

目次

第Ⅰ部	システム	1
第1章	キャラクター	2
1.1	キャラクター	2
1.1.1	サンプルキャラクター	2
1.1.2	キャラクターポイント	2
1.1.3	キャラクターの強さ	2
1.2	データ解説	3
1.2.1	概要	3
1.2.2	能力値	3
1.2.3	能力係数	4
1.2.4	戦闘係数	4
1.2.5	副能力値	4
1.2.6	特徴・技能・特技	4
1.2.7	所持品	5
1.2.8	負傷	5
1.3	作成手順	6
1.3.1	レベル	6
1.3.2	設定	6
1.3.3	能力	6
1.3.4	装備品	7
1.4	成長	7
第2章	判定	9
2.1	一般行為判定	9
2.1.1	使用ダイス	9
2.1.2	用語解説	9
2.1.3	処理の流れ	9
2.1.4	行動の宣言	9
2.1.5	身体/精神行動の判別	10
2.1.6	能動/受動行動の判別	10
2.1.7	使用能力の決定	10
2.1.8	使用技能の決定	10
2.1.9	達成値の算出	10
2.1.10	成功度	10

2.2	特殊な判定	11
2.2.1	競争	11
2.2.2	高度な動作	11
2.2.3	特技	11
2.2.4	移動	11
2.2.5	跳躍	11
2.2.6	運搬	11
2.2.7	落下	12
2.2.8	抵抗	12
2.2.9	能動と受動	12
2.2.10	ロングアクション	12
2.3	[SP]	13
第 3 章	戦闘	15
3.1	概略	15
3.2	戦闘の流れ	15
3.2.1	ラウンドスタート	15
3.2.2	イニシアチブ	15
3.2.3	アクションフェイズ	16
3.2.4	ラウンドエンド	16
3.3	戦闘行動	16
3.3.1	攻撃	16
3.3.2	防御	16
3.3.3	回避	17
3.3.4	移動	17
3.4	負傷	17
3.4.1	ダメージ適用	17
3.4.2	負傷	18
3.4.3	負傷ペナルティ	18
3.4.4	治療	18
3.4.5	応急処置	18
3.4.6	回復	18
3.4.7	疲労	19
3.4.8	毒・病気	19
3.5	状態	19
3.6	諸行動に消費する AP	19
3.7	オプションルール	19
3.7.1	白兵攻撃	20
3.7.2	射撃攻撃	20
3.7.3	魔法攻撃	20
3.7.4	移動	21
3.7.5	防御/回避	21
3.7.6	副能力値変換	21

第4章	技能	24
4.1	技能	24
4.1.1	技能の修得	24
4.1.2	技能の使い方	24
4.2	技能一覧	24
4.2.1	見方	24
4.2.2	一覧	24
4.3	詳細解説	26
4.3.1	戦闘系	26
4.3.2	魔術系	26
4.3.3	盗賊系	27
4.4	制限事項	28
4.4.1	戦闘/魔術系	28
第5章	特徴	30
5.1	特徴	30
5.2	特徴一覧	30
5.2.1	通常の特徴	30
5.2.2	特殊な特徴	32
5.2.3	特徴 -弱点-	34
5.3	詳細解説	34
5.3.1	財産	34
5.3.2	身分	35
5.3.3	魔器	35
5.3.4	巨体 と 小体	35
5.3.5	エネルギー体	36
5.3.6	プレス	36
5.3.7	毒撃	36
5.3.8	竜の血	36
5.3.9	使い魔	37
第6章	特技	39
6.1	特技	39
6.1.1	特技の使用方法	39
6.1.2	項目解説	39
6.2	技術系特技	41
6.2.1	汎用戦闘術	41
6.2.2	軽装白兵術	41
6.2.3	重装白兵術	42
6.2.4	戦場戦闘術	43
6.2.5	棍棒格闘術	44
6.2.6	剣術 / 槍術	44
6.2.7	フェンス	45
6.2.8	拳法	46

6.2.9	闘気法	46
6.2.10	射撃術	47
6.2.11	体術	48
6.2.12	タイマー	49
6.2.13	戦闘指揮	49
6.2.14	エンジニアリング	50
6.3	魔法系特技	51
6.3.1	魔力操作	51
6.3.2	生命	51
6.3.3	創造	52
6.3.4	精神	53
6.3.5	物理	54
6.3.6	属性物理	55
6.4	魔法の補足	56
6.4.1	魔術技能	56
6.4.2	魔法の行使	56
6.4.3	通常魔法	56
6.4.4	防御魔法	56
6.4.5	魔法の知覚	56
6.4.6	魔法の射程距離	57
第 7 章	装備品	58
7.1	武器	58
7.1.1	武器表項目解説	58
7.1.2	白兵武器	58
7.1.3	射撃武器	59
7.2	防具	62
7.2.1	防具表項目解説	62
7.2.2	鎧	62
7.3	道具	62
7.3.1	セット	62
7.3.2	支給品	62
7.3.3	消耗品	63
7.4	その他	63
7.4.1	名称変更	63
7.4.2	0 以外のサイズ	63
第 8 章	クリーチャー	66
8.1	キャラクター	66
8.1.1	人類	66
8.1.2	人外	69

第Ⅱ部	ワールド	73
第9章	世界背景	74
9.1	概要	74
9.1.1	人口	74
9.1.2	食事	74
9.1.3	技術	74
9.1.4	軍事	75
9.1.5	野獣・魔獣	75
9.1.6	遺跡	76
9.2	種族	76
9.2.1	ニューマン人	76
9.2.2	エルフ人	76
9.2.3	ドワーフ人	76
9.2.4	ヒューマン人	77
9.2.5	ギル人	77
9.2.6	有角人	77
9.2.7	ジン人	77
9.2.8	トロール人	77
9.2.9	エルダー	77
9.2.10	黒髪の民	77
9.2.11	竜人	77
9.2.12	獣人	77
9.3	歴史	77
9.3.1	竜の世界	78
9.3.2	竜の滅亡	78
9.3.3	巨石文明	78
9.3.4	ドラゴニア帝国	78
9.3.5	戦国時代	78
9.3.6	安定期	78
第10章	国	79
10.1	カーディック王国	79
10.1.1	位置	79
10.1.2	風土	79
10.1.3	歴史	79
10.1.4	内情	79
10.1.5	外交	80
10.1.6	人種	80
10.1.7	産業	80
10.1.8	軍事	80
10.1.9	魔術	80
10.1.10	宗教	80
10.1.11	重要人物	80

10.1.12	観光	81
10.1.13	不安材料	81
10.2	ゴール王国	81
10.2.1	位置	82
10.2.2	風土	82
10.2.3	歴史	82
10.2.4	内情	82
10.2.5	外交	82
10.2.6	人種	82
10.2.7	産業	82
10.2.8	軍事	82
10.2.9	魔術	83
10.2.10	宗教	83
10.2.11	重要人物	83
10.2.12	観光	83
10.2.13	不安材料	84
10.3	ノイエ・ドラゴニア帝国	84
10.3.1	位置	84
10.3.2	風土	84
10.3.3	歴史	84
10.3.4	内情	84
10.3.5	外交	85
10.3.6	人種	85
10.3.7	産業	85
10.3.8	軍事	85
10.3.9	宗教	85
10.3.10	重要人物	85
10.3.11	観光	86
10.3.12	不安材料	86
10.4	エリン島	86
10.5	レムラ共和国	87
10.6	ヘラス地方	87
10.7	ノルド地方	88
10.8	カスティーリャ王国	88
10.9	ヘクサウァ王国	88
10.10	タツノクタ	89
第 11 章	伝説	91
11.1	竜	91
11.1.1	真竜	91
11.1.2	真竜の絶滅	91
11.1.3	竜人	92
11.1.4	古代文明の竜	92
11.1.5	神話の中の竜	92

11.2	天使	92
11.2.1	エール教と天使	93
11.2.2	外見・能力	93
11.2.3	生態	93
11.3	悪魔	93
11.3.1	異形化	93
11.3.2	身体の変異	93
11.3.3	伝染性	94
11.3.4	変異生物	94
11.4	宗教	94
11.4.1	エール教	94
11.4.2	拝竜教	94
11.4.3	その他	95
11.5	魔法	95
11.5.1	元力魔術	95
11.5.2	ドルイド魔術	95
11.5.3	ルーン魔術	95
11.5.4	七星魔術	96
11.5.5	奇跡	96
11.5.6	超能力	96
11.5.7	異能力	96
11.5.8	その他	96
第 12 章	人物	97
12.1	住人	97
第 III 部	ガイド	99
第 13 章	GM ルール	100
13.1	GM 用特殊ルール	100
13.1.1	特別ボーナス	100
13.1.2	GM 用 [SP]	100
第 14 章	戦闘ガイド	101
14.1	シナリオと戦闘	101
14.2	雑魚	101
14.2.1	雑魚の基本行動	101
14.2.2	雑魚の特性	101
14.3	ボス	102
14.3.1	ボスの必要条件	102
第 15 章	サンプルシナリオ	104
15.1	概要	104
15.1.1	背景	104

15.1.2	立場	104
15.2	ゾンビ襲撃	104
15.2.1	舞台	104
15.2.2	襲撃	104
15.2.3	布告	105
15.2.4	噂話	105
15.2.5	素通り	105
15.3	亡者の村	105
15.3.1	舞台	105
15.3.2	毒	105
15.3.3	簡易調査	105
15.3.4	詳細調査	106
15.4	竜の巣穴	107
15.4.1	舞台	107
15.4.2	竜の客間	107
15.4.3	竜の食料庫	107
15.4.4	竜の寝室	107
15.4.5	竜の倉庫	107
15.5	狂える火竜	107
15.5.1	看破	107
15.5.2	暴走	108
15.5.3	成仏	108
15.5.4	転生	108
15.5.5	蘇生	108
15.6	終幕	108
15.7	NPC	108
第 16 章	サンプル解説	110
16.1	キャラクターサンプル	110
16.1.1	戦士型	110
16.1.2	魔法戦士型	111
16.1.3	魔法使い型	111
16.1.4	盗賊・射撃型	112
16.1.5	特異型	112
第 IV 部	チャート	114
	[SP] 使用法	115
	図表	115
終わりに		121

第Ⅰ部

システム

第 1 章

キャラクター

Dragonica

- 1. 太古の竜の血を受け継ぐ竜人、またその末裔。
- 2. 古代において竜人たちが作り上げた大帝国。
- 3. 最近になって生まれた帝国。古代の大帝国とは無関係。

1.1 キャラクター

この章では、キャラクターの能力、及び作成方法の解説をします。
自らの意思を持って動くキャラクターたちは、統一したルールによって記述されます。
つまり、PC、NPC に問わず、キャラクターは原則としてこの章のルールに基づいて製作されます。

1.1.1 サンプルキャラクター

Dragonica におけるキャラクター作成は、特別に難しいルールを必要としません。しかし、ルールに多少の癖があるため、慣れないうちは思うとおりのキャラクターを作成できないかもしれません。

そのため、*Dragonica* には幾らかサンプルキャラクターを付属してあります。サンプルキャラクターは、そのままデータを写して使用することもできますし、それを元に改造したり、あるいは単に参考にすることも可能です。また、GM が NPC と使用しても良いでしょう。

都合の良いように、ご自由にお使いください。

1.1.2 キャラクターポイント

キャラクター作成方法には幾つかの方法がありますが、どの方法においても、作成したキャラクターの総合力は同じになります。

キャラクターの総合力は数値で表すことが可能で、標準的な PC は 126 点のキャラクターポイント (以下 CP) を持ちます。

これは、*Dragonica* 世界において PC はかなり高い能力の持ち主であり、戦場において一騎当千であることを意味します。(実際に千の軍勢と戦えるわけではありませんが)

GM が望めば、PC の強さ (総計 CP) を変更することも可能です。詳細については、後述を参照してください。

1.1.3 キャラクターの強さ

キャラクターの強さは、概ね上記の CP で表すことができます。これは、PC でも NPC でもほとんど変わらないのですが、PC は NPC に比べて能力値が一つ多く、その分だけ CP も大目になっています。

キャラクターは、総計 CP の値に応じてレベルで区分けされます。強さの目安として、使用してください。

総計 CP とレベルの関係を、以下の表に示します。

表 1.1 キャラクターの強さ

レベル	CP(PC/NPC)	解説
1	45/42	凡人、モブ、戦わない者
2	72/66	正規兵、村一番の力持ち
3	99/90	1 流のプロフェッショナル
4	126/114	英雄候補生、PC 級
5	153/138	英雄、達人、レッサードラゴン
6	180/162	超人、国レベルの危険な魔獣
7	207/186	伝説級のモンスター
8	234/210	最下級の神、魔王

1.2 データ解説

キャラクターの能力は、数値などの形を取ってキャラクターシートに記述されます。

ここでは、キャラクターシートの各項目や値について解説します。

1.2.1 概要

キャラクターシートの左上に集中している欄は、名前や外見、職業などキャラクター概要を表す項目になっており、その世界における、キャラクターの在り方や立場などを表します。

名前

キャラクターの名前です。本名でも呼び名のようなものでも構いません。

Dragonica の舞台となる国々では、現実世界における西ヨーロッパや日本に近い言語が使われており、名前もそれに準拠した響きが多くなっています。また、舞台として解説されていない国まで含めれば、現実世界におけるあらゆる言語は、どこかしらで使われています。

いずれにせよ架空世界には違いないので、あまり捕らわれずに自由に名づけても良いでしょう。

コンセプト

キャラクターのイメージを表す言葉です。それは称号であったり、二つ名であったり、地位であったり、特徴であったりします。

合計 CP/残 CP

キャラクターが持つキャラクターポイントの合計と、そのうちの使用していないキャラクターポイントです。

初期状態では、普通は合計 CP が 126 で、残 CP は 0 です。

経歴

キャラクターの身体的、社会的な特徴です。これらは判定などには一切影響せず、自由に決定することができます。キャラクターのイメージを伝えるために利用してください。

年齢・性別・身長・体重はそのままの意味です。瞳・髪・肌はそれぞれの部位の色を表します。無理のない範囲で、好きなように設定してください。

種族については、第 II 章ワールドに解説があります。面倒ならば、人間としてしまっても良いでしょう。

外見は、大よその見た目や雰囲気を表します。例えば、重戦士、白銀の騎士、黒いローブ、筋骨隆々、熱血漢、冷静沈着、薄幸、影が薄い、などなど一言で簡潔に済ませるのが良いでしょう。

職業は、どうやって食いつ持を稼いでいるのか、そ

の手段となります。PC の職業として代表的な物としては、騎士、傭兵、神官、賞金稼ぎ、遺跡荒らし、魔獣狩り、あるいは(稼げませんが)無職などがあります。

出自・転機・目的はそれぞれ、どんな環境で生まれ育ったのか、今に至る過程での重大な出来事、目指している物、を表します。どうしても決まらないようなら、空欄でも構いません。

背景・近影はそれぞれ、設定を書くなりイラスト描くなり好きなように使ってください。

感情

そのキャラクターが持ち合わせる、強い感情や欲求などです。：の左が好悪など感情の種類であり、右が対象を表します。初期状態では 3 つほど、自由に設定できます。

現状では、感情はシステムの意味を持つものではありません。キャラクターのイメージやロールプレイを補助するためのものなので、好きなように設定して構いません。

1.2.2 能力値

キャラクターの基本的な能力値で、身体の頑健さや俊敏さ、感覚や思考の鋭敏さ等を表します。これらは先天的な才能と後天的な訓練によって身につけた基本的な能力であり、あらゆる事柄に対して適用できます。

能力値は、以下の 7 つで構成されています。初期状態の PC の場合、普通これら能力の合計値は 35、各能力値の範囲は 1 ~ 9 となります。

能力値を CP で換算すると、1 ~ 9 の範囲内なら能力値 1 につき 3CP、10 ~ 19 の範囲内なら能力値 1 につき 6CP、20 ~ 29 の範囲内なら能力値 1 につき 9CP となります。

【体力】 筋力、頑健さ。白兵攻撃・防御力、スタミナ、肉体負傷に影響。

【運動】 俊敏さ、運動神経。物理攻撃の命中、身体行動力に影響。

【感覚】 反射速度、知覚能力。射撃攻撃・防御力、回避、イニシアチブに影響。

【思考】 頭の回転の速さ、鋭敏さ。魔法発動、精神行動力に影響。

【魔力】 魔力への親和性、干渉力。魔法攻撃・防御力に影響。

【集中】 精神的柔軟さ、集中力。特技使用制限、スタミナ、精神負傷に影響。

【魂】 底力。ヒーローポイントとして使用可能。PCにのみ存在する。

表 1.2 能力値の目安

能力値	解説
1	人として致命的に低い
2～3	およそ一般人並
4～5	割と優秀
6～7	プロフェッショナル級
8～9	人間の限界(間近)

1.2.3 能力係数

能力係数は実際の判定時に使用する値であり、7 種の能力値に対応した能力係数が存在します。

能力係数には / で区切られた 2 つの値が存在し、左側の値が能動行動時に使用するもので元の能力値の 1/2 (切り捨て)、右側の値が受動行動時に使用するもので元の能力値の 1/2 (切り上げ)、となっています。

【能力係数】(能動) = 【能力値】÷ 2 (切り捨て)

【能力係数】(受動) = 【能力値】÷ 2 (切り上げ)

1.2.4 戦闘係数

戦闘中に使用する能力係数には、それぞれ用途に応じて別の名称が付けられています。

戦闘係数には、以下の 6 種が存在します。これらの使用方法は、能力係数と同じです。

【白兵係数】 = 【体力係数】

白兵攻撃の威力、白兵攻撃に対する耐性を表す。

【射撃係数】 = 【感覚係数】

射撃攻撃の威力、射撃攻撃に対する耐性を表す。

【魔法係数】 = 【魔力係数】

魔法の威力、魔法攻撃に対する耐性を表す。

【命中係数】 = 【運動係数】

物理攻撃の命中・防御の巧みさを表す。

【発動係数】 = 【思考係数】

魔法行使の巧みさを表す。魔法における命中係数。

【回避係数】 = 【感覚係数】

攻撃に対する回避能力を表す。

1.2.5 副能力値

7 種の能力値以外に、以下の 9 個が副能力として存在します。これらは主に戦闘時に使用されます。

副能力値は主に能力値から算出されますが、能力値以外に特徴や装備の修正も入ることに注意して下さい。

[HP] = (【体力】 + 【集中】) × 3

ヒットポイント [Hit Point]。

肉体的、精神的な耐久力、スタミナなどを表す。

ダメージや疲労で減少し、0 になると「気絶」する。

[AP/身体] = 【運動】

[AP/精神] = 【思考】

行動力 [Action Point]。

1 ラウンド辺りの行動力 (≒ ダイスを振れる回数)。身体行動時には [AP/身体] を、精神行動時には [AP/精神] を消費する。

[MP] = 【集中】

精神点 [Mental Point]。

特技のコスト等に使用。1 ラウンド毎に回復。

[IN] = 【感覚】

イニシアチブ [Initiative]。

行動優先権。高い者が常に先手を取れる。

[SP] = 【魂】

底力 [Soul Point]。

ヒーローポイント。1 シナリオ単位で回復。

[物理防御] = 【体力係数】(受動)

物理攻撃に対する防御力の基本値。普通は、これに防具の防御力を加算した値を使用する。

[精神防御] = 【集中】

精神攻撃に対する防御力。

[MV] = 3/6

移動力 [Movement]。

1 [AP/身体] 消費時の移動力。種族により基本値が決められている。左が通常時で右が全力時。

1.2.6 特徴・技能・特技

キャラクターは基本的な能力値の他、特徴や技能、特技で表現されます。

初期状態の PC の場合は普通、特徴・技能のレベルと特技の個数の合計値は、21 となります。

特徴

特徴は、基本的な能力や技術などとは違う、キャラクターの特殊能力、地位、財産などを表します。人外の要素も、特徴で表します。詳細は、第 5 章 特徴を参照し

てください。

特徴にはレベルが、更に一部にはレベル上限が存在します。

特徴のレベルを CP で換算すると、基本は 1 につき 1CP となります。上限レベルが括弧付きなら特徴のレベルが上限を越えることがあります、その場合、上限レベルの X 倍を越える毎に、1 につき必要な CP が 1 ずつ加算されます。

技能

技能は、キャラクターが修得している、長けている技術を表します。詳細は、第 4 章 技能を参照してください。

技能にはレベルが存在し、その値分の追加 [AP] としての役割を果たします。また、技能を持っていないと、それを前提とした特技を修得・使用することはできません。

技能のレベルを CP で換算すると、1 ~ 3 の範囲内なら能力値 1 につき 1CP、4 ~ 6 の範囲内なら能力値 1 につき 2CP、7 ~ 9 の範囲内なら能力値 1 につき 3CP となります。

主に戦闘中に使用する技能は、利便性のために戦闘技能として、別枠にも記載します。

通常使用する武器についても、武器の攻撃力に【体力係数】(能動)を加算した値を攻撃力とし、ここに書いておきます。

特に、攻撃や防御に使用するような技能は、利腕・逆腕・魔法の分類でそれぞれ 1 ラウンドにつき 1 種しか使用できないため、注意が必要です。

詳細は、第 3 章 戦闘を参照してください。

特技

特技は、高度な戦闘技法や魔法といった特殊な技術を修得していることを表します。特技を取得することにより、キャラクターは特異な技を行使することができるようになります。詳細は、第 6 章 特技を参照してください。

特技にはレベルが存在しません。特技を CP で換算すると、特技 1 つにつき 1CP となります。

1.2.7 所持品

武器や防具の他、金や日用品などキャラクターの所持品です。

所持品は、シナリオやキャンペーンの開始時に持っている物、を意味します。シナリオ中で何か新たに手に入れたり、あるいは失ったりした物は、シナリオやキャン

ペーンが続く (GM の許可がある) 限り続きます。

これらは、能力の一環としてキャラクター作成時に決定します。初期の所持品は特徴の《財産》レベルに依存し、合計 $10 \times 2^{\text{レベル}}$ に等しい価値の装備品を持ちます。(ただし、ハイカー旅人セットは無条件で配布されます) 成長時に CP を消費して増やすことも可能です。

武器・防具

装備品の中でも、戦闘に使用する武器・防具に関しては、利便性のために別枠に記載します。

武器・防具の各項目の意味について、簡単に解説します。詳細は第 7 章 装備品を参照してください。

分類 形状や用法における武器の分類。武器を使用するための技能や、使用可能な特技に影響する。

攻撃力 武器の破壊力。高いほど、強力な武器であることを意味する。

長さ 武器の大きさ。長さの大小により、使用可能な特技に影響する。大きければいいというわけではない。

必要体力 武器を使用するために必要な【体力】。足りない場合、それだけ [AP/身体] と [IN] が減少する。

射程係数 射撃を行う際の、遠くの狙いやすさ。大きいほど、遠くの目標まで攻撃を当てることができる。

最大射程 射撃を行う際の、武器による射程距離の限界。単位はメートル。

価値 武器や防具を購入する際の値段。値と同数の金貨に等しい価値を持つ。

防御力 防具の性能の高さ。大きいほど、より効果的に攻撃を防げることを意味する。

重量 防具の重さ。【体力】より大きいと [IN] や [MV] にペナルティのつく他、防具の重量によって使用可能な特技に制限が加わる。

1.2.8 負傷

キャラクターが、どの程度のダメージでどの程度の負傷を負うかを表します。

負傷は肉体と精神に分かれており、それぞれ【体力】と【集中】の値から、負傷を負う基準値が算出されます。具体的には、[HP] に受けたダメージが【体力】と【集中】の 1 倍、2 倍、3 倍、4 倍、5 倍を越える毎に、1 段階上の負傷を負います。

負傷度は負傷の段階を表しており、現在の負傷度の段階に応じて括弧の数字だけ、[IN] にマイナス修正を受

けると共に、毎 R [HP] が減少します。

他、副効果は負傷を負ったときに受ける効果、治癒目

標値は治療に必要な達成値、最大 HP は負傷の段階に

より変化する最大 [HP] を表します。

能力値の奇数と偶数

Dragonica におけるキャラクターの能力値は、奇数と偶数によって意味が少し異なります。

偶数になるタイミングで能動係数が上昇し、奇数になるタイミングで受動係数が上昇する関係上、偶数が多いキャラクターほど攻撃が得意で、奇数が多いキャラクターほど防御が得意と言えます。

またこれは言い換えると、積極（能動）的に使う能力値は偶数の方が効率がよく、あまり使わない能力値は奇数の方が効率がいいことになります。

メインで使用する能力値は、係数が 3 以上ないと判定が厳しいです。キャラクターを作るときは、これを念頭に置いておくと良いでしょう。

1.3 作成手順

キャラクターは、「1.1 データ解説」で説明したキャラクターシートの項目を埋めていくことで、完成します。

ここでは、PC を初めとするキャラクターの作成手順について解説します。

1.3.1 レベル

キャラクターの強さを表すレベルを決定します。これにより、各能力の合計値が変わってきます。

普通、PC はレベル 4 で作成します。

1.3.2 設定

キャラクターの名前、性別、職業、生い立ち等を適当に決め、設定に関する項目を埋めてください。

世界観はいわゆるファンタジー系です。詳細は第 II 部ワールドを参照、あるいは GM の出す指針に従うようにして下さい。PC は並の兵士などに比べると遥かに強く、英雄や英雄候補といった域に達していますので、それを踏まえてキャラクターを考えるといいでしょう。

キャラのイメージを表すものとして、最初はコンセプトから決めることを推奨します。

1.3.3 能力

キャラクタの能力の決定は、3 種類の方法があります。

それ以外にも、サンプルキャラクターを改造して、オリジナルキャラクターを作成するのも良いでしょう。

テンプレート組み合わせ

出自や職業などを表から選択することにより、それぞれに決められた能力値が適用されます。

詳細は未定です。

固定ポイント制

能力値、および特徴・技能・特技ごとに、レベルに応じて定められた値を割り振ります。

能力値は 1 ～ 9、技能は 1 ～ 3、特徴は選択した特徴ごとに決められた上限値以下の範囲で、合計値がレベル

に応じた値になるように任意の値を割り振ります。特技は、1 つにつき 1 ポイントと等価です。

レベル 4 の PC であれば、7 つの能力値の合計は 35、特徴・技能・特技の合計は 21 となります。

他の条件については、下の表を参照してください。左が PC、右が NPC の値となります。

表 1.3 レベルによる各能力総計

レベル	能力値	特徴・技能・特技
1	14/12	3/6
2	21/18	9/12
3	28/24	15/18
4	35/30	21/24
5	42/36	27/30
6	49/42	33/36
7	56/48	39/42
8	63/54	45/48

変動ポイント制

表 1.1 にあるレベル毎に決められた CP を消費して、能力を決定します。レベル 4 の PC であれば、126 点の CP を使ってキャラクターを作成します。

基本的に、能力値であれば 1 につき 3CP、特徴・技能・特技であれば 1 につき 1CP を消費します。

更に上限を超えるたびに、必要な CP が増加します。具体的には、能力値なら 10 位 +1、技能ならば 1/3 (切り上げ) になります。特徴は括弧つきの物のみ上限値を超えることが可能で、1/上限値 (切り上げ) になります。

1.3.4 装備品

初期の所持品は、特徴の《財産》レベルによってその限界が決められます。

合計 $10 \times 2^{\text{レベル}}$ に等しい価値の所持品を、第 7 章 装

備品の各表から選択してください。

また、それとは別にハイカー旅人セットは、無条件で配布されます

1.4 成長

キャラクターは、1 シナリオを完了する度に成長させることができます。

シナリオ終了時には、参加したキャラクターは 1CP を入手します。キャラクターシートでは、合計ポイントと残ポイントが 1 増加します。この残ポイントを消費

して、技能や特徴、特技を修得させたり、能力値を伸ばすことができます。

ただし GM は、必ずしも成長を許可する必要はありません。シナリオ開始時の CP は、GM の指示に従って適切な値になるようにしてください。

イラスト挿入予定

キャラクター作成例

アルドの冒険 その 1

それじゃあここで、試しにキャラクターを一人、作ってみよう。キャラクターレベルは標準通りの 4 で、固定ポイント制を基本として作るぞ。

概要

作成するキャラクターのコンセプトは、勇者志望。まだまだ未熟で基本戦闘能力は低めながら、いざという時には爆発的な力を発揮する正統派主人公だ。

パン屋の息子だが、英雄と謳われる噂に聞く亡き父に憧れて家を飛び出し、冒険をする。職業は無職だが、細かいことは気にしない！

この設定から、感情は父への尊敬、英雄への憧憬、それに家出したことから母への罪悪感を持っておくことにしよう。

能力値

能力的には専門戦士だが、設定上あまり強くない方が好ましい。それを踏まえて、能力値総計 35 を割り振ろう。

メインとする能力は最低でも 6 はないと厳しいことから、【体力】と【運動】は 6 で確定。【感覚】は必須ではないが重要なので、射撃に対する防御を考慮して奇数の 5 に。

【思考】と【魔力】は最小限。一般人の下限である 2 と、防御が少しだけマシになる 3 にしておく。

この時点で余ったポイントは 13。ここぞというとき

に力を発揮するために必要な【精神】と【魂】をそれぞれ 6 と 7 にするぜ。これで、一時的には見た目よりはるかに強い性能を発揮できるはずだ。

技能

技能・特徴・特技の総計は 21。それぞれに 6 ずつ割り振ってから余剰の 3 をボーナスとする手法を取ると簡単になるが、それだとフレキシビリティに欠けるので、今回は敢えて計 21 を割り振ることにする。

まずは技能。剣と盾で戦うので、まずは 刀剣 と 盾 を取得。それと移動に関わる重要技能 体術 に、設定上パン屋の息子だから パン焼き 技能を取っておこう。

そしてこれらの技能レベルは全て 1。本当は技能は高くした方が強くなるのだが、あくまで未熟な戦士というコンセプトなため、1 に留めておくことにする。

特技

特技もやっぱりたくさんはいらないが、それでも基本的な物は抑えておきたいところ。

まずは何と言っても《カバリング》。主人公たるものの、これは必須だろう。

そして盾を使う以上は強力な《シールドガード》は取っておきたい。これと《不動》を組み合わせることで、イニシアチブ対策はばっちりだ。

攻撃面は力任せにぶん回すだけの《フルスウィング》と、力任せに突撃する《インペイル》。前者が必殺の一撃で後者が装甲破りと使い分けられるので、これで十分なはず。

特徴

技能と特技に消費したポイントが 9 点。あとは残りの 13 を特徴に割り振ってしまうおう。

まずは父の形見の遺品である武具。これは当然、全て名器にすべきに決まっている。剣・盾・鎧の三点セットで、名器 3 レベルだ。

未熟な主人公としては余り才走ったような能力は不要だが、どんな苦境からでも逆転するためにある程度のタフネスは欲しい。というわけで、強靱身体 強靱精神 活力満点 をそれぞれ 2 レベルにしておく。これでかなり頑丈になるはず。

この時点で残り 3。……あれ？もう取る物が無いな。これ以上、頑丈にするのも何だし……そうだ、ここはいっそ、余剰ポイントを能力値に回してしまおう。

変動ポイント制のルールを参照すると、特徴・技能・

特技の 3 点分は丁度、能力値の 1 点分に等しい。余剰ポイントで【魂】を 7 から 8 に上げてしまうことにする。これでますます、ピンチに強くなったぞ。

装備

これで生身の能力はだいたい決まったので、お次は持ち物だ。

まずは全キャラクターに支給されるハイカー旅人セットを記入。これさえあれば、取り合えず旅はできる。

他の装備品は特徴 財産 に依存するが、0 レベルなため合計で価値 10 までしか装備品を所持できない。でも実は武器防具は 名器 で事足りているので、面倒だから財産は全部現金にしておこう。利便性を考えて銀貨 100 枚だ。ちょっと重いかもしれないが、金貨とか普通には使いづらそうだからこれでいい。

肝心の武具は、【体力】の値からめいっぱい重い物を選んだ。剣がロングソード、鎧がスプリントアーマー、盾がミディアムシールド。どれも攻撃力や防御力が通常の品より 1 高い逸品だ。

副能力と負傷

さあ、ここまで来たら能力面はほぼ完成だ。あとは、今まで決めたデータから自動的に算出される。

まずは副能力から。えーと、【体力】と【精神】はどちらも 6 だから、[HP] は 36。それに 活力満点 の分を足して 42 になる。

[AP/身体][AP/精神]は何も修正がないから、単純に【運動】と【思考】で、それぞれ 6 と 2。[MP]と[SP]も同じく【精神】と【魂】から 6 と 8。

防具は【体力】より重いスプリントアーマーを着ているから、[IN]と[MV]には -1 のペナルティが入る。前者は【感覚】から 4、後者は 2/5 になった。

そしてそのスプリントアーマーの防御力が 7 だから、【受動体力係数】3 を足して 10 が物理防御。精神防御は【精神】と同値で 6。

あとは【体力】と【精神】[HP]から計算した値で負傷の欄を埋めれば、データ面は完成！ふう……ちょっと疲れた。

その他

キャラクターシートには、細かい背景やイラストを書く欄も用意されている。暇と技術があればこの辺りも埋めておきたいところ。

だけどまあ、この時点でゲームはできないことはない。さあ、冒険の旅に出発だ！

第 2 章

判定

「十分な時間が与えられているのであれば、成功して当然。
どこまでギリギリの状況で事を成せるか、そこで真価が問われる」

無名の親方、弟子に問われて

2.1 一般行為判定

キャラクターが何かしらの行動を取る際、その成否や行動の巧みさはダイスロールによる判定によって決定します。

ここでは、多くの一般的な行動に適用される、基本的な判定方法について解説します。

2.1.1 使用ダイス

判定には、複数個の 6 面体ダイスを使用します。

個数はキャラクターの能力次第ですが、普通は多くても 12 個くらいです。

〔AP/身体〕〔AP/精神〕 それに各技能の合計値に等しい個数の 6 面体ダイスを用意すると、ゲーム中の計算が楽になるかもしれません。

2.1.2 用語解説

達成値

判定の結果、得られる値です。この値が大きいほど、物事を上手く行ったことを意味します。

成功度

達成値から一意に決まる、成功の度合いです。状況に応じて、達成値の代わりに使用されます。

目標値

行為を成功させるに必要な条件です。GM が決定し、達成値が目標値以上になれば行為は成功となります。

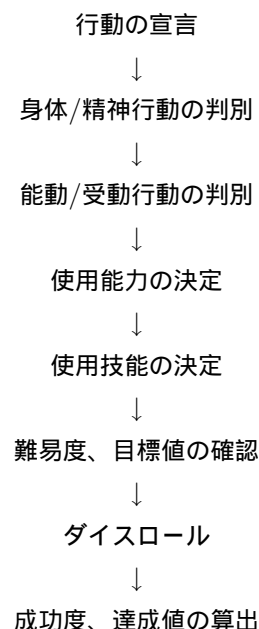
難易度

行為を行うにあたり、環境がどの程度、行為者に有利あるいは不利に働くかを表します。判定時には、難易度以上の値となったダイスの個数を数えます。通常は 4 固定です。

威力ダイス

ダイスロールの結果、難易度以上の値となったダイスの個数です。達成値はこの値から求められます。

2.1.3 処理の流れ



2.1.4 行動の宣言

GM や他の PL に対し、取りたい行動を具体的に宣言します。GM は、必要であれば目標値や難易度を設定し

ます。

目標値

目標値は、行動を成功させるのに必要な達成の度合いを表します。より高度な能力や技術が要求される行動を取る場合には、それに応じて目標値は高くなります。

目標値を決定する際には、「表 2.1 達成値」を参考にして下さい。

難易度

難易度は、行動を取るに当たって、周囲の環境や条件がどの程度に適切であるかを表します。

難易度は、基本的には 4 になります。視界が制限されていたり、泥地や馬上で足場が不安定といった不利な状況では 5 に、真っ暗闇でまるで目が見えなかったり、水中や自由落下中で満身に動きできないような状況では 6 になります。逆に、視界が不十分な場所で物陰に隠れようとしたときなら 3 になります。

なお、絶対に失敗しないような、誰にでもできる行動は難易度 1 とし、判定の必要はありません。

2.1.5 身体/精神行動の判別

行動が身体的なものか精神的なもので、判定に使用できるダイスの個数が異なります。

身体行動であれば最大で [AP/身体] 個、精神行動であれば [AP/精神] 個のダイスを振ることができます。

戦闘時には、AP の値が 1 ラウンドにつき振れるダイスの個数になり、一回の行動毎に現在の AP を消費する必要があります。

一分一秒を争うような事態であれば戦闘と同様の処理をすべきですが、通常時であれば、一律で AP と等しい数のダイスを振るようにすれば良いでしょう。

2.1.6 能動/受動行動の判別

行動が能動的なものか受動的なもので、判定に使用する係数の値が異なります。

複数で競争する場合は、原則として先に動く方が能動、後から対応する方が受動になります。全員が能動行動の場合もあり得ます。判断に迷う場合は、GM が決定して下さい。

能動行動であれば【能動係数】を、受動行動であれば【受動係数】を使用します。

2.1.7 使用能力の決定

行動に使用する能力を決定します。実際には、決定された能力の【能力係数】を判定に使用します。

以下は、行動に対する能力の例です。

- 【体力】 力技、崖登り、毒・病気に耐える、威嚇
- 【運動】 短距離走、跳躍、アクロバット

- 【感覚】 隠密、手先の技、発見、演技、芸術、泣き落とし
- 【思考】 知識、計算、パズル、理詰めの説明
- 【魔力】 魔力感知、魔力操作、魔力妨害
- 【集中】 我慢、威圧
- 【魂】 その他

2.1.8 使用技能の決定

技能は、該当する行為専用の AP になります。

つまり、行動に相応しい技能を所持している場合、技能のレベルだけ振るダイスの個数を増やすことが出来ます。

戦闘時であれば判定毎に技能を消費する必要がありますが、通常時であれば、「最大 AP + 技能レベル」だけダイスを振れば良いでしょう。

なお、一回の判定に複数の技能を適用することはできません。

2.1.9 達成値の算出

以上の事項を決定したら、ダイスロールを行います。

振るダイスの数は、1 ~ 最大数の範囲で決めます。このとき、戦闘処理の最中であれば、振るダイスの数だけ技能や AP を消費 (1 ラウンド毎に全快) する必要があります。

ダイスを振ったら、その中で難易度 (通常 4) 以上の出目を数えます。その個数が、威力ダイスとなります。

そして、「威力ダイス × 【能力係数】」が達成値となります。達成値が目標値以上になれば、その行動は成功となります。対抗判定時は、能動側の達成値が受動側の目標値になります。

$$\text{振るダイス数} = \text{消費する} ([AP] + \text{技能})$$

$$\text{『威力ダイス』} = \text{難易度以上のダイスの個数}$$

$$\text{『達成値』} = \text{『威力ダイス』} \times \text{【能力係数】}$$

表 2.1 達成値

成功度	達成値	解説
1	1 ~ 2	素人でも達成可能なレベル
2	3 ~ 6	素人には厳しい。要基本技術
3	7 ~ 12	専門家レベル。素人には不可能
4	13 ~ 20	ここに到達すれば一流と呼ばれる
5	21 ~ 30	達人の技。余人には真似できない
6	31 ~ 42	超人級。伝説に残る成功
7	43 ~ 56	神の領域

2.1.10 成功度

達成値や目標値は、成功度という値に置き換えることもできます。*Dragonica* では能力が高くなる程に達成値

の幅が大きくなるため、成功の度合いの区分として、成功度を用います。

成功度は、目標値設定の目安として使うと良いです。

よう。

また、一部の特技では、成功度によって効果が変化します。

2.2 特殊な判定

一般行為判定では処理し切れないような、特殊な行為に関する判定について、簡単に説明します。

説明でフォローされていないような判定が必要な際には、GM が逐次、適切に判断してください。

2.2.1 競争

二人 (あるいはそれ以上) のキャラクターが両立し得ない行為に挑戦するとき、誰が勝利して自身の行為を成功させるかを競うことになります。

各人は、各々が別個に判定を行い、達成値を算出します。そして、達成値の最も高い者 (同値の場合は受動側) が勝利者となります。

二者の間でどの程度の差がついたかが重要なときは、両者の達成値の差分を求めます。この値を差分値と呼びます。

差分値は達成値と同様の使い方をし、必要に応じて差分値から成功度を算出します。

2.2.2 高度な動作

戦闘時の攻撃や防御、魔法の使用など一部の特別な行動をする際には、1 度の判定で『精度』と『威力』を同時に求めます。この精度を表す達成値を精度値、威力を表す達成値を効果値と呼びます。

高度な動作を行う場合には、1 度のダイスロールで威力ダイスを求め、それに行動により定められた 2 つの【係数】を掛けることで、効果値と精度値をそれぞれ算出します。

$$\text{『精度値』} = \text{【精度係数】} \times \text{『威力ダイス』}$$

$$\text{『効果値』} = \text{【効果係数】} \times \text{『威力ダイス』}$$

高度な動作の詳細については、それぞれの解説を参照してください。攻撃や防御などは、3 戦闘にあります。

2.2.3 特技

特技を修得している場合、その特技を使用した行動を取ることができます。特技の使用は、代償と引き換えに特殊な効果を得ます。

このとき、使用能力、技能、属性が等しい複数の特技を組み合わせ、一つの行動として判定することも可能です。特技を組み合わせた場合、それらの効果と代償は原則として全て適用されます。また、組み合わせた特技

は全て、同じ対象に同時に適用されます。

GM は、特技の組み合わせに無理があると感じたら、組み合わせを却下しても構いません。

2.2.4 移動

移動は、難易度 1、[MV] を【能動係数】とした身体行動として行います。通常状態であれば、判定をせずに 1 ラウンド (5 秒) 毎に「[AP/身体] (+ 技能) × [MV]」[m] の距離を移動できます。

[MV] は、通常移動ならば / の左の値、全力移動ならば右の値を使用します。全力移動をすると疲労し、1 ラウンド毎に [HP] は 1 点だけ減少します。移動に使用する技能は、普通は 体術 になります。

地形などの条件によっては難易度が上昇し、移動のために判定が必要になるかもしれません。詳細は第 3 章の「3.3.4 移動」を参照してください。

2.2.5 跳躍

跳躍は移動のバリエーションとして処理します。

原則として難易度を 4 として移動の判定を行い、達成値から成功度を求めます。

静止状態からの跳躍であれば通常移動とし、成功度 / 2[m] の高さで距離だけ跳躍できます。

身軽な状態で十分に助走を付けることができるのなら全力移動とし、成功度 / 2[m] の高さで成功度 × 2[m] の距離だけ、跳躍することが可能です。

2.2.6 運搬

運搬できる重量は、【体力】とサイズ (PC ならば通常は 0) により決まります。

$$\text{運搬基準値} = (\text{【体力】} + \text{剛力}) \times 4^{\text{サイズ}}$$

上式の運搬基準値までの重量であれば、何らペナルティを受けずに運搬することができます。

以後、運搬基準値の X 倍を超える毎に、[IN] と [MV] に $-X$ の修正を受けます。

また、跳躍、軽業、登攀といった身軽さが重要な行動を取る場合には難易度に $+X$ の修正を受けます。

現実の単位に換算したい場合、重量 ×5[kg] ということにしても構いません。

重量

生物の重量が必要なときは、次の式で求めることも可能です。

$$\text{重量} = (10 + \text{【体力】}) \times 4^{\text{サイズ}}$$

これはあくまでも便宜上の物であるため、必ずしもPCの体重を上式から算出する必要はありません。

2.2.7 落下

高所から落下すると、「落下した距離 ×2^{サイズ}」[m] に等しいダメージを(防御力を無視して)肉体に受けます。

このダメージは、受身(運動/身体で判定)を取ることでもその達成値分だけ減少することができます。

ダメージの処理については、第3章戦闘を参照してください。

2.2.8 抵抗

毒や病気に耐えるとき、あるいは精神的なショックに耐えるときなどは、特殊な判定、抵抗を行います。

抵抗は通常の判定と異なり、[AP]を消費しません。肉体的に耐える肉体抵抗なら【体力】、精神的に耐える精神抵抗なら【集中】に等しいだけのダイスを振り、威力ダイスをそれぞれの【受動係数】と掛けることで、達成値を求めます。

抵抗の達成値に応じて、自身の肉体や精神に及ぶ影響が軽減、無効化されます。

手加減・手抜き

行動時に、敢えて力を抜いて、手加減することもできます。

手加減をすると、【係数】を任意の値(最低1)まで下げて判定することができます。

2.2.9 能動と受動

能動行動と受動行動によって判定に使用する値は異なりますが、場合によっては判別が難しいかもしれません。

能動行動と受動行動の判別について、以下に例を挙げます。

隠密と知覚

隠密とそれに対する知覚は、先に行った側が能動、それに対抗する側が受動となります。ただし、隠れていない人物を発見しようと試みる必然性は全くないため、ほとんどの場合は隠密側が能動になるでしょう。

しかし、すでに隠密状態にある人物を発見しようとする場合、知覚側が能動となります。この状態は、隠密判

定成功後(阻止失敗後)に、再びその人物を発見しようとした場合などに発生します。

どちらの場合でも、隠密状態にあるものを発見したら、(周りに知らせるなどして)それを無効化することができます。なお、このような状況では微妙なやりとりが発生するため、全ての行動は戦闘ルールで解決すべきでしょう。

2.2.10 ロングアクション

特殊なシチュエーションとして、目標を達成するために複数回の判定を成功させなければならないロングアクションがあります。

ロングアクションの対象としては例えば、深い森の中を踏破、複雑な仕掛けを解除、などがあります。これらを、時間と戦いながら実行する際に、ロングアクションは意味を持てきます。

ロングアクションでは戦闘と同様に、ラウンド単位で処理を行います。PCはAPや技能を消費して判定を行い、その成功回数がGMの指定した回数に到達すれば、ロングアクションは達成されます。目標値を合計することで、複数回分の成功を一度で達成することも可能です。

消費したAPや技能を回復するには、次ラウンドになる必要があります。1ラウンドの長さはGMが決め、ロングアクションを達成するまでにラウンドが進行すればただけ、時間が経過することになります。

例えば、1ラウンドを1日として森の踏破を試みた場合、必要な回数だけ判定を成功させるまでに要したラウンドに等しい日数が、踏破のために費やされたことになるのです。このとき、1日毎にイベントを起こすなどすれば、より緊迫した状況が再現できるでしょう。あるいは、戦闘と並行して爆弾処理などを行っても、面白いかもしれません。

トランプによるロングアクション

少し変わったロングアクションのやり方として、トランプを使うという手もあります。

GMはロングアクションに必要なトランプの枚数だけを設定しておき、裏返して用意したトランプをめくったとき、その数字が判定の目標値になります。判定が成功するたびに目標値の元になったトランプを捨て、設定枚数だけトランプを処理すれば、ロングアクションは達成となります。

このときPCは、複数のトランプを表にすることで、その合計値を目標値として判定し、同時にトランプを処理することも可能です。

2.3 [SP]

PC (及び一部の NPC) は、いざという時に [SP] を消費することで、様々な効果を得ることができます。

[SP] を 1 点消費することで得られる効果を、以下に示します。これらの対象は、基本的に全て自分です。

GM は、PC が素晴らしい活躍をしたと思ったら [SP] を配布しても良いでしょう。

負傷軽減 ダメージ適用時

負傷度を 1 段階下げます。

体力回復 常時

[HP] が【魂】の値だけ回復します。

精神回復 常時

[MP] が【魂】の値だけ回復します。

不退転 戦闘前

戦闘開始時に、負っている負傷のペナルティをその戦闘中だけ無視します。一時的に [HP] が最大まで回復します。

特技修得 判定前

修得条件を満たす特技を 1 つ、1 時的に修得します。

底力 判定前

そのフェイズが終わるまで、判定の難易度を -1 するか、全係数に +1 するかのどちらかが適用されます。重

複して使用することはできません。

精度補完 判定後

ダイスロール後、出目を一つ、(1 ~ 6 の範囲で) 自由に操作できます。

再挑戦 判定後

ダイスロール後、全部のダイスを振り直して、判定自体をやり直します。

最終手段 常時

[SP] がすでに 0 である場合には、最終手段として【魂】を [SP] の代わりに消費することができます。これは、シナリオが終了しても回復することはありません。

その他 常時

その他、GM が認める限り、どのようなことでも起こり得ます。

判定処理例

アルドの冒険 その 2

前段

吹きすさぶ風の中、険しい峡谷の中を、アルドは歩いていた。目的は、この先の村へ預かり物を届けるためである。

意気揚々と家を出たアルドだが、先立つものがなくては生活することもままならない。溢れんばかりの希望を胸にした彼が最初に直面した問題は、いかにして生活費を稼ぐか、であった。

その結果の一つが、現状である。他にやり手の居ないような仕事を引き受けては、小銭を稼ぐ日々。つまりは、辺境の小都市の下町でうろちょろする何でも屋が、今の彼の身分であった。

そして今回の仕事は、ろくな道のない難所の先にある村へ、預かった小包を届けることである。報酬は大した額ではなかったが背に腹は変えられない。一も二もなく引き受けたアルドであったが……今は、後悔していた。

左の崖の遥か下には、森が見える。右の崖の遥か上には、空が見える。前方には細く、頼りない道が続く。そ

して、頬に当たる風は強く、舞っていた。

「か……帰ろうかな？」

弱気な台詞が口をつくが、それを実行するわけにはいかない。信用とか明日の食事的な意味で。おっかなびっくりながら、そろそろと足を踏み出す。下を見ないように、なるべく前方の行き先だけを見るように注意しながら、慎重に というよりは高さに怯えながら 進んでいく。

と、そこに右方より強烈な吹き降ろしが襲ってくる。

「うわぁ……ったたた!？」

あわを食ってたたらを踏むが、狭い道ゆえ、風に耐え切れなければ崖の下に落下することは必至。

何てことない仕事のはずが、いきなりピンチに見舞われるアルドであった。

一般判定

現在、風に煽られて崖から落ちそうになっている。かなり条件が悪いため、GM は『体力/身体』で 4 以上の成功度を出さなければ、バランスを崩し落下するとした。

アルドの【体力】は6、[AP/身体]は6。それに技能
体術 の1レベルが使用可能で、重いことは有利に働
くために防具のペナルティはなしと判断された。

[AP/身体]+ 体術 で7つの6面体を振る。出た
目は

5, 2, 3, 4, 5, 6, 1

難易度は特に修正がないため4となり、4以上の出目の
個数、4が威力ダイスとなる。

それに受動の【体力係数】3をかけ、 $4 \times 3 = 12$ が達
成値となった。達成値12に対応する成功度は3。惜し
くも1足りなかったばかりに、アルドは強風に耐え切れ
ずに崖の下に落ちていくのであった。

「やっぱりやめときゃ良かったあああああああ
ああ！！」

アルドの受難は続く。

落下

高いところから落下すれば、当然のことながら痛い。
というわけで無情にもアルドは落下ダメージを受ける。

落下した距離は15[m]なので、ダメージは $15 \times 2 = 30$
点。ただ木々がクッションになったことを考慮して、最
終ダメージを半分にしていいいことになった。

それでもダメージはダメージ、決して受けないもので
はない。せめてもの抵抗にアルドは受身による軽減を試
みる。

受身は『運動/身体』判定で 体術 を使用可能。さっ
きと同じく7つの6面体を振る。出た目は奇しくもさっ
きと同じく

5, 2, 3, 4, 5, 6, 1

ただし、【体力】を超える重量の鎧を着ているため、難
易度に+1のペナルティがついて5となる。つまり今回
は5以上の出目の個数、3が威力ダイスとなった。

これに受動の【運動係数】3をかけて受身の達成値は
9。結果、 $(30 - 9) / 2 = 11$ (端数切捨て)が、アルドが肉
体に受けるダメージとなった。防御力は効果がないた
め、[HP]を11減らした上で肉体に軽傷を負う。

[HP]は休めば回復するが、負傷は簡単には治らな
い。命は助かったもののしばらくの間、ハンデを背負う
ことになってしまった。

アルドの受難は更に続く。

ロングアクション

森へと落ちたアルドに用意された選択肢は二つある。
一つ目は、崖をよじ登り元いた地点まで戻ること。二つ
目は、森を突破して目的地へと向かうこと。

前者はそうそうに諦めた。GMから提示された崖に登
るのに必要な条件は、『体力/身体』で目標値10を5回
分。一度でも失敗すると落下。目標値を合計して一度に
複数回分をこなすことも可能らしいが、そもそもアルド
の能力では、重い鎧を着てることもあって達成値10の
時点で極めて困難である。

残る道は、森を突破すること。本来なら道もわからぬ
森に進入するなど無茶の極みだが、すでに目的地の村へ
は相当に近づいていること、目印となる崖があることな
ど、それにどうせ他に方法はないことなどからの判断で
ある。

GMから提示された森を突破するための条件は、『感
覚/精神』でトランプ3枚分。ランダムで引いたトラン
プの数を目標値とし、一回の判定につき一日が経過す
る。一度に複数枚のトランプも処理可能。

というわけで、まずは一枚ひいてみる。めくったカー
ドの数字は8。対するアルドは、能動の【感覚係数】が
2で[AP/精神]が2。達成値は最大でも4。

何ということだろう……アルドの能力では、この森を
突破するにはとんでもない時間がかかることが判明し
た。一回目の挑戦は、判定をするまでもなく失敗してし
まった。

残りの食料は5日分。それが尽きるまでに森を抜け出
せる見込みは……極めて低い。さりとて、元の場所にも
もう戻れない。まさに進退窮まってしまった。

と、ここでGMはダイスを振る。何でも、一回判定を
する毎にイベントチャートを振ることになっていたら
しい。その結果 泣きつ面に蜂とはこのことか 森の
中で遭難するアルドが直面したのは、一匹の魔獣。

今までアルドが見たことのない恐ろしい顔と巨体
を持ったその四足獣は、飢えてガラガラと光る眼で彼を見
つめていた。

アルドの受難はまだまだ続く。

第 3 章

戦闘

「指一本でも動かしてみろ。
貴様の首が、跳ぶぞ？」

”電光石火”ジローウ、人質を取られて

3.1 概略

戦闘システムは俗に言う AP 制となっています。
[AP] の値は 1 ラウンド辺りに振ることのできるダイスの数に等しく、戦闘に参加した各キャラクターは、それぞれの持つ [AP] が尽きるまで行動を取ることができます。

ただ、他の [AP] 制のシステムと比べたとき、行動権の取り扱いが幾らか特徴的です。

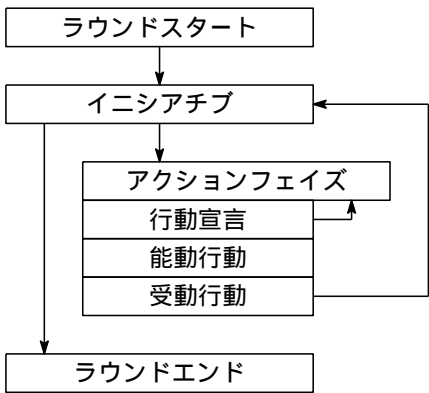
Dragonica では、[IN] の高いキャラクターが常に優先的に行動できます。優先度の高いキャラクターは [AP]

が尽きるまで何度でも行動できるし、また、より優先度の低いキャラクターの行動宣言に割り込んで、行動権を奪うことも可能です。

つまり、優先度の高いキャラクターが常に戦闘のイニシアチブを握ることができるのです。対して優先度の低いキャラクターは、いかにしてイニシアチブを奪うかが勝利の鍵になります。この法則は戦闘における基本となっているので、是非とも心に留めておいて下さい。

3.2 戦闘の流れ

戦闘時における大まかな手順、処理の流れを解説します。



- AP の回復
- MP の回復
- 技能の回復

それぞれ、何らかのペナルティを負っているのではない限り、最大値まで回復します。

3.2.2 イニシアチブ

行動権を得るキャラクターを決定します。

行動を望むキャラクターの間で [IN] の値を比較し、最も高いキャラクターが行動権を得ます。

[IN] が同じキャラクターが複数いた場合は、[AP / 身体] と [AP / 精神] の合計値が高い方が優先されます。それすらも同じであればダイスを一つずつ振り、最も

3.2.1 ラウンドスタート

ラウンド開始時に、以下の処理を行います。

大きい目が出たキャラクターが行動権を得ます。同じ目が出た場合、決着が付くまで振り直してください。

一度、ダイスで優先順位を決めたなら、以後は最後に行動したタイミングが後のキャラクターほど、行動権を得る優先度が低くなります。

3.2.3 アクションフェイズ

行動権を得たキャラクターが、実際に行動を起こします。

行動宣言

取る行動を具体的に、GM や他の PL に宣言します。

● 行動権の奪取

現在行動権を所有しているキャラクターよりも [IN] の高いキャラクターがいた場合、このタイミングで行動権を奪うことができます。

行動権の奪取が行われた場合、再びアクションフェイズの冒頭に戻ります。

能動行動

宣言した行動を実行します。

判定ルールに従って行動判定を行い、使用したダイスだけ [AP] や [技能] を、特技を使用していれば更に [MP] を消費します。

各行動の詳細については、別項を参照して下さい。

受動行動

行動権を持つキャラクターが能動行動を実行したとき、その行動の対象となったキャラクター、あるいは特定の条件下にあるキャラクターは、妨害のために受動行動を取ることができます。

各行動の詳細については、別項を参照して下さい。

3.2.4 ラウンドエンド

戦闘に参加する全てのキャラクターが行動権を放棄したなら、そのラウンドは終了します。

ラウンド終了時には、以下の処理を行います。

- 負傷度に応じた [HP] 減少
- 持続型特技の解決

3.3 戦闘行動

戦闘のために取る行動には、一般判定とは違う特別な処理をするものがあります。

それら特別な処理が必要な行動について、解説します。

3.3.1 攻撃

攻撃は、高度な動作 (2.2.2) となります。1 度の判定により、精度値として攻撃の命中しやすさを表す命中値を、効果値として攻撃の威力を表す攻撃値を求めます。

命中値の算出には【命中係数】を、攻撃値の算出には【攻撃係数】を使用します。それぞれがどの能力係数にあたるかは、攻撃方法に依存します。

『命中値』＝【命中係数】×『威力ダイス』

『攻撃値』＝【攻撃係数】×『威力ダイス』

攻撃方法には 3 種類あります。

剣や槍などの白兵武器による至近距離からの攻撃は、白兵攻撃になります。弓やスリングなどの射撃武器による遠距離からの攻撃は、射撃攻撃になります。

白兵攻撃と射撃攻撃は身体行動で、[AP/身体] (+ 戦闘 技能) を消費して行います。

魔法攻撃は魔法に類する特技を使用した時のみ発動するもので、特技なしに魔法攻撃を行うことはできません。

白兵攻撃

【命中係数】＝【運動係数】

【攻撃係数】＝【白兵係数】＝【体力係数】

射撃攻撃

【命中係数】＝【運動係数】

【攻撃係数】＝【射撃係数】＝【感覚係数】

魔法攻撃

【命中係数】＝【発動係数】＝【思考係数】

【攻撃係数】＝【魔法係数】＝【魔力係数】

3.3.2 防御

攻撃の対象となったとき、武器や肉体により攻撃を防ぐ防御により、ダメージの軽減を試みることができます。

防御は、高度な動作となります。1 度の判定により、精度値として攻撃を逸らす性能を表す命中値を、効果値として攻撃防ぐ強さを表す防御値を求めます。

命中値の算出には【命中係数】を、防御値の算出には【防御係数】を使用します。それぞれがどの能力係数にあたるかは、防ぐ対象の攻撃方法に依存します。

$$\text{『命中値』} = \text{【命中係数】} \times \text{『威力ダイス』}$$

$$\text{『防御値』} = \text{【防御係数】} \times \text{『威力ダイス』}$$

【防御係数】には、原則として攻撃方法に対応した能力係数を使用します。つまり、白兵攻撃に対しては【体力係数】、射撃攻撃に対しては【感覚係数】、魔法攻撃に対しては【魔力係数】を使用するのが普通です。

【命中係数】には、【運動係数】を使用します。

武器や肉体による防御はあらゆる攻撃に対して実行可能で、[AP/身体] と対応する戦闘 技能 を消費して行います。

防御の結果、以下の効果が得られます。

- 防御値だけ攻撃値を軽減
- 命中値が攻撃値以上であるとき、『半減』となり最終的なダメージを半分にする
- 防御値が攻撃値以上であるとき、『半減』となり最終的なダメージを半分にする
- 『半減』が 2 つ以上重なったとき、攻撃を完全に『無効化』する

攻撃の命中値、攻撃値が共に防御の命中値、防御値を上回っていれば、攻撃は『有効打』となります。これは、一部特技の成否に影響します。

3.3.3 回避

攻撃の対象となったとき、回避によって攻撃を無効化することができます。

【回避係数】(=【感覚係数】) を使用してダイスロールを行い、達成値が命中値以上になれば、攻撃は『無効化』されます。

回避は身体行動であり、[AP/身体] (+ 回避) を消費します。

$$\text{『回避値』} = \text{【回避係数】} \times \text{『威力ダイス』}$$

$$\text{『回避値』} \geq \text{『命中値』} \rightarrow \text{『無効化』}$$

3.4 負傷

攻防の判定の結果、キャラクターはダメージを受けたり、負傷を負ったりすることがあります。

以下に、ダメージや負傷の処理について解説します。

3.4.1 ダメージ適用

攻撃が命中したら、以下の数式に従ってダメージを算出します。

3.3.4 移動

移動は身体行動です。移動時には [MV] を【移動係数】として [AP/身体] (+ 体術) を消費して判定し、達成値 [m] だけ移動します。

ただし、通常は移動の難易度は 1 であり、基本的には判定の必要はありません。特に障害のない平地であれば、1 [AP/身体] (あるいは 体術) を消費することにより、[MV] [m] に等しい距離を移動することができます。

歩行困難な地形を移動するとき、及び一部の特技を使用するときのみ、判定が必要になります。通常移動時の難易度は、「表 3.1 地形」を参照して下さい。

表内の移動は通常移動時の難易度を表し、行動修正はその他の行動時に難易度にかかる修正を表します。

表 3.1 地形

移動	地形	行動修正
1	平坦な道, 草原	±0
2	急な坂道, 林	±0
3	砂地, 密森, 足首が水浸し	+0
4	瓦礫の山, 膝まで水浸し	+1
5	流砂, 腰まで水浸し	+1
6	崖, 水底, 落下中	+2

[MV] には 2 つの値がありますが、通常は左の値を使用します。そのラウンド中、移動以外の行動を一切とらない場合 (全力移動時) にのみ、右の値を使用します。

処理の煩雑さを軽減するため、普通、移動をする際には必要な分だけ [AP/身体] を消費し、一度に望む距離だけ移動するようにします。

しかし厳密には、特技によらない通常の移動は 1 アクションフェイズにつき 1 [AP/身体] 分の移動しか行えません。つまり、移動を一度に処理するとき、その途中の 1 [AP/身体] 分の移動距離毎に行動権奪取の対象となります。

$$\text{『差分値』} = \text{『攻撃値』} - \text{『防御値』}$$

$$\text{ダメージ} = \text{『差分値』} + [\text{攻撃力}] - [\text{防御力}]$$

ダメージの値が 1 以上である場合、攻撃対象は、ダメージの値だけ [HP] が減少します。[HP] は 0 より減ることはなく、0 になると気絶します。

3.4.2 負傷

ダメージを受けると、ダメージ量に対応する負傷を負います。「表 3.2 負傷」にある負傷 HP を越えることで、対応する負傷段階になります。負傷段階は、負傷度の大きい方が優先されます。

負傷は、物理攻撃なら〔肉体負傷〕、精神攻撃なら〔精神負傷〕となります（通常は物理攻撃）。このとき、受けた負傷度に応じて、それ以下の全ての副効果を受けます。

現在の負傷段階より負傷度の低いダメージを受けても負傷段階は変わりません（副効果は受ける）。現在の負傷段階と同じ負傷度のダメージを受けた場合、副効果を受けた後で負傷度は +1 され、負傷段階が進行します。

3.4.3 負傷ペナルティ

負傷している間は、以下のペナルティを受けます。

HP 低下 最大 [HP] が減少

IN 低下 負傷度の値だけ [IN] が減少

MP 低下 負傷度の値だけ最大 [MP] が減少

継続ダメージ ラウンドエンドに負傷度の値だけ [HP] が減少

抵抗困難 抵抗判定時の難易度が負傷度/2 だけ上昇

最大 [HP] の減少は、[HP] が「表 3.2 負傷」の最大 HP までしか回復しなくなります。負傷の時点で現在 [HP] が最大 HP を上回っていたとしても、[HP] を減少する必要はありません。

継続ダメージは、応急処置を済ませることにより、次に負傷するまでの間は発生しなくなります。

肉体と精神に両方の負傷を負っている場合、ペナルティには負傷度の高い方だけが影響します。

表 3.2 負傷

負傷段階	負傷度	治療目標値	負傷 HP	治癒速度	最大 HP	副効果
微傷	0	1	0	1 時間	100%	なし
軽傷	1	4	体力/集中 ×1	1 日	95%	なし
中傷	2	9	体力/集中 ×2	1 週間	85%	転倒/朦朧, 戦意喪失
重傷	3	16	体力/集中 ×3	1 ヶ月	70%	戦闘後気絶
致命傷	4	25	体力/集中 ×4	1 年	50%	気絶
死亡	5	36	体力/集中 ×5	永遠	0%	死亡/廃人

3.4.4 治療

負傷した直後であれば、医療行為（『感覚/精神』で判定）や魔法による手当てで「表 3.2 負傷」の治療目標値以上の達成値を出すことで、負傷度を下げることができます。

医療行為による治療では、負傷度は 1 段階までしか低下しません。その代わり設備が整っていれば、係数にボーナスが付きます。

魔法による治療ならば、一回の判定での達成値から負傷治療の目標値を引いた値が 1 段階下の負傷治療目標値以上のとき、その分まで負傷度を低下することができます。（例えば、致命傷患者に対して《ヒーリング》を 41 の達成値でかければ、負傷度は中傷まで下がります。達成値が 55 に到達していれば、なんと無傷になってしまいます）

治療行為を複数回行った場合、元の負傷度から換算し

て、最大の効果が適用されます。

3.4.5 応急処置

治療行為の達成値が 1 以上になれば、それは応急処置としての効果を発揮します。

応急処置を行うことにより、以後の負傷による [HP] の減少を抑えることができます。

この効果は、新たに負傷するまでは継続します。応急処置後に軽傷以上の傷を負うと、また負傷度の分だけ [HP] が減少するようになります。

このとき、新しく負った傷が前に負った傷より軽くても、常に最大の負傷度の影響を受けることに注意して下さい。

3.4.6 回復

[HP] は、1 分間安静にする毎に 1 点回復します。ただし、[HP] の最大値は負傷度によって低下します。

負傷は、安静にした状態で十分な治療を受けていれ

ば、「表 3.2 負傷」にある治癒速度で 1 段階ずつ負傷度が低下しています。

3.4.7 疲労

全力疾走や徹夜、極度に集中を必要とする作業などで疲労すると、疲労の度合いに応じて [HP] が減少していきます。

更に疲労が重なると、一時的に負傷したのと同じペナルティを受けます。疲労は内容に応じて、肉体疲労が精神疲労かに分かれます。

疲労による [HP] の減少が、負傷に至るダメージ量に到達したら、その値に対応する負傷を現す欄に印を付けてください。これは、通常の負傷と全く同じ効果を発揮します。

3.5 状態

戦闘中に陥る可能性のある状態の解説です。

転倒 物理攻撃により発生。転倒中は身体行動の難易度に +1。1 [AP/身体] 消費しての能動行動で復帰。

朦朧 精神攻撃により発生。朦朧とする。朦朧中は全ての行動難易度に +1。1 [AP/精神] 消費しての能動行動で復帰。

戦意喪失 通常の士気の兵士、ちんぴら、獣は戦闘から逃げようとする。

気絶 行動不能。

ただし、疲労による負傷は、十分な休息を取ることに
より容易に回復します。具体的には、疲労による [HP]
は 1 時間の休憩につき【体力】または【集中】だけ回復
し、5 時間の休憩で負傷度は 1 段階の低下をします。

3.4.8 毒・病気

キャラクターが毒や病気に犯されたときも、負傷の
ルールで解決します。

GM は毒や病気の強さに応じた負傷段階を設定して
ください。

それらの毒や病気に犯されたキャラクターは、設定さ
れた負傷段階と全く同じペナルティを受け、治療に要す
る難易度や要する時間も全く同じになります。

(5.3.7『毒撃』も参照)

戦闘後気絶 戦闘終了後、気絶する。

死亡 死ぬ。普通は二度と生き返らないが、GM の許可
があればシナリオ終了までの間、幽霊になる。

廃人 精神的な死亡。こちらは GM の許可があれば、復
活も可能。

隠密 攻撃対象にならない。隠密状態からの攻撃に対す
る受動行動は、難易度が +1 される。

限定隠密 特定の対象に対してのみの隠密状態。

飛行 空を飛んでいる。地上の地形無視。

3.6 諸行動に消費する AP

判定を必要としない諸行動の消費 AP 例です。

武器を構える 武器の長さ AP/身体

武器を捨てる 0 AP/身体

武器を収める 武器の長さ AP/身体

落ちている物を拾う 2 AP/身体

屈む 1 AP/身体

伏せる 1 AP/身体

中腰から立ち上がる 0 AP/身体

転倒から立ち上がる 1 AP/身体

会話する 0 ~ AP/精神

その他 GM 判断

3.7 オプションルール

戦闘の付加的なルールです。

GM は、以下のルールを任意で使わないことにしても構いません。

3.7.1 白兵攻撃

集団戦闘

攻撃側と被攻撃側のサイズが同じであれば、1 人のキャラクターに対して白兵攻撃を仕掛けられる人数は、1 ラウンドにつき最大で 3 人までです。

攻撃側のサイズが被攻撃側より小さければ、その差毎に 1/2 人として扱います。

例えば、サイズ 1 のキャラクターは、サイズ 2 のキャラクターに対しては 6 人で、サイズ 3 のキャラクターに対しては 12 人で取り囲めます。

3.7.2 射撃攻撃

射程距離

射撃による攻撃には、「最大射程」と「有効射程」が存在します。

『最大射程』は武器ごとに決められており、原則として最大射程以内の対象しか攻撃の目標にできません。

『有効射程』は攻撃判定時に、射撃の攻撃値と武器ごとに決められた [射程係数] から算出します。攻撃目標が有効射程より遠くにある場合、攻撃は失敗となって見当違いの場所に飛んでいきます。

$$\text{『有効射程』}[m] = \text{『攻撃値』} \times ([\text{射程係数}] + \text{対象のサイズ})$$

集団射撃

個人ではなく集団を狙って射撃を行った場合、その規模に応じて射程距離 (有効射程) が上昇します。

集団と見なすためには、(サイズ 0 の場合は) 構成員がそれぞれ 2[m] 以内の距離にいる必要があります。

集団の人数 (武器の射程を越えた範囲は除く) が 4 人なら [射程係数] が +1、16 人で +2、64 人で +3、256 人で +4 といった具合に、人数が 4 倍になる度に [射程係数] が増加します。

$$\text{修正後 [射程係数]} = [\text{射程係数}] + \log_4 \text{人数}$$

攻撃が実際に集団の中の誰に当たるかは、ランダムになります。GM が適当に決めてください。

架空の構成員を想定し、対象の集団の人数を増やすこともできます。ただし、架空の構成員に命中した場合は、必ず攻撃を外すことになります。

移動物への射撃

そのラウンド中に移動していた対象に射撃を試みる場合は、移動時の【移動係数】の値だけ、射撃の命中値と攻撃値が低下します。

3.7.3 魔法攻撃

魔法準備

魔法技能の持ち主は、魔術 技能を前提とする特技を使用する前に、準備行動を取ることができます。準備行動は、呪文を唱える、記号を描く、目標を睨んで精神集中等の明示的行為を伴います。

準備は、能動行動として [AP/精神] (あるいは 魔術) を消費して行います。消費した [AP/精神] は等しいだけの魔力ダイスに変換されます。変換した魔力ダイスは、最大で【思考】まで溜めておくことができます。溜めている間は集中を維持していなければならない、溜めた魔力ダイスに等しいだけ [IN] が低下します。

魔力ダイスは、この後、魔法の使用時に消費することができます。消費した魔力ダイスは、『効果値』を算出する際の威力ダイスに加算されます。

ただしこのとき、「魔力ダイス × 【魔法係数】 (能動)」に等しい精神ダメージ (精神負傷と [HP] 減) を受けます。この精神ダメージは、精神防御力で軽減することが可能です。

範囲攻撃

魔法や爆弾などで、指定された範囲に対する攻撃を行うことができます。このとき、範囲内にある全てのものに対して、攻撃の影響が及びます。

範囲攻撃は、以下の点で通常攻撃とは異なる処理をします。

- 目標以外には命中値 1

範囲攻撃を行う際には、範囲の中心を目標として宣言します。

選択した目標に対しては通常どおりに攻撃が適用されますが、範囲内の他の対象に対しては、命中値を 1 として攻撃を適用します。

命中値 1 の攻撃に対しては、回避の達成値や防御の命中値が 1 以上になれば、ダメージが『半減』します。

- 回避

回避により無効化するためには、元の命中値以上の回避値が必要になります。

中心外で命中値が 1 となっている場合、1 以上の回避値で『半減』、中心への命中値以上の回避値で『無効化』します。

- 退避

回避でダメージを『半減』したとき、回避に伴う移動 (「3.7.4 攻撃/回避移動」参照) で攻撃の範囲

外まで移動すれば、ダメージを『無効化』することができます。

3.7.4 移動

攻撃/回避移動

攻撃、あるいは回避時に、同時に移動を行うこともできます。

このときの移動距離は、威力ダイス [m] となります。

移動妨害

構えている武器のサイズ [m] 以内の範囲を他のキャラクターが通過しようとしたとき、その移動を妨害することができます。

妨害は、宣言により自動的に成功します。

この妨害を突破するためには、『運動/身体』による競争が必要になります。

突破側を能動、妨害側を受動として、判定して下さい。

突破側は、この競争に勝たない限り前には進めません(後退は可能)。競争に勝ったなら、その際の威力ダイスを消費 AP とし、移動することが可能です。

3.7.5 防御/回避

追加回避

回避値が命中値に届かなかった場合に、一度だけ追加で回避を行うことができます。

追加回避は通常の回避と同様に [AP/身体] (あるいは [技能]) を消費してダイスロールをします。追加回避の回避値を失敗した回避の回避値に加算し、合計した回避値が命中値以上になれば、攻撃は無効化されます。

ただし、このとき追加で消費した [AP] (及び [技能]) だけ [HP] を消費します。

回避防御

回避に失敗した後、改めて防御を試みることもできます。

このとき、攻撃側の命中値を、回避値だけ減少させた状態で防御判定を行います。

つまり、回避失敗後の防御は、通常よりも『半減』させやすくなります。

無論、防御の後に回避を行っても構いません。

魔力防御

魔法に対しては、通常の防御の代わりに魔力防御を行うこともできます。

魔力防御は、【魔力係数】を【防御係数】とし、【思考係数】を【命中係数】とした、精神行動による防御です。処理も防御に準じます。

魔力防御に対して適用できる技能は、存在しません。

精神防御

精神攻撃に対しては、

通常の防御の代わりに精神防御を行うこともできます。

精神防御は、【集中係数】を【防御係数】とし、【思考係数】を【命中係数】とした、精神行動による防御です。処理も防御に準じます。

精神防御に対して適用できる技能は存在しませんが、特徴 強靱精神 を技能として適用できます。

複合防御

一つの攻撃に対し、複数回の防御を試みることもできます。

複数回の防御が実行されると、命中値・防御値ともにそれらの合計を適用することができます。

ただし、一つの攻撃に対して、同じ武器で複数回の防御を行うことはできません。

一人のキャラクターが同時に行える防御は、利き腕の武器、逆腕の武器、魔法の計 3 回が限界です。魔法防御と精神防御は、魔法による防御と同等の物として扱います。

他のキャラクターが介入することで、更に防御の効果を重ねることも可能です。

3.7.6 副能力値変換

底力

力を振り絞り、普段よりも大きな力を発揮することができます。

任意の値だけ [HP] と [MP] を消費することにより、その値分、下記のいずれかの効果を得られます。

これは、任意のタイミングで発動できます。

- [AP/身体] 回復
- [AP/精神] 回復
- [IN] 増強 (ラウンドエンド、または行動するまで)

特技集中

特技を発動させるために最適な構えを取ることで、あるいは時間をかけて精神を集中させることで、特技の行使に必要な精神力を補うことができます。

特技の使用時、判定の直前に任意の値だけ [HP] と [AP] を消費することにより、消費した値だけ特技の使用に必要な [MP] を代替することができます。

特技が身体行動の場合は [AP/身体] を、精神行動の場合は [AP/精神] を消費します。

戦闘処理例

アルドの冒険 その3

「グルルルル.....」

涎を垂らしながら、アルドを睨み四肢を踏ん張る獣 ヘルハウンド。アルドは知らないが、人に知られる地を駆ける獣としては最上級に位置する危険な魔獣だ。生体エネルギーを炎に変え、吐息として放出する能力まで備える。

「くそっ.....やるしかない.....かっ!？」

観念して剣を抜き、盾を構えるアルド。ひんやりとした森の空気はピリピリと緊迫し、一触即発の雰囲気が充満する。

基本戦闘

戦闘において(も戦闘外でも)行動順は[IN]に依存する。アルドの[IN]は軽傷による-1のペナルティを含めて3なのに対し、ヘルハウンドは7。これは、この戦闘中において、ヘルハウンドが常に先手を取れることを意味している。

当然、最初のイニシアチブではヘルハウンドが行動権を取得した。彼我の距離は3[m]。ヘルハウンドは、一挙動で越えんと全力で飛び掛る。[AP/身体]と 格闘 を全て消費し、ダイスを9つ振って攻撃を試みる。

2, 1, 1, 3, 3, 4, 5, 2, 5

出目はふるわず、威力ダイスは3。限界である3[m]を前進して攻撃は成功。巨体を含めて【攻撃係数】は4、【命中係数】は3であるため、 $4 \times 3 = 12$ が攻撃値、 $3 \times 3 = 9$ が命中値となる。

初めて見る凶悪な魔獣に恐れおののいたアルド、盾を目前に構え、全力で防御を試みる。[AP/身体]と 盾 を全て消費し、ダイスを7つ放る。

3, 1, 4, 5, 1, 5, 2

判定の結果、威力ダイスは3。【防御係数】は3、【命中係数】は3であるため、 $3 \times 3 = 9$ が防御値、 $3 \times 3 = 9$ が命中値となる。

防御の命中値が攻撃以上であるため『半減』が発生、最終的なダメージが半分になる。その結果ダメージ計算は[攻撃力]が8[防御力]が10だから、差分値 $= 12 - 9 = 3$ 、ダメージ $= (3 + 8 - 10) / 2 = 1$ となり、アルドは[HP]を1点減少させた上で微傷を負った。とはいえ、すでに軽傷を負っているので、微傷は無視される。

「これなら.....やれる!」

意気を吐くアルド。しかし、ヘルハウンドの攻撃は終了したが、ヘルハウンドの手番は終わらない。ヘルハウ

ンドの方が[IN]が高いため、次のイニシアチブでもヘルハウンドが行動権を取得できるのだ。

全力を込めた攻撃を難なく防がれたヘルハウンドは、警戒心を強めて一旦、退く。[AP/身体]はすでに0だが、残った 体術 1を消費して5[m]後退する。

これにてヘルハウンドの行動は終了。すでにAPはろくに残っていないため、次のイニチシアチブでは行動権の取得を放棄、アルドに手番が回ってくる。

アルドはヘルハウンドを逃がさじと 体術 1を消費して2[m]前進。これで彼我の距離は再び3[m]に戻る。

だが悲しいかな、[AP/身体]は残り0であるため、刀剣 1を使って攻撃を試みても、絶対に相手には届かない。

このままではジリ貧になり、鬨り殺されかねない。アルドの焦りを感じたのか、ヘルハウンドは嘲笑を伴った勝者の 余裕の笑みを浮かべる。

アルドの受難はまだ終わらない。

応用戦闘

一見打つ手なしに追い込まれた感のあるアルドだが、彼はまだ諦めていなかった。次のイニシアチブで、ヘルハウンドの放棄した行動権を再度取得する。

すでに[AP/身体]は0。しかし、彼にはまだ豊富な[MP]が残されていた。アルドは[MP]と[HP]を5点消費して底力発動。[AP/身体]を5点回復させる。そして残った[MP]1点を消費し、『インペイル』を使用しての攻撃を敢行した。

「それでも、食らえええええっ!!」

6, 6, 5, 6, 2, 4

彼の気迫が乗り移ったのか、[AP/身体]と 剣 の計6を全て消費した攻撃の威力ダイスは、5という結構な値を叩き出した。2[m]の距離(武器の長さで1[m]先まで攻撃可能)を難なく越え、攻撃は成功。【攻撃係数】は3、【攻撃係数】は3で、 $3 \times 5 = 15$ が攻撃値、 $3 \times 5 = 15$

が命中値となる。

これにはヘルハウンドもたまたま、同じく底力を振り絞っての防御を試みる。[MP] と [HP] を 4 消費して [AP/身体] を回復し、それを全て注ぎ込んだの防御判定。

6, 6, 3, 2

威力ダイスは 2。【防御係数】4 の【命中係数】4、防御値 = $4 \times 2 = 8$ の命中値 = $4 \times 2 = 8$ 。決して問題のある出目ではないが、勢いに乗ったアルドの剣はヘルハウンドの皮膚を貫いて刺さり、肉にまで到達した。

[攻撃力] 7 の [防御力] は《インペイル》の効果を検討して $4/2 = 2$ で、ダメージ = $15 - 8 + 7 - 2 = 12$ となる。ヘルハウンドは [HP] を 12 点減少させた上で

軽傷を負った。

この時点で両者とも全力を使い果たしており、次のイニシアチブではどちらも行動権を取得しようとはしなかった。これにより、ラウンドエンドとなる。どちらも軽傷なので、[HP] は更に 1 点減少。アルドは残り 32、ヘルハウンドは残り 27。各 [AP] と [MP] を全快させて次ラウンドに移る。

と、ここで GM はイベントを発生させる。唸りを上げて戦う両者の脇から、藪を掻き分けて一人が登場した。

「こんなところで、何をしている！」

果たして敵か味方か。さしあたり、新たに現れた人物を加えた三者で戦闘は続行される。

アルドの受難は終わるのか？

FAQ

1. 魔法が普通の攻撃に比べて弱くないか？

魔法は基本攻撃力が 0 なので、単純に殴るだけなら剣を振り回した方が強いですね。

魔法で戦う場合は、常に魔法準備が存在することを念頭に置いてください。短縮詠唱で連発しても大した火力は望めませんが、十分に集中して放てば、それなりの威力が出せるはずです。

2. それでも、時間はかかるし防御力は弱いしで、ジリ貧じゃあ……

貧弱な魔法使いが、逞しい戦士と正面きって戦えると思う方が間違っています。

体を鍛えるか、壁を用意するか、フォローに回るか、魔法でしかできないことに力を注ぐかしましょう。

3. 俺はド派手な攻撃魔法が使いたいんだよ！

そんな貴方にお勧めは軍隊です。

どんな凄腕の戦士でも、一度に葬れるのは数人が限界。しかし一流の対軍魔法の使い手ならば、ただの一撃で数十人からうまくすれば百を超える兵士を無力化できます。

小規模な戦争であれば、一瞬で勝利を決めることすら可能。それが魔法なのです。

4. 最近、PC の魔法使いが一般人相手に暴力を振るって困ってます……

そういうときは、《ディスペル》を使える中級魔法使いを複数人数用意してみても如何でしょう。あるいは、並の弓の使い手を複数人用意して狙い撃ちしても面白いかもしれません。

要は、打たせなければいいのです。

5. このゲーム、技能をたくさん持てば、ものすごく一杯動けるんじゃない？

間違っただけですが、正しくありません。

1R に使用できる技能には限界があります。例えば武器の技能をたくさん持っていても、1R 中に使用できるのは 2 本の腕それぞれの 2 種までです。途中で武器を持ち替えても、対応する技能は変わりません。

他、魔法や回避、移動などは、それぞれ 1R に一種類ずつしか対応する技能を使用できません。

6. 奇数の能力値って意味なくね？

確かに、能動行動に適用されないというのは地味であり、効果が薄い印象は強いでしょう。

ですが、敢えて奇数の能力にすることにより、より低コストでしぶといキャラができあがります。防御が重要な意味を占めるこのシステムにおいては、決して無意味なんてことはありません。多分。

もし、GM も奇数の効果が薄いと思うのであれば、相手が受け入れる行動 (回復魔法など) でも受動係数を使用するようにして構いません。

第 4 章

技能

「身体能力で負けていることは認めるけどね。

だけど、この程度の差なんて知恵と創意工夫で補ってみせるさ」

”トラッパー”セオ、ビッグモンスター討伐への意気込みを語る

4.1 技能

技能とは、キャラクターが身につけた技術を表します。

レベルが高いほど、対象となる行動において優れた成功を達成し得ます。

4.1.1 技能の修得

基本的には、技能は 1 レベルにつき 1CP に換算されますが、レベルが 3 の倍数を越える毎に、1 レベルあたりの CP が +1 されます。

例えば、レベルが 1 ～ 3 の間ならば 1 レベルにつき 1CP、4 ～ 6 の間ならば 1 レベルにつき 2CP、7 ～ 9 の間ならば 1 レベルにつき 3CP となります。

4.1.2 技能の使い方

技能は、その技能が適用される行動において AP と同じ役割を果たします。AP 1 点と技能 1 レベルは等価で

あり、どれだけ消費してもラウンドスタート時に全快します。

AP と同時に使用することもできるため、一回の判定で振ることのできる最大ダイス数は、「AP + 技能レベル」に等しくなります。

一回の判定に、複数の技能を適用することはできません。

4.2 技能一覧

4.2.1 見方

- 大分類 技能の分類。特に意味はない。
- 技能 技能の名称。ただし、細分化されている場合はそちらを修得する。
- * 細分化 細分化された技能。性質や使い方は同じ物が並ぶ。

4.2.2 一覧

- 戦闘系
 - 白兵
 - * 刀剣 刀剣による攻撃、防御。手入れ。
 - * 槍・長柄 槍などの長柄武器による攻撃、防御。手入れ。
 - * 斧・槌 斧や槌による攻撃、防御。手入れ。
 - * 格闘 手足など自身の肉体による攻撃、防御。

* 盾	盾による攻撃、防御。手入れ。
* 逆腕/種別	二刀流。選択した種別の武器を、逆腕で使用可能。
— 射撃	
* 弓	弓による攻撃。手入れ。
* 投擲	小型武器の投擲による攻撃。手入れ。
* 弩	弩による準備 / 射撃。手入れ。
* 銃器	銃器による射撃。手入れ。
— 回避	攻撃などを避ける。
— 闘気	闘気や気功とも呼ばれる魔術の一種。
— 乗馬	馬やその他の動物を操る技術。
● 魔術系	
— 魔術	
* 言霊	言葉を媒介に魔力を操作する。
* 記号	絵や文字を媒介に魔力を操作する。
* 思念	集中だけで魔力を操作する。
* 触媒	魔器を媒介に魔力を操作する。
* 信仰	信仰心を拠り所に魔力を操作する。
* 呪曲・呪歌	旋律や歌詞を媒介に魔力を操作する。
— 呪符	記号 魔法を行使するための呪符を扱う。
— 呪描	記号 魔法を行使するために、即興で図形を描く。
● 盗賊系	
— 体術	移動。アクロバット。跳躍。主に『運動/身体』。
— 隠密	隠密。隠蔽。カモフラージュ。主に『感覚/身体』。
— 錠前	開錠。施錠。錠作成。主に『感覚/身体』。
— 罾師	罾解除。罾設置。罾発明。主に『感覚/身体』。
— 手練	指先技。スリ。手品。主に『感覚/身体』。
— 観察	能動知覚。搜索。主に『感覚/精神』。
— 話術	交渉。説得。言い包め。主に『感覚/精神』。
— 事情通	最新情報、流行に詳しい。主に『感覚/精神』。
● 技術・学術系	
— 医術	治療。応急手当。診察。手術。判定能力は様々。
— 料理	美味しい料理を作る。主に『感覚/精神』。
— 芸術/種別	歌や楽器、絵画、彫刻など、一つを選択。主に『感覚/精神』。
— 工作	大工。機械工。作成が『感覚/身体』。設計が『感覚/精神』。
— 調教/種別	動物などの飼育、調教。主に『感覚/精神』。
— 戦術	戦場で軍を指揮する。主に『思考/精神』。
— 呪術	呪い。占い。儀式。シャーマニズム。主に『思考/精神』。
— 博物学	動植物、鉱物など自然物に関する知識。主に『思考/精神』。
— 魔動工学 覚/精神』	魔力で動作する道具に関する技術と知識。設計や解析は『思考/精神』、作成は『感
— 古代伝承	古くからの言い伝えや、古文書に詳しい。主に『思考/精神』。
● その他	PL の希望により、GM が認める限り何でもありうる。

4.3 詳細解説

リストだけではわかりにくい技能について、以下で解説します。

4.3.1 戦闘系

白兵に属する技能、射撃に属する技能はそれぞれ、白兵 射撃 技能として扱われます。

これらは主に、白兵攻撃や防御、射撃攻撃などに使われます。盾と逆腕以外の白兵・射撃に属する各技能は、1 ラウンドに 1 つまでしか使用できません。

逆腕/種別

盾以外の白兵技能は、利き腕、あるいは両手で使用することを前提としています。利き腕の反対側の腕で持った武器を、通常の白兵技能で使用することはできません。

二刀流など、逆腕に持った武器で技能を使うためには、逆腕/種別 による必要があります。種別には、他の白兵技能の名称が入ります。

この技能は通常の白兵技能とは別に管理し、通常の白兵技能と同じラウンド内で使用することが可能です。ただし、複数の 逆腕/種別 を 1 ラウンド内で使用することはできません。

なお、逆腕/盾 は、通常とは反対に利き手で盾を持つための技能とします。

4.3.2 魔術系

魔法系特技を修得するためには、魔術に属する技能が必要です。これらはまとめて、魔術 技能として扱われます。

また 呪符 と 呪描 は、記号 を使用するための補助的な技能であり、記号 を持たない人間には無関係です。

言霊

音声を経由して魔力に働きかける魔術です。

口がふさがっていたり、空気がなかったりと、声を発することができない状態では使用できません。

記号

描いた図形を経由して、魔力に働きかける魔術です。図形を用意する手段としては、以下の 3 種があります。

● 消費型図形

紙などに図形を描いた、呪符の類を使用します。魔法を一回使用する度に、一枚の呪符を消費します。呪符の管理は枚数だけであり、使用する魔法の内容は問いません。

呪符は、最大で「【感覚】+ 呪符 」枚だけ準備しておけます。準備された呪符は、特別な動作を必要とせずに即座に使用できます。

戦闘中に新たに呪符を準備するには、『感覚/身体』判定 (呪符 使用可能) を行います。成功度に等しい枚数だけ、制限なしに取り出すことができます。ただし、最大数を越えることはできません。

● 耐久型図形

図形を刻み込んだ、武器・防具、石などの呪具の類を使用します。これらは、半永久的に使用できます。

刻み込まれた図形一つごとに、特徴 魔器 1 レベルを必要とします。図形一つが、一つの魔法系特技に対応します。このとき、対応する特技の発動時の消費 MP が -1 されます。仮に一つの特技に複数の図形を対応させた場合、その個数と同じ値だけ消費 MP が減算されます。マイナスの値になっても [MP] は回復したりしませんが、組み合わせ時の総消費量を軽減することはできます。

図形を刻んだ魔器を使用するためには、対応する特技を修得している必要があります。

● 即興図形

手や杖に伝導した魔力から光の線を生み出し、地面や空中に必要な図形を描き上げます。

この図形描画には、組み合わせた特技の数だけ [AP/身体] か [AP/精神] あるいは 呪描 を消費します。

余計に消費することで、魔法準備と同じ効果を得ることも可能です。

記号 による魔法は、以下のような特殊な使い方も可能です。

● 記号持続起動

符を張る、ルーンを刻んだ石を持たせる、直接刻むなどして、図形を対象に設置することで持続時間を延ばします。

どのような形であれ、対象に設置した図形の数 X だけ、持続：集中の特技を維持するのに必要な MP が $-X$ されます。

呪符 (消費型図形) を貼り付けるには、[AP/身体]

を 1 消費します。

魔器 (耐久型図形) なら、所持していれば自動的に効果を発揮します。他人に手渡したり置いたりするには、(受け取り手も) [AP/身体] を 1 消費します。

筆を用意して直に描き込む (即興図形) なら、組み合わせた特技の数だけ [AP/身体] を消費することで、図形 1 個分と見なします。より時間をかけて刻み込む等する場合、作業時間は GM 判断とします。時間をかけるほど、図形は長持ちします。数秒で描いた図形なら数分ほど、数時間かけたのなら数日間～数カ月、一週間もかければ数年保っても構わないでしょう

この効果は、図形を排除・破壊することにより消失します。魔器でない限り、動かした図形は力を失い、再利用はできません。

- 記号遅延起動

図形を設置した後、時間の経過や何らかのトリガーを要因として魔法を発動させます。

魔法の判定は、設置時に行います。遅延は最大で「成功度」[時間] までです。それを過ぎると、魔法は消滅します。

設置後は、動かすことができません。無理に動かすと、暴発します。

思念

何の媒介も必要とせず、思念から直接に魔力を操作します。訓練で身につけるものではなく、先天的な才能で使用する魔術です。

魔法系特技を修得する際に、何れか一つと魔力操作 (属性:増幅限定) の二つの系統しか修得できません。

触媒

術式を刻み込んだ 魔器 を使用し、その能力を発現させる魔術です。

魔法を使用するためには、専用の魔器を準備する必要があります。(鞘や袋に入ったままでは不可)

信仰

信仰心に基づいた強い思念により、魔力を操作する魔術です。

神の名を口にする、聖印を用意する、儀式を行うなど、宗教の作法に従った何らかの準備が必要となります。

準備を省略したり、不慣れな手法、不出来な道具などでは、【魔法係数】にペナルティがかかることがあります。

呪曲・呪歌

複雑な音階や発声で魔力を操作し、それを旋律や唄に載せて放射する魔術です。

原理的には 言霊 魔術の一種ですが、経験則で構築された技術で紡がれる魔法は、他の魔術とは一線を画した特殊な効果を発揮します。

呪曲・呪歌 で使用する魔法は、自分を中心とした半径「効果値」[m] の範囲内に、無差別に作用します。効果の詳細の是非は、GM が判断してください。魔法の種類や内容に関わらず、呪曲・呪歌 以外の精神行動をとった瞬間に効果が消滅します。

呪曲・呪歌 では、魔力操作の系統にある増幅属性の魔法系特技は修得することができません。また、魔法準備による魔力ダイスの溜めも行えません。

GM は、どのような効果を発揮するのか分かりづらい魔法の発動を却下しても構いません。

4.3.3 盗賊系

体術

体術 は受身や平衡感覚、跳躍、登攀などの体を使った動作全般の他に、移動するときにも使用します。

戦闘時において、取り分け白兵戦をするならば極めて重要な役割を果たす技能になることに注意してください。

隠密

隠密 は自分の姿や、物を隠す際に使用します。

これは、隠れたい相手に見られているときや、そもそも物を隠す場所のないような地形では試みることもできません。隠密する側は暗いことによるペナルティを受けませんが、隠密を発見する側は暗いことによるペナルティを受けます。

周囲の状況によって、隠密は以下のような修正を受けます。

表 4.1 隠密の難易度

難易度	環境
7	監視つきの牢獄
6	木も生えていない見晴らしのいい平原
5	軋む板張りの床や砂利道
3	ガラクタの積み上げられた倉庫の中
2	群集で溢れる雑踏の中

罾師

適切な素材と、十分な時間があれば、罾師 で罾を仕掛けることができます。

罾を設置するときは、仕掛ける罾の種別とサイズ、罾

が発動するためのトリガーを設定します。トリガーは例えば、足をロープに引っ掛ける、特定の地点を踏む、スイッチを押す、扉を開ける、ノブを回す、何らかの物品を持ち上げる、などがあります。

トリガーを発見するには、『感覚/精神』で知覚判定をし、罠設置時以上の達成値を出す必要があります。発見した罠を解除するには、『感覚/身体』で解除判定をし、罠設置時以上の達成値を出す必要があります。どちらも、罠とのサイズ差が【感覚係数】から減算されます。(自分より大きい罠ほど、発見や解除が容易になります)

自分より大きなサイズの罠を仕掛けるには、特殊な技術(具体的には特技《甲種大型罠取扱免許》)が必要です。

原則として、罠は同じ対象には 1R に 1 つまでしか発動しません。罠の種類には、以下のようなものがあります。

● アラームトラップ

罠が発動した瞬間に、警報が鳴り響きます。警報の届く範囲は、仕掛けの内容によります。

例えば、鳴子ならロープの続くところまで聞こえるでしょうし、打ち上げ花火なら見た者は気づくでしょう。

● トリップトラップ

罠が発動すると、対象一体を転倒させようとします。罠のサイズが対象と同じであれば、発動した時点で転倒します。サイズが異なれば、無効です。

● ホールドトラップ

罠が発動すると、対象一体を拘束しようとしします。対象は罠設置の達成値を目標値に回避を試みることができ、失敗すると拘束されます。罠のサイズが対象と同じときのみ効果を持ち、サイズが異なれば無効です。

拘束には、物理拘束と精神拘束が存在します。拘束されると、罠設置の達成値から肉体抵抗か精神抵抗の達成値を引いた値だけ、[AP/身体]か[AP/精神]にペナルティを受けます。このペナルティは、[AP/身体]を消費することで同じ値だけ軽減できます。

● ダメージトラップ

罠が発動すると、対象一体を攻撃します。

罠の材料として武器が必要で、攻撃力は罠に使った武器に依存します。攻撃値と命中値はそれぞれ罠設置の達成値になります。

対象と罠にサイズ差があれば、その分だけ通常の攻撃と同様、命中・回避やダメージに影響します。

● エクスプロードトラップ

罠が発動すると、罠を中心に爆発を起こします。

罠の材料として爆発物が必要で、しかけた爆発物の威力が攻撃値に、威力の半分が範囲(半径[m])になります。罠の達成値を命中値とします。(範囲攻撃なので、中心外は 1 扱い)

対象と罠にサイズ差があれば、その分だけ通常の攻撃と同様、命中・回避やダメージに影響します。

4.4 制限事項

4.4.1 戦闘/魔術系

技能は戦闘中において、追加 AP の役割を果たします。しかし、一部の技能は、1 ラウンド内で同時に使用することができません。

以下に、そのグループを挙げます。同じグループ内の技能は、1 ラウンドにつき一つしか使用できません。

● 利腕

刀剣 槍・長柄 斧・槌 弓 投擲 弩 銃器

● 逆腕

逆腕/選択 盾

● 魔法

言霊 記号 思念 触媒 信仰 呪曲・呪歌 闘気

FAQ

1. やっぱり専門的な行動は技能がないとできない？

原則として、技能はただの追加 AP であり、なくても行動をするのに支障はありません。

ただし、あまりに高度な専門知識を要する行動であるのならば、GM は技能がないことに対して難易度などにペナルティを加えても良いかもしれません。

2. その場合、技能を使うには技能を消費しなければならないのかな.....
いいえ、技能は持っているだけで構いません。
追加 AP としての使用とは無関係です。
3. 後のページで紹介される特技も、技能が必要なんだよね？
特技データに使用可能な技能が設定されている場合、その技能を最低でも 1 レベル以上、習得しておく必要があります。
4. 習得しているだけで OK？ 使う必要はなし？
はい、使う（消費する）必要はありません。
持っているだけで条件は満たします。
5. 持っていればいいのなら、他の技能を使ってもいい？
いいえ、使えません。
あくまで特技で使えるのは、指定された技能のみです。
6. ところで話は変わるんだけど、半分って切り捨て？ 切り上げ？
何らかの理由で数値を半分にするときには、受動側の有利なようにしてください。（ダメージなら切り捨て、防御力なら切り上げ、等）
7. 言霊 で持続性のある魔法を維持するときって、ずっと詠唱とか必要？
いいえ、不要です。
発声を必要とするのは、魔法準備から実際の使用までで、維持には不要です。
8. 記号 で図形をたくさん用意して維持コストが 0 になったら、後は放置しておいても半永久的に効果を発揮し続けそうだね
維持コストが 0 になれば、放置しておいても持続するのは間違いありません。しかし、魔器でない図形は徐々に効力を失っていき、いつかは壊れてしまいます。
どれくらいで壊れるかは、どれくらいの手間をかけたかに依存します。詳細は GM が、話が面白くなるように決定してください。（例えば、常時に渡り仲間に魔法をかけ続けるような真似は、許可すべきではありません）
ちなみに、魔器の魔力増幅器や蓄魔石、維持媒体を組み合わせることで、コストを代替わりさせることも可能です。

第 5 章

特徴

「毒婦！それが音に聞こえし悪魔の剣か？」
「然り。されど貴公も修羅悪鬼の如き馬鹿力じゃのう」

鉄腕卿と魔剣姫、大剣と魔剣を鍔迫り合わせながら

5.1 特徴

生得的な体質や特殊能力、社会的地位や財産といった、キャラクターの特徴を表します。

基本的には、特徴は 1 レベルにつき 1CP に換算されますが、上限によりレベルの限界や CP のレートが変わります。

上限が - となっているものは、1 レベルにつき 1CP で、無制限にレベルを上昇させることができます。

上限が 0 となっているものは、0CP で修得できますが、レベルは 0 で固定されます。

上限に値が設定されているものは、その値までしかレ

ベルを上げられません。

ただし、上限に設定されている値が括弧つきの場合、値を超えてレベルを上昇させることができます。このとき、上限値の X 倍を超える毎に 1 レベルあたりの CP が +1 されていきます。

また、上限に設定されている値がマイナスの場合、レベルをその (マイナスの) 値まで下げることができます。このとき、キャラクターは -1 レベルにつき自由に使用できる CP を 1 点、取得します。

5.2 特徴一覧

5.2.1 通常の特徴

一般的な特徴です。

普通の人間でも生得的、あるいは鍛えることにより持ちえるものです。

剛腕 Iron Arm

上限：【体力】÷3
解説： 体格に比して強い腕力の持ち主。追加腕力。
武器の必要体力と投擲の最大射程に対して、【体力】に 剛腕 レベルを加算してを適用できる。また、上半身の筋力を使う判定 (腕相撲等) において、技能として使用可能。

剛力 Mighty Body

上限：【体力】÷3
解説： 体格に比して強い足腰の持ち主。運搬可能な重量や、防具のペナルティ算出時に、【体力】に 剛力 レベルを加算してを適用できる。また、下半身の筋力を使う判定 (重いものを持ち運ぶ等) において、技能として使用可能。

強靱身体 Iron Body

上限：【体力】÷3
解説： 頑健で強靱な、鋼の肉体の持ち主。
肉体負傷の基準値 (表 3.2 負傷の負傷 HP) を算出する際、【体力】に 強靱身体 レベルを加算してを適用できる。また、肉体抵抗において、レベルだけ振るダイスを増やせる。

韋駄天 Like a Whirlwind

上限：【運動】÷3

解説：疾風迅雷の如き俊足の持ち主。野を駆ける獣にも負けぬ速度で疾走する。移動力[MV]の通常時と全力時に、それぞれ 韋駄天 のレベルが加算される。ただし、中鎧の状態では効果が 1/2、重鎧の状態では効果が 1/3 になる。

第六感 Six Sense

上限：【感覚】÷3

解説：近い未来の危機を察知する、限定的な予知能力。
隠れた敵や罠、事故など、直接・間接を問わず自分に危機が迫っているときに、それを察知することができる。
第六感を技能として『感覚/精神』で判定。

魔力中和 Anti-Magic

上限：【魔力】

解説：魔力の操作を邪魔する体質の持ち主。
魔力中和 を所持するキャラクターの使用する、あるいは対象とした【魔法係数】で効果値を求める特技に対して、効果値が 魔力中和 ×【魔力係数】だけ減少する。

共感 Sympathy

上限：-

解説：口調や仕草から、相手が抱えている意思や感情を感じ取る。
共感 可能な対象を、植物・動物・人間などの中から 1 レベルにつき一つ選択する。対象が感情を隠そうとしている場合、『感覚/精神』で競争する。

不運 Unlucky

上限：-

解説：生まれ付いての不運に見舞われている。レベル回まで成功した判定を失敗とすることにより、[SP]を 1 点取得できる。また、PC の誰かにランダムでイベントが発生するとき、不幸 レベルの高い者が優先的に災難を被る。

高速反射 Lightning Reflex

上限：【感覚】÷3

解説：電光石火の如き反射神経の持ち主。物事に対して、獲物を狙う猛禽にも負けぬ速度で反応する。
イニシアチブ[IN]に 高速反射 のレベルが加算される。

強靱意志 Iron Will

上限：【集中】÷3

解説：頑健で強靱な、鋼の精神の持ち主。
精神負傷の基準値(表 3.2 負傷の負傷 HP)を算出する際、【集中】に 強靱意志 レベルを加算してを適用できる。また、精神抵抗において、レベルだけ振るダイスを増やせる。

魔力適合 Gift for Magic

上限：【魔力】÷3

解説：先天的に魔力への親和性があり、普通の人間よりも楽に魔術を編むことができる。
レベルと等しい値の追加[MP]を得る。この[MP]は、【魔法係数】で効果値を求める特技に対してのみ適用可能。

美人 Beauty

上限：(3)

解説：整った魅力的な容貌をしている。中立的な(通りすがり)の NPC は 美人 レベル個のダイスを振り、異性なら 4 以上、同性ならば 5 以上の目が出れば好感を抱く。また、異性を誘惑する際には、美人 レベル個だけダイスの数が増える。

財産 Property

上限：-

解説：所持品も含めた、初期状態における総合的な財産・資産の量を表す。キャラクター作成時に、合計で金貨 $10 \times 2^{\text{レベル}}$ 枚分の装備品と現金を持つ。この特徴は明示的に修得しなくても、0 レベルは修得していることになる。

活力満点 Vital Force

上限：(【体力】+【集中】)÷3

解説：肉体的、精神的に非常にタフでバイタリティに溢れており、長時間に渡って全力を出すことができる。
[HP]に 活力満点 のレベル×(3+サイズ)が加算され、1 時間毎の疲労の回復量にレベルが加算される。

予知 Precognition

上限：【魔力】÷3

解説：未来を垣間見る異能。神のお告げと解釈する者も多い。
1 シナリオにつきレベル回まで、GM から「高確率でありえる未来の姿」を聞くことができる。回数に関係なく、GM から情報を与えても良い。

生得属性 Elemental Power

上限：【魔力】÷3

解説：生まれつき特定の属性に親和性がある。
レベルの 2 倍の値が、選択した属性魔法専用の[MP]となる。ただし、特定の属性(修得時に選択)がレベル 1 の弱点として作用する。

幸運 Lucky

上限：-

解説：生まれ付いての幸運に恵まれている。自他問わず、レベル回まで判定のやり直しを要求することができる。また、PC の誰かにランダムでイベントが発生するとき、幸運 レベルの高い者が優先的に良い目を見る。

名器 Masterpiece

上限：-

解説：キャラクターの基本状態として、名刀、名剣などの優れた道具(名器)をレベル個だけ所持している。価値は通常品の倍。元の価値が初期資産以下ならば、名器は攻撃力/防御力/必体/重量のいずれか 1 点だけ優れている。

魔器 Artifact <p>上限： -</p> <p>解説： キャラクターの基本状態として、魔法の道具（魔器）を所持している。</p> <p>財産 や 名器 で取得した道具が、レベルに応じた特殊能力を持った 魔器 になる。 魔器 を複数個修得することも可能。</p>	名声 Renowned <p>上限： 5</p> <p>解説： 良い悪いはともかく、有名人である。</p> <p>出会った相手は難易度を（6 - レベル）として知識判定を行い、成功すれば達成値に応じて 名声 を持ったキャラクターについての知識を持っていることになる。</p>	コネクション Connection <p>上限： (3)</p> <p>解説： レベルに応じた効力を持つコネを所有している。</p> <p>どの程度の効力を持つかは事前に GM と相談すること。GM は全く役に立たないとしても構わない。コネクション を複数個修得することも可能。</p>
法の番人 Enforcer <p>上限： (3)</p> <p>解説： 警察や自警団のような、地域の治安組織に所属している。対象地域内では、一定の権力を振るうことが可能。</p> <p>1 レベルだと下っ端。3 レベルあれば現場のリーダー。部下がいるかどうかは GM 次第。</p>	軍人階級 Serviceman <p>上限： 6</p> <p>解説： どこかの国の職業軍人。国の命令で戦う義務と、国という後ろ盾による権力を持つ。主要国家において、レベル 1・2 が尉官、3・4 が佐官、5・6 が将官に相当するとする。シナリオ中、実際にどの程度の権力を持てるかは GM 次第。</p>	貴族 Nobility <p>上限： 6</p> <p>解説： どこかの国の貴族の身分を持つ。自国において、身分に応じた特権を持つことができる。レベルに応じて主要国家の男・子・伯・侯・公・王に相当するとする。シナリオ中、実際にどの程度の影響力を振るえるかは GM 次第。</p>
宗教家 Priest <p>上限： 6</p> <p>解説： 何らかの宗教組織において、聖職者としての地位にある。</p> <p>エール教で言えば、5 レベルで枢機卿、6 レベルで教皇の地位に相当するとする。シナリオ中の扱いは GM 次第。修得時によく相談すること。</p>	使い魔 Familiar <p>上限： (3)</p> <p>解説： 忠実な下僕を持つ。姿や能力は千差万別。その正体は、説明によって GM や他の PL を説得できる限りは、どんなものでも構わない。GM は 使い魔 に対して制限を課したり禁止しても構わない。 使い魔 の能力に関しては、別項を参照。</p>	その他 Others <p>上限： 様々</p> <p>解説： PL の希望により、GM が認める限り何でもありうる。</p>

5.2.2 特殊な特徴

通常の間人からは外れた特徴です。

特殊な生得体質や、人間外の生物の能力を現します。

竜の血 Dragonica <p>上限： 3</p> <p>解説： 古代竜族の末裔にして、先祖の形質が表面化している。先祖代々、竜の血を受け継いでいることもある。竜変化、暴走、GM に弄ばれる等の様々な特殊能力や弱点を得る。詳細は別項参照。</p>	獣化 Werebeast <p>上限： 3</p> <p>解説： 古の獣の血を呼び覚まし、一時的に人間離れした身体能力と外見的形質を得る。[SP] を 1 点消費することで発動可能。[AP/身体] と [IN] が 獣化 レベルだけ上昇し、同じ値だけラウンドエンドに [HP] を消費するようになる。</p>	暗視 Nightvision <p>上限： 2</p> <p>解説： 猫のように光を反射する目を持っており、低光量下でもある程度まで物を見ることができる。</p> <p>暗所での難易度ペナルティを、暗視レベルだけ打ち消すことができる。ただし、完全な闇には通用しない。</p>
---	---	--

特殊感覚 Special Sense

上限： 1

解説： 発達した何らかの感覚器官を持ち、それに応じた現象の知覚ができる。

選択した感覚器官に依存したよる知覚を試みる事が可能。例として、赤外線視覚、超音波聴覚、犬並みの嗅覚などがある。

再生 Regenerate

上限： -

解説： 再生能力のある体細胞を持つ。肉体負傷が手当てせずとも回復する。

肉体負傷によるラウンド毎の [HP] 減少が発生しない。また怪我の治療に要する時間が、通常に比べて $1/(2 \times \text{レベル})$ 倍になる。

毒撃 Poisonous Blow

上限： (3)

解説： 毒を獲物に打ち込む能力を持つ。素手、あるいは生体武器による攻撃で生物にダメージを与えたら、対象に 毒撃 レベルだけ毒ポイントを付与する。対象は毒ポイントの値に応じて、肉体負傷のように効果を受ける。詳細は別項を参照。

生体武器 Craws & Fangs

上限： 1

解説： 己の肉体の一部として、爪や牙などの武器として使用可能な器官を持ち合わせている。

生体武器の能力は、「表 7.1 白兵武器」を参照。

小体 Tiny Body

上限： (1)

解説： 成人の体長を基準としたとき、それと比較して半分以下の小さな体躯を持つ。

サイズが -1 (通常は 0) され、体長が $1 \sim 2 \div 2^{\text{レベル}}_{[m]}$ の範囲になる。他、小さな身体を持つことにより受ける影響は、別項を参照。

飛行 Flight

上限： (3)

解説： 背や腕部に翼があり (なくても良い)、空を飛ぶことができる。飛行中の移動速度は、通常移動が「 $3 + \text{レベル}$ 」、全力移動が「通常移動 $\times 2$ 」となる。飛行中は、防具や運搬物の重量を通常時の倍として扱う。

狂戦士 Berserk

上限： (3)

解説： 一切の痛みを感じない狂戦士と化す。狂戦士化している間は精神ダメージや死亡以外の負傷による影響を無効化し、毎 R[HP] がレベル $\times 10\%$ だけ回復する。他、冷静な判断や交渉は行えなえず、全ての敵が戦闘不能になるまで元に戻れない。

吸血 Energy Drain

上限： (3)

解説： 対象の血などから精神エネルギーを吸収する。素手、あるいは生体武器による攻撃で生物にダメージを与えたら、対象の MP を 1 点、自分の物にすることができる。1 ラウンドにつき最大 吸血 レベルまでしか吸収できない。

生体防具 Hard Body

上限： 1

解説： 己の肉体の一部として、体表が鱗や外骨格などの頑丈な装甲で覆われている。

生体防具の能力は、「表 7.3 鎧」を参照。

四脚 Four Footed

上限： 0

解説： 器用な手を持たない代わりに、走るのに向いた 4 本の 足を持つ。

[MV] の通常時に $+1$ 、全力時に $+2$ が加算される。手で物を持ったり、手による複雑な作業を行うことができない。

水中適応 Swimming

上限： (3)

解説： 泳ぐのに適したヒレや豊富な肺活量を持ち、自在に水中を泳ぐことができる。この特技の持ち主の水中での移動速度は、通常移動が「 $2 + \text{レベル}$ 」、全力移動が「通常移動 $\times 2$ 」となる。また、「 $2^{\text{レベル}-1}$ 」時間だけ息継ぎなしでの連続航行が可能。

トランス Trance

上限： 3

解説： 恍惚状態となり、一時的に人間離れた集中力を発揮する。

[SP] を 1 点消費することで、[AP/精神] と [MP] が トランス レベルだけ上昇し、同じ値だけラウンドエンドに [HP] を消費するようになる。

ブレス Energy Breath

上限： (3)

解説： 主に口から、エネルギーの塊を吐き出し、破壊力とする。エネルギーを生み出すために身を削るために大きな反動を受けるが、その分、破壊力は格別。ブレスの効果は別項を参照。ブレス は、ブレス使用時には技能の代わりにもなる。

巨体 Big Body

上限： (1)

解説： 成人の体長を基準としたとき、それと比較して倍以上の大きな体躯を持つ。

サイズが $+1$ (通常は 0) され、体長が $1 \sim 2 \times 2^{\text{レベル}}_{[m]}$ の範囲になる。他、大きな身体を持つことにより受ける影響は、別項を参照。

翼の腕 Winged Arms

上限： 0

解説： 器用な手を持たない代わりに、翼の形状をした腕を持つ。

飛行 のレベルに、1 加算する。手で物を持ったり、手による複雑な作業を行うことができない。

水棲 Aquatic 上限： 0 解説： 肺や丈夫な手足を持たない代わりに、エラやヒレ等によって常時水中を、高速で泳ぎ続けることができる。 水中適応 のレベルに、1 加算する。息継ぎ不要で水中に居られるが、陸上で長時間活動することはできない。	環境適応 Special Evolution 上限： 1 解説： 灼熱の砂漠や極寒のツンドラ、ガスの充満する洞窟など、特殊な環境で生存できる体を持つ。修得時に環境を指定、それに類する状況では一切のペナルティを受ける必要はない。通常環境でペナルティを受ける場合は、0 レベルで良い。	構造物 Structure 上限： 0 解説： 身体を動かす能力を持たない、普通の樹木や建築物など。ほとんどの場合は意思を持たないが、稀に何らかの理由により思考する能力を持つ者もいる。【運動】[AP/身体] [MV] は 0 固定になり、身体行動を取ることができない。
幽体 Astral Body 上限： 0 解説： 実体の存在しない、幽霊のような身体をしている。実体がないために、物理的な干渉は一切できない。幽体 を持つキャラクターは、弱点 以外の通常の手段では肉体負傷を受けることがなく、他者に肉体負傷を与えることもできない。	エネルギー体 Energy Life 上限： 1 解説： 特定の属性を持つ、ゆらぎから生まれたエネルギー生命体。属性と一致する自然現象の中でのみ生存可能。0 レベルでは常にエネルギー体で、1 レベルでは物質化による ON/OFF 切り替えが可能になる。詳細は別項参照。	人型 Humanoid 上限： - 解説： 使い魔 専用の特徴。人型 を修得することにより、人間そっくりな外見を持つようになる。この特徴の持ち主が人間でないことを見破るには、『感覚/精神』でレベル以上の成功度を出す必要がある。

5.2.3 特徴 -弱点-

特殊な形の特徴として、弱点があります。弱点は、所 徴や技能、特技を修得することができます。持者にとって不利に働く特徴です。弱点は、合計 -3 レベルまでしか修得することができます。弱点を修得する際には、レベルをマイナス符号付きで 表記します。弱点のレベルと同じ値だけ、他の普通の特

敵 The Enemy 上限： -3 解説： 何らかの理由で自分のことを付け狙う敵がいる。敵の強さに応じてレベルが決定される。自分より強いライバルなら 1 レベル、有名な賞金首なら 2 レベル、国家レベルの大犯罪者なら 3 レベルくらい。	弱点 Weak Point 上限： -3 解説： 何らかの原因で特定の材質や属性に弱い。弱点の対象である材質でできた武器や、属性を持った攻撃は、【攻撃係数】にレベルに等しいだけ加算して攻撃値を算出する。弱点対象の例。鉄, 銀, 火, 水, 雷, 光...	使命 Ordered 上限： -3 解説： 何らかの果たさねばならない使命や誓いがある。困難さの度合いに応じ、レベルが決定される。命に代えても家族を守るなら 1 レベル、自分の帝国を作るなら 3 レベルくらい。使命を果たす行動を取らない場合、この特徴は消滅する。
--	--	--

5.3 詳細解説

一覧では説明し切れない特徴について、ここで解説します。

5.3.1 財産

財産 は初期状態における、キャラクターが自由にできる総資産(ただし 名器 や 魔器 は除く)を表します。

資産の形は何でも良く、それが袋一杯の金貨でも、親の形見の宝石でも、大枚はたいて購入した鎧でも構いま

せん。

これはあくまでも初期状態における資産で、シナリオ中の増減は考慮されていません。キャンペーンなどの場合は、シナリオ中に得た物、失った物は、次回以降も継続するかもしれません。

5.3.2 身分

法の番人 貴族 軍人階級 宗教家 の 4 つは、修得することによるシナリオ中の影響力は GM に依存します。修得時には GM と相談し、許可を得てから修得してください。

また、階級の高い軍人だから貴族の称号を与えられた、位の高い貴族だから一時的に軍の指揮を任された、などといった場合に、貴族 と 軍人階級 の両方を修得する必要はありません。

GM が許可すれば、一つの身分を持っていることにより、その半分のレベルで他の身分を修得しているのと同等の扱いにすることができます。

5.3.3 魔器

魔器の能力としては、以下のような物があります。レベル 1 につき、一つの能力を指定します。X が付いている能力は、複数回指定することでその回数分の効果が得られます。

魔剣 +X 魔剣を使用しての攻撃/防御/触媒の全達成値に「威力ダイス (最大 X)」を加算する。

魔杖 +X 魔杖を使用しての魔法系特技の全達成値に「威力ダイス (最大 X)」を加算する。

魔鎧 +X 防具限定。魔鎧装備者に対して行われた攻撃は、魔剣 -X あるいは 魔杖 -X を適用した上で達成値を算出する。

魔力増幅器 X X 点の MP を持つ。これは魔法系特技の代償としてのみ使用可能。消費した MP はラウンドスタート時に全回復する。

専用増幅器 X X × 2 点の MP を持つ。発動体の特技に対してのみ使用可能な魔力増幅器。

蓄魔石 X X × 4 点の MP を持つ。これは魔法系特技の代償として使用可能。消費した MP は 1 時間に 1 点ずつ回復する。

維持媒体 X 持続が集中の魔法を維持するための補助具。維持のためにラウンドスタート時に消費する総 MP が、-X される。

発動体 魔法の術式が刻み込まれている。複数の魔法系特技を組み合わせ、一つの特技として作成する。魔器を装備している限り、作成した魔法は修得しているのと同じ扱いになり、触媒 技能でその魔法を使用できる。発動体の魔法は、他の特技と一切組み合わせることができない。

図形 記号魔術に必要な図形が刻み込まれている。一つの魔法系特技を指定し、耐久型の図形として記号魔

術に使用できる。

霊殺し 霊を殺すために造られた対霊魔器。この能力を持った魔器は、幽体 を持つキャラクターに対して物理ダメージを与える、あるいは 幽体 を持つキャラクターが装備することが可能になる。

竜殺し 太古に大量に造られた対竜魔器。現在、その製作方法は不明。

この能力を持った魔器による攻撃に対しては、竜の血 は 弱点 として働く。(ただし、人型であればレベルは常に 1 として扱う)

竜の血 の所持者はこの魔器によりダメージを受けると外見的特徴が発現し、精神抵抗で負傷度以上の成功度を出さなければ暴走が現実してしまう。

属性 魔器自体が、指定した属性を持つ。この魔器を装備していると、持ち主は属性サポートが得られる。(対応する属性物理魔法で アンブリファイ と ホーミング 使用可能)

特徴 X 魔器の装備中、指定した特徴を使用者に付与する。特徴のレベルは、XCP で取得できる範囲内になる。

隠匿 通常の魔器と違い、使用時にのみ魔力を放射する。使用しない限り、『魔力/精神』による知覚の対象にならない。

その他 その他、GM が認める限り、どんな能力もありえます。

魔器は常に魔力を放射しており、目立ちます。

魔器を持った者が隠密を試みたとき、その発見を試みる者は対象の 魔器 レベルを技能として、『魔力/精神』による判定での対抗が可能になります。

5.3.4 巨体 と 小体

巨体 と 小体 は、キャラクターのサイズに修正を加えます。巨体 ならレベルだけ加算され、小体 ならレベルだけ減算されます。

巨体 と 小体 は相反する特徴であり、同時に修得することはできません。(意味がありません)

サイズ

サイズはキャラクターの体の大きさを表すパラメータで、初期値は 0 です。

キャラクターの体長は、 $1 \sim 2 \times 2^{\text{サイズ}_{[m]}}$ の範囲になります。

0 以外のサイズのキャラクターは、以下の影響を受けます。

- あらゆる【攻撃係数】と【防御係数】にサイズを加算。
- 【体力】や【集中】を使う（攻撃や防御以外の）行動時、【係数】にサイズを加算。
- [HP] の計算式が、(【体力】+【集中】) × (3 + サイズ) になる。
- [MV] にサイズ/サイズ × 2 を加算。(最低 1)
- [精神防御] にサイズ × 2 を加算。
- 負傷の基準値にサイズ × 2 を加算。
- 運搬可能な重量の基準値が、4^{サイズ} 倍になる。
- サイズが自身より大きい物に対する攻撃は、【命中係数】にサイズ差を加算。
- サイズが自身より大きい物からの攻撃に対しては、【回避係数】にサイズ差を加算。
- 射撃の対象となった際、有効射程を求める射撃係数にサイズを加算。
- 隠密に対する対する知覚は、【感覚係数】にサイズ差を加算。最低 1。

マイナスのサイズを加算することにより 1 未満になる場合は、1/2、1/3、1/4... というように、分母に 1 ずつ加算するようにします。

5.3.5 エネルギー体

本来の姿が、火や水、風、土、あるいは光や闇、電気など、特定の属性に方向付けられたエネルギーの塊です。属性は修得時に決定します。

エネルギー体は、属性と一致する自然現象に一体化している間は、通常の倍のスピードで移動することができる他、ラウンドスタートに [HP] が 1 点ずつ回復し、負傷治癒の速度が一段階上昇します。

ただし、属性と一致する自然現象の中にいない限り、ラウンドスタートに [HP] が 1 点ずつ減少し、0 になると消滅してしまいます。

また エネルギー体 の修得者は物質化しているか否かに関わらず、同属性の攻撃に対しては [HP] が減るのみで、負傷することはありません。そして特定の属性（修得時に選択）が、レベル 1 の弱点として作用します。

5.3.6 プレス

肉体を構成するエネルギーの一部を、指定した属性の形で放出する特殊攻撃です。属性は修得時に決定します。多くの場合において口から放出しますが、必ずしも口である必要はありません。

プレスは身体行動による魔法攻撃で、対象に物理ダメージを与えます。プレス使用時には、プレスのレ

ベルを技能として扱います。

使用時には X 点の [HP] を消費し、 $X/2$ が【攻撃係数】に、【運動係数】が【命中係数】になります。 X は最大で、「最大 [HP] の $1/5 +$ レベル」までです。

プレスは、「攻撃値」_[m] 先を中心に半径「攻撃値」_[m] に影響を及ぼす範囲攻撃です。ただし通常の範囲攻撃と違い、使用者と範囲の中心の間にある物を目標にできます。（「3.7.3 範囲攻撃」参照）目標までに届かない場合は、手前を目標かつ中心として暴発します。

5.3.7 毒撃

爪や牙などに毒を持ち、獲物に打ち込む能力です。これは、素手が生体武器による攻撃で生物にダメージを与えることで発動します。

毒撃 が発動すると、対象は 毒撃 レベルだけ毒ポイントを得ます。これは、攻撃される毎に累積します。またラウンドエンドには、最大の 毒撃 レベルだけ毒ポイントが増加します。ラウンドエンドの毒ポイント増加は、10 ラウンドに渡り継続します。

毒の効果は、毒ポイントに応じて発揮されます。毒ポイントを物理ダメージとして肉体負傷を負ったのと、同等の影響を受けます。

毒による負傷は、通常の負傷と同じように治癒します。また毒に侵されてすぐに血清を打つと、毒ポイントはそれ以上、増加しなくなります。

5.3.8 竜の血

この特徴は、修得するときに何らかの自然現象に纏わる属性（地水火風など）を一つ、選択しなければなりません。

この特徴を修得した者は、以下の能力を得ます。これらの能力は、GM の指示があったらいつでも必ず発動しなければなりません。

発現 興奮したときに、身体に何らかしらの外見的特徴が現れる。（目、髪、体表などの色が変わる。周囲に属性に纏わる自然現象を発現させる。等）

暴走 2 レベルで修得。狂戦士 化することが可能になる。

現実 3 レベルで修得。[SP] 1 点と引き換えに、巨大な竜の姿を現す。

竜

完全な竜の姿に変わることで、以下の能力を得ます。

竜の姿の詳細や、生体防具 と 飛行 は、竜の血の修得時に選択します。

- 生体武器
1 レベルの 生体武器 を得ます。
一般的には、鋭い牙や爪の類です。
- 生体防具
1 レベルの 生体防具 を得ます。
一般的には、硬い鱗の類です。
- 飛行
1 レベルの 飛行 を得ます。
必ずしも翼がある必要はありません。
- エネルギー体
1 レベルの エネルギー体 を得ます。
- プレス
レベルに等しい プレス を得ます。これは使用時に [SP] を消費する必要はありません。
- 巨体
レベルに等しい 巨体 を得ます。
- 能力増加
【魂】以外の全能力値が、レベル分だけ増加します。
これにより、各副能力値も全て変化します。
[HP] や [MP] は全快します。(負傷はそのままです)
- 属性現出
指定した属性に応じた現象が、体の表面に現れます。

5.3.9 使い魔

この特徴で得られる使い魔は、使い魔 レベル以下のクリーチャーを選択するか、さもなければレベルに応じた規定ポイント内で作成します。

このときに使い魔の外見や能力、性格、使い魔 を持つキャラクターとの関係や在り方などを決めます。

使い魔 は特例として、0.5 刻みでレベルを上げることも可能です。0.5 は、次のレベルとの差分の半分のポイントと等価です。

使い魔の種類

使い魔の在り方には、大きく分けて 3 種類あります。この中から 使い魔 の修得時に 1 つを選択する必要があります。

使い魔の在り方によって、その性質や操る方法は異なります。原則として、在り方に反した操作はできません。(例えば、「実体」のある使い魔を《クリエイト》で作成することはできない)

- 実体
使い魔は実体を持ち、恒常的に存在します。多くの場合、程度の差はあれど自身も自我や知性を持ち合わせています。動物の使い魔などがこれに当たります。
戦闘中は《命令》や《ヴィークルコントロール》で操るのが普通ですが、日常生活においては特技を使わずとも普通にコミュニケーション可能です。
死亡した場合は消滅しますが、使い魔 はそのままです。GM と相談して、代わりとなる新たな使い魔を入手して下さい。
- 仮想
基本的には、この世に存在していません。魔術で作り出し、仮初めの身体を与えることで現実化します。式神や高度な幻術、ある種の魔法生物などがこれに当たります。
《クリエイト》や《アニメイト》、《ファントム》などで作成・操作します。
1 つの 使い魔 を、同時に複数体作成することはできません。死んだり消したりした後に、改めて作り直すのは構いません。
- 変化
独立した存在ではなく、《使い魔》を修得したキャラクターの別の姿です。厳密には使い魔ではなく、変身能力の持ち主を表現するために使い魔のルールで利用しているだけとも言えます。
《トランスフォーム》で使い魔の姿に変身します。変身後は、元のキャラクターとデータを置き換えた上で、通常のキャラクターと同様に運用します。
[HP] は別々に扱いますが、負傷度は元のキャラクターと共通で使用します。

使い魔の操作

使い魔は、変化によるものを除けば、自身から行動することはありません。

以下に、変化以外の使い魔の操作について、解説します。

- 能動行動
使い魔は、自身の判断で能動的な行動を取ることはしません。使い魔に行動をさせるためには、相応しい特技を使用して命令することが必要です。
使い魔に命令するための特技の使用には、判定は不要です(難易度を 1 とします)。使用可能な範囲

内で任意の [AP] を消費することで、使い魔にも同じだけの [AP] を消費しての行動を取らせることが可能です。

使い魔も [AP] を消費することに注意してください。また、使い魔に対する命令は、使い魔と自身の低いほうの [IN] でイニシアチブを行います。

● 受動行動

使い魔は、自分の身を守るための受動行動であれば、命令を出さずとも独自に行います。ただし、自分以外を守るための受動行動を取らせるには、能動行動と同じように判定する必要があります。

また、使い魔に騎乗している場合、使い魔が独自に受動行動を取ると、乗っている人間は振り落とされます。騎乗状態を維持したいのであれば、能動行動と同じく命令を出して、能動行動と同じように処理してください。

騎乗状態にある場合、自身への攻撃を、使い魔の防御によって軽減したり、回避によって無効化することも可能です。範囲攻撃の巻き込まれたときは、防御や回避を行った後の結果を、使い魔と自身の両方に適用します。

使い魔と [SP]

使い魔は【魂】を持たないため、[SP] は自動的に 0 です。

使い魔の代わりに主人たる PC が [SP] を消費することで、使い魔が [SP] を消費したのと同じ効果を得ることが可能です。

使い魔の自作

PC と同じ手順で、使い魔のデータを自作することもできます。(ただし知能の低い獣であれば、複雑な技能や特技は修得すべきではないでしょう)

使い魔 のレベルがそのまま作成する使い魔のレベルとなります。具体的な強さは、「表 1.1 キャラクターの強さ」や「表 1.3 レベルによる各能力値総計」を参照してください。

そして、「1.3 作成手順」を参考にして、キャラクターとしての使い魔を作成してください。

使い魔の制限

使い魔は、**使い魔 と 竜の血** を修得することはありません。

使い魔を別形態に変形させたいなど、特殊な使い方をしたいときは、本体が重複して **使い魔** を修得してください。

その場合、使い魔の能力で **使い魔** を操作することも可能です。(処理がとても煩雑になるため、推奨はしませんが)

使い魔の例

- 魔法で作り出した擬似生命
- 兄弟のように育った獣
- 戦場を共に駆け抜けた愛馬
- 精神を支配した魔獣
- ドッペルゲンガー
- 改造人間の変身後の姿
- etc...

竜の血 と 使い魔

竜の血 と 使い魔 の二つは、キャラクターにそのキャラクター以上の能力を持たせ得る危険な特徴です。これらは安易に使用すると、容易にバランスを破壊します。

GM は、これら特徴の使用を許可する必要はなく、いつでも禁止することができます。

竜の血 などは、シナリオ中は完全に GM の指示でのみ使用可能としても良いでしょう。

無論、非推奨な特徴というわけではないので、合意が取れているのならばバンバン使ってしまうても構いません。

第 6 章

特技

「俺の剣、てめえに受けられるか？」
「いつかは越えねばならん道だ。来い」

吼える風と、流す水

6.1 特技

キャラクターが身に付けた特殊な秘技や、魔法の類です。
特徴は、修得した 1 つにつき 1CP に換算されます。

6.1.1 特技の使用方法

特技を修得するためには、指定された技能を少なくとも 1 レベルは修得している必要があります。特技使用時には、この指定された以外の技能を使用することはできません。(技能を使用せずとも、特技の使用は可能です)

使用する特技を宣言したら、通常の行動と同じく適用する能力値や技能など(特技によって制限されることに注意)を決定し、判定を行います。その判定結果が、特技の使用結果になります。

行動と属性が同じであり、技能が共通しており、かつ対象に矛盾のない特技同士ならば、原則として組み合わせたの同時使用が可能です。組み合わせた特技は、一度の判定で全て適用されます。

ただし、属性によっては組み合わせが禁止されているものもあります。具体的には、物理系特技の宣言、割込、自動、魔法系特技の攻撃が、組み合わせ禁止です。また GM は、無理があると感じる組み合わせを却下してください。

6.1.2 項目解説

行動

消費する AP の種別。

身体 身体行動。AP/身体 を消費

精神 精神行動。AP/精神 を消費

技能

特技と共に使用可能な技能。最低 1 レベルの修得が必須。

代償

特技の使用時に支払わねばならないコスト。

XMP X 点だけ [MP] を消費

D0 ダメージを与えられない

D $\frac{1}{2}$ ダメージが二分の一になる

MD 精神ダメージを受ける

/R 使用時でなく 1R 当たりのコスト

条件

特技を使用するために必要な条件。

前提の特技に条件がある場合、それも引き継ぐ。

軽武器 長さ 0 以上 2 未満の武器を使用

中武器 長さ 1 以上 3 未満の武器を使用

重武器 長さ 2 以上 4 未満の武器を使用

軽鎧 重量が (【体力】+ 剛力) / 2 以下の防具を

装備

中鎧 重量が【体力】+ 剛力 以下の防具を装備
 重鎧 重量が【体力】+ 剛力 以上の防具を装備
 軽装 軽武器 & 軽鎧 以下
 中装 中武器 & 中鎧 以下
 重装 重武器 & 重鎧 以下

属性

特技を使用する際の行動の種類を表す。属性が同じであれば、組み合わせて使用可能。

属性が攻撃/防御/回避/移動となっている物は、それぞれ同名の戦闘行動に対応している。対応する戦闘行動に準じて判定を行うこと。

属性 - 技術系特技

攻撃 戦闘行動の攻撃を行う
 防御 戦闘行動の防御を行う。受動行動
 回避 戦闘行動の回避を行う。受動行動
 移動 戦闘行動の移動を行う。難易度 4 で判定
 隠密 隠密状態への移行を試みる（【感覚】）
 作業 何らかの作業をする（主に【感覚】）
 行動 に応じた能力値で判定する
 割込 通常のラウンド処理とは別に、割り込んで行動する
 宣言 判定不要。宣言するだけで効果を発揮する
 自動 判定不要。修得しているだけで効果がある

属性 - 魔法系特技

攻撃 戦闘行動の攻撃を行う。属性が攻撃どうしの魔法系特技は、組み合わせ不可
 防御 戦闘行動の防御を行う。受動行動
 移動 戦闘行動の移動を行う
 治療 負傷を治癒する
 操作 魔力で現象を引き起こし、操作する
 会話 魔力線を通じて情報伝達を行う
 付与 何かに魔力を纏わせ、事を成す
 消去 対魔法の魔法
 増幅 魔法操作。例外的に、全ての属性と組み合わせる

持続

使用した特技の効果が持続する時間。

瞬間 使用した瞬間にのみ効果を発揮する
 XR X ラウンドの間、効果が持続する
 XP X フェイズの間、効果が持続する
 次行動 次の行動時に効果が発動。別の行動を取ると効果が消失する
 集中 集中が持続する限り、効果が持続する。集中を維持させるには、組み合わせた全特技の代償として指定された MP を、ラウンドスタート時に消費する必要がある
 任意 意図的に使用を止めるまで、効果が持続する
 永続 術者の意図に関わらず、効果は持続し続ける
 常時 修得しているだけで、常に効果が発動し続ける

6.2 技術系特技

身体や手先、知恵などを使った、魔力に因らない (例外あり) 特技の系統です。

6.2.1 汎用戦闘術

多くの戦闘スタイルで使用可能な技の集まりです。

必ずしも基本的なものではなく、むしろ嗜好の分かれる特殊な技が多くなっています。

カバーリング 行動: 身体 技能: 白兵 代償: 1MP 条件: - 属性: 防御 持続: 瞬間 解説: 自分以外のキャラクターへの攻撃を、代わりに受ける。対象が受動行動を行う前に判定し、対象が威力ダイス [m] 以内にいれば成功。防御で減少した後のダメージを、自身が受ける。対象と自身の両者が巻き込まれた範囲攻撃に対しては、自身への攻撃は別に扱うことに注意。	トリップ 行動: 身体 技能: - 代償: 1MP, $D_{\frac{1}{2}}$ 条件: - 属性: 攻撃 持続: 瞬間 解説: 脚払い。『有効打』になれば、対象を『転倒』させることができる。ただし、本体に与えるダメージは半減する。『飛行』している相手には無効。自分よりサイズが大きい相手に使用する場合、サイズ差だけ負傷度を与える必要がある。	遠当 行動: 身体 技能: 白兵 代償: 2MP 条件: - 属性: 攻撃 持続: 瞬間 解説: 剣先から衝撃波やら鎌鼬やら闘気やらの類を放出し、遠方の目標を攻撃する。この特技を組み合わせた攻撃は、攻撃方向「攻撃値」[m] の直線上にいる最も近い者に影響を及ぼす。対象が回避、あるいは『転倒』した場合、その後ろにいる者も攻撃の対象になる。
受け流し 行動: 身体 技能: 白兵 代償: 1MP 条件: - 属性: 防御 持続: 1P 解説: 攻撃を受け流し、反撃に持ち込む。命中値が攻撃側以上になることでダメージを『半減』できれば、次フェイズの行動権を優先度 2 で取得できる。この特技で取得した行動権は、[IN] で勝っていても奪取することができない。	見切り 行動: 身体 技能: 回避 代償: なし 条件: - 属性: 回避 持続: 1P 解説: 敵の攻撃を見切り、ギリギリの間合い、最小限の動きで回避する。この特技を組み合わせた回避に成功すると、次のフェイズの行動権を優先度 2 で取得することができる。この特技で取得した行動権は、[IN] で勝っていても奪取することができない。	心眼 行動: - 技能: - 代償: 2MP/R 条件: - 属性: 宣言 持続: 1R 解説: あらゆる感覚を総動員して気配を、空気の流れを、音の波を、魔力の揺らぎを感じ取り、暗闇や死角に居る敵の位置を察知する。無明の剣。 この特技を宣言したラウンドは、暗闇や隠密からの攻撃に対するペナルティを無視できる。

6.2.2 軽装白兵術

パワーよりもスピードやテクニックを重視する、軽戦士の基本技です。回避や連撃系の技が揃っています。

使用条件

防具は中鎧以下でなければなりません。

入身

行動: 身体 技能: 回避
代償: 1MP 条件: 軽装
属性: 回避 持続: 1P
解説: 回避と同時に死角に潜り込み、対象から姿を隠す。
この特技を組み合わせた回避に成功すると、攻撃者に対して『限定隠密』状態になる。この後、攻撃者が知覚判定を試みたときは、通常の回避判定で『限定隠密』を継続することができる。

流水

行動: 身体 技能: 回避
代償: 1MP/1R 条件: 軽装
属性: 回避 持続: 瞬間
解説: 敵の呼吸を読み、その動きを心に映し、最小限の動きで流れる水のように、無駄のない動きで攻撃を避ける。回避に頼るタイプの軽戦士には重要な特技。
【回避係数】に +1 して、回避を試みることができる。

逸らし

行動: 身体 技能: 白兵
代償: 1MP/1R 条件: 軽武器
属性: 防御 持続: 瞬間
解説: 力や武器の重量に頼らない巧みな受け流し。最小の力で効率よく、受け止めるのではなく、逸らす。
この特技を組み合わせた防御は、【防御係数】が -1 される代わりに【命中係数】が +1 される。

飛燕/隼

行動: 身体 技能: 白兵
代償: なし 条件: 軽武器
属性: 宣言 持続: 1P
解説: 直前のフェイズで白兵攻撃を行っていたとき、イニシアチブにおいて、優先度 1 で行動権を取得することができる。このフェイズでは白兵攻撃のみが可能であり、直前のフェイズと同じ特技の使用は消費 MP0 となる。この特技で取得した行動権は、奪取できない。二連続使用可。

双刃

行動: 身体 技能: 逆腕
代償: なし 条件: 軽武器
属性: 攻撃/割込 持続: 瞬間
解説: 二刀流による防御困難な時間差攻撃。片手武器による通常の白兵攻撃の直後に割り込んで、反対の手にある武器で攻撃する。この攻撃は、次フェイズに行動権を奪取する特技を無効化する。この攻撃と直前の攻撃を同じ武器(利腕/逆腕/魔法)で防御することができない。

弱点看破

行動: 精神 技能: 白兵 射撃
代償: 2MP 条件: 軽武器
属性: 感覚行動 持続: 次行動
解説: 鎧の隙間や弱いところを見極め、狙いを定める。防具の効果を最小限に抑える攻撃準備。
次の(能動/受動)行動時に攻撃をして『有効打』となれば、この特技による達成値だけ対象の[防御力]を低下させて扱う。また次行動までの間、威力ダイスだけ[IN]が低下する。

6.2.3 重装白兵術

力押しで戦う、重戦士の基本技です。
盾を使う防御技も含まれます。

捨身

行動: 身体 技能: -
代償: 1MP 条件: -
属性: 宣言 持続: 1P
解説: 敵の攻撃を黙ってその身で受け止め、同時に自らの攻撃を繰り出す。捨て身の相打ち技。攻撃の対象となったときに受動行動を取らないことで、行動権を優先度 2 で取得できる。白兵攻撃による反撃のみ可能。この特技で取得した行動権は、[IN]で勝っていても奪取できない。

不動

行動: 身体 技能: 白兵
代償: 1MP 条件: -
属性: 防御 持続: 1P
解説: 敵の攻撃を受け止めた後にその臂力で抑えこみ、そのまま反撃に持ちこむ技。防御値が攻撃値以上になることでダメージを『半減』できれば、次フェイズの行動権を優先度 2 で取得できる。この特技で取得した行動権は、[IN]で勝っていても奪取することができない。

ヘビーインパクト

行動: 身体 技能: 白兵
代償: 1MP 条件: 重武器
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: 武器の重量を活用し、重い一撃を叩き込む。そのエネルギーを防ぐのは容易ではない。
この特技を組み合わせた攻撃に対する防御は、【防御係数】を -1 して行う。

シールドガード

行動: 身体 技能: 白兵
 代償: 1MP 条件: 盾
 属性: 防御 持続: 瞬間
 解説: 攻撃を真正面から、確実に受け止める防御技。盾の性質を理解した、盾の基本技。
 この特技を組み合わせた白兵攻撃に対する防御は、【命中係数】が -1 される代わりに【防御係数】が +1 される。

シールドスキル

行動: 身体 技能: 白兵
 代償: 2MP 条件: 盾
 属性: 防御 持続: 瞬間
 解説: 盾の性質を理解し、その性能を十全に発揮する技術。盾の利点を活かした、盾の応用技。
 射撃攻撃に対し、【白兵係数】を【防御係数】として防御を試みることができる。

シールドハート

行動: 身体 技能: 白兵
 代償: 2MP 条件: 盾
 属性: 防御 持続: 瞬間
 解説: 盾の真髄を会得し、その精神を具現化する心得。盾の限界を超えた、盾の奥義。
 魔法攻撃に対し、【白兵係数】を【防御係数】として防御を試みることができる。

6.2.4 戦場戦闘術

戦場でよく見かける、オーソドックスな戦闘技法です。

騎士や兵士、傭兵が修得しています。

使用条件

武器を使用する特技は、原則として刀剣・槍・長柄でのみ使用可能です。

ただし、四脚 や 翼の腕 の持ち主は、武器に関係なく《チャージ》を使用可能です。

また、自分よりサイズが 2 以上小さな相手に対しては、武器に関係なく、かつ修得していなくても《トルネードスウィング》を使用可能です。

フルスウィング

行動: 身体 技能: 白兵
 代償: 3MP 条件: 重武器
 属性: 攻撃 持続: 瞬間
 解説: 武器の長さや重量を最大限に活かした、渾身の一撃。絶大な威力を誇る力任せの技。ただの棒きれも、危険な武器へと変わる。
 この特技を組み合わせた攻撃が『有効打』になれば、[攻撃力] を倍にしてダメージを算出する。

インペイル

行動: 身体 技能: 白兵
 代償: 1MP 条件: 重武器
 属性: 攻撃 持続: 瞬間
 解説: 全力を込めた突きで装甲を突き破る、防具を貫く一点突破の技。その勢いは、鉄板をも貫き通す。
 この特技を組み合わせた攻撃が『有効打』になれば、対象の[防御力] を半分としてダメージを算出する。

トルネードスウィング

行動: 身体 技能: 白兵
 代償: 1MP 条件: 重武器
 属性: 攻撃 持続: 瞬間
 解説: 豪快な横振り、暴風の如く幾人もの敵を薙ぎ払う大技。戦場で猛威を振るう。
 この特技を組み合わせた攻撃は、威力ゲージ数までを対象とすることができる。この特技は、難易度を +1 して判定する。

チャージ

行動: 身体 技能: 移動
 代償: 2MP 条件: 重武器
 属性: 宣言 持続: 次行動
 解説: 全身全霊をかけた突撃。凄まじい破壊力を出せるが、反動も強い。宣言と共に任意の AP を消費し、通常移動をする。次の (能動/受動) 行動時に攻撃をして『有効打』となれば、直進した移動距離だけ攻撃力に加算し、同量の物理ダメージを受ける (防御力有効)。

ライディング・コンバット

行動: 身体 技能: 様々
 代償: なし 条件: 騎乗
 属性: 自動 持続: 常時
 解説: 馬やその他の生物を自由自在に乗りこなす人馬一体の技術の修得者。
 『騎乗』状態でも、一切のペナルティを受けずに行動できる。『騎乗』状態では、[MV] に乗騎の値を使用する。

ヴィークル・コントロール

行動: 身体/精神 技能: 乗馬
 代償: なし 条件: 《R.C.》
 属性: 宣言 持続: 瞬間
 解説: 跨った馬や生物に任意の行動をさせる。《ヴィークル・コントロール》の宣言と共に、任意の AP (身体でも精神でも) を消費する。乗騎は同値の AP を消費して、能動行動を行うことができる。
 前提として《ライディング・コンバット》の修得が必須。

6.2.5 棍棒格闘術

斧や棍棒のような、独特の重心を持つ武器を使いこなすための技法です。
堅い防御を貫くのに優れています。

使用条件

斧・鈍器でのみ使用可能です。

ペネトレイト	G-インパクト	スタンアタック
<p>行動: 身体 技能: 白兵 代償: 0(1)MP 条件: 鈍器 (斧) 属性: 攻撃 持続: 瞬間 解説: 鈍器を叩きつけて衝撃を伝え、内部を破壊する。防具を貫く浸透系の打撃。 この特技を組み合わせた攻撃は、対象の[防御力]を半分としてダメージを算出する。</p>	<p>行動: 身体 技能: 白兵 代償: 2(3)MP 条件: 鈍器 (斧) 属性: 攻撃 持続: 瞬間 解説: 巨大な質量に遠心力を上乗せして、叩きつける。そのエネルギーは、並の手段では防ぎきれない。この特技を組み合わせた攻撃に対する防御は、【防御係数】を -2 して行う。</p>	<p>行動: 身体 技能: 白兵 代償: なし 条件: 鈍器 属性: 攻撃 持続: 瞬間 解説: 敢えて頑丈な箇所を狙い負傷を抑え、衝撃でダメージを与える攻撃。殺さずに取り押さえるための技。この特技を組み合わせた攻撃は、対象に与える負傷度が二段階低いものになる。</p>
ブレインシェイク	フレイルマスター	トマホーク
<p>行動: 身体 技能: 白兵 代償: 1MP 条件: 鈍器 属性: 攻撃 持続: 瞬間 解説: 振動によって脳震盪を起こさせる妙技。殺さずに気絶させるための技。 攻撃が『有効打』になれば、[HP]に威力ダイス分の追加ダメージ (軽減不可) を与える。</p>	<p>行動: 身体 技能: 白兵 代償: なし 条件: フレイル 属性: 自動 持続: 常動 解説: 扱いの難しいフレイルに習熟している。この特技を修得して初めて、フレイル使いを名乗れる。この特技を修得している者は、フレイル特有のペナルティを無視することができる。</p>	<p>行動: 身体 技能: 白兵 代償: なし 条件: 斧 属性: 攻撃 持続: 瞬間 解説: 斧投げによる射撃攻撃。遠方の敵を打ち倒す斧使いの奥の手。 「(【体力】+ 剛腕) × 10」[m] 以内の存在を白兵攻撃の対象にできる。対象までの距離が「攻撃値 × 2」[m] 以内であれば、攻撃は成功。 攻撃に使用した斧は失われる。</p>

6.2.6 剣術 / 槍術

剣や槍の性能を最大限発揮することに特化した技法です。

あまり一般的ではなく、特定の武器に拘った変わり者が修得しています。何らかの流派に所属していることも多いようです。

使用条件

特技の修得時に、刀剣か槍のいずれかを選択します。

選択した種別の武器の使用時、防具が中鎧以下、の二つの条件を満たしているときのみ使用可能。槍の場合は更に、両手で持たなければなりません。

斬術

行動: 身体 技能: 白兵
代償: 1MP 条件: 中武器
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: 刃を理解し、効率よく、最大限の力を発揮させる技。鋼をも真っ二つに切り裂く斬撃を繰り出す。
この特技を組み合わせた攻撃は、【白兵係数】を +1 して行う。

斬道

行動: 身体 技能: 白兵
代償: 3MP 条件: 《斬術》
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: 刃の奥義に到り、金剛石すら真っ二つに切り裂く斬撃を繰り出す。斬ることを追求する剣の奥義。
この特技を組み合わせた攻撃は、【白兵係数】を +2 して行う。
《斬術》とは重複しない。

一閃

行動: 身体 技能: 白兵
代償: 1MP 条件: 軽武器
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: 空気も震わせずに敵を切り伏せる、音速の斬撃を繰り出す。速さを追求した必中の剣技。
この特技を組み合わせた攻撃は、【命中係数】を +1 して行う。

瞬間

行動: 身体 技能: 白兵
代償: 3MP 条件: 《一閃》
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: 何者も知覚させることなく敵を切り伏せる、光速の斬撃を繰り出す。構えた次の瞬間には、すでに攻撃は終わっている。
この特技を組み合わせた攻撃は、【命中係数】を +2 して行う。《一閃》とは重複しない。

居合術

行動: 身体 技能: -
代償: なし 条件: 軽武器
属性: 宣言 持続: 瞬間
解説: 武器の構えと使用を一挙動で行う。如何なる状況でも瞬時に戦闘態勢に入る、戦士の心得。
何時でも任意のタイミングで宣言することにより、所有している武器を準備状態にできる。

極

行動: 身体 技能: 白兵
代償: 1MP 条件: 《斬術》《一閃》
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: あらゆる物体の構造を理解し、本質を見極めて捉える。全てを斬る究極の剣技。事ここに至っては、扱う刃の性能など問題にならない。
この特技を組み合わせた攻撃は、[攻撃力] と [防御力] を共に 0 としてダメージを算出する。

6.2.7 フェンス

大型の武器・防具が敬遠される、一部地方において普及している技法です。

速度と精緻さを追求した華麗な剣術です。

使用条件

細剣と刀剣でのみ使用可能です。

ただし長さが 1 以上の刀剣で使用する場合には、余計に 1 点の MP を消費しなければなりません。

フェンサーアーツ

行動: 身体 技能: 白兵
代償: なし 条件: 軽武器
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: 力に頼らない剣技。軽戦士の基本にして奥義。護身術としても広まっている。
この特技を組み合わせた攻撃は、【射撃係数】を【攻撃係数】として攻撃値を算出する。
この攻撃に対する防御は、射撃攻撃に対する物として扱う。

フェイント

行動: 身体 技能: 白兵
代償: D0 条件: 軽武器
属性: 攻撃 持続: 1P
解説: 虚偽の攻撃により相手を惑わす、高度な駆け引き。
この特技を組み合わせた攻撃が『有効打』になれば、対象は続く攻撃に対して【防御係数】と【命中係数】に -1 のペナルティを受ける。

スティング

行動: 身体 技能: 白兵
代償: なし 条件: 軽武器
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: 切先の鋭い刺突により、防具の薄い箇所や物体の急所を貫く。細身の刃で重厚な鎧に対抗するための剣技。
この特技を組み合わせた攻撃は、[攻撃力] と [防御力] を共に半分にダメージを算出する。

クリティカル		スリー・ポイント・バースト		フラッシュ	
行動: 身体	技能: 白兵	行動: 身体	技能: 白兵	行動: 身体	技能: 白兵
代償: なし	条件: 軽武器	代償: なし	条件: 軽武器	代償: 2MP	条件: 軽武器
属性: 攻撃	持続: 瞬間	属性: 攻撃	持続: 瞬間	属性: 攻撃	持続: 瞬間
解説: 急所を見抜き、的確に切り裂く鋭い一撃。最小の力で致命傷を与える。 この特技を組み合わせた攻撃は、【命中係数】を -1 して行う。この攻撃が『有効打』になれば、本来の物より 1 段階上の負傷度を対象に与える。		解説: 剣先が 3 つに分裂しているかのように見える高速の三連撃。一回の判定で 3 回の攻撃を行う。ただし、命中値、攻撃値、共に 1/3 になる。ダメージは合計して負傷度を算出する。		解説: 構えた状態から、一毛たりとも左右にブレることなく、相手の視覚では認識しづらい経路をたどって目標に突き刺さる、防御困難な刺突。この特技を組み合わせた攻撃に対する防御は、【防御係数】と【命中係数】に -1 のペナルティを受ける。	

6.2.8 拳法

武器を使用せず、生身で戦うための戦闘技術です。

その性格上、戦場ではあまり役に立たないため、極めて限定された地域でのみ伝えられます。

使用条件

武器が素手が格闘、防具が軽鎧以下、の条件を満たしているときのみ使用可能です。

全身凶器		活法		殺法	
行動: 身体	技能: 格闘	行動: 身体	技能: 格闘	行動: 身体	技能: 格闘
代償: 1 ~ XMP	条件: 無装備	代償: なし	条件: 軽装	代償: 2MP	条件: 軽装
属性: 宣言	持続: 1R	属性: 攻撃	持続: 瞬間	属性: 攻撃	持続: 瞬間
解説: 己の肉体に研ぎをかけ、一つの凶器とするまでに至った。この特技の修得者は、素手でも、武装をしているのと変わらない。 最大 格闘 レベルまでの範囲で MP を消費することにより、1 ラウンドの間だけ 格闘 レベルを消費 MP 分だけ上昇させる。		解説: 相手を殺さず、気絶させることを目的とした当身。不殺の心得。この特技を組み合わせた攻撃は、対象に与える負傷度が二段階低いものになる。		解説: 急所を狙い、最大の効果を上げることを目的とした殺しの技。極めた者は、手刀で首をも刎ねる。この特技を組み合わせた攻撃は、『有効打』になれば対象に与える負傷度が一段階高いものになる。	
貫手		連環		手合	
行動: 身体	技能: 格闘	行動: 身体	技能: 格闘	行動: 身体	技能: 格闘
代償: なし	条件: 軽装	代償: なし	条件: 軽装	代償: 1MP,D0	条件: 軽装
属性: 攻撃	持続: 瞬間	属性: 自動	持続: 常時	属性: 攻撃	持続: 次行動
解説: 拳ではなく指先で急所を貫く特殊な技法。この特技の修得者が繰り出す手は、刃物のように鋭い。この特技を組み合わせた攻撃は、【射撃係数】を【攻撃係数】として攻撃値を算出する。 この攻撃に対する防御は、射撃攻撃に対する物として扱う。		解説: 流れるような連続攻撃で、間を置かずにはきつめ掛ける。この特技を修得している者は、格闘 攻撃直後のフェイズの行動権を、優先度 3 で取得できる。直前のフェイズと同じ特技の使用は消費 MP0 となる。この特技で取得した行動権は、[IN] で勝っていても奪取できない。		解説: 一瞬の隙を突いて相手の間合いの内側に潜り込み、相手の行動を封じて必中の一撃を繰り出す。『有効打』になれば、自身と対象のどちらかが次の行動を終了させるまで、対象のあらゆる行動の難易度に +1 の修正が付く。この攻撃でダメージを与えることはできない。	

6.2.9 闘気法

“ 気 ” の操作によって行う、不可思議な戦闘技術です。

肉体で戦う者が経験則から編み出した一種の魔法です。効果値の算出には【魔法係数】を使用します。

現れる効果に属性を付けることも可能です。一部流派には範囲攻撃もあるという噂です。

使用条件

属性が攻撃・防御である特技は、素手でのみ使用可能です。

闘気鉄拳

行動: 精神 技能: 闘気法
代償: - 条件: 素手
属性: 宣言 持続: 瞬間
解説: 練り上げた闘気を一点に収束、打撃と共に放出することで破壊的な鉄拳を繰り出し、固定することで堅固な防壁を作り出す。素手による攻撃/防御判定の直後に宣言することにより、消費 AP ×【魔法係数】だけ攻撃/防御値が上昇する。攻撃の対象は【魔法係数】による防御も可能。

闘気鉄身

行動: 精神 技能: 闘気法
代償: - 条件: -
属性: 宣言 持続: 瞬間
解説: 硬質化させた闘気を身に纏い、全方位からの攻撃を防ぐ鎧と化す。硬気功とも呼ばれる。攻撃対象となったとき、1AP を消費して受動行動を放棄することで、一時的に自身の[防御力]が【魔力】の値になる。

闘気開放

行動: 精神 技能: 闘気法
代償: 2MP/R 条件: -
属性: 割込 持続: 瞬間
解説: 闘気と肉体の動きをシンクロさせ、瞬間的に爆発的な運動性能を発揮する。身体能力のブースト。身体行動の判定直前に割り込んで使用し、この特技の効果値を次いで行う行動の全達成値(攻撃なら命中値/攻撃値の両方、移動なら移動距離)に加算する。

闘気浸透

行動: 精神 技能: 闘気法
代償: 1MP 条件: 素手
属性: 割込 持続: 瞬間
解説: 練り上げた闘気を掌に籠めて相手の身体に流し込み、多少の物理的な障壁など無視して対象にダメージを与える。素手による『有効打』の直後に割り込んで使用し、攻撃値だけ防御力無視の魔法ダメージを与える。「魔力防御」以外の受動行動は不可。

明鏡止水

行動: 精神 技能: 闘気法
代償: 1 ~ XMP 条件: -
属性: 宣言 持続: 1R
解説: 心を澄み渡らせ、身体を巡る闘気を最大限に引き出す秘儀。最大 闘気法 レベルまでの範囲で MP を消費することにより、ラウンドエンドまでの間 闘気法 レベルを消費 MP 分だけ上昇させる。

闘気治療

行動: 精神 技能: 闘気法
代償: 1MP 条件: -
属性: 治療 持続: 瞬間
解説: 身体を巡る闘気の力で細胞を活性化させて治癒力や免疫機能を強化し、怪我や病気を癒す、闘気による肉体コントロールの秘術。この特技の対象は肉体負傷が治癒(3.4.4「治療」参照)し、効果値だけ[HP]が回復する。

6.2.10 射撃術

射撃武器全般を使用するための技術です。

狩人や弓兵、あるいは暗殺者などが修得します。

使用条件

原則として、弓や投擲、弩等の射撃武器でのみ使用可能です。

速射

行動: 身体 技能: 射撃
代償: なし 条件: 矢, 軽武器
属性: 自動 持続: 常時
解説: 矢筒に入った矢や懐に隠されたナイフ等を、目にも止まらぬ速さで抜き、流れるような動作で目標に向かって放つ。《速射》の修得者は、武器の準備に必要な AP を -1 (最低 0) できる。武器以外の小道具に対しても適用可能。

遠射

行動: 身体 技能: 弓
代償: 1MP 条件: 弓
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: 放物線を描いて飛ぶ弓矢の性質を利用し、弓の性能をカタログスペックの最大限にまで引き出す技術。この特技を組み合わせた攻撃は、弓の[射程係数]を 2 倍にして有効射程を算出できる。

強弓

行動: 身体 技能: 弓
代償: なし 条件: 弓
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: 通常よりも遥かに強力に弦を張った弓を力任せに引き、鉄板をも貫く勢いで矢を放つ。この特技を組み合わせた攻撃は、【白兵係数】を【攻撃係数】として攻撃値を算出する。この攻撃に対する防御は、射撃攻撃に対する物として扱う。

矢襖

行動: 身体 技能: 射撃
代償: 1MP 条件: -
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: 幾本もの武器を束にし、まとめて放つ。放たれた武器は、雨のように降り注ぐ。攻撃時に発射本数を宣言し、威力ダイス以下の数が実際の命中本数となる。命中値/攻撃値は発射本数で割って適用。武器の準備は一個分の行動で良い。ダメージは合計して負傷度を算出する。

撃墜

行動: 身体 技能: 射撃
代償: なし 条件: -
属性: 防御 持続: 瞬間
解説: 飛来物を目標として攻撃、撃ち落とすことにより、他者の行った射撃攻撃を妨害する。
射撃攻撃 (対象問わず) に対する受動行動として使用。命中値が攻撃側以上になれば、攻撃力 + 攻撃値だけダメージを減少できる。

零射

行動: 身体 技能: 射撃
代償: なし 条件: -
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: 手を伸ばせば届かんばかりの距離において、そのわずかなスペースを利用して射撃攻撃を行使する。白兵戦において、弓や投擲武器などを用いて身を守るための技法。至近距離にいる相手に、射撃攻撃を行うことができる。

狙撃

行動: 精神 技能: 射撃
代償: 2MP 条件: -
属性: 感覚行動 持続: 次行動
解説: ゆっくりと時間をかけて標的を見定め、狙いをつける。それにより精度を飛躍的に高めた一撃は、針の穴をも通す。
この特技による達成値だけ、次の (能動/受動) 行動時に射撃の攻撃値に加算する。次行動までの間、威力ダイスだけ [IN] が低下する。

曲射

行動: 身体 技能: 射撃
代償: 2MP 条件: -
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: 頭上高く打ち上げる、壁に反射させる等のトリッキーな射撃を行い、対象が適切な反応を取りにくくする射撃法。この特技を組み合わせた攻撃は、有効射程が半分になる代わりに、射線が通らずとも攻撃可能で、かつ対象は受動行動のあらゆる【係数】に -1 のペナルティを受ける。

槍投

行動: 精神 技能: 槍・長柄
代償: なし 条件: 槍
属性: 攻撃 持続: 瞬間
解説: 槍専門の投擲技術。
投擲 ではなく、 槍・長柄 で槍を投擲することができる。このとき、武器の [射程係数] と [最大射程] は ×2 とする。1MP を代償に、投擲で使用する特技を組み合わせることも可能。

6.2.11 体術

特殊な移動法や隠密法などです。

優秀な斥候や暗殺者が修得しています。

使用条件

防具が軽鎧以下のときのみ使用可能です。

陽炎

行動: 身体 技能: 隠密
代償: 2MP 条件: 軽鎧
属性: 隠密 持続: 集中
解説: 気配を周囲の環境と同期させ、完全に存在そのものを隠匿する究極の隠行術。
障害物の有無や光量に関わらず、あらゆる条件下においてペナルティを受けずに隠密を試みることができる。行動すると効果が切れる。

無風

行動: 身体 技能: 隠密
代償: 1MP 条件: 軽鎧
属性: 移動 持続: 瞬間
解説: 周囲の環境の変化に同調させることで、気配の揺らぎを一瞬きも起こさずに移動する無音歩行術。
「威力ダイス × 【移動係数】」 [m] だけ、『隠密』状態を維持したまま移動できる。

旋風

行動: 身体 技能: 体術
代償: 1MP 条件: 軽鎧
属性: 移動 持続: 1P
解説: 大気の流れや地脈の運動に乗り、瞬間的な高速移動を実現する歩行術。一瞬で視界から消える。
姿を消した状態で「威力ダイス × 【移動係数】」 [m] だけ移動、次フェイズの間だけ『隠密』状態になる。【運動係数】で算出した達成値を目標値に、回避か知覚で受動行動が可能。

突風

行動: 身体 技能: 白兵
 代償: 2MP 条件: 軽鎧
 属性: 攻撃 持続: 瞬間
 解説: 移動という行為を攻撃という結果につなげた、移動と攻撃の合わせ技。遠方から一瞬にして間合いを詰め、攻撃する。
 目標が「威力ダイス × 【移動係数】」[m] 以内であれば、至近まで移動した上で攻撃できる。

疾風

行動: 身体 技能: 回避
 代償: 1MP 条件: 軽鎧
 属性: 回避 持続: 瞬間
 解説: 移動という行為を回避という結果につなげた、移動と回避の合わせ技。至近距離から一瞬にして間合いを開け、回避する。
 回避時に (成功しても失敗しても) 「威力ダイス × 【移動係数】」[m] だけ後退できる。

風早

行動: 身体 技能: 体術
 代償: 1MP 条件: 軽鎧
 属性: 移動 持続: 瞬間
 解説: その場の環境、例えば大気の流れや地脈の運動などに自らの闘気の流れを同調させ、重力を無視した移動を実現する歩行術。90° の傾斜や水面を足場にして、「威力ダイス × 【移動係数】」[m] だけ移動できる。この特技を修得している者は、不安定な足場でもペナルティを受けない。

6.2.12 テイマー

一般的には、猛獣、魔獣の類を意のままに操る猛獣使いの技術です。

使い魔 を使いこなすために利用されます。

効果を及ぼす対象の大雑把な分類 (哺乳類、鳥類、爬虫類など) を、技能の修得時に選択する必要があります。稀に、妙な物を使役する者も居るといふ噂です。

命令

行動: 精神 技能: 調教
 代償: 1MP 条件: 使い魔
 属性: 宣言 持続: 瞬間
 解説: 心を通わせた 使い魔 に指令を出し、任意の行動をさせる。テイマーの基本特技。
 《命令》の宣言と共に、任意の AP (身体でも精神でも) を消費する。 使い魔 は同値の AP を消費して、能動行動や受動行動を行うことができる。

召喚

行動: 精神 技能: 調教
 代償: 3MP 条件: 使い魔
 属性: 感覚行動 持続: 瞬間
 解説: 距離が離れていても、主人と 使い魔 の繋がりが切れることはない。遠隔地にいる使い魔を、自分の所に呼び戻す。
 使い魔を「達成値」[m] だけ引き寄せる。以後、主人の下に到着するまで、使い魔は全力で移動を続ける。

支配

行動: 精神 技能: 調教
 代償: 6MP 条件: -
 属性: 感覚行動 持続: 瞬間
 解説: 出会ったばかりの相手を屈服させ、従わせる瞬間的な洗脳技術。精神攻撃として使用、対象は回避と精神防御で対抗する。精神負傷で「死亡」させれば、対象は一時的 (シナリオ中) な 使い魔 になる。《支配》による負傷は、死亡を含めて一回の治療で回復可能。

6.2.13 戦闘指揮

戦場において部下を指揮し、戦闘力を発揮させる技術です。

優秀な指揮官が修得しています。

この系統は、同ラウンド中に複数の特技が適用されると、効果が消滅します。

攻性陣形	防性陣形	機動陣形
<p>行動: 精神 技能: 戦術 代償: 1MP 条件: - 属性: 思考行動 持続: 1R 解説: 攻撃を重視した陣形と戦術指揮により、部隊の突破力を向上させる。 [IN]に関わらずラウンドスタート時に使用。そのラウンド中、指揮下にいる者全員の[攻撃力]が、成功度だけ上昇する。</p>	<p>行動: 精神 技能: 戦術 代償: 1MP 条件: - 属性: 思考行動 持続: 1R 解説: 防御を重視した陣形と戦術指揮により、部隊の守備力を向上させる。 [IN]に関わらずラウンドスタート時に使用。そのラウンド中、指揮下にいる者全員の[防御力]が、成功度だけ上昇する。</p>	<p>行動: 精神 技能: 戦術 代償: 1MP 条件: - 属性: 思考行動 持続: 一瞬 解説: 機動性を重視した陣形と戦術指揮により、部隊の機動力を向上させる。 [IN]に関わらずラウンドスタート時に使用。指揮下にいる者全員が、同じ方向に「成功度 × [MV]」[m] だけ移動する。</p>

6.2.14 エンジニアリング

その道に秀でた職人が修得している特殊技術です。

使用条件

修得時に、技能を一つ選択する必要があります。その選択した技能においてのみ、特技は使用可能です。

選択可能な技能は、錠前、罾師、医術、料理、芸術、工作、呪術などになります。

高速作業	平行作業	応急作業
<p>行動: 様々 技能: 様々 代償: 3MP 条件: 様々 属性: 作業 持続: 瞬間 解説: 通常であれば数時間単位の時間を必要とする作業を、わずか数秒～数十分で完了させる。罾設置/解除や治療などの時間のかかる作業を、ラウンド内の AP 消費で実行することができる。ただし、これは応急的なものであり、不完全な成果しか得られない。基本は達成値半減。</p>	<p>行動: 様々 技能: 様々 代償: 3MP 条件: 様々 属性: 作業 持続: 瞬間 解説: 複数人の病人を同時に手術したり、複数の道具を同時作成したりと、同時に幾つもの作業をこなす。目標の最大数は威力ダイスまでで、達成値は半減する。</p>	<p>行動: 様々 技能: 様々 代償: 3MP 条件: 様々 属性: 作業 持続: 瞬間 解説: 作業するのに必要な道具が十分に揃っていない時、代用品を探し集めて運用することで、目標を達成する。 状況に応じて、達成値が減少 (基本は 1/2) する。</p>
甲種大型罾取扱	局所行動予測	複合連鎖式
<p>行動: 身体 技能: 罾師 代償: - 条件: - 属性: - 持続: 常時 解説: 大型モンスターを標的とするような、大型罾の取り扱いに長けている。 この特技の持ち主は、自分よりも大きなサイズの罾を設置することが可能になる。</p>	<p>行動: 身体 技能: 罾師 代償: 2MP 条件: - 属性: 攻撃 持続: 瞬間 解説: 対象の行動を先読み、あらかじめ相応しい場所にトラップを仕掛けておく高度な罾設置。 事前に罾の設置が可能な地帯 (GM 判断) であれば、対象が今いる場所に罾が仕掛けられていたことにし、発動させることができる。使用可能なトラップは、小型の物に限る。</p>	<p>行動: 身体 技能: 罾師 代償: 2MP 条件: - 属性: 感覚行動 持続: 瞬間 解説: 複数のトラップを組み合わせて、連鎖を組むで対象を追い込む高度な罾設置。 一度の判定で複数の罾を仕掛ける。達成値は仕掛けた罾のそれぞれに分割して適用し、それらは全て同時に発動する。この効果は、1R に 1 つまでの制限には引っかからない。</p>

6.3 魔法系特技

世界に遍く存在する魔力という特殊な力を利用して、周囲へと働きかける特技です。

6.3.1 魔力操作

魔力の流れを操作し、魔法の効果そのものに干渉する補助的な魔法です。

卑しくも魔法使いを名乗るのならば、《ディスタンス》はほぼ必須でしょう。

ディスタンス

行動: 精神 技能: 魔術
代償: XMP 条件: -
属性: 増幅 持続: 瞬間
解説: 目標まで延びる魔力のガイドを作成、魔法の射程距離を延長する技術。
この特技を組み合わせた魔法は、一段階ごとに射程距離を「効果値」[m]だけ伸ばすことができる。そして一段階ごとに、消費 MP は 1,3,6,10,...と増えていく。

ホーミング

行動: 精神 技能: 魔術
代償: 1MP 条件: 《ディスタンス》
属性: 増幅 持続: 瞬間
解説: 魔法を確実に命中させる技術。伸ばした魔力線をコントロールし、的確に対象を狙う。
この特技を組み合わせた魔法は、【発動係数】を +1 して判定する。

ステルス

行動: 精神 技能: 魔術
代償: 2MP 条件: 《ホーミング》
属性: 増幅 持続: 瞬間
解説: 魔法を隠匿して行使する技術。魔力線を隠匿し、第三者からの魔法の知覚を困難にする。
この特技を組み合わせた魔法を知覚するには、命中値を目標値に『魔力/精神』の判定が必要。

アンプリファイ

行動: 精神 技能: 魔術
代償: 2MP 条件: -
属性: 増幅 持続: 瞬間
解説: 精度を犠牲に、魔法の威力を増幅させる技術。一点に集中した魔力を、一気に解き放つ。
この特技を組み合わせた魔法は、【発動係数】を -1、【魔法係数】を +1 して判定する。

ディバイド

行動: 精神 技能: 魔術
代償: XMP 条件: -
属性: 増幅 持続: 瞬間
解説: 魔力線を分岐させ、同時に複数の対象に魔法をかける技術。
この特技を組み合わせた魔法は、X 体の目標に作用するが、全ての達成値は半分になる。

ディスペル

行動: 精神 技能: 魔術
代償: 1MP 条件: -
属性: 消去 持続: 瞬間
解説: 魔力の流れを乱し、魔法としての効果を消失させる魔法。
この特技は魔法を対象とし、その「効果値」を効果値だけ減少させることができる。受動行動としても使用可能で、その場合は防御と同様に扱う

ジャマー

行動: 精神 技能: 魔術
代償: 6MP 条件: 《ディスペル》
属性: 付与 持続: 集中
解説: 付近の空間に干渉し、魔力の流れを妨害する場を作成する。
半径「効果値」[m] の範囲に対して、魔法妨害をかける。領域内を通る魔法の効果値は、《ジャマー》の攻撃値だけ減算される。

テリトリ

行動: 精神 技能: 魔術
代償: 6MP 条件: -
属性: 付与 持続: 集中
解説: 付近の魔力の流れる道进行操作し、自分に都合の良い場を作成する。
半径「効果値」[m] の範囲を、自身の領域にする。以後、術者と対象が領域内に存在する場合、魔法の難易度に任意に -1 の修正を付与できる。

センサー

行動: 精神 技能: 魔術
代償: 1MP 条件: -
属性: 探査 持続: 集中
解説: 魔力の糸を周囲に張り巡らせ、特定の対象の存在を感知する。
使用時に探査対象を、生命、魔力、金属、水、空気、火、等から選択して宣言する。半径「効果値」[m] の範囲内に対象があれば、居場所を感知できる。魔法の障壁の類があると、遮蔽の奥は探査不能。

6.3.2 生命

肉体に作用して、治癒や強化などを行う系統です。

治癒術は神官が“神の奇跡”を体現する際に最も好んで使用されます。

<h3>ヒーリング</h3> <p> 行動: 精神 技能: 魔術 代償: 1MP 条件: - 属性: 治療 持続: 瞬間 解説: 細胞を活性化させ、再生によって欠損部位を埋め、不純物を撃退・排出させ、疲労や負傷、病気や毒から回復する。 この特技の対象は肉体負傷が治療(「3.4.4 治療」参照)し、差分値だけ [HP] が回復する。 </p>	<h3>アビリティ・エンハンサ</h3> <p> 行動: 精神 技能: 魔術 代償: 2MP 条件: - 属性: 付与 持続: 集中 解説: 身体能力、知覚、集中力、精神力などを、魔力により一時的に強化する。 [AP/身体] [AP/精神] [MP] [IN] の何れか (修得時に選択) を、差分値から求めた成功度だけ加算する。 </p>	<h3>アビリティ・リミッタ</h3> <p> 行動: 精神 技能: 魔術 代償: 2MP 条件: - 属性: 付与 持続: 集中 解説: 身体能力、知覚、集中力、精神力などを、魔力により束縛し、一時的に弱らせる。 [AP/身体] [AP/精神] [MP] [IN] の何れか (修得時に選択) を、差分値から求めた成功度だけ減算する。 </p>
<h3>トランスフォーム</h3> <p> 行動: 精神 技能: 魔術 代償: 6MP 条件: - 属性: 付与 持続: 任意 解説: 自身の身体の組成を変質させ、全く異なる形に作り変え、動物やその他生物に変身する。 変身する対象は、修得済みの 使い魔 に限定される。変身するには、使い魔 レベル以上の成功度を出す必要がある。 </p>	<h3>ミューテーション</h3> <p> 行動: 精神 技能: 魔術 代償: 3MP 条件: - 属性: 付与 持続: 集中 解説: 身体の一部の細胞を変異させ、特異な能力を身につけたり、新しい器官を発生させたりする。 対象は、成功度に等しいレベルの身体的な 特徴 を取得する。 </p>	<h3>スリープ</h3> <p> 行動: 精神 技能: 魔術 代償: 1MP 条件: - 属性: 攻撃 持続: 瞬間 解説: 全身の細胞から活力を奪い、エネルギーの生成を妨害することで疲労を与え、眠りに就かせる。 《スリープ》による攻撃は精神攻撃として扱う。この攻撃で負傷することではなく、[HP] にのみダメージを受ける。 </p>

6.3.3 創造

魔力による物体生成を行う系統です。その過程として、構造解析や変質などの術も含まれます。

さほど大した物が作れるわけでもないの、敢えて修得しようと思う人間は多くありません。

作成できるのは原則として、特別な修正のない標準的な非生物のみとなります。

特殊作成

《イメージ》や《クリエイト》で、修得している 使い魔 や 名器 を作成することができます。

使い魔 を作成するには、修得レベル以上の成功度が必要です。この手段で作成した 使い魔 は、《アニメイト》でのみ操作可能です。このとき、距離は無視して構いません。

名器 の作成や維持には、判定や MP 消費は不要です。通常の所持品を構えるのと同じ処理をしてください。AP が必要な場合は、[AP/精神] を消費します。

爆弾による攻撃

爆発物を射撃武器として使用した場合、着弾と同時に爆発します。

爆発による攻撃は、武器による攻撃の命中値で、武器による攻撃とは別に適用されます。つまり、対象は武器による攻撃へ対処した後、追加で爆発による攻撃に曝されます。

このとき、武器による攻撃に対して行った受動行動は、自動的に爆発に対しても (同じ達成値で) 行ったこととなります。

レインフォース

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: 1MP 条件: -
 属性: 付与 持続: 集中
 解説: 物体に魔力を通し、強度や存在などを強化する。ただの棒切れや紙の類でも、その形状に応じた武器になる。
 武器や防具を対象とした場合、『魔剣/魔鎧 + 成功度』を付与する。

イメージ

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: 1MP 条件: 《レインフォース》
 属性: 付与 持続: 集中
 解説: 実体が希薄で、触ると崩れるような見せ掛けの物品を作成する。作成物は、「効果値」 $[m^3]$ 以下の大きさを持つ。偽物であると見破るためには、発動値を目標値とした知覚判定が必要。

クリエイト

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: 2MP 条件: 《イメージ》
 属性: 付与 持続: 集中
 解説: 魔力を物質化し、よく見知った、実体のある物品を作成する。目標値は、効果値が物品の総計重量 $[kg]$ 、発動値がパーツ点数となる。複雑な物を作成するには、実際に作成できる技術と知識が必要。

アニメイト

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: なし 条件: 《イメージ》
 属性: 操作 持続: 集中
 解説: 《イメージ》や《クリエイト》で作成した創造物を、自在に操作する。創造物は、自らの意思を持つかのように空中を飛び回る。この操作は、【体力】の代わりに【魔力】を使用して道具を振り回すのと同じ扱いになる。操作した物品による攻撃は、白兵攻撃が射撃攻撃。

ウィークン

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: 1MP 条件: 《レインフォース》
 属性: 付与 持続: 集中
 解説: 構造の弱いところに魔力を流し込むことで分子結合を緩め、物品を脆く劣化させる。劣化した物品は壊れやすく、腐りやすく、寿命が短くなる。
 武器や防具を対象とした場合、『魔剣/魔鎧 - 成功度』を付与する。

ブレイク

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: 3MP 条件: 《レインフォース》
 属性: 付与 持続: 永続
 解説: 《クリエイト》による創造物を、歪で異質なこの世に在らざる物に改変する。創造物は、わずかなショックで爆発する爆弾になる。【魔力】を【魔法係数】として判定。爆発は「効果値」に等しい威力をもち、半径「効果値」 $[m]$ の範囲に影響を及ぼす。

6.3.4 精神

魔力によって精神に干渉する系統です。

心を読み取ったり操ったり幻覚を見せたりと危険な術が多く、一般的には忌避される傾向にあります。

一部の特技による精神攻撃や、《ファントム》による 使い魔 の作成・操作なども可能です。操作に距離は影響しません。

幻覚の精度は発動値に依存し、綻びを見抜くには、知覚 (観察) 判定で発動値以上の達成値が必要となります。

マインド・コネクト

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: なし 条件: -
 属性: 会話 持続: 集中
 解説: 精神系魔法の基本。他者の精神に直接アクセスすることで意思疎通を計る。
 術者が集中している間、言葉を介せずに対象と会話を行うことができる。

ピーピング

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: 1MP 条件: 《M・コネクト》
 属性: 会話 持続: 集中
 解説: 対象の知覚情報を盗聴することで、五感を共有する。
 対象が「差分値 $\times 10$ 」 $[m]$ 以内の範囲にいる間、対象の見聞きしたことを同じように知覚できる。その代わり、術者自身の知覚は遮断される。

ピース

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: 1MP 条件: 《M・コネクト》
 属性: 治療 持続: 瞬間
 解説: 精神的な平穏を与え、恐怖を拭い去り、苦痛を和らげることで、心の傷や士気を回復する。
 この特技の対象は精神負傷が治癒 (3.4.4「治療」参照) し、差分値だけ [HP] が回復する。

リード・マインド 行動: 精神 技能: 魔術 代償: 2MP 条件: 《M・コネクト》 属性: 攻撃 持続: 瞬間 解説: 表層思考スキャンし、対象が今考えている内容を読み取る。精神攻撃として使用し、ダメージを与える代わりに対象がその瞬間に考えていることを、差分値に等しい文字数の範囲で読み取ることができる。	マインド・コントロール 行動: 精神 技能: 魔術 代償: 3MP 条件: 《リード・M》 属性: 攻撃 持続: 瞬間 解説: 外部から対象の精神に異物を埋め込み、思考の流れをコントロールする。精神攻撃として使用し、差分値に等しい文字数で表される強迫観念を一つ、対象に与える。強迫観念に対抗するには、負傷度を目標値として精神抵抗に成功し続ける必要がある。	ブレインウォッシュ 行動: 精神 技能: 魔術 代償: 6MP 条件: 《M・コントロール》 属性: 攻撃 持続: 瞬間 解説: 対象の精神を洗脳し、指定する何かを絶対的な物として刷り込む。精神攻撃として使用、与えた負傷度がそのまま洗脳深度となり、精神負傷で「死亡」させれば洗脳は完了。対象は一時的（シナリオ中）に、指定した者の 使い魔 になる。
イリュージョン 行動: 精神 技能: 魔術 代償: 1MP 条件: 《M・コネクト》 属性: 攻撃 持続: 集中 解説: 対象の知覚情報に介入し、幻覚を与える。精神攻撃として使用し、差分値に等しい文字数で表される幻覚を見せる。ダメージと知覚妨害（難易度 +1）のどちらかの効果を選択できる。知覚妨害はラウンドエンドで効果が消滅する。	ファントム 行動: 精神 技能: 魔術 代償: 2MP 条件: 《イリュージョン》 属性: 攻撃 持続: 集中 解説: 対象の精神に作用して、実在しているように感じられる「差分値」[m ³] 以下の大きさの幻を作り出す。レベル以上の成功度で 使い魔 を作成することもできる。作成した幻は 魔術 で自在に操作可能。この幻は、物理的な攻撃力を持つ。	ドミニオン 行動: 精神 技能: 魔術 代償: 2MP 条件: - 属性: 増幅 持続: - 解説: 自身の内的世界を拡張し、精神どうしが直接に干渉し合う場を作成する。他の精神系の魔法と組み合わせることにより、自分を中心に半径「効果値」[m] 以内にいる全てのキャラクターが対象となる。

6.3.5 物理

魔力を物理的な“力”に変換する系統です。

世界に対して最も直接的な効果を及ぼすために派手で分かりやすく、その分ポピュラーになっています。

《フォースウェポン》

《フォースウェポン》の対象となった武器は、以下の条件を満たすことで効果を発揮し、その分の効果値が減少します。

- 白兵攻撃が『有効打』になった際のダメージに、効果値を加算。
- 射撃攻撃の着弾点で爆発発生。《ブラスト》相当の追加攻撃。処理の詳細は創造魔法を参照。
- 防御時に、防ぎきれなかった余剰ダメージを打ち消す。打ち消した分だけ効果値減少。

《フォースシールド》

《フォースシールド》には、以下の二種類の使い方があります。

防御魔法： 【魔力係数】を【防御係数】とした防御。他者への攻撃を防御することや、範囲攻撃に対して拡大して複数人数を防御することも可能。

付与魔法： [HP] を持つ壁を作成。壁への攻撃や壁越しの攻撃、その他魔法全般により、HP は減少する。壁越しの行動で HP が 0 になった場合、そのときの HP を減算した効果値で対象に及ぶ。

キネシス

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: なし 条件: -
 属性: 攻撃/操作 持続: 集中
 解説: 魔力で運動エネルギーを生み出す念動力。【体力】の代わりに【魔力】を使用して、物を持ち上げたり、操作したりできる。念動による直接攻撃は魔法攻撃 (攻撃力 0) だが、操作した物品による攻撃は、白兵攻撃か射撃攻撃の扱いになる。修得者は [AP/精神] による身体行動も可能。

フォースウェポン

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: 1MP 条件: 《キネシス》
 属性: 付与 持続: 集中
 解説: 武器の周りに力場を発生させ、破壊力を向上させる戦闘用補助魔法。武器を対象に使用、効果値を記録しておき、攻撃や防御時には値を消費して効果を発揮する。《フォースウェポン》のかけられた武器による攻撃は、魔法攻撃として扱う。力場の形状は任意。

ホールド

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: 2MP 条件: 《キネシス》
 属性: 攻撃 持続: 集中
 解説: 念動で縛り付けることで、行動不能にする。この特技の持続中、対象は一切の身体行動を行うことができない。対象は任意のタイミングで、難易度 1 で『体力/身体』『魔力/精神』の判定を行うことができる。この達成値が《ホールド》の差分値以上になれば、束縛は解除される。

ブラスト

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: 3MP 条件: 《キネシス》
 属性: 攻撃 持続: 瞬間
 解説: 許容限界を超えたエネルギーを集中させ、爆発を起こす破壊魔法。あまり一般には普及していない戦闘用の魔法。危険度が高いためあまり一般には普及しておらず、街中での無断使用は重罪になることが多い。半径「攻撃値 / 2」～「攻撃値」[m] の範囲攻撃となる。

フォースシールド

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: X^2 MP 条件: 《キネシス》
 属性: 付与/防御 持続: 集中/瞬間
 解説: 円形の板状の力場を発生させ、進入や攻撃を防ぐ障壁とする。瞬間的に展開することで、防御にも使用可能。障壁は効果値分の [HP] を持ち、尽きるまであらゆる干渉を阻む。攻撃でない魔法でも HP は減少する。サイズは使用者と同程度。半径を X 倍にすると消費 MP は X^2 になる。

テレポート

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: $3 \times X$ MP 条件: 《キネシス》
 属性: 移動/回避 持続: 瞬間
 解説: 空間を捻じ曲げ、二点間の障害物を無視しての瞬間移動を行う。「差分値 $\times X$ 」[m] 以内の範囲で、任意の場所に移動することができる。ただし、「移動距離 / 命中値」[m] だけ目標地点から誤差が生じることがある。発動値は回避値にもなる。

デストラクト

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: 6MP 条件: 《ブラスト》
 属性: 攻撃 持続: 瞬間
 解説: 空間を捻じ曲げた揺り戻しで大爆発を起こす広域破壊魔法。修得しているだけでマークされる合法性の低い魔法。【魔力】を【魔法係数】とした、半径「攻撃値 / 2」～「攻撃値」[m] の範囲攻撃となる。(組み合わせた他の特技については通常通り)

フライト

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: 1MP/1R 条件: 《キネシス》
 属性: 移動 持続: 集中
 解説: 《キネシス》の応用で空を飛ぶ飛行魔法。《フライト》の修得者は 1 ラウンドにつき 1MP の代償で、[MV] を【魔力係数】/【魔力】とし、難易度 1 の精神行動として 魔術で空中を移動することができる。他者にかけるときは難易度 4 で、術者の意思でのみ移動可能。

ゲート

行動: 精神 技能: 魔術
 代償: $3 + 3 \times Z$ MP 条件: 《テレポート》
 属性: 付与 持続: 集中
 解説: 専用の施設 (自作の魔法陣などでも可) へと通じる『門』を作成する。『門』を介すことで、誰でも同時に二点間を移動することができる。施設が「攻撃値 $\times X$ 」[km] 内にあれば成功。『門』は半径「 Y 」[m] の円の形を取る ($Z = X + Y$)。使い魔と主人は、共に門の先となり得る。

6.3.6 属性物理

物理魔法の中でも特に、“属性”の付いたものです。何らかの概念 (火や水、風、地など) に関連した物理現象を操作します。この概念の方向性を、属性と呼びます。それぞれの属性ごとに、異なる系統として扱います。

属性物理の系統は、属性に偏っている分だけ応用性に欠け、魔法の使用時には選択した属性に応じた効果が撒き散らされます。(例えば、“火”属性であれば術行使時には対象の周囲に炎が発生し、近くに可燃物があれば着火してしまうかもしれません)

属性物理魔法はエネルギーの方向性が明確なため、外部から属性のサポートが得られる環境であれば、《アンブリファイ》や《ホーミング》を修得していなくとも組み合わせで使用できます。修得していれば、コストなしで使用可能です。逆に、周囲の環境があまりにも属性にとって不利な状態である場合、【魔法係数】に -1 のペナルティが課

せられます。(魔器による属性サポートを持つ場合、相殺されます)
各属性においてサポートが得られる環境を、以下に例示します。

風	地	雷
屋外、風の吹く所。巨大な扇風機。 ワイバーンの羽ばたき。	地面がむき出しになっている所。 地中。	頭上に雷雲があるとき。付近に大量の電気が存在する所。
火	光	氷
火事、火山の側、大規模な焚き木をしている所。火の中。	よく晴れた日の屋外。強い光源のある所。	雪の降る日。氷の張った大地、池。氷室。氷点下の空気。
水	闇	酸
川、海、プールなど、大量の水がある所。水の中。	日の差し込まない締め切った部屋。薄暗い地下。	鍾乳洞。鯨の胃袋内。強い酸性雨。酸の液の中。

リアライズ	アプリケーション	イマジナライズ
行動: 精神 代償: なし 属性: 攻撃/操作 解説: 修得時に選択した属性に関する事象を、生み出し、操作することができる。 範囲にして半径「効果値」[m]、質量にして「効果値」[kg]の範囲で影響を及ぼす。代表的なところでは火使い、風使い、水使い等。《キネシス》に相当し、攻撃に使うことも可能。	技能: 魔術 条件: 《リアライズ》 属性: 様々 解説: 修得時に選択した属性の力を戦闘用に転化した、応用魔法。 《キネシス》を前提とした魔法の何れか、あるいは《デストラクト》と等しい効力を持つ(修得時に1つ選択する)。それらは全て、《リアライズ》で選択した属性の特徴を持って発現する。	技能: 魔術 条件: 《リアライズ》 属性: 消去 解説: 修得時に選択した、属性に関する事象を消去できる。 自然現象に対しては、半径「効果値」[m]の範囲内の現象を消去できる。該当属性を持つ魔法に対しては、【魔法係数】を+1した《ディスペル》と同様の効果を持つ。

6.4 魔法の補足

6.4.1 魔術技能

魔法系特技を修得する際には、技能を 魔術 の区分から一つ、選択しなければなりません。
修得時に選択した技能のみ、特技使用時に利用できます。

前提が存在する特技は、自動的に前提特技に対して選択した技能が適用されます。

6.4.2 魔法の行使

6.4.3 通常魔法

ほとんどの魔法系特技は、使用時に魔法攻撃 (3.3.1 「戦闘行動」参照) と同様の判定を行います。
つまり、【発動係数】こと【思考係数】を【命中係数】とし、【魔法係数】こと【魔力係数】を【攻撃係数】として、命中値と攻撃値を算出するのです。
対象は、望むなら回避や防御を試みることができます。

6.4.4 防御魔法

一部の操作魔法と消去魔法、及び防御魔法は、防御時に使用することができます。
この場合、【発動係数】こと【思考係数】を【命中係数】とし、【魔法係数】こと【魔力係数】を【防御係数】として、命中値と防御値を算出します。

6.4.5 魔法の知覚

魔法の発動は、目には見えません。(ただし、魔法によって発生した効果は別。例えば、火を起こす過程は見えずとも、発生した炎は目に見える)
魔法の発動そのものが見えませんが、しかし、魔法を発動する過程で発生する魔力の流れは、誰でも感じることできます。
魔法の対象となった者には特に顕著であり、魔法が掛けられているのであれば、(意識不明であったり、魔法に対して全くの無知であれば話は別だが) 基本的にそれに気付くことができます。

第三者が魔法の発動に気付くためには、『魔力/精神』で知覚チェックに成功する必要があります。

このときの目標値は、「発動値 - 効果値」(最低でも 1) となります。

6.4.6 魔法の射程距離

魔法を掛ける際には、原則として対象に接触(至近距離まで接近)している必要があります。

離れた相手を対象とするには、『ディスタンス』を組み合わせる必要があります。

届かなかった場合、魔法は失敗となります。

FAQ

1. 《アビリティ・エンハンサ》を 4 種類持てば、組み合わせて一回の判定で全箇所同時上げとか可能なのかね？
可能です。

それぞれ別の特技として習得し、使用してください。

2. あ、ついでに《ヒーリング》も一緒に使っちゃおうかな。そうすればかなり便利！

《ヒーリング》の属性は治療です。付与である《アビリティ・エンハンサ》との組み合わせは不可です。

3. じゃあ、同じく付与属性の《フォースウェポン》なら問題ないよな

《フォースウェポン》の対象は武器なので、《アビリティ・エンハンサ》とは組み合いません。

4. 武器型の使い魔なら行けるだろ？

あ.....。

えーと.....あくまでキャラとしての能力と武器としての能力は、別扱いということをお願いします。

5. 《キネシス》による身体行動ってどうやるの？

《キネシス》の習得者は、『AP/精神』と 魔術 技能を消費することで、身体行動を取ることができます。このとき、【体力】の代わりに【魔力】、【運動】の代わりに【思考】の値を適用して、達成値を算出します。

この方法を使って白兵攻撃した場合、使用するのは【魔力】や【思考】ですが、受動側は通常の白兵攻撃(【体力】と【運動】)を受けたものとして処理します。(射撃の場合、【魔力】は無関係です)

第 7 章

装備品

「いい武器が欲しい、だ？
手前のような下手糞にゃ、このナマクラで十分だ」

とある頑固な名工の決まり文句

7.1 武器

武器を持つことにより、生身よりも遠くに、強い攻撃を繰り出すことができますようになります。

ここでは、武器について解説します。

なお、表の武器は、基本的にサイズ 0 のキャラクター用の物です。

7.1.1 武器表項目解説

攻撃力 武器の破壊力。高いほど、強力な武器であることを意味する。【体力係数】(能動)を加算して使用。

必要体力 武器を使用するために必要な【体力】。足りない場合、それだけ [AP/身体] と [IN] が減少する。

長さ 武器の大きさ。長さによって軽/中/重に分類され、使用可能な特技に影響する。大きければいいというわけではない。

射係 射撃を行う際の、遠くの狙いやすさ。[射程係数]

有効射程の算出に使用し、大きいほど遠くの目標まで攻撃を当てることができる。

最大 射撃を行う際の、武器による射程距離の限界。
[最大射程] 単位はメートル。これより遠くの敵を狙っても当たらない。

分類 形状や用法における武器の分類。武器を使用するための技能や、使用可能な特技に影響する。

価値 金貨の枚数に換算した武器の価値。普通の店ならこの値段で買える。0 は自作可能の意

7.1.2 白兵武器

手で持って振り回すタイプの武器です。【体力】によって、使用時のダメージが上昇します。

武器の長さが 2 未満は軽武器、1 以上 3 未満は中武器 2 以上 4 未満は重武器に分類されます。

長さ 1.5 以上の武器は両手持ち可能で、両手で持つことにより必要体力が -1 されます。

白兵武器による攻撃は、長さ[m] 以内を目標とすることができます。

ただし、所有者の周囲、大よそ半径長さ[m] の空間が確保できない場合、武器の使用に際して難易度に +1 ~ +3 のペナルティが課せられます。

素手

自身が生まれ持った、生身の肉体です。格闘 技能で使用します。

名称は素手ですが、実際には手、足、肩、肘、膝、指などなど、身体のどんな場所でも使用します。

身体を使った高度な格闘術の類は一般的にはあまり浸透しておらず、一部地方、あるいは特定集団に伝わる特殊技術としてのみ存在します。

格闘

拳や蹴りなどを補強し、威力を高めると共に反動から身を守る武器です。格闘 技能で使用します。

携帯は容易ですが、あくまで補助であり、あまり強く

はありません。重鎧であれば、同等の武器を持っていることにしても構いません。

刀剣

刃の根元に短い柄のついた白兵武器です。 刀剣 技能で使います。

ありふれた武器で、戦士でなくても護身用に小型の刀剣を携帯していることは珍しくありません。

地方によっては、刀剣の扱いに特化した専門家集団もいたりします。

槍

長い柄の先に小型の刃がついた白兵武器です。 槍・長柄 技能で使います。

携帯には不向きなものの安価で使い易く、戦場における標準装備となっています。

両手で持つことで、長さを -1 して使用することも可能です。

長柄

長い柄を持つ、槍以外の白兵武器です。 槍・長柄 技能で使います。

柄の先に付く得物は様々です。

斧

肉厚の刃を、遠心力を利用して叩きつける白兵武器です。 斧・槌 技能で使います。

単純な造りで破壊力が高いのが特長です。衝撃が強いので、一部の鈍器用の特技を、消費 MP+1 で使えます。

元々が実用品であるために田舎の方では入手しやすく、地方の戦闘組織で重宝されます。

鈍器

質量による衝撃だけで対象を破壊する白兵武器です。 斧・槌 技能で使います。

貫通力に優れ、防具の上からダメージを与えることに秀でています。

地味ですが、重装備の相手に高い効果を発揮します。

鈍器 (F)

鈍器の中でも特に、柄と鎖で構成された武器、フレイルに分類されるものです。 斧・槌 技能で使います。

7.1.3 射撃武器

飛ばして、遠距離の敵を攻撃するタイプの武器です。

武器毎に定められている長さ[m] より遠く、最大射程[m] 以内に存在する目標しか対象にすることができません。また、判定の結果、『攻撃値』 \times [射程係数] [m]

フレイルは攻撃時の【命中係数】が -1 される代わりに、フレイルに対する防御は【命中係数】が -1 されます。

脱穀機から生まれた武器で、脱穀機自体もフレイルに相当します。

細剣

細く、鋭利な刃を持った新型の白兵武器です。 刀剣 技能で使います。

作成に高い技術を要求されるため、最近まで一部の特定地域でしか作られていませんでした。

発祥地では、速度と技量を重視した高度な剣術が発達しており、それと共に用いるのが普通です。

細剣は両手で使用することができません。

盾

攻撃を受け止めるために作られた、防御用の携帯壁です。 盾 技能で使います。

熟練者は盾で魔法すら弾きます。

ミディウムシールドによる防御は、『シールドガード』のコストが 0 になります。ラージシールドによる防御は、それに加えて『シールドスキル』のコストが 1 になります。

生体武器

牙や鉤爪など、持って生まれた武器状の器官を表します。これは、特徴 生体武器 を修得したキャラクターのみが所持できます。

生体武器は、以下のデータを持ちます。

攻撃力 $X + \text{サイズ}$

必体 $X \times 2 - 1$

長さ $0.5 \times 2 \text{サイズ}$

分類 素手以外の任意

X には、プレイヤーの決めた任意の値が入ります。キャラクターに相応しい範囲で、値を決定してください。

選択した分類に応じた、技能や特技を使用可能です。

より遠い目標には命中しません。

ただし集団を狙った場合、その規模に応じて [射程係数] にボーナスが入ります。(P.20 3.7.2 『集団射撃』参照)

表 7.1 白兵武器

名称	攻撃力	長さ	必 体	分類	価値	解説
素手	0	0	0	素手	-	手足など生身の肉体
ナックルダスター	1	0	1	格闘	1	拳の補強具
ダガー	1	0.5	1	刀剣	1	～ 50[cm] 級の短剣の総称
ショートソード	2	1	3	刀剣	3	50 ～ 75[cm] 級の短剣の総称
ロングソード	3	1.5	5	刀剣	5	75 ～ 100[cm] 級の長剣の総称
バスタードソード	4	2	7	刀剣	7	100 ～ 150[cm] 級の長剣の総称
ツーハンデッド	5	2.5	9	刀剣	9	150 ～ 250[cm] 級の大剣の総称
???	6	3	11	刀剣	16	3[m] 級の特注品
ショートスピア	2	2	3	槍	3	1[m] 級の短槍の総称
スピア	3	3	5	槍	5	2[m] 級の槍の総称
ロングスピア	4	4	7	槍	7	3[m] 級の長槍の総称
クォータースタッフ	2	2.5	4	長柄	0	長い木製の棒
グレイブ	4	3	6	長柄	6	先端に刃が付いた長柄武器
ハルバード	5	3	8	長柄	8	槍と斧の合いの子
ハンドアックス	3	1	4	斧	4	作業用手斧の総称
バトルアックス	4	2	6	斧	6	戦闘用斧の総称
ポールアックス	5	3	8	斧	8	長柄の戦闘用斧の総称
クラブ	3	2	6	鈍器	0	木製鈍器の代表
ライトメイス	3	1	5	鈍器	5	軽量鉄製鈍器の総称
ヘビーメイス	4	2	7	鈍器	7	重量鉄製鈍器の総称
ポールメイス	5	3	9	鈍器	9	長柄付き鉄製鈍器
ライトフレイル	3	1.5	6	鈍器 (F)	6	軽量多節棍等
ヘビーフレイル	4	2.5	8	鈍器 (F)	8	重量鎖鉄球等
マン・ゴーシュ	1	0.5	1	細剣	1	受け流し用短剣
スモールソード	2	1	2	細剣	3	携帯用細剣
レイピア	3	1.5	4	細剣	6	突き刺し用細剣
サーベル	4	1.5	6	細剣	9	汎用細剣
スモールシールド	0	1	3	盾	3	鍋の蓋サイズの小盾
ミディアムシールド	1	2	6	盾	6	上半身をカバーできるサイズの盾
ラージシールド	2	3	9	盾	9	足までカバーできるサイズの大盾
生体武器	X	0.5	$2X - 1$	選択	-	牙や鉤爪など体の一部

弓

棒のしなりと反動を利用して専用の刃物を飛ばす射撃武器です。

狩猟から戦闘まで幅広く使われる標準的な射撃武器で、最大射程の長さが特徴です。

一発撃つ毎に矢を準備する必要があります。矢は長さ 0.5 の白兵武器扱いです。弓は、必ず両手で使用します。

弩

巻き上げ機で弦を引く、機械式な弓です。

破壊力は高いのですが、その代わり準備に手間がかかります。

攻撃の前に、準備に「攻撃力 ÷ (【体力】 + 剛腕)」(切り上げ) だけの [AP/身体] を消費する必要があります。必ず両手で使用し、攻撃力は固定値を使用します (【体力係数】を加算しません)。

投擲

手で投げる (一部例外あり) タイプの武器です。

白兵武器を投げる場合、この分類の射撃武器として扱います。

基本的には、投擲武器の [最大射程] は「(【体力】 + 剛腕) × 5」[m] となり、[射程係数] は ×1 になります。

投擲用の補助具を使用した場合、性能に応じて最大射程や射程係数が増大します。

銃器

火薬の反動により弾丸を射出する、あるいは未知の機構により破壊的な何かを発射する、筒状の射撃武器

です。

製法や機構は明らかになっておらず、限られた集団で運用されるのみで、一般には普及していません。

運良く非正規なルートで本体を入手できたとしても、弾薬の補給は困難を極めるでしょう。PC の使用は推奨されません。

攻撃力は固定値を使用します (【体力係数】を加算しません)。

魔銃

銃器を参考に作られた、最新鋭の魔動兵装です。筒から破壊的な魔力の束を射出します。

魔銃は 銃器 技能で使用します。現行の物はどれも大型であり、両手の運用が不可欠です。

弾薬は不要ですが、一発撃つ毎に魔力を充填するため「攻撃力 ÷ 【魔力】」だけの [AP/精神] を消費する必要があります。攻撃力は固定値を使用します (【体力係数】を加算しません)。

弾

弓や弩を使う際、矢の本数を気にする必要はありません。プレイヤーが弾切れを望まない限り、矢が尽きることはありません。

投擲に使用した武器は、回収するまでは失われたことになります。ただし、購入時に 10 倍の値段を支払えば、懐から無限に取り出しも構いません。

表 7.2 射撃武器

名称	攻撃力	長さ	必 体	射係	最大	分類	価値	解説
ショートボウ	2	1	4	×2	100[m]	弓	4	～ 100[cm] 級の短弓の総称
ロングボウ	3	2	6	×2	150[m]	弓	6	150 ～ 200[cm] 級の長弓の総称
グレートボウ	4	3	8	×2	200[m]	弓	8	特注品の強弓
ライトクロスボウ	8*	1	3	×2	50[m]	弩	8	比較的小型の弩の総称
ヘビークロスボウ	12*	2	5	×2	100[m]	弩	12	比較的大型の弩の総称
スリング	1	0	2	×2	×2	投擲	0	遠心力を利用した小型の投石器
スピアスローワー	3	2	3	×2	×2	投擲	1+3	槍投げ器 + 投擲用の槍
ハンドガン	8*	0	2	×2	100[m]	銃器	50	掌サイズの小型の銃器
ライフル	12*	1	4	×4	200[m]	銃器	100	長い銃身を持つ銃器
レーザーピストル	18*	0	1	×3	100[m]	銃器	-	不思議な光線銃
魔銃	15*	2	6	×3	150[m]	魔銃	-	試作品の巨大な銃
魔砲	20*	3	9	×2	75[m]	魔銃	-	試作品の大砲

7.2 防具

防具を着込むことにより、裸でいるときよりも頑丈になり、攻撃に対してより強固に耐えられるようになります。ここでは、防具について解説します。

なお、表の防具はサイズ 0 のキャラクター用の物で、サイズが 0 以外のキャラクターに合わせた防具は、もっと違うデータになります。(ただし、一般的には見かけることはないでしょう)

また、複数の防具を重ね着することは、原則としてできません。もし、それでも重ね着をした場合、もっとも高い防御力だけを適用します。

7.2.1 防具表項目解説

防御力 防具の頑丈さ。高いほど、ダメージを軽減できることを意味する。【体力係数】(受動) を加算して使用。

7.2.2 鎧

重量が「(【体力】+ 剛力)×X」倍を超える毎に、[IN] と [MV] に -X の修正を受けます。(最低 1)

また、跳躍、軽業、登攀といった身軽さが重要な行動を取る際には難易度に +X、水泳の場合には +X × 2

重量 防具の重さ。高いほど、着たまま身体を動かすには【体力】が必要になる。

価値 金貨の枚数に換算した防具の価値。普通の店ならこの値段で買える。

の修正を受けます。

重量が(【体力】+ 剛力)の半分以下なら軽鎧、(【体力】+ 剛力)の半分より大きくて(【体力】+ 剛力)以下なら中鎧、(【体力】+ 剛力)より大きければ重鎧に分類されます。

表 7.3 鎧

名称	防御力	重量	価値	解説
衣服	0	0	0	普通の衣服
レザージャケット	1	1	2	なめし皮の衣服
レザーアーマー	2	4	6	皮製の鎧
チェインメイル	3	7	10	金属輪を鎖状に編んだ帷子
スプリントアーマー	4	10	14	金属片を隙間なく貼り合わせた鎧
ハーフプレート	5	13	18	上半身を中心に要所を金属板で覆った鎧
フルプレート	6	16	22	全身を隈なく金属板で覆った重鎧
生体防具	X	3X	-	鱗や毛皮など体の一部

7.3 道具

武器・防具以外の雑貨の類です。価値は金貨の枚数で換算したおよその値段です。

7.3.1 セット

セットは、その職業に必要な道具一式です。価値や入れ物の規模に応じて、ありそうな物(最終的には GM 判断)であれば何でも入っています。

原則として、セットは判定を有利にするものではありません。どちらかというとこれらは、キャラクタのスタイルを表す意味合いが強くなっています。

ただし、専門的な難しい作業をする場合(開錠、罟設

置など)は、道具がなければ難易度に修正を与えたり、判定不能にしてもかまいません。

上位のセットは下位のセットも含んでいるため、同じ種類のセットを複数買う必要はありません。

7.3.2 支給品

ハイカー旅人セットは、財産の値に係わらず、キャラクター作成時には無料で一つ支給されます。

7.3.3 消耗品

消耗品と書かれている物は、使用するとなくなります。

これは、次のシナリオがあるいはキャンペーンの開始時に、元の数に戻ります。

7.4 その他

以下、装備品に関するオプションルールです。

7.4.1 名称変更

表に用意されている武器防具は、かなり種類が限られています。これらは、ある程度キャラクターイメージに合わせて、名称と外見を変更することが可能です。

名称を変更してもデータは変化しません。変更は、無理のない範囲で行わなければなりません。

表に、その一例を示します。これらはあくまで一例であるため、例示されている名称を他の武装に適用しても構いません。

7.4.2 0 以外のサイズ

表に用意されている武器防具は、サイズ 0 のキャラクター用の物です。他のサイズのキャラクターには使いつ

らいものですが、場合によっては使っても構いません。

その場合、必体や重量に対する【体力】に、「サイズ×2」を加算して扱います。例えばサイズ 1 のキャラクターならば、通常よりも【体力】が 2 ばかり大きいものとして扱えるのです。

また特別に他のサイズの武具を用意した場合は、素手以外の武具は攻撃力と防御力に「サイズ」が加算され、長さが「2サイズ」倍されます。軽/中/重は、変更前のサイズで分類します。価値はケースバイケースです。オーダーメイドならば、それなりに高くつくでしょう。

FAQ

1. 魔器 にある魔剣や魔杖の効果がわかりにくい

魔剣や魔杖は、威力ダイスだけ達成値が増えます。これは言い換えると、係数に +1 するのと同等の効果です。

ただし、これらの効果による達成値の上昇は、最大でそれぞれのレベル分までと、制限が課せられていることに注意してください。

2. 使い魔 でない乗用馬や軍馬に乗るとどうなるんだろうか

『AP/身体』と 乗馬 技能を消費することで、馬の『MV』を使用して移動することができます。

ただし、《ライディング・コンバット》がなければ、あらゆる身体行動の難易度に -1 のペナルティを受けます。

《ヴィークル・コントロール》があれば操作して行動させることも可能です。データは、「8 クリーチャー」を参照してください。

3. それだと、使い魔 より使い易くないだろうか

十分な財産を持っているのなら、同じレベルの使い魔を持つよりかは容易です。これは、馬がそれだけ社会に普及していることを意味します。

もっと強い、強力な馬が欲しければ、使い魔 を習得することをお勧めします。

4. ところで、《ヴィークル・コントロール》の前提になってる《R.C.》って何のこと？

《ライディング・コンバット》の略です。

表 7.4 道具

名称	価値	解説
銅貨	0.01	銅製の貨幣。10 枚で 1 銀貨
銀貨	0.1	銀製の貨幣。10 枚で 1 金貨
金貨	1	金製の貨幣。表の価値はこれが基準
白金貨	10	白金製の貨幣。1 枚で 10 金貨
ミスリル貨	100	ミスリル銀製の貨幣。1 枚で 10 白金貨
ハイカー旅人セット	1	旅に必要な小物の詰まった小袋
トラベラー旅人セット	2	旅に必要な道具の詰まった背負い袋
ノーマッド旅人セット	5	旅をしながら生活するための日用品一式。運搬方法が必要
ミニマム盗賊セット	1	盗賊の仕事に使うツールの詰まったポーチ
スーパー盗賊セット	3	盗賊の仕事に使うツールの詰まった鞆
FN 看護師セット	1	応急処置や簡単な治療を行うための器具の詰まった袋
BJ 医者セット	4	医療器具の詰まった医師鞆。手術も可能
放浪料理人セット	2	リュックに詰まった調理用具一式
安酒場吟遊詩人セット	1	楽器と派手な衣装
対貴族吟遊詩人セット	15	高級楽器と洗練された衣装
ええ格好しい騎士セット	10	爽やかなマントやスマートな装身具一式
見得張り貴族セット	50	雅な衣類に煌びやかな装飾品一式
清楚メイドセット	2	丈夫で実務的な女中服一式
荒くれ傭兵セット	2	無骨で実用的な傭兵の雑具一式
黒髪サムライセット	3	黒髪の民の異国情緒たっぷりの装身具一式
怪しげ黒魔術セット	5	黒マント他、実験用の薬剤や器具など
蛮人狂戦士セット	1	毛皮や骨細工などの粗野っぽさを演出する装身具一式
清貧聖職者セット	2	質素さを旨としたシンプルで清潔な法衣や聖印
神秘的聖職者セット	10	神聖さを強調するようにデザインされた神事用正装
ジョーンズ冒険家セット	5	難所を踏破するための道具一式が詰まった背負い袋
畏素材セット	0.5	畏に必要な素材一式。消耗品。サイズを +1 する毎に価値は 4 倍
爆発物	1	威力 30 で爆発する爆弾。消耗品。量を倍にする毎に威力 +10
毒物	1	毒撃 1 レベル相当の毒。消耗品。レベルを +1 する度に価値は倍。
宿泊	0.1 ~ 1	1 人あたりの宿代。もっと安い所も高い所もある
口バ	5	移動力 4/8。よく荷運びに使われる
乗用馬	10	移動力 5/10。戦闘に入ると恐慌状態になる
軍馬	20	移動力 5/10。戦闘用に訓練した馬
1 頭立て馬車	4	1 頭立ての馬車。積載量は 1t くらい
4 頭立て馬車	10	4 頭立ての馬車。積載量は 4t くらい
ボート	5	オールで漕ぐ小さな船。積載量 500kg くらい
ガレー船	2000	大きな手漕ぎ船。船員総勢 200 名、積載量 150t くらい
帆船	7000	帆で風を受けて進む大きな船。船員総勢 20 名、積載量 150t くらい
民家	50	一般庶民の暮らす、それなりの家
館	1000	金持ちや貴族の暮らす、割と豪華な邸宅
宮殿	10000	世界有数の豪華な邸宅

表 7.5 名称変換例

名称	元名称	解説
短刀	ダガー	タツノクタで使われる鋭利な曲刀
ダーク	ダガー	エリンの戦士が使うナイフ
スティレット	ダガー	護身・暗殺用の鋭い先端を持つナイフ
クリス	ダガー	東方から伝わる呪術的な短刀
脇差	ショートソード	タツノクタで使われる鋭利な曲刀
グラディウス	ショートソード	レムラ伝統の短剣
ソードブレイカー	ショートソード	背に櫛状の突起がついた短剣
刀	ロングソード	タツノクタで使われる鋭利な曲刀
ヴィーキングソード	ロングソード	ノルドで使われる粗雑な剣
クレイモア	バスタードソード	エリンの戦士が使う鋭い長剣
シャムシール	バスタードソード	東方から伝わる鋭利な曲刀
エストック	バスタードソード	貫くことに特化した菱型の剣
野太刀	ツーハンデッド	タツノクタで使われる鋭利な曲刀
フランベルジュ	ツーハンデッド	波打つ刃を持つ大剣
ジャベリン	ショートスピア	投擲用の槍
トライデント	ショートスピア	本来は漁業に使う三叉の槍
鎌槍	スピア	タツノクタで使われる十字の刃を持つ槍
ウィングドスピア	スピア	十字の刃を持つ槍
パイク	ロングスピア	対騎兵用の槍衾を作るための槍
棍	クォータースタッフ	長い棒
薙刀	グレイブ	長柄の先に刀の刃を付けた武器
サイズ	グレイブ	農耕用の巨大な鎌
ランス	グレイブ	馬の突進力を転化する突撃用のコーン状武器
鉞	バトルアックス	木こり用の大型斧
バルディッシュ	ポールアックス	長い柄の先に広い刃を持つ斧
ウォーハンマー	ヘビーメイス	大金槌
金砕棒	ポールメイス	金属で補強した巨大な鬼の棍棒
鎖鎌	ライトフレイル	鎌と分銅を鎖で繋いだ特殊な武器
モーニングスター	ヘビーフレイル	トゲ付き鉄球のフレイル。メイスもある
コンボジット・ボウ	ロングボウ	複合素材による強弓
忍装束	レザージャケット	隠密性を重視した防具
革鎧	レザーアーマー	タツノクタの革鎧
竹鎧	スケイルアーマー	竹で作られた鎧
リングアーマー	スケイルアーマー	金属の輪っかで構成された鎧
ラメラアーマー	スケイルアーマー	金属片で構成された鎧
鎖帷子	チェインメイル	タツノクタの帷子
チェインホーバーク	チェインメイル	膝元まである裾の長い帷子
鉄鎧	スプリントアーマー	タツノクタの金属鎧
ブリガンダイン	スプリントアーマー	金属片で構成された鎧
南蛮具足	プレートメイル	プレートメイルを模倣した甲冑

第 8 章

クリーチャー

「で、俺たちは人間の基準だと何になるんだろう。亜人？魔獣？」
「別にどうだっていいじゃないか。私らは、私らさね」

深い森の中に住む少しだけ変わった夫婦

8.1 キャラクター

PC も NPC も、人間でも動物でもキャラクターは (【魂】の有無や総計 CP の差を除いて) 同じルールで扱います。
典型的なキャラクターの一例を、以下に表で示します。表の中には、簡略化のために一部名前を変更した技

能等 (斧・槌 → 斧) がありますが、効果は元の技能と同じです。
独自にキャラクターを作成する場合には、「1.3 作成手順」を参照してください。

8.1.1 人類

チンピラ	山賊	軽装歩兵
<p>種別: 人間 レベル: 1.5</p> <p>体力: 4 運動: 4 感覚: 4 思考: 2 魔力: 2 精神: 2</p> <p>HP: 18 AP 身: 4 AP 精: 2 MP: 2 IN: 4 MV: 3/6 攻撃: 3 防御: 2 サイズ: 0</p> <p>装備: 短刀</p> <p>特徴:</p> <p>技能:</p> <p>主に都市部で徒党を組み、一般人を食い物にする犯罪者集団の下っ端構成員。普通に生活している者には脅威だが、所詮は真っ当にやっではない程度の連中。</p>	<p>種別: 人間 レベル: 2</p> <p>体力: 6 運動: 4 感覚: 5 思考: 2 魔力: 2 精神: 2</p> <p>HP: 24 AP 身: 4 AP 精: 2 MP: 2 IN: 5 MV: 3/6 攻撃: 7 防御: 5 サイズ: 0</p> <p>装備: 斧, 皮鎧</p> <p>特徴: 財産 1</p> <p>技能: 斧 1, 体術 1</p> <p>徒党を組んで暴力により金を稼ごうとする非合法集団。戦いなれているが、正規の訓練を受けた者は少数。辺境で商人や旅人を襲うが、目立ちすぎると軍により滅ぼされる。</p>	<p>種別: 人間 レベル: 2</p> <p>体力: 6 運動: 4 感覚: 4 思考: 2 魔力: 2 精神: 2</p> <p>HP: 24 AP 身: 4 AP 精: 2 MP: 2 IN: 4 MV: 3/6 攻撃: 6 防御: 5 サイズ: 0</p> <p>装備: 槍, 小盾, 皮鎧</p> <p>特徴: 財産 1</p> <p>技能: 槍 1, 投擲 1, 盾 1, 回避 1, 体術 1</p> <p>軍隊における一般兵。主に志願した、あるいは徴兵された一般人から成り立ち、兵士としての基本的な訓練を受けている状態。国によって装備などに多少の差がある。</p>

重装歩兵

種別: 人間 レベル: 2
 体力: 7 運動: 4 感覚: 3
 思考: 2 魔力: 2 精神: 2
 HP: 27 AP 身: 4 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 2 MV: 2/5
 攻撃: 7 防御: 9 サイズ: 0
 装備: 長物, 盾, 金属鎧
 特徴: 財産 2
 技能: 長柄 1, 盾 1, 体術 1, 回避 1
 重い武装を身にまとった兵士。専門的な訓練を受けた一般兵。多くの国で主力として扱われている。

上級軽装歩兵

種別: 人間 レベル: 2.5
 体力: 6 運動: 6 感覚: 4
 思考: 2 魔力: 2 精神: 2
 HP: 24 AP 身: 6 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 4 MV: 3/6
 攻撃: 6 防御: 5 サイズ: 0
 装備: 槍, 盾, 皮鎧
 特徴: 財産 2, 軍人階級 1
 技能: 槍・長柄 2, 盾 2, 体術 2
 特技: インペイル, トリップ, シールドガード
 歩兵隊の隊長、あるいはエリート兵など。一般兵に比べて 1 ランク高い能力を持つ。

上級重装歩兵

種別: 人間 レベル: 2.5
 体力: 9 運動: 4 感覚: 2
 思考: 2 魔力: 2 精神: 3
 HP: 36 AP 身: 4 AP 精: 2
 MP: 3 IN: 1 MV: 2/5
 攻撃: 9 防御: 11 サイズ: 0
 装備: 長物, 大盾, 重鎧
 特徴: 財産 3, 軍人階級 1
 技能: 槍・長柄 2, 盾 2, 体術 1
 特技: フルスウィング, シールドガード, シールドスキル
 重装歩兵隊の隊長、あるいは選りすぐりのエリート兵など。普通は、生まれつき頑健な肉体を持った者が選抜される。

重装騎兵

種別: 人間 レベル: 2.5
 体力: 7 運動: 4 感覚: 3
 思考: 2 魔力: 2 精神: 3
 HP: 30 AP 身: 4 AP 精: 3
 MP: 3 IN: 2 MV: 4/9
 攻撃: 7 防御: 9 サイズ: 0
 装備: 長槍, 盾, 金属鎧
 特徴: 財産 3, 軍人階級 2
 技能: 槍 2, 盾 2, 回避 1, 乗馬 2
 特技: インペイル, チャージ, ライディング・コンバット
 馬上での戦いを主にする、戦場の主役。馬の飼育には金がかかるため、金持ちがその役割を担うのが普通。

騎士

種別: 人間 レベル: 3
 体力: 6 運動: 6 感覚: 3
 思考: 4 魔力: 2 精神: 3
 HP: 27 AP 身: 6 AP 精: 4
 MP: 3 IN: 2 MV: 5/10
 攻撃: 6 防御: 7 サイズ: 0
 装備: ランス, 盾, 金属鎧
 特徴: 財産 3, 軍人階級 3
 技能: 長柄 2, 盾 2, 乗馬 2, 戦術 1
 特技: インペイル, チャージ, ハードディフェンス, ライディング・コンバット, 攻性陣形
 軍隊の中でもエース級の兵士。優秀な技術と武具で戦場を駆け巡り、部隊を指揮する。

傭兵

種別: 人間 レベル: 2
 体力: 5 運動: 5 感覚: 4
 思考: 2 魔力: 2 精神: 2
 HP: 21 AP 身: 5 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 4 MV: 3/6
 攻撃: 5 防御: 5 サイズ: 0
 装備: 長剣, 革鎧
 技能: 刀剣 2, 回避 1, 体術 2, 隠密 1
 金で雇われて戦う戦士。生き延びる術に長ける。

熟練傭兵

種別: 人間 レベル: 2.5
 体力: 6 運動: 5 感覚: 5
 思考: 2 魔力: 2 精神: 2
 HP: 24 AP 身: 5 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 5 MV: 3/6
 攻撃: 6 防御: 5 サイズ: 0
 装備: 長剣, 盾, 革鎧
 特徴: 第六感 1, 財産 1
 技能: 刀剣 2, 盾 2, 回避 1, 体術 2, 隠密 1
 特技: トリップ, シールドガード
 十分に経験を積んだ熟練の傭兵。戦争を熟知した手練。

歴戦傭兵

種別: 人間 レベル: 3
 体力: 6 運動: 6 感覚: 5
 思考: 4 魔力: 2 精神: 2
 HP: 24 AP 身: 6 AP 精: 4
 MP: 2 IN: 5 MV: 3/6
 攻撃: 6 防御: 5 サイズ: 0
 装備: 長剣, 盾, 革鎧
 特徴: 第六感 1, 財産 1
 技能: 刀剣 3, 盾 2, 回避 2, 体術 2, 隠密 1
 特技: トリップ, ディザーム, シールドガード
 長い間、戦場で生き延びた歴戦の傭兵。並の軍人をはるかに上回る知恵と経験と備える。

長弓兵

種別: 人間 レベル: 2
 体力: 4 運動: 4 感覚: 6
 思考: 2 魔力: 2 精神: 2
 HP: 18 AP 身: 3 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 5 MV: 3/6
 攻撃: 5 防御: 3 サイズ: 0
 装備: 長弓, 皮服, 短剣
 特徴: 剛腕 1, 財産 1
 技能: 弓 2, 体術 1
 特技: 遠射
 ロングボウの扱いに特化すべく訓練した兵士。ロングレンジからの射撃を得意とする。発射準備に 1AP。

弩兵

種別: 人間 レベル: 2
 体力: 4 運動: 4 感覚: 6
 思考: 2 魔力: 2 精神: 2
 HP: 18 AP 身: 4 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 5 MV: 2/5
 攻撃: 12 防御: 5 サイズ: 0
 装備: 弩, 帷子, 短剣
 特徴: 剛腕 1, 財産 2
 技能: 弩 2, 体術 1
 クロスボウによる遠隔攻撃を主とする兵士。威力は高いが、準備に時間がかかる。発射準備に 3AP。

魔法兵

種別: 人間 レベル: 2
 体力: 3 運動: 2 感覚: 2
 思考: 3 魔力: 6 精神: 3
 HP: 18 AP 身: 2 AP 精: 3
 MP: 3 IN: 2 MV: 3/6
 攻撃: 2 防御: 3 サイズ: 0
 装備: 杖, ナイフ, 皮服
 特徴: 魔器 (魔力増幅 1)
 技能: 言霊 2, 体術 1
 特技: ディスタンス, ヒーリング, キネシス, プラスト, フォースシールド
 戦闘訓練を積んだ魔法使い。集団運用におけるプラスト一点集中は、高い突破力を持つ。

魔術士

種別: 人間 レベル: 3
 体力: 3 運動: 2 感覚: 2
 思考: 6 魔力: 8 精神: 5
 HP: 24 AP 身: 2 AP 精: 6
 MP: 5 IN: 2 MV: 3/6
 攻撃: 1 防御: 3 サイズ: 0
 装備: 杖, 皮服, ローブ
 特徴: 魔器 (魔力増幅 2)
 技能: 言霊 2, 体術 1
 特技: ディスタンス, ディバイド, ヒーリング, キネシス, プラスト, ホールド, フォースシールド
 特に実力が認められた、国のお抱え魔術士。様々な戦闘魔法を駆使し、戦局に影響を与える。

僧兵

種別: 人間 レベル: 2
 体力: 5 運動: 4 感覚: 2
 思考: 3 魔力: 4 精神: 2
 HP: 21 AP 身: 4 AP 精: 3
 MP: 2 IN: 2 MV: 3/6
 攻撃: 5 防御: 5 サイズ: 0
 装備: 棍棒, 皮鎧
 技能: 棍棒 1, 信仰 1, 体術 1
 特技: ヒーリング, キネシス, フォースウェポン
 エール教戦闘部隊員。そのほとんどが魔法戦士でもあり、敵対組織からは恐れられている。

聖者

種別: 人間 レベル: 3
 体力: 5 運動: 4 感覚: 4
 思考: 4 魔力: 6 精神: 3
 HP: 24 AP 身: 4 AP 精: 4
 MP: 3 IN: 4 MV: 3/6
 攻撃: 5 防御: 5 サイズ: 0
 装備: 棍棒, 皮鎧, 神官服
 特徴: 宗教家 2, 財産 1
 技能: 棍棒 1, 信仰 2, 話術 1, 医術 1
 特技: ヒーリング, キネシス, フォースウェポン, フォースシールド
 “聖者”の称号を与えられたエール教の使徒。神の奇跡を顕し、教会の威光を高める、エリートエージェント。

蛮戦士

種別: 人間 レベル: 3
 体力: 8 運動: 6 感覚: 5
 思考: 2 魔力: 3 精神: 3
 HP: 33 AP 身: 6 AP 精: 2
 MP: 3 IN: 5 MV: 3/6
 攻撃: 9 防御: 7 サイズ: 0
 装備: 大剣, 帷子
 特徴: 財産 1, 軍人階級 1, 獣化 1
 技能: 刀剣 2, 体術 1, 回避 1
 特技: フルスウィング, トルネードスウィング
 辺境の部族で、勇者と称えられるような戦士。粗野だが破壊力に満ちた剛剣を振るう。

呪術師

種別: 人間 レベル: 3
 体力: 2 運動: 2 感覚: 3
 思考: 6 魔力: 8 精神: 5
 HP: 21 AP 身: 2 AP 精: 6
 MP: 5 IN: 3 MV: 3/6
 攻撃: 1 防御: 1 サイズ: 0
 装備: 金細工の装飾品
 特徴: 宗教家 1, トランス 1
 技能: 言霊 2, 呪術 2, 博物学 1, 医術 1
 特技: ディスタンス, リアライズ水, ホールド水, ヒーリング
 辺境の部族で、尊敬を集める術者の長。自然や人体に通じた魔法を行使する。

盗賊

種別: 人間 レベル: 1.5
 体力: 3 運動: 4 感覚: 5
 思考: 2 魔力: 2 精神: 1
 HP: 15 AP 身: 4 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 5 MV: 3/6
 攻撃: 2 防御: 2 サイズ: 0
 装備: 短剣
 技能: 体術 1, 隠密 2
 他人の物を盗んで生計を立てる者。その特性上、斥候としての能力を持つ。特に長年従事した名人と呼ばれる者ならば、並の兵士など比較にならない。

狩人

種別: 人間 レベル: 1.5
 体力: 4 運動: 3 感覚: 4
 思考: 2 魔力: 2 精神: 2
 HP: 18 AP 身: 3 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 4 MV: 3/6
 攻撃: 4 防御: 3 サイズ: 0
 装備: 短弓, 皮服, 短剣
 技能: 弓 1, 体術 1, 隠密 1
 動物を狩って生計を立てる者。その特性上、最低限の戦闘力を持つ。特に長年従事した名人と呼ばれる者ならば、並の兵士など比較にならない。

8.1.2 人外

馬 種別: 獣 レベル: 2 体力: 5(7) 運動: 6 感覚: 5 思考: 2 魔力: 1 精神: 1 HP: 28 AP 身: 5 AP 精: 2 MP: 1 IN: 5 MV: 6/11 攻撃: 3 防御: 4 サイズ: 1 特徴: 四脚 0, 巨体 1, 韋駄天 1, 第六感 1, 活力満点 1 技能: 体術 2 すらりと伸びた四本足で平地を高速で駆ける草食獣。大人しい性質のため、騎乗用、運搬用としてよく使用される。	軍馬 種別: 獣 レベル: 2.5 体力: 6(8) 運動: 6 感覚: 5 思考: 3 魔力: 1 精神: 2 HP: 36 AP 身: 6 AP 精: 3 MP: 2 IN: 5 MV: 6/11 攻撃: 4 防御: 4 サイズ: 1 特徴: 四脚 0, 巨体 1, 韋駄天 1, 第六感 1, 活力満点 1, 剛力 2 技能: 体術 3 軍用の訓練を施した馬。生来の臆病さが消え、戦場でも怯まず力強く駆ける。	猫 種別: 獣 レベル: 2 体力: 4(2) 運動: 6 感覚: 6 思考: 1 魔力: 1 精神: 1 HP: 10 AP 身: 6 AP 精: 1 MP: 1 IN: 7 MV: 3/6 攻撃: 2 防御: 1 サイズ: -1 特徴: 四脚 0, 小体 1, 第六感 2, 高速反射 1, 生体武器 1, 暗視 1 技能: 格闘 1, 体術 1, 隠密 1 人里にいる小型の肉食獣。身軽で、屋根の上などを軽快に走る。
犬 (中型) 種別: 獣 レベル: 2 体力: 6(4) 運動: 5 感覚: 4 思考: 2 魔力: 1 精神: 1 HP: 14 AP 身: 5 AP 精: 2 MP: 1 IN: 4 MV: 4/7 攻撃: 4 防御: 2 サイズ: -1 特徴: 四脚 0, 小体 1, 第六感 1, 生体武器 1, 特殊感覚/嗅覚 1, 韋駄天 1 技能: 格闘 1, 体術 1, 観察 2 人間に飼われて生きる肉食獣。サイズも外見も様々だが、概して賢く、従順で勇敢。	軍用犬 種別: 獣 レベル: 2.5 体力: 6 運動: 6 感覚: 4 思考: 4 魔力: 1 精神: 2 HP: 24 AP 身: 6 AP 精: 4 MP: 2 IN: 4 MV: 5/9 攻撃: 6 防御: 3 サイズ: 0 特徴: 四脚 0, 第六感 1, 生体武器 1, 特殊感覚/嗅覚 1, 韋駄天 1 技能: 格闘 1, 回避 1, 体術 1, 観察 2 軍用に訓練した犬。その知能の高さを活かし、様々な技術を身につけた危険な兵器。	狼 種別: 獣 レベル: 2.5 体力: 6 運動: 6 感覚: 5 思考: 3 魔力: 1 精神: 2 HP: 24 AP 身: 6 AP 精: 3 MP: 2 IN: 6 MV: 5/9 攻撃: 6 防御: 3 サイズ: 0 特徴: 四脚 0, 第六感 1, 高速反射 1, 韋駄天 1, 生体武器 1, 特殊感覚/嗅覚 1 技能: 格闘 1, 体術 1, 観察 2 群れで生活する肉食獣。集団で獲物を追い詰め、狩りをする。
虎 種別: 獣 レベル: 3 体力: 6(8) 運動: 8 感覚: 8 思考: 2 魔力: 1 精神: 2 HP: 32 AP 身: 8 AP 精: 2 MP: 2 IN: 10 MV: 5/10 攻撃: 8 防御: 4 サイズ: 1 特徴: 四脚 0, 巨体 1, 生体武器 1, 第六感 1, 高速反射 2, 暗視 1 技能: 格闘 1, 体術 1, 隠密 1 森で暮らす大型の肉食獣。類まれなるパワーと俊敏性を誇る。	チーター 種別: 獣 レベル: 3 体力: 5 運動: 9 感覚: 8 思考: 2 魔力: 1 精神: 1 HP: 18 AP 身: 9 AP 精: 2 MP: 1 IN: 10 MV: 7/11 攻撃: 5 防御: 3 サイズ: 0 特徴: 四脚 0, 第六感 1, 高速反射 2, 韋駄天 3, 生体武器 1 技能: 格闘 1, 体術 3, 隠密 1 地上最速の肉食獣。その圧倒的なスピードと引き換えに、パワーは貧弱で戦闘力は低めに抑えられている。	象 種別: 獣 レベル: 2.5 体力: 8(12) 運動: 5 感覚: 5 思考: 4 魔力: 1 精神: 1 HP: 45 AP 身: 5 AP 精: 4 MP: 1 IN: 5 MV: 6/12 攻撃: 6 防御: 6 サイズ: 2 特徴: 巨体 2, 四脚 0, 第六感 1, 特殊器官/鼻 1 技能: 鼻 1 長い器用な鼻を持つ大型の草食獣。気性は穏やかで賢いが、パニックになると暴走する。

熊 (ヒグマ)

種別: 獣 レベル: 2.5
 体力: 8(10) 運動: 6 感覚: 5
 思考: 2 魔力: 1 精神: 2
 HP: 40 AP 身: 6 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 5 MV: 4/8
 攻撃: 10 防御: 5 サイズ: 1
 特徴: 巨体 1, 四脚 + 二脚 1, 第六感 1, 生体武器 1
 技能: 格闘 1, 体術 1
 後ろ足で直立することも可能な、ずんぐりむっくりとした肉食獣。直立状態で振り下ろしは、かなりの破壊力を持つ。AP1 点で四つん這いになり、移動力を +1/+2 できる。

ライオン

種別: 獣 レベル: 3
 体力: 6(8) 運動: 8 感覚: 8
 思考: 2 魔力: 1 精神: 2
 HP: 32 AP 身: 8 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 10 MV: 5/10
 攻撃: 8 防御: 4 サイズ: 1
 特徴: 四脚 0, 巨体 1, 生体武器 1, 第六感 1, 高速反射 2
 技能: 格闘 2, 体術 1, 隠密 1
 草原に住む大型の肉食獣。類まれなるパワーと俊敏性を誇る。

鷹

種別: 獣 レベル: 3
 体力: 6(4) 運動: 8 感覚: 8
 思考: 2 魔力: 1 精神: 1
 HP: 14 AP 身: 8 AP 精: 2
 MP: 1 IN: 10 MV: 6/12
 攻撃: 4 防御: 2 サイズ: -1
 特徴: 翼の腕 0, 小体 1, 生体武器 1, 第六感 1, 高速反射 2, 飛行 3
 技能: 格闘 1, 体術 1, 観察 1
 特技: 突風
 代表的な猛禽。空から鋭いクチバシで急襲する。鷹を使役して狩をする人間もいる。

ユニコーン

種別: 魔獣 レベル: 3
 体力: 5(7) 運動: 6 感覚: 5
 思考: 3 魔力: 4 精神: 3
 HP: 36 AP 身: 6 AP 精: 3
 MP: 3 IN: 5 MV: 6/11
 攻撃: 7 防御: 4 サイズ: 1
 特徴: 四脚 0, 巨体 1, 韋駄天 1, 第六感 1, 活力満点 1, 生体武器 1
 技能: 格闘 1, 体術 1, 思念 1
 特技: チャージ, ヒーリング, A エンハンサ (AP/運動)
 長く鋭い角の生えた馬。角は武器になるのと同時に、魔法の触媒でもある。

ペガサス

種別: 魔獣 レベル: 3
 体力: 6(8) 運動: 6 感覚: 5
 思考: 3 魔力: 4 精神: 3
 HP: 40 AP 身: 6 AP 精: 3
 MP: 5 IN: 5 MV: 4/8
 攻撃: 4 防御: 4 サイズ: 1
 特徴: 四脚 0, 巨体 1, 第六感 1, 活力満点 1, 飛行 2
 技能: 格闘 1, 体術 2
 翼の生えた馬。臆病で逃げ足が速く、空を駆けるように飛ぶ。飛行時の [MV] は 6/12。

コカトリス

種別: 魔獣 レベル: 3
 体力: 6 運動: 8 感覚: 6
 思考: 2 魔力: 3 精神: 2
 HP: 24 AP 身: 8 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 7 MV: 3/6
 攻撃: 6 防御: 3 サイズ: 0
 特徴: 高速反射 1, 第六感 1, 生体武器 1, 毒撃 3
 技能: 格闘 2, 体術 1
 強力な毒を持つ、歪な体躯をした飛べない鳥。生態や雌雄、生息地域などほぼ何もわかっておらず、時折それらしき目撃情報が散見されるだけだ。

グリフォン

種別: 魔獣 レベル: 3.5
 体力: 6(8) 運動: 8 感覚: 8
 思考: 2 魔力: 3 精神: 4
 HP: 40 AP 身: 8 AP 精: 2
 MP: 4 IN: 10 MV: 4/8
 攻撃: 8 防御: 4 サイズ: 1
 特徴: 巨体 1, 生体武器 1, 第六感 1, 高速反射 2, 飛行 1
 技能: 格闘 1, 体術 1, 観察 1
 ワシの上半身とライオンの下半身を併せ持つ空飛ぶ獣。獰猛で、人には懐かない。飛行時の [MV] は 5/10。

ヘルハウンド

種別: 魔獣 レベル: 3.5
 体力: 6(8) 運動: 7 感覚: 6
 思考: 3 魔力: 4 精神: 4
 HP: 40 AP 身: 7 AP 精: 3
 MP: 4 IN: 7 MV: 5/9
 攻撃: 8 防御: 4 サイズ: 1
 特徴: 四脚 0, 巨体 1, 第六感 1, 韋駄天 1, 生体武器 1, 特殊感覚/嗅覚 1, プレス 2
 技能: 格闘 2, 体術 1, 観察 2
 口から火を吹く、巨大な黒い犬。地上では最強クラスの狩人。

クラーケン

種別: 魔獣 レベル: 3.5
 体力: 8(12) 運動: 8 感覚: 6
 思考: 3 魔力: 2 精神: 2
 HP: 50 AP 身: 8 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 6 MV: 6/12
 攻撃: 12 防御: 6 サイズ: 2
 特徴: 巨体 2, 水棲 0, 第六感 1, 生体武器 1
 技能: 格闘 3, 格闘/逆腕 3, 体術 2, 隠密 1, 観察 1
 足を広げれば全長十数 [m] にも及ぶ巨大な軟体生物。小さな船など簡単に沈めてしまう大海獣。サーベントのライバル。

ワイバーン

種別: 亜竜 レベル: 4
 体力: 6(10) 運動: 9 感覚: 8
 思考: 2 魔力: 4 精神: 4
 HP: 50 AP 身: 9 AP 精: 2
 MP: 4 IN: 10 MV: 7/14
 攻撃: 10 防御: 7 サイズ: 2
 特徴: 翼の腕 0, 巨体 2, プレス 2, 飛行 1, 第六感 1, 高速反射 2, 生体武器 1, 生体防具 1, 再生 1, 弱点 (竜殺し)-1
 技能: 格闘 1, 体術 2, 観察 1
 両腕が大きな皮膜の翼となった、巨大な飛びトカゲ。ドラゴンの亜種とも言われる大空の覇者。

サーペント

種別: 亜竜 レベル: 4
 体力: 10(14) 運動: 6 感覚: 6
 思考: 2 魔力: 4 精神: 4
 HP: 70 AP 身: 6 AP 精: 2
 MP: 4 IN: 7 MV: 7/14
 攻撃: 14 防御: 11 サイズ: 2
 特徴: 巨体 2, プレス 1, 水中適応 3, 第六感 1, 高速反射 1, 生体武器 1, 生体防具 1, 再生 1, 弱点 (竜殺し)-1
 技能: 格闘 1, 体術 1, 隠密 1, 観察 1
 長い尾をくねらせて海中を悠然と泳ぐ、巨大なウミヘビ。ドラゴンの亜種とも言われる大海の覇者。

レッサー・ドラゴン

種別: 竜 レベル: 5
 体力: 8(14) 運動: 8 感覚: 5
 思考: 4 魔力: 6 精神: 6
 HP: 84 AP 身: 8 AP 精: 4
 MP: 6 IN: 5 MV: 6/12
 攻撃: 14 防御: 11 サイズ: 3
 特徴: 四脚 0, 巨体 3, プレス 3, 飛行 1, 生体武器 1, 生体防具 1, 再生 2, 弱点 (竜殺し)-2
 技能: 格闘 3, 体術 2, 記号 3
 特技: ディスタンス, キネシス, プラスト, デストラクト, フォースウェポン, フォースシールド, テレポート
 太古の真竜の血を最も強く受け継ぐと言われる巨大な生物。

ゴブリン

種別: 異人 レベル: 2
 体力: 4 運動: 6 感覚: 5
 思考: 3 魔力: 2 精神: 1
 HP: 15 AP 身: 6 AP 精: 3
 MP: 1 IN: 5 MV: 3/6
 攻撃: 4 防御: 3 サイズ: 0
 装備: 石槍, 毛皮
 特徴: 暗視 1
 技能: 槍 1, 体術 1
 辺境に住む人型の小人。すばしこくてずる賢く、家畜を盗んだりする。しばしば人間に群れを絶滅させられるため、激しく憎む。

オーク

種別: 異人 レベル: 2
 体力: 6 運動: 5 感覚: 4
 思考: 2 魔力: 3 精神: 1
 HP: 21 AP 身: 5 AP 精: 2
 MP: 1 IN: 4 MV: 3/6
 攻撃: 6 防御: 4 サイズ: 0
 装備: 棍棒, 毛皮
 特徴: 暗視 1
 技能: 槌 1, 体術 1
 辺境に住む人型の豚鼻。頭は鈍いがパワーがあり、家畜を盗んだりする。ゴブリンとは犬猿の仲だが、人間相手に共闘することもある。

ワズ

種別: 異人 レベル: 2
 体力: 4 運動: 5 感覚: 5
 思考: 3 魔力: 3 精神: 1
 HP: 15 AP 身: 5 AP 精: 3
 MP: 1 IN: 5 MV: 3/6
 攻撃: 4 防御: 2 サイズ: 0
 装備: 錆びた鋸
 特徴: 暗視 1, 水棲 0
 技能: 槍 1, 体術 1
 内海に生息する魚人。臆病だが漁村から盗みを働くこともあり、漁師と対立する。

オーガ

種別: 異人 レベル: 3
 体力: 8 運動: 6 感覚: 4
 思考: 3 魔力: 3 精神: 3
 HP: 33 AP 身: 6 AP 精: 3
 MP: 3 IN: 4 MV: 3/6
 攻撃: 8 防御: 5 サイズ: 0
 装備: 爪, 毛皮
 特徴: 暗視 1, 再生 1, 獣化 2, 生体武器 1
 技能: 格闘 2, 体術 2
 辺境に住む、角の生えた人型の生き物。半端な獣なら素手で絞め殺せるパワーを持つ。ホードとの関係は不明。

ライカンスロープ

種別: 異人 レベル: 3
 体力: 6 運動: 6 感覚: 6
 思考: 3 魔力: 3 精神: 3
 HP: 27 AP 身: 6 AP 精: 3
 MP: 3 IN: 6 MV: 3/6
 攻撃: 6 防御: 4 サイズ: 0
 装備: 爪, 毛皮
 特徴: 第六感 1, 高速反射 1, 暗視 1, 再生 1, 生体武器 1
 技能: 格闘 2, 体術 2
 主に悪魔の森周辺に見られる、異形の人間。獣人とも呼ばれるが、実際にはどんな獣とも似つかない姿をしている。固体差が極めて激しい。

ゾンビ

種別: 不死 レベル: 1
 体力: 6 運動: 2 感覚: 2
 思考: 1 魔力: 1 精神: 1
 HP: 21 AP 身: 2 AP 精: 1
 MP: 1 IN: 2 MV: 3/6
 攻撃: 3 防御: 3 サイズ: 0
 特徴: 強靱身体 1, 狂戦士 1, 毒撃 1, 吸血 1, 弱点/火-1
 魔術的な力により動き出した死体。動きは鈍く知能も低い、非常にタフ。毒もあり、非戦闘員には十分な脅威になり得る。悪趣味な魔術師が愛用する。

ゴースト

種別: 不死 レベル: 1
 体力: 2 運動: 2 感覚: 2
 思考: 2 魔力: 4 精神: 2
 HP: 12 AP 身: 2 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 2 MV: 3/6
 攻撃: 1 防御: 1 サイズ: 0
 特徴: 幽体 0
 肉体が死んだ後も活動を続ける精神体。ほぼ生前の能力を保つが、物理干渉ができない上にエネルギーの補給もままならないため、長くはもたない。

ヴァンパイア

種別: 不死 レベル: 3.5
 体力: 4 運動: 5 感覚: 5
 思考: 6 魔力: 6 精神: 4
 HP: 24 AP 身: 5 AP 精: 6
 MP: 4 IN: 5 MV: 3/6
 攻撃: 2 防御: 2 サイズ: 0
 特徴: 幽体 0, 吸血 3, 再生 3, 弱点/光-2, 弱点/水-1
 技能: 闘気法 3, 触媒 1, 回避 3
 特技: 闘気浸透, クリエイト
 自我を保ったまま変質したアンデッド。他者の生命力を吸収する。クリエイトで肉体を作成。

スケルトン

種別: 無機 レベル: 2
 体力: 6 運動: 6 感覚: 6
 思考: 1 魔力: 1 精神: 1
 HP: 21 AP 身: 6 AP 精: 1
 MP: 1 IN: 6 MV: 3/6
 攻撃: 6 防御: 3 サイズ: 0
 装備: 長剣, 小盾
 特徴: 狂戦士 1
 技能: 刀剣 1, 盾 1
 骨で造られた、最も原始的なボーンゴーレム。自律的な行動はできないが、高い戦闘能力を持ち、死も厭わず戦い続ける恐るべき兵士。

ゴーレム

種別: 無機 レベル: 3
 体力: 8(10) 運動: 8 感覚: 7
 思考: 2 魔力: 2 精神: 2
 HP: 40 AP 身: 8 AP 精: 2
 MP: 2 IN: 6 MV: 3/7
 攻撃: 5 防御: 11 サイズ: 1
 装備: 石の体
 特徴: 巨体 1, 狂戦士 1
 技能: 格闘 1
 石で造られた、最も有名なストーンゴーレム。単純な命令しか遂行できないが、高い戦闘能力を持ち、死も厭わず戦い続ける恐るべき巨人兵。

機竜人

種別: 無機 レベル: 4
 体力: 8(10) 運動: 7 感覚: 6
 思考: 3 魔力: 5 精神: 3
 HP: 44 AP 身: 7 AP 精: 3
 MP: 3 IN: 5 MV: 3/7
 攻撃: 10 防御: 11 サイズ: 1
 装備: 長剣, 盾, 重外骨格, 魔砲 (20)
 特徴: 狂戦士 1, 暗視 1, 巨体 1, 生体武器 1, 生体防具 1
 技能: 刀剣 3, 盾 3, 銃器 1, 体術 3
 特技: ヘビーインパクト, トルネードスウィング, シールドガード
 皇帝直属の部隊“竜騎兵”の駆る、ノイエ・ドラゴニア帝国の最新兵器。わずかな機しか存在しない。

シルフィード

種別: 精霊 レベル: 3
 体力: 3 運動: 3 感覚: 5
 思考: 5 魔力: 7 精神: 4
 HP: 21 AP 身: 5 AP 精: 3
 MP: 4 IN: 5 MV: 3/6
 攻撃: 1 防御: 2 サイズ: 0
 特徴: エネルギー体 (風)1
 技能: 思念 3, 人化 1
 特技: ディスタンス, リアライズ (風), フォースシールド, フライト
 真竜の残滓から生まれた、風のエネルギー生命体。普通は生存に適した極めて限定的な地域にしか生息しない。

サラマンダー

種別: 精霊 レベル: 3
 体力: 3 運動: 3 感覚: 4
 思考: 5 魔力: 8 精神: 4
 HP: 21 AP 身: 5 AP 精: 3
 MP: 4 IN: 5 MV: 3/6
 攻撃: 1 防御: 2 サイズ: 0
 特徴: エネルギー体 (火)1
 技能: 思念 3, 人化 1
 特技: ディスタンス, リアライズ (火), ブラスト, フォースシールド
 真竜の残滓から生まれた、火のエネルギー生命体。普通は生存に適した極めて限定的な地域にしか生息しない。

エンジェルソルジャー

種別: 天使 レベル: 3
 体力: 4 運動: 4 感覚: 4
 思考: 6 魔力: 6 精神: 3
 HP: 21 AP 身: 4 AP 精: 4
 MP: 3 IN: 6 MV: 3/6
 攻撃: 4 防御: 3 サイズ: 0
 装備: 短弓, 胸当て
 特徴: 飛行 1(4/8)
 技能: 弓 1, 回避 1, 体術 1, 思念 2
 特技: アライズ光, フォースウェポン光, フォースシールド光
 天使たちの下級兵。世界の異物を排除して回る。飛行時の [MV] は 4/8。

エンジェルリーダー

種別: 天使 レベル: 4
 体力: 5 運動: 6 感覚: 6
 思考: 6 魔力: 6 精神: 4
 HP: 30 AP 身: 6 AP 精: 6
 MP: 4 IN: 6 MV: 3/6
 攻撃: 5 防御: 4 サイズ: 0
 装備: 長弓, 胸当て
 特徴: 飛行 1(4/8), 剛力 1
 技能: 弓 2, 回避 2, 体術 2, 思念 3
 特技: 速射, リアライズ光, フォースウェポン光, フォースシールド光
 天使たちの指揮官。危険度の高い異物発生時に姿を現す。飛行時の [MV] は 4/8。

第II部

ワールド

第9章

世界背景

「いいか、大地は大きな亀の背中にいる3匹の像の鼻によって支えられているんだ。
空には穴が開いていて、そこから光が差せば星に見え、水が漏れれば雨になるって寸法さ」

物知り爺さんの講釈

9.1 概要

9.1.1 人口

全体的に、食料は十分な量を生産しており、人口は増加傾向にある。しかし、人間の領域の外には危険な生物が徘徊しており、その狭間では常に戦いが継続しているため、領域の拡張には多くの犠牲が伴う。結果として、人口の増加や人類圏の拡大は抑制されている。

また、魔法による治療が可能のため、医療技術の水準に対して乳幼児の死亡率は低い。しかし、その分、出生率は低めであり、バランスは取れている。

ちなみに、都市の人口は並の都市なら1000、あるいは2000～6000くらいで、大都市だと1～2万人くらい。更に、大陸西部でも最大の都市リュテスにもなると、5～15万人に及ぶ。

9.1.2 食事

大陸西方で最も食されているのは、小麦、ライ麦などの麦類である。それ以外にも、最近は南方の暗黒大陸からもたらされたジャガイモが、貧しい土地でもよく育つことから栽培量が増えている。

それに加えて、地方毎に豚や鶏を飼育したり、魚や野鳥を捕ったりする。虫も貴重な栄養源の一つである。

調味料は、基本的に塩が使われる。塩は岩塩や海水などから精製され、十分な量が出回っている。

砂糖は貴重で、庶民の甘味料としては蜂蜜が日常的に使われる。

その他の香辛料は地方毎に限られた品種しか栽培できないため、地元以外では高価になりがちである。

食器

食事は、木製の皿に盛られ、木製のフォークやスプーン、あるいは素手で食べるのが一般的。金持ちであれば、これらが銀製品になる。錫や鉛を使った食器もあるが、変な味がつくため、木製を忌避する半端な金持ちくらいしか使わない。

最近はこれに加え、タツノクタで使われる陶器の皿や箸などが、一部で出回っている。

9.1.3 技術

医療

薬草を使った内科医療が基本。特に地方では薬草や祈祷に詳しい人間がいるくらいで、専門の医者はまずいない。

有名な名医ともなれば簡単な外科手術が行える者もいないわけではないが、あまり一般的な技術ではない。

ある程度の難病、重症であれば、魔法による治療を行うのが普通。つまり、有名な医者ともなれば治療系の魔術を修めているのが普通ということである。

金属

製鉄技術が普及し、様々な鉄製品が作られるが、鋼を精製する技術は新しく、行使できる箇所は限られている。鋼製の武具などは、結構な高値で取引される。

ミスリルやオリハルコン、ヒヒイロカネのような伝説的な金属は精製方法が確立されておらず、古代に作られた遺産か、一代限りの天才が偶然に作り出した物に頼ることになる。

動力

動力としては、人力、馬力、牛力など生物の力を利用するのが主流である。限定的に水力や風力も使用されるが、蒸気機関などは原則として存在しない。

また、それら自然エネルギーよりも高等とされている動力が魔力であり、魔力を利用して仕事をする魔動機械が存在する。魔動機械は燃料として魔石を消費して、動作する。魔石は化石の多い土地からよく産出され、太古の生物の器官の化石化したものが、魔石と呼ばれているのではないとも言われる。

船

船は、大人数の手で漕ぐガレー船、帆に風を受けて進む帆船、魔動機械により水を後方に汲み出して進む（スクリューの技術は存在しない）魔動船がある。

小回りや瞬発力ではガレー船、持久力や最高速度では帆船が優れる。魔動船はまだ研究途中であり、世界中にもわずか数隻しか存在しない。

基本的に船は内海での運用を前提にしており、外海に出るには貧弱である。外海でも活動できる船や船員は、極めて限られている。

その他

建築物は石や木材、レンガによって建てられる。

火薬は、一部では原始的な黒色火薬の製造方法が知られている。しかし、魔法の使い手を調達する方が手取り早いので、実践的な技術はあまり研究されていない。

磁石が常に一定の方向を指すことが知られており、旅の者は磁石によって方向を知るのが一般的である。

9.1.4 軍事

一般的な武装

一般的な兵士たちは、革や鉄製の鎧を身に纏い、剣や槍、弓などで武装する。訓練した馬に乗って戦う騎兵もいるが、馬は飼育に金や手間がかかるため、騎兵の数や分布は限定される。

魔法も戦場においては重要な戦力足り得るが、魔法に対する温度は地域によって違いがあり、そのため軍の魔法兵に対する扱いや用意できる質と量は、地域差が激しい。また同時に、地方によって普及している魔法の形態や内容にも差があり、当然それは軍にも影響を及ぼす。

騎士

国に仕える職業軍人には、騎士と呼称される者がいる。この騎士という呼び方には、2つのパターンがある。

1つは、仕官に対する呼称。これは決まりとして騎士の名を授けられている場合もあれば、単に慣習としてそ

う呼ばれている場合もある。この場合、騎士という呼び名に特別な意味があるわけではなく、一種の尊称のようなものになる。

もう1つは、組織として騎士という称号を用意している場合である。例えば、カーディックの赤竜騎士団やヘクサウェアの魔法騎士団に所属している者は、他からは敬意を持って騎士と呼ばれる。他にも、功績を上げた者に対して名誉として騎士の名が授けられることもある。

傭兵

軍隊は維持に金がかかるため、常備軍はあくまでも最低限に抑える必要がある。そこで、多くの国が軍事費の節減のために利用するのが、傭兵である。（民兵や農奴兵などが多いところは、その限りではない）

傭兵は金銭で国に雇われて、戦いに従事する。常に維持する必要のある常備軍と違って一時的な出費で軍勢を揃えることができるため、結果的に軍事費が抑えられるわけである。

軍における傭兵のウェイトは、国によって異なる。例えば、精鋭の正規兵に対して傭兵は補助程度にしか思っていない、強力な軍事国家もあれば、常備軍をほとんど持たず、軍備を傭兵に依存する商業国家もあるのだ。

傭兵は戦争を飯の種にしているプロであるが、戦争のないときや正当な報酬の支払いがされなかったときなどは、野盗や山賊の類になることも珍しくない。

9.1.5 野獣・魔獣

人間の領域、都市や集落、街道筋に危険な獣が入り込むことはほとんどない。しかし、一歩そこから足を踏み出せば、人の力の及ばぬ魔境が広がっている。

野獣だの魔獣だのといった呼称は人が危険な野の生き物に対して勝手に名付けただけであり、特別な差異は存在しない。彼らは人手の及ばぬ地で生活し、弱肉強食の世界において食物連鎖の上位種として君臨する。

一般人が普通に生活している分には、脅威を感じる機会は多くない。しかし何らかの理由、犯罪がらみやあるいは単に人間の領域を広げるために山野に入り込んだとき、その者たちに向かって容赦なく牙をむく。また、多くはないにしても何らかの偶発的な理由により、人里に降りて力を振るうこともある。

こうした獣の脅威に対抗するために、町は柵や城壁で覆われ、また戦う人間が守りにについているのが普通である。また、こうした事情から、邪魔な生き物を駆除することや貴重な生物を狩ることを生業とする、モンスターハンターと呼ばれる者もいる。

ただし、人間と獣の利害は常に対立しているとは限らない。例えば竜ほどの知性がある相手ならば、贈り物をしたり契約を結んだりすることで、一部権利を貰い受けることもある。

9.1.6 遺跡

大陸西部はかつて、古代ドラゴニア帝国の勢力圏内にあり、今でも各地には、当時の都市や建築物が遺跡の形で残されている。

古代ドラゴニア帝国が保有していた技術は今より格段に高く、それによる建築物の規模や質は常識外れですらある。

例えば、各地の都市を幾重にも結ぶ街道。現在は磨耗しているものの表面は驚くほど平らであり、水はけもいい。幅は広く、両脇の歩道を人が歩きつつ、中央を全力疾走する馬車がすれ違うことも可能。可能な限り直線に敷設され、そのために山が削られた跡すらある。

例えば、各地の都市に引かれる水道。長ければ100[km]にも及び、山中より綺麗な水を輸送する。

9.2 種族

9.2.1 ニューマン人

大陸西部で最も数の多い種族。エルフ人にドワーフ人、ヒューマン人、それにその他の雑多な種族の血が入り混じり、ほぼ目立った特長はない。

地域や個人によって多種族の血の濃さが異なるため差があるが、成人男性の身長がおおよそ170～180[cm]ほど、女性はその-10[cm]ほどで、髪は黒、茶、赤、金、瞳は黒、茶、緑、青と多様。

ゴール王国を中心に、西はカーディック王国やカステリーヤ王国、東はノイエドラゴニア帝国、南はレムラ共和国と広く分布する。

9.2.2 エルフ人

かつて大陸西部に、一大勢力として存在していた種族。やや細身の体と尖った耳、薄い色素が特徴。

成人男性の身長が180[cm]前後、女性が170[cm]前後と長身。ただしその身長に比して、体重は軽い傾向にある。

他種族と比べて金髪や碧眼の持ち主が多い他、時折、緑髪や銀髪、金の瞳などの珍しい色も見られる。また、森の中で狩猟をして生活するのに都合の良い、先天的に夜目の効く者(特徴 暗視 持ち)も多い。

気質的にはプライドが高く、自己の理想も高く持ちが

例えば、街道を通すために川に架けられた橋。川へ登り降りする必要もなく、橋自体も平ら。街道の広さや平坦さ、強度を維持した巨大な石造りの橋。地方に村落では遺跡であることを知らず、「こんな物を人が作れるはずがない、これは悪魔が作ったに違いない」とし、悪魔の橋と呼び恐れることがあるという。

そしてこれらわかり易い建築物の他、古代ドラゴニア帝国には発達した魔動工学が存在したことも見逃せない。

さすがにほとんどの魔動機械は壊れ、構造を解析することもままならないが、時折、非常に状態のいい魔動機械が発掘されることがある。それらを解析することは魔動工学の発展に大きく寄与し、国策として発掘を推進している地方もある。

また、本当に稀な例として、ほぼ完動状態の魔動機械が発見されることもあるという。そうやって発見された当時の危険な兵器が、どこかに存在するという噂もこことしかに囁かれている。

ちで、個人主義が強い。感情に左右されるよりも、理性的な行動こそを是とする風習があり、弁が立つ。

古くはゴール王国以西に広く分布していたが、今では純粋なエルフ人は、エリン以外では希少となっている。

9.2.3 ドワーフ人

かつてはエルフ人たちから見て東方に、エルフ人と並ぶ一大勢力として存在していた種族。逞しい肉体と濃い体毛が特徴。

身長はニューマン人と大差ないが、筋肉質でがっしりとした肉体をしている。体毛が濃く、色は黒茶から赤などエルフ人よりも暗めが多い。

一般的には神経質で完璧主義、頑固で偏屈とされ、事実それを体現するかのような優秀な職人も多い。その他、感情や情動を重んじるが、その反面、規則正しく集団に忠実な傾向がある。また、大変な酒好きでも知られる。

激しい感情を持つせいか時折、意識的に激昂することで痛覚をシャットアウトできる者(特徴 狂戦士 持ち)もいる。

ノイエ・ドラゴニア帝国では混血が進んでいるが、北方のノルド地方では、未だ多くのドワーフ人が昔ながらの生活をしている。

9.2.4 ヒューマン人

レムラ共和国にのみ存在する種族。ニューマン人に比べるとやや背が低く成人男性で 170[cm] 前後、髪や瞳の色も暗色に偏るが、それ以外に特に差はない。

陽気でお祭り好きだが、堅実で現実的な物の見方を好む。芸術方面は苦手。

ニューマン人が複数の種族の混血の結果として生まれた種であるのに対し、ヒューマン人は昔から今と変わらぬ姿を持つ。当人たちは自分たちをニューマン人のオリジナルと考えるが、単に古い時代に生まれたニューマン人なのではないかという説もある。

9.2.5 ギル人

水での活動を得意とする、カスティーリヤの先住種族。かつては海で生活していたのではないかとわれ、手足の指の間に薄い皮膚の痕跡が、首筋にエラの痕跡が残っている。

現地の伝説では、水中で魚のように活動する英雄の話などもある。そこまで行かずとも、海辺の生活者だけあって水泳が得意な者は多い。

現在では、カスティーリヤ王国の南西部の海岸線沿いに見られるのみとなっている。

9.2.6 有角人

古くは優れた文明と文化を誇った、ヘラス地方に住む種族。額に生えた小さな角が特徴。

成人男性の身長が 180[cm] 前後と大柄でかつ、引き締まった筋肉を持ち、その肉体美はしばしば（とりわけ当人たちの手によって）芸術の対象となる。中にはこの肉体を変異させ、一時的に運動能力を向上させることができる者（特徴 獣化 持ち）もいる。

額には 1～2 本の小さな角が生えているが、特に何かの役に立つということはない。この角が、有角人^{ホーンド}という呼び名の由来でもある。

哲学などの思索や、芸術を好む性向があることでも知られる。

9.2.7 ジン人

有角人の居るヘラス地方より更に東に住む種族。大陸西部ではあまり馴染みがないが、東方の反物や香辛料などを持ち込むジン人の商人なら見かけることがある。

釣りあがった目や尖った耳はエルフ人に似ているが、色黒で男性は遅く女性は豊満と、むしろ有角人に近い。

9.2.8 トロール人

ノイエ・ドラゴニア帝国やノルド地方の更に東にある極寒の地に住む、巨人族。成人男性の平均身長は 190[cm] にも及び、2[m] を越える者も珍しくない。また怪我の治りが早い者（特徴 再生 持ち）も多い。

見た目に違わぬ怪力で気性は荒いが、大らかで朴訥な面もある。ドワーフ人以上の酒好き。

9.2.9 エルダー

ヘクサウァ王国のある山中に住む、古い種族。身体的特徴はニューマン人と大差なく、見た目では区別をつけるのは難しい。

長い間、閉ざされた環境で暮らしてきたせいか、気位が高く閉鎖的で、警戒心が強い。

ヒューマン人の亜種に過ぎないという説もあるが、当人たちは頑なに否定する。

9.2.10 黒髪の民

西方より海を越えてやって来た小人族。老若男女そろって真っ黒な頭髪をしていることから、黒髪^{ベラックヘアーズ}の民と呼ばれる。

平均身長は成人男子で 160[cm] ほどと小柄。それだけに非力だが、その分、身軽さと器用さに優れる。

生真面目で几帳面、体面を重んじる他、狡猾であるとの評判もある。

9.2.11 竜人

竜の血を引くという伝説の種族。竜人^{ドラゴニア}。

先祖返りの生まれ、見た目は両親の種族と変わらないとも、体の一部に変異（爬虫類のような瞳、鱗状の皮膚、鋭い牙・爪など）が生じるとも言われる。

9.2.12 獣人

南方の海を隔てた暗黒大陸に住む種族。獣と人の相の子とも言われ、動物と人間が混じったような奇妙な姿をしている。

獣人と一括りで呼ばれるものの、その内実は部族により全く異なる。例えば、背に一对の翼の生えた鳥族、犬のような頭部と嗅覚を持った犬族（あるいは狼族）、猫のような頭部と身軽な身体を持った猫族など。

交流のある海沿いの地方ではまだ人間に近いが、奥地に行くに従い動物に近い姿をした部族が闊歩しているという伝説もある。

9.3 歴史

9.3.1 竜の世界

それが、いつから続いていたのかはわからない。恐らくは遙かな昔、人間の尺度では想像すら適わない遠い昔からなのだろう。荒ぶる自然の奔流の中で生まれたエネルギー生命体たる竜たちが、世界中を闊歩していた。

竜が呼吸し、移動するだけでも、暴風が吹き荒れ、雷が進み、豪雨が降り注ぎ、火が荒れ狂うと言う。そんな彼らが支配する地は、他の生物がまともに暮らせる所ではなかったであろうことは想像に難くない。

この竜の世界は、万では効かない程の長き年月に渡って続いたと思われる。

9.3.2 竜の滅亡

いったい何が起きたのか。はっきりした事は何一つわかっていない。間違いないのは、繁栄の極みにあった竜たちの痕跡が、ある時期を境に全く見られなくなることである。

恐らくは何か、途方もない大事件が発生し、竜たちは滅亡したものと思われるが、それすらも定かではない。どこか別の次元に移住したとか、今もなおどこかで眠りについてるとかいった、とんでもない説がもっともらしく語られることがあるくらいである。

とにかく、今より数万年前に竜たちは居なくなった。そして、それに代わるように大地に新たな生物たちが増えだした。その中には、我らの先祖も含まれるのだ。

9.3.3 巨石文明

人間が築いた文明の最も古い痕跡は紀元前 3000 年頃に現れる。^{ストーンサークル}環状列石やピラミッドなど、各地に残る石造のモニュメントがそれだ。

この時代にどんな人たちが生活し、どのような文明を築き、何の意図をもってこれらモニュメントを製作したのか、詳しいことはあまりわかっていない。モニュメントに何かしらの魔術的な機能があるのではないかと研究している学者もいるが、結論が出るまでには今しばらくの時を待たねばならないだろう。

9.3.4 ドラゴニア帝国

人類史上最も輝いていた国の一つ、それが古代ドラゴニア帝国である。

その版図は大陸西部に大きく広がり、その文明は今より優れた部分を持ち、その支配は決して暴力的な物ではなく、公正で賢明な施政であり、民は帝国の一員であることを誇りに思い、永い平和と豊かさを享受していたと言う。各地には今もなお驚異的である数々の建造物が残り、魔動工学に至っては未だ当時の水準に遠く及ばない。

しかし、偉大なる帝国も永遠ではなく、いつの頃からか徐々に衰退し始め、最後はドワーフ人の難民たちによって滅ぼされしまった。

あの偉大な国がなぜ滅びたのか、あの優れた魔動技術がなぜ失われてしまったのか。今でも、いや今でこそ無視できない、大いなる疑問である。

9.3.5 戦国時代

ドラゴニア帝国の崩壊による影響は大きかった。広範な地域を勢力圏内に置いていた一大帝国の存在が失われたことにより、大陸西部の広域に大混乱が生じたのだ。

日々生まれては滅びる国々。故郷を離れ彷徨う難民たち。難民は略奪者となり、更なる難民を生む。

数百年に渡り続いた戦乱により、土地や人心は荒れ果て、偉大な帝国の技術や知識はことごとく失われてしまった。

9.3.6 安定期

マルク大帝による大国家ゴール王国の成立を皮切りに、戦乱も徐々に収束に向かう。

ゴール王国、ノイエ・ドラゴニア帝国、カーディック王国、レムラ共和国、カスティーリャ王国など各地にある程度の力を持った国が生まれ、相も変わらず戦は絶えないもののかつての無秩序さはなりを潜めたのだ。

これらの国々は互いの利益を巡って、裏で表で争いを続ける。真の平和は、遠い。

歴史家イストール著『歴史総論』より抜粋

第 10 章

国

「余に従え。それが繁栄への道だ」
「民衆を守らねば、国など成り立たぬ」
「朕は国家なり」

国王談義

10.1 カーディック王国

政体：王政
国土：中
人口：中

気候：西岸海洋性
首都：カーリオン

10.1.1 位置

大陸の北西部から目と鼻の先にある大きな島、アルピオン島全域を支配する。

アルピオン島と大陸とは泳いで渡ることも可能な程に近い。人の行き来も頻繁で戦争も珍しくない。

10.1.2 風土

位置的にはやや北寄り。夏は短く涼しいが、島の付近を流れる暖流の影響で長い冬もそれほど寒くはない。

ただし、東海岸沿いでは、北東部から冷たい風が吹き込んで急激に気温が下がることがある。

年間通じて雨の日が多いが、降るのも止むのも突発的で雨量も少ない。その代わり湿度が高く霧が多い。虹も良く出る。

地形は、北部が高地で南部が低地になっている。高い山や深い谷は存在せず、起伏の少ないなだらかな土地が広がっている。

太古には森で覆われていたらしいが、長きに渡る戦乱と開発の歴史の末、現在では原生林はあまり残っていない。

まばらに生えた木と見渡す限りの牧草地が、この土地の標準的な風景である。

10.1.3 歴史

アルピオン島で最も古い記録は、1000 年前の古代ドラゴニア帝国の侵略により始まる。

ドラゴニア帝国の記録によると、彼らが進出する以前には、文字を持たないエルフ人の小部族が乱立していたようだ。

そうして島の南半分がドラゴニア帝国の一部となって 500 年、勢力衰退によりドラゴニア帝国から放棄され、ドワーフ人部族の侵入が繰り返される戦乱地帯になる。

雑多な小国家が林立してから 400 年、その中の幾つかの国が強い勢力を持つようになった島は、ノルド王国からの侵攻を切っ掛けに再び激しい混乱状態に陥る。

そんな中で、つい数年前に島の勢力を統一して生まれたのが、現カーディック王国である。

10.1.4 内情

長い戦乱を征した直後の国であるだけに軍の練度は高く、影響力も強い。王はその軍勢力を背景に、諸侯の上に君臨している。

各地の豪族の中には野心を持つ者や現王に不満を持つ者も多いが、現状で歯向かえるだけの力はあるにないため、少なくとも見た目は大人しくしている。

国内の支配体制はまだ完全に確立しておらず、政治を

行う上での組織も未熟で人手も足りていない。王の親政によって、急速に国内の統制が進められつつある。

10.1.5 外交

統一間際に海を隔てた南の隣国のゴール王国から干渉があり、一戦を交えた経緯がある。今は休戦しているが両国の仲は良好からは程遠く、緊張状態が続いている。

西にはすぐ傍にエリン島が接していて、その済むエルフ人部族たちの多くとは同盟関係にある。ただし同盟と言っても、実質的にはカーディックの属国に等しい。

10.1.6 人種

かつてのアルピオン島にはエルフ人が住んでいたが、大陸からの度重なる侵攻と支配の繰り返しにより混血が進み、その特徴は失われている。

現在では、ゴール王国等、大陸西端の住人との外見的・文化的差異はほとんどない。

10.1.7 産業

羊毛を用いての毛織物が盛ん。当然、その材料となる羊の飼育も盛んであり、島中の到る所に牧草地帯で草を食む羊たちを見ることができる。

東部では小麦の栽培がされているが、雨が多く土地が痩せているアルピオン島では質、量ともに大した収穫は見込めない。最近では南方の大陸より持ち込まれた芋を栽培する所が増えている。

10.1.8 軍事

数はそれほどでもないが、戦乱を経て鍛えられた精強な兵が揃っている。

中でも、常に軍の中心として戦場の真っ只中にいた王と側近の騎士たちは、それぞれが一騎当千の戦闘力を有している。

特に王は軍最強の兵士であり、常に先頭を切って敵陣に突撃したとも言われる。

赤竜の騎士

カーディック王国軍の中樞を占める、王直属の精鋭。その名称は、カーディックの伝説上にある古き赤竜に由来する。現王と共に戦乱を戦い抜いてきた一騎当千の戦士たちで、戦場では指揮官として兵を引き連れて戦う。

現在は全員に爵位が与えられているが、元々の出自は様々。武装や戦術もまちまちで、あまり統制は取れていない。

現在の構成人数は12人。これはその時々で増減する。

実質的にカーディック王国の幹部であり、国政にも関わる。

長弓隊

元々は精鋭はいるが兵力に乏しいカーディック軍が頭数を揃えるために作った、寄せ集めの即席部隊。戦場においては、遠距離から支援するだけの補助的な役割だけを与えられていた。

しかし、戦乱末期にゴール王国の軍団が進入してきた際、主力を欠いた防衛軍の中心として大きな戦果を挙げ、名をあげる。

この戦果により軍内での地位は向上し、一端の正規軍並に扱われるようになるが、卑しい身分の者たちで構成されていることもあって、分不相応な待遇として嫌う者も多い。

ゴール王国からは、カーディック軍の主力と認識されている。

10.1.9 魔術

元々は土着の宗教に由来する、自然に働きかける術が普及していた。

外部からの侵攻と戦乱の時代、それに新しい宗教の流入と普及などの理由により土着の宗教は見る影もないが、実用品としての魔術は残った。

戦うための手段として洗練されたアルピオン島の魔術は、自然現象を操り、現実直接的な干渉をする魔法に長ける。

数はさほどでもないが、軍でも魔法の使い手は重要な位置を占める。

10.1.10 宗教

大陸から伝わったエール教が、一般的な宗教として広く普及している。

しかしその内容は土着の宗教と結びついて変質しており、例えば悪であるはずの竜が責ばれるなど、大陸とは大きく異なる物となっている。

エール教の総本山である教会の影響力もあまり強くなく、現在ではカーディックの王家が国内の聖職者たちを統括する形になっている。

そのために教会からは良く思われていないが、アルピオン島が遅れた野蛮な地方と見なされていることや物理的な距離の遠さもあって、今の所は大きな問題には発展していない。

10.1.11 重要人物

“竜王” ディアン・アヴァロン

長きに渡ったアルピオン島の戦乱を征した若き王。

元は島南西にあった小国カーディックの出身で、その類まれなる軍事的才覚により自国を滅亡の危機から救っ

たのみならず、島の支配者にまでのし上がる。

秘境より持ち帰ったという神域の魔剣を所有し、戦場では圧倒的な武勇を以って軍を率いていた。

噂では古の赤竜の血を引くとも言われているが、本人は否定も肯定もしていない。

“ 占いじじい ” ミルディン

先王の時代からカーディックに仕える年老いた魔術師。

現王の幼少期には教育係を務め、今は側近として王の相談相手となっている。

老齢を理由に決して表舞台に立とうとはしないが、裏で何をやっているか分からない如何わしい人物として、忌避する者も多い。

世界最高の魔術師であるという噂に対し、実際に彼が魔術を行使する所を見た者がいないという事情が、より彼の胡散臭さを増しているようだ。

なお“ 占いじじい ” という呼び名は、単なる彼の自称である。

10.1.12 観光

竜の聖域

アルピオン島最大にして、異形の環状列石^{ストーンサークル}。島の南西部に存在。

島内にはこの他にも多数の環状列石^{ストーンサークル}が存在するが、聖域と呼ばれるここだけは規模が桁違いに多く、またその構造や造詣に大きな差異が見られる。

何のために作られたのかは全くの謎に包まれているが、地脈のエネルギーを大量に蓄積していることだけは判明しており、何らかの鍵によって起動する大規模な魔動施設ではないかと推測されている。

少なくとも、ドラゴニア帝国の侵攻以前から存在していたことは確認済み。一説によると聖域は神代の遺跡であり、他の類似した構造物は後代の人間がこれを模倣したのではないかと言われる。

グレアム防壁

古代ドラゴニア帝国時代の遺跡。かなりの長距離に渡って続く強固な城壁。

用途、目的は不明。推定される建造時期では付近一帯が帝国の勢力下にあり、敵対勢力は存在しなかったとされる。

かなりの強靱な防壁であり、帝国にとって強力な敵がここに存在したことが知れる。

霧の湖

一年中、霧に覆われた不思議な湖。

付近で行方不明になった者が多くおり、近隣の住人は決して近づこうとはしない。

近年、調査のために騎士たちが派遣され、誰も帰ってこなかったという事件も起きている。

10.1.13 不安材料

豪族の不満

古くから地元を支配してきた豪族たちは、突如に台頭してきたカーディック王国を必ずしも快く思っていない。

特に、武力に物を言わせて我が物顔で振る舞い、力しか取り柄のない乱暴物（と思っている）の騎士たちが地元のやり方に指図してくる様は、しばしば憎しみの対象にすらなっている。

武力では全く相手にならないために現在は大人しくしているが、次第に既得権益を削られていく豪族たちの不満はかなり強く、可能となればいつ蜂起してもおかしくないだろう。

ゴール王国からの干渉

ゴール王国は、かつてのアルピオン島の南東部を勢力下に置いていた関係上、カーディックにより統一され、狭い海峡を挟んで国境を接している現状には、不満や危機感を抱いている。

そのため、カーディックの力を削ぎ、ゴール王国の影響力を強めるため、様々な工作を行っているという。

今すぐに戦争が起きる、というわけではないが、予断を許さぬ状況にある。

10.2 ゴール王国

政体：王政

国土：大

人口：大

気候：西岸海洋性

首都：リュテス

10.2.1 位置

大陸の西海岸沿いに大きな国土を持つ大国。

北、西、南と海に面し、国土はほぼ六角形をなしている。

海を挟んだ北にはアルピオン島がある。

10.2.2 風土

西から北にかけての海岸沿いは、付近を流れる暖流の影響で気温の年較差、日較差とも小さく、冷涼でありながらさほど寒くなることはない。

そこから東の内陸に入るに従い、徐々に年較差、日較差が拡大し、降水量が増大していく傾向にある。

特に南部から東部にかけての高地では気温の変動が激しく、冬にはミストラルと呼ばれる強い北風が吹き荒れ、厳しい寒さをもたらす。

一方、南海岸沿い近辺では、打って変わって乾燥した暑い夏に温かい冬という、温暖な気候になる。

東端から南部にかけて山地や山脈という自然の国境がよこたわる以外は、ところどころに高原や丘陵がみられるものの、おおむね低く平らな土地が広がっている。

国土の中でもっとも広い領域を占める比較的平らな地域は、東の国々に続く広大な平原の西端部にあたる。ゆるやかな起伏の平野で、高所でも標高 200[m] 程度。多くの支流をあつめた大河が幾本も流れ、近隣諸国の中でも最も肥沃な地域に挙げられる。

10.2.3 歴史

1000 年を遡る昔には、この辺り一帯には多数のエルフ人部族が、川を隔てた東のドワーフ人と、山を挟んだ南のレムラと、そして付近にいる他のエルフ人部族との間で争いを繰り返しながら住み着いていた。

文字を持たない彼らを記録していたのは、1000 年前に現ゴール王国の土地を飲み込んだ古代ドラゴニア帝国である。ドラゴニア帝国の一員となったエルフ人たちは、急速に文明化していく。

それから 500 年、ドラゴニア帝国の衰退とドワーフ人たちの無秩序な侵攻により、大規模な戦乱の舞台になる。

人の移動と国の興亡が繰り返される中、200 年前に 1 つの国が急速に勢力を拡大し、広範な版図を持つ大国となる。これが、ゴール王国である。

今では当時の 1/3 のサイズでしかないが、それでもなお、周辺では最大の勢力を持つ大国である。

10.2.4 内情

長い歴史と高い国力を兼ね備え、良くも悪くも内情は安定している。

長い時の間に貴族と宗教は肥え太り、庶民に比べて圧倒的な財産と権力を有している。

中でも最大の貴族である王族の力はかなりの物であり、反旗を翻すことを考える貴族は極少数で、専ら王に取り入って恩恵を得ることを考えている。当然、裏では貴族の派閥間の熾烈な争いがあり、陰惨な陰謀劇が展開している。

ある意味、国のシステムとして安定した、王を頂点とした綺麗なピラミッド構造ができあがっているとも言える。

ただし、贅沢と平穏の中での内部抗争が日常化しており、王や貴族は内政や外交に対してはまるで無関心な状態でもある。

10.2.5 外交

東の隣国のノイエ・ドラゴニア帝国とは元々一つの国であったこと、その癖に文化や風習の面では差があることから、強い対抗意識を持っている。

南方のレムラ共和国や西方に海を隔てたカーディック王国のことは見下しており、格下の中小国として侮っている。

10.2.6 人種

かつては、数多のエルフ人部族が存在していた地方。

それから、ドラゴニア帝国の一部としての 500 年、ドワーフ人部族の支配から始まる建国、幾たびの戦争とその度に起こる領土の変化などを経て、現在では混血の進んだニューマン人の国となっている。

似たような境遇にあるアルピオン島の住人と、外見的・文化的差異はほとんどない。

10.2.7 産業

広大かつ肥沃な平原を利用しての大規模な混合農業が行われており、小麦に大麦、テンサイ、鶏卵、乳牛など、どれも高い生産高を誇る。

これにより大陸西部の食料庫として知られ、ゴール王国の豊かさを担っている。

また、葡萄酒の名産地、本場としても有名であり、質の良い葡萄酒が造られている。

10.2.8 軍事

高い国力を背景にした、数の揃った重装兵が特徴。その圧倒的質量の群れにより、敵軍を正面から押し潰すのが基本的戦術となる。

機動力には難があるものの、平地における突破力は相当な物となる。

ただし、家柄や権謀術数にのみ長けた貴族から成る指揮官と、無理矢理に集められただけの農奴からなる兵隊は、能力、士気、共に低く、全体として質より量という感否めない。

重騎兵

軍の中核を占めるエリート兵。構成員は全て貴族（馬を養えるだけの財産を持つ者）である。

騎馬と兵士は共に甲冑に身を包み、槍を持って突撃する。

その重装備ゆえに高い防御力を誇るが、騎兵の利点である機動力が低下しているという欠点も持つ。

そして低機動力ゆえに、突撃以外の用途で運用されることはまずない。

重装歩兵

軍の主力を担う歩兵部隊。基本的には、各貴族がそれぞれの力量に応じて抱えている私兵の寄せ集めである。

体格の良いゴールのニューマン人たちが重甲冑と盾で身を固め、異常な堅固さを持つ集団となっている。

正面からのぶつかり合いではほとんど負け知らずだが、しばしば策にはまって痛い目を見る。

弩隊

ヘビークロスボウを装備した支援部隊。

プレートメールも貫く火線を集中させることにより、驚異的な火力を実現している。

基本的には、騎兵が突撃する前の段階でのみ使用されるが、新たな主力として運用することを考えている者もいる。

10.2.9 魔術

武器や鎧が発達するにつれて相対的に魔法の脅威力は減少していき、徐々に魔法は軽んじられてくるようになった。

更には国中に広がったエール教が魔術を嫌い、貶め、また代替物として自分たちの“聖者”を提供したために、魔術師自体が胡散臭い目で見られるに至る。

今では、一部の変わり者が趣味で学ばか、あるいは目端の利く有力者が密かに魔術師を確保しているに過ぎない。

10.2.10 宗教

エール教が国中を席卷し、一般的には他の宗教は認められていない。

それだけにエール教の存在感は強く、国王に意見して

国政にすら影響を及ぼせる力を持つ。

そして聖職者が貴族に並ぶ力を持った結果、腐敗が横行しているのが、真摯な聖職者からしばしば批判の対象になる。

10.2.11 重要人物

マルク・ド・ナール 3 世

現ゴール王国国王。

何事もなく父から王位を受け継ぎ、十数年の間、大過なく王を務めてきた老人。

何の意欲も野心も見せず、政治には無関心。日々を宮内の晩餐会や趣味の狩猟に費やしている。

マドレーヌ大司教

ゴール王国の教区を統括する、エール教のお偉いさん。でっぴりと太った男。

顔にはいつも優しいげな笑みを浮かべており、信者からの評判はいい。

金髪のジャン

モンドール山に根城を持つ、ゴール王国内では最大規模の山賊“獅子鷲団”の首領。

当人たちは義賊を謳っているが、詳細は不明。

元軍人や元貴族も多数いると言われ、かなりの戦力を持つゴール王国の頭痛の種。

10.2.12 観光

ランブイエ宮殿

マルク 2 世が造らせた、美しい庭園を伴った豪華な宮殿。

ここでは日夜音楽が鳴り、舞踏会が毎夜のように催され、バレエやオペラ、芝居が演じられる。あでやかな貴族男女を乗せた馬車は郊外を散策し、日が落ちれば庭園につくられた大運河をゴンドラの群れが下る。

臣下たる貴族たちはここでの生活により骨抜きにされ、王からの寵愛を得るべく争うという。

大聖堂

古代ドラゴニア帝国期には古代の神の聖地であった、リュテスを流れる川の中洲にある島に作られた大聖堂。

60 年余に及ぶ歳月を費やして作られた大規模な建造物であり、ゴール王国における教会の権威の象徴。

ドラコーネ山脈

ゴール王国の南部から、ヘクサウア王国、レムラ共和国を通してノイエ・ドラゴニア帝国まで続く長大で険しい山脈。

その名の語源の通りレッサードラゴンたちの一大拠点ともなっており、非常に危険。大陸西部では悪魔の森と

並んで 1,2 を争う魔境である。

古代の戦争において、軍隊が敵の後背を突くためにドラコーネ山脈を越えたという逸話は、今も伝説として残っている。

10.2.13 不安材料

エール教の台頭

あまりに一般化し過ぎたために、エール教の影響力が無視できないほど大きくなっている。

これはつまり、国内に第二の貴族がいるようなものであり、内部の足並みの不一致に繋がるとして懸念材料になっている。

10.3 ノイエ・ドラゴニア帝国

政体：帝政

国土：大

人口：大

10.3.1 位置

ニール川を境にゴール王国と国境を接して、東方に大きく広がる国土を持つ。

単純な広さはゴール王国以上で、北海岸沿い、東方向に引き伸ばされるような形状をしている。

10.3.2 風土

全体的に大陸性気候に属しており、四季がはっきりしていることと年間を通じて降雨量がそれほど多くないのが特徴。

冬場は曇りが多く暗い日が続くが、放射冷却が加わらないため、比較的高い緯度に位置するにも拘わらず、それほど厳しい冷え込みとならない。

ただし東部や南部の山岳地帯では、冬季の間は河川が凍結する亜寒帯気候となる。

北部の海沿いにはゴール王国からニール川を跨いで平野が続くが、南下するに従って標高は高くなり、帝国より南には山脈が続く。

中部はかつて氷河に削られた跡が残り、起伏の強い、荒々しい土地になっている。氷河によって運ばれた土が堆積している、限られた平地は比較的肥沃なのに対し、海岸沿や中部以南は高地は土地が痩せている傾向が強い。

また国土の至るところに針葉樹林が散在し、特に南部に広がる広大な森は、その深さと多様な生物が生息していることから“悪魔の森”と呼ばれ恐れられている。

隣国の国力増強

ライバルであるノイエ・ドラゴニア帝国は改革が進行中であり、現皇帝の下に急速に纏まりつつある。

また長きに渡って戦乱が続いていたアルビオン島がカーディック王国により統一され、国境付近に確保していた影響力も台無しにさせられる。

このように東西の両国が国力を増してきているのに対しゴール王国は旧態依然とした体制のままであり、いざ戦争になったときに持ちこたえられるのかという不安の声が一部から上がっている。

気候：西岸海洋性

首都：なし

10.3.3 歴史

太古から荒れた土地に相応しく荒々しい気性を持ったドワーフ人たちが住み着き、川を隔てた西のエルフ人の部族や同じドワーフ人部族間で争ったり略奪したりしていた。1000 年前の古代ドラゴニア帝国の拡大もこの地には及ばず、独自の生活を続けながら 500 年が過ぎる。

東方で復活した真竜“ユティデーラ”に追い散られるように拡散し、各地に無秩序に侵攻したドワーフ人部族たちは、大陸西部の後半に渡って戦乱を巻き起こし、ドラゴニア帝国滅亡の引き金となる。

そして 200 年前、混沌とした状態が続く各地を平定して生まれた巨大国家、ゴール王国。そこから東方の約 1/3 ほどが分裂して生まれたのが、現在のノイエ・ドラゴニア帝国である。

10.3.4 内情

ノイエ・ドラゴニア帝国の名は、古代ドラゴニア帝国を継ぐという意味で持つが、実体はほぼ無関係と言って良く、単に国内の諸侯を纏めるための権威付けでしかない。

帝国は実質的には幾多もの国家の連合体の様相を呈しており、圧倒的な力で統率するようなリーダーは存在しない。最高指導者である皇帝は、選挙権を持った有力な諸侯、選帝侯により選出されて成るのである。

このような事情から内部の統制は今一つで、潜在的な実力を発揮することは難しい。これを良しとしない現在

の皇帝は、改革による中央集権化を推し進めている。

10.3.5 外交

西の隣国のゴール王国とは元々一つの国であったが、今ではほぼ同等の力を持つライバルとしてしのぎを削っており、最も警戒する相手となっている。

北方のドワーフ人部族や東方のトロール人部族には力を示した上で、交易などの交渉を行っている。弱った時には襲撃してくる可能性があるため、防衛上の頭痛の種でもある。

10.3.6 人種

かつては、数多くのドワーフ人部族が存在していた地方。ドラゴニア帝国崩壊後の混乱や、ゴール王国の建国などの影響で混血が進み、今ではドワーフ系ニューマン人が大多数を占める。

立地条件上、北東に行くほどドワーフ人の血が濃くなる傾向にある他、東側にはわずかながらトロール人も生活している。

10.3.7 産業

耕作に向いた豊かな土地では小麦も栽培されるが、多くは荒地に強いライ麦の栽培と森を利用した豚の飼育がメインであり、国民はライ麦のパンと豚により腹を満たす。また麦から作られた麦酒を好む。

他国からは優れた工作技術で知られており、数多くの職人が日々、鉄製品や機械、ルーンによる魔器や魔動機械などを生産している。

10.3.8 軍事

国内でも諸侯が互いに牽制し合うために軍備に力を入れており、国力に対して兵力過多なきらいがある。反面、外的に対してフルに戦力を発揮することが難しいため、ライバルのゴール王国に対してもなかなか優位に立てない。

ただ、最近では皇帝を中心に再軍備が行われており、特に騎馬と魔動兵器により武装した皇帝直属の部隊は、少数ながら高い戦力を秘めるものとして周囲の警戒を強めている。

竜騎兵

皇帝が自らの権力を拡大する過程で作り出した、皇帝直属の特殊部隊。魔動エンジンで作動する人型兵器、“機竜人”を駆って戦う^{ドラグーン}竜騎兵。

機竜人は大変なコストがかかるため、帝国広しと言えどもわずか数機しか存在しない。

工兵

魔動兵器による攻城戦などを得意とする特殊部隊。

同種の部隊は他国にも存在するが、質量ともに最も優秀なのがドラゴニア帝国の工兵である。

運用にかかる手間やコストは大きい、その分の効果も見込める大型の魔動兵器、例えば巨大な大砲などを多数所持している。

魔術

ドワーフ人が伝統的に使用してきた力ある文字、ルーンにより環境に働きかける魔術が最も一般的ではあるが、実際の使い手はさほど多くない。

それよりはむしろルーンを刻んだ魔器や魔動機械の製作が盛んであり、優秀なルーンの技術者は需要が高い。

10.3.9 宗教

表面上はエル教が国中を席卷し、他の信仰を持つ者は異端視される。

しかし、エル教の信者でありながら、日常での習慣やいざというときの祈りの対象がノルド地方と共通した古い神様であったりするあたり、さほど徹底されているというわけでもない。

エル教教会としては、なるべく純粋な教えに近いエル教を広めたいのだが、民衆に嗜好に合わず妥協している。

10.3.10 重要人物

“機械帝”レオンハルト・フォン・ビスマルク

ノイエ・ドラゴニア帝国の現皇帝にして、ケーニヒスベルクの領主。

天才的な政治センスを持った野心家であり、落ち目であった自領を立て直すと共に様々な手を駆使して皇帝の座に登りつめた。

皇帝になった後はあの手この手で諸侯の力を削ぎ、皇帝の権限を増すように国内の制度改革を進めている。その強引な手法ゆえに敵は多いが、今のところ表立って逆らう者はいない。

外部への侵攻を企んでいるとの噂もある。

“天災 Dr.”セッツネア・ゲラーデ

幾多もの古代ドラゴニア帝国期の技術を復活させ、機竜人を設計した天才科学者。

この人物がいなければ魔動工学の発展は50年は遅れていた、と言われるほどの能力を持つが、同時にその奇矯な言動もよく知られる。

公的には否定されるが、遺跡から発掘した自動人形を引きつれて出奔し、現在は行方不明であるとの噂もある。

10.3.11 観光

悪魔の森

帝国の南西部、ゴール王国やヘクサウァ王国との境にある広大な針葉樹林。

余りの深さに加えて危険な生物が数多く生息し、人を寄せ付けない。

奥深くに古代の遺跡があるという伝説もあるが、出所は不明で根拠はない。時折無謀な冒険者が探索に出かけるが、ほとんどが戻ってこず、成果が出た試しがない。

一説によると、異形と化した人間の集落があるという。彷徨える城

屋気楼のように現れては消え、各地に出没する謎の城。

城が現れると付近の住人が行方不明になるとして、恐れられる。

ゼンケンベルク化石地帯

巨大な生物の化石が、大量に発掘された地。

発掘された化石は真竜のものとも言われるが、帝国は一帯を封鎖しているため、研究は遅滞として進んでいない。

一説によると、発掘された化石の一部が魔動エンジンの材料として優れた性質を発揮するため、研究目的には開放されず、資源として秘密裏に採掘されているとか。

10.4 エリン島

大陸の西の果て、アルピオン島の更に西にある島。土地の起伏は緩やかで、広い平地が大半を占めている。そして多くの土地は森で覆われ、木々の隙間を縫うように人々や動物たちが暮らしている。

辺境にあるゆえに、外部からの干渉が比較的少ないままで長い時を経てきた。そのため、純度の高い形で古い血筋や文化が、大陸やアルピオン島ではほとんど見られなくなった、純粋なエルフ人やその文化が根付いている。

詩

エリンのエルフ人たちは、文字を持たない。代わりに彼らは、伝説や伝承などの詩を口頭で継承する。

そのため、詩を伝える吟遊詩人たちは尊敬され、社会的に高い地位を持っている。また彼らは魔法使いでもあり、詩に乗せて魔術を紡ぐ。

また、文字がなく口伝が主であるためか、エルフ人たちは一様に弁が立ち、交渉に長ける特性がある。

10.3.12 不安材料

諸侯との不和

急速に改革を進めているため、各所に軋轢が生まれている。

その最たる物が、改革により既得権益を失う諸侯たちの反発である。今のところは皇帝がその政治力で抑え付けているが、もし不満が爆発したりすれば、大変な騒ぎになることと予想される。

皇帝は自身の力の増強と諸侯の力を削減により、自らの地位を磐石にすべく行動しているが、諸侯らが行動に出るのとどちらが早いかは不明である。

軍備増強の余波

改革と共に再軍備を進め、皇帝を中心として帝国の軍事力は増大傾向にある。

しかし、それは戦争の準備とも映るため、内部で諸侯が皇帝に警戒を強めるにとどまらず、隣国との間の緊張も高まっている。

特にゴール王国は警戒心が強く、すでに国境付近では適当に大義名分をでっちあげては小競り合いを繰り返している。

両者とも今のところは全面戦争を避けているが、いつ争いの規模が大きくなるかと不安に思う者も多い。

ドルイド僧

詩を伝えるのが吟遊詩人ならば、詩を一手に抱えるのがドルイド僧である。

彼らはあらゆる伝説・伝承を保持するのみならず、自然や精霊、神と結びつく秘術をも独占する。

つまり、エルフ人部族にとってドルイド僧は、支配者であり、宗教家であり、知識人であり、魔法使いなのである。

装い

エルフ人たちはあまり肌を隠すことを好まず、露出を多くして美しい肉体を見せつけようとする。そして、服で肌を覆う代わりに、金細工で身を飾ることを好む。

エルフ人の部族たちは採掘した金を競うように美しい細工に仕立て上げ、その身を飾り立てる。エリンの金細工は他国では結構な金銭価値を持つため、それを狙って訪れる者もいる。

カーディックの支配

アルピオン島を統一したカーディックは、エリン島の一部にも手を伸ばしている。具体的には、エリン北部にある大部族を中心に、その周辺部族はカーディックの傘下に下っている。その支配領域は、大雑把に島の 1/4 程

度に及ぶ。

現在カーディックの支配下にある最大の部族シー・フィネハは、かつて女王エシルトを中心に激しく抵抗した歴史がある。エシルトは、カーディック支配下であるシー・フィネハの中心人物として、現在も存命である。

10.5 レムラ共和国

ゴール王国とノイラ・ドラゴニア帝国の南方に突き出た半島にある国。首都はレムラ。古代ドラゴニア帝国、発祥の地であるが、現在はかつての面影はない。

古代ドラゴニア帝国の崩壊後、ゴール王国が成立する時代になってもなお、レムラ周辺は纏まりに欠け、常に小国が乱立する戦乱の最中にあった。

そんな中で急激に勢力を拡大し、生まれた国がレムラ共和国である。最初は、どこからともなく現れた謎の集団であった。言語も異なり、文化も風習も異質な異邦人の集団。しかし彼らは優れた技術や知識を持ち、神がかり的な力を持って戦いを勝ち抜いた。

そして現在、レムラ共和国の祖たる彼らやその末は、表舞台には一切姿を現していない。

共和制

レムラ共和国は、非常に珍しい共和制の政体を取る。

そのためレムラには君主が存在せず、有資格者から選挙で選ばれた元首が、定められた任期の間だけ、国の指導を行う。

銃器

レムラ共和国建国時の英雄たちがもたらした、魔力を一切利用しない新型の兵装。火薬の反動により弾丸を撃ち出す。

その取り扱いには国より厳しく管理されており、携帯の許可が下りるのは正規兵のみ、国外への持ち出しは認められていない。

教皇領

レムラ共和国の首都のすぐそばにある、エール教の総本山を中心とする領域。

ここは古代ドラゴニア帝国が崩壊したときから戦乱の最中もエール教が常に保持し続けた領土であり、レムラ共和国の勢力圏内にあるものの外部の権力は一切及ばない。

特別な生産物はないものの、信者の寄進によって結構な蓄えがあり、独自の軍備も持っている。量的には決して多くはないが少数精鋭であり、教団が敵と定めた者たちに鉄槌を下すと恐れられる。

とりわけ、彼らが持つ銃器は外で見られるものとは格が違い、不可思議なまでの威力を見せると言うが…。

10.6 ヘラス地方

レムラの最南端から海を隔てた東にある地域。西方の国々からすると遠方にあり、特筆すべき国も存在しない。

しかし、古代において文明や文化が著しく発達した地域であり、今でも当時の思想や美術がもてはやされていることや、古代ドラゴニア帝国の源流であること、かつて有名な魔王が生まれた地であること、古い不思議な文化が今も残っていることなどから、ある種の羨望や畏れを抱かれることも多い。

有角人

ヘラス地方を中心に周辺に分布する種族。

彼らは有角人と呼ばれ、個人差により額に 1 ~ 2 本の

角が生えている。角はおおよそ 5 ~ 10[cm] ほどで先端は鈍く、武器として使うことはできない。

また、かつては角の数や見栄えが社会的地位に影響したが、今ではそのようなことはない。しかし、それでも長く、多い方が美しいとされるような雰囲気は残っている。

テーナの聖地

ヘラス地方のどこかにあると言われる、古代の女神、テーナを祭った聖地。

あくまで実在の確認されていない、伝説上の土地に過ぎないのだが、それが色あせずに語られ続けているのは、テーナの女神を奉ずる謎の武闘集団の存在のためだ

ろう。

自らを聖闘士と呼ぶその集団も公に存在が認められているわけではないが、いつの世にも目撃証言が絶えない。

曰く、素手で大岩を粉碎した。曰く、蹴りで城壁を打ち崩した。曰く、拳から電光を放ち、竜を打倒した。曰く、まばゆく輝く甲冑に身を包んでいた。

それらは全て、真偽の程は定かではない。

10.7 ノルド地方

ノイエ・ドラゴニア帝国の北東から、ゴール王国から海を隔てた北に伸びる半島。

幾多のドワーフ人部族が居を構えている。

10.8 カスティーリャ王国

ゴール王国の南西にあり、ゴール王国やノイエ・ドラゴニア帝国に匹敵する国力を持つ大国。

北東部の国境をゴール王国と接している他はほぼ海に囲まれており、それだけに航海術が発達している国でもある。特に海軍は、無敵艦隊と呼ばれ恐れられる。

戦乱の時代に、東方の異民族に国土の大半を支配されていた時期があり、それを取り返す原動力の一つとなった宗教心は未だ根強く、大変に信心深い国民性を形成している。

ギル人

カスティーリャ王国の南西部を中心に分布する種族。

手足の指の間に薄い皮膜の痕跡が、首筋にエラの痕跡が残っており、かつては海で生活していたのではないかとされている。

今では、特別に水中で行動する能力があるわけではない。

10.9 ヘクサウァ王国

ゴール王国、ノイエドラゴニア帝国、レムラ共和国、といった大国に囲まれる位置に存在する小国。首都はヘルベティア。

山脈に囲まれた高地に、大国の支配下に置かれたりしながらも 1500 年の長きに渡って存続してきた。

その長い歴史を経た古代の魔法の技を今に伝え、魔法

三角の魔王

かつて、大陸を席捲した王がいた。^{ホーンド}有角人の中でも異例な 3 本の角を持ったその王は、天才的な戦術眼と圧倒的な武勇を持ち、瞬く間に勢力を伸ばした。

王の人智を超えた力の人々は恐れ、彼を“三角の魔王”と呼んだ。それは王が“病死”してから千数百余年経過した現在も続いている。

一説によると、魔王は完全に死んだわけではなく、今もどこかで休息を取っている、あるいは封印されており、復活の時を待っているという。

彼らは略奪を産業の一つと考えているような節があり、しばしばそのために他国へ足を伸ばすため、周辺諸国にとっては悩みの種となっている。

い。ただ、ギル人には水泳が得意な者が多く、何かしらの関連性があるのではないだろうかという説もある。

エルコールの門

カスティーリャ王国最南端の岬と、暗黒大陸最北端の岬からなる海峡。

かつては地続きであったが、英雄エルコールがこの地に住む竜を打倒した際に、勢い余って二つに分断されたと伝えられる。

両岸の距離はわずか 14[km] で、どちらも三角錐状に盛り上がっている。それが、まるで柱に挟まれた門のように見えることから、エルコールの門と名づけられた。

ところが、最近になって“柱”の中から遺跡が発掘され、門という名は実体を表しているのではないかと、一部で騒ぎになっている。

に関しては周辺地域で最も高い技術と普及度を誇る。一般レベルにまで浸透するほど魔法が盛んな様から、魔法王国とも呼ばれる。

古くから伝わる宗教観、世界観を頑なに守り続け、エール教に染まった他国に対して排他的な雰囲気漂わせる。住人は一般的に、自国が古い歴史を持つことに誇

りを持ち、またその国に生まれた自分たちに対して強い選民意識があり、他国を成り上がりの新参者であると見下している。

七星魔術

ヘクサウアで栄える、古代から伝わる魔術。

彼ら曰く星（火水木月太金土の 7 つ）の力を宿すことで、魔力の込められた道具、魔器を作成・使用する技術である。

七星魔術による魔器職人は尊敬される職業であり、国によって手厚く保護されている。

ヘクサウアでは日々、魔器が生産され、低レベルの物ならば庶民でも入手できないこともないくらいにはありふれている。これらは重要な輸出品目でもあるが、その取り扱いには厳重に管理されている。

一部の噂では、王宮では数百年かけて魔力を込める伝説級の魔器も作成されているという。

魔法騎士団

ヘクサウア生まれの優秀な者のみで構成された魔法騎士団。
ソーサリアン

特徴的なのは、構成員の外見や能力がバラバラで統一感に欠けることと、常時団員の半数は国外にしていることである。

実のところ彼らの真の役割は戦争で先陣切って戦うことなく、諜報員兼工作員として各地に出向くことにある。普段は冒険者などヤクザな職業の者を装い各地を旅し、あるいは他国で何らかの職業を持って定住し、情報収集を行う。そしてひとたび命令があれば工作員と化し、その能力を発揮しての活動を始めるのだ。

魔法騎士団の名を冠するだけあって魔術の心得がある団員が多いが、必須というわけではなく、使える者は半数ほどである。ただ魔法が使えない者でも、魔器の所持者であることが普通である。

装備品に決まり等は一切なく、各々が自身の裁量で選ぶ。そのため、騎士団が集合しても統一性などは全くなく、てんでバラバラの外見となっている。重厚な武具を身に纏う他国の兵士を馬鹿にする風潮があるヘクサウアであるが、魔法騎士団に関しては例外であり、重装備の者でも一定の敬意と理解が得られている。

身分の低い者でも能力さえあれば取り立てられるため、下層階級の者にとってはまさに憧れの的である。

武具

ヘクサウアで使用される武具は、その多くが魔器である。

魔器として作られた武具は通常のものより性能が高く、小型・軽量でも十分な性能を持っている。そのためか、一般に出回っている武具も兵士に支給される武具も軽量の物ばかりであり、重い武具はむしろ敬遠される風潮すらある。

また、そんな気風が反映されたヘクサウア独特の武器として、細剣がある。名前の通り細身で鋭い刃を持ったそれは、魔器であるからこそ折れずに使えるという代物である。基本的にはヘクサウアにしかない武器だが、近年では、新技術である鋼によって作られた細剣が他国でも出回っている。

フェンス

ヘクサウアに伝わる独特の剣技。

特産の細剣を用い、素早く正確に変幻自在の軌跡を生み出す。パワーに欠けるきらいはあるが、相手を惑わし、一瞬の隙をついて急所を貫く。ヘクサウアで使われる軽量の武装を最大限に活かすように発達した剣技。

軽量の武装を活かせることと強い腕力を要求しないことから、護身術として広まっている。ただし、一般に知られているのはあくまでも基本的な部分であり、その多彩な技の真髄をヘクサウアの外で学ぶことは難しい。

10.10 タツノクタ

50 年前、西方より来た黒髪の民の作り出した国。故国から追われて船で東へ出発した彼らは、長い船旅の末に誰にも知られていない小島にたどり着き、そこを新天地に定めた。

未知の国から来た彼らは、周辺の国々とは全く異なる言語、文化、技術を持つ。島内の生産量は決して豊かとは言えないが、戦闘力や技術を売り物にすることで住民の生活の糧を得ている。

政体としては合議制を敷き、各小集団の代表が話し合って方針を定めている。

アワシマ島

黒髪の民の移住により初めて知られた、アルピオンとエリンの南方、ゴール王国の西方に浮かぶ小島。

島の周辺は常に霧で覆われている。霧の外側と内側では風も海流も気温も全く違うという出鱈目さで、一種の異常地帯となっている。

四季の移り変わりと共に気候は激しく変動し、夏は多湿でうだるように暑く、冬は雪が降り、凍えるほど寒い。初夏には激しい雨季も存在する。

土地の高低差は激しく、海と山の合間の狭い平地に人口が密集している。

黒髪の民

西方から船に乗り移住してきた人々。小柄で背が低く、平均身長は成人男子で 160[cm] ほどしかない。また例外なく頭髮の黒いことから、黒髪の民と呼ばれる。手先が器用で、優秀な職人を多く抱える。

一口に黒髪の民と言っても実は 2 つの部族の混成であり、言語や文化には大きな差異がある。当然、その間には少なからぬ軋轢が存在するが、苦しい困難を共に乗り越えてきた仲間意識を持ち、今のところは大過なく共存している。

黒髪の傭兵団

島内での生産が安定しない時期に、外貨を稼ぐ手段として生み出された戦闘集団。他国からの要請に応じ、代価と引き換えに戦う傭兵部隊。団員の頭髮の黒いことから、黒髪の傭兵団と呼ばれる。

元々、故国では長期に渡って戦乱が続いていただけに高い戦闘技術を持ち、そして仲間の生活がかかっていただけに、雇われ先の戦場では死をも恐れずに戦った。それが独特の衣装、独特の武装、独特の技術による異質さ

と相まって、他国の兵士からは非常に恐れられ、忌み嫌われた。

現在では外貨獲得の必要性はかつてより薄れているが、それでも重要な収入源として、自国の恐ろしさを知らしめる存在として、厳しい掟と伝統によりかつてと変わらぬ姿で在り続けている。

鋼

周辺には存在しない、黒髪の民がもたらした製鉄の最新技術により生み出される金属。それまで使われていた鉄とは比較にならない強靱さと柔軟さを持つ。

タツノクタの特産品であり、黒髪の民の存在を他国に知らしめた程の物。最近では技術の流出により他国でも鋼を製造するようになっているが、製造についても加工などの取り扱いについても依然として圧倒的に優秀な技術を誇っており、タツノクタ製の刀剣と言えれば極めて高い値で取引される。

剣術

黒髪の民が故国から持ち込んだ剣技。

主に鋼により生み出された片刃の曲刀を手に、鉄をも切り裂く鋭い斬撃を繰り出す。斬ることに特化したその業は速く鋭いばかりでなく、極めし者はこの世にあらざるものすら斬るという。

黒髪の傭兵団の活躍により彼らの使う特異な戦闘技術として有名になり、他国にも徐々に広まりつつある。

FAQ

1. 文章だけじゃ地理関係がよくわからないんだけど？

まずは本屋に行ってください。

そして、ヨーロッパが含まれる地図を買ってきましょう。ブリテン島に地中海、スカンジナビア半島あたりまでをフォローしておけば十分です。

あとは.....わかりますね？

2.タツノクタは？

おっと、忘れていました。

ブリテン島とイベリア半島の間あたりに、適当なサイズの島を追加しておいてください。

3. 国によって言語が違ったりはしないの？

違ったりするかもしれませんが、が、真面目に考えると面倒なので、特に気にしなくて構いません。

土台となる共通言語があって、国ごとに方言がある、くらいが妥当でしょう。

4. でも人名とか、国によって変えてあるよね

はい、一応ルールブックでは変えてあります。これも方言です。

GM や PL は、特別に気にする必要はありません。

第 11 章

伝説

「竜は確かに強かったが、環境への依存が強く、脆い。
獣は確たる力を持っているが、向上心に欠ける。
さあ人よ、新たな種よ。お前らはどこまで進化できる？」

壮大な独り言

11.1 竜

『その竜はあんまりにも青いから、空を飛ぶと見えなくなってしまうんだ』

辺境の村に伝わる伝承より

11.1.1 真竜

外見

一般に竜と呼ばれるのは、角に牙、爪を持ち、鱗に覆われ、皮膜の翼を生やした、爬虫類然とした巨大な生き物だ。しかし、それはレッサードラゴンという種であり、古代において世界を支配していた真なる竜とは大きく異なる。

伝承やわずかな目撃証言によれば、真竜もレッサードラゴンと似たような姿で現れることが多い。が、それとは別に、全身ふさふさの毛で覆われていたり、ぬめぬめした表皮で覆われていたり、蛇のような長い胴体を持っていたりと、あるいは全くこの世の物とも思えぬ奇怪な姿をしていたりと、所謂トカゲとは違っていたという話もある。

仮身

真竜の実体は、その外見にはない。彼らという存在の本質は、実体のないエネルギー生命体だ。数多くの目撃証言のほとんどは、身体を安定化させるためにエネルギーを収束させ実体化した、仮の姿なのだ。

無論、仮とは言えどんな姿でも自在に取れるというわけではなく、安定させるためにはある一定の法則に従う必要があるらしい。それが、多くの人間にドラゴンと認識されるような姿になるわけである。

仮の姿がレッサードラゴンと似てることについては、理由はよくわかっていない。レッサードラゴンに伝わる伝説によれば、彼らは真なる竜が力を失った末であり、姿が似ているのはそのためであると言う。

エネルギー体

真竜が実体をほどくと、本来の姿であるエネルギー体として現れる。そのときの姿は、彼らが固体毎に先天的に持つ、自然現象を模した属性に沿ったものとなる。

例えば、土の真竜であれば地中を泳ぐ岩塊、水の真竜であれば全き純水、火の真竜であれば燃焼することなく燃え盛る炎、風の真竜であれば風として流れる空気。そのような姿を持つ者として、我々の目に映るだろう。

真竜の力は巨大である。彼らが真の姿で移動しただけでも、他の生物にとっては天変地異に等しいことは疑いようがない。

11.1.2 真竜の絶滅

この地上に真竜が栄えていたのは、遥か大昔のことであり、現在はどこにもいない。つまり、実質上は絶滅しているに等しい。

なぜ絶滅している、と断言できないのか。それは、近年でも稀に、真竜と思しき存在が発見されるからである。

特に有名なのは、500 年ほど前に東方で復活した真竜“ユティディーラ”だろう。原因は全くわかっていないが、

ある日のこと突然に姿を現したユティディーラは、全身から強烈な光を放射し、その地にあった集落一つを丸々焼き払ったという。

被害はそれだけに留まらず、近隣の村や町が次々と襲われた。直接に教われなくても、近くに居るだけで体調の不良を訴える者が続出したとの記録もある。どうも毒の類をまいたらしく、ユティディーラが死した後もなお、しばらくの間その地では人間を含む動植物はまともに生きることができなかつたらしい。

11.1.3 竜人

存在は確認されていない。個人的には、ただの御伽噺の類に違いないと断言したい。だが、ある種の者たちの間では確信を持って語られる存在。それが、^{ドラゴニア}竜人だ。

竜人とは、竜の血を引き、その身のうちに真なる竜の力を宿す存在だと言う。そして、普段は人の姿をしていながら、いざというときには真なる竜の姿を、仮身でもエネルギー体でも現すのだとか。

繰り返すが、このような生物の存在は確認されていない。超人願望、英雄願望が生み出した伝説の域を出ないだろう。

11.1.4 古代文明の竜

各地にモニュメントを残したこと以外、その内実がほとんどわかっていない巨石文明だが、どうも竜と関係あったらしいという説が有力である。彼らの残したモニュメントには、竜を模したものと思われる絵が頻繁に登場するのだ。

その時代にはもう、真なる竜は存在しなかったはずである。彼らが何を思いモニュメントを築き、そこに竜を刻んだのか。その真実は歴史のヴェールの向こう側にある。

11.1.5 神話の中の竜

神話の中にも神や悪魔の類として、竜は頻繁に姿を現す。

特に興味深いのは、原因不明の竜の絶滅が、しばしば神話の中のエピソードのモチーフとして取り上げられていることだ。

竜殺しの創世神話

東方の大国に伝わる神話では、世界は竜の死骸によって作られたことになっている。

彼らの神話の中では、祖たる竜から生み出された新しき人の神こそが、自分たちの崇めるべき神ということになっている。(蛇足だが、これは竜人の伝説と無関係ではないかもしれない)

そしてその新しき神たちは、自分たちが支配する世を作るために、違う世界観の中に生きている父母たる竜に反逆する。神々と竜は激しい戦いを繰り広げ、最後は新神のリーダーである雷神が、自身の手で殺した竜の死骸を細切れにばら撒いて、大地や海、空気を作ったという結末で終わる。

黒竜の伝説

エール教の中では竜とは純然たる悪役であり、または悪魔の化身として表される。その中でも竜が最も大きく扱われているのは、黒竜の伝説であろう。

その伝説の主役は、“虚無”の属性を持った名もなき黒い竜である。黒竜はただ本能の赴くままに世界を食らい、崩壊へと導いた。その力を慕い、神に逆らう多くの竜が黒竜の下に集った。(本能の赴くままに食らう竜に上下関係が成立し得るのが、謎である)

黒竜を中心とする竜の軍団と、神に使われし天使の軍団は7日7晩に渡って争いを繰り広げ、そしてとうとう4位の大天使が自身を犠牲にすることで、首魁たる黒竜を封印した。この戦いにおいて敗北した竜たちは、ある者は天使に滅ぼされ、ある者は身を潜めて眠りにつき、神の御手によって世界から竜は取り除かれたのだ。

しかし、黒竜は滅んだわけではない。いつの日にか蘇り、眠りから覚めた竜たちや魔獣、邪悪な人間を率いて再び神に戦いを挑むとされる。勿論、宗教の伝説であるが故に未来のことまでも結論が定まっており、最後の戦いでも神が勝利を収め、一切の邪悪や異物が取り除かれた完全な世界がもたらされるという結末で締めくくられている。

竜研究家イストール著『竜の世界』より抜粋

11.2 天使

『十の天使からなる百の軍団が降り立ち、忠実なる千の使徒を従えて、悪魔により墮落した万の邪悪が住む都市を焼き払い、十万の平安を守った』

聖書の一節より

11.2.1 エール教と天使

天使といえば、エール教にしばしば登場する翼を生やした神の使いである。ただし天使自体はエール教の創作物というわけではなく、より古い資料にも天使について記されたものがある。

それを邪悪を滅ぼす天の使いとし、天使と名づけたのがエール教だ。それ以前は地方によって認識は様々で、例えばノルドのヴァルキリー、エリンの妖精騎士、ヘラスのダエモンや東方のイフリート、戦い続ける死者の軍団などは、全てこの天使を指していたのではないだろうかと推察している。

11.2.2 外見・能力

頭髪は白金に発光し、背には白く発光する半透明な翼を持つ人間に酷似した存在。その翼で空を飛び、手に持つ弓からは光の矢を放ち、目標を焼き払うとされる。更に天使のほとんどは歳若い少年少女の姿をしており、老人を含む成人は少ないようだ。

なお、目撃証言の中には上記の条件に反した物(黒髪、光の剣、赤い翼など)もあったが、数が少ないため例外として省いたことを付記しておく。

11.2.3 生態

彼らの生態について、わかってることは多くない。

過去を目撃例では、どこからともなく上空に集団で出現し、光の矢によって地上を一斉掃射し、しばらくするとまた、どこへともなく消えている。

見た目は人間に似ているが、知性を持つか否かは定か

ではない。コンタクトを試みた例はあるが、成功した試しがない。

敵

攻撃対象は村や町など人間の集落であったり、森の一部や草原の一区画、あるいは人間の軍隊を襲った例もある。

彼らの狙いが何であるのか、詳しいことはわかっていない。が、いくつかの例では、共通点と思わしき箇所がある。

攻撃目標の中に、異形化した生物が含まれているのだ。確認した限りでは、異形化が伝染病のように蔓延した村、魔境と化した森などが、かつて天使たちによって周辺の物もろとも焼き払われている。

断定はできないが、天使とは異形化した生物を攻撃する習性があると言って良さそうだ。

ただし、異形を狙う理由は不明である。捕食活動にすれば、攻撃が殲滅戦であるのが謎である。エール教による“邪悪を滅ぼすの神の御使い”という解説は、この点に関しては全く矛盾がない。

その他

その他、どこに生息しているのか、どうやって繁殖しているのか、そもそも、通常の生物の枠に当てはめて良いものなのかどうか、全くわかっていない。

その不明さは神秘さとなり、古くから伝説や神話と絡められる所以である。

天使研究家イストール著『神秘の軍団 天使』より抜粋

11.3 悪魔

「病気などではない、奴らは次元の彼方からやってくる侵略者なんだ！」

“狂人”シェループの叫び

11.3.1 異形化

悪魔とは、異形化した生物に対する俗称である。あるいは異形化のことを、悪魔現象と呼ぶこともある。

異形化は致命的な病であり、感染・発症した人間は身体が変異し続け、死に至る。人間以外にも、虫や植物を含む様々な生物に感染する。

11.3.2 身体の変異

異形化が発症すると、身体の変異が始まる。変異の仕方は個々により差が大きく、法則や統一性は全く感じられない。

例を挙げると、皮膚の角質化や角状の突起の形成、あるいは皮膚の軟質化と筋肉の崩壊、一部の歯が牙のように鋭くなる、あるいは歯が消滅する、目や口、鼻、耳、手足などの器官が増減する、未知の器官が生まれ聞こえない音を発したり見えない光を感知したりする、などなどキリがない。

ある程度まで症状の進行した患者は、生ける混沌とでも形容したくなる、名状し難き様相を取る。

身体の変異は患者の体力を大量に奪うため、普通はある程度の変異が進行した時点で死にいたる。稀に、体中

に変異が及ぶまで行き続ける患者もいるが、変容した体は生きられる体裁を持っておらず、やはり死に至る。

11.3.3 伝染性

異形化は、伝染病の一種とされる。つまり、伝染性があるのだ。

一人が異形化を発症すると周囲のものにも感染し、放置しておくと再現なく広がるため、発見したら隔離し、遺体や遺物は焼却するのが正しい。

手遅れになると村や町ならすっぽり覆ってしまう程の広範囲に広がり、大変な被害者を出すことになる。過去最大の被害では、流行の途中で天使によって町ごと焼き尽くされてしまった。それがなかった場合、どの程度まで広がったかは不明である。

11.3.4 変異生物

これは、あくまで伝説上のことであり、噂や俗説の域を出ない。と、前置きをしてから変異生物について語る

ことにする。

前述のように、異形化した患者はまず間違いなく死亡する。しかし、これには例外があるという説もある。それが、伝説にある変異生物、悪魔である。(異形化した患者は俗に悪魔と呼ばれるが、ここではそれとは区別する)

異形化により、この世界のあらゆる生物とは違う物になった後、生き延びる能力を持ち続けたのが、悪魔である。もしそんなものが存在したならば、それはきっと見るもおぞましい姿をしていることだろう。

今まで、悪魔が確認されたという確かな情報はない。しかし、極めて低確率ではあるが、理論上は存在しないとも言いきれない。ひょっとしたら、我々が見知ってる生物が実は悪魔の子孫だった...などということも、あり得るのだろうか。

悪魔研究家イストール著『悪魔現象』より抜粋

11.4 宗教

「祈りなさい、主はすべてをご存知です」

エール教の常套句

11.4.1 エール教

大陸西部の広域で信仰されている、世界最大規模の宗教。1000 年ほど前に、教祖ハリストスが広めたのが始まり。

万能の唯一神を崇め、他の宗教を認めない強い排他性を持つ。

教会

エール教の信者たちは、宗教的活動を行うための教会と呼ばれる組織を作っている。

教会は教皇を頂点としたピラミッド型の構造をしており、教皇の下には地域毎に分割した教区を統括する司教、司教の下には教区内の各拠点の主として活動を行う司祭などがいる。

エール教は規模が大きいだけに影響力が強く、教会は下手な国よりも強い権力を持っている。

勢力圏

エール教の勢力範囲は広く、レムラ共和国の教皇領を中心に、東西はカステイーリャ王国からヘラス地方まで、北はゴール王国にノイエ・ドラゴニア帝国、それにカーディック王国にまで及ぶ。

しかし広いだけに末端の方では歪みも大きく、そもそも布教の過程で土着の宗教の風習や儀式を取り込んだために、地方地方によって独特の教義が存在していたりする。

聖騎士団

教会は、聖騎士団と名づけられた独自の軍事力を抱えている。非常に金の掛かる軍事力を独自に保有できることが、教会の力の大きさを表しているとも言えよう。

聖騎士団の団員は同時に聖職者でもあり、結婚が許されないなど戒律に縛られる。それだけに入団希望者には熱心な信者が多く、潤沢な資金も相まって士気・練度・装備に優れる。

また聖騎士団は、対魔獣を専門とするゲオルギウス騎士団や、対テロを専門とするグレゴリウス騎士団など、専門別に幾つかに分かれている。

11.4.2 拝竜教

エール教で悪魔とされる竜を崇拜する。彼らの集まりは、^{ドラゴニスト}拝竜教団と称される。

教義と信者

拝竜教が拝むのは、竜である。それも、エール教団によって悪魔と認定された状態の竜である。

つまりは拝竜教とは単独で存在できる宗教ではなく、エール教に反発することで存在意義を保つ、その存在をエール教に依存した宗教である。

拝竜教に入信する者は、往々にして社会に不満を持つ。自身が恵まれていないと感じそれを覆すに足だけの力を持たない者、あるいは自身の境遇が本来あるべき姿より不当に貶められていると感じる者なのが、現在の秩序を肯定するエール教に反発し、悪竜崇拜に走るのだ。

彼らはしばしば富裕層や権力者、あるいはエール教関係者にテロ行為を働くため、一般的には危険な犯罪集団として忌避される。

黒竜と竜人

彼らが最も重要視するのは、エール教の聖書に登場する黒竜である。彼らは聖書にあるとおりに黒竜が蘇ること、そして黒竜の力により既成の権威は滅ぼされ、それ

に自分たちが取って代わる日を夢見ている。

彼らの教義では、黒竜とは竜人として世に生まれてくるらしい。そのため、拝竜教団は竜人を見つけしだい保護すべく、国をまたがってネットワークを張り巡らせている。

噂では、そうして保護された竜人が生き神として祭られているとの話もある。

11.4.3 その他

エール教の力が及ばぬ地では、未だ古くからの信仰が残されている。

エリンでは牧歌的な神々が信仰される。深い森の中にいる意思持つ樹木は貴ばれ、妖精も身近なものとして言い伝えられる。

ノルドでは戦闘的な厳しい神々が信仰される。戦士には戦場で死した魂を運ぶ戦乙女の話が伝えられ、彼らに死をも恐れぬ勇気を与えるという。

また詳細は未確認だが、タツノクタでは万物に神が宿るという独特な信仰が存在するらしい。

宗教研究家イストール著『神とその宗教』より抜粋

11.5 魔法

「石を掴んで持ち上げたとき、石から見れば移動になる。魔法というのは、そういうことじゃ」

王への占いじじいの解説

魔法とは、空間内に遍く存在する魔力の流れを恣意的に方向付けることで、そのエネルギーを利用した現象を発生させること、あるいは発生させた現象のことを指す。そして、現象を発生させるための魔力の流れに手を加える技術を、魔術と呼ぶ。

魔力は人間の思念によってある程度の操作が可能だが、極めて効率が悪く、素人が闇雲に挑戦してもほとんどの場合では何も起きない。この魔力操作の効率を向上させるために、呪文や文字などで補助する技術が発展したのが、魔術というわけである。

11.5.1 元力魔術

ドルイドの魔術を源流とする、魔力を導く言葉により自然現象を操る魔術体系。地水火風を始めとして光や闇、雷に氷など、自然に由来する現象を具現化し、操作する。

アルピオン島において、長き戦乱の最中に発展した実戦的な魔術。

言霊 技能により、属性物理魔法に属する特技を行使するのが一般的。

11.5.2 ドルイド魔術

エリン島のエルフ人たちに今も伝えられる、古い魔術。主に特権階級たるドルイド僧が行使するために、ドルイド魔術と呼ばれる。

ドルイドの魔術は、詩や歌の形で行使される。彼らが詩を口ずさめば動植物は恭順の意を示し、人々は心を奪われるという。また、動物へ姿を変える術なども多い。

言霊 技能か 呪歌・呪曲 技能により、生命、精神魔法などがよく使われる。また 調教 技能や《使い魔》により動物を使役する者や、変身する者も珍しくない。

11.5.3 ルーン魔術

神より伝えられたと言われる、魔力の流れを制御するルーン文字を使用する魔術体系。ルーンの組み合わせにより、様々な現象を実現させる。

各地にそれぞれ独自に発達したルーンが存在するが、

最も有名なのはドワーフ人たちの間で古くから伝わるルーン。今でもノルド地方やノイエ・ドラゴニア帝国ではポピュラーな魔術である。特にノイエ・ドラゴニア帝国では、ルーンによる魔器の製造が盛ん。

記号 技能により使用する。記号の刻まれた物品を使うか、その場で魔力の線により空中にルーンを描き出すのが一般的。

11.5.4 七星魔術

七種に分類された魔力の偏向性を物品に刻みこみ、優れた魔器を作り出す魔術体系。または、そうやって作られた魔器を使いこなす技術。

七つの力はそれぞれ星、日月火水木金土に対応づけられ、そこから七星の力を宿すとして七星魔術と呼ばれる。

七星魔術による魔器を作成する技術はヘクサウェアの秘伝であり、国に認められた正規の職人にしか伝授は許されない。作られた魔器を使用するだけなら、触媒 技能で良い。

11.5.5 奇跡

神への信仰心を以って、望む現象を発生させる魔術体系。媒介とする信仰心を強く意識するために、祈ることから聖句の詠唱や身振りなどを伴う。

使用するのはエール教の信者に限定される。体系だった魔術ではなく、あくまで個々の信者が信仰心を媒介に魔法を発現させるための、個人的な儀式に過ぎない。

本来は他の魔術の使い手だったのが、奇跡の使い手に転向することもある。

奇跡は 信仰 技能で使用する。使用する特技は治癒や属性物理魔法の光などが多い。

11.5.6 超能力

言葉や文字、儀式、身振り手振りなどの手順を一切必要とせず、念じるだけで行使できる特殊な魔術。

体系的なものは存在せず、個人個人によって感覚で使用する。ほとんどのケースにおいては先天的に修得しており、天性の素質が必要。

余計な手順が不要な分だけ強力ではあるが、実際に起こせる現象は術者個人に依存し、融通が利かないという欠点もある。

思念 技能で使用する魔法は、基本的に超能力に当たる。

11.5.7 異能力

生まれつき特殊な器官を持ち、それにより特異な現象を起こす能力。

思考により外部の魔力を操作するのではなく、魔力を操作するようにできている器官を持つのが特徴。この器官は魔力を方向性づける機能を持ち、持ち主は意識するだけで固有の現象を発生させることができる。

あらかじめ持っている機能以外は何もできないくらい融通が利かないが、その分だけ強力な威力を発揮する。また、死んだ後もその器官は機能を保ち続けるため、取り出して他人が使うことも可能。

器官は 魔器 の発動体で表現し、触媒 技能で扱う。

11.5.8 その他

西方からやってきた黒髪の民の間では、紙に書いた文字による符術や真なる言葉による真言魔術など、独特の魔術体系が伝えられている。

また、変り種として肉体で魔力を制御する気功術があり、これはテーナの聖闘士のみが使う特殊な闘法と同根のものではないかとして、一部の学者から注目されている。

第 12 章

人物

「どこかに智勇忠義兼ね備えたフリーの美形でもおらんかのう」
「閣下、夢を見るのは休憩時間をお願い致します」

どこにでもある人手不足の嘆き

12.1 住人

クローヴィス・ハミルトン

「この勝利、貴女に捧げましょう」

赤竜騎士団筆頭。騎士の鏡、騎士の中の騎士とも言われる、高名な戦士。

父親はアルピオン島の片隅に吹けば飛ぶような小さな領土を持つ領主であったが、まだ弱小国であった頃のカーディックの王ディアン・アヴァロンに出会い心酔し、親子共々配下に納まる。それからはカーディックの将として数々の武勲を挙げ、整った容姿や洗練された物腰と合わせて、高い名声を得るに至る。今やその人気や実力は、ディアン王を凌ぐとも言われる。

女性関係では浮いた噂一つもないディアン王とは違い、数々の浮き名を流すことでも知られる。

アンドリュー・ヘッド

「この距離この地形この陣形と揃ったからには、もはや逃れられぬと知れ」

赤竜騎士団の一員にして、カーディック長弓隊のボス。

かつては、ヒズレイクの森を根城にした山賊の首領。横暴で知られる領主からたびたび強奪を繰り返し、一部の民衆からは義賊とも称えられていた。

繰り返す山賊行為ゆえに、一時は本格的な討伐隊が組まれ危機的な状況に陥るものの、カーディックに協力することで命運を保ち、それどころか逆に同地域の領主に成り上がってしまった。

何を考えているかわからないと評される寡黙な男にし

て、智謀に定評のある優秀な戦術指揮官。配下には荒くれ者が多い。

ピエール・ド・スーラージュ

「祖国に巣食う邪悪よ、我が剣の前に散れ！」

ゴール王国の各地を放浪する漂泊の騎士。行く先々で、無法な犯罪集団や悪徳を積む宗教家、悪行を重ねる貴族などを成敗して回る英雄。

多くの有力者たちから強く忌まれているものの、常に悪事を示す明確な証拠があること、彼自身も侯爵の位を持つゴール王国の貴族であることから、あからさまには手を出せないでいる。

一方で民衆からは絶大な人気を誇るヒーローであり、早くも童歌や創作話で語り継がれる生ける伝説と化している。

ミラーカ・ド・バルテルミー

「フッフ、若いということは素晴らしいことね。そうは思わない？」

ゴール王国バルテルミー伯爵夫人。国内でも最も有力な貴族の一人であり、広大な領地を所有している。いつまでも若々しい姿と美しさを保っていると、貴族社会では評判。

使用人として大人数を必要としており、頻繁に近隣の領民の若い娘を雇い入れている。一定期間勤め上げると良家の子息との結婚の世話をしてくれ、更に家族には祝い金が支給されることから、人気の奉公先となって

いる。

マリー

「生憎と、誰も入れるわけにはいかないのよ」

本名不詳。通称“^{ヒステリック} 狂^{マリー} 乱の魔女”。ゴール王国やノイエ・ドラゴニア帝国、ヘクサウェア王国の狭間あたりに立つ塔に暮らしている謎の女。

塔近辺は自分の土地であると主張し、立ち入る者には問答無用で攻撃を仕掛ける。塔は通り道として重要な位置にあるのだが、ちょっかいをかけると余計な損害を受けるばかりなため、今のところは見逃されている。

時折、彼女の首にかかった賞金を目当てに腕の覚えのある者が挑戦するが、未だ討ち果たした例がない。

リヒャルト・フォン・グリムバッハ

「今だ、突撃するぞ！我に続けっ！！」

ノイエ・ドラゴニア帝国の高名な将軍。若い頃は幾多の戦場で活躍した英雄であり、年老いた今もなお強い影響力を持つ。

しかし頑迷な保守主義であり、武装した騎士が名乗りを上げて正面からぶつかり合うようなシチュエーションにロマンを感じる性癖があるため、改革の進む帝国においては頑強な抵抗勢力として、皇帝を始めとする改革派からは疎まれている。

得意技は、自ら先頭に立って配下の精鋭を率いるランスチャージ。その突破力で、ゴールの重装歩兵を幾度も突き崩したと言われる。

マンフレート・ハスラー

「今の世に工兵ほどの戦上手はおらんよ。兵どもは、大砲が崩した城壁をワシが腕力で壊した事にしたがるがの」

ノイエ・ドラゴニア帝国の高名な将軍。長いこと下で燻っていたが、年老いてから皇帝に引き立てられ、今の地位についた。

若い頃は武勇に自信のある猪武者であったが、長じてからは火力と物量と補給を駆使し、戦う前に勝つタイプの将となった。皇帝の信頼も厚く改革派の重鎮と目される。

その立場上、グリムバッハ将軍とは犬猿の仲であり、深刻な派閥争いが生じている。

ガブリエル・アッセルマン

「神は全てをご覧になっていますぞ」

ゴール王国の首都リュテスの貧民街に当たる一角を担当する、エール教の司祭。正義感の強さと清廉潔白で知られ、若い急進派や一般信者にはそこそこの人気がある。

最近では担当教区の治安改善計画などを立案し、予算の面や犯罪組織との繋がりから上に睨まれ、危険な仕事に就かされる恐れから下からは忌避されている。

司教タラスク

「全ては我らが竜^{かみ}のために」

ゴール王国の教区を統括する拝竜教団の司教。タラスクは洗礼名。元はエール教の司祭の位にいたが、権力争いに負けて追放されてたとも言われる。

ゴールではエール教の勢力が強いだけに拝竜教団の活動も活発であり、タラスクの支配下にある力は大い。そしてその力はタラスクの指示により、テロ活動や誘拐などに存分に振るわれている。

フランソワ・エロール

「本物かどうかなど、些細な問題です。違いますか？」

伝説の吟遊詩人。一声で聴衆を虜にするとも、歌で戦場を沈めたと伝えられる。

数百年前に活躍した人物であり現在は故人のはずだが、今もフランソワ・エロールを名乗る者は多い。

時折それで何かしらの偉業を達成する者が居ることが、更に伝説を補強する役割を果たしているようだ。

ニャットノーム

「うむ、牛は丸焼きに限る」

ドラゴネ山脈の端に住む、変わり者の地竜。人間好きのレッサードラゴン。

元々は付近の危険な獣を狩ることから、近隣の村に一種の神として崇められることから始まった。それ以来、祭りの時期になると供物が捧げられるようになり、興味や好意から積極的に村を守らるようになって今に至る。

数百年を生きた結構な高齢であり、それだけに多くの知識や術を蓄えている。時々、人間に変身して遊びに行くこともあるようだ。

第III部

ガイド

第 13 章

GM ルール

「ふはははははは、私は神だっ！」
「だからどうした、こちとら人間様よ！」

売り言葉に買い言葉

13.1 GM 用特殊ルール

プレイ中、独自の判断でプレイヤーにボーナスを与えたり、都合の良いように判定に手を加えることが、GM の特権として用意されている。

これらを上手く活用すれば、シナリオを盛り上げる助けとなるだろう。

ただ、乱用すると緊張感が失われたりといった弊害も考えられるので、注意して運用して欲しい。

13.1.1 特別ボーナス

PC が GM の思惑を超えるような素晴らしい行動をしてみせたときや、周りを感嘆させるロールプレイをしたときなど、GM は独自の裁量で [SP] を配布することができる。

配布される [SP] は上限を超えても構わない。これはあくまでもそのシナリオ限りの物であり、次のシナリオに引き継ぐことはできない。

13.1.2 GM 用 [SP]

NPC は原則として【魂】が 0 であり、[SP] が存在しない。それでも GM が [SP] を使いたくなったときには、PC に [SP] を配布する代償に使用することができる。

つまり GM は、[SP] を消費する代わりに PC に支払うことで、[SP] を使用するのである。

このとき [SP] を支払う相手は、[SP] の使用と最も密接に関わる PC が望ましい。適当な対象がいなかった場合は、PC 共用の [SP] としてもいいだろう。

特殊使用法

GM が [SP] を使うときは、PC とは違う特別な効果を発揮させることも可能です。以下に、例を示します。

- PC の判定を振りなおさせる
- PC の判定結果を下方修正する
- PC に理不尽なイベントを発生させる
- [SP] 使用を却下する

第 14 章

戦闘ガイド

「皆の者、かかれいっ！！
我らの力、思い知らせてやるのだ！」

拝竜教団支部長、宿敵の襲撃を受けて

14.1 シナリオと戦闘

Dragonia のシステムは戦闘のウェイトが大きい。これは、戦闘がシナリオにおいて大きなカタルシスを PL に与える役割を担うに留まらず、戦闘という過程を経ることでキャラクターは自己主張できるという設計思想で作られているからである。

しかし、戦闘において個人に重きを置いている反動と

して、多くのキャラクターを同時に操作しようとする負担が大きくなりやすいという難点もある。

ここでは、戦闘において GM が多数のキャラクターを同時に操作するケースについて、運用のヒントを掲載する。

14.2 雑魚

雑魚とは一言でいえばやられ役である。しかしただやられるだけでなく、上手く活用すれば様々な効果を得ることができるだろう。

例えば、戦闘を通じてキャラクターを立たせる、緊張感を与えてセッションを引き締める、爽快感を味あわせてその後の試練の厳しさを強調する、などなど。

以下は、雑魚を大量に運用するための指針である。

14.2.1 雑魚の基本行動

Dragonia の戦闘では、AP を振り分けることで 1R 内に様々な行動を取ることができる。が、GM は雑魚に対して、緻密な操作を行う必要は全くない。

端的に言うと、行動権を得たなら全力で攻撃を、攻撃対象になったなら全力で防御をしまえばいいのだ。

PC がフェイント的な攻撃してきたらどうするかって？ そんなもの、引っかかってしまえばいいのだ！ PC の前に潔く破れ、蹴散らされるのが雑魚の宿命なのだから。(無論、PC が調子に乗ってフェイントを多用してくるようなら、制御できる範囲で裏を搔いても構わない

だろう)

14.2.2 雑魚の特性

ほとんどの雑魚は、以下のような特性を持つ。

- 雑魚は統率が取れていない
- 雑魚は士気が低い
- 雑魚は臆病である
- 雑魚は瞬時の判断力が弱い

中傷を負った時点で副効果の戦意喪失が付くのは、これらの特性のためでもある。

ただし、優秀な指揮官が付いていたり、厳しい訓練を積んでいたりと、宗教がかっている場合などは、上記特性は働かないこともあり得る。

雑魚の弱さ

雑魚はその特性のために効率よく戦うことができず、全力を発揮することはほとんどない。

例えば、一人に向かっての集中攻撃や、行動の妨害などによる味方のフォローなどの高度な戦術は、十分な訓練と指揮官を備えた優秀な集団でなければできない

のだ。

その条件が満たされない場合、仲間が信頼できないためにフォローに回れず、目の前の脅威を取り除くのに精一杯になってしまう。つまり、目の前の敵にただ闇雲に全力攻撃するのが、ほとんどの場合において雑魚の正しい姿なのだ。

また雑魚は中傷以上の負傷で戦意喪失するが、それ以外にも恐怖を感じるシチュエーションなら容易に戦意を喪失し得る。例えば、目の前で仲間が真っ二つにされるなどしたら、恐怖の余り攻撃をしかけるなどとてもできないだろう。これを克服するには、極めて優秀な集団か、絶対に負けられない環境での戦闘か、さもないければドラッグを使っているか、あるいは狂信者かだ。

アンデッドならともかく、普通の雑魚は自分の命が惜しい。危険なシチュエーションでは、容易に逃げるか降伏するかするだろう。

雑魚の強さ

前項では雑魚の弱さを解説したが、反面、条件さえ揃えば雑魚は驚異的な戦闘力を発揮することもある。

そもそも 1 R あたりの行動に限界のある *Dragonica* では、数の暴力はかなりの力を発揮する。十分な数の

集団が統率の取れた行動をしてきた場合、例えばそれが「軽装歩兵」(P.66) でも、決して侮れない戦力となるだろう。ただ、ほとんどの雑魚はそれができないだけである。

そしてこれは同時に、データを変えずとも雑魚が強くなり得ることを示している。厳しい訓練を積み、優秀な指揮官に率いられた、戦う動機の強い「軽装歩兵」は、他のありきたりな「軽装歩兵」よりもはるかに高い戦力を発揮するのである。

まとめ

- 雑魚は集中攻撃をしない
- 雑魚は全力で攻撃をする
- 雑魚は全力で防御する
- 雑魚は中傷で逃げ出す
- ただし例外はどこにでもある

これらは、PC の能力を引き立たせるための雑魚の法則である。GM は上手く行動を調整し、見事な負けを演出して欲しい。

それと同時に、そうやって弱さを見せ付けた上で、ここぞというときに精鋭部隊 (ただし同データ) を出すのもいいだろう。PC はきっと、そのあまりの差異に驚愕すること請け合いである。

14.3 ボス

一般的にボスとは、クライマックスで障害として立ち上がり、勝利のカタルシスを提供することでシナリオを盛り上げるための存在である。

ここで PL の力を限界まで発揮させることができれば、十分な危機を味あわせることができれば、それだけでもセッションを満足させる強力な要素となるだろう。

以下は、戦闘においてボスを運用するための指針である。

14.3.1 ボスの必要条件

ボスが役割を果たすために重要なのは、いかにして PC に脅威を与えるか、である。

脅威を与える方法はたくさんあると思うが、シナリオやシチュエーション的な手法についてはここでは言及しない。あくまで通常の戦闘において脅威を与えることに留まる。

ボスのタイプ

ボスの作り方、戦い方には幾つかのパターンがある。

ここでは 4 種のパターンについて、その特徴やテクニクについて解説しよう。

強力単体型

PC と比較して圧倒的に強力な戦闘力を誇るボスを一体だけ用意し、多対一で戦闘を行う方法。ただ一体のキャラクターを操れば済むため、ボス戦を処理する上では最も GM の負担が少ない方法である。

その反面、戦闘が単調になりやすく、また実戦闘力を操作しづらいため、PC を程よく危地に追い込むのは意外と難しい。

このタイプを使うときは、少し強すぎるか、という位の気持ちでデータ作った上で、わざと馬鹿な戦い方 (大味で大雑把な攻防など) をすることをお勧めしよう。そうすれば、PC は最初は苦しみつつも徐々にボスの隙を見抜き、戦況を好転させるというシチュエーションが自然に再現できるからだ。

強めに作っておくことにより、PC が有利すぎる場合にはちょっと戦法を変えることで、いつでも苦しめられるという利点もある。

単体 with 部下型

強力単体型ほどではないにしろ十分に強力なボスを一体だけ用意し、それに複数の部下をつけて多対多で戦闘を行う方法。部下の行動を単純なパターンでルーチン化してしまえば、数の割には手間は省ける上で、多数の利点を活かせるのが特長だ。

ただし、行動を考える手間は省けても HP や負傷の手間は省けないため、メモに書く事項が多いというのが難点である。

このタイプを使った戦闘で気をつけねばならないのは、部下の質と量のバランスだ。例えば、戦闘中に部下が全滅するような事態はあまり好ましくない。なぜなら、その時点で PC 側の戦力が十分ならば、それで実質的な戦闘は終了してしまうからだ。基本的には、PC が部下を押さえる者とボスを叩く者に役割分担し、ボスが倒された時点で戦闘終了となるのが望ましい形だろう。(ただし、部下の全滅を勝利条件とするなら話は別である)

これを実現するために最も簡単なテクニックは、増援という形で部下を増やしつづけることだ。弱く、容易に撃破できるけれども、無視がしきれないくらいの部下が後から後からわらわらと出現するのは、相当なプレッシャーになる。増援の出現量を便宜調節することで、戦闘バランスも比較的に取りやすい。あとは程々の所でボスが倒れば良いのだ。

互角タイマン型

PC とほぼ互角の力量を持つ NPC を PC と同数だけ用意し、それぞれが一对一の戦闘を行う方法。*Dragonaria* の戦闘ルールは一对一の戦闘に置いて力を発揮しやすい部分があるため、戦闘の楽しさを味わうには、いい方法である。

ただし、一对一の戦闘は相性問題が強く、各 PC の性質をしっかりと把握した上でデータを作らないことには、一方的な勝負になりかねないということは絶対に忘れてはならない。五分の戦いを演出したいのであれば、事前に戦闘のシミュレーションを行うくらいはしてもいいだろう。

裏技として、少しばかり強めに作っておき、あとは戦術で調整するというやり方もある。やりすぎると PL に忌避されるかもしれないが、意外と気にされないものである。

なお、一对一を同時にやる方法と別々にやる方法があ

るが、これはケース・バイ・ケースなのでどちらがよいとも言えない。ただ、同時にやった方が GM の負担が増えるものの PL の暇な時間は減るので、可能であれば前者の方が良いだろう。

互角乱戦型

PC とほぼ互角の力量を持つ NPC を PC と同数だけ用意し、一斉に多対多の戦闘を行う方法。これは、最も GM の負担が大きく、最もエキサイティングな方法である。

互角の力を持つ者たちが力を合わせ、五分の条件でコンビネーションやチームワークでの優劣を競う、真の意味での PC たちの全力が発揮できる数少ない機会なのだ。これで燃えないはずがない。

その代わり、何人もの PC 級のキャラクターの能力と現状を常に把握し、有機的に操らねばならない GM の負担も計り知れないのだが。

また、この方法は、実はバランス調整が最も容易であるという利点もある。別々の思考で動く PC たちと違い、GM の一つの意思の下に動くボスグループの方が、はるかに優秀な連携が組めるからだ。

つまり、能力的には五分でも、実質的にはボスの方が圧倒的に強く、あとは GM が連携に少し手心を加えてやるだけで、状況に応じていかようにでも戦闘力を変化させられるのである。

運用は大変だが、一度は挑戦してみたい戦闘方法でもある。

まとめ

ボス戦闘における本質は最初に述べた通り、「いかに PL に恐怖を味合わせるか」、これにつける。

そのためなら、手段は何でも構わない。ここでは通常の戦闘に限定したが、他にも色々な方法があり得る。

絶対に負けられないシチュエーション、強力な動機付け、あるいは絶望的な状況や時間制限など、PC を追い込む手法はいくらでもあり、それらは全て、ボス戦にも応用が効くのだ。

ただ、それらを踏まえた上で、通常の戦闘で体系的な恐怖を味合わせることは決して無駄ではない。前述の要素と組み合わせることができれば、極めて強力な効果を発揮することは間違いない。

折角のシステムなのだから、是非、有効に活用して欲しい。

第 15 章

サンプルシナリオ

「全ては計画通りだ」
「そう、何の問題もない」

後出し優位の法則

『火竜哀歌』

15.1 概要

15.1.1 背景

元凶は不老不死を求めるネクロマンサー。研究の過程で、ドラゴンの体を求めて村一つを滅ぼす。

折りしも、村ではドラゴンを祭神とした祭りをを行うところであった。ネクロマンサーはゾンビ化した村人を使い罫を張り、ドラゴンをもゾンビ化させて従わせようと試みる。

しかし儀式は失敗、暴走するドラゴンによってネクロマンサーは死亡。後には毒に汚染された村と、汚染を撒き散らすドラゴンと元村人たちだけが残された。

ゾンビたちは餌を求めて町まで降りてくる。それにより、PC が滞在する町は異変が起きたことを知る。

不完全とはいえ、ゾンビ化したドラゴンは存在するだけで甚大な被害を振り撒く。PC たちは、なんとかしてドラゴンを滅ぼさなければならない。

15.1.2 立場

PC は、偶然に舞台となる町に立ち寄る。

目的のない放浪の最中に、何らかの探し物をする過程で、大事な使命を果たす道程で、PC はたまたまそこを通りかかるのだ。

もし、GM が PC に特別に物語に介入する動機を持たせたいと思うなら、PC のタイプに応じて、以下のような設定を追加するといいかもしれない。

- 町が故郷である
- 町に大事な人が居る
- 町に恩人が居る（導入時にできる）
- 村の方に探し物があるかもしれないと人に聞く
- その PC は、とあるネクロマンサーを仇と狙っている

ただし、これらは導入時点での動機にしかないため、できれば危険なドラゴンゾンビを放置しないような PC であることが望ましい。

15.2 ゾンビ襲撃

15.2.1 舞台

地方の街道沿いにある、人口数百人規模の名もなき小さな宿場街。PC は、それぞれの理由によりたまたま、その町に滞在している。

町を襲ってくるゾンビを撃退し、原因の調査に向かう。

15.2.2 襲撃

夜間、町にゾンビの群れが襲い来る。その数は 30(PC の人数や能力次第では増やしてもいい)。

わずか十数人の大した訓練も積んでいない自警団 (『チンピラ』(P.66) のデータを使用) ではとても抑えきれず、

放置すれば大きな被害が出る。

PC が介入しない場合、最終的には町の一角に火を放ち全滅させる。

15.2.3 布告

翌朝、大通りに布告が掲示される。

内容は、ゾンビが来た原因の調査と解決。解決すれば金貨 100 枚、原因を究明すれば 25 枚、ゾンビが襲ってきた方角にある村の状況を調べてくれば 5 枚、その他、情報により報奨が支払われる旨が書かれている。出資者は町の有力者連合。

もしゾンビの撃退の際に活躍していれば、布告より前に直接に声をかけられ、依頼される。

15.2.4 噂話

ゾンビが来た方角にあるという村について適切な情報収集を行えば、以下の話を聞くことができる。

シナリオの本筋にはあまり関係ないので、ミスディレクションになる可能性がある。GM は敢えて、一部の情報を出さなくても良い。

- 村まで徒歩で二日 (易)
- 状態はよくないが道はある (易)
- 村は山の麓に位置する (易)
- 山のドラゴンを祭っている (易)
- 小さな村。戦える人間も特に居ない (易)
- 毎年、収穫祭では供物を捧げている (中)

15.3 亡者の村

15.3.1 舞台

二日ほど歩くと、村へ到着する。道の状態が良くないため、馬などを使っても時間は短縮されない。(空を飛べるのなら話は別)

村は毒に汚染されている。地面の各所には毒の沼地が広がり、空中には瘴気が漂っている。近づくだけでも異臭がする有様。

元は人口数十人ほどの農村だが、すでに村人は全滅しており、人気がない。

15.3.2 毒

村は毒に汚染されているため、中に入り込んで何かする度に、PC も毒の影響を受けてしまう。

村の内部で 1 時間行動する毎に、[HP] を 1 点減少し、1 点の毒ポイントが加算される。累積した毒ポイントの値は、等しい値の負傷として扱われる。

この毒ポイントは、ラウンドエンド時の増加を伴わな

- 一週間ほど前に祭りがあった (実際に参加した人間は居ない) (中)
- ドラゴンは赤く、炎を放出する (中)
- ドラゴンが周辺の大生物の天敵であるため、村の安全が保たれている (中)
- 村の傍には、かつて噴火した火山がある (中)
- ドラゴンが溶岩を食らい、村を救った伝説がある (中)
- 伝説は事実 (難)
- ドラゴンの名前は “ フィルマワレ ” (難)
- ドラゴンは火山口に棲む (難)

(易) は、ある程度の世間に通じた人物 (酒場の主人、商人) から、雑談を通して聞けるレベル。

(中) は、それなりに村について詳しい人物を探し出して、初めて聞けるレベル。

(難) は、しかるべき文献を調査して成功度 3 以上を出すなり、長老クラスの周辺知識の持ち主に教えてもらうことで、初めて知ることができるレベル。

15.2.5 素通り

PC 全員がゾンビ事件を無視して他所へ行った場合、一ヶ月後にドラゴンゾンビが暴れて町が一つ滅んだこと、そのドラゴンゾンビに金貨 500 枚の懸賞金がかけられたことを耳にする。

い。1 以上の毒ポイントがある間は、休息による [HP] の回復が発生しない。

毒による負傷の治療は、通常の負傷と同様に行う。ただし、この毒ポイントは治療では減少しないため、負傷を治しても毒ポイントがそのままでは効果がない。毒ポイントは、毒のない場所で 1 日経過する毎に 1 点だけ減少する。

15.3.3 簡易調査

村をざっと見て回る (1 時間経過) と、次のことがわかる。

- 中央の広場には崩れかけたやぐらがある
- やぐらの周辺が最も強く汚染されている
- 離れるほど汚染は弱くなる
- どの家の中も、特別に荒らされた様子はない
- ただし、毒の影響で端の方から腐り始めている

- 一月も経てば完全に腐り落ちるだろう
- 保存されている食料は食べられそうにもない
- 本もボロボロで読めそうにない

15.3.4 詳細調査

本格的な調査は、ロングアクションで行う。調査のロングアクションはトランプを1セット用意し、以下の手順で行う。

1. 切って裏にしたトランプの山を用意
2. 山から1枚のカードを引き、表にする
3. プレイヤーが望む限り、追加でカードを引いていく
4. 表にしたカードの合計を目標値として、『感覚/精神』（観察を使用可能）で判定する
あるいは、カードを放棄して、新たに山から引きなおす
5. 判定成功時、表になっているカードに当たりが含まれていれば、対応するイベントが発生

判定は、調査に参加した全員が行い、その合計を達成値とする。分かれて調査した場合は、それぞれが別個にロングアクションを行う（山は共通でいい）。

1度判定する度に、1時間経過する。引いたカードを放棄して引きなおすこともできるが、その場合も1時間経過する。当然、時間の経過に応じて毒の影響を受ける。

当たりのカードと、対応するイベントは以下の通り。スートは無視する。

- 10 生存者
- 11 邪悪の残滓
- 12 竜殺し
- 13 狂える竜の屍

当たりのカードは、プレイヤーに伝える必要はない。1度に2枚の当たりが含まれていた場合、原則として先に引いた方を優先する。GMは、PCの能力やカードの引き次第では、当たりを変更しても良い。PCに余裕があり、時間が余っている場合、GMは任意でゾンビに襲わせてもよい。

生存者

村のはずれの方、他に比べて浸食されていない家の地下に、10歳くらいの子供が居るのを発見する。

子供は、村人がゾンビにされたタイミングでは、個人的に竜に捧げるための木の実を探しに外に出ていたため、難を逃れた。村に戻った後、ゾンビと化した村人に

追いかけられ、自宅の地下に逃げ込む。ゾンビはそれ以上は追いかけてこなかったため、そのまま地下に篋っていた。

地下は食料の貯蔵庫。『魔力/精神』で成功度1以上を出せば、倉庫の片隅に石ころのような魔器“摂理の石”が転がっているのを発見する。効果を調べるには、再び『魔力/精神』で成功度3以上が必要。あるいは、成功度2でも1時間かければわかる。

この石を中心とした半径5[m]の空間は、直視しない限りアンデッドからは不可知となり、中に居る人間は毒の影響を受けない。また、石を持ってキーワードを唱える(1AP/精神)と、石が砕け、半径100[m]以内のアンデッドと悪魔は、1時間に渡りあらゆる係数に-1の修正を受ける。

子供から話を聞き出せば、町で聞ける噂話と同等の情報と、怪しいローブの男が居たことを知ることができる。

邪悪の残滓

薄汚れたローブを着込んだ幽霊、ジョルジュを見つける。

ジョルジュは、村を毒で汚染し、村人や竜がゾンビ化する原因を作ったネクロマンサー。すでに死に、思念だけの存在になっているため、できることはほとんどない。

PCも、精神に直接作用する特技がない限りは、直接的な干渉はできない。ただし、会話は普通に可能。

正気を失っていて言動は怪しいが、上手く誘導すれば以下のような情報を得ることができる。

- 死にたくない、いつまでも生きていたい
- 村人たちをゾンビにした
- ドラゴンもゾンビにしようとした
- 暴れだしたドラゴンに殺された
- 村に張った結界でドラゴンを御するはずだった
- 結界の基点には竜殺しの魔剣を用意した

子供からローブの男について聞き、能動的に搜索しようとするのなら、次の調査はカードの数字に関わらず自動的にこのイベントになる。

竜殺し

沼に落ちていた、不自然な短剣を見つける。性能はショートソード相当。

『魔力/精神』で判定し、成功度1以上で魔器であることが判る。成功度3か、あるいは成功度2でも1時間

かけて調べれば、竜殺しの能力を持つことが判る。

元は、ジョージが竜を御するための触媒として持ち込んだ物。ジョージから竜殺しについて聞き出し、能動的に捜索しようとするのなら、次の調査はカードの数字に関わらず自動的にこのイベントになる。

狂える竜の屍

徘徊するドラゴンゾンビ、フィルムワレと遭遇する。ドラゴンは半ば正気を失った状態で、村人を探して村の周囲を彷徨っている。

体から毒のガスを噴き出しており、存在するだけで周囲を汚染していく。

PC に対して積極的に敵対しようとはせず、視界に

入っても無視する。また、酷いイントネーションで、痴呆症のようにそこには居ない村人との日常会話をしていたりもする。

PC がある程度 (GM の任意) まで近づくと、生物の臭いを感じて苦しみ始め、それから襲い掛かってくる。PC が逃げると、こらえて追いかけてはこない。ただし、竜殺しの魔剣でドラゴンを傷つけると完全に理性を失って暴れだし、死ぬまで戦い続ける。戦闘時の詳細については、下段の「15.5 狂える火竜」を参照。

ジョージからドラゴンについて聞き出し、能動的に捜索しようとするのなら、次の調査はカードの数字に関わらず自動的にこのイベントになる。

15.4 竜の巣穴

15.4.1 舞台

村を素通りすると、山を登る太い道がある。2 時間ほど道を進むと、洞穴の入り口に突き当たる。

洞穴はドラゴンの巣。中は入り口より広く、4 つの部屋に分かれている。

15.4.2 竜の客間

1 つ目の部屋は客間。供物を置く台や、人間用の敷物などがある。

不定期に村人が訪れ、竜への贈り物を置いていたり、語らったりしていた。

15.4.3 竜の食料庫

2 つ目の部屋は食料庫。捧げられた食料や、余分な狩りの獲物などが保管されている。

時折、村人が食材を調理することもある。

15.4.4 竜の寝室

3 つ目の部屋は寝室。大量の藁で寝床が作られている。

寝ばけても大丈夫なように、余計な物は置いていない。

15.4.5 竜の倉庫

4 つ目の部屋は倉庫。古い財宝と、村人が作った細工物、人間の衣服などが置いてある。

倉庫には一人の青年が居る。正体はゾンビ化したドラゴンの孫、ヘセオアウトが人間に変身した姿。話しかければ、正体や目的 (ドラゴンの財産の回収) を教えてくれる。人間を信用していないため、基本は積極的に PC に協力することはない。

しかし、PC がドラゴンのゾンビ化が不完全であるという情報を伝えたなら、少し態度が変わる。腐り果てた肉体を焼き尽くせば、形は変わるがわずかなりとも残るものがあるかもしれないこと、そして自身がその手段を持っていることを教えてくれる。もし、PC がドラゴンを何とかする決意を見せたのなら、ドラゴンにとどめを刺す役割をやらせるように要求してくる。(ただし、他の協力はしない)

PC がドラゴンの財産に固執する場合、戦闘になることもあり得る。

15.5 狂える火竜

最終的には火竜と戦闘し、無力化することがこのシナリオの目的となる。

ただ倒すだけでも問題ないが、条件を満たせば殺すのではなく、別の結末を迎えることもある。

ドラゴン戦では、条件によって以下のようなイベントが発生し得る。

15.5.1 看破

少しでもドラゴンのゾンビ化に疑問を持ったプレイヤーが居るのならば、戦闘中に PC はドラゴンを観察して異常を見つける権利を得る。

これは戦闘中のロングアクションとして行う『感覚/精神』+ 観察 で目標値 5 を 3 回だけ成功させれば (一人で言う必要あり)、ゾンビ化が不完全であり、わずか

ながら理性が残って抵抗していること、解除の可能性があることに気づく。

ドラゴンが全力で暴れている戦闘中でなければ、看破することはできない。

15.5.2 暴走

竜殺し の魔器で傷をつけると、完全に理性を失い暴走を始める。

この状態では逃げてでも全力で追いかけてきて、息の根を止めるまで止まることはない。

暴走したドラゴンは二度と正気を取り戻すことがなく、倒してもただ朽ち果てるのみである。

15.5.3 成仏

暴走させることなく普通に肉体を完全に滅ぼした場合、今わの際に理性を取り戻す。

そして、PC に礼と、死体を火葬するように願いを残して死す。生き残りの子供と対面していた場合は、そのことも PC に頼む。

15.6 終幕

何らかの手段でドラゴンゾンビを無力化することで、シナリオは終了となる。(放棄して逃げ出しても終了するが)

その時点でジョルジュが未登場であれば、どこからともなく現れて真相を語ってから成仏する。その後、町に帰って一連の事態を報告し、報酬を貰ってエピローグとなるだろう。生き残りの子供を保護したなら、それは

15.7 NPC

ジョルジュ・ジョージ・ゲオルグ

永遠の命を求め、生命について研究してきた魔術師。名前は自分でつけた物で、本名は別にある。

研究のため、特異で強力な力を持つ竜の体を手に入れようと村を訪れた。村人をゾンビにしたのは、儀式の手伝いをさせるため。例年通りの祭りで見せかけて、おびき寄せた祭神たる竜を罠にはめた。

しかし儀式は完全には成功せず、半端に不死化した竜

15.5.4 転生

強力な炎によって肉体を滅ぼした場合、火のエネルギー生命体として生まれ変わる。

記憶と力の大部分を失うが、火がある限り体を維持できる。PC が特に何もしなければ、ヘセオアウトが常に燃え続けるランタン (魔器) を提供し、そこに宿ることに。

その後の行く末については、生き残りの子供を守護する方向に持っていくのが妥当だろう。

15.5.5 蘇生

差分値 36 で《ヒーリング》をかける (ドラゴンは治療にも抵抗する) ことで、強引にゾンビ化した体を正常な物に復帰されることができる。

便宜上、ドラゴンの負傷度は『死亡』として扱うため、治療に成功しても差分値が 61 以上でなければ、極めて衰弱した状態 (致命傷) での復活となる。

PC の間で処遇を決めるようにして欲しい。

もしドラゴンゾンビを倒さなかった場合、周辺に毒を撒き散らして多大な被害が出たことを、後から知ることになる。PC が企んで、被害が出た後にドラゴンゾンビを倒せば、近隣では英雄として遇されることもあるかもしれない。

の暴走の前に死亡。制御を失った元村人たちは餌を求めて町に降り、

すでに肉体は死んでいるが、無念のあまり幽霊となつてさ迷っている。妄念に囚われて正気を失っており、まともな会話は期待できない。

クリエイト・アンデッドは、意識不明の生物や傷の少ない新鮮な死体を、ゾンビとして生まれ変わらせる魔法。

「私は私は私は……天才？そう、我れこそはジョルジュ・ジョージ・ゲオルグ。命の限界を超越する者……ウフフ」

「私の手にかかれば、ドラゴンをゾンビとせしめて従わせるなど容易いこと。まずは触媒にこの竜殺しを用意してだな……おや？どこへ行ったんだろう。確かここに……私の手にかかれば、ドラゴンをゾンビと…」

「私が……死んだ？ははは、何を言っている。私が死ぬわけがない。この私だぞ？そう、私が死ぬわけがない、そんなことはありえないあってはいけない。だから私は生きているんだ、そう生きている」

フィルマワレ

年老いた、温厚な火竜。麓の村人たちを、我が子のように可愛がっている。数十年に一度起こる噴火から村を守り、周囲の危険な魔獣を狩ることで、村人からは守護神として感謝され、尊敬される。

年に一度の祭りでは供物が捧げられ、村人たちが歌い踊るのを間近で眺めるのを楽しみとしていた。

「オウオウ、アル坊や。今年ノ豚ハ良ク育ッテイルカ？」
 「ハハハ、ティナ嬢ハイクツニナッテモ元氣ジャノウ」
 「ヌウッ、山賊カ。コノ愚カ者ドモガ！」

ヘセオアウト

フィルマワレの孫。祖父とは異なり、竜以外の生物を下等とみなして見下している。同時に、好んで人間に関わるフィルマワレを恥だと感じている。

祖父の身に異常が発生したことを感知して来たが、ゾンビ化した姿を見て手遅れであると判断。せめて引導を渡してやろうとするも返り討ちにあって重傷を負う。

その後、一先ず祖父のことは諦め、受け継ぐべき財産として洞穴にある財宝を回収しようとする。興味があるのはあくまでも価値のある宝物(実は大した物は少ない)のみであり、村の工芸品等に興味はない。

フィルマワレがゾンビ化したことは不愉快に感じてい

「ふん……人間ですか」
 「人間が、竜を屠めと言うのですか？笑えない冗談です」
 「もし貴方がたが本気で祖父を何とかしようと言うのであれば……これでも使ってみますか？」

現在はジョルジュの姦計により、ゾンビ化しかかっている。完全に失われているわけではないものの、理性はほぼ残っていない。特に生物の生命力を身近に感じると、襲わずには居られない衝動にかられる。

特定の条件を満たせば、火のエネルギー生命体として復活や、あるいは完全に元の状態へ戻ることも不可能ではない。

るが、一人でどうにかできる手立てがないため、現状では諦めている。

基本、人間と協力するつもりはないが、フィルマワレのゾンビ化が不完全であることを知ったときのみ、PCへ同行を申し出る。それもあくまでも祖父を転生させるためであり、それ以外のことをするつもりはない。ドラゴンゾンビとの戦闘でも、PCが動きを封じた(HPを0にした)ところに全力で火のプレスを出すのみである。

戦闘では、P.70の『レッサー・ドラゴン』のデータを使用。PCとの戦闘になった場合、SPを消費して一時的に負傷を無効化する。躊躇なくプレス等を全開で使い、PCたちを全滅させるつもりで戦わせよう。

怨霊ジョルジュ

種別: 幽霊 レベル: 4
 体力: 2 運動: 2 感覚: 6
 思考: 8 魔力: 7 精神: 6
 HP: 28 AP 身: 5 AP 精: 2
 MP: 1 IN: 5 MV: 6/11
 攻撃: 3 防御: 4 サイズ: 0
 特徴: 使い魔 3, 幽体 0
 技能: 記号 3, 呪詛 2, 医術 3, 調教/アンデッド 3
 特技: 命令, 召喚, 支配, ディスタンス, ヒーリング, スリープ, クリエイト・アンデッド
 妄執にとらわれた魔術師の怨念。体はなく、思念のみが遺されている。

ドラゴンゾンビ

種別: 不死 レベル: 5
 体力: 9(15) 運動: 9 感覚: 5
 思考: 4 魔力: 5 精神: 6
 HP: 90 AP 身: 9 AP 精: 4
 MP: 6 IN: 6 MV: 7/14
 攻撃: 15 防御: 15 サイズ: 3
 特徴: 四脚 0, 巨体 3, プレス/毒 3, 毒撃 3, 生体武器 1, 生体防具 1, 再生 4, 狂戦士 3, 弱点(竜殺し)-2, 弱点(火)-1
 技能: 格闘 3, 体術 3
 ゾンビ化したレッサードラゴン。魔法が使えなくなっている代わりに、身体能力は向上している。

第 16 章

サンプル解説

「目を見れば、そいつがどの程度できるのかわかる。
それが、歴戦ってものさ」

年老いた傭兵の武勇伝

16.1 キャラクターサンプル

Dragonica には、実際にシステムを利用して作成された、キャラクターのサンプルが付属している。
これらサンプルの、能力的な特性や戦闘時での使い方などを、簡単に解説する。

16.1.1 戦士型

正面から切り結ぶ肉体派。戦闘においては最もシンプルに力強い。

肉体能力が高い反面、精神面は重視されておらず、余計な気を回さずとも十分な力を発揮できるのがメリット。

ただし戦闘に特化した重戦士ともなると、戦闘外でできることが大きく限られるのに注意。軽戦士ならその限りではないが、代わりに単純な戦闘能力は落ちる。

勇者志願

基礎能力は低めな防御型の重戦士。英雄を目指す未熟な若者。

通常時の実力は他の PC の一ランク下相当だが、瞬間的な爆發力は高い。普段は高めの防御力と堅実な特技でのぎ、ここぞというときには豊富な MP や SP を消費して底力を発揮する。

未熟な主人公を演じたいときに。

テンペスト

攻撃型のパワーファイター。単純な攻撃で相手をねじ伏せる。

純粋な戦士としてはトップクラスの IN を活かし、先手を取って高い攻撃力で相手を追い込むのがスタイル。技を使わない連続攻撃でも全力を込めた一撃でも、高い水準を誇る。肉体的な能力が押しなべて高く、戦闘でも戦闘外でも扱いやすい。

ただし、常に先手を取れるのが当たり前という意識で

能力が形作られており、後手に回ると対処が厳しい。

銀煌の刃

技に長けた剣士。剣の道を進むサムライ。

パワーは並だが、攻勢では選択肢が多く、守勢に回ってもしぶとく耐え得る。状況に応じて多彩な技を使い分ける必要があり、MP 管理が重要。

また、ラウンド開始時に味方を少しだけ移動させられる隠し技能は、状況次第では地味に有効。

バタリングラム

鉄壁の防御力を誇る重戦士。単純な戦闘力ならトップクラス。

先手を取るのはまず無理だが、最高峰まで高めた防御能力で耐え抜き、余力を以って攻めるだけでいい。安定して戦力を発揮できる。

ただし移動力は低く、単純な殴り合いでは済まない状況に追い込まれると厳しいこともある。戦闘外では無力。

放浪の剛拳王子

規格外の力を持った格闘家。馬鹿げたタフネスを誇る。

軽装の割には反射は鈍く先手を取られがちだが、攻撃を《捨身》により黙って肉体で耐えて繰り出すカウンターは、脅威の一言に尽きる。相手のタイプによって、《連環》による連続攻撃をしても、全 AP を費やして全力攻撃をしてもいい。

技を捨てて力に走った、異端の格闘家。

竜の娘

ワイバーンを駆り自在に空を飛び、ワイバーンライダー。

ワイバーン自体がかなり強力なモンスターであり、これを使いこなすだけでも圧倒的な機動力とパワーで活躍できる。更に槍を併用することで、開けた場所ではほぼ敵なしであろう。

反面、ワイバーンを持ち込めない閉所においては格段にパワーダウンするのに注意が必要。それでも、断トツの移動力はそれだけで十分に脅威であることは覚えておこう。

16.1.2 魔法戦士型

肉体と精神の両方を追求した万能タイプ。基本的には器用貧乏。

分散してる故にそれぞれのジャンルでは特化タイプには勝てず、両方をフル活用してようやく一人前の力を発揮できる。運用は面白いが、少し扱いが難しい。

特化よりも潰しの効くケースが多いのが特徴。

偽・竜王

魔力による身体強化をしながら戦う重戦士。全ての能力値が平均的であり、弱点が少ない。

身体能力と精神能力をフルに活かして戦い、更に重装甲もあって基本戦闘力は高い。ただし技の選択の余地がなく、常に余力なしのフルパワーで戦うため、いったん追い込まれると打つ手がなくなること。

魔剣による プレス はかなり凶悪な火力を発揮可能であるため、GM は注意。戦士でありながら対軍攻撃を持つ、魔法使い泣かせ。

ライトニングブレード

雷を付与した細身の剣で貫く軽戦士。諜報員であり、戦闘外でも活躍の場は多い。

戦闘においては魔力基準の防御困難な攻撃を素早く連続で繰り出し、スタミナを削っていく。

防御は回避頼り。戦士としてはかなり打たれ弱いいため、避け損ねると危険。

辺境の勇者

魔力で肉体を強化し、異貌の姿で戦う槍使い。

獣化 と 2 種の《アビリティ・エンハンサ》を併用することで、驚異的な IN と AP を手に入れる。行動権を取得したら即強化し、先手を取って手数で押すのがスタイル。

移動力も驚異的なので、キャラ的にも負けそうなら

とっとと逃げるが吉。

風乗り

風による攻撃や補助の他、弓や短剣を使うオールラウンダーの軽戦士。

状況によって魔法による直接干渉も、魔法により強化した物理攻撃も可能。能力的には半端で決定力に欠けるため、ある程度、姑息な戦い方が必要。

さりげなく 2 レベルある幸運は、生存を助ける。

クリムゾンマスター

使い魔たる魔剣の能力により火を操る、重魔法戦士。剣と魔法をかなりのレベルで使いこなし、特に防御に優れる。

IN は絶望的なまでに低い、豊富な AP と高い防御係数でしのぎ、物理攻撃か魔法攻撃か、相手の苦手な方でカウンターを決める。

本来なら両立の難しい物魔のうち、魔法の部分を使い魔に頼った、ある意味では使い魔の悪用例。作り方によってはもっと効率よく強くできるが、決して推奨はしない。

GM は武器を狙うのもいいだろう。

竜の末裔

魔力を利用した戦いに特化した格闘家。理論上、全力を込めた一撃の破壊力はトップクラス。

命中値が低くなりがちなことと防御面が優秀なことから、相手に攻撃させて後の先を取るのが基本。万が一、余力のないときに攻撃されると簡単に死に至るため、注意が必要。高い移動力で逃げるという選択肢も忘れない方がいい。

なお、3 レベル 竜の血 は極めて危険な特徴であるため、GM はこのキャラあるいはこの能力の使用を禁じても構わない。

16.1.3 魔法使い型

貧弱な肉体の反面、精神面に優れる頭脳派。

多種多様な魔法を扱い、他では真似のできない変わった現象を引き起こせる場合が多い。

どうしてもタフさに問題があるため、戦闘での取り扱いには注意を要する。

ルーンサクセサー

人生をルーンに捧げた魔術師。魔法を操ることにかけては天下一品であり、とりわけ防御や妨害を得意とする。

魔法を使うことに特化した能力値と欄からはみ出るほどの魔法系特技を持ち、魔法を利用した応用性はかなり

高い。

単独での戦闘には少しばかり耐え難いが、シールドや治療、魔法妨害でのサポートや、十分に準備した上での広域破壊魔法など、仲間と連携したときの戦力は計り知れない。

癒し/裁きの聖女

強靱な精神力を誇る神官。その類稀なる集中力を以って、強力な治癒術を行使する。

魔法使いとしてはあり得ないほどの頑丈さを持つが、普通に魔法を使う分には二流止まり。高い集中を活かした魔法準備が鍵を握る。

戦闘では無理をせず、サポートに徹するのが吉。ただし、フルパワーで魔法を放てば、一撃で相手を昏倒させることもあり得る。

16.1.4 盗賊・射撃型

心身ともにパワーに欠けるが、とにかく器用さに長け、汎用性に優れる。

調査・諜報に必要な能力がそろっており、一人は居ると助かる。戦闘面においても、正面からやり合うような真似をしなければ十分に活躍できる。

一部、戦士型や魔法戦士型にも、このタイプに含まれるキャラクターがいる。

シェイプチェンジャー

猫、鳥、虎などに変身する能力を持つ狩人。他、翼や鰓を生やしたり脚力を増したりなど、自身の体を変異させることができる。

隠密や諜報に必要な能力値が一通り高水準である上に、小動物へ変身しての潜入も可能な、汎用性に優れる便利屋。

戦闘になっても、隠密状態からの狙撃は十分な脅威力を発揮する。

アイアンメイデン

魔力の束を発射する巨大な銃を抱えた自動人形。魔銃の取り扱いに特化した魔銃キャリアー。

精神行動で魔銃のエネルギーを充填し、距離に応じて《矢襖》で連射する。基礎攻撃力の高さから、至近距離では対象をずたずたにできる超火力の持ち主。

素の能力で隠密しての狙撃や、高い回避を活かしての接近戦も可能。

影男

隠れることを大の得意とする、姿なき暗殺者。正体を隠すニンジャ。

正面切っ手の力押しには向かないが、あらゆる状況で姿を隠しつつ接近し、首を刎ねることができる。

潜入、暗殺ならば本職。

剣の主

魔力を物質化して剣を作り使い捨てる、オールラウンダーの弓兵。

手にした剣を肉体と魔力の両方で操作して敵の攻撃を凌ぎ、距離を置いての投擲や射撃で仕留める。十分な距離が置けるのならば《ブレイク》による広域攻撃が、十分な準備が取れるのならば 使い魔 による剣の一斉射撃が行える。

できることは多いが、それだけに半端とも言える。また、低すぎる [SP] もネック。

16.1.5 特異型

上記のどのタイプにも属さない、特異的なキャラクター。

運用に癖があるため、慣れない人間が使うには適さない。

蟻地獄

数々の罠を使いこなすトラップマスター。強力な長物も弩も、罠を活用するための補助にすぎない。

罠が主体であるため、戦いの行方は事前に罠を仕掛けられるか否かにかかっている。上手く罠を発動させれば、圧倒的に優位に立つことが可能であろう。多分。

罠がなくともそれなりの戦闘力はキープしているが、過信は禁物である。罠使いであるが故に、さりげなく潜入工作の類は得意。

墮天使

そのままでは物理空間に一切の干渉ができない幽霊。力を弱めて人間になりすますか、天使となって破壊を撒き散らすかの二択。

準備がかなり大変だが、天使にさえなれば基本的な戦闘力は高い。並の PC より 1 ランク高い能力で、空から爆発を伴う矢を射掛けることができる。

能力のあり方が特異すぎるため、PC には不適。

FAQ

1. どこかで見たことのあるようなキャラクターがいます
気のせいです。

多分。

2. 剣の主ってどう使うの？ 毎回クリエイトで剣とか作るの？

作ります。

名器 《速射》《クリエイト》のあわせ技で、AP 消費なしにショートソードを作ることができます。

作成したショートソードを使って 刀剣 や《アニメイト》で防御しつつ、隙を見て距離を取り、投擲 か《アニメイト》で投げつけてあげましょう。

3. アニメイトによる攻防ってどうなるんだ？

《アニメイト》や《キネシス》で操作した物体による攻撃や防御は、【魔力】を【体力】の代わりに使用しての身体行動と同様の処理になります。

[攻撃力] の基準値は能動の【魔力係数】となり、【白兵係数】としては【魔力係数】を、【射撃係数】としては【感覚係数】を適用するのです。

無論、AP は [AP/精神] を消費します。

4. 弓を作ったら、撃つたびに矢を作らないといけないの？

飛び道具の弾は、全て本体とセットです。弓も例外でなく、弓を作った時点で矢は無限に存在し得ます。

もちろん、ビジュアルの都合で作っていることにしても構いません。

5. 剣の主のブレイクって、魔力が低すぎてイマイチ

逆に考えるのです。魔力が低いからこそ、魔法準備したときの反動も小さい、と。

十分に集中して威力を上げた爆弾を、遠距離からこっそり撃ち込んであげましょう。

6. 剣の結界の使い方がわからない……

剣の結界は、剣の主の最大の奥義ですが、使いこなすのは相応に大変です。

まずは作成段階で達成値 7 以上が必須なので、IN の低下覚悟で魔法準備をする必要があります。その間の攻撃は、身体行動のみで防ぐしかありません。

剣の結界の作成後も、剣の結界の [IN] は 1 しかないため、ラウンドの最後まで攻撃を耐えしのがなければなりません。そこまでやって、ようやく準備完了です。

さあ、剣の結界の行動権は獲得できましたか？ 本体が《アニメイト》で操作するための AP は残っていますか？ いよいよ本番です。ありあまる魔力で《キネシス》を使い、財産で無限に所持するバスタードソードを飛ばしまくって敵を串刺しにしまいましょう。くれぐれも、攻撃範囲から逃がさぬように。

7. 種族：オートマタって何？ そんなのいるの？

世界は広いので、居るかもしれないし、居ないかもしれません。少なくとも、一般的にどこでも居るものではないでしょう。

しかし、PC や NPC とは特別な存在です。GM が許可する限りは、どのような奇矯な種族が登場しても不思議はありません。

8. あれ 人型 って使い魔専用じゃないの？

細かいことを気にしてはいけませんよ？

まあ、使い魔として作成したデータを、PC としてシートに書いたという事情もあるのですがね。

第Ⅳ部

チャート

[SP] 使用法

負傷軽減 ダメージ適用時

負傷度を 1 段階下げます。

体力回復 常時

[HP] が【魂】の値だけ回復します。

精神回復 常時

[MP] が【魂】の値だけ回復します。

不退転 戦闘前

戦闘開始時に、負っている負傷のペナルティをその戦闘中だけ無視します。一時的に [HP] が最大まで回復します。

特技修得 判定前

修得条件を満たす特技を 1 つ、1 時的に修得します。

底力 判定前

そのフェイズが終わるまで、判定の難易度を -1 するか、全係数に +1 するかのどちらかが適用されます。重

複して使用することはできません。

精度補完 判定後

ダイスロール後、出目を一つ、(1 ~ 6 の範囲で) 自由に操作できます。

再挑戦 判定後

ダイスロール後、全部のダイスを振り直して、判定自体をやり直します。

最終手段 常時

[SP] がすでに 0 である場合には、最終手段として【魂】を[SP]の代わりに消費することができます。これは、シナリオが終了しても回復することはありません。

その他 常時

その他、GM が認める限り、どのようなことでも起こり得ます。

図表

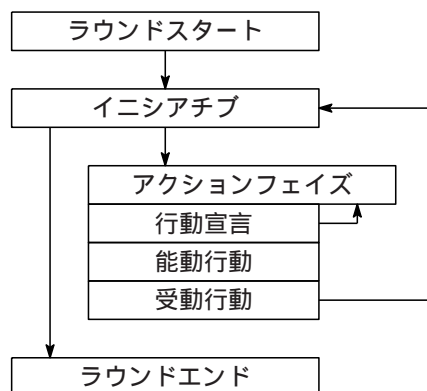


表 16.1 キャラクターの強さ

レベル	CP(PC/NPC)	解説
1	45/42	凡人、モブ、戦わない者
2	72/66	正規兵、村一番の力持ち
3	99/90	1 流のプロフェッショナル
4	126/114	英雄候補生、PC 級
5	153/138	英雄、達人、レッサードラゴン
6	180/162	超人、国レベルの危険な魔獣
7	207/186	伝説級のモンスター
8	234/210	最下級の神、魔王

表 16.2 能力値の目安

能力値	解説
1	人として致命的に低い
2 ~ 3	およそ一般人並
4 ~ 5	割と優秀
6 ~ 7	プロフェッショナル級
8 ~ 9	人間の限界 (間近)

表 16.3 レベルによる各能力総計

レベル	能力値	特徴・技能・特技
1	14/12	3/6
2	21/18	9/12
3	28/24	15/18
4	35/30	21/24
5	42/36	27/30
6	49/42	33/36
7	56/48	39/42
8	63/54	45/48

表 16.5 地形

移動	地形	行動修正
1	平坦な道, 草原	±0
2	急な坂道, 林	±0
3	砂地, 密森, 足首が水浸し	+0
4	瓦礫の山, 膝まで水浸し	+1
5	流砂, 腰まで水浸し	+1
6	崖, 水底, 落下中	+2

表 16.4 達成値

成功度	達成値	解説
1	1 ~ 2	素人でも達成可能なレベル
2	3 ~ 6	素人には厳しい。要基本技術
3	7 ~ 12	専門家レベル。素人には不可能
4	13 ~ 20	ここに到達すれば一流と呼ばれる
5	21 ~ 30	達人の技。余人には真似できない
6	31 ~ 42	超人級。伝説に残る成功
7	43 ~ 56	神の領域

表 16.6 隠密の難易度

難易度	環境
7	監視つきの牢獄
6	木も生えていない見晴らしのいい平原
5	軋む板張りの床や砂利道
3	ガラクタの積み上げられた倉庫の中
2	群集で溢れる雑踏の中

表 16.7 負傷

負傷段階	負傷度	治療目標値	負傷 HP	治癒速度	最大 HP	副効果
微傷	0	1	0	1 時間	100%	なし
軽傷	1	4	体力/集中 ×1	1 日	95%	なし
中傷	2	9	体力/集中 ×2	1 週間	85%	転倒/朦朧, 戦意喪失
重傷	3	16	体力/集中 ×3	1 ヶ月	70%	戦闘後気絶
致命傷	4	25	体力/集中 ×4	1 年	50%	気絶
死亡	5	36	体力/集中 ×5	永遠	0%	死亡/廃人

表 16.8 白兵武器

名称	攻撃力	長さ	必 体	分類	価値	解説
素手	0	0	0	素手	-	手足など生身の肉体
ナックルダスター	1	0	1	格闘	1	拳の補強具
ダガー	1	0.5	1	刀剣	1	～ 50[cm] 級の短剣の総称
ショートソード	2	1	3	刀剣	3	50 ～ 75[cm] 級の短剣の総称
ロングソード	3	1.5	5	刀剣	5	75 ～ 100[cm] 級の長剣の総称
バスタードソード	4	2	7	刀剣	7	100 ～ 150[cm] 級の長剣の総称
ツースハンデッド	5	2.5	9	刀剣	9	150 ～ 250[cm] 級の大剣の総称
???	6	3	11	刀剣	16	3[m] 級の特注品
ショートスピア	2	2	3	槍	3	1[m] 級の短槍の総称
スピア	3	3	5	槍	5	2[m] 級の槍の総称
ロングスピア	4	4	7	槍	7	3[m] 級の長槍の総称
クォータースタッフ	2	2.5	4	長柄	0	長い木製の棒
グレイブ	4	3	6	長柄	6	先端に刃が付いた長柄武器
ハルバード	5	3	8	長柄	8	槍と斧の合いの子
ハンドアックス	3	1	4	斧	4	作業用手斧の総称
バトルアックス	4	2	6	斧	6	戦闘用斧の総称
ポールアックス	5	3	8	斧	8	長柄の戦闘用斧の総称
クラブ	3	2	6	鈍器	0	木製鈍器の代表
ライトメイス	3	1	5	鈍器	5	軽量鉄製鈍器の総称
ヘビーメイス	4	2	7	鈍器	7	重量鉄製鈍器の総称
ポールメイス	5	3	9	鈍器	9	長柄付き鉄製鈍器
ライトフレイル	3	1.5	6	鈍器 (F)	6	軽量多節棍等
ヘビーフレイル	4	2.5	8	鈍器 (F)	8	重量鎖鉄球等
マン・ゴーシュ	1	0.5	1	細剣	1	受け流し用短剣
スモールソード	2	1	2	細剣	3	携帯用細剣
レイピア	3	1.5	4	細剣	6	突き刺し用細剣
サーベル	4	1.5	6	細剣	9	汎用細剣
スモールシールド	0	1	3	盾	3	鍋の蓋サイズの小盾
ミディアムシールド	1	2	6	盾	6	上半身をカバーできるサイズの盾
ラージシールド	2	3	9	盾	9	足までカバーできるサイズの大盾
生体武器	X	0.5	$2X - 1$	選択	-	牙や鉤爪など体の一部

表 16.9 射撃武器

名称	攻撃力	長さ	必 体	射係	最大	分類	価値	解説
ショートボウ	2	1	4	×2	100[m]	弓	4	～ 100[cm] 級の短弓の総称
ロングボウ	3	2	6	×2	150[m]	弓	6	150 ～ 200[cm] 級の長弓の総称
グレートボウ	4	3	8	×2	200[m]	弓	8	特注品の強弓
ライトクロスボウ	8*	1	3	×2	50[m]	弩	8	比較的小型の弩の総称
ヘビークロスボウ	12*	2	5	×2	100[m]	弩	12	比較的大型の弩の総称
スリング	1	0	2	×2	×2	投擲	0	遠心力を利用した小型の投石器
スピアスローワー	3	2	3	×2	×2	投擲	1+3	槍投げ器 + 投擲用の槍
ハンドガン	8*	0	2	×2	100[m]	銃器	50	掌サイズの小型の銃器
ライフル	12*	1	4	×4	200[m]	銃器	100	長い銃身を持つ銃器
レーザーピストル	18*	0	1	×3	100[m]	銃器	-	不思議な光線銃
魔銃	15*	2	6	×3	150[m]	魔銃	-	試作品の巨大な銃
魔砲	20*	3	9	×2	75[m]	魔銃	-	試作品の大砲

表 16.10 鎧

名称	防御力	重量	価値	解説
衣服	0	0	0	普通の衣服
レザージャケット	1	1	2	なめし皮の衣服
レザーアーマー	2	4	6	皮製の鎧
チェインメイル	3	7	10	金属輪を鎖状に編んだ帷子
スプリントアーマー	4	10	14	金属片を隙間なく貼り合わせた鎧
ハーフプレート	5	13	18	上半身を中心に要所を金属板で覆った鎧
フルプレート	6	16	22	全身を隈なく金属板で覆った重鎧
生体防具	X	3X	-	鱗や毛皮など体の一部

表 16.11 道具

名称	価値	解説
銅貨	0.01	銅製の貨幣。10 枚で 1 銀貨
銀貨	0.1	銀製の貨幣。10 枚で 1 金貨
金貨	1	金製の貨幣。表の価値はこれが基準
白金貨	10	白金製の貨幣。1 枚で 10 金貨
ミスリル貨	100	ミスリル銀製の貨幣。1 枚で 10 白金貨
ハイカー旅人セット	1	旅に必要そうな小物の詰まった小袋
トラベラー旅人セット	2	旅に必要そうな道具の詰まった背負い袋
ノーマッド旅人セット	5	旅をしながら生活するための日用品一式。運搬方法が必要
ミニマム盗賊セット	1	盗賊の仕事に使うツールの詰まったポーチ
スーパー盗賊セット	3	盗賊の仕事に使うツールの詰まった鞆
FN 看護師セット	1	応急処置や簡単な治療を行うための器具の詰まった袋
BJ 医者セット	4	医療器具の詰まった医師鞆。手術も可能
放浪料理人セット	2	リュックに詰まった調理用具一式
安酒場吟遊詩人セット	1	楽器と派手な衣装
対貴族吟遊詩人セット	15	高級楽器と洗練された衣装
ええ格好しい騎士セット	10	爽やかなマントやスマートな装身具一式
見得張り貴族セット	50	雅な衣類に煌びやかな装飾品一式
清楚メイドセット	2	丈夫で実務的な女中服一式
荒くれ傭兵セット	2	無骨で実用的な傭兵の雑具一式
黒髪サムライセット	3	黒髪の民の異国情緒たっぷりな装身具一式
怪しげ黒魔術セット	5	黒マント他、実験用の薬剤や器具など
蛮人狂戦士セット	1	毛皮や骨細工などの粗野っぽさを演出する装身具一式
清貧聖職者セット	2	質素さを旨としたシンプルで清潔な法衣や聖印
神秘的聖職者セット	10	神聖さを強調するようにデザインされた神事用正装
ジョーンズ冒険家セット	5	難所を踏破するための道具一式が詰まった背負い袋
畏素材セット	0.5	畏に必要な素材一式。消耗品。サイズを +1 する毎に価値は 4 倍
爆発物	1	威力 30 で爆発する爆弾。消耗品。量を倍にする毎に威力 +10
毒物	1	毒撃 1 レベル相当の毒。消耗品。レベルを +1 する度に価値は倍。
宿泊	0.1 ~ 1	1 人あたりの宿代。もっと安い所も高い所もある
口バ	5	移動力 4/8。よく荷運びに使われる
乗用馬	10	移動力 5/10。戦闘に入ると恐慌状態になる
軍馬	20	移動力 5/10。戦闘用に訓練した馬
1 頭立て馬車	4	1 頭立ての馬車。積載量は 1t くらい
4 頭立て馬車	10	4 頭立ての馬車。積載量は 4t くらい
ボート	5	オールで漕ぐ小さな船。積載量 500kg くらい
ガレー船	2000	大きな手漕ぎ船。船員総勢 200 名、積載量 150t くらい
帆船	7000	帆で風を受けて進む大きな船。船員総勢 20 名、積載量 150t くらい
民家	50	一般庶民の暮らす、それなりの家
館	1000	金持ちや貴族の暮らす、割と豪華な邸宅
宮殿	10000	世界有数の豪華な邸宅

表 16.12 名称変換例

名称	元名称	解説
短刀	ダガー	タツノクタで使われる鋭利な曲刀
ダーク	ダガー	エリンの戦士が使うナイフ
スティレット	ダガー	護身・暗殺用の鋭い先端を持つナイフ
クリス	ダガー	東方から伝わる呪術的な短刀
脇差	ショートソード	タツノクタで使われる鋭利な曲刀
グラディウス	ショートソード	レムラ伝統の短剣
ソードブレイカー	ショートソード	背に櫛状の突起がついた短剣
刀	ロングソード	タツノクタで使われる鋭利な曲刀
ヴィーキングソード	ロングソード	ノルドで使われる粗雑な剣
クレイモア	バスタードソード	エリンの戦士が使う鋭い長剣
シャムシール	バスタードソード	東方から伝わる鋭利な曲刀
エストック	バスタードソード	貫くことに特化した菱形の剣
野太刀	ツーハンデッド	タツノクタで使われる鋭利な曲刀
フランベルジュ	ツーハンデッド	波打つ刃を持つ大剣
ジャベリン	ショートスピア	投擲用の槍
トライデント	ショートスピア	本来は漁業に使う三又の槍
鎌槍	スピア	タツノクタで使われる十字の刃を持つ槍
ウィングドスピア	スピア	十字の刃を持つ槍
パイク	ロングスピア	対騎兵用の槍衾を作るための槍
棍	クォータースタッフ	長い棒
薙刀	グレイブ	長柄の先に刀の刃を付けた武器
サイズ	グレイブ	農耕用の巨大な鎌
ランス	グレイブ	馬の突進力を転化する突撃用のコーン状武器
鉞	バトルアックス	木こり用の大型斧
バルディッシュ	ポールアックス	長い柄の先に広い刃を持つ斧
ウォーハンマー	ヘビーメイス	大金槌
金砕棒	ポールメイス	金属で補強した巨大な鬼の棍棒
鎖鎌	ライトフレイル	鎌と分銅を鎖で繋いだ特殊な武器
モーニングスター	ヘビーフレイル	トゲ付き鉄球のフレイル。メイスもある
コンボジット・ボウ	ロングボウ	複合素材による強弓
忍装束	レザージャケット	隠密性を重視した防具
革鎧	レザーアーマー	タツノクタの革鎧
竹鎧	スケイルアーマー	竹で作られた鎧
リングアーマー	スケイルアーマー	金属の輪っかで構成された鎧
ラメラアーマー	スケイルアーマー	金属片で構成された鎧
鎖帷子	チェインメイル	タツノクタの帷子
チェインホーバーク	チェインメイル	膝元まである裾の長い帷子
鉄鎧	スプリントアーマー	タツノクタの金属鎧
ブリガンダイン	スプリントアーマー	金属片で構成された鎧
南蛮具足	プレートメイル	プレートメイルを模倣した甲冑

終わりに

Dragonia のコンセプトはずばり、ジャパニメーションファンタジーです。

我々が TRPG をやる時、アニメや漫画を念頭に置くことは多いと思います。少なくとも、私は頻繁に行います。

しかしここで、ことファンタジーという分野において激しく不満に思うことがあります。それは、日本のアニメや漫画で表現されるファンタジー世界と、TRPG システムにより記述されるファンタジー世界は、乖離しがちであるということです。

現行のファンタジー TRPG システムの戦闘は、そのほとんどが「単調な攻撃の繰り返しによる HP の削りあい」に終始します*。一見して多彩な技が用意されている例も多いですが、本質はそれらも変わりません。技があるならあるで、MP がつきるまで、あるいは技のペナルティを常に受けた状態で、最強の攻撃を毎度のように繰り返すだけです。たまたまダイスの目がドラマティックな演出をすることもあっても、ドラマティックな戦闘を志向するようには作られていないのです。

これは非常に、面白くありません。

だから、ないならないで作ってしまえばいい。それがこの *Dragonia* です。

互いに様子見をしながらの牽制合戦、隙を見つけて叩き込む必殺の一撃、紙一重で堪えてカウンター、一騎打ちの最中に射ち込まれる矢、咄嗟に味方を庇い、大規模破壊魔法でなぎ払い、迫る魔法を剣で切り裂いて耐える。

手数で勝負する者、一撃に全力を込める者。重装備で固める者、軽装で身軽に素早く移動する者。攻撃を受け流す者、受け止める者、あるいは避ける者。先手を取って攻めきる者、後の先で返す者。肉体を鍛えて戦う者、魔法を行使して戦う者、魔法で肉体を強化して戦う者。

そんな戦闘が、ルールの利に有利な行動を取ろうとするだけで自然とできてしまう。そんなキャラクターが、自然な形で共存できる。そんなシステムを目指して *Dragonia* を作りました。

一応は世界観も書きましたが、本当のところ、こんなものはどうでもいいと思っています。主に戦闘システムによって記述される、熱いバトルが当たり前のように存在する世界。それこそが、*Dragonia* の本質です。

そんな世界で活躍させるに相応しいように、PC たちには一騎当千の力を持たせました。恐れることなく、強敵と熱い戦いを繰り返し広げつつ、世界を縦横無尽に駆け巡ってください。

世界全てが、戦いのリングです。

* ここでは、熱血専用のような、データを伴わずに言葉だけで解決するシステムは除外する

[参考漫画ゲーム等]

創聖記エルジェネシス
熱血！大冒険大陸
Fate/stay night
HUNTER × HUNTER
ヴィンランドサガ
龍哭譚紀行
黒の剣

奥付

竜人現象 *Dragonía ver1.13pdf*

著者 : MMV3
発行 : インザスカイ
初版 : 2009 年 8 月 18 日
発行日 : 2010 年 9 月 22 日
印刷 : PDF

e-mail : myzer_eta@mail.goo.ne.jp

URL : http://www.geocities.co.jp/myzer_eta/index.html