

---

# **The Lunatic ver.7**

---

データブック

---

---

# 目次

---

<b>第 1 章</b>	<b>キャラクター構築データ</b> .....	<b>1</b>
第 1 節	才能 .....	1
第 1 項	才能の書式 .....	1
第 2 項	才能データ .....	2
第 2 節	特徴的能力 .....	7
第 3 節	ライフパス .....	8
第 1 項	生まれ・育ち .....	8
第 2 項	過去の出来事 .....	8
第 3 項	キャラクターの目的 .....	10
<b>第 2 章</b>	<b>特技</b> .....	<b>12</b>
第 1 節	特技の書式 .....	12
第 2 節	一般戦闘行動 .....	15
第 3 節	戦闘特技 .....	17
第 4 節	武技 .....	27
第 5 節	専門特技 .....	36
第 6 節	呪文型特技 .....	44
第 7 節	呪文操作 .....	46
第 8 節	魔工特技 .....	50
第 9 節	一般特技 .....	54
<b>第 3 章</b>	<b>アイテム</b> .....	<b>56</b>
第 1 節	貨幣と宝石 .....	56
第 1 項	貨幣 .....	56
第 2 項	宝石 .....	56
第 2 節	武器 .....	57
第 1 項	近接武器 .....	57
第 2 項	遠隔武器 .....	58
第 3 項	上質の武器 .....	58
第 3 節	盾 .....	58
第 4 節	鎧 .....	59
第 5 節	呪文書 .....	61
第 6 節	その他装備 .....	62
第 7 節	特殊なアイテム .....	65
第 1 項	魔晶石 .....	65
第 2 項	呪符 .....	65
第 3 項	発動体 .....	65
第 8 節	アーティファクト .....	66
第 9 節	オリジナルの特殊な道具 .....	68
<b>第 4 章</b>	<b>畏データ</b> .....	<b>69</b>
第 1 節	畏データの書式 .....	69
第 1 項	解除目標値 (複雑さ) .....	69
第 2 項	解除完了値 (手間) .....	70

---

---

第3項 罾基本データ.....	70
第2節 鍵、罾の例.....	72
<b>第5章 付録.....</b>	<b>74</b>
第1節 武器の具体例.....	74
第2節 鎧の具体例.....	76

---

---

# 第1章 キャラクター構築データ

---

キャラクター作成で使用するデータのうち、クラス、技能、特技、以外について説明します。

## 第1節 才能

才能はキャラクターが生来持っている特別な能力や子供の時から受ける事ができた訓練によって身につけた能力です。才能は特技とは異なり、キャラクター作成時にしか取得できません。

### 第1項 才能の書式

才能は次の書式で説明します。

[剛胆] [取得：AP (1)]

モンスターの「恐怖」能力に対してキャラクターのレベルが低い場合のペナルティを受けません。

#### 名称

その才能の名称です。

#### 取得

その才能を獲得するためのコストです。AP (n) は能力ポイント n 点、EXP (n) は初期経験値 n 点を支払う必要があることを示します。[AP : 1、2] の様に複数の値が記載されている才能は支払う能力ポイントが増えれば効果が增强されます。AP (0) の才能はプレイヤーが望めば能力ポイントを支払わなくても取得することができます（当然、取得しないのも自由です）。

#### 説明

その才能に関する説明です。

---

## 第2項 才能データ

### 〔荒ぶる魔力〕〔取得：AP（1）〕

キャラクターが〔ダメージ〕効果を持つ呪文を使用した時、魔力1点を支払うことで〔ダメージ〕で振ったダイスを1つ振り直すことができます。例えば「D10+D6」ならD10かD6の一方のダイスを振り直すことができます。

### 〔癒し手〕〔取得：AP（1）〕

キャラクターが〔回復〕効果を持つ呪文を使用した時、魔力1点を支払うことで〔回復〕で振ったダイスを1つ振り直すことができます。例えば「D10+D6」ならD10かD6の一方のダイスを振り直すことができます。

### 〔剛胆〕〔取得：AP（1）〕

キャラクターが恐怖判定に失敗して余力1点を支払った場合、恐怖状態になりません。つまり、余力を支払えない（支払わないことを選択した）場合のみ、2サイクル目以降に恐怖状態が継続します。

### 〔嘘を見抜く〕〔取得：AP（1）〕

〔嘘を見抜く〕能力を持つキャラクターは相手の話を集中して聞くことで相手が嘘をついているかどうかを判断することができます。他者の話が嘘かどうかを判断したいときに宣言してください。マスターは対象の話に嘘が混ざっているかいないかをプレイヤーに伝えてください。ただし、話のどの部分が嘘か、どんな嘘をついているかは伝えません。なお、話の内容が真実でなくとも本人が本当だと思って話しているなら嘘をついていることにはなりません。

プレイヤーは話のどこからどこまでを対象にするかを指定する必要があります。指定する範囲が広くなければなるほどどこで嘘をついたかがわかりにくくなります。

〔嘘を見抜く〕を使用した場合、〔天命〕で判定してください。失敗すると経験値1点を失います。未使用の経験値が0のときは使用できません。なお、〔天命〕の判定結果によらず嘘をついたかどうかはわかります。

### 〔回復力〕〔取得：AP（1）〕

キャラクターが呪文、休息、治療などなんらかの方法で耐久度を回復する場合、追加で1点の耐久度を回復することができます。

### 〔片脚〕〔取得：AP（0）〕

キャラクターは片脚がありません。ただし、義足などをつけている上、訓練されており技能の使用を始めとする行動に制限はありません。

**〔狂戦士〕〔取得：AP（1）〕**

戦闘イベントの各サイクルの特殊効果フェイズで「狂戦士化」を宣言することができます。狂戦士化を宣言したキャラクターは以降、狂戦士化終了の条件を満たすまで以下の制約とボーナスを得ます。

- ・ 毎サイクルの終了フェイズに余力 1 点を失います（ただし、余力 0 未満にはなりません。余力 0 の状態では余力を失うことなく狂戦士状態を継続します）。
- ・ 狂戦士状態のキャラクターは移動か近接攻撃以外の技能を使用する行動を行えません。特に《逃走》を行えないため近接戦闘を離脱できないので注意してください。
- ・ 自分と隣接するキャラクター（味方であっても）がいる場合、そのうち 1 人を攻撃しなければなりません。2 人以上のキャラクターと隣接している場合、攻撃する相手は選択できます。
- ・ 狂戦士状態のキャラクターは近接攻撃のダメージに半成功時+1、成功時+2 します。
- ・ 狂戦士状態のキャラクターが気絶した場合、狂戦士化は終了します。
- ・ 狂戦士状態のキャラクターが自分の行動順で他のキャラクターと隣接していない場合、自分の行動順で主行動と補助行動全てを消費することで狂戦士化を止めることができます。

**〔限界突破〕〔取得：AP（1）〕**

キャラクターは余力が-1 になるまで使用できます。ただし、余力が 0 を下回った場合、次の余力回復時には一旦 0 までしか回復せず、0 に回復した時点で気絶します。

**〔幸運〕〔取得：AP（1）〕**

1 シーンに 1 回まで余力を 1 点消費して自分が直前に振ったダイスを振り直すことができます。

**〔しぶとさ〕〔取得：AP（1）〕**

1 イベントの間でキャラクターの耐久度が 0 以下になって最初に失敗した死亡判定の結果を無視します（死亡も気絶もしません）。なお、1 以上に回復する前に再度死亡判定に失敗した場合や耐久度が致死点に達した場合は死亡します。

**〔俊足〕〔取得：AP（1）〕**

移動力を求める際、振るダイス 1 つにつき+1 の修正を加えます。従って、補助行動の移動は D6+1、主行動の移動は 2D6+2 になります。

**〔優れた容姿〕〔取得：AP（1、2）〕**

キャラクターは美しい、もしくは、威厳のある容姿をしています。また、立ち居振る舞いなどもそれにふさわしいものとなります。〈優れた容姿〉は 2 回まで取得可能です。

〔優れた容姿〕を持つキャラクターに対しては NPC の反応が良くなります。相手が異性なら消費した能力ポイントと同じだけ、同性なら半分（端数切り上げ）だけ NPC の反応が改善します。また、容姿が意味を持ちそうな場合、《話術》を使う行動の結果を加減してください。例えば交渉であれば本来想定しているより甘い条件でも妥協するなどです。

---

**〔隻眼〕〔取得：AP（0）〕**

キャラクターは片方の目が見えませんが規則的な不利益を被りません。視野の広さも遠近感も両眼が健在のキャラクターと同等です。

**〔隻腕〕〔取得：AP（0）〕**

キャラクターは片腕がありません。キャラクターは両手を必要とする武器（両手用武器、弓、弩、武器と盾を使用する、〈二刀流〉）は使用できませんが、それ以外の技能、特技などには制約を受けません。キャラクターは義手によって両手を必要とする武器や〈二刀流〉を使用可能にすることが可能です。また、〈二刀流〉の場合、義手自体を武器としても構いません（通常どおり武器として取得することになります）。義手によるペナルティの無視はプレイヤーの任意で選択できるため事実上〔隻腕〕によるペナルティは発生しません（プレイヤーが望んで義手を使わないことを選択してペナルティを受けるのは自由です）。

**〔力強き魔那〕〔取得：AP（1）〕**

1 イベントに1回だけ魔力導出の際のD6を振り直せます。振り直す前の方が振り直した後よりも良かったとしても後の結果を使用しなければなりません。

**〔天性の嘘つき〕〔取得：AP（1）〕**

この才能を持つキャラクターは嘘をつくのが天才的にうまいというより、話をしている間は自分がついた嘘が真実であると信じ込むことができます。そのため〔嘘を見抜く〕や【嘘発見】の対象になっても嘘をついていることがバレません。

**〔天性の器用さ〕〔取得：AP（1）〕**

《仕掛け》を使用する作業判定の際、進捗度合いを算出するダイスに+1することができます。

**〔特殊視覚：低光量〕〔取得：AP（1）〕**

キャラクターは暗所でも目が見えます。《隠密》判定で発見側の場合に〔周囲の明るさ〕によるペナルティを1段階軽減します（例えば「暗い」から「薄暗い」になります）。ただし、色はよくわからずグレースケールでしか判断できません。《隠密》の発見側以外で暗所でのペナルティがある場合はマスターの判断でペナルティを加減してください。

**〔特殊視覚：赤外線〕〔取得：AP（2）〕**

キャラクターは暗所では熱を見ることができます。《隠密》判定で発見側の場合に〔周囲の明るさ〕によるペナルティ（マイナスの修正）を適用しません。サーモグラフィーの映像を想像してください。動物など熱を発するものはよく見えますが、熱を発しないものはよく見えません。また対象物の詳細や色はわからないため、《仕掛け》などの精密性を必要とする行動は行えません。《隠密》の発見側以外で暗所でのペナルティがある場合はマスターの判断でペナルティを加減してください。

---

**〔寝不足耐性〕〔取得：AP（1）〕**

〔寝不足耐性〕を持つキャラクターは休息で取らなければならない睡眠時間が6時間ではなく4時間で済みます。また、徹夜の影響を受けるのは2日目からになります。

**〔反応力〕〔取得：AP（1、2、3）〕**

〔反応力〕は3回まで取得可能で、行動順決定時に他のキャラクターの行動順が決定したあとで±取得回数の範囲で行動順を修正する事ができます（例えば取得回数2なら-2～+2の範囲で任意に行動順を修正できます）。複数のキャラクターが反応力を取得している場合、修正前の行動順が遅いものから修正して下さい。

**〔疲労回復力〕〔取得：AP（1）〕**

キャラクターが休憩で余力を回復する場合、余力の回復に+1します。また、経験値を使用して余力を回復する場合にも余力の回復に+1します。

**〔病毒耐性〕〔取得：AP（1）〕**

〔病毒耐性〕を持つキャラクターは病気や毒の影響を受けにくい体を持っています。キャラクターが病気や毒にさらされた時点で〔天命〕の判定を行い、成功すれば病気に感染したり毒の影響を受けたりしません。

**〔魔那増強〕〔取得：AP（0）〕**

キャラクターの余力を1点減らす代わりに魔那を1点増やします。2点以上の余力を魔那に変えることはできません。

**〔身かわし〕〔取得：AP（1）〕**

余力によるダメージ軽減を行った後に追加で余力を1点消費できます。例えば8点のダメージを受けた時に余力2点（2D6）のダメージ軽減を宣言して3しか軽減できなかった時、通常は5点のダメージを受けなければなりません、〔身かわし〕を持つキャラクターはここから余力1点分（D6）のダメージ軽減を行えるということです。

**〔盲目〕〔取得：AP（0）〕**

キャラクターは目が見えません（先天的か後天的かはプレイヤーの任意で選択できます）。ただし、キャラクターは非常に勘（や指先の感覚、など）が良く、周囲の状況や他のキャラクターの位置を把握できます。少なくとも戦闘イベントでペナルティを受けることはなく、《仕掛け》や《野外活動》などの技能にもペナルティを受けません。〔特殊視覚：X〕の才能も同等の能力として身につけることができます。



---

【幻覚】などの視覚を持つキャラクターと同様に影響を受けます（勘が良いため知覚してしまいます）。色や文字など書いてあるものは見えません（彫り込まれているものは触れば判別できます）。呪文書や呪符、発動体の使用には制限は受けません。

**【薙力】 【取得：AP（1、2）】**

能力ポイント1点の場合、全ての武器の成功時のダメージに+1の修正を加えます。

能力ポイント2点の場合、全ての武器の成功時と半成功時のダメージに+1の修正を加えます。

（備考：一見不利な才能について）

【隻腕】や【盲目】など一見不利な才能はAP（0）での取得になっています。これはゲームプレイにおいてほとんど障害がないのと同じ効果だからです。なぜ、障害をペナルティにしていなのでしょう？ この世界の障害を持っている一般人は相応のハンディキャップを背負っています。しかしPC（や、重要NPC）は障害があっても冒険者（やそれなりの実力者）として生活しているわけで障害を何らかの理由で克服していると考えられるためです。そのため、PCにとってこれらの障害はそのキャラクターのスタイルでありペナルティではないと考えます。

## 第2節 特徴的能力

特徴的能力はキャラクターにどんな長所や短所があるかを表し、能力値の高低を具体的なイメージに変換するために使用します。例えば「武勇」に優れたキャラクターでも“強力”で“勇敢”なキャラクターと“体術”と“戦勘”に優れたキャラクターではかなりイメージが違うはずです。キャラクターの能力値が 11 以上のものが対象になっているものから優先して選択してください。6 以下の能力がある場合、6 以下の能力 1 つにつき 1 つは苦手な特徴的能力を選択しなければなりません。苦手な特徴的能力は「体術（苦手）」のようにキャラクターシートに書き込んでください。下表の特徴的能力は一例です。マスターと相談の上で新たなものを作成しても構いません。

特徴的能力はフレーバーなので数値的处理に一切の影響を与えません。例えば、「強力」を持つキャラクターがダメージ修正を得たり、「運動能力」を持つキャラクターが行動順に修正を得たりはしません。ただし、戦闘イベントや技能判定を伴う探索イベントなどのシビアな状況を除いてマスターが得意な特徴的能力を持つキャラクターをいくらか優遇したり、反対に苦手な特徴的能力を持つキャラクターを不利に扱ったりしても構いません。例えば、「魅力的」なキャラクターは他のキャラクターに比べて若干 NPC の反応が良かったり、プレイヤーがあまりに無警戒な場合に「注意力」の高いキャラクターには少し警戒した方が良いと示唆したり、「勇敢」なキャラクターが尻込みしている場合には敵の布陣に弱点があることをそれとなく示すことによって的に挑みやすくしたりするなど、キャラクターが何かに気づく（プレイヤーに気づかせるためのヒントを出す）とか、NPC の反応が若干違う、などの対応を取ることで特徴的能力を持つキャラクターに動機を与え行動しやすくするために使用します。

特徴的能力	対象能力	説明
強力	武勇	得意なキャラクターは力が強く、苦手なら力が弱いという事です。これは外見にも現れます。
体術	武勇 反応	無駄なく洗練された動きができます。反対に苦手なキャラクターはもたもたしてしまいます。
武術	武勇	体系だった訓練を受けた事があり、戦いを有利に進めることができます。武術の低いキャラクターは戦いを単なる力比べなどと考えています。
戦勘	武勇 魔術	相手の弱点を見抜いたり、位置的有利を確保したりする能力があります。戦勘が低い場合、戦術に無頓着で戦いは単なる力押しと考えています。
勇敢	武勇 天命	勇敢なキャラクターは未知の状況や新しい物事に気後れしません。勇敢が低いキャラクターはなるべく現状維持をよしとします。
運動能力	反応	要するに運動神経が良いということです。反対に運動能力が低いキャラクターは運動音痴です。
決断力	反応 天命	決断力のあるキャラクターは瞬間的に的確な判断を下して行動に移れます。低いキャラクターは優柔不断です。
器用	技術	単に手先が器用というのではなく、何でもすぐに上手くなります。逆に器用が低い場合は飲み込みの悪いキャラクターという事になります。
知覚力	反応 技術	注意深く、普通なら見落としそうなことにも良く気がつきます。知覚力の低いキャラクターは注意散漫、無頓着と言う事になります。
直感	天命 魔術	発想力に優れており、人が気付かない様なことにも気がつきます。直感の低いキャラクターはいわゆる頭の固い人間になります。
技術力	技術	科学・工学的な才能と知識があります。技術力の低いキャラクターは科

		学・工学的な技術を理解する能力に欠けています。
慎重	技術 天命	注意深くミスの無い様に物事を進める事ができます。逆に慎重が低い場合は軽率で迂闊なところのあるキャラクターと言う事になります。
精密	技術 反応	細かい作業が得意です。反対に精密が低い場合は大雑把で細かい作業が苦手です。
博識	技術 魔術	様々な事を知っています。雑学に優れた人と言っても良いかもしれませんが。博識の低いキャラクターはあまり物毎を知りません。
機転	反応 天命	機転が効き、目のつけどころに優れています。逆に機転が低いとイマイチ融通が利かないようなキャラクターという事になります。
魅力的	天命	外見の醜美は別として他人と打ち解けやすく、人を引きつける様な人物です。逆に魅力が低いのは取っ付きにくい感じの人物になります。
屈強	天命	肉体的な苦痛や飢え、渇きなどに対して辛抱強い、精強なキャラクターです。反対に低い場合は不健康な感じのキャラクターになります。
冷静	天命 魔術	緊迫した状況でも動揺せず、自製の効いた行動を取れます。冷静さが低いとすぐに感情に出る、自製の効かないキャラクターになります。
集中力	技術 天命	一つの作業や目的のために長時間集中し続ける事が得意です。集中力が低いと飽きっぽく、すぐに投げ出してしまいがちです。

## 第3節 ライフパス

キャラクターのライフパス、つまり過去や冒険者となった理由、目的を決めるためのデータ集です。全ての項目はランダムに決定できる様になっていますが、ダイスを振らずに決めても、振り直してもかまいません。ここにあげたデータを使わなくても構いません。

### 第1項 生まれ・育ち

PCの出生時の親の職業やキャラクターが育った環境を決定します。D6を2個振り1個目が行、2個目が列で、出目の交わる場所がキャラクターの生まれ・育ちになります。キャラクターの生まれは冒険者となった今では本人以外には意味の無い物である事に注意して下さい。例えば、生まれが奴隷でもPCが冒険者となった時点で奴隷では無くなっています。逆に裕福と思える生まれであっても現在のPCがそれによって敬意を払われたりすることはありません。

	1	2	3	4	5	6
1	奴隷	農民	商人	職人	狩人	漁師
2	物乞い	泥棒	山賊	海賊	暗殺者	遺跡荒し
3	兵士	傭兵	武芸者	剣闘士	野伏	遊牧民
4	魔術師	練術士	祈祷師	聖職者	学者	医者
5	祓魔士	聖堂騎士	魔狩人	伝道師	吟遊詩人	修道士
6	役人	ヤクザ者	冒険者	芸人	芸術家	賤民

### 第2項 過去の出来事

下の表を3~5回程度振ってPCの過去を決定するアイデアとしてください。PCの過去は含みを残しておいたほうが良い部分もあるでしょうが、なるべく具体的に決めたほうがよいでしょう。

また、下表の文章の細部は変更してもかまいませんし（例:両親→祖父母、親友→兄同然の幼馴染、など）、話を拡張してもかまいません。

D10	D6	内容
1	1	親（両親、片親）に捨てられた。
	2	親（両親、片親）と死別した。
	3	親（両親、片親）を憎んでいる（憎まれている）。
	4	親（両親、片親）のことを非常に尊敬している。
	5	親（両親、片親）から非常に愛されている。
	6	親（両親、片親）には血のつながりが無い。
2	1	生き別れの兄弟（姉妹）がいる。
	2	死別した兄弟（姉妹）がいる。
	3	仲の良い（悪い）兄弟（姉妹）がいる。
	4	親代わりの（あなたが親代わりとなった）兄弟（姉妹）がいる。
	5	血のつながりの無い兄弟がいる。
	6	家系図（偽書かもしれない）がある。
3	1	大怪我（大病）をしたことがある。
	2	殺されかけたことがある。
	3	一族は放浪者（旅芸人、ジプシー、など）である。
	4	故郷（住んでいた場所）を追われたことがある。
	5	あなた（と家族）はかつて故郷を捨てたことがある。
	6	宝物がある（内容はマスターと相談）。
4	1	尊敬する師（人物）がいる（いた）。
	2	師匠はろくな人間ではなかった。
	3	親友がいる（いた）。
	4	恋人・配偶者がいる（いた）。
	5	ライバルがいる（いた）。
	6	目標とする人物（実在は問わない）がいる。
5	1	恩人がいる（いた）。
	2	何らかの組織に所属している（いた）。
	3	何らかの秘密組織に所属している（いた）。
	4	犯罪の経験がある。
	5	秘密の過去がある。もしくは、あなたは自分の過去を捨てた。
	6	誰かを助けた、もしくは誰間助けられたことがある（生命だけとは限らない）。
6	1	畏怖すべき怪物を見たことがある。
	2	苦手なもの（食べ物、虫、目玉模様、など）がある（数値的不利は無い）。
	3	奇妙な趣味、習慣がある。
	4	思い出したくない過去がある。
	5	才能、訓練による長所（有利な特徴的能力）がある（数値的利点は無い）。
	6	生来、事故による短所（不利な特徴的能力）がある（数値的不利は無い）。
7	1	奇跡を見た事がある（と信じている）。
	2	神の声を聞いた事がある（と信じている）。
	3	異種族の友人がいる（いた）。
	4	過去に仕えた主がいる。
	5	仲間を裏切った（裏切られた）事がある。

	6	同じ夢を繰り返し見る。
8	1	先祖が高い地位にいた（と信じている）。
	2	何か誓いを立てている。
	3	天涯孤独の身だった。
	4	無実の罪に問われた事がある。
	5	自殺を図った事がある。
	6	復讐すべき相手がいる。
9	1	誰かに命を狙われている（いた）。
	2	庶子である。
	3	独学でキャラクタークラスの技術を身につけた。
	4	記憶喪失である。
	5	家族（一族）を捨てた。
	6	奇妙な予言をされたことがある。
10	1	大切な約束がある（あった）。
	2	償うべき事がある。
	3	生き別れの大切な人物がいる。
	4	重大な失敗をした事がある。
	5	ある一時期の記憶が無い。
	6	大きな嘘をついている（いた）。

### 第3項 キャラクターの目的

下の表から PC の目的を 1 つ決定してください。目的は下表の文章を元に具体化してください。結果的に元の文章と変わってしまっても問題ありません。これは PC が冒険者となった時点の目的です。経験をつむにしたがって変わってゆくのかもしれません。

D20	内容
1	自分の技術を磨くために旅に出た。いずれは達人、名人と呼ばれることを夢見て。
2	ギリギリの戦いに身を投じたくて冒険者となった。戦から生還することであなたは生を実感できる。
3	ある人物（親、ライバル、師匠、など）を超えることが目標である。如何にすれば彼を超えたといえるのか……。
4	冒険心を満たすために旅に出た。伝説の地、古代の遺跡、畏怖すべき怪物、世界は広い。
5	知識欲があなたを冒険へと駆り立てる。見知らぬ異国、見たことも無い動植物、古代の秘術、知りたいことはまだまだある。
6	何かを守りたいがためあなたは旅に出た。必要な力を手に入れるためか、自分が災の元だからか……。
7	討ち果たすべき相手（人物、組織）がいる。彼（彼ら）を討ち果たすまでは故郷に戻れない。
8	何者かに追われている。どこまで逃げればよいのか。あるいは……。
9	かの怪物どもがこの世に存在することが我慢できない。世界を巡ってやつらを絶滅する。
10	一山当てることがあなたの夢だ。しかし、次の遺跡にはもっと多くの財宝があるかもしれない……。
11	追い求める伝説、言い伝えがある。どうしても自分の目でそれを確かめたい。
12	あなたには戻るべき故郷も安住の地も無い。ただ放浪する。

13	自分が仕えるにふさわしい主君がほしい。抜き身の剣は凶器に過ぎない。
14	あなたには成し遂げなければならない目的がある。目的を果たせるのはいつか……。
15	この世界の真理を解き明かしたい。そのためには世界を知る必要がある。
16	あなたには人に伝えたいことがある。自らの人生をかけても。
17	何かに導かれて冒険に出た。それは夢のお告げか、伝来の古文書か、神の啓示か、……。
18	旅をすることが楽しい。珍しい風景、各地の美味、人々の風習、なにもかもが面白い。
19	あなたは何かを手に入れたくて冒険に出た。それは、美しい宝石か、古代の遺物か、得がたき知識か、生涯の伴侶か、……。
20	冒険者になるつもりなど無かったのだが。いまさら元の生活にもどることもできない。

## 第2章 特技

特技はキャラクターが行動する際に使用できる特殊なテクニックです。特技はキャラクターの成長時に経験値を消費して取得する必要があるため、取得するための経験値や条件はクラス毎に決められています。そのため同じ特技でもクラス毎の取得に必要な条件が異なる場合があります。特技の説明では取得条件以外の共通事項について説明します。

### 第1節 特技の書式

特技は次の項目で説明します。

#### 〈攻撃回数〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [取得回数：追加攻撃回数]

[説明]

〈攻撃回数〉を取得したキャラクターは取得回数だけ・・・

#### 名称

その特技の名称です。〈特技名 [条件]〉という名称の特技は [条件] によって効果に制限がありますが、〈特技名〉の一種として扱います。例えば、ある特技の効果で「〈追加打撃〉のみ併用可能」となっていた場合、〈追加打撃〉も〈追加打撃 [条件]〉も使用する事ができます。

#### 宣言

特技の使用を宣言するタイミングを示します。また、宣言のタイミングによって特技の効果がある効な範囲が異なります。

宣言	説明
特効 F	各サイクルの特殊効果フェイズで使用を宣言しなければなりません。特殊効果フェイズに宣言が必要な特技は効果が特殊効果フェイズに完了するか、そのサイクルの間継続します。特技毎の説明を参照して下さい。
終了 F	各サイクルの終了フェイズで使用を宣言しなければなりません。
補助行動	補助行動のタイミングで宣言します。特技の効果範囲は説明を参照してください。
主行動	主行動のタイミングで宣言します。特技の効果範囲は説明を参照してください。
移動	通常移動時に宣言し、その移動に対して効果を持ちます。
受動	受動行動のタイミングで宣言し、直後の受動判定に効果を持ちます。
判定前	自分の判定の直前に宣言し、宣言直後の判定に効果を持ちます。
判定後	自分が行った直前の判定結果を見た上で宣言します。

打撃	ダメージ決定後、余力によるダメージ軽減前に宣言し、そのダメージを修飾します。
対応・X	他のキャラクターの行動 X をトリガとして行動 X に割り込んで処理します。 「対応・判定後」は他のキャラクターの判定結果に対して宣言できます。 「対応・移動」は他のキャラクターの移動に対して宣言できます。 「対応・打撃」は他キャラクターのダメージ決定後に宣言できます。
不要	使用しないと宣言しない限り自動的に特技を使用します。

## 使用

使用は次の様な書式で特技を使用するためのコストを示します。

[使用：フリー：コスト]

「フリー」は一定の期間内にコストを消費せず特技を使用できる回数を示します。

「コスト」は「フリー」の回数を超えて特技を使用する場合に消費するリソースです。

フリー回数を使いきり、コストを支払えない場合、特技は使用できません。

フリー	説明
--	コストを支払わずに使用する事ができません。
無制限	何度でもコストを消費せずに使用できます。
期間	指定された期間に 1 回だけコストの消費無しに使用できます。イベントやサイクルの場合はその期間が更新されれば再使用できます。1 日毎は休息終了後に使用回数を回復します。

コスト	説明
--	コストを消費して特技を使用する事はできません。
リソース (n)	余力 (n)、MP (n) の様に指定され、指定されたリソースを n 点消費する必要があります。
技能	技能の技能成長チェックを 1 点消費する必要があります。

(例)
[使用：無制限：--] の特技は何度でもコスト消費なしに使用できます。
[使用：イベント毎：経験値 (1)] の特技はイベントに 1 回はコストの消費無しに使用可能で、2 回以上使用する場合はその都度経験値 1 点を消費する必要があります。
[使用：--：MP (1)] の特技は使う毎に魔力を 1 回消費する必要があります。
[使用：1 日毎：--] の特技は休息終了後から次の休息開始時まで 1 回だけコストの消費なしに使用できます。

## 取得回数

取得回数の項目がある特技は複数回取得することで効果が增強されることを意味します。複数回取得による增強効果は説明を参照してください。

## 前提特技

その特技を取得するために取得済みでなければならない特技を示します。前提となる特技が無い場合は省略します。



## 効果

[効果] の後のテキストはその特技の効果の説明です。  
説明中に使用するキーワードは以下を参照してください。

**攻撃（追加情報）** 即時攻撃の場合は即時行動、割込攻撃の場合は割込行動として攻撃できます。近接攻撃、遠隔攻撃はそれぞれ近接攻撃だけ、遠隔攻撃だけを行えることを表します。追加情報は次の通りです。  
連続、単独：連続なら連続攻撃になります。単独なら連続攻撃は行えず 1 回で終了します。  
特技可、不可：攻撃時に特技を使用できるかできないかを現します。

**即時移動（移動力）** 即時行動として移動力で指定されただけの通常移動を行えます。

**割込移動（移動力）** 割込行動として移動力で指定されただけの通常移動を行えます。

**位置変更、強制移動** ルールブックの「戦闘イベント戦闘中の位置管理-特殊な移動」を参照してください。

**追加行動機会** 追加行動機会を得たキャラクターは自分の行動順の他に 1 回だけ指定された行動順で行動機会を得ます。これは戦闘イベントにおける完全な行動機会と等価（主行動 1 回と補助行動を任意回数行える）です。

---

## 第2節 一般戦闘行動

全てのキャラクターが戦闘イベントで選択できる特殊な行動をデータ化したものです。一般戦闘行動は経験値を消費して取得する必要はありませんが、特技と同様に解決します。

### 〈一步踏み込む〉

[宣言：移動] [使用：サイクル毎：--]

[効果]

使用者は移動後に直前の移動で消費した移動力を目標値として《運動》で判定します。成功の場合は移動力に+1します。半成功の場合は余力1点を消費して移動力を+1するか、追加の移動力を得ないかを選択します。失敗時は余力1点を消費して移動力を+1します。余力を消費できない場合は転倒します。

〈一步踏み込む〉で追加の移動力を得たなら使用者は1マス移動しなければなりません。また、〈一步踏み込む〉の宣言後はその移動において最大1マスしか移動できません。

### 〈守護〉

[宣言：対応・移動] [使用：サイクル毎：--]

[効果]

使用者から3マス以内にいる味方1人に対し、敵が接敵するように移動するか、[範囲：対象]の呪文や遠隔攻撃を宣言したときに使用できます。使用者は割込行動として対象の味方のマスに位置変更(3)し、接敵や射撃攻撃、呪文の対象を使用者に変更します。同時に対象の味方は〈守護〉使用者に隣接する任意のマスに強制移動します。

### 〈全力移動〉

[宣言：移動] [使用：無制限：--]

[効果]

全力行動として移動力3D6で移動します。宣言時に余力1点を支払うことで《防御》、《呪文抵抗》による受動行動が可能になります(敵の支配領域の移動制限解除のための《逃走》判定は移動の一部なので余力を消費しなくても通常通り行えます)。全力移動は目立つ行動です。隠密状態では使用できません(自動的に発見されます)。

### 〈手加減〉

[宣言：打撃] [使用：無制限：--]

[効果]

〈手加減〉は近接攻撃でのみ使用できます。

使用者の打撃では耐久度が0以下にはなりません。手加減を宣言した打撃で1点以上のダメージを受け、耐久度が1になったか既に1だったキャラクターは〔頑健値〕で判定し、失敗すると気絶します。

## 〈防御専念〉

[宣言：特効 F] [使用：無制限：--]

[効果]

〈防御専念〉を宣言したサイクルの間、補助行動と主行動を行えず、技能は《防御》、《呪文抵抗》しか使用できません。代わりに次の効果を得ます。

- ・ 複数の敵に囲まれていることによる《防御》へのペナルティを受けません。
  - ・ 《防御》、《呪文抵抗》判定時に D12 が 11 と 12 の場合を特殊効果ではなく数値として扱います。例えば《防御》の判定で D12=11、D10=3 は通常自動的失敗ですが、〈防御姿勢〉使用時は出目 14 (11+3) として扱います。
  - ・ ダメージを受けた際、1回の被打撃につき余力消費なしに D6 点のダメージ軽減を行えます。
  - ・ 宣言時に余力 1 点を消費することで主行動として移動のみ可能となり、《逃走》を使用できるようになります。
-

## 第3節 戦闘特技

戦闘特技は戦闘に関係する特技のうち体術や戦術を表します。戦闘特技は武技とは異なりキャラクターの装備に依存せずに使用することができます。

### 〈戦駆け〉

[宣言：移動] [使用：イベント毎：余力 (1)]

[効果]

使用者の移動力をダイスで求める場合、D6の代わりに5、D10の代わりに8を選択できます。例えば、移動力(2D6)の代わりに移動力(10)にできるということです。〈戦駆け〉はダイスを振った後で宣言して構いません。

### 〈韋駄天〉

[宣言：移動] [使用：イベント毎：余力 (1)]

[効果]

補助行動の移動力はD10、主行動の移動力は3D6になります。

### 〈一撃離脱〉

[宣言：判定後] [使用：イベント毎：余力 (1)]

[効果]

攻撃が半成功以上の結果で終わった場合に宣言することができ、即時移動(2D6)を行えます。

### 〈移動攪乱〉

[宣言：対応・移動] [使用：イベント毎：余力 (1)]

[効果]

〈移動攪乱〉は使用者から10マス以内にいる他のキャラクターの移動宣言に対応して使用し、対象の移動力をD6点減少させます。なお、対象キャラクターが移動を宣言した時点では10マスより離れていても、移動途中に10マス以内に近づけばその時点で使用できます。

### 〈移動制約〉

[宣言：対応・移動] [使用：イベント毎：余力 (1)]

[効果]

〈移動制約〉は敵が使用者の支配領域から離れようとした時に宣言できます。対象の敵は使用者の支配領域から離れるための《逃走》の判定に自動的に失敗します。この特技によって移動を阻害された敵は移動済みとして扱われますし、主行動での移動宣言なら主行動を行ったものとなります。

## 〈空蟬〉

[宣言：説明参照] [使用：--：余力（1）]

[効果]

〈空蟬〉は使用者が攻撃や呪文の対象になった時に宣言できます。使用者は自分と隣接するマスにいる任意のキャラクター（サイズが大型以下）と自分の位置を入れ替えます。攻撃や[範囲：対象]の呪文は入れ替わったキャラクターを対象とします。位置を入れ替えられたキャラクターは通常通り受動行動を行えます。また、攻撃者や術者は連続攻撃などの2回目以降を止めることは可能です。

## 〈右転左転〉

[宣言：打撃] [使用：無制限：--]

[効果]

近接攻撃で敵を倒した（死亡、破壊、気絶させた）時に使用者は即時移動（D6）できます。

## 〈隠密攻撃〉

[宣言：主行動] [使用：イベント毎：余力（1）]

[効果]

〈隠密攻撃〉を宣言した攻撃は《隠密》の対抗判定で解決します。それ以外は通常の攻撃と同じ様に処理して下さい。

## 〈隠密投射〉

[宣言：主行動] [使用：無制限：--]

[効果]

使用者は遠隔攻撃しても隠密状態を維持できます（通常、隠密行動中に攻撃を行うと隠密状態ではなくなります）。

## 〈軽業回避〉

[宣言：受動] [使用：サイクル毎：--]

[効果]

使用者は近接攻撃に対し《防御》の代わりに《運動》で受動行動を行います。複数の敵に囲まれた場合のペナルティや〈蝶の舞〉などの効果は《防御》と同様に適用されます。ただし、相手のサイズは大型以下でなければなりません。

判定結果が攻撃失敗か防御成功の場合、相手に隣接する誰にも占められていない任意のマスに即時行動として位置変更できます。この位置変更は相手のマスを通過しても構いません。

## 〈危機脱出〉

[宣言：判定後] [使用：説明参照：--] [取得回数：説明参照]

[前提特技：〈体入替〉、〈軽業回避〉]

[効果]

使用者が〈体入替〉か〈軽業回避〉を使用し、位置変更を行った時に使用できます。〈危機脱出〉を宣言した時点で即座に余力1点を回復します。

取得回数1の場合は〔使用：1日毎：--〕、取得回数2の場合は〔使用：イベント毎：--〕です。

### 〈急襲攻撃〉

〔宣言：説明参照〕〔使用：イベント毎：余力（1）〕

〔効果〕

割込行動で移動か位置変更したことで敵と接敵した場合に宣言できます。割込行動で接敵した敵に割込近接攻撃（単独、特技可）を行えます。なお、通常移動や〈跳びかかり〉のような主行動での位置変更、呪文による瞬間移動の後には使用できません。

### 〈挟撃〉

〔宣言：不要〕〔使用：無制限：--〕

〔効果〕

〈挟撃〉を持つキャラクターと1人以上の味方が敵と隣接している場合、敵が《防御》に受けるペナルティは隣接する敵の数になります。〈挟撃〉を持つキャラクター1人だけが敵と隣接している場合、〈挟撃〉の効果は適用されません。

例えば、1人の敵を3人のPCで囲んでいる場合、通常は《防御》-2ですが、3人のPCに〈挟撃〉を持つキャラクターが含まれる場合は-3になります。

### 〈協調打撃〉

〔宣言：対応・判定後〕〔使用：イベント毎：余力（1）〕

〔効果〕

〈協調打撃〉は1人以上の味方が隣接している敵を対象として、味方の攻撃が半成功以上の場合に宣言でき、味方が攻撃した相手にD6のダメージを与えます。このダメージは〈協調打撃〉使用者が与えるダメージなので個別に軽減しなければなりません。

### 〈懸待表裏〉

〔宣言：不要〕〔使用：無制限：--〕

〔効果〕

取得者は最大で〈防御重視〉取得回数まで隣接する敵による《防御》へのペナルティを相殺できます。ペナルティの相殺なので〈防御重視〉の取得回数が隣接する敵の数より多くても《防御》にプラス修正が適用されることはないので注意してください。例えば〈防御重視〉を3回取得したキャラクターは4人までの敵と隣接しても《防御》へのペナルティはなく、5人の敵と隣接しているときは《防御》に-1、6人の敵と隣接しているときは《防御》に-2の修正になります。

### 〈幻惑逃走〉

〔宣言：判定後〕〔使用：イベント毎：余力（1）〕

〔効果〕

---

〈幻惑逃走〉は使用者が《逃走》で能動側成功以上の相手全員を対象に宣言できます。相手は次の行動順で〈幻惑逃走〉の使用者を追いかけることができません。追いかけることができないとは、〈幻惑逃走〉使用者以外の敵に隣接する場合を除いて、〈幻惑逃走〉使用者に近づく方向に移動できないことを意味します。

### 〈護身〉

[宣言：対応・打撃] [使用：イベント毎：--]

[効果]

〈護身〉を使用した場合、対象となったダメージによって耐久度が0以下になることはなく、耐久度1点を残してダメージを切り捨てます。ただし、耐久度が1点以下の場合〈護身〉は使用できません。

### 〈金剛〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

〈金剛〉を取得したキャラクターは余力によるダメージ軽減を行う際、D6を1つ余分に振ってその中から本来の数だけダイスを選択します。例えば余力2点でダメージ軽減を行うなら3D6を振り1、2、6だったら2と6を選んで8点のダメージ軽減にすることができます。武器に対するダメージ軽減のみ行えます（呪文や罠に対しては無効です）。

### 〈誘い込み〉

[宣言：受動] [使用：1日毎：余力(1)]

[効果]

使用者が近接攻撃を受けたときに宣言でき、受動行動に《防御》ではなく《トリック》を使用します。防御成功か攻撃失敗の場合、味方一人を指定します。指定された味方は攻撃者の次の行動順で追加の行動機会を得ます。

《トリック》を使用時の対抗判定が攻撃成功か攻撃決定的成功の場合、イベント終了後にフリーの使用回数を回復します。

### 〈猿飛〉

[宣言：移動] [使用：無制限：--]

[効果]

使用者は移動経路上の高低差の影響を軽減できます。具体的には「ルールブック-様々な状況-戦闘に関わる状況-移動中の跳躍」で目標値1の《運動》判定が必要な行動には自動的成功、目標値10の判定が必要な行動は目標値5の判定で可能になります。

### 〈残心〉

[宣言：説明参照] [使用：イベント毎：--]

[効果]

〈残心〉は近接攻撃によって敵を倒した（死亡、破壊、気絶させた）場合に宣言できます。〈残心〉を宣言した時点で余力を1点回復します。

---

### 〈死角移動〉

[宣言：受動] [使用：サイクル毎：--]

[効果]

〈死角移動〉を使用した場合、近接攻撃に対する受動行動を《隠密》で行います。攻撃失敗か防御成功の場合、キャラクターは相手の支配領域内で即時行動として位置変更 (1) できます。

### 〈死角攻撃〉

[宣言：主行動] [使用：イベント毎：余力 (1)]

[前提特技：〈死角移動〉]

[効果]

〈死角攻撃〉は〈死角移動〉した次の自分の行動順終了時までには〈死角移動〉の相手に対する最初の攻撃に使用できます。相手は受動行動を行えません。連続攻撃の場合、最初の 1 回だけに有効です。

### 〈状況把握〉

[宣言：終了 F] [使用：シナリオ毎：--]

[効果]

キャラクターがそのサイクルの間に攻撃、呪文の使用、魔力導出を行わず、敵の呪文と攻撃の対象にならなかった場合、そのサイクルの終了フェイズに宣言できます。〈状況把握〉を宣言した時点で余力を 1 点回復します。

〈状況把握〉は先頭イベントでのみ使用できます。

### 〈隙誘い〉

[宣言：判定後] [使用：1 日毎：余力(1)]

[効果]

〈隙誘い〉は敵の近接攻撃が攻撃失敗か防御成功時に宣言できます。近接攻撃を行った敵に対し、〈隙誘い〉使用者が指定した味方 1 人に即時攻撃 (単独、特技可) か即時行動として呪文を使用させることができます。特技の効果で行った攻撃で半成功以上の結果が 1 回も出なかったら、イベント終了後にフリーの使用回数を回復します。

近接攻撃の場合、その味方は対象の敵に隣接していなければなりません。

遠隔攻撃の場合、矢弾の装填と攻撃の両方を行えます。

### 〈戦意鼓舞〉

[宣言：説明参照] [使用：1 日毎：--]

[効果]

使用者の攻撃によって敵を倒した (死亡、破壊、気絶させた) 場合に宣言できます。宣言した時点で使用者と使用者から 5 マス以内にいる味方全員の余力を 1 点回復します。

---



### 〈戦術機動〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

行動順を決定する際のダイスを2個振り好きな方を選択する事ができます。

### 〈戦線維持〉

[宣言：対応・移動] [使用：無制限：--]

[効果]

〈戦線維持〉は敵の移動中に使用者が割込移動(2)で接敵できるタイミングで使用できます。使用者は敵と隣接し、支配領域に捕らえる事で敵の移動を阻む事ができます。

### 〈側面攻撃〉

[宣言：主行動] [使用：イベント毎：余力(1)]

[効果]

使用者と接敵しておらず1人以上の味方と近接している敵を移動してから攻撃する場合に使用できます。〈側面攻撃〉を宣言した近接攻撃は半成功でも成功時のダメージを与えます。連続攻撃の場合、その全てに対して適用します。

### 〈底力〉

[宣言：判定後] [使用：シナリオ毎：--]

[効果]

〈底力〉は使用者が死亡判定に成功した時に使用できます。〈底力〉を使用した場合、余力を2点回復し、耐久度がマイナスでも0を基準としてD6点回復します(例：[耐久度：-5]の時にD6が4だったら[耐久度：4]になります)。

### 〈体入替〉

[宣言：判定後] [使用：サイクル毎：--]

[効果]

〈体入替〉は使用者に対する近接攻撃が攻撃失敗か防御成功の場合に宣言できます。ただし、相手のサイズは大型以下でなければなりません。攻撃を行った相手と使用者の位置を入れ替えます。

### 〈打撃そらし〉

[宣言：説明参照] [使用：イベント毎：余力(1)]

[効果]

敵の使用者への攻撃宣言に対応して使用できます。宣言は使用者に対して連続攻撃の1回目の攻撃の判定を行う前でなければなりません。

〈打撃そらし〉を宣言した場合、その敵の連続攻撃中の攻撃全てのダメージを〈防護〉取得回数だけ軽減します。代わりに余力使用時には〈防護〉の効果を適用できません。例えば、〈防護〉の取得回数2の使用者が敵の攻撃に対して〈打撃そらし〉を宣言し、敵の攻撃で4、2、8

---

のダメージだった場合、使用者が受けるダメージは2、0、6になります。ただし、3回目のダメージに余力を使ったとしてもダメージ軽減はD6だけで〈防護〉の+2は得られません。〈打撃そらし〉を宣言した連続攻撃から使用者が1点もダメージを受けなかった場合、フリーの使用回数を回復します。

### 〈立て直し〉

[宣言：判定後] [使用：1日毎：--] [取得回数：使用回数]

[効果]

使用者に対する近接攻撃が攻撃失敗か防御成功時に宣言でき、即座に余力1点を回復します。1日毎に取得回数の回数まで使用できますが、1回の攻撃失敗に対して1度しか使用できません。

### 〈蝶の舞〉

[宣言：特効F] [使用：無制限：--]

[効果]

〈蝶の舞〉を宣言したサイクルの間、使用者は複数の敵に隣接された時に受ける《防御》基準値へのペナルティ（隣接する敵の数-1だけ基準値が低下する）を無視します。

〈蝶の舞〉を宣言したサイクルの間、使用者は宣言が必要な武技を使用できません。〈攻撃回数〉や〈打撃強化〉のような宣言不要の特技は使用できます。

### 〈挑発〉

[宣言：主行動] [使用：イベント毎：余力(1)]

[効果]

使用者は敵1人を指定します。指定されたキャラクターは〔天命〕の判定を行い、失敗すると次の行動順で使用者を攻撃しようとします。攻撃手段は遠隔攻撃でも呪文でも構いませんが、近接攻撃しか手段がないなら使用者に隣接して攻撃しようとします。もし、敵が他の相手と隣接しているならその相手から離脱して使用者を攻撃しようとしますし、使用者に隣接できなくても可能な限り（ダメージを受けるような場所に突撃する必要はありません）使用者に近づこうとします。

〈挑発〉の対象キャラクターが〔天命〕判定に失敗した場合、フリーの使用回数を回復します。

### 〈直感回避〉

[宣言：受動] [使用：イベント毎：余力(1)]

[効果]

《防御》以外の技能での受動行動を強制する攻撃に対して《防御》で受動行動を行えます。

### 〈敵中突破〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

移動時に《逃走》判定で半成功以上の結果となった相手の占めるマスを移動困難(2)の地形として通過することができます。

---

### 〈敵引きつけ〉

[宣言：特効 F] [使用：イベント毎：《主近接》 / 《防御》]

[効果]

使用者から5マス以内において他のキャラクターの支配領域で行動制限されていない敵1体を対象とします。対象は次の攻撃で使用者を攻撃しようとしています。遠隔攻撃や呪文で攻撃できるなら近接攻撃を試みる必要はありませんが、近接攻撃しか手段がないなら使用者の方に移動して攻撃しようとしています。この時、移動力不足で〈敵引きつけ〉使用者に隣接できないとしても可能な限り近づかなければなりません（主行動で移動するかは知性や性格に依存し、移動後に攻撃手段がないなら補助行動でしか移動しない場合もあり得ます）。

技能チェックをコストとして使用した場合、通常の効果に加え余力を1点回復します。

### 〈鉄壁〉

[宣言：対応・打撃] [使用：イベント毎：《防御》]

[効果]

余力によるダメージ軽減時のダイスを最大値として扱います。

技能チェックをコストとして使用した場合、通常の効果に加え余力を1点回復します。

### 〈跳びかかり〉

[宣言：主行動] [使用：イベント毎：余力 (1)]

[効果]

隣接していない敵に対し位置変更 (5) の後に近接攻撃 (単独、特技可) を行えます。〈跳びかかり〉の位置変更は移動中の跳躍 (「ルールブック-様々な状況-戦闘に関わる状況-移動中の跳躍」を参照) で回避可能な移動困難の効果を見捨てられます。使用者と攻撃対象以外のキャラクターは〈跳びかかり〉の攻撃に対して特技と呪文を使用できません。

### 〈跳び下がり〉

[宣言：対応・判定後] [使用：イベント毎：《防御》 / 余力 (1)]

[効果]

使用者に対する近接攻撃が攻撃失敗か防御成功の場合に即時行動として位置変更 (1) します。技能チェックをコストとして使用した場合、通常の効果に加え余力を1点回復します。

### 〈難攻不落〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

〈難攻不落〉を取得したキャラクターは余力によるダメージ軽減のダイスが D8 になります。武器に対するダメージ軽減のみ行えます (呪文や罠に対しては無効です)。

## 〈武威〉

[宣言：主行動] [使用：無制限：--]

[効果]

〈武威〉の使用には主行動を消費します。使用者に隣接する敵は〔武勇〕で使用者のレベル-敵のレベル（最低0）を目標値として判定し、失敗した敵は1マス後方に強制移動し、次の自分の行動順開始時まで萎縮状態になります。半成功時は強制移動のみです。一度〔武勇〕判定に成功した敵は同一イベント中、同じ使用者の〈武威〉の効果を無視します。また、耐性・無効（精神）のモンスターには効果がありません。

## 〈武芸百般〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

〈武芸百般〉の取得者は専門クラスの主近接で非選択とした武器を主近接として扱います。例えば、選択（刀剣、槍、斧・鈍器）で刀剣を主近接、槍と斧・鈍器を副近接としたキャラクターが〈武芸百般〉を取得した場合、刀剣、槍、斧・鈍器が主近接になります。

## 〈奮闘〉

[宣言：特効F] [使用：シナリオ毎：余力（1）]

[効果]

使用者はそのイベント終了時まで次のいずれか1つを選択し、その効果を適用します。

- ・ 使用者の余力使用時のダメージ軽減に+1する。
- ・ 使用者の全ての武器攻撃成功時のダメージに+1する。
- ・ 使用者の呪文の〔ダメージ〕と〔回復〕と〔軽減〕に+1する。

## 〈不動〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [取得回数：追加サイズ]

[効果]

〈不動〉を持つキャラクターは敵の移動を自分の支配領域で制限するときに、取得回数1の場合はキャラクターのサイズが大型、取得回数2の場合はサイズが超大型であるかのように扱います。つまり、超大型サイズのモンスターでも取得回数2の〈不動〉を持つキャラクターのマスを通ることはできなくなります。キャラクターの占有マスは増えません。〈不動〉を持つキャラクターが移動するときにはサイズ増加の効果は得られません。

## 〈防護〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [取得回数：修正値]

[効果]

余力を使用したダメージ軽減時に取得回数を加える事ができます。ただし、余力を2点以上使用した場合でも修正値は倍にはなりません。例えば〈防護〉の取得回数1のキャラクターが余力1点でダメージ軽減した場合はD6+1、2点で軽減した場合は2D6+1です。

武器に対するダメージ軽減のみ行えます（呪文や罠に対しては無効です）。

### 〈陽動〉

[宣言：移動] [使用：イベント毎：--]

[効果]

使用者は敵を1体指定します。その敵から離れた場所で移動終了しても構いませんが、移動途中で移動開始地点より敵に1マス以上近く地点を通過しなければなりません。指定した敵に隣接する各味方は余力を1点回復します。

### 〈離脱〉

[宣言：判定後] [使用：イベント毎：余力(1)]

[効果]

〈死角移動〉に成功した直後に宣言し、即時移動（2D6）を行います。この移動は〈死角移動〉の対象となったキャラクターの支配領域の移動制限を無視します。

## 第4節 武技

武技は特定の武器を使用した武術、技を表す特技です。武技は主武器を使用した攻撃時か防御時にしか使用できません。武技の対象となる主武器は〔対象〕で指定されたもののみです。

### 〈一刀両断〉

〔宣言：打撃〕〔使用：1日毎：余力（1）〕〔対象：刀剣〕

〔前提特技：〈強打〉〕

〔効果〕

使用者が攻撃成功で〈強打〉を使用した時に使用できます。ダメージにD6を追加します。

### 〈いなし〉

〔宣言：判定後〕〔使用：イベント毎：余力（1）〕〔対象：近接〕

〔効果〕

使用者を対象とした近接攻撃が攻撃失敗か防御成功した時に宣言する事ができ、相手をよろめき状態にします。

### 〈入り身投げ〉

〔宣言：判定前〕〔使用：イベント毎：余力（1）〕〔対象：格闘〕

〔前提特技：〈投げ技〉〕

〔効果〕

近接攻撃に対し《防御》の代わりに《主近接》で受動行動を行います。攻撃側が攻撃失敗でも使用者は判定を行わなければなりません。攻撃成功時と半成功時は《防御》と同じですが、防御成功時は相手をよろめき状態に、攻撃失敗時かつ使用者が判定に成功した場合は使用者が相手にD6+D4のダメージを与えかつ転倒状態にします。使用者と相手が共に判定に失敗した場合はいずれもダメージや転倒などの効果を与えません。

〈入り身投げ〉のダメージは〈打撃強化〔投げ技〉〕で増やす事ができます。

〈入り身投げ〉の結果、相手をよろめき状態か転倒状態にした場合、フリーの使用回数を回復します。

〈入り身投げ〉は転倒している相手に使用できません。

### 〈駆け突き〉

〔宣言：移動〕〔使用：1日毎：余力（1）〕〔対象：槍〕

〔効果〕

使用者が自分の行動順の補助行動か主行動で移動した後に使用でき、即時攻撃（単独、特技可）を行えます。使用者の直前の移動が主行動によるものだった場合、ダメージにD6を加えます。直前の移動が補助行動の場合は追加のダメージはありませんが、通常通り主行動で連続攻撃を行えます。

## 〈葛〉

[宣言：判定前] [使用：無制限：--] [対象：格闘]

[効果]

〈葛〉は転倒状態の相手に対する攻撃として宣言でき、1回目の攻撃が1点以上のダメージを与えた場合、以降の攻撃を〔維持攻撃〕として扱います。モンスターの維持攻撃とは異なり攻撃が半成功でもダメージを1点以上与えたなら効果があるので注意してください。

〈葛〉で与えられるダメージは素手の格闘ダメージです。

〈葛〉の状態を維持している間、使用者は特技の効果を含め他の敵を攻撃できません。

〈葛〉は大型以下のキャラクターにしか使用できません。

[維持攻撃]

維持攻撃は基準値20の《主近接》として処理します。攻撃が成功か半成功し続ける限り維持攻撃を継続できます。攻撃失敗か防御成功になった場合、維持攻撃は解除されます。維持攻撃者が維持攻撃状態のまま自分の行動順を終えた場合、維持攻撃の対象が自分の行動順で維持攻撃を解除しない限り次の維持攻撃者の攻撃は最初から維持攻撃として扱います。

維持攻撃の攻撃対象は自分の行動順で主行動を使って維持攻撃状態を解除するまで即時行動、割込行動を行えません。自分の行動機会でも補助行動を行えず、主行動は維持攻撃状態を解除することしか行えません。維持攻撃状態の解除は維持攻撃対象が能動側で《防御》、維持攻撃者が受動側で《主近接》で判定します。この時の《主近接》は基準値20ではなく本来の値を使用します。能動側成功か半成功になれば解除できます。能動側成功時は補助行動を行えますが、半成功時は補助行動を行えません。能動側失敗か受動側成功なら維持攻撃は解除できません。なお、この判定では《防御》が能動側なので《防御》に決定的、自動的成功が発生することに注意してください。

## 〈片手武器術〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [対象：近接]

[効果]

〈軽武器術〉は利き腕で片手用武器を使用し、反対の腕を空けている場合のみ使用できます。従って、〈二刀流〉とは併用できません。武器を両手持ちで使用した場合、次の行動順まで〈片手武器術〉の効果は得られません。使用者は次の効果を得ます。

- ・〈連打〉と同じく近接攻撃の判定時のダイス目が  $D12 \geq D10$  で攻撃に成功か半成功した場合に連続攻撃可能になります。
- ・《防御》による受動判定時の  $D10$  が10のとき、10か0の好きな方として構いません。例えば  $D12=5$ 、 $D10=10$  なら15か5のどちらか好きな方として扱います。

## 〈気絶打撃〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [対象：近接]

[効果]

取得者の攻撃によって敵の耐久度が「取得者のレベル - 敵のレベル（最大5）」以下になった場合、敵は〔頑健値〕で判定を行い失敗した場合は気絶します。敵の耐久度が0以下になった場合は〈気絶打撃〉の効果はなく通常通り死亡判定を行います。

敵のレベルが取得者のレベル以上の場合、〈気絶打撃〉は効果を持ちません。

### 〈偽打〉

[宣言：判定後] [使用：イベント毎：余力 (1)] [対象：近接]

[効果]

〈偽打〉は使用者の攻撃が防御成功か攻撃失敗の時に宣言できます。《トリック》の判定に成功すれば相手に余力1点のダメージを与えます。

### 〈強打〉

[宣言：打撃] [使用：イベント毎：余力 (1)] [対象：近接]

[効果]

ダメージに+D6 します。

### 〈強硬突破〉

[宣言：移動] [使用：イベント毎：余力 (1)] [対象：近接]

[効果]

〈強行突破〉は主行動での移動終了後に宣言できます。使用者が移動中に支配領域の移動制限解除の《逃走》判定に半成功以上の結果となった敵に対して1回ずつ近接攻撃のダメージを与えます。ダメージは《逃走》の判定結果が成功なら成功時ダメージ、半成功なら半成功時ダメージで、最大で攻撃回数までの敵を対象とします。ダメージを与えることのできる敵の数が攻撃回数より多い場合、ダメージを与える対象は任意に選択できます。

### 〈曲射〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [対象：遠隔]

[効果]

取得者は遮蔽の効果を1段階小さくします（良好な遮蔽は遮蔽扱いに、遮蔽の影響はなくなる）。

### 〈切り返し〉

[宣言：判定後] [使用：イベント毎：余力 (1)]

[効果]

使用者に対する近接攻撃が攻撃失敗か防御成功の場合に宣言でき、使用者を攻撃した相手に対して即時近接攻撃（連続、特技可）を行えます。

### 〈崩し〉

[宣言：判定後] [使用：イベント毎：余力 (1)] [対象：近接]

[効果]

攻撃失敗でない場合に宣言でき、相手をよろめき状態にします。ダメージは通常通り与えることができます。



### 〈幻惑攻撃〉

[宣言：主行動] [使用：イベント毎：余力 (1)] [対象：近接、遠隔]

[効果]

〈幻惑攻撃〉を宣言した主行動の間、攻撃の判定が《トリック》の対抗判定になります。それ以外は通常の攻撃と同じです。

### 〈攻撃回数〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [取得回数：追加攻撃回数] [対象：近接、遠隔]

[効果]

取得回数だけ攻撃回数の上限が増加します。クラスで指定された武器種別毎に取得する必要があります。例えば [主遠隔：投石、弓] なら投石と弓は別々に取得しなければなりません。また、[主遠隔：短弓] なら短弓の上限は増やせますが長弓の上限は増やしません。

〈攻撃回数 [近接]〉は近接武器を対象とします。

〈攻撃回数 [遠隔]〉は遠隔武器で [装填：F] の武器を対象とします。[装填：F] 以外の武器は攻撃回数を増やしません。

### 〈剛剣/剛槍/剛拳〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [対象：中大型刀剣、中大型槍、格闘]

[効果]

取得者が攻撃成功時に〈強打〉を使用した時の追加ダメージは D6 ではなく D8 になります。

〈剛剣/剛槍/剛拳〉としていますが、それぞれ別の特技で〈剛剣〉は刀剣、〈剛槍〉は槍、〈剛拳〉は格闘（〈投げ〉などの《格闘》で使用する特技によるダメージも含む）のみを対象とします。

### 〈交差攻撃〉

[宣言：判定後] [使用：イベント毎：余力 (1)] [対象：近接]

[前提特技：〈体入替〉、〈軽業回避〉]

[効果]

〈体入替〉か〈軽業回避〉で位置の変更を行った場合に宣言でき、その相手に対して即時近接攻撃（連続、特技可）を行うことができます。特技の効果で行った攻撃で半成功以上の結果が 1 回も出なかったら、イベント終了後にフリーの使用回数を回復します。

### 〈広支配領域〉

[宣言：対応・移動] [使用：無制限：--] [対象：大型近接]

[効果]

〈広支配領域〉は大型近接武器使用時のみ使用できます。〈広支配領域〉は他キャラクターを対象として対象の移動中、任意のタイミングで宣言することができ、対象の移動終了時まで効果を持ちます。使用者の支配領域は自分の周囲 2 マスになります。使用者と敵の距離が距離 2 マスになった瞬間に使用した場合、その時点で敵は支配領域によって移動制限を受けます。

### 〈高速準備〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [対象：近接、遠隔]

[効果]

使用者は補助行動で武器を準備できます。武器をしまうのは補助行動ではできません。

### 〈攻防一体〉

[宣言：判定前] [使用：イベント毎：余力 (1)] [対象：近接]

[効果]

近接攻撃に対し《防御》の代わりに《主近接》で受動行動を行います。攻撃側が攻撃失敗でも使用者は判定を行わなければなりません。攻撃成功時と半成功時は《防御》と同じですが、防御成功時は使用者が相手に半成功ダメージを、攻撃失敗時かつ使用者が判定に成功した場合は使用者が相手に成功時のダメージを与えます。使用者と相手が共に判定に失敗した場合はいずれもダメージを与えません。

### 〈小型武器術〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [対象：近接]

[効果]

〈小型武器術〉は小型の近接武器使用にのみ効果を持ちます。武器の成功時のダメージが中型武器（片手）と同じになります。半成功時のダメージは小型武器のままです。

### 〈獅子奮迅〉

[宣言：説明参照] [使用：シナリオ毎：--] [対象：近接]

[効果]

使用者が自分の攻撃で自動的成功か決定的成功を出した場合に使用でき、その連続攻撃が終了した後に即時攻撃（連続、特技可）を行えます。もし、自動的成功か決定的成功を含む攻撃終了後に隣接する敵がいなければ（つまり、敵を倒してしまった場合）、即時移動（10）で隣接できる任意の敵を対象として即時移動を行った後、その敵に即時攻撃を行えます。

### 〈双撃〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [対象：近接]

[前提特技：〈二刀流〉]

[効果]

〈双撃〉は〈二刀流〉との併用が必須です。半成功時に〈強打〉を使用した時の追加ダメージはD6ではなくD8になります。

### 〈即撃〉

[宣言：説明参照] [使用：1日毎：余力 (1)] [対象：中大型刀剣]

[効果]

使用者が敵と隣接した時に使用できます。敵の移動や位置変更で隣接した場合は割込攻撃（単独、特技可）、使用者の移動によって隣接した場合は追加攻撃（単独、特技可）を行えます。

---

使用者が〈高速準備〉を取得済みの場合、武器を準備していない状態でも使用できますが、武器を片手で使用している場合のダメージしか与えられません。

### 〈即死攻撃〉

[宣言：判定後] [使用：--：余力 (1)] [対象：近接、遠隔]

[効果]

〈即死攻撃〉は攻撃成功時に宣言でき、その攻撃が1点以上の耐久度ダメージを与えた場合、相手は耐久度が0にならなくても死亡判定を行わなければなりません。連続攻撃中に使用した場合、死亡判定は連続攻撃終了後に解決します。ダメージによって死亡判定が必要な場合、この効果は無視します。

### 〈狙撃〉

[宣言：主行動] [使用：無制限：--] [対象：遠隔]

[効果]

〈狙撃〉を宣言したサイクルの主行動はそれだけで終了しますが、次サイクルの弓か弩を使用した遠隔攻撃の〔射〕を3倍にします。〔衰〕は変化しません。〈連射〉とは併用できません。弓、弩類のみが対象で、種類（短弓、重弩、など）ごとに取得する必要が有ります。

### 〈打撃強化〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [取得回数：追加ダメージ] [対象：近接、遠隔]

[効果]

攻撃成功時ダメージを取得回数分増やすことができます。半成功時のダメージには加算できません。クラスで指定された武器種別毎（刀剣、槍、など）に取得する必要が有ります。同じ種別であれば別の武器でも効果は有効です。

### 〈達人の一撃〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [対象：近接]

[効果]

ダメージ決定時のダイスが1だった場合、振りなおすことができます。これは半成功時でも効果があります。

### 〈鉄拳〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [対象：格闘]

[効果]

素手の格闘ダメージが「D4/D8」になります。〈鉄拳〉は打撃技への特技なので〈葛〉や〈投げ技〉には効果がありません。〈鉄拳〉は格闘以外では使用できません。

### 〈長尺武器〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [対象：近接]

---

## [効果]

大型槍か長柄武器を使用している場合のみ使用可能で、2マスまで離れた敵を攻撃可能です。  
〈なぎ払い〉の様な範囲攻撃と併用した場合、周囲2マスを範囲とする事ができます。

**〈なぎ払い〉**

[宣言：主行動] [使用：イベント毎：余力（1）] [対象：大型近接]

## [効果]

〈なぎ払い〉による攻撃は近接攻撃（単独、特技可）ですが判定前に隣接する敵から攻撃回数上限以下の相手を選択して1対多の対抗判定を行います。攻撃成功か半成功の敵全員に対してダメージを与えます。攻撃成功なら通常のダメージに加えて敵はよろめき状態になります。ただし、攻撃が決定的成功の場合でも相手は受動行動を行えませんがダメージは通常の成功時と同じ扱いです。

**〈投げ技〉**

[宣言：判定前] [使用：イベント毎：余力（1）] [対象：格闘]

## [効果]

〈投げ技〉はよろめき状態の相手にのみ使用できます。モンスターに対しては[サイズ：小型～大型]で[転倒]の状態異常になる相手にしか使用できません。

〈投げ技〉が攻撃成功ならD6+D4ダメージに加え相手は転倒状態になります。半成功ならダメージは与えられませんが相手は転倒状態になります。

〈投げ技〉は連続攻撃の間に1回しか使用できません。

〈投げ技〉は転倒している相手に使用できません。

〈投げ技〉の結果、相手を転倒状態にした場合、フリーの使用回数を回復します。

〈投げ技〉のダメージは〈打撃強化 [投げ技]〉で増やす事ができます。

**〈二刀防御〉**

[宣言：判定後] [使用：1日毎：余力（1）] [対象：刀剣]

[前提特技：〈二刀流〉、〈防御術〉]

## [効果]

使用者が〈防御術〉の結果に不満の場合に使用できます。再度《主近接》で受動行動を再判定し最初の《防御》と2回の〈防御術〉のうちどれか一つの結果を選択できます（例えば《防御》半成功で〈防御術〉で防御失敗、〈二刀防御〉で防御成功の場合は防御半成功にできます）。〈二刀防御〉で受動行動成功の場合は防御成功として扱うので防御成功をトリガとする特技は〈二刀防御〉の結果をトリガとして使用可能です。

**〈二刀流〉**

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [対象：近接]

## [効果]

〈二刀流〉使用時はは2つの近接武器を左右の手に1つずつ使用していなければなりません。使用する武器のうち、一方の武器に小型近接武器を使用しなければならず、格闘を組み合わせる事はできません。〈二刀流〉には次の効果があります。

- ・ 2つ目の武器の準備を補助行動で行えます。

- ・半成功時のダメージがD6になります。
- ・《防御》による受動判定時のD10が10のとき、10か0の好きな方として構いません。例えばD12=5、D10=10なら15か5のどちらか好きな方として扱います。

## 〈二刀乱舞〉

[宣言：主行動] [使用：1日毎：余力（1）] [対象：近接]

[前提特技：〈二刀流〉]

[効果]

使用者が〈二刀流〉で2つの武器を使用している場合に使用できます。使用者は主行動で左右の武器でそれぞれ1回ずつ連続攻撃を行えます。〈二刀流〉の半成功ダメージの効果は適用されず武器の通常の半成功ダメージを適用します。

使用者が2体以上の敵に囲まれている場合、左右の武器で攻撃する対象に別々の敵を選んでも構いません。

## 〈跳ね飛ばし〉

[宣言：判定後] [使用：イベント毎：余力（1）] [対象：近接]

[効果]

〈跳ね飛ばし〉は近接攻撃が攻撃成功時に宣言できます。通常のダメージに加え使用者は即時行動として攻撃対象の敵のマスに位置変更（1）し、敵を1D3マス後方に強制移動した上でよろめき状態にします（後方とは敵を中心として使用者の反対側とその両隣のマスの延長上です）。攻撃対象を強制移動させられない場合はよろめき状態の効果だけを適用します。

## 〈必殺〉

[宣言：説明参照] [使用：イベント毎：余力（1）] [対象：近接]

[効果]

〈必殺〉は使用者の攻撃に対して相手が余力によるダメージ軽減を決定した時に宣言でき、相手のダメージ軽減ダイスから1つ選んで取り除きます。例えば余力3点で軽減が3、5、6場合、6を取り除いて8点のダメージ軽減になります。相手が〈防護〉を使用している場合、ダイスを0個にしても〈防護〉の効果は残ります。例えば〈防護：R1〉の相手のダメージ軽減ダイスを0にしても1点はダメージを軽減されます。

## 〈フェイント〉

[宣言：判定後] [使用：イベント毎：余力（1）] [対象：近接]

[効果]

近接攻撃とそれに対する防御の判定を再度回行い、攻撃側がどちらか一方を選択します。例えば〈フェイント〉の結果、攻撃成功（連続攻撃停止）と攻撃半成功（連続攻撃）で攻撃成功（連続攻撃停止）を選択したら成功時のダメージを与え連続攻撃は停止しますが、攻撃半成功（連続攻撃）を選択したら半成功ダメージですが連続攻撃を継続できます。

## 〈複数対象攻撃〉

[宣言：判定前] [使用：無制限：--] [対象：近接、遠隔]

---

[効果]

〈複数回攻撃〉 取得したキャラクターは 1 回の判定毎に攻撃対象を変更できます。

### 〈防御術〉

[宣言：判定後] [使用：イベント毎：《主近接》 / 《防御》] [対象：近接]

[効果]

〈防御術〉は相手の攻撃や [防御：《防御》] の呪文に対して《防御》の結果が不満の場合に使用できます。使用者は《主近接》で受動行動を再判定し〈防御術〉の前の《防御》といずれか一方の結果を選択できます（例えば《防御》半成功で〈防御術〉で防御失敗の場合は《防御》半成功にできます）。〈防御術〉で受動行動成功の場合は防御成功として扱うので防御成功をトリガとする特技は〈防御術〉の結果をトリガとして使用可能です。

技能チェックをコストとして使用した場合、通常の効果に加え余力を 1 点回復します。

### 〈連撃〉

[宣言：主行動] [使用：イベント毎：余力 (1)] [対象：近接]

[効果]

〈連撃〉を宣言後した主行動の攻撃は攻撃失敗でなければ（防御成功でも）ダイス目によらず連続攻撃を継続できます。また、〈連撃〉中のキャラクターに対して防御成功をトリガとする特技の対象にできるのは連続攻撃の最後の攻撃だけです。

### 〈連拳〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [対象：格闘]

[効果]

格闘での近接攻撃時のみ適用されます。攻撃成功時はダイス目によらず連続攻撃可能となり、半成功時はダイス目が  $D12 \geq D10$  で連続攻撃可能になります（通常は  $D12 > D10$  のとき）。

### 〈連打〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [対象：近接]

[効果]

近接攻撃の判定時のダイス目が  $D12 \geq D10$  で攻撃に成功か半成功した場合に連続攻撃可能になります（通常は  $D12 > D10$  のとき）。〈連打〉は武器のカテゴリ（格闘、刀剣、槍、斧・鈍器、棒状武器）毎に取得する必要があります。

---

## 第5節 専門特技

専門特技は主に搜索活動や作業などに関連する行動を強化するよう技術です。

### 〈足止め〉

[宣言：対応・移動] [使用：イベント毎：余力 (1)]

[効果]

〈足止め〉は使用者から 10 マス以内で移動を開始した相手に対して宣言できます。《トリック》の対抗判定を行い能動側成功の場合、相手は移動距離が 1/3 (端数切り上げ)、半成功の場合は 1/2 (端数切り上げ) になります。

### 〈暗器術〉

[宣言：補助行動] [使用：無制限：--]

[効果]

小型の武器を隠し持っていることにできます。武器を隠すときに宣言する必要はなく、宣言した時点であらかじめ武器を隠し持っていたことにできます。

### 〈隠し扉発見〉

[宣言：主行動] [使用：シナリオ毎：余力 (1)]

[効果]

〈隠し扉発見〉を宣言した時点で使用者は自分が現在いる建物やダンジョンでそれまでに通過した場所にあった隠し扉の場所を全て知ることができます。

### 〈危険察知〉

[宣言：主行動] [使用：シナリオ毎：余力 (1)]

[効果]

〈危険察知〉を持つキャラクターのプレイヤーはダンジョンの分かれ道等でどちらに進む方が危険 (安全) かをマスターに尋ねる事ができます。マスターはその時点の可能性としてどちらが危険かを答えてください。同程度の危険性がある場合はより直近に危険があるものの方が危険になります。

### 〈警戒睡眠〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

不意打ちなどを仕掛けられる状況において、〈警戒睡眠〉を持つキャラクターは眠っていても目を覚ましていて無警戒の状態として扱います。つまり、眠っている状態のため初期状態が 3 ~5 マスに自動的に縮小されることがなく、搜索範囲内で隠密側が判定に失敗したら目を覚まして警戒状態になります。

## 〈激励〉

[宣言：説明参照] [使用：無制限：--]

[効果]

使用者は休憩時に自分の余力、魔那の回復量を減らす代わりに使用者が指定した他のキャラクターの回復量を増やすことができます。他のキャラクターは複数選んで良く、使用者が減らした回復量と選択した他のキャラクターの回復量の増加分合計が同じであれば構いません。

例えば休憩時に使用者の回復量が余力 D6=5、魔那 D4=4 だったとします。〈激励〉を使用して他のキャラクターAの余力回復に+1、キャラクターBの余力回復に+1と魔那回復に+1した場合、使用者の余力回復は3、魔那回復は3になります。

他のキャラクターに分け与える回復量はダイス目から引くことに注意してください。使用者の回復量が余力や魔那の上限を超えている場合、その超えた分を他のキャラクターに分け与えることができます。

## 〈気配隠し〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

〈気配隠し〉は視覚以外の知覚を持つ相手から隠れる場合に発見者に対して視覚に与えるのと同じペナルティを適用します。例えばオーラを知覚できるモンスターは周囲の環境によらず通常通り 10～20 マスの距離から隠密を警戒できるでしょうが、〈気配隠し〉を持つキャラクターは見通しが悪ければもっと近くから隠密を開始できます。また、《隠密》に与える「視界不良」のペナルティも視界と同様に適用します。

## 〈行動補助〉

[宣言：特効 F] [使用：--：余力 (1)]

[効果]

〈行動補助〉使用者は《逃走》、《運動》、《隠密》、《仕掛》、《野外活動》のうち1つを指定してください。あわせて〈行動補助〉の対象キャラクターを指定してください(複数指定できます)。対象に選ばれたキャラクターが余力1点を消費した場合、そのイベントの間、宣言時に指定された技能を使用した能動行動を、〈行動補助〉使用者の技能基準値を使用して判定できます。技能強度は自身の値をそのまま使用します。受動行動に対して〈行動補助〉は使用できません。

## 〈声真似〉

[宣言：主行動] [使用：無制限：--]

[効果]

他人の声を真似たり、本来の自分の声ではない声色で喋ったり、動物の鳴き声を真似したりできます。声を聞いた相手を騙せるかは《トリック》の対抗判定になります。判定結果が能動側成功の場合はそのシーンの間、半成功以上の場合は次の使用者のサイクルの行動順まで相手は声だけから〈声真似〉であることを見抜けません(姿をさらしたり、真似している相手が知らないことを話したりした場合、声以外の要素から見抜かれる可能性はあります)。半成功の場合、次のサイクル以降で何か話すなら再判定が必要になります。

他人の声をまねる場合、声色の違いによって基準値にマイナスの修正を加えます。修正値の目安は下表を参照してください。



修正	目安
-1	同性で同じような身長（±5cm）、体重（±5Kg）の相手の声。
-2	同性でやや身長（±15cm）、体重（±15Kg）に差があるの相手の声。
-3	同性で上記以上の体格差がある相手の声。
-4	異性で同じような身長（±5cm）、体重（±5Kg）の相手の声。
-5	異性でやや身長（±15cm）、体重（±15Kg）に差があるの相手の声。
-6	異性で上記以上の体格差がある相手の声。

※ 男性が声変わりしていない子供の声をまねる場合、異性扱いにします。

### 〈忍び寄り〉

[宣言：特効 F] [使用：シナリオ毎：余力 (1)] [取得回数：ダイス数]

[効果]

〈忍び寄り〉は不意打ちを仕掛ける場合など《隠密》で敵に近づく必要がある場合に使用できます。〈使用者は取得回数だけ D6 を振り、その中で最大の値だけ相手に近づいた地点から《隠密》を開始できます。ただし、自動知覚範囲の 1 マス外側が最も近づける場所になります。使用者が〈集団隠密〉を使用しているなら味方にも〈忍び寄り〉の効果を適用できます。

### 〈集団隠密〉

[宣言：特効 F] [使用：シナリオ毎：余力 (1)]

[効果]

〈集団隠密〉は味方と同じ場所で隠密行動を取る場合に使用でき、一緒に行動している味方全員分の《隠密》の判定を代表して 1 回だけ行います。対象となる味方はまとまって行動していなければなりません（全体として隣接していなければなりません）。〈集団隠密〉は使用者以外の味方が余力を消費して使用しても構いません。

例えば使用者を含め味方 5 人が見張りの敵 3 人から隠れている場合、通常はそれぞれのキャラクターが 3 人の見張りに対して個別に《隠密》の対抗判定を行います。〈集団隠密〉を使用した場合、〈集団隠密〉の使用者と敵の見張り 3 人との対抗判定だけで味方 PC5 人全員が隠れたかどうかを判断します。

### 〈集団逃走〉

[宣言：特効 F] [使用：イベント毎：余力 (1)]

[効果]

〈集団逃走〉を使用した場合、使用者が選択した敵全てと 1 対多の《トリック》の対抗判定（即決）を行って下さい。対抗判定が半成功以上になった敵は〈集団逃走〉使用者の次の行動順開始まで自分に隣接する相手が支配領域から離脱する方向への移動を制限できません。

### 〈呪文抵抗補助〉

[宣言：判定後] [使用：イベント毎：余力 (1)]

[効果]

〈呪文抵抗補助〉は敵の呪文使用に対応して使用でき、使用者の味方全員は対応した敵の呪文に対する《呪文抵抗》の判定時のダイス目が 11、12 を自動的失敗ではなく、11 の時は 1 か 11、

---

12の時は0か12として扱います。どの値として扱うかは《呪文抵抗》の判定者がそれぞれ選択できます。

## 〈スリ〉

[宣言：主行動] [使用：--：余力（1）]

[効果]

〈スリ〉は相手の持ち物などを気づかれずにかすめ取りするための技術です。基本的に財布等の小さなもの、盗んだ後に隠す事が容易なものを盗む事しかできません。〈スリ〉は相手の警戒が薄い状況でなければ使用できません。状況によって目標値が変化します。判定が半成功の場合、余力1点を消費することでスリを実行する前にやめたことにできます（相手には気づかれませんが）。余力を消費しないなら失敗時と同じく物を盗めない上、相手に気づかれます。

目標値（1）：相手はうたた寝しているなど、全く注意していない状況。

目標値（7）：相手は別のことに集中していて注意がこちらに向いていない状況。

目標値（12）：普通に歩いている場合など。

## 〈装備調達〉

[宣言：主行動] [使用：シナリオ毎：余力（1）]

[効果]

使用者はアイテムのうち通常の武器、盾、その他装備、魔晶石、呪符の中から1つを調達できます。実際に入手するためには対価を支払わなければなりません。また、使用者の味方が〈装備調達〉取得者の余力（1）を支払って〈装備調達〉をすることもできます。

〈装備調達〉は使用者に敵対的ではないNPCが1人以上いる場所でなければなりません。例えば、寒村や峠の一軒家などでも構いませんが、ダンジョンの中や荒野では使用できません。

## 〈退避成功〉

[宣言：説明参照] [使用：イベント毎：--]

[効果]

使用者が攻撃や呪文の対象となり、攻撃（連続攻撃の場合はその全て）から1点もダメージを受けなかった場合、呪文（〈呪文速射〉などで2回以上の呪文使用時はその全て）の効果は一切受けなかったかダメージを1点も受けなかった場合に宣言できます。〈退避成功〉を使用した時点で即座に余力1点を回復します。

## 〈動物会話〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

〈動物会話〉を持つキャラクターは動物に自分の言葉を伝える事か、相手の動物が伝えたい事を理解する事ができます。なお、動物の知能や常識は人間とは異なるので満足に会話ができるかどうかは別の問題です。非常に頭の良い動物（サル、カラス、クジラ、ゾウ、など）で7～8語、頭の良い動物（イヌ、多くの鳥類、など）で5～6語、ほとんどの場合は3～4語からなる文章しか理解できないでしょう。昆虫などでは会話が成り立ちません。また、動物には具体的に直接的な内容しか伝えられません。

---

## 〈読唇術〉

[宣言：主行動] [使用：無制限：--]

[効果]

使用者は人の口の動きを見てなにを喋っているかがわかります。〈読唇術〉で言葉を読み取るためにはその言語の会話ができなければなりません。判定が必要な場合は《隠密》で判定を行います。マスターは判定結果の達成値によってどの程度聞き取れたかを判断しても構いません。目安は簡単な内容なら5以下、一般的な会話程度の内容なら8以下、やや難しい内容なら9～11、12以上は難しい会話です。〈読唇術〉は周囲の状況で基準値に修正を受けます。修正値は下記を参照してください。

[距離]

対象との距離によって基準値が修正されます。

距離	1	2	3	4	5	6	7～
修正	+0	-1	-2	-4	-8	-20	判定不能

[明るさ]

明るさ	修正	目安
明るい	0	日中くらいの明るさです。
暗い	-2	薄暗い夕暮れ時、少し霧が出ている、雨が降っている等の状況です。
非常に暗い	-6	月のある夜、霧、強い雨が降っているような状況です。
暗闇	判定不能	半月以下の月明かり、濃霧、豪雨などの状況です。

## 〈投げ縄〉

[宣言：主行動] [使用：無制限：--]

[効果]

《野外活動》で任意の目標値を宣言して判定を行います。宣言した目標値の2倍の高さ（メートル）にロープを引っ掛ける事ができます。ロープを手掛かりにできる状況ではなんらかのボーナスを与えてください。また、船から落下したキャラクターにロープを投げて助けるような行動も取れます。

## 〈縄抜け〉

[宣言：主行動] [使用：無制限：--]

[効果]

《運動》の判定に成功すると縄で縛られた状態から抜け出せます。この特技を持っていないキャラクターは縄を切る、解く、などしない限り縛られた状態から抜け出すことはできません。判定時の目標値はマスターが判断します。

## 〈ブービートラップ〉

[宣言：主行動] [使用：--：余力（1）]

[効果]

D6 マスの場所に簡易的な罠（下表）を仕掛けることができます。各マスに違う罠を設置することも可能です。罠の設置は1箇所につき1通常サイクルかかるものとして扱います。〈ブービートラップ〉を設置したマスに侵入したキャラクターは余力1点を支払うか設置した罠の効果を受けるかを選択してください。

名称	説明
ボルト	設置したマスに侵入したものに D6 点のダメージを与えます。
スネア	設置したマスに侵入したキャラクターは転倒します。移動中の場合、そのマスで移動を停止しなければなりません。
アラーム	設置したマスに侵入者があった場合、設置者やその周辺にいるものは侵入に気づきます。アラームに気付くためには罠を設置した場所までの距離の 1/3（端数切り上げ）を目標値とした《仕掛け》に成功しなければなりません。

### 〈変装〉

[宣言：主行動] [使用：--：余力（1）]

[効果]

〈変装〉を使用することで商人、農民、聖職者、兵士などの姿に擬態できます。これによって一般人のふりをしたり、警備の者のふりをしたりすることで追跡の目をごまかしたり、侵入を容易にしたりできます。特定の他人に化けたりするのではないことに注意してください。また、衆人環視の元で突然姿を変えることはできず、変装には1通常サイクル程度の時間がかかります。不自然な行動を取らない限り注意を払われることはありませんが、他者に気づかれそうな場合は《トリック》の対抗判定を行います。判定基準は下表を参照してください。

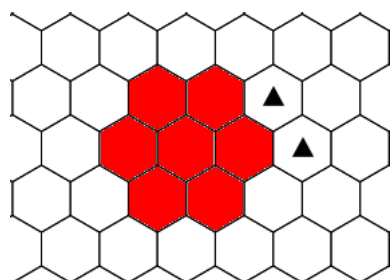
判定結果	説明
決定的成功	変装は見抜かれませんが、この後少々疑わしい行動をとったくらいでは変装者を疑わなくらい信じてしまいます。
能動側成功	変装は見抜かれませんが。
半成功	変装は見抜かれませんが、相手が余力1点を支払った場合、再度詮索することができます。
受動側成功	変装側が余力1点を支払わない限り変装に気づかれます。余力1点を支払った場合、詮索をかわすためにもう一度判定を行えます。
能動側失敗	変装に気づかれてしまいます。

### 〈撒き菱〉

[宣言：補助行動] [使用：イベント毎：--]

[効果]

使用者に隣接する直径3マスの範囲の移動困難さを+2し、加えてその場所に侵入したものは1マス毎に1点のダメージを受けます。この効果は使用者自身にも適用されるので注意してください。道具類は購入しなくても特技取得によって常に利用可能となります。効果範囲は下図の様になります。▲が使用者（2つあるうちのどちらかにいると仮定）で赤いマスが効果範囲になります。



### 〈魔法仕掛解除〉

[宣言：主行動] [使用：--：MP (1)]

[効果]

儀式でかけられた長期間にわたって継続する呪文の効果《仕掛け》で解除します。〈魔法仕掛け解除〉の《仕掛け》で判定するごとにコストを消費します。

解除対象の呪文は【魔化解除】で解除可能でなければなりません。[完了値]、[目標値]は解除対象の呪文を【魔化解除】で解除する時と同じです。〈魔法仕掛け解除〉は[消耗：余力(1)]、[サイクル：通常]の作業で、進捗度合いを決めるダイスはD6になります。

### 〈魔法仕掛発見〉

[宣言：主行動] [使用：--：MP (n)]

[効果]

範囲内（使用者を中心に直径  $2n+1$  マス以内。n は〈魔法仕掛発見〉使用時に消費した魔力）にある魔力を帯びたものの存在を感知します。また、かけられている呪文の名前が分かります。ただし、呪文が発動していない場合は何も感じないため、呪文を使用していなければ魔法使いがいても解りません。

### 〈無印象〉

[宣言：説明参照] [使用：シナリオ毎：経験値 (1)]

[効果]

使用者が望めば好きな時に使用できます。〈無印象〉を使用した場合、そのシナリオに出て来た NPC は使用者の外見的特徴等を忘れてしまい、使用者を探したり、似顔絵等を作成したりすることは不可能になります。本人に会えばあった事があるというのは思い出しますが、以前あった時にキャラクターが何をしたのか、出来事の関係者がそのキャラクターなのか他の誰かだったのか、などの記憶が曖昧になっています。〈無印象〉を使用する際に印象を残したままにしたい NPC がいるならば特定の NPC からは印象を消さない事は可能です。

### 〈業師の余裕〉

[宣言：説明参照] [使用：シナリオ毎：--] [取得回数：使用回数]

[効果]

使用者が参加する何らかの作業判定を完了した時に使用でき、即座に余力を1点回復します。1シナリオに取得回数まで使用できますが、1回の作業判定には1回しか使用できません。

### 〈畏感知〉

[宣言：説明参照] [使用：--：余力（1）]

[効果]

最初に畏にかかった時に宣言し、畏にかかったのでは無くその畏を発見したことにできます。

## 第6節 呪文型特技

呪文型特技は呪文と特技の中間的な能力です。呪文型特技のコスト消費は特技として扱われますが、効果の解決は呪文として処理します。呪文型特技の威力はクラス呪文に劣りますが、コスト消費が特技なので回数無制限に使えたり、一定期間に1回はコスト消費なしで使用できたりするという特徴があります。

### 〈位置交換〉

[宣言：呪文参照] [使用：サイクル毎：MP (1)]

[効果]

次の効果を持つ呪文として使用できます。

**【位置交換 (チェンジ・ポジション)】**

[宣言：主行動] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：1] [範囲：術者、対象]

[効果]

術者と対象の位置を入れ替えます。この呪文は[維持攻撃]からの脱出に使用することができ、[維持攻撃]からの脱出に使用する場合は《防御》の代わりに使用できます。

### 〈強制移動〉

[宣言：呪文参照] [使用：サイクル毎：--]

[効果]

次の効果を持つ呪文として使用できます。

**【強制移動 (フォース・シフト)】**

[宣言：主行動] [判定：《呪文投射》] [防御：《運動》]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

術者以外の対象を呪文成功時は最大2マス、半成功時は1マス強制移動します。

### 〈魔鎧〉

[宣言：呪文参照] [使用：サイクル毎：MP (1)]

[効果]

次の効果を持つ呪文として使用できます。

**【魔鎧 (メイジ・アーマー)】**

[宣言：対応・打撃] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

余力を使用してダメージを軽減する場合、ダイスを2回振って好きな方を選択します。例えば、余力2点で2D6の軽減を行う場合、2D6を2回振って(2、3)と(1、6)だったら(1、6)の方を選択するということになります。

## 〈魔弾〉

[宣言：呪文参照] [使用：サイクル毎：--]

[効果]

次の効果を持つ呪文として使用できます。

**【魔弾 (マナ・ボルト)】**

[宣言：主行動] [判定：《呪文投射》] [防御：《防御》]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：ダメージ (物理：D6)]

## 〈魔盾〉

[宣言：呪文参照] [使用：サイクル毎：MP (1)]

[効果]

次の効果を持つ呪文として使用できます。

**【魔盾 (マナ・シールド)】**

[宣言：受動] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

武器による攻撃など《防御》で受動行動可能な攻撃を《防御》の代わりに《対応呪文》で判定できます。**【魔盾】**は1サイクルに1回しか使用できませんが、連続攻撃の全ての攻撃に対しては使用できます。この場合、個々の攻撃に対してはそれぞれ判定が必要です。

## 〈幽霊歩き〉

[宣言：呪文参照] [使用：イベント毎：MP (1)]

[効果]

次の効果を持つ呪文として使用できます。

**【幽霊歩き (ゴースト・ウォーク)】**

[宣言：移動] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：1サイクル] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

この呪文の影響下にあるキャラクターは敵の支配領域の移動制限を解除するための判定に《逃走》の代わりに《対応呪文》を使用できます。



## 第7節 呪文操作

呪文操作系の特技は呪文を使用する際に細かな操作を行うための特技です。

### 〈一時的呪文習得〉

[宣言：説明参照] [使用：1日毎：余力（1）]

[効果]

使用者は自分のレベルの半分（端数切り上げ）以下のレベルの任意の呪文（他の専門クラスの呪文でも可）を1つ使用可能になります。〈一時的呪文習得〉で使用可能になった呪文が使えるのは特技使用後から次の休息開始前までです。なお、自分の専門クラスで習得できない呪文はパーティーの仲間に教えてもらうか、教えてくれる術者を探して呪文をかけてもらうのと同じ料金を支払う必要があります。

### 〈威力増強〉

[宣言：打撃] [使用：--：余力（1）]

[効果]

耐久度を対象とする呪文の [ダメージ] か [回復] に+D6 します。

### 〈儀式 [系統] 〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

〈儀式〉は [系統] ごとに取得し、対象系統の儀式呪文を取得可能になります。

### 〈緊急魔力導出〉

[宣言：補助行動] [使用：無制限：--]

[効果]

補助行動として魔那(余力や魔晶石は対象にできません)から魔力導出を行うことができます。補助行動としては1サイクルに1回しか魔力導出を行えませんが、主行動としての魔力導出ができなくなるわけではないので補助行動と主行動で1回ずつの魔力導出が可能です。ただし、〈緊急魔力導出〉での魔力導出の祭にD6が6だった場合、それ以降は同一イベントの間〈緊急魔力導出〉での魔力導出を行えなくなります。〈緊急魔力導出〉を使用できない状態から回復するためには補助行動で余力1点を消費する必要があります。

### 〈高速魔力導出〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [取得回数：閾値]

[効果]

魔力導出時にダイス目が取得回数以下だった場合、追加で1回だけ魔那(余力や魔晶石は対象にできません)を消費して魔力導出を行えます。

## 〈呪文攻撃連係〉

[宣言：判定前] [使用：無制限：--]

[効果]

近接攻撃の連続攻撃のうち1回を呪文の使用に割り当てる事ができます。呪文使用後に近接武器による連続攻撃を行える条件は呪文に成功（呪文の防御に成功されるかは無関係）し、判定時のダイス目が  $D12 > D10$  だった場合です。

〈呪文攻撃連携〉は受動行動、即時行動、割込行動のタイミングでは使用できません。

〈呪文攻撃連携〉を使用した連続攻撃中に〈呪文速射〉を使用することはできません。

## 〈呪文速射〉

[宣言：判定後] [使用：--：MP (1)]

[効果]

〈呪文速射〉は[効果時間：瞬間]の呪文だけが対象で、呪文毎に取得する必要があります。

〈呪文速射〉を取得した呪文が呪文失敗以外で判定時に  $D12 > D10$  なら、もう一度呪文を使用できます。続けて使用する呪文は同じでなくてもかまいませんが、そちらも〈呪文速射〉を取得していなければなりません。呪文の対象は毎回自由に選択してかまいません。

〈呪文速射〉のコストは追加の呪文使用時に消費しませんが（最初の呪文にコストは発生しません）。

〈呪文速射〉は受動行動、即時行動、割込行動のタイミングでは使用できません。

## 〈呪文動作〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

1回取得するごとに1種類の呪文動作が可能になります（〈呪文動作〉で他の呪文動作を取得しても詠唱は常に使用可能です）。使用したい呪文動作があるならマスターと相談の上設定しても構いませんが、その動作は行えなくなる可能性がなければなりません。単に集中して念じるというような動作は認められません。一般的な呪文動作には次の2種類があります。

「結印」は手指を使って印を結ぶ方法です。少なくとも片手が空いていなければなりません。

「描像」は虚空に呪文のサインを描く方法です。これも片手が空いていなければなりません。

## 〈焦点具 [効果] 〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--] [取得回数：拡大効果]

[効果]

杖（スタッフ）やワンド、オーブ、聖印、トーテムなどを使用することで、呪文の効果を強化できます。取得回数1つにつき下表の1種類の効果を得ます。2回以上取得可能な場合、異なる効果を組み合わせても構いません（例：取得回数2でダメージ増強+1と範囲拡大+1）。

効果	説明
ダメージ増強	呪文のダメージに取得回数を加えます。半成功時にもダメージを1/2する前に加えます。防御成功時には効果がありません。例えばダメージ $2D6=7$ で取得回数1を加えた場合、呪文成功時8、半成功時4、防御成功時2になります。
回復増強	回復、擬似耐久度に取得回数を加えます。半成功時や防御成功時の扱いは

	「ダメージ増強」と同じです。
効果時間増強	呪文の効果時間を「効果時間：nD6 通常サイクル」のようにダイスで決める場合、ダイス目に取得回数を加えます。 呪文の効果時間が「持続・終了」の場合、判定の目標値に取得回数を加えます。「持続・継続」は増強できません。 半成功時や防御成功時の扱いは「ダメージ増強」と同じです。
他量的効果増強	取得回数につき軽減、幻覚の目標値に+1 します。半成功時や防御成功時の扱いは「ダメージ増強」と同じです。
距離拡大	取得回数につき呪文の距離が+5 マスされます。例えば取得回数 1 の場合、「距離：10n」の呪文は「距離：10n+5」として扱います。呪文が半成功や防御成功でも同じ効果があります。
範囲拡大	呪文の範囲が2マス増えます。例えば取得回数 1 の場合、「範囲：直径 3+2n」の呪文は「範囲：直径 5+2n」になります。「範囲：連続 5 マス」の場合は「連続：7 マス」になります。「範囲：対象、対象 n」は増強できません。

焦点具を使用時は片手（利き腕である必要はありません）を使います。これは焦点具が指輪のような形状であっても同じで、焦点具の効果を得たければ指輪をはめている手に他のものを持つことはできません。また、焦点具を武器と同一にした場合、焦点具として使用したサイクルは武器として使用できず、武器として使用したサイクルは焦点具として使用できないため、その武器を〈呪文攻撃連携〉で焦点具として使うことはできません。

特技取得と同時に道具も入手しており、お金を払って購入する必要はありません。また、一時的に手元を離れることがあっても必ず（少なくとも同等品を）再入手できます。例えば、敵に捕まって武器と一緒に取り上げられたとしても、武器などと同じタイミングで焦点具も再入手できます。

### 〈焦点具化武器〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

通常、武器を〈焦点具〉としたとき、その武器を武器として使用したサイクルは焦点具として使用できず、焦点具として使用した場合は武器として使用できませんが、〈焦点具化武器〉の対象となった焦点具でもある武器は同一サイクル中に焦点具としても武器としても使用可能になります。

〈焦点具化武器〉は特定の武器を対象とし、その武器は〈焦点具〉で焦点具としていなければなりません。複数の武器を焦点具としている場合、武器ごとに〈焦点具化武器〉を取得しなければなりません。

### 〈精密呪文投射〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

範囲呪文の投射位置がずれることはなく、狙った場所を中心に呪文の効果が発動します。  
(注意：【火球】のような範囲呪文をキャラクターなど明確な目標物を中心にしないで使用した場合、D10 を振って 7~0 なら狙った場所に、1~6 なら狙ったマスの隣接マスに着弾します。)

### 〈魔晶石接合〉

[宣言：主行動] [使用：無制限：--]

[効果]

〈魔晶石接合〉は使用者と魔晶石をリンクし、接合した魔晶石は自身の魔那と同じように〈緊急魔力導出〉の対象となります。一度接合した魔晶石は魔力を放出してしまうか、使用者が接合をやめるまで接合したままになります。魔晶石をリンクするためには1通常ターンかかるため戦闘イベント中にリンクすることはできません。

### 〈魔力回収〉

[宣言：主行動] [使用：無制限：--]

[効果]

D6を振り使用者の現在の魔力以下なら魔那を1点回復し、魔力を0にします。D6の目が魔力よりも大きい場合は何も起こりません。〈魔力回収〉には主行動を消費します。

### 〈魔力搾出〉

[宣言：主行動] [使用：--：余力（1）]

[効果]

余力からD6点の魔力導出を行います（特技の使用コストが魔力導出に使用する余力です）。

## 第8節 魔工特技

魔工特技は魔術的に何かを創造したり、何かに魔力を付与したりするためや、呪文や儀式でこれ等を行うための準備を行うための技術です。

### 〈式神〉

[宣言：説明参照] [使用：--：--]

[効果]

使い魔を作り出します。キャラクターは2回以上〈式神〉を取得することで複数の式神を持つことができます。作り出した式神は作成者が【式】の呪文を使う事で呼び出し、命令する事ができます。術者は自分の周囲1マスにいる式神を自由に消すことができます。耐久度が0になった式神は破壊されはしませんが、再び呼び出すには少なくとも次のイベントにならなければなりません。式神は形状によって能力が異なりますが、いずれにしる自然の生き物や人間でないことは誰の目にも明らかです。式神の基本データは次の通りです。

人型

[耐久度：12] [致死点：-10] [頑健値：11] [サイズ：中型]

[能力値] [戦闘:11] [反応:12] [技術:8] [天命:10] [魔力:--]

[気絶：×、即死：×、よろめき：×、転倒：×、麻痺：×、毒：×]

[技能]

《攻撃：12：0：3》

《防御：13：0：3》

《隠密：10：0：3》

《射撃：12：0：3》

《呪文抵抗：12：0：3》

《トリック：8：0：1》

《逃走：12：0：3》

[近接攻撃（衝撃）：D5/D12：3]

[遠隔攻撃（衝撃）：D5/D12：1：10マス]

[特殊能力] 非視覚知覚（オーラ）

人型の式神は人間にできる簡単な作業（物を持ってくる、掃除する、料理を作る、など）を行えます。人型の式神は10歳の子供くらいの知能があるため、術者の命令をある程度自分で解釈して行動することができます。人型の式神には10語以下の命令を与えることができます。

獣型

[耐久度：12] [致死点：-10] [頑健値：11] [サイズ：中型]

[能力値] [戦闘:13] [反応:12] [技術:6] [天命:10] [魔力:--]

[気絶：×、即死：×、よろめき：×、転倒：×、麻痺：×、毒：×]

[技能]

《攻撃：14：0：3》

《防御：14：0：3》

《隠密：12：0：3》

《射撃：--：--：--》

《呪文抵抗：12：0：3》

《トリック：7：0：1》

《逃走：13：0：3》

[近接攻撃（衝撃）：D6/D12：3：連続]

[特殊能力] 非視覚知覚（オーラ）

獣型の式神は大型の犬くらいのサイズ、格好をしています。獣型の式神は基本的に戦闘用であり複雑な命令は理解できません。獣型の式神には5語以下の命令を与えることができます。

## 鳥型

[耐久度：5] [致死点：-1] [頑健値：11] [サイズ：小型]  
 [能力値] [戦闘:6] [反応:12] [技術:6] [天命:10] [魔力:--]  
 [気絶：×、即死：×、よろめき：×、転倒：×、麻痺：×、毒：×]  
 [技能]

《攻撃：7：0：1》                      《防御：14：0：3》                      《隠密：12：0：3》  
 《射撃：--：--：-》                      《呪文抵抗：12：0：3》                      《トリック：7：0：1》  
 《逃走：13：0：3》

[近接攻撃（衝撃）：1/D3：1]

[特殊移動] ホバリング

[特殊能力] 非視覚知覚（オーラ）、感覚共有

鳥型の式神はハトくらいの大きさを空を飛ぶことができます。戦闘能力はないに等しいですが、空を飛ぶことができます。また、術者と常に感覚を共有することが可能なため式神が見聞きしたことは術者にも把握できますし、離れた場所においても術者の任意に行動を変えさせることができます。また、術者は式神の口を通してしゃべることもできます。鳥型の式神には5語以下の命令を与えることができます。

## 〈使い魔〉

[宣言：説明参照] [使用：--：--]

[効果]

使い魔を作り出します。作り出した使い魔は普段は姿を消しており、作成者が【使い魔】の呪文を使う事で呼び出し、命令する事ができます。命令を果たした使い魔は再び姿を消します。耐久度が0になった使い魔は破壊されはしませんが姿を消してしまい、再び呼び出すには少なくとも次のイベントにならなければなりません。使い魔の基本データは次の通りです。

[耐久度：12] [致死点：-10] [頑健値：11] [サイズ：中型]  
 [能力値] [武勇:11] [反応:11] [技術:10] [天命:10] [魔術:--]  
 [気絶：×、即死：×、よろめき：×、転倒：×、麻痺：×、毒：×]  
 [技能]

《攻撃：12：0：3》                      《防御：12：0：3》                      《隠密：11：0：3》  
 《射撃：12：0：3》                      《呪文抵抗：12：0：3》                      《トリック：11：0：1》  
 《逃走：11：0：3》

[近接攻撃（衝撃）：D5/D12：3]

[特殊能力] 非視覚知覚（オーラ）

使い魔は作成者の経験値を消費してキャラクターと同様に技能、耐久度、余力を成長させる事ができます。使い魔は技能判定に成功しても技能成長チェックはつきません。また、下表の能力を作成者の経験値消費によって獲得する事ができます。

感覚共有 [経験値：3]

使い魔と術者の間で感覚を共有します。共有している間、術者自身は五感を失うのでじっとしている事しかできません。感覚共有は術者の任意で解除できます。

飛行能力 [経験値：4]

飛行能力を与えます。ただし、飛んだまま戦闘行動を行う事はできません。

魔術 [経験値：3 (魔術：10)、9 (魔術：11)、18 (魔術：12)、30 (魔術：13)]

使い魔に〔魔術〕を与えます。使い魔の〔魔術〕は作成者の〔魔術〕未満にしかありません。使い魔の〔魔術〕は差分の経験値を支払う事で増やす事ができます。使い魔は作成者の経験値によって呪文を覚える事ができます。ただし、覚える事のできる呪文は作成者が知っている呪文に限ります。使い魔の《呪文投射》、《対応呪文》は能力値から計算した値になります。

打撃力 [経験値：3]

近接もしくは遠隔のダメージを [D6/D12+1] にします。

遠隔攻撃 [経験値：5]

[遠隔攻撃 (衝撃)：D5/D12：1：10 マス：精密] の遠隔攻撃能力を付与します。

## 〈盟約の禽獣〉

[宣言：不要] [使用：--：説明参照]

[効果]

キャラクターは自分を主人として認め、その意志に従って行動する獣や鳥を 1 体持っています。PC が扱える〈盟約の禽獣〉は鳥や小動物、大きくてもせいぜい中型の犬です。ネコ科の猛獣や熊、猪、狼のような猛獣はセッション中には扱えません。〈盟約の禽獣〉は主人であるキャラクターの意思を尊重して行動しますが NPC として扱われます。また、人語を理解できない〈盟約の禽獣〉と明確な意思疎通をしたければ〈動物会話〉が必要で、〈盟約の禽獣〉が人語を理解しないか主人たるキャラクターが〈動物会話〉を取得していない場合はペットに指示したりするより少々ましな程度のコミュニケーションしか取れません。〈盟約の禽獣〉を獲得するために必要な経験値は動物の能力によって決まります。下表を元に必要な経験値を計算してください。

サイズ	経験値	行動半径	説明
小	3	1Km	カエル、ネズミ、小型の鳥など。
中	4	3Km	ネコ、小型の犬、カラスなど比較的大型の鳥。
大	5	10Km	中型の犬、猿、ワシやタカなど大型の鳥。

※キャラクターから離れて行動できる行動半径に関わります。

能力	経験値	説明
特殊知覚	+1	暗視や音による知覚など人間が十分な知覚能力を持たない場所でも有効な知覚を持つ動物です。イヌ、ネコ、ヘビ、コウモリなどはこの能力を持ちます。ほとんどの鳥類（フクロウを除く）はこれを持ちません。
木登り	+1	木や壁を自由に登ることができ、樹上や屋根の上を移動可能な動物です。ネコやサルなどがこれを持ちます。
飛行	+2	ほとんどの鳥のように空を飛ぶことができる動物です。行動半径を 10 倍にします。ほとんどの鳥類、コウモリがこれを持ちます。
社会性	+1	社会性を持つ動物の場合、〈盟約の禽獣〉を介して同種の動物を動員できる可能性が有ります。例えばネズミの群れを動員して囚われた人物の居場所を探すなどが考えられます。ただし、この能

		力を使うためにはキャラクターの経験値 1 点と適切な報酬が必要になります。猛禽を除く多くの鳥類、イヌ、ネコ、サル、ネズミなどがこれを持ちます。
--	--	---

※ 動物の種類に依存します。例えばネコの場合、特殊知覚と社会性は必ずつけなければならず、飛行は決してつけられません。

知性	経験値	説明
利口	+1	単語 10 の会話が可能。
人語理解	+1	人間の言葉を聞いて理解します（しゃべれません）。この能力を持つ〈盟約の禽獣〉は自分の主人以外の言うことを実行することも可能です。
人語会話	+1	この能力を持つ〈盟約の禽獣〉は人間の言葉をしゃべれます。前提として「人語理解」を持っていなければなりません。

※ 知性は後から経験値を支払って〈盟約の禽獣〉の能力を拡大できます。

※ 知性は魔法的な能力なので動物の種類に関わらず取得させられます。

知性を除いてどのような動物に何点の経験値が必要かの例を挙げます。

動物	経験値	サイズ、能力
カエル	3	サイズ小
ネズミ	5	サイズ小、特殊知覚、社会性
インコ	6	サイズ小、飛行、社会性
ヘビ	6	サイズ中、特殊知覚、木登り
カラス	7	サイズ中、飛行、社会性
ネコ	7	サイズ中、特殊知覚、木登り、社会性
イヌ	7	サイズ大、特殊知覚、社会性
フクロウ	8	サイズ大、特殊知覚、飛行

〈盟約の禽獣〉は戦闘に参加したりはできませんが、次の事ができます。

- キャラクターとの感覚共有  
キャラクターは〈盟約者たる禽獣〉の見聞きしたものをそのままイメージすることができます。また、この状態では会話等を行わずに意思の疎通が可能です。また、感覚共有の状態にある場合、具体的な指示をそのつど与える事ができるのでかなり複雑な行動が可能です。この能力を使用するためにはキャラクターは主行動を費やす必要があります。
- キャラクターの指示で動く  
鼠等に鉄格子の向こうにある鍵をとってこさせる、鳥に手紙を届けさせる、偵察に行ってもら、などその動物にできそうな事を頼むことができます。知性を強化していない場合、〈盟約の禽獣〉は単語数 5 以下の文を理解します（動物の種類によりません）。なお、PC の召使いや部下ではないので場合によっては断る事もありますし、ちょっとした褒美を要求したりする事があります。この能力を使用するためのコストは不要です。



## 第9節 一般特技

一般特技はクラスに関係なく取得できる特技です。どのキャラクターも経験値 5 点を支払うことで取得できます。

### 〈会話/読み書き [言語] 〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

特定の言語での会話や読み書きができるようになります。〈会話 [言語]〉と〈読み書き [言語]〉は別の特技として扱います。

### 〈休憩強化〉

[宣言：説明参照] [使用：シナリオ毎：--]

[効果]

使用者は休憩時の余力か魔那の回復のダイスを余分に 1 つ振り、その中で最も良い結果を選択することができます。これは回復のダイスを振る前に宣言しなければなりません。

例えば、余力と魔那を回復するキャラクターが余力に〈休憩強化〉を使用した場合、余力の回復はダイスを 2 個振って良い結果の方、魔那の回復は通常通りダイスを 1 個振って決定します。

キャラクターが余力か魔那のどちらかだけを回復する場合はダイスを 3 個振って最も良いものを選択することになります。

### 〈情報屋〉

[宣言：主行動] [使用：--：経験値 (1)]

[効果]

マスターからシナリオの進展に役立つような情報をもらうことができます。マスターが出す情報は直接的なものとは限らず、NPC を紹介したり、どこかの場所に誘導したり、というようなものでもかまいませんが、それによって必ず状況に進展が発生しなければなりません。シナリオの本線に関係のない情報や嘘の情報を与えてはなりません。

### 〈蘇生術〉

[宣言：主行動] [使用：1 日毎：--]

[効果]

心臓マッサージのような技術で耐久度が 0 以下、致死点より大きい状態で死亡したキャラクターを蘇生させます。〈蘇生術〉を使用した場合、耐久度が 0 以下の対象は〔頑健値〕で判定し、成功すれば耐久度を 1 点回復します。これによって耐久度が 1 以上になれば死亡状態から気絶状態になります。〈蘇生術〉を使用するのに 1 通常サイクルかかります。

### 〈知人〉

[宣言：主行動] [使用：--：経験値 (1)]

[効果]

---

使用者はシナリオに登場した NPC と知り合いであることにできます。どのような関係であるかをプレイヤーから提案することはできますが最終的にはマスターが決定しますが、基本的にある程度友好的な関係を設定してください(プレイヤーが敵対的な関係を望んだ場合は敵対的な関係にできます)。

### 〈武器熟達〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

1種類のカテゴリ(刀剣、槍、斧・鈍器、弓、弩、投石器)の武器を主武器として扱うことができるようになります。弓に対して取得した場合は短弓と長弓、弩に対して取得した場合は軽弩と重弩の両方を主武器とすることができます。〈武器熟達〉の対象となるのはキャラクターのクラスの副近接、副遠隔にリストアップされている武器のみです。

〈武器熟達〉で主武器となった武器の攻撃回数上限は副武器の時の値から変化しません。

### 〈友好感〉

[宣言：不要] [使用：無制限：--]

[効果]

〈友好感〉を持つキャラクターは、相手(NPC)の態度を1段階友好的な状況として扱います。ダイスで反応を決定する場合は単純に1段階反応を改善してください。最初から反応が決まっている相手も同様に反応が良くなります。

---

## 第3章 アイテム

---

アイテムは一般的にゲーム中で使用できる道具類（武器なども含む）のことを指します。

### 第1節 貨幣と宝石

貨幣と他のアイテムやサービスを入手するために必要です。実際のところ物々交換もかなりあるのですがプレイヤーキャラクターがアイテムなどを購入するときは原則として貨幣を用いるものとします。宝石は高額な資産を持ち歩くための手段として利用されます。

#### 第1項 貨幣

貨幣の価値は世界中で共通であるとしします。世界中で同一通貨が使われているわけではありませんが、貨幣は貴金属でできているため重さが同じなら世界中で同じように使えるからです。

貨幣には銅貨（cp）、銀貨（sp）、金貨（gp）、白金貨（pp）、があります。

銀貨は銅貨の10倍、金貨は銀貨の10倍、白金貨は金貨の10倍の価値があります。

金貨1枚は10,000円くらいとを考えてください。

#### 第2項 宝石

宝石は小さくて高価なため冒険者や旅人の間では高額貨幣の代わりに使用されます。貨幣の代わりに持ち歩くことが多いのはなるべく硬く、サイズあたりの価値が高い宝石（ダイヤモンド、エメラルド、ルビー、サファイヤ、アレクサンドライト、ガーネット、オニキス、ペリドット、等）一般的には価値が高くても柔らかいもの（真珠、珊瑚、琥珀、オパール、ヒスイ、ターコイズ、ラピスラズリ、等）は傷つきやすいので貨幣の代わりに持ち歩かれることはあまりありません。ゲームにおける宝石は次の書式で表記します。

「宝石（売値）」

例：ダイヤモンド（20gp）

宝石の価値を売却価格で表すのは金銭の代わりに使用した場合のためです。貨幣を宝石に変える場合、20%増しの金額を支払う必要があります（例えば「ダイヤモンド（20gp）」を購入するためには24gpの支払いになります）。

## 第2節 武器

武器はある程度の規模の町であればシナリオ上の制限などが無い限りどこでも入手できます。武器は次のパラメータを持ちます。

項目	説明																				
種類	主武器、副武器の区別に影響します。武器の性能は種類と大きさだけに依存します。																				
手	「片」は片手で武器を扱った場合、「両」は両手で扱った場合のダメージを示します。																				
ダメージ	武器使用時のダメージです。ダメージは「半成功時 / 成功時」の値です。																				
攻回	武器の基本攻撃回数を参照するための大きさを示します。																				
射	遠隔武器の基本射程で、これに〔武勇〕と〔技術〕から求めた修正値を加えたものが射程です。修正値は下表のとおりで、〔武勇：12〕、〔技術：11〕のキャラクターが基本射程 20 の武器を使用した場合、射程は 23 になります。 <table border="1" data-bbox="363 750 1305 831"> <thead> <tr> <th>能力値</th> <th>-1 毎</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7~11</th> <th>12</th> <th>13</th> <th>14</th> <th>+1 毎</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>修正値</td> <td>-1</td> <td>-3</td> <td>-2</td> <td>-1</td> <td>±0</td> <td>+1</td> <td>+2</td> <td>+3</td> <td>+1</td> </tr> </tbody> </table> これは到達可能な限界距離ではなく、ペナルティなく対象に狙い射てる距離です。	能力値	-1 毎	4	5	6	7~11	12	13	14	+1 毎	修正値	-1	-3	-2	-1	±0	+1	+2	+3	+1
能力値	-1 毎	4	5	6	7~11	12	13	14	+1 毎												
修正値	-1	-3	-2	-1	±0	+1	+2	+3	+1												
衰	〔射〕を 1 マス超えるごとの《投射》基準値修正です。例えば〔射：15〕、〔衰：-1〕なら 1~15 マスは修正なし、16 マスは-1、17 マスは-2、…、の修正です。																				
装填	F の武器は主遠隔なら矢弾の装填に行動を消費しませんが副遠隔なら主行動を 1 回消費します。N は近接武器の準備と同じ扱いです。数値はその回数だけ主行動を消費します。N と数値は主遠隔、副遠隔で装填の手間は変わりません。																				
値	購入する場合に必要な値段（単位は gp）です。																				

## 第1項 近接武器

種別		手	ダメージ	攻回	値
格闘	素手	片	1 / D3	小型	0
	格闘武器	片	1 / D4	小型	2
刀剣	超小型刀剣	片	1 / D4	小型	1
	小型刀剣	片	D3 / D6	小型	10
	中型刀剣	片	D4 / D8	中型	30
	大型刀剣	片	D4 / D10	大型	50
両		D5 / D10+1			
槍	中型槍	片	D4 / D8	中型	10
		両	D5 / D10		
	大型槍	両	D5 / D12	大型	20
斧・鈍器	小型斧・鈍器	片	D3 / D6	小型	7
	中型斧・鈍器	片	D4 / 2D4	中型	15
		両	D5 / D6+D4		
	大型斧・鈍器	片	D4 / D6+D4	大型	25
		両	D5 / 2D6		
槊状武器	斧・鈍器状	両	D5 / 2D6	大型	30
	槍・長刀状	両	D5 / D12	大型	40
間に合せ武器	間に合せ武器	片	1 / D4	中型	-
		両	1 / D6		

- ※ 各武器の種別とサイズによる具体例は付録を参照してください。
- ※ 斧・鈍器的な使い方がメインの武器（ハルバード等）と槍・長刀的な使い方がメインの武器（長刀など）によってダメージが変わりますので、適当な方を選択してください。なお、グレートソードや野太刀は刀剣ではなく棒状武器として扱います。
- ※ 棒切れ等を使用する場合のデータです。間に合せ武器がどのカテゴリで使用可能かはマスターが判断します。例えば 2m くらいの棒は刀剣、槍、斧・鈍器のいずれでも使用できます。

## 第2項 遠隔武器

	種別	手	ダメージ	射	衰	攻回	装填	値
投擲	投石	片	1 / D4	5	-2	小型	F	0
	投石器	両	1 / D8	10	-1	小型	F	1
	超小型刀剣	片	1 / D4	7	-3	小型	F	1
	小型刀剣	片	1 / D6	5	-3	小型	N	10
	中型槍	片	1 / D8	8	-2	中型	N	10
	小型斧・鈍器	片	1 / D6	5	-3	小型	N	7
弓	短弓	両	1 / D10	15	-1	中型	F	25
	長弓	両	1 / D12	20	-1	大型	F	40
弩	軽弩	両	1 / D6+D4	20	-1	中型	1	40
	重弩	両	1 / 2D6	25	-1	大型	3	60

※ 投石、投石器で発射するのはこぶし大よりやや小さめの石です。

※ 石はマスターが許可すれば戦場で拾うことができます（主行動が必要）。

## 第3項 上質の武器

上質の武器は切れ味に優れダメージに効果がありますが、非常に高価です。ダメージ修正は成功時のダメージのみで半成功時のダメージには加えられません。武器の質と効果、値段等の関係は下の表を参照してください。

質	効果	経験値	値段
上質	成功時ダメージ+1	4	通常の 100 倍
超上質	成功時ダメージ+2	9	通常の 10000 倍

※ 素手には上質、超上質の武器は存在しません。

上質の武器の効果を得るためには経験値を支払う必要があり、支払っていないならば通常の武器と同じ効果しかありません。超上質の武器の経験値は上質分の経験値を分割して支払う事ができます。その場合、4点の経験値を支払った時点で上質の武器と同じ効果を、更に5点の経験値を支払った時点で超上質の武器の効果を得ます。また、武器を持ち替えた場合、それまで使っていた武器に使用した経験値を新しい武器の習熟のために使用する事ができます。もちろん、新しい武器のために経験値を移し替えたなら、それまでの武器には習熟していない状態になります。

## 第3節 盾

盾は形状によらず全て同じ性能として扱います。盾は「使用可能武器と攻撃回数」で「盾の使用可能」のクラスしか使用できません。なお、盾には特別優れた性能をもつものは存在しません。

種類	効果	値段
盾	《防御》の受動判定でD10の10は10か0のどちらとしても良い。 武器を両手で使用できない。	5

(例)
盾を持っているキャラクターが《防御》の受動判定でD12=5、D10=10を振ったとします。このダイス目は15か5のどちらとしても扱っても構いません。

## 第4節 鎧

冒険者は標準的に丈夫な服（レザーアーマーや当て物や詰め物がなされた鎧下地）をベースに頭部や手足などにもう少し強固な武装を施した状態で冒険しています。軽装鎧以上の鎧はもっと本格的な防具で、体の動きが制限されるため冒険者は基本的に身につけません。特殊なシチュエーションで鎧のデータが必要になる場合もあるためデータを示しますが、PCが鎧を身につけて冒険に出ることは認められません。鎧は次のパラメータを持ちます。

項目	説明
種別	鎧のカテゴリを示します。
基	鎧を身につけている事で《防御》の基準値に与える修正を示します。
強	鎧を身につけている事で《防御》の強度に与える修正を示します。
移	移動力算出時の修正値です。移動力の最低値は0です。
軽	余力によるダメージ軽減時の修正値です。
値段	鎧の値段（単位はgp）です。
制限	鎧を身につけているため発生するペナルティについて説明します。 制限Lv1：強度0、D12が11、12は自動的失敗 制限Lv2：基準値2/3（端数切り上げ）、強度0、D12が11、12は自動的失敗 制限Lv3：基準値1/2（端数切り上げ）、強度0、D12が11、12は自動的失敗 使用不可：その技能を使用できません。

種別	基	強	軽	移	値段	制限
平服	+0	+0	+0	+0	様々	半成功時でも成功時ダメージを適用
丈夫な服	+0	+0	+0	+0	2	なし。
軽装鎧	+0	+0.5	+1	-1	30	制限Lv1：《運動》、《隠密》、《呪文投射》 使用不可：《仕掛け》、《トリック》、《儀式魔法》
中装鎧	+1	+1	+1	-2	100	攻撃回数上限-1。 制限Lv1：《野外活動》、《話術》 制限Lv2：《運動》、《隠密》、《呪文投射》 使用不可：《仕掛け》、《トリック》、《儀式魔法》
重装鎧	+2	+1.5	+2	-3	300	攻撃回数上限-2。 制限Lv1：《投射》、《対応呪文》 制限Lv2：《野外活動》、《話術》 制限Lv3：《運動》、《隠密》、《呪文投射》 使用不可：《仕掛け》、《トリック》、《儀式魔法》

(備考：なぜ冒険者は鎧を身につけて冒険に出かけないか)

### 1. 鎧は重すぎる

重装鎧に至っては馬に乗ることが前提の装備ですし、それ以下の鎧でもそれなりの重量があります。これは1日に30～50Kmを移動するのが普通の冒険者にとって鎧は重すぎます。その上、彼らは自分の食料や飲料水も自分で持ち歩くのです。はっきり言えば冒険者の装備は軍人の行軍よりも登山家や冒険家のそれに近いのです。

### 2. 身動きが取りづらい

鎧を身につけると身動きが取りづらくなります。鎧を身につけたまま、穴に落ちたり、狭い場所に体を押し込んだ結果身動きがとれなくなったりしたらどうでしょうか。丈夫な服程度なら柔軟性があるので問題にはなりません。鎧で身動きが取れなくなったらそのまま餓死するのを待つだけです。冒険者にとって洞窟や遺跡は主要な行動領域です。

### 3. 威圧的すぎる

突然町や村に重武装の団が現れたら住人や領主、警備兵はどう反応するでしょうか？ 良くて拘束対象、悪ければ遠距離から弩などで射殺されます。街中を重武装で歩いていたら？ 狂人扱いされるか街中で暴れようとしている凶漢として拘束対象になるでしょう。

以上の理由だけでも鎧を装備しての冒険はデメリットが多すぎます。そして普段装備しない鎧を常に持ち歩くのはあまりにも邪魔です。

## 第5節 呪文書

呪文を取得できるキャラクターは自分の呪文書を所有しています。呪文書は購入する必要はありません。というよりも、術者自身が修行時代に師匠に教えてもらったことを自分で書き留めたものであり、一般に市販されているようなものではありません。

### 呪文書の大きさなど

一般的に呪文書は防水性の高い紙や羊皮紙を閉じて頑丈な装丁を施したもので簡単に破れたり、壊れたりはありません。呪文書を荷物と考えた場合、荷 (1) とし扱います。

### 呪文書の容量

呪文書は一般的に 200 ページの容量があります (実際は所有者によって差異がありますが、PC が所有する呪文書は一律 200 ページとして扱います)。

### 呪文が消費するページ数

呪文は 1 レベルあたり 1 ページを消費します。クラスによって若干の上下はありますが 100 ページ程度はそのクラスで取得可能な呪文で占められます。クラスで取得可能な呪文はキャラクター作成時点で全て呪文書に書き込まれています (キャラクターが修行時代に書き込んだのです)。

(備考：呪文書に記載される内容)

1 レベルの呪文と 7 レベルの呪文のページ数には大きな違いがありますが、実際に呪文を使う場合はいずれも 1 サイクルしかかかりません。呪文書には実際に唱える呪文以外に呪文を使うために必要な様々な説明、例えば結印をどうするか、魔力をどのように錬成するのか、といった内容も書かれています。高レベルの呪文は難しいためこれらの説明が長くなるのです。つまり、実際に唱える文言としては 1 レベルの呪文よりも 7 レベルの呪文が長いというわけではありません。



## 第6節 その他装備

武器、防具以外の道具類です。ここに記載したもの以外にもいろいろな道具があるのでマスターは必要に応じて道具のデータを作成してもかまいません。道具類は次の項目で説明します。

項目	説明
名称	道具の名称です。
値段	購入時の値段です。特別に記載がない限り単位はSPです。
荷	バックパックや袋のスペースをどれだけ消費するかを表します。「微」になっているものは袋などにまとめることができます。
説明	その道具などの簡単な説明です。

### 道具類

冒険に役立つ様々な道具類です。

名称	値段	荷	説明
背負い袋	20	-	リュックサックの様な袋です。アイテムを荷(20程度、厳密にはキャラクターの筋力の2倍)、重量にして約10Kgまで入れることができます。
ベルトポーチ	5	-	ベルトなどにつけられる(背負い袋に入れなくて良い)小物入れです。荷(微)のアイテムを5個まで入れておけます。
矢筒	10	-	矢は矢筒に入れておかなければなりません。矢筒は身につけられます(背負い袋に入れなくても構いません)。矢筒には矢と共に弓も収めることができます。
石袋	5	-	投石機などで投げるための石や魔晶石を入れておくための袋です。石を5個まで入れておけます。石袋に入れた石はすぐに取り出して使えます(補助行動や攻撃回数を消費して装填できます)。石袋は身につけられます(背負い袋に入れなくても構いません)。
呪文書ケース	5	-	魔法使いにとって呪文書は非常に貴重なもので、戦闘中に投げ捨てられることの多い背負い袋に入れておくわけには行きません。呪文書ケースはベルトで肩と腰に固定できるようになっており、呪文書を身につけられるようにします。
財布	1	微	貨幣や宝石を100程度入れることができます。
袋(大)	3	-	荷(5)までの荷物を入れられる袋です。これだけを持つ場合は手で下げる必要があります。3つまでなら背負い袋の上と左右に固定できますが、いずれにせよ袋(大)で荷物を持った場合は重荷重扱いになります。なお、空の袋を折りたたんで所持する限りは荷(微)として扱います。
袋(小)	1	1	小物をまとめるための袋です。荷(微)のアイテムを5個までまとめて荷(1)にできます。なお、空の袋を折りたたんで所持する限りは荷(微)として扱います。
水筒	2	1	1Lほどの液体を入れることができます。
携帯鍋・食器	10	1	携帯用の鍋や食器のセットです。重ねて収納できる登山用鍋のセットをイメージしてください。

シーブズツール	50	1	《仕掛け》に便利な道具をまとめたもので、作業判定（罨解除、鍵開け）の進捗度合いが D6 になります。鍵開け道具、油壺、小型のノコギリ（数種）、錐（数種）、小型のナイフ、チョーク、釘、金槌、小型の鏡などが含まれます。
登山用具	50	1	登山や登攀に必要な道具をまとめたものです。ハンマー、ハーケン、ピッケル、紐数種類（ロープは別）、簡易な方位磁石（水に浮かべると方向が分かる）などが含まれます。
縄梯子	1	1	長さ 10m くらいのロープと 30cm くらいの木の棒で作られた簡単なハシゴ。
楽器	10～	1～	様々な楽器です。
服、履物	1～	1	安物から高価なものまで様々なものがあります。キャラクターが身につけている分は荷物として考えません。
毛布	5	1	野営に必要です。
マント	10	1	多少の防水性がありカッパの代わりになります。キャラクターが身につけている分は荷物として考えません。
火口箱	10	微	火打石、木の削りくず、木片などのセットです。火を熾すために必要で、火を熾すのには 1 通常サイクルかかります。
ペン、筆	5	微	ペンや筆です。もちろん、筆記用具として使うためにはインクや墨が必要です。
裁縫道具	1	微	針が数種類、数本ずつ、太さの違う糸も数種類まとめて入っています。道具類の修理などで使用頻度の高いものです。

## 照明器具

照明器具は暗いところで周囲を照らすことができます。

名称	値段	荷	説明
ロウソク	0.1	微	約 1 時間程度燃え続けます。直径 5 マスの範囲を照らします。
たいまつ	0.2	1	火は 2 時間の間燃え続けます。地面に落ちてても（水たまりなどでなければ）すぐには消えません。直径 15 マスの範囲を照らします。
ランタン	1	1	手提げランプの事で、オイル 1 あたり 8 時間程度燃え続けます。シャッターが付いているので火を消さずに光量を調節できます。直径 21 マスの範囲を照らします。

(注意：光源は暗い場所において非常に目立ちます。遮蔽がなければろうそくでも数百メートル、松明などは 2Km 離れていても光を確認することができます。そのため、光源とその周囲にいるキャラクターは隠れることができません)

## 消耗品

消耗品は使えばなくなってしまう道具類です。

名称	値段	荷	説明
矢	1	微	弓に使う矢 1 本の値段です。弩の矢は別種ですが同じ値段です。矢を持ち運ぶには矢筒が必要です。使用した矢は回収できません。
オイル	1	1	ランタン用の油です。揮発性の低い油なので、ガソリンに火をつけた場合の様な燃え方はしません。

通常食	1	1	普通の旅行用の食料 1 日分です。
保存食	3	1	保存に優れた食料 2 日分です。美味しくありません。
ロープ	1 / 10m	1/10m	丈夫なロープです。
インク、墨	1	微	インクや墨です。
紙	1 / 20 枚	1	A4 程度の紙です。大きなサイズや巻紙は A4 何枚になるかで換算してください。
布	0.2	微～1	30×90 cm <sup>2</sup> の布です。もっと大きな布の値段と荷の量は換算してください。90×90 cm <sup>2</sup> を越えると荷 (1) 扱いです。

## サービス類

宿や食事などのサービスにかかる値段です。

名称	値段	説明
宿代 (普通)	3	普通の宿屋で 10 人くらいが泊まれる大部屋の 1 人分の値段です。夕食と朝食の料金は含まれています。
宿代 (個室)	15～	3～4 人で部屋を貸し切る場合の料金で人数で頭割りできます。夕食と朝食の料金は含まれています。宿のレベルによって値段は変わります。
食事、酒代	1～	食堂で飲食をするための値段です。高級な料理を食べたり、たくさん食飲み食したりすれば値段は増えます。
駅馬車	1～	固定経路の乗合馬車です。ある程度の規模の街の間なら定期運行しています。値段は 1 時間あたりで計算します。
川の渡し賃	1	川を対岸まで渡してもらうための料金です。
船代	5～	1 日の行程を船に乗せてもらうための料金です。個室等を利用した場合の値段は高くなります。
呪文をかけてもらう	説明参照	値段は「呪文取得に必要な経験値×消費魔力 (GP)」です。儀式呪文の場合、呪文取得に必要な経験値は取得時のレベルによる軽減前の値になります。簡易呪文は 2～5 (SP) でかけてもらえます。

## 乗り物、動物

乗り物や騎乗用の動物です。値段の単位は金貨 (GP) です。

名称	値段	説明
荷駄馬	20	訓練されていますが、背中に人を乗せて走ることはできません。荷物を運ばせる場合、バックパック大の袋 6 個までの荷物を運搬できます。
乗用馬	50	人を乗せて走ることができるように訓練された馬です。ただし、戦場などでは逃げ出してしまいます。人が乗った状態で運搬できる荷物の量は、バックパック大の袋で 3 個までです。
軍馬	100	戦場で人を乗せて走ることができるように訓練された馬です。人が乗った状態で運搬できる荷物の量は、バックパック大の袋で 3 個までです。馬に鎧を着せている場合は荷物を運搬させることはできません。
ロバ	10	騎乗には適さないのですが、荷物を運ばせることができます。バックパック大の袋で 4 個までの荷物を運搬できます。
荷車	5	リヤカーのような台車です。馬に引かせた場合、500Kg 程度、ロバに引かせた場合で 350Kg 程度の荷物を積載運搬することができます。

## 第7節 特殊なアイテム

魔法のアイテムなど一般的には製造されない、珍しいアイテムについて説明します。

### 第1項 魔晶石

魔晶石は魔力の結晶で、キャラクターは準備済みの（手に持った）魔晶石から魔力を引き出すことができます。魔晶石から魔力を引き出すためには主行動が必要で、同時に2個以上を使用することはできません。魔晶石には「死んだ魔晶石」と「生きている魔晶石」があります。

なお、生きている魔晶石はかなり希少な品です。

魔晶石	値段	説明
死んだ	5GP	D6点の魔力を引き出せます。使用すると壊れます。
生きている	50GP	D6点の魔力を引き出せます。毎日0時に再使用可能になります。

### 第2項 呪符

呪符は呪文の効果を封じ込めた木片や紙で、使い捨ての呪文として使用できます。

#### 呪符の入手

遺跡等から発掘される事が多く低レベルのものは一般的に入手可能です。値段と入手可能性は発動体で使用できる呪文によって決まります。値段については発動体の形状などで値上がりすることもあります。下表を参照してください。値段の単位はGPです。

レベル	値段	入手可能性
簡易呪文	1	市場で売買されます。1レベルのものはそれほど珍しくなく、都市で呪符を扱っている店を3~4件見て回れば目的の呪文を封じたものが幾つか見つかるはずですが、しかし、4レベルのものになると非常に珍しく1年に数回出物があるかという程度になります。
1	5	
2	10	
3	20	
4	40	
5~	-	おそらく存在しません。

#### 呪符の使用

呪符には呪文1回分の魔力が含まれており、魔力導出の必要なく使用できます。判定が必要な呪文が封じ込められたものは基準値20、強度0で判定します。判定時のD12=12は常に自動的失敗です。呪符で使用した呪文は技能成長のチェックをつけられません。判定に失敗した場合でも呪符に込められた魔力は消費されるため再使用はできません。

### 第3項 発動体

発動体は特定の呪文の使用を可能にする道具のことです。一般的には指輪やネックレスなど宝飾品の形をしていますが、武器や衣服、その他の道具の形をしたものもあります。

## 発動体の入手

発動体は呪符に比べると遥かに貴重ですが、大きな都市などでは売買されています。値段と入手可能性は発動体で使用できる呪文によって決まります。値段については発動体の形状などで値上がりすることもあります。下表を参照してください。値段の単位は GP です。

レベル	値段	入手可能性
1	20	市場で売買されている可能性があります。当然、レベルが高いものほど入手は難しくなります。
2	60	
3	240	ほとんど市場では売買されませんが、魔術師の人口の多い特殊な都市では市場に出ることもあります。
4	1200	
5	7200	市場で売却することはできても購入することはできません。これらが発見された場合、高名な魔法使いや王族や大貴族、高位の聖職者などのところに直接持ち込まれます。
6	50400	
7	403200	

キャラクターが入手した発動体を使用できるようになるためにはレベルに等しい経験値を支払う必要があります。つまり、下位レベルの呪文を取得する必要があるだけで呪文を覚えるのと同じです。

## 発動体の使用

発動体の使用には呪文と同じく魔力を消費しなければなりません（魔力導出で魔力を生み出す、魔晶石から引き出す）。発動体は「魔術：12」を持つものとして発動体で使用可能な呪文に対応する技能（《呪文投射》か《対応呪文》）の技能を計算してください。発動体で呪文を使用した場合、D12=12 の場合は D10 の目によらず自動的失敗ですが、成長チェックをつけることができ、経験値を消費することでその発動体の判定基準値、強度を成長させることができます。

## 第8節 アーティファクト

アーティファクトは魔法の物品と似ていますが全く異なるもので、人間などが作り出したものではなく、超自然的に生まれたり、物品が能力を獲得したりして生じます。アーティファクト（遺物）とよばれていますが古代だけではなく、現在でも生まれることがあります。アーティファクトは何らかの特殊な能力を持ち、それ自身が意思や目的を持っていて所有者をその目的のために働かせようとするか、意思や目的に合致するものを所有者として選びます。

アーティファクトも魔法の道具同様に元の道具の性能に依存します。アーティファクトとなっても鈍剣が利剣にはなりません。あくまで素体に何らかの能力と意志が付加されるのです。

### (注意)

原則としてアーティファクトは PC の所有物になるようなものではないものと考えてください。もし、一時的にでも PC の所有物になる場合、アーティファクトの意思や目的に合致しない場合はその能力を発揮しないのはもちろんのこと、1 シナリオにつき 1～2 点の経験値を消費しないとならないなどの制約を課すべきです。

アーティファクトの例としては次のようなものがあります。

## 賢者の石

伝説では赤い石でその力によって銅や銀を金に変えることができるとも、無限に魔力を生み出せるとも言われています。実在は不明でその形状も宝石であったり、ただの石であったり、石と言われながら柔らかいなど様々な伝承があります。

## 支配の指輪

伝説の指輪でデーモンの真の名前を知っていればどのような強大なデーモンであっても命令に従わせることができると言われています。伝説の所有者は72柱もの強大な固有名を持つデーモン（モンスターデータにあるような固有名を持たないデーモンではない）を使役できたとされています。実在は不明です。

## 鬼切の太刀

強大な鬼（デーモン）を斬ったことで鬼（デーモン）に対して非常な力を発揮する能力を得た太刀です。同様の能力を持つといわれるものが何振りか現存しますが、真贋は不明です。いずれも重宝として扱われ、奉納されているか、権力者の所有になっています。最も有名なものが童子切です。

## コールブランド

妖精界にある常春の国で鍛えられ、妖精の女王によって人の手に渡されたと言われるロングソードで刀身には2匹の絡まり合う蛇の姿が金で象眼されています。鉄を断ち切るほど鋭く、所有者の身を怪我から守ると言われています。妖精の女王に返還されたとされ現存は不明です。

## クゴスルリスの左手

ある英雄によって倒された邪神（デーモン？）の生き残った左の手首から先で、その英雄の子孫を一人残らず殺すため、自らの体となるものを求めて世界を彷徨っています。この左手を自分の左手と交換した者は邪神の能力を得ますが次第に体と意識を支配されます。しかし、力に耐えきれなくなった体は崩壊してしまうため、左手は新たな体を求めてさまようことになると言われています。

## ヴァレラの知識の書

膨大な呪文や儀式が記載された書物で、この書物は所有者の意識の一部を支配し、所有者に知識を与える代わりに新たな呪文や儀式を追加することを強制します。そのためには殺人や盗みを犯してでも目的を果たすことになります。

---

## 第9節 オリジナルの特殊な道具

シナリオによってはマスターが自分で考えたオリジナルの特殊な道具（魔法、魔法でない両方）を出す事があると思います。その場合、次の原則を守ってください。

### 効果を得るためには経験値が必要

ダメージに+Nのように恒常的に効果が有る場合、経験値を消費して取得しない限り効果は得られません。これは上質の武器の修正値を有効にするためには経験値を消費しなければならないのと同じです。

呪文や特技と同様の効果を得るなら呪文や特技の取得に必要な経験値を基準に考えます。例えば「非実体のモンスターを常に攻撃できる武器」なら経験値 5 点程度が妥当でしょう。呪文なら 1 レベルにこのような効果を持つ呪文がありますが、例の武器の場合は魔力の消費も呪文を唱える必要もないのでその分経験値も高くつきます。これが「主行動を 1 回消費すればそのサイクルの間非実体を攻撃できる武器」なら経験値 2 点程度が妥当になります。主行動を 1 回消費は呪文と同じですが、呪文に比べると失敗しないし魔力の消費が不要なのでその分経験値を増やします。呪文と同様に魔力を消費しないと効果を得られないなら経験値 1 点で良いでしょう。ただし、判定不要なので魔力 2 点消費くらいに調整すべきです。効果を得るために余力 1 点なら経験値 1 点で十分ですが使用コストが重いので補助行動で効果を得られるくらいに調整した方が良いでしょう。

### ダメージ、ダメージ軽減の強化

恒常的なダメージの強化は+2 を上限としてください。これは上質の武器の効果と加算されません。また、半成功時のダメージには修正を加えないようにしてください。特定の敵にのみ効果を持つ場合（ドラゴンスレイヤー、デーモンベーン、などのような武器）は+3 まで許容できます。ダメージ軽減は余力使用時の修正とし+2 を上限としてください。恒常的なダメージ軽減は 1 点でも強力すぎると考えています。

### 技能や能力値判定の強化

『The Lunatic』のルール全体を見てもらえれば技能や能力値の判定を強化する特技や呪文はほとんどないことがわかると思います。このような能力は望ましくないと考えているわけです。鎧が例外的にこれらを強化しますが移動力に多大なペナルティを負うことでバランスを取っています（その上原則として装備できません）。

少なくとも恒常的に技能の基準値や強度、能力値を上昇させるような能力は好ましくありません。一時的にであれば基準値+1、強度+1 までは許容できます。

## 第4章 罨データ

罨や鍵データのサンプルを示します。データは作業判定パラメータに準拠しますが、[後退値]と[材料]は不要のため、[サイクル]は常に通常サイクルのため原則として記載しません。必要のある場合のみ記載します。

### 第1節 罨データの書式

罨データは次のような書式で表されます。

アラーム付きの扉

[発見：6] [解除 | 完了値：8 | 目標値：5 | 消耗：余力(1) | 失敗確定：発動]

[説明]

アラーム付きの扉で罨は扉の鍵と連動しています。

[発見]は目標値1で鍵がかかっていることがわかり、6でアラームの罨が連動していることがわかります。解除は鍵と罨を同時にケアすることになるため、[完了値]が単に鍵だけの場合に比べて高めに設定しています。

名称は罨の特性に応じてマスターが適当に設定します。

[発見]は罨を発見するためのパラメータです。罨を外す前に[発見]に対して《仕掛け》で判定し、成功していなければ罨がかかっていることを認識できません。認識できていない罨を外すことはできません。[発見]に対する判定は作業判定ではなく、基本行為判定（余力1点で再挑戦可能）で解決します。

[解除]のパラメータは罨を外すための作業判定のパラメータです。完了値と目標値は罨の複雑さと手間によって決まります。消耗、失敗確定時の効果は罨の機能によって決まります。これらについては各項を参照してください。

### 第1項 解除目標値（複雑さ）

複雑さは罨がどれだけ複雑か、センシティブか、など罨の外しにくさで、罨解除の目標値になります。目標値は下表を参照してください。

複雑さ	非常に簡易	簡易	標準的	複雑	非常に複雑
目標値	2	3～5	6～7	8～10	11～



## 第2項 解除完了値（手間）

手間は罫を外すためにどれだけ手間がかかるかを表します。罫によっては非常に複雑だけれども一箇所の機構を動かさないようにするだけで無効化できる（複雑だけれども手間が少ない）ものや、反対に単純だけれども冗長で手間がかかるものがあります。

手間	非常に少ない	少ない	標準的	多い	非常に多い
完了値	1～3	4～6	7～9	10～15	15～30

## 第3項 罫基本データ

罫基本データは単独の罫の機能ごとのパラメータの目安を示します。実際の罫は複数の機能を組み合わせて構成される場合があります（例えば鍵付きの宝箱にクロスボウ・ボルトなど）。

### 鍵

[発見：1] [解除 | 完了値：非常に少ない～標準的 | 目標値：簡易～非常に複雑 | 消耗：なし | 失敗確定：なし]

[説明]

扉や箱などに取り付けられる鍵です。鍵を解除しないと扉や箱の蓋を開けることはできません。鍵は複雑さに対して解除の手間はそれほどでもない傾向があります。

アラームやエクスプロードといった罫と組み合わされる場合があります、このような場合は解除の手間を1段階程度増やしてください。

### アラーム

[発見：5～10] [解除 | 完了値：非常に少ない～標準的 | 目標値：簡易～標準的 | 消耗：余力（1） | 失敗確定：発動]

[説明]

解除せずに起動してしまうとけたたましい音を響かせる警報装置です。扉や箱に仕掛けられ、大半の場合鍵と連動するようになっています。大抵の場合、アラームが仕掛けられるものは近くに警備するものがあります。

### エクスプロード

[発見：5～10] [解除 | 完了値：少ない～多い | 目標値：簡易～非常に複雑 | 消耗：余力（1） | 失敗確定：発動]

[説明]

解除せずに起動した場合、爆発し5D6点のダメージを与えます（規模によって増減可能です）。ダメージは罫の位置から1マス離れるごとにD6ずつ減少します。

エクスプロードは主に箱に取り付けられ、鍵と連動するようになっています。エクスプロードが発動すると中に入っているものも失われるため、盗まれるくらいなら破壊された方がマシと考えられる機密情報などを守るために使用されます。

## 落とし穴

[発見：1～6] [解除 | 完了値：非常に少ない～少ない | 目標値：簡易 | 消耗：なし | 失敗確定：なし]

[説明]

通路などに仕掛けられます。落とし穴が仕掛けられた場所に侵入した場合、罠が発動し落下ダメージを受けます。野外に設置されたブービートラップ的な落とし穴の場合は《仕掛け》以外に《野外活動》でも発見の判定を行えます。

落とし穴の解除は自分が落ちないように気をつけて発動させれば良いので、破壊するだけなら解除作業は必要ありません。

## ガス

[発見：5～10] [解除 | 完了値：標準的～非常に多い | 目標値：簡易～非常に複雑 | 消耗：余力(1) | 失敗確定：発動]

[説明]

解除せずに起動した場合、ガスが噴射され、設置された部屋にいるものが被害の対象になります。ガスで噴射される毒物は即効性があり、空気中での活性が短いものが好まれます。また、侵入者を捕まえたい場合は麻痺や催眠効果のある毒物、侵入者を捕まえる必要がない場合は高ダメージの毒物が使用されます。

ガスの罠は主にあまり広くない部屋の中に配置された箱などに設置され、多くの場合鍵と連動するようになっています。守るべきものを破壊することがないので貴重品を守るために使用されます。

## クロスボウ・ボルト

[発見：3～7] [解除 | 完了値：非常に少ない～少ない | 目標値：簡易～複雑 | 消耗：余力(1) | 失敗確定：発動]

[説明]

解除せずに起動した場合、仕掛けられた弩の矢が発射されます。ダメージは 2D6 程度ですが増減しても構いません。

クロスボウ・ボルトは一般的に扉や通路の必ず通らなければならない場所に仕掛けられます。扉に仕掛けられる場合は鍵と連動するようになっている場合があります。箱と組み合わせる場合、矢の飛ばない方向から開けてしまえば効果がないため箱の内部から射出するような構造にはならず、箱をスイッチとして箱を動かしたり蓋を開けたりしたら周囲の壁から箱に向かって矢が飛ぶような罠になっていることもあります。

## スネア

[発見：1～6] [解除 | 完了値：非常に少ない～少ない | 目標値：非常に簡易～簡易 | 消耗：なし | 失敗確定：なし]

[説明]

主に野外に仕掛けられ、低く張られたロープや草を結んだもので足を引っ掛けさせるというものです。スネアが仕掛けられた場所に侵入した場合、その場所で転倒してしまいます。ただし、罠が占める範囲の狭さから偶然ひっかからない場合も多いため、[天命] の判定に失敗した場合のみ転倒としても構いません。

スネアは発見できてさえいれば破壊すれば良いので解除の判定は不要です。  
野外に設置されたブービートラップ的なスネアの場合は《仕掛け》以外に《野外活動》でも発見の判定を行えます。

## スパイク

[発見：5～7] [解除 | 完了値：標準的 | 目標値：非常に簡易 | 消耗：なし | 失敗確定：なし]  
[説明]

地面に植えられた 3cm 程度のスパイクやマキビシなどで、スネアと同じように敵の侵入に対する妨害の罠ですがはるかに危険です。スパイクが設置された場所に侵入したものは D6 点のダメージを受け、そこで移動を停止しなければなりません。

スパイクは 1マス程度の範囲でもかなりの数が設置されることとなります。解除する場合はヘックスマップ上の 1マス単位で作業する必要があります。1つ1つの除去は容易なので複雑さは低いですが、手間が多いため完了値は標準程度になります。

野外に設置されたブービートラップ的なスパイクの場合は《仕掛け》以外に《野外活動》でも発見の判定を行えます。

## 鳴子

[発見：1～6] [解除 | 完了値：非常に少ない～標準的 | 目標値：非常に簡易～簡易 | 消耗：余力 (1) | 失敗確定：発動]

[説明]

鳴子はロープなどに音の出るものを結びつけ音になるようにしたものです。罠にかかった場所で音がなるとは限らず、見張りのいる離れた場所で音がなるようになっている場合もあります。解除せずに鳴子が設置された場所に侵入した場合、近辺にいる見張りに気づかれてしまいます。

鳴子の解除パラメータは音を鳴らさないように気をつけて解除する場合のものです。気づかれても良いので破壊するというのであれば判定は不要です。

## ルーフ・フォール

[発見：5～10] [解除 | 完了値：標準的～非常に多い | 目標値：標準的～非常に複雑 | 消耗：余力 (1) | 失敗確定：発動]

[説明]

いわゆる釣り天井です。基本的に床の一部がスイッチになっており、解除せずにその場所に踏み込むと天井が落下してきます。ダメージは少なくとも 4D6 になります。

ルーフ・フォールは大掛かりな罠の上、建築物の設計時点で組み込まれているため、複雑さ、解除の手間共に標準以上になります。

# 第2節 鍵、罠の例

鍵と罠の例を幾つか示します。

### 複雑な鍵付きの宝箱

[発見：1] [解除 | 完了値：5 | 目標値：8 | 消耗：なし | 失敗確定：なし]

[説明]

複雑な鍵付きですが罠などは仕掛けられていない宝箱です。[発見]は目標値1で鍵がかかっているということがわかりますが、プレイヤーが罠を疑っている場合は何度判定しても「罠は見つからない」という結果にしかありません。

### アラーム付きの扉

[発見：1/6] [解除 | 完了値：8 | 目標値：5 | 消耗：余力(1) | 失敗確定：発動]

[説明]

アラーム付きの扉で罠は扉の鍵と連動しています。

[発見]は目標値1で鍵がかかっていることがわかり、6でアラームの罠が連動していることがわかります。解除は鍵と罠を同時にケアすることになるため、[完了値]が単に鍵だけの場合に比べて高めに設定しています。

### 通路の落とし穴

[発見：5] [解除 | -]

[説明]

建物の通路に仕掛けられた落とし穴です。設計時から組み込まれている罠なので発見はやや高めです。落ちた場合は2mからの落下ダメージに加え、底に植えられたスパイクによって2D10のダメージを受けます。

落とし穴を解除して上に乗っても落ちないようにすることはできないので[解除]のパラメータはありません。

## 第5章 付録

### 第1節 武器の具体例

カテゴリ毎に具体的な名称とそれがどのサイズになるのかを例示します。武器名の参考にしてください。表の「打撃」欄は武器によるダメージが斬、刺、叩のどれに当てはまるのかを示します。

(備考：複数のカテゴリに属する武器)			
例えば、鉈などは小型刀剣としても小型斧としても使用可能です。鼻捻や十手は小型刀剣でも小型鈍器でもかまいません。杖や六尺棒のような武器は刀剣、鈍器、槍のいずれの用法でも使用可能です。大型の槍類は同時に棹状武器としても使用できるでしょう。			

#### 刀剣類

刀剣類は戦闘のためだけに生み出された武器で世界中に様々な形状のものが存在します。全体に対して金属の占める割合が多く、作成に技術を要するため他の武器に比べて高価です。

武器名称	種類	打撃	説明
ナイフ	超小型	刺	調理などに使う小型のナイフ。
ダガー、短刀	小型	刺	短剣。細かな分類はたくさんある。
マンゴーシュ	小型	刺	レイピア等と併用する護拳付き短剣。
ククリ	小型	斬	インド、ネパールで使われる内反りの短剣。
クリス	小型	斬刺	波打った刀身を持つインドネシアの短剣。
チンクエディア	小～中型	斬刺	イタリア地域で使用された幅広の短剣。
スモールソード	中型	刺	ヨーロッパで使用された小型で細身の剣。
脇差し	中型	斬刺	短く片手で使用する日本刀の一種。
レイピア	中型	刺	ヨーロッパで使用された護拳付きの細身の剣。
ブロードソード	中型	斬刺	幅広の刀身を持つレイピアの一種。
サーベル	中～大型	斬刺	湾曲した刀身を持つ片手用の剣。
タルワール	中～大型	斬刺	インド、ネパール地方で使用された片刃の剣。
ロングソード	大型	斬刺	両刃で真直ぐな刀身の剣。ヴァイキングの剣も含む。
ファルシオン	大型	斬	ヨーロッパで使用された重い湾曲した片刃の剣。
シミター	中～大型	斬刺	中東で使用された湾刀。シャムシールも同。
打刀、太刀	大型	斬刺	日本刀。
クレイモア	大型	斬刺	スコットランドの剣。サイズは様々。
バスタードソード	大型	斬刺	ヨーロッパで使用された片手半剣。

## 槍類

槍は長い柄に鋭い穂先のついた武器です。作りが単純な上、材料に占める金属の量が少ないため安価ですが、間合いが取りやすく威力があります。

武器名称	種類	打撃	説明
ショートスピア	中型	刺	150cm 程度の小型の槍。「手槍」とも言われる。
トライデント	中型	刺	穂先が三つ又になった小型の槍。
銛	中型	刺	魚を突くための物だが武器としても使用可能。
パルチザン	中～大型	斬刺	幅広の穂先が突いた槍。
素槍	大型	刺	単純な形状の小型の穂先の付いた槍。
鎌槍、十文字槍	大型	刺	真直ぐな穂先と左右（片側の場合もある）に伸びた刃を持つ槍。穂先が長く斬る事もできる。
ルンカ	大型	斬刺	真直ぐな穂先と穂先に向かって弧を描く側刃を持った槍。穂先は細身で単純な形状。
コルセスカ	大型	斬刺	幅広な穂先と側刃を持った槍。
パイク	大型	刺	単純な穂先を持った長大な槍。
大身槍	大型	斬刺	文字通り大型の槍。穂先の形状はさまざまだが、いずれも 40cm 以上の穂先を持ち斬撃に使用可能。

## 斧・鈍器類

斧と鈍器はある程度の長さの柄に斧頭や金属の固まりをつけた武器です。斧類は農具等として利用されるものもあり、手に入れやすい武器と言えます。

武器名称	種類	打撃	説明
ハンドアックス	小	叩	片手用の小型の斧。
補強された棒	小～中型	叩	十手、鼻捻、鋳打ちされた棒、など。
メイス	中型	叩	木製の柄に金属製の棘や鏝付きの頭をつけた武器。
ウォーハンマー ウォーピック	中型	刺叩	木製の柄に一方が尖った、一方が平らな槌頭をつけた武器。
ザグナル	中型	刺叩	ウォーピックの一種。
ベク・ド・コルヴァン	大型	刺叩	ウォーハンマーの一種。
バトルアックス	大型	斬	戦闘用の大型の斧。
デミルーン	大型	斬	両手用の大型の戦斧。
鉞	大型	斬	日本で使用された大型の戦斧。

## 棹状武器類

棹状武器は比較的長い長い柄の先に穂先がついた武器です。穂先の形状は様々ですが、複数の用法で用いる事ができます。なお、グレートソードや野太刀の様な武器の形状は刀剣ですが、鏝元に近い刀身部分（グレートソード等ハリカッソまで）を革などで巻き、実際には棹状武器として運用したため、棹状武器として扱います。

武器名称	種類	打撃	説明
グレートソード	棹状	斬刺	両手用の大剣。フランベルジュなども含む。
野太刀、長巻き	棹状	斬刺	長大な日本刀。
薙刀、グレイブ	棹状	斬刺	片刃の湾曲した刀身をつけた長柄の武器。

ハルバード	棹状	斬刺	ヨーロッパで使用された大型の戦斧。穂先には槍が組み合わされており刺すことも可能。
ルツェルン・ハンマー	棹状	刺叩	大型のウォーハンマー。ハルバードと同様に穂先には槍が組み合わせてあり刺す事が可能。

## 格闘用武器・格闘（投擲）武器

格闘で使用する武器は手を保護するとともに打撃力を増す事を目的にしています。

武器名称	種類	打撃	説明
バグ・ナク	小型	叩	拳につける金属製の爪で虎の爪とも呼ばれる。
セスタス	小型	叩	金属で補強された護拳。
パンチングダガー	小型	刺	握り込んだ指間に突き出した刃で攻撃する短剣。

## 弓類

弓は狩猟の道具や戦争の道具として各地で使用されています。武器として使用するのは全て複合弓（複数の素材を組み合わせて張力を増した弓）です。

武器名称	種類	打撃	説明
馬上弓	短弓	刺	モンゴルやスキタイの騎兵の馬上弓など。
半弓	短弓	刺	日本で使用された短めの弓。
ロングボウ	長弓	刺	イングランドのロングボウなど。
和弓	長弓	刺	日本の弓。
クロスボウ	軽・重弩	刺	いわゆるホウガン。

## 投擲武器

弓などの機構を使わず手で投げる武器です。

武器名称	種類	打撃	説明
投石	投石	叩	文字通り投石。拳大の石を武器として投げる。
スリング	投石器	叩	袋に1mくらいの紐をつけた様な投石器。
スローイングダガー	刀剣	刺	投擲用にバランスが取られたダガー。
手裏剣	刀剣	刺	忍者が使う例の武器。中国のヒョウなども同。
ジャベリン	槍	刺	投擲用の槍。
フランキスカ	斧・鈍器	斬	フランク人が使った投擲用の斧。
棍棒	斧・鈍器	叩	棍棒を投げた場合。

## 第2節 鎧の具体例

どのような鎧がどの種別に相当するかの具体例を示します。

鎧名称	種別	説明
衣服	平服	普段来ている様な衣服。
ソフトレザー	丈夫な服	柔らかくなめした革でできた衣服。
鎧下地	丈夫な服	綿等を詰め、丈夫な糸で刺し子された鎧下地など。

ハードレザー	軽装鎧	ワックスなどで煮て固くした革を組んで作られた鎧。
リングメイル	軽装鎧	ハードレザーにリング状の金属を縫い付けて補強した鎧。
スタデッドレザー	軽装鎧	ハードレザーに金属の釘で補強した鎧。
腹巻き、腹当て	軽装鎧	雑兵や軽輩の武士が身につけた鎧。
スプリントメイル	中装鎧	ハードレザーを金属の小札で覆った鎧。
スケールアーマー	中装鎧	ハードレザーを鱗状の小札で覆った鎧。
バンデッドメイル	中装鎧	ハードレザーを帯状の金属板で覆った鎧。
胴丸、大鎧	中装鎧	日本の鎧の一種。
チェインメイル	重装鎧	金属のリングを編んで作られた鎧。
プレートメイル	重装鎧	金属板をくみ上げて作られた鎧。



---

2017年4月3日  
The Lunatic ver.7.7  
神尾 政和 著

---