても判定毎に必要な時間やコストは消費され、良い結果も悪い結果もひとつひとつGMから与えられるものとする。

◇3-3. 生産ルール

本書ルールにおける《生産》とは、主に物品生成術による物品の操作を指し、物理的な生産活動とは切り離して考える。

生産には《生成》《合成》《抽出》《分解》《加工》の五種類に分けられ、それぞれ1回あたりの所要時間は約5分として扱う。NPCの手を借りて行われる場合もあるが、基本的にはPC自らが行うものである。また、《加工》以外については特に指定がない限り、判定は不要で自動的に成功する。

生産を行うには対象となる物品の種類に対応する各スキルを習得していなければならない。《生成》や《合成》に必要な魔素や素材、《抽出》や《分解》で得られる魔素や素材については装備品・道具リスト内にまとめて記載してあるので、生産を行う場合には参照すること。

生成

有色の魔素と無色の魔素（カルマ）のみを消費して物品を生産することを《生成》と呼ぶ。物質無き所から物品を創り出すものであり、物品生成術の系統の中では比較的難しいものとされている。

合成

魔素との親和性の高い物品である《素材》と無色の魔素（カルマ）を消費することで物品を生産することを《合成》と呼ぶ。生成とは違い物質の無い状態から新たに物を生み出す訳ではないので、比較的難易度は低いものとされる。

抽出

物品生成術に関連し、物品を消費して有色の魔素を取り出すことを《抽出》と呼ぶ。生成とは逆の技術。

分解

物品生成術に関連し、物品を消費して魔素との親和性の高い物品である《素材》を取り出すことを《分解》と呼ぶ。合成とは逆の技術。

加工

各装備品は《加工》を施すことで性能を増強したり、新たな性質を付与することができる。加工を施した装備品は、その名称の前に☆印を付けて加工済みか否かを区別するようにするものとする。

加工費用と効果量は装備品の種類によって異なり、一般的な店で加工したものとPCがスキルを用いて加工したものでは性能に差が生じる。一度加工を施した装備品は重ねて加工を行うことができず、施した加工を消去することもできない。

PCが加工を行う場合はそれぞれの加工に対応するスキルを習得していなければならない。各加工で指定される魔素を消費する必要がある。また、効果量はそれぞれ設定された効果上限を超えない。

加工の種類としては、《一般強化加工》《一般耐魔加工》《一般魔具加工》《属性魔具加工》の四種類がある。特殊なスキル等がない限り、複数の加工を施すことはできない。

一般強化加工

一般強化加工を施した装備品は、武器であれば威力、防具であれば物理防御力に効果量を加算することができる。PCが一般強化加工を行う際には効果量の算出に技判定を行うこと。判定にファンブルした場合、装備品は未加工のままとなり、使用した魔素は失われる。

一般耐魔加工

一般耐魔加工を施した装備品は、装備者の魔法防御力に効果量を加算することができる。ただし、装備者の魔力が効果量未満の場合には、装備しても加工の効果を全く発揮できない。一般耐魔加工は武器・防具・装飾品それぞれについて有効であり、効果は累積するが、武器と防具についてはそれぞれ2つ以上装備していても効果量を適用できるのは1つとする。PCが一般耐魔加工を行う際には効果量の算出に魔技判定を行うこと。判定にファンブルした場合、装備品は未加工のままとなり、使用した魔素は失われる。

一般魔具加工

一般魔具加工を施した装備品は、装備者の魔術スキルの威力に効果量を加算することができる。一般魔具加工は武器・防具・装飾品それぞれについて有効であり、効果は累積するが、武器と防具についてはそれぞれ2つ以上装備していても効果量を適用できるものは1つとする。PCが一般魔具加工を行う際には効果量の算出に魔技判定を行うこと。判定にファンブルした場合、装備品は未加工のままとなり、使用した魔素は失われる。

属性魔具加工

属性魔具加工を施す際には、任意に1つの魔法属性を選択する。属性魔具加工を施した装備品は以下の3つの効果を得る。

- (1) 装備者が加工に対応する属性の攻撃を行う際、効果量×2を威力に加算する。
- (2) 装備者が加工に対応する属性の攻撃を受けた際、効果量の分だけダメージを減少させる。
- (3) 加工された物が武器であれば、その武器を使用した物理攻撃時に「物理属性 物理ダメージ」「加工に対応する属性 物理ダメージ」のどちらかを選択できる。この選択は命中判定前に行い、宣言がなければ物理属性となる。他の装備やスキル効果によって魔法属性の物理攻撃を行う時、この属性選択の効果は使用できない。

属性魔具加工は武器・防具・装飾品それぞれについて有効であり、全ての効果は累積される。ただし、装備者が加工に対応する属性の魔具技能を習得していない、あるいは、装備者の魔力が効果量未満である場合には、これらの効果は一切発揮されない。

PCが属性魔具加工を行う際には効果量の算出に「技+魔技」判定を行うこと。判定にファンブルした場合、装備品は未加工のままとなり、使用した魔素は失われる。

加工の実施

魔術国の一般的な店舗や通常のNPCに加工を依頼する場合、有色の魔素は必要がなく必要なKさえ払えば一定の効果を得られる。この時、価格と効果量は加工を施す装備のLvに依存する。

PCが加工を施す場合は対応するスキルを習得している必要があり、加工の際には加工を施す装備のLvに依存した種類と個数の有色魔素を消費する（表中に記載の魔素をすべて一度に消費する）。効果量は判定によって決定されるが、装備Lv毎に効果量の最大値が定められており、判定結果がその最大値を超える場合の効果量は最大値と同値になる。

一般強化加工

NPCによる一般強化加工			
対象	装備Lv	効果量	価格
武器	1	1	200
	2	2	400
	3	3	800
	4	4	1600
	5	5	3200
	EX	不可	不可
防具	1	1	100
	2	2	200
	3	3	400
	4	4	800
	5	5	1600
	EX	不可	不可

スキル所持PCによる一般強化加工				
対象	装備Lv	効果量	最大効果量	必要な魔素
武器	1	技判定 達成値 ÷3	3	赤1、青1、黄1、緑1
	2		6	赤3、青3、黄3、緑3
	3		9	赤5、青5、黄5、緑5、白1、黒1
	4		12	赤7、青7、黄7、緑7、白3、黒3
	5		15	白6、黒6
	EX		制限なし	虹5
防具	1	技判定 達成値 ÷3	3	赤1、青1、黄1、緑1
	2		6	赤2、青2、黄2、緑2
	3		9	赤3、青3、黄3、緑3、白1、黒1
	4		12	赤4、青4、黄4、緑4、白2、黒2
	5		15	白4、黒4
	EX		制限なし	虹5

一般耐魔加工

NPCによる一般耐魔加工			
対象	装備Lv	効果量	価格
武器 防具	1	2	200
	2	4	400
	3	6	800
	4	8	1600
	5	10	3200
	EX	不可	不可
装飾品	1	1	100
	2	2	200
	3	3	400
	4	4	800
	5	5	1600
	EX	不可	不可

スキル所持PCによる一般耐魔加工				
対象	装備Lv	効果量	最大効果量	必要な魔素
武器 防具	1	魔技判定 達成値 ÷2	5	赤1、青1、黄1、緑1
	2		10	赤3、青3、黄3、緑3
	3		15	赤5、青5、黄5、緑5、白1、黒1
	4		20	赤7、青7、黄7、緑7、白3、黒3
	5		25	白6、黒6
	EX		制限なし	虹5
装飾品	1	魔技判定 達成値 ÷2	3	赤1、青1、黄1、緑1
	2		6	赤2、青2、黄2、緑2
	3		9	赤3、青3、黄3、緑3、白1、黒1
	4		12	赤4、青4、黄4、緑4、白2、黒2
	5		15	白4、黒4
	EX		制限なし	虹5

一般魔具加工

NPCによる一般魔具加工			
対象	装備Lv	効果量	価格
武器 防具	1	2	100
	2	4	200
	3	6	400
	4	8	800
	5	10	1600
	EX	不可	不可
装飾品	1	1	50
	2	2	100
	3	3	200
	4	4	400
	5	5	800
	EX	不可	不可

スキル所持PCによる一般魔具加工				
対象	装備Lv	効果量	最大効果量	必要な魔素
武器 防具	1	魔技判定 達成値 ÷2	5	赤1、青1、黄1、緑1
	2		10	赤3、青3、黄3、緑3
	3		15	赤5、青5、黄5、緑5、白1、黒1
	4		20	赤7、青7、黄7、緑7、白3、黒3
	5		25	白6、黒6
	EX		制限なし	虹5
装飾品	1	魔技判定 達成値 ÷2	3	赤1、青1、黄1、緑1
	2		6	赤2、青2、黄2、緑2
	3		9	赤3、青3、黄3、緑3、白1、黒1
	4		12	赤4、青4、黄4、緑4、白2、黒2
	5		15	白4、黒4
	EX		制限なし	虹5

属性魔具加工

NPCによる属性魔具加工			
対象	装備Lv	効果量	価格
武器	1	2	1000
	2	4	2000
	3	6	4000
	4	8	8000
	5	10	16000
	EX	不可	不可
防具 装飾品	1	1	500
	2	2	1000
	3	3	2000
	4	4	4000
	5	5	8000
	EX	不可	不可

スキル所持PCによる属性魔具加工				
対象	装備Lv	効果量	最大効果量	必要な魔素
武器	1	技+魔技 判定 達成値 ÷4	5	赤2、青2、黄2、緑2、白2、黒2
	2		10	赤3、青3、黄3、緑3、白4、黒4
	3		15	赤4、青4、黄4、緑4、白6、黒6
	4		20	赤5、青5、黄5、緑5、虹2
	5		25	虹5
	EX		制限なし	虹10
防具 装飾品	1	技+魔技 判定 達成値 ÷4	5	赤1、青1、黄1、緑1、白1、黒1
	2		10	赤2、青2、黄2、緑2、白3、黒3
	3		15	赤3、青3、黄3、緑3、白5、黒5
	4		20	赤4、青4、黄4、緑4、虹1
	5		25	虹3
	EX		制限なし	虹7

◇3-4. 戦闘ルール

PC達が魔物や犯罪者などの敵対者と遭遇し、戦闘に発展する場合には次の戦闘ルールに基づいて勝敗や被害・消耗の処理を行う。

戦闘の流れ

戦闘の全体としての流れは次の通りである。

- (1) 敵対者について知識判定を行う
- (2) 戦闘マップと各キャラクターの位置を確認する
- (3) 各キャラクターの行動順を決定する
- (4) 各キャラクターの行動を処理する
- (5) 戦闘終了条件を満たすまで(2)~(4)を繰り返す

(1) 敵対者について知識判定を行う

戦闘開始時に「博識」「魔物知識」その他GMの認めるスキル習得者がいる場合、各スキル習得者は敵対者それぞれについて知識判定を行うことができる。この時、敵対者に同一のデータを持つ物が複数存在する場合にはGMの判断でそれらを一括して判定させてもよい。

この敵対者に対する知識判定の目標値は

【(対象のC.Lv - 判定者のC.Lv) × 2 + 5】(最低5)

とし、判定成功時には名称・種族等の概要や具体的な能力が判明する。過去に判定失敗したものと同一の固体や同一のデータを持つ物に対する再判定は、前回の判定から最低でも24時間経過するか、新たに調査などを行って新たな情報を得ていなければ行うことができない。

また、非常に珍しく知名度が低い魔物などについては、GM判断で具体的な能力を伏せてもかまわない(基本的には非推奨)。

(2) 戦闘マップと各キャラクターの位置を確認する

各キャラクターの位置関係を明確にするために、戦闘マップと配置を確認する。戦闘開始時の位置関係は、PC達が持つ陣形と敵対者が持つ陣形を接続する形で決定される。

陣形は3×3の正方形のマスに、各キャラクターを1つずつ配置して決めることを基本とする。1つのマスに複数のキャラクターを配置することはできず、また、陣形に対する四方向のいずれか一方を進行方向として定めておく。

【例】PC達の陣形

①		②
	③	
	④	

↑ 陣形の進行方向

①~④ : 各PC

前衛役の①②が前に、後衛役の③④が後に並ぶ形

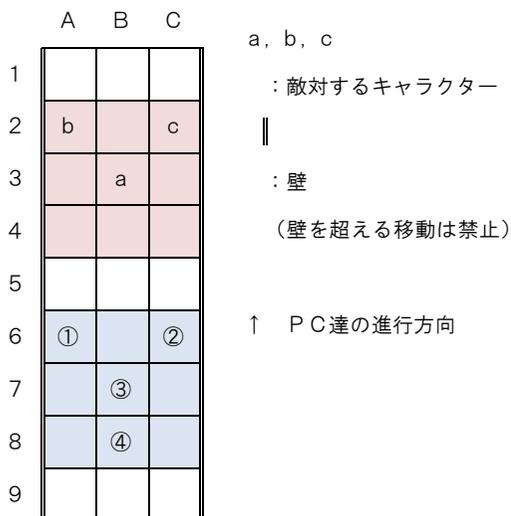
前衛役はHPや防御力の高いPC

後衛役は遠距離攻撃が可能なPCが向いている

敵対者との遭遇時には、敵対者の陣形と必要に応じた空白マス(接合マス)を連結して戦闘マップとする。敵対者の数によっては3×3以上のマスを使用したり、戦闘マップは空間の広さに応じて拡張したりすることもできる。

PC達が進行方向上に敵を見つけて、近距離で戦闘になった場合の例としては次のようになる。

【例】近距離で戦闘になった場合の戦闘マップ



通常の魔窟の探索中における戦闘については、3×9から5×9程度の戦闘マップで行うことを推奨する。戦闘中の1マス辺りの物理的な広さも特別には意識しなくても良いが、必要であれば1辺1.5~2.5メートルとして考える。

PC達の陣形については、PC達がグループやパーティ（PT）を結成した際に決めておいた方が進行的にスムーズになるが、敵対者に急襲された場合などの緊急時にはその直前の状況からGMが陣形を指定してもよい。また、状況に応じて陣形に捉われない形の戦闘マップや初期配置を定めてもよい。

また、各キャラクターは戦闘マップ外に移動した場合、そのキャラクターは戦闘を離脱した扱いとなる。例えば上の図において、「A9」「B9」「C9」の3つのマスからマップ下方向へPCが移動した場合、そのPCは戦闘から離脱したことになる。

PC全員が戦闘から離脱した場合、敵対者が追ってくるかどうか、振りまかれるかどうかは状況によってGMが判断し、必要であれば判定を行うこと。

戦闘が進み、(4)でキャラクター全員の行動が終わった後は、再度(2)として位置関係を確認する。この場合はあくまでも確認としての作業であり、特にGMがイベント等を用意していない場合には(2)においてキャラクターの移動は伴わない。

(3) 各キャラクターの行動順を決定する

各キャラクターについて「速×2+C.Lv」を算出して「行動値」とし、行動値の高い順から手番を得て行動を開始する。同値となる人物がいる時は同値の相手と2d6で対抗判定を行い、勝った方の行動値が高いものとして見なす。

また、「(3)で行動値の算出処理を始めてから(4)で全員の行動が終わるまで」を1ラウンドとし、1ラウンドは約1分として処理される。スキルや状態異常等の持続時間はそれが発生したラウンドを含む、各ラウンド終了時にカウントされる。たとえば持続時間1のスキルを使った場合、そのラウンド終了時にスキルの効果は消失する。

行動値の算出はラウンド毎に行い、LBやスキルの影響によっては前のラウンドと異なる順序になる場合もある。

(4) 各キャラクターの行動を処理する

(3)の順序に従って手番を得たキャラクターは、

「移動行動」→「補助行動」→「主行動」

「補助行動」→「移動行動」→「主行動」

のいずれかの順番で行動する。

「移動行動」では、

- ・自身を1マス移動させる
- ・その他GMの認める行動

のいずれか1つを行うことができる。

「補助行動」では、

- ・「移動行動」で可能な行動
- ・補助行動スキルの使用
- ・装備している武器の解除
- ・装備していない個所への武器の装備
- ・道具の使用
- ・飛行開始 または 飛行終了(着地)
- ・詠唱の撤回
- ・安静の宣言
- ・その他GMの認める行動

のいずれか1つを行うことができる。

「主行動」では、

- ・「補助行動」で可能な行動
- ・主行動スキルの使用
- ・装備している装備品の解除
- ・装備していない個所への装備品の装備
- ・矢弾の装填
- ・詠唱の宣言
- ・詠唱の継続
- ・詠唱の完了
- ・その他GMの認める行動

のいずれか1つを行うことができる。

ここで、どの行動においても特別なスキルなどがない限りは敵対するキャラクターが存在するマスに移動することはできない。味方のいるマスに移動しようとする場合は、相手が同意した場合に限って相手と自分の位置を入れ替えることができ、気絶や死亡したキャラクターのいるマスに移動しようとする場合は、無条件に相手と自分の位置を入れ替えることができる。

また、各行動はそれぞれ個別に放棄することも可能であり、手番を得た直後の各行動を1つも行っていない段階においては「手番の待機」を宣言することもできる。

「手番の待機」を宣言した場合、宣言した瞬間からそのラウンド中の自身の行動値を「ラウンド最初に算出した行動値を-1倍したもの」として扱う。そして本来の手番では行動や詠唱の処理を行わず、-1倍して得られた新たな行動値に従い、そのラウンド中に手番を得て行動を行う。

各キャラクターの行動の結果、ラウンド中に気絶や死亡、戦闘マップから離脱したキャラクターは行動値に関わらずそのラウンドは行動できなくなる。

(5) 戦闘終了条件を満たすまで(2)~(4)を繰り返す

各キャラクターの行動の結果、戦闘終了条件を満たした時、その戦闘は終了することになる。戦闘が継続する場合、戦闘終了条件を満たすまで(2)~(4)を繰り返すこと。

命中・回避判定とダメージ算出

主行動スキルなどで敵を攻撃する場合、攻撃側は命中判定、防御側は回避判定を行う。

命中判定は

$$2d6 + \text{【攻撃に使用するスキルで指定された命中値】} \\ + \text{【装備等による、その他修正値】}$$

回避判定は

$$2d6 + \text{【速能力値】} \\ + \text{【装備等による、その他修正値】}$$

を達成値とする判定を行い、命中判定達成値が回避判定達成値以上になれば攻撃は命中となる。

攻撃が命中した場合、防御側は次の式によって求められる【HPダメージ】を受けてその値だけHPが減少する。

【HPダメージ】

$$= \text{【命中判定達成値】} - \text{【回避判定達成値】} \\ + \text{【攻撃に使用したスキルで指定された威力値】} \\ - \text{【防御側の防御力】} + \text{【その他修正値】}$$

ここで「【命中判定値】 - 【回避判定値】」を特に【命中ダメージ】と呼ぶ。

また、【防御側の防御力】はHPダメージの種類が物理ダメージである場合は物理防御力、魔法ダメージである場合は魔法防御力となる。一般にダメージの種類は攻撃に使用したスキルによって決定される。

【防御側の防御力】は装備の補正值を含んだ値となるが、魔術スキルの「耐性」や「レジスト」等によるダメージ減少はその他修正値となり、防御力無視の攻撃でもダメージ削減効果が得られる。

HPダメージが0以下となる時、HPダメージは生じず相手のHPは変動しない。

命中判定がクリティカルした場合、または回避判定がファンブルした場合は達成値に関わらず攻撃は命中となる。また、命中判定がクリティカルしていない状態で回避判定がクリティカルした場合は、達成値に関わらず攻撃は命中しない。

クリティカルやファンブルが生じた場合においても、命中時のダメージ算出は通常通りに行う（達成値は達成値として扱う）。

魔術スキルの使用と詠唱、及び発動

魔術スキルの「詠唱値」が術者の「魔速」以下である場合、その魔術スキルは詠唱の必要なく通常の補助行動スキル、主行動スキル同様に使用・発動させることができる。「詠唱値」が術者の「魔速」を超える場合は『詠唱の宣言』をして、『詠唱を完了』しなければスキルの使用ができない。

『詠唱の宣言』を行うと「詠唱進行値」が「魔速」の値となり、術者は詠唱状態になる。詠唱状態では手番を迎える毎に「詠唱進行値」に「魔速」が加算され、行動は『詠唱の撤回』『詠唱の継続』『詠唱の完了』のみ行うことができる。

『詠唱の撤回』を行うと即時に詠唱状態が解除される。この行動は補助行動か主行動で行うことができる。

『詠唱の継続』を行うと「詠唱進行値」を維持したまま詠唱状態を継続する。詠唱の継続を宣言できない場合、詠唱状態が解除される。この行動は主行動で行うことができる。

『詠唱の完了』は、「詠唱進行値」が魔術スキルの「詠唱値」以上になった瞬間の1手番においてのみ、主行動で行うことができる。『詠唱の完了』を行うと、即時にその魔術スキルが使用・発動されて効果が発揮される。ただし、対象が範囲内に存在しないために使用ができない場合や何らかの理由で使用したくない場合、既に過剰に詠唱していたことが判明した場合には、『詠唱の撤回』を行わなければならない。

また、『詠唱の宣言』を行う瞬間においては魔術スキルの名前と対象を明かさなくてもいい。

ただし、敵側に「術式感知」等のスキルが存在している時は、『詠唱の宣言』をする段階で使用する魔術スキルと対象を確定しなければならず、確定したスキルと対象を詠唱中に変更することはできない。

この時、魔術スキルの対象が1ではない場合は対象を確定する代わりに範囲の起点となる位置を確定しなければならない。

魔術補助スキルは、詠唱の必要なく魔術スキルを使用する手番か『詠唱の宣言』をする手番のどちらか片方において、補助行動で使用することができる。原則として複数の魔術補助スキルの効果を同時に反映させることはできない。

魔術スキル、魔術補助スキルによる消費は魔術スキルが使用・発動された瞬間に行われ、『詠唱の宣言』や『詠唱の継続』等では消費されない。

魔術スキルにおいては、補助行動スキルに指定されているものも主行動スキルとして使用を宣言することができる。そのため、補助行動スキルであっても魔術補助スキルの恩恵を得ることも可能であるし、詠唱によって主行動で使用することもできる。

リミットブレイク（LB、酷使）

全てのPCと一部のNPCは「LB」を使用することができる。LBを使用すると、現在の能力値が3点以上の能力値1つを酷使することで後述の「特別な効果」が発揮される。

酷使された能力値は、特別な効果を発揮し終わった直後（判定が終わった直後）からそのシナリオが終了するまで2点減少し、同じ能力値で複数回LBを使用した場合はその度に2点ずつ減少する。

LBによって能力値を0以下にすることはできず、能力値が3点未満の場合はLBを使用することはできない。

ただし、自然治癒可能な状態異常や持続時間が10以下の減少効果はLB使用条件の考慮に入れない。

また、能力値が減少するに伴って、最大HP、最大MP、装備可能重量、所持可能重量等が変化する場合がありますが、C.Lv、B.Lv、M.Lvは変化しないものとする。

LBの使用による能力値減少はシナリオ終了時に回復し、さらにその能力値は酷使した回数だけ成長する。※2-3 キャラクターの成長を参照。

PCが使用可能なLBの回数（使用回数上限）は1シナリオにつき3回を原則とするが、スキルの取得等によって変化する場合があります。

また、1シナリオがゲーム内の時間で長期日数に及ぶ場合、LBの使用からゲーム内の時間で1週間経過した物については、能力値と使用回数が回復したと判断してもよい（LB以外にも1シナリオ中の使用回数上限が規定されているスキルも同様とする）。

LBによる特別な効果は次頁の表の通りである。

効果が複数ある能力値は効果をその中から1つ選んで発揮すること。また、1つの瞬間において複数回あるいは複数種類のLBを使用することはできない。

生LBと魔量LBによる気絶回避は受動的な行動として扱う。

LBの効果を強化するスキルとしては真人族の種族スキルである『勇敢なる者』などがある。

LBを妨害するスキルとしては天人族の種族スキルである『運命確定』の他、一部の特殊な魔物などが使用する『運命翻弄』がある。

また、LBと類似の効果を持つ天人族の種族スキル『神力酷使』は厳密にはLBと異なるため、LBを妨害するスキルの影響を受けず、LBと同一の瞬間に使用することも可能である。

各LBの効果と使用する瞬間

生 LB	<p>《HPが0以下になった瞬間に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ダメージやスキルの使用でHPが0以下になる場合でも、HPを1点残して気絶しない。 <p>《それぞれのLBで規定される瞬間に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・力、技、速のLBのいずれか1つと同等の効果を発揮する。
力 LB	<p>《命中判定前に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自身の行う物理攻撃の最終ダメージを2倍にする。 <p>《回避判定後、ダメージ算出時に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自身の受ける物理ダメージを「力」×2点だけ減少させる。 <p>《対抗判定前に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・受動側として「力」を用いた対抗判定を行う時、達成値を2倍にする。
技 LB	<p>《命中判定前に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・命中に「技」を使用する命中判定の達成値を2倍にし、相手の回避クリティカルを無効化する。 <p>《回避判定後、ダメージ算出時に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自身の受ける物理ダメージを「技」×2点だけ減少させる。
速 LB	<p>《行動値算出時に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自身の行動値を2倍にする。 <p>《回避判定前に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・回避判定達成値を2倍にし、相手の命中クリティカルを無効化する。 <p>《スキルを使用宣言する前に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1回の主行動で物理攻撃スキルを2回使用する。1回目と2回目異なるスキルでも良い。
魔力 LB	<p>《MPが0以下になった瞬間に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ダメージやスキルの使用でMPが0以下になる場合でも、MPを1点残して気絶しない。 <p>《それぞれのLBで規定される瞬間に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・魔力、魔技、魔速のLBと同等の効果を発揮する。
魔力 LB	<p>《命中判定前に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自身の行う魔法攻撃の最終ダメージを2倍にする。 <p>《回避判定後、ダメージ算出時に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自身の受ける魔法ダメージを「魔力」×2点だけ減少させる。 <p>《対抗判定前に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・受動側として「魔力」を用いた対抗判定を行う時、達成値を2倍にする。 <p>《スキルの使用時に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ヒーリングやガードミスト等の「術者の魔力」を使用する非攻撃スキルにおいて、「魔力」の値を2倍にして効果を適用する。 ・持続時間のあるスキルの場合、このLB効果は宣言したラウンドのみ適用される。
魔技 LB	<p>《命中判定前に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・命中に「魔技」を使用する命中判定の達成値を2倍にし、相手の回避クリティカルを無効化する。 <p>《回避判定後、ダメージ算出時に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・自身の受ける魔法ダメージを「魔技」×2点だけ減少させる。
魔速 LB	<p>《スキルを使用宣言する前に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・詠唱が必要な魔術スキルにおいて、詠唱を全て省略して発動する <p>《スキルを使用宣言する前に宣言する》</p> <ul style="list-style-type: none"> ・1回の主行動で詠唱が不要な魔術スキルを2回使用する。1回目と2回目異なるスキルでも良い。

状態異常

何らかのスキル、アイテム、環境要因等でキャラクターが状態異常に陥ることがある。状態異常の大半は時間経過によって回復が可能であり、自然治癒可能とされるものは

「スキルやアイテムに設定された持続時間」

または「10分」のいずれかが時間が短い方を回復までの時間とする。一般に「状態異常」という時、キャラクターに不利な効果のみを指し、有利な効果は状態異常に含めないものとする。

また、既に状態異常にある時に、さらに同じ状態異常が付与されようとする場合には状態異常の威力が高い方のみが適用されるものとする。ここで、新たに付与される状態異常の威力と現在の状態異常の威力が同値である場合には、持続時間が長い方が適用される。異なる種類の状態異常についてはそれぞれ別個に処理され、同時に発生しうる。

状態異常の種類としては以下のようなものが挙げられる。これらの状態異常はスキルやアイテム等によっても回復が可能である。

代表的な状態異常の種類と効果

スタン	一時的な気絶。回避判定とあらゆる能動的行動ができなくなる。攻撃を受けた場合、回避達成値0として扱う。自然治癒可能。
衰弱	威力分の「力」減少。 これによって武器の重量制限を満たせなくなった場合、武器の使用ができなくなる。 防具の重量制限を満たせなくなった場合、防具の重量制限を満たせるようになるまでスタン状態になる。自然治癒可能。
封魔	威力分の「魔力」減少。 これによって装備品の使用条件を満たせなくなった場合、その装備品の使用ができなくなる。 また、特殊な装備品で「魔力」を装備条件とするものについて条件を満たせなくなった場合は、使用ができなくなる他に、GM判断によるペナルティが課せられることもある。自然治癒可能。
恐慌	威力分の「命中判定の達成値」減少。 近接・射撃・魔術等の区別なく、すべての「命中判定の達成値」が減少する。自然治癒可能。
転換	1ラウンド毎に、または、1分経過する毎に威力分のHPダメージを受け、威力分のMP回復が生じる。自然治癒可能。
毒	時間経過によってHPにダメージを受ける。ダメージを受ける瞬間は状況によって異なる。 戦闘参加時： 1ラウンド毎に威力分のダメージを受ける。 安静状態または非戦闘時： 30分毎に威力分のダメージを受ける。 通常自然治癒はできない。 異常発生から24時間経過する毎に目標値を「威力×2」とする「生」判定を行うことができ、判定に成功すれば回復できる。
安静	戦場に存在しながら、戦闘には一切参加しない状態。意図的な気絶とも言える。 戦闘開始時か、自身の補助行動や主行動時に宣言することでこの状態になる。 回避判定とあらゆる能動的行動ができなくなる。攻撃を受けた場合、回避達成値0として扱う。 通常自然治癒はできないが、ダメージを受けた時、または戦闘終了時に回復する。
気絶	HPかMPが0以下になると発生する。 回避判定とあらゆる能動的行動ができなくなる。攻撃を受けた場合、回避達成値0として扱う。 通常自然治癒はできない。 HPとMPが1以上の場合には両方が1以上になった瞬間から1時間経過すると回復する。 HPが0以下の場合、HPが0以下になった瞬間から【生×3+30】分経過すると死亡する。

ペナルティ

過酷な環境下にあったり、キャラクターが何らかの理由で不自由な状態にある場合、GMはキャラクターの判定などにマイナスの修正値を与えることができる。魔窟などで比較的起こりやすいものについては、以下にいくつか例を挙げるが、それ以外のペナルティはGMの裁量に任せるものとする。複数のペナルティが同時に生じる時には、基本的に最も修正値の大きい物のみを適用すること。

・ 視界が全く確保できない場合

命中判定の達成値を-5する。

回避判定の達成値を-5する。

特記) 光源がない場合は環境依存に該当するが、目が塞がれている場合などは環境依存に該当しない。

光源がない場合は暗視系スキルがあればペナルティを受けない。自身が魔術スキルのダークなどの影響下にある時は光源がない状態とする。

・ 聴覚が正しく機能していない場合

命中判定の達成値を-2する。

回避判定の達成値を-2する。

特記) 極度の騒音などで妨害されている場合などは、環境依存に該当する。

・ 片脚が完全に動かない場合

近接攻撃における命中判定の達成値を-2する。

回避判定の達成値を-4する。

・ 立ち上がることが不可能な場合

近接攻撃における命中判定の達成値を-4する。

回避判定の達成値を-7する。

・ 対象が暗闇に紛れている場合

命中判定の達成値を-2する。

特記) 環境依存。対象が魔術スキルのダークなどの影響下にある場合などが該当する。

・ 対象が完全に視認できない場合

命中判定の達成値を-5する。

特記) 対象が魔術スキルのインビジブルなどの影響下にある場合などが該当する。

・ 膝の高さ以上まで身体が水に浸かっている場合

近接攻撃における命中判定の達成値を-2する。

回避判定の達成値を-4する。

特記) 環境依存

・ 全身が水中にある場合

命中判定の達成値を-4する。

回避判定の達成値を-4する。

特記) 環境依存、共通スキルの水泳技能などでペナルティの軽減が可能。

状態異常が発生するペナルティ

ペナルティは判定にマイナスの修正値を与える以外にも、ダメージや状態異常を発生させる内容を設定しても良い。ダメージや状態異常を発生させる場合、ペナルティの発生理由や原因が取り除かれるまで1分毎（ラウンド終了毎）にダメージと状態異常が発生し、状態異常などの持続時間は更新されてカウントが進まないものとする。

ペナルティに影響するスキルなどがある場合には、発生するダメージ量や持続時間を増減させる。例えば「半減」の場合にはダメージ量や状態異常の持続時間を共に半減する。また、「無効」の場合にはダメージや状態異常そのものが発生しないものとする。

ダメージや状態異常を発生させるペナルティの例としては、呼吸不能などが挙げられる。

・呼吸不能な場所にいる場合

「生+1」分 以上連続してこの状況下にある時、持続時間 10 のスタン状態になり、HP ダメージを 5 点受ける。

特記) 環境依存。魔術スキルのエアガードなどでペナルティの無効化が可能。種族スキルの酷地適応は状態異常とダメージの発生タイミングを「24 時間以上連続してこの状況下にある時」に変更する。

また、全身が水中にある場合でも、息継ぎが可能な場所にあり、かつ溺れていなければ呼吸可能と見なす。

戦闘中の場合、この状況下になったラウンドを 1 ラウンド目とし、「生+1」ラウンド目以降のラウンド終了時に状態異常とダメージを発生させる。

オブジェクト

自律行動しえないが、戦闘マップに存在する物品を「オブジェクト」と言い、キャラクターと同様に攻撃やスキルの対象にすることができる。

オブジェクトに対する攻撃やスキルは、たとえ範囲効果であっても効果を適用する宣言を術者が行わない限りは効果が適用されない。オブジェクトによってはHPと防御力が設定されている物もあり、HPが0以下になると失われるが、回避判定については特記のない限りは行わないものとする（回避判定の達成値は常に0とする）。

また、オブジェクトは特記のない限りはキャラクターと同一のマスに存在する事ができ、キャラクターとの位置の入れ替えを行うことはできない。

オブジェクトの種類としては、魔術スキルのトーチやダークによって設置される魔法球、家具などの小型の障害物、瓦礫の山や壁などの大型の障害物がある。

戦闘終了の処理

敵対者を全員無力化するなどしてP C側が勝利に終わる形で戦闘が終了した場合、戦利品を獲得することができる。

・無色の魔素（通貨K）の獲得

相手が魔物である場合、その亡骸に十分近付くことができるならば、魔物毎に決められた一定値の無色の魔素（通貨K）を入手することができる。魔物毎に決められた魔素の量のことを「K値」とも言い、基本的にはその魔物自身の能力値合計と一致する。

魔物の亡骸から魔素を入手するにあたっては、カルマケースを所持している場合は特別な知識や技術が必要としない。魔素の入手を意図した上で、十分な距離までカルマケースを近付ければそれで完了とする。この時の所要時間は移動時間を除けば1体につき1分も掛からないものとする。

カルマケースを所持していない場合は、魔物の解体を行って無色の魔素を取り出さなければならない。その所要時間や難易度等は魔物の種類や状態によって大きく左右されるが、目安としては一体につき（魔物のC.Lv×2）分程度の時間が必要になる。

・不確定の戦利品

相手が魔物であるかないかに関わらず、無力化した相手からは魔素の入手とは別にして不確定の戦利品を入手することができる。

戦利品の内容を確定し、入手するには、敵対者それぞれについて補正値の無い「2 d 6」判定を1回ずつ行う必要がある。得られる戦利品の内容は各魔物やエネミーデータによって数種類ずつ決められており、達成値によってその種類と個数が決定される。

◇3-5. 死亡・蘇生

HPが0以下になった瞬間から【生×3+30】分が経過したキャラクターは死亡する。また、HPが即死境界線となる【-(生×7)】以下になったキャラクターは時間の経過に関わらず『即死』する。

一度死亡したキャラクターは『リザレクション』や『リインカネーション』等の蘇生術を使われない限り、原則として蘇ることはない。

蘇生を受けて死亡状態から蘇ったキャラクターは、蘇生を受けた瞬間のC.Lvの分だけAM値を獲得する。

AM値は特殊なスキルの効果に関連するほか、AM属性による攻撃に対して自身のAM値の分だけダメージを減少させることができる。

ただし、後天的にAM値を獲得した存在が増えれば増えるほど、またそのAM値が高ければ高いほど、世界には大きな歪みが生じていることになる。

リザレクションやリインカネーションなどの蘇生術を使用する場合は、スキル使用時に術者が目標値を【対象のC.Lv】+【対象の蘇生前のAM値】

+【その他、死体の状態による補正等】とする魔技判定を行い、これに成功することで死者は蘇生する。判定に失敗した場合はMP等のコストを消費するが、それ以外のペナルティはなく、再度リザレクションやリインカネーションを使うこともできる。

また、蘇生直後は後天的な怪我や病毒、魔術的な悪影響などは綺麗に取り除かれるものとし、生命維持に全く問題のない健康な状態になる。

リザレクション

リザレクションはLv4の魔術スキル(光スキル)であり、欠損の無い死体を蘇生することができる。ここで言う『欠損の無い』状態とは厳密には『生前の肉体において、生命維持に主要な部位だった物がそろっている状態』のことであり、死体に傷や変形、破損や病毒が残っていても構わない。

リインカネーション

リインカネーションはLv7の魔術スキル(光スキル)であり、PC達の通常の成長範囲では取得できない最高位の魔術スキルである。使用するには特定の終末魔具の効果か、妖精族の種族スキル『失伝魔術』の効果を使用しなければならない。リザレクションとは異なって死体の状態によらず死者を蘇生することができ、死体そのものがなくても蘇生することができる。また、死体の状態による補正も生じない。

死体の状態による補正

死体の損傷が激しい場合には、蘇生時の判定目標値に補正がかかり、蘇生の難易度が上昇する。以下に例をいくつか挙げるが、それ以外の要素については例を目安にGMが判断すること。例については、該当する中で一番補正量が大きい物のみを適用する。

- ・死亡から3日以上経過している + 1
- ・死亡から10日以上経過している + 3
- ・死亡から30日以上経過している + 5
- ・HPが【本来の生の-20倍】以下 + 5
- ・腕や脚など生命維持に不要な部位
について後天的な欠落がある + 5
- ・死因が慢性的な病気による病死である + 3

◇3-6. 休息と日常

ここまでは探索や戦闘、対決等に関わる緊迫した状態における判定や処理を中心に述べてきたが、各PCや冒険者達も常に冒険や魔物狩りをしているわけではないし、冒険中でも休息をとることもある。

ここでは休息や日常など、さほど緊迫していない時の処理や行動について扱う。

休息

4時間連続して睡眠などの休息をとった場合、生の値だけHPを、魔量の値だけMPを回復する。また、そこから連続休息時間が1時間経過する毎に生の値だけHPを、魔量の値だけMPを回復する

売買

PC達が装備品をより良い物に買い替えたり、新たに加工を施したり、薬品や消耗品を整えるのもまた日常である。一般的に流通している装備品等については、第5章を参照のこと。

通常の装備品や消耗品の売買は、シナリオとシナリオの間に各PLが行って、シナリオ開始前にGMが確認すること。原則として装備品や消耗品の売却値は通常価格の半分とする。

また、地方によっては物価が異なる場合もあるが、そういった事情を価格に反映させる場合には、GMはPLが処理を行う前に前もって宣言しておくこと。

買い占めの防止

地方などの流通が限られている場所、市場に流通の少ない物品、PC達の身分などを理由にして、GMはPC達の購入可能な品物や個数に制限を掛けることができるものとする。

【例：「ポーションの買い占め防止」】

冒険者の中で需要の高いポーションを買い占めることはできない。1シナリオでPC1人が購入できるポーションなどの薬品の個数は、薬品1種類につき【CLv+2】までとする。ただし、PC間で融通しあってもかまわない。

生活費

シナリオ開始前に、シナリオとシナリオの間の日数分だけ各PCは生活費分の金銭の消費を行わなければならない（もちろん、ゲーム内の時間とする）。

ここで生活費は基本的に『宿泊費』と『食費』の2つとし、各PCによって宿泊費や食費の質が異なったり、支出額が異なっても構わない（相場については第5章を参照のこと）。

生活費が足りない場合には借金とするが、生活費の借金は原則としてそのシナリオ終了直後に支払うものとする。

副業収入

シナリオとシナリオの間でPCが収入を得る仕事をしていた場合、GMはPCに収入を与えることもできる。ただし、この仕事による報酬はシナリオを通じた収入を超えるものではなく、生活費にさえ届かないことも珍しくないものとする。

また、副業収入を算出する際にはGMは各PCに判定を求めることが望ましい。

◆ 4. 世界観

◇4-1. 魔素と冒険者

現代の魔術国の発展を支えているのは魔素を使用する物品生成術と、魔素によって特殊な効果を付与された道具である魔具の開発であり、それ故に魔術国における魔素の価値は安定して高い水準にある。

魔素を入手する一番効率の良い方法は魔物の亡骸から採取することであり、魔素を得るために魔物を狩り、魔物を狩るために魔窟に潜る者を冒険者と呼ぶ。

冒険者は現在国を挙げて支援されており、国立組織としては冒険者協会《銀の黒鷹》や冒険者養成所《金翼の雛》がある。

冒険者協会《銀の黒鷹》

冒険者を支援する国立魔素管理局の傘下組織。単に《黒鷹》とも呼ぶ。

所属することで付属施設の利用が可能になるほか、同行者の斡旋や揉め事があった際の調停をしてもらうことができる。特に家賃支払いの必要がない冒険者寮は多くの冒険者に活用されている（もともと、冒険者としての活動が見られない場合には相応の処罰が課せられるが）。

また、魔窟内で時折見つかる前時代の遺物の鑑定・買取や、魔物狩りの専門家である冒険者にしか頼めない依頼の仲介なども行われることもある。

所属に際して試験等は存在しないが、実績を積んだ有能な冒険者《銀羽根》は優遇される。

冒険者養成所《金翼の雛》

魔物を狩る術や魔窟についての知識を教える国立魔素管理局の傘下組織。単に《雛》とも呼ぶ。

入所者の大半は冒険者を親に持つ子供達であり、時に保育所を兼ねる。魔術国内の出身であれば生まれや年齢を問わず入所が可能だが、成人は入所試験を受ける必要がある。国外の出身である場合には保証人が必須である。

また、授業料等は一律して“借金”として扱われ、自分の意思で出所しなければ返却の必要はない。ある程度学んだ者は《雛》に所属しながら《黒鷹》に所属することになり、冒険者としての活動が求められる。

ただし、特に秀でた才がある場合は別の国立組織に推薦されることもある。

銀羽根

実績を積んだ有能な冒険者には、羽を模した銀製のブローチが渡されて種々の特権が認められる。

彼等は《銀羽根》や《羽付き》等と称され、成功者にして実力者であると認識されるが、同時に監視対象にもなる。ブローチには特殊な魔素加工がなされており、複製が困難であると同時に持ち主を識別することができるという。

国立魔素管理局

物品生成術に重要であり、通貨としても用いられる魔素の収集と管理を行う国立機関。

冒険者の育成と支援に力を注いでおり、管理局傘下組織として《黒鷹》や《雛》がある。王都以外においても、国内の中規模以上の街や魔窟近郊の村には傘下組織共々の支部が存在する。

◇4-2. 物品生成術と魔術

物品生成術

魔素を物質に変換し、それを術者の思い描くままに成形して物品とする特殊な魔術。

生体内の魔力ではなく物品生成に適した魔素を使用することで、通常の魔術のような法則に従わなくても高い柔軟性をもって複雑な物体を作ることが可能になるという。本来の魔術の法則を曖昧にするという性質上、術者の意思やイメージといった概念的な要素が結果を大きく左右し、術者の想像力が重要となる。それ故に《想像の魔法》とも称される。

例えば、生成したい物品の本来の造り方を知らなくても、それがどのようなものであるかを知っているならば、得たい結果が明確であるならば、魔素が結果を導くようにして望む物品を生み出すことができる。裏を返すと、生成したい物品について本質や重要な要素を理解していなければ、必要な機能を明確に描けないならば、物品生成術は上手く行かない。

そして一定以上の無茶な結果を望んだ場合は必要な魔素が著しく膨大になるため、物品生成術を使いこなすには知識と経験も重要になる。ヒトの手によって意思のある存在を物品生成術で生み出すことは、不可能と言われている。

魔素

魔窟に潜む魔物達や魔窟内の岩石等から採取できる結晶体。魔力が純化したものであり、物品生成術の要となる。基本的には無色だが、特定の指向性を持った魔素は有色となる。

有色の魔素は無色の物と比べて物品生成術に対する効率が桁違いに優れているが、稀少であり、不安定でもある。

魔術

一般的な魔術は術者が特定の魔力操作を行うことで特異な現象を引き起こすものである。その特定の魔力操作を行うことを「術式を構築する」とも言い、基本的な術式と法則は解明されている。

術式を構築する際の動作については、人によって、あるいは家や流派、種族によっても差異が大きい。同じ術式を構築する場合でも、呪文を唱える人もいれば、目を閉じて祈る人もいる。そして呪文や祈りの内容も人によって異なっている。

魔術学校等でも教えるのは、構築の結果であり知識の共有が容易な術式が中心であり、構築方法については有名な物を軽く教えるのみである。大多数の人が扱える有名な呪文等もなくはないが、自分にとって最適な方法は各自で見つけるしかない。

魔力

魔術を構築する力であり、生体内で魔術の行使に転用しやすい形に変化した魔素でもある。人間種族を筆頭に生物の大半は呼吸するように魔力を作り出すことができ、一定量まで貯めることができるとされるが、その仕組みは解明されていない。術の力に直結する魔力の質や強さを魔力ということもある。

魔窟

通常より空気中を漂う魔素が多く、常に何かしらの魔物が潜む場所の総称。基本的には地下洞窟の形をとるが、中には陽の光の当たる魔窟も存在する。

魔物

普通の生物とは一線を画する魔力や異能を伴った者達の通称。狭義には高密度魔素から生じた者を指す。

魔窟内には魔素が著しく高密度となる空間が存在し、そのような場所では物品生成術と似た形で魔物が生み出されることがある。

術者不在の魔術現象であり、自然現象であると考えられているが、正確な魔物の発生原理はまだ判明していない。魔界の住人が世界に穴を開けているとか、魔王の仕業であるなどと考えている人も多い。

魔物達は一般に狂暴で人と相容れないものが多く、魔素資源の観点を見捨てるにしても討伐対象となる。

魔素変換物質

物質を溶かして魔素に変換する結晶体。アンチマテリアル、AMとも称する。

変換速度はAMの量と質次第だが、触れること自体が危険で有害なモノである。また、物質を変換した際に生じる魔素は微細にして霧状となることが多く、そういった魔素は予測不能な魔術現象を引き起こすことがあるため、その点でも危険である。

魔窟を生み出す元凶ではないかとも推測されており、原則として所持が禁止されている。

魔具

魔素や魔力によって何らかの効果が付与された道具、または魔術の補助を行う道具全般を“魔具”と呼ぶ。単に魔具と言う時は現代で作られた魔具を指すことがほとんどだが、前時代に作られた魔具はその時期や効果によっていくつかの分類がなされている。

《下級魔具》

前時代の魔具文明初期に作られた魔具や、現代で既に再現や作成が可能になっている魔具。

比較的容易に入手することができる。

《上級魔具》

前時代の魔具文明中期に作られ、現代ではまだ再現ができていない非量産品の魔具。前代魔具とも言う。

魔具研究局において解析と開発が日々進められており、遠くない未来には再び作成が可能になると思われる。また、現代に作られたものであっても、二つと作れないような独創的な魔具は上級魔具と称されることがある。

遺跡や魔窟で偶に発見されるほか、少数かつ高価ではあるものの市場への流通がある。

《終末魔具》

前時代の魔具文明晩期に作られ、終末戦争に使われた強力な魔具。最上位の物は世界の理さえ歪め、ある種の奇跡を起こすことも可能と言われる。概して取り扱いには難があり、魔具が使用者を選ぶような振る舞いをすることも多々ある。

遺跡や魔窟にて極稀に発見されることもあるが、現存する大半は各国の王族や光神殿が保有している。

◇4-3. スピロヘカート魔術国

スピロヘカート魔術国はその名の通り魔術が発展している国であり、大陸内で最も魔素資源が豊かな大国である。王都はスピロス。かつての魔具文明時代にも都があった場所とされており、光神殿における最大の聖地をも抱え込んでいる。

政治的には王制となっているが、一つの国に三人の王を抱える少し歪な構造になっている。三大種族それぞれが集い創った三つの弱小国を起源とし、戦乱期の統合の際に王を一人に絞り込むこと無く三王を据え置いて一つの国となった。

王は真人族、天人族、魔人族から一人ずつ選ばれ、基本的には世襲制となっている。必ずしも血統が優先されるとは限らないが、純血で魔術に造詣の深い者が王になるため世襲になりやすい。

光神殿の総本山を首都に抱えているため、魔術師や魔素資源を抜きにしても他国に無視されない国であるが、その分、争いの火種も多いと言われている。

魔術国の主要施設と組織

三城壁

王都スピロスには都全体を覆う《灰壁》、貴族街を覆う《黒壁》、三王宮を覆う《白壁》の三城壁が存在し、白壁は黒壁の内側に、黒壁は灰壁の内側にある。

一般に黒壁より内側には上流階級や彼等の客人以外は入ることができない。スピロス神殿を含む主要組織の大半は黒壁の外の一一般市街にある。

三王宮

王都スピロスの中心部に位置する四つの王宮。四つの領域に分かれているが、王は三人であるため三王宮と称される。

各種族の王族と側近達が暮らし、異種族の進入を拒む《真人宮》《天人宮》《魔人宮》と、種族の壁なく使用され、政治の中心とされる《中王宮》からなる。

スピロス神殿（光の大神殿）

光神殿の総本山。王都スピロスの東側に位置し、聖域とされる《白月の泉》を神殿内に抱えている。

勇者達が魔王に正面对決を仕掛けた際、魔王の配下達から民衆を守るために神子が終末魔具を用いて大結界を作った場所と伝えられる。

属性神の神殿

王都以外にも各地域に存在する属性神の神殿。信仰の要であると同時に病院機能を兼ねる。

王立魔術学院

大陸内で一番規模が大きく、進んだ技術を教える魔術学校。理論と実践を共に学び、全課程修了後は魔具研究局で研究員になる人もいれば、三王騎士団や魔素管理局、冒険者協会に所属する実戦的な魔術師になる人もいる。

低年齢層には魔術よりも読み書き算術を重視して教えるため、専門的な魔術を学ぶことなく最低限度を学んで「卒業」する平民も多い。また、貴族は魔術を本格的に学び始める段階で入学する者が多く、学年によって貴族と平民の割合が大きく異なる。

自国民は比較的容易に入学することが可能。

大魔窟《灰地の離宮》

王都スピロスの北部に位置する大規模魔窟。入口や浅い領域では自然洞窟になっているが、奥は広大な地下遺跡に繋がっている。

遺跡内は四角く掘り進められた地下道が枝分かれするように伸びており、時に貴族の邸宅を思わせる空間や祭壇めいた場所にたどり着く場合がある。これらは何時の時代によるものか判然とせず、造形や装飾に統一性も乏しい。

また、新月の夜を迎える毎に少なくない内部構造の変化が生じるなど、奇怪な現象も多く散見される。

魔物に対する恐怖心もあり、魔界の一部が現世に浸食してきたのではないかと恐れる人も少なくはないが、魔素収集に絶好の場所であることは疑いなく、第二次魔具文明を支える要となっているのも確かである。

猶、魔窟と外界の境界線は非常識なほどに強固な岩盤となっており、崩落の危険性は限りなく低いとされているが、新たに入口や出口を作ることも難しい。

国立魔具研究局

終末魔具の解析や新たな魔具の開発を行う国立研究所。魔術学院の修了者や上流魔術師達が主な研究員となっている。王宮内では大規模な実験が禁止されているため、王宮に私室や研究室を有する宮廷魔術師達もよく足を運ぶ。

国立魔素管理局

魔素の収集と管理を行う国立機関。

魔素収集者の支援と育成に力を注いでおり、傘下組織として冒険者協会などがある。

真人議会

天人や魔人に比べて寿命の短い真人達が、他種族との交渉を有利に運ぶために作られた議会。

真人王の代替わりによって、真人の『総意』が劇的に変化することを防ぐ目的がある。設立に際しては当時の天人王と魔人王の強い要望があった伝えられており、真人の主張に信頼や安定感を欲しかったことが発端だとされている。

しかし、真人の時の流れに対する敏感性を恐れたことが設立に至った真の理由ではないか、と考えている真人達も少なくはない。

騎士団

魔術国には三王それぞれが抱える各種族の騎士団と、守護騎士達を統括する混成騎士団が存在する。前者は各王に仕える剣とされ、上級貴族の割合が高いこともあって表立って動くことは少ない。

真人・天人・魔人それぞれについて《真緑騎士団》、《天青騎士団》、《魔紅騎士団》と呼称する。

また、混成騎士団は国に仕える剣とされ、三王の総意に従うことから《三王騎士団》と称される。

身分階級

魔術国では三王を頂点に据えた貴族達によって政治が執り行われている。貴族は爵位を持つ者であり、貴族の家族であっても爵位がなければ平民の扱いとなる。王族も爵位を保有する貴族だが、王族は保有する爵位に関わらず他の貴族以上の身分として扱われる。魔術国の爵位は序列の高い順に公爵・侯爵・伯爵・子爵・男爵・騎士爵がある。男爵以上は世襲が認められており、子爵以上は領地を治めることが義務付けられている。爵位と領地は一対一で対応し、相続に際して爵位を分割することはできず、従って領地が分割されることはない。

各領地の領主は初代と同じ種族である必要があり、領主が真人の土地は代替わりしても真人が領主となる。また、男爵以上は国より爵位に応じた一定率の俸給を受け取ることができる。

貴族間の婚姻は原則として親または当人の爵位の上下一階位の範囲で行われる。貴族の子女は爵位を得るまで貴族ではないが、伯爵以上の子女と子爵・男爵の長子は七歳の段階で騎士爵を賜ることになる。孫や曾孫については、親が将来的に爵位を相続予定であればその爵位に準じる条件で七歳時点の騎士爵を賜ることができる。

生まれが平民であっても、功績によっては騎士爵・男爵を賜ることもあるが、子爵以上の爵位は基本的に婚姻と世代交代による相続でしか得られない。

年齢と慣習

貴族の跡継ぎ候補の子供達が七歳で爵位を賜るのと同様に、爵位を得られない貴族の子や平民についても七歳になった時に祝い事を行う風習がある。また、十五歳以上を成人として扱う（魔術国以外の主要国家でも同様）。

長寿に関する祝い事については、種族や魔力量による寿命の差が激しいため、魔術国では取り分けて行われることはない。

◇4-4. 神族と信仰

魔術国が存在する大陸においては、創造神とされる光神を中心に属性神達を崇める多神教が最も勢力のある信仰である。単に《神殿》といった場合は基本的には属性神信仰を示し、属性神毎に本部となる大神殿が存在するほか、それぞれの土地柄に合わせた神殿が各地に散らばっている。各神族間に主だった対立関係にはなく内部対立は少ない。

属性神

光神ディレイシア

光の属性神。一般に女神として描かれるが、本来は性別のない中性神であると言われている。

男神として描かれるときはディレイシアンと呼び、女神とはやや異なった扱いを受ける。神性は緩やかな発展と存続を願い、平穏と平等を求める。また、浪費と強欲を嫌い、時に苛烈である。平穏を望む姿は女神に相応しく、苛烈な一面は男神に相応しい。

【象徴】

光・青色・停滞・平穏・存続・漸進・平等・月

【代表的な教訓】

「往くべき道を日々漸進せよ」

「不変を信ずる事無く平穏を求めよ」

「明日が為に生き、友が為に生きよ」

「過ぎる事無く節制せよ」

【聖職者禁忌】

暴食、私的祝宴以外における飲酒、祝宴の主催

【聖印】

白地に淡い青の三日月・螺旋・翼を組み合わせた印

闇神ライフルベル

闇の属性神。一般に男神として描かれるが、本来は性別のない中性神であると言われている。

確固たる自分を求め、人に頼ることを嫌う。良い事も悪い事も、他人から渡されたものは必ず返すという。

【象徴】

闇・赤色・生命・独立・報復・自由・等価・太陽

【代表的な教訓】

「己が意思を尊び、他者の心を欲する勿れ」

「己が手で得ざるモノは万象全て返すべし」

「与奪は等価が道理なり。」

されど人に道理を求むる勿れ」

「自立する事で自由で在れ」

【聖職者禁忌】

吸血鬼化、使用人の所有

【聖印】

黒地に歪な赤の太陽

火神リードエクル

火の属性神。一般に男神として描かれる。

正しき道を照らし導く先達の神。

【象徴】

火・白色・主導・開拓・変革・狩猟

【代表的な教訓】

「道善ければ先導し、道悪しければ破壊せよ」

「道無ければ創造し、道平凡なれば改善せよ」

「罪を見過ごす勿れ、されど罰に拘る勿れ」

【聖職者禁忌】

特になし

【聖印】

白色の灯火（代替色は薄黄）

水神リリーフォニクス

水の属性神。一般に女神として描かれる。

弱者救済を是とする慈愛の神。

【象徴】

水・黒色・補佐・救済・支援・循環

【代表的な教訓】

「彼我の万能に在らざるを知り、其れを補え」

「友が持たざるを与え、己が持たざるを得よ」

「強きを支え、弱きを救え」

【聖職者禁忌】

私財の保有

(生活費以上は共有財産として神殿管理とされる)

【聖印】

黒色の水滴

風神グリーメイズ

風の属性神。一般に女神として描かれる。

新しきを好み、縛られるを嫌う自由神。

【象徴】

風・黄色・自由・変革・放浪・発明

【代表的な教訓】

「常に新たなるを求めよ」

「過去を敬え、されど其れを正とするな」

【聖職者禁忌】

禁忌を定める事

【聖印】

黄金の車輪

土神キーペルム

土の属性神。一般に男神として描かれる。

安息の地を求める豊穡神。

【象徴】

土・緑色・平等・維持・定住・豊穡

【代表的な教訓】

「善き事を善きままに」

「地縁血縁を尊び、皆で苦楽を共にせよ」

【聖職者禁忌】

特になし

【聖印】

緑の大樹

夢神レスサキニス

無の属性神、あるいは全属性の神。一般に女神として描かれる。

夢の領域を司る気紛れな神族であり、地域毎に伝承の差異が大きく捉えどころがない。

【象徴】

全・灰色・物語・希望・安息・遊戯・境界・夢現

【代表的な教訓】

特になし

【聖職者禁忌】

特になし

【聖印】

特になし(統一性がない)

魔術国の抱える信仰問題

物品生成術の再発見によって近年の魔術国の発展は特に著しく、魔具文明時代の再来とも言われているが、それは信仰に変化や混乱をも生み出している。

魔素や魔術に過大な期待と信頼を寄せるあまりに信仰がないがしろになることも散見され、特に蘇生術《リザレクション》の再発見などは、生命観にも大きな衝撃を与えるものであった。

魔術国の今後のあり方について、疑問を抱く人々もいないわけではない。

魔素浪費反対派

魔素による物品生成術を良しとしない光神信仰者達。物品生成術は光神の求めるものと真逆を行くものであり、この罪はいずれ大きな災厄となって人を亡ぼすと説く。しかし、魔術国に住む人々には受け入れがたいものであり、信仰心の強い天族ですら彼らに耳を貸すことは少ない。

魔術国の外であれば彼らの数も多くなるが、神子が物品生成術に肯定的な態度をとっているため、あくまでも少数派に留まる。

蘇生に対する忌避感

蘇生術を行うことは原則として禁忌とされ、罪であるとされる。命の軽視に繋がり、道理と平穩を害するというのが主な理由となっているが、蘇生術は物品生成術の上を行く魔術であり、魔素の消費量が著しく多くなることも一因となっている。

光の高位術師（≡聖人や王族）の行う蘇生術は魔素消費量が少ないため、例外的に認められる場合もある。

神殿系聖職者の位階

属性神信仰において、光神・火神・水神・土神の聖職者には一定の規則で定まった位階が存在する。他方、風神と夢神については明確なルールが存在せず、闇神に至っては自立を是とするため聖職者としての上下関係が全く決められていない。

光神殿聖職者の位階については以下の通りである。

侍祭

最下位の見習い。主要な実務を行うには力不足で、助祭達から教育と指導を受けつつ雑用を担う。

助祭

実務を担う一人前の聖職者。最も数が多い。

助祭長

助祭を束ねる統括者達。大きな神殿ほど数が多い。

司祭

各神殿の責任者、各神殿に一名存在する。

高司祭

司祭長の選定権を持つ高位の司祭。

司祭長

最高位の司祭。各属性神に一名。

神子

各属性神に仕える者の最高位。最高位の術師であり、聖人であり、《世界》を理解する。

相応の者がいない場合は不在となる。

各神殿で聖職者の衣装は異なるが、およそ属性神の象徴となる色を纏う。

光神殿では、白地の一部を淡い青で染めた衣で外套は鮮青を基本とする。助祭は銀糸の単純な縁取りが追加され、助祭長で縁取りが刺繍の模様になる。司祭は金糸の縁取りの内側に刺繍模様、高司祭は金糸銀糸の二重刺繍となる。司祭長以上は個人毎に異なる。

神殿以外の信仰と異端

聖人

聖性のあるような異能者や奇跡の体現者、あるいは持ち手を選ぶ神器ないし神器級の終末魔具の適合者を聖人と呼ぶことがある。

聖人はその性質を持つ人物を神殿が認定し、神殿の象徴とすることもなくはないが、聖人個人が神殿とは関係なく信仰の対象となることもある。

魔王

前時代の魔具文明に終末戦争を引き起こし、終焉をもたらしたとされる存在。これを崇拜する異端者も存在する。魔王崇拜者は各地に現れる魔窟を魔王の箱庭と信じ、冒険者という名の侵入者を敵視している。

また、魔王の再来と復活を願って怪しげな儀式を行うことも珍しくはない。

悪魔

地獄や魔界、奈落などと呼ばれる異世界の住人達。一般に人と相容れることなく、邪悪であるとされるが、その力を求めて崇拜する異端者も存在する。

狂血教

絶対なる至高の神を自称する聖人を崇め、その加護と慈悲を得ようとする異端。戦争や流血沙汰を尊ぶ傾向にある。秘密結社的であると同時に自分勝手であり、時に反社会的な行動も起こす。

一神教

狂血教の存在によって一神教が大きな勢力になることは極めて稀である。狂血教自体を一神教に含めるかどうか意見の分かれるところである。

フォブス秘術教団

魔王を討ち滅ぼす“勇者”を極端に神聖視する強者至上主義者の集団。勇者教過激派とも呼ばれ、時に異端として扱われる。勇者を神聖視することは属性神信仰においても多々見られることではあるが、秘術教では勇者こそが頂点であり、神族は勇者を支える下の存在として扱われる。

彼等は魔王を人の手で滅ぼすことを命題とし、勇者候補生や勇者の補佐となる強者や異能者を求めている。秘術教の思想は徐々に変質し、強者こそが全てという極端な考えを持つ者が増え続けている。

犯罪に手を染める者も多数にして、既に設立者の意思が失われた暴走状態と言っても過言ではない。異能者達は教団上位者の良い道具として扱われている事もあり、保護という名目の人攫いが行われることも珍しくない。

教団本部は幹部や一部の上位者しか所在を知らず、各地に散らばる支部も基本的には公にはなっていない。

狂妖精の偽神

狂妖精の一部に見られる独特の信仰形態。狂妖精の支配者層が自分達の神を欲して創り出した想像上の神族を崇める物であり、整合性や統一性に乏しく実体を伴う物でもなければ加護や恩寵がもたらされる物でもない。しかし、その偽りの神を侮辱することは狂妖精達の怒りを買うことになるのは確かである。

比較的統一性が見られる聖印は、何本もの線を交差させた物。斜めに線を入れることと、青色を用いることは禁忌とされているが、それ以外は自由。線の数は定まっておらず、直線でもなくとも構わない。

◇4-5. 歴史

【年代不明の昔】 神代

魔具文明時代よりも昔の時代であり、当時の遺物は極めて稀少である。伝承によって語られることもあるが、実際に人々がどんな暮らしをしていたのかは判然としていない。

【年代不明の昔】 魔具文明時代

魔術と物品生成術による繁栄がもたらされた時代。現代以上に文化と技術が進んでおり、その一部は現代にも受け継がれている。この時代に創られた魔具は現代よりも性能に優れていることが多い。

【約 2000 年前】 終末戦争

魔王の復活による人と魔物の大規模戦争が勃発。
魔具文明晩期の強力な武器として《終末魔具》が多数使われたが、犠牲はあまりにも大きく文明の崩壊は避けられなかった。

【約 2000 年前～】 再興の時代

終末戦争が終結した後は、終末魔具の所持者を長とする形で集落や小国が乱立していくことになる。また、終末戦争による魔素資源の枯渇に伴って、物品生成術が失伝してしまう。蘇生術（リザレクション）も天人族の一部を除いて失伝する。

【約 1600 年前～】 帝国の時代

終末魔具を多数保有するディラトニア帝国が周辺国を次々と併呑し、大陸の最大勢力となる。

【約 1200 年前～】 魔具争奪戦争

帝国の皇帝が完全蘇生の力がある終末魔具を求めたことに起因して、以後 200 年以上に渡って続く大規模な戦争が勃発する。

【約 1150 年前】

帝国に対抗するために三小国が統合し、スピロヘカート魔術国が誕生する。反帝国勢力の一つとして重要な立ち位置になるが、帝国の勢いを止めるには至らず劣勢が続く。

【約 1100 年前】

光神殿が魔具争奪戦争に介入を開始。魔術国をはじめとして、支援を受けることになった反帝国派の勢力が徐々に勢いを取り戻す。

【平歴元年（1000 年前）】

皇帝が自身の扱う終末魔具の暴走によって死亡。それに伴って帝国が崩壊し、魔具争奪戦争は終結することになった。

一方で、終末魔具は戦乱期でほとんどが失われ、選帝器を含む多くが行方知れずとなる。

【平歴 80 年】

光神殿の神子が崩御。継承者不在によって全ての神殿において神子位が不在となる。

【平暦 213 年】

旧帝国領諸国の一つオルフェレッド王国が選帝器の捜索に成功し、秘密裏に保護していた皇帝の末裔を帝位に据える。これに伴って新帝国と国号を改め、元国王は自ら退位した後に皇帝との血縁関係を結ぶ。

【平暦 621 年】

平野国モートライアにおいて、王妹による高位悪魔の召喚未遂事件が発生。平野国の王家弱体化と上級貴族達の発言力強化に繋がり、権力が分散する。

【平暦 655 年】

魔術国の王都近郊において魔物が大量発生する。
また、それに呼応するかのように海国アーダルンにおいても巨大な海魔《シーサーペント》が目撃される。

【平暦 657 年】

魔術国が大魔窟《灰地の離宮》の入口を発見し、王都近郊における魔物の異常発生が収束する。

【平暦 672 年】

魔素による物品生成術が再発見される。
魔素需要の高騰に伴い、魔物狩り達が冒険者と呼ばれるようになる。

【平暦 724 年】

蘇生術（リザレクション）が再発見される。

【平暦 744 年】

魔術国の三王が第二次魔具文明時代の到来を宣言。
国を挙げての冒険者支援が本格化する。

【平暦 808 年】

フォブス秘術教団が設立される。

【平暦 980 年】

長らく空席が続いていた光神殿の神子位を天人族のレーテルが継承。

【平暦 1000 年（現在）】

新しい魔窟が多数発見されると同時に、魔窟の外における魔物の目撃数も増加する。魔物の脅威が今まで以上に身近なものになりつつある。

◇4-6. 大陸主要国家



鉦山国パールギベオン

王都はデラス。

大陸北西部に位置し、豊富な鉦脈を保有する。鍛冶や冶金技術が発達しており、純粋な武具の性能や宝飾細工なら大陸随一。魔具に対しても独自の技術を保有し、物品生成術に頼らない製法を確立している。

物品生成術にそのものに対しては、鍛冶に対する異端として排除を主張する派閥と積極的に技術を取り入れるべきと主張する派閥で国論が二分されている。

現国王は真人族（ドワーフ系妖精族とのハーフ）

平野国モントライア

王都はエーベルク。

大陸西部の中央にあり、交易の要として商業が発達している。総合的に見た国力は高いが、国軍が貧弱なことで有名。軍事力の大半は各交易都市を管理する富豪貴族達の私兵団と、流れの傭兵達に依存している。

近年は領土内に魔窟が生じたこともあり、冒険者を兼業する傭兵の数が増えている。

現国王は純血の真人族

新帝国オルフェレッド

帝都はトシュタル。

火の大神殿が領土内に存在する。

旧帝国ディラトニアの正統な後継国家であると標榜し、実際に旧帝国の帝権の象徴たる選帝器をはじめ終末魔具を多数保有する。軍事国家であり、旧帝国領諸国の再統合を悲願としているが、国内政情が不安定で国力はそこまで高くない。

また、帝都防衛軍が近年起こした反乱によって皇女クトニアを除く全ての皇族が死亡している。皇女自体も傀儡の帝位に据えられそうになったが、自身が適合する終末魔具の力により反乱首謀者を処刑し、反乱を鎮圧。現在は一時の平和が訪れているという。

皇女は真人族（魔人族との混ざり者）

服喪が終わり次第、正式に即位予定。

魔術国スピロヘカート

王都はスピロス。光の大神殿が王都内に存在する。

[4-3. スピロヘカート魔術国] 参照

海国アーダレン

王都はエテリシア。

大陸北部に位置し、港町を多数保有する漁業と海運業の国。強力な水軍と終末魔具たる戦艦を保有し、海上戦闘だけならば魔術国の遙か上を行く。領海内の一部海域と小島群が大魔窟と化しており、国軍が魔物討伐と魔素回収にあたっている。

歴代の国王は戦艦長を兼ねるため、一定以上の統率力と海上の魔物とやり合うだけの戦闘技能を求められる。それ故に王位継承順位が実力と実績によって決まるほか、王位を賭けた船上の決闘が行われることもある。

現国王は純血の魔人族。

山岳国アルザシア

王都はノイフェルゼン。

国土の大半が山岳地帯にある自然豊かな国。

交易に不便な立ち位置から自給自足を是とする風潮があり、農耕や放牧が盛ん。鉱山国ほどではないが、鉱物資源も潤沢に抱えている。また、高低差の激しい地形の所為か他国よりも天人族の割合が大きく、飛行可能な妖精族も多く暮らしている。

魔術国とは極めて友好的な関係を築いていて魔術師の数も多いが、山岳国の魔術師は個人主義で秘密主義な傾向にある。

現国王は真人族（天人族とのハーフ）

旧帝国領諸国

旧帝国ディラトニアの崩壊に伴い独立した大陸西部諸国。水の大神殿、土の大神殿は旧帝国領内にあるが、それを抱え込む国家は年代によって様々。近年でも領土争いや独立をめぐる戦乱が起きることが珍しくない。

東方諸国

大自然に恵まれた大陸東部の小国群と人類未開の地。大陸主要国家との交流は乏しく、独自の文化発展を遂げているという。

妖精族の少数種族や霊獣や精霊が数多く存在していると推測されている。

◇4-7. 種族

ここでは大陸内に存在する主な種族について扱う。三大種族（真人族・天人族・魔人族）と妖精族については [2. プレイヤーキャラクター] でも触れている。魔力が多い者は本来の種族の寿命を超えて長命になる傾向がある。

真人族

運命を否定する力を持つ者。平均寿命は 80 歳程度。異形を持たないごく一般的な人族であり、大陸内では最も数が多い。

天人族

運命を遂行する力を持つ者。寿命不明な長命種族。神秘的な容姿や異形を伴う人族であり、背に鳥のような白翼を持つ者が多い。気質は理想主義かつ平和主義的な者が多く、長期的な物の見方をする傾向にある。

光術との相性が良く癒手となる者が多いこともあって不慮の事故で亡くなる者が少ないが、その反面、全種族の中で普通出生率は最低である。

羽翼は鳥類ほど弱くはなく、湯浴みしてもそこまで油分は落ちないが、髪以上に気を遣って香油で手入れする習慣がある。

魔人族

運命を気にしない者。寿命不明な長命種族。

攻撃的な異形を多く伴う人族であり、異形は多種多様で個体差が激しい。翼を持つ者は蝙蝠のような皮膜の翼が主となり、鳥のような羽翼を持つ者は少ない。

一般に闘争心が強く、積極的に魔物や強者に挑むあまり寿命に反して若くして亡くなる者が後を絶たない。

妖精族

三大種族以外の少数種族の総称。

その中でも有名な種族を以下にいくつか挙げる。

・ エルフ系妖精族

真人族と姿形は似ているが、魔素や植物との親和性が高く魔力量の多い種族。魔力量に応じて長命であり、定まった寿命はないが、天人族や魔人族よりは短命であると推測されている。

気質としては保守的で争いや変化を好まないが、真人族などの自分より短命な種族を軽視する傾向にある。一般に容貌に優れた者が多いのも特徴の一つ。

・ フェアリー系妖精族

身の丈が真人族の手のひらから腕ぐらいの大きさしかない小妖精。一般に蝶や蜻蛉のような虫の翅を持ち飛行能力を備えている。寿命は個体差が激しく不明。

・ 獣人系妖精族

体格は真人族に近いが、獣の外見特徴を備えた種族の総称。肉体に占める獣の割合は部族によって異なるが、一般的に身体能力に優れる。平均寿命は 50 歳程度で成長速度も真人族より早い。

・ 短身系妖精族

真人族に似ているが、大人になっても真人族の子供ほどしか身長が伸びず、外見も幼いままの種族。平均寿命は 70 歳ほどで真人族より少し短命。

偽人

人族と似た体格だが、高密度魔素から生じた種族であり、人族と相容れない者。あるいは人族として生まれながら世間に忌避される方法で人族をやめた者。その他、一見として人族に見えるが人族ではない、よくわからない者達などの総称。妖精族とは区別される。

・狂妖精（ゴブリン）

略奪を糧とする他種族と相容れない攻撃的妖精族。普通の妖精族とは異なり、魔物と同様に高密度魔素から生まれる者が大半を占める。言語を解する者は少なく仲間内での合図や掛け声も野性的にして直感的。

身体特徴としては真人族の半分程度の身長で、全身が無毛。人族とは神代より敵対関係にあり、魔物の一つとして見なされている。

猶、不運にも狂妖精と外見が似てしまったごく一部の妖精族は《狂妖精の偽神》の聖印を青の×印で汚したものを身に纏い、誤解を防ぐという。

・食人鬼（オーガ）

人型の生物を好んで食らう怪物にして狂妖精の一種。狩った人間を即座に食らうことは少なく、生け捕りにして蓄えることが多い。一般的な狂妖精とは異なり、身の丈は狂妖精の四倍、真人族の二倍程度ある。また、体格もしっかりとして身体能力も高い。

・灰色の小人

全身灰色のよくわからない人型。妖精族とも狂妖精とも違うようだが、三大種族とも全く似ていない。定まった住処を持たず、神出鬼没で目撃情報も極めて乏しい。灰色の象徴色を持つ夢神の悪戯ではないかという説もあるが真偽は謎である。

吸血鬼

吸血鬼化の秘術によって異能を得た人族。または吸血鬼を親に持つ生まれながらの吸血鬼を指す。

《陽に叛く者》とも呼ばれ、不老や強大な再生能力といった異能を持つ代わりに陽光に弱い。また、異能の維持には異能の強さに応じた質と量を満たす他者の血液が必要となり、吸血に対する欲求が生じる。

他者の血を得るために犯罪に手を染める者は少なく、地域によっては異端視され忌み嫌われている。魔術国においては吸血鬼化の秘術自体は違法とはなっておらず、平穩に暮らす分には問題はないが、血液の確保ができない場合は悲惨な結末を迎える。

また、吸血鬼化を禁忌として定めている闇神殿の聖職者から問答無用で蔑まれるのは、魔術国においても変わらない。

吸血鬼になるのは寿命の点で真人が多く、異種族の恋人と同じ時間を得るために吸血鬼化する者もいる。

吸血鬼化の秘術

吸血鬼化の秘術は他人に行使する術と自分自身に行使する術の二種類がある。いずれの場合も難易度は高く、秘術と呼ばれるように術の内容や方法は吸血鬼の一族のみに伝わり、一族によって大きな差異がある。

吸血鬼から自身を吸血鬼化させる術を教わって一族に加えられるのが一般的であり、他人を吸血鬼化させる術は高位の吸血鬼しか使用することができない。

術はあくまでも本人の意思でそれを受け入れない限りは作用しないが、一度吸血鬼化すると、元に戻るには吸血鬼化の秘術と同等以上の術が必要になるという。

混血と混ざり者

複数種族の混血であり、かつ複数種族の特徴や特性を併せ持つ者を《混ざり者》と呼ぶ。《混ざり者》という言葉自体は一般的な呼称とされているが、混血を忌避する国家や集落においては差別的な意味合いも大いに含んでいるため注意が必要である。

特に一部の魔具や各種族が持つ根源的な力においては、純血であることが求められるもの、《混ざり者》では使用できないものなどが存在するため、そういったものを神聖視する地域ほど《混ざり者》に対する偏見が強い。

異種族間に生まれた子供は、通常どちらかの親の種族と同じ種族として生まれる。両方の種族の特徴を備えて生まれる者もいるが、一見して混血のように見えない、片方の種族の特徴のみを持って生まれる者の方が多。後者は生まれた段階においては《混ざり者》ではないが、成長に伴って他の種族の特徴が発現して《混ざり者》となることがある。

また、《混ざり者》であったとしても、本質的な種族としては両親どちらかの種族一つである。

《混ざり者》を親に持つ場合でも、生まれる子供はその親の本質的な種族を元とする。例えば、「真人族と天人族の混ざり者（本質的な種族は真人族）の父」と「天人族と魔人族の混ざり者（本質的な種族は天人族）の母」の間に生まれる子供は、真人族か天人族（または、そのどちらかを本質的な種族とする混ざり者）であって、魔人族として生まれることはない。

ただし、《混ざり者》を親とする場合、三種族以上の特徴を併せ持った《混ざり者》になる可能性はある。

種族分布と混血

魔術国は三王を頂点とする国家であることもあり、国民の種族比率としては比較的偏りのない分布になっている。具体的には、

真人族 33% 天人族 28%

魔人族 23% 妖精族 16%

といったところであり、真人族が多く次いで天人族・魔人族・妖精族と続く。混ざり者の人数も他国より多いとされているが、混ざり者であっても本質的な種族は一つに絞られること、また、見た目だけでは混ざり者とはわからない者もいることから具体的な人数は判然としていない。

そして魔術国には混ざり者が多いと言っても、魔術国の貴族には混ざり者がほとんどいない。これは魔術国各地の領主は初代領主と同じ種族でなければならぬという制約上、家督を継ぐ者が混ざり者であってはならないからである。領地を持たない貴族である騎士爵と男爵には混ざり者もいるが、婚姻や相続面で不利になるのは確かである。

猶、大陸全体を見た種族比率としては、

真人族 72% 天人族 10%

魔人族 4% 妖精族 14%

といったところである。

ただし、各国が国民として認識していない、国家に属さないような少数種族も妖精族の人数に入れた場合には、妖精族の比率は大きなものとなる。

◇4-8. 汎用NPC

魔術国における各地位・職業の平均レベルについて以下に示す。

魔術国は大陸有数の大国であり先進国であるため、他の国家と比べるとC.Lvは高い傾向にある。

一般人 C.Lv 3

魔物狩りや荒事には従事せず、戦闘経験のほとんどない一般人。

能力値では生・速・魔速が低い傾向にあり、戦闘に直接関係するスキルの取得は稀である。

冒険者 C.Lv 4

C.Lv 3以下は駆け出し、C.Lv 4～5が一人前（中堅）と見なされる。

C.Lv 7以上は一流とされ《銀羽根》の指定を受けることが多い。

衛兵 C.Lv 3

治安を守る一般的な兵士。

守護兵 C.Lv 4

主に首都や大都市の治安を守る兵士。地方に派遣され、衛兵の指揮を執る者もいる。

守護騎士 C.Lv 6

有事の際に守護兵数人を従えて問題解決にあたる騎士。

下級貴族や功績を重ねて貴族の末席に加えられた守護兵が主となる。

騎士団長 C.Lv 10

各騎士団を束ねる指揮官にして実力者。

従軍魔術師 C.Lv 4

国に仕える戦闘訓練を受けた魔術師達。立場や役割は基本的に守護兵と大差はない。

上流魔術師 C.Lv 6

確固たる力量と見識を備える魔術師達。建国初期の魔術師達の血統たる上流階級が大半を占める。

宮廷魔術師 C.Lv 8

王宮に住まうことを許された上流魔術師。

魔術師長 C.Lv 10

宮廷魔術師の筆頭者。

白騎士 C.Lv 8

聖人の護衛や聖域の守護を行う騎士。大半は神殿直属の戦力だが、中には国から派遣された者もいる。

聖騎士 C.Lv 10

白騎士の中において象徴的な立ち位置にある実力者。聖人であることも多い。

◇4-9. 主要NPC

<p>「議会で得られた結論を 真人側の総意として報告する」</p> 	真人の王 アルコル							
	種族	真人族						
	性別	男性	C.Lv	10				
	外見年齢	50	実年齢	50				
	<p>魔術国スピロヘカートの真人王。 宮廷魔術師長と肩を並べるほどの優秀な魔術師であり、研究者でもあったが、王の責務に縛られて術師としては第一線から退いている。理想主義で気の長い天人や、政治に無関心な魔人との調整に奔走し、さらには真人議会の派閥争いに頭を痛める苦労人。小柄で今一威厳のない容姿だが、多方面から信頼と厄介事を集める真面目な男。</p>							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	15	3	3	9	10	10	10	20
	クリメイション			ノヴァ			術式感知 Lv3	
	魔術知識 Lv3			空間把握			他	

<p>「万人が幸せになれるような国を。 難題とはいえ妥協は許しませんよ」</p> 	天人の王女 アンジェリア							
	種族	天人族						
	性別	女性	C.Lv	15				
	外見年齢	22	実年齢	300				
	<p>魔術国スピロヘカートにおける天人の第一王女にして、最高位の光術師の一人。事実上引退している天人王に代わり、天人達の代表として政治に携わっている。 理想主義であり、長命種族に特有の長期的な物の見方をするが、感情よりも立場を優先する論理的な人物でもある。神子とは私的にも親しい間柄にあり、護衛と共に神殿に訪れる姿がよく目撃される。</p>							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	15	7	3	15	25	25	15	15
	エンジェルライト			天の祝福			天人の翼	
	エリアヒーリング			コンプレメント			他	

<p>「黒鷹共よ。俺を越えて英雄となれ！」</p> 	魔人の王子 シュトルーフエ							
	種族	魔人族						
	性別	男性	C.Lv	15				
	外見年齢	18	実年齢	280				
	<p>魔術国スピロヘカートにおける魔人の第一王子。出奔して行方不明となっている魔人王に代わり、魔人達の代表になっている。政治的な知識は薄く、一般的な王族としての責務を果たしていないように見えるが、個体としての強さと有事の際の統率力を重視する魔人貴族達からの評価は高い。ある種魔人らしい戦闘狂であり、大魔窟へと単身潜っていく姿が目撃されることがある。無茶をして死亡したこともあり、蘇生に携わった神子には色々と頭が上がらないが、反省はあまりしていない。</p>							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	30	20	20	15	15	15	2	3
	流星			神速			魔人の翼	
	無慈悲			疾走 Lv3			他	

「また、過去の遺物ですか!? 私は危険物担当じゃないのに……」 	魔避け人 グリーゼ														
	種族		真人族												
	性別		女性		C.Lv		5								
	外見年齢		14		実年齢		16								
	《銀の黒鷹》の職員。勤続二年目の受付嬢。 有色魔素や前時代遺物の買取のほか、黒鷹個人に対する依頼仲介などの諸々の雑事を取り成している。冒険者だった両親が魔窟で帰らぬ人になったため、雛出身ではあるが魔窟に対する恐怖心は人一倍強い。予知能力に近い危機感知能力と回避能力を持ち、現協会長にその才を見出されて今に至る。最近の悩みは王都本部に度々持ち込まれる危険物と、人より強い魔力による成長の停滞。														
	生		力		技		速		魔量		魔力		魔技		魔速
3		2		2		10		5		10		1		1	
運命の結び				危険察知 Lv2				術式感知 Lv2							
魔術知識 Lv2				魔物知識 Lv2				他							

「焦っても良い結果は得られませんぞ? まずは茶でも飲んで落ち着きなされ」 	地上の鷲 ラスアル														
	種族		真人族												
	性別		男性		C.Lv		7								
	外見年齢		55		実年齢		89								
	《銀の黒鷹》の現協会長。黒鷹達を家族同然と見なしている。 背が高く幅も広い太り気味の男性で、物腰は常に穏やかだが黒い物を抱えている節がある。過去数度起きている上流貴族の変死事件には、彼らが黒鷹個人に対して理不尽な要求を突き付けていた事実があることから、協会長の少なからぬ関与があったのではないかと噂されている。 昔は後先考えずに無理を押し通す性格だったが、今は体型含めてその頃の面影が全くない。魔窟に潜った回数はかなり多く、経験から来る助言には大きな価値がある。また、常に絹の帽子を被っていることからとある単語を含んだ愛称も多い。														
	生		力		技		速		魔量		魔力		魔技		魔速
13		7		1		1		15		15		3		1	
弱者の意地				弱者の覚悟				限界突破							
運命の結び				勇敢なる者				他							

<p>「さあさ、今月の浅層速報だよ！ 東区の“邸宅”行き通路を 50Kで御提供！」</p> 	窟突き カロル							
	種族	妖精族						
	性別	男性	C.Lv	4				
	外見年齢	15	実年齢	19				
	<p>王都の中央広場を主な活動拠点とする、短身系妖精族の情報屋。 新月の直後に《灰地の離宮》に潜り、浅い階層の大まかな構造を把握して冒険者に売りさばく。浅層に関する情報の鮮度が落ちる月半ば以降は、正確で精細な地図を描くことによって生計を立てている。 好奇心旺盛でその時々直感で動くことが多いが、お金が関わると一転して計画的になる商人でもある。浅層に転がっていた危険物をちゃっかりと持ち帰ってトラブルを起こすこともしばしば。 非常に寒がりなため冬場はウォーミングを常用しており、ついでに情報を買った人にもおまけとして使用する。</p>							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	3	1	5	7	4	1	1	4
	トーチ			ウォーミング			疾走Lv1	
	危険察知Lv1			盗賊技能Lv1			他	

<p>「よお、お前ら調子はどうだ？ こっちは今危険な情報を 抱えてるんだが」</p> 	危険売り フルド							
	種族	魔人族						
	性別	男性	C.Lv	4				
	外見年齢	18	実年齢	57				
	<p>腕前としては中堅だが、冒険者としての活動歴は長い慎重派の魔人。 戦って負ける可能性のある相手には決して勝負を挑まず、生存第一を信条とする。魔素を多く抱える強い魔物を見かけた際には一目散に引き返し、同業の“冒険する”冒険者にその情報を売り付ける。 商売っ気はあまりなく、無類の酒好きであるため一杯奢る程度で情報を譲ってもらえるが、窟突きのような本職の情報屋と比べると詳細が不明瞭で正確性も劣るのは否めない。</p>							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	7	7	5	5	3	3	1	1
	ライト			必殺Lv2			魔人の翼	
	武器技能(剣)			危険察知Lv1			他	

<p>「戦うと服が汚れるでしょ？ そんな事したくないわ」</p> 	浄流の魔女 ウィア							
	種族	妖精族						
	性別	女性	C.Lv	10				
	外見年齢	20	実年齢	275				
	<p>《金翼の雛》の副所長を務めると同時に《銀の黒鷹》の職員を兼任し、さらには王立魔術学院の客員教授でもある非常に有能な魔術師。 長命なエルフ系妖精族の美女にして、人に媚びることのない自己中心的な変わり者でもある。大半の仕事は淡々と的確かつ事務的にこなすが、服や体が汚れることを非常に嫌い、特に土に触れることや魔物と戦うことは断固として拒絶する。出張や荒事関連は全て人に押し付けているため、数十年間王都の外に出ていない。 また、彼女の手解きを受けた上流魔術師は数多く、真人王アルコルの師でもある。宮廷魔術師長としての呼び声もあるが、妖精でもない王達の直属になることを嫌って拒否し続けている。</p>							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	6	3	1	10	15	10	20	15
	魔術適性『万象』			失伝魔術			ハイウォッシュ	
	スナイプ(水)			精密詠唱 Lv3			他	

<p>「やあ、丁度良いところきたね。 人手が足りなくて困ってたんだ」</p> 	花朽の魔女 ウエイ							
	種族	魔人族						
	性別	女性	C.Lv	7				
	外見年齢	25	実年齢	275				
	<p>国立魔具研究局に在籍する研究者。専門は魔法生物の解析であり、前時代に創られたモノ達の作成方法を研究している。 仕事とは別として、個人的な趣味として“完全なる人工精霊”の創造を目指して日夜研究に励んでいるが、前時代末期でも不可能とされたものに執着するその姿勢は、同業者からも一歩引いた眼で見られている。研究者としては有能で過去の功績から潤沢な研究費用と資産があり、時に冒険者へ素材調達を依頼する。 趣味に関係ないことにはかなり杜撰で、部屋に枯れた花を放置したことなどから“花朽”と呼ばれるようになった。浄流の魔女ウィアとは学生時代からの親友だが、顔を合わせる度にウォッシュの洗礼を受けている。</p>							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	3	6	10	1	5	5	25	1
	闇術適性			博識 Lv1			魔術知識 Lv3	
	種族知識『魔法生物』			種族知識『精霊』			他	

「フン、アンタらこのヤバイ時にいつまで銭勘定してるつもりだい？」



皇珠の戦鬼 クロエリア							
種族	真人族						
性別	女性	C.Lv	9				
外見年齢	65	実年齢	207				
元真緑騎士団長にして真人議会議員の最長老。曲がったことが嫌いで表裏も無く、自分にも他人にも厳しい性格をしている。体の衰えから騎士を引退したが技量は変わらず、現職の団長と比べても遜色はない。現役時代に付けられた二つ名も何だかんだで嫌ってはいない模様。騎士としての功績によって伯爵位を得ているが、元々が公爵令嬢であり、粗暴な口調ではあっても貴族としての気品や見識は十分に備えている。							
生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
5	3	8	8	18	15	13	2
限界突破			サイズ(土)		デスクリスタル		
博識 Lv2			音楽技能 Lv3		他		

「殿下は心配性に過ぎますよ。我等がいるのですから、もっと安心して頂いても」



天青騎士団長 トウレイス							
種族	天人族						
性別	男性	C.Lv	10				
外見年齢	23	実年齢	327				
天人のみで構成される天青騎士団の長。天青騎士は天人の王に仕える個人的な剣であり、盾であることが望まれる立場にあるが、王が実質的に引退していることもあって忠誠はアンジェリア王女のみ向いている。式典や外交以外のさほど堅くない日常においては誰に対しても軽い調子で振る舞い、上流貴族の生まれでありながら庶民的な感性で行動することも多い。容姿や言動からは頼りなく見られがちだが、騎士としての実力も指揮能力も決して低くはない。聖騎士サフィーナは双子の姉。							
生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
8	10	5	15	8	15	5	14
天人の翼			守護者		ウィンドアシスト		
インターセプト			エリアヒーリング		他		

「直近は優秀な人材をよく見かける。魔人ならば是非に勧誘したい所だが」



魔紅騎士団長 ハグル							
種族	魔人族						
性別	男性	C.Lv	10				
外見年齢	42	実年齢	728				
魔人のみで構成される魔紅騎士団の長。戦闘よりも戦術、戦術よりも戦略に携わる事を好む参謀的な気質の持ち主。好戦的な魔人の戦士達を抑え、個人主義な魔人の術師達を動かす事に長ける。彼自身、戦士としても術師としても指折りの実力者ではあるが、どちらも暗殺者が扱うような捌め手を得意として、正統派の騎士らしい強さとは言い難い。魔術国の魔人貴族の中では実年齢上古参の部類に入り、後進の育成にも力を注いでいる。種族問わず優秀な人間を好み、シュトルフェ王子や天人の現代表者達を気に入っている。							
生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
7	10	1	15	5	15	15	12
魔人の翼			上位特効『真人』		インファームティ		
ハイエンチャント(闇)			急襲 Lv3		他		

<p>「命は大切にしてもらわないと困ります。あなた方は世界を支える柱なのですから」</p> 	神子 レーテル							
	種族		天人族					
	性別		女性		C.Lv		25	
	外見年齢		15		実年齢		不明	
	<p>光神ディレイシアに仕える神子にして、完全蘇生術の行使が可能な最高位光術師。天人全体の代表として扱われることもあり、時に三王より上の立場と見なされる。</p> <p>物品生成術に肯定的な態度を取っていることと、蘇生術の行使回数が多いことから、魔術国外の信徒、特に天人の長老勢から「神子らしからぬ神子」と蔑まれることもある。アンジェリア女王と顔形は似ているが、何があっても表情を変えない。神子になるための修行で笑う事を忘れたとか、王族の忌み子として生まれたとか、陰では様々な憶測が飛び交っている。</p>							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	10	3	2	1	46	46	46	46
	ラインケーション			ディヴァインシールド			イレージング	
	神聖魔術			天人の翼			他	

<p>「此度の件、猊下の御手を煩わせるほどの事ではないと存じますが……」</p> 	聖騎士 サフィーナ							
	種族		天人族					
	性別		女性		C.Lv		10	
	外見年齢		23		実年齢		327	
	<p>スピロス大神殿の中でも序列の高い聖人にして神子の傍に控える護衛役の筆頭者。神子の過去と素性を知る数少ない人物の一人であり、神子を自身が仕えるべき至上の主と思っている。普段は真面目で冷静な態度を貫くが、存外に感情的な世話焼きでもあり、人を見捨てることを非常に嫌う。国内屈指の魔術剣士だがその実力を神子に頼られることはなく、自身の至らなさをもどかしく感じている。天青騎士団長のトゥレイスは双子の弟。</p>							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	8	8	12	10	8	17	3	14
	天人の翼			守護者			ガードミスト	
	ハイエンチャント(光)			エリアヒールミスト			他	

<p>「白騎士さん、白騎士さん、今日は何をすればいいの？」</p> 	浄涙の聖者 レティクル							
	種族		真人族					
	性別		女性		C.Lv		3	
	外見年齢		12		実年齢		14	
	<p>スピロス大神殿に所属する侍祭にして聖人認定される異能の所持者。瞳より溢れる涙はあらゆる魔術的悪影響を解除し、万病にも効果があるという。前世の記憶や経験の断片の受け継ぐ転生者でもあり、身不相応の高位術を扱う事もできる。これらの性質上、“切り札”として要人の救援や診療に付き添うことも少なくはない。</p> <p>性格は善良で素直な“良い子”ではあるが、人に嫌われる事や人に怒られる事を非常に恐れる。異端に捕われていた所を光神殿が保護した経緯があり、普段は明るく振る舞うも心にはまだ傷が深い。現在の位階は低く、教育上の観点からも年近い他の侍祭達に紛れている事が多いが、護衛兼監視役として白騎士達が交代で目を光らせている。</p>							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	1	1	1	3	5	5	3	5
	ヒーリング			エンジェルライト			ディヴァインシールド	
	血媒魔術 Lv1			薬品知識 Lv3			他	

「お前達何をしている！ 斯様な狼藉、誰が許可を出した!?!」 	創始の秘術師 アテン							
	種族	真人族		AM	50			
	性別	男性		C.Lv	7			
	外見年齢	28		実年齢	215			
	フォブス秘術教団の設立メンバーの中核にして教主。 所持する異能は彼自身も完全には把握していないが、魔素変換物質に関わるものと思われる。 魔王の復活と文明の消失が不可避のものであると感じ、魔王に対抗すべく教団を設立するに至った。設立に際しては権力者から異能者を保護するという目的がかなり大きな地位を占めていたのだが、皮肉にも現在の教団こそが最も異能者を悪く使っている現実がある。 設立当初の思想を蘇らせるべく奔走しているが、権威は形だけのもので部下の制御もままならない。							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	7	1	10	1	10	10	16	1
	上位特効『真人』			物質特効			運命翻弄	
	魔の転換者			ホーリーレイ			他	

「長、今すぐ解散すべき。 じゃないと本当に殺される」 	故歴詠み エルサ							
	種族	魔人族		C.Lv	10			
	性別	女性		C.Lv	10			
	外見年齢	22		実年齢	210			
	フォブス秘術教団の設立メンバーの一人にして最高幹部。 所持する異能は未来視という比較的珍しくないものだが、他の同種の異能者と比べて精度が高く、代償や制限も小さいため非常に融通が利く。 前世の記憶の断片を抱える転生者でもあり、魔王に滅ぼされた過去の文明の様子を知っている。教団が暴走状態に陥る可能性が高いという事を設立前から知っていたが、その暴走を抑え防ぐ事こそが自分の使命と信じ、教主アテンの理想に憧れて設立を後押しした。 当初の思想から酷くかけ離れてしまった教団と自分の無力さに絶望し、今は教団の終焉を誰よりも願っている。							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	3	2	1	40	6	14	1	12
	上位特効『魔人』			影撃			急襲 Lv3	
	予見 Lv3			危険察知 Lv3			術式感知 Lv3	
	盗賊技能 Lv3			インビジブル			他	

<p>「反骨精神は嫌いじゃないけどな。 立場を理解できない 不器用な雑魚は消える」</p> 	至灰の翼 レクセル								
	種族	天人族							
	性別	男性		C.Lv	10				
	外見年齢	18		実年齢	29				
	<p>フォブス秘術教団の新参幹部。 最近の教団の風潮を代表する強者至上主義者。 所持する異能は“絶対の力”。如何に身体を酷使しようとも、呪縛を受けようとも能力が一切衰えない。 弱者は強者に対して全てを捧げるべきという極端な考えを持つと同時に、弱者が強者を目指すことを善しとしている。彼にとって従順な弱者は庇護の対象であり、向上心のある弱者は部下や弟子に足り得る。しかし、自らの境遇に不満を抱きながらも自身を高めようとする弱者には、憎しみに近い感情を抱く。その言動と灰翼という容貌から天魔の混血ではないかと噂されるが、出自は明らかではない。 個としての強者こそが支配者になるべきという思想の下、いずれ教団を国とし王になることを目指している。</p>								
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速	
	8	15	15	8	7	10	7	10	
	上位特効『天人』			名人技能(斧)			重装闘技		
	重撃			神力酷使			他		

<p>「光の神子など 取るに足らない存在ですわ。 所詮、子は子に過ぎませんもの」</p> 	狂血の女神 ルーナルカエア								
	種族	天人族			AM	50			
	性別	女性		C.Lv	22				
	外見年齢	13		実年齢	不明				
	<p>絶対なる至高の神を自称する天人族の多重異能者。 所持する異能は“AM操作”、“未来視”、“絶対の力”、“視界内転移”など。 表向きは善良で愛くるしい令嬢を装うが、本質はどこまでも自己中心的で残酷な嗜好の持ち主。人々が繰り広げる死闘を眺めることが大好きで、時に人々を扇動し、時に魔物を召喚して騒乱を生み出す。他人の流血沙汰や散り際を見て喜ぶが、自身が傷付くことは嫌いで自ら戦場に立つことは良しとしない。 かつてはフォブス秘術教団の設立メンバーの一人であり、古参勢の妹分として皆に可愛がられていた。教団の活動が軌道に乗り始めた頃、守護騎士を唆して無実の罪で連行されるように見せかけて出奔。その後は素性を隠しながら各地を転々とし、異能を駆使して貴族や豪商に取り入っては悠々自適な生活を送っている。 離脱後も教団とは多少の関係を結び直しているが、教団は設立メンバーの“ルーナ”は処刑された信じ込んでいる。彼女もまた設立メンバーの“ルーナ”であることを決して明かさず、自身の素性を知る古参勢との遭遇を避けている。 本名のルーナルカエアは神として名乗る際に用い、平素は複数の偽名を使い分けている。</p>								
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速	
	1	1	1	1	40	70	20	40	
	デストラクション			エンジェルライト			ディヴァインシールド		
	物質特効			運命翻弄			リザレクション		
	天人の翼			神力酷使			他		

<p>「まったく、今回ばかりは 褒賞弾んでもらわねえと 割に合わねえ」</p> 	鉛の戻り矢 ギャラッド							
	種族	魔人族						
	性別	男性	C.Lv	5				
	外見年齢	18	実年齢	23				
	<p>フォブス秘術教団の実行部隊『鉛牙』の隊長。自身の力を求める強者至上主義者。</p> <p>所持する異能は“限定的定点転移”。気絶し、死に瀕した状態で自動発動する瞬間移動能力。拠点中枢などのあらかじめ決められた場所にしか転移することはできず、他人を連れて行くこともできないなどの難点もあるが、不死身の鉄砲玉として教団には重宝されている。隊長の階級ではあるが、任務内容の都合から部下を引き連れることはあまりない。</p> <p>危険な任務も実戦を積む良い機会と捉えているため、教団からの扱いにはさほど不満を抱いてはいない。しかし、相当な負けず嫌いでもあるため、最初から勝ち目のない戦いに繰り出される時は文句も漏らす。</p>							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	9	7	8	7	3	3	1	2
	魔人の翼			必殺 Lv1			エンチャント(火)	
	エンチャント(闇)			悪運 Lv2			他	

<p>「面倒くさいなあ。 こんなの他の隊に やらせればいいじゃん」</p> 	夜風の見者 キロン							
	種族	妖精族(混ざり者：真人族)						
	性別	女性	C.Lv	7				
	外見年齢	18	実年齢	24				
	<p>フォブス秘術教団の実行部隊『夜風』の隊長。</p> <p>所持する異能は“完全魔素感知”。通常の魔術師が習得する術式感知を遥かに上回る先天能力。魔素・魔力によって構築されるモノは全て、視界に入った段階で名称と効果を完全に把握できる。</p> <p>エルフ系妖精族の中でも特に閉塞的な集落の生まれであり、類稀な魔術の才能と異能によって将来を期待されていた。しかし、真人の血が発覚したことで生活は一変し、暴力の果てに殺されかけた所を教団に拾われる。</p> <p>教団には恩義を感じているが思想は新旧共に全く共感を抱いておらず、活動は仕事として割り切っている。エルフの血統として容姿も相応に優れてはいるのだが、服装には無頓着。</p> <p>教団に支給された外套を裾が擦り切れても常用しており、隊長としての威厳は感じられない。</p>							
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	3	1	3	10	9	9	9	12
	血の覚醒『真人族』			ウィンドレイド			シェイド	
	魔術知識 Lv3			危険察知 Lv3			他	

◆ 5. 基本データ

この章では本書ルールにおけるゲーム進行に必要なデータについてまとめる。

種族分類（エネミーデータ上の分類）

共通スキルの「種族知識」や「特効」「上位特効」等で選択可能な種族の一覧。

単に種族といった場合には下位種族と上位種族の両方を含める。

エネミーデータ上では各エネミーは最低1つ設定されており、2つ設定されているものもある。

下位種族

- 「獣」 普通の獣としての性質が強い獣。便宜上、爬虫類なども含む。
- 「鳥」 鳥類及び空を飛ぶ生物。
- 「魚」 魚類及び水に棲む生物。
- 「虫」 昆虫や節足動物など、一般に虫と呼ばれるもの。
- 「植物」 光合成できる生物全般。樹木や草花など。
- 「小動物」 主にネズミ等の小動物。
- 「巨大虫」 魔窟等で見かける巨大な虫。
- 「偽人」 狂妖精や食人鬼等の魔物に分類される人型。高密度魔素から生じ、人と相容れないものを主に指す。
- 「異端」 悪魔崇拝者、魔王崇拝者などの異端者。
- 「機械」 魔術以外の要因で自律行動が可能になった非生命達の総称。
ただし、もともと機械と性質の近い生物も含む。
- 「悪霊」 性質の悪い精霊達。
大半は魔窟中の高密度魔素を由来とするが、死者の歪んだ思念で形作られたものもある。
- 「人形」 人の形に似せられた物体。魔法生物や悪魔の一部はこの分類を兼ねる。
- 「不定形」 スライムや何らかの群体などの不定形な生物及び物体。
- 「小悪魔」 悪魔の中でも下級の存在にあたる者達。
- 「不死者」 何らかの理由で不完全な蘇生を遂げた死者や執念で彷徨い続ける亡霊達。
一部、魔法生物に近いものもある。

上位種族

- 「真人」 三大種族の一つ。運命を否定する力を持つ者。
- 「天人」 三大種族の一つ。運命を遂行する力を持つ者。
- 「魔人」 三大種族の一つ。運命を気にしない者。
- 「妖精」 雑多な人型種族の総称。その大半は精霊や獣人を兼ねる。
- 「獣人」 人と獣の両方の性質を兼ねそろえた種族。妖精族の一つとして数えられる。
- 「精霊」 自然界の高密度魔素を由来とする種族。
魔窟で生まれた者とは異なり、妖精族の一つとして数えられることも多い。
- 「霊獣」 精霊に近い性質を兼ね備えた獣。
- 「魔獣」 魔術や属性ブレスの使用が可能な獣や異形の獣。
ただし、霊獣等に属する場合は除かれることも多い。
- 「幻獣」 魔具文明時代以前に存在したと伝えられる、伝説や神話に登場するような獣達。
- 「超越者」 死を超越した者。何らかの枷が掛けられていることも多いが、寿命なく生き続ける。
- 「悪魔」 地獄や魔界、奈落などと呼ばれる異世界の住人達。
- 「魔法生物」 魔術等の要因で自立行動が可能になった非生命達の総称。
ただし、もともと魔法生物と性質の近い生物も含む。
- 「竜」 地上最強の生物と評されるドラゴン達。一部の大蛇は竜に含む。
- 「神族」 神、及び神に比肩するが如き者。

PCのエネミー分類上の種族

PCは基本的に上位種族の「真人」「天人」「魔人」「妖精」のうち、いずれか1つに該当するものとする。

ただし、PLの希望とGMの許可があれば、「獣人」や「精霊」などを追加しても構わないものとする。

混ざり者は本来の種族に該当する種族とするが、これもPLの希望とGMの許可があれば複数の種族に該当するとしても構わない。

言語

共通スキルの「言語」において選択可能な言語の一覧。「大陸公用語（現代語）」については特殊な舞台設定や生まれでなければ、PCは最初から読み書きと会話ができるものとして構わない。

「大陸公用語（現代語）」

大陸中の多くの人型種族・地域で使われる共通語。大陸共通語、大陸語とも言う。

「魔具文明語（前代語）」

現在の大陸公用語の元になった言語。

大陸公用語と語彙や文法の大部分が一致しているが、現代と同じ発音であっても多種多様な異なる意味を持つものも多い。前代語として括っているが、年代によってかなりの差があるように思われる。

「神代語」

神代に使われたという言語。

数少ない神代の文章は異質なまでに統一化された歪みや狂いのない文字が使われていることが特徴的。大陸公用語においても一部の名残があり、神代に使われた人名が現代においても使われていることが多々ある。

「悪魔公用語」

異界の悪魔達が使用する言語。高位の悪魔はこちらの大陸公用語を解するが、彼らと対等の立場を求めるならば悪魔公用語の習得は必須と言える。

習得者の身分や素行によっては神殿勢力から異端視される場合がある。

「狂妖精語」

言語を解することの少ない狂妖精の中において、狂妖精の支配者層が自分達専用の言語を欲して創り出した大陸公用語を元にする言語。学術的に高度な手法が採られたわけでもなく、稚拙にして雑然とした暗号のようなものに近い。無論一般の狂妖精には通じず、用途は極めて限られている。

「エルフ語」

他種族との交流を持たない、一部のエルフ系妖精族において使われている言語。

遥か昔からほとんど変化していない言語であり、古語の一種として数えられる。

「精霊語」

下級精霊や一部のフェアリー系妖精族など、自然界の魔素から生じた存在の間で使われる直感的な言語。

音だけでなく魔力の揺らぎによって意思疎通を行うことが特徴的であり、基本的に文字は存在しない。

高次の存在は大陸公用語を解することが多いが、下級精霊が至る所で目撃される“属性神の聖域”のような場所においては有用性が高い。

知識判定の有効範囲

共通スキルの「～知識」及び「～技能」において知識判定が可能な範囲の目安を示す。

「魔術知識」

魔術に関する知識全般。

下級魔具に関する知識、現代で原理を説明できる程度の上級魔具に関する知識も含む。

原理不明の上級魔具や終末魔具に関しては非該当か、判定で得られる結果は曖昧なものに制限される。

「魔物知識」

魔物に関する知識全般。

戦闘時におけるエネミーデータに係る判定を含む。

「武具知識」

武器と防具に関する知識全般。

矢弾や攻撃用の道具に関する知識、武器や防具の形態をとる戦闘用の魔具に関する知識も含む。

「服飾知識」

衣服や装飾品、宝石類に関する知識全般。

魔具を兼ねた装飾品や、日常的に身に着ける形態の魔具に関する知識も含む。

「薬品知識」

薬品や薬草類に関する知識全般。

薬品の鑑定には専用の道具が必要になる場合もある。

「歴史知識」

歴史に関する知識全般。伝説や神話伝承に関する知識も含む。

存命の有名な人物に関する知識も含むが、有名になるきっかけが直近5年以内の物は非該当とする。

「種族知識」

該当する種族に関する知識全般。

種族知識『魔法生物』は意志を持つ自律型の魔具に関する知識も含む。

該当する種族については、魔物知識の代わりとしても使用できる。

「音楽技能」「調理技能」「農耕技能」「水泳技能」

各技能に関する知識全般。

「博識」

あらゆる知識判定が可能となるが、判定補正値は控えめに設定されている。

◇5-1. スキルデータ

近接スキルにおける攻撃スキルは近接武器を使用した攻撃でのみ使用でき、

射撃スキルにおける攻撃スキルは射撃武器を使用した攻撃でのみ使用できる。

また、魔術スキル、自動スキル、非攻撃スキルは装備に関わらず使用でき、装備がなくても使用できる。

ダメージの種類

近接スキル、射撃スキルによる攻撃は、装備や魔術スキルの効果がなければ物理属性の物理ダメージとなり、

魔術スキルの攻撃は、装備や魔術スキルの効果がなければスキル中で規定される属性の魔法ダメージとなる。

スキルの使用タイミング

スキルデータにおいてはスキル名の頭に付いている印によって以下の4つの分類がされている。

- 印 「自動スキル」
- 印 「主行動スキル」
- ◇印 「補助行動スキル」
- ☆印 「特殊スキル」

「自動スキル」は基本的に明示しなくてもスキル習得者に対して常に効果が適用される。

「主行動スキル」「補助行動スキル」は戦闘中であれば戦闘ルールで規定される行動において使用でき、また、非戦闘時で緊迫した状況でなければ能動的に行動を起こすことのできるタイミングで使用できる。

「特殊スキル」はスキル毎に個別の宣言・使用タイミングが規定されている。

スキルの消費コスト

スキルデータ中「消費」の欄にHPやMPが設定されているものは、スキル使用後にそれら全てが消費される。

スキル使用者はその消費分だけ自身のHPやMPを減少させなければならない。現在HP・MPを上回るHP・MPを消費することも可能だが、その場合スキル効果の発揮後には気絶等の処理が行われる。

スキルの使用条件

スキルデータ中に〔使用条件〕が設定してあるものは、その条件を満たしていなければ使用できない。

通常攻撃の扱い

「通常攻撃」は明示的に習得を宣言していなくても、誰もが既に習得しているスキルとして扱う。

攻撃スキル	消費	射程	命中	威力	備考
○通常攻撃	-	武器依存	技	0	誰もが既に習得している扱いとする。

スキル関連の用語

「術者」 スキルの使用者。

「対象」 スキルの効果を受ける者。

「物理攻撃」 武器による通常攻撃及び武術スキルによる攻撃。近接攻撃と射撃攻撃に分けられる。

基本的には物理属性の物理ダメージとなる。

「近接攻撃」 近接武器による通常攻撃及び近接スキルによる攻撃。

「射撃攻撃」 射撃武器による通常攻撃及び射撃スキルによる攻撃。

「魔法攻撃」 魔術スキルによる攻撃。

基本的にはスキルで規定される属性の魔法ダメージとなる。

「単体攻撃」 対象が1、あるいは単体という指定がなされている攻撃。

「範囲攻撃」 対象が1や単体ではなく、範囲内の全員や敵全員という指定がなされている攻撃。

「近距離攻撃」 術者と対象の距離が1以下で行われる攻撃。

射程上限が2以上であっても、距離が1以下ならば近距離攻撃となる。

「遠距離攻撃」 術者と対象の距離が2以上で行われる攻撃。

射程下限が1以下であっても、距離が2以上ならば遠距離攻撃となる。

「物理ダメージ」 ダメージ算出時に物理防御力を参照する攻撃、およびそのダメージ。

「魔法ダメージ」 ダメージ算出時に魔法防御力を参照する攻撃、およびそのダメージ。

「攻撃属性」 攻撃毎に設定される属性。対象の弱点や耐性などの影響を決めるために使われる。

物理属性、魔法属性、特殊属性に分けられる。

「物理属性」 武器やスキル等による属性指定のない攻撃に適用される属性。

「魔法属性」 武器やスキル等によって指定される物理属性以外の属性。

火、水、土、風、冷、雷、光、闇、無がある。

基本的に1つの攻撃に対して複数の魔法属性は共存しない。

「特殊属性」 特殊なスキルや状況によって指定される属性。

基本的に他の攻撃属性と累積・共存する物として扱う。AM属性などがある。

スキル用語の区分まとめ

- [1] 近距離攻撃 / 遠距離攻撃 : 射程による区別
- [2] 物理攻撃 / 魔法攻撃 : 攻撃スキルの種類による区別
- [3] 物理属性 / 魔法属性 : 耐性・弱点に何を適用するかの区別
- [4] 物理ダメージ / 魔法ダメージ : 防御力に何を適用するかの区別
- [5] 特殊属性あり / 特殊属性なし : AM属性などの特殊属性があるかの区別
- [6] 近接攻撃 / 射撃攻撃 / その他攻撃 : スキルの種類 ([2]で物理攻撃の場合)
- [7] 火 / 水 / 土 / 風 / 光 / 闇 : スキルの種類 ([2]で魔法攻撃の場合)
- [8] 火 / 水 / 土 / 風 / 光 / 闇 / 冷 / 雷 / 無 : 魔法属性の種類 ([3]で魔法属性の場合)

スキルの持続時間

持続時間の規定されているスキルは、その持続時間のラウンド数に渡って効果が適用され続ける。ラウンド数のカウント処理はP23に記載した通り、宣言したラウンドを含むラウンド終了時に処理される。また、ラウンド毎に効果を発揮するスキルの処理はこのカウントの処理の直前に行う。

「術者の魔力」を使用するスキルにおいては、そのスキルを使用した瞬間の「術者の魔力」を効果に適用し、LBや状態異常等によって魔力が変化しても持続時間中の効果は変化しない。

ただし、持続時間のあるスキルに対して魔力LBが行われた場合、「術者の魔力」の2倍化の効果についてはその魔力LBの宣言があったラウンドのみ有効となる。

スキルの効果累積

同じ名称のスキル、及び「エンチャント(火)」と「エンチャント(水)」のように括弧書きの内容のみが異なるスキルは、複数回対象になっても累積可能などの指定がない限りは効果が累積しない。持続時間はそれぞれ個別に処理されるが、実際の効果は数値が一番大きい物のみを適用する。数値が同値の場合は残りの持続時間が大きい物のみを適用し、残りの持続時間も同値であれば後から行ったスキルの効果を優先する。

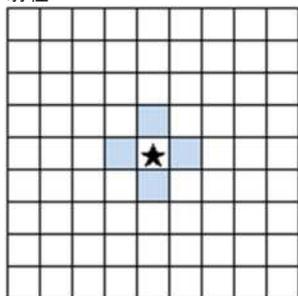
異なるスキルは原則として累積するが、「ハイエンチャント」は「エンチャント」よりも優先される。

スキルの効果範囲

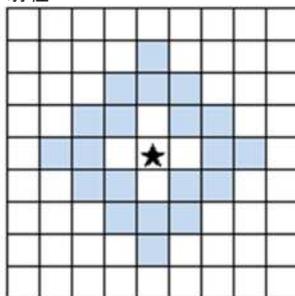
攻撃者(術者)を★、効果起点を☆、射程範囲を青、効果範囲を赤で示す。射程範囲は攻撃者(術者)からの距離、効果範囲は射程範囲から選ばれた1マス効果を効果起点として示される距離で表される。攻撃やスキルの効果は効果範囲に存在する対象について適用され、基本的に効果起点は効果範囲に含む。

- 「範囲：-」 効果起点のみを効果範囲とする。
- 「範囲：左右 X」 攻撃者(術者)から見た効果起点の方向に対し、直角方向に X マスも効果範囲とする。
- 「範囲：貫通 X」 攻撃者(術者)から見た効果起点の方向に対し、直進方向に X マスも効果範囲とする。
- 「範囲：隣接 X」 効果起点から距離 X 以内にあるマス全てを効果範囲とする。

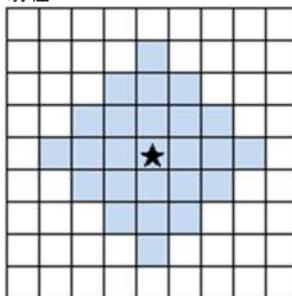
射程： 1



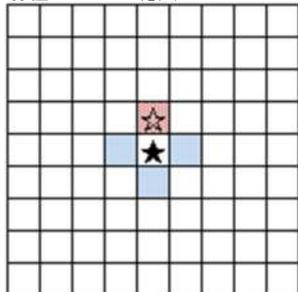
射程： 2 - 3



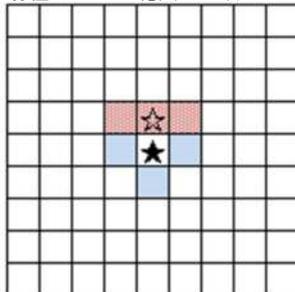
射程： 0 - 3



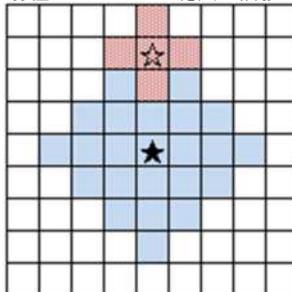
射程： 1 → 範囲：-



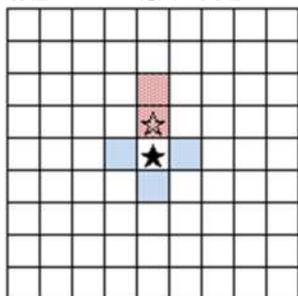
射程： 1 → 範囲：左右 1



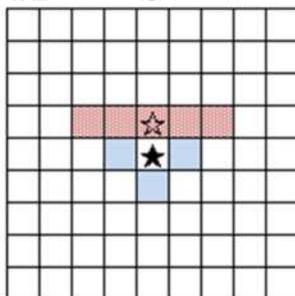
射程： 0 - 3 → 範囲：隣接 1



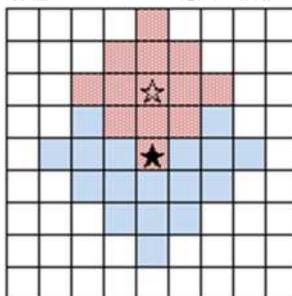
射程： 1 → 範囲：貫通 1



射程： 1 → 範囲：左右 2



射程： 0 - 3 → 範囲：隣接 2



種族スキル(共通)

— レベル 1 — コスト 2 共通習得条件：なし

自動スキル	備考
■ 血の覚醒『』	習得時に自分と異なる種族を1つ選択し、その種族のレベル1の種族スキルを1つ習得する。以後、選択した種族の専用スキルを習得可能になるが、レベル3以上の種族スキルが全て使用できなくなる。また、種族としては習得前の種族として扱われるが、混ざり者としても扱われる。『』の中に選択した種族名を記載する。複数習得可能だが、習得コストは「過去に習得している回数×1」点だけ増加する。

種族スキル(真人族)

— レベル 1 — コスト 2 共通習得条件：真人族 または 「血の覚醒『真人族』」習得済

自動スキル	備考
■ 勇敢なる者	LBを宣言した瞬間からそのラウンドが終了するまで、全ての判定達成値にC.Lv×2を加算する。
■ 弱者の意地	LBの使用回数上限を+1する。
特殊スキル	消費 備考
☆ 運命の結び	- 敵対者が「運命確定」または「運命翻弄」を使用した直後に宣言し、それらによる自身への影響を無効化する。1シナリオにつき1回使用可能。

— レベル 2 — コスト 3 共通習得条件：種族スキル(真人族)を1つ以上習得済 かつ C.Lvが5以上

自動スキル	備考
■ 運命の拒絶	「運命の結び」の使用回数上限を+1する
■ 弱者の覚悟	LBの使用回数上限を+1する。
■ 窮する鼠	〔使用条件〕混ざり者ではない LBの残り使用回数が0の時、または「運命翻弄」などによってLBの使用ができない状況にある時、命中判定、回避判定、その他戦闘中のあらゆる対抗判定について、2d6の出目が11以上であればクリティカル扱いとする。

— レベル 3 — コスト 5 共通習得条件：純血の真人族 かつ C.Lvが7以上

自動スキル	備考
■ 不屈の意思	LBを宣言した瞬間からそのラウンドが終了するまで、自身が受ける全てのダメージを-(C.Lv×2)する。
■ 運命の打破	「運命の結び」を使用する時、自身だけでなく「射程：0／範囲：隣接7」の味方が受ける影響を全て無効化できる。
■ 限界突破	LBの使用回数上限を+2する。

種族スキル(天人族)

— レベル 1 — コスト 2 共通習得条件：天人族 または 「血の覚醒『天人族』」 習得済

自動スキル	備考	
■光術適性	習得時、レベル0の光スキルを全て取得する。	
■天人の翼	飛行が可能になる。また、飛行時は物理防御力と魔法防御力に M.Lv を加算する。	
特殊スキル	消費	備考
☆運命確定	-	敵対者が LB を使用した直後に宣言し、その LB を無効化する。 無効化した相手の LB 使用回数や能力値は通常通りに減少し、この瞬間に LB を宣言し直すことはできない。また、運命確定を使用した相手に対し、同一の瞬間に重ねて運命確定を使用することはできない。 詠唱を省略する効果の魔速 LB を無効化した場合、無効化された相手は「詠唱の宣言」に変更するか、「その行動自体の放棄」のどちらかを選ぶことができる。 1 シナリオにつき 1 回使用可能。

— レベル 2 — コスト 3 共通習得条件：種族スキル(天人族)を 1 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

自動スキル	備考	
■予定調和	運命確定の使用回数上限を+1 する。	
■神聖魔術	光スキルで攻撃を行った時、対象がその攻撃属性に対応する「弱点(属性)」を所持している場合、与えるダメージに C.Lv×2 を加算する。 また、光スキルで敵にダメージを与えた時、対象の「弱点(属性)」の有無に関わらず魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象を威力「C.Lv÷3」の恐慌状態にする。持続時間 2。	
特殊スキル	消費	備考
☆必然の理	MP5	〔使用条件〕混ざり者ではない 術者が判定においてファンブルした時に宣言・使用し、その判定を振り直すことができる。 また、術者を対象に含む攻撃や能動的行動の判定がクリティカルした時に宣言・使用し、その判定を振り直させることができる。 これらの効果は 1 回の行動に対して 1 回しか使用できない。

— レベル 3 — コスト 5 共通習得条件：純血の天人族 かつ C.Lv が 7 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考
☆天の祝福	-	-	1-7	-	1	-	射程内の対象が LB を使用した直後に宣言し、対象の LB 使用による能力値減少を不要にする。術者は対象の LB の効果が発揮し終わった直後から任意の能力値をシナリオ終了まで 2 点減少させる。
○神力譲渡	特殊	-	1	-	1	-	対象の HP と MP を術者の M.Lv×4 点回復させる。 1 日につき 3 回使用可能。 ・消費：MP (M.Lv×3)
特殊スキル	消費	備考					
☆神力酷使	-	任意の LB1 つと同等の効果を発揮する。宣言する瞬間は各 LB の効果内容を参照すること。 このスキルでは LB 本来の能力値減少は生じないが、代わりに効果が発揮し終わった直後から、魔量・魔力・魔技・魔速をそれぞれシナリオ終了まで 2 点減少させる。 同等の効果であっても LB とは別に扱われるため、「運命確定」や「運命翻弄」の影響を受け付けず、LB と同時に使用することもできる。ただし、同時に使用した LB の効果とこのスキルの効果が同じである場合、効果は増幅されない。 1 シナリオにつき 3 回使用可能。					

種族スキル(魔人族)

— レベル 1 — コスト 2 共通習得条件：魔人族 または 「血の覚醒『魔人族』」 習得済

自動スキル	備考
■ 闘術適性	習得時、レベル 0 の闘スキルを全て取得する。
■ 魔人の翼	飛行が可能になる。また、飛行時は全ての攻撃の威力に B.Lv を加算する。
■ 攻性異形『』	習得時に攻性異形を 1 つ選択し、選択した攻性異形が武器として使えるようになる。攻性異形は武器の装備枠を圧迫せず、攻性異形の重量は所持品総重量に加算されない。また、攻性異形の重量が力を超えていてもペナルティなしで装備と使用が可能。シナリオ開始時に攻性異形は更新され、新しいものに変化する(破損・紛失しても復活する)。ただし、加工や売却等は一切行えない。『』の中に選択した攻性異形を記載する。
	攻性異形リスト 『近接／格闘』小分類：格闘 重量：B.Lv 命中：0 威力：B.Lv 『近接／暗器』小分類：暗器 重量：C.Lv 命中：C.Lv 威力：C.Lv÷3 射程：1 射撃不可 『射撃／暗器』小分類：暗器 重量：C.Lv 命中：0 威力：C.Lv-1 射程：2-4 装填不要 射撃しても失われない。 『魔術／特殊』小分類：特殊 重量：M.Lv 魔術スキル使用時、威力に C.Lv÷2 を加算する。通常攻撃には使用できない。 また、他に一般魔具加工や属性魔具加工が施された武器を装備している時、攻性異形『魔術／特殊』の効果に加えてその効果を適用できる。

— レベル 2 — コスト 3 共通習得条件：種族スキル(魔人族)を 1 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

自動スキル	備考	
■ 酷地適応	環境に依存するペナルティを半減し、環境ダメージと毒状態によるダメージを半減する。また、1日呼吸していなくても苦無く生きていける。	
特殊スキル	消費	備考
☆ 攻撃狂化	-	任意の瞬間に宣言・使用する。全ての攻撃の威力に C.Lv を加算する代わりに、自身の回避判定の達成値から C.Lv を減少させる。持続時間 5。1 シナリオにつき 1 回使用可能。
☆ 真なる原色『』	MP5	〔使用条件〕 混ざり者ではない 習得時に物理以外の任意の属性を選択し、その属性によって攻撃判定を行う直前に宣言・使用する。攻撃対象の耐性、強耐性、超耐性、吸収を全て無効化してダメージ算出や効果の適用を行う事ができる。 ただし、習得した属性以外によって魔法ダメージを与える時は、このスキルの使用を宣言していなくても常に威力が C.Lv×2 減少する。 『』の中に選択した属性を記載する。

— レベル 3 — コスト 5 共通習得条件：純血の魔人族 かつ C.Lv が 7 以上

自動スキル	備考	
■ 破壊者の血潮	「攻撃狂化」の使用回数上限を撤廃する。また、「攻性異形」を複数習得可能にする。	
■ 獄界の生存者	【習得条件】 酷地適応 環境に依存するペナルティを 10% まで削減し、環境ダメージと毒状態によるダメージを 10% まで削減する。また、1日呼吸していなくても苦無く生きていける。酷地適応と効果は累積しない。	
特殊スキル	消費	備考
☆ 深淵の武器	HP6 MP6	【習得条件】 攻性異形 任意の瞬間に宣言・使用する。 自身の攻性異形の中から 1 つを選択し、それらに設定された「命中・威力・魔術スキル使用時の威力修正値」を全て 2 倍にした武器を生み出した上で装備する。 この装備品は装備枠や重量の処理が攻性異形と同様に扱われ、また宣言時に武器の分類と物理攻撃時におけるダメージの種類（物理か魔法）を自由に選択できる。 元の攻性異形に備わっている特性や射程、追加効果は維持される。持続時間 10。

種族スキル(妖精族)

— レベル 1 — コスト 2 共通習得条件：妖精族 または 「血の覚醒『妖精族』」 習得済

自動スキル	備考
■ 魔術適性 『』	習得時に火、水、土、風から2つの属性を選択し、選択した属性のレベル0スキルを全て習得する。『』の中に選択した属性を記載する。
■ 霊的存在 『』	習得時に火、水、土、風、光、闇、雷、冷から1つの属性を選択し、その属性の「耐性」と「レジスト」を習得する。また、物理防御力を+5し、最大HPを-5する。『』の中に選択した属性を記載する。
■ 鈍感剛健 『』	【習得条件】速3以上 習得時にB系能力値から1つを選択し、その能力値を永続的に+2して速を永続的に-2する。『』の中に選択した能力値を記載する。
■ 暗視(妖精)	暗闇の中でも支障なく物を見ることができる。
■ 敏感俊足	回避判定等を含む速を用いた全ての判定達成値にC.Lv÷3を加算する。
■ 妖精の翅	飛行が可能になる。 また、飛行時は回避判定等を含む速を用いた全ての判定達成値にC.Lv÷3を加算する。

— レベル 2 — コスト 3 共通習得条件：種族スキル(妖精族)を1つ以上習得済 かつ C.Lvが5以上

自動スキル	備考	
■ 魔術適性 『四元素』	【習得条件】魔術適性 習得時、未習得の火、水、土、風のレベル0スキルを全て習得する。 さらに、その四属性のレベル1スキルの中から任意に1つを選択して習得する。	
特殊スキル	消費	備考
☆ 魔素親和 『』	-	習得時に赤、青、黄、緑から1つを選択し、『』の中に選択した色を記載する。 任意の瞬間に宣言・使用し、C.Lvを上限する任意の数だけ習得した色の魔素を消費して以下の効果を得る。 回避判定等を含む速を用いた全ての判定達成値に、魔素消費数÷3を加算する。 色に対応する属性の魔術スキル使用時、命中判定達成値に魔素消費数÷2を加算する。 色に対応する属性：赤-火、青-水、黄-土、緑-風 持続時間：魔素消費数÷3+1
☆ 秘されし直感	MP5	〔使用条件〕混ざり者ではない 自身が手番を得て行動を開始する直前に宣言・使用する。 任意の対象に回避判定を行わせ、その確定した達成値を知ることができる。確定した達成値は、その後そのラウンド中に対象が初めて行う回避判定の達成値として確定し、スキルの効果等によるそれ以上の変化は生じない。

— レベル 3 — コスト 5 共通習得条件：純血の妖精族 かつ C.Lvが7以上

自動スキル	備考	
■ 魔術適性 『万象』	【習得条件】魔術適性『四元素』 習得時、反火、氷冷、大地、光、雷、闇、精神を含めた未修得の「魔術技能」を全て習得する。 さらに、レベル1以下の魔術スキルの中から任意に1つを選択して習得する。	
■ 魔素親和 『四色』	【習得条件】魔素親和 魔素親和において、赤、青、黄、緑を全て習得したものと扱う。	
特殊スキル	消費	備考
☆ 失伝魔術	-	自身が存在を知っている任意の魔術スキル1つについて、習得状況や習得条件を無視して詠唱・使用する。宣言する瞬間、及び消費や詠唱値等は魔術スキル本来の物を参照すること。このスキルによって魔術スキルを発動させた場合、その効果が発揮された直後から魔量、魔力、魔技、魔速がそれぞれシナリオ終了まで2点減少し、減少の直後にHPとMPのそれぞれに100点のダメージを受ける。1シナリオにつき3回使用可能。

共通スキル

— レベル 1 — コスト 1 共通習得条件：なし

自動スキル	備考						
■危険察知 Lv1	気配察知判定、危険察知判定、緊急察知判定の達成値を+2 する。						
■盗賊技能 Lv1	隠密判定、解錠判定、罨解除判定の達成値を+2 する。						
■術式感知 Lv1	詠唱中のレベル 2 以下の魔術スキルを感知できるようになり、スキル名と対象を把握できる。						
■移動詠唱 Lv1	レベル 2 以下の魔術スキルの詠唱中に移動を行うことができる。						
■強行突破 Lv1	敵がいるマスに対して主行動による移動(入れ替え)を試みることができる。力または速による対抗判定に勝利すれば成功となる。どちらの能力値で判定を行うかは術者が決定すること。						
■疾走 Lv1	主行動による移動時に 2 マスまで移動を行うことができる。						
■足止 Lv1	自身に隣接する敵が移動行動によって移動を行う時、速による対抗判定に勝利すればその移動を無効化できる。						
■予見 Lv1	自身の行動値を常に+5 する。						
■悪運 Lv1	HP の即死境界線を-15 する。						
■博識 Lv1	全ての知識判定を 2d6 で行う事ができる。						
■魔術知識 Lv1	魔術知識判定を 2d6+2 で行う事ができる。						
■魔物知識 Lv1	魔物知識判定を 2d6+2 で行う事ができる。						
■武具知識 Lv1	武具知識判定を 2d6+2 で行う事ができる。						
■服飾知識 Lv1	服飾知識判定を 2d6+2 で行う事ができる。						
■薬品知識 Lv1	薬品知識判定を 2d6+2 で行う事ができる。						
■歴史知識 Lv1	歴史知識判定を 2d6+2 で行う事ができる。						
■音楽技能 Lv1	職業として楽器を取り扱う事のできる最低限度の技能がある。 音楽に関する判定を 2d6+2 で行う事ができる。						
■調理技能 Lv1	職業として食材を取り扱う事のできる最低限度の技能がある。 調理に関する判定を 2d6+2 で行う事ができる。						
■農耕技能 Lv1	職業として農具を取り扱う事のできる最低限度の技能がある。 農耕・園芸・栽培に関する判定を 2d6+2 で行う事ができる。						
■水泳技能 Lv1	流れの少ない水中において、普段着のままでも溺れない程度に水泳の心得がある。 水中にいることによるペナルティを半減する。						
■種族知識 『』	習得時に種族を 1 つ選択し、その種族に対する魔物知識判定を 2d6+4 で行うことができる。 博識や魔物知識を習得している場合には、それらのスキルで魔物知識判定を行った上で達成値を+4 する。『』の中に選択した種族名を記載する。						
■特効 『』	習得時に下位種族を 1 つ選択し、その種族に対する全ての攻撃の威力に C.Lv を加算する。『』の中に選択した種族名を記載する。						
■言語 『』	大陸公用語以外の言語 1 つを習得し、会話や解読が可能になる。『』の中に習得した言語名を記載する。 複数習得可能。						
■恐慌耐性 Lv1	恐慌状態になる時、恐慌の威力を-1 することができる。						
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考
☆身代わり	MP10	-	1	-	1	-	射程内の対象が単体攻撃の標的になった瞬間に宣言・使用する。対象と位置を入れ替えた上で攻撃の標的が術者に移り、回避達成値を 0 としてダメージを算出する。この時、術者は反撃姿勢や迎撃姿勢、先制射撃等のスキル効果による攻撃を行うことはできない。 対象の B.Lv が術者より高い場合、対象はこの効果を拒否することもできる。

— レベル 1 — コスト 1 共通習得条件：なし

物理補助スキル	消費	備考
◇手加減 Lv1	MP2	主行動で行う近接攻撃において、対象のHPを【-(術者の技×2)以上 0 以下】にした場合、対象の生の値に関わらず死亡させない。 また、この攻撃で気絶した対象は気絶直後のHPが1になる。
魔術補助スキル	消費	備考
◇精密詠唱 Lv1	MP1	主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+2、命中を+3する。
◇追加詠唱 Lv1	MP1	主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+2、威力を+5する。
◇高速詠唱 Lv1	MP1	主行動で行う魔術スキルの詠唱値を-2、命中と威力を-1する。
◇血媒魔術 Lv1	HP10	主行動で行う魔術スキルの詠唱値を-2、命中と威力を+2する。
◇継続魔術 Lv1	—	主行動で行う魔術スキルの消費と持続時間を2倍にする。
◇拡張魔術 Lv1	MP5	主行動で行う魔術スキルの範囲が「隣接 1」になっている物を「隣接 2」に変更する。
◇節魔詠唱 Lv1	—	【習得条件】精密詠唱 Lv1 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+5、消費MPを-1する(消費MPの最低値は0)。
◇削命魔術 Lv1	HP10	主行動で行う魔術スキルの詠唱値を-5、消費MPを-5する(消費MPの最低値は0)。 このスキルで消費したHPは30分間回復できず、最大値減少と同列に処理される。
◇敵識別	MP3	主行動で行う魔術スキルの対象が「全員」となっている物を「敵全員」に変更する。
◇味方識別	MP3	主行動で行う魔術スキルの対象が「全員」となっている物を「味方全員」に変更する。

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：C.Lv5 以上

自動スキル	備考
■危険察知 Lv2	【習得条件】危険察知 Lv1 気配察知判定、危険察知判定、緊急察知判定の達成値を+2する。危険察知 Lv1 と累積可(計+4)。
■盗賊技能 Lv2	【習得条件】盗賊技能 Lv1 隠密判定、解錠判定、罠解除判定の達成値を+2する。盗賊技能 Lv1 と累積可(計+4)。
■術式感知 Lv2	【習得条件】術式感知 Lv1 詠唱中のレベル 4 以下の魔術スキルを感知できるようになり、スキル名と対象を把握できる。
■移動詠唱 Lv2	【習得条件】移動詠唱 Lv1 レベル 4 以下の魔術スキルの詠唱中に移動を行うことができる。
■並行詠唱 Lv 1	【習得条件】移動詠唱 Lv1 レベル 2 以下の魔術スキルにおける詠唱の宣言時、または詠唱の継続時に魔術スキル以外の主行動を行うことができる。
■強行突破 Lv2	【習得条件】強行突破 Lv1 敵がいるマスに対して補助行動による移動(入れ替え)を試みることができる。力または速による対抗判定に勝利すれば成功となる。どちらの能力値で判定を行うかは術者が決定すること。
■疾走 Lv2	【習得条件】疾走 Lv1 補助行動による移動時に 2 マスまで移動を行うことができる。このスキルを使用する手番において、疾走 Lv1 の効果を使用することはできない。
■足止 Lv2	【習得条件】足止 Lv1 自身に隣接する敵が補助行動によって移動を行う時、速による対抗判定に勝利すればその移動を無効化できる。ただし、この判定において自身の達成値は-2される。
■予見 Lv2	【習得条件】予見 Lv1, 危険察知 Lv1 自身の行動値を常に+5する。予見 Lv1 と累積可(計+10)。
■悪運 Lv2	【習得条件】悪運 Lv1 HPの即死境界線を-15する。悪運 Lv1 と累積可(計-30)。
■博識 Lv2	【習得条件】博識 Lv1 全ての知識判定を 2d6+1 で行う事ができる。
■魔術知識 Lv2	【習得条件】魔術知識 Lv1 魔術知識判定を 2d6+4 で行う事ができる。
■魔物知識 Lv2	【習得条件】魔物知識 Lv1 魔物知識判定を 2d6+4 で行う事ができる。
■武具知識 Lv2	【習得条件】武具知識 Lv1 武具知識判定を 2d6+4 で行う事ができる。

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：C.Lv5 以上

自動スキル		備考
■服飾知識 Lv2		【習得条件】服飾知識 Lv1 服飾知識判定を 2d6+4 で行う事ができる。
■薬品知識 Lv2		【習得条件】薬品知識 Lv1 薬品知識判定を 2d6+4 で行う事ができる。
■歴史知識 Lv2		【習得条件】歴史知識 Lv1 歴史知識判定を 2d6+4 で行う事ができる。
■音楽技能 Lv2		【習得条件】音楽技能 Lv1 職業として楽器を取り扱う事のできる十分な技能がある。 音楽に関する判定を 2d6+4 で行う事ができる。
■調理技能 Lv2		【習得条件】調理技能 Lv1 職業として食材を取り扱う事のできる十分な技能がある。 調理に関する判定を 2d6+4 で行う事ができる。
■農耕技能 Lv2		【習得条件】農耕技能 Lv1 職業として農具を取り扱う事のできる十分な技能がある。 農耕・園芸・栽培に関する判定を 2d6+4 で行う事ができる。
■水泳技能 Lv2		【習得条件】水泳技能 Lv1 流れの少ない水中において、普段着のままでも自由に泳げるほどに水泳の心得がある。 水中にいることによるペナルティを 10%まで半減する。水泳技能 Lv1 と効果は累積しない。
■恐慌耐性 Lv2		【習得条件】恐慌耐性 Lv1 恐慌状態になる時、恐慌の持続時間を-1 することができる。
物理補助スキル		消費 備考
◇手加減 Lv2	MP5	【習得条件】手加減 Lv1 主行動で行う近接攻撃において、対象の HP を【-(術者の技×5)以上 0 以下】にした場合、対象の生の値に関わらず死亡させない。また、この攻撃で気絶した対象は気絶直後の HP が 1 になる。
魔術補助スキル		消費 備考
◇精密詠唱 Lv2	MP2	【習得条件】精密詠唱 Lv1 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+4、命中を+6 する。
◇追加詠唱 Lv2	MP2	【習得条件】追加詠唱 Lv1 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+4、威力を+10 する。
◇高速詠唱 Lv2	MP2	【習得条件】高速詠唱 Lv1 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を-4、命中と威力を-2 する。
◇血媒魔術 Lv2	HP20	【習得条件】血媒魔術 Lv1 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を-4、命中と威力を+4 する。
◇継続魔術 Lv2	—	【習得条件】継続魔術 Lv1 主行動で行う魔術スキルの消費を 2 倍、持続時間を 4 倍にする。
◇拡張魔術 Lv2	MP7	【習得条件】拡張魔術 Lv1 主行動で行う魔術スキルの範囲が「隣接 2」となっている物を「隣接 3」に変更する。
◇節魔詠唱 Lv2	—	【習得条件】節魔詠唱 Lv1、精密詠唱 Lv2 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+5、消費 MP を-20% する。
◇削命魔術 Lv2	HP20	【習得条件】削命魔術 Lv1 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を-10、消費 MP を-10 する（消費 MP の最低値は 0）。このスキルで消費した HP は 30 分間回復できず、最大値減少と同列に処理される。
◇対象識別	MP1	【習得条件】敵識別、味方識別 主行動で行う魔術スキルの対象が「全員」となっている物を「敵全員」または「味方全員」に変更する。

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：C.Lv7 以上

自動スキル	備考
■危険察知 Lv3	【習得条件】危険察知 Lv2 気配察知判定、危険察知判定、緊急察知判定の達成値を+2 する。危険察知 Lv1, 危険察知 Lv2 と累積可(計+6)。
■盗賊技能 Lv3	【習得条件】盗賊技能 Lv2 隠密判定、解錠判定、異解除判定の達成値を+2 する。盗賊技能 Lv1, 盗賊技能 Lv2 と累積可(計+6)。
■術式感知 Lv3	【習得条件】術式感知 Lv2 詠唱中のレベル 6 以下の魔術スキルを感知できるようになり、スキル名と対象を把握できる。
■移動詠唱 Lv3	【習得条件】移動詠唱 Lv2 レベル 6 以下の魔術スキルの詠唱中に移動を行うことができる。
■並行詠唱 Lv2	【習得条件】移動詠唱 Lv2, 並行詠唱 Lv1 レベル 4 以下の魔術スキルにおける詠唱の宣言時、または詠唱の継続時に魔術スキル以外の主行動を行うことができる。
■無反動詠唱	【習得条件】並行詠唱 Lv2 レベル 3 以下の魔術スキルを主行動で発動した後、魔術スキル以外の主行動を行うことができる。この効果は 1 ラウンドにつき 1 回のみ使用できる。
■強行突破 Lv3	【習得条件】強行突破 Lv2 敵がいるマスに対して移動行動による移動(入れ替え)を試みることができる。力または速による対抗判定に勝利すれば成功となる。どちらの能力値で判定を行うかは自身が決定すること。
■疾走 Lv3	【習得条件】疾走 Lv2 移動行動による移動時に 2 マスまで移動を行うことができる。このスキルを使用する手番において、疾走 Lv1 及び疾走 Lv2 の効果を使用することはできない。
■足止 Lv3	【習得条件】足止 Lv2 自身に隣接する敵が主行動によって移動を行う時、速による対抗判定に勝利すればその移動を無効化できる。ただし、この判定において自身の達成値は-4 される。
■予見 Lv3	【習得条件】予見 Lv2, 危険察知 Lv2 自身の行動値を常に+C.Lv する。予見 Lv1, 予見 Lv2 と累積可。
■悪運 Lv3	【習得条件】悪運 Lv2 HP の即死境界線を -C.Lv×2 する。悪運 Lv1, 悪運 Lv2 と累積可。
■博識 Lv3	【習得条件】博識 Lv2 全ての知識判定を 2d6+3 で行う事ができる。
■魔術知識 Lv3	【習得条件】魔術知識 Lv2 魔術知識判定を 2d6+6 で行う事ができる。
■魔物知識 Lv3	【習得条件】魔物知識 Lv2 魔物知識判定を 2d6+6 で行う事ができる。
■武具知識 Lv3	【習得条件】武具知識 Lv2 武具知識判定を 2d6+6 で行う事ができる。
■服飾知識 Lv3	【習得条件】服飾知識 Lv2 服飾知識判定を 2d6+6 で行う事ができる。
■薬品知識 Lv3	【習得条件】薬品知識 Lv2 薬品知識判定を 2d6+6 で行う事ができる。
■歴史知識 Lv3	【習得条件】歴史知識 Lv2 歴史知識判定を 2d6+6 で行う事ができる。
■音楽技能 Lv3	【習得条件】音楽技能 Lv2 名人として楽器を取り扱う事のできる十分な技能がある。 音楽に関する判定を 2d6+6 で行う事ができる。
■調理技能 Lv3	【習得条件】調理技能 Lv2 名人として食材を取り扱う事のできる十分な技能がある。 調理に関する判定を 2d6+6 で行う事ができる。
■農耕技能 Lv3	【習得条件】農耕技能 Lv2 名人として農具を取り扱う事のできる十分な技能がある。 農耕・園芸・栽培に関する判定を 2d6+6 で行う事ができる。
■水泳技能 Lv3	【習得条件】水泳技能 Lv2 流れのある水中において、普段着のままでも自由に泳げるほどに水泳の心得がある。 水中にいることによるペナルティを無効化する。水泳技能 Lv1、水泳技能 Lv2 と効果は累積しない。
■空間把握	【習得条件】対象識別 主行動で行う魔術スキルの対象が「全員」となっている物を「敵全員」または「味方全員」に変更することができる。
■恐慌耐性 Lv3	【習得条件】恐慌耐性 Lv2 恐慌状態になる時、恐慌の威力を半減することができる。 恐慌耐性 Lv1 と累積し、威力は「(本来の威力-1)÷2」となる。

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：C.Lv7 以上

自動スキル		備考
■種族研究		「種族知識『』」を複数習得可能になる。
■上位特効『』		【習得条件】種族研究 習得時に上位種族を1つ選択し、その種族に対する全ての攻撃の威力にC.Lvを加算する。『』の中に選択した種族名を記載する。
物理補助スキル	消費	備考
◇手加減 Lv3	MP10	【習得条件】手加減 Lv2 主行動で行う近接攻撃において、対象のHPを【-(術者の技×10)以上 0以下】にした場合、対象の生の値に関わらず死亡させない。また、この攻撃で気絶した対象は気絶直後のHPが1になる。
魔術補助スキル	消費	備考
◇精密詠唱 Lv3	MP3	【習得条件】精密詠唱 Lv2 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+6、命中を+9する。
◇追加詠唱 Lv3	MP3	【習得条件】追加詠唱 Lv2 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+6、威力を+15する。
◇高速詠唱 Lv3	MP3	【習得条件】高速詠唱 Lv2 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を-6、命中と威力を-3する。
◇血媒魔術 Lv3	HP30	【習得条件】血媒魔術 Lv2 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を-6、命中と威力を+6する。
◇継続魔術 Lv3	-	【習得条件】継続魔術 Lv2 主行動で行う魔術スキルの消費を3倍、持続時間を8倍にする。
◇拡張魔術 Lv3	MP10	【習得条件】拡張魔術 Lv2 主行動で行う魔術スキルの範囲が「隣接2」または「隣接3」となっている物を「隣接4」に変更する。
◇節魔詠唱 Lv3	-	【習得条件】節魔詠唱 Lv2, 精密詠唱 Lv3 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を2倍、消費MPを半減する。
◇削命魔術 Lv3	HP30	【習得条件】削命魔術 Lv2 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を-40、消費MPを-40する（消費MPの最低値は0）。このスキルで消費したHPは24時間回復できず、最大値減少と同列に処理される。

魔術スキル - 火スキル

— レベル 0 — コスト 1 共通習得条件：なし

自動スキル	備考						
■魔術技能(火)	レベル1のスキル習得に必要な。						
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考
○着火	MP1	2	0-1	-	物1	-	安全に火をつける事ができる。

— レベル 1 — コスト 1 共通習得条件：「魔術技能(火)」習得済

自動スキル	備考								
■魔具技能(火)	火属性に関連する一部の物品について、本来の力を利用できるようになる。								
■魔具加工(火)	火属性の属性魔具加工が可能になる。								
■魔術技能(反火)	一部の火スキルの習得に必要な。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○ナイフ(火)	MP2	1	1	-	1	技	魔力	火	
○ソード(火)	MP4	1	1	-	1	技	魔力+3	火	
○アロー(火)	MP3	3	1-3	-	1	魔技	魔力	火	
○バーニング	MP5	4	1-2	-	1	魔技	魔力×2	火	
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
◇エンチャント(火)	MP2	1	0-1	-	1	1	対象の物理攻撃を火属性・魔法ダメージに変更する。		
◇レジスト(火)	MP2	3	0-2	-	1	6	対象の受ける火属性ダメージを-5する。		
○ヴェイパライズ	MP2	4	0-1	-	1	-	対象に付着した水分を蒸発させ、濡れた物を乾かす。		
○ウォーミング	MP2	3	0-1	隣接1	全員	30	寒冷状態にあることによるペナルティを無効化する。		
○トーチ	MP2	4	0	-	設置	30	半径 20メートルまたは範囲「隣接 10」を明るく照らす火の玉を空中に固定する。 火の玉は火属性以外の魔法攻撃を受けると消失する。		

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：火スキルを 3 つ以上習得済

自動スキル	備考
■耐性(火)	自分の受ける火属性ダメージを-5する。
■耐性(冷)	【習得条件】魔術技能(反火) 自分の受ける冷属性ダメージを-5する。 このスキルは「火スキル」であると同時に「水スキル」としても扱われる。
■魔具技能(冷)	【習得条件】魔術技能(反火) 冷属性に関連する一部の物品について、本来の力を利用できるようになる。 このスキルは「火スキル」であると同時に「水スキル」としても扱われる
■魔具加工(冷)	【習得条件】魔術技能(反火) 冷属性に関連する一部の道具が加工可能になる。 このスキルは「火スキル」であると同時に「水スキル」としても扱われる

－ レベル 2 － コスト 1 共通習得条件：火スキルを 3 つ以上習得済

攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○ランス(火)	MP5	1	1	-	1	技	魔力×2	火	
○バレット(火)	MP6	5	1-5	-	1	魔技	魔力×2	火	
○シャワー(火)	MP10	9	0-3	隣接 1	全員	魔技	魔力	火	
○ヒートスティーल	MP5	4	1-2	-	1	魔技	魔力×2	冷	【習得条件】魔術技能(反火)
○クリメイション	MP12	15	1-5	-	1	魔技+5	魔力×3	火	
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
◇ハイエンチャント(火)	MP4	2	0-1	-	1	1	【習得条件】エンチャント(火) 対象の物理攻撃を火属性・魔法ダメージに変更し、威力に術者の魔力を追加する。		
◇ハイレジスト(火)	MP4	5	0-2	-	1	6	【習得条件】レジスト(火) 対象の受ける火属性ダメージを -(術者の魔力)する。		
○エリアレジスト(火)	MP4	5	0-1	隣接 1	全員	6	【習得条件】レジスト(火) 対象の受ける火属性ダメージを -5 する。		
○ハイヴェイパライズ	MP4	8	0-2	隣接 2	全員	-	【習得条件】ヴェイパライズ 対象に付着した水分を蒸発させ、濡れた物を乾かす。		
○クーリング	MP2	3	0-1	隣接 1	全員	30	【習得条件】魔術技能(反火) 高温状態にあることによるペナルティを無効化する。 このスキルは「火スキル」であると同時に「水スキル」としても扱われる。		

－ レベル 3 － コスト 2 共通習得条件：火スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

自動スキル	備考								
■強耐性(火)	【習得条件】耐性(火) 自分の受ける火属性ダメージを -(自分の魔力)する。耐性(火)と累積可。								
■強耐性(冷)	【習得条件】耐性(冷) 自分の受ける冷属性ダメージを -(自分の魔力)する。耐性(冷)と累積可。 このスキルは「水スキル」であると同時に「水スキル」としても扱われる。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○シックル(火)	MP9	2	1	-	1	技+魔技	魔力×2	火	
○スナイブ(火)	MP7	9	1-7	-	1	魔技×2	魔力	火	
○キャノン(火)	MP12	12	1-5	-	1	魔技	魔力×3	火	
○フリージング	MP12	15	1-5	-	1	魔技+5	魔力×3	冷	【習得条件】魔術技能(反火)
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
○プロテクション(火)	MP8	10	0-2	隣接 2	全員	6	【習得条件】ハイレジスト(火), エリアレジスト(火) 対象の受ける火属性ダメージを -(術者の魔力×2)する。		
○ウォーミングエリア	MP8	6	0-5	隣接 2	空間	6	範囲内で生じる全ての火属性ダメージを+5、冷属性ダメージを-5する。また、場が寒冷である事による効果を全て無効化する。		
○ヒーティングエリア	MP10	12	0-5	隣接 2	空間	6	範囲内の全ての存在は 1 ラウンド毎に(術者の魔力)の火属性の環境ダメージ(高温)を防御力無視で受ける。また、場が寒冷である事による効果を全て無効化する。		
◇オーバーヒート	MP5	1	0	-	術者	1	物理攻撃の威力に自分の魔力を追加する。		

ー レベル 4 ー コスト 3 共通習得条件：火スキルを 7 つ以上習得済 かつ C.Lv が 7 以上

攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○サイズ(火)	MP13	2	1	-	1	技+魔技	魔力×3	火	【習得条件】シッケル(火)
○ミサイル(火)	MP13	15	1-7	-	1	魔技×2	魔力×2	火	【習得条件】スナイプ(火)
○スコール(火)	MP20	19	0-5	隣接 2	全員	魔技	魔力×2	火	【習得条件】シャワー(火)
○プロミネンス	MP20	23	1-5	-	1	魔技+5	魔力×4	火	
○フレア	MP20	27	0-5	隣接 2	全員	魔技+5	魔力×3	火	
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
○クーリングエリア	MP8	6	0-5	隣接 2	空間	6	【習得条件】魔術技能(反火) 範囲内で生じる全ての冷属性ダメージを+5、火属性ダメージを-5 する。また、場が高温である事による効果を全て無効化する。		
○フリージングエリア	MP10	12	0-5	隣接 2	空間	6	【習得条件】魔術技能(反火) 範囲内の全ての存在は 1 ラウンド毎に(術者の魔力)の冷属性の環境ダメージ(寒冷)を防御力無視で受ける。また、場が高温である事による効果を全て無効化する。		

ー レベル 5 ー コスト 5 共通習得条件：レベル 4 の火スキルを 2 つ以上習得済 かつ C.Lv が 9 以上

自動スキル	備考								
■超耐性(火)	【習得条件】強耐性(火) 自分の受ける火属性ダメージを -(自分の魔力×3) する。耐性(火)、強耐性(火)と累積可。								
■超耐性(冷)	【習得条件】強耐性(冷) 自分の受ける冷属性ダメージを -(自分の魔力×3) する。耐性(冷)、強耐性(冷)と累積可。 このスキルは「火スキル」であると同時に「水スキル」としても扱われる。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○ノヴァ	MP35	40	1-7	-	1	魔技+5	魔力×5	火	
○ヒートデス	MP20	27	0-5	隣接 2	全員	魔技+5	魔力×3	冷	【習得条件】魔術技能(反火)

魔術スキル — 水スキル

— レベル0 — コスト1 共通習得条件：なし

自動スキル	備考						
■魔術技能(水)	レベル1のスキル習得に必要な。						
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考
○水生成	MP1	3	0-1	-	設置	-	水を魔力×50mlまで生成する。飲料にはあまり適さない。時間経過で消失しないが、空瓶等がないと持ち運べない。

— レベル1 — コスト1 共通習得条件：「魔術技能(水)」習得済

自動スキル	備考								
■魔具技能(水)	水属性に関連する一部の物品について、本来の力を利用できるようになる。								
■魔具加工(水)	水属性の属性魔具加工が可能になる。								
■魔術技能(水冷)	一部の水スキルの習得に必要な。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○ナイフ(水)	MP2	1	1	-	1	技	魔力	水	
○ソード(水)	MP4	1	1	-	1	技	魔力+3	水	
○アロー(水)	MP3	3	1-3	-	1	魔技	魔力	水	
○ナイフ(冷)	MP2	1	1	-	1	技	魔力	冷	【習得条件】魔術技能(水冷)
○ソード(冷)	MP4	1	1	-	1	技	魔力+3	冷	【習得条件】魔術技能(水冷)
○アロー(冷)	MP3	3	1-3	-	1	魔技	魔力	冷	【習得条件】魔術技能(水冷)
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
◇エンチャント(水)	MP2	1	0-1	-	1	1	対象の物理攻撃を水属性・魔法ダメージに変更する。		
◇レジスト(水)	MP2	3	0-2	-	1	6	対象の受ける水属性ダメージを-5する。		
◇エンチャント(冷)	MP2	1	0-1	-	1	1	【習得条件】魔術技能(水冷) 対象の物理攻撃を冷属性・魔法ダメージに変更する。		
◇レジスト(冷)	MP2	3	0-2	-	1	6	【習得条件】魔術技能(水冷) 対象の受ける冷属性ダメージを-5する。		
○ウォッシュ	MP2	4	0-1	-	1	-	速乾の水を浴びる事で対象の汚れを洗い流す。対象は人物でも物品でも構わない。対象が回避を行う場合は魔技による命中判定を行うが、ダメージは与えない。		
○飲料水作成	MP2	5	0-1	-	設置	-	【習得条件】水生成 飲料水を魔力×30mlまで生成する。時間経過で消失しないが、空瓶等がないと持ち運べない。		

－ レベル 2 － コスト 1 共通習得条件：水スキルを 3 つ以上習得済

自動スキル		備考								
■ 耐性(水)	自分の受ける水属性ダメージを-5する。									
■ 耐性(冷)	【習得条件】魔術技能(氷冷) 自分の受ける冷属性ダメージを-5する。 このスキルは「水スキル」であると同時に「火スキル」としても扱われる。									
■ 魔具技能(冷)	【習得条件】魔術技能(氷冷) 冷属性に関連する一部の物品について、本来の力を利用できるようになる。 このスキルは「水スキル」であると同時に「火スキル」としても扱われる。									
■ 魔具加工(冷)	【習得条件】魔術技能(氷冷) 冷属性に関連する一部の道具が加工可能になる。 このスキルは「水スキル」であると同時に「火スキル」としても扱われる。									
攻撃スキル		消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○ランス(水)	MP5	1	1	-	1	技	魔力×2	水		
○バレット(水)	MP6	5	1-5	-	1	魔技	魔力×2	水		
○シャワー(水)	MP10	9	0-3	隣接 1	全員	魔技	魔力	水		
○ランス(冷)	MP5	1	1	-	1	技	魔力×2	冷	【習得条件】魔術技能(氷冷)	
○バレット(冷)	MP6	5	1-5	-	1	魔技	魔力×2	冷	【習得条件】魔術技能(氷冷)	
○シャワー(冷)	MP10	9	0-3	隣接 1	全員	魔技	魔力	冷	【習得条件】魔術技能(氷冷)	
非攻撃スキル		消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
◇ハイエンチャント(水)	MP4	2	0-1	-	1	1	【習得条件】エンチャント(水) 対象の物理攻撃を水属性・魔法ダメージに変更し、威力に術者の魔力を追加する。			
◇ハイレジスト(水)	MP4	5	0-2	-	1	6	【習得条件】レジスト(水) 対象の受ける水属性ダメージを -(術者の魔力)する。			
○エリアレジスト(水)	MP4	5	0-1	隣接 1	全員	6	【習得条件】レジスト(水) 対象の受ける水属性ダメージを -5 する。			
◇ハイエンチャント(冷)	MP4	2	0-1	-	1	1	【習得条件】エンチャント(冷) 対象の物理攻撃を水属性・魔法ダメージに変更し、威力に術者の魔力を追加する。			
◇ハイレジスト(冷)	MP4	5	0-2	-	1	6	【習得条件】レジスト(冷) 対象の受ける水属性ダメージを -(術者の魔力)する。			
○エリアレジスト(冷)	MP4	5	0-1	隣接 1	全員	6	【習得条件】レジスト(冷) 対象の受ける水属性ダメージを -5 する。			
○治癒水作成	MP4	7	0-1	-	設置	-	【習得条件】飲料水生成 ヒールポーションを 1 つ作成する。時間経過で消失しないが、空瓶等がないと持ち運べない。			
○氷化	MP2	3	0-1	-	物 1	-	【習得条件】魔術技能(氷冷) 液体を魔力×5ml まで瞬時に凍らせる。			
○氷塊作成	MP3	5	0-1	-	設置	30	【習得条件】魔術技能(氷冷), 水生成 氷塊を魔力×5ml まで生成する。時間経過で消失しないが、溶けて水になりうる。			
○クーリング	MP2	3	0-1	隣接 1	全員	30	【習得条件】魔術技能(氷冷) 高温状態にあることによるペナルティを無効化する。 このスキルは「水スキル」であると同時に「火スキル」としても扱われる。			

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：水スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

自動スキル		備考								
■ 強耐性(水)		【習得条件】耐性(水) 自分の受ける水属性ダメージを-(自分の魔力)する。耐性(水)と累積可。								
■ 強耐性(冷)		【習得条件】耐性(冷) 自分の受ける冷属性ダメージを-(自分の魔力)する。耐性(冷)と累積可。 このスキルは「水スキル」であると同時に「火スキル」としても扱われる。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考	
○シッケル(水)	MP9	2	1	-	1	技+魔技	魔力×2	水		
○スナイブ(水)	MP7	9	1-7	-	1	魔技×2	魔力	水		
○キャノン(水)	MP12	12	1-5	-	1	魔技	魔力×3	水		
○シッケル(冷)	MP9	2	1	-	1	技+魔技	魔力×2	冷	【習得条件】魔術技能(水冷)	
○スナイブ(冷)	MP7	9	1-7	-	1	魔技×2	魔力	冷	【習得条件】魔術技能(水冷)	
○キャノン(冷)	MP12	12	1-5	-	1	魔技	魔力×3	冷	【習得条件】魔術技能(水冷)	
○ブリザード	MP12	15	0-5	隣接 1	全員	魔技+5	魔力×2	冷	【習得条件】氷塊作成	
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考			
○プロテクション(水)	MP8	10	0-2	隣接 2	全員	6	【習得条件】ハイレジスト(水), エリアレジスト(水) 対象の受ける水属性ダメージを-(術者の魔力×2)する。			
○プロテクション(冷)	MP8	10	0-2	隣接 2	全員	6	【習得条件】ハイレジスト(冷), エリアレジスト(冷) 対象の受ける冷属性ダメージを-(術者の魔力×2)する。			
◇ガードミスト	MP3	3	0-1	-	1	1	対象の回避力に術者の魔力を追加する。			
○ヒールミスト	MP5	8	0-2	-	1	-	対象のHPを術者の魔力×3点回復させる。			
○ハイウォッシュ	MP4	7	0-2	隣接 2	空間	-	【習得条件】ウォッシュ 速乾の水を周囲に流し、場全体とその場にいる人物を洗浄する。対象が回避を行う場合は魔技による命中判定を行うが、ダメージは与えない。			

— レベル 4 — コスト 3 共通習得条件：水スキルを 7 つ以上習得済 かつ C.Lv が 7 以上

攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考	
○サイズ(水)	MP13	2	1	-	1	技+魔技	魔力×3	水	【習得条件】シッケル(水)	
○ミサイル(水)	MP13	15	1-7	-	1	魔技×2	魔力×2	水	【習得条件】スナイブ(水)	
○スコール(水)	MP20	19	0-5	隣接 2	全員	魔技	魔力×2	水	【習得条件】シャワー(水)	
○サイズ(冷)	MP13	2	1	-	1	技+魔技	魔力×3	冷	【習得条件】シッケル(冷)	
○ミサイル(冷)	MP13	15	1-7	-	1	魔技×2	魔力×2	冷	【習得条件】スナイブ(冷)	
○スコール(冷)	MP20	19	0-5	隣接 2	全員	魔技	魔力×2	冷	【習得条件】シャワー(冷)	
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考			
○リストアミスト	MP12	14	0-2	-	1	-	【習得条件】ヒールミスト 対象のHPを術者の魔力×5点回復させる。			
○エリアヒールミスト	MP12	14	0-2	隣接 2	全員	-	【習得条件】ヒールミスト 対象のHPを術者の魔力×3点回復させる。			

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：レベル 4 の水スキルを 2 つ以上習得済 かつ C.Lv が 9 以上

自動スキル	備考								
■超耐性(水)	【習得条件】強耐性(水) 自分の受ける水属性ダメージを -(自分の魔力×3) する。耐性(水), 強耐性(水)と累積可。								
■超耐性(冷)	【習得条件】強耐性(冷) 自分の受ける冷属性ダメージを -(自分の魔力×3) する。耐性(冷), 強耐性(冷)と累積可。 このスキルは「水スキル」であると同時に「火スキル」としても扱われる。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○クレイジートレント	MP35	40	1-5	-	1	魔技×2	魔力×4	水	
○アイシクルピリオド	MP30	40	1-5	-	1	魔技	魔力×5	冷	【習得条件】魔術技能(水冷)
○タイダルウェイブ	MP20	27	0-3	隣接 2	全員	魔技×2	魔力×2	水	

魔術スキル - 土スキル

— レベル 0 — コスト 1 共通習得条件：なし

自動スキル	備考						
■魔術技能(土)	レベル1のスキル習得に必要な。						
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考
○土生成	MP1	3	0-1	-	設置	-	やわらかい土を魔力×10mlまで生成する。時間経過で消失しない。

— レベル 1 — コスト 1 共通習得条件：「魔術技能(土)」習得済

自動スキル	備考								
■魔具技能(土)	土属性に関連する一部の物品について、本来の力を利用できるようになる。								
■魔具加工(土)	土属性の属性魔具加工が可能になる。								
■魔術技能(大地)	一部の土スキルの習得に必要な。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○ナイフ(土)	MP2	1	1	-	1	技	魔力	土	
○ソード(土)	MP4	1	1	-	1	技	魔力+3	土	
○アロー(土)	MP3	3	1-3	-	1	魔技	魔力	土	
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
◇エンチャント(土)	MP2	1	0-1	-	1	1	対象の物理攻撃を土属性・魔法ダメージに変更する。		
◇レジスト(土)	MP2	3	0-2	-	1	6	対象の受ける土属性ダメージを-5する。		
○石生成	MP1	5	0-1	-	設置	-	【習得条件】土生成 石を1つ生成する。時間経過で消失しない。		
○ニードル	MP3	5	0-1	-	設置	-	【習得条件】石生成 縫い針を1つ生成する。時間経過で消失しない。		
○ブリック	MP3	5	0-1	-	設置	-	【習得条件】土生成 21cm×10cm×6cmの煉瓦を1つ生成する。 時間経過で消失しない。		

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：土スキルを3つ以上習得済

自動スキル	備考								
■耐性(土)	自分の受ける土属性ダメージを-5する。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○ランス(土)	MP5	1	1	-	1	技	魔力×2	土	
○バレット(土)	MP6	5	1-5	-	1	魔技	魔力×2	土	
○シャワー(土)	MP10	9	0-3	隣接1	全員	魔技	魔力	土	
○アースピア	MP12	20	1-2	-	1	魔技	魔力×4	土	【習得条件】魔術技能(大地)
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
◇ハイエンチャント(土)	MP4	2	0-1	-	1	1	【習得条件】エンチャント(土) 対象の物理攻撃を土属性・魔法ダメージに変更し、威力に術者の魔力を追加する。		
◇ハイレジスト(土)	MP4	5	0-2	-	1	6	【習得条件】レジスト(土) 対象の受ける土属性ダメージを-(術者の魔力)する。		

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：土スキルを 3 つ以上習得済

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考
○エリアレジスト(土)	MP4	5	0-1	隣接 1	全員	6	【習得条件】レジスト(土) 対象の受ける土属性ダメージを -5 する。
○スプラウト	MP3	10	0-1	-	物 1	-	植物の種子 1 つを即座に発芽させる。
○グラスグロウ	MP3	10	0	隣接 1	特殊	-	周囲に生えている草花を成長させる。 成長は魔力×5 日までの範囲で任意に選択できるが、この効果で草花が枯れることはない。
○インスタントキー	MP5	7	0-1	-	設置	10	【習得条件】ニードル、魔技 5 以上 鍵となる形状の石を生成し、鍵穴のある機械的な錠 1 つを解錠または施錠する。魔法的な錠や鍵穴の無い物は解錠や施錠ができず、石の錠は解錠または施錠後に消失する。 対抗判定が必要な場合は魔技による判定を行う。
○インスタントステップ	MP10	7	0-2	-	設置	30	【習得条件】土生成、魔技 5 以上 高さ 2m までの階段または長さ 3m までの石橋を作成する。

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：土スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

自動スキル	備考								
■強耐性(土)	【習得条件】耐性(土) 自分の受ける土属性ダメージを-(自分の魔力)する。耐性(土)と累積可。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○シックル(土)	MP9	2	1	-	1	技+魔技	魔力×2	土	
○スナイブ(土)	MP7	9	1-7	-	1	魔技×2	魔力	土	
○キャノン(土)	MP12	12	1-5	-	1	魔技	魔力×3	土	
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
○プロテクション(土)	MP8	10	0-2	隣接 2	全員	6	【習得条件】ハイレジスト(土)、エリアレジスト(土) 対象の受ける土属性ダメージを-(術者の魔力×2)する。		
◇ロックシールド	MP5	5	0-1	-	1	1	対象の物理防御力に術者の魔力×2を追加する。		
○キュアグラス	MP3	10	0	隣接 1	特殊	-	【習得条件】グラスグロウ 枯れかけた草花を元気な状態に戻す。また、病気の草花を回復させる。 対抗判定が必要な場合は魔力による判定を行う。		
○ストーンキー	MP10	12	0-1	-	設置	-	【習得条件】インスタントキー 鍵穴のある機械的な錠 1 つを解錠、または施錠できる石の錠を生成する。時間経過で消失しない。 魔法的な錠や鍵穴の無い物は解錠や施錠ができず、対抗判定が必要な場合は魔技による判定を行う。		
○ストーンロック	MP10	12	0-1	-	設置	-	【習得条件】インスタントキー 石の錠前を 1 つ生成する。時間経過で消失しない。 錠前は自由な形状の物を作れるが、錠はストーンキー等で作成する必要がある。作成時に施錠状態か解錠状態かを選ぶことができ、手錠等の作成も可能。 錠前の強度は「石の錠」に準じ、解錠の対抗判定が必要な場合は魔技による判定を行う。		
○鉄生成	MP4	15	0-1	-	設置	-	【習得条件】石生成 鉄を 1 つ生成する。時間経過で消失しない。		

— レベル 4 — コスト 3 共通習得条件：土スキルを 7 つ以上習得済 かつ C.Lv が 7 以上

攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○サイズ(土)	MP13	2	1	-	1	技+魔技	魔力×3	土	【習得条件】シッケル(土)
○ミサイル(土)	MP13	15	1-7	-	1	魔技×2	魔力×2	土	【習得条件】スナイブ(土)
○スコール(土)	MP20	19	0-5	隣接 2	全員	魔技	魔力×2	土	【習得条件】シャワー(土)
○インターメント	MP20	30	1-3	-	全員	魔技	魔力×5	土	【習得条件】魔術技能(大地)
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
○鋼生成	MP8	20	0-1	-	設置	-	【習得条件】鉄生成 鋼を 1 つ生成する。時間経過で消失しない。		
○銅生成	MP15	30	0-1	-	設置	-	【習得条件】鉄生成 銅を 1 つ生成する。時間経過で消失しない。		
○銀生成	MP20	40	0-1	-	設置	-	【習得条件】銅生成 銀を 1 つ生成する。時間経過で消失しない。		
○スティールキー	MP15	20	0-1	-	設置	-	【習得条件】ストーンキー、鋼生成 鍵穴のある機械的な錠 1 つを解錠、または施錠できる 鋼の錠を生成する。時間経過で消失しない。 魔法的な錠や鍵穴の無い物は解錠や施錠ができず、 対抗判定が必要な場合は魔技×2 による判定を行う。		
○スティールロック	MP15	20	0-1	-	設置	-	【習得条件】ストーンロック、鋼生成 鋼の錠前を 1 つ生成する。時間経過で消失しない。 錠前は自由な形状の物を作れるが、錠はストーンキー 等で作成する必要がある。作成時に施錠状態か解錠 状態かを選ぶことができ、手錠等の作成も可能。 錠前の強度は「鋼の錠」に準じ、解錠の対抗判定が 必要な場合は魔技×2 による判定を行う。		

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：レベル 4 の土スキルを 2 つ以上習得済 かつ C.Lv が 9 以上

自動スキル	備考								
■超耐性(土)	【習得条件】強耐性(土) 自分の受ける土属性ダメージを -(自分の魔力×3) する。耐性(土)、強耐性(土)と累積可。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○デスクリスタル	MP35	40	1-5	-	1	魔技×2	魔力×4	土	
○イラプション	MP20	27	0-3	隣接 2	全員	魔技	魔力×4	火	【習得条件】魔術技能(大地)
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
○金生成	MP40	60	0-1	-	設置	-	【習得条件】銀生成 金を 1 つ生成する。時間経過で消失しない。		
○アースクウェイク	MP50	120	0	隣接 40	特殊 識別不可	魔力 ÷ 2	【習得条件】魔術技能(大地) 地面を揺らし、範囲内にいる対象は地上にいる限り全 ての判定の達成値が半減する(環境依存ペナルティ)。 また、範囲内の建築物は 1 ラウンド毎に術者の魔力×2 点のダメージを防御力無視で受ける。		

魔術スキル — 風スキル

— レベル0 — コスト1 共通習得条件：なし

自動スキル	備考						
■魔術技能(風)	レベル1のスキル習得に必要。						
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考
○点風	MP1	3	1-7	-	1	-	対象に空気の塊による合図を送る。音は生じない。

— レベル1 — コスト1 共通習得条件：「魔術技能(風)」習得済

自動スキル	備考								
■魔具技能(風)	風属性に関連する一部の物品について、本来の力を利用できるようになる。								
■魔具加工(風)	風属性の属性魔具加工が可能になる。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○ナイフ(風)	MP2	1	1	-	1	技	魔力	風	
○ソード(風)	MP4	1	1	-	1	技	魔力+3	風	
○アロー(風)	MP3	3	1-3	-	1	魔技	魔力	風	
○エアカッター	MP5	10	1-5	-	1	魔技+3	魔力	風	
○エアプレス	MP10	5	0-2	隣接1	全員	魔技	魔力	風	
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
◇エンチャント(風)	MP2	1	0-1	-	1	1	対象の物理攻撃を風属性・魔法ダメージに変更する。		
◇レジスト(風)	MP2	3	0-2	-	1	6	対象の受ける風属性ダメージを-5する。		
○スタグネイト	MP2	5	0-3	隣接2	空間	6	周囲の空気の流れを制御し、無風状態をつくる。ただし、魔力的な風は無効化できない。		
○ブリーズ	MP1	5	0-1	隣接2	空間	6	周囲に空気の流れを生み出し、微風状態をつくる。ただし、他の風を阻害する事はできず、強風を微風に変える事はできない。		
○ノイズ	MP1	5	0-1	隣接30	空間	-	風によって大きな音を1回鳴らす。音の種類は破裂音が基本となるが、ある程度術者が選ぶことができる。		
○跳躍補助	MP3	1	0	-	術者	-	風の補助を得ながら跳躍する。幅跳びならば魔力、高跳びならば魔力÷2メートルを上限とした跳躍距離の向上が見込める。ただし、高所への跳躍を行った場合は落下ダメージ判定を必要とする。また、戦闘中に使用する場合は、足止無効の1マス移動として扱う。		

— レベル2 — コスト1 共通習得条件：風スキルを3つ以上習得済

自動スキル	備考								
■耐性(風)	自分の受ける風属性ダメージを-5する。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○ランス(風)	MP5	1	1	-	1	技	魔力×2	風	
○バレット(風)	MP6	5	1-5	-	1	魔技	魔力×2	風	
○シャワー(風)	MP10	9	0-3	隣接1	全員	魔技	魔力	風	
○ウィンドレイド	MP12	15	0-5	隣接3	全員	魔技+5	魔力	風	【習得条件】ブリーズ

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：風スキルを 3 つ以上習得済

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考
◇ハイエンチャント(風)	MP4	2	0-1	-	1	1	【習得条件】エンチャント(風) 対象の物理攻撃を風属性・魔法ダメージに変更し、威力に術者の魔力を追加する。
◇ハイレジスト(風)	MP4	5	0-2	-	1	6	【習得条件】レジスト(風) 対象の受ける風属性ダメージを -(術者の魔力)する。
○エアレジスト(風)	MP4	5	0-1	隣接 1	全員	6	【習得条件】レジスト(風) 対象の受ける風属性ダメージを -5 する。
○ハイノイズ	MP3	7	2-7	隣接 30	空間	-	【習得条件】ノイズ 風によって大きな音を 1 回鳴らす。 音の種類は破裂音が基本となるが、ある程度術者が選ぶことができる。
☆エアクッション	MP5	-	0	-	術者	-	【習得条件】魔法 5 以上、魔法速 5 以上 自分が受ける落下ダメージを無効化する。落下時に宣言・使用し、その落下 1 回に対してのみ無効化可能。
☆ハイエアクッション	MP5	-	0-7	-	1	-	【習得条件】エアクッション、魔法速 7 以上 対象が受ける落下ダメージを無効化する。落下時に宣言・使用し、その落下 1 回に対してのみ無効化可能。 複数人が同時に落下した場合でも、その瞬間に連続で宣言することができる(MP は使用回数分消費する)。 ただし、対象の落下地点を術者が視認できない場合は使用できない。
◇エアガード	MP5	7	0-1	-	1	30	対象を空気の膜で包み、水中や呼吸不能な場においても呼吸可能にする。 毒ガス等の気体の影響を無効化することはできない。

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：風スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

自動スキル	備考								
■強耐性(風)	【習得条件】耐性(風) 自分の受ける風属性ダメージを -(自分の魔力)する。耐性(風)と累積可。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○シックル(風)	MP9	2	1	-	1	技+魔法	魔力×2	風	
○スナイプ(風)	MP7	9	1-7	-	1	魔法×2	魔力	風	
○キャノン(風)	MP12	12	1-5	-	1	魔法	魔力×3	風	
○エアシュート	MP1	5	1-特殊	-	1	魔法	特殊	特殊	物品を対象へ向けて射出して攻撃する。使用の度に装備していない所持品 1 つを消費し、威力等は消費した物に依存する。 ・射程上限：7-物品重量 ・命中：魔法-物品重量 ・威力：魔力+物品重量×5 ・属性：物品依存(基本は物理)
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
○プロテクション(風)	MP8	10	0-2	隣接 2	全員	6	【習得条件】ハイレジスト(風), エアレジスト(風) 対象の受ける風属性ダメージを -(術者の魔力×2) する。		
◇ウィンドアシスト	MP3	3	0-1	-	1	1	【習得条件】スタグネイト, フリーズ 対象の物理攻撃の命中に術者の魔力を追加する。		
◇ウィンドステップ	MP3	2	0	-	術者	-	【習得条件】スタグネイト, 跳躍補助 足止無効の 1 マス移動を行う。		

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：風スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考
◇インターセプト	MP5	12	0-1	隣接 2	全員	1	【習得条件】スタグネイト 対象が近接攻撃以外の攻撃を受けた場合、 対象は回避力に術者の魔力を追加する。
◇フロート	MP1	10	0-1	-	1	2	【習得条件】スタグネイト 微かに空中に浮き、地面に足を付けずに移動できるよ になる。水面上も移動可能。

— レベル 4 — コスト 3 共通習得条件：風スキルを 7 つ以上習得済 かつ C.Lv が 7 以上

攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○サイズ(風)	MP13	2	1	-	1	技+魔技	魔力×3	風	【習得条件】シクル(風)
○ミサイル(風)	MP13	15	1-7	-	1	魔技×2	魔力×2	風	【習得条件】スナイブ(風)
○スコール(風)	MP20	19	0-5	隣接 2	全員	魔技	魔力×2	風	【習得条件】シャワー(風)
○トルネード	MP20	30	0-5	隣接 3	全員 識別不可	魔技×3	魔力×2	風	【習得条件】ブリーズ
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
○エアブロック	MP10	15	0-1	-	1	30	【習得条件】エアガード 対象を空気の塊で包み、如何なる場所でも呼吸可能に する。毒ガス等も無効化する事ができるが、場の匂い を嗅ぐ事もできなくなり、水スキル「～ミスト」や薬 「～スプレー」等の霧による回復効果や補助効果も無 効化される。対象が効果の拒否を望んだ場合、魔技に よる命中判定を行う。		

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：レベル 4 の風スキルを 2 つ以上習得済 かつ C.Lv が 9 以上

自動スキル	備考								
■超耐性(風)	【習得条件】強耐性(風) 自分の受ける風属性ダメージを -(自分の魔力×3) する。耐性(風)、強耐性(風)と累積可。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○ルイナスウィンド	MP35	40	1-7	-	1	魔技×2	魔力×2	風	1 回の発動で 2 回攻撃する。 命中判定とダメージ算出を連続 して 2 回行う。
○カタストロフィー	MP20	27	0-7	隣接 3	全員	魔技×3	魔力	風	

魔術スキル — 光スキル

レベル0の習得コストが火水土風と異なり、2になっていることに注意すること。

また、各レベルの共通習得条件も火水土風より厳しくなっていることに注意すること。

— レベル0 — コスト2 共通習得条件：なし

自動スキル	備考							
■魔術技能(光)	レベル1のスキル習得に必要な。							
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考	
○ライト	MP1	5	0-1	-	物1	30	半径20メートルまたは範囲「隣接10」を明るく照らす光を対象に宿らせる。 光は白色が基本となるが、他の色を選ぶこともできる。	

— レベル1 — コスト1 共通習得条件：「魔術技能(光)」習得済

自動スキル	備考								
■魔具技能(光)	光属性に関連する一部の物品について、本来の力を利用できるようになる。								
■魔具加工(光)	光属性の属性魔具加工が可能になる。								
■魔術技能(雷)	【習得条件】魔力5以上、魔技5以上 一部の光スキルの習得に必要な。								
■魔具技能(雷)	雷属性に関連する一部の物品について、本来の力を利用できるようになる。								
■魔具加工(雷)	雷属性の属性魔具加工が可能になる。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○ナイフ(光)	MP2	1	1	-	1	技	魔力	光	
○ソード(光)	MP4	1	1	-	1	技	魔力+3	光	
○アロー(光)	MP3	3	1-3	-	1	魔技	魔力	光	
○ナイフ(雷)	MP2	1	1	-	1	技	魔力	雷	【習得条件】魔術技能(雷)
○ソード(雷)	MP4	1	1	-	1	技	魔力+3	雷	【習得条件】魔術技能(雷)
○アロー(雷)	MP3	3	1-3	-	1	魔技	魔力	雷	【習得条件】魔術技能(雷)
○ショック	MP2	5	1	-	1	技	0	雷	【習得条件】魔術技能(雷) ダメージを与えた時、魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象をスタン状態にする。持続時間2。
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
◇エンチャント(光)	MP2	1	0-1	-	1	1	対象の物理攻撃を光属性・魔法ダメージに変更する。		
◇レジスト(光)	MP2	3	0-2	-	1	6	対象の受ける光属性ダメージを-5する。		
◇エンチャント(雷)	MP2	1	0-1	-	1	1	【習得条件】魔術技能(雷) 対象の物理攻撃を雷属性・魔法ダメージに変更する。		
◇レジスト(雷)	MP2	3	0-2	-	1	6	【習得条件】魔術技能(雷) 対象の受ける雷属性ダメージを-5する。		
○フラッシュ	MP1	5	0-1	隣接 30	空間	-	周囲を一瞬だけ明るく照らす。 光は白色が基本となるが、他の色を選ぶこともできる。 また、範囲内にいる「弱点(光)」を所持する存在を、対抗判定を行うことなく威力2の恐慌状態にする。		
○ヒーリング	MP4	6	0-2	-	1	-	対象のHPを術者の魔力×2点回復させる。		
○アウェイクン	MP4	6	0-2	-	1	-	HPとMPが1以上の対象を気絶から回復させる。		

－ レベル 2 － コスト 1 共通習得条件：光スキルを 5 つ以上習得済

自動スキル		備考								
■耐性(光)		自分の受ける光属性ダメージを-5する。								
■耐性(雷)		【習得条件】魔術技能(雷) 自分の受ける雷属性ダメージを-5する。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考	
○ランス(光)	MP5	1	1	-	1	技	魔力×2	光		
○バレット(光)	MP6	5	1-5	-	1	魔技	魔力×2	光		
○シャワー(光)	MP10	9	0-3	隣接1	全員	魔技	魔力	光		
○ランス(雷)	MP5	1	1	-	1	技	魔力×2	雷	【習得条件】魔術技能(雷)	
○バレット(雷)	MP6	5	1-5	-	1	魔技	魔力×2	雷	【習得条件】魔術技能(雷)	
○シャワー(雷)	MP10	9	0-3	隣接1	全員	魔技	魔力	雷	【習得条件】魔術技能(雷)	
○レーザー	MP12	10	1-7	-	1	魔技	魔力	光	対象の魔法防御力を無視する。	
○ライトニング	MP12	15	1-7	-	1	魔技+5	魔力×2	雷	【習得条件】魔術技能(雷)	
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考			
◇ハイエンチャント(光)	MP4	2	0-1	-	1	1	【習得条件】エンチャント(光) 対象の物理攻撃を光属性・魔法ダメージに変更し、威力に術者の魔力を追加する。			
◇ハイレジスト(光)	MP4	5	0-2	-	1	6	【習得条件】レジスト(光) 対象の受ける光属性ダメージを -(術者の魔力)する。			
○エリアレジスト(光)	MP4	5	0-1	隣接1	全員	6	【習得条件】レジスト(光) 対象の受ける光属性ダメージを -5 する。			
◇ハイエンチャント(雷)	MP4	2	0-1	-	1	1	【習得条件】エンチャント(雷) 対象の物理攻撃を雷属性・魔法ダメージに変更し、威力に術者の魔力を追加する。			
◇ハイレジスト(雷)	MP4	5	0-2	-	1	6	【習得条件】レジスト(雷) 対象の受ける雷属性ダメージを -(術者の魔力)する。			
○エリアレジスト(雷)	MP4	5	0-1	隣接1	全員	6	【習得条件】レジスト(雷) 対象の受ける雷属性ダメージを -5 する。			
○ハイヒーリング	MP8	14	0-4	-	1	-	【習得条件】ヒーリング 対象のHPを術者の魔力×4点回復させる。			
○キュア	MP5	7	0-2	-	1	-	気絶を除く、対象の状態異常1つを回復させる。 対抗判定が必要な場合、術者の魔力による判定を行う。			

－ レベル 3 － コスト 2 共通習得条件：光スキルを 7 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

自動スキル		備考								
■強耐性(光)		【習得条件】耐性(光) 自分の受ける光属性ダメージを-(自分の魔力)する。耐性(光)と累積可。								
■強耐性(雷)		【習得条件】耐性(雷) 自分の受ける雷属性ダメージを-(自分の魔力)する。耐性(雷)と累積可。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考	
○シックル(光)	MP9	2	1	-	1	技+魔技	魔力×2	光		
○スナイブ(光)	MP7	9	1-7	-	1	魔技×2	魔力	光		
○キャノン(光)	MP12	12	1-5	-	1	魔技	魔力×3	光		
○クロスレーザー	MP16	17	1-7	-	1	魔技	魔力×2	光	【習得条件】レーザー 対象の魔法防御力を無視する。	

ー レベル 3 ー コスト 2 共通習得条件：光スキルを 7 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○シックル(雷)	MP9	2	1	-	1	技+魔技	魔力×2	雷	【習得条件】魔術スキル(雷)
○スナイブ(雷)	MP7	9	1-7	-	1	魔技×2	魔力	雷	【習得条件】魔術スキル(雷)
○キャノン(雷)	MP12	12	1-5	-	1	魔技	魔力×3	雷	【習得条件】魔術スキル(雷)
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
○プロテクション(光)	MP8	10	0-2	隣接 2	全員	6	【習得条件】ハイレジスト(光), エリアレジスト(光) 対象の受ける光属性ダメージを -(術者の魔力×2) する。		
○プロテクション(雷)	MP8	10	0-2	隣接 2	全員	6	【習得条件】ハイレジスト(雷), エリアレジスト(雷) 対象の受ける雷属性ダメージを -(術者の魔力×2) する。		
○エリアヒーリング	MP10	12	0-2	隣接 2	全員	-	【習得条件】ヒーリング 対象の HP を術者の魔力×2 点回復させる。		
○エリアキュア	MP12	14	0-2	隣接 2	全員	-	【習得条件】キュア 気絶を除く、対象の状態異常 1 つを回復させる。 対象毎に異なる状態異常を回復することはできず、 全ての対象は同一の状態異常の回復しかできない。 対抗判定が必要な場合、術者の魔力による判定を行う。		
○リヴァイヴ	MP8	12	0-2	-	1	-	【習得条件】アウェイクン 対象を気絶から回復させる。 また、対象の HP が 0 以下の場合は HP を 1 まで回復させ、MP が 0 以下の場合は MP を 1 まで回復させる。		

ー レベル 4 ー コスト 3 共通習得条件：光スキルを 10 以上習得済 かつ C.Lv が 7 以上

攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○サイズ(光)	MP13	2	1	-	1	技+魔技	魔力×3	光	【習得条件】シックル(光)
○ミサイル(光)	MP13	15	1-7	-	1	魔技×2	魔力×2	光	【習得条件】スナイブ(光)
○スコール(光)	MP20	19	0-5	隣接 2	全員	魔技	魔力×2	光	【習得条件】シャワー(光)
○サイズ(雷)	MP13	2	1	-	1	技+魔技	魔力×3	雷	【習得条件】シックル(雷)
○ミサイル(雷)	MP13	15	1-7	-	1	魔技×2	魔力×2	雷	【習得条件】スナイブ(雷)
○スコール(雷)	MP20	19	0-5	隣接 2	全員	魔技	魔力×2	雷	【習得条件】シャワー(雷)
○ホーリーレイ	MP20	23	0-5	隣接 2	全員	魔技	魔力×2	光	【習得条件】クロスレーザー 対象の魔法防御力を無視する。
○サンダーボルト	MP20	23	1-7	-	1	魔技+5	魔力×3	雷	【習得条件】ライトニング
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
○リストア	MP16	20	0-7	-	1	-	【習得条件】ハイヒーリング 対象の HP を術者の魔力×10 点回復させる。		
○コンプレメント	MP32	60	0-1	-	1	-	【習得条件】魔力 13 以上 本来消えることのない傷跡を消去する。または肉体的な欠損を再生して元通りにする。肉体的な欠損を再生した場合、対象の AM 値が(対象の C.Lv÷3)上昇する。		
○リザレクション	MP32	60	0-1	-	1	-	【習得条件】魔力 13 以上 欠損のない死体を元に死者の蘇生を行う。 蘇生に際しては、目標値を(対象の C.Lv+AM 値)とする 魔法判定に成功する必要がある。蘇生された対象は、蘇生規則に従って AM 値等の処理を行う事。		

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：レベル 4 の光スキルを 2 つ以上習得済 かつ C.Lv が 9 以上

自動スキル	備考								
■超耐性(光)	【習得条件】強耐性(光) 自分の受ける光属性ダメージを -(自分の魔力×3) する。耐性(光), 強耐性(光)と累積可。								
■超耐性(雷)	【習得条件】強耐性(雷) 自分の受ける雷属性ダメージを -(自分の魔力×3) する。耐性(雷), 強耐性(雷)と累積可。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○イレイジング	MP35	40	1-7	-	1	魔技	魔力×4	光	【習得条件】ホーリーレイ MP に対しても HP ダメージに等しい値だけダメージを与える。
○パニッシュ	MP20	27	0-7	隣接 2	全員	魔技×2	魔力	光	【習得条件】ホーリーレイ 対象の魔法防御力を無視する。
○サンダーストーム	MP20	27	0-5	隣接 2	全員	魔技+5	魔力×3	雷	【習得条件】サンダーボルト
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
○エンジェルライト	MP32	40	0-7	隣接 3	全員	-	【習得条件】エリアヒーリング, エリアキュア, リストア 対象の HP を術者の魔力×5 点回復させ、状態異常を全て回復させる。この時、HP と MP が 1 以上になるならば気絶も回復できる。対抗判定が必要な場合、術者の魔力×2 による判定を行う。		

— レベル 6 — コスト 7 共通習得条件：通常の成長では習得不可

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考
☆ディヴァインシールド	MP40	-	0-1	-	1	-	【習得条件】魔速 20 以上 術者または射程内の人物が攻撃を受けた際に、宣言・使用する。対象は回避力に術者の魔力×2 を追加して、回避判定を行うことができる。対象が回避判定を行えない場合は、回避達成値を術者の魔力×2 として扱う。

— レベル 7 — コスト 9 共通習得条件：通常の成長では習得不可

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考
○リインカネーション	MP100	500	0-1	-	設置	-	【習得条件】リザレクション, 魔力 20 以上 死体の有無に関わらず、任意の対象を蘇生する。蘇生に際しては、目標値を(対象の C.Lv+AM 値)とする 魔技判定に成功する必要がある。蘇生された対象は、蘇生規則に従って AM 値等の処理を行う事。

魔術スキル — 闇スキル

レベル0の習得コストが火水土風と異なり、2になっていることに注意すること。

また、各レベルの共通習得条件も火水土風より厳しくなっていることに注意すること。

— レベル0 — コスト2 共通習得条件：なし

自動スキル	備考						
■魔術技能(闇)	レベル1のスキル習得に必要な。						
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考
○ダーク	MP2	5	0	-	設置	30	半径2メートルまたは範囲「隣接0」を暗闇に変える球体を空中に固定する。 この球体は闇属性以外の魔法攻撃を受けると消失する。また、トーチやライト等の光源系の魔術スキルと効果範囲が被る場合には、被った範囲は双方のスキルの影響を受けずに本来の明るさとなる。複数のダークと光源系魔術スキルの効果が重なる場合は、数が多い方のみが適用される。

— レベル1 — コスト1 共通習得条件：「魔術技能(闇)」習得済

自動スキル	備考									
■暗視(闇)	暗闇の中でも支障なく物を見ることができる。									
■魔具技能(闇)	闇属性に関連する一部の物品について、本来の力を利用できるようになる。									
■魔具加工(闇)	闇属性の属性魔具加工が可能になる。									
■魔術技能(精神)	【習得条件】魔力5以上、魔技5以上 一部の闇スキルの習得に必要な。									
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考	
○ナイフ(闇)	MP2	1	1	-	1	技	魔力	闇		
○ソード(闇)	MP4	1	1	-	1	技	魔力+3	闇		
○アロー(闇)	MP3	3	1-3	-	1	魔技	魔力	闇		
○ダークブロー	MP4	4	1	-	1	魔技	魔力×2	闇		
○シェイド	MP10	10	1-7	-	1	魔技	魔力×2	闇	影を介した不意打ち攻撃。対象に影がない場合は不発となる。	
○マナスクラッチ	MP4	5	1	-	1	技	魔力	闇	【習得条件】魔術技能(精神) HPではなく、MPにダメージを与える。	
○ドレインタッチ	MP4	5	1	-	1	技	魔力	闇	術者は与えたダメージと等しい値だけ、自身のHPを回復する。	
○ポイズンタッチ	MP4	5	1	-	1	技	0	闇	ダメージを与えた時、魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象を威力5の毒状態にする。	
○ウィークン	MP3	4	1-3	-	1	魔技	0	闇	ダメージを与えた時、魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象を威力2の衰弱状態にする。持続時間2。	
○フィアー	MP3	4	1-3	-	1	魔技	0	闇	【習得条件】魔術技能(精神) ダメージを与えた時、魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象を威力2の恐慌状態にする。持続時間2。	

— レベル 1 — コスト 1 共通習得条件：「魔術技能(闇)」習得済

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考
◇エンチャント(闇)	MP2	1	0-1	-	1	1	対象の物理攻撃を闇属性・魔法ダメージに変更する。
◇レジスト(闇)	MP2	3	0-2	-	1	6	対象の受ける闇属性ダメージを-5する。
○毒化	MP4	7	0-1	-	物 1	-	【習得条件】ポイズンタッチ 特殊効果のない水 100ml を毒薬『威力 5』に変化させる。

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：闇スキルを 5 つ以上習得済

自動スキル	備考								
■耐性(闇)	自分の受ける闇属性ダメージを-5する。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○ランス(闇)	MP5	1	1	-	1	技	魔力×2	闇	
○バレット(闇)	MP6	5	1-5	-	1	魔技	魔力×2	闇	
○シャワー(闇)	MP10	9	0-3	隣接 1	全員	魔技	魔力	闇	
○ポイズンスプレッド	MP7	10	0-3	隣接 1	全員	魔技	0	闇	【習得条件】ポイズンタッチ ダメージを与えた時、魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象を威力 5 の毒状態にする。
○ディプレッション	MP7	10	0-3	隣接 1	全員	魔技	0	闇	【習得条件】ウィークン ダメージを与えた時、魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象を威力 2 の衰弱状態にする。持続時間 2。
○パニック	MP7	10	0-3	隣接 1	全員	魔技	0	闇	【習得条件】フィアー ダメージを与えた時、魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象を威力 2 の恐慌状態にする。持続時間 2。
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
◇ハイエンチャント(闇)	MP4	2	0-1	-	1	1	【習得条件】エンチャント(闇) 対象の物理攻撃を闇属性・魔法ダメージに変更し、威力に術者の魔力を追加する。		
◇ハイレジスト(闇)	MP4	5	0-2	-	1	6	【習得条件】レジスト(闇) 対象の受ける闇属性ダメージを -(術者の魔力) する。		
○エリアレジスト(闇)	MP4	5	0-1	隣接 1	全員	6	【習得条件】レジスト(闇) 対象の受ける闇属性ダメージを -5 する。		
○強毒化	MP7	12	0-1	-	物 1	-	【習得条件】毒化 特殊効果のない水 100ml を、毒薬『術者の魔力』に変化させる。		

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：闇スキルを 7 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

自動スキル	備考									
■強耐性(闇)	【習得条件】耐性(闇) 自分の受ける闇属性ダメージを-(自分の魔力)する。耐性(闇)と累積可。									
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考	
○シックル(闇)	MP9	2	1	-	1	技+魔技	魔力×2	闇		
○スナイブ(闇)	MP7	9	1-7	-	1	魔技×2	魔力	闇		
○キャノン(闇)	MP12	12	1-5	-	1	魔技	魔力×3	闇		
○ダークラッシュ	MP7	8	1	-	1	魔技	魔力×3	闇	【習得条件】ダークブロー	
○キラーシェイド	MP20	20	1-7	-	1	魔技×2	魔力×2	闇	【習得条件】シェイド 影を介した不意打ち攻撃。対象に影がない場合は不発となる。	
○ライフドレイン	MP7	9	1-3	-	1	魔技	魔力×2	闇	【習得条件】ドレインタッチ 術者は与えたダメージと等しい値だけ、自身の HP を回復する。	
○デッドリィポイズン	MP15	15	1-5	-	1	魔技	0	闇	【習得条件】ポイズンスプレッド ダメージを与えた時、魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象を威力「術者の魔力×2」の毒状態にする。	
○インファーマティ	MP12	12	1-5	-	1	魔技	魔力	闇	【習得条件】ディプレッション ダメージを与えた時、魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象を威力「術者の魔力」の衰弱状態にする。 持続時間 2。	
○テラー	MP12	12	1-5	-	1	魔技	魔力×2	闇	【習得条件】パニック ダメージを与えた時、魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象を威力「術者の魔力」の恐慌状態にする。 持続時間 2。	
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考			
○プロテクション(闇)	MP8	10	0-2	隣接 2	全員	6	【習得条件】ハイレジスト(闇)、エリアレジスト(闇) 対象の受ける闇属性ダメージを -(術者の魔力×2) する。			
○猛毒化	MP10	20	0-1	-	物 1	-	【習得条件】強毒化 特殊効果のない水 100ml を、毒薬『術者の魔力×2』に変化させる。			

— レベル 4 — コスト 3 共通習得条件：闇スキルを 10 以上習得済 かつ C.Lv が 7 以上

攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○サイズ(闇)	MP13	2	1	-	1	技+魔技	魔力×3	闇	【習得条件】シクル(闇)
○ミサイル(闇)	MP13	15	1-7	-	1	魔技×2	魔力×2	闇	【習得条件】スナイブ(闇)
○スコール(闇)	MP20	19	0-5	隣接 2	全員	魔技	魔力×2	闇	【習得条件】シャワー(闇)
○アサシンシャドウ	MP20	23	1-7	-	1	魔技×4	魔力	闇	【習得条件】キラーシェイド
○マナブレイク	MP7	9	1-3	-	1	魔技	魔力×2	闇	【習得条件】マナスクラッチ HP ではなく、MP にダメージを与える。
○スリーブ	MP15	15	1-3	-	1	魔技-5	0	闇	【習得条件】魔術技能(精神) ダメージを与えた時、魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象をスタン状態にする。持続時間 5。 非戦闘等の静かな環境下では、このスタン回復後はそのまま睡眠状態となる。
非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続	備考		
○インビジブル	MP20	27	0-3	隣接 2	全員	30	【習得条件】ダーク、魔術技能(精神) 対象を他者から視認不可能の状態にする。対象が移動以外の行動を行うと、この状態は解除される。		

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：レベル 4 の闇スキルを 2 つ以上習得済 かつ C.Lv が 9 以上

自動スキル	備考								
■超耐性(闇)	【習得条件】強耐性(闇) 自分の受ける闇属性ダメージを -(自分の魔力×3) する。耐性(闇)、強耐性(闇)と累積可。								
攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○デスサイズ	MP40	40	1-7	-	1	魔技×3 +技×3	魔力×2	闇	【習得条件】サイズ(闇) 【習得条件】ダークラッシュ 【習得条件】アサシンシャドウ
○デストラクション	MP20	27	0-7	隣接 3	全員	魔技	魔力×3	闇	
○ゼロ	MP20	27	0-7	隣接 3	全員	魔技	魔力×2	無	
○ペイン	MP35	40	1-2	-	1	魔技	魔力×2	闇	【習得条件】デッドリイポイズン 【習得条件】インファーマティ 【習得条件】マナブレイク ダメージを与えた時、魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象を威力「術者の魔力÷2」の衰弱・恐慌・毒状態にする。このスキルで与えた状態異常は自然治癒せず、スキルによる回復の目標値は「術者の魔力」となる。

— レベル 6 — コスト 7 共通習得条件：通常の成長では習得不可

攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	命中	威力	属性	備考
○エンド	MP35	40	1-5	-	1	魔技	魔力×3	闇	【習得条件】デッドリイポイズン 【習得条件】インファーマティ 【習得条件】マナブレイク ダメージを与えた時、魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象を即死させる。

武術スキル — 近接スキル

— レベル 0 — コスト 1 共通習得条件：なし

自動スキル	備考					
■ 武術技能(近接)	レベル1のスキル習得に必要。					
非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
◇ 闘気 Lv1	MP2	0	-	術者	1	近接攻撃について、命中判定と回避判定の達成値を+1する。

— レベル 1 — コスト 1 共通習得条件：「武術技能(近接)」習得済

自動スキル	備考					
■ 武器技能(剣)	剣を使用する物理攻撃時、威力に力÷2を追加する。この威力追加は他の武器技能と重複しない。					
■ 武器技能(槍)	槍を使用する物理攻撃時、威力に力÷2を追加する。この威力追加は他の武器技能と重複しない。					
■ 武器技能(斧)	斧を使用する物理攻撃時、威力に力÷2を追加する。この威力追加は他の武器技能と重複しない。					
■ 武器技能(杖)	杖を使用する物理攻撃時、威力に力÷2を追加する。この威力追加は他の武器技能と重複しない。					
■ 武器技能(格闘)	格闘を使用する物理攻撃時、威力に力÷2を追加する。この威力追加は他の武器技能と重複しない。					
■ 武器技能(暗器)	暗器を使用する物理攻撃時、威力に力÷2を追加する。この威力追加は他の武器技能と重複しない。このスキルは「近接スキル」であると同時に「射撃スキル」としても扱われる。					
■ 軽装闘技	近接攻撃の命中に「(力-攻撃に使用する武器の重量)÷3」を加算する。また、全ての回避に「(力-装備している防具の重量の合計)÷4」を加算する。それぞれ負になる場合は0として扱う。重装闘技と効果は累積せず、加算量大きい方のみを適用する。					
■ 重装闘技	近接攻撃の命中に「力-攻撃に使用する武器の重量」を加算する。また、全ての回避に「(力-装備している防具の重量の合計)÷2」を加算する。それぞれ負になる場合は0として扱う。ただし、これらの加算量はそれぞれ武器の負の命中補正、または防具の負の回避補正を打ち消す値を上限とする。					
攻撃スキル	消費	命中	威力	備考		
○ 強打 Lv1	HP2	技	3			
○ 急襲 Lv1	HP2	速	0			
○ 薙ぎ払い Lv1	HP3	技	0	「射程：1／範囲：左右1／対象：全員」の範囲攻撃となる。		
○ 回転攻撃 Lv1	HP5	技	0	「射程：0／範囲：隣接1／対象：自分以外全員」の範囲攻撃となる。		
○ 全力攻撃 Lv1	HP3	技-2	力			
○ 牽制攻撃 Lv1	MP2	技	0	攻撃対象は回避判定後、命中の有無に関係なく速が-1される。累積可能。持続時間2。		
○ 必殺 Lv1	HP10	技×2	0			
○ 貫通 Lv1	HP3	技	0	〔使用条件〕使用武器が槍 「射程：1／範囲：貫通1／対象：全員」の範囲攻撃となる。		
○ 破碎 Lv1	HP8	技	0	〔使用条件〕使用武器が斧または杖 この攻撃によるダメージは、対象の物理防御力を本来の1/2として算出する。		
○ 震撃 Lv1	HP8	技-6	0	〔使用条件〕使用武器が格闘または杖 この攻撃によるダメージは、対象の物理防御力を無視して算出する。		
非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
○ 回避専念 Lv1	MP2	0	-	術者	2	回避判定の達成値を+2する。
○ 防御専念 Lv1	MP2	0	-	術者	2	自分の受ける物理ダメージを-5する。
◇ 護衛	MP3	0-1	-	1	5	対象に向けられた単体攻撃に対して、代わりに回避判定を行いダメージを肩代わりすることを選択できる。ただし、対象が射程外に出た場合は肩代わりすることはできない。持続時間中は術者が行う回避判定の達成値が-2され、他の対象に「護衛」を使用することもできない。また、術者は補助行動でこの効果を全て解除することができる。

— レベル 1 — コスト 1 共通習得条件：「武術技能(近接)」習得済

非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
◇重撃	HP5	0	-	-	-	〔使用条件〕使用武器が両手武器 宣言した手番の主行動において、攻撃に使用する武器の重量を威力に加算する。
◇影撃	HP5	0	-	術者	1	〔使用条件〕使用武器が暗器または射撃武器 術者は自身の行う物理攻撃の命中判定直前に隠密判定を行い、攻撃対象はB.LvまたはM.Lvによる緊急察知判定を行う。命中判定時、「隠密判定達成値-緊急察知判定達成値」を命中に加算する(負の場合もある)。攻撃対象が複数存在する場合、緊急察知判定達成値は最大値のみを採用する。 このスキルは「近接スキル」であると同時に「射撃スキル」としても扱われる。
☆返し	HP5	0	-	-	-	〔使用条件〕使用武器が剣 単体近接攻撃が回避された直後に宣言・使用する。 通常攻撃または主行動スキルによる単体近接攻撃を同一対象に対して即座に行うことができる。この効果による攻撃に対しては「返し」を改めて宣言・使用することはできず、「二刀流」による追加の攻撃も生じない。 ただし、最初に回避された攻撃に対する「二刀流」による追加の攻撃はこの効果の後に発生する。

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：近接スキルを 3 つ以上習得済

自動スキル	備考			
■二刀流	近接武器による通常攻撃または近接スキルによる攻撃後に、攻撃に使用した武器以外の武器による通常攻撃を 1 回追加で行うことができる。射程内であれば追加の攻撃は最初の攻撃対象とは別の対象でも構わない。			
■防具技能(盾)	重量が力÷2 未満の両手武器を装備する時、盾を装備できるようになる。			
攻撃スキル	消費	命中	威力	備考
○強打 Lv2	HP4	技	力+3	【習得条件】強打 Lv1
○急襲 Lv2	HP4	速+3	0	【習得条件】急襲 Lv1
○薙ぎ払い Lv2	HP5	技	3	【習得条件】薙ぎ払い Lv1 「射程：1/範囲：左右 1/対象：全員」の範囲攻撃となる。
○回転攻撃 Lv2	HP7	技	3	【習得条件】回転攻撃 Lv1 「射程：0/範囲：隣接 1/対象：自分以外全員」の範囲攻撃となる。
○全力攻撃 Lv2	HP6	技-4	力×2	【習得条件】全力攻撃 Lv1
○牽制攻撃 Lv2	MP4	技	0	【習得条件】牽制攻撃 Lv1 攻撃対象は回避判定後、命中の有無に関係なく速が-2 される。 果積可能。持続時間 2。
○必殺 Lv2	HP20	技×2	力	【習得条件】必殺 Lv1
○貫通 Lv2	HP5	技	3	【習得条件】貫通 Lv1 〔使用条件〕使用武器が槍 「射程：1/範囲：貫通 1/対象：全員」の範囲攻撃となる。
○破碎 Lv2	HP15	技	力	【習得条件】破碎 Lv1 〔使用条件〕使用武器が斧または杖 この攻撃によるダメージは、対象の物理防御力を本来の 1/2 として算出する。
○震撃 Lv2	HP15	技-3	0	【習得条件】震撃 Lv1 〔使用条件〕使用武器が格闘または杖 この攻撃によるダメージは、対象の物理防御力を無視して算出する。

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：近接スキルを 3 つ以上習得済

非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
◇連続攻撃 Lv1	HP5	0	-	-	-	【習得条件】速 5 以上 宣言した手番の主動において、習得しているレベル 1 以下の近接スキルによる攻撃、または近接の通常攻撃を 2 回連続で行う。スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。
◇闘気 Lv2	MP3	0	-	術者	1	【習得条件】闘気 Lv1 近接攻撃について、命中判定と回避判定の達成値を+3 する。
○回避専念 Lv2	MP2	0	-	術者	2	【習得条件】回避専念 Lv1 回避判定の達成値を+3 する。
○防御専念 Lv2	MP2	0	-	術者	2	【習得条件】防御専念 Lv1 自分の受ける物理ダメージを-10 する。
◇反撃姿勢	MP5	0	-	術者	2	【習得条件】技 5 以上 単体近距離攻撃を受けた場合、回避判定及びダメージ算出の直後に攻撃してきた相手に対して通常攻撃を行うことができる。ただし、1 ラウンド中にこの効果を発揮できるのは、相手 1 人に対して 1 回までとする。また、相手が「二刀流」や「速LB」などによる追加の行動がある場合は、それらが一通り終わった後にこのスキルの効果を発揮できる。

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：近接スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

自動スキル	備考			
■名人技能(剣)	剣を使用する物理攻撃時、威力に力÷2 を追加する。この威力追加は他の名人技能と重複しない。			
■名人技能(槍)	槍を使用する物理攻撃時、威力に力÷2 を追加する。この威力追加は他の名人技能と重複しない。			
■名人技能(斧)	斧を使用する物理攻撃時、威力に力÷2 を追加する。この威力追加は他の名人技能と重複しない。			
■名人技能(杖)	杖を使用する物理攻撃時、威力に力÷2 を追加する。この威力追加は他の名人技能と重複しない。			
■名人技能(格闘)	格闘を使用する物理攻撃時、威力に力÷2 を追加する。この威力追加は他の名人技能と重複しない。			
■名人技能(暗器)	暗器を使用する物理攻撃時、威力に力÷2 を追加する。この威力追加は他の名人技能と重複しない。このスキルは「近接スキル」であると同時に「射撃スキル」としても扱われる。			
攻撃スキル	消費	命中	威力	備考
○強打 Lv3	HP6	技	力+8	【習得条件】強打 Lv2
○急襲 Lv3	HP10	速×2	0	【習得条件】急襲 Lv2
○薙ぎ払い Lv3	HP7	技	力	【習得条件】薙ぎ払い Lv2 「射程：1/範囲：左右 2/対象：全員」の範囲攻撃となる。
○回転攻撃 Lv3	HP10	技	力	【習得条件】回転攻撃 Lv2 「射程：0/範囲：隣接 2/対象：自分以外全員」の範囲攻撃となる。
○全力攻撃 Lv3	HP8	技-6	力×3	【習得条件】全力攻撃 Lv2
○牽制攻撃 Lv3	MP6	技	0	【習得条件】牽制攻撃 Lv2 攻撃対象は回避判定後、命中の有無に関係なく速が-3 される。累積可能。持続時間 2。
○必殺 Lv3	HP30	技×2	力×2	【習得条件】必殺 Lv2
○貫通 Lv3	HP7	技	力	【習得条件】貫通 Lv2 【使用条件】使用武器が槍 「射程：1/範囲：貫通 2/対象：全員」の範囲攻撃となる。
○破碎 Lv3	HP24	技	力×2	【習得条件】破碎 Lv2 【使用条件】使用武器が斧または杖 この攻撃によるダメージは、対象の物理防御力を本来の 1/2 として算出する。
○震撃 Lv3	HP24	技-3	力	【習得条件】震撃 Lv2 【使用条件】使用武器が格闘または杖 この攻撃によるダメージは、対象の物理防御力を無視して算出する。

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：近接スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
◇連続攻撃 Lv2	HP5	0	-	-	-	【習得条件】連続攻撃 Lv1 宣言した手番の主行動において、習得しているレベル 2 以下の近接スキルによる攻撃、または近接の通常攻撃を 2 回連続で行う。スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。
◇闘気 Lv3	MP5	0	-	術者	1	【習得条件】闘気 Lv2 近接攻撃について、命中判定と回避判定の達成値を+5 する。
○回避専念 Lv3	MP2	0	-	術者	2	【習得条件】回避専念 Lv2 回避判定の達成値を+4 する。
○防御専念 Lv3	MP2	0	-	術者	2	【習得条件】防御専念 Lv2 自分の受ける物理ダメージを-15 する。
○報復専念	MP2	0	-	術者	2	【習得条件】反撃姿勢 反撃姿勢、迎撃姿勢使用時、通常攻撃の代わりに主行動の近接スキルを使用して攻撃できるようになる。
◇守護者	MP5	0-1	-	1	5	【習得条件】護衛 対象に向けられた単体攻撃に対して、代わりに回避判定を行いダメージを肩代わりすることを選択できる。 ただし、対象が射程外に出た場合は肩代わりすることはできない。持続時間中は他の対象に「守護者」を使用することができない。また、術者は補助行動でこの効果を全て解除することができる。
☆一闪	HP15	0	-	-	-	〔使用条件〕使用武器が剣 単体近接攻撃の命中判定直前に宣言・使用する。 その命中判定は 2 回行う事ができ、2 つの命中判定の達成値を見た後にどちらの達成値を採用するか選択することができる。

— レベル 4 — コスト 3 共通習得条件：近接スキルを 7 つ以上習得済 かつ C.Lv が 7 以上

自動スキル	備考					
■名人技能(盾)	【習得条件】防具技能(盾) 重量が力未満の両手武器を装備する時、盾を装備できるようになる。					
非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
◇連続攻撃 Lv3	HP5	0	-	-	-	【習得条件】連続攻撃 Lv2 宣言した手番の主行動において、習得しているレベル 3 以下の近接スキルによる攻撃、または近接の通常攻撃を 2 回連続で行う。スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。
◇迎撃姿勢	MP5	0	-	術者	2	【習得条件】反撃姿勢 近距離攻撃の対象となった時、攻撃してきた相手が命中判定を行う前にその相手に対して通常攻撃を行うことができる。 また、この効果によって相手が行動不能となる時、相手の攻撃は実行されない。 1 ラウンド中にこの効果を発揮できるのは、相手 1 人に対して 1 回までとする。

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：近接スキルを 12 以上習得済かつ C.Lv が 9 以上

攻撃スキル	消費	命中	威力	備考		
○流星	HP30	技+5	力×3	「射程：1-5」に変更して攻撃することもできる。		
○無慈悲	HP30	技	力×3	「射程：1-2/範囲：隣接2/対象：自分以外全員」の範囲攻撃となる。		
非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
◇神速	HP15	0	-	-	-	【習得条件】連続攻撃 Lv3 宣言した手番の主行動において、習得している近接スキルによる攻撃、または近接の通常攻撃を 3 回連続で行う。スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。

武術スキル — 射撃スキル

— レベル 0 — コスト 1 共通習得条件：なし

自動スキル	備考					
■ 武術技能(射撃)	レベル 1 のスキル習得に必要。					
非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
◇ 集中 Lv1	MP2	0	-	術者	1	射撃攻撃について、命中判定と回避判定の達成値を+1 する。主行動で使用した場合、持続時間は 2 となる。

— レベル 1 — コスト 1 共通習得条件：「武術技能(射撃)」習得済

自動スキル	備考					
■ 武器技能(弓)	弓を使用する物理攻撃時、威力に技÷2 を追加する。この威力追加は他の武器技能と重複しない。					
■ 武器技能(弩)	弩を使用する物理攻撃時、威力に技÷2 を追加する。この威力追加は他の武器技能と重複しない。					
■ 武器技能(投擲)	投擲を使用する物理攻撃時、威力に技÷2 を追加する。この威力追加は他の武器技能と重複しない。					
■ 武器技能(火器)	火器を使用する物理攻撃時、威力に技÷2 を追加する。この威力追加は他の武器技能と重複しない。					
■ 武器技能(暗器)	暗器を使用する物理攻撃時、威力に力÷2 を追加する。この威力追加は他の武器技能と重複しない。このスキルは「近接スキル」であると同時に「射撃スキル」としても扱われる。					
攻撃スキル	消費	命中	威力	備考		
○ 連射 Lv1	HP4	技-3	0	同一対象に 2 回の命中判定とダメージ算出を行う。		
○ 乱射 Lv1	HP3	技-3	0	射程内から対象を 2 つまで選び、それぞれに 1 回ずつ命中判定とダメージ算出を行う。		
○ 狙撃 Lv1	MP2	技+3	0			
○ 威嚇射撃 Lv1	MP2	技	0	攻撃対象は回避判定後、命中の有無に関係なく速が-1 される。累積可能。持続時間 2。		
非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
◇ 精密射撃 Lv1	MP2	0	-	術者	1	射撃攻撃の命中判定の達成値を+2 する。
◇ 長距離射撃 Lv1	MP2	0	-	術者	1	射程上限が 2 以上の武器を装備時、射撃攻撃の射程上限を+1 する。
◇ 接射 Lv1	MP2	0	-	術者	1	射程下限が 2 以上の武器を装備時、射撃攻撃の射程下限を-1 する。
☆ 高速装填	MP2	0-1	-	物品 1	-	自身の移動行動時に宣言・使用する。移動しない代わりに、矢弾の装填を即座に行うことができる。
◇ 影撃	HP5	0	-	術者	1	〔使用条件〕使用武器が暗器または射撃武器 術者は自身の行う物理攻撃の命中判定直前に隠密判定を行い、攻撃対象は B.Lv または M.Lv による緊急察知判定を行う。命中判定時、「隠密判定達成値-緊急察知判定達成値」を命中に加算する(負の場合もある)。攻撃対象が複数存在する場合、緊急察知判定達成値は最大値のみを採用する。 このスキルは「近接スキル」であると同時に「射撃スキル」としても扱われる。

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：射撃スキルを 3 つ以上習得済

自動スキル	備考					
■二丁	射撃武器による通常攻撃または射撃スキルによる攻撃後に、攻撃した武器以外の武器による通常攻撃を 1 回追加で行うことができる。 射程内であれば追加の攻撃は最初の攻撃対象とは別の対象でも構わない。					
攻撃スキル	消費	命中	威力	備考		
○連射 Lv2	HP8	技	0	【習得条件】連射 Lv1 同一対象に 2 回の命中判定とダメージ算出を行う。		
○乱射 Lv2	HP6	技	0	【習得条件】乱射 Lv2 射程内から対象を 2 つまで選び、それぞれに 1 回ずつ命中判定とダメージ算出を行う。		
○狙撃 Lv2	MP4	技×2	0	【習得条件】狙撃 Lv1		
○威嚇射撃 Lv2	MP4	技	0	【習得条件】威嚇射撃 Lv1 攻撃対象は回避判定後、命中の有無に関係なく速が-2 される。 果積可能。持続時間 2。		
○急所狙い Lv1	MP6	技	0	【習得条件】狙撃 Lv2 この攻撃によるダメージは、対象の物理防御力を-50%したものと して算出する。		
非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
◇精密射撃 Lv2	MP4	0	-	術者	1	【習得条件】精密射撃 Lv1 射撃攻撃の命中判定の達成値を+4 する。
◇長距離射撃 Lv2	MP4	0	-	術者	1	【習得条件】長距離射撃 Lv1 射程上限が 2 以上の武器を装備時、射撃攻撃の射程上限を+2 する。
◇接射 Lv2	MP4	0	-	術者	1	【習得条件】接射 Lv1 射程下限が 3 以上の武器を装備時、射撃攻撃の射程下限を-2 する。
◇集中 Lv2	MP3	0	-	術者	1	【習得条件】集中 Lv1 射撃攻撃について、命中判定と回避判定の達成値を+2 する。 主行動で使用した場合、持続時間は 2 となる。
◇高速射撃 Lv1	HP5	0	-	-	-	【習得条件】速 5 以上 宣言した手番の主行動において、習得しているレベル 1 以下 の射撃スキルによる攻撃、または射撃の通常攻撃を 2 回連続 で行う。スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：射撃スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

自動スキル		備考				
■名人技能(弓)	弓を使用する物理攻撃時、威力に技÷2を追加する。この威力追加は他の名人技能と重複しない。					
■名人技能(弩)	弩を使用する物理攻撃時、威力に技÷2を追加する。この威力追加は他の名人技能と重複しない。					
■名人技能(投擲)	投擲を使用する物理攻撃時、威力に技÷2を追加する。この威力追加は他の名人技能と重複しない。					
■名人技能(火器)	火器を使用する物理攻撃時、威力に技÷2を追加する。この威力追加は他の名人技能と重複しない。					
■名人技能(暗器)	暗器を使用する物理攻撃時、威力に力÷2を追加する。この威力追加は他の名人技能と重複しない。このスキルは「近接スキル」であると同時に「射撃スキル」としても扱われる。					
攻撃スキル	消費	命中	威力	備考		
○連射 Lv3	HP16	技	0	【習得条件】連射 Lv2 同一対象に 3 回の命中判定とダメージ算出を行う。		
○乱射 Lv3	HP16	技	0	【習得条件】乱射 Lv2 射程内から対象を 3 つまで選び、それぞれに 1 回ずつ命中判定とダメージ算出を行う。		
○狙撃 Lv3	MP16	技×3	0	【習得条件】狙撃 Lv2		
○威嚇射撃 Lv3	MP6	技	0	【習得条件】威嚇射撃 Lv2 攻撃対象は回避判定後、命中の有無に関係なく速が-3される。累積可能。持続時間 2。		
○急所狙い Lv2	MP12	技	0	【習得条件】狙撃 Lv3, 急所狙い Lv1 対象の物理防御力・魔法防御力を無視する。		
非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
◇精密射撃 Lv3	MP8	0	-	術者	1	【習得条件】精密射撃 Lv2 射撃攻撃の命中判定の達成値を+7する。
◇長距離射撃 Lv3	MP8	0	-	術者	1	【習得条件】長距離射撃 Lv2 射程上限が 2 以上の武器を装備時、射撃攻撃の射程上限を+3する。
◇接射 Lv3	MP4	0	-	術者	1	【習得条件】接射 Lv2 射程下限が 4 以上の武器を装備時、射撃攻撃の射程下限を-3する。
◇集中 Lv3	MP5	0	-	術者	1	【習得条件】集中 Lv2 射撃攻撃について、命中判定と回避判定の達成値を+3する。主行動で使用した場合、持続時間は 2 となる。
◇高速射撃 Lv2	HP5	0	-	-	-	【習得条件】高速射撃 Lv1 宣言した手番の主行動において、習得しているレベル 2 以下の射撃スキルによる攻撃、または射撃の通常攻撃を 2 回連続で行う。スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。
☆自動装填	MP5	0	-	物品 1	-	【習得条件】高速装填 矢弾が途切れた際に宣言・使用し、即座に矢弾を装填する。またスキル途中で矢弾が途切れていた場合でも、装填直後にスキルを続行することができる。

— レベル 4 — コスト 3 共通習得条件：射撃スキルを 7 つ以上習得済 かつ C.Lv が 7 以上

非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
◇高速射撃 Lv3	HP5	0	-	-	-	【習得条件】高速射撃 Lv2 宣言した手番の主行動において、習得しているレベル 3 以下の射撃スキルによる攻撃、または射撃の通常攻撃を 2 回連続で行う。スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。
◇先制射撃	MP5	0	-	術者	2	【習得条件】集中 Lv3 近接攻撃以外の攻撃の対象となった時、攻撃してきた相手が命中判定を行う前に、その相手に対して射撃武器による通常攻撃を行うことができる。射程や矢弾の処理は通常通り行うこと。また、この効果によって相手が行動不能となる時、相手の攻撃は実行されない。 1 ラウンド中にこの効果を発揮できるのは、相手 1 人に対して 1 回までとする。
◇撃ち落とし	MP5	0	-	術者	2	【習得条件】集中 Lv3 近接攻撃以外の単体攻撃を受けた場合、攻撃してきた相手の命中判定達成値を-(術者の技)する。 このスキルは攻撃ではないが、効果を発動する度に矢弾を 1 つ消費すること。

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：射撃スキルを 12 以上習得済かつ C.Lv が 9 以上

攻撃スキル	消費	命中	威力	備考		
○月撃ち	HP30	技	技×3			
○狂射	HP30	技	速×3	【習得条件】連射 Lv3, 乱射 Lv3 「射程：1 - 3/範囲：隣接 3/対象：全員」の範囲攻撃となる。ただし、自分は対象に含めず、矢弾の消費数を 10 とする。装備武器の矢弾装填数が 10 未満の時、不足分を未装填の所持矢弾から消費できる。 この時、武器の最大装填数が「不要」でなければ、【(未装填の所持矢弾から消費した数) × 2】点の MP を追加で消費すること。 また、消費した矢弾が全て同じでなければ矢弾の補正は命中・威力共に 0 として扱う。		
非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
◇矢弾の雨	HP15	0	-	-	-	【習得条件】高速射撃 Lv3 宣言した手番の主行動において、習得している射撃スキルによる攻撃、または射撃の通常攻撃を 3 回連続で行う。スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。

生産スキル

— レベル 0 — コスト 1 共通習得条件：なし

自動スキル	備考
■基礎生産技能	レベル 1 の物品の「生成」と「合成」が可能になる。

— レベル 1 — コスト 1 共通習得条件：「基礎生産技能」習得済

自動スキル	備考
■生産の心得	習得時、レベル 1 の生産スキルを 2 つ習得する。 この時、習得条件を満たしていないスキルも習得可能だが、このスキルで習得したものについては、別途習得条件を満たさない限り使用できない。
■初級武器生産	レベル 2 以下の武器の「生成」と「合成」が可能になる。
■初級防具生産	レベル 2 以下の防具の「生成」と「合成」が可能になる。
■初級装飾生産	レベル 2 以下の装飾品の「生成」と「合成」が可能になる。
■初級薬品生産	レベル 2 以下の薬の「生成」と「合成」が可能になる。
■初級道具生産	レベル 2 以下の薬を除いた雑貨の「生成」と「合成」が可能になる。
■初級素材生産	レベル 4 以下の素材の「生成」と「合成」が可能になる。
■分解技能	レベル 4 以下の物品の「分解」が可能になる。
■抽出技能	レベル 4 以下の物品の「抽出」が可能になる。
■調達技能	伐採や採掘など、自然物から素材類を調達する判定の達成値を+2 する。
■蒐集技能	【習得条件】分解技能，抽出技能 戦利品判定時に本来の 2 倍の回数判定できるようになり、それぞれの結果をもって戦利品を入手することができる。
■修復技能	破損等によって効果値が減少した装備品全般を元に戻せるようになる。 (装備品のレベル×装備品の重量×10) K と 1 時間必要。
■応急修理	破損等によって効果値が減少した装備品全般を、そのシナリオの間だけ元に戻せるようになる。 (装備品のレベル×装備品の重量×5) K と 5 分必要。
■武器熟知	【習得条件】武具知識 Lv1(一般共通スキル) 自身が生産した武器、または自身が加工を施した武器を使用する時、物理攻撃の命中判定達成値に C.Lv を加算する。
■魔具熟知	【習得条件】魔術知識 Lv1(一般共通スキル) 自身が一般魔具加工か属性魔具加工を施した武器を使用し、威力にその加工の効果を適用する時、魔術スキルの命中判定達成値に C.Lv を加算する。
■薬品熟知	【習得条件】薬品知識 Lv1(一般共通スキル) 自身が生産した薬品を使用する時、対象が「自身」となっている「～ポーション」を射程「0-1」、対象「1」に変更して使えるようになる。さらに、回復量が設定されている物はその回復量が 20% 増加する。
■道具熟知	【習得条件】博識 Lv1(一般共通スキル) 自身が生産した消耗品によって攻撃を行う時、射程上限を+1 した上で命中判定達成値に C.Lv を加算する。ただし、矢弾として使用した場合はこの効果は適用されない。

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：生産スキルを 5 つ以上習得済

自動スキル	備考			
■職人の輪	シナリオ開始時、赤の魔素、青の魔素、黄の魔素、緑の魔素をそれぞれ C.Lv の個数取得する。			
■中級武器生産	【習得条件】初級武器生産 レベル 3 以下の武器の「生成」と「合成」が可能になる。			
■中級防具生産	【習得条件】初級防具生産 レベル 3 以下の防具の「生成」と「合成」が可能になる。			
■中級装飾生産	【習得条件】初級装飾生産 レベル 3 以下の装飾品の「生成」と「合成」が可能になる。			
■中級薬品生産	【習得条件】初級薬品生産 レベル 3 以下の薬の「生成」と「合成」が可能になる。			
■中級道具生産	【習得条件】初級道具生産 レベル 3 以下の薬を除いた雑貨の「生成」と「合成」が可能になる。			
■中級素材生産	【習得条件】初級素材生産 レベル 6 以下の素材の「生成」と「合成」が可能になる。			
■初級強化加工	【習得条件】初級武器生産 レベル 2 以下の物品に対し、一般強化加工が可能になる。			
■初級耐魔加工	【習得条件】初級防具生産 レベル 2 以下の物品に対し、一般耐魔加工が可能になる。			
■初級魔具加工	【習得条件】初級装飾生産 レベル 2 以下の物品に対し、一般魔具加工が可能になる。			
特殊スキル	備考			
☆商人の心得	一般的な店や市場において物品を購入する時、本来の買値から 10% を減算して購入することができる。また、物品を売却する時、本来の売値に 10% を加算して売却することができる。 ↑シナリオにつき、C.Lv÷2 の個数の物品について使用可能。			
攻撃スキル	消費	命中	威力	備考
○カルマの奔流	特殊	特殊	特殊	使用時に C.Lv×100K を上限とし、10K を下限とする任意のカルマを消費する。 ・消費：MP (消費したカルマ+1)÷50 ・射程：1 対象：1 ・命中：魔技+(消費したカルマ+1)÷100 ・威力：魔力+(消費したカルマ+1)÷50 ・属性：無属性魔法ダメージ

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：生産スキルを 8 つ以上習得済

自動スキル	備考			
■職人の心得	習得時、レベル 3 以下の生産スキルを 2 つ習得する。 この時、習得条件を満たしていないスキルも習得可能だが、このスキルで習得したものについては、別途習得条件を満たさない限り使用できない。			
■上級武器生産	【習得条件】中級武器生産 レベルの制限なく、武器の「生成」と「合成」が可能になる。			
■上級防具生産	【習得条件】中級防具生産 レベルの制限なく、防具の「生成」と「合成」が可能になる。			
■上級装飾生産	【習得条件】中級装飾生産 レベルの制限なく、装飾品の「生成」と「合成」が可能になる。			
■上級薬品生産	【習得条件】中級薬品生産 レベルの制限なく、薬の「生成」と「合成」が可能になる。			
■上級道具生産	【習得条件】中級道具生産 レベルの制限なく、薬を除いた雑貨の「生成」と「合成」が可能になる。			
■上級素材生産	【習得条件】中級素材生産 レベルの制限なく、素材の「生成」と「合成」が可能になる。			

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：生産スキルを 8 つ以上習得済

自動スキル	備考
■上級強化加工	【習得条件】初級強化加工 レベルの制限なく、物品に対し、一般強化加工が可能になる。
■上級耐魔加工	【習得条件】初級耐魔加工 レベルの制限なく、物品に対し、一般耐魔加工が可能になる。
■上級魔具加工	【習得条件】初級魔具加工 レベルの制限なく、物品に対し、一般魔具加工が可能になる。
■上級属性加工	【習得条件】初級魔具加工 属性魔具加工の効果量決定判定において、達成値にCLV×2を加算する。
■修復熟練	「修復技能」または「応急修理」によって物品を修復する時、必要時間を5分の1にすることができる。

— レベル 4 — コスト 3 共通習得条件：生産スキルを 12 以上習得済

自動スキル	備考
■複合加工	物品に加工を行う時、二種類の加工を同時に施すことができるようになる。 複合加工によって加工された物品は、それぞれの加工効果を同時に反映させることができる。 魔素の消費、判定、時間経過の処理は、二種類の加工それぞれについて個別に行うこと。
特殊スキル	備考
☆独自創作	【習得条件】「生産の心得」「商人の心得」「職人の心得」「職人の輪」を いずれも習得していない 。 生成、合成、抽出、分解、加工を行う際に判定が必要な場合、その判定の達成値を2倍にする。 判定の直前に宣言・使用する。1シナリオにつき、3回まで使用可能。

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：生産スキルを 15 以上習得済

自動スキル	備考
■物品創造の神業	生成、合成、抽出、分解、加工を行う際に判定が必要な場合、その判定の達成値を50%増加することができる。 また、その判定においてファンブルした場合、1度だけ判定をやり直すことができる。 達成値の増加効果は「独自創作」と累積しない。
■魔素制限解除	【習得条件】カルマの奔流 「カルマの奔流」使用時の消費上限を撤廃し、無制限に消費できるようになる。

◇5-2. 装備品・道具データ

ここでは装備品や道具、生活費等のデータや価値について扱う。

データ表の見方

「Lv」 装備品や道具のレベル。生産に必要なスキルや魔素などに影響する。

「価格」 購入する時の価格相場。売却時は2分の1となる。単位はK。

「重量」 装備品や道具の重量。

「命中」 装備して攻撃に使用した時、命中判定に加算する修正値。負の場合もある。

「威力」 装備して攻撃に使用した時、ダメージ算出時の威力に加算する修正値。負の場合もある。

「回避」 装備している時、回避判定に加算する修正値。負の場合もある。

「物防」 装備している時、物理防御力に加算する修正値。負の場合もある。

「魔防」 装備している時、魔法防御力に加算する修正値。負の場合もある。

「射程」 装備して射撃攻撃に使用する際の射程下限と射程上限。

「装填数」 射撃武器における矢弾の最大装填数。

「生成1」「生成2」「生成3」

生成を行う際に必要になる有色魔素とその個数。指定がなければ無色の魔素とその個数となる。

1～3まで全てを揃えて消費しなければ生成は行えない。

「抽出1」「抽出2」

抽出を行うことで得られる有色魔素とその個数。指定がなければ無色の魔素とその個数となる。

1度の抽出で1～2の全てが得られる。

「合成1」「合成2」「合成3」

合成を行う際に必要になる素材や有色魔素とその個数。指定がなければ無色の魔素とその個数となる。

1～3まで全てを揃えて消費しなければ合成は行えない。

「分解」

分解を行うことで得られる素材とその個数。

装備品の破損

エネミースキルやトラップ等によって装備品に破損が生じ、効果値が減少することがある。

1つの装備品に対して複数の破損が発生した場合、その命中や威力、物理防御力や魔法防御力の減少効果はそれぞれ累積せずに最大値のみを適用する。

近接武器

片手の指定がある物は装備枠の「武器 1」と「武器 2」のいずれか、または両方に1つずつ装備できる。

両手の指定がある物は装備枠の「武器 1」と「武器 2」の両部位を占有する形で装備できる。

「格闘」については「1つの装備品」で装備枠の「武器 1」と「武器 2」の両方を占有して装備することができ、片手武器を2つ装備した扱いとなる。

また、近接武器を2つ以上装備しても1回の攻撃に適用できるのはどちらか片方のみであり、二刀流などのスキルがなければ攻撃回数も増えない。

大分類		近接武器														
小分類	Lv	名称	価格	重量	命中	威力	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解	
格闘	0	未装備(素手)	-	1	0	-1	加工等一切不可。重量は所持品総重量に加算されない。									
片手剣	1	木の剣	100	1	1	0	黄 2	緑 1	-	黄 2	-	木片 2	-	30	木片 1	
片手剣	1	粗鉄の剣	100	3	-1	3	黄 2	赤 1	-	黄 2	-	粗鉄 2	-	30	粗鉄 1	
片手剣	1	铸铁の剣	300	4	-1	4	黄 2	赤 2	50	黄 2	-	鉄 3	-	90	鉄 2	
両手剣	1	粗鉄の大剣	120	3	-2	6	黄 2	赤 2	-	黄 2	-	粗鉄 3	-	30	粗鉄 2	
両手剣	1	铸铁の大剣	360	4	-2	7	黄 3	赤 2	70	黄 3	-	鉄 4	-	100	鉄 2	
片手槍	1	木の槍	100	2	1	1	黄 2	緑 1	-	黄 2	-	木片 2	-	30	木片 1	
両手槍	1	粗鉄の槍	100	4	-1	5	黄 2	赤 1	-	黄 2	-	粗鉄 2	-	30	粗鉄 1	
両手槍	1	铸铁の槍	300	5	-1	6	黄 2	赤 2	50	黄 2	-	鉄 3	-	90	鉄 2	
片手斧	1	石斧	60	3	-1	2	黄 2	-	-	黄 1	-	石 2	-	30	石 2	
片手斧	1	粗鉄の斧	100	4	-2	6	黄 2	赤 1	-	黄 2	-	粗鉄 2	-	30	粗鉄 1	
片手斧	1	铸铁の斧	300	5	-2	7	黄 2	赤 2	50	黄 2	-	鉄 3	-	90	鉄 2	
両手斧	1	粗鉄の大斧	120	4	-3	9	黄 2	赤 2	-	黄 2	-	粗鉄 3	-	30	粗鉄 2	
両手斧	1	铸铁の大斧	360	5	-3	10	黄 3	赤 2	70	黄 2	-	鉄 4	-	90	鉄 2	
片手杖	1	軽木の杖	100	1	2	-2	黄 2	緑 1	-	黄 2	-	木片 2	-	30	木片 1	
片手杖	1	木の棍棒	120	1	0	2	黄 2	緑 2	-	黄 2	-	木片 3	-	30	木片 2	
片手杖	1	铸铁の鎚	300	4	-3	8	黄 2	赤 2	50	黄 2	-	鉄 3	-	90	鉄 2	
両手杖	1	木の杖	120	1	2	-1	黄 2	緑 2	-	黄 2	-	木片 3	-	30	木片 2	
両手杖	1	铸铁の大鎚	360	5	-4	12	黄 3	赤 2	70	黄 2	-	鉄 4	-	90	鉄 2	
格闘	1	闘士の革手袋	60	1	1	0	青 1	緑 1	-	青 1	-	革 1	-	5	革 1	
格闘	1	闘士の石指輪	60	1	0	1	黄 1	青 1	-	黄 1	-	石 2	-	30	石 2	
片手剣	2	鍛鉄の細剣	800	2	0	2	黄 5	緑 5	140	黄 3	緑 3	鉄 4	-	320	鉄 2	
片手剣	2	鋼の細剣	1200	3	0	4	黄 7	緑 7	220	黄 4	緑 4	鋼 2	-	520	鋼 1	
片手剣	2	鍛鉄の剣	1000	5	-1	7	黄 6	赤 6	180	黄 3	赤 3	鉄 5	-	400	鉄 3	
片手剣	2	鋼の剣	1500	6	-1	9	黄 8	赤 8	290	黄 4	赤 4	鋼 3	-	630	鋼 2	
両手剣	2	鍛鉄の大剣	1200	5	-2	10	黄 7	赤 7	220	黄 4	赤 4	鉄 6	-	480	鉄 3	
両手剣	2	鋼の大剣	1800	6	-2	12	黄 9	赤 9	360	黄 5	赤 5	鋼 4	-	740	鋼 2	
両手槍	2	鍛鉄の槍	1000	6	-1	9	黄 6	赤 6	180	黄 3	赤 3	鉄 5	-	400	鉄 3	
両手槍	2	鋼の槍	1500	7	-1	11	黄 8	赤 8	290	黄 4	赤 4	鋼 3	-	630	鋼 2	
片手斧	2	鍛鉄の斧	1000	6	-2	10	黄 6	赤 6	180	黄 3	赤 3	鉄 5	-	400	鉄 3	
片手斧	2	鋼の斧	1500	7	-2	12	黄 8	赤 8	290	黄 4	赤 4	鋼 3	-	630	鋼 2	
両手斧	2	鍛鉄の大斧	1200	6	-3	13	黄 7	赤 7	220	黄 4	赤 4	鉄 6	-	480	鉄 3	
両手斧	2	鋼の大斧	1800	7	-3	15	黄 9	赤 9	360	黄 5	赤 5	鋼 4	-	740	鋼 2	
片手杖	2	輝石の杖	1200	1	3	-4	黄 7	赤 7	220	黄 3	赤 3	輝石 2	木材 1	460	輝石 1	
片手杖	2	鋼の棍棒	1500	6	-3	13	黄 8	赤 8	290	黄 4	赤 4	鋼 3	-	630	鋼 2	
両手杖	2	硬木の杖	400	1	2	-1	黄 4	緑 4	40	黄 2	緑 2	木材 1	-	160	木片 2	
両手杖	2	鍛鉄の杖	1200	2	1	1	黄 7	赤 7	220	黄 4	赤 4	鉄 6	-	480	鉄 3	
両手杖	2	鋼の杖	1800	3	1	3	黄 9	赤 9	360	黄 5	赤 5	鋼 4	-	740	鋼 2	
両手杖	2	鋼の大鎚	1800	7	-5	19	黄 9	赤 9	360	黄 5	赤 5	鋼 4	-	740	鋼 2	
格闘	2	硬革の手甲	600	2	1	1	青 4	緑 4	120	青 2	緑 2	硬革 3	-	240	硬革 2	
格闘	2	闘士の鉄指輪	600	2	0	2	黄 4	青 4	120	黄 2	青 2	鉄 3	-	240	鉄 2	

大分類		近接武器													
小分類	Lv	名称	価格	重量	命中	威力	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
片手剣	3	銀の細剣	2400	1	0	4	黄 15	赤 15	420	黄 8	赤 8	銀 4	-	560	銀 2
片手剣	3	魔獣の細剣	2000	3	0	7	赤 15	黒 1	350	黒 1	-	鋼 3	魔牙 1	770	魔牙 1
片手剣	3	銀の剣	3000	3	-1	8	黄 17	赤 17	560	黄 9	赤 9	銀 5	-	700	銀 3
片手剣	3	魔獣の剣	2500	8	-1	14	赤 17	黒 1	480	黒 1	-	鋼 4	魔牙 1	990	魔牙 1
両手剣	3	銀の大剣	3600	4	-2	14	黄 20	赤 20	680	黄 10	赤 10	銀 6	-	840	銀 3
両手剣	3	魔獣の大剣	3000	10	-2	20	赤 20	黒 2	500	黒 2	-	鋼 5	魔牙 2	1100	魔牙 2
両手槍	3	銀の槍	3000	4	-1	10	黄 17	赤 17	560	黄 9	赤 9	銀 5	-	700	銀 3
両手槍	3	魔獣の槍	2500	9	-1	16	赤 17	黒 1	480	黒 1	-	鋼 4	魔牙 1	990	魔牙 1
片手斧	3	銀の斧	3000	4	-2	11	黄 17	赤 17	560	黄 9	赤 9	銀 5	-	700	銀 3
片手斧	3	魔獣の斧	2500	9	-2	17	赤 17	黒 1	480	黒 1	-	鋼 4	魔牙 1	990	魔牙 1
片手斧	3	銀の大斧	3600	4	-3	16	黄 20	赤 20	680	黄 10	赤 10	銀 6	-	840	銀 3
両手斧	3	魔獣の大斧	3000	11	-4	25	赤 20	黒 2	500	黒 2	-	鋼 5	魔牙 2	1100	魔牙 2
片手杖	3	銀の杖	2500	1	4	-4	黄 17	白 1	480	白 1	-	銀 2	聖木 2	610	銀 2
片手杖	3	銀の聖鎧	2500	3	-3	12	黄 17	白 1	480	白 1	-	銀 4	-	610	銀 2
片手杖	3	魔獣の棍棒	2500	9	-3	19	赤 17	黒 1	480	黒 1	-	鋼 4	魔牙 1	990	魔牙 1
両手杖	3	聖木の杖	1600	1	2	0	黄 12	緑 12	240	黄 6	緑 6	聖木 2	-	480	聖木 1
両手杖	3	魔獣の杖	3000	7	2	9	赤 20	黒 2	500	黒 2	-	鋼 5	魔牙 2	1100	魔牙 2
両手杖	3	魔獣の大鎧	3000	12	-6	30	赤 20	黒 2	500	黒 2	-	鋼 5	魔牙 2	1100	魔牙 2
格闘	3	重革の手甲	1200	3	1	3	青 8	緑 8	240	青 4	緑 4	重革 3	-	360	重革 2
格闘	3	銀の手甲	3000	3	1	5	黄 17	赤 17	560	黄 9	赤 9	銀 5	-	700	銀 3
格闘	3	魔獣の手甲	2500	6	1	9	赤 17	黒 1	480	黒 1	-	鋼 4	魔牙 1	990	魔牙 1
格闘	3	闘士の銀指輪	1200	2	0	4	黄 8	青 8	240	黄 4	青 4	銀 2	-	280	銀 1
片手剣	4	飛竜の細剣	4800	1	0	8	緑 32	黒 2	920	黒 2	-	鋼 3	幻牙 1	1160	銅 3
片手剣	4	硝子の細剣	4000	5	0	13	赤 32	白 2	680	赤 16	白 1	金 1	水晶 1	1180	金 1
片手剣	4	飛竜の剣	6000	5	-2	16	緑 36	黒 2	1240	黒 2	-	鋼 5	幻牙 1	1600	銅 5
片手剣	4	硝子の剣	5000	10	-2	22	赤 36	白 2	940	白 2	-	金 2	水晶 1	1360	金 1
両手剣	4	飛竜の大剣	7200	7	-4	23	緑 42	黒 3	1440	緑 21	黒 2	銅 7	幻牙 1	2040	銅 7
両手剣	4	硝子の大剣	6000	13	-5	32	赤 42	白 3	1080	赤 21	白 2	金 3	水晶 1	1540	金 2
両手槍	4	飛竜の槍	6000	6	-2	18	緑 36	黒 2	1240	黒 2	-	鋼 5	幻牙 1	1600	銅 5
両手槍	4	硝子の槍	5000	11	-2	24	赤 36	白 2	940	白 2	-	金 2	水晶 1	1360	金 1
片手斧	4	飛竜の斧	6000	7	-4	22	緑 36	黒 2	1240	黒 2	-	鋼 5	幻牙 1	1600	銅 5
片手斧	4	硝子の斧	5000	14	-5	32	赤 36	白 2	940	白 2	-	金 2	水晶 1	1360	金 1
両手斧	4	飛竜の大斧	7200	7	-5	25	緑 42	黒 3	1440	緑 21	黒 2	銅 7	幻牙 1	2040	銅 7
両手斧	4	硝子の大斧	6000	16	-7	39	赤 42	白 3	1080	赤 21	白 2	金 3	水晶 1	1540	金 2
片手杖	4	黄金の杖	5000	1	2	4	赤 36	白 2	940	白 2	-	金 4	聖木 1	1060	金 2
片手杖	4	水晶の杖	5000	1	8	-8	赤 36	白 2	940	白 2	-	金 2	水晶 1	1360	金 2
片手杖	4	飛竜の棍棒	5000	11	-4	27	緑 36	黒 2	940	黒 2	-	鋼 5	幻牙 1	1100	銅 5
片手杖	4	硝子の聖鎧	5000	5	-4	20	赤 36	白 2	940	白 2	-	金 2	水晶 1	1360	金 1
両手杖	4	飛竜の杖	3200	1	10	-12	緑 30	黒 2	460	黒 1	-	鋼 2	幻牙 1	440	銅 2
両手杖	4	幻獣の大鎧	6000	10	5	9	虹 1	黒 1	700	黒 1	-	魔革 2	幻牙 1	1360	魔革 2
両手杖	4	重晶の大鎧	6000	18	-8	42	赤 42	白 3	1080	赤 21	白 2	金 3	水晶 1	1540	金 2
格闘	4	魔革の手甲	2400	5	2	4	青 30	緑 30	120	青 30	緑 30	魔革 3	-	240	魔革 2
格闘	4	黄金の手甲	6000	5	4	2	赤 42	白 3	1080	赤 21	白 2	金 5	-	1400	金 3
格闘	4	飛竜の手甲	5000	8	2	8	緑 36	黒 2	940	黒 2	-	鋼 5	幻牙 1	1100	銅 5
格闘	4	闘士の水晶指輪	2400	2	0	6	黄 30	青 30	120	黄 30	青 30	魔革 1	水晶 1	380	魔革 1

射撃武器

片手の指定がある物は装備枠の「武器 1」と「武器 2」のいずれか、または両方に1つずつ装備できる。

両手の指定がある物は装備枠の「武器 1」と「武器 2」の両部位を占有する形で装備できる。

また、射撃武器を2つ以上装備しても1回の攻撃に適用できるのはどちらか片方のみであり、二丁などのスキルがなければ攻撃回数も増えない。

射撃武器は原則として命中判定を行う毎に対応する矢弾を1つ消費し、装填が不要とされている物以外は、装填している矢弾が全てなくなる毎に再装填が必要となる。装填は主行動で行い、最大数までの任意の数の矢弾を一度に装填できる。矢弾を複数用いるスキルの途中で矢弾が切れた場合、何らかの方法で再装填ができなければスキルの効果は中断される。

生産によって射撃武器を作った場合は矢弾が未装填となるが、店などで購入した場合、射撃武器と同じレベルの任意の矢弾が既に最大まで装填済みとなっている。

装填数が2以上の射撃武器において、2種類以上の矢弾を同時に装填するのは原則として不可とする。

射撃武器の種類

「弓」

矢弾は「矢」を用いる。威力・命中は低いが、装填は不要であり、再装填することなく攻撃ができる。

「弩」

矢弾は「太矢」を用いる。威力・命中は高いが、装填数は原則として1であるため射撃する度に再装填が必要。

「投擲」

矢弾は「球」または任意の雑貨を用いる。装填数は1固定であるため、射撃する度に再装填が必要。

球以外を矢弾として用いた場合、威力を矢弾の重量(切上)とし、射程上限は重量(切上)の値だけ減少する。射程上限が射程下限を下回る場合、投擲はできない。また、雑貨の種類によっては投擲によって追加効果が出る場合がある。

「火器」

矢弾は「弾丸」を用いる。弾丸は製作難度が高いため、重量に反して必要魔素や素材は多く設定されており、値段も高い。装填数の多い火器も存在するが、それらは軒並み高価である。

大分類		射撃武器															
小分類	Lv	名称	価格	重量	命中	威力	射程	装填数	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解
両手弓	1	木の弓	100	1	1	0	2-4	不要	黄2	緑1	-	黄2	-	木片2	-	30	木片1
両手弓	1	粗鉄の弓	100	3	-1	2	2-4	不要	黄2	赤1	-	黄2	-	粗鉄2	-	30	粗鉄1
両手弓	1	鑄鉄の弓	300	4	-1	3	2-4	不要	黄2	赤2	50	黄2	-	鉄3	-	90	鉄2
両手弩	1	木の弩	120	1	1	1	3-5	1	黄2	緑2	-	黄2	-	木片3	-	30	木片1
両手弩	1	粗鉄の弩	120	4	0	3	3-5	1	黄2	赤2	-	黄2	-	粗鉄3	-	30	粗鉄2
両手弩	1	鑄鉄の弩	360	5	0	4	3-5	1	黄3	赤2	70	黄3	-	鉄4	-	100	鉄2
片手投擲	1	麻の投擲布	100	1	-1	3	2-5	1	青2	緑1	-	青2	-	繊維2	-	30	繊維1
片手投擲	1	絹の投擲布	400	1	1	3	2-5	1	青3	赤2	70	青2	赤1	絹1	-	40	-
片手投擲	1	投擲の革	120	2	-1	4	3-6	1	青2	赤2	-	青2	-	革3	-	30	革2
片手投擲	1	投擲の硬革	360	3	-1	5	3-6	1	青3	赤2	70	青3	-	硬革4	-	100	硬革2
片手火器	1	粗鉄の単発銃	100	1	-2	5	2-4	1	黄2	赤1	-	黄2	-	粗鉄2	-	30	粗鉄1
片手火器	1	鑄鉄の単発銃	300	2	-2	6	2-4	1	黄2	赤2	50	黄2	-	鉄3	-	90	鉄2
片手火器	1	粗鉄の回転銃	400	1	-2	5	2-4	6	黄2	赤1	100	黄2	-	粗鉄2	-	180	粗鉄1
片手火器	1	鑄鉄の回転銃	600	2	-2	6	2-4	6	黄2	赤2	160	黄2	-	鉄3	-	240	鉄2
両手弓	2	硬木の弓	400	1	1	2	2-4	不要	黄4	緑4	40	黄2	緑2	木材1	-	160	木片2
両手弓	2	鍛鉄の弓	800	3	-1	4	2-4	不要	黄5	緑5	140	黄3	緑3	鉄4	-	320	鉄2
両手弓	2	鋼の弓	1200	4	-1	5	2-4	不要	黄7	緑7	220	黄4	緑4	鋼2	-	520	鋼1
両手弩	2	硬木の弩	400	1	1	2	3-5	1	黄4	緑4	40	黄2	緑2	木材1	-	160	木片2
両手弩	2	鍛鉄の弩	800	4	0	5	3-5	1	黄5	赤5	140	黄3	赤3	鉄4	-	320	鉄2
両手弩	2	鋼の弩	1200	5	0	6	3-5	1	黄7	赤7	220	黄4	赤4	鋼2	-	520	鋼1
片手投擲	2	投擲の木皮	400	1	0	3	3-6	1	黄4	緑4	40	黄2	緑2	木材1	-	160	木片1
片手投擲	2	投擲の重革	800	4	-1	6	3-6	1	黄5	赤5	140	黄3	緑3	重革1	-	320	重革2
片手投擲	2	投擲棒	800	2	-1	2	3-8	1	黄5	緑5	140	黄3	緑3	木材2	-	320	木材1
片手火器	2	鍛鉄の単発銃	800	1	-1	5	2-4	1	黄5	赤5	140	黄3	赤3	鉄4	-	320	鉄2
片手火器	2	鋼の単発銃	1200	2	-1	6	2-4	1	黄7	赤7	220	黄4	赤4	鋼2	-	520	鋼1
片手火器	2	鍛鉄の回転銃	1600	1	-1	5	2-4	6	黄5	赤5	380	黄3	赤3	鉄4	-	720	鉄2
片手火器	2	鋼の回転銃	2400	2	-1	6	2-4	6	黄7	赤7	580	黄4	赤4	鋼2	-	1120	鋼1
両手火器	2	鋼の狙撃銃	2700	3	2	5	3-8	3	黄10	緑10	610	黄5	緑5	鋼4	-	1190	鋼2
両手弓	3	銀の弓	2400	1	-1	8	2-4	不要	黄15	赤15	420	黄8	赤8	銀4	-	560	銀2
両手弓	3	魔獣の弓	2000	3	-2	12	2-4	不要	赤15	黒1	350	黒1	-	鋼3	魔牙1	770	魔牙1
両手弓	3	聖木の弓	2400	1	3	0	2-4	不要	黄15	緑15	420	黄8	緑8	聖木4	-	560	聖木2
両手弩	3	銀の弩	2400	2	0	8	3-5	1	黄15	赤15	420	黄8	赤8	銀4	-	560	銀2
両手弩	3	魔獣の弩	2000	5	-1	13	3-5	1	赤15	黒1	350	黒1	-	鋼3	魔牙1	770	魔牙1
両手弩	3	聖木の弩	2400	1	3	1	3-5	1	黄15	緑15	420	黄8	緑8	聖木4	-	560	聖木2
片手投擲	3	銀糸の投擲布	2400	1	0	6	3-6	1	黄15	緑15	420	黄8	緑8	銀2	重布2	720	銀1
片手投擲	3	魔獣の投擲革	2000	3	-3	14	3-6	1	赤15	黒1	350	黒1	-	重革2	魔牙1	730	魔牙1
両手投擲	3	銀の投擲棒	2400	3	-1	8	3-8	1	黄15	赤15	420	黄8	赤8	銀4	-	560	銀2
片手火器	3	銀の単発銃	2400	1	1	5	2-4	1	黄15	赤15	420	黄8	赤8	銀4	-	560	銀2
片手火器	3	魔獣の単発銃	2000	3	-1	11	2-4	1	赤15	黒1	350	黒1	-	鋼3	魔牙1	770	魔牙1
片手火器	3	銀の回転銃	4000	1	1	5	2-4	7	黄15	赤15	900	黄8	赤8	銀4	-	1360	銀2
片手火器	3	魔獣の回転銃	3200	3	-1	11	2-4	5	赤15	黒1	710	黒1	-	鋼3	魔牙1	1370	魔牙1
両手火器	3	銀の狙撃銃	6000	3	3	7	3-8	3	赤20	白2	1600	白2	-	銀5	-	2200	銀3
両手火器	3	魔獣の狙撃銃	5000	5	2	13	5-9	1	赤20	黒2	1100	黒2	-	鋼5	魔牙2	2100	魔牙2
両手火器	3	魔獣の抱大筒	3200	10	-5	30	3-8	1	赤20	黒1	660	黒1	-	鋼5	魔牙1	1290	魔牙1

備考 矢弾には「弾丸」ではなく「珠」を使用する。

大分類	射撃武器																
小分類	Lv	名称	価格	重量	命中	威力	射程	装填数	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解
両手弓	4	飛竜の弓	4800	4	-3	18	2-4	不要	緑 32	黒 2	920	黒 2	-	銅 1	幻牙 1	1320	銅 1
両手弓	4	神木の弓	9600	1	6	0	2-4	不要	黄 64	緑 64	960	黄 32	緑 32	神木 1	水晶 1	3660	神木 1
両手弩	4	飛竜の弩	4800	6	-2	20	3-5	1	緑 32	黒 2	920	黒 2	-	銅 2	幻牙 1	1240	銅 2
両手弩	4	神木の弩	9600	1	6	2	3-5	1	黄 64	緑 64	1600	黄 32	緑 32	神木 1	水晶 1	3660	神木 1
片手投擲	4	金糸の投擲布	4800	1	0	10	3-6	1	青 32	赤 32	800	黄 8	緑 8	金 2	聖布 2	1120	聖布 2
片手投擲	4	幻獣の投擲革	6000	4	-4	21	3-6	1	虹 1	黒 1	700	黒 1	-	魔革 2	幻牙 1	1360	魔革 2
両手投擲	4	神木の投擲棒	9600	2	2	4	3-8	1	黄 64	緑 64	1600	黄 32	緑 32	神木 1	水晶 1	3660	神木 1
片手火器	4	飛竜の単発銃	4800	1	0	13	2-4	1	緑 32	黒 2	920	黒 2	-	銅 2	幻牙 1	1240	銅 2
片手火器	4	金晶の単発銃	6000	5	-3	23	2-4	1	赤 36	白 2	1240	白 2	-	金 2	水晶 1	1860	金 2
片手火器	4	飛竜の回転銃	9600	1	0	13	2-4	10	緑 32	黒 2	2360	黒 2	-	銅 2	幻牙 1	3640	銅 2
片手火器	4	金晶の回転銃	9600	5	-3	23	2-4	5	赤 36	白 2	2320	白 2	-	金 2	水晶 1	3660	金 2
両手火器	4	飛竜の狙撃銃	12000	5	6	8	3-9	3	緑 64	黒 6	2360	黒 3	-	銅 5	幻牙 2	3600	幻牙 1
両手火器	4	幻獣の抱大筒	8000	15	-5	40	5-9	1	虹 1	黒 2	1200	黒 2	-	魔革 3	幻牙 2	1040	魔革 3
		備考	矢弾には「弾丸」ではなく「珠」を使用する。														

矢弾

「分類：矢弾」の重量は同一の矢弾の総重量を計算してからそれぞれ切り上げる。

例) 「木の矢×11 + 鑄鉄の矢×3」 → 「重量 1.1 + 重量 0.6」 → 「重量 2 + 重量 1」 → 重量 3

また、「矢弾ケース」の効果は、矢弾の総重量を切り上げる前に適用すること。

武器に装填してある「分類：矢弾」の重量は、武器本来の重量に含まれているとして無視されるものとする。

大分類	雑貨		中分類			矢弾										
小分類	Lv	名称	価格	重量	命中	威力	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解	
矢	1	木の矢	1	0.1	0	0	不可									
矢	1	木の矢×10	10	1	0	0	黄 1	-	-	-	-	木片 1	-	1	-	
矢	1	鑄鉄の矢	3	0.2	0	1	不可									
矢	1	鑄鉄の矢×10	30	2	0	1	黄 2	-	-	-	-	鉄 2	-	1	-	
矢	2	鋼の矢	10	0.2	0	3	不可									
矢	2	鋼の矢×10	100	2	0	3	黄 4	-	-	-	-	鋼 2	-	1	-	
矢	3	聖木の矢	80	0.1	2	1	不可									
矢	3	聖木の矢×5	400	0.5	2	1	黄 6	緑 6	-	-	-	聖木 1	-	1	-	
矢	3	銀の矢	80	0.4	0	5	不可									
矢	3	銀の矢×5	400	2	0	5	黄 12	-	-	-	-	銀 1	-	1	-	
矢	4	水晶の矢	250	0.8	5	3	不可									
矢	4	水晶の矢×5	1250	4	5	3	赤 26	白 1	-	-	-	水晶 1	-	1	-	
太矢	1	木の太矢	2	0.2	0	1	不可									
太矢	1	木の太矢×10	20	2	0	1	黄 2	-	-	-	-	木片 2	-	1	-	
太矢	1	鑄鉄の太矢	6	0.4	0	3	不可									
太矢	1	鑄鉄の太矢×10	60	4	0	3	黄 4	-	-	-	-	鉄 4	-	1	-	
太矢	2	鋼の太矢	20	0.4	0	5	不可									
太矢	2	鋼の太矢×10	200	4	0	5	黄 8	-	-	-	-	鋼 4	-	1	-	
太矢	3	聖木の太矢	160	0.2	4	1	不可									
太矢	3	聖木の太矢×2	320	0.4	4	1	黄 6	緑 6	-	-	-	聖木 1	-	1	-	
太矢	3	銀の太矢	160	0.8	0	9	不可									
太矢	3	銀の太矢×2	320	1.6	0	9	黄 12	-	-	-	-	銀 1	-	1	-	
太矢	4	水晶の太矢	500	1.6	8	3	不可									
太矢	4	水晶の太矢×2	1000	3.2	8	3	赤 20	白 1	-	-	-	水晶 1	-	1	-	

大分類	雑貨		中分類		矢弾											
小分類	Lv	名称	価格	重量	命中	威力	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解	
球	1	小石	0	0.1	0	0	不可									
球	1	小石×10	0	1	0	0	黄1	-	-	-	-	石1	-	1	-	
球	1	鑄鉄の球	1	0.2	0	2	不可									
球	1	鑄鉄の球×10	10	2	0	2	黄1	-	-	-	-	鉄1	-	1	-	
球	2	鋼の球	2	0.2	0	4	不可									
球	2	鋼の球×10	20	2	0	4	黄2	-	-	-	-	鋼1	-	1	-	
球	3	銀の球	60	0.4	0	8	不可									
球	3	銀の球×5	300	2	0	8	黄10	-	-	-	-	銀1	-	1	-	
球	4	水晶の球	200	0.8	5	5	不可									
球	4	水晶の球×5	1000	4	5	5	赤20	白1	-	-	-	水晶1	-	1	-	
弾丸	1	鑄鉄の弾丸	10	0.1	0	2	不可									
弾丸	1	鑄鉄の弾丸×10	100	1	0	2	黄3	-	-	-	-	鉄3	-	1	-	
弾丸	2	鋼の弾丸	20	0.1	0	4	不可									
弾丸	2	鋼の弾丸×10	200	1	0	4	黄6	-	-	-	-	鋼3	-	1	-	
弾丸	3	輝石の弾丸	200	0.1	4	0	不可									
弾丸	3	輝石の弾丸×2	400	0.2	4	0	黄6	赤6	-	-	-	輝石3	-	1	-	
弾丸	3	銀の弾丸	200	0.2	0	8	不可									
弾丸	3	銀の弾丸×2	400	0.4	0	8	黄12	-	-	-	-	銀1	-	1	-	
弾丸	4	水晶の弾丸	640	0.4	10	0	不可									
弾丸	4	水晶の弾丸×2	1280	0.8	10	0	赤26	白1	-	-	-	水晶1	-	1	-	

大分類	雑貨															
小分類	Lv	名称	価格	重量	命中	威力	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解	
矢弾 ケース	1	矢筒	100	1	-	-	青2	赤1	-	青2	-	革2	-	30	革1	
							備考 「分類：矢」及び「分類：太矢」の重量を本来の半分として扱うことができる。									
矢弾 ケース	1	弾丸袋	100	1	-	-	青2	赤1	-	青2	-	革2	-	30	革1	
							備考 「分類：珠」及び「分類：弾丸」の重量を本来の半分として扱うことができる。									

暗器

片手の指定がある物は装備枠の「武器 1」と「武器 2」のいずれか、または両方 1 つずつ装備できる。

両手の指定がある物は装備枠の「武器 1」と「武器 2」の両部位を占有する形で装備できる。

また、暗器を 2 つ以上装備しても 1 回の攻撃に適用できるのはどちらか片方のみであり、二刀流や二丁などのスキルがなければ攻撃回数も増えない。

暗器は近接武器としても射撃武器としても扱うことができ、近接スキルと射撃スキルの両方が使用できる。

ただし、射撃武器として攻撃を行った場合、基本的に暗器は失われる。

同一の暗器を複数所持している場合は射撃時に装填不要として即時で装備し直せる。

射撃の途中で別の暗器に切り替えることはできない。

大分類	暗器																
小分類	Lv	名称	価格	重量	命中	威力	射程	装填数	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
片手暗器	1	粗鉄の短剣	30	1	0	1	1-4	不要	黄 1	-	-	-	-	粗鉄 1	-	5	-
片手暗器	2	鋼の短剣	300	2	0	2	1-4	不要	黄 4	-	60	黄 2	-	鋼 1	-	60	鋼 1
片手暗器	3	銀の短剣	1000	2	0	3	1-4	不要	黄 7	赤 7	190	黄 3	赤 3	銀 2	-	230	銀 1
片手暗器	3	魔獣の短剣	2000	3	1	5	1-4	不要	赤 15	黒 1	350	黒 1	-	鋼 3	魔牙 1	770	魔牙 1
片手暗器	4	飛竜の短剣	2200	2	0	5	1-4	不要	緑 24	黒 1	320	緑 12	-	銅 1	幻牙 1	20	銅 1
片手暗器	4	水晶の短剣	4000	5	3	5	1-4	不要	赤 32	白 2	680	赤 16	白 1	金 1	水晶 1	1180	金 1

攻性異形

攻性異形は魔人族の種族スキルでのみ取得可能。

武器の装備枠を圧迫せず、攻性異形の重量は所持品総重量に加算されない。

また、重量が力を超えていてもペナルティなしで装備と使用が可能。ただし、加工や売却等は一切行えない。

シナリオ開始時に攻性異形は更新され、新しいものに変化する(破損・紛失しても復活する)。

大分類	攻性異形						
名称	中分類	小分類	重量	命中	威力	射程	特記
『近接／格闘』	近接武器	格闘	B.Lv	0	B.Lv	1	-
『近接／暗器』	暗器	片手暗器	C.Lv	C.Lv	C.Lv÷3	1	射撃不可
『射撃／暗器』	暗器	片手暗器	C.Lv	0	C.Lv-1	2-4	装填不要 (射撃しても消失しない)
『魔術／特殊』	特殊	特殊	M.Lv	-	-	-	魔術スキル使用時 威力に C.Lv÷2 を加算する 複数取得しても累積しない

体防具

装備枠の「体防具」に1つのみ装備できる。

体防具を装備していない場合でも最低限の衣服は身に着けている物として構わない。

ただし、装備なしの状態では格式のある場所や公式の場に出るにはふさわしくはないものとする。

大分類	防具		中分類		体防具											
小分類	Lv	名称	価格	重量	回避	物防	魔防	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解
服	1	麻の普段着	20	1	0	1	0	青1	-	-	-	-	繊維1	-	-	-
服	1	木綿の普段着	50	1	1	0	0	青1	緑1	-	-	-	繊維1	-	15	-
服	1	羊毛の普段着	50	1	0	0	1	青1	赤1	-	-	-	毛糸玉1	-	10	毛糸1
服	1	絹の普段着	400	1	1	0	2	青3	赤2	70	青2	赤1	絹1	-	40	-
服	1	木綿のお洒落服	100	1	1	0	0	青2	黄1	-	青2	-	布2	-	10	布1
服	1	羊毛のお洒落服	100	1	0	0	1	青2	赤1	-	青2	-	毛糸玉2	-	10	毛糸玉1
服	1	見習い術師の長衣	100	1	0	0	1	不可	-	-	70	-	不可	-	-	繊維1
		備考	魔術スキルの命中を+2する。													
服	1	毛皮の外套	100	1	-1	1	1	青2	赤1	-	青2	-	布2	毛皮2	10	布1
		備考	寒冷状態にあることによるペナルティを半減する。													
軽鎧	1	革の胸当て	100	3	0	3	0	青2	赤1	-	青2	-	革2	-	30	革1
軽鎧	1	硬革の胸当て	300	4	0	4	0	青2	赤2	50	青2	-	硬革2	-	110	硬革1
軽鎧	1	旅人の革服	300	2	1	1	0	青2	緑2	50	青2	-	革5	-	100	革3
重鎧	1	粗鉄の鎧	100	4	-1	6	0	黄2	赤1	-	黄2	-	粗鉄2	-	30	粗鉄2
重鎧	1	铸铁の鎧	300	5	-1	7	0	黄2	赤2	50	黄2	-	鉄3	-	90	粗鉄2
重鎧	1	石の鎧	60	5	-3	7	0	黄2	-	-	黄1	-	石2	-	30	石2
服	2	木綿の礼服	500	1	1	0	2	青3	緑3	90	青2	緑2	布5	-	150	布3
服	2	狩人の服	600	2	2	0	0	青4	緑4	100	青2	緑2	布3	硬革3	180	布3
服	2	魔術師の長衣	700	1	0	0	4	青5	緑5	110	青3	緑3	布6	-	230	布3
服	2	絹のお洒落服	1200	1	2	0	4	青7	赤7	220	青4	赤4	絹2	-	280	絹1
軽鎧	2	薄鉄の胸当て	700	4	0	6	0	黄5	緑5	110	黄3	緑3	鉄2	-	310	鉄1
軽鎧	2	鋼の半鎧	1000	5	0	7	0	黄6	緑6	180	黄3	緑3	鋼2	-	420	鉄1
重鎧	2	鍛鉄の鎧	1200	6	-1	11	0	黄7	赤7	220	黄4	赤4	鉄6	-	480	鉄3
重鎧	2	鋼の大鎧	1800	8	-2	15	0	黄9	赤9	360	黄5	赤5	鋼4	-	740	鋼2
服	3	重布の長衣	1200	1	-2	2	8	青7	緑7	220	青4	緑4	重布3	-	360	重布2
服	3	銀糸の長衣	2000	1	1	3	3	青15	赤15	300	青8	赤8	銀2	重布2	520	重布2
服	3	重布の耐刃服	1200	2	-2	8	2	青7	緑7	220	青4	緑4	重布3	-	360	重布2
服	3	絹の夜会服	4800	1	3	0	6	青20	白2	1040	白2	-	絹5	-	1600	絹3
軽鎧	3	銀の胸当て	2400	5	0	7	5	黄15	赤15	420	黄8	赤8	銀4	-	560	銀2
軽鎧	3	重革の胸当て	2000	5	0	10	0	青15	緑15	300	青8	緑8	重革6	-	520	重革3
重鎧	3	銀の鎧	3600	8	-2	14	5	黄20	赤20	680	黄10	赤10	銀6	-	840	銀2
重鎧	3	魔獣の大鎧	3000	13	-5	25	0	赤20	黒2	500	黒2	-	鋼5	魔牙2	1100	魔牙2
服	4	聖布の長衣	3000	1	-3	3	14	青36	白1	440	白1	-	聖布2	-	860	聖布1
服	4	金糸の長衣	5000	1	2	4	4	青36	赤36	780	青18	赤18	金2	重布2	1700	重布2
服	4	魔革の服	5000	2	2	6	2	青36	緑36	780	青18	緑18	魔革2	重布2	1700	重布2
服	4	金絹の羽衣	12000	1	5	0	7	青45	白4	2750	白4	-	絹5	金5	3600	絹5
軽鎧	4	大樹の胸当て	5000	7	0	10	7	黄36	緑36	780	黄18	緑18	聖木5	絹1	1540	聖木3
軽鎧	4	魔革の胸当て	6000	9	0	16	3	青42	緑42	980	青21	緑21	魔革4	-	1720	魔革2
重鎧	4	飛竜の鎧	9000	10	-3	20	10	緑45	黒3	2250	黒3	-	銅5	幻牙1	3100	幻牙1
重鎧	4	重晶の大鎧	7500	18	-5	30	10	赤42	白2	1620	白2	-	水晶2	-	2750	水晶1

大分類	防具		中分類		体防具											
小分類	Lv	名称	価格	重量	回避	物防	魔防	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解
服	5	透海の法衣	15000	1	2	6	6	白5	虹3	1000	虹1	-	真透晶1	霊糸1	5610	真透晶1
服	5	白月の聖衣	15000	1	0	5	15	白5	虹3	1000	虹1	-	白聖銀1	霊糸1	5610	白聖銀1
服	5	黒炎の闘衣	15000	3	1	12	6	黒5	虹3	1000	虹1	-	黒魔鉄1	霊糸1	5610	黒魔鉄1
服	5	虹色の幻衣	15000	3	12	-9	-9	白5	虹3	1000	虹1	-	虹霊金1	霊糸1	5610	虹霊金1
服	5	斑力の恐衣	15000	10	6	6	6	黒5	虹3	1000	虹1	-	斑力銅1	霊糸1	5610	斑力銅1
軽鎧	5	透晶の鏡鎧	15000	5	2	8	8	白5	虹3	1000	虹1	-	真透晶2	-	6000	真透晶2
軽鎧	5	虹金の幻鎧	15000	10	-2	5	30	白5	虹3	1000	虹1	-	虹霊金2	-	6000	虹霊金2
重鎧	5	白銀の聖鎧	15000	5	0	12	12	白5	虹3	1000	虹1	-	白聖銀2	-	6000	白聖銀2
重鎧	5	黒鋼の闘鎧	15000	10	-2	30	5	黒5	虹3	1000	虹1	-	黒魔鉄2	-	6000	黒魔鉄2
重鎧	5	混沌の斑鎧	15000	25	-10	35	35	黒5	虹3	1000	虹1	-	斑力銅2	ゲル2	5680	斑力銅2
重鎧	5	真竜の鎧	20000	15	-3	23	23	黒5	虹5	500	虹1	-	斑力銅2	竜牙1	2500	竜牙1

盾

装備枠の「武器1」と「武器2」のいずれか、または両方に1つずつ装備できる。

また、盾を2つ以上装備しても、1回の「回避判定とダメージ算出」に適用できるのは片方のみとする。

ただし、「負の回避補正」については常に累積する物として扱う。

大分類	防具		中分類		盾											
小分類	Lv	名称	価格	重量	回避	物防	魔防	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解
小盾	1	木の盾	100	1	0	0	2	黄2	緑1	-	黄2	-	木片2	-	30	木片1
小盾	1	革の盾	100	3	0	1	0	青2	赤1	-	青2	-	革2	-	30	革1
大盾	1	粗鉄の盾	100	3	-1	3	0	黄2	赤1	-	黄2	-	粗鉄2	-	30	粗鉄1
大盾	1	鑄鉄の盾	300	4	-1	4	0	黄2	赤2	50	黄2	-	鉄3	-	90	鉄2
小盾	2	硬革の盾	500	3	0	3	0	青3	赤3	90	青2	赤2	硬革3	-	190	硬革2
大盾	2	鍛鉄の盾	1000	5	-1	7	0	黄6	赤6	180	黄3	赤3	鉄5	-	400	鉄3
大盾	2	鋼の盾	1500	6	-1	9	0	黄8	赤8	290	黄4	赤4	鋼3	-	630	鋼2
小盾	3	聖木の盾	3000	1	0	0	4	黄17	緑17	560	黄9	緑9	聖木5	-	700	聖木3
小盾	3	重革の盾	1800	4	0	6	0	青14	緑14	260	青7	緑7	重革5	-	500	重革3
大盾	3	銀の盾	3000	3	-1	5	3	黄17	赤17	560	黄9	赤9	銀5	-	700	銀3
大盾	3	魔獣の盾	2500	9	-2	15	0	赤17	黒1	480	黒1	-	鋼4	魔牙1	990	魔牙1
小盾	4	魔革の盾	4500	6	0	7	3	青28	緑28	790	青14	緑14	魔革2	-	1610	魔革1
大盾	4	飛竜の盾	7000	8	-1	10	6	緑28	黒2	1620	黒2	-	銅2	幻牙1	2340	銅2
大盾	4	水晶の盾	5500	13	-3	20	3	赤28	白2	1170	白2	-	水晶1	-	1750	-

破損した装備品の修復

破損によって効果値が減少した装備品は生産スキルの「修復技能」等によって修復し元に戻すことができる。

店舗や通常のNPCに修復を依頼する場合は

「(装備品のレベル×装備品の重量×30)K」の費用 と 「(装備品のレベル)日」の時間

が必要になる。ただし、銀羽根や特別な地位にある場合は優先的に仕事をしてもらうことで、

時間を半分以下に短縮してもらえる場合もある。

装飾品

装備枠の「頭装飾品」「体装飾品」「腕装飾品」「脚装飾品」のそれぞれに1つずつ装備できる。

特殊な効果がない物が大半だが、一般耐魔加工や一般魔具加工などを施すことができる。

大分類	装飾品												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
頭	1	ヘアピン	10	0	黄1	-	-	-	-	石2	-	5	-
頭	1	バレッタ	20	0	黄1	-	-	-	-	粗鉄1	-	-	-
頭	1	リボン	20	0	青1	-	-	-	-	繊維1	-	-	-
頭	1	帽子	30	0	緑1	-	-	-	-	布1	-	-	-
体	1	ペンダント	10	0	黄1	-	-	-	-	石2	-	5	-
体	1	スカーフ	30	0	青1	-	-	-	-	布1	-	-	-
腕	1	指輪	10	0	黄1	-	-	-	-	石2	-	5	-
腕	1	手袋	20	0	青1	-	-	-	-	繊維1	-	-	-
腕	1	ブレスレット	20	0	黄1	-	-	-	-	石4	-	10	-
脚	1	ブーツ	20	0	青1	-	-	-	-	革1	-	-	-
脚	1	アンクレット	20	0	黄1	-	-	-	-	石4	-	10	-
頭	2	黄銅のヘアピン	100	0	黄3	-	-	-	-	銅1	-	-	-
頭	2	輝石のバレッタ	80	0	黄3	-	-	-	-	輝石1	-	-	-
頭	2	刺繍のリボン	50	0	青3	-	-	-	-	布2	-	-	-
頭	2	羽根帽子	80	0	緑3	-	-	-	-	布3	-	-	-
体	2	輝石のブローチ	80	0	黄3	-	-	-	-	輝石1	-	-	-
体	2	輝石のペンダント	100	0	黄3	-	-	-	-	輝石1	-	-	-
体	2	刺繍のスカーフ	80	0	青3	-	-	-	-	布3	-	-	-
腕	2	刺繍の手袋	100	0	青3	-	-	-	-	布3	-	-	-
腕	2	輝石の指輪	80	0	黄3	-	-	-	-	輝石1	-	-	-
腕	2	輝石のブレスレット	100	0	黄3	-	-	-	-	輝石1	-	-	-
脚	2	鋼のブーツ	80	0	黄3	-	-	-	-	鋼1	-	-	-
脚	2	黄銅のアンクレット	100	0	黄3	-	-	-	-	銅1	-	-	-
頭	3	銀のヘアピン	250	0	白1	-	-	-	-	銀1	-	40	-
頭	3	銀のバレッタ	350	0	白1	-	100	-	-	銀1	-	100	-
頭	3	銀糸のリボン	350	0	白1	-	100	-	-	銀1	布1	60	-
頭	3	銀糸の帽子	400	0	白1	-	150	-	-	銀1	布2	60	-
体	3	銀のブローチ	250	0	白1	-	-	-	-	銀1	-	40	-
体	3	銀のペンダント	350	0	白1	-	100	-	-	銀1	-	100	-
体	3	銀糸のスカーフ	400	0	白1	-	150	-	-	銀1	布1	60	-
腕	3	銀糸の手袋	350	0	白1	-	100	-	-	銀1	布1	60	-
腕	3	銀の指輪	250	0	白1	-	-	-	-	銀1	-	40	-
腕	3	銀のブレスレット	400	0	白1	-	150	-	-	銀1	-	150	-
脚	3	銀のブーツ	400	0	白1	-	150	-	-	銀1	-	150	-
脚	3	銀のアンクレット	350	0	白1	-	100	-	-	銀1	-	100	-
頭	4	金のヘアピン	2000	0	白3	-	500	-	-	金2	-	550	-
頭	4	宝晶のバレッタ	3000	0	虹1	-	200	-	-	金2	水晶1	400	-
頭	4	聖布のリボン	2000	0	白3	-	500	-	-	金1	聖布2	50	-
頭	4	聖布の帽子	3000	0	虹1	-	200	-	-	金2	聖布2	250	-
体	4	宝晶のブローチ	2000	0	白3	-	500	-	-	金1	水晶1	250	-
体	4	宝晶のペンダント	3000	0	虹1	-	200	-	-	金2	水晶1	400	-
体	4	聖布のスカーフ	2000	0	虹1	-	50	-	-	金1	聖布2	50	-
腕	4	聖布の手袋	2500	0	虹1	-	100	-	-	聖布2	-	750	-
腕	4	宝晶の指輪	2000	0	白3	-	500	-	-	金1	水晶1	250	-
腕	4	金のブレスレット	2500	0	白3	-	700	-	-	金3	-	400	-
脚	4	破魔のブーツ	2000	0	白2	黒1	500	-	-	魔革2	聖布1	50	-
脚	4	金のアンクレット	2500	0	白3	-	700	-	-	金3	-	400	-

素材

「分類：素材」は原則として購入できない。売却時の価格は通常通り、リスト中の半額となる。

ここで言う「素材」とは「物品生成術との相性の良い素材」であり、通常の木材が「素材」の木材として利用できるわけではない。一部の魔術スキルで作成可能な鉄や銀などは「素材」として扱われる。

大分類	素材												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
下級素材	1	石	0	1	黄 1	-	-	-	-	小石 10	-	1	小石 5
			備考	シナリオ開始前、または十分に自由な時間を取れる場合には、所持限界重量を越えない量であれば無条件に入手することが可能。									
下級素材	1	毛皮	0	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
下級素材	1	獣毛	0	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
下級素材	1	粘液	0	1	青 1	-	10	-	-	不可	-	-	-
下級素材	1	獣牙	2	1	不可	-	-	1	-	不可	-	-	-
下級素材	2	粗鉄	20	1	不可	-	-	10	-	石 4	-	100	-
下級素材	2	革	20	1	不可	-	-	10	-	毛皮 4	-	1	-
下級素材	2	木片	20	1	不可	-	-	10	-	不可	-	-	-
下級素材	2	繊維	20	1	不可	-	-	10	-	不可	-	-	-
下級素材	2	毛糸	20	1	不可	-	-	10	-	獣毛 4	-	1	-
下級素材	2	貝殻	10	1	不可	-	-	5	-	不可	-	-	-
下級素材	3	鉄	40	1	不可	-	-	20	-	粗鉄 2	-	10	-
下級素材	3	硬革	40	1	不可	-	-	20	-	革 2	-	10	革 2
下級素材	3	布	40	1	不可	-	-	20	-	繊維 2	-	10	繊維 2
下級素材	3	毛糸玉	40	1	不可	-	-	20	-	毛糸 2	-	10	毛糸 2
下級素材	4	鋼	80	1	不可	-	-	40	-	鉄 2	-	20	-
下級素材	4	木材	80	1	不可	-	-	40	-	木片 4	-	40	木片 4
下級素材	4	変油	80	1	不可	-	-	40	-	粘液 8	-	40	粘液 8
上級素材	4	輝石	100	1	不可	-	-	50	-	貝殻 4	-	10	-
下級素材	5	銅	160	1	不可	-	-	80	-	鋼 2	-	40	-
下級素材	5	重革	160	1	不可	-	-	80	-	硬革 4	-	80	硬革 4
下級素材	5	重布	160	1	不可	-	-	80	-	布 4	-	80	布 4
上級素材	5	魔牙	200	1	不可	-	-	100	-	獣牙 32	-	100	-
下級素材	6	銀	320	1	不可	-	-	160	-	銅 2	-	80	-
下級素材	6	聖木	320	1	不可	-	-	160	-	木材 4	-	160	-
下級素材	6	絹	320	1	不可	-	-	160	-	毛糸玉 8	-	240	-
下級素材	6	ゲル	320	1	不可	-	-	160	-	変油 4	-	160	粘液 32
上級素材	6	水晶	1000	1	不可	-	-	500	-	輝石 4	-	200	-
下級素材	7	金	640	1	不可	-	-	320	-	銀 2	-	160	-
下級素材	7	魔革	640	1	不可	-	-	320	-	重革 4	黒 1	220	-
下級素材	7	聖布	640	1	不可	-	-	320	-	重布 4	白 1	220	-
上級素材	7	幻牙	2000	1	不可	-	-	1000	-	魔牙 4	-	700	-
下級素材	8	神木	1280	1	不可	-	-	640	-	聖木 4	白 1	540	-
下級素材	8	霊糸	1280	1	不可	-	-	640	-	絹 4	白 1	540	-
特殊素材	8	黒魔鉄	2500	1	不可	-	-	1250	-	鉄 8	黒 10	1180	-
特殊素材	8	斑力銅	2500	1	不可	-	-	1250	-	銅 4	虹 1	1180	-
特殊素材	8	白聖銀	2500	1	不可	-	-	1250	-	銀 2	白 10	1180	-
特殊素材	8	虹霊金	2500	1	不可	-	-	1250	-	金 1	虹 1	1180	-
特殊素材	8	真透晶	2500	1	不可	-	-	1250	-	水晶 5	-	1000	-
上級素材	8	竜牙	10000	1	不可	-	-	5000	-	幻牙 2	虹 1	1000	-

一般雑貨

「分類：雑貨」は特記がない場合でも、使用時にはGMの判断により消費する場合がある。

「分類：矢弾」「分類：食材」「分類：飲料」「分類：薬」「分類：攻撃」は全て原則として消耗品とする。

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
雑貨	1	空瓶	5	1	黄 1	-	-	-	-	石 2	-	5	-
		備考	「～ポーション」の生成・合成に必要。最大 150ml 程度。										
雑貨	2	香水瓶	10	1	黄 2	-	-	-	-	石 2	-	10	-
		備考	「～スプレー」の生成・合成に必要。最大 15ml 程度。										
雑貨	1	煉瓦	3	2	黄 1	-	-	-	-	石 4	-	5	-
		備考	約 21cm×10cm×6cm の一般的煉瓦。										
雑貨	1	縫い針	3	0	黄 1	-	-	-	-	石 1	-	5	-
		備考	小さな縫い針。										
雑貨	1	開錠具	3	1	黄 1	-	-	-	-	粗鉄 1	-	5	-
		備考	所有していない場合、開錠判定や異解除判定を不可とされる場合がある。										
雑貨	1	ロープ	3	1	青 1	-	-	-	-	繊維 1	-	5	-
		備考	丈夫なロープ。10m 程度。										
雑貨	1	火打石	3	1	赤 1	-	-	-	-	石 2	-	5	-
		備考	火種として使える石。										
雑貨	1	コンパス	5	1	赤 1	-	-	-	-	粗鉄 1	-	5	-
		備考	方角が分かる。ただし精度はあまり良くなく狂う場合がある。										
雑貨	1	毛布	3	1	赤 1	-	-	-	-	毛皮 1	-	5	-
		備考	体を覆うのに十分な大きさの毛布。										
雑貨	1	松明	3	1	青 1	-	-	-	-	木片 1	-	5	-
		備考	照明などに使える松明。使用には火種等が必要。燃焼時間は最大 2 時間、照明範囲は「隣接 5」（半径 10m 程度）。消耗品。										
雑貨	1	水筒	5	1	青 1	-	-	-	-	木片 1	-	5	-
		備考	飲料水を持ち運ぶのに使える水筒。容量は最大で 800ml 程度。空瓶の代わりとして使うこともできるが、ポーションの保存には適さない。										
雑貨	1	香油	10	1	青 1	-	-	-	-	繊維 1	-	10	-
		備考	香油。天人族は羽翼の手入れにも使用する。										
雑貨	1	紙束	5	1	青 2	-	-	-	-	木片 1	-	10	-
		備考	30cm×40cm 程度の紙 5 枚セット。5 枚未満の分についての重量は切上。										
雑貨	1	白紙の小本	30	1	青 6	-	-	-	-	木材 1	-	25	-
		備考	何も書いていない小さな紙の本。10cm×15cm×25 枚程度。手帳として使うこともできる。										
雑貨	1	羊皮紙	3	1	赤 1	-	-	-	-	毛皮 1	-	5	-
		備考	30cm×40cm 程度の羊皮紙。書き損じて表面を削ることで修正が効く場合もある。										
雑貨	1	ペン	3	1	赤 1	-	-	-	-	獣毛 2	-	5	-
		備考	羽根ペン。										
雑貨	1	インク	3	1	赤 1	-	-	-	-	石 2	-	5	-
		備考	黒インク。瓶入り。										
雑貨	1	携帯鍋	20	3	黄 1	赤 1	-	-	-	粗鉄 2	-	10	-
		備考	持ち運びしやすい野営用の鍋と小さな食器。										
雑貨	2	ランタン	50	1	黄 1	赤 1	-	-	-	鉄 1	-	20	-
		備考	冒険者向けの頑丈なランタン。2m 程度の高さから落としても壊れない。照明として使用するには油と火種等が必要。照明範囲は「隣接 5」（半径 10m 程度）。										
雑貨	1	油	5	1	青 1	-	-	-	-	繊維 1	-	5	-
		備考	照明用の油。ランタン等にセットして火を灯すことで照明となる。ランタン使用時の燃焼時間としては 5 時間程度の量。消耗品。										
雑貨	2	木炭	20	1	青 2	-	-	-	-	木材 1	-	10	-
		備考	燃料用の木炭。薪の代わりに使うのは少し贅沢。消耗品。										

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解
雑貨	3	ティーセット	200	5	黄3	赤3	10	100	-	煉瓦1	-	100	-
			備考	ティーセット一式。ティーカップの数は4つ。 紅茶等を淹れるには火種、飲料水、茶葉が別途必要。 飲料水と茶葉が十分にあれば、一度に複数人分を淹れることも可能。 紅茶用のカップ1つ。									
雑貨	2	ティーカップ	20	1	黄1	-	5	10	-	石2	-	10	-
			備考	紅茶用のカップ1つ。									
医療具	2	フィーディングカップ	10	1	青1	-	-	-	-	木片1	-	5	-
			備考	使い捨ての吸い飲み器。「対象：自身」の「～ポーション」を「射程：0-1／対象：1」に変更して使えるようになる。消耗品。 この効果を戦闘中に適用することはできない。									
財布	3	カルマケース	10	1	-	-	10	-	-	不可	-	-	-
			備考	無尽蔵に魔素を収納できるケース。 これを持っていない場合は、無色の魔素は500Kまでしか所持できず、有色の魔素を一切所持することができない。									
財宝	3	カルマコイン	1000	0	-	-	1000	1000	-	不可	-	-	-
			備考	コイン状の無色魔素結晶。買値売値共に1000K扱い。カルマケースがなくても持ち運ぶことができ、通貨として使うこともできる。									
財宝	5	ディラトニア金貨	1000	0	虹1	白1	-	不可	-	不可	-	-	不可
			備考	旧帝国で造られた特殊金貨。買値売値共に約1000K。 物理的手段による製造方法は失伝している。									
硬貨	3	デラス銅貨	1	0	黄10	-	-	1	-	銅1	-	20	-
			備考	鉱山国で造られた大陸共通銅貨。1枚約1K相当。 生成や合成で作成した場合、1回で50枚得られる。 (硬貨に対する物品生成術は効率が悪い上に犯罪でもある)									
硬貨	3	デラス銀貨	10	0	黄20	-	-	10	-	銀1	-	40	-
			備考	鉱山国で造られた大陸共通銀貨。1枚約10K相当。 生成や合成で作成した場合、1回で10枚得られる。 (硬貨に対する物品生成術は効率が悪い上に犯罪でもある)									
硬貨	3	デラス小金貨	200	0	黄30	白1	-	200	-	金1	-	80	-
			備考	鉱山国で造られた大陸共通金貨。1枚約200K相当。 生成や合成で作成した場合、1回で1枚得られる。 (硬貨に対する物品生成術は効率が悪い上に犯罪でもある)									
硬貨	5	デラス真金貨	2000	0	虹2	白2	-	2000	-	虹霊金2	-	1000	-
			備考	鉱山国で造られた大陸共通金貨。1枚約2000K相当。 生成や合成で作成した場合、1回で1枚得られる。 (硬貨に対する物品生成術は効率が悪い上に犯罪でもある)									
書物	2	質素な本	100	1	不可	-	-	-	-	-	-	-	-
			備考	質素な装丁の本。庶民向けの大衆小説など。									
書物	3	上質な本	1000	1	不可	-	-	-	-	-	-	-	-
			備考	丁寧な装飾が施された本。									
食料	1	保存食	5	1	青1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	日持ちのする保存食。1食分。消耗品。									
食料	1	焼き菓子	5	1	青1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	日持ちのする焼き菓子。1食分。消耗品。									
飲料	1	麦酒	5	1	青1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	一般的な麦酒。消耗品。									
飲料	1	葡萄酒	10	1	青1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	一般的な葡萄酒。消耗品。									
飲料	1	蒸留酒	50	1	青3	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	度数の高い蒸留酒。消毒にも使える。消耗品。									
茶葉	2	紅茶葉	10	1	青1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	主に中流階級以上が使用する紅茶葉。 淹れるには火種、飲料水、ティーセット及び10分の時間が必要。 また、淹れる際に必要な紅茶葉は1人つき(1/4)個。消耗品。									

薬品類（ポーション類）

「分類：薬」は全て消耗品として扱うが、通常の消耗品とは扱いが一部異なるので注意すること。

「～ポーション」は生成・合成時に「空瓶」1つを消費する。また、消費時には「空瓶」1つを入手する。

「～スプレー」は生成・合成時に「香水瓶」1つを消費する。また、消費時には「香水瓶」1つを入手する。

「空瓶」や「香水瓶」を所持していない場合には生成・合成ができない。

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
薬	1	ヒールポーション	20	1	青1	-	-	-	-	粘液1	薬草1	5	-
			備考	対象のHPを対象の生×2点回復させる。治癒力を急速に向上させる飲み薬。通常1瓶100mlであり、服用量が90ml未満の場合は効果がない。「射程：0/対象：自身」									
薬	1	マインドポーション	40	1	青1	赤1	-	-	-	粘液2	薬草2	10	-
			備考	対象のMPを対象の魔力×1点回復させる。魔力を帯びた水。通常1瓶50mlであり、服用量が45ml未満の場合は効果がない。「射程：0/対象：自身」									
薬	2	ライフポーション	200	1	青5	赤3	-	-	-	粘液4	乾燥薬草2	90	-
			備考	対象のHPを対象の生×3点回復させる。治癒力を急速に向上させる飲み薬。通常1瓶100mlであり、服用量が90ml未満の場合は効果がない。「射程：0/対象：自身」									
薬	2	キュアポーション	100	1	青2	赤2	-	-	-	粘液2	朔の白花1	30	-
			備考	気絶を除く、対象の威力2以下の状態異常を全て回復させる。聖水の一つ。威力3以上の状態異常は威力を2減少させるが、複数回使用してもこの薬による効果は累積しない。通常1瓶50mlであり、服用量が45ml未満の場合は効果がない。「射程：0/対象：自身」									
薬	3	アウェイクポーション	100	1	青1	赤3	-	-	-	粘液2	覚醒の種子1	5	-
			備考	対象の気絶を回復させる。1瓶5ml程度。1回で使い切り。ただし、対象のHPがMPが0以下である場合は効果がない。「射程：0-1/対象：1」									
薬	3	ソウルポーション	400	1	青8	赤8	-	-	-	変油1	乾燥薬草5	110	-
			備考	対象のMPを対象の魔力×2点回復させる。魔力を帯びた水。通常1瓶50mlであり、服用量が45ml未満の場合効果はない。「射程：0/対象：自身」									
薬	3	ヒールスプレー	100	1	青2	緑2	-	-	-	粘液1	貝殻4	30	-
			備考	対象のHPを対象の生×2点回復させる。高濃度のヒールポーションを霧状にするスプレー。通常1瓶10ml。1回で使い切り。「射程：0-1/対象：1」									
薬	4	ライフスプレー	500	1	青10	緑10	-	-	-	粘液5	輝石1	150	-
			備考	対象のHPを対象の生×3点回復させる。高濃度のライフポーションを霧状にするスプレー。通常1瓶10ml。1回で使い切り。「射程：0-1/対象：1」									
薬	4	リヴァイヴポーション	1000	1	青10	白1	130	-	-	ゲル1	朔花の蜜1	150	-
			備考	対象の気絶を回復させる。1瓶5ml程度。1回で使い切り。また、対象のHPが0以下の場合はHPを1まで回復させ、MPが0以下の場合はMPを1まで回復させる。「射程：0-1/対象：1」									

薬品類（毒薬類）

「分類：毒薬」は全て消耗品として扱うが、通常の消耗品とは扱いが一部異なるので注意すること。

生成・合成時には「空瓶」1つを消費する。また、消費時には「空瓶」1つを入手する。

「空瓶」を所持していない場合には生成・合成ができない。

また、一般的な商人や店舗においては、購入や売却を行うことはできない。

通常1瓶100mlであり、95ml以上の使用で100%の効果を発揮する。

使用量が95ml未満の場合、毒薬の『威力』は（『本来の威力』×（使用量÷100ml）の切捨）となる。

使用量が95mlを越える場合については、毒薬の効果が超過分によって増強されることはない。

【服用】に際しては「～ポーション」と同様に「フィーディングカップ」の使用を可能とする。

【服用】以外に「武器」や「矢弾」に対して使用可能な物がある。

「武器」や「矢弾」に使用可能な物については、その効果が【服用】の効果とは別に記載される。

ただし、武器種類や矢弾種類に指定がある物は、それ以外の武器や矢弾に使用することはできない。

大分類	雑貨		中分類	薬									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解
毒薬	特殊	毒薬『威力』	-	1	特殊	-	-	-	-	特殊	-	-	-
			備考	【服用】 / 「射程：0／対象：自身」 対象の生が（『威力』+2）以下の時、対象を『威力』の毒状態にする。 【武器：暗器】、【矢弾：矢・太矢】 / 「射程：0／対象：物1」 主行動でのみ使用可能。暗器または矢弾に以下の効果を追加する。 「攻撃で対象にダメージを与えた時、対象の生が（『威力』+2）以下であれば対象を『威力』の毒状態にする。」 持続時間1440（1日）。 一度効果を発揮すると持続時間に関わらず効果は失われる。									
毒薬	2	毒薬『威力2』	-	1	青2	赤1	-	-	-	粘液1	-	50	-
備考	効果は「毒薬『威力』」の『威力』を2にしたものとする。												
毒薬	3	毒薬『威力5』	-	1	青3	赤2	10	-	-	変油1	-	60	-
備考	効果は「毒薬『威力』」の『威力』を5にしたものとする。												
毒薬	4	毒薬『威力10』	-	1	青5	黒1	60	-	-	ゲル1	-	190	-
備考	効果は「毒薬『威力』」の『威力』を10にしたものとする。												
毒薬	特殊	猟殺薬『威力』	-	1	特殊	-	-	-	-	特殊	-	-	-
			備考	【服用】 / 「射程：0／対象：自身」 対象の生が（『威力』+2）以下の時、対象を『威力』の毒状態にする。 【武器：近接武器各種、暗器】、【矢弾：各種】 / 「射程：0／対象：物1」 主行動でのみ使用可能。暗器または矢弾に以下の効果を追加する。 「攻撃で対象にダメージを与えた時、対象の生が（『威力』+5）以下であれば対象を（『威力』×2）の毒状態にする。」 持続時間1440（1日）。 一度効果を発揮すると持続時間に関わらず効果は失われる。									
毒薬	3	猟殺薬『威力2』	-	1	緑3	赤2	10	-	-	変油1	-	60	-
備考	効果は「猟殺薬『威力』」の『威力』を2にしたものとする。												
毒薬	4	猟殺薬『威力7』	-	1	緑5	黒1	60	-	-	ゲル1	-	190	-
備考	効果は「猟殺薬『威力』」の『威力』を7にしたものとする。												

有用植物

「分類：薬」ほどの効果はなくとも一定の薬効などを持った有用な植物。

時間経過で劣化や腐敗が生じて使用できなくなるものもある。

魔窟に限らず自生する物もあれば、栽培されている物もある。

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
草花	1	薬草	5	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	対象のHPを生×1点回復させる。使用に10分必要。 止血効果や体力回復効果のある薬草。 採取から3日経過すると、この効果は発揮できなくなる。 「射程：0-1/対象1」消耗品。原則シナリオ終了時に消失。									
草花	2	乾燥薬草	15	1	不可	-	-	-	-	薬草4	-	-	-
			備考	対象のHPを生×1点回復させる。使用に10分必要。 適切な方法で乾燥させ、保存可能になった薬草。 「薬草」に単体対象の「ヴェイパライズ」を使用することでも作成可能。 「射程：0-1/対象1」消耗品。									
草花	2	覚醒の芽	50	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	対象の気絶を回復させる。破滅的な味がする無毒な植物の新芽。 ただし、対象のHPかMPが0以下である場合は効果がない。 発芽から3日経過すると、この効果は発揮できなくなる。 「射程：0-1/対象1」消耗品。原則シナリオ終了時に消失。									
草花	3	朔の白花	20	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	対象の威力2以下の毒を回復させる。使用に10分必要。 解毒効果のある蜜を含む白い花。 威力3以上の毒は威力を2減少させるが、複数回使用してもこの草花及び「朔の白花」による効果とは累積しない（効果の良い方が適用） 開花から24時間経過すると、この効果は発揮できなくなる。 「射程：0/対象：自身」消耗品。原則シナリオ終了時に消失。									
草花	4	朔花の蜜	200	1	不可	-	-	-	-	朔の白花7	-	-	-
			備考	対象の威力10以下の毒を回復させる。解毒効果のある花の蜜。 威力11以上の毒は威力を10減少させるが、複数回使用してもこの草花及び「朔の白花」による効果とは累積しない（効果の良い方が適用される）。 「～ポーション」と同様にフィーディングカップを使用できる。 「射程：0/対象：自身」消耗品。									
種子	1	覚醒の種子	50	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	植えてから3日経過するか、「スプラウト」を使用することで発芽し、「覚醒の芽」に変化する。シナリオ開始時に「覚醒の芽」に変化させることも可能。									
蕾	2	朔花の蕾	20	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	解毒効果のある花の蕾。採取しても滅多に枯れないが、咲くことも滅多にない。 「グラスグロウ」を使用することで開花し、「朔の白花」に変化させることができる。一度に開花させる個数は任意に選択できる。									
茶葉	3	紅月茶	30	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	魔力回復に効果のある高級茶葉。 この茶葉で淹れた直後の紅茶は「射程：0/対象：自身 対象のMPを魔力×2点回復させる。戦闘時使用不可」として扱う。 淹れるには火種、飲料水、ティーセット及び10分の時間が必要。 また、淹れる際に必要な紅月茶は対象1人につき1個。消耗品。									

攻撃用途消耗品

「分類：攻撃」は全て消耗品として扱い、戦闘中においては主行動でのみ使用可能とする。

効果が物理属性以外の攻撃となる場合でも基本的には物理攻撃・物理ダメージとして扱う。

効果の射程や命中・威力には装備品による修正値は原則として適用されない。

「分類：投擲」の矢弾として使用した場合、【投擲効果】が記載されている物はその内容を適用し、

射程や命中・威力の変化は「射撃武器の種類」の「投擲」に従う。

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
攻撃	1	砂煙玉	20	1	黄 1	-	-	-	-	石 1	-	10	-
			備考	卵殻等の割れやすい容器に細かい砂や粉を詰めた物。 単純に投げることで攻撃する。 「射程：1-2／範囲：-／対象：1／命中：技／威力：-5／属性：物理」 「命中時、対象の速を-1する。累積可能。持続時間 2。」 【投擲効果】 攻撃の威力を-5する。 「命中時、対象の速を-1する。累積可能。持続時間 2。」									
攻撃	2	火炎瓶	100	1	赤 3	-	-	-	-	石 2	油 2	40	-
			備考	瓶に揮発性の高い特殊な油を詰めて布で蓋をしたもの。 布に火をつけて投げることで攻撃する。 使用には火種等が必要。 「射程：1-2／範囲：-／対象：1／命中：技／威力：10／属性：火」									
攻撃	3	催涙玉	100	1	黄 2	緑 1	-	-	-	石 2	粘液 1	50	-
			備考	卵殻等の割れやすい容器に刺激物の粉を詰めた物。 単純に投げることで攻撃する。 「射程：1-2／範囲：-／対象：1／命中：技／威力：0／属性：物理」 「命中時、対象の速を-2する。累積可能。持続時間 2。」 【投擲効果】 「命中時、対象の速を-2する。累積可能。持続時間 2。」									
攻撃	3	手榴弾	250	1	赤 5	緑 3	-	-	-	粗鉄 2	変油 1	65	-
			備考	小型火器の一種として造られる爆弾。 安全装置のピンやキャップを外した後、投げることで攻撃する。 「射程：1-2／範囲：隣接 1／対象：全／命中：技／威力：10／属性：物理」 【投擲効果】 通常攻撃を含む攻撃スキルの効果を次のように変更する。 「範囲：隣接 1／対象：全／威力：10／属性：物理」 指定なき項目は通常の雑貨を用いた投擲による攻撃スキルと同様とする。									

鞆類

「分類：鞆」は1人につき1つまでしか効果を発揮しない。

複数所持している場合、効果を適用するのは一番効果量の大きい物1つのみとする。

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解
鞆	1	革の鞆	30	0	青1	-	-	-	-	革2	-	-	革1
			備考	所持限界重量を+5する。									
鞆	2	硬革の鞆	200	0	青2	赤2	20	青1	赤1	硬革2	-	60	硬革1
			備考	所持限界重量を+8する。									
鞆	3	魔獣の鞆	1500	0	赤10	黒1	250	赤5	-	重革2	魔革1	270	重革1
			備考	所持限界重量を+15する。 この鞆は所持者の現在の「力」が5未満の時、重量10扱いになる。									

下級魔具

特殊な効果を持った魔具。魔術国においては比較的容易に入手できる。

「分類：任意の部位」の装飾品は、装備品における任意の装備箇所に装備可能。

大分類	装飾品		中分類	下級魔具									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解
任意の部位	2	送迎の花環	200	1	青1	白1	-	-	-	朔の白花5	輝石1	10	-
			備考	装備者はHPがいかなる状況になっても即死しない。また、あらゆる即死効果を無効化できる。一度効果を発揮すると消失し、HPの状況による即死は消失後にダメージを受けない限り起こらない。 効果を発揮しなくても、装備者が気絶した時または作成から3日経過した時にこの装飾品は消失する。原則シナリオ終了時に消失。									
任意の部位	4	仮初の鎖	1000	1	白1	黒1	150	-	-	銀1	水晶1	10	-
			備考	装備者はHPがいかなる状況になっても即死しない。また、あらゆる即死効果を無効化できる。一度効果を発揮すると消失し、HPの状況による即死は消失後にダメージを受けない限り起こらない。									
大分類	雑貨		中分類	下級魔具									
雑貨	3	光枝	100	1	赤1	白1	-	赤1	-	輝石1	-	10	-
			備考	MPを1点支払うことで、「ライト」と同等の効果をこの道具自身に対して適用することができる。									
雑貨	3	降空布	400	1	緑10	黒1	150	緑3	-	輝石1	布5	50	布3
			備考	1度だけ所持者の落下ダメージを無効化する。 落下ダメージが所持者の生×2以上となる時に自動発動して消失する。									
鞆	4	緑菜の鞆	3000	0	不可	-	-	不可	-	聖布2	魔革2	220	不可
			備考	所持限界重量を+15する。									
触媒	5	蘇生術用触媒	10000	0	白7	黒7	7000	白2	黒2	虹靈金2	-	2000	-
			備考	蘇生術の術式構築補助に使用する高密度の魔素結晶。 特殊な安定化処理がなされているが、粗悪品は魔物の発生現象を起こすことがある。 リザレクションまたはリインカーネーションの判定を行う直前に宣言・使用し、任意の数消費する。その判定達成値に消費した蘇生術用触媒の個数を加算する。									

生活費等

生きて行く上で必要な諸経費。

リスト中の数字はあくまでも相場であり、地域によって価格は上下する。

大分類	生活費			
小分類	Lv	名称	価格	備考
水	1	飲料水	-	地域や都市環境によっては有料。 空瓶や水筒などに入れて持ち運ぶこともできる。 生成は効率が悪いが可能（青1で200ml相当）。
食費	1	安価な食事一食	5	価格は一般的な値。地域によって大きく変動する。
食費	2	普通の食事一食	10	価格は一般的な値。地域によって大きく変動する。
食費	3	上質な食事一食	20	価格は一般的な値。地域によって大きく変動する。
宿泊	1	冒険者寮	-	冒険者協会《銀の黒鷹》が管理する冒険者宿。 所属者は無料だが、冒険者としての活動無き場合は罰せられる。
宿泊	1	安宿一泊	10	価格は一般的な値。地域によって大きく変動する。
宿泊	2	中流宿一泊	20	価格は一般的な値。地域によって大きく変動する。
宿泊	3	上流宿一泊	40	価格は一般的な値。地域によって大きく変動する。
保育所	1	冒険者用保育所	20	冒険者養成所《金翼の雛》が管理する保育所。 高位冒険者《銀羽根》の子は無料。
医療	1	神殿の癒術(下級)	10	光神殿所属の見習い癒手によるヒーリング。回復量にはばらつきがある。 価格はお布施の相場。受ける人の心次第。0でも咎められることは少ない。
医療	3	神殿の癒術(上級)	100	光神殿所属の高位癒手によるヒーリング。見習いの手に負えない時に。 価格はお布施の相場。頻繁にお世話になると怒られます。
医療	3	神殿の癒術(特殊下)	15	光神殿所属の見習い癒手によるキュア。軽微な毒なら解除できるかも？ 価格はお布施の相場。受ける人の心次第。0でも咎められることは少ない。
医療	5	神殿の癒術(特殊上)	150	光神殿所属の高位癒手によるキュア。威力10以下の異常は治せる。 価格はお布施の相場。頻繁にお世話になると怒られます。
医療	2	薬師の治療	200	薬草や薬品を用いた怪我の治療。 癒手がない村や町ではお世話になるかもしれない。
医療	2	薬師の治療(特殊)	600	薬草や薬品を用いた解毒や解呪。威力10以下の異常は治せる。 癒手がない村や町ではお世話になるかもしれない。
蘇生	5	潜りの蘇生術	5000	隠れて蘇生屋を商う異端魔術師によるリザレクション。 一般には忌避されており、術師の数も非常に少ない。
蘇生	-	神子の完全蘇生術	-	光神殿の神子によるリザレクションまたはリインカーネーション。 神子が世界に対して重要であると判断したならば、行使される。 通常は依頼しても執り行われることはない。

負傷者・遺体等の扱い

意識のない通常キャラクター（負傷者や遺体など）の重量はその所持品・装備品に関わらず10として運搬できるものとする。ただし、あくまでも身体・所持品・装備品をひとまとめの荷物と仮定した重量であり、運搬対象の所持品は運搬対象から取り出さなければ使用できない。そして、運搬対象から所持品を取り出した場合には、その所持品重量は運搬対象とは別枠として計算するものとする。

魔物等のエネミー関連の亡骸については、重量はGMの判断による。

上級魔具

量産されていない特殊な効果を持った魔具。

遺跡や魔窟で偶に発見されるほか、少数かつ高価ではあるものの市場への流通がある。

大分類	装飾品		中分類	上級魔具									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
任意の部位	5	現世の鎖	10000	0	不可	-	-	不可	-	白聖銀 2	真透晶 2	1000	不可
			備考	装備者はHPがいかなる状況になっても即死しない。 また、あらゆる即死効果を無効化できる。									
任意の部位	5	白聖銀の羽根	3000	0	不可	-	-	不可	-	白聖銀 1	霊糸 1	1110	不可
			備考	飛行時にも適用されるスキル効果や装備効果を飛行していなくても適用可能になる。また、飛行時のみに使用が可能なスキルや装備を飛行していなくても使用可能になる。この効果は、混ざり者ではない純粋な天人族のみ使用できる。 また、この装備品を合成で作成した場合、1回の合成で2個得られる。									
任意の部位	5	黒魔鉄の羽根	3000	0	不可	-	-	不可	-	黒魔鉄 1	霊糸 1	1110	不可
			備考	飛行時にも適用されるスキル効果や装備効果を飛行していなくても適用可能になる。また、飛行時のみに使用が可能なスキルや装備を飛行していなくても使用可能になる。この効果は、混ざり者ではない純粋な魔人族のみ使用できる。 また、この装備品を合成で作成した場合、1回の合成で2個得られる。									
任意の部位	5	虹霊金の羽根	3000	0	不可	-	-	不可	-	虹霊金 1	霊糸 1	1110	不可
			備考	飛行時にも適用されるスキル効果や装備効果を飛行していなくても適用可能になる。また、飛行時のみに使用が可能なスキルや装備を飛行していなくても使用可能になる。この効果は、混ざり者ではない純粋な妖精族のみ使用できる。 また、この装備品を合成で作成した場合、1回の合成で2個得られる。									
任意の部位	5	斑力銅の羽根	10000	0	不可	-	-	不可	-	斑力銅 4	霊糸 1	360	不可
			備考	飛行時にも適用されるスキル効果や装備効果を飛行していなくても適用可能になる。また、飛行時のみに使用が可能なスキルや装備を飛行していなくても使用可能になる。									
任意の部位	5	聖天印	3000	0	不可	-	-	不可	-	白聖銀 1	神木 1	10	不可
			備考	「神聖魔術」の効果光スキルだけでなく、装備者の使用する全ての攻撃スキルに適用できるようになる。この効果は、混ざり者ではない純粋な天人族のみ使用できる。									

魔素

主に魔物からの入手可能な有色の魔素。流通は限られている。

「物品生成術」の要であり、生成や加工を行う際に必要なモノである。

大分類	魔素				備考
小分類	Lv	名称	価格	重量	
有色魔素	1	赤の魔素	20	0	有色魔素は原則として購入できない。 売却時の価格は通常通り、リスト中の半額となる。 カルマケースを持たない場合、有色魔素を所持することはできない。
有色魔素	1	青の魔素	20	0	
有色魔素	1	黄の魔素	20	0	
有色魔素	1	緑の魔素	20	0	
有色魔素	5	白の魔素	200	0	
有色魔素	5	黒の魔素	200	0	
有色魔素	10	虹の魔素	2000	0	
変換物質	EX	AM結晶	-	0	AMケースを持たない場合、触れることができない。 許可なく所有することは法律上で禁止されている。

◇5-3. 技名と相当品の設定

技名の設定

これまで第5章で挙げてきたスキル名は汎用的な物であり、系統的で学術的な物でもあり、事務的な物である。そして同じ「必殺Lv1」であっても武器や流派によって動作の異なる物であり、「必殺Lv1」として括っているのは、あくまでも結果としてゲーム的に同一の効果であるにすぎない。それ故に、ゲーム内の各キャラクターは各スキルの呼び名に各流派で用いられている技名を使用したり、自分専用の名前を決めたりすることもまた一般的である。

魔術スキルについても同様であり、通常のスキル名は「術式の名前」として学術的に広く知られている物の、魔術としての名前は個々人で設定してもよい。

従って、PL（PC）が独自の技名を使用したいというのであれば、ゲーム進行の妨げにならない範囲でGMはそれを認めるべきとする。同時に、汎用的なスキル名をそのまま用いることもまた咎められないものとする。

【例】

Aは「必殺Lv1」を「必殺剣・一の型」と呼ぶ

Bは「アロー(火)」を「ファイアアロー」と呼ぶ

装備品の相当品化

GMの認める範囲であれば、PLは自分のPCが購入や生産した装備品を通常と異なる外見や名前を持っている「相当品」として扱っても構わない。ただし、データ上はあくまでも元の装備品との違いはなく、相当品化によって有利になることも基本的にないものとする。

また、GMは相当品化した装備品に対してその設定を元にした展開を創ることも可能とするし、GMが自ら相当品を設定してシナリオ中に登場させることも可能である。

これらの技名の設定・装備品の相当品化に関しては、ゲームを有利・不利にするものではなく、各キャラクターの設定や演出を補強するモノとして扱うことが望ましい。

GM 向け情報



◆ 6. GM向け情報

◇6-1. 魔素変換物質（AM）

魔素変換物質——物質を溶かして魔素に変換する結晶体であり、アンチマテリアル（AM）とも称する。一部識者は魔窟を生み出す元凶ではないかとも推測している。実際に魔窟の深部ほど発見しやすいモノであり、触れることも難しい危険物でもある。

以下に記述される事項は、平歴 1000 年の段階では神子と魔術国の王族、フォブス秘術教団の幹部や設立メンバーなど限られた人物しか知らないことである。

魔物と魔窟

AMの本質は魔素のバランスが崩れた際に発生し、物質を魔素に変換することで魔素のバランスを取り戻そうとする自然の摂理である。従って、物品生成術が活発に行われれば行われるほど、魔素に頼った蘇生術が乱用されればされるほど、AMは大量に発生することになる。

AMが発生するとその周囲の物質は融解して大量の魔素になる。そして局所的に魔素濃度が急上昇し、その反動によって生じたばかりの魔素の数割が再び物質化する。この再物質化の際には意思のない魔素結晶よりも、意思を持った魔物になる確率が高い。

AMが発生しやすい場所はある程度決まっており、その多くが地下であることから、魔窟は地下洞窟の形になることが多い。AMが周囲の岩石を溶かして地下空洞と魔物を創り、その魔物が外への道を造り出せばそこが魔窟の入口となる。

もっとも魔窟の全てが自然発生した物とは限らない。魔術国にある《灰地の離宮》が代表的な人工魔窟であり、神代に近い大昔に真人族がAMの発生地点の集約化を為して生じた大迷宮である。

AM生命体

特にAMとの親和性の高い魔物をAM生命体と称する。生命体とは言うが、繁殖可能かどうか定かではないモノも存在する。概して通常の魔物とは一線を画す特殊な能力を備えており、時に災厄をもたらす。

真人族が運命を否定する者であり、天人族が運命を遂行する者であるならば、AM生命体は運命を翻弄する者である。

以下に記述される事項は、平歴 1000 年の段階では神子と魔術国の王族、フォブス秘術教団の幹部や設立メンバーなど限られた人物しか知らないことである。

魔王

世界の魔素バランスが大いに乱れ、臨界点を越えた時に発生するAM生命体が「魔王」である。かつて終末戦争を引き起こして文明を崩壊させたのも魔王であり、近い将来に再び発生することも確定的である。

魔王は世界各地に魔素を拡散させて、世界の魔素バランスをリセットする役割を担う。発生直後の魔王は大量のAMを内包しており、それを使用して世界各地に配下となる強力な魔物を発生させる。そして、魔王本体と魔王配下の魔物は周囲に大規模な破壊と殺戮をもたらすが、寿命や体力の限界を迎えるとそれぞれ空気中に魔素として拡散して消失する。

猶、PCはGMが特に認めない限り、平歴 1000 年の段階ではこれらの特殊な情報について知らないものとする。PCが知ることになるとすれば、シナリオを通じて過去の遺物や重要人物と接触するなど自力で情報を得ることが望ましい。

◇6-2. 世界の真実

転生者

前世の知識や経験の断片を引き継いで生まれた者を転生者と呼ぶ。転生者は未来視などの異能を持ち合わせていることが多く、聖人であることも多い。

以下に記述される事項は、神子レーテルや狂血の女神ルーナルカエアなどの極一部の存在のみが確信し、情報としても彼女達から知らされた人物しか知りえないことである。

螺旋する世界

過去幾度となく魔具文明は興り、そして魔王による終末戦争により崩壊している。現代において前時代の魔具文明時代とされるモノは、実際は最初の魔具文明から無数に連なる魔具文明の集積であり、それ故に前時代の魔具文明の文化は幅広く、統一性が希薄になっている。

しかし、特定の国家や歴史はどの《巡り》においても似たような経緯をたどることが多い。例えば、ディラトニア帝国は魔具争奪戦争を引き起こすことが多く、スピロヘカート魔術国は大国となって物品生成術と蘇生術を再発見し、そして文明の崩壊を迎えることが多い。もっとも全ての巡りが必ずしもそうなるとは限らず、時に大規模なイレギュラーも発生する。

未来視の異能

未来視とされている異能は厳密には過去視である。螺旋する世界の巡りの中でも特に頻繁に起きる出来事を「思い出す」ことで、近い将来に高確率で起こることを予見するのである。従って未来視の異能を持つ者は全て、程度の差はあれど前世の知識や経験の断片を引き継ぐ転生者でもある。

広義の転生者達

第4章で紹介された主要NPC達は、はっきりとした前世の記憶の断片を持たずとも、魂を同一とする広義の転生者である。そして世界との結び付きが強いがために、どの巡りにおいても同一の名前を持ち、似たような境遇をもってその地位にいることが多い。

ただし、巡りによって細部の生き様は全て異なるため、人生を幸福に過ごせるかどうかは平歴1000年の段階では明らかではない。

イレギュラー

魔王による文明崩壊を避ける一手となりうるのは、世界との結び付きの弱いイレギュラーであり、特に英雄候補たりうるPC達である。世界との結び付きが強い主要NPC達は魔王を倒せないという理が敷かれているとも言える。

神子レーテル

最初期の巡りにおける魔具文明時代の天人の第一王女にして、本来はアンジェリア王女の姉となるべき存在。何千何万と繰り返す巡りにおいて全ての人生の記憶を引き継いでいる転生者であり、それ故に螺旋する世界を知る。凄惨な文明崩壊を回避するために、終末戦争の被害を最小限に抑えるために王族ではなく神子として行動している。

物品生成術を肯定し、蘇生術の使用頻度が高いのはそれらを否定した巡りのことごとくが肯定した巡りよりも遥かに被害が大きくなったからである。

神子自身もある種のイレギュラーではあるが、同時に世界との結び付きは非常に強く、魔王を自身の手で倒すことはできない。

狂血の女神ルーナルカエア

神子レーテルと同じくして、無数の巡りの記憶と経験を引き継いだ転生者である。さすがに肉体は死亡して生まれ変わることもあるが、その能力を駆使して終末戦争を何度も生き延びることがあり、途方もない年月を生きることも珍しくない。神子とは違って自己中心的であり、歪んだ趣味を持ちつつ人生を楽しんでいる。悪事や騒乱を起こすことも数多い。

神子 と 狂血の女神

双方ともに真正面から対立することはない。神子にとって狂血の女神は自然災害のような認識であり、立ち向かう労力は見合わないと考えている。よほど目に余らぬ限りは事後処理に徹するのが常である。

狂血の女神にとっても神子をどうこうするつもりはない。そもそも狂血の女神は自身が傷付くことや戦いに巻き込まれることを非常に嫌うため、神子と本気で対立することは損しかないのである。

二人とも性格がまるっきり異なるが、共通項がないわけではない。神子は魔王を超えるためにイレギュラーに関心を抱き、狂血の女神も似たような巡りの中でも特異な事象を起こしうるイレギュラーに興味がある。そして対立するどころか協力する巡りも、わずかながら存在している。

GMとPLによる世界観の取り扱い

これまでに記載された「世界の真実」にある通り、本書ルールの舞台となるのは螺旋する世界上にある。従って全てが繋がっていると同時に、全てがパラレルワールドにも近い状態にある。

つまるところ、GMは「自分が扱うシナリオにおける巡りではこうなのだ」と、自信をもって独自の舞台設定をしても構わない。

もっとも、当然ながらGMとPL双方がお互いに楽しめるように心掛けることは忘れてはならない。

◇6-3. 神器と終末魔具

神器

魔具文明時代以前に創られた物でありながら終末魔具以上の効果を持つ魔具、または神族による強い干渉がなされていると思われる道具は神器と呼称される。終末魔具の一部は神器を元にして創られている可能性があると言われている。

終末魔具の実際

以下に記述される事項は、神子レーテルや狂血の女神ルーナルカエアなどの極一部の存在のみが確信し、情報としても彼女達から知らされた人物しか知りえないことである。

[◇6-2. 世界の真実]でも述べられたことにも関連するが、前時代の魔具文明末期に創られたとされる「終末魔具」は、実際には前時代の魔具文明より遥か昔から存在していることが多い。前時代の魔具文明末期に創られた終末魔具は限られており、王権の象徴とされるようなモノは神代に近い時期に創られている。

終末魔具のデータ

次頁以降に終末魔具のデータを掲載するが、終末魔具は普通の装備品とは異なる扱いをする。

- 1) 終末魔具は原則として加工を行うことができない。
- 2) 終末魔具のレベルが5以上となっているものは、原則として破壊できない(破損しない・消失しない)。
- 3) 終末魔具のレベルが5以上となっているものは、所有条件を満たす者しか所持できない。

また、データ中の知名度については「有名」は少し世情に詳しければ一般人でも知っている程度であり、「無名」は専門に知識がある人ならば知っている可能性がある。「秘匿」は実物を目にして理解しなければ存在自体を知り得ない。

終末魔具

大分類	雑貨		中分類	終末魔具
小分類	Lv	名称	知名度	備考
書物	EX	生命俯瞰図	有名	あらゆる生命の仕組みと魂の所在が刻まれているという終末魔具。 読解することでリインカーネーションの習得が可能になる。 現在は神子レーテルが所有しており、時に神器として扱われることもある。 【所有条件「リザレクション」かつ「魔力20以上」】
財宝	4	星海珠の欠片	無名	所在不明の終末魔具。不思議な光沢をもつ金属片。 星の海を泳ぎ大地を廻る“星海珠”に意思を伝え、一条の破壊の光を齎す終末魔具。 【重量1 使用効果「射程：1-9 範囲：隣接8 対象：全員 命中：自動成功(命中ダメージ0) 威力：200 属性：光 魔法ダメージ」 1日に1回のみ、金属に囲まれていない屋外でのみ使用可能。】
大分類	近接武器		中分類	終末魔具
小分類	Lv	名称	知名度	備考
片手杖	EX	護神杖「白朔」	有名	魔術国の天人王が継承する王権の象徴。白銀の杖。 現在は天人の王女アンジェリアが所有している。 【重量1 命中10 威力0 属性魔具加工『光10』 耐魔加工「10」 対象のHPを回復させた際、HPだけでなくMPも同値だけ回復させる。 所有条件「不明」】
片手剣	EX	獲神剣「黒陽」	有名	魔術国の魔人王が継承する王権の象徴。黒鉄の剣。 現在は魔人の王子シュトルーフエが所有している。 【重量10 命中0 威力40 属性魔具加工『闇10』 対象にダメージを与えた際、HPだけでなくMPも同値だけダメージを与える。 所有条件「不明」】
片手杖	5	賢なる愚者の杖	無名	装備者は自動スキルを除くレベル4以下の全魔術スキルの使用が可能になる。 また、この効果によって本来使えないスキルを使用する時、 魔力・魔技・魔速を10として詠唱値や命中、威力、効果量の算出を行う。 【重量1 命中5 威力10 所有条件「賢なる愚者の杖」の撃破】
片手杖	EX	聖杖「被造非物」	秘匿	ルーナルカエアが創り出し、所有している神器に準ずる終末魔具。 虚空よりAM生命体を創造して使役することができる。 魔素変換物質によって構成されており、常人には触れることさえ難しい。 【重量0 命中0 威力40 AM属性 所有条件「AM操作」】
両手斧	5	断罪斧「非物至灰」	秘匿	ルーナルカエアが創り出し、レクセルが所有する終末魔具。 AM生命体及びAM影響者に対して絶大な破壊力を発揮する。 また、所持者より格下のAM生命体1体を使役することができる。 光闇二重の属性魔具たる灰色の大斧で純粋な武器としての価値も高い。 【重量10 命中-5 威力40 属性魔具加工『光10』 属性魔具加工『闇10』 対象のAM値だけ与えるダメージを増加する。 所有条件「絶対の力」】
片手剣	2	小聖剣「尖月」	無名	ルーナルカエアが創り出し、複数存在する終末魔具。 彼女の信奉者の他、歴史的事件を起こし得る存在に下賜されることがある。 【重量1 命中0 威力5 一般魔具加工「10」 この魔具を所有する者は、所有中のAM値が+1される。 また、所有中は「物質特効」「魔の転換者」を習得している状態になる。】
片手特殊	4	魔晶「孤桜」	無名	所在不明の終末魔具。術式の効果を増強する水晶球。 【装備者は「対象：1」の魔術スキルを「範囲：隣接5 対象：全員」に変更して使うことができる。また、「対象：全員」の魔術スキルを「範囲：隣接30 対象：全員」に変更して使うことができる。識別系スキルを併用して使用する場合、術者は「識別系スキルで除外した対象の数×20点」のMPダメージを受ける。】
片手特殊	4	魔晶「亡薫」	無名	所在不明の終末魔具。術式の効果を変化させる水晶球。 【装備者が魔術スキルで攻撃を行う時、HPダメージを与える代わりに、対象を威力「本来与えるはずのHPダメージ÷10」の衰弱状態にすることを選擇できる。】
大分類	射撃武器		中分類	終末魔具
小分類	Lv	名称	知名度	備考
両手火器	4	対物狙撃銃	無名	魔具文明時代以前に使われていたという火器を元に創られた終末魔具。 アンチマテリアルとも呼ばれるが、魔素変換物質であるAMとの関連性は不明。 【重量5 命中0 威力50 射程3-9 装填数7 専用矢弾：12.7mm弾 Lv4 価格5000K 重量1 威力50 専用矢弾：AM弾 LvEX 価格20000K+AM結晶 重量0 威力300 AM属性】

大分類	防具		中分類	終末魔具／体防具
小分類	Lv	名称	知名度	備考
服	EX	幻衣「天癒虹月」	秘匿	ルーナルカエアが創り出し、常用している神器に準ずる終末魔具。 着用者に快適な環境を維持することを命題とし、清浄と体温を一定に保つ至高の服。 外見は任意に変更でき、元となる衣類があればその見た目のみを複製することも可能。 防具機能は全く意図されていないが、種々の恒常機能と破壊不可属性によって異常な性能を兼ね揃える。 【重量0 回避0 物防25 魔防35 病毒環境ダメージ及びペナルティ無効 所有条件「AM操作」】
大分類	特殊		中分類	終末魔具
小分類	Lv	名称	知名度	備考
不明	EX	秘印「螺旋月光」	秘匿	神子レーテルが纏う不可視の力場。終末魔具の一つとして数えられているが、神子本人の異能の可能性もある実体無き神器。所有者の意思に従い、所有者を起点とする状態異常無効化空間を作成することができる。 【所有条件「神子レーテル専用」】

稀少な上級魔具

終末魔具ほどではないが一般的に出回ることがなく、扱いにも難がある上級魔具をいくつか記す。

基本的にPCは所有できない物として扱い、価格の付けられないものとする。

大分類	雑貨		中分類	上級魔具
小分類	Lv	名称	知名度	備考
財宝	5	真実の鏡	有名	記憶を幻影として空間に投影する上級魔具。物々しい姿見。 投影できるのは見聞きした光と音のみであり、光は光として扱われず音は音として扱われない。また、後付けで創られた記憶や思い込みによる記憶は投影することができない。 比較的数量多く現存する魔具のため上級という扱いを受けているが、使われている技術は終末の物に近い。騎士団や冒険者協会の本部などが保有しており、重大な犯罪の捜査に用いられることがある。 【重量20 (基本的に持ち運ばない)】
財宝	3	小死招来	無名	悪魔「バルバモルス」の召喚器。原則として所有は禁じられている。 使用することで使用者の程近くに悪魔「バルバモルス」1体を生じさせる。 ただし、この上級魔具のみでは使役できる可能性は限りなく低い。 【重量1 使用は主行動で行い、MPを44点消費する】

AMケース

魔素変換物質「AM」を安全に保有することができる上級魔具「AMケース」も存在する。

AM自体は原則として所有が禁じられているが、一部の冒険者はAMの回収に当たるべく「AMケース」及び

AMの所有が認められている場合がある。

◇6-4. 異能者

異能

体系的な魔術とは大きく異なり、かつ特定の個体に備わる特殊な能力を異能という。異能を有するのは基本的には魔物や悪魔だが、人族にも稀に発現しうる。異能を持つ人族を特に異能者という。

同系統のモノであっても異能には強弱があり、また相反する異能が衝突する際には異能自体の強弱に従って結果が決まる。例えば無効系の異能与耐性無視系の異能があった場合、異能の強弱によってどちらが優勢になるかが決まる。ただし、最上位の異能になると「世界が異能を肯定する」ようになり、絶対に異能が無効化されなくなる。最上位の異能同士が相反する場合、それぞれの異能者は本能的にそれらの異能が衝突することを防ぐように動き、実際衝突しそうになったとしても能動側が無意識に異能をそらすことになる。システマ的に言うならば、本書ルールは能動有利が原則だが、最上位の異能同士の矛盾においては限定的な受動有利となる。

また、神器やレベル EX の終末魔具の効果も、最上位の異能と同様の扱いとする。

主要 NPC の異能

特定の NPC の持つ異能を以下に示す。ここにおけるレベルは希少さと異能者本人の適応の度合いを合わせた指標であり、強度はその異能自体の強弱である。1~5 と EX の 6 段階で示される。

異能者	異能	Lv	強度
グリーゼ	限定的未来視	1	1
効果	自分の身に危険が迫っている時、直感的に危険に巻き込まれる未来を予見する。		
異能者	異能	Lv	強度
レティクル	浄涙	5	5
効果	涙があらゆる病毒・魔術的悪影響を解除する薬となる。		
異能者	異能	Lv	強度
アテン	AM 操作?	EX	EX
効果	AM に触れることができる。他不明。		
異能者	異能	Lv	強度
エルサ	未来視	5	5
効果	自分の意思をもって、可能性の高い未来を高精度で予見することができる。		
異能者	異能	Lv	強度
レクセル	絶対の力	5	5
効果	状態異常や LB、その他あらゆる現象によって能力値が減少することがない。		
異能者	異能	Lv	強度
ギャラッド	限定的定点転移	3	3
効果	気絶時、前もって決められた場所へと自動的にワープ移動する。		
異能者	異能	Lv	強度
キロン	完全魔素感知	EX	EX
効果	レベルを無制限とする「術式感知」の効果を発揮する。また、魔術に限らずとも魔素に起因する現象は視界内に入った瞬間に、名称と効果を把握できる。		
異能者	異能	Lv	強度
ルーナルカエア	未来視	1	1
効果	実際には異能ではなく「記憶と経験」に該当するが、「なんとなく」で精度の高い未来の予測ができる。		
異能者	異能	Lv	強度
ルーナルカエア	AM 操作	EX	EX
効果	AM に触れることができる。また、AM を自分の意思で操れる。		
異能者	異能	Lv	強度
ルーナルカエア	絶対の力	EX	EX
効果	状態異常や LB、その他あらゆる現象によって能力値が減少することがない。		
異能者	異能	Lv	強度
ルーナルカエア	視界内転移	EX	EX
効果	視界内の任意の場所に対し、自由にワープ移動ができる。補助行動。		

◇6-5. GM用データ

シナリオボス

1 シナリオに1つは適正レベル帯のシナリオボスを
用意し、シナリオ上の戦闘の山場となる箇所を用意す
ることが望ましい。また、シナリオボスは第2章で記
述した通り、PCの成長にも関わるので注意すること。

シナリオボスは「単体ボス」と「集団ボス」の2種
類に分けられる。

単体ボスでは、1体のエネミーが下記シナリオボス
用スキルの「自動スキル(共通)」の全てと「自動スキ
ル(仲間)」の1つを習得しているシナリオボスとして
扱う。原則として単体ボスが「自動スキル(仲間)」に
よる仲間以外を伴って戦闘を開始してはならないが、
シナリオ進行上、他の場所に配置されたエネミーと合
流した場合などはこの限りではない。

単体ボスを倒した際には、戦闘に参加したPC全員
が単体ボスの戦利品獲得判定を行うことができるほ
か、単体ボスの取得Kは2倍となる。

集団ボスでは、任意のC.Lvで任意の数のエネミー
全員がシナリオボスであるとして扱う。

集団ボスの全員は「生存本能」と「集団」のスキル
を習得している物として扱い、適正C.Lvは「集団」
による増加後のC.Lvを基準にして、集団ボスの中で
最も高いC.Lvを参照する。集団ボスを倒した際には、
集団ボス全員の取得Kが2倍となる。

猶、シナリオボスでなくても、“変異体”のような特
殊なエネミーに関しては、「例外的存在」などのボス
用のスキルを習得していても構わない。

シナリオボス用スキル

主にシナリオボスとなるエネミーのみが習得しているスキル。

シナリオボスに該当していなくても、変異体や超高C.Lvのエネミーなどは習得している場合もある。

自動スキル(共通)	備考
■例外的存在	最大HPと最大MPを本来の値の2倍とし、LBの使用回数上限を+3する。
■生存本能	気絶回避の用途で生LBを使用した時、自身のHPは1点ではなく(LB使用前の生×3)点になる。
自動スキル(仲間)	備考
■統率	戦闘開始時にC.Lvが(自身のC.Lv-2)以下の仲間を(敵対者の数÷2)体出現させる。
■相棒	戦闘開始時にC.Lvが(自身のC.Lv)以下の仲間を1体出現させる。
■孤高	1ラウンド2回行動となる。各ラウンドに2回の行動値算出を行うが、2回目の行動値は「通常時の行動値÷2」として扱う。 また、1回の速LBによる行動値の倍化は片方のみとするが、1回目と2回目それぞれに速LBを使用し、合計2回の速LBで両方の行動値を倍化することは可能とする。
集団ボス用スキル	備考
■集団	LB使用回数上限を+1する。 また、自身のC.Lvが本来よりも(戦闘開始時の自身を除く仲間の総数)÷2だけ増加したものと して扱う。行動値やスキル効果の算出には増加後のC.Lvを使用すること。

成長適正レベル一覧（成長 20 回まで）

過去成長回数	現在 C.Lv	成長適正レベル
0	3	5
1	3	5
	4	6
2	3	6
	4	6
	5	7
3	3	6
	4	7
	5	7
4	3	7
	4	7
	5	8
	6	8
5	3	7
	4	8
	5	8
	6	9
6	3	8
	4	8
	5	9
	6	9
	7	10
7	3	8
	4	9
	5	9
	6	10
	7	10
8	3	9
	4	9
	5	10
	6	10
	7	11
	8	11
	9	11
9	3	9
	4	10
	5	10
	6	11

過去成長回数	現在 C.Lv	成長適正レベル	
9	7	11	
	8	12	
10	3	10	
	4	10	
	5	11	
	6	11	
	7	12	
	8	12	
	9	13	
11	3	10	
	4	11	
	5	11	
	6	12	
	7	12	
	8	13	
	9	13	
	10	14	
	12	3	11
		4	11
5		12	
6		12	
7		13	
8		13	
9		14	
10		14	
13	3	11	
	4	12	
	5	12	
	6	13	
	7	13	
	8	14	
	9	14	
	10	15	
	11	15	
	14	3	12
		4	12
5		13	

過去成長回数	現在 C.Lv	成長適正レベル	
14	6	13	
	7	14	
	8	14	
	9	15	
	10	15	
	11	16	
15	3	12	
	4	13	
	5	13	
	6	14	
	7	14	
	8	15	
	9	15	
	10	16	
	11	16	
	12	17	
	16	3	13
		4	13
5		14	
6		14	
7		15	
8		15	
9		16	
10		16	
11		17	
12		17	
17		3	13
		4	14
	5	14	
	6	15	
	7	15	
	8	16	
	9	16	
	10	17	
	11	17	
	12	18	
	13	18	

過去成長回数	現在 C.Lv	成長適正レベル
18	3	14
	4	14
	5	15
	6	15
	7	16
	8	16
	9	17
	10	17
	11	18
	12	18
	13	19
19	14	19
	3	14
	4	15
	5	15
	6	16
	7	16
	8	17
	9	17
	10	18
	11	18
	12	19
20	13	19
	14	20
	3	15
	4	15
	5	16
	6	16
	7	17
	8	17
	9	18
	10	18
	11	19
	12	19
	15	21

PC準抛のエネミー

PCと同様の条件で作成し、そして成長したとする人型の存在を「PC準抛のエネミー」として登場させてもよい。PC準抛のエネミーについては通常のエネミーとは異なり、知識判定によって得られる情報には限度がある物として構わない。

PC準抛のエネミーをシナリオボスとする場合、シナリオボス用のスキルは特に習得していない物とするが、LBの回数は「3回＋スキル等による増加量」とする。また、他にエネミーを伴う場合には、その個体数とレベルは制限されない（PC準抛の場合は能力値の構成により強さのバラつきが大きいいためGMに一任するものとする）。

戦利品については、PC準抛とはいってもエネミーの所持品である必要はないものとする。エネミーの装備品が高価すぎたり強すぎたりする場合には、PCの手に渡ると容易にゲームバランスが崩壊するため、戦利品にしないようにすることが望ましい。

主要NPCの利用

主要NPCを味方として、あるいはエネミーとしてシナリオに登場させる場合、GMは第4章のデータに手を加えて使用して良い。

基本的には記載されたスキルは習得している物とするが、それ以外の習得スキルは規定されない。年数や「巡り」によって習得スキルや能力値にはバラつきがあり、装備も常に一つとは限らないからである。

主要NPCをシナリオボスとする場合、基本はPC準抛とするが、状況によっては例外的存在として扱っても構わない。

大型・巨大エネミー

エネミースキル「大型」を習得しているエネミーは戦闘マップにおいては2×2マスの正方形の形で存在するものとし、最大HPとMPも通常の4倍として扱う。また、エネミースキル「巨大」を習得している場合には、3×3マスの正方形となり、最大HPとMPは9倍として扱う。

大型・巨大エネミーは移動時に自身の全てのマスが1つの塊として動くものとし、他キャラクターとの位置入替を行うことができない。また、スキルや行動の際には自身のマスのいずれか1つを選択して起点とする。範囲攻撃を受けた場合には、その効果範囲に含まれる自身のマスの数だけ回避判定とダメージ算出を行うものとする。回復効果についても同様で、効果範囲内の自身のマスの数だけ回復量は倍化される。戦利品に関しても「大型」は4回、「巨大」は9回入手できるものとし、取得Kもそれぞれ4倍、9倍となる。

特殊なエネミーの適正レベル

以下に述べるエネミーについてはシナリオボスにした際に成長適正レベルから逸脱しても構わない。

適正レベルを通常より1高いものとしてもよい

- ・スキル「大型」を取得しているエネミー
- ・AM生命体に該当するエネミー
- ・終末魔具を所有しているエネミー

適正レベルを通常より2高いものとしてもよい

- ・スキル「巨大」を取得しているエネミー

魔窟での拾得物

冒険者として魔窟に潜る場合、基本的に魔窟内での拾得物は発見者の物として構わない。

魔窟内で見つかる拾得物としては、魔素が自然に結晶化した魔素結晶や前時代の遺物などがある。魔素結晶はPC達に対する純粋な追加収入として扱ってよい。前時代の遺物については通常の装備品や道具でもいいし、特殊な魔具としてシナリオのキーアイテムとしてもいい。

こういった物は必ずしも登場させなければならないものではないが、GMは自分のシナリオの雰囲気や傾向から魔物や遺物を自由に取捨選択し、登場させて物語や冒険のスパイスとするのが良い。

シナリオにおけるPCの収入

シナリオ1回で入手できるKの目安としてはPC1人あたり(C.Lv×100)Kを基準として、それにエネミーからの不確定の戦利品や魔窟での拾得物を足したものとする。ただし、あくまでも目安であり、場面設定や状況に応じて変動しても構わない。

◇6-6. エネミーデータ

データの見方

(1)	ゴールドウルフ	(2)	K68	C.Lv 9	B.Lv 9	M.Lv 9	LB 1							
(3)	HP72	MP72	物防 8	魔防 8	行動 23	回避 7	生 9	力 9	技 8	速 7	魔量 9	魔力 9	魔技 8	魔速 9
(4)	金色の体毛に覆われた狼。霊獣の一つとして数えられることもあるが、魔窟で生まれる者もいる。魔窟生まれの金狼は非常に気性が荒く、危険。													
(5)	鋭利な牙 : 格闘(肉体) 重量 7 命中 0 威力 7													
(6)	■弱点(闇) ■耐性(光) ■武器技能(格闘) ■疾走 Lv1, Lv2 ■空間把握 ◇追加詠唱 Lv3 ◇迎撃姿勢 ○咆哮 Lv3 ○通常攻撃													
	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾					
	8	12	-	-	1	-	1	物	-					
	命中詳細 技[8]+武器[0]			威力詳細 [0]+力÷2[5]+武器[7]										
	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾					
	16	27	MP13	2	1	-	1	[光]	-					
	命中詳細 技+魔法[16]			威力詳細 魔力×3[27]										
	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾					
	8	18	MP20	23	0-5	隣接 2	敵全	[光]	-					
(7)	命中詳細 魔法[8]			威力詳細 魔力×2[18]										
(8)	戦利品: 4~5 緑の魔素×6 6~8 緑の魔素×8 9~10 白の魔素 11~12 金													

(1) エネミーの名称

(2) レベル能力値

K : K 値。能力値の合計と一致し、戦利品として得られる無色の魔素の数となる。

LB : LB 使用回数上限。通常のエネミーは記載なし(0 回)だが、一部エネミーは 1 回以上の場合がある。

「例外的存在」であればさらに回数は+3 される。

(3) 能力値 物防 : 物理防御力 魔防 : 魔法防御力 行動 : 行動値 回避 : 回避判定補正值

(4) エネミーの解説と特徴

種族 : 特効などの対象となるエネミー分類上の種族 知能 : エネミーの思考能力の指標

言語 : 会話可能な言語。言語なしの場合は鳴き声程度 行動 : 特定のエネミーは行動に制限がある

(5) 所有武器の詳細。原則として戦利品にはならない。衰弱等で力が重量未滿となった時は装備解除される。

「(肉体)」とあるものは装備解除できず、力が重量未滿となった時はスタン状態になる。

(6) 非攻撃スキルなど。弱点や耐性、生への執着、運命翻弄などのスキルは難易度に大きな影響を与えるため、

見落としには十分注意すること。

(7) 攻撃スキル

命中詳細・威力詳細 : 命中と威力の計算内容。[]内の数字の総和が補正值となる。

LB や衰弱等による能力値変動がある場合には、補正值の再計算が必要になる。。

属性 : []が付いている物は魔法ダメージを示す。「物」は物理属性。 詠唱 : 詠唱値

矢弾 : 矢弾の最大装填数、あるいは暗器の所有数。0 になると装填等の行動をとらなければ使用できない。

○下線付きスキル : ダメージを与える効果以外にも注意事項や特殊効果が存在するスキル。

(8) 不確定の戦利品 戦利品を決定する際に使用する。

その他 : (属性)(属性 2)については GM が任意の属性を設定する。(属性)の魔素は赤青黄緑のいずれかとする。

ゴブリン (狂妖精)				K17	C.Lv 3	B.Lv 4	M.Lv 1			
HP27 MP8 物防4 魔防1 行動7 回避2				生3	力5	技3	速2	魔量1	魔力1	魔技1 魔速1
略奪を糧とする他種族と相容れない攻撃の妖精族。 普通の妖精族とは異なり、魔物と同様に高密度魔素から生まれる者が主である。									種族：偽人／妖精	
									知能：かなり低い	
									言語なし	
歪な棍棒：片手杖 重量2 命中0 威力2										
■弱点(火) ■武器技能(杖) ◇闘気Lv1										
○通常攻撃	命中 3	威力 5	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[2]						
○牽制攻撃 Lv1	命中 3	威力 5	消費 MP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[2]						
○強打 Lv1	命中 3	威力 8	消費 HP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [3]+力÷2[3]+武器[2]						
戦利品： 5~6 木片 7~8 黄の魔素 9~10 木片×2 11~12 黄の魔素×2										

ゴブリンリーダー (狂妖隊長)				K28	C.Lv 4	B.Lv 5	M.Lv 2			
HP40 MP21 物防6 魔防2 行動10 回避3				生5	力7	技5	速3	魔量3	魔力3	魔技1 魔速1
狂妖精の小隊長。知性に乏しい狂妖精達の中では比較的賢く、戦術や作戦に対する理解がある。 個体能力も他より高い。									種族：偽人／妖精	
									知能：低い	
									言語なし	
歪な剣：両手剣 重量5 命中-1 威力5										
■弱点(火) ■武器技能(剣) ◇闘気Lv1										
○通常攻撃	命中 4	威力 9	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技[5]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]						
○薙ぎ払い Lv1	命中 4	威力 9	消費 HP3	詠唱 -	射程 1	範囲 左右1	対象 全	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技[5]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]						
○必殺 Lv1	命中 9	威力 8	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技×2[10]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]						
戦利品： 4~5 鉄 6~8 黄の魔素×2 9~10 鉄×2 11~12 黄の魔素×4										

ゴブリンメイジ (狂妖術師)				K28	C.Lv 4	B.Lv 2	M.Lv 5			
HP21 MP40 物防2 魔防6 行動6 回避1				生3	力3	技1	速1	魔量5	魔力7	魔技5 魔速3
狂妖精の魔術師。火に弱い狂妖精にとっては畏怖の対象でもある。扱う魔術は実戦的なものばかりであり、術に対する知識は浅い。									種族：偽人／妖精	
									知能：低い	
									言語なし	
歪な杖：両手杖 重量2 命中0 威力2										
■弱点(火) ■術式感知 Lv1 ◇精密詠唱 Lv1										
○通常攻撃	命中 1	威力 2	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[2]						
○アロー(火)	命中 5	威力 7	消費 MP3	詠唱 3	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [火]	矢弾 -	
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力[7]						
○バーニング	命中 5	威力 14	消費 MP5	詠唱 4	射程 1-2	範囲 -	対象 1	属性 [火]	矢弾 -	
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力×2[14]						
○シャワー(火)	命中 5	威力 7	消費 MP10	詠唱 9	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [火]	矢弾 -	
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力[7]						
戦利品： 4~5 赤の魔素×2 6~8 赤の魔素×3 9~10 赤の魔素×4 11~12 輝石										

ゴブリンナイト (狂妖騎士)		K40	C.Lv 5	B.Lv 7	M.Lv 4								
HP56	MP32	物防8	魔防2	行動11	回避3	生7	力9	技7	速3	魔量4	魔力4	魔技3	魔速3
狂妖精の戦士。通常よりも高い知性と戦闘能力を有した個体であり、仲間意識、縄張り意識が強く、戦闘狂であり、残虐でもある。											種族：偽人/妖精		
											知能：低い		
											大陸公用語(片言)		
歪な大剣：両手剣 重量5 命中-1 威力5													
■弱点(火) ■武器技能(剣) ■足止Lv1 ■恐慌耐性Lv1 ◇護衛													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	10	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[7]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+武器[5]									
○薙ぎ払いLv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	10	HP3	-	1	左右1	全	-	-	-			
命中詳細 技[7]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+武器[5]									
○全力攻撃Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	4	19	HP3	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技-2[5]+武器[-1]				威力詳細 力[9]+力÷2[5]+武器[5]									
○必殺Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	13	10	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技×2[14]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+武器[5]									
戦利品： 4~5 粗鉄×3 6~8 鋼 9~10 黄の魔素×5 12 黒の魔素													

ブルーラット		K16	C.Lv 2	B.Lv 3	M.Lv 1								
HP14	MP8	物防1	魔防1	行動12	回避5	生1	力1	技5	速5	魔量1	魔力1	魔技1	魔速1
高密度魔素の中から生まれた病気を運ぶ呪われた青い鼠。力は決して強くないが、群れとなった彼らは容易に人を死に至らしめる。光を恐れる。											種族：獣/小動物		
											知能：低い		
											言語なし		
鋭利な牙：暗器(肉体) 重量1 命中0 威力1													
■弱点(火) ■弱点(光) ■脆弱 ■暗視 ■疾走Lv1 ☆身代わり													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	1	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[5]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○牽制攻撃Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	1	MP2	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[5]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○毒牙Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	1	HP5	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
戦利品： 5~6 獣毛×4 7~8 青の魔素 9~10 毛糸×2 11~12 青の魔素×2													

レッドラット		K27	C.Lv 4	B.Lv 4	M.Lv 3								
HP17	MP24	物防2	魔防2	行動16	回避6	生1	力2	技6	速6	魔量3	魔力3	魔技3	魔速3
ブルーラットの変異種にして、彼らを統率する赤い鼠。相変わらず力は弱く光を恐れる性質があるが、統率された鼠の群れは非常に危険。											種族：獣/小動物		
											知能：低い		
											言語なし		
鋭利な牙：暗器(肉体) 重量2 命中0 威力2													
■弱点(火) ■弱点(光) ■暗視 ■危険察知Lv1 ■疾走Lv1 ○攻撃指示Lv1													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	2	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[6]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[2]									
○牽制攻撃Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	2	MP2	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[6]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[2]									
○毒牙Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	2	HP5	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[6]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[2]									
戦利品： 5~6 毛糸 7~9 赤の魔素×2 10~11 毛糸玉 12 黒の魔素													

ブラッディラット				K42	C.Lv 6	B.Lv 6	M.Lv 5						
HP43	MP40	物防5	魔防3	行動20	回避7	生5	カ5	技7	速7	魔量5	魔力5	魔技4	魔速4
数多くの生物を殺めたレッドラットの猛者にして、ブルーラット達の主。 小さな外見に反して力も強く、毒牙を抜きにしても十分な戦闘能力がある。											種族：獣/小動物 知能：普通 言語なし		
鋭利な牙：暗器(肉体) 重量3 命中1 威力3 ■弱点(光) ■暗視 ■疾走Lv2 ■術式感知Lv2 ◇連続攻撃Lv2 ◇闘気Lv3													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	8	3	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[7]+武器[1]				威力詳細 [0]+武器[3]									
○毒牙Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	8	8	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[7]+武器[1]				威力詳細 力[5]+武器[3]									
○牽制攻撃Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	8	3	MP4	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[7]+武器[1]				威力詳細 [0]+武器[3]									
○必殺Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	15	8	HP20	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技×2[14]+武器[1]				威力詳細 力[5]+武器[3]									
戦利品： 5~6 赤の魔素×3 7~8 赤の魔素×6 9~10 魔牙 11 黒の魔素													

クレイジーウルフ				K20	C.Lv 3	B.Lv 3	M.Lv 2						
HP14	MP11	物防3	魔防1	行動11	回避4	生1	カ5	技2	速4	魔量1	魔力3	魔技1	魔速3
高密度魔素の中から生まれた若い狼。食欲のままに行動し、魔物以外の生物を見ればすかさず襲い掛かる。狂妖精と共に行動することが多々ある。											種族：獣 知能：低い 言語なし		
鋭利な牙：格闘(肉体) 重量3 命中0 威力3 ■弱点(水) ■武器技能(格闘) ○咆哮Lv1 ◇連続攻撃Lv1													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	2	6	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[2]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[3]									
○急襲Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	4	6	HP2	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 速[4]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[3]									
戦利品： 4~5 毛皮×3 6~8 緑の魔素 9~10 革×2 11~12 緑の魔素×2													

レッドウルフ				K28	C.Lv 4	B.Lv 5	M.Lv 3						
HP25	MP19	物防5	魔防2	行動16	回避6	生2	カ7	技3	速6	魔量2	魔力3	魔技2	魔速3
成長して体毛が血色に染まったクレイジーウルフ。自分より強い狂妖精には従うが、弱い狂妖精は食料と見なして襲い掛かることがある。											種族：獣 知能：低い 言語なし		
鋭利な牙：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5 ■弱点(冷) ■武器技能(格闘) ○咆哮Lv2 ◇連続攻撃Lv1													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	3	9	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]									
○急襲Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	9	HP2	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 速[6]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]									
○急襲Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	9	9	HP4	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 速+3[9]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]									
戦利品： 5~6 革×2 7~8 緑の魔素×2 9~10 硬革×2 11~12 緑の魔素×4													

ダークハウンド		K28	C.Lv 4	B.Lv 3	M.Lv 4								
HP14	MP17	物防2	魔防5	行動12	回避4	生1	力5	技2	速4	魔量1	魔力8	魔技3	魔速4
高密度魔素の中から生まれた魔術の使える小さな狼。魔力の多い生物を好んで食らう性質があるため人を見かけると嬉々として襲い掛かってくる。											種族：獣/魔獣		
											知能：普通		
											言語なし		
鋭利な牙：格闘(肉体) 重量3 命中0 威力3													
■弱点(水) ■武器技能(格闘) ■移動詠唱Lv1 ◇精密詠唱Lv1													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	2	6	-	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[2]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[3]									
○アロー(火)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	3	8	MP3	3	1-3	-	1	[火]	-				
命中詳細 魔技[3]				威力詳細 魔力[8]									
○ダークプロウ	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	3	16	MP4	4	1	-	1	[闇]	-				
命中詳細 魔技[3]				威力詳細 魔力×2[16]									
戦利品： 4~5 赤の魔素×2 6~8 赤の魔素×3 9~11 赤の魔素×4 12 黒の魔素													

ヘルハウンド		K48	C.Lv 6	B.Lv 6	M.Lv 7								
HP43	MP36	物防6	魔防5	行動14	回避4	生5	力9	技4	速4	魔量3	魔力9	魔技5	魔速8
ダークハウンドの変異種。より凶悪な魔術を使いこなして業火を操り、影に潜む。食らうよりも狩ることを好み、他の魔物に使役されることもある。											種族：獣/魔獣		
											知能：普通		
											言語なし		
鋭利な牙：格闘(肉体) 重量7 命中0 威力7													
■弱点(光) ■武器技能(格闘) ■移動詠唱Lv1 ■並行詠唱Lv1													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	4	12	-	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[4]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+武器[7]									
○クリメーション	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	10	27	MP12	15	1-5	-	1	[火]	-				
命中詳細 魔技+5[10]				威力詳細 魔力×3[27]									
○シェイド	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	5	18	MP10	10	1-7	-	1	[闇]	-				
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力×2[18]									
戦利品： 4~5 赤の魔素×4 6~8 赤の魔素×6 9~10 魔牙 11~12 黒の魔素													

シルバーウルフ		K56	C.Lv 7	B.Lv 6	M.Lv 8	LB 1							
HP43	MP59	物防6	魔防7	行動17	回避5	生5	力9	技5	速5	魔量7	魔力9	魔技7	魔速9
銀色の体毛に覆われた狼。霊獣の一つとして数えられることもあるが、魔窟で生まれる者もいる。魔窟生まれの銀狼は非常に気性が荒く、危険。											種族：獣/霊獣		
											知能：高い		
											言語なし		
鋭利な牙：格闘(肉体) 重量7 命中0 威力7													
■弱点(闇) ■耐性(光) ■武器技能(格闘) ■疾走Lv1, Lv2 ■空間把握 ◇高速詠唱Lv3 ◇反撃姿勢 ○咆哮Lv2													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	5	12	-	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[5]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+武器[7]									
○サイズ(風)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	12	27	MP13	2	1	-	1	[風]	-				
命中詳細 技+魔技[12]				威力詳細 魔力×3[27]									
○ウィンドレイド	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	12	9	MP12	15	0-5	隣接3	敵全	[風]	-				
命中詳細 魔技+5[12]				威力詳細 魔力[9]									
戦利品： 4~5 緑の魔素×5 6~7 緑の魔素×8 8~10 銀 11~12 白の魔素													

ゴールドウルフ				K68	C.Lv 9	B.Lv 9	M.Lv 9	LB 1					
HP72	MP72	物防8	魔防8	行動23	回避7	生9	力9	技8	速7	魔量9	魔力9	魔技8	魔速9
金色の体毛に覆われた狼。霊獣の一つとして数えられることもあるが、魔窟で生まれる者もいる。魔窟生まれの金狼は非常に気性が荒く、危険。											種族：獣／霊獣		
											知能：高い		
											言語なし		
鋭利な牙：格闘(肉体) 重量7 命中0 威力7													
■弱点(闇) ■耐性(光) ■武器技能(格闘) ■疾走Lv1, Lv2 ■空間把握 ◇追加詠唱Lv3 ◇迎撃姿勢 ○咆哮Lv3													
○通常攻撃		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾		
		8	12	-	-	1	-	1			-		
命中詳細 技[8]+武器[0]					威力詳細 [0]+力÷2[5]+武器[7]								
○サイズ(光)		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾		
		16	27	MP13	2	1	-	1	[光]		-		
命中詳細 技+魔法[16]					威力詳細 魔力×3[27]								
○ホーリーレイ		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾		
		8	18	MP20	23	0-5	隣接2	敵全	[光]		-		
命中詳細 魔法[8]					威力詳細 魔力×2[18]								
戦利品： 4~5 緑の魔素×6 6~8 緑の魔素×8 9~10 白の魔素 11~12 金													

ジャイアントアント				K13	C.Lv 2	B.Lv 3	M.Lv 1						
HP14	MP8	物防2	魔防0	行動4	回避1	生1	力5	技2	速1	魔量1	魔力1	魔技1	魔速1
高密度魔素から生じた巨大蟻。中には後天的に魔素によって変異した蟻も含まれる。体は脆く動きも遅いが、一撃は中々強烈であるため注意は必要。											種族：虫／巨大虫		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
鋭利な牙：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5													
■弱点(水) ■脆弱 ■暗視 ■武器技能(格闘) ☆身代わり													
○通常攻撃		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾		
		2	8	-	-	1	-	1			-		
命中詳細 技[2]+武器[0]					威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[5]								
○牽制攻撃 Lv1		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾		
		2	8	MP2	-	1	-	1			-		
命中詳細 技[2]+武器[0]					威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[5]								
戦利品： 5~6 粗鉄 7~8 黄の魔素 9~10 粗鉄×2 11~12 黄の魔素×2													

ガードアント				K22	C.Lv 3	B.Lv 4	M.Lv 2						
HP27	MP16	物防4	魔防1	行動7	回避2	生3	力5	技4	速2	魔量2	魔力2	魔技2	魔速2
巨大蟻の兵士。外殻が他より硬く、通常の巨大蟻を指揮することがあるほか、より上位の巨大蟻の護衛として目撃されることもある。											種族：虫／巨大虫		
											知能：低い		
											言語なし		
鋭利な牙：格闘(肉体) 重量3 命中0 威力3													
■弱点(水) ■暗視 ■武器技能(格闘) ☆身代わり ◇護衛 ○攻撃指示Lv1													
○通常攻撃		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾		
		4	6	-	-	1	-	1			-		
命中詳細 技[4]+武器[0]					威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[3]								
○牽制攻撃 Lv1		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾		
		4	6	MP2	-	1	-	1			-		
命中詳細 技[4]+武器[0]					威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[3]								
戦利品： 5~6 鉄 7~8 黄の魔素×2 9~10 鉄×2 11~12 黄の魔素×4													

キラーアント				K32	C.Lv 4	B.Lv 6	M.Lv 3						
HP53	MP24	物防4	魔防0	行動6	回避1	生7	力7	技7	速1	魔量3	魔力3	魔技2	魔速2
巨大蟻の狂戦士。外殻は脆く打たれ弱いが、獲物を仕留める能力は高い。他の巨大蟻とは異なり、仲間を庇うことなくひたすら敵へと突き進む。											種族：虫／巨大虫		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
鋭利な牙：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5													
■弱点(土) ■脆弱 ■暗視 ■武器技能(格闘)													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	7	9	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]									
○全力攻撃 Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	16	HP3	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技-2[5]+武器[0]				威力詳細 力[7]+力÷2[4]+武器[5]									
○必殺 Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	14	9	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技×2[14]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]									
戦利品： 4~6 鉄 7~8 黄の魔素×3 9~10 鋼 11~12 黄の魔素×6													

アシッドアント				K33	C.Lv 5	B.Lv 5	M.Lv 4						
HP50	MP37	物防4	魔防0	行動9	回避2	生7	力7	技3	速2	魔量5	魔力3	魔技3	魔速3
体内に強力な酸を蓄えた巨大蟻。敵に向かって酸を吹き付けることがあり、また攻撃を与える と周囲に酸をばらまく。対処を誤ると非常に危険。											種族：虫／巨大虫		
											知能：低い		
											言語なし		
巨大蟻の酸：暗器(肉体) 重量5 命中0 威力5 射程1-3 所持数2													
鋭利な牙：暗器(肉体) 重量5 命中0 威力5 射撃不可													
■弱点(土) ■脆弱 ■暗視 ■武器技能(暗器) ☆身代わり													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	3	9	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]									
○酸液 Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	3	12	HP5	-	1-3	-	1	-	-	2			
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 魔力[3]+力÷2[4]+武器[5]									
☆酸の体液	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	特殊	0	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 カウンター型【直前の被ダメージ(上限20)】				威力詳細 [0]									
戦利品： 4~5 鉄 6~8 青の魔素×3 9~10 鋼 11~12 青の魔素×6													

彷徨う木偶				K16	C.Lv 2	B.Lv 3	M.Lv 2						
HP14	MP16	物防3	魔防1	行動4	回避1	生1	力5	技3	速1	魔量2	魔力2	魔技1	魔速1
ふらふらと彷徨い、生物に襲い掛かる木製の人形。魔具の一種と考えられるが、魔窟内で唐突 に現れることがあり、魔物の一種である可能性がある。											種族：魔法生物／人形		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
木の腕：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5													
■弱点(火) ■武器技能(格闘) ■魔力視													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	3	8	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[5]									
○強打 Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	3	11	HP3	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [3]+力÷2[3]+武器[5]									
戦利品： 5~6 木片 8~9 黄の魔素 10~11 木片×2 12 黄の魔素×2													

彷徨う土偶		K22	C.Lv 3	B.Lv 4	M.Lv 2								
HP27	MP21	物防3	魔防2	行動5	回避1	生3	力7	技3	速1	魔量3	魔力3	魔技1	魔速1
ふらふらと彷徨い、生物に襲い掛かる土製の人形。動きは木偶とあまり変わらないが、内在する魔力を攻撃に利用することがある。												種族：魔法生物／人形	
												知能：かなり低い	
												言語なし	
土の腕：格闘(肉体) 重量7 命中0 威力7													
■弱点(水) ■耐性(雷) ■武器技能(格闘) ■魔力視 ◇エンチャント(土)													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	3	11	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[7]									
○強打 Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	3	14	HP2	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [3]+力÷2[4]+武器[7]									
戦利品： 3~5 石 6~8 黄の魔素×2 9~10 粗鉄×3 11~12 黄の魔素×4													

彷徨う石偶		K28	C.Lv 4	B.Lv 5	M.Lv 3								
HP35	MP29	物防17	魔防2	行動6	回避-2	生4	力9	技4	速1	魔量4	魔力4	魔技1	魔速1
ふらふらと彷徨い、生物に襲い掛かる石製の人形。動きは木偶とあまり変わらないが、他の魔物と共に現れた場合は進んで壁になる性質がある。												種族：魔法生物／人形	
												知能：かなり低い	
												言語なし	
石の腕：格闘(肉体) 重量9 命中-2 威力11													
■弱点(土) ■耐性(火) ■武器技能(格闘) ■魔力視 ◇護衛 ☆身代わり													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	2	16	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[4]+武器[-2]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+武器[11]									
○強打 Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	2	19	HP2	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[4]+武器[-2]				威力詳細 [3]+力÷2[5]+武器[11]									
戦利品： 3~5 石×5 6~8 黄の魔素×2 9~10 輝石 11~12 銅													

踊る人形		K44	C.Lv 6	B.Lv 4	M.Lv 8								
HP37	MP54	物防2	魔防3	行動16	回避6	生5	力3	技1	速5	魔量6	魔力6	魔技8	魔速10
踊り続ける美しい人形。人語を解すが、その本質は凶悪な嗜虐趣味。生き物を見ると、甲高い笑い声と共に近くの魔物を呼び寄せてけしかけてくる。												種族：魔法生物／人形	
												知能：高い	
												大陸公用語／魔具文明語	
人形の手足：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力1													
■弱点(火) ■魔力視 ■浮遊 ◇拡張魔術 Lv1 ◇敵識別 ○攻撃指示 Lv2													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	1	1	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○ディブレーション	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	[闇]	矢弾			
	8	0	MP7	10	0-3	隣接1	全	-	-	-			
命中詳細 魔技[8]				威力詳細 [0]									
○テラー	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	[闇]	矢弾			
	8	12	MP12	12	1-5	-	1	-	-	-			
命中詳細 魔技[8]				威力詳細 魔力×2[12]									
○キラーシェイド	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	[闇]	矢弾			
	16	12	MP20	20	1-7	-	1	-	-	-			
命中詳細 魔技×2[16]				威力詳細 魔力×2[12]									
戦利品： 3~5 布×2 6 青の魔素×4 7~9 絹 10~12 黒の魔素													

彷徨う死体		K16	C.Lv 2	B.Lv 3	M.Lv 1				
HP34 MP8 物防1 魔防1 行動4 回避-1	生5 力3 技3 速1 魔量1 魔力1	魔技1 魔速1							
誤った蘇生術や禁術、あるいは高密度魔素によって生じた死体そのものを体とする魔物。理性はなく、ただ闇雲に生物を襲う存在。					種族：不死者 知能：かなり低い 言語なし				
腐敗した腕：格闘(肉体) 重量3 命中0 威力3									
■弱点(光) ■武器技能(格闘)									
○通常攻撃	命中 3	威力 5	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[2]+武器[3]					
○強打 Lv1	命中 3	威力 8	消費 HP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [3]+力÷2[2]+武器[3]					
戦利品： 6~7 繊維 8~9 黄の魔素 10~11 繊維×2 12 黄の魔素×2									

屍肉喰らい		K24	C.Lv 3	B.Lv 5	M.Lv 1				
HP65 MP8 物防2 魔防1 行動5 回避-1	生10 力5 技4 速1 魔量1 魔力1	魔技1 魔速1							
人肉の味を覚えた彷徨う死体。狂暴性が増して生物に対する執着が強くなったが、死体同士で共食している姿もよく見かける。					種族：不死者 知能：かなり低い 言語なし				
不浄な牙：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5									
■弱点(光) ■武器技能(格闘)									
○通常攻撃	命中 4	威力 8	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[4]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[5]					
○吸血 Lv1	命中 4	威力 8	消費 HP5	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[4]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[5]					
○毒牙 Lv1	命中 4	威力 8	消費 HP5	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[4]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[5]					
○強打 Lv1	命中 4	威力 11	消費 HP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[4]+武器[0]				威力詳細 [3]+力÷2[3]+武器[5]					
戦利品： 5~6 繊維×2 7~8 青の魔素×2 9~10 繊維×4 11~12 青の魔素×4									

彷徨う白骨		K24	C.Lv 3	B.Lv 4	M.Lv 2				
HP37 MP21 物防5 魔防2 行動7 回避2	生5 力5 技4 速2 魔量3 魔力3	魔技1 魔速1							
肉の削げ落ちた白骨死体から生じた彷徨う死体。魔素による変異は大きく、知性があるのか武器を手に持つ者も多い。生者を襲うのは相変わらず。					種族：不死者/魔法生物 知能：低い 言語なし				
無骨な棍棒：片手杖 重量5 命中-1 威力7									
■弱点(光) ■弱点(土) ■武器技能(杖)									
○通常攻撃	命中 3	威力 10	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[4]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[7]					
○強打 Lv1	命中 3	威力 13	消費 HP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[4]+武器[-1]				威力詳細 [3]+力÷2[3]+武器[7]					
○薙ぎ払い Lv1	命中 3	威力 10	消費 HP3	詠唱 -	射程 1	範囲 左右1	対象 全	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[4]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[7]					
戦利品： 5~6 木片×2 7~8 赤の魔素×2 9~10 木片×4 11~12 赤の魔素×4									

骸骨兵士				K28	C.Lv 4	B.Lv 5	M.Lv 2						
HP40	MP21	物防9	魔防2	行動8	回避1	生5	力7	技6	速2	魔量3	魔力3	魔技1	魔速1
武装した彷徨う白骨。生前は戦うことを生業としていた素体だったのかもしれない。 武器の扱いに長けており、生きている兵士にも引けを取らない。											種族：不死者／魔法生物		
											知能：低い		
											言語なし		
無骨な槍：両手槍 重量5 命中-2 威力10													
■弱点(光) ■武器技能(槍)													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	4	14	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[6]+武器[-2]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[10]									
○薙ぎ払いLv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	4	14	HP3	-	1	左右1	全	-	-	-			
命中詳細 技[6]+武器[-2]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[10]									
○必殺Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	10	14	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技×2[12]+武器[-2]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[10]									
戦利品： 4~5 鉄 6~8 赤の魔素×2 9~10 鉄×2 11~12 赤の魔素×4													

悪魔崇拝者(属性)				K32	C.Lv 4	B.Lv 3	M.Lv 5	LB1					
HP34	MP40	物防2	魔防5	行動10	回避3	生5	力3	技1	速3	魔量5	魔力5	魔技5	魔速5
悪魔を崇拝し、魔窟に潜んで邪悪な研究を進める魔術師。 その肉体は高密度魔素に自ら進んで侵されており、もはや人間とは言えない。											種族：偽人／異端		
											知能：普通		
											大陸公用語		
悪趣味な杖：両手杖 重量1 命中0 威力0 魔法威力4													
■弱点(属性2) ■魔術知識Lv1 ■術式感知Lv1 ◇精密詠唱Lv1 ◇拡張魔術Lv1 ◇敵識別													
○アロー(属性)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	[属性]	矢弾			
	5	9	MP3	3	1-3	-	1	-	-	-			
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力[5]+武器[4]									
○バレット(属性)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	[属性]	矢弾			
	5	14	MP6	5	1-5	-	1	-	-	-			
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力×2[10]+武器[4]									
○シャワー(属性)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	[属性]	矢弾			
	5	9	MP10	9	0-3	隣接1	全	-	-	-			
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力[5]+武器[4]									
戦利品： 3~5 (属性)の魔素×2 6~8 (属性)の魔素×3 9~11 (属性)の魔素×6 12 黒の魔素													

魔王崇拝者(属性)				K40	C.Lv 5	B.Lv 7	M.Lv 4						
HP56	MP27	物防4	魔防1	行動15	回避5	生7	力7	技7	速5	魔量3	魔力1	魔技7	魔速3
世界に破滅をもたらす絶大な力を持った魔王こそが真なる王と信じる異端者。 魔窟を魔王の箱庭と信じ、“侵入者”に対して敵意を露わにする。											種族：偽人／異端		
											知能：普通		
											大陸公用語		
悪趣味な長剣：両手剣 重量5 命中-1 威力7													
■弱点(属性2) ■武器技能(剣) ■魔人の翼 ■疾走Lv1, Lv2 ■強行突破Lv1, 2 ■恐慌耐性Lv1, Lv2													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	11	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[7]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[7] (+翼[7])									
○必殺Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	13	11	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技×2[14]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[7] (+翼[7])									
○シックル(属性)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	[属性]	矢弾			
	14	2	MP9	2	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技+魔技[14]				威力詳細 魔力×2[0] (+翼[7])									
○スナイブ(属性)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	[属性]	矢弾			
	14	1	MP7	9	1-7	-	1	-	-	-			
命中詳細 魔技×2[14]				威力詳細 魔力[1] (+翼[7])									
戦利品： 3~5 (属性)の魔素×4 6~7 (属性)の魔素×6 8~9 (属性)の魔素×8 10~12 黒の魔素													

死霊術師(属性)				K48	C.Lv 6	B.Lv 5	M.Lv 7			
HP60 MP56 物防4 魔防7 行動16 回避5				生9	力5	技1	速5	魔量7	魔力7	魔技7 魔速7
魔窟に潜む狂術師。不死の存在を求め、魂の所在を解明しようとしている。 肉体は高密度魔素に自ら進んで侵されており、もはや人間とは言い難い。								種族：偽人／異端		
								知能：高い		
								大陸公用語		
悪趣味な杖：両手杖 重量1 命中0 威力0 魔法威力6										
■弱点(属性2) ■魔術知識Lv2 ■術式感知Lv2 ◇精密詠唱Lv1 ◇拡張魔術Lv1 ◇敵識別										
○バレット(属性)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾	
	7	20	MP6	5	1-5	-	1	[属性]	-	
命中詳細 魔技[7]				威力詳細 魔力×2[14]+武器[6]						
○シャワー(属性)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾	
	7	13	MP10	9	0-3	隣接1	全	[属性]	-	
命中詳細 魔技[7]				威力詳細 魔力[7]+武器[6]						
○インファーマティ	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾	
	7	13	MP12	12	1-5	-	1	[闇]	-	
命中詳細 魔技[7]				威力詳細 魔力[7]+武器[6]						
戦利品： 3~5 (属性)の魔素×4 6~7 (属性)の魔素×6 8~9 (属性)の魔素×8 10~12 黒の魔素										

パルバモルス				K48	C.Lv 6	B.Lv 6	M.Lv 6	LB1	AM 6	
HP48 MP48 物防6 魔防6 行動18 回避6				生6	力6	技6	速6	魔量6	魔力6 魔技6 魔速6	
"小さな死"と名付けられたAM生命体。 外見は大鎌を携える直立した鼠。AM生命体の中では最下級。時に上位者の尖兵として扱われる。								種族：悪魔／小動物		
行動：LBの1回は魔速に使用する。「魔速LB(詠唱ターン省略)○デスサイズ」								知能：かなり高い		
小死の大鎌：両手杖 重量6 命中6 威力6 魔法命中6 魔法威力6								大陸公用語／魔具文明語／悪魔公用語		
■物質特効 ■超耐性(闇) ■魔力視 ◇運命翻弄 ○ダーク										
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾	
	12	12	-	-	1	-	1	AM物	-	
命中詳細 技[6]+武器[6]				威力詳細 [0]+武器[6]+物質特効[6]						
○ウィークン	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾	
	12	12	MP3	4	1-3	-	1	[AM闇]	-	
命中詳細 魔技[6]+武器[6]				威力詳細 [0]+武器[6]+物質特効[6]						
○フィアール	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾	
	12	12	MP3	4	1-3	-	1	[AM闇]	-	
命中詳細 魔技[6]+武器[6]				威力詳細 [0]+武器[6]+物質特効[6]						
○デスサイズ	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾	
	42	24	MP40	40	1-7	-	1	[AM闇]	-	
命中詳細 技×3+魔技×3[36]+武器[6]				威力詳細 魔力×2[12]+武器[6]+物質特効[6]						
戦利品： 3~5 鋼 6~8 銀 9~11 黒の魔素 12 カルマコイン										



Parva mors

フルクトウス				K48	C.Lv 6	B.Lv 5	M.Lv 8	AM 7					
HP20	MP29	物防1	魔防1	行動36	回避15	生1	力1	技1	速15	魔量1	魔力1	魔技15	魔速13
<p>“大波”を冠し、周囲を悉く翻弄する AM 生命体。外見は宙を漂う水球。 他種族を伴って現れることが多いが、自身を巻き込む無差別魔術で自爆する。</p>										種族：魔法生物/小悪魔			
										知能：低い			
<p>行動：○タイダルウェイブは必ず◇拡張魔術Lv3と共に使用する。</p>										言語なし			
<p>“暴海”：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法威力1</p>													
<p>■物質特効 ■浮遊 ■魔力視 ◇運命翻弄 ◇拡張魔術Lv3</p>													
○タイダルウェイブ		命中 30	威力 10	消費 MP20	詠唱 27	射程 0-3	範囲 隣接2	対象 全	属性 [AM水]	矢弾 -			
命中詳細 魔技×2[30]					威力詳細 魔力×2[2]+武器[1]+物質特効[7]								
戦利品： 3~5 青の魔素×4 6~8 青の魔素×8 9~11 白の魔素 12 カルマコイン													

ストウルティ				K48	C.Lv 6	B.Lv 10	M.Lv 3	AM 8					
HP130	MP49	物防18	魔防5	行動8	回避1	生20	力15	技1	速1	魔量8	魔力1	魔技1	魔速1
<p>“愚者”を冠する AM 生命体。外見は宙を漂う無数の白光。 神聖な存在に見えるが、その本質は暴力の集合体。直近にいる者へ愚直な攻撃を繰り返す。</p>										種族：悪霊/不定形			
										知能：極めて低い			
<p>行動：LBは一切使用しない。攻撃対象は最も距離が近い者のみを選ぶ。</p>										言語なし			
<p>“暴力”：格闘(肉体) 重量7 命中0 威力7</p>													
<p>■物質特効 ■浮遊 ■魔力視 ◇運命翻弄 ◇エンチャント(光)</p>													
○全力攻撃 Lv1		命中 -1	威力 30	消費 HP3	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 AM物	矢弾 -			
命中詳細 技-2[-1]+武器[0]					威力詳細 力[15]+武器[7]+物質特効[8]								
○全力攻撃 Lv2		命中 -3	威力 45	消費 HP6	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 AM物	矢弾 -			
命中詳細 技-4[-3]+武器[0]					威力詳細 力×2[30]+武器[7]+物質特効[8]								
○流星		命中 6	威力 60	消費 HP30	詠唱 -	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 AM物	矢弾 -			
命中詳細 技+5[6]+武器[0]					威力詳細 力×3[45]+武器[7]+物質特効[8]								
戦利品： 3~5 赤の魔素×4 6~8 赤の魔素×8 9~11 白の魔素 12 カルマコイン													

クレマティオ				K48	C.Lv 6	B.Lv 3	M.Lv 10	AM 9					
HP39	MP75	物防4	魔防11	行動8	回避1	生6	力1	技1	速1	魔量9	魔力13	魔技4	魔速13
<p>“火葬”を冠する AM 生命体。外見は宙を漂う炎の大渦。 生物非生物問わず、周囲にあるモノを悉く飲み込み灰燼に帰すという。</p>										種族：悪魔/悪霊			
										知能：低い			
<p>“劫火”：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力1 魔法威力1</p>										言語なし			
<p>■物質特効 ■強耐性(火) ■超耐性(火) ■高エネルギー体(火) ■浮遊 ■魔力視 ■移動詠唱Lv3 ◇運命翻弄 ◇追加詠唱Lv3 ◇精密詠唱Lv3 ◇拡張魔術Lv3</p>													
○クリメイション		命中 9	威力 49	消費 MP12	詠唱 15	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 [AM火]	矢弾 -			
命中詳細 魔技+5[9]					威力詳細 魔力×3[39]+武器[1]+物質特効[9]								
○フレア		命中 9	威力 49	消費 MP20	詠唱 27	射程 0-5	範囲 隣接2	対象 全	属性 [AM火]	矢弾 -			
命中詳細 魔技+5[9]					威力詳細 魔力×3[39]+武器[1]+物質特効[9]								
戦利品： 3~5 赤の魔素×4 6~8 赤の魔素×8 9~11 白の魔素 12 カルマコイン													

オーガ (食人鬼)				K42	C.Lv 6	B.Lv 7	M.Lv 4						
HP61	MP42	物防8	魔防3	行動14	回避4	生8	力8	技8	速4	魔量6	魔力6	魔技1	魔速1
人型の生物を好んで食らう怪物にして大柄な狂妖精の一種。 狩った人間を即座に食らうことは少なく、生け捕りにして蓄えることも多い。											種族：偽人/妖精		
											知能：低い		
											大陸公用語 (片言)		
無骨な斧：片手斧 重量6 命中-3 威力12													
■弱点(冷) ■武器技能(斧) ■強行突破 Lv1, Lv2 ■足止 Lv1, Lv2 ◇闘気 Lv3 ◇手加減 Lv2													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	16	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[8]+武器[-3]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[12]									
○薙ぎ払いLv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	16	HP3	-	1	左右1	全	-	-	-			
命中詳細 技[8]+武器[-3]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[12]									
○全力攻撃Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	3	24	HP3	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技-2[6]+武器[-3]				威力詳細 力[8]+力÷2[4]+武器[12]									
戦利品： 5~6 鉄×2 7~8 黄の魔素×4 9~10 鋼×2 11~12 黄の魔素×8													

オーガバーサーカー (戦鬼)				K52	C.Lv 7	B.Lv 10	M.Lv 4						
HP90	MP42	物防12	魔防3	行動17	回避5	生12	力12	技9	速5	魔量6	魔力6	魔技1	魔速1
食人鬼の中でも卓越した戦闘の才覚を備えた戦士。 しかしながら戦術的な思考力は乏しく、強欲であり本能的でもある。											種族：偽人/妖精		
											知能：低い		
											大陸公用語 (片言)		
無骨な斧：片手斧 重量7 命中-4 威力15													
■弱点(冷) ■武器技能(斧) ■強行突破 Lv1, Lv2, Lv3 ◇闘気 Lv3 ◇手加減 Lv3 ○咆哮 Lv3													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	21	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[9]+武器[-4]				威力詳細 [0]+力÷2[6]+武器[15]									
○薙ぎ払いLv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	21	HP3	-	1	左右1	全	-	-	-			
命中詳細 技[9]+武器[-4]				威力詳細 [0]+力÷2[6]+武器[15]									
○必殺Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	14	21	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技×2[18]+武器[-4]				威力詳細 [0]+力÷2[6]+武器[15]									
戦利品： 4~5 鋼 6~7 黄の魔素×5 8~10 鋼×2 11~12 銀													

オーガメイジ (壊術鬼)				K60	C.Lv 8	B.Lv 7	M.Lv 9						
HP61	MP67	物防8	魔防5	行動16	回避4	生8	力8	技6	速4	魔量8	魔力10	魔技8	魔速8
魔術の才能のある食人鬼。自身の力に溺れる傾向が強く、手加減知らずで味方を顧みず高威力の攻撃術を放つ。											種族：偽人/妖精		
											知能：普通		
											大陸公用語		
無骨な杖：片手杖 重量3 命中0 威力3													
■弱点(冷) ■術式感知 Lv2 ◇追加詠唱 Lv2 ◇拡張魔術 Lv2													
○キャノン(土)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	8	30	MP12	12	1-5	-	1	[土]	-	-			
命中詳細 魔技[8]				威力詳細 魔力×3[30]									
○シックル(土)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	14	20	MP9	2	1	-	1	[土]	-	-			
命中詳細 技+魔技[14]				威力詳細 魔力×2[20]									
○スコール(土)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	8	20	MP20	19	0-5	隣接2	全	[土]	-	-			
命中詳細 魔技[8]				威力詳細 魔力×2[20]									
戦利品： 4~5 黄の魔素×6 6~8 銅 9~10 黄の魔素×12 11~12 銀													

オーガウオーロード (巨刃鬼)				K72	C.Lv 9	B.Lv 13	M.Lv 6						
HP144	MP58	物防19	魔防5	行動15	回避3	生21	力16	技10	速3	魔量8	魔力10	魔技2	魔速2
食人鬼達を統率する能力を持った優秀な戦士にして指揮官。 巨体に相応しい巨大な剣を振り回し、敵対者を圧倒する。											種族：偽人/妖精		
											知能：普通		
											大陸公用語		
巨刃剣：両手剣 重量14 命中-2 威力16 鬼の肉体：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5 ■弱点(冷) ■武器技能(格闘) ■武器技能(剣) ■名人技能(剣) ■暗視(闇) ◇闘気Lv3 ◇手加減Lv3 ◇反撃姿勢 ◇守護者 ○咆哮Lv3 ○攻撃指示Lv2 ○防御指示Lv2													
○通常攻撃(剣)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	8	32	-	-	1	-	1			-			
命中詳細 技[10]+武器[-2]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[16]									
○薙ぎ払いLv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	8	35	HP5	-	1	左右1	全			-			
命中詳細 技[10]+武器[-2]				威力詳細 [3]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[16]									
○必殺Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	18	48	HP20	-	1	-	1			-			
命中詳細 技×2[20]+武器[-2]				威力詳細 力[16]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[16]									
○通常攻撃(格闘)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	10	13	-	-	1	-	1			-			
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+武器[5]									
戦利品： 4~5 鋼×2 6~9 黄の魔素×10 10~11 魔牙 12 黒の魔素													

エアラビット				K16	C.Lv 2	B.Lv 3	M.Lv 2						
HP14	MP11	物防1	魔防1	行動16	回避7	生1	力1	技1	速7	魔量1	魔力1	魔技1	魔速3
高密度魔素から生まれた、もしくは高密度魔素の影響を受けた気性の荒い草食性のウサギ。 魔物としては身体能力が低めだが、油断は厳禁。											種族：獣/小動物		
											知能：低い		
											言語なし		
小さな体躯：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力1 ■弱点(水) ■暗視 ■疾走Lv1, Lv2 ○点風													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	1	1	-	-	1	-	1			-			
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○急襲Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	7	1	HP2	-	1	-	1			-			
命中詳細 速[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
戦利品： 4~7 獣毛×3 8~9 緑の魔素 10~11 毛糸 12 緑の魔素×2													

フララビット				K24	C.Lv 3	B.Lv 3	M.Lv 4						
HP14	MP37	物防1	魔防3	行動17	回避7	生1	力1	技1	速7	魔量5	魔力5	魔技1	魔速3
他者を鼓舞する異能を持ち合わせたエアラビット。 ウサギ型の魔物達を統率するリーダー的存在になりうるが、個体としての能力は低い。											種族：魔獣/獣		
											知能：高い		
											言語なし		
小さな体躯：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力1 ■弱点(水) ■脆弱 ■暗視 ■疾走Lv1, Lv2 ◇ハイエンチャント(風) ○攻撃指示Lv1													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	1	1	-	-	1	-	1			-			
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○急襲Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	7	1	HP2	-	1	-	1			-			
命中詳細 速[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
戦利品： 4~6 毛糸×2 7~8 緑の魔素×2 9~11 毛糸×3 12 緑の魔素×4													

スラーラビット				K32	C.Lv 4	B.Lv 4	M.Lv 4						
HP32	MP32	物防3	魔防2	行動18	回避7	生4	カ1	技4	速7	魔量4	魔力4	魔技4	魔速4
高密度魔素から生まれた存在が希薄なウサギ。 近くに存在するウサギ型の魔物と同じ容姿を取り、敵どころか味方をも惑わす性質を持つ。											種族：魔獣／獣		
											知能：普通		
											言語なし		
小さな体躯：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力1													
■弱点(水) ■暗視 ■疾走 Lv1, Lv2 ☆身代わり ☆入代わり ☆追従 ◇ウィンドアシスト ○点風													
○通常攻撃	命中 4	威力 1	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[4]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○急襲 Lv1	命中 7	威力 1	消費 HP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 速[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
戦利品： 3~4 20K 5~8 40K 9~11 60K 12 白の魔素													

キララビット				K33	C.Lv 5	B.Lv 6	M.Lv 3						
HP38	MP24	物防4	魔防2	行動19	回避7	生4	カ4	技9	速7	魔量3	魔力4	魔技1	魔速1
高密度魔素から生まれた、もしくは高密度魔素の影響を受けた狂暴な肉食性のウサギ。 体は小さいが見た目に反して力は強く、時に人をも食らう。											種族：獣／小動物		
											知能：低い		
											言語なし		
鋭い牙：格闘(肉体) 重量4 命中0 威力4													
■弱点(水) ■暗視 ■疾走 Lv1, Lv2 ◇連続攻撃 Lv1													
○通常攻撃	命中 9	威力 4	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[9]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[4]									
○急襲 Lv3	命中 14	威力 4	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 速×2[14]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[4]									
○必殺 Lv2	命中 18	威力 8	消費 HP20	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技×2[18]+武器[0]				威力詳細 カ[4]+武器[4]									
戦利品： 3~4 毛皮 5~6 毛糸玉 7~11 緑の魔素×4 12 絹													

テララビット				K45	C.Lv 6	B.Lv 4	M.Lv 8						
HP42	MP54	物防4	魔防3	行動20	回避7	生6	カ1	技1	速7	魔量6	魔力6	魔技10	魔速8
キララビットよりも濃密な魔素を有し、人の精神を蝕む狂魔術の行使が可能となった魔獣。 外見だけならば無害と言えるが、肉食性で狡猾。											種族：魔獣／獣		
											知能：普通		
											言語なし		
小さな体躯：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力1													
■弱点(水) ■暗視 ■疾走 Lv1, Lv2 ◇高速詠唱 Lv2													
○通常攻撃	命中 1	威力 1	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○急襲 Lv3	命中 14	威力 1	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 速×2[14]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○パニック	命中 10	威力 0	消費 MP7	詠唱 10	射程 0-3	範囲 隣1	対象 全	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[10]				威力詳細 [0]									
○テラー	命中 10	威力 12	消費 MP12	詠唱 12	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[10]				威力詳細 魔力×2[12]									
戦利品： 4~5 毛糸玉 6~8 毛糸玉×2 9~11 緑の魔素×6 12 黒の魔素													

ホラーラビット		K56	C.Lv 7	B.Lv 9	M.Lv 6								
HP92	MP33	物防9	魔防4	行動21	回避7	生13	力5	技10	速7	魔量3	魔力10	魔技1	魔速7
高密度魔素が異常な方向へ働き、不完全な形で産み落とされたウサギ型の魔物。 歪な肉体からは常に血が滲み、見る者に恐怖を与える。											種族：魔獣/小悪魔		
											知能：低い		
											悪魔公用語(片言)		
不浄な牙：格闘(肉体) 重量3 命中0 威力3 不浄な体液：暗器 重量1 命中0 威力3 所持数3													
■弱点(光) ■超耐性(闇) ■魔力視 ■疾走Lv1, Lv2, Lv3 ■無反動詠唱 ○咆哮Lv2													
○通常攻撃	命中 10	威力 3	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[3]									
○毒牙Lv2	命中 10	威力 8	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 力[5]+武器[3]									
○毒液Lv2	命中 10	威力 13	消費 HP10	詠唱 -	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 3				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 魔力[10]+武器[3]									
○ドレインタッチ	命中 10	威力 10	消費 MP4	詠唱 5	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 技[10]				威力詳細 魔力[10]									
戦利品： 4~5 硬革×2 6~8 赤の魔素×5 9~10 輝石×2 11~12 魔牙													

騒走草		K18	C.Lv 3	B.Lv 3	M.Lv 2								
HP14	MP21	物防1	魔防2	行動13	回避5	生1	力1	技3	速5	魔量3	魔力3	魔技1	魔速1
根を脚のように動かして走行することが可能な奇妙な草。不恰好にドタドタと走り回り、動物を追い回すことを好み、人に向かって突進してくることもある。											種族：植物		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
柔らかい胴体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力1													
■弱点(冷) ■耐性(水) ■魔力視 ■疾走Lv1, Lv2 ■強行突破Lv1, Lv2 ☆身代わり													
○通常攻撃	命中 3	威力 1	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○牽制攻撃Lv1	命中 3	威力 1	消費 MP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○急襲Lv1	命中 5	威力 1	消費 HP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 速[5]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
戦利品： 5~6 木片 7~8 黄の魔素 9~10 木片×2 11~12 黄の魔素×2													

食人花		K32	C.Lv 4	B.Lv 6	M.Lv 2								
HP53	MP21	物防11	魔防3	行動10	回避0	生7	力7	技7	速3	魔量3	魔力3	魔技1	魔速1
人や動物を襲い、大量の血を吸って成長していく植物。 原則として移動ができないため、奇襲されなければ対処は容易。外見は個体によって様々。											種族：植物		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
棘の蔓：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5													
■弱点(火) ■耐性(水) ■魔力視 ■固定 ■足止Lv1, Lv2 ■武器技能(格闘)													
○通常攻撃	命中 7	威力 9	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]									
○薙ぎ払いLv2	命中 7	威力 12	消費 HP5	詠唱 -	射程 1	範囲 左右1	対象 全	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[7]+武器[0]				威力詳細 [3]+力÷2[4]+武器[5]									
○吸血Lv2	命中 7	威力 16	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[7]+武器[0]				威力詳細 力[7]+力÷2[4]+武器[5]									
戦利品： 4~5 木片×2 6~8 黄の魔素×3 9~10 木材 11~12 黄の魔素×6													

毒送草		K40	C.Lv 5	B.Lv 5	M.Lv 6								
HP40	MP38	物防4	魔防7	行動13	回避1	生5	力3	技7	速4	魔量4	魔力5	魔技5	魔速7
高密度魔素より生じた有毒植物。 周囲を自分の過ごしやすい環境に変えるべく、愚直に毒をばら撒き続ける迷惑な存在。											種族：植物		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
毒液：暗器 重量1 命中0 威力1 所持数3													
■弱点(火) ■超耐性(闇) ■魔力視 ■固定 ◇精密射撃Lv1 ◇拡張魔術Lv1 ◇精密詠唱Lv1													
○毒液Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	7	1	HP5	-	1-3	-	1	物	3				
命中詳細 技[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○ウィークン	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	5	0	MP3	4	1-3	-	1	[闇]	-				
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 [0]									
○ポイズンスプレッド	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	5	0	MP7	10	0-3	隣接1	全	[闇]	-				
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 [0]									
戦利品： 4~5 木片×3 6~8 黄の魔素×4 9~11 覚醒の種子 12 黒の魔素													

人面花		K44	C.Lv 6	B.Lv 7	M.Lv 5								
HP66	MP45	物防8	魔防3	行動14	回避4	生9	力6	技6	速4	魔量6	魔力6	魔技2	魔速5
高密度魔素より生じた人型の植物。頭部に相当する部分は中途半端な形で人間に似ており、不気味さが際立つ。食人花同様に人の血を求める。											種族：植物/偽人		
											知能：低い		
											大陸公用語(片言)		
鋭利な棘：格闘(肉体) 重量4 命中0 威力4													
■弱点(冷) ■耐性(水) ■魔力視 ■武器技能(格闘) ◇連続攻撃Lv2 ○咆哮Lv2													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	6	7	-	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[6]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[4]									
○薙ぎ払いLv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	6	10	HP5	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[6]+武器[0]				威力詳細 [3]+力÷2[3]+武器[4]									
○吸血Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	6	13	HP10	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[6]+武器[0]				威力詳細 力[6]+力÷2[3]+武器[4]									
○マナスクラッチ	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	6	6	MP4	5	1	-	1	[闇]	-				
命中詳細 技[6]				威力詳細 魔力[6]									
戦利品： 3~4 木材 5~7 黄の魔素×4 8~11 黄の魔素×6 12 黒の魔素													

インプ		K22	C.Lv 3	B.Lv 4	M.Lv 2								
HP22	MP11	物防2	魔防3	行動13	回避5	生2	力2	技5	速5	魔量1	魔力5	魔技1	魔速1
異世界に棲む悪魔の最下級。小さな皮膜翼を伴う異形の小人。 術師に召喚されることもあれば、高密度魔素による歪みから現れることもある。											種族：悪魔/小悪魔		
											知能：低い		
											悪魔公用語		
細身の槍：両手槍 重量2 命中2 威力0													
■弱点(光) ■耐性(闇) ■魔力視 ■飛行能力 ■疾走Lv1,Lv2 ☆追従													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	7	0	-	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[5]+武器[2]				威力詳細 [0]+武器[0]									
○牽制攻撃Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	7	0	MP2	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[5]+武器[2]				威力詳細 [0]+武器[0]									
○ランス(闇)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	5	10	MP5	1	1	-	1	[闇]	-				
命中詳細 技[5]				威力詳細 魔力×2[10]									
戦利品： 4~6 粗鉄 7~8 緑の魔素×2 9~10 粗鉄×3 11~12 緑の魔素×4													

リストデーモン		K32	C.Lv 4	B.Lv 4	M.Lv 5								
HP32	MP35	物防4	魔防5	行動10	回避3	生4	力4	技3	速3	魔量4	魔力5	魔技5	魔速4
有名で一般的な、悪魔らしい悪魔であるデーモン種の下級存在。 外見は闇の炎を纏う獣ついで人型。獣のような角を伴うものも多く、魔人にも似る。											種族：悪魔/小悪魔		
											知能：低い		
											悪魔公用語		
悪魔の細槍：両手槍 重量4 命中2 威力2													
■弱点(光) ■耐性(闇) ■魔力視 ◇闘気Lv2 ○攻撃指示Lv1 ○防御指示Lv1													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	2	-	-	1	-	1			-			
命中詳細 技[3]+武器[2]				威力詳細 [0]+武器[2]									
○バーニング	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	10	MP5	4	1-2	-	1	[火]		-			
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力×2[10]									
○ダークブロウ	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	10	MP4	4	1	-	1	[闇]		-			
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力×2[10]									
戦利品： 4~5 鉄 6~7 赤の魔素×2 8~10 鉄×2 11~12 赤の魔素×4													

レッサーデーモン		K64	C.Lv 8	B.Lv 10	M.Lv 7	LB1							
HP95	MP66	物防11	魔防8	行動20	回避6	生13	力9	技9	速6	魔量9	魔力6	魔技6	魔速6
一般的な悪魔であるデーモン種の中において、突出した点もない平均的な実力の悪魔。 下級悪魔として扱われることもあるが、十分に脅威足りうる。											種族：悪魔		
											知能：高い		
											大陸公用語/悪魔公用語		
強靱な肉体：格闘(肉体) 重量6 命中6 威力6													
■弱点(光) ■耐性(闇) ■生への執着 ■魔力視 ■武器技能(格闘)													
■二刀流 ■移動詠唱Lv2 ■無反動詠唱 ◇連続攻撃Lv1 ◇ハイエンチャント(火) ○咆哮Lv3													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	15	11	-	-	1	-	1			-			
命中詳細 技[9]+武器[6]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+武器[6]									
○全力攻撃Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	13	20	HP3	-	1	-	1			-			
命中詳細 技-2[7]+武器[6]				威力詳細 力[9]+力÷2[5]+武器[6]									
○テラー	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	12	MP12	12	1-5	-	1	[闇]		-			
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力×2[12]									
戦利品： 3~4 赤の魔素×6 5~7 銅 8~10 赤の魔素×12 11~12 黒の魔素×2													

レッドスライム		K32	C.Lv 4	B.Lv 6	M.Lv 3								
HP58	MP29	物防32	魔防2	行動6	回避-5	生8	力8	技5	速1	魔量4	魔力4	魔技1	魔速1
火の魔力を帯びた赤い不定形生物。粘性の高い液体と固体の中間にあり、物理的な干渉に強い。 知性はなく魔素を求めて闇雲に生物に襲い掛かる。											種族：魔法生物/不定形		
											知能：極めて低い		
											言語なし		
重い粘液：暗器(肉体) 重量8 命中3 威力0 射程1-2 装填不要 矢弾数無限													
■弱点(水) ■耐性(火) ■永続付魔(火) ■鈍足 ■魔力視 ■粘着移動 ■武器技能(暗器) ■足止Lv1													
○再結合Lv1 ○着火													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	8	4	-	-	1-2	-	1	火		無制限			
命中詳細 技[5]+武器[3]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[0]									
○全力攻撃Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	4	20	HP6	-	1	-	1	火		-			
命中詳細 技-4[1]+武器[3]				威力詳細 力×2[16]+力÷2[4]+武器[0]									
○乱射Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	8	4	HP6	-	1-2	-	2	火		無制限			
命中詳細 技[5]+武器[3]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[0]									
戦利品： 3~5 粘液×5 6~8 赤の魔素×4 9~11 赤の魔素×6 12 白の魔素													

ブルースライム		K32	C.Lv 4	B.Lv 6	M.Lv 3								
HP58	MP29	物防32	魔防2	行動6	回避-5	生8	力8	技5	速1	魔量4	魔力4	魔技1	魔速1
水の魔力を帯びた青い不定形生物。粘性の高い液体と固体の中間にあり、物理的な干渉に強い。知性はなく魔素を求めて闇雲に生物に襲い掛かる。											種族：魔法生物／不定形		
											知能：極めて低い		
											言語なし		
重い粘液：暗器(肉体) 重量8 命中3 威力0 射程1-2 装填不要 矢弾数無限													
■弱点(土) ■耐性(水) ■永続付魔(水) ■鈍足 ■魔力視 ■粘着移動 ■武器技能(暗器) ■足止Lv1													
○再結合Lv1 ○水生成													
○通常攻撃		命中8	威力4	消費-	詠唱-	射程1-2	範囲-	対象1	属性水	矢弾無制限			
命中詳細 技[5]+武器[3]					威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[0]								
○全力攻撃Lv2		命中4	威力20	消費HP6	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性水	矢弾-			
命中詳細 技-4[1]+武器[3]					威力詳細 力×2[16]+力÷2[4]+武器[0]								
○乱射Lv2		命中8	威力4	消費HP6	詠唱-	射程1-2	範囲-	対象2	属性水	矢弾無制限			
命中詳細 技[5]+武器[3]					威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[0]								
戦利品： 3~5 粘液×5 6~8 青の魔素×4 9~11 青の魔素×6 12 白の魔素													

イエロースライム		K32	C.Lv 4	B.Lv 6	M.Lv 3								
HP58	MP29	物防32	魔防2	行動6	回避-5	生8	力8	技5	速1	魔量4	魔力4	魔技1	魔速1
土の魔力を帯びた黄の不定形生物。粘性の高い液体と固体の中間にあり、物理的な干渉に強い。知性はなく魔素を求めて闇雲に生物に襲い掛かる。											種族：魔法生物／不定形		
											知能：極めて低い		
											言語なし		
重い粘液：暗器(肉体) 重量8 命中3 威力0 射程1-2 装填不要 矢弾数無限													
■弱点(風) ■耐性(土) ■永続付魔(土) ■鈍足 ■魔力視 ■粘着移動 ■武器技能(暗器) ■足止Lv1													
○再結合Lv1 ○石生成													
○通常攻撃		命中8	威力4	消費-	詠唱-	射程1-2	範囲-	対象1	属性土	矢弾無制限			
命中詳細 技[5]+武器[3]					威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[0]								
○全力攻撃Lv2		命中4	威力20	消費HP6	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性土	矢弾-			
命中詳細 技-4[1]+武器[3]					威力詳細 力×2[16]+力÷2[4]+武器[0]								
○乱射Lv2		命中8	威力4	消費HP6	詠唱-	射程1-2	範囲-	対象2	属性土	矢弾無制限			
命中詳細 技[5]+武器[3]					威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[0]								
戦利品： 3~5 粘液×5 6~8 黄の魔素×4 9~11 黄の魔素×6 12 黒の魔素													

グリーンスライム		K32	C.Lv 4	B.Lv 6	M.Lv 3								
HP58	MP29	物防32	魔防2	行動6	回避-5	生8	力8	技5	速1	魔量4	魔力4	魔技1	魔速1
風の魔力を帯びた緑の不定形生物。粘性の高い液体と固体の中間にあり、物理的な干渉に強い。知性はなく魔素を求めて闇雲に生物に襲い掛かる。											種族：魔法生物／不定形		
											知能：極めて低い		
											言語なし		
重い粘液：暗器(肉体) 重量8 命中3 威力0 射程1-2 装填不要 矢弾数無限													
■弱点(火) ■耐性(風) ■永続付魔(風) ■鈍足 ■魔力視 ■粘着移動 ■武器技能(暗器) ■足止Lv1													
○再結合Lv1 ○跳躍補助													
○通常攻撃		命中8	威力4	消費-	詠唱-	射程1-2	範囲-	対象1	属性風	矢弾無制限			
命中詳細 技[5]+武器[3]					威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[0]								
○全力攻撃Lv2		命中4	威力20	消費HP6	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性風	矢弾-			
命中詳細 技-4[1]+武器[3]					威力詳細 力×2[16]+力÷2[4]+武器[0]								
○乱射Lv2		命中8	威力4	消費HP6	詠唱-	射程1-2	範囲-	対象2	属性風	矢弾無制限			
命中詳細 技[5]+武器[3]					威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[0]								
戦利品： 3~5 粘液×5 6~8 緑の魔素×4 9~11 緑の魔素×6 12 白の魔素													

ヒューズスライム		K56	C.Lv 7	B.Lv 9	M.Lv 5						
HP368 MP200 物防 52 魔防 4 行動 13 回避-3		生 13	力 13	技 7	速 3	魔量 7	魔力 7	魔技 1	魔速 5		
同類達を侵食し合い、再結合を繰り返して巨大化したスライム。混ぜり合って魔力的な要素はかなり失われているが、脅威度は大きさに比例する。								種族：魔法生物／不定形			
								知能：極めて低い			
								言語なし			
濁った粘液：暗器(肉体) 重量 8 命中 8 威力 0 射程 1-2 装填不要 矢弾数無限											
■大型 ■鈍足 ■魔力視 ■粘着移動 ■武器技能(暗器)											
■足止 Lv1, Lv2, Lv3 ■危険察知 Lv1, Lv2, Lv3 ■恐慌耐性 Lv1, Lv2, Lv3											
○再結合 Lv2 ○防御専念 Lv3											
○通常攻撃	命中 15	威力 7	消費 -	詠唱 -	射程 1-2	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 無制限		
命中詳細 技[7]+武器[8]				威力詳細 [0]+力÷2[7]+武器[0]							
○全力攻撃 Lv3	命中 9	威力 46	消費 HP8	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -		
命中詳細 技-6[1]+武器[8]				威力詳細 力×3[39]+力÷2[7]+武器[0]							
○乱射 Lv3	命中 15	威力 7	消費 HP16	詠唱 -	射程 1-2	範囲 -	対象 3	属性 物	矢弾 無制限		
命中詳細 技[7]+武器[8]				威力詳細 [0]+力÷2[7]+武器[0]							
○威嚇射撃 Lv3	命中 15	威力 7	消費 MP6	詠唱 -	射程 1-2	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 無制限		
命中詳細 技[7]+武器[8]				威力詳細 [0]+力÷2[7]+武器[0]							
戦利品： 2~4 粘液×7 5~9 変油 10 黒の魔素 11~12 白の魔素											

従吸血鬼		K56	C.Lv 7	B.Lv 7	M.Lv 7	LB1					
HP66 MP66 物防 8 魔防 8 行動 17 回避 5		生 9	力 7	技 7	速 5	魔量 9	魔力 7	魔技 7	魔速 5		
自力ではなく上位吸血鬼の導きによって、後天的に陽に叛く者となった存在。 老化の停滞や再生能力といった異能を持つが、大きな代償を抱えている。								種族：超越者／偽人			
								知能：普通			
								大陸公用語			
鋭利な牙：格闘(肉体) 重量 1 命中 0 威力 7											
■弱点(光) ■虚弱(陽光) ■陽に叛く者 ■暗視 ■移動詠唱 Lv2 ■並行詠唱 Lv2											
○通常攻撃	命中 7	威力 11	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -		
命中詳細 技[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[7]+陽に叛く者[4]							
○吸血 Lv2	命中 7	威力 18	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -		
命中詳細 技[7]+武器[0]				威力詳細 力[7]+武器[7]+陽に叛く者[4]							
○必殺 Lv1	命中 14	威力 11	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -		
命中詳細 技×2[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[7]+陽に叛く者[4]							
○シャワー(属性)	命中 7	威力 11	消費 MP10	詠唱 9	射程 0-3	範囲 隣接 1	対象 全	属性 [属性]	矢弾 -		
命中詳細 魔技[7]				威力詳細 魔力[7]+陽に叛く者[4]							
戦利品： 3~7 輝石 8 魔牙 9~10 絹 11~12 黒の魔素											

ワイバーン		K80	C.Lv 10	B.Lv 15	M.Lv 6	LB1							
HP165	MP53	物防20	魔防10	行動28	回避9	生24	力16	技10	速9	魔量7	魔力12	魔技1	魔速1
前脚と翼が一体化した翼竜。怒りから暴走状態に陥ることがあり、対処を誤ると甚大な被害が生じる。プレスも竜としては威力が低い、十分に脅威。											種族：魔獣／竜		
											知能：低い		
											言語なし		
鋭利な爪：格闘(肉体) 重量10 命中0 威力15													
■弱点(雷) ■耐性(土) ■生存本能 ■飛行能力 ■魔力視 ■武器技能(格闘) ■名人技能(格闘) ■疾走Lv1, Lv2 ◇闘気Lv3 ◇オーバーヒート ○咆哮Lv2 ☆攻撃狂化													
○通常攻撃	命中 10	威力 31	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[15]									
○必殺Lv2	命中 20	威力 47	消費 HP20	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技×2[20]+武器[0]				威力詳細 力[16]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[15]									
○プレスLv1(火)	命中 15	威力 24	消費 MP15	詠唱 -	射程 1-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 火	矢弾 -				
命中詳細 技+5[15]				威力詳細 魔力×2[24]									
戦利品： 4~6 火の魔素×8 7~9 魔牙 10~11 黒の魔素 12 幻牙													

不死術師		K88	C.Lv 11	B.Lv 7	M.Lv 16	LB1							
HP66	MP148	物防7	魔防17	行動29	回避9	生9	力4	技4	速9	魔量20	魔力14	魔技14	魔速14
自らの意思と実力によって、自身を悪魔に近い存在に創り変えた高位魔術師。人と異なる価値観を持つ者が多く、悪魔そのものになる者もいる。											種族：悪魔／超越者		
											知能：かなり高い		
											大陸公用語／魔具文明語		
超越者の杖：両手杖 重量1 魔法命中0 魔法威力8													
■生への執着 ■超耐性(属性) ■魔力視 ■浮遊 ■術式感知Lv3 ■魔術知識Lv3 ■空間把握 ■移動詠唱Lv3 ◇高速詠唱Lv1, Lv2, Lv3 ◇精密詠唱Lv1, Lv2, Lv3 ○ハイヒーリング ○リヴァイヴ ○コンプレメント													
○ミサイル(属性)	命中 28	威力 36	消費 MP13	詠唱 15	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 [属性]	矢弾 -				
命中詳細 魔技×2[28]				威力詳細 魔力×2[28]+武器[8]									
○スコール(属性)	命中 14	威力 36	消費 MP20	詠唱 19	射程 0-5	範囲 隣接2	対象 敵全	属性 [属性]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[14]				威力詳細 魔力×2[28]+武器[8]									
戦利品： 5~7 黒の魔素 8~10 白の魔素 11 黒の魔素×2 12 虹の魔素													

例外的存在種

神族や上位の竜種、高位悪魔などにおいて、一部のエネミーは全ての個体がスキル「例外的存在」を所持している場合がある。それらのエネミーは種そのものが例外的な存在として定義されており、通常のエネミーよりも一段上の存在である。

例外的存在のみのエネミーは、データリスト中において既にHP・MP・LB回数が例外的存在の適用後の数字になっている。そのままシナリオボスとして登場させても構わないが、通常エネミーにシナリオボスの特性を付与するより容易に手強い存在になるため、登場させるにはPC達の能力を考慮した上で行うこと。

例えば、「ゲートキーパーLv5」のボスとしての適性レベルは初期PC達のそれに該当するが、初期段階のPCに相手させるのは少々難易度が高い。

ゲートキーパー Lv5				K40	C.Lv5	B.Lv 5	M.Lv 5	LB3					
HP80	MP80	物防 5	魔防 5	行動 15	回避 5	生 5	力 5	技 5	速 5	魔量 5	魔力 5	魔技 5	魔速 5
魔窟内の高密度魔素が生じやすい要所において、魔物達の召喚や統率を行う個体が確認されている。天敵同士の魔物ですら同時に指揮することがあり、自身の姿形にも統一性がない異質な存在。											種族：獣/虫		
											知能：普通		
異形の肉体：格闘(肉体) 重量 5 命中 5 威力 5											大陸公用語/魔具文明語		
■例外的存在 ■生存本能 ■統率 ■耐性(属性) ■強耐性(属性) ■弱点(属性 2) ■魔力視 ■武器技能(格闘) ■危険察知 Lv1 ■移動詠唱 Lv1 ■並行詠唱 Lv1 ◇反撃姿勢 ◇連続行動 Lv1 ◇追加詠唱 Lv1, Lv2 ◇敵識別 ○攻撃指示 Lv1 ○防御指示 Lv1													
○通常攻撃	命中 10	威力 8	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[5]+武器[5]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[5]									
○全力攻撃 Lv1	命中 8	威力 20	消費 HP3	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技-2[3]+武器[5]				威力詳細 力[5]+力÷2[3]+武器[5]									
○シックル(属性)	命中 10	威力 10	消費 MP9	詠唱 2	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [属性]	矢弾 -				
命中詳細 技[5]+魔技[5]				威力詳細 魔力×2[10]									
○バレット(属性)	命中 5	威力 10	消費 MP6	詠唱 5	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 [属性]	矢弾 -				
命中詳細 技[5]				威力詳細 魔力×2[10]									
○シャワー(属性)	命中 5	威力 5	消費 MP10	詠唱 9	射程 0-3	範囲 隣接 1	対象 全	属性 [属性]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力[5]									
戦利品： 3~4 赤の魔素×2 5~6 青の魔素×3 7~8 黄の魔素×4 9~10 緑の魔素×5 11 赤の魔素×6 12 黒の魔素+追加戦利品(1体につき1つのみ)： 0~12 200K													

ゲートキーパー Lv6				K48	C.Lv 6	B.Lv 6	M.Lv 6	LB3					
HP96	MP96	物防3	魔防6	行動18	回避6	生6	力6	技6	速6	魔量6	魔力6	魔技6	魔速6
魔窟内の高密度魔素が生じやすい要所において、魔物達の召喚や統率を行う個体が確認されている。天敵同士の魔物ですら同時に指揮することがあり、自身の姿形にも統一性がない異質な存在。										種族：巨大虫／植物			
										知能：普通			
異形の肉体：暗器(肉体) 重量6 命中6 威力6										大陸公用語／魔具文明語			
■例外的存在 ■生存本能 ■統率 ■耐性(属性) ■強耐性(属性) ■弱点(属性2) ■魔力視 ■武器技能(暗器) ■盗賊技能Lv1 ■移動詠唱Lv1 ■並行詠唱Lv1 ◇反撃姿勢 ◇影撃 ◇精密詠唱Lv1, Lv2 ◇拡張魔術Lv1 ○攻撃指示Lv1 ○防御指示Lv1													
○通常攻撃	命中12	威力9	消費-	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性物	矢弾-				
命中詳細 技[6]+武器[6]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[6]									
○回転攻撃 Lv1	命中12	威力9	消費HP5	詠唱-	射程0	範囲隣接1	対象自以外	属性物	矢弾-				
命中詳細 技[6]+武器[6]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[6]									
○全力攻撃 Lv1	命中10	威力15	消費HP3	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性物	矢弾-				
命中詳細 技-2[4]+武器[6]				威力詳細 力[6]+力÷2[3]+武器[6]									
○シックル(属性)	命中12	威力12	消費MP9	詠唱2	射程1	範囲-	対象1	属性[属性]	矢弾-				
命中詳細 技[6]+魔技[6]				威力詳細 魔力×2[12]									
○バレット(属性)	命中6	威力12	消費MP6	詠唱5	射程1-5	範囲-	対象1	属性[属性]	矢弾-				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力[6]									
○シャワー(属性)	命中6	威力6	消費MP10	詠唱9	射程0-2	範囲隣接1	対象全	属性[属性]	矢弾-				
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力×2[12]									
戦利品： 3~4 緑の魔素×3 5~6 赤の魔素×4 7~8 青の魔素×5 9~10 黄の魔素×6 11 緑の魔素×7 12 白の魔素+追加戦利品(1体につき1つのみ)： 0~12 240K													

賢なる患者の杖				K80	C.Lv 10	B.Lv 8	M.Lv 13	LB3					
HP304	MP229	物防29	魔防29	行動12	回避-9	生28	力1	技1	速1	魔量19	魔力10	魔技10	魔速10
多分野の魔術を行使可能な自我ある杖。自ら主を選び、主の意向に従って魔術を代行する終末魔具。基本的に自律活動は行わないが、主を無能と判断すれば鞍替えを狙って魔術を暴発させる。										種族：魔法生物			
行動：通常攻撃は行わない										知能：極めて高い			
賢なる患者の杖：片手杖(肉体) 重量1 魔法命中5 魔法威力10										言語なし			
■例外的存在 ■生への執着 ■相棒 ■魔力視 ■固定 ■獄界の生存者 ■即死無効 ■全面硬質 ■上位特効『真人』 ■空間把握 ■危険察知Lv1, Lv2, Lv3 ■術式感知Lv1, Lv2, Lv3 ■魔術知識Lv3 ■スペルマスターLv4(全属性) ◇精密詠唱Lv1, Lv2, Lv3 ◇追加詠唱Lv1, Lv2, Lv3 ◇高速詠唱Lv1, Lv2, Lv3 ◇継続魔術Lv1, Lv2, Lv3 ◇拡張魔術Lv1, Lv2, Lv3													
○クリメイション	命中20	威力40	消費MP12	詠唱15	射程1-5	範囲-	対象1	属性[火]	矢弾-				
命中詳細 魔技+5[15]+武器[5]				威力詳細 魔力×3[30]+武器[10]									
○レーザー	命中15	威力20	消費MP12	詠唱10	射程1-7	範囲-	対象1	属性[光]	矢弾-				
命中詳細 魔技[10]+武器[5]				威力詳細 魔力[10]+武器[10]									
○マナブレイク	命中15	威力30	消費MP7	詠唱9	射程1-3	範囲-	対象1	属性[闇]	矢弾-				
命中詳細 魔技[10]+武器[5]				威力詳細 魔力×2[20]+武器[10]									
○ミサイル(任意属性)	命中25	威力30	消費MP13	詠唱15	射程1-7	範囲-	対象1	属性[属性]	矢弾-				
命中詳細 魔技×2[20]+武器[5]				威力詳細 魔力×2[20]+武器[10]									
○スコール(任意属性)	命中15	威力30	消費MP20	詠唱19	射程0-5	範囲隣接2	対象敵全	属性[属性]	矢弾-				
命中詳細 魔技[10]+武器[5]				威力詳細 魔力×2[20]+武器[10]									
戦利品： 3~4 輝石 5~6 聖木 7~8 黒の魔素 9~11 虹の魔素 12 真透晶+追加戦利品(1体につき1つのみ)： 0~12 賢なる患者の杖													

主要NPCのエネミー活用例

例として、ギャラッドのエネミー用データを示す。

第4章のデータを元に追加スキルや装備品を設定したものであるが、必ずしも毎回このデータになるとは限らない。年数等によって能力値や装備品に差異がでるのは当然のことであるし、GMは主要NPCのデータを自由に改変して使用して構わない。

鉛の戻り矢 ギャラッド				K40	C.Lv 5	B.Lv 8	M.Lv 3	LB3					
HP69	MP24	物防7	魔防0	行動19	回避7	生9	カ7	技8	速7	魔量3	魔力3	魔技1	魔速2
フォブス秘術教団の実行部隊『鉛牙』の隊長。											種族：魔人		
											知能：普通		
【限定的定点転移】気絶した場合、その瞬間に拠点に瞬間移動して戦闘マップを離脱する。											大陸公用語		
鍛鉄の剣：片手剣 重量5 命中-1 威力7 硬革の盾：小盾 重量3 回避0 物防3 魔防0 硬革の胸当て：軽鎧 重量4 回避0 物防4 魔防0 ◇ライフポーション×3：自身のHPを生×3点回復 ■魔人の翼 ■武器技能(剣) ■悪運Lv1,Lv2 ■疾走Lv1 ■強行突破Lv1 ■盗賊技能Lv1 ◇闘気Lv1 ◇手加減Lv1,Lv2 ◇エンチャント(火) ◇エンチャント(闇) ☆返し													
○通常攻撃	命中 7	威力 11	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[8]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[7] (+翼[8])									
○必殺Lv1	命中 15	威力 11	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技×2[16]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[7] (+翼[8])									
○回転攻撃Lv1	命中 7	威力 11	消費 HP5	詠唱 -	射程 0	範囲 隣接1	対象 自以外	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[8]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[7] (+翼[8])									
戦利品： 3~8 鋼 9~10 銀 11 魔牙 12 魔革													

◇6-7. エネミースキル

エネミースキルは基本的にPCが習得できないものとする。

ただし、追加ルール等で習得に関する補足事項があればそちらを優先すること。

攻撃スキル(近接)は武術スキルの近接と同等の扱いとする。

攻撃スキル(射撃)は武術スキルの射撃と同等の扱いとする。

攻撃スキル(特殊)は属性攻撃であっても物理攻撃・物理ダメージとして扱い武器補正値は乗らないものとする。

エネミースキル

— レベル0 —

自動スキル	備考
■弱点(属性)	習得時に任意の属性1つを選択する。 その属性による攻撃が自身に命中した時、自身のCLvの値だけダメージが増加する。 ()の中に選択した属性を記載する。
■虚弱(環境)	習得時に任意の環境1つを選択する。 その環境に晒されている時、回避力・物理防御力・魔法防御力がCLv÷2減少する。 ()の中に選択した環境を記載する。
■脆弱	自身が受けるあらゆるダメージが2倍となる。
■暗視	暗闇の中でも支障なく物を見ることができる。
■魔力視	暗闇の中でも支障なく物を見ることができる。 魔力によって視界を得ることができる。魔力のない無機物を透視することも可能。
■浮遊	地に足付けることなく宙を漂い移動することができる。
■水棲	水中にいることによるペナルティを無効化する。また、水中でも呼吸できる。
■鈍足	移動行動による移動が不可能になる。
■固定	根を張った植物などであり、移動が不可能になる。
■飛行能力	飛行が可能になる。
■粘着移動	壁や天井に張り付いて移動することができる。 張り付いた状態になるための行動消費は飛行と同様に扱う。

— レベル1 —

攻撃スキル(近接)	消費	命中	威力	備考
○吸血 Lv1	HP5	技	0	術者は与えたダメージと等しい値だけ、自身のHPを回復する。
○毒牙 Lv1	HP5	技	0	ダメージを与えた時、対象の生が(術者のCLv+3)以下であれば、対象を威力2の毒状態にする。
○毒針 Lv1	HP5	技	-3	ダメージを与えた時、対象の生が(術者のCLv+3)以下であれば、対象を威力3の毒状態にする。
○麻痺牙 Lv1	HP5	技	0	ダメージを与えた時、対象の生が(術者のCLv+1)以下であれば、対象を威力1の衰弱状態にする。持続時間2。
攻撃スキル(射撃)	消費	命中	威力	備考
○毒液 Lv1	HP5	技	0	ダメージを与えた時、対象の生が(術者のCLv+3)以下であれば、対象を威力1の毒状態にする。
○酸液 Lv1	HP5	技	魔力	命中時、ダメージ算出後に術者は対象の装備している防具1つを選択し、その防具を破損(物理防御力-2)させる。

— レベル 1 —

攻撃スキル(特殊)	消費	命中	威力	備考		
☆毒の体液	-	特殊	0	「命中 直前の被ダメージ (ただし B.Lv×4 を上限とする)」 「射程 1 / 対象 1」とする。 物理属性によるダメージを受けた時に、宣言・使用する。 このスキルの対象は、攻撃を仕掛けてきた相手しか選ぶことができない。また、ダメージを与えた時、対象の生が (術者の C.Lv+3) 以下であれば、対象を威力 1 の毒状態にする。 大型や巨大の場合は 1 マス毎に宣言・使用が可能であり、命中の算出にはその 1 マスにおける被ダメージを使用する。		
☆酸の体液	-	特殊	0	「命中 直前の被ダメージ (ただし B.Lv×4 を上限とする)」 「射程 1 / 対象 1」とする。 物理属性によるダメージを受けた時に、宣言・使用する。 このスキルの対象は、攻撃を仕掛けてきた相手しか選ぶことができない。命中時、ダメージ算出後に術者は対象の装備している防具 1 つを選択し、その防具を破損(物理防御力-2)させる。 大型や巨大の場合は 1 マス毎に宣言・使用が可能であり、命中の算出にはその 1 マスにおける被ダメージを使用する。		
非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
○咆哮 Lv1	HP3	0	隣接 1	敵 全員	2	B.Lv による対抗判定を行う。 術者側が勝利した場合、対象を威力 2 の恐慌状態にする。
○攻撃指示 Lv1	MP3	0	隣接 2	味方 全員	1	対象の命中判定の達成値を+2 する。
○防御指示 Lv1	MP3	0	隣接 2	味方 全員	1	対象の回避判定の達成値を+2 する。
○再結合 Lv1	特殊	0	-	術者	-	MP を C.Lv×2 を上限とする任意の点数消費する。 消費した MP の点数分、自身の HP を回復する。

— レベル 2 —

自動スキル	備考			
■長考	自身の行動値を常に-C.Lv する。また、自身の行うあらゆる命中判定の達成値を+C.Lv する。			
■高エネルギー体(属性)	習得時に任意の属性 1 つを決定する。 格闘や素手による攻撃で物理ダメージを受けた時、攻撃者に対して命中判定を行わない必中の攻撃を即座に行う。ダメージの種類は習得時に決定した属性の物理ダメージとし、ダメージ量は (術者の C.Lv×3) とする。これらの効果は術者の意思に関係なく発揮され、即死しなければ気絶している状態でも発動する。 ()の中に習得した属性を記載する。			
■永続付魔(属性)	習得時に任意の属性 1 つを選択する。 自身が行う物理攻撃の攻撃属性が常にその属性に変更される。ただし、この効果によってダメージの種類は変わらない (物理ダメージが魔法ダメージにはならない)。 ()の中に習得した属性を記載する。			
攻撃スキル(近接)	消費	命中	威力	備考
○吸血 Lv2	HP10	技	力	術者は与えたダメージと等しい値だけ、自身の HP を回復する。
○毒牙 Lv2	HP10	技	力	ダメージを与えた時、対象の生が (術者の C.Lv+3) 以下であれば、対象を威力 5 の毒状態にする。
○毒針 Lv2	HP10	技	-5	ダメージを与えた時、対象の生が (術者の C.Lv+5) 以下であれば、対象を威力 10 の毒状態にする。
○麻痺牙 Lv2	HP10	技	力	ダメージを与えた時、対象の生が (術者の C.Lv+3) 以下であれば、対象を威力 2 の衰弱状態にする。持続時間 2。
攻撃スキル(射撃)	消費	命中	威力	備考
○毒液 Lv2	HP10	技	魔力	ダメージを与えた時、対象の生が (術者の C.Lv+3) 以下であれば、対象を威力 3 の毒状態にする。
○酸液 Lv2	HP10	技	魔力	命中時、ダメージ算出後に術者は対象の装備している防具 1 つを選択し、その防具を破損(物理防御力-5)させる。
攻撃スキル(特殊)	消費	命中	威力	備考
○プレス Lv1(属性)	MP15	技+5	魔力×2	「射程 1-3 / 範囲 隣接 1 / 対象 全員」とする。 習得時に任意の属性 1 つを決定する。 ここで決定した属性をこのスキルの攻撃属性とする。 ()内に習得した属性を記載する。

— レベル 2 —

非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
○咆哮 Lv2	HP5	0	隣接 2	敵 全員	2	B.Lv による対抗判定を行う。 術者側が勝利した場合、対象を威力 2 の恐慌状態にする。
○攻撃指示 Lv2	MP5	0	隣接 2	味方 全員	1	対象の命中判定の達成値を+4 する。
○防御指示 Lv2	MP5	0	隣接 2	味方 全員	1	対象の回避判定の達成値を+4 する。
○再結合 Lv2	特殊	0	-	術者	-	MP を C.Lv×4 を上限とする任意の点数消費する。 消費した MP の点数分、自身の HP を回復する。
特殊スキル	備考					
☆追従	行動値宣言時に宣言・使用する。ただし、エネミーや敵対 NPC が使用する場合は宣言する必要はない。術者の行動値を C.Lv の範囲内で自由に増減させることができる。					
☆入代わり	非戦闘時の任意の瞬間に宣言・使用する。ただし、エネミーや敵対 NPC が使用する場合は宣言する必要はない。 種族が 1 つ以上共通する味方 1 つと通常時の行動値を交換する。 この効果は術者または対象が任意の瞬間に解除を宣言するまで持続し、気絶や死亡でも解除されない。効果中に別の要因で行動値が変化する場合、交換後の行動値を基本値として、そこから変化分を計算して行動値を決定すること。					

— レベル 3 —

攻撃スキル(特殊)	消費	命中	威力	備考		
○ブレス Lv2(属性)	MP20	技+5	魔力×2	「射程 1-3/範囲 隣接 2/対象 全員」とする。 習得時に任意の属性 1 つを決定する。 ここで決定した属性をこのスキルの攻撃属性とする。 ()内に習得した属性を記載する。		
○二重ブレス(属性×2)	MP30	技+5	魔力×2	「射程 1-3/範囲 隣接 1/対象 全員」とする。 習得時に任意の属性 2 つを決定する。 1 回の使用で 2 回の命中判定とダメージ算出を行い、それぞれの攻撃属性は習得時に決定した 2 つの属性から 1 つずつとなる。 ()の中に習得した属性を記載する。		
非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
○咆哮 Lv3	HP8	0	隣接 3	敵 全員	3	B.Lv による対抗判定を行う。 術者側が勝利した場合、対象を威力 4 の恐慌状態にする。
○攻撃指示 Lv3	MP7	0	隣接 2	味方 全員	1	対象の命中判定の達成値を+6 する。
○防御指示 Lv3	MP7	0	隣接 2	味方 全員	1	対象の回避判定の達成値を+6 する。
◇再結合 Lv3	特殊	0	-	術者	-	MP を C.Lv×5 を上限とする任意の点数消費する。 消費した MP の点数分、自身の HP を回復する。

— レベル 4 —

自動スキル	備考
■即死無効	HP がいかなる状況になっても即死しない。また、あらゆる即死効果を無効化する。
■全面硬質	被ダメージ算出時、命中ダメージ(命中達成値-回避達成値)を÷2 する。
■生への執着	気絶回避の用途で生 LB を使用した時、自身の HP は 1 点ではなく最大 HP になる。
■陽に叛く者	習得者は超越者(吸血鬼)として扱われ、以下の特性を得る。 ・1 ラウンド毎に HP が C.Lv 回復する。 ・全ての攻撃の威力に C.Lv÷2 を加算する。 ・力または魔力による受動的な対抗判定を行う時、達成値に C.Lv×2 を加算する。 陽光またはそれに準ずる物に晒されている時、これらの効果は発揮されない。 また、過去 C.Lv 日の間に十分な吸血行動を行っていない場合もこれらの効果は発揮されない。
■永続付魔(全)	自身が行う物理攻撃の攻撃属性は、攻撃判定毎に「火、水、土、風、冷、雷、光、闇」の中から任意に選択可能となる。ただし、この効果によってダメージの種類は変わらない(物理ダメージが魔法ダメージにはならない)。

— レベル 4 —

攻撃スキル(特殊)	消費	命中	威力	備考		
○プレス Lv3(属性)	MP40	技+魔技	魔力×3	「射程 1-5/範囲 隣接3/対象 全員」とする。 習得時に任意の属性 1つを決定する。 ここで決定した属性をこのスキルの攻撃属性とする。 ()内に習得した属性を記載する。		
○三重プレス(属性×3)	MP60	技+5	魔力×2	「射程 1-3/範囲 隣接1/対象 全員」とする。 習得時に任意の属性 3つを決定する。 1回の使用で 3回の命中判定とダメージ算出を行い、それぞれの攻撃属性は習得時に決定した 3つの属性から 1つずつとなる。 ()の中に習得した属性を記載する。		
非攻撃スキル	消費	射程	範囲	対象	持続	備考
○咆哮 Lv4	HP12	0	隣接 4	敵 全員	3	B.Lv による対抗判定を行う。 術者側が勝利した場合、対象を威力 5 の恐慌状態にする。

— 特殊 —

自動スキル	備考
■スペルマスター LvX (属性)	自動スキルを除く、レベル X 以下の(属性)スキルを任意で習得していることを示す。 特記なければ、条件を満たす汎用的な魔術スキルを全て習得していると見なしてもよい。
■不殺	自身の行う攻撃によって対象の HP を 0 以下にした場合、対象の生の値に関わらず死亡させない。 また、その攻撃で気絶した対象は気絶直後の HP が 0 になる。
■大型	大型エネミーとして扱う。
■巨大	巨大エネミーとして扱う。

AM生命体 及び AM影響者 専用スキル

主に AM 生命体のみが習得しているスキル。

一部の AM 値を獲得している存在や「AM 操作」を持つ異能者は習得している場合もある。

自動スキル	備考
■物質特効	自身の行う全ての攻撃に AM 属性を追加する。 また、全ての攻撃の威力に AM 値 または C.Lv のいずれか高い方を加算する。
特殊スキル	備考
◇運命翻弄	補助行動で宣言・使用する。 戦闘マップに存在する敵対者全員は LB が使用できなくなる。 持続時間 2。1 戦闘につき 1 回使用可能。
☆魔の転換者	ダメージを受けた際に宣言・使用できる。 HP ダメージを MP ダメージとして受ける。または、MP ダメージを HP ダメージとして受ける。

◆ 7. Q & A

LB関係

【Q1-1】力LBで最終ダメージを倍化しようとした時、攻撃対象も力LBを使用してダメージ軽減を行った場合の計算はどうなりますか？

【A1-1】ダメージ算出も達成値同様の計算順序であり、最終ダメージに関する乗除は最後に行います。従って、ダメージ軽減後の数字を倍化します。

【Q1-2】魔速LBを使用して主行動で魔術スキルを2回使う時、それらの魔術スキルに魔力LBを使用できますか？

【A1-2】使用できます。魔速LBは「スキルを使用宣言する前に宣言する」、魔術スキルに対する魔力LBは「命中判定前に宣言する」となっており、同一の瞬間ではありません。

【Q1-3】HPとMPが同時に0以下になった時、生LBと魔量LBの両方を使用して気絶を回避することはできますか？

【A1-3】できます。Q1-2同様に生LBと魔量LBの宣言する瞬間が異なりますので、生LBと魔量LBの両方を使用することが可能です。また、HPとMPが同時に0以下になる場合は、生と魔量のどちらか片方のLBだけを使用しても構いません。

【Q1-4】速LBによって2回連続で物理攻撃スキルをしようとしたところ、運命確定で阻止されました。この場合、1回も攻撃できないのですか？

【A1-5】主行動で1回は攻撃できます。運命確定でLBが無効化された場合、LBによる能力値減少と使用回数の減少は生じますが、それ以外の処理としてはLBの宣言自体がなかったものとして扱われます。

【Q1-6】命中判定で生LBによって技LBの効果を適用する場合、重ねて力LBを使用できますか？

【A1-6】使用できません。生LBによって技LBの効果をj得る場合、宣言する瞬間は技LBを宣言する瞬間と同一となります。従って、力LBと宣言する瞬間が重なってしまうので不可能です。

【Q1-7】魔量LBで魔力LBの効果を適用した場合、能力値減少と成長判定は魔量で良いのですか？

【A1-7】魔量で大丈夫です。あくまでも効果と宣言する瞬間が魔力LBと同一になるだけで、LBに使用した能力値は魔量です。

【Q1-8】速LBで行動値の倍化を行った時、その効果が発揮し終わるタイミングはいつですか？

【A1-8】ラウンド初めの行動値算出時に宣言され、行動値算出の直後に効果が終了します。従って、速能力値が減少するのは行動値を倍化した直後です。猶、ラウンド初めに算出した行動値は次のラウンドが始まるまで変化しません。

ルール関係（LB以外）

【Q1-9】魔術補助スキルを使用した上で、魔速LBによって2回連続で魔術スキルを使う場合、魔術補助スキルの効果はその両方に適用されますか？

【A1-9】適用されます。また、主行動で魔術スキルを2回使用しても魔術補助スキルの消費は1回分となります。

【Q1-10】影撃を使用した上で、速LBによって2回連続で物理攻撃を行う場合、影撃の効果はその両方に適用されますか？

【A1-10】適用されます。影撃は持続時間1のスキルであり、使用したラウンドの終了まで持続します。また、影撃の効果中の攻撃において技LBや力LBを使用する場合は、影撃の判定の前にLBを宣言するものとします。

【Q1-11】連続攻撃Lv1を使用した上で、速LBによって2回連続で物理攻撃スキルを行う場合、効果が累積して4回攻撃になりますか？

【A1-11】それらの効果は累積しません。連続攻撃は主行動における攻撃スキルの回数を2回にするスキルであり、回数を+1するスキルではありません。

また、速LBも主行動における攻撃スキルの回数を2回にするスキルであり、回数を+1するスキルではありません。他、高速射撃等も同様に扱われます。

【Q1-12】速LBによって2回連続で物理攻撃スキルを行う場合、速の能力値減少はどのタイミングで発生しますか？

【A1-12】2回目の物理攻撃スキルの終了直後です。基本的には自分の手番終了時になります。

【Q2-1】気配察知判定のMLvで判明する霊的な物とは具体的にどのようなものですか？

【A2-1】基本的にGMが判断する内容ですが、種族分類に「悪霊」や「精霊」を含むエネミーなどは霊的な物として扱われやすいと思います。

【Q2-2】本来は味方に使用するようなスキルや道具を敵に対して使用することはできますか？

【A2-2】使用自体は可能ですが、効果を発揮するとは限りません。命中判定の指定がないものは、対象の意思によって自由に拒否できるものとして扱います。また、意思がない場合（気を失っている場合など）は敵対者であっても容易に効果を発揮できます。

【Q2-3】魔窟内でも飛行は可能ですか？

【A2-3】飛行系スキルを習得していれば、地下迷宮や洞窟タイプの魔窟でも基本的に飛行可能です。ただし、エネミーも普通に飛行できます。

また、特に狭い場所や身を屈ませなければならないほど天井の低い場所であれば、GM判断で飛行不可と判断される場合があります。

【Q2-4】スタン状態にある時、受動的な対抗判定は可能ですか？

【A2-4】回避判定以外の受動的な対抗判定は基本的に可能です。特にスキルの追加効果における対抗判定は一律として可能とします。

例えば、スタン状態でポイズンタッチによる攻撃を受けた場合、回避判定はできませんが、魔力による対抗判定は可能です。

【Q2-5】魔力が1のPCが効果量1の一般耐魔加工を施した装飾品を4つ装備した場合、魔法防御力はいくつ上昇しますか？

【A2-5】魔法防御力は4上昇します。一般耐魔加工の効果量に対する必要魔力は装備品1つずつに対して適用され、条件を満たしている装備品全てについて魔法防御力の増加効果が発生します。

スキル関係

【Q3-1】ヒーリングなどHPを回復する魔術スキルに追加詠唱や高速詠唱は効果がありますか？

【A3-1】効果はありますが、命中と威力はヒーリングに使用しない数値です。従って、詠唱値のみが意味のある効果であり、追加詠唱や高速詠唱によって回復量は変化しません。

【Q3-2】種族知識を複数習得している時、それらの効果は累積しますか？

【A3-2】累積します。種族知識『偽人』と種族知識『妖精』の両方を習得している時、『偽人／妖精』のエネミーに対して2d6+8で魔物知識判定が可能です。

【Q3-3】武器技能(剣)と名人技能(剣)の両方を習得している場合、剣を使用した威力の補正値は力が奇数の時どうなりますか？

【A3-3】武器技能と名人技能それぞれについて端数を切り上げてから合計値を出します。例えば、力が5の場合、威力は武器技能で3、名人技能で3、合計で6上昇することになります。

【Q3-4】エンチャントでエアシュートの属性を変えることはできますか？

【A3-4】できません。エンチャントは物理攻撃の属性とダメージ種類を変更する物ですが、エアシュートは魔法攻撃の物理ダメージです。

【Q3-5】護衛でダメージを肩代わりする時、反撃姿勢や迎撃姿勢で攻撃できますか？

【A3-5】場合によっては可能ですが、通常は射程が足らず攻撃できません。護衛と守護者では位置の入れ替えが生じないため、護衛対象に近距離攻撃を仕掛けてきた相手と護衛者の距離は通常2です。

報復専念でスキルを使う場合や、相手が大型や巨大の場合は射程内となって攻撃可能な場合もあります。

【Q3-6】牽制攻撃や運命翻弄の効果は状態異常ですか？ キュアで回復可能ですか？

【A3-6】状態異常ではありませんのでキュア等では回復できません。威嚇射撃や死亡も同様です。

牽制攻撃は技術的な継続効果であり、運命翻弄は死亡と同レベルの特殊な位置付けとなります。

運命翻弄を解除できる『技術』があるとしたら、それはリインカネーションに匹敵する物です。

装備品・道具関係

【Q4-1】火のついた松明は武器になりませんか？

【A4-1】データにない事柄や本来の用途以外については各GMの裁定に任せたいと思いますが、武器用でない雑貨類は普通の武器より弱い物として扱うのが基本です。個人的に裁定するなら「命中-3／威力1／物理ダメージ火属性／一度命中したら破損・消失」ぐらいでしょうか。

世界観関係

【Q5-1】日本風の国や文化はありますか？ また、侍や忍者みたいな人はいますか？

【A5-1】東方諸国にはそういった国や職業もあるかもしれませんが（第6章のGM向け情報に関連しますが、規定しませんのでGMと相談してください）。

【Q5-2】冒険者協会の雰囲気はどんな感じですか？

【A5-2】王都本部は割と役所的な感じで落ち着いた雰囲気であることが多いです。王都から離れた地方支部では喧騒に包まれていたり、少し粗暴な感じがあるかもしれません。

その他

【Q9-1】オススメのパーティ構成を教えてください。

【A9-1】割とみなさんの好きなようにすれば良いと思いますが、バランス的には真人族と天人族がそれぞれ1人以上いた方が安定します。

序盤を過ぎてAM生命体と呼ばれるエネミーや悪魔系、超越者系のエネミーが登場するようになると、真人族の「運命の綻び」や天人族の「運命確定」の重要度が大きくなってきます。



それでは、良き一日を。

Anti-Material - Limit Break -

Web 公開版 Ver 1.00 2017/12/25
Web 公開版 Ver 1.08 2020/02/13

著者・著作 白山 翼

イラスト esugi NOMU 青野ユウ 灰染せんり
石丸 純/Jun Ishimaru 黒田のの 谷町クダリ

Web site <http://amlb.xii.jp/>
Twitter @tsubasa_amlb

本書の内容の一部、又は全てを無断で複製や転載することを禁じます。ただし、法律で認められた場合、及び私的使用としてゲームプレイに必要な範囲を除きます。また、本書の内容はフィクションであり、実在もしくは歴史上の人物や団体等とは関係がありません。

(c) 2017-2020 Tsubasa SHIRAYAMA (白山 翼)
All rights reserved.

