

DOLS TRPG

～ドルス テーブルトークRPGシステム～

Version 1. 3 制作 のら吉

1 ドルス世界とは

こことは違う世界の一つ、ドルス世界。

この世界は「混沌」という名のひとつの力が「光」、「闇」、「地」、「火」、「風」、「水」の6つの自然力（しぜんりき）にわかれることで生まれた。

6つの自然力はお互いにぶつかり合い、揺らぎあい、火と水の自然力から「生命」、光と闇の自然力から「精神」、地と風の自然力から「マナ」が生まれた。これらの力は姿を、形を変えて世界を巡っている。

やがて、「生命」、「精神」、「マナ」から、様々な形態のものたちがうまれた。あらゆる種類の植物や動物、幻獣、魔獣、魔法生物…。

獣人、人間、妖精といった人々も同様に生まれたのである。

獣人は、獣の純粹さとそれに似た外見、人間の心を持つものたち。
人間は、無限の可能性を内に秘め、あくなき探求心で、未知なるものを追い求めるものたち。
妖精は、自然力に生命と精神が宿り、人の姿となったものたちである。

この世界の生命たちは、「自然力」や「マナ」の使い方をおぼえ、その使い方を「魔法」と名付けた。
人々の間では、マナを扱う魔法の使い手は「メイジ」または「マナの魔術師」と、
自然力を扱う魔法の使い手は「シャーマン」または「自然力使い」と呼ばれ、
人々の尊敬を集める存在となった。

「混沌」からあらゆる力と存在を生み出したものを、「神」と呼ぶ人々がいる。
その姿は見えないが、人々に愛と希望を与え、世界の発展と成長を支える存在である、と彼らは説いている。
その「神」を信仰し、善行を行い、「神」の恩恵を与える人々は「プリースト」または「神官」と呼ばれ、人々の心のよりどころとなる存在となった。

人々はこれらの魔法や信仰の力、そして積み重ねた知恵と、技を駆使してドルス世界が平和で、調和のとれた世界となるように、日々を過ごしている。

その一方で、彼らをこころよく思わず、その成長を妨げようとする存在もある。
「魔」と呼ばれるものたちだ。

彼らは闇と悪行を好み、陰からドルス世界の人々を傷つけ、命を奪っていった。
彼らはドルス世界に、自分たちの領域を広げようと機会をうかがっている。
「魔」であっても、ごく一部のものは悪行を好まず、闇に生きるものとしてドルス世界への積極的な干渉を避け、ひっそりと生きている。

人々の中で、「冒険者」と呼ばれるものたちがいる。
それぞれが信念を持ち、その心のままに、自由に生きるものたち。

彼らの力は、ある時は「魔」の手より人々を救うために、またある時は人々の間で生じた問題の解決のために、ある時は未知なる領域への探求のためにふるわれる。そう、彼ら自身の命をかけて。

彼らは今日も行く。その道の先に待つものを手に入れるために。
そして、この世界のどこかで自分たちを待っているであろう人々の元へ。

そう、あなたたちはこれよりドルス世界の冒険者として旅立つのだ。
さあ、旅立ちの時は来た。準備はいいか

2 キャラクターの作成

2-1 種族

ドルス世界において、あなたの分身となるプレイヤーキャラクター（以下P.C.）として活躍できる種族は人間だけではありません。エルフやドワーフといった妖精や、犬や狐、狼などの獣人などもP.C.として活躍します。ここでは、人間も含めてP.C.となる種族たちを紹介していきます。

○人間

ドルス世界で最も数の多い種族。いくつかの人種があり、住んでいる地域によってさまざまな文化を持つ。肉体的な特徴は、現実世界の人間とまったく変わらない。彼らはあらゆる可能性を秘めた種族である。平均寿命は80年である。

- ・初期能力値決定：

体力	3D6	初期取得技能	：なし
機敏	3D6		
知性	3D6	取得不可技能	：なし
運	3D6		
- ・種族特性：ポシビリティ キャラクター作成時に、任意の能力基本値を1つ選び、2点追加できる。または、任意の基本能力値2つを選び、それぞれ1点ずつ追加できる。なおかつ、能力基本値を上げるのに必要な経験点が軽減される。（ほとんどの種族は、能力基本値を1点上昇させるのに1000点の経験点を必要とするがそれが800点に軽減される。）
- ・初期取得言語： 地方語（大陸東方語、大陸西方語、ドルマン語、ジンライ語のいずれか）と、共通語の会話および読解
- ・初期所持品： 冒険者基本ツールセット

○エルフ

森や水辺に住む妖精。一般的にエルフは森の妖精だが、ドルス世界でのエルフは水の妖精である。人間との身長差はないが、細身で、体毛が薄いので男性でもひげが生えることはない。そして、肉体が老化することもない。また、妖精のなかでもっとも寿命が長い。平均寿命は1000年である。

妖精たちの耳はみなとがっているが、エルフはひときわ大きくとがっている。思慮深く、あらゆる知識に造詣が深い、全般的に体力がない。彼らは白に近い肌、髪の色は金色から栗色、まれに銀色で、瞳は薄い青か緑である。

魔術師系の職業に向いているが、神々を信仰する習慣がないため、プリースト技能を習得できない。また、水の自然力の影響を強くうけているため、火の属性の自然力魔法だけは習得できない。

- ・初期能力値決定：

体力	2D6+2	初期取得技能	: シャーマンLv1 (水属性)
機敏	3D6		
知性	3D6+4	取得不可技能	: シャーマン (火属性)
運	3D6+2		プリースト
- ・種族特性：

ロングダイビング	他の種族に比べて10倍の時間、水中に潜ていられる。
ハイ インテリジェンス	高い知性によって、より強い精神力を持つ。 キャラクター作成時、精神力に5点、魔法防御力に1点追加できる。
- ・初期取得言語： エルフ語と共通語の会話および読解
- ・初期所持品： 冒険者基本ツールセット、ネイチャーゲート、ショートボウまたはロングボウ、矢20本

○ハーフエルフ

人間とエルフの間に生まれ、エルフの長寿と人間の無限の可能性をあわせ持つ種族である。 外見は細身で、男性は人間同様ひげも生える。 エルフほどではないが耳もとがっている。 エルフと違い、肉体の老化は起こる。 彼らの平均寿命は200年である。

彼らはエルフの元で育ったか、人間の元で育ったかによって、初期取得技能、修得不可技能が異なる。そして種族特性は、「ポシビリティ」、「ハイ インテリジェンス」を修得し、「ロングダイビング」は修得できない。

彼らは耳が妖精特有のとがった耳を持つ以外、肌、髪、瞳の色は人間同様多彩である。

彼らは、隔世遺伝によってまれに人間、またはエルフの両親の間から生まれる事がある。 昔は「取替え子」といわれ、忌み嫌われていたが、現在は、魔法使いや賢者達が広めた医学知識によって、そのような差別はまったくなくなった。

- ・ 初期能力値決定 :

体力	2 D 6 + 4	初期取得技能	:	エルフ育ち	:	シャーマンLv1 (水属性)
機敏	3 D 6			人間育ち	:	初期取得技能はなし
知性	3 D 6 + 2	取得不可技能	:	エルフ育ち	:	プリースト
運	3 D 6			人間育ち	:	取得不可技能はなし
- ・ 種族特性 : ポシビリティ
キャラクター作成時に、任意の能力基本値を1つ選び、2点追加できる。
または、任意の基本能力値2つを選び、それぞれ1点ずつ追加できる。
なおかつ、能力基本値を上げるのに必要な経験点が軽減される。
(通常は、能力基本値を1点上昇させるのに1000点の経験点が必要とするが、それが800点に軽減される)
- ハイ インテリジェンス 高い知性によって、より強い精神力を持つ。
キャラクター作成時、精神力に5点、魔法防御力に1点追加できる。
- ・ 初期取得言語 : 人間育ちの場合、地方語(大陸東方語、大陸西方語、ドルマン語、ジンライ語のいずれか)の会話および読解、共通語の会話
エルフ育ちの場合、エルフ語と共通語の、会話および読解
- ・ 初期所持品 : 人間育ちの場合、冒険者基本ツールセット
エルフ育ちの場合、冒険者基本ツールセット、ネイチャーゲート、ショートボウまたはロングボウ、矢20本

○ドワーフ

山や洞窟にすむ土の妖精。身長が120～150 cmほどのずんぐりとした、筋肉質の体を持つ。男性の成人はみなひげをはやしている。ひげは成人の証だと彼らは言う。一方、女性はひげが生えない。その代わりに自分たちの髪を、美しさの象徴とみなし、特に大切に使う。彼らの平均寿命は200年である。

彼らは強靱な肉体を持つが、土の自然力魔法以外の、ほとんどの魔法を扱う素質を失っている。

手先は器用ではあるが動きは鈍重である。わずかに闇の自然力の影響も受けているため、暗闇でも周りを見通すことができる。彼らの肌の色は基本的に、やや浅黒い。髪と瞳は茶褐色から黒色、そして彼らはみなだんご鼻である。頑固だが誠実な種族であり、その心は深い信仰心に結びつくこともある。戦士および神官の職業に向いている。

- ・初期能力値決定：

体力	3D6+4	初期取得技能	: シャーマンLv1（土属性）
機敏	2D6+4		
知性	2D6+2	取得不可技能	: シャーマン（風、光、闇、火、水属性）
運	3D6+2		メイジ マジックドクター
- ・種族特性：

ダークネスビジョン	自然のもの、魔法によるものに関わらず、あらゆる暗闇を見通すことができる。
フルメタルボディ	鋼のように、頑丈な肉体を持つ。 キャラクター作成時、耐久力に5点、防御力に1点追加できる。
- ・初期取得言語：ドワーフ語の会話および読解、共通語の会話
- ・初期所持品：冒険者基本ツールセット、好みの武器、または鎧（パワーメイルなどの魔導機類をのぞく）1つ

○ウィンドローバー

草原を主な住みかとし、放浪を続ける風の妖精。身長 1 m ほどの、人間の子供に似た種族である。陽気で楽しい事がこの上なく好きな彼らは、旅芸人として各地を放浪していることもある。

彼らは寿命を迎える前に事故などで死ぬ事が多く、平均寿命は 100 年と人間よりやや長寿なくらいである。しかし、種族としての寿命は 200 年くらいである。

彼らはすばやい上に手先が器用であるが、非力で、風の自然力魔法以外の魔法を扱う素質を失っている。しかし、幸運に恵まれた種族であり、知らないうちに幸運を引き寄せることもできる。彼らが持つ、幸運のメダルは、幸運を引き寄せる象徴である。

肌の色および、髪や瞳の色は、人間同様多彩である。

彼らは盗賊に向いている。そして、彼らの種族としての性格ゆえか、なぜか信仰心が育たずプリースト技能を習得できない。そして、シャーマン技能は、風の属性しか取得できない。

- ・ 初期能力値決定 :

体力	2 D 6 + 2
機敏	3 D 6 + 4
知性	2 D 6 + 4
運	3 D 6 + 2
- ・ 初期取得技能 : シャーマン L v 1 (風属性)
バード L v 1
- ・ 取得不可技能 : シャーマン (土、光、闇、火、水属性)
メイジ
マジックドクター
プリースト
- ・ 種族特性 : ウィンドウォーク
そよ風のごとく、静かな足取りで歩くことが出来る。シーフ技能、レンジャー技能での忍び足の判定に +2 のボーナスがつく。
- フェザーランディング
風のような身のこなしで、落下によるダメージを軽減する。技能のない状態で、5 m までの高さから落下してもダメージを受けない。シーフ技能の受け身で、ダメージを打ち消せる高さが 5 m 追加される。
- ウィンド オブ ラック
セッション中一度だけ、成功したあらゆる判定を自動成功に変えられる。幸運のメダルとあわせて、この特性を使い、失敗した判定を自動成功に変えることも可能。この特性は、他人にも使うことができる。
- ・ 初期取得言語 : 地方語 (大陸東方語、大陸西方語、ドルマン語、ジンライ語のいずれか) との会話および読解、
- ・ 初期所持品 : 冒険者基本ツールセット、好みの種類の楽器一つ
幸運のメダル (セッション中一度だけ、失敗したあらゆる判定を成功に変えられる。この能力は、他人にも使うことができる)

○フレイムドラゴン

険しい山や、砂漠などの乾燥地帯に住む火の妖精。大柄で、平均身長は180cmほど、ドラゴンによく似た種族である。しかし、彼らはドラゴンとはまったく別の種族である。彼らの平均寿命は300年と、妖精の中ではやや長い。

男性は金色、女性は銀色のうろこに覆われた体で、瞳の色だけは人間同様多彩である。しかし、年齢が200歳を超えるあたりから、男性のうろこはルビーのような赤色、女性のうろこはエメラルドグリーンに変化していく。

彼らは友好的ではあるが、人前に姿を現す事を好まず、一族の中で好奇心の強いものが冒険者として旅に出て行く。ドルマン族のように、自然信仰にちかい生活習慣があり、彼らもまたプリースト技能を習得できない。また、火の自然力の影響を強く受けているため、シャーマン技能の水属性だけは習得できない。

・初期能力値決定：	体力	3D6+4	初期取得技能	：シャーマンLv1（火属性）
	機敏	3D6		
	知性	2D6+4	取得不可技能	：シャーマン（水属性）
	運	3D6		プリースト

・種族特性：ドラゴンウィング 背中の翼で空を飛ぶ事ができる。精神力などの消費はない。人間一人程度の重さ（70kgくらい）までなら、それを持った状態で普通に飛行することが可能である。

ドラゴンボディ 丈夫なウロコにおおわれ、かつ、頑丈な肉体を持つ。
キャラクター作成時、耐久力に5点、防御力に3点追加できる。

フレイムレジスト 自然のもの、魔法のものにかかわらず、あらゆる火属性ダメージを5点減少させる。

・初期取得言語：ドラゴン語の会話と読解、共通語の会話

・初期所持品：冒険者基本ツールセット、ネイチャーゲート

○ラーマイア

人里に近い山、森に住む光の妖精。 ハーフエルフに似た外見だが、背中に鳥の翼がある。

白っぽい色の肌で、髪の色は金色から栗色といった明るい色が多く、瞳は薄い青か緑である。 翼の色は白が大半だが、まれに灰色や明るい茶褐色の翼をもつものもいる。 信仰心のあついものが比較的多い。 光の自然力の影響が強いため、闇属性の自然力魔法だけは習得できない。

彼らの平均寿命は150歳と、妖精族の中ではやや短命である。

・初期能力値決定： 体力 2D6+2
機敏 3D6+2
知性 3D6
運 3D6+2

初期取得技能：シャーマンLv1（光属性）

取得不可技能：シャーマン（闇属性）

・種族特性：マイアウィング

背中の翼で飛行できる。 精神力などの消費はない。
子供一人位の重さ（40kgくらい）までなら、それを持った状態で、普通に飛行することが可能である。

シャインリング

頭上に光の輪を発現、精神力などの消費なく、1時間 使用者の周囲5mを照らす。
この光の輪は、一日に何度でも発現できる。
ただし、闇属性の魔法の効果範囲内にはいると、この能力の効果は打ち消される。

トゥルービジョン

目に見えるものの真実の姿を見通す眼力を持つ。 幻覚を看破する判定に+2のボーナス。 また、意識を集中することで、近くにある、幻覚の発生源を違和感としてとらえることができる。
くわえて、どんなに強い光の中でも、ものを見ることができる。

ハイ インテリジェンス

高い知性によって、より強い精神力を持つ。
キャラクター作成時、精神力に5点、魔法防御力に1点追加できる。

・初期取得言語： 共通語の会話と読解、スピリット語の会話

・初期所持品： 冒険者基本ツールセット、ネイチャーゲート

○ダルマイア

人里からはなれた森の奥地に住む闇の妖精。 ハーフエルフに似た外見だが、背中にコウモリの翼と、先端がモリ状にとがった細長い尾がある。 浅黒い色の肌、髪の色は暗褐色または黒、瞳もおなじ色である。

友好的ではあるが、人間の前に姿を現すことをあまり好まない。 最近人間や、彼ら自身のもつ意識の変化からか、人間の前に姿を見せるものも現れ始めた。 PCとなるダルマイアは、そんな好奇心の強いものの一人である。

闇の自然力の影響力が強いため、光属性の自然力魔法だけは習得できない。 彼らの平均寿命は150年である。

- ・ 初期能力値決定 :

体力	2D6+2	初期取得技能	: シャーマンLv1 (闇属性)
機敏	3D6+2	取得不可技能	: シャーマン (光属性)
知性	3D6+2		
運	3D6		
- ・ 種族特性 :

マイアウィング	背中の翼で飛行できる。 精神力などの消費はなく、子供一人位の重さ (40kgくらい) までなら、それをもった状態で、普通に飛行することが可能である。
ダークネスビジョン	自然のもの、魔法によるものに関わらず、あらゆる暗闇を見通すことができる。
シャドウハイド	自分の気配を消し去り、自分の存在を周囲に気づかれにくくする。 また、影の中に、上手にまぎれ込むこともできる。 シーフ、およびレンジャー技能の潜伏、忍び足の判定に+2のボーナス。
ハイ インテリジェンス	高い知性によって、より強い精神力を持つ。 キャラクター作成時、精神力に5点、魔法防御力に1点追加できる。
- ・ 初期取得言語 : 共通語の会話と読解、スピリット語の会話
- ・ 初期所持品 : 冒険者基本ツールセット、ネイチャーゲート

○マリナン

海中に住み、人々から”人魚”と呼ばれる種族。その外見は、上半身はハーフエルフ、下半身は魚類のものである。彼らは、陸上の人々と交流を持つために、長い時間をかけ、下半身をも人のものに変える魔法技術を編み出した。

これほどまでに、彼らは陸上のことに対して強い興味を持っているが、陸上の世界を支配しようというつもりはない。また、彼らは優れた癒し手でもあるため、その能力を期待され、陸上の人々に招かれる事もある。PCとなるマリナン達は、陸上での見聞を広めるために、陸上にあがってくる。

彼らは水の自然力の影響力が大きく、火属性の自然力魔法だけは習得できない。彼らの平均寿命は200歳である。

- ・ 初期能力値決定 :

体力	2D6+2	初期取得技能	: シャーマンLv1 (水属性)
機敏	3D6+2		セージLv1
知性	3D6+4	取得不可技能	: シャーマン (火属性)
運	3D6		
- ・ 種族特性 :

フィッシュライプス	水中でも、地上と変わりなく呼吸ができ、水深300mくらいまでなら水圧の影響を受けることなく行動できる。
フィッシュトーキング	魚など、海洋生物と意思疎通が出来る。クジラなど、知性の高い生物が相手の場合、高度な内容の会話もできる。
マリンヒーリング	海の力により、自分や接触した相手の体液をコントロールし、回復力を高めることができる。体力回復や毒、病気などの、治療魔法の魔導値に+1、魔力(回復量)に+3のボーナス。
ハイ インテリジェンス	高い知性によって、より強い精神力を持つ。キャラクター作成時、精神力に5点、魔法防御力に1点追加できる。
- ・ 初期取得言語 : 共通語とマリナン語の会話と読解、スピリット語の会話
- ・ 初期所持品 : 冒険者基本ツールセット、ネイチャーゲート
上陸の護符(下半身を人間のものに変化させ、陸上行動を可能にする護符 真珠のはまった装飾品が多い)

○グランダル

山や森の奥地に住む、身長2m50cm～3mの巨人族。しかし、彼らは数ある巨人族の中で最小の部類にはいる。比較的穏やかな性格のものが多く、家を造って家族単位で生活することが多い。村を形成することもあるが、それはグランダルの中でも少数である。PCとなるグランダル達は、旅人との接触によって外の世界に興味を持ったり、成人して新たな住みかを探すために旅立つものたちである。

彼らの平均寿命は80年と、人間とほぼ変わらない。

- ・初期能力値決定：

体力	3D6+6	初期取得技能	：レンジャーLv1
機敏	3D6		ファイターLv1
知性	2D6+2	取得不可技能	：なし
運	3D6		
- ・種族特性：

バードトーキング	小鳥や小動物の鳴き声をまねることができ、小鳥や小動物を呼び寄せたり、簡単な頼み事をしたりできる。
クエイクハンマー	地面を強く叩くことで、体力ボーナスと同等の範囲（メートル）を揺らすことが出来る。戦闘時にこれを使った場合、能力の使用者は2D6+（ファイター、シーフ、ファランクス技能、いずれかの技能レベル）+体力ボーナスで目標値を出し、範囲内にいる全ての対象は2D6+冒険者レベル+機敏ボーナスで判定を行う。失敗した者は転倒する。
ジャイアントボディ	巨大かつ、頑丈な肉体を持つ。キャラクター作成時、耐久力に10点、防御力に2点追加できる。
- ・初期取得言語： 共通語とグランダル語の会話と読解
- ・初期所持品： 冒険者基本ツールセット

○ドルマン

犬の獣人。 外見は犬を二足歩行にさせた姿をしていて、手は体毛で覆われているものの、人間と同じ形状をしている。現実世界の犬が多種多様の姿をしているように、彼らの外見も多種多様である。ただし、瞳の色は黒から茶褐色である。彼らは農業を主な産業として生活している。 彼らの平均寿命は80年と、人間と変わらない。

彼らの平均身長は大型の一族は180 cm ほど、小型の一族だとおよそ80～100 cm と差が激しい。 その中で、種類が多い中型の一族は、 平均身長が160 cm ほどである。

彼らは強い精神力の持ち主で、すべてのドルマン族の成人は、何かしらの属性のシャーマン技能を習得している。しかし、自然信仰に近い生活習慣のため、プリースト技能を習得することが出来ない。

ドルマンは16歳で成人と見なされ、そのときに、儀式によってシャーマン技能を得る。

・初期能力値決定：	体力	3D6	初期取得技能	：シャーマンLv1（任意の属性1～3つ）
	機敏	3D6		
	知性	3D6	取得不可技能	：プリースト
	運	3D6		

・種族特性	：	ドッグトーキング	犬やオオカミなど、イヌ科の動物と会話ができる。
		ドッグノーズ	犬のように鋭い嗅覚を持つ。そのかわり、強烈なおいに弱い。
		レジストライカンスローブ	特殊な伝染病、ライカンスローブへの耐性を持っていて、自分が感染することも、他人へ感染させることもない。
		フォース フロム ネイチャー	自然力の加護により、強い精神力をもつ。 キャラクター作成時、精神抵抗力に2点、精神防御力に1点を追加できる。

・初期取得言語： ドルマン語の会話と読解、共通語の会話

・初期所持品： 冒険者基本ツールセット、ネイチャーゲート（裏に持ち主の名前が彫られた特別なもの）

○フォーク

狐の獣人。 外見は狐を二足歩行させたような姿である。 彼らは手先が器用で素早く、知性もやや高い。 また、彼らは商売の才能に恵まれているのか、商人として身とたてるものも少なくない。 彼らの平均寿命は80年と、人間と変わりはない。

彼らは赤茶色か、薄茶色と白の毛色に、緑色の瞳を持つ。 まれに、黒や白、灰色の毛色を持つものがある。

冒険者をやっているフォーク族には、盗賊や魔術師系の職業を得意とするものが多い。 また、身軽さを生かした戦いを得意とする、戦士もいるようだ。

- ・ 初期能力値決定 :

体力	2D6+4	初期取得技能	: セージLv1
機敏	3D6+2	取得不可技能	: なし
知性	3D6+2		
運	3D6		

- ・ 種族特性 :

ドッグトーキング	犬やオオカミなど、イヌ科の動物と話ができる。
ドッグノーズ	犬のように鋭い嗅覚を持つ。そのかわり、強烈なおいにおい弱い。
フォックスイアー	大きな耳で小さな音も聞き逃さない。 シーフおよび、レンジャー技能の聞き耳の判定に+2のボーナス。
レジストライカンスローブ	特殊な伝染病、ライカンスローブへの耐性を持っていて、自分が感染することも、他人へ感染させることもない。
ハイ インテリジェンス	高い知性によって、より強い精神力を持つ。 キャラクター作成時、精神力に5点、魔法防御力に1点追加できる。

- ・ 初期取得言語 : ドルマン語の会話と読解、共通語の会話と読解、さらに任意の言語の会話、または読解を1つ

- ・ 初期所持品 : 冒険者基本ツールセット、幸運のメダル（セッション中失敗した、あらゆる判定を一度だけ成功に変えられる。 この効果は、他人にも使うことができる。）

○ ウルト

狼の獣人。身長が180 cmほどの大柄な種族。力が強く、狩猟などを中心に生活していて、野外での活動に長けている。また、傭兵として生活しているものもある。彼らの平均寿命は60歳と、ほかの種族に比べるとやや短命である。彼らは灰色または灰褐色の毛色、そして青の瞳をもつ。また、少数だが白の毛色を持つものもある。ウルト族は15歳で成人と見なされ、「ウルトの牙」と呼ばれる銀製のダガーを授けられる。

- ・ 初期能力値決定：

体力	3 D 6 + 4	初期取得技能	： レンジャー L v 1
機敏	3 D 6	取得不可技能	： なし
知性	2 D 6 + 4		
運	3 D 6		

- ・ 種族特性：

ドッグトーキング	犬やオオカミなど、イヌ科の動物と話ができる。
ドッグノーズ	犬のように鋭い嗅覚を持つ。そのかわり、強烈なおいに弱い。
フルムーン ハイテンション	満月の夜（日没～夜明けまで）の間、気分が高揚した状態になり体力をもちいた判定に+2のボーナスがつく。また、戦闘中は命中判定に+2のボーナスと、回避に-2のペナルティがつく。この状態は、自分の意思で抑えることができる。また、この種族特性の効果と、医師魔法の〈エキサイト〉の効果は重複させることが可能。
レジストライカンスロープ	特殊な伝染病、ライカンスロープへの耐性を持っていて、自分が感染することも、他人へ感染させることもない。
コーリングロアー	遠吠えをすることで、近くにいる狼や犬を呼び寄せる。 一度に呼べる狼、犬の数は1 D 6 - 1 頭。
フルメタルボディ	鋼のように、頑丈な肉体を持つ。 キャラクター作成時、耐久力に5点、防御力に1点追加できる。

- ・ 初期取得言語： ドルマン語の会話と読解、共通語の会話
- ・ 初期所持品： 冒険者基本ツールセット、ウルトの牙（銀製ダガー）、ショートボウまたはロングボウと矢20本のセット

○ハーフウルト

ドルマンとウルトの間に生まれた種族。 外見はドルマンのように多彩だが、身長は小さなものでさえ120 cmほど、そして平均身長は180 cmと大柄なものが多い。 彼らの瞳はすべてウルトと同じ青い瞳をしている。 彼らの平均寿命は80年と、人間と変わりない。

彼らはドルマンか、ウルトの社会の中で、両者の特徴を持つものとして育てられるが、育った環境によって初期取得技能、取得不可技能が変化する。 また、両種族の遺伝の影響のためか、種族特性の「フルムーン ハイテンション」と「フォース フロム ネイチャー」を修得することができない。

彼らも隔世遺伝により、ウルト、もしくはドルマンの両親の間から生まれる事がある。 その場合、「力の子」と呼ばれ、周囲からは歓迎される。 その子は、自分たちにはない、もうひとつの力を持って生まれた者として、見られているからである。

- ・ 初期能力値決定 :

体力	3 D 6 + 2	初期取得技能	:	ドルマン育ち	:	シャーマンLv 1 (任意の属性)
機敏	3 D 6		:	ウルト育ち	:	レンジャーLv 1
知性	3 D 6	取得不可技能	:	ドルマン育ち	:	プリースト
運	3 D 6		:	ウルト育ち	:	取得不可技能はなし
- ・ 種族特性 :

ドッグトーキング	犬やオオカミなど、イヌ科の動物と話ができる。
ドッグノーズ	犬のように鋭い嗅覚を持つ。そのかわり、強烈なおいにおい弱い。
レジストライカンスローブ	特殊な伝染病、ライカンスローブへの耐性を持っていて自分が感染することも、他人へ感染させることもない。
コーリングロアー	遠吠えをすることで、近くにいる狼や犬を呼び寄せる。 一度に呼べる狼、犬の数は1 D 6 - 1頭。
フルメタルボディ	鋼のように、頑丈な肉体を持つ。 キャラクター作成時、耐久力に5点、防御力に1点追加できる。
- ・ 初期取得言語 : ドルマン育ち、ウルト育ちの両方とも、ドルマン語の会話および読解、共通語の会話
- ・ 初期所持品 :

ドルマン育ちの場合	冒険者基本ツールセット、ネイチャーゲート(裏に持ち主の名前が彫られた特別なもの)
ウルト育ちの場合	冒険者基本ツールセット、ウルトの牙(銀製ダガー) ショートボウまたはロングボウと矢20本

○キティ

猫の獣人。彼らは大変器用ですばやいが、体力がやや低い。集団でいることをあまり好まないため、単独、または家族単位の集団でいる事が多く、まれに数家族単位のグループでいることもある。PCとなるキティ族は、彼らの中で特に好奇心の強いものが、人々の社会に入り込んで冒険者となる。好奇心旺盛で、気まぐれなところがあるが、人々と共に生活していけるだけの社会性は身につけている。彼らの平均寿命は70歳である。

彼らは親より代々、生きるすべの一つとして、盗賊の技に似た技術を教える習慣があり、それによって、シーフ技能を習得している。

彼らは単色、または2色の毛色を持つ。女性に限り、3色の毛色を持つものがある。非常にまれに、男性でも3色の毛色を持つものもあるが、その人は子孫を残すことが出来ない。瞳の色は、緑、青、金色である。まれに片目の色が違う「オッド・アイ」のものもある。

- ・ 初期能力値決定：

体力	2D6+4	初期取得技能	: シーフLv1
機敏	3D6+4	取得不可技能	: なし
知性	3D6		
運	3D6		
- ・ 種族特性：

キャットトーキング	猫や虎、ライオンなど、ネコ科の動物と話ができる。
キャッツアイ	わずかな光も、取り込んで見ることが出来るため、夜の闇といった自然の闇程度なら難なく周囲を見通すことが出来る。しかし、洞窟や室内など、完全に光を遮断された空間や、魔法などで生み出された完全な闇は見通すことが出来ず、他の種族と同様のペナルティーを受けてしまう。
ハンターウォーク	狩人が獲物をねらうように、音もなく忍び寄ることが出来る。シーフおよび、レンジャー技能の忍び足の判定に+2のボーナス。
キャットランディング	猫特有の身のこなしで、落下によるダメージを軽減できる。技能のない状態で、3mまでの高さから落下してもダメージを受けない。シーフ技能の受け身で、ダメージを打ち消せる高さが3m追加される。
レジストライカンスロープ	特殊な伝染病、ライカンスロープへの耐性を持っていて、自分が感染することも、他人へ感染させることもない。
- ・ 初期取得言語： 地方語（大陸東方語または西方語、ドルマン語）の会話および読解、共通語の会話
- ・ 初期所持品： 冒険者基本ツールセット、シーフ用ツール（一族のものが作った特別なもの）

○タルモン

狸の獣人。主にジンライ国に住む民族で、運を切り開く力がやや強く、体力もある。そのかわり、動きがやや鈍重である。山林の中に集落を作り、外界との接触を最低限に抑えながら自給自足の生活をしている。外界との接触を控える理由は彼らの間に伝わる、独自の幻術が外部に漏れ、悪用されるのを防ぐためである。この幻術は対象と目を合わせることで、術者のイメージを相手に送り込むことが出来る。たとえば、術者を別人に見せたり、周囲の風景を実際の物とちがうものに見せるなど、である。この幻術は、ジンライ国に住むフォーク族の間にも伝わっており、ジンライ国ではフォーク族、タルモン族は人を化かす能力を持つという噂があるほどだ。

冒険者として集落を出たタルモンには、幻術を悪用する者を見つけたら、彼らから、この幻術に関する技と記憶を消す任務が科せられる。彼らの平均寿命は70歳である。

- ・初期能力値決定：

体力	3D6+2	初期取得技能	：レンジャーLv1
機敏	2D6+4	取得不可技能	：なし
知性	3D6		
運	3D6+2		
- ・種族特性：

ドッグトーキング	犬やオオカミなど、イヌ科の動物と話ができる。
ドッグノーズ	犬のように鋭い嗅覚を持つ。そのかわり、強烈なにおいに弱い。
レジストライカンスローブ	特殊な伝染病、ライカンスローブへの耐性を持っていて自分が感染すること、他人へ感染させることもない。
タルモンイリュージョン	目を合わせた対象一人に対し、10分間、幻覚を見せる。幻覚の成功判定は、2D6+冒険者レベル+運ボーナス 失敗した場合、相手に術をかけようとしたことが知られてしまう。 幻覚の内容は、術者または任意の人物を別人に見せたり、周囲の風景を別のものに見せかけるもの。
フルメタルボディ	鋼のように、頑丈な肉体を持つ。 キャラクター作成時、耐久力に5点、防御力に1点追加できる。
- ・初期取得言語：ジンライ語の会話および読解、共通語の会話 ジンライ国出身者でない場合、ジンライ語の代わりにドルマン語の会話と読解を覚える。
- ・初期所持品：冒険者基本ツールセット

2-2 能力値

PCとなるキャラクターは、4つの基本能力値を 能力値が高いほど、PCはその能力に優れています。

- **体力：** 力の強さ、肉体の強じんさをあらわします。これが高いと重いものを持ったり、傷、病気、毒などに強く抵抗できます。敵に直接立ち向かう、戦士系の職業には重要な能力です。キャラクターの耐久力（HP）もここから計算されます。
- **機敏：** すばやい身のこなし、手先の器用さをあらわします。これが高いと攻撃の命中力や、回避力が高まり、罠の解除など、手先の器用さが要求される作業が上手になります。盗賊ばかりでなく、戦士にも重要な能力です。
- **知性：** 専門的な知識の深さや、精神力の強さをあらわします。魔術師や賢者にとって重要な能力です。これが高いと、発動した魔法の効果が、強力なものになります。キャラクターの精神力（MP）は、この能力値と運の能力値から計算されます。魔法の威力の大きさを表す魔力も、ここから計算されます。
- **運：** 幸運をまねきよせたり、魔法の力を引き出すのに必要な能力です。これが高いと相手に、思ったとおりの魔法効果をもたらしたり、自分にとって不利な効果に抵抗しやすくなります。魔法の影響を表す魔導値はここから計算されます。さらに、生命、および精神の抵抗力にも影響を与えます。

<能力値ボーナス>

基本能力値を4で割った数値（端数切捨て）が能力値ボーナスとなり、各種の判定には、その判定に対応する技能のレベルと、能力値のボーナスの合計が用いられます。

能力基本値	1～3	4～7	8～11	12～15	16～19	20～23	24以降
ボーナス値	0	1	2	3	4	5	⁶ 4増える ごとに+1

2-3 技能

冒険者たちは、数々の冒険に向かい、生還するために必要な能力を身につけています。ここでは、冒険者たちが身につける数々の技能を紹介します。

2-3-1 戦闘系技能

<ファイター> (戦士)

格闘から武器を使った戦闘まで、さまざまな戦闘のエキスパートとなる技能です。あらゆる武器の扱いに長け、また、『闘技』と呼ばれる技を駆使することで、戦闘の場で立ちふさがる敵から仲間を守り、危機的状況を打ち破るための技能です。

装備の制限：なし

特殊効果：技能1レベルごとに、闘技をひとつ習得、使用することができます。

<シーフ> (盗賊)

隠密行動や情報収集、罠の設置や解除、そして機敏さを生かした戦闘までこなす、多彩な技を持つ職業です。重い武器、防具は装備できませんが、古代遺跡などの探索には欠かせない職業といえます。戦闘においても、相手の能力を奪い、生き残ることを重視した『闇闘技』を駆使して戦うことができます。

能力一覧： 受身 鍵開け 軽業 記憶術 聞き耳 忍び足 スリ 潜伏 搜索 登攀 尾行 変装 罠発見／罠感知
罠解除／罠設置

装備の制限：必要体力9までの武器、弓、防具が着用可能。鎧は、金属鎧を着用すると一部の技能に制限が生まれる。

特殊効果：戦闘での命中判定時、ダイスの目が11と12のときにクリティカルヒットが起こり、さらに+3の追加ダメージが加わる。ただし、ダイスの目が11の時は、攻撃は自動命中とならない。

<ファランクス> (魔導戦士)

魔法の力を動力とし、各部に内蔵された機構の補助によって運動性を高めた金属鎧、パワーメイルや、同じく魔法の力を動力とした機械、魔導機を使いこなす、特殊な戦士の職業です。パワーメイルは、専用のオプション装備を装着することでファイターと一味違った、戦闘を行う事ができます。

ファランクスは、魔導機の研究、開発を行う組織の名称であり、活動の一つとして、治安維持の手助けといった街の衛視や自警団のようなこともしています。組織所属の冒険者は、基本的に行動は自由ですが、現地の組織からの協力要請に応えたり、組織へ活動報告をする義務があります。

能力一覧： 知識 (魔導機) 魔導機操縦 パワーメイル戦闘

装備の制限：パワーメイル以外の鎧で戦闘を行うときは、命中と回避に-2、ダメージに-3のペナルティ。武器、防具の制限はファイターと同じである。

特殊効果：パワーメイルや、魔導機操縦判定に成功した魔導機を起動、操作できる。
ファランクス技能のない人にとって、パワーメイルは重く作られた金属鎧に感じられる。

特記事項：ファランクス組織所属のPCなら、好きな種類のパワーメイルを1つだけ、無料で借りる事ができます。組織に所属するかどうかは、PC作成時に決めておくといでしょう。

無所属 (自由魔導戦士) のPCの場合、パワーメイルを購入しなければいけませんが、組織にいる場合よりは、行動の自由が増しますが、定期的に活動の報告をする義務は残っています。組織に所属しているPCが、途中で組織を抜ける場合は、借りていたパワーメイルは、組織に返却するか、または定価で買い取らねばなりません。

2-3-2 魔術系技能

<メイジ>（マナの魔術師）

大気中に存在するエネルギー、マナの力を変換し、あらゆる現象を起こす職業です。 攻撃や補助の魔法が多く、後方での支援・援護に長けています。 魔法の効果は強力なものが多く、魔術系技能の代表ともいわれる技能です。

装備の制限：武器の制限はなし。 鎧はクロス、ソフトレザー 動きを阻害しない部分鎧のみ。
魔法の発動にはメイジスタッフなどの発動体、そして呪文詠唱と全身を使った身振りが必要である。

能力一覧：マナの魔法 知識（魔法）文献調査（魔法） 薬物作成（魔法薬） 道具製作（魔法）

特殊効果：なし

特記事項：この技能を取得することによって、新たに古代魔法語の会話と読解をおぼえることができます。

<シャーマン>（自然力使い）

ドルス世界に存在する6つの自然力を集め、変換して使う技能です。 自然力は、どこでも使えるかわりに、使える力に制限があります。（取得できる属性は最大3つまで、光と闇、火と水、土と風の属性は、同時に取得できない。）
取得した属性によって、さまざまな個性を見せる技能です。

装備の制限：武器、防具の制限はなし。
魔法の発動には、ネイチャーゲートと呼ばれる、メダルの発動体を身に着け、なおかつ呪文詠唱と片腕を使って印を結ぶことが必要。

能力一覧：自然力魔法 知識（魔法）

特殊効果：精神集中することで、周囲の自然力を感知できる。 感じとれる自然力によって、人の感情もわずかにわかる。
人の感情に対応した自然力は、以下の通りである。

火：怒り、憎しみ 土：落ち着き 水：悲しみ、寂しさ 風：喜び、驚き 闇：不安、恐怖 光：勇気

特記事項：この技能を取得することによって、新たにスピリット語の会話をおぼえ、精霊との会話が出来ようになります。
また、1時間の休まずに儀式を行うことで、取得している属性の変更が出来ます。
ただし、取得できる属性に制限のある種族は、取得不能な属性に変更したり、新たに取得することができません。

<プリースト>（神官）

ドルス世界の神々の力を受け、人々を助け、導く技能です。 人々を苦しみから解放し、救うための回復、支援系の魔法が多いです。 成長すると死者の復活などの強力な魔法を覚えます。 彼らの魔法に限らず、信仰にしたがって生きる姿は、人々に希望をもたらすでしょう。

ドルス世界では、ロートリック教が最も多くの信者をもち、ついで、万神教が多くの信者をもっています。
他にも、数多くの宗派が存在します。 ロートリック、万神教をはじめとする、ほとんどの宗派は、人々に善行を勧め人々が幸福のうちに、未来へ進んでいけるように教えを広め、行動しています。

しかし、ごく一部では、邪神を信仰し、人々に悪行を勧め、堕落させようと行動している神官、信徒もいます。
そんな邪神の信徒たちの多くは、冒険者たちと敵対する運命にあるようです。

彼らの一部で、魂のあり方を重視し、神々に近い状態を目指し、導いていく者達があり、彼らのことを『魂士』（たまし）と呼びます。 彼らの行いは神官とほぼ変わりませんが、その対象はあらゆる魂を持つものとされます。
魂士の一部には、邪神の信徒と同様のことをする者があり、彼らのことを魂を汚す者、『汚魂士』（よごし）と呼びます。

能力一覧：神聖術 邪神術（邪神の信仰者のみ） 知識（宗教・神話） 文献調査（宗教・神話） 魂感知（魂士・汚魂士のみ）

装備の制限：武器、防具の制限はなし。
魔法の発動には祈りの言葉を発する事が必要。

特殊効果：なし

特記事項：この技能の習得者で、宗派がロートリック教の場合はロートリック語の会話と読解を、宗派が万神教の場合はジンライ語の会話と読解をおぼえることができます。

＜マジックドクター＞（魔法医師）

メイジから派生した技能です。病気、ケガの治療に、魔法を使用することからこの名がつけました。魔法に限らず、医療器具や薬品などを使った医療も得意とします。

彼らの魔法は、メイジの魔法を医療方面に特化させ、それにともない、呪文発動の印の結び方を簡略化したため、装備の制限は非常にゆるくなっています。

能力一覧 : 診察 応急処置 治療 知識（魔法） 知識（病気） 知識（薬物） 薬物作成

装備の制限 : 武器、防具の制限はなし。
魔法の発動にはドクターワンドなどの発動体と呪文詠唱、発動体を持った腕で印を結ぶ事が必要。

特殊効果 : なし

特記事項 : この技能を習得することによって、新たに古代魔法語の会話と読解をおぼえることができます。

2－3－3 補助系職業

＜セージ＞（賢者）

世界のあらゆる知識を探求し、理解していく職業です。彼らの知識は冒険者たちをサポートし、目的の達成へと導くでしょう。未知の生物や、物品と遭遇したとき、彼らの知識が役に立ちます。そして、多くの言葉を覚えることで人々との交流を助ける事もできます。

能力一覧 : 言語（読解／会話） 知識（一般） 知識（妖魔・魔獣） 知識（魔法） 文献調査 宝物鑑定 薬物作成

装備の制限 : 武器、防具の制限はなし。

特殊効果 : なし

特記事項 : この技能を1レベルとるごとに、任意の言語の会話、または読解を1つ、おぼえることが出来ます。
ただし、共通語の会話、および読解をまだ取得していない人は、優先的に共通語の会話と読解からおぼえます。

＜レンジャー＞（野伏）

森など、野外での行動で活躍する技能です。まわりの自然環境を利用した数々の技、厳しい環境下での生存術などに長けています。また、弓や狩人用の武器を使った戦闘も得意です。野外での活動も行う冒険者達にとって、役に立つ技能を持っています。

能力一覧 : 足跡追跡 応急手当 聞き耳（野外） 危険感知 忍び足（野外） 生存術 潜伏（野外） 搜索（野外）
地図製作 天候予測 知識（動植物） 飛び道具による攻撃 尾行（野外） 不意打ち攻撃
罠発見／罠感知（野外） 罠解除／罠設置（野外）

装備の制限 : 武器は弓や狩人用の武器のみ。その他の武器で、この技能を用いた戦闘はできない。
鎧は非金属鎧が装備できる。一部の金属鎧の場合、聴覚を使う技能に制限が生まれる

特殊効果 : 弓で攻撃するとき、1ラウンドかけて狙いをつけることで命中力＋1（最大＋3まで） 攻撃を受けるなど、妨害を受けたとき、この効果は無効にされる。

レンジャーは自然の多い屋外、または野外での戦闘に限り、相手の攻撃を回避することが可能になります。
ただし、常時回避基本値に－4のペナルティがつけます。

＜バード＞（吟遊詩人）

古くから伝わる数々の伝説、伝承を他者に語り継ぎ、歌や旋律から、効果を生み出す特殊な魔術「歌術（かじゅつ）」を使うために必要な技能です。 旅人でもある冒険者にとって、人々との交流に役に立つ技能として重宝されています。

能力一覧 : 歌唱 楽器演奏 歌術 言語（会話のみ） 伝承知識

装備の制限 : 武器、防具の制限はなし。
楽器演奏、および歌術使用時には楽器を使わなければならない。
歌術の場合、太鼓などの音階を作れない楽器では効果を発揮できない。

特殊効果 : なし

2-3-4 特記事項

特記事項とは、PCのそれぞれが持つ個性を、ある程度決定するものです。特記事項の結果によって、能力値が変化したり、特別な能力を手に入れることが出来ます。D6を2個振り、それぞれの出目を特記事項表に当てはめます。
 なお、重複する特記事項や、内容が矛盾する特記事項が出た場合、その結果は取り消され、もう一度振り直すことが出来ます。
 (先に出た、特記事項の内容が優先される) 特に指示がない限り、3回まで振ることが出来ます。

・特記事項表

出目 (横軸1つめ 縦軸2つめ)	1	2	3	4	5	6
1	頑強	俊敏	病弱	乏しい魔力	戦士の魂	賢者の知恵
2	貧弱	鈍足	偉丈夫	大いなる魔力	強運の持ち主	名品の継承
3	秀才	幸運	繊細な心	うたれ弱い肉体	ひらめき	美形
4	鈍才	不運	強い心	うたれ強い肉体	剛力	若造り
5	器用	怪力	弱い意志	貧乏	直感	依存症
6	不器用	非力	強い意志	裕福	絶対音感	無限の可能性

・特記事項内容

出目	特記事項	説明
1-1	頑強	体力の基本値 +4
1-2	貧弱	体力の基本値 -4 ただし、基本値が、対象の種族の最低値を下回ることはない。
1-3	秀才	知性の基本値 +4
1-4	鈍才	知性の基本値 -4 ただし、基本値が、対象の種族の最低値を下回ることはない。
1-5	器用	命中力+1
1-6	不器用	命中力-1

出目	特記事項	説明
2-1	俊敏	機敏の基本値 +4
2-2	鈍足	機敏の基本値 -4 ただし、基本値が、対象の種族の最低値を下回ることはない。
2-3	幸運	運の基本値 +4
2-4	不運	運の基本値 -4 ただし、基本値が、対象の種族の最低値を下回ることはない。
2-5	怪力	近接武器による攻撃時、追加ダメージ +2
2-6	非力	近接武器による攻撃時、追加ダメージ -2 ただし、追加ダメージが0未満になることはない。

出目	特記事項	説明
3-1	病弱	耐久力-10 生命抵抗-1 ただし、耐久力が10未満になることはない。
3-2	偉丈夫	耐久力+10 生命抵抗+1
3-3	繊細な心	精神力-10 精神抵抗-1 ただし、精神力が10未満になることはない。
3-4	強い心	精神力+10 精神抵抗+1
3-5	弱い意志	魔導値-1
3-6	強い意志	魔導値+1

出目	特記事項	説明
4-1	乏しい魔力	魔力-2
4-2	大いなる魔力	魔力+2
4-3	うたれ弱い肉体	防御力および、魔法防御力-1
4-4	うたれ強い肉体	防御力および、魔法防御力+1
4-5	貧乏	初期の所持金-500トーン ただし、所持金が300トーンを下回ることはない。
4-6	裕福	初期の所持金+500トーン

出目	特記事項	説明
5-1	戦士の魂	ファイター技能取得時、闘技を一つだけ追加取得可能。 最大ダメージ系の闘技に 追加ダメージ+3
5-2	強運	運を用いた成功判定の達成値に+1
5-3	ひらめき	知性を用いた成功判定の達成値に+1
5-4	剛力	体力を用いた成功判定の達成値に+1
5-5	直感	機敏を用いた成功判定、回避判定の達成値に+1
5-6	絶対音感	バード技能の歌唱、楽器演奏、歌術の行使時、達成値+1

出目	特記事項	説明
6-1	賢者の知恵	知性を用いた成功判定の達成値に+1
6-2	名品の継承	魔法の武器、または防具を一つ所持している。 込められた魔力は+1相当。
6-3	美形	美しい容姿を持つ。 特に自分と同じ種族に好印象を与える。 交渉系の成功判定で、達成値+1
6-4	若造り	成長は通常通りだが、老化が人一倍遅い。 老化による能力値減少が10歳分遅くなる。
6-5	依存症	タバコなど、どうしてもやめられないものがある。 3日以上我慢する場合、精神抵抗判定が必要。
6-6	無限の可能性	任意の特記事項を一つ選択できる。 代わりに特記事項を一つ、任意のものに変更することも可能。

2-4 キャラクターの技能習得

作成したばかりのPCは、全員1000点の経験点を持っています。
上昇させたいレベルにあった、経験点を使うことで技能を得たり、レベルアップができるようになります。

・技能習得のための必要経験点

レベル	レンジャー セージ バード	ファイター ファランクス シーフ	シャーマン	プリースト マジックドクター	メイジ
1	100	200	200	300	300
2	200	400	400	500	600
3	300	600	700	800	900
4	500	900	1000	1100	1200
5	700	1200	1300	1500	1600
6	900	1500	1700	1900	2000
7	1200	1900	2200	2400	2500
8	1500	2300	2700	2900	3000
9	1800	2700	3300	3500	3600
10	2200	3200	3900	4100	4300

種族によっては取得できない技能もありますので、注意が必要です。
そして、取得した技能のうち、最もレベルの高い技能のレベルが、PCの冒険者レベルとなります。

- ・能力値を上昇させたい場合は、各能力値1点につき、経験点を1000点使用します。上限はありません。
種族特性「ポシビリティ」をもつキャラクターは、使用する経験点は800点ですみます。
- ・耐久力、または精神力を上昇させたい場合は、どちらか1点につき、経験点を200点使用します。

2-4-1 出自表と一般市民出自表

PCたちには、それぞれ生まれ育った環境があるでしょう。特に人間や、人間の元で育ったハーフエルフは、その環境は多彩であります。2D6を振り、その出目にあった出自、技能、追加の所持金を得ることができます。

出自表
(2D6)

ダイス	出自	取得技能	追加所持金
2	冒険者	シーフ1	なし
3	狩人・漁師	レンジャー1	+100トーン
4	旅人・芸人	バード1	+100トーン
5	傭兵・兵士	ファイター1 または ファランクス1	+200トーン
6	自然力使い	シャーマン(任意の属性)1	+100トーン
7	一般市民	一般市民出自表を振る	一般市民出自表による
8	学者	セージ1	+200トーン
9	医師	マジックドクター1	+300トーン
10	司祭・神官	プリースト1	+200トーン
11	魔術師	メイジ1	+300トーン
12	貴族・族長	ファイター1とセージ1	+500トーン

一般市民
出自表
(1D6)

ダイス	出自	取得技能	追加所持金
1~3	農民	ファーマー3	+100トーン
4~5	市民	なし	+200トーン
6	職人・商人	クラフトマン3 または マーチャント3	+300トーン

2-5 所持金の決定と装備、道具の購入

P Cたちの所持金は3 D 6 × 2 0 0 枚のトーン銀貨を所持しています。 P Cたちは所持金の範囲内で武器、防具、所持品を購入していきます。

ここで注意が必要なのが、P Cが装備できる武器、防具は、必要体力がP Cの体力値までの物（シーフ技能を持つ人は、なおかつ必要体力9以下のもの）に限られます。 必要体力がP Cの体力値を越える武器、防具は装備できません。

装備一覧

◆ 短剣

名前	必要体力	装備	命中力修正	ダメージ	値段	備考
・ダガー	1	片手	+1	1 D 6 + 3	5 0	射程 3 0 m
・マインゴーシュ	1	片手	0	1 D 6 + 5	7 0	この武器を装備し、なおかつ攻撃に使用しなかった場合、スモールシールド相当の盾として使える
・カタール	3	片手	+1	2 D 6 - 1	7 0	突き刺すことに特化した短剣 握りの形状が独特である
・ショートソード	3	片手	0	2 D 6 + 3	9 0	
・ツインブレード (分離) (連結)	6	片手 両手	0	2 D 6 + 3 2 D 6 + 5	2 4 0	2本1組の短剣 連結することで 両端に刃のついた1本の剣にできる 毎ラウンド分離か、連結状態を選んで 攻撃できる

◆ 長剣

・レイピア	3	片手	+1	3 D 6	1 2 0	細身の剣 突いて攻撃するのに向いている
・ソードステッキ	3	片手	+1	3 D 6	1 5 0	杖に偽装したレイピア。 斬ることもできるが、突いて攻撃するのに向いている
・ブロードソード	6	片手	0	2 D 6 + 6	1 5 0	幅の広い刃をもつ剣
・カトラス	7	片手	0	3 D 6 + 2	2 0 0	船乗り達が好んで使う剣 斬ることに向いている
・シミター	9	片手	0	3 D 6 + 3	2 5 0	曲がった刀身を持つ剣 その形状から 三日月刀とも呼ばれる
・バスタードソード	1 0 1 0	片手 両手	0 0	3 D 6 + 4 3 D 6 + 8	3 2 0	片手でも、両手でも扱えるように、握りを 長くした長剣 刀身も長くなっている
・カタナ	1 2 1 2	片手 両手	0 0	3 D 6 + 3 4 D 6 + 1	4 0 0	東の島国、ジンライで生まれた剣 優れた鍛冶技術で作られている
・グレートソード	1 5	両手	-1	4 D 6 + 6	6 0 0	大型の剣 重いため、扱うのはのは難しい

◆ 斧

・シッケル	3	片手	-1	2 D 6 + 2	1 2 0	草刈り用の鎌を戦闘に用いた物。
・ハンドアックス	6	片手	0	2 D 6 + 5	1 6 0	作業などにも使われる片手用の斧 射程 体力基本値 + 2 0 m
・バトルアックス	1 0 1 0	片手 両手	0 0	3 D 6 + 5 3 D 6 + 8	3 5 0	戦闘用に特化した斧。 投げることはできない。
・ピックアックス	1 2	両手	-1	3 D 6 + 5	3 0 0	掘削用のつるはし
・グレートアックス	1 5	両手	-2	4 D 6 + 8	6 5 0	大型の斧 非常に重く、扱うのは難しい

◆ 槍

・ジャベリン	4	片手	0	2 D 6 + 3	1 2 0	射程 体力値 + 3 0 m
・トライデント	8	片手	0	3 D 6 + 1	1 5 0	穂先が3本に分かれた槍
・パイク	1 2	両手	0	4 D 6 + 3	4 0 0	歩兵用の長い槍 威力も高い
・ランス	1 6	両手	-1	5 D 6 + 6	7 0 0	重すぎるため、馬やそれに準ずるものに 騎乗している時のみ使用可能

◆ 竿状武器

名前	必要体力	装備	命中力修正	ダメージ	値段	備考
・サイズ	10	両手	-2	3D6+5	350	刃 切り攻撃時
・パルチザン	12	両手	-1	4D6+3	400	槍 突き攻撃時
・グレイブ	12	両手	-1 -1	4D6+1 3D6+6	500	槍 突き攻撃時 刃 切り攻撃時
・ポールアックス	14	両手	-2 -2	4D6+2 3D6+8	600	槍 突き攻撃時 斧 切り攻撃時
・ハルバード	16	両手	-2 -2 -2	4D6+2 2D6+12 3D6+8	700	槍 突き攻撃時 槌 打撃攻撃時 斧 切り攻撃時

◆ 杖

・ドクターワンド	1	片手	+1	1D6+2	100	メイジ、マジックドクターの魔法の発動体
・メイジスタッフ	1	片手	+1	1D6+4	100	メイジ、マジックドクターの魔法の発動体
・スタッフ	5	両手	+1	2D6+4	130	長さ120cm前後
・クォータースタッフ	7	両手	+1	2D6+8	260	長さ180cm前後

◆ 鈍器

・メイス	6	片手	+1	2D6+4	150	
・チェインフレイル	7	片手	0	2D6+6	200	短い鎖のムチのような武器 先端には分銅がついている
・フレイル	9	片手	0	3D6+2	250	
・モーニングスター	11	片手	0	3D6+6	400	先端にトゲ付きの鉄球がついた鈍器
・ウォーハンマー	12	両手	-1 -1	3D6+9 3D6+5	550	鎚 打撃攻撃時のもの かぎ爪 刺し攻撃時のもの
・ヘビーハンマー	15	両手	-2	4D6+12	800	大型の金槌 非常に重く、扱いにくい
・フィストパンプキン	3	片手 両手	0 0	1D6+6 2D6+4	10	射程 体力基本値+10m 使うと壊れる 壊れたあと、1D6個のかぼちゃの種が その場にこぼれ落ちる
・ロック (小型)	3	片手	+1	1D6+2	0	射程 体力値+20m 拳ほどの大きさ
(中型)	9	片手	0	2D6+6	0	射程 体力値+10m 人の頭ほどの 大きさ
(大型)	15	両手	-1	3D6+10	0	射程 (体力値)m 40~50cm ほどの大きさ

◆ 格闘武器

・パンチ (片手)	なし	片手	0	1D6+2	0	素手、通常の手袋装備時のもの
・キック (片足)	なし	なし	-1	1D6+4	0	素足、通常の靴装備時のもの
・バンテージ (片手)	1	片手	0	1D6+4	20	拳に巻く布、または革製の帯。物を 持つことが可能で、細かい作業の邪魔に ならない。
・ブラスナックル	1	片手	0	1D6+6	80	拳にはめる、金属の輪のような武器
・フィスト	3	片手	0	2D6+2	150	手、手首を保護する手甲 金属鎧の 手甲によるパンチも同じ威力
・バグナウ	3	片手	0	3D6	200	ブラスナックルに似ているが、握りこむ ことで爪が飛び出し、威力が増す
・クロー	5	片手	0	3D6+2	300	フィストにかぎ爪を取り付けたもの

・ トンファー	3	両手	0	2 D 6 + 4	3 6 0	取っ手のついた棒状の格闘武器 両手に1本ずつ持つ 1ラウンド中に2回まで攻撃可能だが、攻撃に使用しなかったトンファーは、スモールシールド相当の盾として使うことができる。
---------	---	----	---	-----------	-------	--

◆ 弓

・ ショートボウ	3	両手	0	2 D 6 + 3	1 0 0	最大射程 1 3 0 m
・ ロングボウ	7	両手	0	3 D 6 + 5	2 2 0	最大射程 1 5 0 m
・ クロスボウ	1 2	両手	0	4 D 6 + 3	5 5 0	最大射程 1 2 0 m レバーを引くことで素早く弦を引けるが、かなりの体力がいる矢筒に矢が入っているなど、矢の準備がすぐに出来れば、毎ラウンド発射可能
・ スリング	1	片手	0	1 D 6 + 6	6 0	最大射程 1 0 0 m
・ スタッフスリング	7	両手	0	2 D 6 + 8	1 3 0	最大射程 1 1 0 m
・ プロッド	1 2	両手	0	3 D 6 + 8	4 5 0	最大射程 1 0 0 m クロスボウに似た武器 レバーを引くことで 素早く弦を引けるがクロスボウ同様 かなりの体力がいる弾丸の準備がすぐに出来れば 毎ラウンド発射可能

◆ その他特殊武器

名前	必要体力	装備	命中力修正	ダメージ	値段	備考
・ チャクラム	3	片手	0	2 D 6 + 2	6 0	射程 体力値 + 5 0 m 命中しなければ、手元に戻る。
・ ブーメラン	6	片手	0	2 D 6 + 6	1 2 0	射程 体力値 + 4 0 m 命中しなければ、手元に戻る。
・ ボーラ	1	片手	- 2	なし	8 0	射程 3 0 m 攻撃が命中すると、相手は転倒する 2 足歩行でない相手には通用しない
名前	必要体力	装備	命中力修正	ダメージ	値段	備考
・ ネット	1	片手	- 2	なし	1 0 0	射程 5 m 命中した相手は移動不能になる 回避にペナルティー 4
・ ウィップ	5	片手	- 1 - 2	2 D 6 + 4 なし	2 0 0	打撃攻撃のもの 絡め取り攻撃時のもの 射程 2 m 攻撃が命中した場合、相手は移動不能 回避にペナルティー 2

※ ネット、ウィップの、絡め取り攻撃の扱いについて

ネット、またはウィップの絡め取り攻撃が命中したあと、次のラウンドから毎ラウンド、相手は脱出を試みることが出来ます。
目標値は、攻撃が命中したときの命中値で、2 D 6 + 戦闘系技能レベル + 体力ボーナスによる判定が必要です。
 (脱出を試みるのが敵の場合は、2 D 6 + エネミーレベル + 体力ボーナス) 1ラウンド脱出に失敗することに、
 目標値が1下がります。

また 自分より大きいサイズの相手に攻撃が命中した場合、そのラウンドに武器を手放さないと、攻撃したのもも相手に引き倒され、転倒してしまいます。

2-5-2 防具一覧

◆ 非金属鎧

名前	必要体力	回避力修正	防御力	値段	備考
・ 一般的な服	1	0	1	30	平均的な洋服一式の値段 より高価なものもある
・ 厚手の服／防寒着	1	0	2	50	厚手の布を使ったり、綿を入れて保温性を高めた服
・ ソフトレザーアーマー	3	0	3	70	なめした皮で作った鎧 動きやすい
・ ハードレザーアーマー	5	0	5	120	固めた皮で胴全体を覆う鎧 少し動きにくく メイジの魔法を阻害する
・ メイジアーマー	4	0	4	200	胸部、背部のみを、固めた皮で補強したソフトレザー アーマー メイジの魔法を阻害しない

◆ 金属鎧

・ リングメイル	6	0	6	200	ハードレザーアーマーに小さな金属の輪を縫いつけ 強化したもの 動きやすいが、音が出るので シーフ、レンジャーの一部の技能を阻害する。
・ プレストプレート	7	0	6	370	胸部、背部のみを覆う金属板の鎧 重さはあるが 動きやすく、メイジの魔法を阻害しない ただし音 が出るのでシーフ、レンジャーの一部の技能を阻害する
・ チェインメイル	9	-1	7	350	鎖を編んで作った鎧 重く、動きにくい上 音も出 るので シーフ、レンジャーの技能を阻害する
・ スケイルメイル	10	-1	8	570	うろこ状の金属板で覆った鎧
・ プレートメイル	12	-2	10	700	板金で全身を覆った鎧、防御力が高いが、非常に 動きにくい

◆ 魔導鎧（金属鎧）

・ グラップルアーマー	6	-1	6	800	ファランクス技能所持者が装備すれば、必要体力1 回避修正0に変化する。 パワーメイルを極限まで 軽量化したもので、防御力は最低となっている。 音も小さく、動きやすいため、シーフ、レンジャー の技能、メイジの魔法を阻害しない。
・ ライトパワーメイル	9	-2	7	1200	ファランクス技能所持者が装備すれば 必要体力3 回避修正-1に変化する。 ヘビーパワーメイルを 軽量化したもので、かわりに防御力が落ちている
・ ヘビーパワーメイル	15	-3	10	1000	ファランクス技能所持者が装備すれば 必要体力7 回避修正-2に変化する。 外見はプレートメイルに よく似ている

◆ 盾

名前	必要体力	命中力修正	回避力修正	値段	備考
・ スモールシールド	1	0	+1	70	持ち運びのしやすい小型の盾
・ ラージシールド	8	-1	+2	150	あらゆる攻撃を受け止めるための大型の盾
・ シールドクローク	1	0	+1	100	表面を、滑りやすいように加工したマント。 攻撃を受け止める事はできないが、滑らせて いなすことができる。 片腕で、マントの内側を持つ必要がある ので両手武器使用時、この装備を盾として 使用できない。

◆ 武器、防具の軽量化、および材質変更について

・武器、防具の軽量化

武器、鎧は、腕のいい職人の手によって、ダメージ、防御力はそのままで、必要体力を減らすことが出来ます。
減らせる必要体力は 1～3までで、必要体力を1減らすごとに、対象の武器、鎧の定価の30%増となります。

ただし、この軽量化は、盾、パワーメイルに対して使うことが出来ません。

・材質を銀に変更した場合

銀は、周囲のマナを引き寄せ、常に微弱な魔力を持っている金属です。武器は、魔力を帯びた武器でないと傷つけられない相手に、通常の武器と同じダメージを与え、防具は、魔法防御力に+2のボーナスがつきます。
銀製の武器、防具に魔法の効果を付与させたい場合、14以上の魔導値が必要で、それ未満ですと効果は現れません。

銀製武器、防具の値段は、値段は通常の5倍となります。

・材質をセラムに変更した場合

セラムは、銀に似た金属で、軽いですが、非常に硬いため加工が難しく、その上、鉱石がとれる地域が少ないため、銀以上の価値を持っています。この鉱石の加工技術は、ドワーフ以外の種族には至難のものとなっていて、ほとんど外部に広がることはありません。

セラム製の武器、防具は鉄、銀製のものに比べて、必要体力が2少ない状態で作ることが出来ます。
また、武器のダメージに+2 防具は防御力に+2のボーナスを得ることが出来ます。ただし、セラム自体は魔力を帯びていないため、魔力を帯びた武器でないと傷つけない相手には、攻撃は効きません。

セラム製武器、防具は通常の10倍、セラム鉱石がとれる地域の近くか、大都市でないと、売っていないことが多いです。

◆ パワーメイル用オプション装備

名前	値段	詳細
・アームウェポン	取り付ける武器と同じ	パワーメイルの腕の装甲に、カタール、またはクローを内蔵させ戦闘時に展開させる事ができる 武器の命中修正、ダメージはとりつけた武器に準ずる。
・アンカーシューター	300	片手武器、命中修正0 ダメージ2D6+3（アンカー撃ちこみ攻撃の場合） 最長50mまで、アンカーつきのワイヤーを発射できる 巻き付け攻撃の場合命中に-2のペナルティ 命中した相手は移動不能、回避にペナルティ-2 脱出時の判定は、ウィップに準ずる。 ワイヤーは、1ラウンドにつき10mの早さで巻き取られ、最大200kg程の重さまで引っ張れる 状況によっては使用者が引っ張られる場合もある。
・スプリングブーツ	500	ブーツに内蔵したバネ仕掛けの力で 5mの高さまでのジャンプが可能になる さらに、5mまでの高さから飛び降りてもまったくダメージを受けない。 ジャンプを行うには、1ラウンドの準備時間が必要。
・ダークネススコープ	3000	ヘルメットに暗視ゴーグルを取り付けることで、暗視能力を得る。 魔法で生み出したものも含む、あらゆる暗闇を見通せる。 製作が難しく、在庫が少ないため入手は困難である。
・ダイビングアシスト	1000	パワーメイルに防水加工を施し、水中呼吸装置を取り付けることで、水中での活動が可能になる。 魔法と違い、時間の制限がない。 パワーメイルが破壊されると、浸水が始まり その後、装着者の体力基本値と同じラウンド数が過ぎると 装着者は鎧の中でおぼれ、気絶してしまう。
・パイルバンカー	400	腕に杭打ち装置を取り付ける。 杭が強く押し込まれた瞬間に、微量のマナを爆発的に解放する機構により、杭が射出され、ダメージを与える。 なお、杭を射出することも可能だが、1ラウンドかけて杭を再装着しなければこの武器を再び使用することはできない。 片手武器 命中修正： 0 ダメージ：3D6+3 射出時 命中修正： 0 ダメージ：3D6 最大射程30m
・コールアミュレット	1000	パワーメイルを瞬時に召喚し、装着させる。 装着者を中心に半径2m程の結界を発生させ、周囲のものを結界の外へはじき飛ばす。 ただし、装着者が体を自由に動かせない、狭い所では、この効果は得られない。 形状はプレスレット、ペンダントが多い。
・フライトパック	2200	装着者の精神力を10消費して発動する。 発動後、背中に翼が出現、1時間飛行が可能になる。 この装備のバリエーションにジェット噴射で空を飛ぶタイプもある。
・ホバリングブーツ	500	装着者の精神力を5消費することで、18ラウンド（3分）の間、移動速度のみが2倍となり、水上移動も可能になる。 この装備によって、装着者の機敏基本値が変化することはない。 ただ、水上で転倒すれば沈んでいく。

名前	値段	詳細
・ マナ・シューター	600	<p>射撃武器、命中修正0 最大射程50m ダメージ2D6+（ファランクス技能レベル+知性ボーナス） パワーメールに、集束したマナの弾丸を撃ち出す射出装置を取り付ける。 弾丸を1発射出するごとに、精神力を3点消費する。 連続射出も可能だが、一度に、複数の相手に射出する場合、対象が1体 増える度に、命中に-2のペナルティが追加される。 逆に、1つの対象に複数の弾丸を撃ち込む場合、撃ち込んだ弾丸の数と 同じ回数、ダメージの算出を行い、最も大きな数値を採用する。</p> <p>1つの対象への連続射出と、複数の対象への連続射出は、同じターンに 行うことはできない。</p>
・ アームシールド	100	<p>腕にスモールシールド相当の小型の盾を装着する。 回避力修正+1 両手持ちの武器も持ち、使用できるが 細かい作業や、メイジの魔法を 阻害する。（シャーマン、マジックドクターは、盾のついていない腕で 印を結ぶことによって魔法が使える）</p> <p>装備可能な武器の必要体力の上限が3低下する。 普通の鎧にも取り付けが可能。</p>
・ ドリルアーム	800（小型ドリル） 1000（大型ドリル）	<p>腕に回転式のドリルを取り付ける。 パイルバンカーのように手が自由になる 小型の物と、腕の先端全てがドリルとなる大型の物がある。 どちらも片手武器として扱われる。</p> <p>小型ドリル 命中修正： 0 ダメージ：3D6+5 大型ドリル 命中修正：-1 ダメージ：4D6+3</p>

◆ 魔導機の動力源について

魔導機は、周囲からマナを吸収したり、原動機に精神力を注入することで、エネルギーを充填させることができます。
パワーメール、携行型魔導機の場合、必要なエネルギーは比較的少なくすむので、周囲からマナを吸収し続けるだけで
十分なエネルギーを得られます。 しかし、搭乗型の魔導機など、大型のものになると、それだけでは足りないため
原動機に精神力を注入したり、魔晶体を組み込む必要があります。

精神力の注入については、原動機の所定の位置にふれて、精神集中をすることでできます。

◆ 携行型魔導機

名前	必要体力	装備	命中力修正	ダメージ	値段	備考
・ スティングー（軽量型）	9	両手	0 0	2D6+5（通常時） 2D6+2（射出時）	800	パイルバンカーの携行型 杭射出時の射程距離は 軽量型が30m 通常型が50m
（通常型）	12	両手	-1	3D6+3（通常時） 3D6（射出時）	1000	
・ ドリルランス（小型）	12	両手	-1	3D6+5	1100	ドリルアームの携行型 ランスに似た形状になった ため、この名がついた。
（大型）	15	両手	-2	4D6+3	1500	

◆ 搭乗型魔導機

名前	値段	詳細
・ セイバー	10000	<p>バイク型の魔導機。 魔力によって、地上からわずかに浮遊することで 走行できる。 最高速度は時速80 km/h 精神力を注入することで エネルギーの充填が可能。 最大60点分の精神力を充填できる。 エネルギーを最大まで充填させた場合、6時間の走行が可能。</p> <p>耐久力：60 防御力：12 魔法防御力：6</p>
・ ファルコン	30000	<p>グライダー型の魔導機。 本体に魔力をまとい、浮上、飛行する。 浮上後は、翼で風を受けて飛行することも可能。 最高速度は時速100 km/h 精神力の注入でエネルギーの充填が可能。 最大60点分の精神力を充填できる。 エネルギーを最大まで充填させた場合、6時間の飛行が可能。</p> <p>耐久力：80 防御力：10 魔法防御力：6</p>

◆ 一般道具

・袋類

背負い袋	：	50
布袋	：	15
小袋	：	5
ベルトポーチ	：	10
水袋	：	20
矢筒（30本）	：	20

・キャンプ道具

テント（5人用）	：	300
マント	：	40
毛布	：	50
食器1セット	：	15
調理器具1セット	：	50
ほくち箱	：	15

・照明器具

たいまつ5本セット	：	5
（1本で2時間使用可能）		
ランタン	：	30
ランタンオイル	：	5
（1ピンで10時間使用可能）		

・冒険用小道具

ロープ（1m）	：	1
くさび（1本）	：	2
小型ハンマー	：	10
（片手武器 命中修正0 ダメージ1D6-2）		

・その他の道具

紙（1枚）	：	1
羽ペン、インクセット	：	5
シーフ用ツール	：	100
（盗賊ギルド、冒険者の店のみで販売 シーフは必ず持っている）		
各種楽器	：	100～
医療道具一式	：	500
（冒険者の店 魔術師組合などで販売 魔法医師は必ず持っている）		

・乗り物

ロバ	700
荷馬	1000
ポニー、ラクダ	2000
乗用馬	3000
軍用馬	7000

馬車（二頭立て）	：	600	（貸し切りの場合、一日ごとの料金）
馬車（二頭立て）	：	4000	（馬、幌込み、購入する場合）

注意：馬が二頭増えるごとに貸し切りでは一日ごとに150トーン
購入する場合だと1000トーンの追加料金がかかる。

・冒険者支援道具一式

冒険者基本ツールセット：200

背負い袋（中身は布袋と小袋、着替えの服、毛布、ほくち箱、たいまつ5本）、水袋、ベルトポーチ
（中身はくさび5本と小型ハンマー）、ロープ10m、マントのセット

・魔法の発動体

メイジスタッフ	（メイジの魔法の発動体）	：	100
ドクターワンド	（マジックドクターの魔法の発動体）	：	100
ネイチャーゲート	（シャーマンの魔法の発動体）	：	100

・食料 宿泊費

食事（1食）	：	3～
保存食（1食）	：	6～
水（有料の地域のみ）	：	1杯1～
果汁、ミルク	：	1杯2～
エール酒	：	1杯2～
ワイン	：	1杯3～
蒸留酒、遠方の酒	：	1杯5～
宿泊費（1泊）	：	30～
生活費（1日）	：	10～
生活費（1日宿泊込み）	：	40～

・回復薬など

かぼちゃの種	：	5
（5個入り ひとつ食べると耐久力が3回復）		
ヒーリングポーション	：	50
（300ml 耐久力が1D6+5回復）		
キリリンの葉	：	100
（食べると精神力1D6+5回復）		
キャンディ（10個）	：	10
（ひとつ食べると耐久力が3回復）		
魔法触媒用 睡眠薬	：	200
魔法触媒用 麻酔薬	：	300

・嗜好品など

タバコ（葉のみ）	：	2～
タバコ（紙に巻いたもの）	：	3～
パイプ	：	100～
香料（燃やして使う）	：	5～
香水（専用容器入り）	：	10～

・その他消耗品

矢（10本）	：	5
クォレル（太矢 10本）	：	10
ブリット（弾丸 20個）	：	5
空きびん	：	20
パイルバンカー用の杭（5本）	：	10

このゲームでは、アイテムの重量による行動制限は厳密に設定しません。ただし、常識では問題のある分量、重さのアイテム類の所持はしないようにしてください。（たいまつを100本持つなど）

◆ 魔法の 道具

魔法のかかった武器、防具、道具類は、ある程度大きな街の魔術師組合にて買うことができます。
また、魔導機はファランクス支部、本部にて購入することができます。

・魔法のかかった武器・防具

ドルス世界では、武器や防具に、永続的に魔法を込める技術がありますが、この技術を扱える魔術師は数が少なく、また、技術の行使に時間がかかるため、流通している数は少数です。武器、防具にかけられた魔法のほとんどは威力の向上や、属性の付与、防御力の上昇の魔法です。

・魔法の武器・防具の効果

かけられた威力上昇の魔法の段階に応じて、+1～+3までのものが存在します。
威力上昇の魔法一段階ごとに、命中に+1、ダメージに+2のボーナスが加わります。

防具の場合、防御力上昇の魔法一段階ごとに、防御力と魔法防御力がそれぞれ1ずつ上がります。

・属性の付与

武器の場合、威力上昇の魔法と同様の効果をもちますが、与えるダメージは、付与した属性のダメージになります。
(武器に火属性を付与した場合、与えたダメージは、火属性ダメージになる)

防具の場合は、防御力上昇の魔法と同様の効果をもちますが、付与した属性のダメージに限り、さらにダメージが3点減少されます。

(防御力3、魔法防御力1の防具に水属性を付与した場合、水属性ダメージに対してのみ、防御力6、魔法防御力4となる。)

・価格 (属性の付与も同等の値段がかかります)

+1のもの：(武器・防具の基本価格) + (必要体力×300) トーン
+2のもの：(武器・防具の基本価格) + (必要体力×600) トーン
+3のもの：(武器・防具の基本価格) + (必要体力×1000) トーン

・魔法の道具

魔法の道具類の一部は、安全性や、利便性を認められ、一般に出回っている物もあります。
中でも有名なものが、魔晶体です。これは、魔法の行使時に、術者が消費する精神力を肩代わりしてくれる効果があります。
魔晶体は、薄い青色の水晶のような結晶体で、蓄えられている精神力が多いほど、大きな結晶になります。

魔晶体使用時は、手につかむなど、魔晶体を術者に接触させて使います。消費する精神力は魔晶体の方が優先されるため、魔晶体の力を温存しつつ、魔法を行使することは出来ません。精神力が1～20点の魔晶体が存在しますが、11点以上の魔晶体が、冒険者の間に出回ることばまれです。(研究用に回されることが多いのです。)

・魔晶体の価格：(蓄えられている精神力) × 100 トーン

・血晶体

血のように赤い色をした、水晶のような結晶体で、これを接触させ、精神力を送ることで、接触させた対象の体力を回復させることができます。一般的には、治癒魔法を用いる際に血晶体を対象にあて、効果を増幅させるために使います。
耐久力が20点までの血晶体が存在しますが、耐久力1～10の血晶体は、応急処置用として、冒険者にも販売されています。
耐久力11以上の血晶体は、製作が難しいこともあり、冒険者の間に出回ることばまれです。

・血晶体の価格：(蓄えられている耐久力) × 100 トーン

・シェルホン

二枚貝の貝殻一对に魔法をかけ、糸電話のような機能を付与させた道具です。貝殻の片方を使って会話をするともう片方の貝殻に、その会話が伝わり、その逆の事もできます。距離の限界は現在のところ確認されていません。
貝殻を片方でも壊されると、魔法は解けてしまい、普通の貝殻に戻ってしまいます。

一つのシェルホンで、対にならない他のシェルホンに会話のやりとりをすることはできません。

・シェルホンの価格： 1対 1000 トーン

2-6 耐久力および精神力、そのほかの能力の決定

2-6-1 耐久力および精神力、生命、精神抵抗力の決定

PCの耐久力、精神力および、生命抵抗力、精神抵抗力を決定します。耐久力はHP、精神力はMPにあたり、この量が多いほど肉体的、または精神的な負担に耐える事ができます。また、生命抵抗力は毒や病気などに耐える力、精神抵抗力は自分の望まない魔法や精神的な効果に耐える力になります。

- ・耐久力（HP）＝（体力能力値）× 2 ・精神力（MP）＝（知性能力値）＋（運能力値）
- ・生命抵抗力＝（体力ボーナス＋運ボーナス）÷ 2 ＋（冒険者レベル）
- ・精神抵抗力＝（知性ボーナス＋運ボーナス）÷ 2 ＋（冒険者レベル）
（端数がでた場合、その分は切り上げて計算してください）

例：体力ボーナス値が3、運ボーナス値が2、冒険者レベルが2のキャラクターがいたとします。
彼の生命抵抗力は $(3 + 2) \div 2 + 2 = 4.5$ しかし端数分の0.5は切り上げなので
生命抵抗力は5となります。

2-6-2 取得した技能によって変化する能力値

ここでは、主に戦闘などで使用する能力値を決定します。ファイター、シーフなど戦闘系の技能を持っているPCと、メイジ、プリーストなど魔術系の技能を持っているPCに必要な能力値を決めます。

・戦闘系技能に必要な能力値

攻撃を命中させるのに必要な命中力、攻撃のダメージをより高める追加ダメージを決定します。

- ・命中力＝（戦闘系の技能レベル）＋機敏ボーナス＋（使用する武器の命中修正値）
- ・回避力＝（戦闘系の技能レベル）＋機敏ボーナス＋（使用する鎧、盾の回避修正値の合計）
- ・攻撃命中後の追加ダメージ
- ・（攻撃に成功した技能の技能レベル）＋体力ボーナス

・魔術系技能に必要な能力値

相手への魔法の影響力をあらわす魔導値と、魔法ダメージをより高める魔力を決定します。

- ・魔導値＝（魔術系の技能レベル）＋運ボーナス
- ・魔力＝（魔術系の技能レベル）＋知性ボーナス

・防御に必要な能力値

物理的ダメージを減少させる防御力と、魔法ダメージを減少させる魔法防御力を決定します。

- ・防御力＝体力ボーナス＋（使用する鎧の、防御修正値の合計）
- ・魔法防御力＝運ボーナス＋冒険者レベル

2-6-3 成長させた技能による耐久力、精神力の増加

取得した技能が2レベル以上になったとき、上昇した技能レベルの分だけ耐久力、および精神力が増加します。ただし、技能を新しく1レベルとった段階では、これらの増加はまだありません。

戦闘系技能	耐久力増加値	精神力増加値
ファイター	（体力ボーナス）＋3	3
シーフ	（体力ボーナス）＋2	3
ファランクス	（体力ボーナス）＋2	4
レンジャー	5	3

魔術系技能	耐久力増加値	精神力増加値
メイジ	3	（知性ボーナス）＋3
シャーマン	3	（知性ボーナス）＋3
プリースト	3	（知性ボーナス）＋3
マジックドクター	4	（知性ボーナス）＋3
バード	4	4
セージ	3	5

2-6-3 その他各種データの記入

その他PCの細やかな設定など、記入しておきたい事柄をキャラクターシートのメモ欄に記入したら、PCは完成です。さあ、みんなの準備ができたなら冒険に出発しましょう！

2-6-4 最後に PC作成に当たっての注意点

PCとなるキャラクターは、基本的にこれから冒険者として旅立つ新人で、成人して間もない人々が多いという点を意識してください。まだ未成熟な子供や、肉体的衰えのはっきりとある老人はPCに不向きです。人間の場合、PCにできる年齢の目安として、14歳から50歳くらいまでとしてください。その範囲にあてはまらないPCをどうしても遊びたい場合は、ゲームマスター（GM）と相談し、許可を得たうえで遊んでください。

3 成功判定

成功判定とは、PCが起こす行動について、失敗の可能性が含まれる場合において、その行動が、成功したかどうかを判定するものです。必ず成功する行動や、成功の可能性がまったくない行動については、成功判定は行いません。

3-1 通常時の行動判定

- ・ **基準値**：PCが行う行為に対して、どれだけの能力を持っているか、またはどれだけ熟知しているかを示す数値です。

基準値＝関連する技能レベル＋能力値ボーナス

- ・ **目標値**：PCが行う行為に対して、GM（ゲームマスター ゲームの進行役）が示す数値です。PCが行う行為によっては、GMは目標値を言わず、成功判定の結果だけを伝えることもあります。

- ・ **判定方法**：サイコロ2個（2D6）を振り、その出目に基準値を加えて出す数値、達成値を求めてください。

・ **達成値＝2D6＋基準値**

判定成功： 達成値≥目標値

判定失敗： 達成値<目標値

- ・ **自動成功と自動失敗**

成功判定の際、何かのはずみで難しい事がうまくいったり、簡単なことを失敗したりします。それを再現するのが自動成功と自動失敗です。

自動成功と自動失敗は、サイコロの出目で決定します。出目が12（6ゾロ）の場合その行為は自動的に成功となります。また出目が2（1ゾロ）の場合、その行為は自動的に失敗となってしまいます。

- ・ **ボーナスとペナルティ**

PCたちが置かれている状況によって、GMは成功判定にボーナス、およびペナルティを加えることがあります。この場合、PCは達成値にボーナス（またはペナルティ）を加えた数値を用いて成功判定をします。

3-2 結果の見えない行動判定

PCたちが行う判定で、結果がその場で見えない判定もあります。PCたちの判定方法は前述の行動判定と同じですが、はっきりと成功したかどうか、GMからは告げられません。判断基準となるのは、PCの振ったサイコロの目です。

この目が大きいほど、判定をしたPCは、自分の行動の結果に自信を持てると思ってください。この判定で自動失敗した場合、自分の行動の結果がはっきり失敗に終わったというより、まったく自信のもてない、やっていないも同然と思われる出来だと考えてください。

3-3 抵抗判定

生命抵抗力、精神抵抗力を用いる判定を抵抗判定と呼びます。これは、PCたちの身に起こる肉体的、精神的悪影響に耐えるための判定となります。

生命抵抗力は、毒、病気などの肉体的な悪影響の効果を打ち消したり、減少するために 精神抵抗力は、魔法などによる精神的な悪影響の効果を打ち消したり、減少させるために使われます。

4 戦闘時の行動

4-1 戦闘時間と行動順位

戦闘に突入したとき、PCたちはラウンドという単位の時間で行動を行います。
1ラウンドは10秒です。キャラクターたちは1ラウンドの時間の中で、自発的な行動をひとつ行うことができます。
会話についても、10秒以内に話せる内容であれば、発言が可能です。

行動順位は、敵、味方双方のキャラクターの機敏基本値の順位で決定されます。また、機敏基本値が同一のキャラクター同士の場合、便宜上順番を決めますが、実際の行動は同時に行われているものとします。ただし、機敏基本値が同じであっても、回復などの行動はわずかに遅れるものとします。

PCたち（NPC、敵も含む）は、行動を自らの意思で遅らせる事ができます。この行動を遅延行動といいます。そのときのキャラクターは機敏基本値0と同等の行動順になります。行動を遅らせる宣言は、自分の行動を発表するときに自分の行う行動とともに言ってください。

4-1-1 行動宣言

行動の前に、PCとGMはお互いの行動を宣言します。PC側の行動宣言は、具体的に言わねばなりません。たとえば「一番左にいる敵を武器で攻撃する」「敵の集団の中心に”ヒュブノシスガス”の魔法を使う」などです。これは、GMがPCたちの行動を把握し、管理する必要があるからです。

その一方で、GMの行動で、PC側に具体的に宣言されない行動もあります。それは、プレイヤーは、PCの視点で行動することを大事にするためです。その一方で、相手の行動がPCの視点でも分かる事だった場合、GMはその行動をPCたちに伝えます。

4-1-2 行動の中止と変更

PCは 戦闘中に起こった出来事にあわせて、発表した行動をとりやめる事ができます。ただし、魔法の使用から武器戦闘への切り替えなどの変更は 基本的にできません。

例外として、PCに対して複数の敵が接敵していて、PCの攻撃対象の敵が逃げ出した場合、別に接敵している対象に攻撃をしかける事ができます。逃げようとしている敵よりも、PCの機敏が高い場合、逃げようとしている敵に攻撃をする事ができますし、その他の、PCに接敵している敵に、攻撃をする事ができます。

4-2 移動方法と行動

4-2-1 戦闘中にできる移動方法

戦闘中、PCたちが可能な移動方法は 全力移動、通常移動、静止の3通りです。また、それぞれの移動時に行動できる事が変わってきます。

・移動方法にとらわれずにできる行動

持っているものを捨てる：持っている武器、盾などを地面に捨てます。その後、別の武器をとるなど、別の行動に移ることも可能です。

・全力移動中にできる行動

全力移動は、戦闘中に全力で走る移動方法です。移動できる距離は 機敏基本値の4倍までのメートル数です。

武器を構える：鞘などに入れてある武器を両手にひとつずつ、2つまで取り出して構える事ができます。ただし、これはすぐに準備できるものの限りです。なお、地面に落ちた武器を拾うことはできません。

手から手へ武器を移す：武器などを持つ手を変えたり、片手持ちの武器を両手持ちに 切りかえることができます。

武器をしまう：両手でひとつずつ、2つまでしまうことができます。ただし、これは鞘があるなど、すぐにしまえるものに限りです。

接敵状態から離脱する：相手の、直接攻撃ができる範囲から離脱します。離脱しようとしているPCへの攻撃を かわりにひき受ける相手がいるならば、自動的に離脱は成功します。また、離脱前に攻撃を受ける際、回避には-2のペナルティがつきます。接敵状態から離脱を行うタイミングは そのPCの宣言したタイミングと同じになります。離脱を宣言したラウンドでは、受け、一部の闘技以外の自発的行動はできません。

突撃攻撃：攻撃する側が、槍などの「突き刺す」事の出来る武器を持っている場合、全力移動をしつつ攻撃を行う「突撃」攻撃ができます。このとき、攻撃を行う者の行動は、自動的に遅延行動（機敏基本値0と同等の行動順）になります。詳細は戦闘オプションの項目で説明します。

・ 通常移動中にできる行動

通常移動は、周囲への警戒を怠ることなく移動する方法です。 移動できる距離は、**機敏基本値の2倍までのメートル数**です。

武器を構える、しまう：全力移動時と同じく、鞘などに入った武器を両手にひとつずつ、2つまで構える事ができます。
同様にしまうこともできます。

地面に落ちている武器などを拾って構える：武器や盾が地面に落ちている場合、それらを拾って構える事ができます。 ただし、それらを拾って構えたラウンドで、すぐに攻撃に使うことはできません。

片手の武器を構えなおす：手に持っていた武器をしまい、別の武器に構えなおす事が可能です。 ただし、これができるのは一つだけです。 片手の武器か盾のどちらかひとつを捨てて、残りひとつをしまい、両手武器に持ちかえる、などは可能です。

武器を構えて攻撃する：身につけていた武器を準備して、攻撃に移る事ができます。 ただし、それができるのは近接用の武器や、身につけた投擲用の武器のみで、弓ではできません。

武器を持ち替えて攻撃する：片手で使っていた武器を両手に持ち替え、攻撃します。 ただ、もう片方の手に盾などを持っていた場合は それを捨てることでこの行動に移る事ができます。

すでに持っている武器で攻撃する：すでに構えている武器で攻撃する事ができます。 この場合でも、弓による攻撃は出来ません。

飛行状態になる：翼や、飛行用の装備を持っている場合、飛行状態になることが出来ます。 ただし、**移動できる距離と飛行後の高度の合計が、機敏基本値の2倍まで**になるようにしてください。 それ以上の距離を移動することはできません。 しかし、その範囲内であれば、任意の距離で移動をやめることが出来ます。

・ 静止中にできる行動

静止は、完全に止まっている必要はなく、**3mまでなら移動できます**。 静止中は、通常移動時にできる行動のすべてが可能で、なおかつ以下の行動ができます。

魔法、弓の使用：静止時の場合、武器を構えたり、すでに持っている武器で攻撃する際、弓を構えて攻撃できるようになります。 しかし、近接している相手がいる場合、弓、投擲武器は、使えません。
魔法は近接している相手がいても使えます。

立ち上がって身構える：地面に倒れている状態から立ち上がり、身構えます。 このとき、身につけていた武器などを、ひとつだけ構える事ができます。 地面に落ちている武器は、拾う事ができません。

飛行状態になる：通常移動時と違って、**地上での移動距離は3mまでですが、機敏基本値と同じm数まで、上昇することができます**。 上昇を行ったラウンドでは、弓や、魔法の使用は出来ませんが、投擲武器を使うことが出来ます。

5 武器戦闘

5-1 武器、防具の制限

P Cたちが装備できるものは、基本的に**必要体力がP Cの体力値と同値までの装備のみ**で、それを超える装備はできません。さらに、**シーフ技能を生かすには、武器、防具の必要体力が9以下で、なおかつ鎧はリングメイルか、非金属製の鎧であること**が条件に加わります。

一方、**ファランクス技能を生かすためには、鎧をパワーメイルかそれに準ずる物にする事が条件に加わります**。**レンジャー技能を生かすには、鎧はリングメイルか非金属製のものである事（P Cの体力値までのもの）が条件に加わります**。

例：体力値12で、ファイター技能を持つ人は 必要体力12の武器を持ち、必要体力12の鎧を
まとい、必要体力12の盾を構える事ができます。

体力値12でも、シーフ技能を使う人は必要筋力10以上の武器、防具、盾を持つことはできず
(シーフ技能が制限されます) ファランクス技能を使う人は、鎧がパワーメイルか、それに順ずるものであれば、
必要体力12の武器を持ち、必要体力12の盾を構えて戦う事ができます。

5-2 命中判定

5-2-1 敵が相手の場合の命中判定

P Cの攻撃を命中させるには、P Cの命中力が敵の回避力を上回る必要があります。
なお、P Cの命中力と敵の回避力が同値の場合でも、攻撃は命中します。

・命中判定：2D6＋戦闘に使用する技能のレベル＋機敏ボーナス

レンジャー技能で攻撃する場合は、弓などの飛び道具で攻撃するか、投擲可能な武器を投げた場合のみ、上記の判定方法が
適応されます。 接近用の武器では、レンジャーは十分に戦えないのです。

・技能のない場合の命中判定：2D6の出目のみ

5-2-2 キャラクターが相手の場合の命中判定

基本的に敵が相手の場合の命中判定と変わりませんが、唯一違うのは、P Cの命中力と相手の回避力が同値の場合、
回避側の判定が優先されます。

5-2-3 必殺の一撃！

命中判定で、**サイコロの出目が12ででたとき**、その攻撃は自動的に命中したことになり、**クリティカルヒットとなります**。
ただし、シーフ技能などで11の出目のときに**クリティカルヒットが出た場合は、自動命中とはなりません**。

クリティカルヒットの効果は、**相手の防御点をまったく無視してダメージを与える事ができる** さらに相手がパワーメイルを
装着していた場合、パワーメイルを破壊できたかどうかの判定（後述）に持ち込む事ができます。

5-2-4 ダメージの算出

最初に、武器ごとに決められた個数のサイコロを振り、それに固定の数値を加え、武器の基本ダメージを算出します。
この基本ダメージに、攻撃に使用した技能のレベルと、体力ボーナスの合計の追加ダメージを加えることで、相手に与える
ダメージが算出されます。

・武器の基本ダメージ＋攻撃した技能のレベル＋体力ボーナス＝相手に与えるダメージ

このダメージから、攻撃を受けた相手の防御力を引いた数値が、相手の生命力から引かれます。

5-3 回避判定

5-3-1 敵、キャラクターが相手の場合の回避判定

敵の攻撃を回避するには、P Cの回避力が敵の命中力と同値か、それ以上の数値を出す必要があります。
P Cや、NPCなどのキャラクターが相手の回避も同様です。

・回避判定：2D6＋戦闘に使用する技能のレベル＋機敏ボーナス

ファイター、シーフ技能および、戦闘の必要条件を満たしたファランクス技能を持つP Cが、上記の判定で、相手の攻撃の
回避を試みる事ができます。

・技能のない場合の回避判定：2D6の出目のみ

5-3-2 不覚回避失敗！

不覚にも回避に失敗した場合、相手の攻撃のダメージを受けることになります。受けたダメージは、鎧の防御力とPCの体力ボーナスの合計で軽減が可能です。

また、キャラクターを相手にした戦闘で、相手側にクリティカルヒットが出た場合、ダメージを減少させる事ができません。

5-4 気絶、生死判定

5-4-1 パワーメイル 魔導機 破損判定

パワーメイルを装着したPCや、魔導機に搭乗したPCが相手からクリティカルヒットを受けたり、生死にかかわるほどのダメージ（PCの耐久力が0以下になる）を受けた場合、PCのパワーメイルおよび、魔導機が壊れたかを判定します。

・破損判定： $2D6 + \text{ファランクス技能レベル} + \text{運ボーナス}$

上記の判定の値が7以上のとき、運良く魔導機、パワーメイルの破損はまぬがれます。ただし、 $2D6$ の目が1ゾロの場合は自動失敗として判定の値が7以上であっても魔導機、パワーメイルは壊れます。

5-4-2 生死判定

戦闘などによってPCの耐久力が0未満になった場合、PCは意識を失います。しかし、耐久力が0未満になるほどのダメージは致命傷であるため、それによってPCが死亡してしまうかどうか、判定する必要があります。

・生死判定： $2D6 + \text{冒険者レベル} + \text{運ボーナス} - (\text{耐久力のペナルティ})$

上記の判定の値が7以上のとき、PCは気絶だけですみますが、その後 耐久力の回復や、応急処置による傷の手当てが行われない場合、ゲーム内の時間で1時間ごとに同様の判定を行います。

上記の判定で、 $2D6$ の出目で12（6ゾロ）が出た場合、耐久力は0の状態で気絶してしまうのは変わりませんが、その後の1時間ごとの判定は必要ありません。気絶後の判定でこの目がでた場合、耐久力が1まで回復し、意識を取り戻します。

しかし、 $2D6$ の出目が2（1ゾロ）が出た場合、上記の判定で成功していたとしても、PCは死亡してしまいます。

判定時のPCの耐久力が0未満である場合、その差分が耐久力の最大値の何割に達するかによって、判定値にペナルティを追加します。

例：耐久力30の戦士が、敵の攻撃を受け、彼の耐久力は-5となっていました。ダメージのマイナス分は、耐久力の1割（端数切り捨て）に達していますので、ペナルティは-1となります。そのため彼が行う生死判定で、死亡をまぬがれるためには…

$$2D6 + (\text{冒険者レベル}) + (\text{運ボーナス}) - 1 (\text{ペナルティ分})$$

この判定で7以上の達成値を出す必要があります。

5-5 戦闘時の行動オプション

5-5-1 両手利きと両手による2回攻撃

PCが両手利きであるかどうか決定する方法は、 $2D6$ を振り、11か12が出た場合は両手利き、そうでない場合は右か左、どちらかが利き手となります。

PCは両手に武器を持って攻撃することも可能ですが、攻撃方法によって命中判定が変化します。なお、持つ事ができる武器はPCの体力値までです。両手利きのPCは、両腕ともに利き腕であるとみなします。

- 1) 利き腕の武器で攻撃 : 命中力、ダメージ共にペナルティはありません。
- 2) 逆腕の武器で攻撃 : 命中力に-2、ダメージに-3のペナルティがつきます。
- 3) 両腕の武器で同時に攻撃 : 攻撃の際、利き腕の武器の命中力に-2、逆腕の武器の命中力に-4のペナルティがつき、両腕の武器のダメージに、それぞれ-5のペナルティがつきます。
両手利きの場合、それぞれの武器の命中力に-2、それぞれのダメージに-3のペナルティがつきます。

5-5-2 全力攻撃（強打）

PCは、攻撃にのみ全てをかけて、強烈な一撃を与える事が可能です。そのとき、武器のダメージに1D6を追加する事が可能です。そのかわり、回避に-4のペナルティがつきます。ファイター技能の闘技と組み合わせる事が可能です。

5-5-3 なぎ払い

PCの武器が両手武器で、なおかつ槍などの棒状の武器、またはグレートソードなどの大型の剣でのみ可能です。自分に接近している前方の敵を対象に、一気に攻撃を仕掛ける事ができます。

攻撃する相手に人数と同じ数だけ、命中にペナルティが入ります。2人ならば-2、3人ならば-3です。この攻撃は、前に並ぶ敵の中から、相手を選ぶことはできません。（前に並ぶ敵3人中2人だけを攻撃する、など）

5-5-4 回避専念

PCは、相手の攻撃の回避のみに集中することも可能です。このとき動ける範囲は、通常移動（機敏基本値の2倍のm数）までです。攻撃及び、武器の持ち替えなどの、移動以外の自発的な行動はできませんが、そのかわり、回避力に+2のボーナスがつきます。

この状態で、自発的に接敵状態から離脱することはできません。（相手の攻撃をかわりに引き受ける人が必要です）

5-5-5 受け

PCは、防御のみに専念し、相手の攻撃を受けきることができます。このとき動ける範囲は通常移動（機敏基本値の2倍のm数）までで、移動以外の自発的な行動はできない上、受けを宣言した者を対象としたあらゆる攻撃が全て命中します。（ただし、相手が自動失敗した場合を除く）

そのかわり、防御力に+2のボーナスが加わります。さらに、盾を装備している場合、スモール、アームシールド（またはそれに相当する装備）は防御力にさらに+1、ラージシールドは防御力に+2のボーナスがつきます。

例：スモールシールドを装備しているPCが「受け」を宣言したとき、防御力のボーナスは合計+3、ラージシールドを装備している場合、防御力のボーナスは+4となります。

5-5-6 味方をかばう

これは、相手の攻撃を、攻撃対象とは別のPCが代わりに引き受ける行動です。この行動ができる範囲は、行動を起こすPCの機敏基本値と同じ距離（メートル）です。

かばう行動を宣言したPCは、受けを行うときと同様、防御力に+2のボーナスと盾を装備することによる、防御力ボーナスも追加されます。

行動を起こすPCより、機敏の早い相手の攻撃を受けることはできませんが、以下の条件に当てはまる場合、それができるようになります。

1：かばう対象が、自分から3m以内の場所にいる場合

これは、無条件で行動が成功し、かばう対象に向けられた攻撃全てを受ける事ができます。

2：かばう対象が、自分から3m以上（機敏基本値）m以下の場所にいる場合

最も機敏の早い攻撃相手の機敏基本値と、自分の機敏基本値の差に10を足した数値を目標値とした、2D6+任意の戦闘技能レベル+機敏ボーナスによる判定に成功しなければいけません。失敗した場合、自分より早い機敏を持つ対象の攻撃を、受けることはできません。

5-5-7 手加減

どうしても、死なせたくない相手と戦わねばならないとき、PCは攻撃の際、「手加減攻撃」を宣言できます。手加減攻撃が出来るのは、一部を除く格闘武器や、鈍器といった”叩く”攻撃が可能な武器を装備している場合のみです。

剣や斧、槍も、刃のない部分や、柄で叩いたりすることで、手加減攻撃をすることが可能です。ただし、弓や投げる武器では、手加減攻撃は出来ません。

手加減攻撃の宣言は、命中判定前に行います。命中判定後、ダメージ決定後にはできません。
手加減攻撃の場合、ダメージが通常より5点減少し、耐久力が0以下になったときの生死判定は、通常通り行いますがダイスの出目が1ゾロ以外であれば、必ず成功します。その後1時間ごとの生死判定で、成功した場合は意識を取り戻し失敗しても、ダイスの出目が1ゾロでなければ、気絶状態が続くだけで、死亡することはありません。

手加減のバリエーションで、カテナなど、片刃の剣を装備しているときのみ、「峰打ち」を宣言できます。峰打ちによる攻撃の場合、命中判定、ダメージ算出が通常通り行われますが、その後の判定は手加減攻撃と同じです。

5-5-8 部位を指定した攻撃

相手の腕や足、そして頭といった部位を指定して攻撃する場合、命中にペナルティがつくかわりに、指定した部位に応じた、特殊な効果を得ることができます。

1：頭（急所・弱点）狙い（命中-4）

この攻撃が命中し、ダメージを受けた場合、目標値を10とし、これに対象が最終的に受けたダメージの割合をペナルティとしてくわえた数値（端数は切り上げ）で、生命抵抗判定を行い、成功した場合は何も効果はありませんが、失敗した場合は、2D6（分）、対象は気絶します。

（例） 耐久力の最大値が50の敵が、頭狙いの攻撃を受け、最終的に8のダメージを受けました。
このとき、敵が最終的に受けたダメージは 全耐久力の2割（端数切り上げ）に達しているため
2のペナルティがつき、目標値12で生命抵抗判定を行います。

2：脚狙い（命中-2）

この攻撃が命中し、ダメージを受けた場合、目標値を10とし、これに対象が最終的に受けたダメージの割合をペナルティとしてくわえた数値（端数は切り上げ）で、生命力抵抗判定を行い、成功すれば転倒せずにすみませんが失敗した場合 対象は転倒します。

3：腕、翼狙い（命中-2）

対象の腕、または翼を攻撃できます。1度に攻撃できるのは片腕、片方の翼のみです。

この攻撃が命中し、ダメージを受けた場合、目標値を10とし、これに対象が最終的に受けたダメージの割合をペナルティとしてくわえた数値（端数は切り上げ）で、生命力抵抗判定を行い、成功すれば何も効果はありませんが飛行状態を解除されずにすみませんが、腕狙いの場合、攻撃された腕で持っている武器を落とし、翼狙いの場合、飛行不可能な状態になります。また、飛行中に、この攻撃を受け、生命抵抗判定に失敗したら、対象は即座に落下してしまいます。

4：武器狙い（命中-2）

相手の武器をたたき落とすための攻撃です。この攻撃が命中した場合、攻撃した側は $2D6 + (\text{攻撃に使用した技能レベル}) + (\text{体力ボーナス})$ の合計をだし、これを相手に対する目標値とします。

一方、**防御側は**、攻撃側の出した目標値に対し、 $2D6 + (\text{冒険者レベル}) + (\text{体力ボーナス})$ の判定を行います。このとき、攻撃対象となった武器が両手持ちの場合、防御側の判定に+2のボーナスがつきます。

失敗した場合、相手は即座に武器を落とします。

5-5-9 突撃

槍などの「突き刺す」ことのできる武器を持って、相手の元に全力移動しつつ行う攻撃です。少なくとも、対象との間には、**突撃を行う者の、機敏基本値と同じ距離+3mの余裕が必要です。**相手との距離がこれより少ない場合、突撃は行えません。突撃を行える最大の距離は、**突撃を行う者の、機敏基本値の2倍+3mまでとなります。**突撃を行う者は、自動的に遅延行動になり、そのラウンドでは回避に-4のペナルティを受けます。

突撃攻撃を行うことで、**通常のダメージに1D6+3の追加ダメージが加わります。**
なお、空中から突撃を試みた場合、突撃を回避されたとき、地上への衝突を防ぐため、**7+（突進したメートル数の半分）を目標値にし、（攻撃に使用した技能レベル）+機敏値ボーナス** による判定を行う必要があります。
判定に成功すれば、対象のそばで体勢を立て直すことが出来ますが、**失敗した場合は、（突進したメートル数×3）点の落下ダメージを受け、転倒します。**このダメージは、防御力での減少が可能です。

5-6 飛行状態での戦闘

フレイムドラゴンや、特定の装備を身につけたファランクス魔導戦士など、飛行能力を持っているPCは、飛行状態で戦闘を行うことができます。飛行状態になったPCは、戦闘中できる行動や、が、地上の場合と異なります。

5-6-1 飛行状態への移行、解除

通常時は、PCの行動を妨げる条件がなければ、飛行を宣言することで、無条件で飛行することができます。
(精神力などの消費が前提条件の場合、前提条件を満たせば飛行することができます。)
戦闘時の場合は、地上の通常移動、または静止の行動のときに飛行することができます。飛行を行うラウンドでは、攻撃の回避武器の持ち替えや準備は可能ですが、相手への攻撃、魔法の使用は出来ません。

通常時、飛行状態を解除するには、PCの行動を妨げるものがなければ、無条件で解除することができます。
戦闘時は、通常移動、静止の場合ともに、PCの移動できる範囲内であれば、飛行状態を解除することができます。
飛行を解除するラウンドでは、攻撃の回避、武器の持ち替えや準備は可能ですが、相手への攻撃、魔法の使用は出来ません。

5-6-2 戦闘時、飛行状態での移動方法と出来る行動

戦闘中、飛行状態で出来る移動方法は、地上同様 全力移動、通常移動、滞空の3つです。
移動可能な距離は **全速飛行の場合は機敏基本値の5倍、通常飛行の場合は機敏基本値の3倍、滞空の場合はなし**です。
また、飛行状態になることによって、命中や回避にボーナス、ペナルティがつくことは、一部の場合をのぞいてありません。

・移動方法にとらわれずにできる行動

持っているものを捨てる：地上と同じように行動できます。

・全速飛行中にできる行動

全速飛行は、戦闘中に全力で飛行する移動方法です。移動できる距離は **機敏基本値の5倍までのメートル数**です。
地上にいるときの全力移動と同じ行動が行えます。

・通常飛行中にできる行動

通常飛行は、周囲への警戒を怠ることなく飛行する移動方法です。移動できる距離は、**機敏基本値の3倍までのメートル数**です。一部の行動に制限があります。

武器を構える、しまう、片手の武器を構えなおす、武器を構えて攻撃する、すでに持っている武器で攻撃する、これらの行動は地上と同じようにできます。ただし、地面に落ちている武器などを拾って構える事は出来ません。 飛行状態を解除する必要があります。

・滞空中にできる行動

滞空中は、移動は全く出来ませんが、通常移動時にできる行動のすべてが可能で、なおかつ以下の行動ができます。

魔法、弓の使用：滞空中の場合、武器を構えたり、すでに持っている武器で攻撃する際、弓を構えて攻撃できるようになります。しかし、近接している相手がいる場合、弓、投擲武器は、使えません。
魔法は近接している相手がいいても使えます。

5-7 パワーメイルでの戦闘

5-7-1 パワーシフト

ファランクスの魔導戦士が装着するパワーメイルで行う戦闘は、ファイター技能で行う戦闘とほとんどかわりありませんが、パワーメイルの動力として使っているマナの力を一部の機能に集中させることで、闘技に似た能力を発動させることが出来ます。ファランクスではこれをパワーシフトと呼んでいます。

パワーシフトは、主に戦闘時に使われます。ラウンドごとの行動宣言の際、「パワーシフト ○○モードを使います。」などと宣言してください。有効時間は、明記されていない場合、すべて行動宣言したラウンドの最後までとなります。そして、パワーシフト使用時、特に記載がない限りPCの耐久力、精神力などを消費することはありません。

なお、パワーシフトはパワーメイルかそれに準ずる魔導機が、起動している状態でのみ使えます。壊れたり、機能を停止したパワーメイルでは、この機能は使えません。現在ファランクスのパワーメイルで可能なパワーシフトは以下の通りです。

- ・ **アグレッシブモード：** 精密、かつ力強い攻撃を繰り出すモードです。
命中に+2、ダメージに+3のボーナスが加わりますが、回避に-2のペナルティもつきます。
2つの武器で同時攻撃をした際、1回目、2回目の攻撃、それぞれに命中+2、ダメージに+3のボーナスが加わります。
- ・ **クイックネスモード：** パワーメイルの機動力を上げるモードです。
回避に+2のボーナスが加わりますが、命中に-2 ダメージに-3のペナルティも同時につきます。
2つの武器で同時攻撃をした際、1回目、2回目の攻撃、それぞれに命中-2、ダメージに-3のペナルティがつきます。
- ・ **ディフェンシブモード：** パワーメイルにマナの防護幕をはり、防御力と魔法防御力にそれぞれ+1のボーナスが加えます。
これは、あらゆる鎧強化、防護結界の魔法を阻害しません。そのかわり、命中と回避に-2、ダメージに-3のペナルティがつきます。
- ・ **オーバードライブモード：** パワーメイルのリミッターを解除し、一時的にパワーメイルの能力を引き上げます。
命中と回避に+2 ダメージに+5のボーナスが加えます。効果は3ラウンド持続し、その間、他のパワーシフトは使用不可能になります。4ラウンド目からは、パワーメイルの機能が停止し、その後1時間パワーメイルは起動できません。
(壊れたパワーメイルと同じ扱いになりますが、水中での浸水はありません。)

5-7-2 パワーメイルのパーズと鎧の着脱

何かの理由で即座にパワーメイルを脱ぐ必要が出てきた場合、パーズを宣言することによって、周囲にパワーメイルをはじき飛ばすことができます。また、機能を停止したパワーメイルの場合でも、留め具が一斉に外れるので素早くパワーメイルを脱ぐことが可能です。また、組み合っている相手から逃げる手段としても使えます。

戦闘中、機能を停止したパワーメイルを、パーズを使用して脱ぐには、3ラウンド（30秒）の時間が必要で、移動は静止（3m）まで、回避に-4のペナルティを受け、「受け」以外の自発的行動はできません。

パーズを使用せず、パワーメイルを着脱するには最低でも18～30ラウンド（3～5分）は必要です。また、パワーメイルでない、通常の金属鎧を着脱するにも、同じくらいの時間がかかります。非金属鎧の場合、より短い時間（6ラウンド）で着脱ができます。