

A woman with long, straight, light-colored hair and bangs stands in a dark, stone-walled corridor. She is wearing a form-fitting, dark-colored armor with gold-colored bands and straps. She holds a large battle-axe with a wooden handle and a silver head. A large, round wooden shield is leaning against the wall behind her. A small lantern is visible on the wall above the shield.

# Wizard & Warrior

Epic Hardcore Fantasy TRPG

Basic Rule Book

$\alpha$  1

D-TRPG.com



# Wizard & Warrior

## 基本ルールブック

### このゲームについて

このゲームルールは「Wizard & Warrior」の開発中の  $\alpha$  版です。  
ルールの書きかけの項目も多く、あり、今後ルールは変更する可能性もあります。

$\alpha$  1 版

# Wizard & Warrior

## 基本ルールブック

### はじめに 2

|            |   |
|------------|---|
| システムの概要と特徴 | 2 |
| ゲームの準備     | 3 |
| 端数の計算      | 3 |

### 冒険の舞台 3

### 冒険者の誕生 6

|         |   |
|---------|---|
| 補助能力値   | 7 |
| 出身地の決定  | 7 |
| 出生身分の決定 | 7 |
| 恩寵特典    | 8 |
| 少年期経験   | 8 |

### 遍歴期 10

### 所持品 12

|      |    |
|------|----|
| 初期装備 | 12 |
|------|----|

### 技能 26

|       |    |
|-------|----|
| 技能一覧表 | 26 |
|-------|----|

### 様々な技能 28

|            |    |
|------------|----|
| 戦闘系技能      | 28 |
| 知識系技能      | 29 |
| 対人系技能      | 31 |
| 運動系技能      | 32 |
| 知覚系技能      | 33 |
| 職人系技能      | 34 |
| 生活 / 芸能系技能 | 35 |

### 行為判定 38

|             |    |
|-------------|----|
| 行為判定の基本     | 38 |
| 技能判定（技能ロール） | 39 |

|          |    |
|----------|----|
| その他の行為判定 | 40 |
| 代表的な行為判定 | 40 |

### 恩寵点 42

|         |    |
|---------|----|
| 恩寵点の使い方 | 42 |
| 恩寵特典    | 44 |

### 戦闘 45

### 戦闘シーンの開始 45

|    |    |
|----|----|
| 戦場 | 45 |
|----|----|

### 戦闘ターン 45

|              |    |
|--------------|----|
| 手番の実行        | 46 |
| アクション（行動）の種類 | 47 |
| 対応行動         | 50 |

### 武器 53

|      |    |
|------|----|
| 近接武器 | 53 |
| 身体武器 | 55 |
| 盾    | 56 |
| 遠隔武器 | 56 |
| 射出武器 | 56 |
| 投擲武器 | 57 |
| 防具   | 57 |
| 身体部位 | 59 |

### 近接戦闘 59

|                 |    |
|-----------------|----|
| 攻撃命中判定          | 59 |
| 貫通間隙判定          | 60 |
| ダメージの決定         | 60 |
| その他の近接戦闘に関するルール | 62 |

### 遠隔戦闘 62

|         |    |
|---------|----|
| 遠隔戦闘の基本 | 62 |
|---------|----|

|      |    |
|------|----|
| 命中判定 | 62 |
| 射出武器 | 63 |
| 投擲武器 | 64 |

## 生と死 傷と治療 65

|                |    |
|----------------|----|
| 負傷と行動不能、意識喪失   | 65 |
| 負傷とHPの関係       | 66 |
| ヒットポイント(HP)の回復 | 67 |
| 負傷の治癒          | 67 |

## 魔法 71

### 概要71

|         |    |
|---------|----|
| 魔力を集める  | 72 |
| 魔法の発動   | 74 |
| 魔法の補助技術 | 74 |

## 既知の魔法 77

### 概要77

### 既知の内なる魔法 78

### 既知の精霊の魔法81

### 既知の神授の魔法83

|          |    |
|----------|----|
| 光と生の面の魔法 | 83 |
| 闇と死の面の魔法 | 85 |

## 装備と荷重 91

### 荷重91

|         |    |
|---------|----|
| 荷重による影響 | 91 |
|---------|----|

### 冒険に役立つ装備 92

|      |    |
|------|----|
| 秘薬   | 92 |
| 秘薬の例 | 92 |

## 生活と経済 95

### 村落と都市 95

### 衣食住 95

### 商業96

|    |    |
|----|----|
| 売買 | 96 |
| 税  | 97 |

### 交易98

## 異種族 100

### オーク族 100

### ゴブリン族 103

## NPC 104



# はじめに

『クフルヴィア』、この地に住む人々は自分たちの世界のことをそう呼びます。この地に住む数多の種族にとって「クフルヴィア」とは世界と同義語です。また、自分たちの暮らす大陸のことも「クフルヴィア」と呼びます。不思議なことに人族の言葉だけでなく、エルフの言葉でも、ドワーフの言葉でも、オークやリザードマンの言葉でさえも、多少の訛りはあるものの「クフルヴィア」はクフルヴィアです。

このゲーム Wizard & Warrior では、プレイヤーキャラクターは剣と魔法の大陸「クフルヴィア」に住む住人の一人となります。

Wizard & Warrior で冒険の舞台となるのはこの剣と魔法の大陸の西方地域、帝国とそれを囲む様々な国々です。

## システムの概要と特徴

### ◆キャラクターの生い立ちがイメージしやすい遍歴期システム

キャラクターの作成は生まれた国を決め、両親の職業を決め、少年時代の経験を決め、それから遍歴期として自分の選択した（可能な範囲で）職業についてさらに経験（技能や基本能力値の上昇）を行います。遍歴期は2年単位なので、歳を経たキャ

クターにするほど技能は沢山もてます。老化もしますが。。

### ◆詳細でデッドリーな戦闘システム

戦闘に関するシステムはなるべく詳細にこだわったものになっています。武器のパラメーターも一般的な TRPG よりも多いかも知れません。（消費アクションポイント、必要 STR、優越 STR、鋭利度、打撃度、貫通力、致命度、間合い、命中修正、受け流し修正、耐久度、重量、価格）また、負傷とヒットポイントは別に扱います。一度にヒットポイントの半分以上を失う致命傷を受けたならば即死の可能性があります。そして、負傷は少しでもすると行動に対する制限が発生します。

### ◆戦闘以外の冒険も楽しめる経済システム

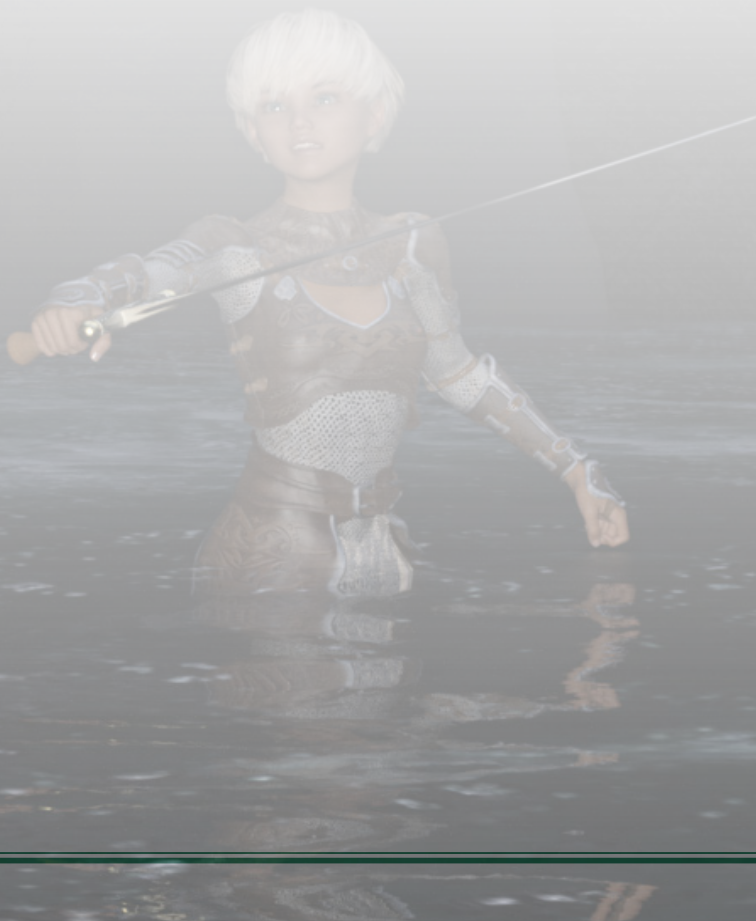
技能が十分にあれば、鍛冶屋としてクフルヴィアで生きることできます。（追加ルールで対応予定）生産職や商人などが活躍できるように、武器やその他のアイテムも壊れたり損耗したりします。

### ◆場所によって魔法の使いやすさは差が出るミスティックレベルシステム

辺境地や遺跡、大自然の中ほど魔法は使いやすく、町の中、特に大都市では魔法は使いにくくなっています。（魔力が集まりづらい）

### ◆ヒーローをヒーローらしくする恩寵点

プレイヤーキャラクターには恩寵点（一種のヒーローポイント）



が与えられます。これを消費して行動の成功率を上げたり、特別な能力『恩寵特典』を得ることができます。

## ゲームの準備

このゲームを遊ぶためにはゲームマスター役の参加者が一人とプレイヤー役の参加者が数人必要です。

また筆記用具、とサイコロも必要となります。サイコロは通常の6面体のサイコロと10面体のサイコロが必要になります。6面体は2個、10面体はできれば色違いで3個あると便利です。

またキャラクターシートもダウンロードしておきましょう。その他のサマリー類もダウンロードして印刷しておくとう便利です。

## サイコロ（ダイス）の表記と読み方

ゲームのルールでサイコロを振る場合は「振るサイコロの数 d サイコロの種類」という表記をします。たとえば 2d6 という表記であれば6面体サイコロを2個振ってその出目を合計します。また d100 もしくは % d という表記の場合は10面体のサイコロを2つ振ります。その際にあらかじめどのサイコロを10の位にするかを決めておきます。例えば赤と白の10面体ダイスを振る場合は、「赤を10の位にする」と宣言しておきます。そうして振ったダイスは赤のダイスの目を10の位に当てはめて1～100のランダムな数字を得るようになります。10の位のダイスで0の目が出た場合は通常は0ですが1の位のダイスも0である場合に限って10と読みます。つまり、両方のダイスが0の場合は0ではなく100になります。d100でなく、普通に10面体ダイスを振る場合は0の目は常に10と読みます。

## 端数の計算

ゲームのプレイ中に割り算を行う必要があった場合、特にルールに指定がなければ端数はすべて切り上げます。

# 冒険の舞台

## 大陸西方の国々の概略

帝国はあらゆる技術でこのクフルビア西方地域のトップレベルにあります。特に土木工事と建築の技術、それに大規模灌漑によってもたらされる革新的な農業技術はその国力を不動のものとしています。

帝国の北東に位置するのが**ラムスル大公国**です。かつては帝国領でしたが現在は独立し、**ラムスル大公**の治める国家となっています。**ラムスル大公国**はもともと、帝国の北にあるオーク森のオーク族が中原に侵入してくることに對する守備の要として設立された城塞都市ラムスルから発展した地域です。この星型の城壁を持つ強固な城塞都市を治め、オークに対する防御の責を負っていたのがラムスル大公です。今もその役目は変わりませんが独立した今、ラムスルは見返りとして帝国から経済的な援助を受けています。

帝国の南西に位置するのが**サラーナ統領公国**です。サラーナもかつては帝国領でした。内陸国である帝国に対して大洋に面したサラーナは海洋貿易を中心に富を集め帝国から独立しました。いまま帝都につながる大河を通じての貿易で大きな利益を上げています。

また、サラーナはその北にある赤銅山脈のドワーフとの交易もほぼ独占しており、その首都ダバムの美しさは帝都以上といわれています。またダバムは退廃の都という二つ名を持ちます。ギャンブルと性産業は間違いなくクフルビア随一でしょう。

サラーナのさらに北西、北北西には**ウズアール皇国**、**アルビヌス皇国**、そして**エルドル聖王国**の北方三国があります。この中でもっとも重要なのはエルドル聖王国でしょうか。エルドル聖王国は最も歴史の古い国家であり、その首都エルンは歌と芸術の都、その洗練された芸術、特に建築はエルドル様式と呼ばれ、帝国の貴族たちもこれを真似て屋敷を建てたりしています。すべての美しいもの故郷などと呼ばれることもあります。エルドル聖王国は南西に隣接するエルフの森のエルフたちとの関わりがあり、その美しい工芸品はエルフの美的センスと技術の影響を受けています。一説によると聖王国の人々は幾分かエルフの血が混ざっているともいわれています。

また**エルドル聖王国**は魔道の都でもあり、中原地域で支配的な神話「ルーン神話」における聖地のひとつでもあります。エルドルでは魔法を扱える才能を持つものが生まれる確立が他の地域に比べ格段に高く、その騎士団員はほぼすべて剣と魔法の両方に秀でています。

**アルビヌス皇国**は、クフルビア世界では最北にある国家で、皇帝のもとに諸侯が集う封建国家です。気候の厳しさから食糧事情は良くありませんが、良い鉄の鉱脈が多くあり、鍛冶の技術はこの地域の国家の中では非常に高い水準です。南東部でウズアール皇国と接しており、その地域の支配権についてときおり紛争が起こります。

**ウズアール皇国**は**アルビヌス皇国**と比べるとやや南方にあり、国土の大半を湿地が占めます。しかし、この湿地の周囲は肥沃な大地で、農作物の収穫高は作付け面積あたりで**アルビヌス皇国**の2倍近くあります。また、アルビヌスやエルドルが中原の国家、帝国やサラーナと交易するためにはウズアールを経由する以外に交易路は無く、通過する荷に対する関税においてもアルビヌスやサラーナと対立することが多々あります。エルドルからの交易もウズアールを経由するものがほとんどですが、エルドルの交易に関しては関税率の優遇措置を実施し、外交的にはエルドル聖王国と近い関係を持っています。アルビヌスやサラーナと紛争になったときは、この**エルドル聖王国**の調停で停戦することが良くあります。ウズアールの外交の基本は親エルドル聖王国で、その聖王国の威信で帝国を抑え、アルビヌスやサラーナに対抗するというものです。

帝国の東端、城塞都市オストブロックの先は大湿地帯でリザードマンたちの領域になっています。オストブロックからその湿地帯を通り抜け東方へつながる街道を抜けたところが自由都市**シャラアン**です。シャラアンは陸路での帝国と東方世界の交易の中継地点として栄え、またその数はそれほど多くはありませんがリザードマンの友好的な部族との交易もあります。シャラアン

からはさらに東方に続く街道と南東に続く街道があります。東方には中原の人々にとっては未知の世界が広がっています。シャランの南には大洋に面した都市国家群の沿海州連合があります。沿海州は海洋貿易の拠点であり、その交易船はサラーナ、帝国、ルラシア、さらには遥か東方の**アサカ**や**チャナ**と呼ばれる大国とも行き来しています。

海洋貿易に関してクフルビア世界では我々の世界の中世よりは進んでいます。それでも造船技術も航海技術もまだまだ未熟で、何よりも羅針盤がまだ発明されていません。そのため、遠洋航海は天体観測を元に行いますが、船の対波能力も高くないため非常に危険が伴います。また、クフルビア世界には公海と領海という概念はありません。洋上ではただ軍事的な実行支配力だけが重要です。

**ルラシア聖帝国**は東方諸国との境、ル・ラー半島に位置する神政国家で、代々のルラシア聖帝は現人神として敬われ、その使徒としての大貴族階級である 24 神将が国の中枢を担っています。

ルラシア聖帝国は非常に士気の高い軍をもつ軍事国家であると共に、様々な宝石の産出地でもあります。ルラシア南部の山地から産出される各種の宝石は、宝飾品としてはもちろん魔力の器としての価値があり、純度が高く大振りな原石は高値で取引されます。特に水晶はルラシアの特産で、魔力の種類をとわずに蓄積することのできるその能力から、帝国や遠く**エルドル聖王国**までも輸出されています。





# 冒険者の誕生

Wizard & warrior を遊ぶにあたって、まず必要なのは魅力的な登場人物 (キャラクター) たちです。物語の登場人物のうち、プレイヤーの皆さんが演じるキャラクターをプレイヤーキャラクター (PC) とよびます。それ以外の登場人物はゲームマスターが一手に演じることになりノンプレイヤーキャラクター (NPC) と呼ばれます。

TRPG では物語の登場人物としてのプレイヤーキャラクター (PC) の性格や癖それに言葉遣いや嗜好そのほか様々な要素が、プレイヤーの想像力と演技力で表現されます。また、キャラクター達の具体的な能力 (何が出来て、何ができないのか) などはルールで定められていきます。

以上のような点に注意して、皆さんがクフルヴィア世界の住人になるために以下のキャラクター作成のルールがあります。

## キャラクター作成の概要

新しいキャラクターを冒険に送り出すために以下の手順を踏みます。

1. 種族の決定
2. 性別の決定
3. 基本能力値の決定
4. 出身地の決定
5. 出生身分の決定
6. 少年期経験の獲得
7. 恩寵特典の獲得
8. 遍歴期
9. 恩寵特典の獲得
10. 所持品の決定

※手順中の恩寵特典の獲得は遍歴期の前と後で可能です。恩寵特典をゲーム開始後には習得できません。

プレイヤーキャラクター (PC) をつくる際には事前にどのようなキャラクターにするかをある程度イメージしたり、プレイヤー間で相談したりすることは重要です。そこでキャラクターを作る際に気をつけておいたほうが良い点を記しておきます。

パーティー内に一人は回復魔法の使えるキャラクターが居るほうが良いでしょう。回復魔法の使い手がいないと、冒険の危険度は極端に高くなり、また進行速度も遅くなるでしょう。冒険の途中で負傷した場合に、通常の治療や自然治癒では回復に多くの日にちが必要になります。(魔法の薬は即効性がありますが非常に高価です。)

クフルヴィア世界には冒険者ギルドというものはありません。何の団体や社会的組織にも属さず、ただ各地を旅して回るといっただけで生活していけるほど世界は甘くはありません。PC たちは何らかの団体に属しているか、フリーで動いているならそれなりの動機があるはずです。突然の農家の息子が冒険者になったりしません。そもそも冒険者とは憧れられる存在ではありません。(武者修行の騎士とか、巡礼中の聖職者といったハッキリとした所属団体や目的があればもちろん、尊敬や畏怖の対象になります。)

戦闘は非常にリスクです。例え高レベルの戦闘用技能を獲得しても複数の敵に囲まれたり、飛び道具で攻撃されればすぐに死にかねません。そしてこの世界には死者を蘇生する魔法は知られていません。(研究しているものはいるでしょう)

## 種族の決定

クフルヴィア世界は人間が文明の中心の世界です。この基本ルールでは、人間のキャラクターのみをサポートします。そのほかの種族については、今後追加ルールという形で登場する予定です。この基本ルールのみで遊ぶ場合は自動的に種族は人間となります。

## 性別の決定

キャラクターの性別はプレイヤーの実際の性別と一致する必要はありません。プレイヤーの好みで自由に性別を選択できます。なお、ほかの多くの RPG と違い Wizard & Warrior ではプレイヤーキャラクターの性別によって基本的な能力に差異があります。人間の場合は女性を選択すると STR が 2 だけ低下し、代わりに ENP が 2 上昇します。

## 基本能力値の決定

基本能力値はキャラクターの身体的、精神的な能力の程度を表す数字です。大体 8 ~ 18 の数字となりますが、キャラクターが実際の冒険に出るときにはそれ以上になっていることもあります。

基本能力値には以下のものがあります。

**STR 筋力** (肉体的な強靭さをあらわします。)

**QUI 敏捷度** (身のこなしのすばやさ、反応の速さを表します。)

**DEX 器用度** (手先の器用さやバランス感覚などをあらわします)

**CON 強靭度** (身体的な持久力や健康度をあらわします)

**INT 知力**（記憶力や洞察力、論理的思考の力を現します）

**ENP 感応力**（直観力や第六感、精霊や魔術的なものにたいする反応力をあらわします）

**WIL 意志力**（意志の強さや精神的なタフさを表します）

**CHA カリスマ性**（人好きのよさをあらわします。）

基本能力を決定するために、2D6 を 8 回振り、各出目に 6 を加えます。その合計をそれぞれ記録します。（2 d 6 + 6）

記録した出目を任意に各基本能力値に振り当てていきます。

性別が女性の場合は STR から 2 を差し引き、ENP に 2 を加えます。

基本能力値の合計が 100 以下であった場合は、恩寵点（後述）を 1 点余分に獲得できます。合計が 90 以下の場合は、さらに 2 点余分に獲得できます。（合計 3 点）

## 補助能力値

補助能力値は、全員一律であったり、基本能力値から算出されたりします。補助能力値には以下のものがあります。また、補助能力値は、キャラクター作成の途中で基本能力値が変動した場合は、それに合わせて変動します。

### ヒットポイント (HP)

HP = CON + 10

ヒットポイントはキャラクターの肉体的な体力や生命力を表し、何らかの身体的なダメージを負った際に減少します。この値が 0 になった時そのキャラクターは行動不能に陥り、意志力の判定 WIL（5）に失敗すれば直ちにすべての精神力 (MP) を失い意識喪失します。また、ヒットポイントの値は負の値にもなり、CON の値だけマイナスになれば、そのキャラクターは死亡します。

ヒットポイントの 1 / 4 が重傷値（端数切り上げ）と呼ばれる数値になります。重傷値以上の負傷は通常の負傷よりもキャラクターの行動を制限します。ヒットポイントの 20%（端数切り上げ）が HP 基本回復量で、何も問題がなければこの分だけヒットポイントは 1 日で回復します。

重傷値と基本回復量は完全なヒットポイントから産出され、たとえダメージを負ってヒットポイントが減少しても、変更されません。ただし、基本能力値の CON が年齢効果やそのほかの理由で変更になった場合は、それにつれてヒットポイントは変動し、また重傷値や基本回復量も変動するかもしれません。

### 精神力 (MP)

MP = WIL

精神力は内なる魔力とも呼ばれ、精神の健全性を示しています。精神力は魔法の使用や様々なストレスなどで減少します。0 になると意識を失います。

精神力は十分な睡眠をとることで回復します。

### アクションポイント (AP)

AP = (QUI + INT) / 4（端数切り上げ） + 5 + 〈戦闘経験〉

## 技能レベル

キャラクターが緊迫した状況（戦闘ターン）で行動できる量と素早さ、決断の早さを表しています。アクションポイントの多い者ほど戦闘時には素早く、沢山の行動を行うことができます。

## 恩寵点

### 全キャラクター 5 点

（出生国をダイスでランダムに決定すると 1 点余分にもらえます。）

キャラクターがその世界や運命からどれだけ寵を受けているかを表しています。基本能力値を決定した際に 5 点を獲得し、以降はいつでも使えます。

キャラクター作成時に恩寵点を消費すると様々な特典がもらえます。ゲーム開始後にも使いますが、なかなか増えないので、慎重に検討してください。なお、キャラクターが魔法を使うためには、恩寵特典で「魔法の素養」の特典を獲得しておく必要があります。

キャラクター作成終了時に残っている恩寵点はそのキャラクターの恩寵点限界になります。冒険中、恩寵点はこの恩寵点限界を超えて溜まることはありません。

## 出身地の決定

キャラクターがクフルビア世界のどの地方で生まれ育ったか？

キャラクターの出身地は、ゲームを通してロールプレイに重要な指針を与えてくれるかもしれません。一般にアルビヌウスの出身は実直で、サラーナは享乐的、沿海州ならば実利的などというイメージがあります。勿論、これは一般論で実際の皆さんのキャラクターの性格は、それぞれ個性的であるべきです。

キャラクターの出身地は、GM と相談してプレイヤーが自由に選んでかまいませんが、「出身地決定表」を使ってランダムに選ぶこともできます。ランダムに決定した場合は恩寵点を 1 点余分にもらえます。また、出生国は使用する言語にも影響がありますので、冒険の舞台も考慮して選んだ方が、後の冒険はスムーズに運びます。

出身地が決定した時点で、母国語としてその国の言語の会話技能をレベル 5 で習得します。また、出生国をランダムに決定した場合、冒険の舞台での会話に問題が生じないように、GM は余分に貰える恩寵点 1 点の代わりに、〈外国語会話〉をレベル 3 で習得するようにできます。特に、パーティー内に通訳のできるキャラクターがいない場合は、そうすべきです。

## 出生身分の決定

出生身分は出身地よりも直接的にキャラクターの人生を決めるかもしれません。出生身分は生まれた家（両親）の職業であったり、育てられた環境であったりします。キャラクターは少年時代を親元で過ごす間に様々な技能を学びます。これを少年期経験とよびます。

出生身分は「出生身分決定表」を用いて D100 を振り、ランダムに決定します。出生身分を任意に選ぶこともできますが、

## 出生国決定表

| D100   | 出生国       | 言語        |
|--------|-----------|-----------|
| 01～35  | 帝国        | 帝国語       |
| 36～45  | ラムスル大公国   | 帝国語       |
| 46～60  | サラナ統領公国   | 帝国語       |
| 61～68  | ウズアール教皇国  | 西方語       |
| 69～76  | アルビヌス皇国   | 西方語       |
| 77～81  | エルドル聖王国   | エルドル語     |
| 82～91  | ルラシア聖帝国   | ルラシア語     |
| 92～96  | 沿海州連合     | 帝国語または交易語 |
| 97～98  | 自由都市シャラアン | ルラシア語     |
| 99～100 | 北方辺境      | 北方語       |

その場合は、恩寵点を1点消費します。

出生身分の社会階層が上流、もしくは高貴であった場合は自動的に、母国語の〈読み書き〉技能をレベル2で習得します。

## 恩寵特典

出生身分を決定した後であれば、いつでもその時点で所有している恩寵点を消費することによって、恩寵特典を獲得することができます。恩寵特典の獲得には「恩寵特典表」に記載されている恩寵点を直ちに消費します。

また、恩寵特典を獲得できるのは、キャラクター作成時のみです。キャラクタが、一度冒険に出たあとでは、冒険を通じて獲得

### 出生身分決定表

| D100   | 出生身分 | 社会階層 |
|--------|------|------|
| 01～02  | 貴族   | 高貴   |
| 03～05  | 騎士   | 上流   |
| 06～09  | 司祭   | 上流   |
| 10～15  | 兵士   | 中流   |
| 16～20  | 傭兵   | 下層   |
| 21～25  | 官吏   | 中流   |
| 26～30  | 商人   | 中流   |
| 31～40  | 職人   | 下層   |
| 41～60  | 農民   | 貧困   |
| 61～70  | 漁師   | 貧困   |
| 71～80  | 猟師   | 貧困   |
| 81～90  | 奴隷   | 貧困   |
| 91～94  | 悪党   | 下層   |
| 95～98  | 盗賊   | 下層   |
| 99～100 | 魔術師  | 中流   |

した恩寵点があったとしても、もはや恩寵特典を獲得できません。

## 少年期経験

両親の庇護の元、少年時代に過ごした環境によって技能や能力値の上昇を得ることができます。これらを少年期経験と呼びます。少年期経験を過ごした後のキャラクターは14歳となります。

### 少年期経験の手順

1. 基本能力値の成長
2. 少年期技能習得
3. 追加技能習得（前項で技能習得が合計9以下の場合のみ）
4. 14歳になり遍歴期へ

### 少年期基本能力値成長

少年期経験の最初は、基本能力値の成長を行います。「少年期基本能力値成長表」を参照して、出生身分の横列に記載されている二つの基本能力値に2点を割り振ることで成長させます。つまりはひとつの能力値を2点伸ばすか、二つの能力値を1点ずつ伸ばすかとなります。この成長によって基本能力値が18を超えてもかまいません。

### 少年期技能習得

基本能力値の成長の次に、少年期での技能の習得を行います。「少年期技能習得表」を参照して技能の習得を行います。「少年期技能習得表」では、キャラクターの出生身分を横軸として、そこに並んでいる技能が習得の可能性のあるものです。各技能の縦軸の上に、その技能を獲得するダイスが示されています。少年期経験において、各技能ごとに、このダイスを振って、獲得する技能レベルを決定します。

すでに習得している技能と、習得する技能が同じ場合は、その技能レベルを加算します。技能の欄に記載されている技能名が太文字の場合は細分化される技能を表しています。細分化される技能を修得する場合は、「技能一覧表」から、細分化されている技能のどれかを選びます。たとえば〈近接武器〉の場合は〈片手剣〉や〈片手斧〉を選択することになります。また、技能レベルの上昇が2点以上ある場合は、細分化される技能を、複数選んで、それに技能レベルを割り当てることもできます。

（ダイスを振った結果が負の値になった場合は単純にその技能を習得できないだけで、技能レベルが負の値になったりすでに持っている技能レベルが減少したりはしません。結果がゼロの場合も単純に技能を習得できないだけです。）

通常はこれで少年期は終了です。少年期を終えたキャラクターは14歳になります。

また、このタイミングで恩寵点を使用することで恩寵特典を獲得することができます。

### 追加技能習得

少年期の技能習得を終えて、それによって習得した技能レベ



ルの合計が 9 以下の場合は追加の技能習得を行えます。習得した技能レベルの合計が 9 よりも大きくとも恩寵点を 1 点消費すれば追加の技能習得を行えます。

追加の技能習得には「少年期追加技能習得表」を用います。(習得した技能レベルには上昇した基本能力値や出生国の決定や出生の社会階層で自動的に得た自国語の会話や読み書きのレベルは含めません)

出生身分に適合した欄を使用して技能を習得しますが、追加技能の習得は 2 点を追加技能に配分することによっておこないます。ひとつの技能を 2 レベルで習得するか、二つを 1 レベルで習得することになります。

## 少年期経験と魔法

少年期経験として魔法関連の技能を修得しても、実際に魔法を発動するためには、恩寵特典で《魔法の素養》を獲得しなければなりません。《魔法の素養》無しでの魔法関連技能は、知識として知っているというだけで、実際に行使できるものではありません。

少年期基本能力値成長表

| 出生身分 | 基本能力値  |     |
|------|--------|-----|
|      | 2 点を配分 |     |
| 貴族   | CHA    | INT |
| 騎士   | WIL    | STR |
| 司祭   | CHA    | INT |
| 兵士   | STR    | DEX |
| 傭兵   | STR    | QUI |
| 官吏   | INT    | ENP |
| 商人   | INT    | CHA |
| 職人   | DEX    | STR |
| 農民   | STR    | CON |
| 漁師   | STR    | CON |
| 猟師   | DEX    | CON |
| 奴隷   | WIL    | CON |
| 悪党   | DEX    | ENP |
| 盗賊   | DEX    | QUI |
| 魔術師  | INT    | ENP |

少年期技能取得表

| 出生身分 | 技能                  |      |      |      |       |       |       | 追加技能習得 |      |
|------|---------------------|------|------|------|-------|-------|-------|--------|------|
|      | 1D3+1               | 1D3  | 1D3  | 1D3  | 1D6-3 | 1D6-3 | 1D6-3 | 2 点を配分 |      |
| 貴族   |                     | 読み書き | 社交   | 礼儀   | 舞踏    | 乗馬    | 詩歌    | 政治     | 刀剣戦闘 |
| 騎士   |                     | 刀剣戦闘 | 乗馬   | 読書き  | 礼儀    | 素手戦闘  | 射撃戦闘  | 社交     | 戦術   |
| 司祭   |                     | 礼儀   | 祭儀   | 読書き  | 薬草学   | 手当て   | 土地慣習  | 神授の魔法  | 呪文詠唱 |
| 兵士   |                     | 刀剣戦闘 | 射撃戦闘 | 素手戦闘 | 礼儀    | 読書き   | 手当て   | 乗馬     | 戦術   |
| 傭兵   |                     | 刀剣戦闘 | 射撃戦闘 | 素手戦闘 | 交渉    | 賭博    | 土地慣習  | 乗馬     | 誘惑   |
| 官吏   | 読書き                 | 礼儀   | 法律   |      | 社交    | 政治    |       | 乗馬     | 贈収賄  |
| 商人   | 商品知識                | 読書き  | 礼儀   |      | 交渉    | 御者    |       | 乗馬     | 贈収賄  |
| 職人   | 職人技能                | 商品知識 | 交渉   |      | 売買    | 読書き   |       | 交渉     | 御者   |
| 農民   | 農耕                  | 牧畜   | 登攀   |      | 植物知識  | 気象予測  |       | 薬草学    | 手当て  |
| 漁師   |                     | 漁    | 水泳   | 気象予測 | 操船    | 操帆    | 手当て   | 海域知識   | 天文知識 |
| 猟師   | 猟                   | 登攀   | 動物知識 |      | 手当て   | 隠密    |       | 気象予測   | 薬草学  |
| 奴隷   | 農民、猟師、猟師のいずれかの欄を使う。 |      |      |      |       |       |       | 刀剣戦闘   | 閨房術  |
| 悪党   |                     | 交渉   | 賭博   | 素手戦闘 | 隠密    | 偽証    | 贈収賄   | 手先     | 拷問   |
| 盗賊   | 隠密                  | 素手戦闘 | 手先   |      | 刀剣戦闘  | 登攀    |       | 跳躍     | 偽証   |
| 魔術師  |                     | 読書き  | 神代語  | 魔法知識 | 魔法発動  | 魔力収集  | 精神集中  | 魔方陣知識  | 紋章知識 |

# 遍歴期

少年期を終えたキャラクターは 14 歳です。その後キャラクターは遍歴期へと移ります。遍歴期では 2 年を 1 期の単位とし、この期を繰り返すことによって、キャラクターはゲーム開始前の人生を送ることになります。また、遍歴期はその期間に定めがありません。プレイヤーが納得するか、もしくは遍歴期中のイベントで指定されるまで、自由に何度でも遍歴期を繰り返すことができます。

少年期経験を取得し終えたキャラクターは遍歴期を開始します。遍歴期はキャラクターが、親の庇護や少年時代の環境から抜け出して独立独歩の生活を始めたことを意味します。

遍歴期は繰り返すほどゲーム開始時のキャラクターの能力を向上させます。ただし遍歴期を 1 期過ぎす度にキャラクターは 2 年歳を重ねますし、その結果として、36 歳以上になれば、老化によって基本能力値の減少を受ける可能性があります。更に最終的には、基本能力値の何れかがゼロになり、老衰による死を迎えることになります。

キャラクター作成中の死は、キャラクターを一から作り直すこととなります。もしくはゲームマスターが認めるならば、その死は無かったこととし、そのキャラクターはその時点で遍歴期を終え冒険に出ることにもかまいません。(年齢効果による死が無かったことにするならば、ゼロになった基本能力値は 1 残っていることにします。)

## 遍歴期の手順

1. 職業選択の判定
2. 遍歴期イベントの決定
3. 技能習得数の決定
4. 技能の習得
5. 社会階層の変動
6. 加齢と年齢効果 (年齢に 2 歳を加える)
7. 継続か転職か冒険への道か (継続の場合は 2 へ、転職の場合は 1 へ、冒険に出る場合は初期装備の選択をしてキャラクター作成終了)

## 職業の選択

遍歴期の実際の手順は、職業を選択するところから始めます。各職業の「遍歴期表」には、職業に応じた選択条件が定められたものがあるので、条件付きの職業は、その条件を満たしている場合のみ選択できます。また、遍歴期は次の期に移る時に、職業を変えることもできます。但し、遍歴期の職業の中には、自由に辞めることのできないものもあります。(例えば剣闘士です。注：現在は未実装) また、その職に就くための条件が、技能判定や能力値判定になっているものは、最初の期に判定に成功すれば、以降同じ職を続ける限りは判定の必要はありません。それとは別に判定の必要のない条件に関しましては、その職を続ける限り、毎回、条件を満たしていなくてはなりません。遍歴期中のイベントなどによって、この条件が満たせなくなった場合は、その職を続けることができません。

職業の条件判定に失敗した場合、そのまま別の職につくことができます。(勿論、条件を満たすことは必要です。) こうして、1 つの職業の条件判定に失敗した場合は、次に選ぶ職業では最初の期の技能習得数が 1 減少します。2 つ目の職業の条件判定にも失敗した場合は、さらに次の職業につくことを試みますが、この職業に就いた場合は、最初の期の技能習得数はさらに -1 されます。このような他の職業への就業の判定は 4 回まで行うことができ、失敗するたびに最初の期の技能習得数は -1 されます。非常に稀なことですが、4 回の条件判定にすべて失敗した場合は無為の 2 年間を過ごすことになり、年齢に 2 歳を加えてまた商業の選択から始めます。1 期を無為に過ごしたので、今までの最初の期の技能習得数のマイナス修正は一度リセットされます。

## 遍歴期イベント

各遍歴期の最初に、その期 (2 年間) のイベントを判定します。2D6 を振り、遍歴期表のイベントを参照します。

イベントの結果として、何らかの物品を受け取るようになっていた場合は、全ての遍歴期を終了して初期装備を受け取る時にそれを得ます。

技能習得数の修正が、記載されている場合は、その内容に従って次の手順の習得数決定に、示された修正を加えます。

社会階層の変動が記されていた場合は、その期の終わりに変動します。変動した結果として、その職業に必要な社会階層でなくなった場合は、次の期には別の職業を選択しなければなりません。

基本能力値の上昇や低下の結果は、直ちに適用されます。また、死亡の結果も直ちに適用されます。

遍歴期終了の結果がイベントで示された場合は、その期の終わりに遍歴期は終了し、装備を整えて、実際の冒険へと出ていくことになります。(運命は常に十分な準備を待ってくれるわけではありません。) このイベントによる遍歴期の終了は恩寵点を 1 点支払うことによって無視することもできます。この恩寵点の消費はその遍歴期の終わりに決定することが出来ます。つまりイベントによる遍歴期の強制的な終わりを恩寵点で取り消すかどうかは、その期の技能の習得を終えてから決定できます。

また、その他の不利なイベントを遍歴期に受けた場合は、恩寵点を 1 点使用することで、その結果を無視し「特に無し」とすることができます。この恩寵点の消費は期の終わりを待つことなく、直ちに行われます。

遍歴期のイベントで恋人や家族、あるいは敵を得たりするばあいは、ゲームマスターと相談して、それらについてある程度決めておいた方が良いでしょう。後の冒険の、きっかけになるかも知れません。

遍歴期イベントでキャラクターの死亡が決まった場合は、キャラクターの作成は最初からやり直しになります。このイベントでの死亡によるキャラクターの作り直しでは、次の恩寵点の 1 点減少のペナルティーはありません。

イベントでのキャラクター死亡は恩寵点を 1 点消費して、死亡イベントがなかったことにして、更にキャラクター作成を続けることもできます。あるいはゲームマスターが認めるならばキャラクターは死亡するかわりに、その時点で遍歴機を終了し実際の冒険に出ることもできます。この場合は、死亡のイベントが発生し

た期は最後まで行い、その時点で初期装備を受け取って冒険に出ることになります。このようなイベントでの死亡を遍歴期の終了に置き換える決断はイベントのダイスを振った直後に行わなくてはなりません。

また、プレイヤーはどの段階においても現在作っているキャラクターを諦めて、1 から作り直すことも出来ますが、こういった任意のキャラクターの作り直しを行った場合は、次のキャラクターの恩寵点が 1 だけ少い状態で始まります。何度も作り直して、開始時の恩寵点をがゼロの状態となったら、もはや、作り直しはできません。

## 技能の習得

イベントを決定したならば、続いてこの期に習得できる技能の数を決めます。遍歴期表の技能習得数の欄に記載されているダイスを振って、技能の数を決めます。この一期に習得できる技能の数を技能習得数と呼びます。技能習得数は先のイベントの結果によっては修正されることがあります。

技能習得数が決定したならば、2D6 を振り、遍歴表の習得の欄に照らして出た技能を習得します。その技能が持っていなかった技能の場合は、レベル 1 で習得し、既に持っていた技能に関しては、その技能レベルが 1 上がります。ただし、上がる技能レベルが 6 以上の場合は WIL(5) の判定に成功しなければなりません。(能力値判定の方法は以降のルール行為判定の項目を参照してください。)これに失敗した場合は、単に習得できません。レベル 11 以上の場合は WIL(3) になります。(行為判定の意味と方法については次の章で解説されます) また、技能レベルの上昇の際、上昇する技能レベルが 4 以上の場合は、習得数を二つ分使用します。次のレベルが 8 以上の場合は、3 つ分の習得とを考えます。その技能を習得するだけの習得数が残っていなかった場合は、習得ができません。このような場合には、単純に、習得数を 1 つ無駄にして終わります。WIL の判定に失敗した場合も失われる習得数は 1 つ分だけです。

習得すべき技能が、習得の欄に記されている技能が太文字の場合は、その技能の中での細分項目のどれかの技能を習得することが出来ます。各技能の細分項目は、技能一覧表を参照してください。

習得の結果として専門外に出た場合は、遍歴表に拠らず技能一覧表から任意の技能を習得します。専門外の技能の習得に関しては習得数を 2 倍に数えます。専門外の結果が出たときに、遍歴表に記載されたその職業の専門技能を習得することも出来ますが、その場合もやはり習得数が 2 倍必要です。

習得の結果として基本能力値が示されていた場合は、その能力値が 1 上昇します。基本能力値の上昇は常に習得数で 2 つ分に相当します。その習得の試みがその期の最後であった場合は、習得数の残りが足りず基本能力値の上昇は行えません。基本能力値の上昇では WIL 判定は必要ありません。

## 年齢効果

遍歴期を繰り返すことによって、36 歳を迎えたキャラクターは年齢効果の確認を行わなくてはなりません。年齢効果の確認は 35 歳を迎えた遍歴期以降、各遍歴期の終わりに確認しなくてはなりません。年齢効果の確認は 1d10 を振って年齢効果表を参照して行います。冒険開始後も偶数歳の誕生日を迎えるたびに年齢効果は確認しなくてはなりません。

※遍歴期中の年齢効果の判定は、恩寵点を 1 点使用して成功したことにできます。年齢効果によって能力値が一つでも 0 以下になったならば、そのキャラクターは老衰で死亡します。

## キャラクター作成中の死亡

遍歴期イベントでキャラクターの死亡が決まった場合は、恩寵点を 1 点消費して死亡イベントがなかったことにしてキャラクターの作成を続けるか、そのキャラクターを諦めて 1 から作り直すかです。どの段階においても、現在作っているキャラクターを諦めて 1 から作り直すことも出来ますが、こういった任意のキャラクターの作り直しを行った場合は、次のキャラクターは、恩寵点が 1 少い状態で始まります。何度も作り直して、開始時の恩寵点をがゼロの状態となったら、もはや作り直しはできません。このような作り直し不可能の状態、遍歴期中に死亡の結果が出た場合は、死亡ではなく、その時点で遍歴期を終了し、冒険に出ることになります。

### 遍歴期技能習得早見表

| 技能レベル  | 3 以下 | 4～5 | 6～7     | 8～10    | 11 以上   |
|--------|------|-----|---------|---------|---------|
| 消費習得数  | 1    | 2   | 2       | 3       | 3       |
| WIL 判定 | なし   | なし  | WIL (5) | WIL (5) | WIL (3) |

### 年齢効果表

| 1D10 | 36 歳～50 歳   | 51 歳～70 歳   | 71 歳以上      |
|------|-------------|-------------|-------------|
| 1    | STR を 1 点失う | STR を 1 点失う | STR を 2 点失う |
| 2    | QUI を 1 点失う | QUI を 2 点失う | QUI を 4 点失う |
| 3    | DEX を 1 点失う | DEX を 2 点失う | DEX を 4 点失う |
| 4    | CON を 1 点失う | CON を 2 点失う | CON を 4 点失う |
| 5    | INT を 1 点失う | INT を 1 点失う | INT を 1 点失う |
| 6    | 年齢効果は受けない   | QUI を 1 点失う | QUI を 2 点失う |
| 7    | 年齢効果は受けない   | DEX を 1 点失う | DEX を 2 点失う |
| 8    | 年齢効果は受けない   | CON を 1 点失う | CON を 2 点失う |
| 9 以上 | 年齢効果は受けない   | 年齢効果は受けない   | 年齢効果は受けない   |



# 所持品

キャラクターのゲーム開始時の所持品は最後に過ごした遍歴期によって決まります。また、途中の遍歴期においてイベントで何らかの所持品を得る場合や、恩寵特典で得ている場合も、それらは開始時の所持品に加えられます。遍歴期の途中で職が変わっている場合は、所持品は最後の職の初期装備となりますが、途中の職のイベントで得た装備は初期装備に加えることができます。

また、最初の所持品の現金を用いて装備品を買い足し、初期装備を充実させても構いません。その際の物品の購入価格は、都市の欄を使用します。この初期装備の買い物に関しては〈交渉〉〈売買〉技能などによって価格は変動させません。値切って安く装備を揃えるということであれば、ゲーム開始後に実際のプレイを通じて行って下さい。また、ゲーム開始時の初期装備を売り払って現金化することもできます。その場合も都市の価格を使用して、売値は 1/4 になります。

## 初期装備

遍歴期を十分に経て満足するか、もしくは遍歴期イベントの結果として遍歴期終了が出たならば、その時点で遍歴期は終了しキャラクターは実際の冒険へと出ていきます。その際に、当面の所持品として最後の遍歴期を過ごした職業によって定められた初期装備を受け取ります。

初期装備で以下の内容に関しましては、以下の方法で決定します。

### 使用可能な武器

使用可能な武器という記述が初期装備にある場合は、所持している技能に適合する武器を初期装備として持っています。近接武器一覧表、もしくは遠隔武器一覧表から選びます。盾を選んでも構いません。

もしも該当する技能を持っていない場合は、代わりに帝国金貨 1 枚を得ます。

### 防具関連

初期装備に防具が記載されている場合は、以下の条件で、防具一覧表から自由に選びます。

#### ◆皮革の鎧

ソフトレザー、ハードレザー、クイルブイリのいずれかの防具を受け取ります。防具の形式などは自由に選べます。防具一覧表で、25ISP (帝国銀貨 25 枚分) までを選択します。予算が余った場合は、その予算は失われます。(銀貨 25 枚あれば帝国軽歩兵の標準的な皮革鎧がそろいます。)

#### ◆鉄の兜

金属製の頭部の防具を受け取ります。防具一覧表で「プレートヘルム」「チェインメイルコイフ」「スケルメイルコイフ」「プレートポットヘルム」のどれかになります。

#### ◆板金の胸甲

「プレートキュイラス」を受け取ります。

#### ◆鎖帷子

「チェインメイルホバーク」「スケルメイルホバーク」「スプリントメイルチュニク」のいずれかを受け取ります。

#### ◆皮革の長靴

「ハードレザーブーツ」「ソフトレザーブーツ」の何れかを受け取ります。

#### ◆革の短靴

「？」

## 上質な武器、防具

上質な武器、防具を初期装備として受け取るときには、「上質な武具表」を使用します。武器や防具の種類に関しては、自身が使用可能な物を自由に選ぶことができます。

上質な武器が初期装備の場合は、通常の「使用可能な武器」の上質なものを初期装備とすることになります。使用可能な武器を複数初期装備にできる場合も、上質なものはひとつだけです。

防具が上質な場合は、通常の初期装備の防具のうち、ひとつだけが上質なものになります。

上質な武具の内容は「上質な武具表」で決定しますが、その効果を決定した後に、実際に初期装備武具のどれに適用するかを選択できます。

## 軍馬、馬、その他の騎乗用動物

騎乗用の動物が初期装備にある場合は、その動物と騎乗用の鞍、鐙、なども同時に初期装備に加えます。また、それらの騎乗動物の能力値などは、「クフルビアの動物と怪物」の章に記載されているものを使用します。但し、上質な騎乗用の動物の場合は各能力値に 2 を加えます。最上の騎乗用動物の場合は、能力値に 2 を加えたうえで、各技能にも 2 を加えます。

## 従者

初期装備に従者がある場合は、従者用に、もう一人のキャラクターを作成します。従者キャラクターは、冒険者が命令を下すことはできませんが、あくまでも一個の人間であり、その行動はゲームマスターが決定し、管理します。また、従者は英雄ではありませんので、恩寵点を得ることができません。恩寵点を使用できない以外は、通常のプレイヤーキャラクターと同じように行動し、経験を獲得し、成長していきます。

## キャラクター記録用紙

生まれたキャラクターはキャラクター記録用紙に記録します。キャラクター記録用紙は下記のリンクから自由にダウンロードして使用してください。キャラクター記録用紙のうち、印刷して使用する場合は PDF 版が便利です。

パソコン上で使用する場合は Excel 形式の記録用紙のほうが必要な計算式などが入力されているので手間が省けます。



## 上質な武具

| 2D6 | 上質な武器                                          |
|-----|------------------------------------------------|
| 2   | 極めて鋭利な武器 価格 300%<br>鋭利度 +1 (鋭利度 2 以上の武器のみに適用)  |
| 3   | 極めて鋭利な武器 価格 300%<br>鋭利度 +1 (鋭利度 2 以上の武器のみに適用)  |
| 4   | 軽量の武器 価格 200%<br>重量が 10%軽くなり、必要 STR が 1 小さくなる。 |
| 5   | 軽量の武器 価格 200%<br>重量が 10%軽くなり、必要 STR が 1 小さくなる。 |
| 6   | 高耐久度 (1) の武器 価格 130%<br>耐久度 +5、                |
| 7   | 高耐久度 (2) の武器 価格 150%<br>耐久度 +10                |
| 8   | 高耐久度 (1) の武器 価格 130%<br>耐久度 +5、                |
| 9   | 美しい細工の武器 (銀貨 100 枚相当)                          |
| 10  | 美しい細工の武器 (銀貨 300 枚相当)                          |
| 11  | 絶妙なバランスの武器 価格 500%<br>成功倍率修正 + 1 (攻撃、受け両方)     |
| 12  | 絶妙なバランスの武器 価格 500%<br>成功倍率修正 + 1 (攻撃、受け両方)     |

| 2D6 | 上質な防具                              |
|-----|------------------------------------|
| 2   | 不断の防具 (2)<br>鋭利度修正 +2 価格 400%      |
| 3   | 不断の防具 (1)<br>鋭利度修正 +1 価格 200%      |
| 4   | 軽量の防具<br>重量が 90% 価格 200%           |
| 5   | 軽量の防具<br>重量が 90% 価格 200%           |
| 6   | 高耐久度 (1) の防具<br>耐久度 + 5 価格 130%    |
| 7   | 高耐久度 (2) の防具<br>耐久度 +10 価格 150%    |
| 8   | 高耐久度 (1) の防具<br>耐久度 + 5 価格 130%    |
| 9   | 美しい細工の防具 (1)<br>価格 100+ 本体価格       |
| 10  | 美しい細工の防具 (2)<br>価格 400+ 本体価格の 200% |
| 11  | 強固な防具 (1)<br>打撃度修正 + 1 価格 200%     |
| 12  | 強固な防具 (2)<br>打撃度修正 + 2 価格 400%     |

# 【騎士】

条件:社会階層が上流以上で、<乗馬>を1レベル以上持っていること。

習得可能数：1d6

騎士は騎乗して戦う封建戦士で、一般には貴族位を持っています。時には徒歩で戦う場合もありますがその権力の象徴としても、戦場では騎乗するのが普通です。

騎士の例としては次のような騎士団の構成員があげられます。「帝国騎士団」(クフルビア世界最大規模の騎士団で帝国の軍事的象徴、「ラムスル騎士団」オーク森のオークに対する押さえとして発達した城塞都市ラムスルを守る、この世界でももっとも実戦経験豊かな騎士団。「皇帝騎士団」アルビヌス皇国の皇帝の近衛として働き、隣国ウズアールとの戦争では常に軍の中核をなします。アルビヌスは各四大諸侯もそれぞれ騎士団を持っていますが、「皇帝騎士団」が最精鋭。クフルビア世界で唯一の戦車部隊を持っています。「聖帝騎士団」はルラシア聖帝国の主戦力で、君主である聖帝への高い忠誠心と誇り高さが有名です。サラーナの「サラーナ騎士団」は別名が「盗賊騎士団」とよばれ、襲撃任務での略奪が有名で、騎士というにはいささか高潔さが足りません。サラーナは傭兵主体の軍ということもあり、決して士気は高くありません。しかしながら強い経済的基盤をもつ騎士団です。

| 専門   | 2 D 6                                                                                      | イベント                                           |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| 読み書き | 2                                                                                          | 戦場での活躍が認められ、魔法の武器もしくは防具、もしくはなんらかの資産が下賜される。     |
| 礼儀   | 3                                                                                          | 名馬と出会う。初期装備の軍馬は最上級のものとなる。                      |
| 社交   | 4                                                                                          | 弛まぬ鍛錬を続ける。STR,QUI,DEX,CONのどれか(任意)が1あがる。        |
| 防御戦闘 | 5                                                                                          | 婚約者を得る、すでに婚約者がいる場合は、結婚する。結婚していれば、子供が生まれる。      |
| 刀剣戦闘 | 6                                                                                          | 特に無し                                           |
| 専門外  | 7                                                                                          | 冒険の人生が始まる可能性。D100でこの期の終了時点の年齢以下が出れば、遍歴期終了。     |
| 乗馬   | 8                                                                                          | 文武両道、持っている知識系技能のどれか(任意)のレベルが1上がる               |
| 戦闘経験 | 9                                                                                          | 決闘を迫られる。受ける場合は〈刀剣戦闘〉で判定する。失敗すれば死亡。断れば、社会階層が低下。 |
| 戦術   | 10                                                                                         | 病を得る。この期の習得可能数が半減する(端数切り上げ)                    |
| 統率   | 11                                                                                         | 不名誉な事件に巻き込まれる。CHA(5)の判定に失敗すると、社会階層がひとつさがる。     |
| 御者   | 12                                                                                         | 激しい戦いの中、名誉の戦死を遂げる。                             |
| 初期装備 |                                                                                            |                                                |
| 高貴   | 従騎士一人、軍馬、鋼鉄の兜、板金の胸甲、鎖帷子、皮革の長靴、上等な外套、上等な衣服、使用可能な上質な武器3つ、紅玉1D3個、碧玉1D3個、金貨3D6枚、銀貨2D6枚、銅貨1D6枚。 |                                                |
| 上流   | 軍馬、鋼鉄の兜、鎖帷子、皮革の長靴、上等な外套、上等な衣服、使用可能な上質な武器ふたつ、外傷用軟膏、金貨2D6枚、銀貨2D6枚、銅貨2D6枚                     |                                                |
| 共通   | 鞍袋、簡単な調理道具、皮の水袋、筆記用具、ほくちとほくち箱、保存食3日分、ナイフ                                                   |                                                |

# 【兵士】

**条件：**社会階層が下層以上、上流以下であり、STR（5）の判定に成功すること。上流なら判定不要。

**習得可能数：**1d6

兵士は一部の国家の常備兵と、徴用された一般民衆の兵のどちらを表します。貴族などの特権階級でない場合は、ある程度の高級将校でも、この兵士の遍歴を使用します。

兵士は一般に徒歩で戦い、その武装は国家や所属する貴族家からの貸与品であることが一般的ですが、仕官クラスになると自前の装備の場合もあります。また、退役にあたっては、その使用装備がそのまま下賜されるケースも多くあります。

| 専門   | 2 D 6                                                                                                        | イベント                                        |
|------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| STR  | 2                                                                                                            | 戦場で英雄的活躍、社会階層が中流以下の場合は、階層がひとつあがる            |
| 専門外  | 3                                                                                                            | 実戦に次ぐ、実戦。この期の習得可能数が2倍になる                    |
| 素手戦闘 | 4                                                                                                            | 充実した訓練、この期の習得可能数が1.5倍になる（端数きり上げ）            |
| 防御戦闘 | 5                                                                                                            | 恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる      |
| 戦闘経験 | 6                                                                                                            | 特に無し                                        |
| 刀剣戦闘 | 7                                                                                                            | 冒険の人生が始まる可能性。D100 でこの期の終了時点の年齢以下が出れば、遍歴期終了。 |
| 射撃戦闘 | 8                                                                                                            | 特に無し                                        |
| 乗馬   | 9                                                                                                            | 長く病床に伏す。この期の習得可能数は半分になる。（端数切り上げ）            |
| 戦術   | 10                                                                                                           | 戦場で臆病な失敗、強制的に除隊させられる。                       |
| 手当て  | 11                                                                                                           | 大きな負傷、不具化により身体能力値のどれか（任意）が1下がる              |
| 統率   | 12                                                                                                           | 戦死                                          |
| 初期装備 |                                                                                                              |                                             |
| 上流   | 軍馬、鎖帷子、上等な外套、皮革の長靴、上等な上着、上等なズボン、技能を持っている上質な武器ひとつ、技能を持っている使用可能な武器ひとつ、回復の秘薬1本、2 D 6 枚の金貨、2 D 6 枚の銀貨、2 D 6 枚の銅貨 |                                             |
| 中流   | 皮革の鎧、普通の衣服、麻のマント、皮革の長靴、技能を持っている武器ふたつ、外傷用軟膏、金貨1枚、銀貨2 D 6 枚、銅貨2 D 6 枚                                          |                                             |
| 下層   | 皮革の鎧、粗末な衣服、皮の短靴、技能を持っている武器ひとつ、外傷用軟膏、銀貨1 D 6 枚、銅貨3 D 6 枚                                                      |                                             |
| 共通   | 背負い袋、簡単な調理用具、保存食3日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ                                                                        |                                             |

# 【傭兵】

条件：STR（7）の判定に成功すること、社会階層が高貴でないこと

習得可能数：1d6

傭兵は金銭によって、雇われる専門兵士です。個人で活動し貴族や富裕な商人などに使われます。ときには有力な傭兵隊長のよとの傭兵団を組織し、部隊単位で雇われることもあります。傭兵を最も雇っているのはサラーナ統領公国で、その軍のほとんどが傭兵によって構成されています。ついで傭兵を使うのが沿海州の各国や自治都市シャラアン、それにウズアールもアルビヌウスとの戦争にときには傭兵を使用します。

| 専門      | 2 D 6                                                                                                          | イベント                                        |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| W I L   | 2                                                                                                              | 戦場で大活躍、報奨金を得る。金貨 3 D 6 枚を最初の所持金に加えることができる。  |
| 誘惑      | 3                                                                                                              | 実戦に次ぐ、実戦。この期の習得可能数が 2 倍になる                  |
| 射撃戦闘    | 4                                                                                                              | ギャンブル運が巡ってくる、最初の所持金に金貨 2 D 6 枚を加える。         |
| 防御戦闘    | 5                                                                                                              | 恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる      |
| 戦闘経験    | 6                                                                                                              | ギャンブルは好調、最初の所持金に 1 D 6 枚の金貨を加える。            |
| 刀剣戦闘    | 7                                                                                                              | 冒険の人生が始まる可能性。D100 でこの期の終了時点の年齢以下が出れば、遍歴期終了。 |
| 素手戦闘    | 8                                                                                                              | 特に無し                                        |
| 賭博      | 9                                                                                                              | 長く病床に伏す。この期の習得可能数は半分になる。(端数切り上げ)            |
| 交渉      | 10                                                                                                             | 大きな借財を背負う。資産をひとつ失い、最初の所持金が半分になる（修正後の所持金）    |
| 専門外     | 11                                                                                                             | 大きな負傷、不具化により身体能力値のどれか（任意）が 1 下がる            |
| 手当て     | 12                                                                                                             | 戦死                                          |
| 初期装備    |                                                                                                                |                                             |
| 上流      | 軍馬、鎖帷子、上等な外套、皮革の長靴、上等な上着、上等なズボン、技能を持っている上質な武器ひとつ、技能を持っている使用可能な武器ひとつ、回復の秘薬 1 本、2 D 6 枚の金貨、2 D 6 枚の銀貨、2 D 6 枚の銅貨 |                                             |
| 中流      | 皮革の鎧、普通の衣服、麻のマント、皮革の長靴、技能を持っている武器ふたつ、外傷用軟膏、金貨 1 枚、銀貨 2 D 6 枚、銅貨 2 D 6 枚                                        |                                             |
| 下層 / 貧困 | 皮革の鎧、粗末な衣服、皮の短靴、技能を持っている武器ひとつ、外傷用軟膏、銀貨 1 D 6 枚、銅貨 3 D 6 枚                                                      |                                             |
| 共通      | 背負い袋、簡単な調理用具、保存食 3 日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ、賭博用具、葡萄酒はいった小樽                                                         |                                             |



# 【冒険者】

条件：社会階層が高貴や上流でないこと

習得可能数：1d6+1

何らかの理由でその住処を離れ、旅の中で生きていく糧を得るもの、大抵は個人の傭兵であったり、遺跡の探索者（墓荒らし？）であったりします。クフルビア世界での冒険者とは根無し草の胡散臭い連中で、名のある冒険者はごく一部です。何でも屋の無宿人、必要なときにはいて欲しいが、それ以外はなるべくなら関わりたくない存在、それが冒険者です。

| 専門    | 2 D 6                                                                                                                                     | イベント                                            |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|
| 地理知識  | 2                                                                                                                                         | 大冒険の結果として、魔法の武器または防具を手に入れる。（初期装備を変更）            |
| 交渉    | 3                                                                                                                                         | 冒険に精を出し、上質な獲物を手に入れる、上質な武器、または防具を手に入れる。（初期装備を変更） |
| 登攀    | 4                                                                                                                                         | ギャンブル運が巡ってくる、最初の所持金に金貨 2 D 6 枚を加える。             |
| 防御戦闘  | 5                                                                                                                                         | 恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる          |
| 戦闘経験  | 6                                                                                                                                         | 冒険は好調、最初の所持金に 1 D 6 枚の金貨を加える。                   |
| 刀剣戦闘  | 7                                                                                                                                         | 冒険の人生が始まる可能性。D100 でこの期の終了時点の年齢以下が出れば、遍歴期終了。     |
| 手当て   | 8                                                                                                                                         | 長く病床に伏す。この期の経験点は半分になる。                          |
| 土地慣習  | 9                                                                                                                                         | 冒険の途中で、敵対する組織を作ってしまう。                           |
| 射撃戦闘  | 10                                                                                                                                        | 大きな負傷、不具化により身体能力値のどれか（任意）が 1 下がる                |
| 異種族知識 | 11                                                                                                                                        | 非常に危険な冒険、E N D 難易度 5 で判定し、失敗すると死亡。              |
| 専門外   | 12                                                                                                                                        | 冒険の途中、怪物に襲われて死亡する。                              |
| 初期装備  |                                                                                                                                           |                                                 |
| 全階層   | 皮革の鎧、普通の衣服、防水の外套、皮革の長靴、使用できる武器ふたつ、回復の秘薬 1 本、外傷用軟膏、背負い袋、簡単な調理道具、ほくちとほくち箱、麻のロープ 10 メートル、ナイフ、保存食 5 日分、皮の水袋、付近の地図、金貨 1D6 枚、銀貨 1D6 枚、銅貨 1D6 枚。 |                                                 |

# 【剣闘士】

条件：出生身分が奴隸であるか、社会階層が、貧困であること。

習得可能数：1d6+3

| 専門   | 2 D 6                                                                                                | イベント                                           |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| 防御戦闘 | 2                                                                                                    | 大きな闘技大会で優勝し、自由を得る。次の期には、別の職業を選択する。             |
| DEX  | 3                                                                                                    | 逃亡に成功し、自由を得る。次の期には別の職業を選択する。                   |
| STR  | 4                                                                                                    | 数多くの実戦で経験を積む。この期の習得可能数が2倍になる。                  |
| 刀剣戦闘 | 5                                                                                                    | 人気の剣闘士になる。恩寵点を1点得る。                            |
| 防御戦闘 | 6                                                                                                    | 特に無し                                           |
| 刀剣戦闘 | 7                                                                                                    | 逃亡に成功、次の期には、別の職業を選択するか、このまま冒険に乗り出す。            |
| 戦闘経験 | 8                                                                                                    | 強敵との戦い、＜刀剣戦闘＞の判定に失敗すれば、大怪我を負い、この期の習得可能数が半分になる。 |
| 素手戦闘 | 9                                                                                                    | 厳しい闘技、END（5）の判定に失敗すれば、死亡                       |
| CON  | 10                                                                                                   | 闘技中の怪我で不具化。身体能力値のどれか（任意）が1下がる                  |
| QUI  | 11                                                                                                   | 闘技中での死                                         |
| WIL  | 12                                                                                                   | 闘技中での死                                         |
| 初期装備 |                                                                                                      |                                                |
| 貧困   | 皮革の鎧、普通の衣服、防水の外套、皮革の長靴、使用できる武器ひとつ、回復の秘薬1本、外傷用軟膏、背負い袋、簡単な調理道具、ほくちとほくち箱、ナイフ、保存食5日分、皮の水袋、銀貨2D6枚、銅貨1D6枚。 |                                                |

# 【盗賊】

条件：社会階層が中流以下であること。

習得可能数：1d6+1

盗賊は町の裏社会に生きるものです。その仕事？は他人の富を奪うことです。かれらは町の陰に潜み盗みや強盗を行います。時には徒党を組み、盗賊団を組織します。帝都やサラナの首都ダバムにはいくつもの盗賊団があるといわれています。

| 専門      | 2 D 6                                                      | イベント                                         |
|---------|------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| DEX     | 2                                                          | すばらしい獲物。魔法の武器または防具を手に入れる。(初期装備を変更)           |
| 賭博      | 3                                                          | 十分な獲物、初期装備に金貨 2D6 枚を加える。                     |
| 刀剣戦闘    | 4                                                          | ギャンブルが好調、初期装備に金貨 1D6 を加える。                   |
| 交渉      | 5                                                          | 恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる       |
| 手先      | 6                                                          | 特になし。                                        |
| 隠密      | 7                                                          | 冒険の人生が始まる可能性。D100 でこの期の終了時点の年齢以下ができれば、遍歴期終了。 |
| 防御戦闘    | 8                                                          | 特になし                                         |
| 素手戦闘    | 9                                                          | 仕事で負傷、この期の技能習得数が半分になる。                       |
| 専門外     | 10                                                         | 裏社会で、敵対勢力を作ってしまう。                            |
| 登攀      | 11                                                         | 大きく顔が割れてしまう。出生国では、常に捕縛される危険が高い。              |
| QUI     | 12                                                         | 仕事にしくじり処刑される。死亡。                             |
| 初期装備    |                                                            |                                              |
| 中流      | 皮革の鎧、使用可能な武器二つ、普通の衣服、皮革の短靴、羊毛のマント、鍵開け道具、銀貨 4D6 枚、銅貨 4D6 枚  |                                              |
| 下層 / 貧困 | 皮革の鎧、使用可能な武器ひとつ、普通の衣服、皮革の短靴、羊毛のマント、鍵開け道具、銀貨 3D6 枚、銅貨 3D6 枚 |                                              |
| 階層外     | 皮革の鎧、使用可能な武器ひとつ、粗末な衣服、皮革の短靴、麻のマント、鍵開け道具、銀貨 1D6 枚、銅貨 1D6 枚  |                                              |
| 共通      | 背負い袋、簡単な調理用具、保存食 3 日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ、麻のロープ 10 メートル      |                                              |

# 【狩人】

**条件：**出生身分が獵師であるか、もしくは DEX（5）の判定に成功すること。社会階層が中流以下であること。  
**習得可能数：**1d6

山野で動物を狩り、肉と毛皮を手に入れることを生業とするのが狩人です。＜狩猟＞の技能は野山で動物を狩るための総合的な能力を表しています。

また、大抵の場合、狩人は弓の技量が高く、大型の獣を狙う狩人は＜短槍＞に秀でている者もいます。

また、狩人は隠密行動にも長けています。野山での待ち伏せにおいて狩人以上職は無いでしょう。

| 習得可能  | 2 D 6                                         | イベント                                        |
|-------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------|
| DEX   | 2                                             | 有名な大物を狩る事に成功する。社会階層が1段階あがる。                 |
| 手当て   | 3                                             | 長い狩猟行で、大きな経験をつむ。この期の技能習得数が2倍になる。            |
| 専門外   | 4                                             | 狩猟技術の躍進。この期の技能習得数が1.5倍になる。                  |
| 視力    | 5                                             | 恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる。     |
| 弓     | 6                                             | 特になし                                        |
| 狩猟    | 7                                             | 冒険の人生が始まる可能性。D100でこの期の終了時点の年齢以下ができれば、遍歴期終了。 |
| 動物知識  | 8                                             | 特になし                                        |
| 隠密    | 9                                             | 長く病を得る。この期の技能習得数が半分になる。                     |
| 登攀    | 10                                            | 狩の最中に怪我、DEXを1点永久にうしなう。                      |
| 追跡    | 11                                            | 狩の最中に大怪我。片目の視力をうしなう。                        |
| ENP   | 12                                            | 狩の最中に、野生の動物、または怪物に襲われる。死亡。                  |
| 初期装備  |                                               |                                             |
| 中流、下層 | 普通の衣服、毛皮のケープ、革の長靴、狩猟用の罠二つ、金貨1枚、銀貨3D6枚、銅貨3D6枚、 |                                             |
| 貧困    | 粗末な衣服、皮の腰当、革の長靴、銀貨2D6枚、銅貨4D6枚                 |                                             |
| 共通    | 弓、背負い袋、簡単な調理用具、保存食3日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ       |                                             |

## 【司祭】

**条件：**出生身分が司祭であるか、社会階層が中流以上で CHA（5）の判定に成功すること。

**習得可能数：**1d6

何らかの宗教に仕える聖職者、それが司祭です。クフルビア西方地域でのおもな宗教は、最大の宗教のルーン教（旧帝国領を中心に広く信仰されている）ルーン教エルドル派（主にエルドル聖王国で信仰されている、主神を運命の神スールドとする考え）ル・ラー教（ルラシア聖王国で信仰されている、現人神である聖帝を祀る信仰）グラーナの教え（アルビヌスで信仰されている大地母神グラーナを主神とする神話体系）ウズアール国教（ウズアールで信仰される、この西方地域唯一の一神教）

司祭は《魔法の素養》を持っていれば、大抵は神授魔法の使い手で、癒しの力を持っていることが期待されます。大都市には魔法で病気を治す魔術医もありますが、その治療費は高額なため、庶民にとっては司祭だけが頼みの綱です

| 習得可能  | 2 D 6                                                            | イベント                                         |
|-------|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| ENP   | 2                                                                | 神への献身と信仰の深さが認められる。恩寵点を 1 点得る。                |
| 神授の魔法 | 3                                                                | 魔法の習得が進む。使用可能な魔法が一つ増える。（初期装備に加える。）           |
| 手当て   | 4                                                                | 弛まぬ修行によりこの期の技能獲得数が 1.5 倍になる。                 |
| 神代語   | 5                                                                | 恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる。      |
| 礼儀    | 6                                                                | 特になし。                                        |
| 祭儀    | 7                                                                | 冒険の人生が始まる可能性。D100 でこの期の終了時点の年齢以下がであれば、遍歴期終了。 |
| 神代の伝承 | 8                                                                | 特になし                                         |
| 薬草学   | 9                                                                | 長く病に伏せる。この期の技能習得数は半分になる。                     |
| 専門外   | 10                                                               | 不名誉な噂が流れ、教会内の地位を失う。社会階層が 1 段階下がる。            |
| 魔法発動  | 11                                                               | 教会内でのトラブルに巻き込まれる。教会を追放され、次の期以降は司祭を選べない。      |
| CHA   | 12                                                               | 異端の疑いにより処刑。死亡                                |
| 初期装備  |                                                                  |                                              |
| 上流    | 豪華な法衣、豪華な聖印、回復の秘薬 1 本、体力の秘薬 1 本、金貨 4 D 6 枚、銀貨 3 D 6 枚、銅貨 3 D 6 枚 |                                              |
| 中流    | 法衣、聖印、回復の秘薬 1 本、金貨 1 枚、銀貨 3 D 6 枚、銅貨 3 D 6 枚                     |                                              |
| 下層    | 粗末な法衣、聖印、銀貨 3 D 6 枚、銅貨 3 D 6 枚                                   |                                              |
| 共通    | 背負い袋、祈祷書、簡単な調理用具、保存食 3 日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ。既知の神授魔法 3 つ。         |                                              |



# 【魔術師】

条件：恩寵特典「魔法の素養」を持っていること

習得可能数：1d6

《魔法の素養》を持っているものだけが魔術師になれます。魔術師は魔法を扱うものの総称で、実際には使う魔法の種類や行使の方法で様々な呼ばれ方をします。

たとえば、主に精霊の魔力を扱う魔術師は精霊使い、呪歌を詠唱するものを呪歌唄いと呼んだりします。

| 専門      | 2 D 6                                                              | イベント                                                           |
|---------|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| 専門外     | 2                                                                  | 探索の結果として呪文書を手に入れました。初期装備に呪文書をひとつ加えます。この呪文書には 1D6 の魔法が解説されています。 |
| 知識技能    | 3                                                                  | 魔法使いとしての尊敬を集める。CHA（5）で判定し、成功すれば社会階層が 1 段階あがる。                  |
| 魔方陣知識   | 4                                                                  | 魔法の研究・修練が進む。この期の技能習得数は 1.5 倍になる。                               |
| 魔力収集    | 5                                                                  | 恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる。                        |
| 魔法知識    | 6                                                                  | とくになし                                                          |
| 魔法発動    | 7                                                                  | 冒険の人生が始まる可能性。D100 でこの期の終了時点の年齢以下がであれば、遍歴期終了。                   |
| 魔法知識    | 8                                                                  | とくになし                                                          |
| 神代語     | 9                                                                  | 不養生な生活で体調を崩す。この期の技能習得数は半分になる。                                  |
| 精神集中    | 10                                                                 | 魔法への傾倒が人間性へ悪影響。CHA が 1 下がる。                                    |
| 紋章知識    | 11                                                                 | 魔法の失敗で大怪我を負う。STR が 1 下がる。                                      |
| ENP     | 12                                                                 | 異端の疑いで処刑。死亡                                                    |
| 初期装備    |                                                                    |                                                                |
| 上流      | 上等なローブ、休息の秘薬 1 本、金貨 4 D 6 枚、銀貨 3 D 6 枚、銅貨 3 D 6 枚                  |                                                                |
| 中流      | ローブ、休息の秘薬（P3）1 本、金貨 1 枚、銀貨 3 D 6 枚、銅貨 3 D 6 枚                      |                                                                |
| 下層 / 貧困 | ローブ、銀貨 3 D 6 枚、銅貨 3 D 6 枚                                          |                                                                |
| 共通      | 背負い袋、簡単な調理用具、保存食 3 日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ。既知の魔法（内なる魔法、もしくは精霊の魔法）3 つ。 |                                                                |

# 【旅商人】

条件：社会階層が中流以上であること

習得可能数：1d6

村から村、町から町を旅して回るのが旅商人です。旅商人は商品を自分の見込みで仕入れることは少なく、各地の村を回って御用聞きのように注文を受け付け、それを配達するのが基本的な商売のスタイルです。

クフルビア世界では、その人口の大半が農民ですが、都市近郊に居を構える一部の者を除き、ほとんどの農民は自分たちの村を出ることを嫌います。道中には危険もあるし旅の費えも農民たちにとっては大金です。

そこでかれらは旅商人に必要な物品を依頼し、次にその商人が村を通るときに配達してもらうのです。

注文を受けた旅商人はその商品を別の村や町で調達し、またその先では新たな注文を受けという形で利益を上げます。

旅商人は村では物々交換で取引することも多くあります。そこで手に入れた商品を町で貨幣に交換するのです。

| 専門   | 2 D 6                                         | イベント                                                    |
|------|-----------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| INT  | 2                                             | 商売が急成長、社会階層が1段階あがる。                                     |
| 土地慣習 | 3                                             | 異種族との交流、異種族語、異種族知識を技能レベル1で習得する。                         |
| 交渉   | 4                                             | 新しい販路を開拓、新しい経験、まだ持っていない地域のどこかの地理知識、土地慣習 会話を技能レベル1で習得する。 |
| 売買   | 5                                             | 恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる。                 |
| 商品知識 | 6                                             | 特になし                                                    |
| 専門外  | 7                                             | 冒険の人生が始まる可能性。D100でこの期の終了時点の年齢以下がであれば、遍歴期終了。             |
| 会話   | 8                                             | 特になし                                                    |
| 読書き  | 9                                             | 長く病を得る。この期の技能習得数が半分になる。                                 |
| 御者   | 10                                            | 町でトラブルに巻き込まれる。その町では出入り禁止になる。                            |
| 地理知識 | 11                                            | 商売に大きく失敗する。社会階層が1段階下がる。                                 |
| CHA  | 12                                            | 旅の途中で強盗にであう。死亡                                          |
| 初期装備 |                                               |                                                         |
| 上流   | 上等な衣服、革の短靴、商人鑑札、2頭立て4輪馬車、金貨4D6枚、銀貨3D6枚、銅貨3D6枚 |                                                         |
| 中流   | 普通の衣服、革の短靴、商人鑑札、1頭立て2輪馬車、                     |                                                         |
| 共通   | 通行手形、背負い袋、簡単な調理用具、保存食3日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ    |                                                         |

# 【官吏】

## 【評議員】

# 技能

基本能力値と並んで、キャラクターの能力を特徴づけるのが技能です。能力値がキャラクターの肉体的精神的ポテンシャルを表し、技能は経験や訓練による後天的な能力を表します。なんでも上手くなるためにはその両方が揃って高い方が望ましいのですが、特に難しい目標については技能が伴わないとより難しくなります。

## 技能レベル

技能の高低は技能レベルで表します。技能レベルはその技能について、どれくらい慣れているか（成功率）とどのくらい高度な内容に精通しているか（理解度）の尺度になります。一般的に技能レベルが3に到達すると、その技能に関しては一人前とみなされます。技能レベルが5を超えると親方クラス（マスター）となります。技能レベル6では名人、達人、技能レベル10を超えるとそれは、その分野では伝説の存在となります。

技能レベルは1から始まる自然数で表します。また、その技能を使用しての実際の行為の成功率は、技能レベルと行為の成功倍率の合計に、関連する基本能力値の半分（端数切り上げ）をかけ合わせたもの％になります。

技能成功率＝（技能レベル＋成功倍率）×（基本能力値の半分（端数切り上げ））

また、技能を用いた行為を判定する場合は、要求技能レベルというものが設定されることがあります。その技能に関して初歩的な事柄は要求技能レベルが低く、深い理解や高い技術が求められるものに対しては、高い要求技能レベルが設定されます。要求技能レベル以上の技能レベルを持っていない場合は、最終的な成功率は半分になります。

## 技能一覧表

W&Wに使用する、基本的な技能は「技能一覧表」に記載されています。「技能一覧表」の各項目の意味については、下記を参照してください。

## 関連基本能力値

各技能には関連基本能力値が定められているおり、実際の技能判定のときにはこの能力値の半分に技能レベルと成功倍率の合計を掛け合わせた数字を成功率とします。関連基本能力値は、その技能を使用するときの一般的な基礎になる能力ですが、ときにはそれ以外の能力値と技能レベルで技能判定することも出来ます。ルールでそう指示されているか、ゲームマスターがそう指示したときには、関連能力値以外を使って判定します。また、

関連能力値に複数の能力値がある技能では、その技能の使用者が関連能力値のどれを使うかを選択できます。

## 経験コスト

その技能の技能レベルを上昇させるために必要経験値です。（キャラクター作成時には使いません）実際に必要な経験値は獲得する技能レベルにこの経験コストをかけたものになります。経験値については、後の「冒険の合間」の章で詳しく解説します。

## 技能の表記

このルールの文章中で技能を表現するときは、〈〉に技能名を表記します。また、技能レベルも同時に表記する場合は〈片手剣－3〉のように技能名の後に技能レベルをつけて表現します。

また、本文中や各表の中で技能として太文字で表現されている場合は、技能一覧表でのそのグループ内のどれかの技能ということになります。近接武器と表記されている場合は、〈片手剣〉〈両手剣〉〈片手斧〉〈両手斧〉〈片手槌〉〈両手槌〉〈短槍〉〈長槍〉〈小剣〉のどれかということになります。



技能一覧表

| 名称      | 関連能力値 | コスト | 分類    | 細分化 |
|---------|-------|-----|-------|-----|
| 片手剣     | DEX   | 4   | 近接武器  | NO  |
| 両手剣     | DEX   | 4   | 近接武器  | NO  |
| 片手斧     | DEX   | 4   | 近接武器  | NO  |
| 両手斧     | DEX   | 4   | 近接武器  | NO  |
| 片手槌     | DEX   | 4   | 近接武器  | NO  |
| 両手槌     | DEX   | 4   | 近接武器  | NO  |
| 短槍      | DEX   | 4   | 近接武器  | NO  |
| 長槍      | DEX   | 4   | 近接武器  | NO  |
| 小剣      | DEX   | 4   | 近接武器  | NO  |
| 弓       | DEX   | 4   | 射撃武器  | NO  |
| 弩弓      | DEX   | 3   | 射撃武器  | NO  |
| 投石器     | DEX   | 4   | 射撃武器  | NO  |
| 射出魔法    | DEX   | 3   | 射撃武器  | NO  |
| 投槍      | DEX   | 3   | 投擲武器  | NO  |
| 投げ斧     | DEX   | 3   | 投擲武器  | NO  |
| 投げナイフ   | DEX   | 3   | 投擲武器  | NO  |
| 拳       | DEX   | 4   | 身体武器  | NO  |
| 蹴り      | DEX   | 4   | 身体武器  | NO  |
| 組討      | STR   | 4   | 身体武器  | NO  |
| 盾受け     | DEX   | 3   | 防御戦闘  | NO  |
| 回避      | QUI   | 3   | 防御戦闘  | NO  |
| 登攀      | STR   | 2   | 運動技能  | NO  |
| 跳躍      | STR   | 2   | 運動技能  | NO  |
| 水泳      | STR   | 2   | 運動技能  | NO  |
| 乗馬      | DEX   | 2   | 運動技能  | NO  |
| 操帆      | INT   | 2   | 運動技能  | NO  |
| 漕艇      | STR   | 2   | 運動技能  | NO  |
| 御者      | DEX   | 2   | 運動技能  | NO  |
| 隠密      | DEX   | 3   | 運動技能  | NO  |
| 手先      | DEX   | 3   | 運動技能  | NO  |
| 軽業      | DEX   | 3   | 運動技能  | NO  |
| 視力      | ENP   | 2   | 知覚系技能 | NO  |
| 聴力      | ENP   | 2   | 知覚系技能 | NO  |
| 嗅覚      | ENP   | 2   | 知覚系技能 | NO  |
| 追跡      | INT   | 2   | 知覚系技能 | NO  |
| 第六感     | ENP   | 4   | 知覚系技能 | NO  |
| 戦闘経験    | INT   | 2   | 知識系技能 | NO  |
| 戦術      | INT   | 2   | 知識系技能 | NO  |
| 戦略      | INT   | 2   | 知識系技能 | NO  |
| 政治      | INT   | 2   | 知識系技能 | NO  |
| 経済      | INT   | 2   | 知識系技能 | NO  |
| 法律      | INT   | 2   | 知識系技能 | NO  |
| 土地慣習    | INT   | 2   | 知識系技能 | Yes |
| 地理知識    | INT   | 2   | 知識系技能 | Yes |
| 言語（会話）  | INT   | 2   | 知識系技能 | Yes |
| 言語（読書き） | INT   | 2   | 知識系技能 | Yes |

| 名称        | 関連能力値 | コスト | 分類      | 細分化 |
|-----------|-------|-----|---------|-----|
| 神代語（読書き）  | INT   | 4   | 知識系技能   | Yes |
| 神代の伝承     | INT   | 3   | 知識系技能   | Yes |
| 商品知識      | INT   | 2   | 知識系技能   | Yes |
| 異種族語（会話）  | INT   | 3   | 知識系技能   | Yes |
| 異種族語（読書き） | INT   | 4   | 知識系技能   | Yes |
| 異種族知識     | INT   | 3   | 知識系技能   | Yes |
| 海域知識      | INT   | 2   | 知識系技能   | Yes |
| 祭儀        | INT   | 2   | 知識系技能   | Yes |
| 天文知識      | INT   | 3   | 知識系技能   | NO  |
| 気象予測      | INT   | 2   | 知識系技能   | NO  |
| 鉱物知識      | INT   | 2   | 知識系技能   | NO  |
| 動物知識      | INT   | 2   | 知識系技能   | NO  |
| 植物知識      | INT   | 2   | 知識系技能   | NO  |
| 建築        | INT   | 2   | 知識系技能   | NO  |
| 土木        | INT   | 2   | 知識系技能   | NO  |
| 薬草学       | INT   | 2   | 知識系技能   | NO  |
| 交渉        | CHA   | 2   | 対人系技能   | NO  |
| 社交        | CHA   | 2   | 対人系技能   | NO  |
| 説得        | INT   | 2   | 対人系技能   | NO  |
| 礼儀        | CHA   | 2   | 対人系技能   | NO  |
| 誘惑        | CHA   | 2   | 対人系技能   | NO  |
| 偽証        | INT   | 2   | 対人系技能   | NO  |
| 尋問        | WIL   | 2   | 対人系技能   | NO  |
| 拷問        | INT   | 2   | 対人系技能   | NO  |
| 売買        | INT   | 2   | 対人系技能   | NO  |
| 統率        | CHA   | 2   | 対人系技能   | NO  |
| 鍛冶        | STR   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 冶金        | INT   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 革細工       | DEX   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 金属細工      | DEX   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 宝石細工      | DEX   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 木工細工      | DEX   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 料理        | DEX   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 土木        | INT   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 建築        | INT   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 石工        | DEX   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 木工        | DEX   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 船大工       | DEX   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 陶工        | DEX   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 彫刻        | ENP   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 絵画        | ENP   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 刺繍        | DEX   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 機織り       | DEX   | 2   | 職人技能    | NO  |
| 料理        | DEX   | 2   | 生活 / 芸能 | NO  |
| 農耕        | CON   | 2   | 生活 / 芸能 | NO  |
| 牧畜        | ENP   | 2   | 生活 / 芸能 | NO  |

技能一覧表

| 名称    | 関連能力値 | コスト | 分類      | 細分化 |
|-------|-------|-----|---------|-----|
| 漁     | CON   | 2   | 生活 / 芸能 | NO  |
| 狩猟    | DEX   | 2   | 生活 / 芸能 | NO  |
| 採掘    | CON   | 2   | 生活 / 芸能 | NO  |
| 賭博    | ENP   | 2   | 生活 / 芸能 | NO  |
| 舞踏    | DEX   | 2   | 生活 / 芸能 | NO  |
| 詩歌    | INT   | 2   | 生活 / 芸能 | NO  |
| 歌唱    | ENP   | 2   | 生活 / 芸能 | NO  |
| 楽器    | DEX   | 2   | 生活 / 芸能 | NO  |
| 閨房術   | DEX   | 2   | 生活 / 芸能 | NO  |
| 手当    | DEX   | 2   | 生活 / 芸能 | NO  |
| 思惟発動  | ENP   | 4   | 魔法発動    | NO  |
| 呪文詠唱  | INT   | 4   | 魔法発動    | NO  |
| 呪歌吟唱  | ENP   | 4   | 魔法発動    | NO  |
| 魔力収集  | WIL   | 3   | 魔法技法    | NO  |
| 精神集中  | WIL   | 3   | 魔法技法    | NO  |
| 神楽舞   | DEX   | 3   | 魔法技法    | NO  |
| 結印    | DEX   | 3   | 魔法技法    | NO  |
| 召喚術   | WIL   | 3   | 魔法技法    | NO  |
| 内なる魔法 | INT   | 5   | 魔法知識    | NO  |
| 精霊の魔法 | INT   | 5   | 魔法知識    | NO  |
| 神授の魔法 | INT   | 5   | 魔法知識    | NO  |
| 創世の魔法 | INT   | 5   | 魔法知識    | NO  |
| 魔法陣知識 | INT   | 3   | 魔法職人    | NO  |
| 紋章知識  | INT   | 3   | 魔法職人    | NO  |
| 魔具製作  | WIL   | 3   | 魔法職人    | NO  |
| 秘薬作成  | INT   | 3   | 魔法職人    | NO  |

## 技能の向上

技能はキャラクター作成時に習得しますが、ゲーム開始後であつても技能を向上させることができます。技能の向上には、経験コストに新たに取得する技能レベルを掛け合せただけの経験値の消費が必要です。さらに、技能レベルを6以上にすると#めには、WIL(5)の判定に成功しなければなりません。この判定は、レベル6以上の技能習得には、毎行行わなければならない、失敗した場合は、費した経験点を1/2(端数切り捨て)を失います。また、技能レベル11以上の獲得の判定にはWIL(3)の判定に成功しなければなりません。技能の向上の判定は経験点がある限り、何度でも連続して行えます。

また、実際の冒険に出た後の技能向上には、経験値の他に、実際にその技能を使用する必要があります。冒険後の経験点の各技能への振り分けは、冒険中に使用された技能にのみ可能ということです。

詳しい技能の成長方法は「冒険の合間」の章で説明されます。

## 様々な技能

### 戦闘系技能

#### 近接武器

近接戦闘用の武器(剣や斧、槍、ナイフなど)を用いて戦う技能です。技能を取得する場合はその武器の種類に応じた技能を選ばなくてはなりません。近接武器技能には以下のような種類があります。

##### 〈片手剣〉

片手で刀剣(直剣、曲刀)を扱う技能。攻撃と受けに使用します。

##### 〈両手剣〉

両手で刀剣(直剣、曲刀)を扱う技能。攻撃と受けに使用します。

##### 〈片手斧〉

片手で斧類を扱う技能。攻撃と受けに使用します。

技能細分表

| 技能               | 細分項目                                                                    |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------|
| 会話 / 読書き         | 帝国語, 西方語, ルラシア語, エルドル語, 北方辺境語, 交易語                                      |
| 土地慣習 / 地理知識      | 帝国中央, 帝国東部, 帝国南部, サラーナ, ウズアール, エルドル, アルビヌウス, エルフ森, 沿海州, ルラシア, 大湿原, 北方辺境 |
| 異種族知識 / 会話 / 読書き | オーク, ゴブリン, エルフ, リザードマン                                                  |
| 祭儀 / 神代語 / 神代の伝承 | ルーン, グラーナ, ウスアール国教, ルラシア聖教                                              |

## 〈両手斧〉

両手で斧類を扱う技能。攻撃と受けに使用します。

## 〈片手鉾〉

片手で鉾類（メイスやハンマー）を扱う技能。攻撃と受けに使用します。

## 〈両手鉾〉

両手で鉾類（メイスやハンマー）を扱う技能。攻撃と受けに使用します。

## 〈短槍〉

短い槍類（ショートスピアやジャベリン）を扱う技能。攻撃と受けに使用します。短い槍を投げて使用する場合は〈投げ槍〉の技能を使用します。（間合いが3または4の槍類）に使用します。

## 〈長槍〉

長い槍類（ランスやパイク）を扱う技能。攻撃と受けに使用します。（間合いが5以上の槍類に使用します）主に軍隊用の武器です。

## 〈小剣〉

ナイフ類（ダガーやナイフなど）を扱う技能。攻撃と受けに使用します。間合いが1の刃物はすべてこの技能で使います。

## 防御技能

## 〈盾〉

盾を使用して攻撃を受け流す技能です。盾での攻撃にも使用します。盾を攻撃に使う場合は、その技能としても使用します。

## 〈回避〉

主に敵の攻撃などを、俊敏に躲す技能です。通常の戦闘での攻撃回避以外に罠や急な事故などを避ける技能としても使えます。

## 射撃武器

## 〈弓〉

長弓（ロングボウ）や短弓（ショートボウ）、複合弓（コンボジットボウ）などの弓類でも攻撃に使用する技能です。当然ながら防御用には使用できません。弓を受け流しなどの防御に使用する場合は、間に合わせの武器のルールを使用します。

## 〈弩弓〉

ライトクロスボウやヘビークロスボウ、アーバレストなどの機械式の弓を使用して攻撃する技能です。通常の弓に比べて熟練に要する時間は短く、また命中精度も高いのが特徴です。

## 〈投石器〉

ただの皮ひものような、石つぶてを投げる武器を使用する技

能です。

使用には熟練を要します。

## 〈射出魔法〉

射出型の魔法を打ち出す技能です。この技能で魔法の命中判定を行います。

## 投擲武器

## 〈投げ槍〉

ジャベリンなどの投げて使用する槍を、投げるときは技能です。ジャベリンを手にとって使用するときは〈短槍〉技能を使用します。

## 〈投げ矢〉

いわゆるダーツを投げる技能です。戦闘用や狩猟用のダーツは遊戯用よりも少し大型です。

## 〈投ナイフ〉

ナイフを投げる技能です。手に持って使う場合は〈小剣〉技能を使います。スローイングナイフや棒手裏剣の用に、投げるために設計されているのではないナイフを投げる場合は成功倍率が－1されます。

## 素手戦闘

## 〈拳撃〉

いわゆるパンチなど、直接手で殴る攻撃に使う技能です。手に装備する金属ナックルなどの打撃を強化したり拳を保護したりする武具を使う場合もこの技能です。鍵爪などの武具もこの技能で使えます。

## 〈蹴撃〉

脚での攻撃技、キックです。手での攻撃よりも高い威力があります。

## 〈組討〉

組み合った状態での絞め技や関節技、投げ技などの打撃技以外の素手戦闘全般の技能です。行う攻撃によって成功倍率が修正されます。

## 知識系技能

知識系技能は、キャラクターがその技能の分野に関してどれくらい深く知っているかを表します。物事を知っているか、知らないか技能判定では1以上の要求技能レベルがつくのが普通です。

◆要求技能レベル1 その分野に関する知識を持っていれば、ほとんど誰でも知っている知識

◆要求技能レベル3 その分野ではかなり専門的な知識、ある程度深くその分野に関わっている人だけが知っている知識

◆**要求技能レベル5** その分野をの中でもひどく珍しかったり、高度な理解が必要な知識

### 〈戦闘経験〉

この技能は、その技能レベルだけアクションポイントを直接増やせます。また、NPC がこの技能を持っている場合は、戦闘プレッシャーに負けにくかったり、引き際の見極め目が正確だったりします。

### 〈戦術〉

小規模の戦闘部隊を統率し、指揮をする技能です。数名から 100 人程度部隊の運用に使用できます。兵科ごとの連携や部隊配置の最適化、地形の把握、などの能力を表しています。

集団戦闘のルール（未実装）を使用時には、戦闘の結果を左右する重要なファクターになります。

### 〈戦略〉

大規模な戦闘部隊の運用や、経済から外交までを含めての軍隊の運用の最適化を行う技能です。国家の指導者や将軍たちにとっては重要な技能です。

### 〈政治〉

政治に関する知識を表します。この技能の高い人物はいわゆる政策通です。〈経済〉とセットで持っている、より効率の良い政策を実行できます。一般の冒険者が持っている。あまり役立たないかもしれません。

### 〈経済〉

経済システムに関する知識です。政治家や大商人には役立つ技能です。政治とセットで持つことによって、経済的基盤のしっかりとした領地経営が行なえます。

### 〈法律〉

習得時には国家を選択します。(ex: 〈サラーナの法律〉)

法律全般に関する知識を表します。技能レベルが高いと現行法だけでなく、過去の法律や外国の法律にも精通します。

### 〈地理知識〉

地図がそれほど一般的ではないクフルヴィア世界では、離れた土地の地理に関する知識は、知識人のみが持つものです。地理知識は技能を習得する際に、地域を指定する必要があります。

地理知識は、低レベルでは大まかな地形や街の位置、旅に要する日程がわかる程度ですが、レベルが高くなると、都市の主要産業、交易路の繋がり、農作物の分布、などもわかるようになります。

### 〈土地慣習〉

この技能も地域を指定して習得します。(ex: 〈土地慣習（帝国中央）-2〉)

その地域独自の風習や生活様式に関する知識や文化について知っています。

### 〈会話〉

言葉をしゃべる技能です。通常、キャラクターは自国語を自動的に 5 レベル話すことが出来ます。会話技能は レベルがふ高いほど、TPO にあった使い方が出来るほか、難しい言葉について知っています。語彙の量はこの技能によって 決まります。自国語以外の会話は 〈外国語会話〉、異種族の言語は 〈異種族語会話〉 の技能になります。会話技能はその言語の種類によって細分化されます。(例: 〈帝国語会話－5〉)

### 〈読み書き〉

文字を読んだり書いたりする技能です。教育の行き届いていないクフルヴィアの世界では識字率は高くなく、地域や国、種族によって差がありますが、10%を超えるところは極まれです。

エルドル聖王国だけが、ずば抜けて識字率が高く、それはおおよそ 65%になります。

〈読み書き〉技能も〈外国語読み書き〉と〈異種族語読み書き〉に別れ、さらに各言語ごとに細分化されます。

〈読み書き〉の技能を修得するためには、先にその言語の会話技能を修得していなくてはなりません。キャラクター作成の過程で〈読み書き〉言語の習得があったにもかかわらず、その会話技能がない場合は、その〈読み書き〉技能は〈会話〉技能と置き換えられます。例えば、〈異種族語読み書き〉を遍歴期の技能の決定で示された場合、既に〈異種族語会話〉を習得していなければ、〈読み書き〉技能の代わりに、〈会話技能〉を習得することになります。

また、読み書き技能の技能レベルは、基本的に同じ言語の〈会話〉の技能レベルを超えることは出来ません。ただし、6 レベル以上については、〈読み書き〉技能が〈会話技能〉を超えることが出来ます。記述専用の言語や、既には発音が失われた文字、言語などがこのレベルから扱われるからです。

### 〈神代語〉

太古の神代の時代の文字に関する知識です。神代語には会話技能はありません。神代語は呪文書や各種の魔法の紋章、魔方陣などに使用されます。

力のある言葉は表記に際しては神代文字が必須です。

神代語も神話体系別に存在しますので、習得時にはどの神話(信仰)体系の文字かを選択しなければなりません。(例: 〈神代語(ルーン神話)－3〉)といった具合です。)

### 〈神代の伝承〉

各神話(信仰)体系毎に別の技能として存在します。神話的伝承の他に、太古の歴史に関する知識も表しています。

### 〈祭儀〉

神話体系毎に別の技能として、存在します。その体系の神々への祀りの作法に関する知識と、実際に祭儀を執り行う能力を表しています。この技能によって神授の魔力の収集、回復を行います。

### 〈異種族知識〉

自身とは違った種族の、生活、生態、価値観、歴史、など様々な事柄に関する知識を表しています。〈異種族知識〉は習得に際して、種族を指定しなければなりません。(例: 〈異



種族知識（オーク － 3）

### 〈海域知識〉

特定の海域の地勢、海流、風向などの航海に必要な知識を現しています。また海と島礁に暮らす人々についても表します。〈海域知識〉は海の上の〈地理知識〉と〈土地慣習〉のような技能です。〈海域知識〉も習得時には海域を指定しなくてはなりません。

- ・ 北方海域（アルビヌスから北方辺境の周辺）
- ・ ウズアール海域（サラーナからウズアールを經由してアルビヌスまでの海域）
- ・ 中原海域（ウズアールからサラーナまでの海域）
- ・ 沿海州海域（サラーナから沿海州周辺までの海域）
- ・ ルラシア海域（沿海州東方からルラシア周辺海域）
- ・ 東方海域（ルラシア以東の海域）

東方海域の海域知識は、石僅かな交易商人などだけが持っている技能です。東方海域のさらに東の海域の極東海域の知識は、この基本ルールでは扱いません。

### 〈天文知識〉

天体の運行と暦の関係に関する知識です。天文知識と地理知識や海域知識によって、街道外や外洋でも旅をすることが出来ます。外洋航海の船乗りには必須の技能です。（クフルビア世界には未だ羅針盤がありません）

### 〈気象予想〉

長期や短期の天気を予測する技能です。ほとんどの場合、学術的ではなく経験則による予想を行います。生来の地域以外の気象を予想する場合は成功倍率が－2されます。

### 〈鉱物知識〉

鉱物に関する知識で、金属や宝石の原石の鑑定なども行えます。

### 〈植物知識〉

植物の種類や性質に関する知識です。単に植物の名前や性質がわかるだけでなく、未知の植物の性質を類推したりすることも出来ます。〈地理知識〉も習得している場合は、その地域の植生についてより深く理解していることになります。またこの知識で特定の植物を採集することも出来ます。特定の植物を大量に栽培するのは〈農耕〉技能になります。

### 〈動物知識〉

クフルビアの動物全般に関する種類や性質に関する知識です。植物知識と同じように未知の動物の性質を類推したりする能力も現しています。いわゆるモンスターに関する知識も〈動物〉知識で取り扱われますが知的種族（オークやゴブリンなどの人間から見た異種族）は〈異種族知識〉技能での取り扱いになります。また、霊的存在や精霊などの超自然的存在は〈動物知識〉では取り扱いません。精霊などに関する知識は〈精霊の魔法の知識〉での取り扱いになります。霊的存在や実体のない不死者に関する知識は〈創世の魔法の知識〉での取り扱いになります。

### 〈商品知識〉

様々な商品の、価値判定や商品の詳細に関する知識で、商品の種別ごとに細分されます。たとえば、冒険の結果として手に入れたものの経済的価値に関しても判断できます。ただし、魔法の物品に関しては、その魔法の内容自体が既に鑑定されていなければ物品自体の価値を正しく推し量ることはできません。

以下が商品ごとの細分化の例です。

- ・ 武器知識
- ・ 織物知識
- ・ 食品知識
- ・ 薬品知識
- ・ 宝飾品知識
- ・ 農作物知識

### 〈薬草学〉

様々な薬効や魔法効果を持つ植物の知識です。薬草の自生地やその使用方法等の知識を含んでいます。この技能の判定で薬草を採取したりします。採取に関しては〈植物知識〉技能で代用できますが、その場合は成功倍率を－2修正します。

### 〈建築〉

木造、石造、その他の建築に関する設計したり、建築構造の分析をしたりする技能です。

実際に建築物を建造するのは、〈大工〉技能や〈石工〉技能です。大掛かりな建築物の建築には〈建築〉技能が必須うですが、単純な構造や、ごくありふれた建築物（農家の納屋や簡単な小屋、農民の住居など）であれば、〈大工〉技能だけで立てることが出来ます。

邸宅と呼ばれるような屋敷や砦、それに複雑な都市内の高層建造物の建築には〈建築〉技能をもった技師が必要です。通常の邸宅レベルの建築ならば技能レベルが3あれば十分です。

砦や大型の邸宅なら4、城砦などは5以上が求められます。（要求技能レベル）また、砦以上の建築には〈土木〉技能も要求されます。

### 〈土木〉

土地を、開墾したり、建築のための基礎を作ったり、土地を測量したりする技能です。

大規模な建築や農地の開発のためには〈必須〉の技能です。河川の氾濫対策、街道整備、城砦建築などすべて〈土木〉の技能が必要です。

### 〈造船〉

艦船を設計する技能です。実際に建造するには〈船大工〉技能が必要です。技能レベルが高いほど、より大型で高性能な艦船の設計が出来ます。

## 対人系技能

対人技能はキャラクター同士のコミュニケーションに関する技能

です。対人技能はすべて要求技能レベルはありません。(技能を持っていなくても、試みることは出来る)

### 〈交渉〉

何らかの目的を持った折衝を行う技能です。情報を聞き出したり、行動を依頼したり、その目的は様々です。成功倍率は交渉相手との関係性や交渉内容によって変化します。

また、異種族との交渉においては不利な修正を受けます。

### 〈社交〉

上流階級での交流と、情報収集に役立つ技能です。上流や高貴の社会階層にある NPC と交渉する際には〈交渉〉技能として使用することが出来ます。

### 〈説得〉

何らかの意思決定を覆す技能です。交渉の結果を覆すことができます。成功倍率は相手の態度の硬さと、説得内容によって変動します。技能判定に成功すれば説得相手は WIL (5) の判定を行います。説得相手がこの WIL 判定に失敗したら説得内容を承諾させることができます。説得が効果的成功だった場合は説得相手の WIL 判定は WIL (3) になります。説得が決定的成功だった場合は WIL (1) になります。

### 〈礼儀〉

礼儀作法やエチケットに関する知識や、実践を表す技能です。この技能は NPC のとの交渉の際の NPC の態度に影響を与えます。〈礼儀〉の高いキャラクターは礼儀作法に通じており、他人に好印象を与えることが出来ます。

### 〈誘惑〉

主に異性を相手として、友好度を高めることができます。成功倍率は誘惑相手の態度などによって変わります。

成功すれば友好度をひとつ友好側に移すことができます。

効果的成功であれば、ふたつ移します。

誘惑の結果として熱狂的な関係になった場合は相手は恋愛感情を持ちます。

誘惑に致命的の失敗をした場合は、自動的に非友好的関係になります。誘惑に致命的の失敗をした相手に対しては、当分再び誘惑を試みることができません。

誘惑された側は WIL 判定によって、誘惑を拒むことができます。誘惑を拒む成功倍率は誘惑の成功度合いによって変わります。

誘惑が通常の成功の場合は WIL(5)

誘惑が効果的成功の場合は WIL(3)

誘惑が決定的成功の場合は WIL (1)

### 〈売買〉

物品の売買に限定した交渉技能です。成功すれば安く買ったり、高く売ったりすることができます。成功倍率は相手の態度などで変わります。成功すれば価格を 10% 有利に取引できます。効果的成功なら 20%、決定的成功なら 30% です。

取引相手も〈売買〉技能を使う場合は、その結果は相殺されます。たとえば売り手が通常成功、買い手が効果的成功の

場合、その品物の取引価格は市場価格の 10% 引きになります。〈売買〉技能はあくまで価格決定の技能で、実際にその価格で取引するかどうかは当人同士が決定できます。売買しない場合は、もうその取引相手と同じ商品については取引できません。ただし、〈説得〉に成功すればふたたび〈売買〉を試みることができます。

〈売買〉によって決定された価格で取引を行わなかった場合は、相手の態度が 1 段階悪化します。

### 〈偽証〉

何かを説明するときに、嘘をうまくつく技能です。複雑な嘘や、疑り深いキャラクターを信用させることが出来ます。相手が〈尋問〉を持っている場合は、対抗判定になります。

### 〈尋問〉

うまく質問して、真実を暴きだし、嘘を見破る技能です。嘘をつこうとするキャラクターとは対抗判定になります。

### 〈拷問〉

対象に肉体的、もしくは精神的苦痛を与えることによって情報を聞き出すことが出来ます。〈拷問〉技能が成功すれば対象は WIL 判定を行います。WIL 判定に失敗すれば対象は情報を漏らします。WIL 判定の成功倍率は、〈拷問〉が通常成功ならば 5、効果的成功ならば 3、決定的成功ならば 1 です。WIL 判定に成功すれば嘘の情報を流すことが出来ます。

### 〈統率〉

仲間を勇気付け、士気を上げる技能です。戦闘部隊の指揮官や群れのリーダーなどが持っています。〈統率〉技能を用いて仲間に声をかけることによって、対象の士気判定などの成功倍率を上げること出来ます。通常成功で 1、効果的成功で 2、決定的成功で 3、対象の士気判定成功倍率を上げることができます。

## 運動系技能

運動技能は身体を使った様々なアクションを行う技能です。

運動技能は基本的に要求技能レベルはありません。

### 〈登攀〉

険しい山道、崖、建造物の壁などを登る技能です。この技能にはそういった場所での身体の動きや必要な道具の使用(ロープや手鉤、ピッケルなど)能力が含まれて居ます。

### 〈跳躍〉

高く跳躍したり、長い距離を跳んだりする技能です。

### 〈水泳〉

泳ぐ技能です。〈水泳〉は運動技能ですが基本的に要求技能レベルが 1 あります。〈水泳〉技能が高いと早く泳いだり、長い距離を泳いだりすることが出来ます。

### 〈乗馬〉

騎乗して移動する技能です。騎乗状態で他の身体を使う技能を使用する場合、その行為の技能レベルは〈乗馬〉の技能



レベルに制限されます。例えば〈弓―4〉〈乗馬―2〉を持つ戦士が馬に乗ったまま弓を撃つ場合は〈弓―2〉として判定しなければなりません。

### 〈操帆〉

舟の帆を操作する技能です。帆船の運航には必須の技能となります。技能レベルが高いほど、効率よい操帆が可能で、また複雑な帆の構造の船舶も運航できます。交易用などの大型の帆船の場合は、複数の〈操帆〉クルーが必要です。複数の操帆クルーで舟を運行する際の、船全体の〈操帆〉はクルーのクルーの技能レベルの平均と最高の技能レベルの二つの技能レベルの平均となります。たとえば〈操帆―2〉のクルーが4人と〈操帆―5〉のクルーがひとりの合計5人の〈操帆〉クルーの乗船する舟の〈操帆〉レベルは $(2 \times 4 + 5 \times 1) / 5 = 2.6$ （端数切捨てで2と5の平均から3.5の端数切捨てで3となります）。

### 〈漕艇〉

舟の櫂を漕ぐ技能です。簡単な小船から大型のガレー船のようなものまで、櫂によって動く船を操る技能です。船全体の技能の計算方法は〈操艇〉と同じです。

### 〈御者〉

いわゆる馬車を操る技能です。戦車も操ることが出来ます。馬車や戦車に搭乗しているものが何らかの身体を使うアクションを行う場合でも、アクションを行うのが〈御者〉本人でない場合は〈乗馬〉技能のようにほか技能レベルの制限になることはありません。御者本人がアクションを行う場合は、〈乗馬〉のように〈御者〉技能の技能レベルが技能判定に使用する技能レベルの限界になります。つまり、ひとり乗りの戦車の場合は、〈乗馬〉と同じような制限を受けます。

〈御者〉本人ではなく同乗者がアクションを行う場合は〈御者〉技能レベルの制限は受けませんが、そのときの馬車の状況などによる成功倍率への修正は受けます。

### 〈隠密〉

物陰に隠れたり、足音を忍ばせて歩いたりといった、身を隠す技能が〈隠密〉です。〈隠密〉の技能判定に成功したものをを見つけるためには知覚判定〈視力〉や〈聴力〉などに成功することが必要です。効果的成功をの〈隠密〉を発見するためには効果的成功以上の知覚判定が必要です。決定的成功の〈隠密〉を発見するためには決定的成功の知覚判定が必要です。

〈隠密〉技能の成功倍率は、その地形や明るさ、様々な状況によって変わります。また、当然ながら〈視力〉に対する〈隠密〉が成功するためには隠れる場所がある必要があります。身を隠す物影があって初めて〈隠密〉の判定を行うことが出来ます。

### 〈手先〉

手先を使って、罠の解除や鍵開け 細かな作業を行う技能です。盗賊や墓荒らしなどには必要な技能です。

### 〈軽業〉

軽い身のこなしで、ジャンプしたり、トンボを切ったりする技

能です。〈回避〉の代わりに使うことも出来ますが、そのときは〈回避〉の使用が2アクションポイントなのに対して、〈軽業〉で代用する場合は4アクションポイントが必要です。

## 知覚系技能

何らかの存在や現象について認識できるかどうかを判定するのが知覚技能です。見えるかどうかは〈視力〉、聞こえるかどうかは〈聴力〉の技能を使います。また嗅覚の優れた種族や動物の場合は〈嗅覚〉技能を行使する場合もあるでしょう。プレイヤーの知覚技能の行使は、他の技能判定のようにプレイヤーが振ってもよいし、ゲームマスターが振ってもかまいません。プレイの緊張感を高めるためにはゲームマスターが振って、ダイスの目をプレイヤーに対して秘匿し、結果得た情報のみを与えることにしたほうがよいでしょう。特に複数のプレイヤーキャラクターが、同時に知覚技能を行使する場合はそうすることによって、誰の感じたことが正解かわからなくなります。例えば、大勢の武装した大勢の足音が近づいてくるという事実があったときに、プレイヤーAは〈聴力〉に成功、プレイヤーBは失敗、プレイヤーCは致命的失敗（ゾロ目で失敗）の場合、プレイヤーAには、事実を伝え、プレイヤーBには「何も聞こえない」、そしてCには「動物の足音らしきものが遠ざかっていくいくようだ」と間違った情報を伝えます。

※間違った情報の提供はプレイに緊張感をもたしますが、その反面ストーリーを頓挫させる可能性もありますので、この運用には注意が必要です。

### 〈視力〉

視覚によってものを探す技能です。遠くのをを発見したり、隠されているものを発見したりでいます。〈視力〉の判定が可能なのは一部でも視界に納まっている対象のみです。たとえば茂みの影に隠れた敵は、枝の隙間などから僅かでも見えるので、〈視力〉判定で発見できる可能性があります。逆に地平線の向こう側や建物の裏側などの一切視線が通らない対象は視力で発見することはできません。

### 〈聴力〉

聴覚によって物を感じる技能です。この技能の判定に成功すると音の種類と方向、ある程度の距離がわかります。音源の正体については、その対象について知っている場合はわかる場合もあります。たとえば北方狼が1kmほど離れたところで遠吠えをしている場合、〈聴力〉の技能判定に成功すれば音を聞くことが出来ます。成功の度合いがより高く決定的成功であれば動物の遠吠えの音を完全に聞くことが出来ますが、〈動物知識〉の判定に成功しなければ、それが北方狼の遠吠えであることはわかりません。また、音源が自国語で会話する人の声だった場合は決定的成功をすれば、完全に会話の内容がわかるでしょう。成功度合いが低いと、会話の内容の一部だけを聞き取れたり、あるいは最悪には人の話し声がするということしかわからないかもしれません。

### 〈追跡〉

野外で、人物やモンスターなどの痕跡を追いかける技能です。この技能判定に成功すると追いかけることが出来ますが、長い距離を追いかける場合は何度かの〈追跡〉技能による判

定が必要です。また〈追跡〉を行うには使用するほかの知覚の技能レベルの影響も受けます。たとえば逃亡した人物の森の中の足跡を追う場合などは〈視力〉技能の影響を受けます。このケースでは〈追跡〉の判定に当たって〈追跡〉の技能レベルと〈視力〉の技能レベルのどちらか低いほうの技能レベルを用いて〈追跡〉が成功したかどうかを判定します。複数の知覚を利用して追跡する場合は、追加される知覚の1種類ごとに〈追跡〉の成功倍率は2だけ上昇します。ただし、使用できる技能レベルは使用する知覚の技能と〈追跡〉のうちの最低の技能レベルになります。

〈追跡〉は基本的に要求技能レベルはありません。

また、〈追跡〉の判定に失敗した場合は、その時点で目標の痕跡を見失ったことになります。こうした場合には通常の知覚技能をつかって、再び痕跡を探すことをゲームマスターは許可してもかまいませんが、その際には時間的ロスを与えるべきでしょう。また、複数の人物が同時に追跡を試みることも可能です。

### 〈第六感〉

この技能は、気配のようなものを感じる技能です。例えば、視界外から攻撃されたときこの技能判定に成功すれば〈回避〉を試みたりすることができます。あるいは、隠れた追っ手からじっと観察されているような場合にも〈第六感〉の判定に成功すれば、それを感じ取ることができます。〈第六感〉は知覚系技能のなかではワイルドカードのように〈視力〉や〈聴力〉の代わりに使用することもできますが、判定に成功して得られる情報は本来の知覚を使用した場合よりも不明確なものになります。たとえば、弓を構えた賊が茂みに隠れてこちらを狙っている場合、〈視力〉に成功すれば「前方の茂みの中に山賊風の男が潜んで、こちらを弓で狙っているのが見えた。」となりますが、〈第六感〉の場合は、「なんだか前のほうから視線を感じるね」という具合になります。また〈第六感〉での知覚判定は通常の知覚判定よりも成功倍率が1だけ低下します。

〈第六感〉は知覚技能ですが、通常は要求技能レベル1になります。

## 職人系技能

都市在住者の多くを占める職人たちの、その生業の技能が職人技能です。職人技能は一般的なものが「技能一覧表」に記載されていますが、それ以外にも職人の種類だけあることになります。

職人技能は端的に言ってその職人の職能全般を表すもので、一般的な冒険者向けの運動系の技能などに比べるとその表す範囲は広範囲になります。たとえば〈鍛冶〉の技能には簡単な精錬から鍛造、焼き入れなどの熱処理、研磨や刃砥ぎなどの技能が含まれます。同じように〈大工〉は製材から建築、建具の作成などが含まれます。職人技能は技能レベル3以上あれば、一応のプロフェッショナルで5あれば親方（マスター）として自分の工房を持てる技量があると考えられます。

### 〈鍛冶〉

金属のインゴットを加工して様々な金属製品を作り出すのが〈鍛冶〉技能です。鍛冶技能が高いほど様々な金属製品を

作ることが出来ます。ただし、特殊な金属（チタニルやアルミナ）を扱うには〈冶金〉の技能が必須です。また、魔法の武器などを作るには〈魔法の知識〉や〈魔具作成〉の技能も必要です。また、強力な魔法の武器などの場合は要求されるそれぞれの技能レベルが高くなるので、それぞれの専門家によるチームで作成するのが一般的です。

### 〈冶金〉

金属を鉱石から取り出し（製錬）インゴットなどの工業原料を作る技能。この技能レベルが高いほど純度の高い高品質な金属を得ることが出来ます。金属の種類によって要求技能レベルが定められています。砂金や砂鉄から製品を作る場合は、〈鍛冶〉技能だけでも可能です。

レベル1 銅、錫、

レベル2 鉄、鉛、

レベル3 黄銅、青銅、銅

レベル4 銀、水銀

レベル5 金、白金、

レベル6 アルミナ、チタニル

### 〈革細工〉

皮革や毛皮を用いて衣服や道具、装飾品や、戦士や冒険者には重要な鎧を作る技能です。破損した皮革鎧の修理もこの技能を使います。動物から剥いだ皮をなめすのは〈革なめし〉の技能です。

### 〈金属細工〉

金属のアクセサリーや小物を作ったり、彫金したりする技能です。材料になる金属の番線やインゴットが必要です。この技能で簡単な鋳物ならば鋳造することが出来ます。本格的に大きなものを鋳造するためには〈鋳造〉技能が必要です。

また、〈金属細工〉の技能で鍍金を行うことも出来ます。鍍金には鍍金を行う金属と水銀が必要です。

### 〈鋳造〉

金属の鋳物を作る技能で、鋳造のための木型を作る能力もこの技能に含まれます。専門の鋳物職人のほかに、鍛冶職人が簡単な鋳物を作ることもあります。

また、鋳造で金属の防具を作ることもあります。鋳造は大きなものや量産には向いていますが、同じ重さの金属鎧などでは〈鍛冶〉で行う鍛造の方が、郷土が出ます。

また、当然ながらクフルビア世界の貨幣はすべてこの〈鋳造〉で製作されています。

### 〈宝石細工〉

宝石を原石からカット、研磨する技能です。技能レベルが高いほど精巧なカットを行うことが出来ます。〈金属細工〉などとセットで使うことによって宝石入りのアクセサリーを作ったり、〈魔具製作〉とセットで魔法のアイテムを作ったり出来ます。例えば〈宝石細工〉＋〈金属細工〉＋〈魔具作成〉で魔法の指輪（魔力コンテナ）を作ったり出来ます。これらの技能も複数人のチームで補い合うことが可能です。

クフルビア世界では宝石は単なる装身具ではなく、魔力の器

としての意味もあるので〈宝石細工〉は重要な技能です。

### 〈木工細工〉

木材を原料として雑貨などを作る技能です。小さな家具なども作りますが、おもな製作物は木製の日用品とアクセサリなどです。

また、〈木工細工〉は木製の武器や盾を作るときにも必要になります。さらに〈木工細工〉は簡単な木彫りの彫刻なども作ることが出来ます。

剣や槍などの武器の製作でも、柄が木製であれば〈木工細工〉も必要になりますし、木製の剣の鞘や矢筒を作るのも〈木工細工〉です。

### 〈石工〉

石を切り出し、主に建築用の資材として加工したり、実際の石組みを行ったりするのが〈石工〉技能です。技能レベルが高いほど正確な切り出しを行い、

石垣や石造建築でも美しく、耐久性を高くすることが出来ます。また、この技能で漆喰やレンガを建築に使用することもできます。レンガの作成は〈陶工〉技能が必要になります。

### 〈大工〉

主に木材を使用して建築物などを建てる技能です。建具や家具などもこの技能で作ったり、修理したりすることができます。また簡単な木彫り彫刻なども作成できます。

### 〈船大工〉

船（木造船）を、建造する技能です。技能レベルが高いほどより大型の高性能船を建造できます。大型船を建造するためには〈造船〉技能が必要です。数人乗り程度の小型艇ならば、〈船大工〉技能のみでの作ることが出来ます。

### 〈陶工〉

主に粘土などから焼き物を作る技能です。食器や壺、甕などの日用品から建築用のレンガなどを作ることが出来ます。技能レベルが高いほど、強度のある、あるいは芸術性の高い製品を作ることが出来ます。〈絵画〉技能とセットで建築物を装飾するモザイクをつくる事が出来ます。

### 〈機織〉

植物の繊維や動物の体毛などから糸をつむぎ、布地を作る技能です。技能レベルが高いほど、美しい布地を作ることが出来ます。

### 〈刺繍〉

布地や皮革に美しい糸で刺繍を行う技能です。高級な衣装や甲冑、調度品の製作に必要な技能です。たとえば高級で豪華な毛皮のローブを作ろうとすると〈革細工〉〈革なめし〉〈機織〉〈刺繍〉〈金属細工〉〈宝石細工〉などの技能がセットで必要になるでしょう。

### 〈彫刻〉

様々な芸術性の高い彫刻やレリーフを作る技能です。実際の製品を作るためには、その素材に見合った別の職人技能〈金属細工〉や〈木工細工〉〈石工〉〈陶工〉などが必要です。〈彫

刻〉の技能レベルが高いほど、精巧で芸術性の高い製品を製作できます。

### 〈絵画〉

絵を描く技能で、技能レベルが高いほど精巧で、写実性の高い絵をかくことが出来ます。〈彫刻〉とセットでレリーフを、〈刺繍〉とセットで写実的な刺繍製品を、〈陶工〉とセットでモザイクなどを製作できます。また、〈絵画〉技能によって、自身の使用する絵の具を調合することが出来ます。

## 生活 / 芸能系技能

生活に直結する生業となる技能のうち職人系技能でないものが生活 / 芸能技能です。（芸能のばあいは、単なる趣味の場合もありますが。）主に第一次産業に分類されるような職業と生活の中で培う技能がここに含まれます。

### 〈採掘〉

鉱物資源を鉱山から採取する技能です。地域のよっては奴隷の仕事であることも多い、危険な重労働です。適切な鉱脈で作業をした場合、技能レベルが高いほど単位時間当たりの産出量が増えます。また、鉱山内の自然災害（落盤や有毒ガスの発生など）に対処する能力も含まれています。

### 〈牧畜〉

家畜を飼い、この技能が高いと家畜をうまく繁殖させ、高品質の食肉や乳、皮を産出できます。また下位技能として〈燻煙〉〈チーズ作り〉が含まれます。

### 〈燻煙〉

食品（主に肉や魚）を燻製にする技術です。この技術が高いとおいしい腸詰やベーコンを作ることができます。この技能は牧畜技能の下位技能として存在します。

### 〈チーズ作り〉

乳を材料にチーズを作る技能です。優れたチーズ職人のチーズは都市部では高値で取引されます。この技能も〈牧畜〉の下位技能として存在します。

### 〈漁〉

魚やその他の水産物を採取する技能です。この技能レベルが高いほど、単位時間当たりの採取可能な水産物の量が増えます。

### 〈乾物〉

主に水産物を塩漬けにしたり乾燥させたりして、保存性を高める技能です。〈漁〉の下位技能として存在します。ウズアール沿岸で取れるギラと呼ばれる二枚貝の貝柱の乾物は大変美味で、同じ大きさの銀貨と等価といわれています。

### 〈農耕〉

麦や葡萄、豆類、薯類などの農産物を生産する技能です。技能レベルが高いほど単位面積当たりの収穫高が多くなり、また作物の品質も向上します。通常、〈農耕〉技能は、自身が育てている地域の作物に特化した技能になります。その地域で育てられていない作物を育てる場合は〈植物知識〉の併



用が必要です。

### 〈狩猟〉

山や森に分け入り、獣を狩って肉や皮を手に入れる技能です。弓や槍による直接の狩りだけでなく罠による狩りもふくまれます。〈狩猟〉によって動物用の罠を作ることが出来ますし、それは人間用にも転用可能です！

〈狩猟〉技能はまた森や山地などでの気象変化などに対処するサバイバル術のようなものも含んでいます。

### 〈舞踏〉

リズムに合わせて踊りを踊る技能です。この技能レベルが高いほど人の心に響く踊りを踊ることが出来ます。〈社交〉技能とセットならば上流階級向けの舞踏（社交ダンス?）も踊ることが出来ます。

サラーナなどでは酒場の踊り子＝娼婦の図式となるので、踊りは極めて蠱惑的になります。

### 〈詩歌〉

簡単な 14 行詩（ソネット）から壮大な英雄叙事詩などを作り語る技能です。吟遊詩人にとって重要な技能です。作詞の能力と語り詠う能力の両方をしています。

### 〈歌唱〉

音楽に合わせて、メロディーのある歌を歌う技能です。〈詩歌〉にくらべてより現代の音楽に近いものです。酒場の歌い手や教会の歌唱隊などに重要な技能です。作詞や作曲の能力は含まれません。

### 〈楽器〉

楽器でうまく音楽を演奏する技能です。この技能は習得時に楽器の種類を限定しなければなりません。楽器の例は次のようなものです。

- ・ リュート
- ・ キタラ
- ・ ハープ
- ・ 太鼓
- ・ 角笛
- ・ 喇叭
- ・ 木笛

### 〈閨房術〉

自身の性的魅力を高め、相手に性的快楽を与える技能です。娼婦と貴族の女性にとってとりわけ重要な技能です。この技能が高いほど相手の快楽を高め性的に満足させることが出来ます。

### 〈料理〉

食材を調理し、料理を作る技能です。レベルが高いほど手際よくおいしい料理を作ることが出来ます。

### 〈賭博〉

賭博のルールとマナー、駆け引きについて精通していることを表します。完全に運任せのゲームでなければ、この技能は

賭博の勝率に影響します。逆にルーレットや丁半ばくちのようなギャンブルでは、勝敗には影響しません。

ただし〈賭博〉と〈手先〉のセットで使うとイカサマを成功できるかもしれません。

### 〈手当て〉

外傷の応急処置をしたり、病気の人物を看病したりする技能です。この技能の使用にはしかるべき道具が必要です。〈手当て〉に成功することで出血を止めたり、傷口を消毒したりすることが出来ます。

## 魔法系技能

魔法の行使や魔法が関連した物品を製作したりする技能が魔法系技能に分類されます。

### 〈魔法知識〉

魔法の基礎的な知識を表します。（知識系技能でもあります）

魔力の種類に応じて以下のようなものがあります。

- ・ 内なる魔法の知識
- ・ 精霊の魔法の知識
- ・ 神授の魔法の知識
- ・ 創世の魔法の知識

### 〈魔法発動〉

実際に魔法を発動するための技能です。魔法の発動の成否は基本的にこの技能で決まります。発動方法によって以下の種類があります。

- ・ 思惟発動（考えただけで魔法を発動します。いわゆる無詠唱です。）
- ・ 呪文詠唱（力のある言葉（呪文）を唱えて魔法を発動します。）
- ・ 呪歌吟唱（力のある歌（呪歌）を歌うことで魔法を発動します。）

### 〈魔力収集〉

魔力をクフルビア世界から集める技能です。この技能によって集まるのは精霊の魔力と創世の魔力です。

### 〈精神集中〉

魔法を行使するときに何らかの障害が発生したとき、魔法を維持できるかどうか、緊張の糸を切らない能力が精神集中です。この技能が高いと、詠唱中や呪文維持中に負傷しても、魔法を解かれることはありません。

### 〈召喚術〉

異界から精霊やエレメントなどを呼び出し、行使する技能です。この技能に長けたものは召喚術師（サモナー）と呼ばれます。

### 〈神楽舞〉

神に捧げる舞踊を踊る技能です。この技能によって、より強力な神授魔法を使いやすくなります。

**〈結印〉**

手先を使ったジェスチャーで、力のある印を切り、魔法の補助をする技能です。この技能で魔法の効果を高めたり、成功率を上昇させたり出来ます。

**〈魔方陣知識〉**

力のある図形（魔方陣）に関する知識とそれを描く技能です。魔方陣は魔力のたまりを作ったり、魔法の効果範囲を規定したり、様々な応用的利用が可能なものです。

**〈紋章知識〉**

魔方陣知識に近いのですが、こちらは力のある紋章（シンボル）に関する知識です。魔方陣のように空間を仕切ったりすることは出来ませんが、魔法を物品に付与することが出来ます。魔法のアイテムを作るのに必要な知識です。

**〈秘薬作成〉**

魔法の効果を秘めた薬を調合する技能です。この技能で冒険の必需品「回復薬」などを作ることが出来ます。

**〈魔具作成〉**

魔法の物品を作成する職人技能です。実際に作成するにはその材料に見合った職人技能が必要です。（鍛冶や金属細工、宝石細工など）



# 行為判定

「君たちの前には幅 4 メートルくらいのクレバスが行く手を遮ってるよ」

「じゃあ、飛び越えます！」

こんな時、うまく飛び越えられたかどうか、それを決定するのが以下の行為判定のルールです。

ゲーム中で何らかの行為が成功したか否かの判定を行う場合は、技能判定、能力値判定、無作為判定の基本 3 種類の判定のどれかを行います。また、これらの判定の特定のケースでは対抗判定を行う場合もあります。

数種類の判定のうち無作為判定は行う行為の成否が全くの偶然に左右される場合など、誰が行っても起こり得る結果の可能性に差異のない行為の判定に使われます。例えばダイスを振ってゾロ目を出すという行為の判定では、魔法を使ったりイカサマダイスを使ったりしない限りは、誰が振っても結果の可能性には変わりはありません。このような行為判定を無作為判定と呼び、基本的にはゲームマスターが自由に成功率 (%) を決定します。

## 行為判定の基本

行為判定は基本的にその行為を行うプレイヤーが % ダイスを振って解決します。このダイスの目が成功率以下が出れば行為判定に成功します。行為判定の成功率は以下になります。

**能力値判定：**基本能力値×最終成功倍率

**技能判定：**基本能力値の半分×最終成功倍率

## 行為判定の自動的失敗

行為判定において 100 の目は常に失敗です。

また 成功率 110% 未満の場合は 96 以上のダイスの目は自動的に失敗です。

成功率 110% 以上の場合は、自動的失敗の確率が 1% 減ります。

す。この自動失敗の減少は成功率が 10% 上がる度に 1% 減少します。但し、100 の目は常に失敗なのは変わりません。例えば、成功率が 125% の行為判定は自動的失敗は 2 % 減って 98 以上のダイスの目の場合となります。従って成功率が 140% 以上ならば自動的失敗は 100 の目だけになります。

## 致命的失敗

行為判定のダイスの目が成功率よりも大きく、なおかつゾロ目（10 の位と 1 の位のダイスが同じ目）の場合は致命的失敗となります。致命的失敗は通常の失敗よりもひどい状態になりますが、その行為の致命的失敗が特にルールに定められていない場合はゲームマスターが判断します。そのときの状況によって、普通の失敗と同じような結果としても問題ありません。

## 効果的成功と決定的成功

成功率の半分以下のダイスの目が行為判定で出た場合、それは効果的成功となり通常よりもよい結果がもたらされます。その行為の効果的成功が特にルールに定められていない場合はゲームマスターが判断します。そのときの状況によって、普通の成功と同じような結果としても問題ありません。

また、ダイスの目が成功率の 1/10 以下の場合は決定的成功となります。これは効果的成功よりもさらによい結果を表しています。決定的成功についても、特にルールに定められていない場合はゲームマスターが判断します。そのときの状況によって、普通の成功と同じような結果としても問題ありません。

## 成功倍率と最終成功倍率

行為の成功の難しさは成功倍率と呼びます。成功倍率は小さいほど難しい行為を表しています。平均的な行為の成功倍率は 5 です。この成功倍率 5 は標準的な人間が 6 割程度成功する難しさです。ゲームマスターは行われる行為の難しさにあわせて成功倍率を変動させることができます。また技能判定においては成功倍率 5 は、親方（マスター）クラス（技能レベル 5）の技能を持つものが 7 割～ 8 割程度成功するものです。中堅どころの

## 行為判定早見表

| 要求技能レベル    | 成功率                              | 成功率の保障           |
|------------|----------------------------------|------------------|
| 満たしている     | 能力値 × 1/2 × (技能レベル + 成功倍率)       | あり (基本能力値 × 1/2) |
| 満たしていない    | 能力値 × 1/2 × (技能レベル + 成功倍率) × 1/2 | なし               |
| 要求技能レベルが無い | 能力値 × 1/2 × (技能レベル + 成功倍率)       | あり (基本能力値 × 1/2) |
| 能力値判定      | 基本能力値 × 成功倍率                     | あり (基本能力値 × 1/2) |

戦士や職人（技能レベル3）は6割程度の成功率です。

成功倍率は常に整数で表しますが負の値をとることもあります。ゲームマスターはその行為の難しさを適宜に判断して、成功倍率を決定します。また、行為によってははじめから成功倍率が定められている場合もあります。

成功倍率にさまざまな修正を加えて、技能判定の場合は使用する技能レベルも加えて、最終成功倍率を求めます。最終成功倍率は負の値にはなりません。最終成功倍率がゼロもしくは負の値になる場合、行為の成功率は最低保証成功率（基本能力値の半分）となるか、もしくは行為自体が不可能となるかです。

## 能力値判定（能力値ロール）

その行為の成否がキャラクターの基礎的な能力、（腕力や持久力、頭の回転の速さなど）によって決まるものは、その能力値で判定を行います。能力値での判定の基本的な成功倍率は5となります。ゲームマスターは、この成功倍率を状況を合わせて変動させることができます。難しい行為では小さい成功倍率を、簡単な行為ではより大きな成功倍率を適用します。

※ 能力値判定では能力値×最終成功倍率がその行為の成功率（%）になります。

また能力値判定では要求技能レベルはありません。最終成功倍率が0以下になった場合は、最低保障成功率（能力値の半分%）を認めるかどうかはゲームマスターの判断にゆだねられます。

能力値判定の表記方法として、本ルール内や、各種図表、シナリオなどでは能力値の種別の後に（ ）で括った成功倍率を記載します。例えばSTR(5)と記載されていれば、STRで成功倍率5の判定を行うということです。

キャラクターシートの基本能力値の欄には、能力値と成功倍率を掛け合わせた結果を記入する欄があります。

## 技能判定（技能ロール）

その行為が何らかの技能によって判定すべき時は、この技能判定を行います。技能判定を行う場合ゲームマスターは、どの技能を使用するかと、行為の成功倍率それに要求技能レベルを宣言します。技能判定においても成功倍率は基本が5となります。要求技能レベルは1が標準ですが、ない場合もあります。

※ 技能判定の基本的な成功率は〔基本能力値×1/2×（技能レベル+成功倍率）〕%となります。ただし技能レベルが要求レベルを満たしていない場合は、成功率は半分になります。（端数切り上げ）

技能判定の表記方法は〈技能名〉（成功倍率／要求技能レベル）になります。

例えば〈植物知識〉（5／1）ならば〈植物知識〉技能で成功倍率は標準の5、要求技能レベルは1（つまり技能を持っていない場合は成功率が半減）となります。

## 要求技能レベル

技能判定には、要求技能レベルという基準があります。これは行う行為の難しさを表す意味では、成功倍率と同じようなものですが、要求技能レベルは段階的に進む技能の習得において、その行為が既に学んだレベルのものであるかどうかを表しています。従って、要求技能レベルが1よりも大きな行為は、その道の駆け出しの者にとっては、未知の行為であったり、知識であったりします。要求技能レベル以下の技能しか持たない者にとって、その行為は、過去の経験や知識から類推して対処しなければならないようなものです。これを反映するために、要求技能レベルを満たせない状態で行う行為判定の成功率は自動的に1/2になります。また、要求技能レベルを満たせない状態で最終成功倍率がゼロ以下になった場合は、その行為判定は自動的に失敗します。

通常、運動系技能と知覚系技能には要求技能レベルはつきません。

## 容易な行為に対する技能判定

技能判定の要求技能レベルは通常は1が最低ですが、特定の技能やとくに容易な行為の場合は、要求技能レベルを設けないことがあります。（つまり要求技能レベルなし）そのような技能判定の場合は、当然要求技能レベルのを満たせないことによる成功率の半減は起きませんし、例え最終成功倍率がゼロ以下になっても、最低保障成功率が適用されます。（つまり関連の能力値の半分%の成功率で行為判定を行えます）

## 非常に難しい行為

技能判定を行う行為で、要求技能レベルが5以上の行為は非常に難しい行為です。非常に難しい行為は、技能を持っていない場合は、能力値だけで行為を試みても自動的に失敗します。ダイスは振りません。1レベルでも技能を持っていれば、通常の要求技能レベルの制限（成功率半減）を受けるのみです。

## 複数の技能をセットで使う

ときには、複数の技能に関わる行動を判定する必要があるときがあります。そのような時は複数の技能のうち、最も技能レベルが低いものを用いて判定を行います。例えば馬に乗っている状態で敵をランスで攻撃する場合、〈長槍〉〈乗馬〉のどちらか低いほうの技能レベルを成功倍率に加えることになります。そのほかの成功倍率に関する修正は〈長槍〉〈乗馬〉の両方に対する修正が加えられます。

## その他の行為判定

### 対抗判定

2 者以上の参加者が対抗して行為判定を行うことを対抗判定と呼びます。対抗判定では両者が、それぞれ行為判定を行い、その成功の度合いを比べます。その成功の度合いがより高いほうが対抗判定に成功（競り勝つ）します。たとえば二人の戦士が腕相撲をするような場合はどちらも STR の能力値判定を行います。この判定で片方が通常の成功、もう片方が効果的成功であった場合は、効果的成功を出した戦士がこの対抗判定の勝者となります。どちらも同じ場合は、判定は膠着し、再度判定を行います。対抗判定時のそれぞれの成功倍率も基本は 5 ですが、当然諸条件により修正されます。

また、対抗判定は必ず同じ技能や能力値でおこなうと限られているわけではありません。例えば酒場でのカード遊びである男がイカサマをしようとしたとき、イカサマをする男の〈手先〉とそれを見破る男の〈視力〉の対抗判定になります。

### 協力しての行為判定

ある特定の行為判定に複数人で協力する場合は、それぞれが別に判定を行うか、主になる人物を決め、それ以外の判定の参加者をその支援として判定する場合があります。

たとえば、冒険者の一行が山賊の集団に待ち伏せされているのに気づくかどうかの〈視力〉判定を行う場合、各キャラクターがそれぞれ個別に〈視力〉判定をおこなうのが自然です。また、別の例として街道を塞いでしまっている倒木を動かそうとして STR の能力値判定をする場合は、ひとりを主な人物にきめ、その他の人物は支援役として能力値判定でもかまいません。このように支援役を決める場合は、主な人物の能力値に支援役の能力値の半分を加えることにします。ゲームマスターはこうした支援役を何人まで使えるかは、その状況によって判断します。たとえば倒木の除去が極めて狭い場所で行わなければならない場合は支援役はひとりだけとすることも出来ますし、ひらけた場所で足場も安定している場合は 5 人までの支援を認めるなどという場合もあるでしょう。あるいはメインの人物（能力値を半減しない）を増やしてもかまいません。このような複数人物の行為判定では、その能力値や技能を合計して、1 回の判定で結果を決めます。

### 継続的な行為判定

行為判定によっては継続的な作業が必要なものもあるでしょう。このような行為の判定は必要な成功数を予め決めておいて、その回数成功が達するまで行為判定を行うことにします。またこのような場合、大抵はその所要時間が重要になってきますので、例えば畑を作るために整地するという行為を STR の能力値判定で行うとしたならば、「十分な整地には能力値判定には 4 回の成功が必要で、1 回の試みに 3 0 が費やされる。」といった風にゲームマスターは必要な成功数と、試行 1 回の経過時間を決めます。

継続的な行為判定では、効果的成功や決定的成功が出た場

合は、それぞれ、成功 2 回、成功 3 回として数えることにしてもかまいません。

## 代表的な行為判定

最も代表的な行為判定は戦闘や魔法に関するものですが、それらについては別章で、詳しく解説しますので、ここでは、それ以外の代表的な行為判定の例を示します。

なお、ここで示す行為判定に関するルールは、いわば一種のガイドラインのようなもので、ゲームマスターは、その時のゲームの状況やプレイスタイルによって、一部を変更したり、あるいは全く使わなくても構いません。

### 知覚判定

キャラクターが何らかの情報に気づいたかどうか？例えば、こっそり忍び寄る暗殺者の足音、遠くの篝火、草むらの罟、地下迷宮の隠し扉、こういったものに気づいたかどうかは知覚系技能判定を行います。通常の知覚判定は、判定の瞬間に気がついたかどうかを決定するものです。時間をかけて気づくかどうかは、搜索判定を行います。

#### 〈視力〉〈聴力〉

この二つの技能は関連基本能力値が ENP ですが、キャラクターが、何かを積極的に探す場合は、ENP の代わりに INT か WIL を使うことも出来ます。また、視力や聴覚などに特典を持っている場合は、その分だけ成功倍率を修正できます。

#### 〈視力〉判定の成功倍率修正例

- 辺りが薄暗い -2
- 目標が小さい -2
- 目標が動いている +2
- 目標が光を放っている +2（低光量下）

#### 〈聴力〉判定成功倍率修正の例

- 辺りが騒がしい（街中の喧騒、野外での風の音や激しい雨） -2
- 周りが非常に静か（風のない砂漠など） +2
- 音が反響する（洞窟内など） +1
- 音源が環境音とはかけ離れた音 +1

### 搜索判定

搜索判定は一種の知覚判定ですが、より能動的に具体的な対象を探します。たとえば野山で薬草を探す判定を考えて見ましょう。よほど匂いのキツイ薬草でない限りは探すの使用するのは〈視力〉技能になります。しかしながら、薬草の具体的な外見

を知らないとしたならば、〈視力〉だけでは探すことが出来ません。探す対象や探す場所について十全に知っていることが必要になります。

たとえば外傷に効く、殺菌効果のある薬草「ヨドラン」をさがすとしたとき、「ヨドラン」の外見や生えている場所を知らなくては、なかなか探せません。このようなときには〈薬草学〉や〈植物知識〉が必要になります。ゲームマスターは次のように判定することになります。

「GM まずは〈薬草学〉の判定をしてください。「ヨドラン」はそれほど珍しい薬草ではないので成功倍率は7で結構です。〈薬草学〉を持っていない場合は〈植物知識〉でも代用可能です。その場合は成功場倍率は5になります。」

搜索判定では探す対象がより具体的に判っているほうが、成功倍率が高くなります。また、搜索対象を複数発見する必要があります。また、搜索対象を複数発見する必要がある場合は、継続的な行為判定として必要な成功数を決めておいてもよいでしょう。

「なんとか「ヨドラン」の自生条件と外見を思い出すことが出来たので〈視力〉で成功倍率7の判定にしよう。(外見だけ思い出したら成功倍率は5だったけど、植物知識で自生条件まで思い出したので7にしておく) 1回成功する度に一株の「ヨドラン」を発見できるよ。効果的成功なら2株、決定的成功なら3株だ。(致命的失敗ならよく似た別の毒草でも手に入れることにしておくか。。。)

1回の搜索には30分の時間が必要だよ。さあ、サイコロを振って。」

## 隠密判定

物陰に隠れたり、忍び歩きしたりすることを隠密行動とよびます。隠密行動は〈隠密〉の技能判定で行います。この技能判定は、基本の最高倍率は5、要求技能レベルはありません。

物陰が隠れやすいものだったりする場合は、この成功倍率は上昇し、隠れにくいものや不十分なものの場合は減少します。

例えば、深い藪に身を潜めれば+2、浅いくぼみに伏せるだけなら-2などという風になります。

忍び歩きにして尾同じです。地面が湿った土などならば足音が立ちにくいので+1、板張りの廊下などであれば-2などになります。(実際の成功倍率の修正はゲームマスターが適宜に決定します。)

## 知覚対隠密

〈隠密〉によって隠密行動をとっている対象を知覚判定の対象とする場合は、〈隠密〉の成功度を上回る成功を知覚判定で出せた場合のみ、対象を知覚することが出来ます。たとえば〈隠密〉に効果的成功して忍び歩きしている対象を発見するためには〈聴力〉で決定的成功を出さなくてはなりません。対象が忍び歩きでなく、普通に歩いている場合は、その足音に気づくためには通常の成功で問題ありません。



# 恩寵点

恩寵点はその人物が運命に折り合いをつけて、いかに上手くやっていけるかを表した数字です。恩寵点はキャラクター作成時、基本能力値を決定した際に全員一律に5点が与えられます。また恩寵点はゲームの主人公達の英雄性の証明でもあります。一般にプレイヤーキャラクター達以外は、恩寵点を持っていません。ゲームマスターは特別にNPCに恩寵点を与えても構いませんが、それは重要なNPCのみに留めるべきです。また、ストーリーの都合あるいは単に脚色としてNPCには恩寵点に関係なく、恩寵特典を与えても構いません。

## 恩寵点の使い方

恩寵点にはいくつかの使い方があります。恩寵点はキャラクター作成時にも、それから実際の冒険時にも使用できます。また、一度使用した恩寵点はそのまま失われます。恩寵点が回復することはありません。ただし、冒険中に新規に恩寵点を獲得することはありません。

### ◆キャラクター作成時の使用

キャラクター作成過程の、いついかなるタイミングでもプレイヤーは作成途中のキャラクターを諦めて、新たなキャラクターを作成することができます。ただしその場合、作り直したキャラクターは、恩寵点が1少ない状態になります。一度作り直すと恩寵点は4点に、2度作り直すと3点になるということです。

また、キャラクター作成中、恩寵点を1点使用してダイスを振り直すことができます。あるいは遍歴期のイベントでの死亡を無視することができます。また遍歴期中に年齢効果判定を無視することができます。恩寵点を1点の使用で無視できる死亡イベント、及び年齢効果は、その遍歴期のものだけです。次の遍歴機では、再び死亡イベントや年齢効果を無視するためにはそれぞれ1恩寵点を消費します。これらの不利な効果は無視する恩寵点の使い方は、ダイスを振って、実際にその結果が出てからの使用になります。

また、キャラクター作成時、恩寵点の使用とは別に出生国を表にしたがってランダムに決定すれば、恩寵点を1点獲得できます。

逆に、出生身分をランダムではなく任意に選択する場合は恩寵点を1点消費します。

キャラクター作成時の恩寵点の使い方では恩寵特典を獲得することができます。恩寵特典に関しましては次項に詳しく記述があります。

### 恩寵点限界

キャラクター作成過程を経て、残った恩寵点を持って、そのキャラクター

は冒険に出るのですが、この時の恩寵点が、そのキャラクターの恩寵点限界となります。冒険を通して新たに恩寵点を得ることがあっても、この恩寵点限界を超えて恩寵点が貯まることはありません。(恩寵点を2残してキャラクター作成を終了した場合、恩寵点限界は2ということになります。)

### ◆冒険の中での恩寵点の使用

キャラクターが実際の冒険に出たあとの恩寵点は、もはや恩寵特典の獲得には使用できません。冒険中は、恩寵点を1点使用することで次のことができます。

自身でした行為判定のダイスを振り直す。振り直す際には行為判定の成功率を2倍にして試みることができます。要求技能レベルを満たしていないなどの理由で、成功率が半分になる場合は、互いに相殺して元の成功率で再判定できます。

自身でした、成功した行為判定の結果を1段階良いものにする。(ギリギリで成功したものが効果的成功になります。効果的成功だったものが、決定的成功になります。)

重傷での即死の結果を無視する。

自身に対して行われた行為に対して、相手が使った恩寵点を打ち消す。

### 恩寵点の増加

冒険開始後、恩寵点は経験点を消費して獲得できます。経験点10点が1恩寵点になります。経験点の恩寵点への変換は、通常のキャラクターの成長と違い、冒険の途中でも、いついかなる時でも可能です。また、恩寵点は、最高で恩寵点限界まで蓄積できます。すでに恩寵点限界まで恩寵点持っている場合は、経験点を恩寵点に交換することはできません。

また、経験点50点を消費して恩寵点限界を1点伸ばすことができます。こうして恩寵点限界を伸ばして行く場合、その上限はキャラクターのCHAの値までとなります。



恩寵特典表

| D100   | 名称       | 消費恩寵点 | 特典内容                                                                                         |
|--------|----------|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------|
| 01-04  | 視力       | 1     | 眼で見て物を見つける知覚判定で成功倍率+2（累積可能）                                                                  |
| 05-08  | 聴覚       | 1     | 音に関する知覚判定で成功倍率+2（累積可能）                                                                       |
| 09-12  | 嗅覚       | 1     | 匂いに関する知覚判定で成功倍率+2（累積可能）                                                                      |
| 13-16  | 味覚       | 1     | 味に関する知覚判定で成功倍率+2（累積可能）                                                                       |
| 17-19  | 両手利き     | 2     | 利き手ではない手での行為判定でも不利な修正は受けない。                                                                  |
| 20-23  | 心肺機能     | 1     | 肺活量や心臓の機能が試される判定で成功倍率+2（累積可能）                                                                |
| 24-27  | 恐怖への耐性   | 1     | 死や超自然的現象にもとづく恐怖判定で成功倍率+2（累積可能）                                                               |
| 28-31  | 苦痛への耐性   | 1     | 身体的な苦痛に対する判定で成功倍率+2（累積可能）                                                                    |
| 32-35  | 美しい容姿    | 1     | 交渉や誘惑の判定時に成功倍率+2（累積可能）                                                                       |
| 36-39  | 美声       | 1     | 歌唱や誘惑の判定時に成功倍率+2（累積可能）                                                                       |
| 40-43  | 夜目が利く    | 1     | 低光量下での行為判定の不利が半分になる。                                                                         |
| 44-47  | 毒への耐性    | 1     | 毒に冒された場合、その抵抗判定で成功倍率に+2（累積可能）                                                                |
| 48-51  | 病気への耐性   | 1     | 病気に冒された場合、その抵抗判定で成功倍率に+2（累積可能）                                                               |
| 52-55  | 大きな身体    | 1     | STR と HP が2 増える。鎧や衣服は特別なサイズが必要になり、価格が1.5 倍になる。飛び道具の目標となった場合、相手の判定で成功倍率に+1 される。               |
| 56-59  | 小さな身体    | 1     | 自身が、隠れたり、忍び歩きしたりするときに、成功倍率が+2 される。飛び道具の目標とされた場合は成功倍率に-1 することができる。鎧や衣服は専用のものが必要で、価格は1.2 倍になる。 |
| 60-63  | 柔軟な身体    | 1     | 身体の柔軟性が問われる DEX 判定では、成功倍率に+2 される。                                                            |
| 64-67  | 精霊との親和性  | 1     | 精霊を召喚、使役する際の召喚技能判定で成功倍率に+2（累積可能）                                                             |
| 68-71  | タフな精神    | 1     | 精神力の上限がW I L + 2 になる。（累積可能）                                                                  |
| 72-75  | 写真記憶     | 1     | 情景の記憶を判定する際に成功倍率に+2 する。（累積可能）                                                                |
| 76-79  | 手先が器用    | 1     | 手先を使う DEX 判定で成功倍率に+2 する。（累積可能）                                                               |
| 80-84  | 努力家      | 1     | 技能レベル獲得のW I L 判定で成功倍率を+2 する                                                                  |
| 85-87  | 魔力の器（精霊） | 1     | 自身の身体の中にE N P までの値の精霊の魔力を漸減させずに蓄えることができます。                                                   |
| 88-90  | 魔力の器（創世） | 1     | 自身の身体の中にE N P と同じ値までの創世の魔力を漸減させずに蓄えることができます。                                                 |
| 91-94  | 魔法の素養    | 2     | この特典を持っている者のみが、魔法を使えます。                                                                      |
| 95-96  | 魔法の武器    | 1     | 魔法の武器を持っています。どの武器を持っているかは、魔法の武器表で決定する。                                                       |
| 97-98  | 魔法の鎧     | 1     | 魔法の鎧を持っています。どのような鎧を持っているかは、魔法の鎧表で決定します。                                                      |
| 99-100 | 忠実なペット   | 1     | 忠実なペットを連れています。ペットの種類についてはペット表で決定します。                                                         |

## 恩寵特典

その人物が世界や運命からいかに愛されているかを表す値が恩寵点ですが、恩寵特典はその恩寵点を使ってキャラクター作成時に具体的な特典を得ることが出来ます。これはいうなれば、その人物の先天的な特典で、ゲーム開始後は、恩寵点を消費することによって、恩寵特典を得るはできません。

### 恩寵特典の表記

恩寵特典はゲーム中では《特典名》で表します。また累積可能な特典の場合は《特典名 - 累積数》で表します。累積数はその特典を何回重複して獲得しているかを表す数字で、単純に恩寵特典のレベルとも言います。

恩寵特典を選ぶには、2つの方法があります。ひとつは全くランダムに決定する方法で、ダイスを振り、恩寵特典表の当該特典を得る方法です。この方法は一度獲得を試みるごとに恩寵点を1点消費します。

もう一つの方法は、恩寵特典表から任意に特典を選ぶ方法です。この場合は恩寵特典表に記載された消費恩寵点の分だけ、恩寵点を消費します。恩寵特典は全く取らなくても構いませんし、すべての恩寵点を消費するまで獲得しても構いません。また、ランダムな選択と任意の選択を混ぜて獲得しても構いません。恩寵特典を取らずに残った恩寵点は、ゲーム開始後は冒険中に使用しますが、恩寵特典は、ゲーム開始後はもう選択できません。恩寵特典は持って生まれた天賦の才です。なお、恩寵点もゲーム開始後は中々増えませんので、すべてを特典に使用するのは冒険のリスクを高めます。

### 特典の発覚（選択ルール）

この選択ルールを使用すると、ゲーム開始後も恩寵特典を獲得することができるようになります。このルールはキャラクターの能力の強化という意味では効果がありますが、キャラクターが任意に選んだ恩寵特典をゲーム開始後に獲得できることは、同じような特典（ゲームプレイに有利な？あるいは便利な特典を皆が獲得するようになって個性が失われる可能性もあります。この選択ルールを使用する場合は新規に獲得する特典はランダムに選択するのみにするか、もしくはゲームプレイを通じて何らかの偉大なクエストの成果として、特別に神々の寵を受けた表現があることが望まれます。

特典の発覚のルールで恩寵特典を獲得する場合は、恩寵点を2倍消費します。また同時に恩寵点限界も減少します。例えば恩寵点限界4、現在の恩寵点が2のキャラクターが消費恩寵点1の恩寵特典を新たに獲得したならば、恩寵点限界は2、現在の恩寵点の残りはゼロになります。当然ながら、必要な恩寵点が支払えなかったり、恩寵点限界の引き下げを行えるだけの恩寵点限界がない場合は、特典の発覚はできません。

# 戦闘

戦闘は多くの TRPG のもっとも盛り上がる状態で、メインのコンテンツといえるでしょう。この W&W においてもそれは変わりません。この章では戦闘の解決の為の戦闘シーンの仕組みと、物理的な攻撃手段の（つまり魔法以外の）解決方法を解説します。魔法を使つての戦闘は後の【魔法】の章で解説します。

## 戦闘シーンの開始

ゲームを進めていくうえで、ゲームマスターが必要と判断したならば、ゲームは戦闘シーンに入ります。ゲームが戦闘シーンに入ったならばゲームマスターはそれを宣言し、以降は戦闘シーンが終了するまで戦闘ターンと呼ばれる手順を繰り返すことによって進めていきます。一度の戦闘ターンは実際の 12 秒間に匹敵します。また、戦闘シーンは基本的にボードゲームの様にマス目が描かれた地図上でおこないます。

### 戦場

戦闘シーンを始めるに当たって戦場をあらわす地図を準備します。地図上には四角形のマス（スクエア）か六角形のマス目（ヘックス）を描きます。ひとつのマス目の中心から隣接するマス目の中心の距離が 2 メートルになるように描くと色々便利です。

二つのマス目の間の距離を数えるときは数え始めのマス目は数えず、目標のマス目は数えます。つまり、隣接するマス目同士の距離は 1 マス（2 メートル）ということになります。クフルピア世界ではこの 1 マスの距離をメアルと呼びます。（1 メアル = 2 m）また、1 0 0 0 メアルが 1 キアルになります。さらに 20 キアルを 1 ヘクルと呼びます。

目標のマス目は数えます。つまり、隣接するマス目同士の距離は 1 マス（2 メートル）ということになります。クフルピア世界ではこの 1 マスの距離をメアルと呼びます。（1 メアル = 2 m）また、1 0 0 0 メアルが 1 キアルになります。さらに 20 キアルを 1 ヘクルと呼びます。

1 ヘクル（4 0 k m）= 20 キアル = 20000 メアル（50000 m）  
1 ヘクルは旅なれた者が街道を通った場合の 1 日の移動距離です。

### 地平線

クフルビは私たちの地球と同じように球形の世界です。そのために地平線や水平線が存在します。クフルピア世界での地平線までの距離は 2 キアルになります。人間大の大きさの存在は、その距離まで近づいて初めて視認されます。

## 戦闘ターン

### 戦闘ターンの基本とアクションポイント

戦闘シーンでは戦闘ターンと呼ばれる手順の繰り返しによってゲームは進行します。戦闘ターン毎に各キャラクターは自身のアクションポイント（AP）を消費して様々な行動（アクション）をおこないます。基本的には、一人のキャラクターの行動が全て終わってから、別のキャラクターが行動します。キャラクターが行動行動するこのタイミングを、そのキャラクターの手番と呼びます。キャラクターの手番は、「パス」や「待機」を宣言することによって、分割されることがあります。また、「強制中断」されると、自動的に分割（中断）されます。

キャラクターのアクションポイント（AP）は各戦闘ターン毎の使い切りで、次ターンに持ち越されることは決してありません。各キャラクターのアクションポイント（AP）は以下ようになります。

$AP = (QUI + INT) / 4 + \text{〈戦闘経験〉} \text{ 技能レベル} + 5 \text{（端数切り上げ）}$

### 最初の戦闘ターン

戦闘シーンのはじめ、最初の戦闘ターン開始時には、その戦闘ターンで利用できるアクションポイントはダイスを振って決定します。完全な遭遇戦の場合、各キャラクターは 1d6 を振り、その出目分だけアクションポイントを減じて戦闘ターンを開始します。アクションポイントの減少は一時的なもので次の戦闘ターンからは、ターン開始時にアクションポイントは全快し、もうダイスによって減らすことはありません。

完全に準備ができて戦闘ターンを迎えるキャラクターは、このダイスを振る必要がありません。逆に不意打ちを受けるキャラクターは 1d6 のかわりに 2d6 を最初のターンのアクションポイントから減じなくてはなりません。次の戦闘ターンからはこのアクションポイント（AP）の減少はありません。

### 途中参加

戦闘シーンに途中から参加するキャラクターは、参加する最初の戦闘ターンだけアクションポイント（AP）が 1d6 だけ減少します。

### 不確かなイニシアティブ（選択ルール）

この選択ルールを採用すると、最初の戦闘ターン以外でも、戦闘ターンのはじめに 1d6 を振り、アクションポイントを減らします。このルールを採用する場合は、最初の戦闘ターンでも、たとえそれが遭遇戦でなく、どちらかの待ち伏せであってもダイスを振ります。待ち伏せを行う側は 1d6、待ち伏せを受ける側

は 2d6 を減じます。それ以外は通常のルールどおりの行動順になります。

## 手番の実行

戦闘ターンでは基本的にアクションポイントを多く持っている者からそれぞれの手番を実行します。そのキャラクターがすべてのアクションポイントを消費するか、「パス」または「待機」を宣言するまで、そのキャラクターの手番がつづきます。もしくは後述する手番の強制中断が発生するまでそのキャラクター手番は続きます。手番を実行中のキャラクターのアクションポイントが枯渇するか、パスまたは待機が宣言されたなら、その時点で「待機」状態のキャラクターが手番を行う権利を得ます。「待機」状態のキャラクターが手番を行わない場合は、その時点で一番アクションポイントの多いキャラクターの行動となります。

アクションポイントが同じ場合は、次の優先順位で行動を行います。

- 1) QUI の高い者から行動します。
- 2) INT の高い者から行動します。
- 3) 戦闘経験技能レベルの高い者から行動します。
- 4) プレイヤー側から行動します。

ここまで同じならば、プレイヤー側で同じ行動順のキャラクターがいる場合は、プレイヤー間で相談して決めて構いません。NPC 側はゲームマスターが決定します。

パスや待機はそのキャラクター手番の途中（アクションポイントが残っている）でも宣言できますし、手番の最初（まったく行動を行わず、すべてのアクションポイントが残っている状態）でも行うことができます。

「待機」を行っているキャラクターが複数存在し、このタイミングで手番を行うことを望むならば「待機」を行っているキャラクターの中で上記の 1) ～ 4) の優先順位で行動できます。これによって「待機」中だったキャラクターの手番が行われた結果を見て、続いて手番予定だった「待機」キャラクターは手番を取りやめ「待機」を継続することが出来ます。その際には待機によるさらなる 2 AP の喪失を被ることはありません。

## パス

アクションポイントを残して「パス」を宣言したキャラクターは、次に残りアクションポイントで判断される順番で行動を行います。全員が「パス」を宣言して一巡すると、例えば誰かのアクションポイントが残っていても、その戦闘ターンは直ちに終了します。残りのアクションポイントも次の戦闘ターンへ持ち越してできません。つまり、その戦闘にかかわる全員がパスしているか残りアクションポイントがゼロになったとき、その戦闘ターンは終了し次の戦闘ターンに移行します。

あるキャラクターがパスすることで次のキャラクターに行動手番が回るとき、待機状態のキャラクターは順番を割り込ませて自分の手番にすることが出来ます。「待機」はパスによって生じる手番の交代に常に優先して割り込むことが出来ます。「待機」状態のキャラクターがいらないか、手番の実行を望まない場合は、「パス」を宣言したキャラクターを除いてその時点でもっとも多くのアクションポイントを持っているキャラクターの手番になります。

す。そのキャラクターも「パス」を宣言した場合は、その次にアクションポイントの多いキャラクターの手番になります。

## 待機

待機を宣言すると、パスと同じように行動の順番を遅らせることができます。パスとの違いは、待機の場合は他のキャラクターの手番に割り込んで行動を行える点です。待機には条件付と条件無しの 2 種類があります。単に「待機」といえば条件なし待機を指します。また、待機を行うと、「パス」とは違い残りのアクションポイントが減少する場合があります。

## 条件付き待機

条件付待機とは待機を宣言したときに、行動するための条件と、行う行動をあらかじめ宣言しておくものです。たとえば「敵が剣を抜こうとすれば、体当たりする」「扉から敵が入ってきたら弓で撃つ」などです。このような条件付待機では、その条件が発生した時点で行動を起こすことができます。たとえば「扉から入ってきたら」の条件の場合は、敵は移動という行動の途中ですが、それに割り込んで待機行動を解決できます。このように待機行動に割り込んで解決できるのは、行動 1 つだけです。例えば残りの AP が潤沢にあっても、それ以上は割り込みで行動できません。残りの AP をもちいた行動に関してはパスもしくは条件なし待機として、後に使用することができます。条件付待機では条件なし待機のように、アクションポイントが 2 点減じられることはありません。

条件付き待機は誰かの手番が終わる度に、自発的に終了することができます。また、条件付き待機の条件が満たされないまま戦闘ターンが終了したならば、その時点で条件付き待機を終了するか、次の戦闘ターンに継続するかを決定しなければなりません。次の戦闘ターンまで継続する場合は、新しい戦闘ターンの最初のから条件付き待機した状態になります。（新しい戦闘ターンのアクションポイントで決まる手番の順序に関係なく。）また条件付き待機は、通常の待機のように誰かの手番が、終了したときに待機として自身の手番を行うことはできません。

## 条件無し待機

条件無し待機の場合は、他のキャラクターやモンスターの手番中に割り込むことはできません。しかし、一人（1 匹）の手番が終了した時点で、次の一人（1 匹）の手番との間に自分の手番を入れることができます。条件無し待機の場合、使用できるアクションポイントは、その時点での自身の残りアクションポイントから 2 を差し引いたものになります。言い換えれば条件無し待機を宣言した時点で残りのアクションポイントは 2 減少することになります。

単にゲーム上で待機と表現したときは条件なしの待機になります。

その戦闘シーンに参加しているすべてのキャラクター、「パス」を宣言しているか AP がゼロの状態になっているかのどちらかなければ、その戦闘ターンは終了します。それに加えて「待機」を宣言しているキャラクターが残っている場合は、待機を宣言しているキャラクターは自身の手番を行うか「パス」を宣言するかしなければなりません。「待機」は次の戦闘ターンへ継続するこ



とは出来ません。このような状態で、「待機」をしているキャラクターが複数存在している場合は、残りの AP の多いものから手番を行うか、「待機」をするか、「パス」をするかを宣言します。「待機」で残っている全員がさらに「待機」を望む場合は、最も残り AP が少ないキャラクターはもはや「待機」を選択できず、手番を行うか「パス」を宣言しなければなりません。

## 手番の優先順序

ある手番が終了し、次の誰が手番を行うかは基本的に以下の優先順位で決定します。(上段ほど優先されます。)

1. 反撃による手番の強制中断が発生した場合は、その反撃を行った者
2. 「待機」中の者、複数の「待機」が存在する場合はその中で AP の多い者
3. 待機」中でない AP の最も多い者
4. 以降は QUI、INT、〈戦闘経験〉、プレイヤーキャラクターの順で優先されます。

「待機」中で手番を始めるのは、その「待機」している者が手番をはじめたことを望む場合だけです。「条件付き待機」を行っているキャラクターは条件が満たされるまで手番を行えません。

## アクションの宣言

キャラクターは戦闘ターンに自分の手番となったら、そのアクションポイントの範囲内で実行する行動（アクション）を宣言します。行動（アクション）の宣言は、行動（アクション）の内容と順番を明確に述べます。行動（アクション）の宣言は、一度にその手番の行う予定のすべてを宣言する必要はありません。また、実際に行動を実行していくことによって、既に宣言した行動を変更したり、取りやめたりすることも可能です。(もちろん既に実行してしまっている行動を取りやめることは出来ません。)

例えばあるキャラクターが 12AP をもって自分の手番を迎えた場合、3 マス移動して正面のオークを通常攻撃するという行動を宣言すると、実際に行われる行動は通常移動（2AP）通常移動（2AP）通常移動（2AP）通常攻撃（武器の AP）という 4 つの行動を行うことになります。武器がブロードソードだとすると通常攻撃には 3 AP 消費するので、ここまでで 9 AP を使用したことになります。残りの 3 AP の行動宣言に関しては、通常攻撃の結果を見てからの判断ということにしておきましょう。たとえば、攻撃が成功して正面のオークを無力化できれば、さらに 1 マス移動するとか、オークを仕留め損なった場合は、オークの反撃に備えて 3 AP を残してパスを宣言しておくなどです。

## 強制中断

自身の手番は基本的にアクションポイント（AP）が枯渇するか、「パス」もしくは「待機」を宣言するまで続きますが、以下のどれかの事態が発生した場合は、手番は強制的に中断されます。これを手番の強制中断と呼びます。

強制中断によっては手番が終了した場合は、次の手番は強制中断の原因によって異なります。強制中断の原因となる出来事は以下のようなものです。

1. 臨機攻撃や条件付き待機による攻撃を受けて重傷以上の負傷を負った場合。選択ルールの耐痛判定を導入している場合は、軽傷でも耐痛判定に失敗すれば強制中断されます。
2. 攻撃を行った結果として即時反撃を受け、即時反撃をの命中判定に成功した場合、即時反撃に対して更なる即時反撃を返せない限り手番は強制中断されます。
3. 手番途中で行動不能や意識喪失状態に陥った場合。
4. 行動中の何らかの行為判定で致命的失敗をしたとき。

強制中断によって手番が中断した場合、その後の手番がどのようになるかは上記の発生事由によって異なります。

1 と 4 のケースでは通常の「待機」として扱われます。すなわち AP を 2 消費し、次の手番はその時点で、最も AP の多いものになります。この時点で手番を強制中断された者の AP が 2 AP を失っても、未だに最も多かった場合は、再び手番を続けることが出来ます。(待機による 2 AP は失ったままです。)

2 のケースでは、反撃を実行した者の手番が、そのまま続けられます。手番を強制中断された側は 2 AP を失い「待機」となります。その時点の残り AP の多寡に関わらず反撃を成功させた者が手番を実行する点が、他の事由とは異なります。

3 のケースでは意識喪失の場合は当然残りのアクションポイントをすべて失います。行動不能ではアクションポイントへのペナルティー（AP を半分にする）を負って「待機」状態になります。(半分になった後で待機による 2 AP の損失を被ります。)

## アクション（行動）の種類

### 通常攻撃

AP コスト：武器による

要求技能レベル：1

成功倍率修正：なし

使用する武器に定められたアクションポイントを消費して、武器を用いた通常攻撃を行います。(射出武器の場合は自動的に 3AP です。)

使用している武器の技能判定に成功すれば攻撃が命中します。

効果的成功をすれば、ダメージ判定の際に武器の打撃度が 1.5 倍になります。(端数切り捨て)

決定的成功をすれば、武器の打撃度が 2 倍になります。3 以上の致命打撃力を持っている武器を使用している場合は、打撃度はその致命打撃力だけで倍加します。効果的成功の場合も決定的成功の場合も STR による打撃度修正も増えます。

### 高難度攻撃

AP コスト：武器の AP コスト

要求技能レベル：可変

成功倍率修正：可変

通常攻撃よりもより、防ぎにくい攻撃を繰り出します。高難度攻撃では、命中判定の成功倍率が 1 以上引き下げられます。



成功倍率の引き下げは攻撃を行うものの任意で決定できますが、1 引き下げごとに要求技能レベルが + 1 されます。つまり成功倍率を 2 引き下げると高難度攻撃は技能レベルが 3 以上ないと、要求技能レベルが満たせないことになります。

高難度攻撃が命中すれば、攻撃を受けた側は同じ成功倍率の修正を適用して「受け流し」や「回避」を行わなくてはなりません。ただし、この防御側の判定では要求技能レベルの上昇は起こりません。

高難度攻撃は命中判定や受け流し判定、回避判定の成功倍率が引き下げられる以外では、通常の攻撃として処理します。

また、高難度攻撃は下記の部位狙い攻撃や強打攻撃と組み合わせることで実行することが出来ます。その場合は要求技能レベルは組み合わせる攻撃の要求技能レベルと高難度攻撃の要求技能レベルのどちらか高いほうを用います。成功倍率修正はその合計を使用します。例えば成功倍率を 3 引き下げると高難度攻撃と部位狙い攻撃を組み合わせる場合は、要求技能レベルは 4、成功倍率修正は -4 になります。(相手がこれを受け流す成功倍率修正はあくまで -3 です。)

## 部位狙い攻撃

**AP コスト：武器の AP コストの 2 倍**

**要求技能レベル：3**

**成功倍率修正：-1**

部位狙い攻撃に効果的成功をすると、命中箇所判定の必要なく、狙った身体部位に命中します。

結果が通常の成功だった場合は命中箇所判定が必要です。命中箇所判定で、効果的成功の場合は狙った部位に命中しますが打撃度 1.5 倍の修正はつきません。

決定的成功の場合は、狙った部位に命中して、なおかつ打撃度の倍加が起こります（致命度値を使用）。

部位狙いは通常、ひとつの身体部位を狙いますが、更に細かく狙うこともできます。例えば、頭部を狙う代わりに眼を狙う。脚部を狙う代わりにアキレス腱を狙うなどです。こういった細部の部位狙いの場合は決定的成功の場合のみその狙った箇所に命中します。効果的成功では狙った箇所を含む身体部位に命中し、通常の成功の場合は命中部位はランダムになります。

## 強打攻撃

**AP コスト：武器の AP コスト**

**要求技能レベル：2**

**成功倍率修正：-2**

強打攻撃は、近接戦闘でのみ行えます。遠隔戦闘では行えません。

強打攻撃が命中した際には、通常の命中でも武器の打撃度が STR による打撃度修正を加えた後、1.5 倍になります（通常攻撃の効果的成功のように）。また、効果的成功では致命打撃力倍になります（通常攻撃の決定的成功のように）。また、決定的成功の場合は致命打撃力が 1 増えます。（致命打撃値が 3 の武器なら 4 として扱います。）

部位狙い攻撃と強打攻撃は合わせて部位狙い強打攻撃として

行うことができます。その場合の結果判定は両方のルールに則って解決します。部位狙い強打攻撃の消費アクションポイントは、2 倍になり、なおかつ成功倍率に -3 の修正が課せられます。命中箇所については部位狙い攻撃のルールが適用され、打撃度に関しては強打攻撃のルールが適用されます。

## 突撃

**AP コスト：武器の AP コスト + （走行移動分）**

**要求技能レベル：2**

**成功倍率修正：-2**

突撃を行うには 2 メアル（4 メートル）以上の直進の走行移動が必要です。突撃は常に走行移動と組み合わせてひとつの行動として実施されます。

突撃は、移動と攻撃の二つのアクションを同時に行うもので、これでひとつのアクションとして考えます。つまり走行移動のあとに続く攻撃への割り込みは行えないということです。ただし、対応行動の受け流しと、回避は行えます。突撃攻撃は成功すると武器の打撃値に 3 メートルを超えて直進した 1 メートルにつき 1 点を加えることができます。刺突用の両手武器（槍や矛）の場合は 3 点を加えることができます。突撃を受け流したり回避したりする場合は、その成功倍率が + 1 されます。突撃攻撃が、うまく躲かれた際にはバランスを失う危険性があります。突撃を相手が回避に効果的成功で成功した場合は、突撃を行った側は DEX（5）の判定を直ちに行い、失敗した場合は追加でアクションポイントを 3 点失います。

突撃の直進距離は、突撃を行う者の移動力の 3 倍までが有効です。それ以上の距離を直進しての突撃は、それ以上の追加の打撃値を与えません。（例えば、人間の場合、移動力は 2 メートルですから 8 メートル直進移動する突撃を行ったとしても、打撃値 +3 が限界となります。）

1 マス 1 メアル（2 メートル）のマスを使った戦闘を行っている場合は、3 マス以上はなれている場所からの攻撃だけが突撃とすることができます。3 マスの距離は 3 メアル（6 メートル）なので、打撃力は + 2（槍などは +6）となります。

## 受け流し

武器や盾での受け流しは、常に相手の攻撃に対する対応行動として解決します。そのため攻撃してきた者の手番に割り込んでのアクション（対応行動）となります。受け流しに必要なアクションポイントはその武器のアクションポイントです。

## 盾での受け流し

**AP コスト：盾の AP コスト**

**要求技能レベル：1**

**成功倍率修正：0**

盾での受け流しに成功すると、通常成功の相手の攻撃は無効化されます。

盾での受け流しに効果的成功をすると、効果的成功までの攻撃を受け止めた上に、そのままの動作で連続して反対の手の武器で即時反撃を行うことができます。盾での受け流しの効果的成

功は、絶好の反撃チャンスなのです。受け流しからの即時反撃では、通常の攻撃よりも AP 消費が 1 少なくなります。

盾での受け流しで決定的成功をした場合は、相手の攻撃を完全に無効化し効果的成功と同じように反対の手で反撃を行えます。

## 武器での受け流し

**AP コスト：武器の AP コスト**

**要求技能レベル：1**

**成功倍率修正：0**

武器での受け流しに通常成功すると、通常成功した相手の攻撃を受け流すことができます。効果的成功で受け流した場合は、効果的成功までの攻撃を受け流すことができます。決定的成功の場合も同じく決定的成功までの相手の攻撃を受け流すことができます。決定的成功の場合は使用した武器での即時反撃が行えます。その際の消費 AP は 1 だけ減少します。

## 二刀流武器での受け流し

**AP コスト：武器の AP コスト**

**要求技能レベル：1**

**成功倍率修正：-1（両手利きの特典があれば修正無し）**

両手に武器を装備している場合（2 刀流）、片手で受け流してもう片手の武器で反撃する形となり、盾での受け流しと同じように解決します。反撃も盾受けと同じように行えます。（効果的成功では、受けに使用したのではない武器で即時反撃を行えます。決定的成功の場合は受けに使用した武器で即時反撃することも可能です。）

## 回避

**AP コスト：2**

**要求技能レベル：1**

**成功倍率修正：0**

敵の攻撃を受け流すのではなく、身を躲けて、回避することもできます。回避も成功すれば相手の通常成功の攻撃を無効化できます。

回避に効果的成功をすれば、効果的成功までの攻撃を無効化し、受け流しと同じように反撃に移れます。回避の場合は装備武器が 1 本でも効果的成功なら反撃できます。反撃の命中判定の成功倍率はやはり -1 されます。決定的成功ならば成功倍率の修正はありません。

また、突撃に対して回避を効果的成功させた場合、相手は、直ちに DEX（5）判定を行わなくてはなりません。失敗すれば、バランスを崩し、アクションポイントを 3 点失います。致命的失敗の場合は、アクションポイントを失った上に転倒します。

## 即時反撃

**AP コスト：武器の AP コスト-1**

**要求技能レベル：1**

## 成功倍率修正：0

自身の間合い内に居る敵によって攻撃をうけ、敵が攻撃の命中判定に失敗した場合は即時反撃を行うことが出来ます。

また、敵の攻撃は命中判定に成功したが、効果的成功以上で〈回避〉成功した場合も即時反撃を行うことが出来ます。

以上の二つのケースでは、手にした近接武器か身体武器のどちらかを使って即時反撃を行えます。

〈受け流し〉に効果的成功した場合は、受け流しに使用した武器と違う手に持っている近接武器ならば即時反撃できます。〈受け流し〉でも決定的成功の場合は、受け流しに使用した武器や身体武器でも即時反撃を行うことが出来ます。即時反撃を行い、その命中判定に成功すれば、相手の手番は強制中断されます。

即時反撃に対しても、条件さえ整えばさらに即時反撃を行うことが出来ます。即時反撃の応酬はそちらかのアクションポイントが尽きるまで続く可能性があります。しかしながら、何処かの時点で強制中断が発生すればもとの攻撃側の手番が強制中断されることには変わりありません。

即時反撃では、必要なアクションポイントは 1 点少なくて済みます。また、即時反撃で「高難度攻撃」「強打攻撃」のどれかをもしくは両方を行うことは十分に可能ですが、その場合は本来のその組み合わせに消費するアクションポイントを消費しなければならず（1 点減少しない）また、要求技能レベルは 1 レベル分だけ上昇します。

注：「突撃」や「部位狙い攻撃」は即時反撃では行えません。

## 通常移動

2AP の消費で移動力（人間の場合は 2）メートル移動できます。マス目を使っている場合は 1 マスです。マス目を使って戦闘シーンを行っている場合はこの移動アクションの途中で自由に向きをかえることが出来ます。移動アクションが終了したならば次の移動アクションもしくは、対応行動までキャラクターの向きはそのままです。

## 走る

2AP の消費で移動力（人間の場合は 2）の 2 倍メートル移動します。早足の特典を持っていれば 3 倍メートルの移動（人間なら 5 メートル）

一度でも走った戦闘ターンでは、以降すべての行動判定の成功倍率が -1 されます。

## 疾走

2AP の消費で移動力 4 倍のメートル移動する。（早足の特典を持っていれば、5 倍）

一度でも疾走した戦闘ターンでは以降、すべての行動判定に成功倍率 -2 の修正がかけられます。）

疾走を行うと直ちに CON(5) の判定を行います。これに失敗すれば、この戦闘ターン終了時に一時的疲労状態となります。この疲労の判定は 1 戦闘ターンに一度のみです。

一時的疲労状態では全ての行為判定に成功倍率 -1 の修正が付きまします。この状態は 2 戦闘ターンの間継続します。既に一時

的疲労状態のときは疾走をおこなうことができません。

## 後退

4AP の消費で移動力分の後退を行うことができます。後退は文字通り後ろ向きに歩くので、敵から遠ざかるときなど、臨機攻撃に対する、受け流しや回避を行うことができます。

## 緊急後退

4AP の消費で移動力の倍の距離を後退します。緊急後退を行った場合は直ちに DEX(5) の判定を行います。もしこれに失敗すれば、転倒します。

## 武器を構える

鞘の中の剣を抜いて構える。背中の盾や弓を準備する。行為は通常 2AP を消費します。

## 狙いを定める

弓や弩などの射撃武器の狙いを定めるには 3AP トを消費します。狙いを定めると。命中判定の成功倍率を +2 することができます。

## 簡単な動作

扉を開けるとか閉める。大声で叫ぶ。物を拾う。等は 2AP を消費します。

## 複雑な行為

鍵無しで鍵を開ける、罠を解除する。魔法陣を描くなどの複雑な行為は普通アクションポイントを 5 ポイント以上消費します。実際の消費量は GM が判断することになります。その行為がアクションポイントをすべて消費しても、行えない場合は、次の戦闘ターンもそのままアクションポイントを消費することになります。

## 複雑な行為（ターンをまたぐ）

これはひとつの行為が連続していると考えます。通常、行動の途中に対して割り込みを行うことはできないが、このようにターンを跨がって継続する行為に関しては、各プレイヤーは、ターンが変わる度に割り込みを試みることができる。割り込みを試みるキャラクターのアクションポイントが、行為継続中のキャラクターのアクションポイントよりも高い場合は、割り込みは自動的に成功する。（正確にはこれは割り込みではない。なぜなら、アクションポイントの高いキャラクターはもともと自身よりもアクションポイントの少ない者よりも先に行動できるからだ。行為継続中のキャラクターのアクションポイントよりも小さいアクションポイントを持っているキャラクターが継続する行為に対して割り込みを行うためには、戦闘経験による判定が必要となる。なお、この場合のアクションポイント差を計算する場合は、継続行為を行っているキャラクターのアクションポイントは、その行為が終了した時点での残りアクションポイントとなる。つまり、継続行為がさらに次の先頭ターンまで続く場合は、この戦闘ターンのアクションポイントはゼロと考えられるので、割り込みの判定は必要ない。また、

ターン途中で、行為が終了するとしても、その終了時点の残りアクションポイントに対して割り込み判定を行う。

大事なことは、継続する行為に対する割り込みは行為終了時点の残余アクションポイントに対して行うということとである。

ターンを跨がって継続する行為はアクションポイントを 5 点以上消費する複雑な行為のみです。それ以下の行動はターンを跨がって行えません。

## ※複雑な行為の制限

複雑な行為は、それが戦闘ターンをまたがって、継続するかいなかに関わらず、割り込みとして行うことはできない。

## 対応行動

「受け流し」や「回避」は通常のアクションと違って、他のキャラクターの行動中にそれが引き金となって行われます。そのためには待機や条件付き待機を行っている必要がありません。こういった半自動的に引き起こされる行動を対応行動と呼びます。対応行動には「受け流し」「回避」の他に「臨機攻撃」「振り向き」があります。

## 臨機攻撃

敵のキャラクターがこちらの武器の間合いから出ようとしたり、間合い内のあるマスから間合い内の別のマスに移動する場合、その移動しているキャラクターを近接戦闘で攻撃することができます。これを臨機攻撃と呼び、対応行動の一種になります。臨機攻撃は、その行われるタイミング以外は通常の攻撃と同じルールが適用され、通常通りにアクションポイント (AP) を消費します。「受け流し」や「回避」と違って、十分なアクションポイント (AP) が残っていない場合は臨機攻撃を行うことは出来ません。

## 振り向き

マス目を使う戦闘では、キャラクターは自身の身体の向きを常に地図の上で明確に示さなくてはなりません。通常、キャラクターは自身の視界外から攻撃された場合、その攻撃を「受け流し」たり、「回避」したりすることは出来ません。こうした視界外からの攻撃を受けたならば、その攻撃の成功したかどうかに関わらず、攻撃を受けた対象は対応行動として「振り向き」を行い、攻撃者を視界に納めることが出来ます。この振り向きには特別なアクションポイント (AP) の消費など必要はありません。

視界外からの攻撃を受けた者が〈第六感〉の技能を持っている場合は、その判定に成功することによって攻撃を受ける前に振り向くことが出来ます。この〈第六感〉の判定は要求技能レベル 1、成功倍率は 3 になります。

「振り向き」は基本的に視界を問題としますが、視覚以外の感覚器が発達している異種族やモンスターの場合は、それらによる「知覚」判定で「振り向き」を行うことも出来ます。



行動（アクション）一覧表（攻撃・防御）

| 行動       | 消費 AP             | 要求<br>技能レベル | 成功倍率<br>修正 | 内容                                                                                                                                                                                                                                          |
|----------|-------------------|-------------|------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 通常近接攻撃   | 武器の AP            | 1           |            | 通常の近接攻撃（剣や素手での攻撃）<br>成功→通常命中<br>効果的成功→命中。打撃度 1.5 倍。貫通力 +1。<br>決定的成功→命中。打撃度は「致命値」倍。貫通力 +2                                                                                                                                                    |
| 部位狙い攻撃   | 武器の AP × 2        | 3           | -1         | 特定の命中部位を狙った攻撃です。<br>成功→通常命中<br>効果的成功→狙った部位に命中。打撃度 1.5 倍は適用されない。<br>決定的成功→狙った部位に命中。打撃度は「致命値」倍。貫通力 +2。                                                                                                                                        |
| 強打攻撃     | 武器の AP            | 2           | -2         | 力強い一撃を与えます。射出武器では行えません。<br>成功→命中。打撃度 1.5 倍。貫通力 +1<br>効果的成功→命中。打撃度は「致命値」倍。貫通力 +2。<br>決定的成功→命中。打撃度は（「致命値」+1）倍。貫通力 +3                                                                                                                          |
| 高難度攻撃    | 武器の AP            | 3           | 可変         | 防御しにくい攻撃（素早い攻撃や裏をかいた攻撃など）を繰り出します。任意の成功倍率修正を宣言し、相手の「受け」や「回避」も同じだけ修正されます。<br>成功→通常命中<br>効果的成功→狙った部位に命中。打撃度 1.5 倍。貫通力 +1。<br>決定的成功→狙った部位に命中。打撃度は「致命値」倍。貫通力 +2                                                                                  |
| 突撃       | 武器の AP<br>+ 突撃移動分 | 2           | -2         | 2 マス以上の直進移動（走行）の直後に相手に攻撃します。射出武器では行えません。<br>打撃度に直進したマス数を加えることができます。（最高で移動力の 4 倍まで。）この打撃度は成功度合いによる修正を受けます。槍などの突き刺す武器の場合、追加の打撃度は 2 倍になり、貫通力がさらに +1 されます。）<br>成功→通常命中。<br>効果的成功→狙った部位に命中。打撃度 1.5 倍。貫通力 +1。<br>決定的成功→狙った部位に命中。打撃度は「致命値」倍。貫通力 +2 |
| 武器での受け流し | 武器の AP            | 1           |            | 使用している武器で相手の攻撃を受けます。<br>成功→通常成功の攻撃を受け流す。<br>効果的成功→効果的成功までの攻撃を受け流す。反対の手で即時反撃の可能性あり<br>決定的成功→全ての攻撃を受け流す。即時反撃の可能性あり。                                                                                                                           |
| 盾での受け流し  | 盾の AP             | 1           |            | 使用している盾で相手の攻撃を受けます。<br>成功→通常成功の攻撃を受け流す。<br>効果的成功→効果的成功までの攻撃を受け流す。反対の手で即時反撃の可能性あり<br>決定的成功→全ての攻撃を受け流す。即時反撃の可能性あり。                                                                                                                            |
| 回避       | 2AP               | 1           |            | 相手の攻撃を身をかわすことで避けます。<br>成功→通常成功の攻撃を避けます。<br>効果的成功→効果的成功までの攻撃を避けます。即時反撃の可能性あり<br>決定的成功→全ての攻撃を避けます。即時反撃の可能性あり。                                                                                                                                 |
| 射出武器攻撃   | 3AP               | 1           |            | 射出武器（弓やスリング）を使った攻撃<br>成功→通常命中<br>効果的成功→命中。打撃度 1.5 倍。貫通力 +1。<br>決定的成功→命中。打撃度は「致命値」倍。貫通力 +2                                                                                                                                                   |

行動（アクション）一覧表（攻撃補助など）

| 行動             | 消費 AP  | 内容                                                                            |
|----------------|--------|-------------------------------------------------------------------------------|
| 狙いを定める         | 3AP    | 遠隔武器や射出方の魔法での攻撃の命中率を上げる。狙いを定めて直後の行動で攻撃しなくては、効果が失われます。<br>攻撃の命中判定の成功倍率に +2 する。 |
| 矢玉を準備する。       | 武器の AP | 射出武器の矢玉（矢や丸石など）を武器にこめる。<br>矢玉はあらかじめ取り出されている必要があります。<br>武器が射撃可能になる。            |
| 武器を構える         | 2AP    | 鞘の剣を抜く、背中の槍を構えるなど、直接装備している物を使用可能にする。                                          |
| 背囊の荷物を取り出す     | 2D6AP  | 背囊にしまっている荷物を 1 つ取り出す。消費する AP はランダムです。                                         |
| ベルトポーチの荷物を取り出す | 3AP    | ベルトポーチなどの直ぐに取り出せる場所から荷物を取り出す                                                  |

行動（アクション）一覧表（移動など）

| 行動      | 消費 AP   | 内容                                                                                                                       |
|---------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 通常移動    | 2AP（人間） | 1 マス分移動する                                                                                                                |
| 走行移動    | 2AP（人間） | 2 マス分移動する。<br>走行移動を行った戦闘ターンは、以降、あらゆる行為判定に成功倍率 -1 の修正を受けます                                                                |
| 疾走移動    | 2AP（人間） | 4 マス分移動する。（早足の特典があれば 5 マス）。<br>疾走移動を行った戦闘ターンは、以降、あらゆる行為判定に成功倍率 -2 の修正を受ける。<br>疾走後、直ちに CON（5）の判定を行い、失敗した場合は直ちに一時的疲労状態になる。 |
| バックステップ | 4AP     | 戦闘中に背を見せずに後退します。これによって臨機攻撃に対して「受け」や「回避」を行えます。                                                                            |
| しゃがむ    | 1AP     | その場にしゃがみます                                                                                                               |
| 伏せる     | 2AP     | しゃがんだ状態から伏せます。                                                                                                           |
| 立ち上がる   | 1AP     | しゃがんだ状態から立ち上がります                                                                                                         |
| 起き上がる   | 3AP     | 伏せた状態や、転倒した状態から立ち上がるか、しゃがんだ状態になります。                                                                                      |
| 簡単な動作   | 2AP     | 扉を開けるとか、物を拾うとかの簡単な動作                                                                                                     |
| 複雑な行為   | GM 判断   | 複数の動作が組み合わさったような複雑な行為。                                                                                                   |



# 武器

W&W にはいくつかの武器が用意されています。それぞれの武器はさまざまな特徴を持っています。武器は大きく分けて、近接武器と遠隔武器に分かれます。近接武器はいわゆる殴り合って使う武器で、この武器を使った戦闘は近接戦闘と呼びます。手や脚などの自分の身体は身体武器とよび、やはり近接戦闘を行います。遠隔武器には、弓やスリングなどの射出武器とトマホークやジャベリンなどの投擲武器があります。道端の石ころを投げで使う場合なども投擲武器として考えます。

各種の武器は「近接武器一覧表」「身体武器一覧表」「射出武器一覧表」「投擲武器一覧表」に記載されています。投擲武器に関しては近接戦闘で使用する場合は「近接武器一覧表」を、遠隔戦闘で使用する場合は「投擲武器一覧表」のデータを使用します。

また動物やモンスターの身体武器に関しては、各モンスターの解説に記載されています。各武器一覧表の項目の解説は以下になります。

## 近接武器

### 使用技能

各武器には、その武器を使用するための技能の種類が記載されています。武器技能は、おもにその武器を使って、攻撃を行う場合の命中判定と、その武器を使って防御をおこなう受け流し判定に使用します。

### 間合

間合いは各武器の長さ（攻撃できる距離）を表しています。実際の攻撃できる範囲は次の図のようになります。また、図の不利な範囲を攻撃する場合は命中判定の成功倍率が修正されます。図の明るいグレーのマスは攻撃する場合は－1、濃いグレーのマスは攻撃する場合は－2になります。



## STR 修正

[武器一覧表]のSTR修正の項目には/を挟んで、2つの数字が記載されています。/の前が必要STRで/の後が優越STRになります。

### 必要STR

各武器の必要STRはその武器をペナルティー無しで使用するためのSTRの値です。この値に満たないSTRで、その武器を使用するときには、足りないSTRの半分だけ武器技能の判定で成功倍率が差し引かれます。（端数切り上げ。）たとえばSTRが3足りなければ、成功倍率－2となります。必要STRの記載のない武器は、その武器を手になでる者であれば、誰でもペナルティーなしで使用できます。

### 優越STR

「優越STR」より大きなSTRを持ったものがその武器を使用する際は、アクションポイント（AP）の消費少なくなります。APコストの減少はそのキャストのSTRから武器の優越STRを差し引いた差2毎に1です。ただし武器のAPコストは最高でも2までしか下がりません。（決して1にはならない）

このAPコストの減少は実際に行う行動（アクション）による修正を受ける前の、武器の本来の消費APを修正します。

## 実行修正

その武器を使って攻撃と受け流しを行う際の成功倍率に対する修正です。/の前が攻撃の命中判定に使用するもの、/の後が受け流しに使用するものです。この数値の記載の無い武器は、攻撃、受け流しとも修正がゼロです。

## 消費AP

その武器を使って攻撃を行う場合の、扱いやすさの指標です。攻撃時のアクションポイント（AP）の消費量をあらわしています。武器が弓などの射撃武器の場合は、矢を準備するアクションポイントを表します。（射撃武器の射撃を行うための消費アクションポイントは一律に3APです。）

近接武器一覧表

| 名称         | 装備 | 技能  | 間合 | 必要STR | 優越STR | 実行修正  | 鋭利度 | 打撃度 | 貫通力 | 致命値 | 消費AP | 耐久度 | 重量  | 価格  |
|------------|----|-----|----|-------|-------|-------|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|
| ショートソード    | 片手 | 片手剣 | 2  | 8     | 11    |       | 3   | 6   | 1   | 2   | 3    | 70  | 1.0 | 38  |
| ロングソード     | 片手 | 片手剣 | 2  | 10    | 13    |       | 3   | 7   | 1   | 2   | 3    | 70  | 1.5 | 45  |
| バスタードソード   | 片手 | 片手剣 | 2  | 13    | 16    |       | 3   | 8   | 1   | 2   | 3    | 70  | 2.1 | 59  |
| バスタードソード   | 両手 | 両手剣 | 2  | 9     | 12    |       | 3   | 8   | 1   | 2   | 3    | 70  | 2.1 | 59  |
| クレイモア      | 片手 | 片手剣 | 2  | 15    | 18    |       | 3   | 9   | 1   | 2   | 3    | 70  | 2.6 | 66  |
| クレイモア      | 両手 | 両手剣 | 2  | 11    | 14    |       | 3   | 9   | 1   | 2   | 3    | 70  | 2.6 | 66  |
| グレートソード    | 片手 | 片手剣 | 2  | 17    | 20    |       | 3   | 10  | 1   | 2   | 4    | 70  | 3.1 | 73  |
| グレートソード    | 両手 | 両手剣 | 3  | 13    | 16    |       | 3   | 10  | 1   | 2   | 4    | 70  | 3.1 | 73  |
| シミター       | 片手 | 片手剣 | 2  | 9     | 12    |       | 4   | 6   | 1   | 2   | 3    | 65  | 1.2 | 132 |
| バデルエア      | 片手 | 片手剣 | 2  | 11    | 14    |       | 4   | 7   | 1   | 2   | 3    | 65  | 1.7 | 145 |
| シャムシール     | 片手 | 片手剣 | 2  | 14    | 17    |       | 4   | 8   | 1   | 2   | 3    | 65  | 2.3 | 175 |
| シャムシール     | 両手 | 両手剣 | 2  | 10    | 13    |       | 4   | 8   | 1   | 2   | 3    | 65  | 2.3 | 175 |
| グランドシャムシール | 片手 | 片手剣 | 3  | 18    | 21    |       | 4   | 10  | 1   | 2   | 4    | 65  | 3.3 | 201 |
| グランドシャムシール | 両手 | 両手剣 | 3  | 14    | 17    |       | 4   | 10  | 1   | 2   | 4    | 65  | 3.3 | 201 |
| トマホーク      | 片手 | 片手斧 | 2  | 8     | 11    | 0/-1  | 2   | 9   | 0   | 3   | 4    | 65  | 0.8 | 28  |
| ハンドアックス    | 片手 | 片手斧 | 2  | 10    | 13    | 0/-1  | 2   | 10  | 0   | 3   | 4    | 65  | 1.2 | 32  |
| バトルアックス    | 片手 | 片手斧 | 2  | 14    | 17    | 0/-1  | 2   | 12  | 0   | 3   | 4    | 65  | 2.1 | 45  |
| バトルアックス    | 両手 | 両手斧 | 2  | 10    | 13    | 0/-1  | 2   | 12  | 0   | 3   | 4    | 65  | 2.1 | 45  |
| グレートアックス   | 片手 | 片手斧 | 2  | 18    | 21    | 0/-1  | 2   | 14  | 0   | 3   | 4    | 65  | 2.9 | 55  |
| グレートアックス   | 両手 | 両手斧 | 2  | 14    | 17    | 0/-1  | 2   | 14  | 0   | 3   | 4    | 65  | 2.9 | 55  |
| ポールアックス    | 片手 | 片手斧 | 3  | 20    | 23    | 0/-1  | 2   | 17  | 0   | 3   | 5    | 60  | 3.0 | 54  |
| ポールアックス    | 両手 | 両手斧 | 3  | 15    | 18    | 0/-1  | 2   | 17  | 0   | 3   | 5    | 60  | 3.0 | 54  |
| クラブ        | 片手 | 片手槌 | 2  | 12    | 17    | 0     | 0   | 9   | 0   | 2   | 3    | 55  | 1.7 | 4   |
| クォータースタッフ  | 片手 | 短槍  | 3  | 10    | 15    | 0     | 0   | 7   | 0   | 2   | 3    | 60  | 1.2 | 3   |
| クォータースタッフ  | 両手 | 短槍  | 3  | 5     | 10    | 0     | 0   | 7   | 0   | 2   | 3    | 60  | 1.2 | 3   |
| ライトメイス     | 片手 | 片手槌 | 2  | 9     | 12    | 0/-1  | 0   | 11  | 0   | 2   | 4    | 75  | 0.9 | 21  |
| ヘビーメイス     | 片手 | 片手槌 | 2  | 13    | 16    | 0/-1  | 0   | 13  | 0   | 2   | 4    | 75  | 1.7 | 31  |
| モール        | 片手 | 片手槌 | 2  | 20    | 23    | 0/-1  | 0   | 15  | 0   | 2   | 4    | 75  | 3.0 | 48  |
| モール        | 両手 | 両手槌 | 2  | 16    | 19    | 0/-1  | 0   | 15  | 0   | 2   | 4    | 75  | 3.0 | 48  |
| ウォーピック     | 片手 | 片手槌 | 2  | 10    | 13    | -1/-1 | 1   | 10  | 3   | 4   | 4    | 65  | 1.2 | 28  |
| ウォーマトック    | 片手 | 片手槌 | 2  | 14    | 17    | -1/-1 | 1   | 12  | 3   | 4   | 4    | 65  | 2.0 | 38  |
| ウォーハンマー    | 片手 | 片手槌 | 2  | 16    | 19    | -1/-1 | 1   | 13  | 3   | 4   | 4    | 65  | 2.5 | 47  |
| ウォーハンマー    | 両手 | 両手槌 | 2  | 12    | 15    | -1/-1 | 1   | 13  | 3   | 4   | 4    | 65  | 2.5 | 47  |
| グレートハンマー   | 片手 | 片手槌 | 2  | 20    | 23    | -1/-1 | 1   | 15  | 3   | 4   | 4    | 65  | 3.3 | 57  |
| グレートハンマー   | 両手 | 両手槌 | 2  | 16    | 19    | -1/-1 | 1   | 15  | 3   | 4   | 4    | 65  | 3.3 | 57  |
| ジャベリン      | 片手 | 短槍  | 3  | 9     | 13    |       | 3   | 5   | 2   | 4   | 3    | 60  | 1.0 | 34  |
| ジャベリン      | 両手 | 短槍  | 3  | 4     | 8     |       | 3   | 5   | 2   | 4   | 3    | 60  | 1.0 | 34  |
| ショートスピア    | 片手 | 短槍  | 3  | 11    | 15    |       | 3   | 6   | 2   | 4   | 3    | 60  | 1.5 | 41  |
| ショートスピア    | 両手 | 短槍  | 3  | 6     | 10    |       | 3   | 6   | 2   | 4   | 3    | 60  | 1.5 | 41  |
| ロングスピア     | 片手 | 短槍  | 4  | 14    | 18    |       | 3   | 7   | 2   | 4   | 4    | 60  | 2.2 | 50  |
| ロングスピア     | 両手 | 短槍  | 4  | 8     | 13    |       | 3   | 7   | 2   | 4   | 4    | 60  | 2.2 | 50  |
| ランス        | 片手 | 長槍  | 5  | 21    | 25    | -1/-1 | 3   | 10  | 2   | 4   | 4    | 60  | 4.0 | 72  |
| ランス        | 両手 | 長槍  | 5  | 15    | 19    | -1/-1 | 3   | 10  | 2   | 4   | 4    | 60  | 4.0 | 72  |
| パイク        | 片手 | 長槍  | 6  | 20    | 24    | -1/-1 | 3   | 8   | 2   | 4   | 4    | 60  | 3.5 | 63  |
| パイク        | 両手 | 長槍  | 6  | 13    | 17    | -1/-1 | 3   | 8   | 2   | 4   | 4    | 60  | 3.5 | 63  |
| ナイフ        | 片手 | 小剣  | 1  | 5     | 8     | 0/-1  | 4   | 4   | 1   | 2   | 3    | 70  | 0.6 | 24  |
| ダガー        | 片手 | 小剣  | 1  | 6     | 9     | 0/-1  | 4   | 5   | 1   | 2   | 3    | 70  | 0.9 | 29  |
| スローイングナイフ  | 片手 | 小剣  | 1  | 4     | 7     | 0/-2  | 4   | 3   | 1   | 2   | 3    | 70  | 0.3 | 19  |

## ダメージコード

武器が攻撃時にあたえるダメージをあらわしています。ダメージコードはいくつかの数字と文字の組み合わせで表されます。

### 鋭利度

ダメージコードの／左側に記載される数字です。その武器の刃物としての性能をあらわしています。切り裂くことに適した、いわゆるよく切れる武器ほど大きな数字になります。

### 打撃度

武器の重さなどからくる、純粋な運動エネルギーとしての破壊力を表しています。基本的には重い武器ほど高くなります。また、メイスなどのように攻撃に使用する先端側が重くなっているほうが高くなる傾向にあります。攻撃の命中判定が効果的成功の場合は、1.5 倍になります。決定的成功では 2 倍以上（致命打撃力倍）になります。

### 貫通力

打撃度の次に（ ）で括られた数字で表されますが、これはない武器もあります。おもに突き刺して使う武器ほど高いのですが、武器の攻撃力をどれだけ小さい範囲に集中させるかを表しています。相手の防具を打ち破る力を現しています。貫通に成功すると、防具の防御コードが半減もしくはゼロになります。

### 致命打撃力

アルファベットの "C" の右に記載されている数字で、記載されていない武器もあります。致命打撃力が記載されていない武器は、自動的に 2 の致命打撃力を持ちます。致命打撃力はその武器による攻撃が決定的成功になった場合に、何倍のダメージを与えるかをあらわしています。致命打撃力が 2 の武器は、その攻撃が決定的成功したときには、武器の打撃度が 2 倍になります。致命打撃力が 3 の場合は 3 倍、4 の場合は 4 倍です。さらに、致命打撃力 4 の武器では効果的成功でも打撃度が 2 倍になります。

## 耐久度

武器の耐久度の数字は、その武器の壊れ難さを表しています。耐久度の数字が大きい程、壊れにくい武器です。近接武器を使用して攻撃し命中判定のダイスの目が耐久度以上で、尚且つゾロ目であった場合その武器はダメージを受けます。武器を受け流しに使用した場合も同じです。攻撃自体が成功したか失敗したかは関係ありません。

## 重量

重量はその武器の重さです。剣などの場合は、鞘の重さは含まれていません。一般に鞘の重さは剣の重量の半分です。つまり鞘込みの場合は、重量は 1.5 倍になります。

重さの単位はエンク（約 1kg）になります。

## 価格

価格は、その武器を都市で新品を購入したときのものです。中古品の場合は新品価格の 75% が標準です。

通常、新品の武器は受注生産になりますが、大きな都市などでは出来合いの新品武器が店先に並んでいることもあります。

価格の単位は帝国銀貨（ISP）です。

## 身体武器

自身の体を使った攻撃、いわゆるパンチやキックが身体武器です。身体武器は基本的に通常の近接武器と同じように戦闘で使用できますが、何点か相違点があります。

一つ目は身体武器は通常の武器のように事前に準備することなく使用できます。また身体武器での攻撃時の STR 打撃修正は通常の近接武器の片手用の項目を使用します。

身体武器は「受け流し」に使用することも出来ませんが、身体

### 身体武器一覧表

| 名称 | 技能 | 間合 | 実行修正 | 鋭利度 | 打撃度 | 貫通力 | 致命値 | 所持者 |
|----|----|----|------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 拳  | 拳撃 | 1  | 0/0  | 0   | 2   | 0   | 2   | 人間  |
| 蹴り | 蹴撃 | 1  | -1/0 | 0   | 3   | 0   | 2   | 人間  |

### 盾一覧表

| 名称        | 技能 | 種別 | 遮断値 | 必要 STR | 優越 STR | 実行修正  | 鋭利度 | 打撃度 | 貫通力 | 致命値 | 消費 AP | 耐久度 | 重量  | 価格 |
|-----------|----|----|-----|--------|--------|-------|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-----|----|
| バクラー      | 盾  | 小型 | 14  | 8      | 12     | 0/+2  | 0   | 6   | 0   | 2   | 3     | 75  | 1.0 | 14 |
| ラウンドシールド  |    | 中型 | 16  | 10     | 14     | 0/+1  | 0   | 8   | 0   | 2   | 3     | 55  | 2   | 10 |
| ターゲットシールド |    | 中型 | 18  | 12     | 16     | 0/+1  | 0   | 10  | 0   | 2   | 3     | 65  | 2.8 | 18 |
| カイトシールド   |    | 大型 | 20  | 14     | 18     | -1/+1 | 0   | 12  | 0   | 2   | 3     | 65  | 3.2 | 28 |

## 射撃武器一覧表

| 名称       | 技能  | 基準<br>射程 | 必要<br>STR | 実行<br>修正 | 鋭利度 | 打撃度 | 貫通力 | 致命値 | 消費 AP | 耐久度 | 重量  | 価格  |
|----------|-----|----------|-----------|----------|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-----|-----|
| ショウトボウ   | 弓   | 15       | 8         |          | 4   | 4   | 1   | 2   | 3     | 65  | 0.6 | 18  |
| ロングボウ    | 弓   | 20       | 12        |          | 4   | 8   | 1   | 2   | 3     | 65  | 1   | 28  |
| コンボジットボウ | 弓   | 18       | 12        |          | 4   | 8   | 1   | 2   | 3     | 70  | 1.3 | 35  |
| ハンドクロスボウ | 弩弓  | 12       | 10        | +1       | 3   | 5   | 2   | 2   | 10    | 70  | 2.5 | 40  |
| ライトクロスボウ | 弩弓  | 15       | 12        | +1       | 3   | 7   | 2   | 2   | 12    | 70  | 3   | 52  |
| ヘビークロスボウ | 弩弓  | 18       | 12        | +1       | 3   | 9   | 2   | 2   | 24    | 70  | 6   | 60  |
| アーバレスト   | 弩弓  | 25       | 12        | +1       | 3   | 14  | 2   | 2   | 5T    | 75  | 10  | 138 |
| スリング     | 投石器 | 10       | -         | -1       | 0   | 4   | 0   | 2   | 3     | 60  | 0.2 | 1   |

## 投擲武器一覧表

| 名称        | 技能    | 基準<br>射程 | 必要<br>STR | 実行<br>修正 | 鋭利度 | 打撃度 | 貫通力 | 致命値 | 消費 AP | 耐久度 | 重量  | 価格 |
|-----------|-------|----------|-----------|----------|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-----|----|
| スローイングナイフ | 投げナイフ | 3        | 4         | -1       | 4   | 3   | 1   | 2   | 3     | 70  | 0.3 | 19 |
| ジャベリン     | 投げ槍   | 8        | 9         | 0        | 3   | 5   | 2   | 4   | 3     | 60  | 1.0 | 34 |
| トマホーク     | 投げ斧   | 5        | 8         | -1       | 2   | 9   | 0   | 3   | 4     | 65  | 0.8 | 28 |

武器での受け流しは、受け流しに使用した身体部位が負傷する可能性があります。身体武器での受け流しを行って成功した場合、受け流しの成功が攻撃側の命中判定の成功の程度を上回っていない場合は、受け流しに使用した身体部位は、通常の鋭利度と打撃度をともに半分にした（端数切捨て）ダメージを受けることになります。（貫通力や致命値は変わりません。）その身体部位に防具が存在する場合は、その効力も受けることが出来ます

## 盾

盾は武器としての側面と防具としての側面の両方を持つ装備です。盾を使って攻撃する場合は、通常の近接戦闘のルールに則って攻撃を行います。

また、盾は小型、中型、大型の3種類に分類されます。それぞれによって戦闘での使い勝手が違います。

### 盾を装備しての近接戦闘

近接攻撃を行う者が中型以上の盾を装備している場合、その者が反対の手の武器で行う攻撃の命中判定には不利な修正が付きます。中型の盾を装備した場合は、-1、大型の盾を装備している場合は-2の修正が命中判定に課せられます。これは大きな盾を装備することによる動き難さを表しています。

また、盾を装備している者が攻撃を受けて即時反撃を行う場合、受け流しに使用した盾は受け流しが決定的成功であったときだけ使用することができます。

盾を装備している者を近接戦闘で攻撃しようとする場合は、その盾のブロック範囲からの攻撃の場合、例え攻撃に成功しても、盾によるブロックを受ける可能性があります。盾のブロック範囲から攻撃を行い、命中した攻撃が盾の装備している腕であった場合は盾はその攻撃をブロックします。（攻撃は盾に当たったこ

とになります）もしも、装備している盾が中型の盾の場合は装備している腕以外に、胸への命中もブロックします。盾が大型の場合はさらに腰への命中もブロックします。

盾によってブロックされた攻撃の打撃度が盾のブロック値以下の場合は、自動的にその攻撃ははじき返され、失敗に終わります。攻撃の打撃度がブロック値を上回っている場合は、盾は攻撃を受け止めることができません。しかしこの場合でも攻撃の鋭利度と貫通力は全て失われ、打撃度も半減して命中することになります。

## 遠隔武器

遠隔武器には、射出武器と投擲武器の2種類があります。射出武器は遠隔攻撃専用の武器ですが、投擲武器は近接戦闘でも使用できます。投擲武器を近接戦闘で使用する場合は、近接武器表のその武器のデータを使用します。

## 射出武器

### 必要 STR

その射撃武器を使用するのに必要な STR 値です。この数値以上の STR を持たない者が、この武器を使用すると足りない STR2 毎に武器の打撃度が1減少します。また、射撃武器には優越 STR はありません。

### ダメージコード

近接武器と同じく「鋭利度 / 打撃度 (貫通力) C 致命打撃力」の順で並んでいます。



## 消費 AP

射撃武器の消費 AP の項目は、その武器を使用するのに必要な AP ではなく、その武器に矢玉を込める装填に必要な AP を表しています。じっさいの射撃に必要な AP は武器の種類にかかわらず 3AP になります。

## 基準射程

射撃武器は、遠い目標を攻撃するほど、命中力も攻撃力も減衰します。基準射程を超えた距離にある目標を攻撃する場合は、命中判定の成功倍率と打撃度から 1 が差し引かれます。基準射程の 2 倍以上離れている場合は 2 が差し引かれます。このようにして、命中精度、威力ともに減衰していき、打撃値がゼロになる距離か、基準射程の 5 倍のどちらか短いほうが、その武器の最大射程になります。必要 STR を満たしていない状態で射撃武器を使うと、打撃値が修正されますので、それにともなって、最大射程も影響を受けることになります。射撃武器は最大射程よりも遠い目標には効果を発揮出来ません。

射程の影響については [ 射程修正表 ] を参照してください。

## 耐久度

射撃武器の耐久度は命中判定のダイスの目が、耐久度以上でゼロ目の場合に使用しますが、これに失敗しても、近接武器のように鋭利度は下がりません。代わりに、射撃装置の一部 ( 通常は弓弦 ) が切れたことを意味します。これは予備があればその場で交換可能な、いわば消耗品です。命中判定のダイスの目が 99 もしくは 00 の場合は、もう一度 d100 を振り、その出目が射撃の耐久度以上であった場合は、発射装置の本体の破損を表しています。この破損は、修復不可能です。

## 投擲武器

遠隔武器のなかで、武器を直接手で投げて攻撃する武器が投擲武器です。投擲武器は遠隔武器ですが弓などと違い、STR による打撃修正がつきます。また、投擲武器は近接武器としても使用できます。投擲武器を近接武器として使用する場合は、近接武器一覧表のデータを使用します。

射程修正表

| 射程          | 命中修正  | 打撃度修正 |
|-------------|-------|-------|
| 基準射程以下      | 影響なし  |       |
| 2 × 基準射程 まで | -1    | -1    |
| 3 × 基準射程 まで | -2    | -2    |
| 4 × 基準射程 まで | -3    | -3    |
| 5 × 基準射程 まで | -4    | -4    |
| 5 × 基準射程 以遠 | 攻撃不可能 |       |

## 防具

敵の凶悪な攻撃から最後に身を守ってくれるのが、兜や鎧などの防具です。防具の主な素材は、皮革、木材、青銅、鉄等です。ときには、鋼鉄や更に希少なチタニルなども使われます。

## 防具一覧表

クフルヴィア世界の都市で一般に購入可能な防具は防具一覧表に記載されています。

## 装着箇所

防具は一般に身体各部を守る、細かな部品の集合体です。

装着箇所の欄には、その防具が身体の中の部分を守るのかが記載されています。この部位は戦闘時の命中箇所に対応しています。兜は装着箇所が頭部となっていますが、これは命中箇所判定で、頭部への命中を受けた場合に役立ってくれることを意味しています。

また、ひとつの防具が複数の装着箇所を持っている場合があります。これらの防具を複合防具と呼びます。複合防具では装着箇所毎に防御コードと間隙値があります。それ以外はあくまでもひとつの防具として扱います。耐久度なども全体でひとつです。

## 防御コード

防御コードの欄に記載されている数字は、その防具の防御力を表しています。/ の前が鋭利度修正、/ の後が打撃度修正になります。

### 鋭利度修正

防具の鋭利度修正はどれだけ刃物を防ぐかを表しています。攻撃が命中した際に、武器の鋭利度から、この鋭利度修正を差し引くことができます。但し、あくまでも鋭利度を相殺するのみで、結果は負の値にはなりません。貫通などの効果で鋭利度修正が半減する場合は、端数切り捨てとなります。

### 打撃度修正

攻撃武器の打撃度を修正するのが打撃度修正です。打撃度修正も鋭利度修正と同じく、武器の打撃度を相殺するだけで、打撃度を負の値には出来ません。貫通等の効果で打撃度修正が半減する場合は、端数は切り捨てとなります。

## 間隙値

この項目には数字もしくは F の文字が記載されています。F と記載されている防具は、その装着部位を完全に覆っていることを表しています。その部位への攻撃を受けた場合は、必ず、防具の防御が働きます。数字の場合は装着部位の一部だけが覆われている状態の防具で、貫通判定のダイスの目がこの数字よりも大きかった場合には、防具の防御効果を受けることが出来ません。攻撃は防具のないところに命中するのです。また、間隙値のあとに B と表記されている防具は後方開放型防具です。このような防具で背後からの攻撃が命中した場合には、間隙値から 3 を差し引きます。間隙値が F の防具の場合は、背後からであっても、

防具一覧表

| 名称              | 耐久度 | 装着時間    | 重量      | 価格       | 頭部 |       |       | 胸部  |       |       | 腰部  |       |       | 腕部  |       |       | 脚部  |       |       |
|-----------------|-----|---------|---------|----------|----|-------|-------|-----|-------|-------|-----|-------|-------|-----|-------|-------|-----|-------|-------|
|                 |     |         |         |          | 修正 | 鋭利度修正 | 打撃度修正 | 間隙値 | 鋭利度修正 | 打撃度修正 | 間隙値 | 鋭利度修正 | 打撃度修正 | 間隙値 | 鋭利度修正 | 打撃度修正 | 間隙値 | 鋭利度修正 | 打撃度修正 |
| ハードレザーヘルム       | 60  | 2AP     | 0.7     | 3.8      | 7  | 2     | 1     |     |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       |
| ハードレザーホバーク      | 60  | 10AP    | 3.5     | 16.4     |    |       |       | 10  | 2     | 1     | 7   | 2     | 1     | 8   | 2     | 1     |     |       |       |
| ハードレザーブーツ       | 60  | 1T × 2  | 0.6 × 2 | 2.3 × 2  |    |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       | 3   | 2     | 1     |
| ソフトレザーコイフ       | 55  | 2AP     | 0.8     | 1.3      | 8  | 1     | 1     |     |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       |
| ソフトレザージャケット     | 55  | 10AP    | 4.4     | 7        |    |       |       | 9   | 1     | 1     | 8   | 1     | 1     | 9   | 1     | 1     |     |       |       |
| ソフト レザーパンツ      | 55  | 2T      | 4.2     | 6.7      |    |       |       |     |       |       | 10  | 1     | 1     |     |       |       | 8   | 1     | 1     |
| ソフトレザーブーツ       | 55  | 1T × 2  | 0.4 × 2 | 0.6 × 2  |    |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       | 2   | 1     | 1     |
| ソフトレザーグラブ       | 55  | 3AP × 2 | 0.2 × 2 | 0.3 × 2  |    |       |       |     |       |       |     |       |       | 2   | 1     | 1     |     |       |       |
| クイルブイリヘルム       | 75  | 2AP     | 1.4     | 4.6      | 7  | 2     | 3     |     |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       |
| クイルブイリキュイラス     | 75  | 3T      | 2       | 6.5      |    |       |       | 7B  | 2     | 3     |     |       |       |     |       |       |     |       |       |
| クイルブイリグリーブ      | 75  | 1T × 2  | 1.7 × 2 | 5.5 × 2  |    |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       | 6B  | 2     | 3     |
| クイルブイリスカート      | 75  | 2T      | 1.6     | 5.3      |    |       |       |     |       |       | 8   | 2     | 3     |     |       |       |     |       |       |
| クイルブイリヴァンプレース   | 75  | 2T × 2  | 0.6 × 2 | 1.8 × 2  |    |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       |
| ヘビーハイドチュニク      | 65  | 10AP    | 5.4     | 6.5      |    |       |       | 9   | 2     | 2     | 9   | 2     | 2     |     |       |       |     |       |       |
| ヘビーハイドブーツ       | 65  | 1T × 2  | 1.6 × 2 | 1.8 × 2  |    |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       | 4   | 2     | 2     |
| ヘビーハイドスリーブ      | 65  | 2T × 2  | 1.4 × 2 | 1.9 × 2  |    |       |       |     |       |       |     |       |       | 7   | 2     | 2     |     |       |       |
| プレートヘルム         | 95  | 2AP     | 4.9     | 67.2     | 7  | 4     | 8     |     |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       |
| プレートボットヘルム      | 95  | 2AP     | 6.3     | 86.4     | 9  | 4     | 8     |     |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       |
| プレートキュイラス       | 95  | 3T      | 11.2    | 134      |    |       |       | 8   | 4     | 8     |     |       |       |     |       |       |     |       |       |
| プレートガントレット      | 95  | 3AP × 2 | 1.4 × 2 | 19.2 × 2 |    |       |       |     |       |       |     |       |       | 2   | 4     | 8     |     |       |       |
| プレートヴァンプレース     | 95  | 2T × 2  | 2.1 × 2 | 28.8 × 2 |    |       |       |     |       |       |     |       |       | 3   | 4     | 8     |     |       |       |
| プレートグリーブ        | 95  | 1T × 2  | 5.9 × 2 | 80.6 × 2 |    |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       | 6B  | 4     | 8     |
| チェインメールコイフ      | 90  | 2AP     | 4       | 48       | 8  | 3     | 4     |     |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       |
| チェインメールホバーク     | 90  | 10AP    | 27      | 324      |    |       |       | 10  | 3     | 4     | 10  | 3     | 4     | 4   | 3     | 4     | 4   | 3     | 4     |
| チェインメールスリーブ     | 90  | 2T × 2  | 4 × 2   | 48 × 2   |    |       |       |     |       |       |     |       |       | 8   | 3     | 4     |     |       |       |
| スケルメールコイフ       | 85  | 2AP     | 4.8     | 33.6     | 8  | 3     | 5     |     |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       |
| スケルメールホバーク      | 85  | 10AP    | 26.4    | 193      |    |       |       | 10  | 3     | 5     | 8   | 3     | 5     | 9   | 3     | 5     |     |       |       |
| スケルメールパンツ       | 85  | 2T      | 17.8    | 119      |    |       |       |     |       |       |     |       |       | 10  | 3     | 5     | 7   | 3     | 5     |
| スプリントメールチュニク    | 85  | 10AP    | 12      | 100      |    |       |       | 8   | 3     | 5     | 8   | 3     | 5     |     |       |       |     |       |       |
| スプリントメールスカート    | 85  | 2T      | 4       | 33.6     |    |       |       |     |       |       | 8   | 3     | 5     |     |       |       |     |       |       |
| スプリントメールチュニク    | 85  | 10AP    | 12      | 100      |    |       |       | 8   | 3     | 5     | 8   | 3     | 5     |     |       |       |     |       |       |
| スプリントメールグリーブ    | 85  | 1T × 2  | 4.2 × 2 | 35.3 × 2 |    |       |       |     |       |       |     |       |       |     |       |       | 6B  | 3     | 5     |
| スプリントメールヴァンプレース | 85  | 2T × 2  | 2 × 2   | 16.8 × 2 |    |       |       |     |       |       |     |       |       | 4   | 3     | 5     |     |       |       |

必ず防具に当たります。

## 耐久度

敵の攻撃が防具に命中し、そのダメージダイスで 0（ゼロ）の目が出たダイスがいったならば、防具は損傷する可能性があります。D100 を振って、出目が防具の耐久度よりも大きければ、防具の耐久度は、1D6 低下します。

## 装着

装着の欄に記載されているのは、その防具を装備するのに必要なアクションポイントもしくは戦闘ターン数です。（#AP の表記がアクションポイント、#T の表記が戦闘ターン数を表しています。# は数字です。）また、数値が括弧で括られている場合は、装着するために誰かに介添してもらう必要があります。介添無しでは装着出来ません。

## 重量

その防具の重さです。防具の重さは着用している場合、行為判定などへのペナルティに関しては半分として考えます。単位はエンク（約 1 kg）です。

## 価格

価格は新品の価格で、使用者に合わせた調整費用も含まれます。新品の防具は基本受注生産です。中古品の場合は価格は 75% になります。（調整費を含みます。）

## 身体部位

ゲーム上に登場するキャラクターやモンスターは幾つかの身体部位で表されます。例えば人間は頭部、胸部、腰部、腕部、脚部の 5 つの身体部位を持っています。

戦闘で外傷を負う可能性が合う場合は、攻撃がどの身体部位に命中したかを判断し、それによって、防具の効果や実際に負傷した場合のペナルティなどが変わります。

通常、攻撃がどの身体部位に命中したかを決定する場合はキャラクターシートにもある「命中部位判定表」を用います。近接戦闘での攻撃の場合は近接戦闘の欄を使用し、遠隔武器による攻撃や、射出型の魔法による攻撃の場合は射撃戦闘の欄を使用します。また、攻撃を受ける側がまったく無防備の場合は、近接戦闘であっても射撃戦闘の欄を使用します。

## 近接戦闘

直接、殴り合ったり、剣や槍を交えたりする戦いが近接戦闘です。近接戦闘では、攻撃命中判定→命中箇所判定→貫通判定→ダメージ決定の順で解決します。

近接戦闘では使用している武器の間合の範囲で、なおかつ、自身の前方の敵のみを攻撃します。マス目（グリッド）を使った地図上で戦闘を行っている場合は、間合 2 につき 1 マスとして計算します。つまり、間合 1 と間合 2 の武器は自身の隣接して

いるマスにのみ攻撃できます。間合 3 と間合 4 の武器は、さらにその隣のマスも攻撃できます。攻撃可能な範囲については、図を参照してください。

## 攻撃命中判定

攻撃の行動（アクション）を実行するとき、まずは命中判定が行われます。命中判定は使用している武器の技能判定で行います。命中判定の要求技能レベルは基本 1、成功倍率は 5 になります。また成功倍率は以下の要素で修正されます。

相手が盾を持っている場合は、それをなるべく避けて攻撃することが出来ます。その場合は命中判定の成功倍率から 1（小型盾）、2（中型盾）3（大型盾）を差し引くことが出来ます。これを行うと命中箇所判定時に盾に命中することはなくなります。

## 命中判定の結果

- ・ **失敗** 攻撃は空を切ります。完全に失敗です。
- ・ **成功** 攻撃は命中します。次の命中箇所判定に移ります。
- ・ **効果的成功** 攻撃は強く命中します。次のダメージ決定時に、武器の打撃度が 1.5 倍になります（端数切り上げ）また貫通力は +1 されます。
- ・ **決定的成功** 攻撃は致命的な一撃となります。次のダメージ決定時の武器の打撃度が 2 倍になります。武器の致命打撃力が 3 以上あればその数値倍になります。また貫通力は + 2 されます。

## 受けと回避

攻撃を受けた側は、その攻撃が命中した場合、手持ちの武器や盾で受け流したり、回避（身をかわす）したりできます。受けか回避のどちらか一方しか行えません。また、受けにも回避にもアクションポイントが必要ですが、アクションポイントが足りなくても、受けも回避も試みることはできます。ただし、足りないアクションポイントごとに受けや回避の成功倍率が - 2 されます。たとえば回避の消費 AP は本来 3 ですが、まったくアクションポイントが残っていなかった場合は成功倍率を - 6 して試みる事ができます。また、アクションポイントが足りない場合は、受けや回避に効果的成功以上をした場合の即時の反撃は当然ながら行えません。

また、アクションポイントが残っていても、あえてそれを使わずに受けや回避を行うこともできます。その場合は、効果的成功以上で受けや回避に成功すれば、残っているアクションポイントを消費して即時の反撃を行います。

## 命中部位の決定

攻撃が命中することが決まったならば、次は体のどの部位に命中したのかを、命中部位表で d100 を振って決定します。命中部位表は近接戦闘と射撃戦闘では参照欄が異なります。また、攻撃を受けた対象が盾を保持している場合は、盾に命中する可能性があります。防御側が小型の盾を持っている場合は、名箇所判定のダイスの目がゾロ目の時には、攻撃は盾に命中したこ

## 近接戦闘 命中修正表

| 状況                               | 成功倍率修正 |
|----------------------------------|--------|
| 1) 視界外から攻撃を行う                    | +2     |
| 2) 転倒している対象を攻撃する                 | +2     |
| 3) 意識を失った相手を攻撃する (1 や 2 とは累積しない) | +4     |
| 4) 視界不良、暗闇での戦闘                   | -2     |
| 5) 完全な闇での戦闘                      | -5     |
| 6) 使用する武器の実行修正 (攻撃修正)            | + #    |
| 7) 攻撃側が中型の盾を装備している               | -1     |
| 8) 攻撃側が大型の盾を装備している               | -2     |

## 近接戦闘命中判定結果

| 判定結果  | 効果                                     |
|-------|----------------------------------------|
| 失敗    | 攻撃失敗。攻撃を受けた側は即時反撃できる。                  |
| 成功    | 命中→「受け流し」又は「回避」判定へ                     |
| 効果的成功 | 命中→「受け流し」又は「回避」判定へ<br>打撃度 1.5 倍 貫通力 +1 |
| 決定的成功 | 命中→「受け流し」又は「回避」判定へ<br>打撃度 2 倍 貫通力 +2   |

## 武器の損耗と破壊 (選択ルール)

| 命中判定のダイス目   | 結果                                                                              |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 99 もしくは 00  | もう一度 D100 を振り、現在の武器耐久度よりも大きければ、武器は破壊され、使用不可能になる。現在の武器耐久度以下なら 1D10 点武器の耐久度が低下する。 |
| 武器耐久度以上のゾロ目 | 1D10 点武器の武器の耐久度が低下する。                                                           |
| それ以外        | 影響なし                                                                            |

## 命中部位判定表 (人型)

| 近接戦闘     | D100 | 遠隔戦闘     |
|----------|------|----------|
| 91 ~ 100 | 頭部   | 96 ~ 100 |
| 86 ~ 90  | 胸部   | 71 ~ 95  |
| 71 ~ 85  | 右腕   | 61 ~ 70  |
| 56 ~ 70  | 左腕   | 51 ~ 60  |
| 41 ~ 55  | 腰部   | 31 ~ 50  |
| 21 ~ 40  | 右脚   | 16 ~ 30  |
| 1 ~ 20   | 左脚   | 1 ~ 15   |

## 貫通 / 間隙命中判定表

| 1D10      | 結果                  |
|-----------|---------------------|
| 間隙値以下     | 防具は有効               |
| 間隙値より大きい  | 防具無しとして扱う           |
| 1D6       | 効果                  |
| 貫通力以下     | 防具の鋭利度修正・打撃度修正が半減   |
| 貫通力よりも大きい | 防具の鋭利度修正・打撃度修正はそのまま |

とになります。保持している盾が中型の盾の場合はゾロ目もしくは 1 違いの場合にたてに命中したことになります。大型の盾の場合は、下 1 桁が偶数の場合に盾に命中したこととなります。

命中した部位に防具がある場合は、次のダメージの決定の段階で、その効果を適用します。

## 貫通間隙判定

命中部位が決定したならば、貫通間隙判定を行います。貫通間隙判定では 1d10 と 1d6 を振ります。攻撃が命中した部分の防具の間隙値と 1d10 の出目を比較します。ダイスの目が間隙値よりも大きければ、それは防具の隙間に当たったことになり防具は防御効果を一切発揮できません。(1d10 のゼロの目は 10 として扱います。)

また攻撃に使用した武器に貫通力がある場合は、1d6 のダイスの目が貫通力以下だった場合、防具の鋭利度修正、打撃力修正の両方が半分になります。

貫通間隙判定は防具の効果を半減させたり、無視したりする結果を生みますが決してダメージを加算する効果は生み出しません。従って、命中部位が防具のない部位である場合は貫通判定の必要はありません。

## ダメージの決定

攻撃が命中した場合、命中した武器のダメージコードをもとにダメージレンジを計算します。ダメージレンジはその攻撃が与える可能性のあるダメージの範囲を表しています。たとえばダメージレンジが 1 5 の場合はその攻撃は最高で 15 ダメージを相手に与えることになります。

## ダメージレンジの算出

攻撃が与えるダメージを決定するためには、まず武器のダメージコードを確認します。ダメージコードは #/ # の形で表された 2 つ数字で、/ 前の数字を鋭利度、後ろの数字を打撃度と呼びます。これらの数字は、戦闘においては相手の鎧や命中判定の結果などによって修正を受けます。修正後のダメージコードの前後の数字を足したものをダメージレンジと呼びます。ダメージレンジの算出には以下のルールがあります。

命中判定の、成功度合いによる、打撃度の修正などは防具によって武器の打撃度を修正する前に行います。



武器に鋭利度があり、防具の鋭利度修正を適用したあとでも鋭利度がゼロ以下にならなかった場合は、残りの鋭利度を2倍にしてダメージレンジを計算します。

防具による修正などを課したあと、ダメージレンジが0以下になった場合は、攻撃は全くダメージを与えません。

ダメージレンジを式で表すと以下ようになります。

**(鋭利度－防具の鋭利度修正)×2+(武器の打撃度+STR打撃度修正)×命中判定の結果による修正－防具の打撃度修正**

注) 防具の修正を受けても鋭利度、打撃度、ともに負の値にはなりません。負の値になった場合は0として扱います。

防具の鋭利度修正、打撃度修正はそれぞれ、貫通が起きている場合は半減します。

## STRによるダメージコード修正

ダメージレンジの算出の際、近接戦闘でSTRが11以上のキャラクターの攻撃では武器の打撃度が修正されます。両手武器を使用している場合は9以上のSTRで修正を受けます。

また、投擲武器による遠隔攻撃の場合も修正されます。修正の内容については、「STR打撃度修正表」に明示されています。

STR 打撃度修正表

| STR   | 片手  | 両手  | 投擲 |
|-------|-----|-----|----|
| 1-8   |     |     |    |
| 9-10  |     | +1  |    |
| 11-13 | +1  | +2  | +1 |
| 14-16 | +2  | +3  | +1 |
| 17-19 | +3  | +4  | +2 |
| 20-23 | +4  | +5  | +2 |
| 24-27 | +5  | +6  | +3 |
| 28-31 | +6  | +7  | +3 |
| 32-36 | +7  | +8  | +4 |
| 37-44 | +8  | +9  | +4 |
| 45-50 | +9  | +10 | +5 |
| 51+   | +10 | +11 | +5 |

## ダメージダイス

ダメージレンジが算出されたら1d10を振り、出た目がダメージレンジ以下だった場合、出目分だけダメージを与えます。出た目が、ダメージレンジを超えた場合はダメージレンジの半分(端数切捨て)がダメージになります。

ダメージレンジが10以上になった場合は、D10をもうひとつ余分に振ることができます。両方のさいの目の合計がダメージレンジ以下だった場合は、その合計が与えるダメージになります。さいの目の合計がダメージレンジを超えた場合は、2つのD10の

うち、高い方の目をダメージとします。

ダメージレンジが20以上になった場合はD10を3つ振ります。出目の合計がダメージレンジ以下ならば、出目と同じだけのダメージレンジを与えます。ダメージレンジを超えてしまった場合は、3つのダイスのうち大きな目を2つ選んで、その合計が与えるダメージになります。

ダメージレンジがさらに大きくなった場合も、同じようにダメージレンジが10増える毎に振るダイスがひとつ増えます。また、レンジを超えてしまった場合は、最も小さな目のダイスを指し引いて合計を計算します。

ダメージ決定のD10はゼロ(0)の目は10と読みます。ただし、これには例外があります。ダメージレンジが10以上でダメージダイスがすべて0だった場合、ダメージはゼロになります。

攻撃が命中し、1以上のダメージレンジが適用される場合、ダメージレンジが9まではダメージダイスがダメージレンジを超えたときに、ダメージレンジが10以上ならば、ダメージダイスがすべて0のゾロ目のときにダメージはなしになります。

ダメージダイスを振った結果としてダメージが0になった場合は、かすり傷です。この傷はキャラクターの健康状態や行動になんら影響を与えることはありませんが、攻撃自体が当たっていることには変わりありません。

接触によって発動する魔法や毒などが武器にこめられている場合は、その効果は発揮されます。防具の効果によってダメージレンジが0以下になった場合はダメージダイスを振りませんし、これらの武器に付随する毒の効果は発揮されません。(魔法の効果は防具越しでも発揮されるのが普通です。)

ダメージダイス早見表

| Dレンジ  | Dダイス | レンジオーバー          |
|-------|------|------------------|
| 1～9   | 1D10 | ダメージレンジの半分(切り上げ) |
| 10～19 | 2D10 | 最小のダイスの目を取り除く    |
| 20～29 | 3D10 | 最小のダイスの目を取り除く    |
| 30～39 | 4D10 | 最小のダイスの目を取り除く    |

## 武器の損耗と破壊(選択ルール)

武器は使用していると、損耗して鋭利度が下がることがあります。鋭利度を持っている武器は、攻撃の命中判定の際にゾロ目となり、なおかつ、そのダイスの目が武器の耐久度以上の場合、鋭利度を1点失います。鋭利度の損耗は、〈鍛冶〉技能の判定に成功すれば、回復できます。要求技能レベルは1。この作業には2時間かかります。

また、受け流しに使った盾や武器も損耗の可能性はあります。受け流しの判定でゾロ目が出て、なおかつその目が武器の耐久度以上の場合には武器の鋭利度が1低下します。受け流しに使用したのが盾の場合は、盾にはもともと鋭利度がないので、この影響は受けません。

受け流しの判定のさいの目が、99または00の場合は武器の破壊判定が必要になります。もう一度ダイスを振り、耐久度以上の数字が出れば武器は破壊されます。盾も同じように破壊されます。98以下の場合、通常通り鋭利度が1点下がります。

### 武器の損耗と破壊（選択ルール）

| 命中判定のダイス目   | 結果                                                                              |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------|
| 99 もしくは 00  | もう一度 D100 を振り、現在の武器耐久度よりも大きければ、武器は破壊され、使用不可能になる。現在の武器耐久度以下なら 1D10 点武器の耐久度が低下する。 |
| 武器耐久度以上のゾロ目 | 1D10 点武器の武器の耐久度が低下する。                                                           |
| それ以外        | 影響なし                                                                            |

## その他の近接戦闘に関するルール

### 武器を落とす

強打攻撃を受け流すときに、99 もしくは 00 の目が出た時には、受け流しに使用した武器の破壊を判定すると同時に、その武器を落とさなかったかどうかの判定も行います。判定は STR の能力値判定で、その武器が片手用武器の場合は、×3、両手武器の場合は、×5 になります。この判定に失敗すると、受けに使用した武器を落としてしまいます。

攻撃側もまた、命中判定のダイスの目が 99 もしくは 00 の場合には武器を落とす判定が必要です。攻撃側でも防御側でも武器を落とす判定は武器の破壊の判定とは全く別に独立して行います。結果として、落とした武器が、破壊されている場合や、武器は破壊されるが、落とさないこともありえます。

### 連続攻撃と疲労（選択ルール）

一度の手番に 3 回以上の近接攻撃を行うと一時的疲労に陥る可能性があります。3 回目の攻撃の命中判定を行った直後に一時的疲労の判定をするために CON（5）の判定を行います。この判定に失敗すれば一時的疲労状態になります。判定に成功すればとくにペナルティーはありません。さらに連続で攻撃する場合は攻撃するたびに一時的疲労の判定を行います。またその際には攻撃を重ねるごとに CON 判定の成功倍率が 1 ずつ低下します。

既に一時的疲労状態のキャラクターは連続攻撃の影響を受けません。

連続攻撃の制限は手番あたり 3 回以上の攻撃なので、攻撃自体は連続していても 3 回の条件を満たせば一時的疲労の判定を行わなくてはなりません。また「待機」や「パス」が挟まることによって 1 戦闘ターンの手番が複数に分割される場合は、それぞれで 3 回以上の基準になります。たとえば最初の手番で近接攻撃を 2 回行い「待機」を宣言し次に手番が回ってきたときにもう一度攻撃する場合などは、一時疲労の判定対象にはなりません。

### 利き腕と二刀流

片手用の近接武器を使用する場合、通常その武器は利き手で使います。盾を装備する場合は反対の手で使います。何らかの理由で武器を逆の手で使用する場合は、命中判定の成功倍率

は -2 されます。また両手に片手用武器をそれぞれ装備する場合は利き腕の側の武器の命中判定の成功倍率も -1 されます。キャラクターが恩寵特典の《両手利き》を持っている場合は、これらの修正は全く受けません。盾に関しては、もともと逆手ででの使用を訓練するので、これらの不利な修正は受けません。

## 遠隔戦闘

弓やスリングなどのいわゆる飛び道具での戦闘が遠隔戦闘です。ジャベリンやトマホークの様に投げて使用する投擲武器も遠隔戦闘として解決します。遠隔戦闘では弓やスリングなどの射撃武器を用いて行うもの、ジャベリンやトマホークなどの投擲武器を用いるもの、攻撃用魔法を用いるものなどが考えられますが、この項目では射撃武器と投擲武器による戦闘を解説します。

### 遠隔戦闘の基本

遠隔戦闘では攻撃を行う者は攻撃の目標を直接見ることが出来なくてはなりません。遠隔戦闘で使用する武器は一部の特殊な物を除いて、直線、もしくは緩やかな弧を描いて飛翔するものです。そのため、攻撃を行う者と攻撃を受ける者の間に障害があると攻撃できません。

障害によって目標の一部のみが隠れている状態のときは、命中率こそ下がりますが攻撃自体は可能です。

遠隔戦闘では敵までの距離、目標が動いているか停止しているか、全部が見えているのか一部のみなのか、こうした点が近接戦闘以上に重要です。

遠隔戦闘の基本的な手順は近接戦闘と同じですが、いくつかの違いもあります。

**命中判定** 使用する武器の技能を用いた命中判定を行います。通常攻撃の場合は要求技能レベル 1、基本の成功倍率は 5 になります。

**回避、受け流し判定** 遠隔攻撃のうち、投擲武器による攻撃は〈回避〉や〈受け流し〉を試みることが出来ます。射撃武器による攻撃は基本的に受け流したり、回避したり出来ません。投擲武器の〈回避〉や〈受け流し〉の要求技能レベルは 3 になります。また成功倍率は 3 です。〈受け流し〉を盾によって行う場合は要求技能レベルは 2、成功倍率は 5 になります。

**命中部位判定** 命中部位判定の遠隔戦闘の欄を使用して命中部位を決定します。

**貫通判定** 武器の貫通力や防具の間隙値による判定は近接戦闘の場合と同じです。

**ダメージの決定** 打撃度の修正などが近接戦闘とは異なりますが、手順は同じです。

### 命中判定

遠隔武器による攻撃では命中判定の成功倍率は他の技能判定と同じく 5 ですが、これは様々な要因で修正されます。

**武器の実行修正による修正** 近接戦闘と同じように遠隔戦闘でもその武器固有の実行修正値ぶんだけ成功倍率を修正しま

す。当然ながら実行修正値のない武器を使っている場合は、この修正はつきません。また、投擲武器は近接武器として使う場合と遠隔武器として使う場合で実行修正値が違う場合がありますので、必ず投擲武器としての実行修正値を使用します。（一般に投擲武器として使用したほうが実行修正値は低くなります）

目標までの距離による修正 目標までの距離が武器の基準射程と比べてどれくらい離れているかによって修正が変わります。

目標が、完全に露出していない、部分遮蔽の状態のときは成功倍率が修正されます。

## 射程距離による修正

攻撃を行う者から、目標までの距離によって命中判定の成功倍率は修正されます。各距離による成功倍率修正は [ 射程修正表 ] に記載されています。[ 射程修正表 ] を参照するとき使用する武器の基準射程は、投擲武器の場合は STR による修正を受けます。その修正は投擲武器の STR による打撃修正と同じです。

## 部分遮蔽による修正

遠隔攻撃の目標が、何らかの障害（壁や樹木、岩、馬車、その他様々）によって一部が隠れている場合は部分遮蔽であると考えます。部分遮蔽は、目標が半分程度露出している状態ならば成功倍率が -1 されます。目標が 1/4 以下の露出の場合は -2 の修正を課します。部分遮蔽状態の目標に、遠隔攻撃が命中した場合は、命中部位判定で明らかに遮蔽状態の身体部位への命中の結果が出た場合は、命中判定のダイスを振りなおします。

## 目標の大きさによる修正

遠隔戦闘の命中判定の基本成功倍率 5 は、人間サイズの目標の場合です。それよりも少し小さな目標（たとえば人間の子供やゴブリン、中型犬）の場合は成功倍率が -1 されます。さらに小さな場合は -2（小型犬程度）されます。

逆に、大きな目標の場合（オグルや馬、虎）は +1 されます。さらに大きな目標（トロールや像など）は +2 です。（体格修正）

## 移動目標

移動中の目標を遠隔戦闘で攻撃する場合は、成功倍率から 1 を差し引きます。目標が行った最後の行動（AP 消費）が移動であり、停止するような行動を同時に行っていない場合は、目標は移動中と考えます。

## 移動しながらの射撃

遠隔攻撃を行う者が移動しながらの場合は様々なケースが考えられます。まず、自身の脚で移動している場合と騎乗したり、戦車や馬車などの乗り物に乗っている違いです。

あと、射撃方向が移動方向の正面か側面かによっても変わります。

徒歩で移動しながら移動方向正面の敵を遠隔攻撃する場合は成功倍率が +2 されます。側面方向への遠隔攻撃は +4 されます。走行移動しながらの場合はこれらの修正は 2 倍になります。

騎乗して移動する場合は、徒歩で移動する場合の半分の修正で

済みますが、命中判定に使用する技能は〈乗馬〉と〈遠隔武器〉のどちらか低いほうの技能レベルを使用することになります。戦車や馬車で移動する場合は自身が御者でなければ、徒歩移動の修正の半分で、〈乗馬〉や〈御者〉の影響もうけません。

自身の脚で疾走しながらは遠隔攻撃を行えません。騎乗状態の場合でも、馬が疾走状態ならば遠隔攻撃は出来ません。戦車や馬車の乗員の場合は疾走状態でも遠隔攻撃は行えますが修正は 2 倍になります。

## 射程距離によるダメージコード修正

射出武器、投擲武器を問わず、飛び道具での攻撃では、武器の基準射程を超えていると、武器の打撃度から 1 を差し引きます。また、武器の基準射程の 2 倍を超えていたならば、2 を差し引きます。3 倍を超えている場合は 3 を差し引きます。詳しくは [ 射程修正表 ] を参照してください。

## 射出武器

遠く離れた目標に向けて、矢玉を発射して攻撃する武器が射出武器です。

## 射出武器の命中判定

通常は、射出武器で攻撃できる目標は、直接視認出来る目標だけです。基準射程の 5 倍までの距離にある目標を射出武器では攻撃できます。射出武器の命中判定の要求技能レベルは 1 です。また、命中成功倍率は射程修正表に記載されたように、修正を受けます。射撃武器の射撃に必要な AP は武器の種類に関係なく、基本が 3AP になります。

## 狙いを定める

射出武器を補助するアクションとして、狙いを定めた射撃を行うことができます。狙いを定めることによって、命中判定の成功倍率に 2 を加えることができます。狙いを定める射出武器での攻撃に必要なアクションポイントは 2 倍になります。

## 束ね撃ち

弓での攻撃の場合、一度の射撃で 2 本の矢を束ねて、同時射撃することができます。（弩では出来ません。）これを束ね撃ちと呼びます。束ね撃ちをする場合は、命中判定の要求技能レベルは通常の 1 ではなく、4 となります。また、成功倍率からは 1 が差し引かれます。アクションポイントも余分に 1 点必要です。

束ね撃ちが、効果的成功であった場合には、矢が 2 本とも命中します。通常の成功の場合は 1 本だけです。命中した矢は、それぞれ別に命中箇所の判定とダメージの判定を行います。

## 矢をつがえる

射出武器では、射撃する前に、矢などの玉を武器につがえなくてはなりません。矢を矢筒から取り出して射撃出来る状態にするには、射出武器の AP の欄に記載されただけのアクションポイントの消費が必要です。

## 投擲武器

---

投擲武器での攻撃も、基本は射出武器と同じように解決しますが、以下の点が違います。

### 必要 STR

投擲武器の必要 STR が満たせない場合は、その不足する 2 ごとに、武器の打撃度から 1 が差し引かれると同時に基準射程も 2 メートルづつ差し引かれます。また、必要 STR の半分に満たない STR の場合は、攻撃に使えません。逆に、投擲武器では、必要 STR を 2 以上上回っている場合は、2 上回るごとに、基準射程が 2 メートル伸びます。こうした、STR による基準射程の延長は、最大でももとの基準射程の 1.5 倍までとなります。いくら STR が高くとも、それ以上は伸びません。

### 追加打撃度

投擲武器では近接武器と同じように、STR が 10 以上ある場合に、打撃度が増えます。但し、近接武器と違って、STR が 10 上回る毎に打撃度 +1 になります。「STR 追加打撃度表」を参照してください。

### 消費 AP

投擲武器に記載されている消費 AP は、射出武器と違い、その武器を使用する際の攻撃を行うときの消費 AP です。



# 生と死 傷と治療

”冒険”それはいつも命がけで、非常にリスクの高い物です。

Wizard & Warrior では戦闘の結果としての負傷について、一般の TRPG に比べて細かく管理する仕様になっています。また負傷は直接その者の行動力を弱めるため、戦闘において最初の一撃で勝負が決することが多くなります。負傷の程度に応じて AP が減少したり、技能判定時などの成功倍率が低下したりします。

この負傷のシステムが Wizard & Warrior をよりハードな TRPG としています。

## 負傷と行動不能、意識喪失

通常の戦闘の結果などでキャラクターが受けたダメージは負傷として表されます。キャラクターが負傷をした場合は、その負傷と同じだけヒットポイントが減少します。ヒットポイントが 0 になったならば、そのキャラクターは行動不能に陥り、自由に行動することができなくなります。行動不能に陥ったキャラクターは直ちに WIL(5) の判定を行い失敗すればすべての精神力 (MP) を失って意識を喪失します。意識を失ったキャラクターのヒットポイントが 1 以上に回復した段階で、精神力 (MP) 1 点で意識を回復します。意識喪失の WIL 判定の成功倍率は基本的に 5 ですが、もしもヒットポイントが CON の半分（端数切捨て）以上マイナスの場合は成功倍率は 5 ではなく 3 になります。

また、意識喪失の WIL 判定は一度成功しても、さらにヒットポイントとを失うたびに（新たな負傷や出血などの影響により）判定しなくてはなりません。当然ながら、既に意識を失っている状態では新たにヒットポイントを失っても意識喪失の WIL 判定は行いません。

意識喪失からの回復は、ヒットポイントが正の値にもどれば自動的に成功します。

また、意識を失った次の戦闘ターンの終わりから、ヒットポイントが 0 以下で意識を失っている者は意識喪失からの回復を試みることができます。意識喪失からの回復も WIL による判定になりますが、判定の成功倍率は自動的に 3 になります。この意識回復の試みはその戦闘ターンの追加でヒットポイントを失っている場合は行えません。

意識喪失からの回復に失敗すれば、次の戦闘ターンまで意識を失ったままです。致命的失敗をした場合は以降、自身で意識を取り戻す判定は行えず、意識喪失状態が 1D6 時間続きます。1D6 時間が経過すれば再び意識喪失からの回復を試みることができます。この状態での回復の試みに失敗したならば、次の回復の試みは再び再び 1D6 時間後になります。こういった長時間の意識喪失状態を昏睡状態と呼びます。昏睡状態で意識回復の試みにファンブルを出すと、二度と自発的に意識回復の判定を行うことはできなくなります。この状態からは魂に影響する特別な治療か、魔法による処置が行われない限り回復しません。

精神力ゼロの状態意識を取り戻したキャラクターは、精神力が 1 点の状態目覚めます。

## 意識喪失

キャラクターの精神力 (MP) が 0 になったならば、そのキャラクターは直ちに意識を失います。（魔法の使いすぎによって精神力がゼロになっても意識は失います。）また自失点が残りの精神力以上になった場合も意識は喪失します。自失点によって意識を喪失している場合は、自失点が減少し、残りの精神力よりも小さくなれば意識喪失からは自動的に回復します。このときには、精神力はその時点の精神力のままです。（自動的に 1 になったりはしません。）

意識喪失したキャラクターは能動的な一切の行動を行えず、そのアクションポイントはゼロになります。

また、また、当然ながら立っていることはできません。意識喪失状態から回復すれば、AP は（負傷などで減少した）通常に戻ります。

## 行動不能

ヒットポイントがゼロ以下になれば、行動不能になります。行動不能になれば前述のように意識喪失の WIL (5) 判定を行いますが、この判定に成功すると意識はあるが、動けない状態となります。通常、立っている状態から行動不能になれば、ひざ立ち状態、や転倒状態になります。

行動不能状態では AP はゼロにはなりません。AP はその時点で残っている AP の半分になります。（多くの負傷を負っている場合は既に本来に半分になっていますが、行動不能の AP 減少は、負傷や疾病によって減少した AP をさらに減少させます。）行動不能時の AP は体を動かす必要のある行動には使えません。何らかの発言をしたり、呪文を唱えたりは行えます。動作や舞踊の必要な魔法は使えません。詠唱、もしくは吟唱によって行使できる魔法だけが使用できます。治療に関する魔法を詠唱できるなら、自身にそれをかけることはできます。行動不能状態で動かせるのは口、や眼、それにごく僅かに指先程度です。それらを使って、言葉、視線、指先での合図などの行動にも 3AP ほど使用することになります。もしも、行動不能によって残りの AP が 3 点以下になった場合は、WIL (5) の判定を行い、成功すれば簡易な行動を 1 つのみ行えることになります。

行動不能からの回復は、何らかの方法でヒットポイントが正の値に戻ることで。通常は応急手当や回復関連の魔法がその役目を担います。

## 自失点

戦闘のダメージや薬や魔法の影響で、自失点というものが発

生することがあります。通常の状態では自失点はゼロですが、頭部にダメージを受けたり、意識に作用する魔法や薬も効果として自失点は発生します。落下や衝突のダメージでも発生することがあります。自失点は意識がくらんだ状態を表すもので、精神力と違って回復は自動的に早く起こります。自失点は、その自失の原因が取り除かれていれば、1 戦闘ターンに 1 点の割合で減少します。戦闘のダメージや、衝突、落下などの結果として受けた自失点は受けた瞬間にその原因はなくなったと考え、次の戦闘ターンの終わりから 1 点ずつ回復します。薬や魔法による場合は、それが継続性のあるものであれば、持続時間がおわるか、治療用の薬（気付薬）や対抗する魔法が行使されるまで自失点は減少しません。

自失点の効果として、単純にその時点の精神力をその点数分使えなくするというものです。その時点の精神力の残りよりも多くの自失点を受けた場合は、意識喪失することになります。自失点によって意識喪失した場合は、前述の意識喪失からの回復判定に成功しても、自失点が残りの精神力を下回るまで減少しなければ意識は回復しません。

## 死亡

何らかの原因でヒットポイントがマイナスで CON と同じ値まで低下したキャラクターは死亡し、その魂は冥王の元に誘われます。新しい冒険者を準備しましょう。（死者を復活させる魔法は未だ発見されていません）

また、何らかの理由で基本能力値のどれか 1 つでも、永久にゼロ以下になった場合もそのキャラクターは死亡します。

戦闘の結果などで、即死の結果を受けた場合も残りのヒットポイントにかかわらずキャラクターは死亡します。

## 負傷と HP の関係

このゲームは負傷と HP の関係はイコールではありません。負傷を負った場合、直ちに同じだけヒットポイントを失いますが、ヒットポイントの回復と傷の回復は必ずしもリンクしません。負傷が回復したからといって、失った体力や生命力まで同時に戻るものではないからです。また、病気や毒などでヒットポイントを失っている場合は、そもそも負傷は負っていません。これらを反映するために、キャラクターシート上でも、ヒットポイントを記録する欄と、負傷を記録する欄は別になっています。

負傷の記録はキャラクターシートの負傷の記録の欄に、受けたダメージごとに記録します。たとえ同じ部位に受けたダメージだとしても、別々の負傷は合計しません。各負傷は、それぞれ個別に治療し、個別に回復します。

負傷によるヒットポイントやアクションポイントの減少は、その事態が発生した時点で直ちに起こります。アクションポイントはその戦闘ターンの残りのポイントが減少すると同時に、次の戦闘ターンからの開始時のアクションポイントも減少したままとなります。この負傷によるアクションポイントの減少は負傷が完治するまで続きます。重傷以上の負傷の場合、負傷の程度が一段階軽くなるたびに、その分のアクションポイントは戻ってきます。

す。

## 軽傷

1 点以上のダメージを受けて、それが重傷値（本来のヒットポイントの  $1/4$ （端数切り上げ））未満の場合、その負傷は軽傷です。軽傷を受けた場合は、キャラクターシートの負傷欄にそのダメージを記録し、同じだけヒットポイントを減少させます。また軽傷はそのキャラクターの AP を 1 だけ減少させます。（モンスターなどの場合は、AP 減少に 2 点以上のダメージが必要な場合があります。）軽傷による AP の減少は、その傷が全快するまで続きます。また負傷による AP の減少は合計されます。ただし、負傷による AP の減少は（重傷なども含めて）本来の AP の 50%（端数切り上げ）までです。

負傷によって AP が減少する場合、その負傷を受けた直後に減少します。それによって、その戦闘ターンの残りの AP がゼロになることもあります。

## 重傷

キャラクターが一度の攻撃で初期ヒットポイントの  $1/4$  以上（端数切上げ）（重傷値と呼びます）を失う傷を負った場合、その傷は重傷となります。重傷を負ったキャラクターは通常のダメージ以外の不利な結果をこうむります。様々な行動判定で、重傷 1 つにつき成功倍率が 1 下がります。また、軽傷と同じように AP も下がりますが、重傷の場合は 1 つの傷ごとに 2 点 AP が低下します。

重傷は傷が癒え、その傷のダメージが重傷値未満になった時点で軽傷となります。軽傷になれば、失う AP は 2 から 1 になり（AP が 1 点回復）、成功倍率の修正もなくなります。

## 致命傷

重傷値の 2 倍以上の負傷は、致命傷です。致命傷は受けた部位によってはそのまま死に繋がります。その致命傷によって直接死につながるかどうかは重傷効果表に纏められています。致命傷は直接の死に至らなくとも、何らかの医療手段（応急手当や魔法）によって止血されなければ、1 戦闘ターンに 1 点ずつヒットポイントを減少させます。複数の致命傷を受けた場合、ヒットポイントの減少は合計されます。（通常は 2 箇所の致命傷はヒットポイントが 0 以下になることを意味しますので、誰かの助け無しでは生き残ることはほぼ不可能となります。）

致命傷によるアクションポイント（AP）の減少や成功倍率修正は重傷と同じく、1 つの傷についてアクションポイントの減少が 2 点、成功倍率の修正が -1 です。

## 重傷 / 致命傷の特別効果（選択ルール）

この選択ルールは一部のみを採用しても良いし、全てを採用してもかまいません。採用すれば戦闘は究極的に危険なものにな

ります。

- **重傷による出血** 重傷を受けた場合は、上記の重傷の効果に加えて2戦闘ターンごとに1点、出血によってヒットポイントを失います。この出血は応急手当に成功するか、魔法や、魔法の薬による治療がなされない限りすぐには収まりません。
- **即死** 頭部への致命傷は自動的に即死の結果となります。残りのHPとは関係なく、その瞬間に対象は死亡します。
- **条件付即死** 胸部への致命傷はCON(3)判定を行い、失敗すれば即死となります。
- **部位喪失** 腕や脚などへの致命傷はCON(5)判定を行い、失敗すればその部位が完全に機能を失います。機能を失った四肢は1時間以内に治療の魔法もしくは魔法の薬によって致命傷を重傷まで回復することができれば機能を取り戻すことができます。1時間以内であっても応急手当によって回復した場合は機能を取り戻すことができません。部位喪失は、切断する武器によって起こったときは四肢が切断された状態を表しています。メイスやハンマーなどの殴る武器の場合は押しつぶされた状態です。槍などの突く武器の場合は、重要な神経系などが切断された状態です。
- **自失** 頭部への重傷は自失点を発生させます。頭部へ重傷を受けた場合は1D6の自失点が加算されます。
- **転倒** 腰部および脚部への致命傷は立っていることを不可能にします。腰部もしくは脚部へ致命傷を受けたならば対象は直ちに転倒します。腰部、脚部への重傷はDEX(5)判定を行い、失敗すれば転倒します。
- **装備を落とす** 腕部への重傷および致命傷はその手に持っているものを落とす可能性があります。致命傷の場合は、その腕が機能を喪失下かどうかにかかわらず、その手に持っていたものは落とします。重傷の場合はSTR(5)で判定し、失敗すればそのものを落とします。
- **歩行困難** 脚部および腰部への重傷は歩行を困難にし、移動に必要なAPを2倍にします。また疾走することはできなくなります。致命傷では立って移動することはできなくなります。
- **ショック** 重傷を負った場合、ショック状態になる可能性があります。戦闘などで重傷を負った場合は直ちにCON(5)判定を行い、この判定に失敗したならばショック状態になります。ショック状態になった場合はその時点の残りのMPを全て失い、ショックにより意識不明になります。致命傷の場合はCON(3)の判定を行うことになります。意識不明になったあとは、通常の意識不明状態として扱います。

## ヒットポイント (HP) の回復

失われたヒットポイントは、基本的には時間の経過と共に回復します。ヒットポイントは十分な睡眠をとることができれば、1日に本来ヒットポイントの2割（端数切り上げ）だけ回復します。この本来ヒットポイントの2割のことを、HPの基本回復量と呼びます。実際の回復に際しては、疾病や毒、それに重傷以上の負傷の影響を受けます。これらの回復を阻害する要因がある場合は、回復をするに当たってCONの判定を行います。判定の成功倍率は基本が5で、疾病や毒の影響を受けている場合は、そのパワーレベル（後述）分が成功倍率から差し引かれます。また、負傷に関しては重傷1つにつき1が、致命傷1つにつき2が差し引かれます。

また、適切な薬草などが使用された場合は、その薬草のパワーレベル分だけ、疾病や毒、負傷によるマイナス修正を打ち消すことができます。魔法や魔法の薬による治療以外では、CON判定の成功倍率がプラスに修正されることはありません。

判定の結果、通常成功ならば基本回復量の半分（端数切り上げ）だけヒットポイントは回復します。効果成功以上ならば、基本回復量全額の回復となります。結果が失敗の場合は回復しません。

## 負傷の治療

戦闘によって受ける負傷を回復する手段としては、この時代の未熟な医術に頼るか、魔法に頼るかになります。どちらにしても、負傷からの治療は、受けた負傷ごとに行うのが基本です。また、その治療の仕方も負傷の種類によって違います。

### 応急手当

戦闘などで負傷を負った場合は、応急手当を行うことができます。（＜手当て＞技能を使用）応急手当は傷ごとに行い、一度応急手当の成功した傷に対しては重ねて行うことはできません。

応急手当を行うには応急手当に必要な道具（包帯や止血帯、添え木、薬草など）が必要です。また、応急手当に必要な時間は、その傷のダメージによります。また、応急手当に必要な時間は、それに必要な道具を準備（背囊から取り出したり）の時間は含まれて居ません。

〈手当て〉技能の判定は必要な時間が経過した後に行います。応急手当が何らかの理由で途中中断した場合は、その続きから再開することができます。応急手当が途中中断した場合は、必要な時間が1戦闘ターンだけ延びます。これは中断していた時間には左右されません。

負傷影響表

| ダメージ               | 負傷  | AP 修正 | 成功倍率<br>修正 | 自然回復     | 出血（選択ルール）     | ショック判定（選択ルール） |
|--------------------|-----|-------|------------|----------|---------------|---------------|
| 重傷値未満              | 軽傷  | -1    |            | CON (10) |               |               |
| 重傷値以上、<br>重傷値の2倍未満 | 重傷  | -2    | -1         | CON (5)  | CON (5) 失敗で出血 | CON (5)       |
| 重傷値の2倍以上           | 致命傷 | -2    | -2         | CON (3)  | 1HP/1 戦闘ターン   | CON (3)       |



また、応急手当の要求技能レベルは軽傷の場合はありません。重傷の場合は要求技能レベル 1、致命傷の場合は 3 になります。成功倍率は軽傷が 10、重傷が 5、致命傷が 3 になります。

応急手当に成功すれば、負傷が 1 点回復します。出血している場合は、それもとまります。効果的成功の場合は、通常の成功に加えてヒットポイントも 1 点回復します。〈手当て〉の判定に決定的成功をした場合は負傷が 2 点回復し、ヒットポイントも同時に 2 点回復します。当然ながら出血は止まります。応急手当に失敗した場合は、何も変わりません。再び時間を費やして応急手当を試みることができます。判定にもしもフアンブルしてしまったならば、その負傷は 1 点悪化し、ヒットポイントも余分に 1 点失います。これによって軽傷が重傷になることも十分にありえます。

応急手当は緊急を要する場合があります。そのようなときは、急いで処置をすることもできます。急いで処置をする場合、その成功倍率は 2 下がります。その代わり、必要な時間が通常の半分（端数切り上げ）になります。

また、応急手当には補助する人間がいると時間短縮されます。補助は二人まで使え、一人につき 1 戦闘ターン短縮されます。また、補助する人物も「応急手当」の技能を持っている場合は、一人につき 2 戦闘ターン短縮できます。

## 負傷の自然回復

応急手当を受けた負傷は以後、魔法によらない限りは自然回復にゆだねられます。負傷の自然回復は一日一度、朝に判定します。判定の対象になるのは、半日以上経過した負傷のみです。午後遅くに負傷した場合などは、翌々日まで回復の判定を行えないことになります。

負傷の自然回復は CON 判定で行います。成功倍率は応急手当と同じように軽傷が 10、重傷が 5、致命傷が 3 になります。この判定には、効果的成功以上が必要で、通常の成功では現

状維持です。効果的成功をしたならば、負傷は 1 点回復します。決定的成功ならば 3 点回復です。ただし、先の説明のように負傷は回復しますが、これによってヒットポイントが直ちに回復することはありません。

自然回復の判定に失敗したならば、ヒットポイントを 1 点失います。自然回復の判定にフアンブルした場合は、感染症に冒される可能性があります。

## 重傷後遺症（選択ルール）

この選択ルールは、戦闘をさらにリスクの高いものに変えます。

重傷以上の傷を負い、それが治癒する段階で後遺症が残る可能性があります。

重傷は、その負傷が回復し重傷値を下回ったとき（すなわち軽傷になったとき）CON（5）の判定を行います。この判定に失敗したならば、直ちに重傷後遺症表で 1D10 を振り、後遺症を決定します。ここで基本能力値の低下が示されている場合は、元の基本能力値が減少します。この基本能力値の減少は永続的なもので、治療はできずリハビリとして再び身体を鍛えて能力値を伸ばす以外に取り戻す方法がありません。（一部の強力な魔法によって、過去の事象、つまり負傷した事実を消し去ったならば別ですが時間に関与できる魔法は極めて高等で、簡単には行えません。）

致命傷の場合は、致命傷から重傷になったときと、重傷から軽傷になったときの 2 回、後遺症が残る可能性があります。

## 耐通判定（選択ルール）

負傷は、その痛みによっても人々の行動や冷静な判断を阻害します。この選択ルールは戦闘において、初めて負傷した者に WIL（5）の耐通判定を求めます。耐通判定の成功倍率は 5 ですが、その人物が《苦痛への耐性》の特典も持っていれば +2 されます。また〈戦闘経験〉技能があれば、その技能レベルを WIL に加えることができます。〈戦闘経験〉を加えてもこの判定

部位別負傷影響表

| 部位 | 重傷                                              | 致命傷                                           |
|----|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| 頭部 | 1D6 点の自失（選択ルール）<br>出血量が 2 倍（選択ルール）              | 即死                                            |
| 胸部 | 出血量が 2 倍（選択ルール）                                 | CON（3）判定。失敗で即死                                |
| 腰部 | DEX（5）失敗すれば転倒<br>歩行困難（移動に必要な AP が 2 倍になり、疾走不可能） | 自動的に転倒                                        |
| 腕部 | STR（5）失敗すれば手に持っているものを落とす。                       | 自動的に手に持っているものを落とす。<br>CON（5）失敗すれば腕部が不具化（四肢喪失） |
| 脚部 | DEX（5）失敗すれば転倒<br>歩行困難（移動に必要な AP が 2 倍になり、疾走不可能） | 自動的に転倒<br>CON（5）失敗すれば腕部が不具化（四肢喪失）             |



はあくまでも能力値判定ですので基本能力値の WIL を技能判定のように 1/2 にすることはありません。また当然ながら要求技能レベルもありません。

耐通判定に成功すると何も起こりません。そこには通常の負傷の効果が残ります。耐通判定に失敗すると、なるべく危険から遠ざかろうとしたり、手に持っているものを落として傷口を押さえて動けなくなったりします。戦闘経験の少ない者は、ヒットポイントが十分にあってこの傷の痛みだけで無力化されます。

ひとたび、軽傷での耐通判定に成功したならば、再び同じ戦闘で軽傷を受けても耐通判定は行いません。より重い負傷である重傷や致命傷を受けたときに再び耐通判定を行います。軽傷にならずに、最初の一撃でいきなり重傷になったりしても耐通判定は1度のみ行います。

耐通判定に失敗して半ば無力化された者は、次の戦闘ターンから痛みに耐える(慣れる)判定を行います。この判定は WIL(3) で判定します。《苦痛への耐性》〈戦闘経験〉はそれぞれ、この回復判定でも有効です。判定に成功すれば次の戦闘ターンから通常の行動を行います。また回復を試みる際に、苦痛に苦しむものに〈統率〉を持つものが声をかけると、(声をかける人間が〈統率〉の技能判定に成功すれば) 苦痛状態からの回復判定の成功倍率は +1 されます。(統率が効果的成功ならば +2)

手当条件表

| 負傷  | 成功倍率 | 要求技能レベル | 止血時間     | 手当て時間 |
|-----|------|---------|----------|-------|
| 軽傷  | 10   | なし      | なし       | 3 分   |
| 重傷  | 5    | 1       | 5 戦闘ターン  | 10 分  |
| 致命傷 | 3    | 3       | 10 戦闘ターン | 30 分  |

応急手当結果表

| ＜手当て＞結果 | 負傷         | ヒットポイント |
|---------|------------|---------|
| 致命的失敗   | 1 点悪化      | 1 点減少   |
| 失敗      | 効果なし       | 効果なし    |
| 成功      | 1 点回復。止血成功 | なし      |
| 効果的成功   | 1 点回復。止血成功 | 1 点回復   |
| 決定的成功   | 2 点回復。止血成功 | 2 点回復   |

負傷自然回復表 (1 日 1 回)

| CON 判定結果 | 回復量               |
|----------|-------------------|
| 致命的失敗    | 追加 1 ダメージ。感染症の可能性 |
| 失敗       | 追加 1 ダメージ。        |
| 成功       | 変化なし              |
| 効果的成功    | 1 点回復             |
| 決定的成功    | 2 点回復             |



# 魔法

クフルヴィア世界では魔法の存在は世間に知られていますが、それを使えるのはごく一部の限られた人間だけです。そのためゲームシステムとしては、キャラクターが魔法を使うには恩寵特典で《魔法の素養》を授かっていなくてはなりません。したがって、選択ルール「特典の発覚」を使用しない限りは、ゲーム開始時のキャラクター作成時に魔法を扱えるか否かが決定されていることになります。

このゲームルールでは《魔法の素養》をもち、何らかの魔法を行使できるものを魔法使いと呼びます。

## 概要

クフルヴィア世界で何らかの魔法を使用することができるのは、おおよそ、1000 人にひとり程度です。魔法使いは地域によって、尊敬の対象であったり、迫害の対象であったりします。

エルドル聖王国では、魔法使いは総じて尊敬の対象であり、その職業は魔術医や聖職者、秘薬師、紋章師、そして騎士など様々な職業につきます。

帝国では魔法使いは届出許可制で、許可証の無い者は、都市には入れません。また、許可証の無い者の魔法使用は厳罰に処される場合があります。帝国国内であっても辺境地や小さな集落くらいであればそれほど厳しい取り締まりはありません。このような地域では聖職者や魔法医は尊敬されますが、魔法を使って戦う冒険者などは、その他の冒険者と同じように胡散臭く思われています。

サラーナ統領公国では、特に魔法使いが冷遇されることはありませんが、ダバム城内とカジノでは魔法の使用は厳に禁じられています。

アルビヌウス皇国では、魔法使いは畏敬の対象です。その土地の領主に重用されていることが多くあります。

ウズアール教皇国では、都市内の特定区画内に家族と共に住むことを義務付けられ、家族が区域外から出ることは硬く禁じられます。（人質のようなものです。）

沿海州の各都市国家では、多少の差はあれども、許可なしでの都市内での魔法の使用は禁じられています。

ルロシア聖帝国では、魔法の才能が見出されると、国家によって訓練され軍や教会に強制的に採用されることがほとんどです。

また、どここの国でも辺境の未開部族の呪術師などは、これらの制限の掬外にあることがほとんどです。

## ミスティックレベル

クフルビア世界では、場所によっては魔法が使いやすい場所と使いにくい場所があります。これをミスティックレベルと呼びます。一般に都市などの人口の多いところがミスティックレベルが低く、古代の遺跡とか謎の地下墳墓などといった冒険の舞台がミスティックレベルは高くなっています。その場所のミスティックレベルはゲームマスターの決定に委ねられますが、大体、以下の基準があります。

- 都市 1
- 村落 2
- 辺境地 3
- 人跡未踏の地 4～5
- 遺跡など 3～5

知られている土地のミスティックレベルは 5 が上限ですが、ルール的には上限を定めません。冒険者の探索によってもっと不可思議な土地に巡り合うこともあるかもしれません。また、ミスティックレベルは、例えば大都市内でも寺院の中などでは周辺よりも高くなったりします。

## 魔法を知る

キャラクター作成過程で魔法使いになったキャラクターは、その遍歴期中に幾つかの魔法を覚えることができます。遍歴期表の初期装備として《既知の魔法》が記載されている場合は次の章の「既知の魔法」から魔法を選んでください。既知の魔法は、すでにこの世界に存在している魔法です。

初期装備として既知の魔法を覚えている場合、覚えている魔法のパワーレベルは、その魔法の魔力のタイプに応じた〈魔法知識〉技能レベルまでです。

たとえば〈魔法知識（神授）－3〉のキャラクターが初期装備として神授の魔法を得る場合はパワーレベル 3 で習得するということです。〈魔法知識〉を持たずに、初期装備として魔法を得た場合は自動的に最低のパワーレベル 1 でその魔法を習得することになります。また、このケースではパワーレベルが 2 以上からの魔法は習得できません。同じように、たとえ〈魔法知識〉技能をもっている、その技能レベルよりも高いパワーレベルからしか魔法は習得できません。

このような制限によって習得できる魔法が、本来初期装備として習得できる魔法の数に満たない場合は、その不足分は単に失われます。

冒険が始まったあとで、新しい魔法を得るためには、以下のどれかの手順が必要になります。

### 1) 誰かに教えてもらう。

誰かに教えてもらうためには、まずその誰かを探さねばなりません。冒険の中で、そういった人物と出会っていないければ、情報を集めて探すことになります。それも1つの冒険かも知れませんが、その機会をゲームマスターは演出しても構いません。あるいは単純にダイスを振って、出会えたかどうかを判定しても構いません。

魔法を教えてもらう師匠に出会ったとしても、それなりの研鑽の時間は必要です。新しい魔法を習得するためには、最低でもその魔法の必要魔力と同じだけの日数が必要です。またパワーレベル (PL) が可変の魔法では、まず最低のパワーレベルの魔法を覚えることになります。最低のパワーレベルの魔法の習得に成功してはじめて次のパワーレベル (PL) のその魔法に挑戦することができます。このように既に習得している魔法のパワーレベル (PL) を上げる場合は、最初に魔法を習得するときの半分の日数で可能です。

パワーレベル (PL) が3以上の魔法を習得する場合 (PL 2で習得している魔法を伸ばす場合も含めて) INTもしくはENPで成功倍率5の判定に成功しなければなりません。この判定に失敗すれば費やした時間とお金 (師匠への支払い?) は無駄に終わります。またパワーレベル (PL) 6以上の魔法では成功倍率は3になります。※これらの判定には恩寵点は使用できません。パワーレベル (PL) 10以上の場合は成功倍率は僅か1です。判定に使用する能力値は習得を行う者が自由に選択できます。(通常は高いほうの能力値を使用するでしょう。)

### 2) 呪文書等を頼りに覚える。

呪文書を手に入れていると、そこに記載されている魔法を覚えることができます。通常手に入れることができる呪文書には大体1〜6の魔法が記載されています。呪文書は市場で手に入れるには非常に難しく、冒険を通して手に入れるべきものです。もちろん全く市場で手に入れる不可能というわけではありません。また、呪文書は通常神代語で記載されているので、言葉の解説が必要です。呪文書解説の〈神代語読み書き〉の要求技能レベルは通常3です。また、含まれている魔法を1つ解説するたびに判定が必要で、〈神代語読み書き〉(5)の判定が必要で、時間も1つの魔法を解説するためには、最低1週間が必要です。

呪文書から魔法を学ぶ場合は解説に成功した後で上記の誰かに教えてもらうと同じ習得の時間が追加が必要です。また、呪文書から覚える場合は習得の判定の成功倍率は1小さくなります。(ただし、PL 10以上の場合はそのままです。)

### 3) いちから自身で研究し、覚える。

自身で研究し、まったく新しい魔法を編み出すこともできます。この方法での魔法の習得は基本ルールでは扱いません。

## 魔法の分類

様々な魔法は、その魔力の源によって、4つの種類に分類されます。それは以下の5種類です。

内なる魔力の魔法

精霊の魔力の魔法

創世の魔力の魔法

神授の魔力の魔法

以上の魔法のうち、最初の内なる魔力 (精神力) の魔法は術者自身の軀の内にある精神力を魔力として用いる魔法で、いわば魔法の基礎のようなものです。主に肉体の強化や精神の強化などに秀でている魔法です。また、内なる魔法は、修練を積み、術者以外を対象として魔法を行使することができます。その場合は、その魔法に必要な魔力の半分を対象の精神力を費やすことでしはらうことができます。また、内なる魔法は通常は他者に影響を及ぼす場合もその対象に触れるか、あるいは触れるぐらいの距離にいる必要があります。具体的には術者のオーラの範囲 (通常、術者の体表から数センチ) それ以上の距離の対象に内なる魔法の効果を及ぼすためには、何らかの補助的手段で対象との間に魔力のリンクを確保しておく必要があります。

精霊の魔法は、元素精霊 (エレメンタル) と、自然精霊 (スピリッツ) の力によって、通常は自然現象の範囲を超えた超自然的な効果を発生させる魔法です。元素と精霊の違いは、元素が純粋に単一の力、物理学的に述べるならスカラー量であるのに対し、自然精霊は、これらの元素が複雑に絡みあい、特定の働きの方角を持ったベクトル量であるということです。別の見方をすれば自然精霊とは天地創造のときの余波によって生み出された力や、その後の神々の神意にそって働きが定義されてきた存在です。

元素 (エレメンタル) は通常は一切人格を持たない存在です。エレメンタルの召喚術などで呼び出される場合は、仮想の人格を与えられます。自然精霊も始原の存在に近いほど人格はもたず、人々にとって卑近なあるいは具体的な存在ほど独自の人格を持っています。

たとえば、北風の精霊は人格が薄く、村はずれの檜の木の前には非常に具体的な人格を持っているという具合です。

創世の魔力の魔法は、天地創世の原初の魔力にもとづく魔法です。世界は膨大な魔力の渦のようなもの、または魔力の卵のよなものから生まれ出でたり、形が変わったりしたと考えられています。創世の魔力はまさにその魔力の残滓を使用する魔法です。創世の魔力の魔法の特徴は、単に超自然的だけではなく、世界の理そのものを変革することができます。

たとえば、馬車で早く移動する魔法を考えて見ましょう。精霊の魔力の魔法ならば大地の精霊に働きかけて車輪の地面を転がる抵抗 (転がり抵抗) を小さくしてスピードを上げますが、創生の魔力では出発地点と到着地点の空間を直接つなげたりできます。(ワープ?) あるいは時間に干渉して馬車付近の時間だけをゆっくりにして、結果として早く走るということも可能かもしれません。

神授の魔法は、神々の力を源とする魔法ですが、神々の力のほとんどは、創世の魔力と、様々な精霊にあまねく分け与えられ、神々が直接にその力を振るうのは、生と死、光と闇、それに偶然と宿命、この六つについてです。すなわち、傷を治したり、速やかな死を与えたり、霊や不死者に対峙するものに力を与えたり、逆にそれらの存在を導いたり、幸運や不運をもたらしたりします。

## 魔力を集める

魔法を使うためには魔力が必要です。魔力にはその源によ



て種類があり、その種類によって集め方が異なります。

## 魔力コンテナ（術者自身）

魔法を行使するための魔力をためる場所、物のことを魔力コンテナと呼びます。もっとも基本的な魔力コンテナは魔法使い自身の身体です。どんな人間、や生物でも通常は内なる魔力（精神力）を自身の身体にためています。その魔力は魔法の視野に捕らえることができれば乳白色に輝くオーラが身体の周囲にあることで確認できます。そのほかの魔力も身体に留めることもできますが、内なる魔力以外は身体との親和性は完璧ではないので、自動的に漸減していきます。

## 内なる魔力（精神力）

内なる魔力は、最も基本的な魔力で、その人物の精神力そのものです。内なる魔力は、十分な睡眠（6 時間以上）を取ることで、WIL の値まで回復します。また、瞑想を行うことによっても回復し、その場合は 1 時間毎に 1 点、回復します。

また、内なる魔力は精神力そのものですので、魔法の使用以外にも、精神や意識に対するダメージを負った場合にも減少します。そして内なる魔力が枯渇すると、その人物は意識を失います。

## 精霊の魔力

精霊の魔力はクフルヴィアの自然世界とその象徴たる精霊が源となる魔力で、その魔力を集めるには魔力収集の儀式を行います。魔力収集の儀式は、ミスティックレベルの高い場所の方が難しいのですが、成功すればたくさんの魔力を集めることができます。

〈魔力収集〉技能を使用して（成功倍率は 5、要求技能レベルはミスティックレベルと同じ）、成功すると一度の行動（アクション）でその場所のミスティックレベル分の魔力を集めることができます。効果的成功をした場合は、ミスティックレベルの 2 倍の魔力が集まります。決定的成功ならば 3 倍の魔力です。この魔力収集の行動は 3 アクションポイントを消費します。精霊の魔力は ENP の 2 倍まで自身の身体に溜めておくことができます。また、魔力収集にはアクションポイントの他に精神力を 1 点消費します。収集された魔力は、何らかの手段で保存されない限り、収集をやめた次の戦闘ターンから、10 分に 1 点ずつ暫減します。また、魔力収集技能に失敗した場合も 1 点失います。

〈魔力収集〉技能に、致命的失敗をした場合は魔力が暴発し、それまで蓄積した精霊魔力はすべて失われ、さらに精神力（内なる魔力）を 5 点失ってしまいます。

〈魔力収集〉には精神の集中が必要です。それが阻害されるような状況下で〈魔力収集〉を行う場合（たとえば歩きながらとか敵の攻撃にさらされながらなど）は、成功倍率が 5 よりも引き下

げられます。

## 創世の魔力

創世の魔力も収集の手順は基本的には精霊の魔力と同じ手順で魔力を集めることができますが、制限としてミスティックレベルが 4 以上の場所でのみ収集できることになります。また、収集できる魔力はミスティックレベルの半分になり、魔力の減衰は 10 分に 2 点となります。また、魔力が暴発した際には、すべての創世の魔力が失われ、さらに 10 点の精神力を失います。創世の魔力は自身の INT の 2 倍まで溜めておくことができます。

## 神授の魔力

神授の魔力は神への信仰の結果として得られるもので、その上限は基本的に CHA の値までです。

神授の魔力は神への礼拝によって回復します。その神の神殿や社で礼拝を行うことで、上限いっぱいまで完全回復しますが、その為には半日の祈祷が必要です。また一度祈祷によって神授の魔力が回復したならば、次の祈祷は翌日まで効果がありません。さらに神授の魔力は 1 日ごとに 1 点づつ、自然に減少します。これは毎日礼拝を行うことによって防ぐことができます。

魔力減少を防ぐ礼拝は簡易なものでよく、場所問いません。その神のシンボルを用い、10 分程度の礼拝を行うことで、信仰を維持し、魔力の減衰を防ぐことができます。ルールの一切礼拝を行わなかった日の翌日、日の出とともに 1 点を魔力が減少することになります。礼拝にはそれが本格的なものであれ、簡易なものであれ、〈魔力収集〉と違って精神力は消費しません。

礼拝を行うためには〈祭儀〉の技能を持っていないとなりません。通常的神授の魔力の回復や、その維持には〈祭儀〉さえ持っていれば技能判定は必要ありません。

## 魔力収集と防具

魔力収集を行う者が金属の防具を装着している場合は、魔力収集が阻害されます。

金属製の防具を着用している 1箇所につき魔力収集の成功倍率が－1 されます。同じ身体部位に複数の防具を装着している場合も－1 だけです。1つの防具が複数の身体部位をカバーする場合は、その身体部位の数だけ成功倍率は低下します。

皮革製や木製、骨製の防具は魔力収集の妨げとはなりません。また、盾やその他の武器類もたとえ金属製であっても魔力収集の妨げとはなりません。

腕や脚は左右セットで 1箇所分の修正を及ぼします。つまり、片腕だけならば－0.5 ということになりますが、この端数は常に切り上げます。片腕だけでも－1、片腕、片脚でも－1 となります。

## 魔法の発動

いずれにせよ、集められ、いま手中にある魔力を使って魔法を発動するには幾つかの手段があります。

魔法を発動するためには、十分な魔力が必要です。必要な魔力を消費した上で〈魔法発動〉技能の判定を行って発動の成否を判定します。魔法の発動に成功しても、魔法によっては対象が抵抗したり、攻撃魔法などの場合は命中判定が必要だったりする場合もあります。

〈魔法発動〉技能の判定に成功すれば、魔法は発動し、通常通りに魔力は消費されます。〈魔法発動〉技能の判定で効果的成功が出た場合は、術者が望むならば魔法のパワーレベルが2上昇します。決定的成功の場合はパワーレベルが2上昇した上に、消費魔力が半分になります。発動に失敗した場合は、魔法は働かず、消費魔力の半分（端数切り上げ）だけ魔力を消耗します。魔法発動に致命的失敗をした場合は、魔法は発動せず、魔力は規定分すべて失います。また、加えて精神力を1D6失います。これで精神力がゼロになれば通常通り、意識を失います。

また、魔法の発動には要求技能レベルがあります。魔法の発動の要求技能レベルは〈魔法の知識〉技能に対するもので、基本的にはその行使する魔法のパワーレベルに等しくなります。魔法の発動方法によってはこの要求技能レベルは修正されます。魔法の発動に関しては、実際に使用するのは発動用の各技能〈思惟発動〉〈呪文詠唱〉〈呪歌吟唱〉ですが、要求技能レベルは〈魔法の知識〉で行うという特殊なものです。

### 力の言葉（呪文詠唱）

最も基本的な魔法の行使方法は力ある言葉を駆使して魔法を発動する方法です。この方法で魔法を発動する場合は〈魔法の知識〉の要求技能レベルは規定のままで、消費される魔力に等しいアクションポイントを使用する必要があります。

力ある言葉での発動は魔法の効果と対になる言葉を実際に唱えて発動するものです。何らかの理由で口がきけない状態では発動できません。力ある言葉（呪文）とその効果（現象）の間に魔法のリンクが出来上がり効果が現れます。

力の言葉（呪文）の詠唱により魔法を発動する場合は、〈呪文詠唱〉で判定を行います。基本の成功率は5です。

### 思惟発動（無詠唱）

考えただけで魔法を発動する方法です。無詠唱とも呼ばれます。声を出す必要も何らかの動作を行う必要もありません。この方法での魔法の行使は意識不明でなければ行動不能状態でも行えます。（APがあればですが。。）この方法では〈魔法の知識〉の要求技能レベルが2倍になりますが、使用するアクションポイントは消費する魔力の半分（端数切り上げ）になります。

思惟発動では〈思惟発動〉技能で成功率5の判定をします。

### 呪歌吟唱

力ある言葉に節をつけて歌います。《魔法の素養》をもつ吟遊詩人や巫女などが使うことの多い方法です。未開部族の呪術師もこの方法を使いいう物は相当数います。この方法では〈魔法の知識〉の要求技能レベルが2レベル下がりますが、消費する魔力の2倍のアクションポイントを消費します。

### 結印と神楽舞

上記の3つの魔法発動の方法は動作を伴わない発動方法ですが、これらに加えて、動作（手や脚で印を結んだり、魔法の舞をを舞ったり）を加えることによって魔法の成功率を上げることができます。

手や脚で印を結ぶ場合は〈結印〉技能が必要です。結印を併用する場合は、魔法発動の判定の成功率に1を加えることができます。また、発動の判定に使用する技能は魔法発動技能と〈結印〉技能のどちらか小さいほうになります。重要な点として、判定に使用する基本能力値は、〈結印〉技能を使用するとしても魔法発動技能のものになります。

舞踊を伴って魔法を発動する場合は、発動の成功率に3を加えることができます。その代わりに消費アクションポイントが2倍になります。（また思惟発動と舞踊の組み合わせは行えません。舞踊を伴った発動の場合は〈魔法発動〉技能と〈神楽舞〉技能のどちらか低いほうを使用します。また、〈結印〉の場合と同じように使用する基本能力値は発動方法に依存します。（〈呪文詠唱〉ならばINT、〈呪歌吟唱〉ならばENP）

## 魔法の補助技術

魔法の行使に関して、本来は一切、道具等は必要ありませんが、道具によって様々な補助効果を得ることができます。

### 魔法陣

魔法陣は円形、もしくは正多角形の図形に力ある言葉を添えた図形で、通常は地面に描いて使用します。

ある種の魔法陣は魔力の収集を助けます。魔力収集を助ける魔法陣はその魔力の種類によって違います。また、魔力収集を助ける魔法陣は、その魔法陣内だけ一時的にミスティックレベルを引き上げるものと、魔力収集技能を一時的に上昇させるものなどがあります。また、魔法陣にはレベルがあり、その分だけ効果を発揮します。

ミスティックレベルを引きあげる魔法陣は、その場所の実際のミスティックレベルに関係なく、魔法陣のレベルをミスティックレベルとします。魔力収集技能を修正する魔法陣は、魔力収集技能に魔法陣のレベルを加えることができます。その他に、魔力の収集失敗による暴発を防ぐ魔法陣なども知られています。また、魔法陣の中には、その結界内に、魔力を留める効果のものもあります。この魔法陣の中で集められた魔力は自然減衰しません。また、この魔力を蓄積する魔法陣は、そのレベルの10倍までの魔力を蓄積できます。

## 宝石

### 魔法陣を移動させる

魔法陣は直接地面に描くのが普通ですが、敷物などに描いて持ち運ぶこともできます。先の魔力を蓄積する魔法陣が敷物などに書かれていた場合、その敷物を畳んでしまった時点で魔力はすべて失われます。

敷物などに描かれた魔法陣は可能な限り、たいらで水平な場所に広げなければならず、地面が凸凹であったり、傾いていたりする場合は、その程度に応じて、魔法陣のレベルが一時的に下がります。

魔法陣は、通常そのレベルの2倍(メートル)の直径の大きさで描かれます。大きさを縮小して描くこともできますが、その場合は魔法陣作成の要求技能レベルが高くなります。直径を半分にするたびに要求技能レベルは2上がります。

### 魔法の紋章(シンボル)

魔法の紋章は、金属や石、木材等を彫刻したりして作る立体的な造作物で、やはり魔法を補助する効果があります。魔法の紋章を作るには「魔法の紋章の知識」と材料に見合った「製作」技能が必要です。

魔法の紋章には、神授の魔力の礼拝対象以外に、次の様な物が知られています。

#### 瞑想補助

この紋章を身に着けていると、瞑想中に、それを遮断するような妨害があった時に瞑想が遮断されたかどうか判定する WIL 判定で成功倍率を紋章のレベル分修正します。また、集められる内なる魔力もそのレベル分、増えます。

#### 発動補助

魔法を発動させる際の、要求技能レベルを引き下げます。普通は特定の魔法専用ですが、ごくまれにひとつの魔力に属するすべての魔法に効果があるものもあります。五つの魔力の種類の垣根を越えて効果を発揮する魔法の紋章は今のところ発見されてません。

#### 魔法の土台

何らかの魔法を付加する土台として機能します。この紋章が付いた杖が、魔法の杖となり、これがついた兜が魔法の兜となります。紋章は立体的に作られるものですが、指輪や兜、剣や杖などに彫刻されているものでも、効果を発揮します。魔法の土台としての紋章は、それ自体は効果を発揮しませんが、そのレベルの5倍の魔力の魔法までを付加できます。

宝石は魔力の蓄積装置として機能します。その蓄積可能量は、宝石の大きさ、純度、カットの正確さで変わります。一般に、これら項目は良ければよいほど、多くの魔力を蓄積できますが高価になります。また、宝石は硬いほど、多くの魔力を蓄積できます。

金剛石(ダイヤモンド)が最も多くの魔力を蓄積でき、次いで紅玉(ルビー)や碧玉(エメラルド)などになります。宝石に蓄積できる魔力の量の実際については、宝石評価表を参照してください。

#### 魔法関係技能戦闘ターン

ゲームを進めていくうえで、ゲームマスターが必要と判断したならば、ゲームは戦闘シーンに入ります。ゲームが戦闘シーンに入ったならばゲームマスターはそれを宣言し、以降は戦闘シーンが終了するまで戦闘ターンと呼ばれる手順を繰り返すことによって進めていきます。一度の戦闘ターンは実際の12秒間に匹敵します。また、戦闘シーンは基本的にボードゲームの様にマス目が描かれた地図上でおこないます。

魔法に関する技能を以下に示します。

「瞑想」WIL

内なる魔力の回復に使用する。

「祈祷と祭祀」

神授の魔力の

「魔力収集」ENP

既知の魔法

炎の突風

精霊





# 既知の魔法

魔法使いの先達たちが発見研究し、既にクフルビア世界で知られている魔法が既知の魔法です。この Wizard & Warrior 基本ルールでは魔法を自己開発することは出来ませんので、この既知の魔法が魔法使いのプレイヤーキャラクターの行使できる魔法になります。

## 概要

既知の魔法には効力の他にさまざまなパラメーターがありますが、それはおおむね以下のようなものになります。

### 入手難易度

その魔法を手に入れる難しさです。難度が高くなるほど入手が難しい（知っているものや記載されている書物が少ない）ことを表しています。

### 持続時間

その魔法が効力を発揮する時間を表しています。

持続時間が刹那の魔法は発動した一瞬で効力は終了します。これは魔法の効力の結果によって与えられた結果が終了するわけではありません。たとえば、〈止血〉の魔法は負傷からの出血を止める魔法ですが、効果を発揮した瞬間に出血がとまります。この魔法の持続時間は刹那ですので魔法の効果はその瞬間だけです。次の瞬間に塞がった傷口から再び出血するわけではありません。ただし、塞がった傷に再び無理な力が加わったりすれば、それは普通に再出血することもあります。

暫時の魔法は普通数十分間効果が持続します。10 分で効果が終了するか、20 分で効果が終了するかは術者にもわかりません。（ただし、その対象を観察できる状態であれば、効果が終了すればわかります。）

ゲームマスターはあらかじめ、どれぐらいで切れるかを決めておいても良いし、そのときの話の流れで適当に効果が終わったことにしてもかまいません。厳密かつ無作為に持続時間を決めることをゲームマスターが望むのならば 3 D6+10 分間で終了することにしてもかまいません。その際も効果の切れる時間はプレイヤーには事前には知らせないほうが良いでしょう。

月と陽の魔法は日中に発動した魔法は日没まで、日没後に発動した魔法は日の出まで効果が継続します。より正確には、日の出は太陽が昇りきった瞬間、日没は太陽が完全に地平に隠れた瞬間です。月と陽の魔法は日の出の直前や日没の直前では持続時間が極端に短くなりますので注意が必要です。（当然、暫時の魔法よりも短くなります。）月と陽という名前に反して、月の動きには関係しません。

持続時間が維持の魔法は基本的に暫時の魔法とおなじ持続時間ですが、効果を持続するために意識の幾ばくかをその魔法に

向けていなくてはなりません。（視界内に納めるか、何らかの魔法的知覚によってその魔法の対象を観察できる状態を維持する必要があります。）また、維持の魔法はその魔法を維持しているあだ、パワーレベルの半分（端数切捨て）だけアクションポイントが少ない状態で戦闘ターンを行うことになります。このアクションポイントの低下は魔法が発動した次の戦闘ターンから発生します。

### 要求技能レベル

既知の魔法の要求技能レベルは、それぞれの魔法の項目に特別に記載が無ければ、パワーレベルと同じになります。各魔法の要求技能レベルは〈魔法の知識〉を要求するもので、実際の発動につかう〈魔法発動〉技能とは違います。ただ、要求技能レベルが満たされない場合の成功率の半減は〈魔法発動〉技能に対するものです。

### パワーレベル

その魔法の力の強さがパワーレベルです。パワーレベルは固定の値が与えられているものと可変のものがあります。パワーレベルが可変のものは、実際に行使する段階でパワーレベルを宣言して使用します。

パワーレベルは魔法の効果や消費する魔力に影響を与えます。

### 消費魔力

その魔法を行使するために必要な魔力の量をです。消費される魔力の種類は特に記述がなければ、その魔法が分類されている魔力の種類です。この基本ルールではありませんが、大掛かりな魔法では 2 種類以上の魔力を必要とするものもあります。

### 対象

魔法の効果として選べる対象です。術者自身、人物、生物、空間、大地、など様々です。空間が対象の魔法は目標の物理的空間に魔法の効力が発生します。通常は術者を中心とした球形（地下にも及ぶ）の空間に魔法の効力が発生しますが遠隔対象として離れた空間にかけることが出来るものもあります。

### 抵抗

その魔法に対して抵抗可能かどうかです。抵抗可能の場合は抵抗に使用する能力値が示されています。魔法の抵抗には示された能力値を使って成功率 5 の判定を行います。この判定に成功すればその魔法の効果には抵抗できたことになります。対象が《魔法に対する抵抗》の特典を持っていれば、この成功率に +2 することができます。また、発動した魔法のパワーレベルの半分（端数切捨て）が抵抗の成功率からは差し引かれます。（例えば、《魔法に対する抵抗》の特典を 1 レベル持つキャラ

ターが抵抗可能な魔法の攻撃の対象になり、その魔法がパワーレベル 3 だった場合は、 $5+2-1 = 4$  で成功倍率 4 で抵抗の判定を行うことになります。

## 遠隔対象の魔法

対象の項目に遠隔対象が記載された魔法が、術者から離れた位置を魔法の対象とすることが出来る遠隔対象の魔法です。遠隔対象の魔法では対象は魔法の効果に抵抗することが出来ます。抵抗に使用する基本能力値は内なる魔法に対しては WIL、精霊の魔法に対しては ENP、創世の魔法に対しては INT、神授の魔法に対しては CHA になります。

遠隔対象の魔法の届く距離も、抵抗する場合と同じように魔力の種類に応じた基本能力値で決まります。その基本能力値メートルが届く距離になります。遠隔対象に魔法の効力を届ける場合は、パワーレベルが可変の魔法ではパワーレベルが 2 減少します。（これは効果を計算するうえでパワーレベルが下がるのであって、このパワーレベル減少に伴って要求技能レベルや消費魔力が減少するわけではありません。）

パワーレベルが固定の魔法を遠隔対象に発動する場合は、パワーレベルはそのままに要求技能レベルだけが 2 上昇します。

## 接触発動

遠隔対象の魔法はすべて、術者が目標に直接触れて発動することが出来ます。このような接触発動の場合は、可変パワーレベルの減少は 1 にとどまります。また固定パワーレベルの場合は、要求技能レベルが 1 だけ上昇します。それ以外の抵抗などに関しては遠隔対象の魔法と同じように扱います。

## 遠隔対象の魔法への抵抗

遠隔対象への魔法（接触発動を含む）に抵抗を行う場合は、抵抗の成功倍率から差し引かれるのは遠隔対象によって修正されたあとのパワーレベルの半分（端数切捨て）になります。たとえばパワーレベル 6 の魔法を遠隔対象の目標に発動した場合、目標が抵抗を試みる成功倍率は  $5 - (6 - 2) / 2 = 3$  で成功倍率 3 で抵抗を試みることになります。

# 既知の内なる魔法

術者の精神力のみを源とする内なる魔法は、通常は術者の肉体的、精神的能力を変化させたりします。また、対象を術者以外にすることもできますが、その場合は、対象は魔法抵抗を試みることができます。また、内なる魔法を他者に使用する場合、必要な魔力の半分をその目標から引き出すことができます。そうする場合は、魔法の発動の要求技能レベルが 2 上がります。（遠隔対象の発動の要求技能レベルの修正と累積します。）

内なる魔法に抵抗する為には WIL で能力値判定を行います。その時の成功倍率倍率は基本の 5 になりますが、そこから魔法のパワーレベルの半分を差し引きます。修正した結果の成功倍率倍率が負の値になった場合は、抵抗は必ず失敗します。

## 筋力増強

入手 並  
持続時間 暫時  
パワーレベル 可変  
消費魔力 1/ パワーレベル  
対象 術者自身  
抵抗 WIL

対象の筋力 STR を上昇させます。パワーレベル分だけ上昇します。

## 反射増強

入手 並  
持続時間 暫時  
パワーレベル 可変  
消費魔力 1/ パワーレベル  
対象 術者自身  
抵抗 WIL

対象の QUI をパワーレベル分上昇します。

## 器用度強化

入手 並  
持続時間 暫時  
パワーレベル 可変  
消費魔力 1/ パワーレベル  
対象 術者自身  
抵抗 WIL

対象の DEX をパワーレベル分上昇します。

## 強靭度強化

入手 並  
持続時間 暫時  
パワーレベル 可変  
消費魔力 1/ パワーレベル  
対象 術者自身  
抵抗 WIL

対象の CON をパワーレベル分上昇します。

## 戦闘感覚

入手 並  
持続時間 暫時  
パワーレベル 可変  
消費魔力 1/ パワーレベル  
対象 術者自身  
抵抗 WIL

対象の〈戦闘経験〉技能をパワーレベル分だけ上昇させます。(それに従って AP も増えます。)

## 治癒促進

入手 並  
持続時間 月と陽  
パワーレベル 可変  
消費魔力 2/ パワーレベル  
対象 術者自身  
抵抗 WIL

対象の負傷の自然治癒を促進します。ひとつの魔法で、全身の負傷の治癒を促進させます。パワーレベル 1 ごとに治癒に必要な時間が半分になります。通常の治癒の判定は 1 日に 1 回ですがパワーレベル 1 の魔法で半日に一回の回復判定になります。パワーレベル 2 ならば 6 時間に 1 回です。パワーレベル 5 ならば 4 5 分に一度、回復判定を行います。

この魔法は、回復判定の成功倍率には影響を与えません。また、ヒットポイントの回復にも影響しません。あくまでも負傷の回復をが進むだけです。

もしも対象が複数の負傷を受けている場合は、パワーレベルは負傷の数で割られます。一つの重傷と二つの軽傷を受けていて、パワーレベル 3 の「治癒促進」をかけられた場合、回復判定には 1 2 時間が必要です。

その負傷について、既に数時間が過ぎた状態でこの魔法が効力を発揮すると、残りの時間が半減します。通常の自然回復は 2 4 時間が必要ですが、1 2 時間経過した時点でこの魔法が効力を発揮すると、次の回復は 6 時間後になります。(パワーレベル 1 の場合)

## 視力強化

入手 並  
持続時間 暫時  
パワーレベル 可変  
消費魔力 1/ パワーレベル  
対象 術者自身

対象は視力を用いる知覚判定で、この魔法のパワーレベル分だけ成功倍率倍率を大きくすることができます。

## 皮膚硬化

入手 難  
持続時間 暫時  
パワーレベル 可変  
消費魔力 1/ パワーレベル  
要求技能レベル パワーレベル + 1  
対象 術者自身

対象は皮膚表面が硬化しまるで鎧を着ているかようになります。魔法のパワーレベル 1 毎に 1 / 1 の鎧として考えます。(端数切り捨て)

この魔法の鎧は通常の鎧と効果が累積します。

## 鉄の爪

入手 難  
持続時間 暫時  
パワーレベル 4  
消費魔力 4  
要求技能レベル 5  
対象 術者自身

対象の爪が強力な鋼の刃物になります。格闘戦時にこれで攻撃する場合、ダメージコード 4 / 2 (1) x 3 の武器として扱います。また攻撃時の打撃値には S T R による修正も通常通り適用されます。

## 士気向上

入手 並  
持続時間 暫時  
パワーレベル 可変  
消費魔力 1/ パワーレベル  
対象 人物 (術者以外)、動物  
遠隔対象  
抵抗 WIL

対象の士気判定の成功倍率をパワーレベル分引き上げます。また恐怖に対する WIL 判定の成功倍率をパワーレベル分引き上げます。

## 早足

入手 並  
持続時間 暫時  
パワーレベル 2  
消費魔力 2  
対象 術者自身

対象の走る速度を上げます。《早足》の特典を持っている場合のように、走った場合の移動距離が通常の歩行の 2 倍ではなく 3 倍になります。同じく疾走した場合の移動距離は歩行の 5 倍になります。通常の移動では変わりません。

## 隠行

入手難易度 並み  
持続時間 暫時 (維持)  
パワーレベル 可変

**消費魔力 1/ パワーレベル****対象 術者自身**

術者は隠密行動中に見つかりにくくなります。〈隠密行動〉の技能判定を行う際に隠行のパワーレベルを成功倍率に加えることが出来ます。

**察知****入手難易度 並み****持続時間 暫時（維持）****パワーレベル 可変****消費魔力 1/ パワーレベル****対象 術者自身**

この魔法を維持している間中、術者は第6感での判定を行う場合、その成功倍率に察知のパワーレベルを加えることが出来ます。

**士気喪失****入手難易度 並み****持続時間 暫時****パワーレベル 可変****消費魔力 1/ パワーレベル****対象 人物、動物 遠隔****抵抗 WIL**

魔法の対象は士気判定の際に成功倍率が、この魔法のパワーレベル分差し引かれます。この魔法にたいして抵抗が成功すれば、まったく影響を受けません。

**恐慌****入手難易度 並み****持続時間 刹那****パワーレベル 4****消費魔力 4****対象 人物、動物****抵抗 WIL**

この魔法の対象は、言いようのない恐怖に襲われます。直ちに對恐怖の判定として WIL（5）を行います。この判定に失敗した対象は、ひどい恐怖のために、その場から逃げだそうとします。逃げ出すことが不可能な場合は、その場にうずくまって、ただおびえるだけになります。この状態は毎戦闘ターンの終了時に WIL（5）判定を行って成功するまで続きます。

**疲労****入手難易度 並み****持続時間 刹那****パワーレベル 4****消費魔力 4****対象 人物、動物****抵抗 WIL**

この魔法の対象は、一時的疲労状態になります。一時的疲労状態のときはすべての行為判定で成功倍率が－1 されます。また、この効果は2 戦闘ターン続きます。一時的疲労状態となった次の戦闘ターンの最後に、自動的に回復します。一時的疲労状態は累積して効果を発揮することはありませんが、毎戦闘ターンかけることによって、対象を持続的に一時的疲労状態に置くことはできます。

**意識混濁****入手難易度 難****持続時間 刹那****パワーレベル 可変****消費魔力 1/PL****対象 人物、動物 遠隔****抵抗 WIL**

この魔法の影響を受けたものは、急速に意識が混濁します。抵抗に失敗した対象は魔法のパワーレベル1 につき1 点の自失点を獲得します。この自失点はあらゆる点で、通常の頭部への打撃などによる自失点と同じように作用し、また回復します。この自失点が対象の残り精神力以上になれば、対象は気絶します。

**蛮勇****入手難易度 難****持続時間 暫時****パワーレベル 5****消費魔力 5****対象 人物、動物 遠隔****抵抗 WIL**

この特殊な魔法の効果を受けた対象は、根拠のない勇気に満ち溢れ、戦闘においては受け流しや回避などの行動をとらなくなります。可能な限り攻撃的な行動をとります。戦闘シーン以外で、この影響を受けた対象は理性による静止が難しくなり、感情と己の欲求に赴くままの行動を起こしてしまいます。この魔法の対象が、士気喪失や恐怖の魔法の影響下にある場合は、それらの効果は直に取り除かれ蛮勇の効果で書き換えられます。

この魔法の抵抗に成功した場合は蛮勇はまったく効果を発揮しません。また、蛮勇の効果を受けている対象への士気喪失の魔法は PL 5 以上の場合のみ効果を発揮します。その場合は蛮勇は直ちに効果を失います。恐慌の魔法は決して 蛮勇の魔法を打ち消すことは出来ず、蛮勇の支配下にある対象は自動的に恐慌の効果への抵抗に成功します。

**安息**



この魔法は、単純に魔法のパワーレベルと同じだけ対象の精神力を回復させます。精神力がゼロで意識を失っていた対象に対して使用した場合は、対象は直ちに意識を取り戻します。

## 既知の精霊の魔法

精霊の魔法は世界に偏在する精霊たちの力に頼った魔法で、使用するには精霊の魔力が必要です。

また、精霊の魔法には直接敵を攻撃できる魔法が多くあります。攻撃魔法の多くは、単に魔法の行使に成功するだけでなく、その命中にも判定が必要です。

### 射出型の魔法

射出型の魔法の対象は通常術者自身です。術者をが何らかの精霊の力を得て、それを発射するのが射出型の魔法です。攻撃魔法として最もイメージしやすい魔法の1つとして炎の塊を目標に当てるといふものがあります。この場合は術者の手元に炎の塊を生成する部分が魔法の主たる部分です。そのあとは生み出された魔法の効果を目標に命中されることになります。このような魔法を射出型の魔法と呼びます。目標はこの攻撃に対抗するためには魔法に対する抵抗ではなく炎の熱という物理現象に抵抗する必要があります。

射出型の魔法は、基本的に直線状に飛翔します。従って射出型の魔法で目標に命中させるためには目標まで、通常の飛び道具での攻撃と同じ様に射線が通っていかなくてはなりません。また射出型の魔法では発動の判定に成功したあとに射出した魔法の効果が目標に命中するかどうかの判定が必要です。この判定は〈射出魔法〉の技能判定で成功倍率は5が基本となります。この成功倍率は通常戦闘の飛び道具（弓や投石器）と同じ修正を受けます。

判定に成功すれば魔法の効果は対象に影響を及ぼします。失敗すれば、対象は何の影響も受けません。効果的成功や決定的成功での効果の差異は各魔法によって異なります。

### 視覚誘導型

射出型魔法と同じように魔法の対象は術者本人ですが、眼で見えている目標にならば、自動的に命中します。命中判定の必要はありません。一般に視覚誘導型は通常の射出型よりも魔法の威力そのものは小さくなります。

### 火球

**入手難易度** 並み  
**持続時間** 刹那  
**パワーレベル** 可変  
**消費魔力** 1/ パワーレベル  
**対象** 術者自身  
**射出魔法**（視覚誘導型）

掌から火の玉を発射し、目標にダメージ与える攻撃魔法。術者の視界に入っている目標に対して自動的に命中し、パワーレベルの2倍に等しい打撃値を持つ攻撃として扱います。命中し

た目標は、防具の防御を半分（端数切り上げ）にして利用できません。

また、火球が命中した対象は燃え上がる可能性があります。

視覚誘導型のため、命中自体は自動的に成功しますが、命中箇所は飛び道具として判定します。

### 火弾

**入手難易度** 並み  
**持続時間** 刹那  
**パワーレベル** 可変  
**消費魔力** 1/ パワーレベル  
**対象** 術者自身  
**射出魔法**

掌から炎の弾丸を発射します。この攻撃を目標に当てるためには命中判定が必要です。命中判定は〈射出魔法〉技能でおこないます。攻撃が命中すればパワーレベルの2倍の打撃値をもつ攻撃となります。この攻撃は、防具の防御を半分（端数切り上げ）で減衰することが出来ます。また、この攻撃には射程があり、パワーレベルの2倍メートルが有効射程です。有効射程を超えるとダメージ判定の際、パワーレベルを半分にして計算します。また、パワーレベルの4倍が最大射程となり、それを超えては攻撃は届きません。

命中の判定が効果的成功の場合は、パワーレベルの3倍が打撃値になります。決定的成功ならば4倍です。

また、命中した目標は着火する可能性があります。

命中箇所は飛び道具として判定します。

### 炎の噴流

**入手難易度** 難  
**持続時間** 刹那  
**パワーレベル** 可変  
**消費魔力** 2/ パワーレベル  
**要求技能レベル** パワーレベル + 2  
**対象** 術者自身  
**射出魔法**（噴流）

掌から火炎の噴流がほとぼりします。噴流は直線状にのびます。噴流の場所に存在するものはすべてダメージを受けます。パワーレベルの3倍が打撃値となります。効果範囲内の対象は、〈回避〉を試みることができます。〈回避〉に成功するとダメージを受けません。回避の成功倍率は5－その地点のパワーレベルの半分（端数切捨て）です。噴流のパワーレベルは2メートルごとに1低下します。つまり、最大射程はパワーレベルの2倍になります。

目標は着火する可能性があります。

命中箇所は飛び道具として判定します。

### 火炎柱

**入手難易度** 難  
**持続時間** 刹那  
**パワーレベル** 可変  
**消費魔力** 2/ パワーレベル  
**要求技能レベル** パワーレベル + 3  
**遠隔対象**  
**対象** 地面

地面などを対象とする魔法です。魔法にかかった地面から高温の炎の柱が立ち上がります。この柱の中にあるものはパワーレベルの4倍の打撃値で攻撃されます。防具は半分だけ効果があります。柱の直径は1メートルほどで、〈回避〉に成功すると、パワーレベルを半減することができます。〈回避〉の成功倍率は5－魔法のパワーレベルの半分（端数切捨て）です。

命中箇所は下半身限定になります。命中箇所判定のダイスの目を半分にして命中箇所を判定してください。

## 風の守り

**入手難易度** 並  
**持続時間** 暫時  
**パワーレベル** 可変  
**消費魔力** 1/ パワーレベル  
**対象** 人物、動物、物体  
**遠隔対象**

この魔法は、術者本人にも遠隔対象の人物や動物、あるいは机や本、などの物質も対象に出来ます。（物体の場合は一般的な家具程度の大きさまでです）

対象の周りを濃密な気流の流れが出来、それが防御に役立ちます。この魔法に守られた対象が近接戦闘で攻撃を受ける場合は、パワーレベル3点ごとに1/1の防具として考えます。飛び道具で攻撃を受ける場合はパワーレベル2点ごとに1/1の鎧として考えます。また炎による攻撃に対してはパワーレベル1点ごとに0/1の防具として考えます。

## 竜巻

**入手難易度** 難  
**持続時間** 暫時（維持）  
**パワーレベル** 可変  
**要求技能レベル** パワーレベル + 2  
**消費魔力** 2/ パワーレベル  
**対象** 地面  
**遠隔対象**

大地を対象とした魔法で、対象地点に竜巻が発生します。竜巻は対象地点から半径パワーレベル分の範囲内に影響を及ぼします。範囲内の物体を巻き上げます。巻き上げられる物体は基本的にパワーレベルの20倍の重さのものまでです。（ただし、その物体の構造や材質によって巻き上げられやすい場合は、それ以上の重さでも巻き上げられることがあります。巻き上げられる高さはパワーレベルの3倍メートルまで、巻き上げられた物

体は1戦闘ターン後に竜巻内からはじき出され落下します。通常の落下ダメージが適用されます。

巻き上げられる重さであっても、何かにつかまったりして、風に抵抗する場合はSTR(10)の判定を行います。この判定に成功すれば巻き上げられずにすみます。またこの判定の成功倍率から、その人物を巻き上げるのに必要なパワーレベルを竜巻のパワーレベルが上回っている分だけ差引きします。例えば、体重が70キロの人物がパワーレベル8の竜巻に巻き上げられる場合、何かにつかまって踏みとどまるためにはSTR（6）の判定に成功しなくてはなりません。（体重70キロの人物を巻き上げるのに必要な竜巻のパワーレベルは4。）

## 雷撃

**入手難易度** 難  
**持続時間** 刹那  
**パワーレベル** 可変  
**消費魔力** 3/ パワーレベル  
**要求技能レベル** パワーレベル + 2  
**対象** 術者  
**射出魔法**

術者の指先から稲妻が走り目標を攻撃します。射出魔法として〈射出魔法〉の命中判定が必要です。この魔法の基準射程はパワーレベルの3倍になります。命中判定に成功すれば目標はパワーレベルの3倍をダメージレンジとした負傷を負います。命中箇所は通常通りに飛び道具の命中箇所判定で決定します。雷撃のダメージには通常の通常の防具は効果がありません。「水障壁」の魔法は雷撃のダメージを完全に防ぎます。金属の盾を地面に接触させた状態でブロックできれば、最終的なダメージを半減（端数切り上げ）出来ます。

この魔法は、命中箇所とそこから地面に続く別の場所にもダメージを与える可能性があります。例えば右手に雷撃が命中した場合は胸、腰、脚にもダメージが及ぶ可能性があります。命中箇所に接する次の箇所はダメージレンジを半分にしてダメージを出します。先の例では胸です。胸にも実際のダメージが入った場合は、つづいて腰のダメージを判定します。最初の命中箇所以外の負傷の判定はすべてダメージレンジを半分にして判定します。

例としてパワーレベル5の雷撃が胸に命中した場合、まず胸はダメージレンジ15の攻撃を受けます。続いて腰はダメージレンジ8の攻撃を受けます。この攻撃がダメージを与えたなら（ダメージ決定のダイスの目が9以上でなかったら）次は脚がダメージレンジ8で攻撃されます。

胸への命中では通常腕や頭部へは雷撃のダメージは及びません。それらの身体部位が何らかの理由で接地していれば別です。

## 無音の領域

**入手難易度** 難  
**持続時間** 暫時（維持）  
**パワーレベル** 可変

消費魔力 1/ パワーレベル  
 要求技能レベル パワーレベル+2  
 対象 空間  
 遠隔対象

術者を中心にパワーレベル半径分の空間が無音になります。(音が伝達されない) 無音の空間内で発生した音は、空間外へも漏れません。

遠隔対象として術者から離れた空間に無音の領域を発動することも出来ます。遠隔対象の場合は実際のパワーレベルが2下がるので、最低でもパワーレベル3で投射しないといけません。

無音の領域の音は伝達されませんが、魔法の発動には影響を与えません。

## 炎と熱のダメージ

主に火の元素が関連する炎と熱のダメージは打撃度として扱います。炎と熱のダメージに対して防具は、その打撃度修正の半分だけを使用できます。鋭利度修正は一切関係ありません。

炎の攻撃を受けた対象は、燃え上がる可能性があります。炎の攻撃が命中し実際にダメージを受けた場合はDEX(5)の判定を行いこれに失敗すると炎が対象に燃え広がります。この判定の成功倍率からは実際に受けたダメージの半分が差し引かれます。また、目標が難燃素材で大半が覆われているような場合(金属製の鎧一式を身に着けているなど)成功倍率には5が加えられます。ゲームマスターはその他の条件も勘案して成功倍率を決めてください。

炎が体毛や着衣に燃え移った場合、それを消す行動をとることが出来ます。パワーレベル3までの炎は通常の行動として3APの消費で消すことが出来ます。パワーレベル4以上の炎は複雑な行動として6APを消費します。通常は消火には成功の判定は必要ありません。アクションポイントさえ支払うことが出来れば消火出来ます。もしも消化できずに、次の戦闘ターンのを迎えることになれば、戦闘ターンの最初に炎が燃え移った対処は、その炎と熱による負傷を受けます。このときのダメージはもとの魔法などの種類に関係なく炎のパワーレベルの2倍の打撃度になります。防具は通常通り打撃度修正の半分だけを使用できます。

## 落下のダメージ

人物や物体が高い高さから落下した場合、高さの1/4(端数切り上げ)を二乗した打撃値のダメージを受けます。ダメージを受ける箇所は飛び道具の命中箇所として判定します。落下時に〈軽業〉(5)の判定に成功すればダメージを受ける箇所を自身で選択できます。〈軽業〉に成功して足からの着地を選べば受けるダメージの打撃値は半減します。(端数切り上げ)例えば、10メートルの高さから落下し、〈軽業〉判定に成功した場合、脚からの着地を選べば、脚部に0/5のダメージを受けることになります。

〈軽業〉に成功せず、偶然に脚からの着地になった場合は打撃値の半減は起こりません。また、この場合はDEX(5)判定を直に行い、失敗すれば転倒します。もちろん脚部のダメージが致命傷になった場合は自動的に転倒します。重傷の場合はDEX(5)判定に失敗すれば転倒します。

# 既知の神授の魔法

神授の魔法は、クフルビアの神々の魔力の恩恵を直接に扱う魔法です。神授の魔法は強力ですが、時には恩寵点を失うリスクがあります。また神授の魔法には光と生の面、闇と死の面、それにどちらにも含まれない偶然と運命の面の三つの要素があります。神授の魔法を扱う者は、これらの面のどれかを得意とすることが出来ます。得意な面はキャラクターを作ったときに決定しておきます。得意な面の魔法を使用する場合は、消費する魔力は通状の半分で済みます。しかしながら、それ以外の面の魔法は2倍の魔力を消費します。また、得意な面以外の魔法で恩寵点を要求されるものは、恩寵点も2倍必要になります。(得意な面の恩寵点消費が半分になることはありません。)

## 神授の魔法の発動

神授の魔法の発動方法は通常の魔法と変わりません。ただ、神授の魔法の発動に致命的失敗をした場合は恩寵点を1点失います。(蓄積限界は変わりません) また、強力な神授の魔法の中には恩寵点を捧げなくてはならないものもあります。このような魔法を行使する場合、魔法の発動に成功すれば恩寵点を1点失います。魔法の発動に恩寵点を要求する場合は、同時に恩寵点の蓄積限界も下がる魔法と、下らない魔法があります。

## 光と生の面の魔法

### 傷の治癒

入手難易度 並  
 持続時間 刹那  
 パワーレベル (可変)  
 消費魔力 2/ パワーレベル  
 要求技能レベル  
 対象 動物

傷に手をかざすことによって外傷を負った動物の負傷を治療する真方です。パワーレベルごとに2点の負傷を回復します。この回復はヒットポイントは回復しません。

### 体力恢復

入手難易度 並  
 持続時間 刹那  
 パワーレベル (可変)  
 消費魔力 1/ パワーレベル  
 要求技能レベル  
 対象 動物

この呪文は対象のパワーレベルの2倍までのヒットポイントを回復します。しかしながら負傷の効果を受けている場合は、その負傷によって制限される範囲でのみヒットポイントは回復します。



## 解毒

入手難易度 並  
持続時間 刹那  
パワーレベル (可変)  
消費魔力 1/パワーレベル  
要求技能レベル  
対象 動物

毒に侵された身体から毒素を取りだして解毒します。毒のパワーレベル以上の解毒魔法だけが効力を発揮します。この魔法が成功すると対象の毒のパワーレベルが1低下します。魔法のパワーレベルが、毒のパワーレベルを超えている場合はそのパワーレベルの差異だけ余分に毒のパワーレベルを下げる事が出来ます。

## 快癒

入手難易度 並  
持続時間 刹那  
パワーレベル (可変)  
消費魔力 1/パワーレベル  
要求技能レベル  
対象 動物

病気に侵された身体を回復させます。病気のパワーレベル以上の魔法だけが病気から回復させることができます。魔法が成功した場合は病気のパワーレベルが1下がります。魔法のパワーレベルが病気のパワーレベルを上回っている場合、その上回っているパワーレベル分だけ、余分に病気のパワーレベルを下げる事が出来ます。

## 急速治癒

入手難易度 難  
持続時間 暫時  
パワーレベル (可変)  
消費魔力 2/パワーレベル  
要求技能レベル  
対象 動物

この魔法をかけられた生物は、負傷しても負傷した組織が急速に治癒します。この再生は1戦闘ターンごとに使用した魔法のパワーレベル分の負傷が治癒します。対象が複数の負傷を負っている場合は、負傷の回復はなるべく等分になるように振り分けられます。たとえばパワーレベル4の急速治癒をかけられた戦士が2箇所を負傷した場合は、各負傷は毎戦闘ターン2点ずつ回復します。急速治癒による回復は戦闘ターンの最後に起こります。

## 四肢再生

入手難易度 至難  
持続時間 刹那  
パワーレベル (可変)  
消費魔力 5/パワーレベル  
要求技能レベル 5  
対象 動物

この魔法は欠損した四肢や失われた眼球など、通常の治癒魔法では修復できないものを回復します。この魔法は対象の重傷値以上のパワーレベルが必要で、パワーレベルが足りない場合は失敗します。また、この魔法には2点の恩寵点消費する必要があります。これによって失われる恩寵点は、恩寵点の蓄積限界も引き下げます。恩寵点の消費は術者が2点失うか、術者と対象で折半(1点ずつ消費)することが出来ます。すべての恩寵点を対象から消費することは出来ません。

## 鎮魂

入手難易度 普通  
持続時間 刹那  
パワーレベル (可変)  
消費魔力 1/パワーレベル  
要求技能レベル 1  
対象 アンデッド(一部)  
抵抗 意志力(WIL)  
遠隔対象

この魔法は、現世への強い心残りや恨みなどを抱くことによって不死者となったアンデッドだけが対象となります。この魔法の対象となったアンデッドは抵抗に失敗すると、現世へのこだわりを失いただの死体になります。すでに肉体を失い、単なる霊体となっているアンデッド(例えばゴースト)の場合は単純に存在自体が消失します。通常、神授の魔法に対する抵抗は魅力(CHA)で行いますが、この魔法は意志力(WIL)で抵抗します。

## 病氣治療

入手難易度 普通  
持続時間 刹那  
パワーレベル (可変)  
消費魔力 1/パワーレベル  
要求技能レベル 1  
対象 生物

何らかの病気に罹っている対象の病気を治療します。病気のパワーレベル以上のパワーレベルでなければ、効果は発揮しません。この魔法の対象は直ちにCON(1)の判定を行います。この魔法のパワーレベルが病気のパワーレベルを超えている場合は、そのパワーレベルの差だけCON判定の成功倍率を高める事が出来ます。CON判定に成功したならば患者の病気のパワーレベルが1低下します。効果的成功の場合は2低下します。決定的成功の場合は3低下するか、半分になるか、より回復する結果となります。(パワーレベル5までの病気の場合は3低下、パワーレベル6以上の病気の場合は半分になります。)



この魔法は連続して使用すると副作用として対象の体力を奪います。(魔法のパワーレベルに等しいヒットポイントを失います。)これを避けるためには、最低でも24時間をあけて再び治療する必要があります。

## 病魔駆逐

入手難易度 難  
持続時間 刹那  
パワーレベル (可変)  
消費魔力 2/パワーレベル  
要求技能レベル 3  
対象 生物

病気にかかっている対象の病気を瞬間的に完治させる魔法です。この魔法は病気のパワーレベル以上で 사용되는必要があります。この魔法の対象は直ちに病気から回復します。この強力な魔法は神界からの強い力が必要な為、術者の恩寵点を1点消費します。(蓄積限界は下がりません)

## 聖なる剣

入手難易度 並  
持続時間 月と陽  
パワーレベル 4  
消費魔力 4  
要求技能レベル 1  
対象 刃のある武器

この魔法の対象となった武器は、通常武器では傷つかない不死の怪物に鋭利度分のダメージを与えることが出来るようになります。

## 神々の怒り

入手難易度 難  
持続時間 刹那  
パワーレベル 6  
消費魔力 12  
要求技能レベル 4  
対象 キャスト (キャラクター、モンスター)  
遠隔対象  
抵抗 CHA(5)

この魔法には恩寵点を1点消費します。またこれによって蓄積限界も1低下します。

対象を天から落ちる稲妻のような強力なエネルギーの塊が直撃します。この攻撃のダメージはダメージレンジ30の攻撃となり、通常の防具による防御は効果がありません。神授の魔法による防御のみが有効です。

通常の1点に加えてさらに恩寵点を余分に消費するとダメージレンジを10増やすことができます。この強化は恩寵点がある限

り行うことが出来ます。

この魔法への抵抗が成功するとダメージレンジが10低くなります。効果的成功をするとダメージレンジは半分になります。決定的成功をすると効果を全くうけることなくなります。

## 聖なる防壁

入手難易度 普通  
持続時間 暫時  
パワーレベル 3  
消費魔力 3  
要求技能レベル 2  
対象 キャスト (キャラクター、モンスター)  
接触  
遠隔対象

この魔法の対象は神々からの守護を受け神授の魔法による攻撃から保護されます。この魔法は神授の魔法への抵抗の際にその成功倍率に2を加えることができます。またその神授の魔法が直接にダメージを与えるものである場合はそのダメージレンジを半分にすることができます。このダメージレンジの修正は、魔法への抵抗の結果と累積します。最終的なダメージレンジを計算する場合は、抵抗の結果の前にこの魔法によるダメージレンジの減少を先に計算します。

この魔法は神授の魔法以外には効果はありません。神授の魔法であればどの光と生、闇と死、偶然と運命のどの面の魔法に関しても効果を発揮します。

## 闇と死の面の魔法

### 悪意の空間

入手難易度 難  
持続時間 月と陽  
パワーレベル 4  
消費魔力 8  
要求技能レベル 2  
対象 空間

この魔法は1辺2メートルの空間(立方体空間)を対象とします。この空間内に侵入した生命を持つものは、1戦闘ターンにダメージレンジ10の攻撃を直接ヒットポイントに受けます。

また、この生命力を直接奪う魔法は、いかなる外傷も犠牲者に与えません。しかし、痛覚があるならば全身に耐え難い痛みを感じます。耐通判定WIL(5)を行い、失敗すればAPが半分になります。このAPの減少は、犠牲者がこの空間に居る間継続します。また、この魔法は当然ながら敵味方の区別はしません。戦闘ターンの途中でこの空間を通り過ぎた場合は、受けるダメージレンジは5になります。この空間に侵入したならばまずは耐通判定WIL(5)をおこなうので、これに失敗してAPを失った場合、移動を継続できず、結局この空間にとどまり続けることもありえます。

## 腐敗

入手難易度 難

持続時間 暫時

パワーレベル (可変)

消費魔力 2/パワーレベル

要求技能レベル 2

対象 有機物 (有機物の生死はとらない)

遠隔対象

キャラクターやモンスター、肉の塊や枯れた草など、様々な有機物を対象にする魔法で、この魔法の効果は対象を腐敗させます。

この魔法の対象となったものが、キャラクターや動物など生きているもの場合は、CON で抵抗することが出来ます。抵抗の成功倍率は 10 からこの魔法のパワーレベルを差し引いたものになります。(最低保障あり)

この魔法影響受ける対象は、徐々に腐り始めます。通常よりも非常に速い速度でこの腐敗は進行します。生きているものがこの魔法を受け、抵抗に失敗した場合は、腐敗による外傷を負うことになります。接近戦闘でこの魔法を受けた場合、通常の命中判定によって負傷箇所を決定します。この腐敗による負傷は、最初のただの 1 点だけのダメージで、防具の打撃修が有効です。またこの魔法に抵抗する際、防具の打撃修正を CON 判定の成功倍率に加えることができます。

この魔法による傷は、1 戦闘ターンごとに腐敗が進み 1 点の打撃となります。累積した打撃が重傷値をこえると、その腐敗による傷は重傷となると同時に、その部位に隣接する部位の 1 つに腐敗が広がります。(複数の部位に隣接する場合は、ランダムに決定します。) 広がった新しい部位では 1 点の傷として始まります。この魔法の対象者はこの魔法を受けた次の戦闘ターンの最後に、この追加の打撃をうけ、その後再び CON 判定を行うことができます。この判定に成功すれば腐敗はそれ以上は広がりにません。また、魔法の持続技官が切れることによってもこの腐敗は終了します。この魔法の対象者が途中で死亡した場合でも、持続時間が終了するか、魔法が何らかの方法で (浄化や魔法解除の魔法) するまでこの腐敗は続きます。

治癒関連の魔法は、その魔法によって腐敗によって与えられたダメージをゼロに出来た場合のみ、この腐敗状態を取り除くことが出来ます。完全にゼロに出来ない場合は、その時点の状態は改善しますが、依然として腐敗は続きます。

## 消耗

入手難易度 並

持続時間 刹那

パワーレベル (可変)

消費魔力 1/パワーレベル

要求技能レベル 1

対象 キャスト

遠隔対象

この魔法の対象は、精神力を失います。これによって精神力がゼロになった対象は通常のルールどおりに意識を喪失します。この魔法は CHA による抵抗可能です。抵抗の成功倍率は 10 から魔法のパワーレベルを差し引いたものになります。抵抗に成功すれば精神力は失われません。失敗した場合は魔法のパワーレベルに等しい精神力を失います。











# 装備と荷重

## 荷重

武器や防具、その他さまざま装備には重量があります。W&Wでは装備品の重量はエンクという単位を用います。1 エンクはわれわれの世界の1 kgにあたります。

装備品は、ある程度以上に持ち歩くと、キャラクターの行動などに様々なペナルティーが発生することがあります。

このペナルティーは装備の重さと、キャラクターのSTRによって変わります。

基本的にSTRの5倍の重さの装備まで身につけて動くことが出来ます。それ以上の重さになると身につけたり、持ち上げたりは何かでできますが、移動することができません。

STRの10倍を超える重さは持ち上げることもできません。

装備品の重さは荷重を計算する際に、装備方法によって計算が変わります。鎧や衣服のように着用している装備は重さを半分にして荷重を計算します。剣なども鞘に収めて腰に吊っている状態では重さを半分に計算します。厳密には冒険の途中などで剣を抜くと、剣の分の重さは通常に戻るのですが、煩雑さを避けるために普段吊っている武器は、戦闘中でも重さは半分と考えることにします。

## 荷重による影響

自身のSTR分の重さまでならば、特に不利な影響を受けることなく行動することができます。それ以上の重さを運ぶ場合は様々な不利が生じます。

### アクションポイント（AP）への影響

荷重がSTRを超えると、戦闘シーンで利用できるアクションポイントが減少します。アクションポイントは使用して減少しても次の戦闘ターンでは全快するのが基本的なルールですが、荷重によるアクションポイントの減少は、その全快したアクションポイントに毎回科せられます。いいかえれば荷重によるアクションポイ

ントの減少は、その加重下にあるかぎりアクションポイントのものと値を低下させることになります。

### 成功倍率への影響

荷重による成功倍率の影響は、主にQUI、DEXの能力値判定とこの二つの能力値に関連能力値とする技能判定の成功倍率を低下させます。それ以外の能力値に関連する判定には通常、荷重による成功倍率修正は適用しません。（負傷による成功倍率修正はその他の能力値に依存する行為判定にも適用されます。）

### 移動への影響

荷重は移動にも影響を与えます。荷重の移動への影響は、疾走や走行の可否と移動力の低下という形で表されます。また実際の移動距離は前述のAP減少によっても実質的に少なくなるになります。

### 運搬手段

装備品を運搬するには、自身で着用する以外には、何らかの鞆に入れて持ち歩くことになります。この鞆は基本的にバックパックとベルトポーチに分けられます。クフルビア世界には、もちろん他の形式の鞆もありますが、この基本ルールではこの2種類だけを扱います。

#### バックパック（背囊）

背中に背負う鞆がバックパックです。バックパックは一般的に綿布や皮革が使用されますが、中には木製や蔓を編んだものなどもあります。様々な種類の素材バックパックですが、ゲームのルールとしての取り扱いとは基本的に同じです。バックパックはその定められた重量内の荷物を収納することが出来ます。W&Wのルールでは煩雑さを回避するために収納に関しては体積や嵩高さは厳密に定めません。それらが問題になりそうな場面ではゲームマスターが判断するようにしてください。

戦闘ターン中にバックパックから荷物を取り出す場合は、2d6 アクションポイントを消費します。実際にものを取り出す際に振ったダイスの目が大きく、取り出すのをあきらめる場合は、ダイスの結果によらずに3APを消費して、取り出す行為をやめることが出来ます。一度取り出しをあきらめたものを再び取り出そうとする場合は、もう一度2D6を振って消費アクションポイントを決定します。この際には先に取り出しを試みた際のアクションポイントはまったく考慮しません。

バックパックから物を取り出すためには、先に2APを使用して、背中からパッ

荷重修正表

| 装備重量               | AP 修正 | 成功倍率修正 | 移動修正       |
|--------------------|-------|--------|------------|
| STR 未満             | なし    | なし     | なし         |
| STR 以上 STR の 2 倍まで | -1    | -1     | 疾走不可能      |
| STR の 2 倍以上 3 倍まで  | -2    | -2     | 疾走不可能      |
| STR の 3 倍以上 5 倍まで  | -4    | -3     | 疾走および走行不可能 |
| STR の 5 倍以上、10 倍まで | -7    | -5     | 移動不可能      |

クパックを下ろさなくてはなりません。

### ベルトポーチ

ベルトに直接取り付けの小さな鞆がベルトポーチです。

ベルトポーチは、通常通り重量による制限があるほか、バックパック以上に嵩高さによる制限を受けます。一般に 15cm 四方程度の大きさまでなら、ベルトポーチに収納することが出来ます。ベルトポーチはいくつかのポケットに分かれているのが普通で、1つのポケットには1つのアイテムだけを収納します。そうすることによってそのアイテムをすばやく取り出すことが出来るのです。このようにベルトポーチに収納したものを取り出す場合は2APを消費します。またベルトポーチへの品物の収納も2AP消費します。

### ウエストバッグ

ウエストバッグはベルトポーチのように腰にベルトで取り付ける鞆ですが、収納するアイテムごとの区分けはされていません。したがってその重量制限までの範囲内であれば収納する物品の種類や数は問いません。(もちろん嵩高すぎる物品などは収納できませんが。) ウエストバッグに収納されているものを取り出す場合は、3APを消費します。収納する場合は2APで済みます。

ベルトポーチの一つのポケットに複数種類の物品を収納する場合は、ルール上ではウエストバッグとして、取り扱います。

### ショルダーバッグ

片側の肩にかけて使うショルダーバッグは、一般にウエストバッグよりも大きく、また中のものを取り出すために鞆を下ろす必要ありません。ショルダーバッグ内の物品を取り出すためには1d6+1APを消費します。

### 着用

衣服や鎧などは、実際に着用することによって運搬するというのが一般的でしょう。着用して運搬する衣服や防具は、荷重による影響を考える際にその重さを半分にして計算します。

防具の着脱に必要なアクションポイントは各防具によって決まっています。(防具一覧表)を参照。通常の衣服に関しては着脱に必要なAPは定めていません。(必要があればその都度ゲームマスターの判断に委ねられます。)

### 直接装着

剣などのように専用のケース(鞆)にいれて身体に直接装着するものもあります。直接装着しているアイテムは基本的に2APの消費で取り出すことが出来ます。また、専用のケースで直接装着している場合は、荷重に関しては半分の重さと考えます。

## 冒険に役立つ装備

### 秘薬

#### 秘薬の使用制限

秘薬の使用は、1戦闘ターンにつき1本のみに限定されます。また、持続時間のある秘薬は持続時間内に、同じ効果の秘薬を再び摂取しても効果は累積しません。但し、効果の持続時間は、延長されます。延長は先の秘薬の持続時間が切れた後で、その追加という形でなく、後で飲んだ秘薬が普通に持続するだけです。

また、同じ種類の秘薬を一日に複数回摂取すると過剰摂取による、健康被害が起こる場合があります。同じ種類の秘薬を一日にパワーレベルで10以上摂取した場合、直ちにCON(5)で判定し、失敗すれば過剰摂取の影響を与えるしてくださいから

#### 秘薬の例

以下にいくつかの秘薬の例を記載します。

#### 回復の秘薬

回復の秘薬は液体の飲み薬で、一度の摂取量は、通常、50ccほどになります。その効果は飲んだ直後に現れ、軀にある全ての外傷が秘薬のパワーレベル分だけ回復します。また、その外傷の回復によって、同じだけのヒットポイントも回復します。全ての外傷が治癒しても、まだヒットポイントが全快でないとしても、回復の秘薬では、それ以上の治癒は行えません。

#### 体力の秘薬

体力の秘薬は、摂取すると、そのパワーレベルの3倍だけヒットポイントが直ちに回復します。但し、ヒットポイントが回復するだけで、傷が治ったり、病気が快癒したりはしません。外傷によりヒットポイントが減少していた場合は、その外傷が治療されない限りは、外傷分のヒットポイントは回復しません。病気などでヒットポイントが減少している場合は、一時的には回復しますが、病気そのものが治癒しない限りは、再びその病気によって、ヒットポイントを失い始めます。

#### 解毒の秘薬

毒物に冒された時は、解毒の秘薬の出番です。解毒の秘薬は服用すると、その秘薬のパワーレベル以下の通常の毒を全ての瞬時に解毒し、無効化します。但し、毒によって失ったヒットポイントは戻りません。ヒットポイントを戻すためには体力の秘薬を併用するか、自然回復に任せるかです。解毒の秘薬は、魔法的な毒には効果が有りません。魔法的な毒には、各毒に対応した解毒薬が必要です。



## 休息の秘薬

休息の秘薬を摂取すると、直ちに精神力がパワーレベルの3倍だけ回復します。



# 生活と経済

## 村落と都市

クフルヴィア世界では、その人工の9割が農村や漁村などの村落で暮らしています。都市部で生活するのは一部の貴族や商人、それに様々な職人達が主です。

### クフルヴィアの都市

ゲームのルール上では人口が10,000人以上の居留地を都市と呼びます。都市には様々な物流や情報が集中します。

都市の統治機構は様々ですが、例えば自由都市シャラアンは、商人ギルドと職人ギルドからなる評議会が収めています。

### 町

人口が1,000人から10,000人までの居留地が街です。町は、大抵が都市の周辺に作られます。街の規模で完全な独立自治を行っている例はあまりなく、その地の領主や、近隣の都市の支配を受けているのが普通です。

### 村

人口が1,000人以下の居留地が村です。村はその周囲に耕作地や牧場などを持っているのが普通です。一般に人口の多い村ほど周囲の耕作地も広がります。村で収穫された農作物などは、近隣の町へと運ばれます。そこで税として納められ、余剰分は市場に出て町や都市に住む人々の口に入ります。

## 衣食住

### 食事

クフルヴィア世界では1日に2食が一般的です。貴族や裕福な商人などは、午後のお茶を嗜む習慣があり、そのときに軽食を食べる習慣があります。

一般的な庶民の食事は極めて質素なもので、大抵は小麦粉を固く焼いたパンに、野菜もしくは果物を添えて食べたり、豆類を煮たスープなどです。

裕福な人々は、もっと手の込んだ料理をたべています。羊や山羊の肉や、その乳で作ったチーズなども食卓に並びます。また、高価な香辛料をふんだんに使った料理も供されることがあります。

### 住居

クフルヴィア世界では、土木や建築の技術はある程度進んでいますが、農村部の住居は、そういった高い技術とは無関係な、単純な木造や、日干し煉瓦でつくられたものがほとんどです。石造りの住居は建築に技術もコストもかかりますので、小さな村落ではあまり見かけません。また、2階建ての建物も農村では珍しい存在です。

町や都市には石造の建築もありますし、2階建て以上の建築も珍しくはありません。また、裕福な住人の住居では窓に硝子が嵌められていることもあります。ただ、大抵の硝子は濁った物で、本当に透明なガラス窓は極めて高価のなのでまず見ることはありません。

### 街道

街道の整備と治水工事は領主の重要な仕事です。賢明な領主は税の一部として領民を徴用し、街道整備に当たさせます。街道整備は物流を活発にし、領内の都市の価値を高めることを彼らは知っているのです。また、治水工事は農作物の生産性に大きく寄与します。帝都の100万人という、この世界随一の人口は、周辺の大規模灌漑工事によって成し遂げられています。

クフルヴィア世界の一般の街道は単なる踏み固められたむき出しの路面で、道幅はおおよそ3メートルから4メートルです。これば馬車などが、どちらかが路肩に寄ることによってギリギリすれ違う程度の幅です。帝国内の主要街道はもう少し道幅が広く、石畳になっています。

### 通貨と両替

クフルヴィア世界では人間の文明圏内であれば貨幣経済は成り立っていますが、それでも、辺境地では物々交換が主です。異種族ではエルフとドワーフはそれぞれ独自の貨幣を持ちますが、オークは貨幣経済を持っていません。

人間の貨幣はそれぞれの国家が主に発行しています。同じ金貨でも、発行国家によって価値が異なりますが、ゲームルールでの貨幣価値は帝国の貨幣をもとにしています。

アルビヌウス金貨1枚は、一般的な為替レートでは帝国金貨2枚に相当しますので、ゲーム上で金貨50枚の物品はアルビヌウス金貨であれば25枚で購入できます。

貨幣の鑄造は基本的に国単位で行われますが、有力な貴族は独自の貨幣を鑄造する場合も有ります。また銀貨以上の貨幣は、発行国以外でも通用しますが、少額面の貨幣は発行国以外では使えない場合も有ります。

# 商業

商業の中心となるのは市ですが、大きな都市では毎日開く市があります。それよりも小さな街では、曜日や日の決まった市が立ちます。市は市当局か、地元の商業組合が取り仕切るのが通例で出店には税、もしくは手数料が科せられます。一般的な市の税は、一日銅貨 10 枚から銀貨 1 枚程度です。店舗の規模やその街の税率によって変わります。場所によっては商品の在庫高や売上金に税を課す、進歩的な街もあります。また、市民権を持っていると無税か安くなることもあります。

市に出店するのは主に交易商人、市内在住の職人で店舗を持たない者、近隣の村の農民、漁師、職人などです。辺境の村の農作物等は商人が一手に買い上げて市に出したりします。交易商人は遠距離の貿易を行うよりも、同じ国内の辺境からと都市を往復する者の方がはるかに大勢です。

様々な物品の価格 [ 装備一覧表 ] や [ 物品価格表 ]、それに [ 交易品目表 ] などに記載されています。

## 売買

物売る場合も、買う場合もその価格は上記の表に記載された値段が基準になります。

物売る場合、相手が商人であれば、売値は基準の半額になります。商人以外に売る場合は、基準の価格を基に値段を決めます。また、中古品を売る場合には、価格は半額になります。商人に、中古品を売る場合は、 $1/4$  になるということです。また、冒険の結果として得ることのできる物品は、えてして中古品であるということに気をつけておいてください。

## 入手判定

物品をを購入するためには、まずは売り手を捜さなくてはなりません。商業の発達した地域では、大抵の物品は大都市ほど入手が簡単になります。ゲームマスターは新たな物品の購入や手持ちの物品の処分をプレイヤーが望んだ場合は、その物品を売ったり買ったりするチャンスがあったかどうかを決めなければなりません。その物品が簡単に売り買いできるものである場合は、特に判定を行うこともなく、必要な時間やその他の費用をプレイヤー達に示すだけでもかまいません。その物品を購入できるかどうかを判定する場合はその物品の入手判定を行います。

入手判定は特殊な行為判定でキャラクターの基本能力値ではなく、物品の入手難易度を基本として、状況による成功倍率を掛け合わせて成功率を導き出します。

入手判定の基本的な成功倍率はそれを探す町の規模によって変わります。また物品価格表や交易品目表で該当する欄に基本価格が記載されていない場合は、その場所でその物品を購入するチャンスがないということを表しています。

入手判定には 1 日が必要ですが、判定の結果が効果的成功の場合は、必要な時間が半分になります。決定的成功の場合は、 $1/4$  の時間になります。

入手判定の一日とは朝から探して夕刻までを表しますので、効

果的成功であれば昼過ぎにはその物品を購入できる場所にたどり着くことができます。

入手判定に失敗した場合は、翌日再びその品を求めて街を探しても構いませんが、この 2 日目の判定では自動的に成功倍率が 1 低下します。二日目の判定にも失敗した場合はさらに三日目の挑戦を行うこともできますが、その場合は、更に成功倍率が 1 だけ小さくなります。このようにして再試行を重ねて、成功倍率が 0 以下になったならば、もうその場所では、入手判定を行うことはできません。すなわち、その場所ではどこにも売っていないということになります。

一度、入手判定の成功倍率が 0 以下になって購入不可能になった場所でもゲームマスターが十分な期間が経過したと考える場合は再び、その場所での入手判定を行っても構いません。こうした場合は、再び入手判定の成功倍率は最初の値に戻ります。(十分な期間の目安は 1 ヶ月くらいから 1 年が妥当でしょう。基本的に大都市ほど物流が活発なので、この期間は短くなります。)

### 入手判定成功倍率表

| 購入場所 | 成功倍率   |
|------|--------|
| 大都市  | 7 ~ 10 |
| 都市   | 5 ~ 6  |
| 町    | 3 ~ 4  |
| 村落   | 1 ~ 2  |

## 入手判定の修正

入手判定の成功倍率は様々な要因で修正されます。ただし、ここで成功倍率が上昇や低下したとしても、入手判定に失敗して翌日以降に入手判定の再試行する場合の成功倍率は元の成功倍率から 1 小さくなったものを使用します。

- ・ 高く買う 基本価格を 20% 高くして買う場合は入手判定の成功倍率を +1 することができます。
- ・ 非常に高く買う 基本価格を 2 倍にして入手判定を行う場合は成功倍率を +2 することができます。
- ・ 土地慣習 その場所の〈土地慣習〉(5) の判定に成功すれば +1 することができます。
- ・ 売買の経験 〈売買〉(5) の判定に成功すれば入手判定の成功倍率は +1 されます。
- ・ 中古品 入手を試みる物品が中古品でもよい場合は成功倍率が +1 されます
- ・ 言葉が通じない その場所の言語が話せない場合は成功倍率が -2 されます。

### 商会、商人ギルド、ブローカーなどを通して探す

商会やブローカー、商人ギルドなどを通して物品を探す場合は入手判定の成功倍率は +3 されます。また、この場合は商会なりブローカーなりに依頼した後は、自身で探す必要はなくなります。当然、依頼をしておいて尚且つ自分の足でも探すことは可能です。その場合には商会の入手判定と自分自身の入手判定の合計 2 回の入手判定を一日に行うことになります。



商会やブローカーが入手判定に成功した場合は、入手した物品の購入価格の2割を手数料として支払うのが通常の取り決めです。また、自身での入手に成功したり、その他の理由で依頼をキャンセルする場合は1割を支払うのが通例です。

## 購入価格の決定

入手判定に成功した場合、あるいは入手判定の必要なく入手できるとゲームマスターが判断した場合は実際の購入価格を決めます。

実際の物品の購入価格は物品価格表や交易品目表に示された価格に入手判定時の修正を（もしあれば）加えたものが基本になります。

この基本の価格で取引する場合は、通常何の問題も無く物品を購入できます。しかしながら〈売買〉技能を使用して価格交渉を試みることもできます。その場合は〈売買〉技能に成功すれば10%安く購入することができます。効果的成功では20%、決定的成功では30%安く購入できます。交渉相手も〈売買〉を持っている場合は対抗判定になります。成功度の高いほうが、その分だけ価格を10%有利にできます。たとえば買い手側が効果的成功、売り手側が通常成功の場合は価格は10%安くなります。逆の場合は10%高くなります。

## 販売価格の変動（選択ルール）

物品購入の基本価格は本来、取り扱っている商人によって様々です。それを反映するために取引の基本の価格を販売価格決定表で修正します。これによって修正された価格を元に〈売買〉による交渉を行うこととなります。

物品を売却する

物品を売却する場合も、ゲームマスターはその時や物品によって、問題なく売却できたり、売却判定を行ったりします。売却判定の方法は基本的に入手判定と同じですが物品の入手難易度は2倍にして判定します。特定の物を買うよりも売るほうが簡単なのです。ただし、この方法による売却はその物品を取り扱う商人に売ることになるので、物品が新品の場合は、その地域の基本の価格の半分、中古品の場合は1/4で売ることになります。

物品の売却を商会やブローカーに依頼した場合は、この価格の2割を手数料として請求されることになります。

販売価格決定表

| 2 D 6 | 価格修正 |
|-------|------|
| 2～3   | 80%  |
| 4～5   | 90%  |
| 6～8   | 100% |
| 9～10  | 110% |
| 11～12 | 120% |

## 個人に売却する

商人に売却するのではなく、直接その物品を必要とする個

人に売却する方法は、商人に売却するように価格が半減することもなく利益になりますが、個人対個人の商取引は買い手を見つけるのが非常に難しいものです。通常の売却判定で個人の購入者をを探す場合は、成功倍率が－3されます。さらにこの売却判定には通常の1日ではなく1週間を要します。

もっと手っ取り早く個人への売却を行う場合は、その土地が可能であれば市に出店するという方法があります。正式な市への出店はその地の権利団体や自治組織、あるいは領主などに税や手数料を支払う必要があります。

無許可で露天に店舗を出すことも可能ですが、大抵の都市ではこれは違法で、都市の治安部隊や地回りたちとの争いの元になります。

どういう方法にしろと、露店などの店舗を出すことができれば、売却判定は1週間に1度でなく、2日に一度行うことができるようになります。ただし成功倍率の－3は変わりません。

## 税

多くの国では税はその地の領主が決定し、徴収しますが、現金での納税が一般的なのは都市部のみです。それ以外の地域への税は農作物や労役として収められます。労役はその地域の街道整備や治水工事が主ですが、貴族の畑での労働や、兵役などの場合もあります。税は徴税官吏によって徴収されます。徴税官吏は最も嫌われる役人の筆頭かもしれません。

## 主な税

### 人頭税

帝国、及び旧帝国領では最も一般的な税。

家族の人数に合わせて課税される。課税基準は地域によってまちまちです。特に、乳幼児や、奴隷にかせられるかどうかは大きく違います。

帝国に於いては、10歳以上の男性にのみ課税されます。ひとりあたり銀貨10枚（年額）もしくは30日間の労役。

### 都市税

都市内に住居を構える者に課税される。1戸あたりに課税されるのが一般的。住居の広さ、間口などで変動する。

### 入市税

都市在住者以外が市壁内に入城する際に支払う。

### 通関税

関所を超える際に支払う。

### 橋梁税

橋を渡る際に支払う。

## 主な通貨

| 帝国<br>白金貨 | 帝国<br>金貨 | 帝国<br>銀貨 | 帝国<br>銅貨 | アルビヌウス<br>金貨 | アルビヌウス<br>銀貨 | アルビヌウス<br>銅貨 |
|-----------|----------|----------|----------|--------------|--------------|--------------|
| 1         | 4        | 40       | 4000     | 2            | 40           | 4000         |
|           | 1        | 10       | 1000     |              | 10           | 1000         |
|           |          | 1        | 100      |              | 1            | 100          |
|           |          | 2        | 200      | 1            | 2            | 200          |
|           |          |          | 800      |              | 8            | 800          |

## 馬車税

所有する馬車に対して課税される。

## 免税特権

一般的に、寺院や貴族は免税対象になっていることが多いが、地域によって違う。

## 交易

交易品目表は、各国、地域によって異なります。この基本ルールではラムスル大公国のものだけが記載されています。

## 雇用

プレイヤーは使用人や用心棒を雇うことができます。

## 生活／サービス提供価格表（単位：帝国銅貨）

| サービス            | 都市  | 町   | 村落  |
|-----------------|-----|-----|-----|
| 食事（１食の価格。飲み物込み） |     |     |     |
| 質素な食事           | 5   | 4   | 3   |
| 普通の食事           | 10  | 8   | 8   |
| 豪華な食事           | 50  | 50  |     |
| 非常に豪華な食事        | 200 |     |     |
| 宿泊（１泊の価格、夕食込み）  |     |     |     |
| 大部屋に雑魚寝         | 20  | 18  | 15  |
| 共用寝室（寝台つき）      | 30  | 26  | 20  |
| 個室              | 80  | 64  | 50  |
| 清潔な個室           | 120 | 100 | 100 |
| 豪華な個室           | 250 | 250 |     |
| 非常に豪華な個室        | 500 |     |     |
| 宿泊オプション         |     |     |     |
| 湯浴み             | 20  | 20  | 18  |
| 厩舎（飼葉つき）        | 10  | 10  | 8   |
| 夜伽（１時程度）        | 20  | 20  | 20  |
| 娯楽              |     |     |     |
| 観劇              | 20  | 20  |     |
| 街娼（１時程度）        | 30  | 30  |     |
| 普通の娼婦（１晩）       | 250 | 200 |     |
| 高級娼婦（１晩）        | 800 | 600 |     |

## 雇用費用表

| 雇用対象   | １日の費用（帝国銅貨） | 雇用内容                                           |
|--------|-------------|------------------------------------------------|
| 人足     | 50          | 一般的な農民などを雇い、単純労働させる。                           |
| 使用人・職人 | 100         | 少し、技術のある者を雇用する。（技能レベル ２～３）                     |
| 腕のよい職人 | 200         | 腕の良い職人。（職人技能レベル ４～５）                           |
| 名人級の職人 | 600         | 高名な職人。（職人技能レベル ６～７）                            |
| 傭兵     | 150         | 危険度が高ければ、もっと高くなる                               |
| 魔法使い   | 500         | 魔法使いを雇い、魔法を行使して貰う。または魔法を教えてもらう（魔法関連の技能レベル ３～４） |
| 師匠魔法使い | 1,000       | 魔法使いを雇い、魔法を行使して貰う。または魔法を教えてもらう（魔法関連の技能レベル ５～６） |

# 異種族

クフルヴィア世界には、様々な動物や植物、異種族、それにモンスターがいます。彼らは、単なる敵対勢力ではなく、それぞれが自身の生活スタイルを持ってクフルヴィア世界に生活しています。

## 種族特典と弱点

異種族の中には種族特典と呼ばれるものを持っている種族がいます。種族特典は恩寵特典と同じような効果を持つものが多いのですが、恩寵点は関係なく、その種族ならば基本的に全ての個体がそれを持っています。

また、特典ではなく弱点を持っている種族もいます。

## 体格修正

種族によっては人間よりも大きかったり小さかったりします。この標準的な体格の差を体格修正と呼びます。成人の人間の体格修正はゼロです。それよりも大きくなるとプラスの修正が、小さくなるとマイナスの修正が課せられます。体格修正はヒットポイントの決定や、戦闘や知覚の目標になった時に使用されます。

## 体格修正とヒットポイント

体格修正がプラスになるとヒットポイント決定時の CON に加える数字が増えます。また逆にマイナスになると減少します。

## 幼体と体格修正

種族の幼体（子供）は成体（親）の体格修正よりも1小さくなります。例えば人間の子供は体格修正が-1になります。つまりヒットポイントは CON+5 で算出します。

## 移動力

戦闘ターンの行動として移動する速さが移動力で、これは種族によって決まっています。また走行移動したり、疾走移動する場合の移動距離の変動も種族によって違います。また、動物やモンスターなどの種類によっては疾走移動や走行移動を行えない種も存在します。

## オーク族

鉄の種族の末裔とも考えられているオーク族は、猫背気味で通常の人間族よりも少し背が低く、がっちりした体型をしています。肌は褐色で瞳は暗緑色が胴色です。また、夜目が利き、毒に対する耐性を持っています。

オーク族は、部族社会を構成し、クフルヴィア各地に暮らして

いますが、その最大の居留地はラムスル大公国の北側に広がるオーク森です。またアルビヌス皇国の北部から北方辺境の間の山岳地帯には北方オークと呼ばれる、大型のオーク族が暮らしています。

また、オーク族は一般に他の人型種族に比べて、文明はそれほど発達しておらず、新石器文明程度です。勿論、貨幣経済も存在せず、原始的な狩猟採集生活を行っています。冒険の途中で遭遇するオークたちの中には、金属の武器や防具を身に着けている者もありますが、それはほとんどの場合、他の種族から奪ったものです。言語はオーク語と呼ばれる言葉を使用しますが、文字の使用は一部のハイオークと呼ばれる者たちだけのものです。また、オーク語は地域による方言がひどく、北方オークと中原オークでは、ほとんど意思疎通できないレベルです。そのため、ルール上では、別の言語として考えます。ハイオークと呼ばれる、オークの中では比較的文明の進んだ者たちの中には人間の言葉を使うことができる者もいます。また、ハーフオークと呼ばれるオークと人間の間に生まれた者達の中には、母親から受け継いだ人間の言葉を話すものも少なくありません。

## オークの社会

オーク族は一夫多妻制の家族構成を基本とし、家族がいくつか集まって数十から200人程度の部族を作っています。また、オーク族の男女比は、ほぼ半々になっているため、妻を持てるのは屈強なオークのみで、妻帯しないオーク男性は他種族の女性を襲って、子をなす場合があります。こうした経由で、オークの血が半分だけ混じったハーフオークが生まれます。また、妻帯しているオークであっても、自らの嗜好で他種族の女性と子をなす場合があります。オークは、大抵の人型種族と生殖することが可能ですが、卵生のリザードマンとは不可能です。また、トロールなどの大型種族は生殖可能ですが、彼らの嗜好には合いません。また、オーク女性はオーク族以外と生殖はできませんし、行いません。従って、全てのハーフオークは父親がオークで母親が他種族の組み合わせになります。

オークの男性の部族内での格付けは、狩の成果や他部族との戦闘の結果としてなされますが、族長の選抜は、いわゆる「オーク相撲」とよばれる素手での格闘試合で決定されます。また、他部族との戦闘でオーク女性を略奪してきたオーク戦士は、そのオーク女性を妻となし、格を上げることができます。

## オークの NPC

オークを NPC としてゲームに登場させる場合は、以下のサンプルを参考にしてゲームマスターが設定してください。

オークのプレイヤーキャラクターは現状のこの基本ルールでは取り扱いません。

## オークの基本能力値



成人のオークの基本能力値は以下のように決定します。

STR 8+2D6  
 QUI 4+2D6  
 DEX 5+2D6  
 CON 8+2D6  
 INT 4+2D6  
 ENP 6+2D6  
 WIL 7+2D6  
 CHA 6+2D6  
 ヒットポイント (HP) は CON +10  
 移動力 2 (2AP で2メートル移動)  
 サイズ修正 なし

ヒットポイントと移動力は人間と同じですが、CON が人間より高いので、HP は人間より高めになります。

オークの女性は STR が 2 低くなり、DEX と QUI がそれぞれ 1 高くなります。

## オークの種族特典

オークは《夜目が聞く》《毒への耐性》の二つの種族特典を 1 レベル持っています。これらの効果については恩寵特典の同特典と同じです。

## 戦士オーク

オークの男性は、基本的にすべて戦士にして狩人です。普段は森や荒野の動物を狩って部族の食料としています。また、他部族との争いや、他種族との戦闘においては、その頑強さで力強い働きをします。

オークの戦士は通常は粗末な武器と革の鎧を使用します。好んで使われるのは、石斧です。

## 戦士オークのサンプルキャラクター

### 基本能力値

STR 15  
 QUI 11  
 DEX 12  
 CON 15  
 INT 11  
 ENP 13  
 WIL 14  
 CHA 13

HP 25 AP 13 MP 14  
 重傷値 7 致命傷 13 基本回復量 5

### 技能

〈片手斧－2〉〈拳撃－2〉〈戦闘経験－2〉〈視力－2〉  
 〈狩猟－1〉〈聴力－1〉〈追跡－1〉〈オーク語会話－4〉

## 装備

石のバトルアックス (通常のバトルアックスから鋭利度 - 1、耐久度 -20)

毛皮の胴着 (ヘビーハイドチュニック)

皮の水袋

保存食 (謎肉やキノコ、魚の干物)

## 女性オーク

出産可能になった女性オークは、その父親が適切な時期に部族の戦士オークの誰かに嫁がせます。嫁いだオーク女性は、その家族の労働力となり、森で木の実を集めたり、川で魚を獲ったりして、家族の食料を調達します。女性オークも戦うことはできますが、それはあくまで、家族を守るためとなります。男性の戦士オークのように、他の部族や他種族を襲ったりはしません。

## 女性オークのサンプルキャラクター

### 基本能力値

STR 13  
 QUI 12  
 DEX 13  
 CON 15  
 INT 11  
 ENP 13  
 WIL 14  
 CHA 13

HP 25 AP 9 MP 14  
 重傷値 7 致命傷 13 基本回復量 5

## 技能

〈片手槌－1〉〈拳撃－1〉〈視力－2〉〈漁－2〉  
 〈聴力－1〉〈追跡－1〉〈植物知識－1〉〈オーク語会話－4〉

## 装備

棍棒 (クラブ)

毛皮の胴着 (ヘビーハイドチュニック)

皮の水袋

保存食 (謎肉やキノコ、魚の干物)

## 子供オーク

オークの子どもたちは家族で育てられます。幾人かいる妻達はそれぞれ、実子であるかどうかは関係なく面倒を見ます。

オークは人間に比べて成長が早く、おおよそ 10 年で完全な成体となります。それよりも歳若いオークは基本能力値が低くなります。

子供のオークは成体に比べて HP は低くなります。

## 子供オークのサンプル

### 基本能力値

STR 10  
QUI 12  
DEX 13  
CON 12  
INT 10  
ENP 13  
WIL 14  
CHA 13

HP 18 AP 11 MP 14

### 技能

〈拳撃－1〉〈視力－1〉  
〈聴力－1〉〈植物知識－1〉〈オーク語会話－4〉

### 装備

毛皮の胴着（ヘビーハイドチュニック）  
皮の水袋  
保存食（謎肉やキノコ、魚の干物）

## ハイオーク

オークの中には、少しばかり文明化した者達のもいます。彼らがハイオークで、身体的には通常のオークとは変わりません。ただ、一般に知力は通常のオークよりも高く、中には魔法を扱う者もいます。文字を扱えるものもいます。また、理知的で、他種族と友好的に暮らすものもいます。簡単な紡績技術や、金属加工（主に鋳造）を持つものもあり、地球の青銅器文明に近い技術レベルにあります。彼らの集落はクフルヴィア世界では東方に少し見られる程度ですが、時折、もっと野蛮な部族と共に暮らしていたり、その指導者になっていたります。過去の歴史上、偉大なハイオークには、いくつもの部族を従え大きな勢力を築いた者も居ました。

## ハイオークのサンプルキャラクター

以下のサンプルキャラクターはオークの集落の指導的立場の戦士です。

### 基本能力値

STR 16  
QUI 15  
DEX 14  
CON 15  
INT 14  
ENP 13  
WIL 14  
CHA 13

HP 25 AP 16 MP 14

### 技能

〈片手斧－4〉〈拳撃－2〉〈戦闘経験－3〉〈視力－2〉〈統率－2〉  
〈狩猟－2〉〈聴力－2〉〈追跡－1〉〈オーク語会話－5〉〈帝国語会話－1〉

### 装備

鉄のバトルアックス  
毛皮の胴着（ヘビーハイドチュニック）  
皮の水袋  
保存食（謎肉やキノコ、魚の干物）

## ハーフオーク

オークの男性と他種族の女性の間に生まれた者がハーフオークです。

ハーフオークで最も多いのは人間との混血で、一般にハーフオークといえば、この人間との混血を指します。ハーフオークはその特徴として、生殖能力を持たず、そのためオーク社会では最下層の労働力となります。また、ハーフオークの中には、母親の社会で暮らす者も居ますが、大抵の場合は、差別され、奴隷か、そうでなくても社会の最底辺で生活しているのが一般的です。

社会的には恵まれないハーフオークですが、身体的には、両親の優れた種族特性を引き継ぐことが多いのは知られています。うまく遺伝的形質が現れた場合は、優れた冒険者になる可能性があります。

以下のサンプルは人間社会で育った獵師のハーフオークです。

## ハーフオークのサンプルキャラクター

### 基本能力値

STR 14  
QUI 12  
DEX 13  
CON 14  
INT 13  
ENP 13  
WIL 14  
CHA 12

HP 24 AP 13 MP 14

### 技能

〈片手槍－3〉〈弓－3〉〈回避－2〉〈視力－2〉〈隠密－2〉  
〈狩猟－3〉〈聴力－1〉〈追跡－3〉〈動物知識－3〉〈手当て－1〉  
〈帝国語会話－4〉

### 装備

ショートスパ

毛皮の胴着（ヘビーハイドチュニック）

ソフトレザーパンツ

皮の水袋

保存食（干し肉、魚の干物、固焼きパン）

## ゴブリン族

子鬼族、もしくは青鬼族と呼ばれるゴブリン族は、身長が人間の幼児程度の、小型の人型種族です。その矮躯以外に、青い肌と口から飛び出た小さな牙が特徴です。ゴブリン族もオーク族同様に、人間とは敵対関係にあります。

ゴブリン族は、オーク族に比べて一般に知能が高く、オーク族よりも大きな社会集団を作ります。時には国と呼べるような規模の社会を作ることもあります。

また、ゴブリン族はオーク族に比べて遥かに文明的で、自ら鉄器を作る技術を持っています。彼らの技術は、自分たちで築き上げたもの以外にも、ドワーフ族などから盗んだものが多くあります。特に鍛冶や冶金に関して間違いなくそうして手に入れたと考えられています。

ゴブリン族は主に丘陵地帯や山岳地帯の岩肌に洞窟住居を掘って、

そこで生活しています。オーク族も洞窟住居を作ることは、よくありますが、ゴブリン族の場合はその規模が違います。オーク族の洞窟住居は基本的に1家族の家としての機能しか持ちませんが、ゴブリン族の洞窟住居は所属する社会集団1つで、1つの住居を構成します。

つまり、ゴブリン族の住居（巣穴）には、何十、何百のゴブリンが居住しているのが普通です。ゴブリン族の住居は、人間の住居よりも、蟻や蜂のそれに近い機能を持っています。

### ゴブリン族の社会

ゴブリン族は有力な指導者のもと、大きな社会的集団を作って暮らしています。多くの場合、ゴブリン族は一人の女王と数名の男性の指導者のによって率いられます。通常、男性の指導者は100人から200人程度の集団を指導します。つまり、女王の他に男性指導者5人いるゴブリンの社会は、500人から1000人程度の人口をかかえていることになります。これは人間社会では大きめの村から小さな街程度の規模と言えるでしょう。この規模はゴブリンの住居としては標準的なものです。

こういった本格的なゴブリンの住居（町?）とは別に、自分たちの住居とは離れたところにもっと小規模な住居を構える場合があります。それはゴブリンの集団が分裂したときの新たな町の礎であったり、移住地を探すための前線基地であったりします。

ゴブリンには家族という概念はあまりありません。それは生まれたときから集団で生活する環境にあるからです。ゴブリンの住居は入り口近くは労働者の居住区画になっています。この居住区画には、主に老いて子供を産めなくなったゴブリンの女性が共同

生活しています。彼女たちは、毎日住居の外で狩りをしたり、木の実や果物を集め、ゴブリンの集団の食料調達を主に行います。ゴブリンの女性の最期はこうした食料調達の最中に住居の外で訪れることがほとんどです。

労働者の区画以外にゴブリンの戦士の居住区画も比較的外界の近くに有ります。ゴブリンの戦士は外敵から彼らの住居を守ることが第一の仕事で、それ以外に大型の獣を命を賭して狩るのも彼らの仕事です。

# NPC

この章では W&W に登場するプレイヤーキャラクター（PC）以外のキャラクター（NPC）について説明します。なお、この章のルールはほぼゲームマスター（GM）の為のルールなのでプレイヤー専業の方は読まなくても問題ありません。

NPC はプレイヤーたちの仲間であったり、敵であったり、あるいはまったく無関係の人物であったりします。また、かれらはプレイヤー達からみればその他大勢であったり、大切な恋人であったり、宿命の敵であるかもしれません。

基本的にすべての NPC はゲームマスターが管理します。たとえプレイヤー達の仲間として冒険を共にする NPC であっても彼らはそれぞれの価値観を持ち、自分の人生を歩んでいます。ゲームマスターはプレイヤーたちが仲間の NPC をまるでゲームの駒のように扱ったりしないように気をつけなければなりません。もしもそのようなプレイヤーキャラクターがいたら、失礼な PC に対してその NPC は快く思わないでしょう。

NPC が特定のキャラクターに関して基本的にどのように感じ、接するかを W&W では NPC の態度と呼びます。

## NPC の態度

NPC の、ある特定のキャラクターやキャラクターの集団（冒険者パーティーのような）に対する基本的なスタンスが NPC の態度です。NPC の態度には以下のような種類があります。

- **親愛的** 親子の愛情や恋人への愛など、無償とも言える深い愛情を対象に対して抱いてる状態です。
- **友好的** 友人関係や、気の合う仲間、など人間性に由来する態度です。
- **打算的友好** 仕事の関係やその他の社会活動などにおいて、何らかの実利が伴うことによって築かれている友好関係です。
- **中立** 特に好きでも嫌いでもない関係です。この関係の場合は、実際の態度はその他の人物の反応や法やマナーなどに照らした反応を取ります。
- **無関心** 対象に対して、自分から何らかの態度を示すことはなく、出来れば関わらないようにします。
- **非友好的** 非友好的な態度は嫌っている状態です。理性的な人物の場合は無関心のように振舞いますが、感情に任せて敵対的な行動をする場合もあります。
- **敵対的** 対象に対して、敵対的な行動ととります。実際に暴力に訴えた行動を取るかどうかは、状況次第です。

NPC がプレイヤーキャラクターに対してどういった態度をとるかは、ゲームマスターが判断します。通常、ストーリーの展開に大きく関わる NPC の態度についてはゲームマスターがシナリオを作る段階で決定しておいたほうがよいでしょう。それ以外の NPC については、実際にプレイヤーキャラクター（PC）達が出会っ

てから決定してもよいでしょう。

プレイヤーキャラクターと直接的な関係がない場合、NPC の態度は基本的に「無関心」になります。たとえば酒場で偶然隣り合った男のプレイヤーキャラクターに対する態度は「無関心」です。

あるいはゲームマスターは「第一印象表」を利用して最初の態度を決定してもかまいません。

NPC の態度は、PC たちとのかかわりによって変化します。例えば先ほどの酒場の例で、プレイヤーキャラクターが美女だったとし、その男に微笑みかけると男の態度は「友好的」に変わるかもしれません。態度の変化は CHA の判定や対人系技能判定によって変化します。先の例では CHA(5) の判定をすることで、《優れた容姿》の恩寵特典を持っていたとすると、CHA で成功倍率 7 の判定を行うことになります。これに成功すると態度が 1 段階好意的な方向に変化します。「無関心」→「友好的」

### 第一印象表

| CHA (5) | 態度  |
|---------|-----|
| 決定的成功   | 親愛的 |
| 効果的成功   | 友好的 |
| 成功      | 無関心 |





**Wizard & Warrior 基本ルールブック**

発行元：D-TRPG.com

発行日：2022 年 8 月 31 日

執筆 / 発行：橘翼

ゲームデザイン：橘翼

プレイテスト：

ルールバージョン：α 1220827



## Hard Core Fantasy TRPG

『ぬるい異世界にはもう飽きた』そう考える人に向けたファンタジーTRPGが Wizard & Warrior です。常に命の危険が付きまとう架空のファンタジー世界「クフルビア」を舞台とした Wizard & Warrior では、物語の登場人物たちは驚くほどあっけなく死ぬことがあります。

スキル制のシステムはキャラクターレベルの観念がないので安全マージンなどという考えはありません。ほぼ最弱のゴブリンでさえ、ダイスの目しだいでは歴戦の勇士を一撃で倒します。そして死からの帰還方法はありません。

