



# エクシルディア RPG

エンハンスメント (第2改訂版)





# 目次

## 目次

|                     |        |
|---------------------|--------|
| はじめに .....          | - 3 -  |
| エンハンスメントの内容 .....   | - 3 -  |
| 追加悪夢 .....          | - 4 -  |
| 追加悪夢の使い方 .....      | - 4 -  |
| アバドン .....          | - 5 -  |
| ガーゴイル .....         | - 9 -  |
| ケルビム .....          | - 13 - |
| 追加技能 .....          | - 18 - |
| 人間技能一覧 .....        | - 18 - |
| 熟練技能のルール .....      | - 23 - |
| 熟練技能一覧 .....        | - 23 - |
| 魔法陣のルール .....       | - 26 - |
| 魔法陣一覧 .....         | - 27 - |
| 変異技能一覧 .....        | - 37 - |
| 悪夢一般技能一覧 .....      | - 38 - |
| 追加アイテム .....        | - 46 - |
| ルーンアミュレットのルール ..... | - 46 - |
| パワーワード一覧 .....      | - 49 - |
| 追加状態 .....          | - 56 - |
| 特殊状態 .....          | - 56 - |
| 上級ルール .....         | - 57 - |
| 上級ルールの使い方 .....     | - 57 - |
| 暴発狂症ルール .....       | - 58 - |
| 狂暴点と進行度 .....       | - 58 - |
| 進行度による症状 .....      | - 59 - |
| 症状の緩和 .....         | - 60 - |
| ルシッドビルドルール .....    | - 61 - |
| 原型の記入 .....         | - 62 - |



## 目次

|                 |         |
|-----------------|---------|
| 退化計算 .....      | - 62 -  |
| 進化計算 .....      | - 63 -  |
| 悪夢の設定 .....     | - 64 -  |
| 提出と確認 .....     | - 65 -  |
| 悪夢の共有 .....     | - 66 -  |
| 最終経歴 .....      | - 67 -  |
| 最終経歴とは .....    | - 67 -  |
| 最終経歴の用途 .....   | - 68 -  |
| 最終経歴の取得 .....   | - 69 -  |
| 最終経歴一覧 .....    | - 70 -  |
| 追加エネミー .....    | - 99 -  |
| 異形エネミー .....    | - 99 -  |
| 人間エネミー .....    | - 151 - |
| ホムンクルス：完成 ..... | - 165 - |
| 索引 .....        | - 166 - |

# はじめに

## エンハンスメントの内容

『エクシルディアRPG エンハンスメント』には、中世ファンタジーTRPG『エクシルディア』をより楽しむために作られた追加データ・ルールなどが含まれている。これは既にルールブックを所持しているユーザーのためのものであり、本書だけではゲームをプレイすることができないので注意しよう。

なお、エンハンスメントの利用には必ずゲームマスターの許可が必要である。ゲームマスターがルールブックのみでプレイする方針を定めている場合は、ゲームに参加するプレイヤーもそれに従わなければならない。もし、君が本書の新要素を自分のPCに使うつもりでいるなら、念のためゲームマスターの確認をとっておいた方がよいだろう。ゲームマスターも、セッションで本書を採用するか否かについて、事前に取り決めておくことが望ましい。

エンハンスメントの内容は、今後も改訂によってさらに充実していく予定だ。ただし、追加した内容によって参照すべきページ数もずれてしまうので、キャラクターシートにページ数を記入する場合は最新のものと合致するかどうか確認しておこう。

## お詫びと訂正

『エクシルディアRPG ルールブック 第5改訂版』のP100に掲載されている例2の内容について、「助手魔術師はマイナー経歴なので、【知力】が75%を超えていても問題はない。」とありますが、こちらは旧版のルールであり、最新版では誤りです。いかなる経歴でも、基本合計は75%以下になるように作成します。ご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。次回のアップデートで修正します。

# 追加悪夢

## 追加悪夢の使い方

キャラクタービルドで使用可能な新しい悪夢が追加されている。なお、これらの悪夢はエクシルディアのゲーム世界上において、既に二大勢力によって発見されているものとして扱われる。

### 追加悪夢一覧表

| 悪夢    | ページ数 |
|-------|------|
| アバドン  | P 5  |
| ガーゴイル | P 9  |
| ケルビム  | P 13 |

## 追加悪夢

### アバドン

黄金の胸当てを装着し、周囲には鋭い牙の生えた蝗の群れが常に飛び回っている悪夢の怪物。胸当ての表面から湧き出てくる大量の蝗を自在に操って攻撃する。発生例が少なく、あまり見かけない。

#### ゲームにおける特徴

【異能】テストを頻繁に行うため、被験者の能力を活かしやすい。【知力】が高いため、魔法使いのような魔法技能を用いる経歴もおすすめできる。悪夢技能は先の展開を予測して使う必要があり、理性点の消費も激しい。

| 悪夢修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| 0%   | 0%   | -10% | +15% | 0%   | +15% |

| その他の悪夢能力 |      |         |         |
|----------|------|---------|---------|
| 狂気       | 悪夢軽減 | 装備適正：両手 | 装備適正：防具 |
| 2        | 3    | 装備可能    | 変身不可    |

| 悪夢技能      |       |     |      |      |
|-----------|-------|-----|------|------|
| 技能        | 種類    | 行動点 | 理性消費 | ページ数 |
| 《変身：アバドン》 | アクション | 3   |      | P 6  |
| 《体質：アバドン》 | パッシブ  |     |      | P 6  |
| 《蝗の群れ》    | アクション | 1   | 2    | P 7  |
| 《暴食》      | アクション | 2   | 2    | P 8  |

## 追加悪夢

ライトビルドの設定

取得変異：《後始末》(P 37)

| 年齢     | 割り振り     |
|--------|----------|
| 15～24歳 | 【異能】+10% |
| 25～34歳 | 【異能】+15% |
| 35歳以上  | 【異能】+20% |

追加のボーナスポイント（農民のみ）：【精神】+30%、【異能】+15%

追加の悪夢ボーナス（被験者のみ）：【知力】・【精神】・【異能】+30%

| セットアクション：悪夢          |                 |
|----------------------|-----------------|
| セット3                 | セット4            |
| 《変身：アバドン》→《蝗の群れ》(3回) | 《暴食》→《蝗の群れ》(3回) |

## 悪夢技能

《<sup>へんしん</sup>変身：アバドン》

種類：アクション 行動点：3

《変身：アバドン》は、人間の状態でも使用できる。あなたは特殊状態「悪夢」となる。既に変身した状態で使用する場合、特殊状態「悪夢」を解除して、人間の姿に戻る。

《<sup>たいしつ</sup>体質：アバドン》

種類：パッシブ

アバドンに変身しているあなたは、金の胸当てを身に着け大量の蝗を従える。この姿でいる限り、あなたは全ての悪夢修正・悪夢軽減・装備適正を反映した状態となる。

あなたの蝗は、標的を死ぬまで追い続ける。あなたのターン開始時、シーンに登場しているキャラクターのうち、あなたの蝗カウンターを獲得している全ての対象に「対象が獲得しているあなたの蝗カウンターの数×8」ダメージを与える。

夢の傾向：無数の蝗に囲まれ、死に至るまで数日以上かけて身体中をじわじわと喰われ続ける。決して逃げ切ることはできない。

## 追加悪夢

### 《蝗の群れ》<sup>いなごむ</sup>

種類：アクション 行動点：1 射程：遠 理性消費：2

《蝗の群れ》によって理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

射程内から対象となるキャラクターを1体選び、以下の効果から1つを選んで処理する。

- 対象にあなたの蝗カウンターを1個獲得させる。
- 既に他のキャラクターが獲得しているあなたの蝗カウンターを任意の個数まで取り除き、それに等しい個数だけ対象に獲得させる。

シーンに存在できるあなたの蝗カウンターの上限は3個であり、それを超えることはできない。対象が死亡するかシーンから退場した場合、対象の獲得していた蝗カウンターも全て失われる。また、あなた以外が獲得させた蝗カウンターは、あなたの技能の効果では参照できない。

蝗カウンターとは、対象へ襲い掛かっている蝗の数であり、蝗カウンター1個につきおよそ50匹前後である。あなたが特殊状態「悪夢」でない場合、蝗カウンターを全て失う。

胸当ての表面から大量の蝗が浮き出るように現れ、群れとなって一直線に飛んで行く。相手に纏わりつくと鋭い牙で噛み付き、振りほどかれてもすぐに戻ろうとする。虫が得意でない者にとっては地獄のような光景だ。蝗の外見的特徴は悪夢を見た者によって個性が強く、前述した牙を除いてあまり一致しない。形状や色合いはもちろんだが、非常に小さなアクセサリを身に着けている蝗もいるらしい。



## 追加悪夢

ぼうしょく  
《暴食》

種類：アクション 行動点：2 射程：遠 理性消費：2

《暴食》によって理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

射程内に存在する、重傷状態かつ蝗カウンターを獲得しているキャラクター全てを対象とする。対象は直ちに死亡し、種類「リアクション」の技能も使用できない。その後、あなたは理性点を〔この技能で失われた蝗カウンター〕回復する。

蝗達が肉片を食い千切るようにして激しい攻撃を始め、弱った相手に确实などめをさす。どうやら蝗達も力を使い果たしてしまうらしく、その後はほとんど一斉に息絶える。死骸は灰となって消え、その場に残るのは相手の惨たらしい死体だけだ。この時、蝗達が最期に喰った血肉は使役者の力に変わることがある。蝗が独自に魔法のようなものを用いているという説も拳がっているが、実際のところは分かっていない。

## 追加悪夢

# ガーゴイル

背の曲がった石像のような身体、3本ずつの大きな指、角の生えた悪魔の頭、そして翼を持つ悪夢の怪物。特殊な器官に貯めた水分を冷気に変えて口から放つ。発生例はそれなりに多く、一般的な部類に入る。

### ゲームにおける特徴

【異能】テストを頻繁に行うため、被験者の能力を活かしやすい。行動点の組み合わせが幅広いので、戦士や下級騎士のような白兵武器を扱う経歴もおすすめできる。悪夢技能は扱いやすいが、理性点の消費も激しい。

| 悪夢修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| +15% | 0%   | 0%   | 0%   | +20% | +25% |

| その他の悪夢能力 |      |         |         |
|----------|------|---------|---------|
| 狂気       | 悪夢軽減 | 装備適正：両手 | 装備適正：防具 |
| 3        | 2    | 装備可能    | 変身中無効   |

| 悪夢技能       |       |     |      |      |
|------------|-------|-----|------|------|
| 技能         | 種類    | 行動点 | 理性消費 | ページ数 |
| 《変身：ガーゴイル》 | アクション | 3   |      | P10  |
| 《体質：ガーゴイル》 | パッシブ  |     |      | P10  |
| 《凍える息》     | アクション | 3   | 2    | P11  |
| 《氷柱飛ばし》    | アクション | 4   | 2    | P11  |
| 《貯水》       | アクション | 1   | 2    | P12  |
| 《氷上滑り》     | アクション | 5   | 2    | P12  |

## 追加悪夢

ライトビルドの設定

取得変異：《暴走》(P 37)

| 年齢     | 割り振り     |
|--------|----------|
| 15～24歳 | 【異能】+10% |
| 25～34歳 | 【異能】+15% |
| 35歳以上  | 【異能】+20% |

追加のボーナスポイント（農民のみ）：【精神】+30%、【異能】+15%

追加の悪夢ボーナス（被験者のみ）：【敏捷】・【精神】・【異能】+30%

| セットアクション：悪夢       |             |
|-------------------|-------------|
| セット3              | セット4        |
| 《貯水》→《氷柱飛ばし》→《貯水》 | 《貯水》→《氷上滑り》 |

## 悪夢技能

《<sup>へんしん</sup>変身：ガーゴイル》

種類：アクション 行動点：3

《変身：ガーゴイル》は、人間の状態でも使用できる。あなたは特殊状態「悪夢」となる。既に変身した状態を使用する場合、特殊状態「悪夢」を解除して、人間の姿に戻る。

《<sup>たいしつ</sup>体質：ガーゴイル》

種類：パッシブ

ガーゴイルに変身しているあなたは、悪魔を象った石の彫刻のような姿になる。この姿でいる限り、あなたは全ての悪夢修正・悪夢軽減・装備適正を反映した状態となる。

あなたは背中の翼で滑空し、安全な着地ができる。あなたが落下ダメージの処理を行う場合、【筋力】テストの直後に【異能】テストも行う。どちらか片方でも成功している場合、あなたはダメージを受けない。

夢の傾向：デーモンほどではないが、報告の内容に共通点が少ない。多くは雨が降っているようだ。口の悪い変身者が多いとも言われる。

## 追加悪夢

### 《凍える息》

種類：アクション 行動点：3 射程：近 理性消費：2

《凍える息》は、あなたが獲得している水量カウンター2個を取り除いた場合にのみ使用できる。また、理性点を消費する直前に、あなたは-10%のペナルティが発生する【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

射程内から対象となるキャラクターを1体選ぶ。対象に武器を使用せずに射撃攻撃を行う。その命中確認に先ほど行った【異能】テストの結果を使用し、対象に弱15/強22のダメージを与える。その後、対象が状態異常「水濡れ」だった場合、対象を状態異常「麻痺」にする。

口から純粹で強烈な冷気を勢いよく吐き出す。雨の中で使えば、標的の身体を凍らせることも容易い。

### 《氷柱飛ばし》

種類：アクション 行動点：4 射程：遠 理性消費：2

《氷柱飛ばし》は、あなたが獲得している水量カウンター1個を取り除いた場合にのみ使用できる。また、理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

射程内から対象となるキャラクターを1体選ぶ。対象に武器を使用せずに射撃攻撃を行う。その命中確認に先ほど行った【異能】テストの結果を使用し、対象に弱9/強16のダメージを与える。

口からナイフのように鋭い氷柱を吐き出す。冷たい刺し傷、二重の痛みが標的を襲う。

## 追加悪夢

### 《貯水》<sup>ちよすい</sup>

種類：アクション 行動点：1 理性消費：2

《貯水》によって理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

あなたは水量カウンターを1個獲得する。さらに、雨が降っている場合は追加の水量カウンターを1個獲得する。あなたが獲得できる水量カウンターの上限は同時に3個までであり、それを超える場合は獲得しない。

水量カウンターとは、あなたが体内の特殊な器官に貯めた水の量である。あなたが特殊状態「悪夢」でない場合、水量カウンターを全て失う。

攻撃に用いる水分を体内で準備する。喉を通して口から吐き出す際には凍てつくような冷気へと変わり、息とともに放出される。しかし、慣れていない者は変換し切れなかった水も出てしまうらしい。コツが要るようだ。

### 《氷上滑り》<sup>ひょうじょうすべ</sup>

種類：アクション 行動点：5 射程：中 理性消費：2

《氷上滑り》は、あなたが獲得している水量カウンター3個を取り除いた場合にのみ使用できる。また、理性点を消費する直前に、あなたは-20%のペナルティが発生する【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

射程内かつ射程「近」以内に位置せず、特殊状態「飛行」でもないキャラクターから対象を1体選ぶ。対象に武器を使用せずに白兵攻撃を行う。その命中確認に先ほど行った【異能】テストの結果を使用し、対象に弱21/強28のダメージを与える。あなたがこれによって対象にダメージを与えた場合、お互いの隊列によって以下の効果进行处理する。

- あなたが後列、対象が前列である場合、対象は後列に移動する。その後、あなたは敵陣の背面に移動する。
- あなたが背面である場合、あなたは味方陣の前列に移動する。

口から冷気を吐き続けて前方の地面および標的を凍らせながら、地面の上を滑って標的に突進する。水の消耗こそ激しいが、かなりの速度をつけて石の身体をぶつけることができ、非常に強力。

## 追加悪夢

# ケルビム

背中から4枚の黒い翼を生やし、4本の腕と首を持つ墮天使のような悪夢の怪物。自由自在な飛行、多腕を活かした装備品の組み合わせ、特別な魔法など、複雑かつ多様な戦術を用いる。発生例が少なく、あまり見かけない。

### ゲームにおける特徴

単独で様々な基礎能力や装備品を使用する性質から、猛者の能力を活かしやすい。キャラクタービルドやプレイングが極めて難解なため、初心者は採用を避けた方が良いでしょう。悪夢技能は攻守ともに優秀だが、制約も多い。

| 悪夢修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| 0%   | 0%   | +15% | 0%   | +30% | 0%   |

| その他の悪夢能力 |      |         |         |
|----------|------|---------|---------|
| 狂気       | 悪夢軽減 | 装備適正：両手 | 装備適正：防具 |
| 4        | 0    | 装備追加    | 装備可能    |

| 悪夢技能      |        |      |      |      |
|-----------|--------|------|------|------|
| 技能        | 種類     | 行動点  | 理性消費 | ページ数 |
| 《変身：ケルビム》 | アクション  | 3    |      | P14  |
| 《体質：ケルビム》 | パッシブ   |      |      | P15  |
| 《叡智》      | アクション  | 1    |      | P15  |
| 《高速飛行》    | アクション  | 2    | 2    | P15  |
| 《執行》      | アクション  | 効果参照 | 効果参照 | P16  |
| 《不許》      | リアクション |      | 効果参照 | P17  |

## ケルビムの装備適正

### 装備追加

腕の数が4本に増えているため、その分だけ装備部位「片手」の装備品を2つまで、または装備部位「両手」の装備品を1つまで、通常より多く装備できる。追加の腕で装備した装備品は、変身を解除すると地面に落ちてしまう。

## 追加悪夢

ライトビルドの設定

取得変異：《戦舞》(P 37)

| 年齢     | 割り振り     |
|--------|----------|
| 15～24歳 | 【敏捷】+10% |
| 25～34歳 | 【敏捷】+15% |
| 35歳以上  | 【敏捷】+20% |

追加のボーナスポイント（農民のみ）：【精神】+30%、【敏捷】+15%

追加の悪夢ボーナス（被験者のみ）：【敏捷】・【知力】・【精神】+30%

| セットアクション：悪夢    |          |
|----------------|----------|
| セット3           | セット4     |
| 《変身：ケルビム》→《執行》 | 《執行》(2回) |

## 悪夢技能

《<sup>へんしん</sup>変身：ケルビム》

種類：アクション 行動点：3

《変身：ケルビム》は、人間の状態でも使用できる。あなたは特殊状態「悪夢」となり、基礎能力のうち【筋力】・【技量】・【知力】・【異能】から1つを選び、その種類の天使カウンターを獲得する。さらに、装備部位「片手」の装備品を2つまで、または装備部位「両手」の装備品を1つまで選び、この場で3本目・4本目の腕に装備してよい。既に変身した状態で使用する場合、特殊状態「悪夢」を解除して、人間の姿に戻り、天使カウンターを失う。

## 追加悪夢

### 《<sup>たいしつ</sup>体質：ケルビム》

種類：パッシブ

ケルビムに変身しているあなたは、墮天使のような姿になる。この姿でいる限り、あなたは全ての悪夢修正・悪夢軽減・装備適正を反映した状態となる。

あなたはより素早く空中を飛び回れる。あなたが特殊状態「飛行」である限り、あなたが行う全ての【敏捷】テストに+10%のボーナスが発生し、汎用アクション「移動」「背面移動」の行動点をそれぞれ-2する。

あなたは状況に応じて、内に眠る様々な能力を引き出せる。あなたが獲得している天使カウンターの種類と一致する基礎能力でテストを行う場合、常に+45%のボーナスが発生する。

あなたは多腕を効率的に扱える。あなたが汎用アクション「装備交換」を行う場合、必要な行動点を-1する。

夢の傾向：裁判・牢獄・刑罰など、いずれの内容も変身者は罪人として扱われている。自堕落な生活を送る者が多いとも噂されるが、定かではない。

### 《<sup>えいち</sup>叡智》

種類：アクション 行動点：1

あなたの天使カウンターを取り除く。基礎能力のうち【筋力】・【技量】・【知力】・【異能】から1つを選び、その種類の天使カウンターを獲得する。

### 《<sup>こうそくひしょう</sup>高速飛翔》

種類：アクション 行動点：2 理性消費：2

《高速飛翔》によって理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

あなたは特殊状態「飛行」になる。既に飛行している状態で使用する場合、特殊状態「飛行」を解除する。

翼を羽ばたかせて空を飛ぶ、または着地する。特にこの悪夢の場合、態勢を整えてから飛び立つまでが非常に素早い。

## 追加悪夢

### 《執行》

種類：アクション／効果参照 行動点・射程・理性消費：効果参照

《執行》はあなたが獲得している天使カウンターの種類によって、それぞれ代わりに以下の技能として扱われる。これらの技能は《執行》の効果でしか使用できず、セットアクションに直接記入することもできない。

また、以下のいずれかの技能を実行した直後、望むならあなたの天使カウンターを取り除いてもよい。取り除いた場合、基礎能力のうち【筋力】・【技量】・【知力】・【異能】から1つを選び、その種類の天使カウンターを獲得する。

### 【筋力】天使カウンター：《<sup>えんえん</sup>炎焰の一撃<sup>いちげき</sup>》

種類：アクション 行動点：武器 射程：武器

《炎焰の一撃》は、あなたが白兵武器を装備している場合にのみ、ターンにつき1度だけ使用できる。射程内のキャラクター1体を対象に選ぶ。あなたは対象に白兵武器による武器攻撃を行い、命中確認の直後に【筋力】テストを行う。成功した場合、この武器攻撃によって与えるダメージを＋[武器の行動点×3]する。

### 【技量】天使カウンター：《<sup>みちしるべ</sup>道標》

種類：アクション 行動点：武器＋1 射程：武器

《道標》は、あなたが射撃武器を装備しており、矢弾の準備に問題がない場合にのみ、ターンにつき1度だけ使用できる。射程内のキャラクター1体を対象に選ぶ。あなたは対象に射撃武器による武器攻撃を行い、その命中確認のテストに＋20%のボーナスが発生する。

### 【知力】天使カウンター：《<sup>さば</sup>裁きの<sup>いかずち</sup>雷》



種類：アクション／魔法 行動点：4 射程：遠 理性消費：1

《裁きの雷》は、あなたの現在耐久点が最大耐久点未満でない場合にのみ、ターンにつき1度だけ使用できる。魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合は射程内から対象となるキャラクターを1体選び、対象に射撃攻撃扱いの24ダメージを与える。

### 【異能】天使カウンター：《<sup>いっせん</sup>一閃》

種類：アクション 行動点：2 理性消費：2

《一閃》は、あなたが特殊状態「飛行」である場合にのみ、ターンにつき1度だけ使用できる。また、理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。味方陣の前列・後列、または敵陣の背面からいずれか1つを選択する。あなたはその隊列に移動する。



## 追加悪夢

### 《不許》<sup>ふきよ</sup>

種類：リアクション／効果参照 射程・理性消費：効果参照

《不許》はラウンドにつき1度しか使用できない。《不許》はあなたが獲得している天使カウンターの種類によって、それぞれ代わりに以下の技能として扱われる。これらの技能は《不許》の効果でしか使用できず、セットアクションに直接記入することもできない。

また、以下のいずれかの技能を実行した直後、望むならあなたの天使カウンターを取り除いてもよい。取り除いた場合、基礎能力のうち【筋力】・【技量】・【知力】・【異能】から1つを選び、その種類の天使カウンターを獲得する。

### 【筋力】天使カウンター：《力比べ》<sup>ちからくら</sup>

種類：リアクション

《力比べ》は、あなたが白兵武器を装備しており、なおかつ白兵攻撃の対象になった場合、その命中確認の直後にのみ使用できる。あなたは【筋力】テストを行う。成功した場合、その攻撃を無効にし、ダメージも受けない。

### 【技量】天使カウンター：《抑止》<sup>よくし</sup>

種類：リアクション 射程：武器

《抑止》は、あなたが射撃武器を装備しており、矢弾の準備に問題がなく、なおかつ射程内のキャラクターが何らかのアクションであなたを対象とした場合にのみ使用できる。あなたはそのキャラクター1体を対象に射撃武器による武器攻撃を行い、この武器攻撃によって与えるダメージを0にする。強ダメージだった場合、そのアクションはスキップされたものとして扱う。

### 【知力】天使カウンター：《聖車輪》<sup>せいしゃりん</sup> ㊦㊧㊨ ㊩㊪㊫

種類：リアクション／魔法 理性消費：1

《聖車輪》は、あなたがダメージを受ける直前にのみ使用できる。魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、そのダメージを12点軽減する。

### 【異能】天使カウンター：《緊急昇降》<sup>きんきゆうしょうこう</sup>

種類：リアクション 理性消費：2

《緊急昇降》は、あなたが攻撃の対象になった場合にのみ使用できる。また、理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。あなたは特殊状態「飛行」になる。既に飛行している状態で使用する場合、特殊状態「飛行」を解除する。さらに、その攻撃を無効にし、ダメージも受けない。

# 追加技能

## 人間技能一覧

新たに12種類の戦闘系統が追加されている。

### 戦闘系統

#### 《切り返し》

種類：リアクション 射程：近 技能系統：戦闘

《切り返し》は、あなたが特殊状態「受け流し」でも防御状態でもなく、白兵武器を装備しており、同じターン中に白兵攻撃または《構え崩し》の対象となった回数が合計3回目、なおかつあなたを攻撃したキャラクター1体が射程内に位置する場合、その攻撃の命中確認の直後にのみ使用できる。

あなたは装備中の白兵武器を1つ選択し、その武器を使用して受け流しの【技量】テストを行う。成功した場合はその攻撃を無効にし、ダメージ計算も処理しない。さらに、直前にあなたを攻撃したキャラクター1体を対象に白兵攻撃扱いの「選択した白兵武器の強」ダメージを与え、残りの行動点に関係なくこのターンを終了する。

攻撃を受けながらも隙を伺い、反撃に転じる。

## 追加技能

### 《<sup>けんせい</sup>牽制》

種類：リアクション 射程：武器 技能系統：戦闘

《牽制》は、あなたが射撃武器を装備している場合、シーンにつき1度だけ、射程内のキャラクター1体のターン開始時にのみ使用できる。

あなたはそのキャラクター1体を対象に射撃武器による武器攻撃を行い、この武器攻撃によって与えるダメージを0にする。強ダメージだった場合、対象はターン終了時まで理性点・異形化に関わらず混乱状態として扱う。

ダメージは狙わずに相手を威嚇し、行動を妨害する。

### 《<sup>す み いちげき</sup>捨て身の一撃》

種類：アクション 行動点：0 射程：武器 技能系統：戦闘

《捨て身の一撃》は、シンプルアクションでは使用できない。あなたがこのターン中に汎用アクション「武器攻撃」または武器攻撃を行う技能以外を使用しておらず、白兵武器を装備している場合にのみセッションにつき1度だけ使用できる。

射程内のキャラクター1体を対象に選ぶ。あなたは対象に白兵武器攻撃扱いの「白兵武器の強ダメージ+（白兵武器の行動点×6）」ダメージを与える。その後、あなたは次の自分のターンを放棄しなければならず、シーン終了時まで種類「リアクション」の技能を使用できず、自分が受ける全てのダメージを軽減できず、全てのテストに失敗する。

一切の守りを捨て、命の危険を顧みない特攻を仕掛ける。

### 《<sup>ちが</sup>すれ違い》

種類：アクション 行動点：武器 射程：中 技能系統：戦闘

《すれ違い》は、あなたが白兵武器を装備している場合、背面移動した直後か、背面から前列へ移動した直後にのみ1度だけ使用できる。

射程内の敵陣からキャラクターを最大2体まで異なる隊列から選び、それぞれを対象に白兵武器による武器攻撃を1回ずつ行う。この武器攻撃はいずれも背面攻撃として扱わない。

敵陣を突っ切り、すれ違いざまに攻撃を繰り返す。

## 追加技能

### 《<sup>たいせい</sup>態勢維持》

種類：アクション 行動点：1 技能系統：戦闘

《態勢維持》は、あなたが前の自分のターンに防御状態か特殊状態「受け流し」になり、なおかつこのターンの開始直前までにそれを解除されていない場合にのみ使用できる。

あなたが《態勢維持》をターンの最後に実行し、なおかつ前の自分のターンで防御状態になっていた場合、あなたは防御している状態として扱われる。前の自分のターンで特殊状態「受け流し」になっていた場合、あなたは特殊状態「受け流し」になる。

構えを決して乱さず、隙が生じないように効率的に戦う。

### 《<sup>たた</sup><sup>つぶ</sup>叩き潰し》

種類：アクション 行動点：武器+ 射程：武器 技能系統：戦闘

《叩き潰し》は、あなたが装備部位「両手」かつ行動点が3以上の白兵武器を装備している場合にのみ、射程内のキャラクター1体を対象に選び、この行動点を+ [1~3のうち任意の値] した状態で使用できる。

対象が特殊状態「受け流し」または防御状態だった場合、あなたは【筋力】テストを行う。成功した場合はそれを解除する。その後、あなたは対象に白兵武器による武器攻撃を行う。

対象が特殊状態「受け流し」でも防御状態でもない場合、あなたは対象に白兵武器による武器攻撃を行い、命中確認の直後に【筋力】テストを行う。成功した場合、この武器攻撃によって与えるダメージを+ [この技能に使用した行動点×3] する。その後、対象は+20%のボーナスが発生する【精神】テストを行う。失敗した場合、対象は次の対象のターン終了時まで理性点・異形化に関わらず混乱状態として扱う。

純粋な力をもって相手の防御を潰し、さらにダメージを与える。

## 追加技能

### 《盾殴り》 たてなぐ

種類：アクション 行動点：盾 射程：近 技能系統：戦闘

《盾殴り》は、あなたが盾を装備している場合にのみそれを1つ選んで使用できる。また、これに対して種類「リアクション」の技能を使用できない。

射程内のキャラクター1体を対象に選ぶ。あなたは対象に武器を使用しない白兵攻撃を行い、弱 [選んだ盾の行動点] / 強 [選んだ盾の行動点×3] のダメージを与える。この武器攻撃で対象がダメージを受けている場合、このターン対象は種類「リアクション」の技能を使用できない。

盾を使った攻撃で相手の意表を突き、一瞬の判断を遅らせる。

### 《挑発》 ちょうはつ

種類：アクション 行動点：1 技能系統：戦闘

あなたが《挑発》をターンの最後に実行していた場合、あなたは特殊状態「挑発」になる。

あえて隙の大きい構えを見せ、相手を挑発して注意を引き付ける。

### 《早撃ち》 はやうち

種類：アクション 行動点：武器-1 (最低0) 射程：中 技能系統：戦闘

《早撃ち》は、あなたがアクション「装備交換」で射撃武器を装備した直後のみ、1度だけ使用できる。また、その射撃武器が装備部位「片手」だった場合、この技能の行動点をさらに-1する。

射程内のキャラクター1体を対象に選ぶ。あなたは対象に「装備交換」で装備した武器による武器攻撃を行い、その命中確認のテストは【技量】の代わりに【敏捷】で行ってもよい。

銃や弓などの飛び道具を取り出しつつ、素早く攻撃に移る。

## 追加技能

### 《<sup>ぼっけん</sup>抜剣》

**種類：**アクション **行動点：**武器-1（最低0） **射程：**近 **技能系統：**戦闘  
《抜剣》は、あなたがアクション「装備交換」で白兵武器を装備した直後にのみ、1度だけ使用できる。  
射程内のキャラクター1体を対象に選ぶ。あなたは対象に「装備交換」で装備した武器による武器攻撃を行い、その命中確認のテストは【技量】の代わりに【敏捷】で行ってもよい。

勢いをつけて武器を抜き放ち、そのまま攻撃する。

### 《<sup>へんげんじざい</sup>変幻自在》

**種類：**アクション **行動点：**1 **射程：**近 **技能系統：**戦闘  
《変幻自在》は、あなたが行動点の異なる2種類の武器で射程内の同じ対象にそれぞれ1回以上、武器攻撃の強ダメージを与えたターンにのみ使用できる。それらの武器攻撃でダメージを受けている対象は理性点を3失い、+20%のボーナスが発生する【精神】テストを行う。失敗した場合、対象は次の対象のターン終了時まで理性点・異形化に関わらず混乱状態として扱う。

複数の武器で予測困難な攻撃を行い、相手を精神的に追い詰める。

### 《<sup>やみうち</sup>闇討ち》

**種類：**アクション **行動点：**武器+1 **射程：**武器 **技能系統：**戦闘  
《闇討ち》は、あなたが特殊状態「隠密」の場合にのみ使用できる。  
射程内のキャラクター1体を対象に選ぶ。あなたは対象に武器攻撃を行い、その命中確認のテストに+10%のボーナスが発生し、これは特殊状態「受け流し」の効果を受けず、このダメージ計算のみ対象が防御していないかのように扱う。また、これに対して種類「リアクション」の技能を使用できない。  
その後、あなたは-[(武器の行動点×5)+5]%のペナルティが発生する【敏捷】テストを行う。成功した場合、あなたは特殊状態「隠密」になる。

一瞬だけ攻撃した後、すぐにその場を離れて身を隠す。

### 熟練技能のルール

新たに「熟練技能」が追加されている。熟練技能はいずれも強力な効果を持つが、簡単には取得できない。

#### 熟練技能の取得

PCがレベル10以上にレベルアップ（ルールブック・P314）しており、なおかつ特定の基礎能力の基本合計が75%に達していた場合、人間技能の代わりに熟練技能を取得することができる。ただし、1体のPCが取得可能な熟練技能は1つまでであり、既に熟練技能を取得しているPCはそれ以上取得できない。

熟練技能には各基礎能力に対応した6種類が存在し、PCはこのうち基本合計が75%に達しているものだけを取得できる。技能系統は全て専用の「熟練」だが、取得にあたって訓練費用は必要としない。また、取得した熟練技能は人間技能として記入し、人間・悪夢を問わず常に使用できる。

### 熟練技能一覧

かみわざ  
《神業》

種類：パッシブ      技能系統：熟練

《神業》は、あなたのレベルが10以上であり、なおかつ【知力】の基本合計が75%である場合にのみ取得できる。

あなたが種類「魔法」を含んだ技能を使用する場合、その【知力】テストに+10%のボーナスが発生する。

大魔術師のように繊細な魔力制御。



## 追加技能

### 《強靱》 きょうじん

種類：パッシブ 技能系統：熟練

《強靱》は、あなたのレベルが10以上であり、なおかつ【筋力】の基本合計が75%である場合にのみ取得できる。

あなたが《強靱》を取得した場合、あなたの最大生命点を+50、最大理性点を+30する。さらに、軽減を+1する。この技能で増加した軽減はあなた自身の能力であり、防具に左右されず、特殊状態「悪夢」にも適用される。

あらゆる攻撃を受け止める鋼鉄の肉體。

### 《迅速》 じんそく

種類：パッシブ 技能系統：熟練

《迅速》は、あなたのレベルが10以上であり、なおかつ【敏捷】の基本合計が75%である場合にのみ取得できる。

あなたがターンを獲得した場合、このターンのシンプルアクション・セットアクションの行動点の上限を+1する。

美しく素早い身のこなし。

### 《耐性》 たいせい

種類：パッシブ 技能系統：熟練

《耐性》は、あなたのレベルが10以上であり、なおかつ【精神】の基本合計が75%である場合にのみ取得できる。

あなたのターン終了時、あなたの全ての状態異常をそれぞれの条件を無視して解除する。

苦痛をものともしない屈強な精神。

## 追加技能

### 《超越》<sup>ちようえつ</sup>

種類：パッシブ 技能系統：熟練

《超越》は、あなたのレベルが10以上であり、なおかつ【異能】の基本合計が75%である場合にのみ取得できる。取得する際、任意の基礎能力を1つ決め、技能欄には《超越：筋力》のように記入する。

あなたが記入した基礎能力の悪夢合計は、レベルアップの処理中を除いて基本合計であるかのように扱われ、特殊状態「悪夢」でない場合でも常に反映さる。

表面化し始めた呪いの力。

### 《乱打》<sup>らんだ</sup>

種類：パッシブ 技能系統：熟練

《乱打》は、あなたのレベルが10以上であり、なおかつ【技量】の基本合計が75%である場合にのみ取得できる。

あなたが汎用アクション「武器攻撃」を使用する場合、ターンにつき2回まで直前に乱打することを選んでよい。

乱打する場合、その行動点を今回のみ-1（最低0）し、命中確認のテストに-20%のペナルティが発生する。

稲妻が如し最速の一撃。

# 魔法陣のルール

新たな魔法技能として「魔法陣」が追加されている。複数人の魔法使いを必要とするため準備に手間はかかるが、通常の魔法では実現できない効果も多い。

## 魔法陣とは

複数人の詠唱を必要とする、大掛かりな魔法。主な詠唱者の他に構築を助けるための協力者を1人以上必要とし、人数が多くなる程その効果も強まる。また、いずれも魔法の壁や円陣などをその場に作り上げる性質を持ち、長時間または半永久的に残り続ける。なお、従来 of 呪術で用いられる手描きの魔法陣とは異なるものであり、区別の際は魔法の側を「構築魔法」と呼称する。

テロスタブラの発掘当時より呪文の存在だけは知られていたものの、長らく具体的な使用方法は不明だった。現在は賢者アウグスの手によって解説が進んだため、最新の魔導書で掲載・解説されている。魔法学校や貴族の城などでは、主に防犯のために魔法陣を設置することが多い。

## 魔法陣の使い方

魔法陣は中級魔法の一部として扱われ、人間技能《知識：中級魔法》を取得しているキャラクターが他の魔法技能と同じように使用できる。もちろん、所持品「魔導書」や「知識書」で代用してもよい。また、魔法難易度や理性点消費も中級魔法と同じものを適用する。

ただし、魔法陣を1人で使用することはできない。魔法の効果を実行する詠唱者以外にも、1～5人の協力者が同時に《構築詠唱》を使用しなければならず、全員が理性点を消費して【知力】テストに成功する必要がある。1人でも失敗してしまうと魔法陣は成立しないため、早さと確実性を求めるなら協力者は少人数の方が有利だ。一方で、《構築詠唱》の協力者の人数はその魔法陣の「強度」として扱われ、強度が高い程その効果も強力なものとなる。同じパーティーに魔法使いが3人以上も集まるような事態はかなり珍しいだろうが、余裕があれば狙ってみよう。また、複数の魔法陣を同じ場所に重ねることもできないので注意しよう。

## 追加技能

一度生成された魔法陣は、何らかの原因で解除されるまでその場に残り続ける。解除の方法は魔法陣の種類によって異なり、解除された魔法陣は直ちに効果を失い消滅する。

魔法陣の最大の欠点は、一般的な魔法よりも時間と集中力を要するために、詠唱者・協力者の全員がその場から動けないことだ。特に戦闘シーン中は立ち止まって集中し続けることが難しいため、新たな魔法陣は生成できない。使いどころを工夫しよう。

## 魔法陣一覧

《知識：中級魔法》の【知力】テストペナルティ：－10%

魔導書・知識書の【知力】テストペナルティ：－20%

### 《<sup>いなすま</sup>稲妻<sup>じん</sup>の陣》



種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの立ち位置から半径1ヤード以上かつ[強度+2]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《稲妻の陣》は使用から約1分経過した後に効果が適用され、円陣に足を踏み入れた全てのキャラクターに射撃攻撃扱いの24ダメージを与える。魔法陣の上にキャラクターが居座る場合、その後も数秒毎に同じダメージを与え続ける。《稲妻の陣》は、中級魔法の知識を持つキャラクターが行動点6のシンプルアクションとして[中級魔法の魔法難易度]ペナルティが発生する【知力】テストを行い、成功した場合にのみ解除できる。

侵入者を稲妻で迎撃する魔法陣。

## 追加技能

### 《回復の陣》 かいふく じん

ⓁⓂ Ⓢ ⓈⓈ ⓁⓂ ⓁⓂⓈ ⓈⓈ  
ⓈⓈⓈ ⓈⓈⓈ ⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈ ⓈⓈⓈⓈ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの立ち位置から半径1ヤード以上かつ[強度+2]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《回復の陣》は、円陣に足を踏み入れている全てのキャラクターの耐久点を1分毎に[強度]ずつ回復する。

《回復の陣》は、使用から30分後に自動で解除される。

その場で休憩する者の傷を癒す魔法陣。

### 《幻影の陣》 げんえい じん

ⓁⓂ Ⓢ ⓈⓈ ⓁⓂ ⓁⓂⓈ ⓈⓈ  
ⓈⓈⓈ ⓈⓈⓈ ⓈⓈⓈⓈⓈⓈⓈ ⓈⓈⓈⓈ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの正面に幅・高さ1ヤード以上かつ最大[強度+2]ヤード以内の壁の幻を作り出す。壁の質感などは、複雑過ぎないものであれば使用者が任意に決めてよい。

《幻影の陣》は、実体がないため物理的な障壁とはならない。

《幻影の陣》は、中級魔法の知識を持つキャラクターが行動点6のシンプルアクションとして[中級魔法の魔法難易度]ペナルティが発生する【知力】テストを行い、成功した場合にのみ解除できる。

壁を偽装して隠し通路などを作り出す魔法陣。

## 追加技能

### 《構築詠唱》 こうちくえいしょう

ㄥㄨ ㄨㄨ ㄨㄨㄨ ㄥㄨㄨ ㄨㄨㄨㄨ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

《構築詠唱》は、あなたが魔法陣の協力者となる場合にのみ使用できる。魔法を使用するための【知力】テストを行い、全ての使用者・協力者がそれぞれ成功しなければならない。

魔法陣を生成するための魔力を一点に集中・安定させる。

### 《業火の陣》 ごうかじん

ㄥㄨ ㄨㄨ ㄨㄨㄨ ㄥㄨ ㄥㄨㄨㄨ ㄨㄨ  
ㄨㄨㄨㄨ ㄨㄨ ㄨㄨㄨㄨㄨㄨㄨㄨ ㄨㄨㄨㄨㄨ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの立ち位置から1ヤード以上かつ半径[強度+2]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《業火の陣》は使用から約1分経過した後に効果が適用され、中心から常に炎が燃え続ける。円陣を通過しようとしたキャラクターは、1秒毎に軽減できない12ダメージを受ける。さらに、円陣の外へ出た後も炎上ダメージを受ける。

《業火の陣》は、中級魔法の知識を持つキャラクターが行動点6のシンプルアクションとして[中級魔法の魔法難易度]ペナルティが発生する【知力】テストを行い、成功した場合に解除できる。また、水汲み桶1杯程度の水をかけることでも解除できる。

侵入者を炎で妨害する魔法陣。

## 追加技能

### 《消臭の陣》 しょうしゅう じん

ⓁⓇ Ⓢ ⓈⓇⓈ ⓁⓇ ⓁⓇⓇ ⓈⓈ  
ⓈⓇⓇ ⓈⓇⓇ ⓈⓇⓇⓈⓇⓇ ⓇⓇⓇⓇ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの立ち位置から1ヤード以上かつ半径[強度]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《消臭の陣》は、この円陣の内側にある臭いの元を効果が続く限り完璧に消臭し、さらに円陣の外周から半径[強度]ヤード以内の臭いも弱める。

《消臭の陣》は、中級魔法の知識を持つキャラクターが行動点6のシンプルアクションとして[中級魔法の魔法難易度]ペナルティが発生する【知力】テストを行い、成功した場合にのみ解除できる。

魔法学校・大規模な寺院・その他富裕層などが利用する生活と建築の魔法陣。

### 《城壁の陣》 じょうへき じん

ⓁⓇ Ⓢ ⓈⓇⓈ ⓁⓇ ⓁⓇⓇ ⓈⓈ  
ⓈⓇⓇ ⓈⓇⓇ ⓈⓇⓇⓈⓇⓇ ⓇⓇⓇⓇ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの正面に耐久点[強度×60]、幅・高さ1ヤード以上かつ最大[強度+2]ヤード以内の青白い光の壁を作り出す。

《城壁の陣》は、物理的な実体のある障壁であり、使用者であっても通過できない。

《城壁の陣》は、攻撃によるダメージで耐久点を0にした場合にのみ破壊・解除できる。

純粹な壁を作って道などを塞ぐ魔法陣。

## 追加技能

### 《除湿の陣》

⌒ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ⌒ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦  
㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの立ち位置から半径1ヤード以上かつ[強度]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《除湿の陣》は、この円陣の内側を効果が続く限り徐々に乾燥させ、さらに円陣の外周から半径[強度]ヤード以内の湿度も弱める。

《除湿の陣》は、中級魔法の知識を持つキャラクターが行動点6のシンプルアクションとして[中級魔法の魔法難易度]ペナルティが発生する【知力】テストを行い、成功した場合にのみ解除できる。

魔法学校・大規模な寺院・その他富裕層などが利用する生活と建築の魔法陣。

### 《接合の陣》

⌒ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ⌒ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦  
㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦ ㊦

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの立ち位置から半径1ヤード以上かつ[強度]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《接合の陣》は、この円陣を生成した時点で範囲内に収まっていた、術者達を除く重量[強度×10]以下の物質を円陣に対して固定し、効果が続く限り決して動かさなくなる。

《接合の陣》は、中級魔法の知識を持つキャラクターが行動点6のシンプルアクションとして[中級魔法の魔法難易度]ペナルティが発生する【知力】テストを行い、成功した場合にのみ解除できる。

魔法学校・大規模な寺院・その他富裕層などが利用する生活と建築の魔法陣。



## 追加技能

### 《送風の陣》 そうふう じん

ⓁⓂ ⓍⓎ ⓍⓂⓎ ⓁⓂ ⓁⓎⓂ ⓎⓎ  
ⓎⓎⓂ ⓍⓂ ⓎⓎⓎⓎ ⓂⓁⓂⓎ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの利き手の平が触れた位置から半径1ヤード以上かつ[強度]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《送風の陣》は、円陣の面から常に一定量の優しい風を送り続け、空気の流れを作る。

《送風の陣》は、中級魔法の知識を持つキャラクターが行動点6のシンプルアクションとして[中級魔法の魔法難易度]ペナルティが発生する【知力】テストを行い、成功した場合にのみ解除できる。

魔法学校・大規模な寺院・その他富裕層などが利用する生活と建築の魔法陣。

### 《蘇生の陣》 そせい じん

ⓁⓂ ⓍⓎ ⓍⓂⓎ ⓁⓂ ⓁⓎⓂ ⓎⓎ  
ⓎⓎⓂ ⓂⓎⓎ ⓍⓂⓎⓎ ⓂⓁⓂⓎ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの立ち位置から半径1ヤード以上かつ[強度+2]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《蘇生の陣》は、円陣に足を踏み入れているキャラクター1体が重傷状態になった場合、その耐久点を直ちに[強度×1.2]回復する。

《蘇生の陣》は、中級魔法の知識を持つキャラクターが行動点6のシンプルアクションとして[中級魔法の魔法難易度]ペナルティが発生する【知力】テストを行い、成功した場合に解除できる。また、1度でも効果を使った場合は解除される。

致命傷を1度だけ防げる魔法陣。

## 追加技能

### 《知恵の陣》 ちえ じん

ㄣㄨ ㄨㄨ ㄨㄨㄣ ㄣㄨ ㄣㄨㄨ ㄣㄣ  
ㄣㄣㄨ ㄣㄣㄨ ㄣㄨㄣㄣㄣ ㄣㄣㄨㄣ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの正面に幅・高さ1ヤード以上かつ最大[強度+2]ヤード以内の青白い光の壁を作り出す。

《知恵の陣》は、物理的な実体のある障壁であり、使用者であっても通過できない。

《知恵の陣》は、人間技能《読み書き》を取得しているキャラクターが光の壁に浮かび上がる文字を読み、その出題に声で回答した場合にのみ解除される。問題の内容・難易度は、強度によって以下のように変化する。

- 強度が2以下の場合、エクシルディアの民なら10歳前後の子供でも解ける可能性のある、簡単かつ常識的な内容となる。
- 強度が3～4の場合、より多彩な分野から出題されるものの、いずれも得意な者からすれば初歩的な内容となる。
- 強度が5の場合、さらに専門的で難解な内容となる。

問いかけに答えなければ決して通れない魔法陣。

### 《沈黙の陣》 ちんもく じん

ㄣㄨ ㄨㄨ ㄨㄨㄣ ㄣㄨ ㄣㄨㄨ ㄣㄣ  
ㄣㄣㄨ ㄣㄣ ㄣㄣㄣㄣㄣ ㄣㄣㄨㄣ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの立ち位置から半径1ヤード以上かつ[強度+2]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《沈黙の陣》の円陣に足を踏み入れている全てのキャラクターは、種類「魔法」を含む技能を使用できない。

《沈黙の陣》は、上級魔法の知識を持つキャラクターが行動点6のシンプルアクションとして[上級魔法の魔法難易度]ペナルティが発生する【知力】テストを行い、成功した場合に解除できる。

魔力の流れを妨げる魔法陣。



## 追加技能

### 《灯火の陣》 とうか じん

ⓁⓂ Ⓢ ⓈⓂ ⓁⓂ ⓈⓂ ⓂⓂ  
ⓂⓂⓂ ⓂⓂ ⓈⓂⓂⓂ ⓈⓂⓂⓂ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの利き手の平が触れた位置から半径1ヤード以上かつ[強度]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《灯火の陣》は、魔法技能の《灯》と同じ効果を持ち、時間経過では解除されない。

《灯火の陣》は、中級魔法の知識を持つキャラクターが行動点6のシンプルアクションとして[中級魔法の魔法難易度]ペナルティが発生する【知力】テストを行い、成功した場合にのみ解除できる。

魔法学校・大規模な寺院・その他富裕層などが利用する生活と建築の魔法陣。

### 《浮遊の陣》 ふゆう じん

ⓁⓂ Ⓢ ⓈⓂ ⓁⓂ ⓈⓂ ⓂⓂ  
ⓂⓂⓂ ⓂⓂ ⓈⓂⓂⓂ ⓈⓂⓂⓂ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの立ち位置から半径1ヤード以上かつ[強度+2]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《浮遊の陣》は使用から約1分経過した後に効果が適用され、円陣に足を踏み入れている全てのキャラクターが特殊状態「飛行」になる。

《浮遊の陣》は、中級魔法の知識を持つキャラクターが行動点6のシンプルアクションとして[中級魔法の魔法難易度]ペナルティが発生する【知力】テストを行い、成功した場合に解除できる。

入った者を宙に浮かせる魔法陣。

## 追加技能

### 《魔力の陣》 まりよく じん

Ⓜⓧ ⓧⓧ ⓧⓧⓂ Ⓜⓧ Ⓜⓧⓧ ⓂⓂ  
Ⓜⓧⓧ ⓧⓧ ⓂⓧⓧⓂⓧ ⓂⓂⓧⓂ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの立ち位置から半径1ヤード以上かつ[強度+2]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《魔力の陣》の円陣に足を踏み入れている全てのキャラクターが魔法技能を使用する場合、魔法難易度によるペナルティを受けない。

《魔力の陣》は、種類「魔法」を含む技能を円陣内で[強度×2]回使用した場合に解除される。

魔力の制御を補助する魔法陣。

### 《流水の陣》 りゅうすい じん

Ⓜⓧ ⓧⓧ ⓧⓧⓂ Ⓜⓧ Ⓜⓧⓧ ⓂⓂ  
Ⓜⓧⓧ ⓧⓧ ⓧⓂⓂⓂⓧ ⓂⓂⓧⓂ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの利き手の平が触れた位置から半径1ヤード以上かつ[強度]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《流水の陣》は、3秒もすれば小さなカップが一杯になる程度の量の水を、円陣の面から常に流し続ける。ただし、清潔な浄水ではないため、直接飲むのには適さない。

《流水の陣》は、中級魔法の知識を持つキャラクターが行動点6のシンプルアクションとして[中級魔法の魔法難易度]ペナルティが発生する【知力】テストを行い、成功した場合にのみ解除できる。

魔法学校・大規模な寺院・その他富裕層などが利用する生活と建築の魔法陣。

## 追加技能

### 《留置の陣》 りゅうち じん

Ⓜⓧ ⓧⓧ ⓧⓧⓧ Ⓜⓧ Ⓜⓧⓧ ⓧⓧ  
ⓧⓧⓧ Ⓜⓧⓧ ⓧⓧⓧⓧⓧ Ⓜⓧⓧⓧ

種類：アクション／魔法 理性消費：2

戦闘シーンでなければ、魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、あなたの立ち位置から半径1ヤード以上かつ[強度+2]ヤード以内の青白い光の円陣を作り出す。

《留置の陣》は使用から約1分経過した後に効果が適用され、キャラクター1体が円陣の中央に足を踏み入れた場合、円陣の外側に沿って高さ2ヤード程度の光の壁が現れる。光の壁は物理的な障壁となり、使用者であっても通過できない。

《留置の陣》は、中級魔法の知識を持つキャラクターが行動点6のシンプルアクションとして[中級魔法の魔法難易度]ペナルティが発生する【知力】テストを行い、成功した場合に解除できる。

侵入者をその場に閉じ込めてしまう魔法陣。

# 変異技能一覧

新たに3種類の変異技能が追加されている。

あとしまつ  
《後始末》

種類：パッシブ

あなたの種類「アクション」を含んだ悪夢技能によるダメージや効果によって他のキャラクターが死亡した場合、あなたがこのターンに実行する次のアクションの行動点を-1する。

必要最小限の動きで的確に殺し、素早く次の動作に移る。

せんぶ  
《戦舞》

種類：パッシブ

あなたが自分のターンにセットアクションを実行し、なおかつ同じターン中に3種類以上の能力テストを行った場合、あなたがこのターンに実行する次のアクションの行動点を-1する。

複雑な動作を素早く、そして美しいとさえ思わせるほどに無駄なくこなす。

ぼうそう  
《暴走》

種類：パッシブ 理性消費：1

あなたが悪夢技能の効果によって命中確認に【異能】テストまたはその結果を使用する場合、あなたの現在理性点が[技能の理性消費+1]以上であれば、直前に暴走することを選んでよい。

暴走する場合、あなたは理性点を1失い、その技能に必要な行動点を今回のみ+1し、与えるダメージを+6する。

一時的に技の威力を高めるが、負担も大きくなる。

## 悪夢一般技能一覧

悪夢一般技能とは、ルシッドビルド（P 61）の進化計算中に新種ボーナスを消費することで取得可能な悪夢技能である。ほとんどは既存の悪夢技能を弱体化させた内容だが、原形との組み合わせ次第ではより戦術の幅を広げられるだろう。是非とも新種悪夢の可能性を探ってみて欲しい。

### 《<sup>あられと</sup>霰飛ばし》

種類：アクション 行動点：5 射程：遠 理性消費：4

《霰飛ばし》によって理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

射程内から対象となるキャラクターを1体選ぶ。対象に武器を使用せずに射撃攻撃を行う。その命中確認に先ほど行った【異能】テストの結果を使用し、対象に弱9/強16のダメージを与える。

口から鏃のように尖った霰を飛ばす。

### 《<sup>かじょうはんのう</sup>過剰反応》

種類：リアクション 射程：近 理性消費：2

《過剰反応》は、あなたが特殊状態「受け流し」でなく、なおかつ射程内のキャラクターから武器攻撃の対象となり、その攻撃によって耐久点にダメージを受けなかった場合にのみ使用できる。また、理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

直前にあなたを攻撃したキャラクター1体を対象として、あなたはその場で武器攻撃を行う。

攻撃を受け止めた際、悪夢が勝手に動いて反撃する。

## 上級ルール

### 《外骨格》 がいこっかく

種類：アクション 行動点：3 理性消費：2

《外骨格》によって理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

あなたが《外骨格》をターンの最後に実行している場合、次のあなたのターン開始時まであなたの防御修正を+3し、あなたは防御している状態として扱われる。また、この防御は《構え崩し》の効果では解除されない。

身体の特に硬い部分を効果的に使って防御する。

### 《眼力》 がんりき

種類：アクション 行動点：武器×2 射程：武器の射程

《眼力》は、あなたが武器「ボウ」「クロスボウ」「リピーターボウ」のいずれかを装備している場合にのみ使用できる。

射程内から対象となるキャラクターを1体選ぶ。対象にその射撃武器を使用した武器攻撃を行い、その【技量】テストに-15%のペナルティが発生し、ダメージを+[武器の行動点×3]する。

優れた目で敵の動きを追い、急所を射抜こうとする。

### 《高熱》 こうねつ

種類：アクション 行動点：3 理性消費：2

《高熱》によって理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

あなたが《体質》によって装備している武器を使用した武器攻撃、またはその武器攻撃を行う技能を使用した場合、そのダメージを+5する。ただし、あなたはターン開始毎に耐久点を5失う。この効果は使用したシーンの終了時に、またはもう一度《高熱》を使用した場合にのみ失われる。

悪夢の武器から高熱を発して殺傷力を高めるが、消耗も激しくなる。

## 上級ルール

### 《痺れる凶器》 しび きょうき

種類：アクション 行動点：4 射程：武器 理性消費：2

《痺れる凶器》は、あなたが《体質》によって武器を装備している場合にのみ使用できる。また、これによって理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

先ほど行った【異能】テストに成功していた場合、その武器の射程内から対象となるキャラクターを1体選ぶ。対象を状態異常「麻痺」にする。

体内から生成した毒を用いる。

### 《鋭い爪牙》 すど そうが

種類：アクション 行動点：2 射程：近

射程内から対象となるキャラクターを1体選ぶ。対象に武器を使用せずに白兵攻撃を行い、弱6/強11ダメージを与える。

純粹な肉体武器で攻撃する。

### 《血の恵み》 ち めぐ

種類：アクション 行動点：4 射程：近 理性消費：2

《血の恵み》によって理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

射程内から対象となるキャラクターを1体選ぶ。対象に武器を使用せずに白兵攻撃を行い、弱8/強13ダメージを与える。その後、あなたの耐久点を[この技能で与えたダメージ]回復する。

生き血を啜り、自らの命の糧とする。

### 《通り抜け》 とおぬ

種類：アクション 行動点：3

汎用アクション「背面移動」を行う。

隙を見て敵陣を通り抜ける。

## 上級ルール

### 《<sup>は</sup>羽ばたき》

種類：アクション 行動点：3 理性消費：2

《羽ばたき》によって理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

先ほど行った【異能】テストに成功していた場合、あなたは特殊状態「飛行」になる。

あなたが既に飛行している状態で使用し、なおかつ先ほど行った【異能】テストに成功していた場合、あなたの特殊状態「飛行」を解除する。失敗していた場合、あなたの特殊状態「飛行」を解除し、5ヤードの落下ダメージを処理する。

翼を用いて空を飛ぶが、失敗すると怪我をしてしまう。

### 《<sup>ひと</sup>匙の<sup>き</sup>狂<sup>き</sup>気》

種類：アクション／魔法 行動点：6 射程：遠 理性消費：1

魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、対象を状態異常「デュラハンの血」にする。既に状態異常「デュラハンの血」である場合は、代わりに理性点を6失う。

標的に呪われた鮮血を浴びせる魔法。

### 《<sup>ひ</sup>ばな<sup>ぶ</sup>き火花の武器》

種類：アクション 行動点：1 理性消費：2

《火花の武器》は汎用アクション「武器攻撃」、または武器攻撃を含む技能の直前にのみ使用できる。また、これによって理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。

あなたがこの武器攻撃によって対象にダメージを与えた場合、対象は炎上ダメージの処理を行う。

握っている武器から数秒の間だけ火花が散り、触れたものを燃やす。

## 上級ルール

### 《美貌》<sup>びぼう</sup>

種類：アクション 行動点：3 射程：近

射程内の敵陣に存在する、異形化していない異性全員を対象とし、それぞれと【精神】テストで対決を行う。対象のうち敗北したキャラクターはシーン終了時まで、あらゆるテストに-10%のペナルティが発生する。ただし、既にこの技能の効果を受けている場合は適用されない。

自身の美しさを利用し、間近で見た者の調子を狂わせる。

### 《振り回し》<sup>まわ</sup>

種類：アクション 行動点：武器

《振り回し》は、あなたが行動点3以上の白兵武器を装備している場合にのみ使用できる。

あなたは【敏捷】テストを行う。成功した場合、《振り回し》に使用した武器の行動点をターン終了時まで1として扱う。

一瞬構えた後、大型武器による連続攻撃を繰り出す。

### 《魔力の板》<sup>まりよくいた</sup> 𐄂𐄂𐄂 𐄂𐄂𐄂

種類：リアクション／魔法 射程：遠 理性消費：1

《魔力の板》は、あなたがダメージを受ける直前にのみ、ラウンドにつき1度だけ使用できる。

魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、そのダメージを6点軽減する。

魔力の抵抗で自分の身を守る魔法。

## 上級ルール

### 《<sup>みず</sup>水の<sup>や</sup>矢》

種類：アクション／魔法 行動点：6 射程：遠 理性消費：1  
魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合、射程内から対象となるキャラクターを1体選ぶ。対象に射撃攻撃扱いの18ダメージ与え、特殊状態「水濡れ」にする。さらに、あなたの身体の面積のうち3分の1以上が水に浸かっているか、雨が降っている場合、与えるダメージを+6する。

魔力によって矢の形をした水を生成し、標的にぶつける魔法。

### 《<sup>みきわ</sup>見極め》

種類：パッシブ

あなたが特殊状態「庇護」またはその対象ではなく、相手ターン中に攻撃の対象となり、なおかつその攻撃でダメージを受けていなかった場合、あなたは無心カウンターを1個獲得する。あなたが獲得できる無心カウンターの上限は同時に2個までであり、それを超える場合は獲得しない。また、あなたが何らかの方法でダメージを受けた場合、無心カウンターを1個失う。

無心カウンターとは、敵の動きを見極め研ぎ澄まされたあなたの感覚である。

あなたが特殊状態「悪夢」でない場合、無心カウンターを全て失う。

あなたが獲得している無心カウンターの個数によって、それぞれ以下の効果を得る。

- 0個：あなたが攻撃によって対象にダメージを与える場合、そのダメージを-2する。
- 1個：(効果なし)
- 2個：あなたが攻撃によって対象にダメージを与える場合、そのダメージを+6する。

得意な間合いや技をひとつひとつ丁寧に把握し、的確な攻撃で仕留める。



## 上級ルール

### 《無意識の暴発》 むいしき ぼうはつ

種類：リアクション 理性消費：2

《無意識の暴発》は、あなたが一度に10点以上のダメージを受けた直後、人間の状態でのみ使用できる。また、理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。あなたは特殊状態「悪夢」となる。

大きなダメージを受けた瞬間、無意識に悪夢の力が引き出される。

### 《虫食い》 むしく

種類：アクション 行動点：3 射程：遠 理性消費：3

《虫食い》によって理性点を消費する直前に、あなたは【異能】テストを行う。成功した場合、今回の理性消費を無視する。射程内に存在する、重傷状態のキャラクター1体を対象とする。対象は直ちに死亡し、種類「リアクション」の技能も使用できない。

悪夢の一部でもある虫を放ち、弱った相手にとどめをさす。

## 上級ルール

### 《無慈悲な一撃》 むじひ いちげき

種類：アクション 行動点：武器+2 射程：武器

《無慈悲な一撃》は、あなたが白兵武器を装備している場合にのみ使用できる。射程内のキャラクター1体を対象に選ぶ。対象に武器攻撃を行い、命中確認の直後に【筋力】テストを行う。成功した場合、与えるダメージを+[武器の行動点×5]する。さらに、この攻撃で対象の耐久点が0になった場合、対象は重傷を処理せずにそのまま死亡する。

手にした武器を悪夢の力で振り下ろす。

### 《猛毒の針》 もうどく はり

種類：アクション/魔法 行動点：6 射程：遠 理性消費：1

魔法を使用するための【知力】テストを行う。成功した場合は射程内から対象となるキャラクターを1体選び、対象に射撃攻撃扱いの18ダメージを与える。さらに、対象を状態異常「猛毒」にする。

猛毒を持った魔力の針を生成し、標的に放つ魔法。

# 追加アイテム

## ルーンアミュレットのルール

アフタープレイで獲得できる新たな名誉装備として「ルーンアミュレット」が追加されている。このルーンアミュレットは特殊な効果を持ち、その内容がランダムで決定されるのが特徴だ。他の装備では絶対に得られない超強力なものから、場合によっては装備するだけで不利になってしまうものもあるが、追加の名誉点を消費することである程度調整できる。

## ルーンアミュレットとは

賢者の石と思わしき赤いルーン文字が刻まれた、謎のアミュレット。アウグスの研究施設で大量に発見され、二大勢力それぞれが回収している。着用する者に様々な魔法効果をもたらすが、その原理・製法についてはやはり謎が多い。

材質は金属・木製・宝石まで多種多様で、最も多く見られた形状はペンダント型だった。ペンダント以外のアクセサリもそれなりの数が発見・回収されているものの、比較的少数かつ質もやや悪い。このペンダント型のうち一部は「六角形の太陽」が彫られていない点を除き、大神殿のタリスマンと酷似している。

研究対象として貴重な品ではあるが、実用性に優れ数もある。このため二大勢力は、武勲を上げた一部の兵に対してのみ、ルーンアミュレットを特別に貸し出すことにしている。

## ルーンアミュレットの獲得

| ルーンアミュレット（必要名誉：2）  |    |
|--|----|
| 種類   | 重量 |
| 副装備  | 0  |
| あなたは獲得時に、任意の形状や材質などを選んでよい。ルーンアミュレットの効果は、ダイスロールによって決められたパワーワードを参照する。また、あなたが同時に複数のルーンアミュレットを装備している場合、それらの効果は全て無効となる。 |    |

## 追加アイテム

ルーンアミュレットは他の名誉装備と同様に、アフタープレイ中に必要な名誉点を消費することで獲得できる。

獲得後はパーセンテージ・ロールを2回行い、1回目を以下のプラス表、2回目をマイナス表と照らし合わせる。そして、パスワード決定表の大まかな強さを確認しよう。

| ルーンアミュレット表：プラス |          | ルーンアミュレット表：マイナス |          |
|----------------|----------|-----------------|----------|
| ロール結果          | パスワード決定表 | ロール結果           | パスワード決定表 |
| 35%以上          | 正確×1     | 35%以上           | 失敗×1     |
| 34～15%         | 正確×2     | 34～15%          | 悪意×1     |
| 14%以下          | 神秘×1     | 14%以下           | なし       |

| パスワード決定表の強さ |      |   |
|-------------|------|---|
| 決定表         | ページ数 | 説明  |
| 神秘          | P49  | PCに有利なパスワードを取得する。<br>希少性は高いが、全てが「正確」より高性能という訳ではない。    |
| 正確          | P49  | PCに有利なパスワードを取得する。<br>最低1つ、低確率で2つになる。                  |
| 失敗          | P50  | PCに不利なパスワードを取得してしまう。<br>ほとんどのルーンアミュレットに1つだけ発生する。      |
| 悪意          | P50  | PCに不利なパスワードを取得してしまう。<br>低確率だが、基本的には「失敗」よりもさらに悪い結果になる。 |
| なし          |      | PCに不利なパスワードを取得しない。<br>有利な効果だけが発生するので、かなり強力と言える。       |

もし、プラス表・マイナス表のどちらか、あるいは両方の結果が気に入らない場合は、それぞれのロールを振り直すこともできる。ただし、どちらか片方の表を振り直す場合は追加で1点、両方を振り直す場合は2点の名誉点を消費しなければならない。この振り直しは、名誉点が残っている限り何回でも行うことができる。質の良いルーンアミュレットを望む者は、それに相応しいだけの功績を残している必要があるのだ。

### パワーワードの取得

プラス・マイナスのパワーワード決定表を確認し、それぞれの決定表で1 d 10のダイスロールを行う。この時、プラス側が「正確×2」だった場合、正確のみ2 d 10を振り、2つとも違う出目になるまで振り直す。また、マイナス側が「なし」だった場合、その分のダイスロールは必要としない。その後、ダイスロールの結果と決定表を照らし合わせ、ルーンアミュレットは対応したパワーワードを取得し、その効果が適用される。装備品欄にルーンアミュレットを記入する際は、**備考欄**にもパワーワードの種類を記録しよう。

パワーワードの取得は完全にランダムな上に、先ほどのプラス・マイナス表と異なり振り直しもない。全く不要なものを引いてしまったなら、そのルーンアミュレットを他に使えるようなPCへ譲るか、あるいは二大勢力へ返却することになるだろう。返却した場合、それまでに追加で消費した名誉点などに関わらず、PCの名誉点は2点のみ差し戻される。また、次のセッションのリザルトステップまでの間、新しいルーンアミュレットを獲得することはできない。

### パワーワードの修正

プラス・マイナス表は良かったのに、返却するのはもったいない。そんな時は、職人の技術に頼ってみよう。人間技能《知識：上級魔法》《魔法の素養》《読み書き》を全て取得済みで、なおかつ生産アクション「装備強化」を自ら行えるなら、そのPCは生産アクション「装備強化」扱いで刻まれたルーン文字自体の修正に挑戦できる。

上述した条件を全て満たしているPCは、1回につき5ゴールドの費用を払い、ルーンアミュレットに付与されているパワーワード1つを選んで振り直せる。

【技量】テストは不要だ。

ただし、大本となるパワーワード決定表自体を変更することはできず、あくまで同じ決定表の中での振り直しとなる。また、振り直しを実行した場合、それがどのような結果であってもパワーワードは変更されてしまい、振り直し前の状態に戻すことはできない。どうしても納得がいかないなら、目当てのものが出るまで何度も費用を払って振り直し続けよう。

## 追加アイテム

# パワーワード一覧

## パワーワード決定表

| パワーワード決定表：神秘 |        |      |
|--------------|--------|------|
| ロール結果        | パワーワード | ページ数 |
| 1            | 必殺     | P 50 |
| 2            | 回避     | P 50 |
| 3            | 憤怒     | P 51 |
| 4            | 疾風     | P 51 |
| 5            | 潤滑     | P 51 |
| 6            | 覚醒     | P 51 |
| 7            | 致命傷    | P 51 |
| 8            | 生存     | P 51 |
| 9            | 活力     | P 51 |
| 10           | 魔導     | P 51 |

| パワーワード決定表：正確 |        |      |
|--------------|--------|------|
| ロール結果        | パワーワード | ページ数 |
| 1            | 護身     | P 52 |
| 2            | 巨人     | P 52 |
| 3            | 達人     | P 52 |
| 4            | 癒し     | P 52 |
| 5            | 喜び     | P 52 |
| 6            | 勝者     | P 52 |
| 7            | 賢者     | P 52 |
| 8            | 安心     | P 52 |
| 9            | 儉約     | P 53 |
| 10           | 解放     | P 53 |

## 追加アイテム

### パスワード決定表：失敗

| ロール結果 | パスワード | ページ数  |
|-------|-------|-------|
| 1     | 危険    | P 5 3 |
| 2     | 妖精    | P 5 3 |
| 3     | 素人    | P 5 3 |
| 4     | 虚弱    | P 5 3 |
| 5     | 絶望    | P 5 3 |
| 6     | 敗者    | P 5 3 |
| 7     | 愚者    | P 5 4 |
| 8     | 緊張    | P 5 4 |
| 9     | 消耗    | P 5 4 |
| 1 0   | 封印    | P 5 4 |

### パスワード決定表：悪意

| ロール結果 | パスワード | ページ数  |
|-------|-------|-------|
| 1     | かすり傷  | P 5 4 |
| 2     | 不器用   | P 5 4 |
| 3     | 慈悲    | P 5 4 |
| 4     | 優雅    | P 5 5 |
| 5     | 停滞    | P 5 5 |
| 6     | 惰眠    | P 5 5 |
| 7     | 手加減   | P 5 5 |
| 8     | 短命    | P 5 5 |
| 9     | 疲労    | P 5 5 |
| 1 0   | 不安定   | P 5 5 |

## 神秘のパスワード

ひっまっ  
必殺 **↑HF+MMF**

あなたが命中確認のテストを行う場合、+10%のボーナスが発生する。

かいひ  
回避 **FCMF**

あなたが受け流しの【技量】テストを行う場合、+10%のボーナスが発生する。

## 追加アイテム

ふんぬ  
憤怒 ↑HMF

あなたが攻撃によって防御していない対象にダメージを与える場合、そのダメージは軽減できない。

しっふう  
疾風 ↑HMF

あなたが他に行動点2以上の武器か盾を装備している場合、それらの行動点を-1する。

じゆんかつ  
潤滑 FFMF

あなたが種類「魔法」を含んだ技能を使用する場合、その行動点を-1する。

かくせい  
覚醒 FCMF

あなたの悪夢の狂気が2以上の場合、その狂気を-1する。

ちめいしょう  
致命傷 ↑HFMF

あなたが命中確認のテストに成功し、攻撃によって強ダメージを与える場合、そのダメージを+6する。

せいぞん  
生存 MCMF

あなたが攻撃によって与えたダメージ10点につき、あなたの耐久点を5回復する。

かつりよく  
活力 SMF

あなたが攻撃によって与えたダメージ10点につき、あなたの理性点を1回復する。

まどう  
魔導 MFCMF

あなたが命中確認のテストを行う場合、本来のテストの代わりに【知力】テストを行ってもよい。

## 追加アイテム

### 正確なパワーワード

ごしん  
護身 F↑↑F

あなたの軽減を+1する。この効果は防具に左右されず、特殊状態「悪夢」にも適用される。

きょじん  
巨人 X↑↑F

あなたの装備上限を+25する。

たっじん  
達人 ↓↑F

あなたが命中確認や受け流しの【技量】テストを行う場合、それらに+5%のボーナスが発生する。

いやし  
癒し C↑↑↑F

シーン開始時にあなたの耐久点を10回復する。

よろこ  
喜び ↓↑↑F

シーン開始時にあなたの理性点を2回復する。

しょうしゃ  
勝者 ↑↑↑F

あなたが攻撃によってダメージを与える場合、そのダメージを+2する。

けんじゃ  
賢者 ↓↓↓F

あなたが「魔法」を含んだ技能によってダメージを与える場合、そのダメージを+6する。

あんしん  
安心 F↑↑↑F

あなたが戦闘シーン終了時の【精神】テストに成功して理性点を回復する場合、さらに理性点を3回復する。

## 追加アイテム

けんやく 冫↑↑  
儉約

あなたが「魔法」を含んだ技能の【知力】テストに失敗した場合、あなたの理性点を1回復する。

かいほう M↑↑  
解放

あなたが装備部位「両手」かつ「素手」「セスタス」「ガントレット」でない装備品を装備する場合、代わりにそれを装備部位「片手」として扱ってもよい。その場合、それは装備部位「両手」としては扱われなくなる。

## 失敗したパワーワード

きけん 人↑↑  
危険

あなたの軽減を-1する(最低0)。この効果は防具に左右されず、特殊状態「悪夢」にも適用される。

ようせい +M↑  
妖精

あなたの装備上限を-25する。

しろうと MR↑↑  
素人

あなたが命中確認や受け流しの【技量】テストを行う場合、それらに-5%のペナルティが発生する。

きよじゃく FM↑↑  
虚弱

シーン開始時にあなたは耐久点を10失う。

ぜつぼう FQ↑↑  
絶望

シーン開始時にあなたは理性点を2失う。

はいしゃ M↑↑  
敗者

あなたが攻撃によってダメージを与える場合、そのダメージを-2する。

## 追加アイテム

愚者  $F \uparrow \Delta \downarrow F$

あなたが「魔法」を含んだ技能によってダメージを与える場合、そのダメージを-6する。

緊張  $M \uparrow F$

あなたは戦闘シーン終了時に理性点を回復するための【精神】テストを行えない。

消耗  $F \uparrow F$

あなたが「魔法」を含んだ技能の【知力】テストに失敗した場合、あなたは理性点を1失う。

封印  $L \downarrow H F$

あなたが装備部位「片手」の装備品を装備する場合、代わりにそれを装備部位「両手」として扱わなければならない。その場合、それは装備部位「片手」としては扱われなくなる。

## 悪意あるパワーワード

かすり傷  $X R F$

あなたが命中確認のテストを行う場合、-10%のペナルティが発生する。

不器用  $F M F$

あなたが受け流しの【技量】テストを行う場合、-10%のペナルティが発生する。

慈悲  $M \uparrow L F$

あなたが攻撃によってダメージを与える場合、ダメージ計算中のみ対象の軽減を倍にする。対象が防御している場合、先に防御修正を加算してから計算する。

## 追加アイテム

ゆうが  
優雅 10F

あなたが他に武器か盾を装備している場合、それらの行動点を+1する。

ていたい  
停滞 4↑1↑F

あなたが種類「魔法」を含んだ技能を使用した場合、次のあなたのターンを放棄しなければならない。

だみん  
惰眠 FMIF

あなたの悪夢の狂気を+1する。

てかげん  
手加減 DRF

あなたが命中確認のテストに成功し、攻撃によって強ダメージを与える場合、そのダメージを-6する。

たんめい  
短命 MIMIF

あなたが攻撃によって与えたダメージ10点につき、あなたは耐久点を5失う。

ひろう  
疲労 104F

あなたが攻撃によって与えたダメージ10点につき、あなたは理性点を1失う。

ふあんてい  
不安定 F4F

あなたが命中確認のテストを行う場合、あなたの【知力】が【技量】より低いなら、本来のテストの代わりに【知力】テストを行わなければならない。

# 追加状態

## 特殊状態

新たに1種類の特殊状態が追加されている。

ちょうはつ

### 挑発

**効果**：強力な攻撃を準備しつつ、その様子を相手にわざと見せる。あなたが攻撃する場合、そのダメージを+6する。

**解除条件**：あなたが攻撃によってダメージを受けるか、あなたが攻撃を行った直後に解除される。

# 上級ルール

## 上級ルールの使い方

上級ルールとは、エンハンスメントで新たに追加された特殊ルールである。戦略に更なる深みや緊張感を持たせるための要素だが、単純に扱わなければならないルールが増えるため、セッション中の処理はある程度複雑化してしまう可能性が高い。基本ルールの遊び方に慣れてきたら挑戦しよう。

ゲームマスターは全ての上級ルールを採用してもいいし、特定の気に入った上級ルールだけを採用するか、あるいは全く採用しないこともできる。いずれにせよ、全ての参加者に対しセッションの前に告知しておくこと。プレイヤーは、セッション中の上級ルールの扱いについて不安な点があれば、なるべく早めにゲームマスターへ質問しておこう。

# 暴発狂症ルール

悪夢に変身することのデメリットだけでなく、長期間変身しないことに対してもデメリットを設けることで、過度な温存を防止するための上級ルール。セッションの難易度はやや上昇するが、上手く使えばPC側にもメリットになる内容が含まれており、内側から悪夢に乗っ取られそうになる恐怖と緊張感を体験できるようになるだろう。症状はセッションを跨いで永久的に残り続ける可能性があるため、キャンペーンなどではより効果的だ。

ぼうはつきょうしょう

## 暴発狂症とは

悪夢の怪物がまるで「外に出たがっている」かのように感じ、最終的には暴発してしまう一連の症状。本人の意思を無視して悪夢が勝手に変身する、異形化していないにも関わらず一時的に変身を解除できなくなるなど、様々な問題が生じる。さらに、変身していない間も断続的な悪夢の幻覚に苛まれ、患者の精神は追い詰められていく。

詳細な原理は不明ながら、探索班の任務で戦っている、異形に何度も襲われた経験があるなどの、危険な環境に身を置く者に多く見られる。また、患者はいずれも悪夢能力の使用に対して消極的であった。

有効な治療法は確立されていないが、戦いのストレスから離れ、十分かつ安全な休息をとることで緩和されることもあるようだ。このほか、自分から頻繁に変身する者は暴発狂症になりにくいとも言われている。

## 狂暴点と進行度

キャラクターに暴発狂症の傾向があるかどうかは、「狂暴点」と「進行度」によって管理される。どちらも暴発狂症ルールによって新たに追加された副次能力であり、エンハンスメントに対応したキャラクターシートには専用の記入欄が設けられているが、分かりやすい場所に記録できれば従来のシートでも特に問題はない。キャラクタービルドを終えたばかりのPCや、まだ暴発狂症ルールを採用したセッションに参加したことのないPCは、狂暴点・進行度にそれぞれ0を記入しておく。



## 最終経歴

戦闘シーン中、異形化していないキャラクターは自分のターン終了時に特殊状態「悪夢」でなかった場合、狂暴点を+1する。その後、この狂暴点の合計が [キャラクターの悪夢の元々の狂気×2] に達していた場合、キャラクターの進行度を+1し、狂暴点を0に戻す。なお、進行度の最大は5であり、進行度が最大に達している場合は狂暴点・進行度どちらも増加しない。

### 進行度による症状

戦闘シーンのラウンド開始時、進行度が1以上かつ特殊状態「悪夢」でなく、変身可能な状況にあるキャラクターはダイスロールを行う。ダイスロールの結果が [進行度×2] 以下の場合、キャラクターは暴発狂症を起こして特殊状態「悪夢」になる。

悪夢技能《変身》を使用した訳ではないため、暴発狂症によってこのターンのアクションや行動点などの権利が失われることはない。発症のタイミングが良ければ戦いを有利に進められるだろう。ただし、暴発狂症を起こしたキャラクターは、戦闘シーン終了時まで《変身》を使用できなくなる。長期戦になれば異形化してしまう危険性が高く、早急に決着をつけなければならない。

暴発狂症の恐ろしさはそれだけではない。進行度が1以上のキャラクターは、戦闘シーン終了に理性点を回復するための【精神】テストに- [進行度×5%] のペナルティが発生する。さらに、このテストに失敗した場合、キャラクターは最大理性点を [キャラクターの悪夢の元々の狂気] 失い、最大理性点が0なら直ちに異形化する。そして、暴発狂症で失われた分の最大理性点は、セッションが終了した後も永久に戻ってこない。



## 最終経歴

### 症状の緩和

危険な探索班の任務から離れ、休息をとることで暴発狂症の症状が緩和される場合がある。進行度が0のPCはリザルトステップまたはアフタープレイの開始時、このセッション中に増加した狂暴点を0に戻す。

進行度が1以上のPCは、リザルトステップまたはアフタープレイの開始時、  
－ [進行度×5%] のペナルティが発生する【精神】テストを行わなければならない。これに成功した場合のみ、狂暴点を0に戻すか、進行度を－1するか選ぶことができる。まだ残っているものは、次のセッションにそのまま引き継がなければならない。

症状を緩和するための【精神】テストが行える回数はセッションにつき1度だけであり、進行度が高くなるほど今後の完治は絶望的になる。自動的な変身を狙って重症化させることも不可能ではないが、くれぐれも慎重に考えよう。取り返しのつかないことになるかもしれない。

# ルシッドビルドルール

キャラクタービルドにおける新たなビルド方式「ルシッドビルド」を追加する上級ルール。データの組み合わせや数値の調整によって、キャラクターシートに記入する悪夢そのものをプレイヤー自身の手で作成できるようになるほか、自分の考えた悪夢を他の誰かに共有して使ってもらうこともできる。初心者がいきなり挑戦するのはおすすめでできないが、ある程度のセオリーが分かっているならば、中・上級者向けのディープビルドをさらに超えた究極のキャラクタービルドを楽しめるだろう。採用したデータの内容をある程度守ってさえいるならば、名前・外見などの設定もほとんど自由と言っていい。

## ルシッドビルドとは

公式のデータベース上に存在する悪夢は、ルールブックとエンハンスメントを合計して現在24種類である。しかし、実際にはもっと多様な新種の悪夢が発見されているとしたら？君の考えた最高の悪夢能力を、今こそ実装する時だ。

ルシッドビルドでは、既存の悪夢の基礎能力・悪夢技能・軽減といった特徴から不要なものを取り除き、その後に取り除いた分だけ異なる箇所を強化する。仕上げにその背景設定さえも自由に書き換えることで、新種の悪夢を作成して自分のキャラクターシートに記入できる。ただし、ルシッドビルドを使用してよいかどうかはセッションのレギュレーションにも左右されるため、必ずゲームマスターに確認すること。また、悪夢を作成する以外の部分はディープビルドと同様に処理される。

そして、ルシッドビルドで作成した悪夢はそのキャラクター専用の能力であるとは限らない。SNSなどのコミュニティ上に自分の作成した悪夢を投稿・共有すれば、他のプレイヤーのルシッドビルド時に使ってもらうことが可能である。ルシッドビルドは特定個体の変異などではなく、「新種」として悪夢学者達に認められた悪夢であり、他に複数名の変身者がいる方が寧ろ自然なのだ。

サポートページから「ルシッドシート」をダウンロードしよう。以降の悪夢作成では、このルシッドシートに悪夢の情報を記入しながら作業を進めていく。また、この悪夢を誰が作ったのか分かるように、**クリエイター欄**へ君のプレイヤー名を記入しておこう。

### 原型の記入

新種の悪夢を考えるにあたって、まずは既存のデータから改変元になる悪夢を1つ選んでおく必要がある。ただし、「カーバンクル」「ドッペルゲンガー」「ドラゴン」の3体は極めて特殊な存在であるため、ルシッドビルドの原形には選択できない。

原型欄に悪夢の名前を記入し、その狂気・装備適正も反映させておこう。それ以外の情報は、それぞれ退化計算欄に次のように記入する。

- 悪夢修正：悪夢修正の初期値の部分にそれぞれを記入
- 悪夢技能：初期悪夢技能の部分にそれぞれの技能の名前を記入
- 悪夢軽減：初期軽減の部分に記入

### 退化計算

原型が決まったら、次はそこから無駄をなくす作業に入る。退化計算では、原形の悪夢修正・悪夢軽減・悪夢技能から任意の箇所を選んで減少ないし削除することで、「新種ボーナス」を獲得できる。新種ボーナスはこの後で悪夢を作るために利用できるのので、必要な部分は退化させずにそのまま残し、不要そうな箇所は思い切って捨ててみよう。

新種ボーナスは、以下の方法で獲得できる。

#### 悪夢修正

原型の悪夢修正を減少させることで、-5%につき1点の新種ボーナスを獲得する。初期値の右隣にある退化の部分に減少させたいだけの任意の値を記入し、[初期値-退化]の仮合計を計算しよう。その後、さらに右隣の獲得点に[退化÷5]を記入する。なお、悪夢修正は0未満にはならず、既に0以下の初期値に対して退化を記入することはできない。

#### 悪夢技能

原型の悪夢技能を削除することで、1つにつき2点の新種ボーナスを獲得する。初期悪夢技能のうち、《変身》・《体質》以外で削除したい技能を選び、右隣にある退化の部分にチェックを記入し、技能の名前に上から取り消し線を引こう。その後、さらに右隣の獲得点に2を記入する。

## 最終経歴

### 悪夢軽減

原型の悪夢軽減を減少させることで、-1につき3点の新種ボーナスを獲得する。初期軽減の右隣にある退化の部分に減少させたいだけの任意の値を記入し、[初期軽減-退化]の仮合計を計算しよう。その後、さらに右隣の獲得点に[退化×3]を記入する。なお、悪夢軽減は0未満にはならず、既に0以下の初期軽減に対して退化を記入することはできない。

### 新種ボーナス

悪夢修正・悪夢技能・悪夢軽減の退化が全て決まったら、全ての獲得点の合計を**新種ボーナス欄**に記入しよう。これで進化計算の準備が整った。

## 進化計算

いよいよ新種ボーナスを消費して、君の考えた悪夢を具体的なデータにしていく。この工程はキャラクタービルドのボーナスポイントの割り振りに近いが、項目によって消費する新種ボーナスの点数が異なるため注意しよう。まずは**進化計算欄**に次のように記入する。

- **悪夢修正**：退化計算の仮合計を基本値に記入
- **悪夢技能**：初期悪夢技能のうち退化されなかったものを最終悪夢技能に記入
- **悪夢軽減**：退化計算の仮合計を基本軽減に記入

なお、進化計算は獲得した新種ボーナスの量よりも消費の方が多く、必ず損をしてしまう内容となっているため、総合力で勝る悪夢を作ることはかなり難しい。バランスを求めるよりも、最初に明確な勝ち筋や目的を決めておいて、そこに特化させるのがおすすめだ。例えるなら原型はメジャー経歴ならぬ「メジャー悪夢」であり、それに対してルシッドビルドは「マイナー悪夢」として、尖った構成を意識するのが良いだろう。

### 悪夢修正

+5%ごとに1点と、強くしたい基礎能力の種類につき1点の新種ボーナスを消費して、悪夢修正を増加させる。基本値の右隣にある進化の部分に増加させたいだけの任意の値を記入し、[基本値+強化]の最終合計を計算しよう。その後、右隣の消費点に[(強化÷5)+1]を記入する。退化計算と異なり、ここでは原型の悪夢修正が0以下の場合でも増加させてよい。

## 最終経歴

### 悪夢技能

1種類につき3点の新種ボーナスを消費して、新しい悪夢技能を取得する。悪夢一般技能（P38）から好きな技能を1つ選択して進化計算欄の技能の部分に記入し、右隣にある進化の部分にチェックを記入しよう。その後、さらに右隣の消費点に3を記入する。

### 悪夢軽減

+1につき5点の新種ボーナスを消費して、悪夢軽減を増加させる。基本軽減の右隣にある進化の部分に増加させたいだけの任意の値を記入し、[基本軽減+進化]の最終合計を計算しよう。その後、さらに右隣の消費点に[進化×5]を記入する。こちらも悪夢修正の進化と同様に、原型の悪夢軽減が0以下の場合でも増加させてよい。

### 消費合計

悪夢修正・悪夢技能・悪夢軽減の進化が全て決まったら、全ての消費点の合計を消費合計欄に記入しよう。ただし、先に退化計算で獲得した新種ボーナスを上回ることにはできない。上回ってしまった場合は、何かの進化を諦めて調整すること。完成まであと少しだ。

## 悪夢の設定

新種悪夢欄にこの新しい悪夢の名前を記入し、《変身》や《体質》にも名前を反映させておく。さらに、具体的な外見や夢の傾向などに関する情報を設定として書き出してみよう。なお、設定は基本的に君の自由に決めることができるが、いくつかのデータとの整合性に注意しなければならない。

### 《体質》

基本的に、ルシッドビルドで作成した悪夢は原型とは似て非なる存在であり、その外見なども君の自由に作ることができる。しかし、ルールに影響する《体質》の効果は無視できない。翼を持たない悪夢が、どうやって滑空するのだろうか？ 特別に光ってもいない悪夢が、どうやって暗所を照らすのだろうか？

つまるところ、種類「パッシブ」の恩恵を得ている以上、その内容から大きく逸れる、明らかに不可能と思われる外見にはできないということになる。原型の特性に直結する部位だけは厳守するか、変えたいにしても、同様の効果を得るための代替的な要素を持っていなければならない。



## 最終経歴

### 装備適正

その悪夢の手は、武器を持てるような形状をしているだろうか？人間の防具を扱えるだろうか？装備適正を論理的に説明できる外見でなければならない。

### その他の悪夢技能

《体質》や装備適正と比べると優先度は低いが、取得した悪夢技能をどのように使っているのかイメージし難い、またはできない場合がある。実際の戦い方や特殊な部位・機能について、設定で可能な限り補足しておくのが親切というものだろう。

## 提出と確認

設定まで全てが仕上がったら、ついに君の考えた新種悪夢がこのシステムに実装される。完成したルシッドシートの内容を参照し、キャラクターシートにそれぞれ以下を記入しよう。

- **悪夢修正**：進化計算の最終合計を基本値として記入
- **悪夢技能**：進化計算の最終悪夢技能を取得したものとして記入
- **悪夢軽減**：進化計算の最終合計を悪夢軽減として記入

このほか、悪夢欄には新種悪夢の名前を記入し、狂気・装備適性は原型のものをそのまま適用する。キャラクターシートが完成したら、ルシッドシートと一緒にゲームマスターへ提出し、確認してもらおう。

ゲームマスターは、ルシッドシートの計算に誤りがないことはもちろん、これが君の開催するエクシルディアのセッション世界全体に新たな悪夢の存在を持ち込むに等しい行為であることを念頭に置き、設定面の整合性が取れているかどうかにも十分に精査する必要がある。もし、そのままでは実現が難しい箇所があるなら、それをプレイヤーになるべく分かりやすく伝えよう。プレイヤーも、ゲームマスターの指示に従って修正に協力すること。

以上のように、ルシッドビルドの悪夢はそれ自体がゲームマスター側の仕事を増やし、どうしても負担を大きくしてしまうデメリットを抱えている。まだその余裕がないと感じているのなら、ゲームマスターはルシッドビルド自体の採用を禁止してもよい。そもそもルシッドビルドはそれ自体が上級ルールなのだから、実際のセッションで運用できるかどうかはゲームマスター次第なのだ。

### 悪夢の共有

ルシッドビルドで作成した悪夢は、自分のキャラクターシートはもちろん、他のプレイヤーに使ってもらうこともできる。SNSなどで完成済みのルシッドシートを投稿・共有すれば、それを気に入った誰かが自分のキャラクターに悪夢を見せ、君とはまた違ったキャラクタービルドを考えるかもしれない。

他人のルシッドシートを使用する際は、必ずダウンロードしてきたものであることをゲームマスターに説明しよう。配布されているものに注意書きや規約の類があった場合は、トラブルを避けるためにも必ず確認しておくこと。その上で、新種悪夢を使用したことをクリエイターに伝えると喜ばれるかもしれない。

ただし、どんなに魅力的な悪夢であっても、ルシッドシートのクリエイター自身が配布も許可もしていないのなら、他人の新種悪夢を無断で使ってはならない。まして、自分が作ったと偽るなどもっての外である。ゲームマスターは、不正な方法で利用されているルシッドシートであると確信できる場合、その使用をいつでも禁止・拒否できる。

このほか、その悪夢が本当に気に入っているのなら、今後自分が作る他のキャラクターシートにも同じものを引き続き採用させることが可能だ。せっかく作ったのだから、色々な使い方を試してみよう。

# 最終経歴

## 最終経歴とは

君のキャラクターの物語を、今ここに完結させよう。最終経歴とは、キャラクターの生涯における文字通りの最終的な経歴・地位である。最終経歴を取得したキャラクターは、その時点で現役の探索班を引退したものと扱われ、基本的には二度とセッションに参加することができない。言うなれば、自主的なキャラクターロストのようなものだ。

戦死や異形化といった単なるロストには何のメリットもないが、最終経歴を取得したキャラクターに待っているのは、勝者としての未来である。用意された設定は既存の経歴では表現できないほどに華々しいものばかりであり、これを取得したキャラクターがいかに優れた存在であることを強調する内容となっている。後日談や新たな背景設定の追記も自由自在だ。つまり、最終経歴を取得したキャラクターは探索班を引退してセッションに参加しなくなるが、決して死んだ訳ではなく、その後もエクシルディアのどこかで生き続けるのである。

プレイヤーは、自分のキャラクターの物語に敢えて最終経歴という幕を引くことで、個人的なエンディングを演出する。そのためには最終経歴ごとに異なる条件を満たさなければならない。いずれも困難だが、手に入る肩書も相応に魅力的だ。このほか、最終経歴自体にもデータとしての様々な恩恵が存在し、最終経歴ごとに異なる専用の特殊ルールまで付属している。これらを実際に使用するタイミングはほとんど存在しないだろうが、災厄後のエクシルディアを戦い抜いたキャラクターに与えられる最後のご褒美と言えよう。

### 最終経歴の用途

前述したように、最終経歴を取得し終えたキャラクターは通常のセッションに参加することができない。基本的な用途は引退したキャラクターシートを記念として飾るか自慢するくらいのもので、今更無暗に引き摺り出すべきでもないだろう。その上で、もう少しだけ遊んでみたいという場合は以下のような使い道が考えられる。

### 専用のセッションを開催する

ゲームマスターは、最終経歴のPCだけが参加できる特別なセッションを開催してもよい。ゲームバランスは全く保証できないが、データ・設定ともに圧倒的な強さを持つPCが縦横無尽に活躍する姿が見られるだろう。とはいえ、既に戦う理由を失っている者もいるはずなので、シナリオ側でそれなりの理由付けは必要になる。プレイヤーとも丁寧に相談してすり合わせて決めたい。

ただし、最終経歴のシートはあくまでも記念品である。少なくとも作者としては、このセッションのためだけに新たなPCを作成することを推奨しない。

### NPCとして登場させる

ゲームマスターは、自身が書いたシナリオに最終経歴のPCをNPCとして採用し、出番を作ってしまうこともできる。実際にシーンに登場させてPC達と会話させてもよいし、任務・事件に関わった人物として名前だけ触れておくという方法もある。ただし、強過ぎて本来の参加PCの出番を奪ってしまう可能性も高いので、PC達と同じように戦わせたりすることは避け、あくまでも物語上は脇役に徹することを意識したい。

また、プレイヤーは最終経歴を取得した自分のPCをNPCとしてゲームマスターに差し出し、どこかのシナリオで使ってもらおうという選択肢もある。自分のPCを手放すこと、そして他の参加者が演じることに抵抗がないようであれば検討しよう。

### 短編を書いてみる

いっそのことセッションにこだわらず、最終経歴のPCを主役にした物語を1本書いてみるというのも面白そうだ。そして可能であれば、その作品を是非作者にも見せて欲しい。

### 最終経歴の取得

キャラクターは、14種類の最終経歴から1つだけを選択して取得できる。ただし、前提として何らかの熟練技能（P23）1つを予め取得していなければならない。さらに、最終経歴によってそれぞれ以下のような細かな条件が定められており、これらを全て満たしている場合にのみ、リザルトステップかアフタープレイ中にレベルアップの選択肢と関係なく取得できる。

- 指定された基礎能力の基本合計（悪夢合計）が一定以上である
- 最大耐久点・最大理性点が一定以上である
- 指定された技能を全て取得している
- 指定されたアイテムを全て所持している
- 指定された額（名誉点によって減少）以上の所持金がある

この時、アイテム・ゴールド・名誉点などを消費する必要はなく、持ってさえいれば条件を満たしたことになる。

全ての条件に問題がないことを確認したなら、いよいよキャラクターシートの経歴欄に最終経歴を記入する。元々の経歴の名前は完全に消してしまっても、どこかに残してもよい。

その後、元々の経歴と最終経歴の経歴修正を全て比較し、最終経歴のものを上書きする形でキャラクターシートを書き替えていく。あくまで変更しているだけで、今までの経歴に対して能力を加算している訳ではないので注意しよう。

さらに、最終経歴を取得したキャラクターは人間のボーナスポイントを、レベルアップ分も含めて全てこの場で振り直すことができる。最終経歴は経歴修正が非常に高く、大量のボーナスポイントを余らせているはずなので、改めて自分の好みに仕上げてみよう。

ここまですべてを終えたら、最終経歴の設定や専用ルールに全て目を通した上で、キャラクターがどのような過程で今の生活を手に入れたのか、その後は何をしているのか、変わったことや逸話はないか、好きなだけ背景設定を書いてしまおう。躊躇う必要はない。君のキャラクターは言わば勝者であり、最終経歴の設定から過度に逸脱するようなことがない限りは、どれだけ恵まれた境遇にしようとする自由である。不安なら、ゲームマスターにも相談してみよう。

最終経歴一覧

| 最終経歴一覧表 |       |
|---------|-------|
| 経歴      | ページ数  |
| 親方      | P 7 1 |
| 協会騎士    | P 7 3 |
| 司教      | P 7 5 |
| 執事      | P 7 7 |
| 隊長      | P 7 9 |
| 旅人      | P 8 1 |
| 大魔術師    | P 8 3 |
| 著名作家    | P 8 5 |
| 頭目      | P 8 7 |
| 番人      | P 8 9 |
| 魔人      | P 9 1 |
| マスター    | P 9 3 |
| 名医      | P 9 5 |
| 傭兵団長    | P 9 7 |

## 最終経歴

おやかた  
親方

「完成ですね、親方！マスター・アリストルも、きっと喜ばれます。」

| 取得条件  |                              |
|---|------------------------------|
| 【技量】の基本合計75%かつ<br>【筋力】か【精神】の基本合計40%以上         | 最大耐久点50以上かつ<br>最大理性点30以上     |
| 《知識：装備》《読み書き》<br>《装備強化》《装備作成》《値引き》<br>を全て取得済み | 任意の武器または防具、<br>鍛冶道具を全て所持している |
| [40 - (あなたの名誉点×2)]<br>ゴールドを所持している             | 技術に対する絶対的な自信                 |

工業ギルド、または所属していた工房から正式に親方として認められた君は、独立して自身の店舗を持つことができるようになった。これからは良い物を作ることはもちろん、店の経営も自分の力でこなす必要がある。必要な資材の仕入れ、完成した商品の販売、弟子達への支払い、後継者の育成、仕事は山積みだ。しばらくは寝る間もない程に忙しい日々が続く。しかし、今の君にとってはそれさえも幸せな時間の一部かもしれない。

店のために日常的な規格の商品を作り続ける傍らで、貴族達からの個人的な仕事を請け負うことも多くなった。彼らは平民からすると考えられないほどの報酬を一度に支払ったが、それだけに無茶な依頼ばかりでもあった。単に材料が高価というだけではない。特に儀礼用の武具は複雑な細工を必要とし、腕の立つ職人でなければとてもやり遂げられないのだ。もちろん、君にかかれば苦も無く完璧以上の出来栄で仕上げてしまうだろうが。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| +40% | +55% | 0%   | 0%   | +25% | 0%   |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| +20  |      |      | +10  |      |      |



## 最終経歴

### 親方ルール

親方を取得したキャラクターの技術は、最早芸術の域に達している。エクシルディア全土を探してもそうはいないと言い切れる、まさに一流の名工という訳だ。彼らは難しいものを作れるだけでなく、誰かが作った作品に手を加えることも得意としている。それがどんな品であっても必ず完成させることができるだろうし、貴族達からも大いに信頼されている。名工に不可能はない。十分な金と時間があれば、の話だが。

親方が生産アクションの「装備作成」を実行する場合、副装備「ルーンアミュレット」を除いた全ての名誉装備を自力で作成することができる。その際、費用として[必要名誉]ゴールドを、テストをやり直す場合は[必要名誉÷2]ゴールドを払わなければならない。さらに、この名誉装備に性質を付与することもできるが、生産難易度によるペナルティ・必要な材料・失敗のリスクは本来のルールに従うこと。

同様に、生産アクションの「装備強化」を実行する場合も、副装備「ルーンアミュレット」を除いた全ての名誉装備に性質を付与してよい。この場合の費用は[必要名誉÷2]ゴールドとなる。

また、親方が望むのなら、生産アクションで作成・強化した全ての装備品の名前を自由に変更することができる。その場合、これがどのデータに該当するアイテムであるのか、必ずその装備品の備考欄に本来の名前を記入しておくこと。見た目や使い方などの設定も自由に決めてしまってよい。

## 最終経歴

### きょうかい きし 協会騎士

「今の技を見ただろう。あの御方こそが正真正銘の『猛者』なのだ。」

| 取得条件  |                               |
|---|-------------------------------|
| 【知力】の基本合計75%かつ<br>【筋力】と【敏捷】の基本合計30%以上             | 最大耐久点60以上                     |
| 《高速詠唱》《知識：初級魔法》<br>《魔法の素養》《読み書き》《回避移動》<br>を全て取得済み | 任意の白兵武器、良質な服、<br>魔導書を全て所持している |
| [80 - (あなたの名誉点×2)]<br>ゴールドを所持している                 | 選ばれし協会騎士の誇り                   |

白兵戦と魔法を両立させた究極の戦法、その理想は今ここに現実となった。そして、君の素晴らしい活躍を目の当たりにした魔法協会は、君を魔法協会所属の精鋭兵士、その名も協会騎士に任命したのだ。協会騎士団は魔法協会が災厄後に結成した私設軍隊で、由緒ある神殿騎士団と比べると歴史が浅く、今のところ一般にはよく知られていない。とはいえ、彼らの実力は間違いなく本物だ。さらに言えば、君は協会内でも特に優秀な騎士の1人である。

悪夢に呪われたことで、戦士だった者が悪夢を由来とする魔法を使えるようになり、またその逆も起こり得た。同時に魔法使い達も、異形に対抗する為に積極的な戦いを学ぶ。つまり、猛者の技は災厄によって発展し、そこから真の猛者と呼べる者達が現れ始めた。協会騎士団とは、そんな猛者達のための組織なのだ。神殿騎士団のような貴族としての待遇こそないが、将来的には夢とも言い切れない。協会騎士団の実力を、君の手でエクシルディアに知らしめよう。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| +20% | +5%  | +20% | +55% | 0%   | +5%  |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| +20  |      |      | 0    |      |      |

### 協会騎士ルール

協会騎士を取得したキャラクターは、実現困難と考えられていた技を実戦の水  
準まで押し上げた、猛者の名に相応しい英雄だ。協会騎士は、猛者であれば誰  
でもなれるというものではない。世間はまだ協会騎士団を知らない人間がほと  
んどだろうが、魔法協会からはその実力を非常に高く評価されている。少なく  
ない魔法使い達にとって、協会騎士の存在はひとつの目標であり、今や弟子入  
りを志願する者まで現れ始めた。

協会騎士には魔法使いと猛者が1人ずつ、合せて2人のNPCが弟子として同  
伴する。弟子達の名前や背景設定は、全てプレイヤーが自由に決めてよい。た  
だし、弟子達はあくまでもNPCとして扱われるため、プレイヤーが完全に制  
御できる訳ではなく、基本的にはゲームマスターに操作されるものとして扱う。  
敢えてゲームマスターに設定を書いてもらってもよいが、最終的には持ち主の  
プレイヤーの意思を優先し、納得のいくように決めること。

弟子達が何らかのテストを行うなど、より詳細のデータが必要となる場合、そ  
れぞれ魔法使いはサンプルエネミー「優秀な魔法使い／アラクネー」(P161)  
を、猛者はサンプルエネミー「優秀な猛者／リザードマン」(P163)を参照  
する。もちろん、これを使って弟子達を戦闘シーンに登場させてもよい。

弟子達は協会騎士の教えに忠実であり、ほとんどの場面で間違いなく協会騎士  
の味方をする。余程ぞんざいに扱わない限りは、大人しく指示に従ってくれる  
だろう。価値観や性格は前述の設定次第でもあるため、扱いやすい弟子にする  
のか、主張の強い弟子にするのかはよく考えておきたい。

## 最終経歴

### しきょう 司教

「司教様。僅かばかりですが、どうかお受け取りください」

| 取得条件                               |                             |
|------------------------------------|-----------------------------|
| 【精神】の基本合計75%かつ【知力】か【異能】の基本合計40%以上  | 最大理性点40以上                   |
| 《知識：悪夢》、《知識：神学》、《読み書き》、《話術》を全て取得済み | 大神殿のタリスマン、良質な服、知識書を全て所持している |
| [80 - (あなたの名誉点×2)]<br>ゴールドを所持している  | 六柱の神々への深い信心                 |

聖職者として十分な経験を積み、多くの民衆から支持を受けるようになった君は、ついに爵位と領地を授かり貴族階級の仲間入りを果たす。そして、司教にも任命されることとなった。司教は司祭よりもさらに位の高い聖職者階級で、それぞれが特定された「教区」と呼ばれる地域の寺院全ての責任者として扱われるなど、影響力は非常に高い。さらに、助祭・司祭・司教を任命する権限を持っているのも司教であり、必要に応じて新しい寺院を作らせることもできた。

そして当然ながら、司教達もまた自らの寺院を運営している。建物は司祭達のものよりずっと大きく、聖職者や医師もそれに見合った数がつけられた。災厄前は寄付もかなり期待できたため、生活にも苦勞しなかつただろう。今はそれほど余裕もないし、奇跡も使えなくなった。しかし、こんな時代だからこそ君は避難してきた人々を正しく導き、六柱の教えを説くことで、エクシルディアを勇気づけなければならない。これからは貴族らしい振る舞いも求められる。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| 0%   | 0%   | 0%   | +25% | +55% | +40% |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| 0    |      |      | +20  |      |      |

## 最終経歴

### 司教ルール

司教を取得したキャラクターは、災厄後の寺院を避難所として開放し、訪れた人々や他の聖職者・医師と助け合いながら生活している。悪夢のせいで不眠に悩まされる民は多いが、君はこれまで様々な悪夢と接してきた経験から、幾つかの簡単な対処法も一緒に考えてきた。司教の行動に救われた民衆からの信頼は篤く、この町で君のことを知らない人間はまずいないと言っていいだろう。そして君もまた、彼ら一人ひとりに支えられていると実感している。

司教は町の人々からの寄付によって、価格が1ゴールド以下かつ種類「消耗品」である所持品は、所持金を支払わずに全て無料で獲得（購入）することができる。ただし、《値引き》の効果を利用することはできず、あくまでも元々の価格が1ゴールド以下でなければならない。

さらに、本来必要な人間技能や所持品がない場合でも、司教は町の人々に依頼することで、限定的ながら以下の生産アクションを実行することができる。このルールで生産アクションを実行した場合、テストはダイスの結果などに関係なく、全て成功したものとして扱う。ただし、《値引き》の効果を利用することはできず、必要な所持金は全て司教が支払わなければならない。

- **調合**：「秘薬」「霊薬」「良質な傷薬」を除いた全ての薬を調合できる。
- **写本**：「知識書：初級魔法」「知識書：中級魔法」「知識書：上級魔法」「魔導書」を除いた全ての本を写本できる。
- **装備強化**：「ミスリル」「賢者の石」を除いた全ての性質で装備強化できる。
- **装備作成**：「ミスリル」「賢者の石」を除いた全ての性質で装備作成できる。
- **料理**：「貴族の常食」「貴族のご馳走」を除いた全てを料理できる。
- **製菓**：「豪華な菓子」を除いた全てを製菓できる。

## 最終経歴

### しっじ 執事

「ご苦勞。いつもながら見事な仕事ぶりだ、

| 取得条件                                  |                          |
|---------------------------------------|--------------------------|
| 【技量】の基本合計75%かつ<br>【筋力】か【精神】の基本合計40%以上 | 最大耐久点50以上かつ<br>最大理性点30以上 |
| 《知識：世間》《読み書き》《観察》<br>《料理》《値引き》を全て取得済み | 調理器具、良質な服を全て所持している       |
| [20 - (あなたの名誉点)]<br>ゴールドを所持している       | 主人との絆                    |

君はとある貴族に使用人として仕えることとなった後、その手腕を認められ執事に任命された。執事は上級使用人とも呼ばれ、使用人の中でも極めて優秀な人物でなければ名乗ることを許されない。今までの仕事はもちろんとし、主人に代わって部下の使用人達に的確な指示を出す、必要に応じて使用人を雇用または解雇する、城内のあらゆる物資を正確に管理するなど、より難しい仕事が求められる。とはいえ、君ほどの執事であれば当然のようにこなせるだろう。

一方で、単に実力があればよいという訳ではない。執事は主人にとって最も私的な使用人であり、公私ともに傍で主人を支え続ける存在である。それ故に、他のどんな使用人よりも、人間としてお互いに理解し合える相手でなければならない。エクシルディアの使用人は決して恵まれた立場ではないが、執事は違う。主人は君に特別な思い入れを持っているし、君もまた主人に対して並ならぬ恩義を感じている。それが主人と執事の理想的な関係だ。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| +25% | +55% | 0%   | 0%   | +40% | 0%   |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| +20  |      |      | +10  |      |      |



## 最終経歴

### 執事ルール

執事を取得したキャラクターは、主人となる特定の貴族に仕え、特別な指示がない限りは常に主人の近くで行動している。執事は主人にとって最も信頼の置ける使用人であり、秘書であり、護衛であり、そして理解者でもあった。エクシディアの全ての執事と主人に当てはまるとは言い切れないが、少なくともキャラクターと主人の関係は良好だ。プレイヤーは、執事が仕えている主人の名前・年齢・性別・爵位・悪夢といった設定を可能な限り決めておくこと。

また、執事は主人の期待を裏切らないための方法、つまり劇的な勝利ではなく確実な成功を常に求め続けた。主人の片腕を務めるからには、結果的に上手く行ったというだけでは不十分である。執事にとっての良い結果とは、自身の能力で何度でも再現できるようなものでなければならない。普通のことを普通にこなし、万が一失敗した場合の手立ても全て事前に用意しておく。その上で自身は目立たぬよう一歩引いて、必ず主人を立てるのだ。

執事はそのあまりに理性的かつ完璧な立ち振る舞いによって、戦闘シーン以外で自身が行ったテストに発生する、あらゆるペナルティを無視する。

## 最終経歴

### たいちよう 隊長

「聞いたか。我々も隊長殿に続くぞ！」

| 取得条件                                  |   |
|---------------------------------------|---|
| 【技量】の基本合計75%かつ<br>【筋力】か【敏捷】の基本合計40%以上 | 最大耐久点50以上かつ<br>最大理性点30以上                |
| 《高速装填》、《索敵》、<br>《狙撃》を全て取得済み           | マスカットまたはピストル、弾薬、<br>任意の防具、良質な服を全て所持している |
| [80 - (あなたの名誉点×2)]<br>ゴールドを所持している     | 指揮官としての統率力                              |

君はとある上級貴族に雇われ、近衛銃士隊の隊長に任命された。近衛銃士隊は特定の貴族に仕え、その護衛を務める言わば私兵であり、その名の通りに腕の立つ銃士達によって構成される。平民出身の銃士達は貴族の世界に詳しくない者も多いが、彼らなりに最低限の礼節を身に着け、雇い主の貴族に忠誠を誓った。特に君は隊長として貴族から直接の命令を聞き、隊を率いて行動し、貴族の為に命を懸けて戦わなければならない。

近衛銃士隊は災厄直前に流行り始めた文化であり、必ずしもエクシルディアの全地域に浸透している訳ではない。銃は高価なため、そもそもの銃士の人数が多くはなかった。よって、近衛銃士隊を持つことができるのは伯爵以上の有力な上級貴族に限られる。隊に加わった銃士達には制服が与えられ、君は隊長であると一目で分かるように、さらに特別な制服を着ることを許された。待遇も良く、生活の質は傭兵ギルドや探索班とはまるで比べ物にならない。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| +40% | +55% | +25% | 0%   | 0%   | 0%   |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| +20  |      |      | +10  |      |      |

### 隊長ルール

隊長を取得したキャラクターは、近衛銃士隊の隊長として雇い主の貴族に仕え、日常的には護衛として同行することになる。それに加え、貴族同士の抗争などの理由で戦力が必要となった場合にも、真っ先に召集された。意思ひとつで何の制約もなく使うことができ、それでいて実力もある近衛銃士隊は、貴族にとって大変便利な私兵であったと言える。プレイヤーは、隊長が仕えている貴族の名前・年齢・性別・爵位・悪夢といった設定を可能な限り決めておくこと。

隊長には近衛銃士隊に所属する銃士のうち2人が、NPCの部下として同伴する。部下達の名前や背景設定は、全てプレイヤーが自由に決めてよい。ただし、部下達はあくまでもNPCとして扱われるため、プレイヤーが完全に制御できる訳ではなく、基本的にはゲームマスターに操作されるものとして扱う。敢えてゲームマスターに設定を書いてもよいが、最終的には持ち主のプレイヤーの意思を優先し、納得のいくように決めること。なお、近衛銃士隊には他にも何人かの部下が所属しているが、城を守るために残るべき人数を考えると、実際に同伴するNPCは前述した通り2人が限界である。

部下達が何らかのテストを行うなど、より詳細のデータが必要となる場合はサンプルエネミー「優秀な銃士／デーモン」(P155)を参照する。もちろん、これを使って部下達を戦闘シーンに登場させてもよい。

部下達は隊長の命令に忠実であり、ほとんどの場面で間違いなく隊長の味方をする。余程ぞんざいに扱わない限りは、大人しく指示に従ってくれるだろう。価値観や性格は前述の設定次第でもあるため、扱いやすい部下にするのか、主張の強い部下にするのかはよく考えておきたい。

## 最終経歴

たびびと  
旅人

「飲みな。面白い話を聞かせてもらった礼さ、」

| 取得条件                            |                          |
|---------------------------------|--------------------------|
| 任意の基礎能力2種類の基本合計が<br>それぞれ75%     | 最大耐久点70以上かつ<br>最大理性点30以上 |
| 学識系統でない任意の人間技能を<br>3つ以上取得済み     | 任意の武器を所持している             |
| [20 - (あなたの名誉点)]<br>ゴールドを所持している | 自由を楽しむ余裕                 |

君は探索班で戦い続ける中で、自分に何ができるのか、どんな生活が自分にとっての幸せなのかずっと考え続けていた。それなりの金と名声を手にしたが、本当に欲しかったものがきっと他にあるはずだ。しかし、結局何も思い浮かぶことはなかった。ならば、今すぐに探しに行こう。探索班を辞めて荷物をまとめた君は、災厄後のエクシルディアを巡り、新しい人々と出会い、自分にとって本当に納得の行く居場所を見つけようとしている。

エクシルディアの旅はただでさえ命を落としかねない上に、災厄後は異形の発生でますます危険になっている。素人が護衛もなしに1人で歩くのは自殺行為と言ってもいいのだが、君は自分の身を守れるだけの十分な強さと自信を備えていた。君は町から町を渡り歩き、酒場や宿屋でその土地の情報を集めながら会話を楽しみ、あるいは既に安住の地を見つけることができたのかもしれない。今は一体、どこで何をしているのだろうか。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| +15% | +15% | +15% | +15% | +15% | +15% |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| +40  |      |      | +10  |      |      |

### 旅人ルール

旅人を取得したキャラクターは、少なくとも安住の地を見つけるまではエクシ  
ルディアの安全地帯を放浪している。人生の新しい目標を探し、その過程で多  
くの知り合いを作ってきた。有名人という程ではないが、キャラクターの名前  
を知る者はいくつかの町に点在しており、噂は二大勢力の境界さえも超えて少  
しずつ広まっている。かといって、追いかけてよとすればいつの間にか見失っ  
てしまい、そして忘れた頃に再び姿を現す。まさに神出鬼没だった。

旅人はセッションにつき1度だけ、いかなる状況に置かれていたとしても、任  
意のタイミングでシーンから退場するか、シーンに登場することができる。ま  
た、ゲームマスターはこのルールでの退場・登場を拒否できない。

シーンから退場する場合、どのような方法・過程でその場を離れることができ  
たのか、プレイヤーはもっともらしい理屈をつけるか、描写によってゲームマ  
スターに伝えなければならない。その後、ゲームマスターは退場した旅人がど  
のシーンで合流できるのか、プレイヤーの説明を踏まえた上で決めること。

シーンに登場する場合、例えそれが過去の回想であるなど、明らかに相応しく  
ない場面であっても、全ての制約を無視して登場することができる。その場合  
も退場する際のルールと同様に、プレイヤーは旅人が何故そこに居ることがで  
きたのかをゲームマスターに伝えること。

## 最終経歴

### だいまじゅつし 大魔術師

「先生には勝てない。こっそり魔法を打ち消す悪戯だったのに、

| 取得条件  |                            |
|---|----------------------------|
| 【知力】の基本合計75%かつ<br>【精神】か【異能】の基本合計40%以上             | 最大理性点40以上                  |
| 《知識：初級魔法》、《魔法の素養》、<br>《読み書き》、《知識：中級魔法》<br>を全て取得済み | 良質な服、筆記用具、<br>魔導書を全て所持している |
| [80 - (あなたの名誉点×2)]<br>ゴールドを所持している                 | 飽くなき探求心                    |

魔法使いとして活躍することで魔法協会の注目を集めた君は、ついに爵位と領地を授かり貴族階級の仲間入りを果たす。そして、大魔術師にも任命されることとなった。大魔術師は魔法の研究に携わる学者の地位であり、本来は魔法学校で優秀な成績を収めて卒業した者でなければならないが、君はそもそも学校に通っていたかどうかさえも関係なく、特例として認められている。正規の手順を踏まずに取り上げられた大魔術師は、歴史的に見ても非常に少なかった。

こうして、君はエクシルディアにおける魔法研究の最前線に加わった。どこかの魔法学校に所属し、ゆくゆくは生徒達に講義を行う機会も訪れるだろう。しかし、災厄後の現在において君が最も期待されているのは、悪夢学者としての能力だった。何せ君は、探索班の兵士となって前線で長い期間戦い続け、異形を間近に観察してきたのだ。仕事に対する君自身の希望は別にしても、こうした貴重な経験が評価されているのは間違いない。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| 0%   | 0%   | 0%   | +55% | +25% | +40% |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| 0    |      |      | +20  |      |      |

### 大魔術師ルール

大魔術師を取得したキャラクターは、魔法学校の大魔術師として助手達と共に日夜魔法の研究に勤しみ、数名の生徒達のために講義を行う。魔法は災厄後の現在においても未だ分からない点が多く、魔力の効率的な使い方、ルーン文字の意味、上級魔法の存在など課題は様々だ。同時にキャラクターは悪夢学者でもあるため、災厄や悪夢に関する正確な情報を纏めることで二大勢力に貢献している。望むのなら、被験者を雇っての実験も自由に行えるはずだ。

もちろん、君個人の魔法使いとしての実力も極めて高い。賢者アウグスやシモン公爵といった伝説的な大魔術師には未だ及ばないだろうが、彼らに次いで魔法という技術を理解していると言えよう。あまりに正確な詠唱、そして流れるような魔力の制御。同じ魔法を唱えたつもりでも、君の方が遥かに洗練されている。そして君の操る魔法は、精度はおろか効果そのものが一般的な魔法よりも強力であり、生半可な小細工ではまず止められない。

大魔術師が種類「魔法」を含んだ技能を使用する場合、大魔術師でない全てのキャラクターは、これに対して種類「リアクション／魔法」を含んだ技能を使用できない。

## 最終経歴

ちよめいさっか  
著名作家

「さあ、皆にも聴かせておくれ。ずっと楽しみにしていたのだ」

| 取得条件                                     |                          |
|--|--------------------------|
| 【技量】の基本合計75%かつ<br>【知力】か【敏捷】の基本合計40%以上    | 最大耐久点50以上かつ<br>最大理性点30以上 |
| 《知識：音楽》《知識：世間》《読み書き》、<br>《演奏》《思案》を全て取得済み | リュートを所持している              |
| [20 - (あなたの名誉点)]<br>ゴールドを所持している          | 情熱と衝動                    |

探索班を引退した後、君の作った素晴らしい詩や曲は多くの人々の注目を集め、ひとつの町でちょっとした流行になる。そしてついには、君の才能を知った貴族の城へ招かれるまでに名を上げた。今や君はエクシルディア有数の作家であり、噂は各地に広まりつつある。災厄さえ起きていなければ、ラノイで2年おきに1度だけ開催される、10月3日のエーラン大祭にも招待されていたことだろう。そして、君の名と作品は後の歴史にも刻まれているはずだ。

地元の貴族のお気に入りとなった君は、特別にその城の中で生活することを許され、十分な広さの部屋を与えられた。音楽に限らず、エクシルディアの貴族達が美しいものを独占しようとするのは、決して珍しいことではない。寧ろ、少なくない作家達がそれを目標にしていた節さえある。かつてほど自由に町を歩くことはできないが、君は貴族の保護下で安定した生活を送り、一人静かに創作や練習に集中することができた。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| 0%   | +55% | +25% | +40% | 0%   | 0%   |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| +20  |      |      | +10  |      |      |



## 最終経歴

### 著名作家ルール

著名作家を取得したキャラクターは、普段は自身を雇った貴族の城で生活し、時折新しい作品のアイデアを求めて町へと繰り出す。作品の題材や目的は君自身で考えるだけでなく、貴族からの要望を受けて作ることも少なくなかった。プレイヤーは、著名作家を雇った貴族の名前・年齢・性別・爵位・悪夢といった設定を可能な限り決めておくこと。著名作家としての最も代表的な作品の題名や、内容の詳細なども用意できればなお良い。

さらに、著名作家は楽器の演奏技術にも秀でている。地道な練習を欠かさずに繰り返し、得意な曲や特定の奏法だけに依存することを嫌い、あらゆる技をもって自身の世界を表現しようとするのだ。音楽以外にも言えることだが、上達には本当の近道はない。著名作家は、日々の積み重ねと経験だけが最も確実で信頼のできる武器であると理解しており、努力というものを決して惜しまなかった。芸術とは、常にある種の狂気から生まれる。

著名作家が人間技能《演奏》を使用し、その【技量】テストにも成功して理性点を回復する場合、さらに演奏を聴いていた自身を含むキャラクター全員の理性点を5回復する。

## 最終経歴

### とうもく 頭目

「御頭、一生ついて行きます！」

| 取得条件                                  |                                |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| 【敏捷】の基本合計75%かつ<br>【筋力】か【技量】の基本合計40%以上 | 最大耐久点50以上かつ<br>最大理性点30以上       |
| 《隠密》、《解錠》、《探知》を全て取得済み                 | 任意の武器、任意の防具、<br>盗賊の道具を全て所持している |
| [20 - (あなたの名誉点)]<br>ゴールドを所持している       | 悪魔が如き残忍さ                       |

何らかの理由でこれ以上探索班に居られないと考えた君は、ある日突然脱走し、数々の犯罪に手を染めながら生活するようになった。どこかに不満を抱えていたのかもしれないし、追い出されるような最後だったのかもしれない。あるいは、そもそも君は最初から凶悪な犯罪者で、二大勢力が君を繋ぎ留めておくことができなかつた可能性もある。いずれにせよ、君の名前は災厄後の裏社会で広まり始め、すぐに君を中心とした小さな盗賊団が結成された。

盗賊団の頭目となった君は、安全地帯の外周など比較的人気の少ない場所に隠れ家を構えた。異形が現れる可能性は低くなく、探索班のベースキャンプ候補地でもあり、本来であれば決して安全な場所ではない。しかし、君は純粋な力で襲い来る敵を退け、縄張りを守り続けた。また、二大勢力は隠れ家の位置を把握していたが、未だに戦力を割けずにいる。彼らは例え君に勝ったとしても多大な犠牲は免れないと理解しており、迂闊に手が出せないのだ。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| +25% | +40% | +55% | 0%   | 0%   | 0%   |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| +20  |      |      | +10  |      |      |

### 頭目ルール

頭目を取得したキャラクターは、何人かの部下を率いて計画的な犯罪を実行する。つまりは盗み、場合によっては殺しもするが、不法侵入から荷馬車の襲撃まで標的は様々であり、さらにいくつかの手口を使い分けてもいる。このほか、多額の報酬と引き換えに富裕層から極秘の依頼を受けることもあった。いずれにしても、盗賊団は頭目の実力を強く信頼しており、頭目が決めた仕事や分け前に文句を言う者はほとんどいない。

頭目には盗賊団に所属する盗賊のうち2人が、NPCの部下として同伴する。部下達の名前や背景設定は、全てプレイヤーが自由に決めてよい。ただし、部下達はあくまでもNPCとして扱われるため、プレイヤーが完全に制御できる訳ではなく、基本的にはゲームマスターに操作されるものとして扱う。敢えてゲームマスターに設定を書いてもよいが、最終的には持ち主のプレイヤーの意思を優先し、納得のいくように決めること。なお、盗賊団には他にも何人かの部下が所属しているが、極力目立たないように行動することを考えると、実際に同伴するNPCは前述した通り2人が限界である。

部下達が何らかのテストを行うなど、より詳細のデータが必要となる場合はサンプルエネミー「中堅盗賊／ライカンスロープ」(ルールブック・P405)を参照する。もちろん、これを使って部下達を戦闘シーンに登場させてもよい。

部下達は頭目の命令に忠実であり、ほとんどの場面で間違いなく頭目の味方をする。余程ぞんざいに扱わない限りは、大人しく指示に従ってくれるだろう。価値観や性格は前述の設定次第でもあるため、扱いやすい部下にするのか、主張の強い部下にするのかはよく考えておきたい。

## 最終経歴

### ぼんにん 番人

「あの森には、異形や猛獣よりもずっと恐ろしい化け物が潜んでいる。」

| 取得条件                                  |                                    |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| 【技量】の基本合計75%かつ<br>【筋力】か【敏捷】の基本合計40%以上 | 最大耐久点50以上かつ<br>最大理性点30以上           |
| 《狙撃》、《索敵》<br>《武器訓練》を全て取得済み            | 名前に「ボウ」を含んだ任意の射撃武器、<br>矢筒を全て所持している |
| [40 - (あなたの名誉点×2)]<br>ゴールドを所持している     | 森への感謝と敬意                           |

エクシルディアのある地方には、決して不用意に近付いてはならないと言われている森がある。番人、つまり君がいるせいだ。番人とは貴族自身、または彼らに認められた正規の狩人のうち、森を熟知した腕の立つ人間を指してそう呼ぶ。番人は自身のための狩りを行うだけでなく、その名の通りに森を守ることを優先した。密猟者などの無法者は強力な番人の手で守られた森を恐れ、ほとんど入りたがらない。番人は人間を狩るのも得意だった。

番人は外敵から恐れられると同時に、その土地で暮らす多くの人々からは尊敬もされている。伐採のための出入りを認められている村の樵など、正しく森と付き合いしてきた住民にとって、番人は自分達を守ってくれる有難い存在だった。無法者と戦うのはもちろんだが、人里近くに猛獣が姿を現した際には、真っ先に危険な狩りへ出向く。そして、暇があれば他の狩人達の訓練に付き合い、何人かで一緒になって狩りへ参加する日もあった。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| +25% | +55% | +40% | 0%   | 0%   | 0%   |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| +20  |      |      | +10  |      |      |



## 最終経歴

### 番人ルール

番人を取得したキャラクターは、歴戦の傭兵にも負けることはない弓の名手である。鹿や熊といった獲物の急所を確実に射抜き、一撃か、そうでなくとも最低限の手数で確実に仕留めることができた。動物に必要以上の苦しみを与えないことは豊穰神テラーの古くからの教えであり、狩人達にとっても常識だが、特に番人と呼ばれる者はこれに厳しい。また、動物の狩りとは勝手が違うものの、卓越した弓の技術は異形や人間との戦闘でも遺憾なく発揮された。

だが、何よりも特筆すべき能力は、相手の気配と間合を正確に読み取る鋭い感覚である。離れた位置の標的を先に見つけるのはもちろん、自分の矢がどのくらい先まで正確に狙えるのか、相手はどの程度の速さで移動するのか、この後どこへ向かうのか、風向きや地形はどうか、恐ろしいまでに全てを把握し切っているのだ。判断も非常に早いため、経験豊富な番人に対して先手を打つことは困難を極める。どれだけ注意を払っていても、気付いた時にはもう遅い。

番人が戦闘シーンに登場し、なおかつ奇襲されてもいない場合、最初のラウンドの開始前にラウンド0を開始する。番人でないキャラクターは、ラウンド0ではターンを獲得することができない。また、ラウンド0でターンを獲得した番人は、今回のみセットアクションを実行できない。ラウンド0で全ての番人がターンを終了した後、改めて最初のラウンドを開始する。

## 最終経歴

まじん  
魔人

「どっちでもいい。貴方は私の大切な人」

| 取得条件  |                |
|---|----------------|
| 【異能】の基本合計75%かつ<br>【異能】でない任意の基礎能力の<br>悪夢合計100% | 最大耐久点・理性点を問わない |
| 任意の変異技能を取得済み                                  | 任意の武器を所持している   |
| [10 - (あなたの名誉点)]<br>ゴールドを所持している               | 力を恐れない勇氣       |

悪夢の呪いに秘められた可能性を信じる君は、この力を使って何かを成し遂げようとしていた。正義、野望、あるいはもっと別の何かのために、自ら悪夢に触れ、恐れずにただ鍛え続ける。ある時、君は自身の肉体と魂に悪夢を完全な形で馴染ませ、内に潜む怪物の絶望さえも受け止めて見せた。君の中の悪夢は、もう二度と君を襲うことはないだろう。最早この力は夢などではない。人智を超えた魔人が覚醒したのだ。

魔人になったとしても、それが直ちに日常へ影響を及ぼすことはない。心境の変化はあるだろうが、少なくともその時点では、単に強力な力を手に入れただけである。しかし、やがて周囲の人々は君と悪夢の異変に気付くはずだ。神に選ばれし聖人か、悪魔の使いか、評価は大きく分かれるだろう。それでも、これは確かに君自身が望んでいた力だ。試練を乗り越え、今こそ君の目指したものに決着をつけよう。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| +10% | +10% | +10% | +10% | +10% | +40% |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| 0    |      |      | 0    |      |      |

### 魔人ルール

魔人を取得したキャラクターは、通常では考えられないまでに自らの悪夢に適合し、変異体の最終形に到達した。悪夢学者達の間では「正常な意識を保った異形化」という説が最も有力であり、実際に暴発狂症などに悩まされることもない。ただし、最終形と言っても実際の力量は魔人同士で異なるらしく、悪夢学者達は傾向の強さなどから魔人を大きく3つの階位に分類している。同時に、覚醒した時点から階位は二度と変異しなくなるとも予想した。

魔人は自身の状態によって階位・ルールが変化するため、以下にそれぞれの内容を掲載している。**経歴欄**には「三位魔人」のように、階位を含めた経歴名を記入すること。なお、一度記入した階位を変更することはできない。

#### さんいまいじん 三位魔人

人間技能《悪夢の友》、および熟練技能《超越》のどちらも取得していない場合、三位魔人となる。三位魔人の全ての狂暴点と進行度を0にし、暴発狂症ルールは適用されなくなり、《悪夢の友》を取得する。三位魔人は異形化せず、現在理性点が狂気を下回っている場合でも、《変身》または《緊急解除》の効果を除いて特殊状態「悪夢」を解除しない。

#### にいまいじん 二位魔人

人間技能《悪夢の友》、または熟練技能《超越》のどちらかのみを取得している場合、二位魔人となる。三位魔人のルールは、全て二位魔人にも適用される。さらに、二位魔人は特殊状態「悪夢」でない場合でも、種類「パッシブ」でない全ての悪夢技能を使用できる。

#### いちまいじん 一位魔人

人間技能《悪夢の友》、および熟練技能《超越》を全て取得している場合、一位魔人となる。三位魔人と二位魔人のルールは、全て一位魔人にも適用される。さらに、特殊状態「悪夢」でない一位魔人が悪夢技能を使用する場合、その直前に一位魔人を特殊状態「悪夢」にしてもよい。

## 最終経歴

### マスター

「貴方の従者であることを誇りに思います。偉大なるマスター」

| 取得条件                               |                                    |
|------------------------------------|------------------------------------|
| 【筋力】の基本合計75%かつ<br>【技量】の基本合計35%以上   | 最大耐久点70以上                          |
| 《構え崩し》《手堅い一撃》<br>《読み書き》を全て取得している   | 任意の白兵武器、軽減4以上の防具、<br>良質な服を全て所持している |
| [160 - (あなたの名誉点×4)]<br>ゴールドを所持している | 名誉を重んじる高貴な心                        |

探索班において多大な功績を残した君は、ついに爵位と領地を授かり貴族階級の仲間入りを果たす。そして、災厄後に再結成された騎士団のマスターにも任命されることとなった。マスターは上級騎士とも呼ばれる高位の称号で、本来は他のマスターに選ばれた下級騎士でなければならない。君が下級騎士であるなら正規の手順でマスターに昇格したことになるが、そうでない場合は地位に関係なく特例として認められたことになる。

マスターは単に強いというだけでなく、貴族としての器量と品格を備えた者でなければならない。武力だけで解決するようでは平民の戦士や盗賊と何ら変わらず、相応しいとは言えないのだ。マスターの審査は聖職者のように厳格で、下級騎士になるのとは訳が違う。君はマナー・言葉遣い・読み書きなどについて、貴族階級に入りたいがために必死になって学んだのかもしれないし、最初からある程度の教養があったのかもしれない。何にせよ、君は生まれ変わった。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| +55% | +55% | 0%   | 0%   | +10% | 0%   |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| +40  |      |      | 0    |      |      |



## 最終経歴

### マスタールール

マスターを取得したキャラクターは、その肩書に相応しいだけの立派な城を持ち、統治者としての日々を送っている。さらに任命と同時に、マスターは下級騎士の候補となる従者を取り、身の回りの世話をさせ、また師として騎士の戦い方を学ばせた。特にキャラクターの従者は、いつ下級騎士に任命されてもおかしくない程の才能がある。経験不足故にまだ認めることはできないものの、このエメラルドの原石は磨いてやれば間違いなく輝くはずだ。

マスターには1人だけPCの従者が同伴する。プレイヤーはマスターの従者となる新しいキャラクターシートをディープビルドで作成し、その経歴は「従者」でなければならない。その後、従者がレベル5になるまでレベルアップの処理を繰り返す。この他の設定はプレイヤーが自由に決めてよい。また、必要であれば従者自身の代わりにマスターの所持金や名誉点を使用することもできる。

従者はPCであるため、マスターのプレイヤーが同時に2体のキャラクターをロールプレイすることになる。もちろん戦闘シーンに登場させることも可能だ。他に変わった方法としては、信頼の置ける第三者に合意の上で従者のキャラクターシートを渡して演じてもらうか、いっそ従者のキャラクタービルドから任せてしまってもよい。

## 最終経歴

### めい 名医

「先生でなければ助からなかった。本当に感謝しています」

| 取得条件                                  |                              |
|---------------------------------------|------------------------------|
| 【技量】の基本合計75%かつ<br>【知力】か【精神】の基本合計40%以上 | 最大耐久点50以上かつ<br>最大理性点30以上     |
| 《知識：医学》、《治療》、<br>《読み書き》、《調合》を全て取得している | 良質な服、医療用具、<br>包帯、乳鉢を全て所持している |
| [40 - (あなたの名誉点×2)]<br>ゴールドを所持している     | 患者と向き合う誠実さ                   |

探索班を引退した君は、司教が運営する大きな寺院で医師として活動していた。前線で仲間の怪我や病気に何度も立ち向かってきた君の腕前は本物で、その噂はすぐに町の隅々まで広まる。君は大勢の苦しむ患者達の力となり、ついにはこの辺りで一番の名医として知られるようになった。君の話を聞いた地方の貴族や、その技術を習おうとする見習いの医師が遥々遠方からやって来ることもあったかもしれない。

エクシルディアの医師達の間には明確な階級や地位の類がほとんど存在せず、寺院に所属して診療所を開いているという点のみが共通する。同じ寺院の中で便宜的な上下関係が作られることはあるが、せいぜいそのくらいのものだ。しかし、名声は別である。同じ地方で君の名前を一度も聞いたことがないという医師はいない。また、それだけの腕前だからこそ規模の大きい寺院に入ることができ、十分な物資を得て治療にも専念できたのだろう。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| 0%   | +55% | 0%   | +40% | +25% | 0%   |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| +20  |      |      | +10  |      |      |

## 最終経歴

### 名医ルール

名医を取得したキャラクターは、根拠に基づいた最先端の医学知識と、それを  
実現できるだけの確かな技術を有している。特に異形の攻撃で負傷した者を助  
けてきた経験があるため、それぞれへの正しい対処法はもちろんとし、処置  
そのものも極めて迅速だった。安全地帯の外では立ち止まること自体がある程  
度危険であり、可能な限り素早く済ます必要があったのだ。また、限られた道  
具を効率的に使うことにも長けていた。

とはいえ、エクシルディアで重要視されていたのは外科的な治療法よりも、や  
はり薬の調合である。そして、名医は当然のように薬に関しても造詣が深く、  
薬草の配合・保存・実際の使用方法に至るまでのほとんどが完璧と言ってよか  
った。その上で常に新しい薬の作り方や材料も研究し、医学全体の発展に貢献  
し続けている。名医が所属する寺院もこれに対して協力的であり、必要なもの  
は可能な限り揃えさせようとした。

名医が人間技能《治療》を使用し、その【技量】テストにも成功して耐久点を  
回復する場合、さらに対象の耐久点を20回復する。

また、名医が生産アクション「調合」で所持品「傷薬」を獲得する場合、代わ  
りに「良質な傷薬」を獲得する。これは購入できない。

| 薬     |       |                    |
|-------|-------|--------------------|
| 薬     | 価格    | 効果                 |
| 良質な傷薬 | 2ゴールド | キャラクターの耐久点を20回復する。 |

## 最終経歴

ようへいだんちよう  
傭兵団長

「へえ、団長が出るなんて余程の相手だな」

| 取得条件                                  |                               |
|---------------------------------------|-------------------------------|
| 【筋力】の基本合計75%かつ<br>【技量】か【精神】の基本合計40%以上 | 最大耐久点70以上                     |
| 《受け流し》、《渾身の一撃》、<br>《読み書き》を全て取得している    | 任意の白兵武器、<br>軽減3以上の防具を全て所持している |
| [40 - (あなたの名誉点×2)]<br>ゴールドを所持している     | 二大勢力から離れる覚悟                   |

探索班を引退した君は何人かの仲間と共に独自の傭兵ギルドを立ち上げ、傭兵団長に就くこととなった。傭兵ギルドは災厄以前こそ一般的な存在とされてきたが、現在は少々事情が異なる。二大勢力はいずれも従来の傭兵に頼る必要がないように、それこそ探索班のような常設軍を持つようになった。翠玉同盟に至っては、非公式な戦力の保有を認めたがっていない。君の独立は、それ自体が二大勢力に警戒されてしまう危ういものだったと言えよう。

他方で、中立的な傭兵ギルドの存在を歓迎する層も確かに存在した。かつての富裕層や貴族は個人的な警護を確保することで行動の幅を広げることができたし、探索班の手が回っていない地域で異形狩りを依頼すれば、早めに自分の領地や財産を取り戻せる。また、そもそも二大勢力やその抗争に興味がない達者にとっては、君達を恐れる理由もあまりない。そして、二大勢力も君達の動向を注意深く観察してこそいるが、実際には直ちに行動を起こすことはなかった。

| 経歴修正 |      |      |      |      |      |
|------|------|------|------|------|------|
| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
| +55% | +40% | 0%   | 0%   | +25% | 0%   |
| 耐久点  |      |      | 理性点  |      |      |
| +40  |      |      | 0    |      |      |

### 傭兵団長ルール

傭兵団長を取得したキャラクターは、自身の傭兵ギルドを運営している。ギルドで最も優秀な戦士であると同時に経営者でもあり、依頼主との交渉、派遣する傭兵の選出、その傭兵に対する報酬金の調整、そして組織自体の戦力拡大など、実戦以外の仕事に追われていることがほとんどだ。もちろん、必要があると判断すれば自身も赴き、その圧倒的な実力を敵味方へ存分に見せつけた。高額な報酬を請求する分、相応の活躍をしなければならないという事情もあるが。

傭兵団長には傭兵団ギルドに所属する戦士のうち2人が、NPCの部下として同伴する。部下達の名前や背景設定は、全てプレイヤーが自由に決めてよい。ただし、部下達はあくまでもNPCとして扱われるため、プレイヤーが完全に制御できる訳ではなく、基本的にはゲームマスターに操作されるものとして扱う。敢えてゲームマスターに設定を書いてもらってもよいが、最終的には持ち主のプレイヤーの意思を優先し、納得のいくように決めること。なお、傭兵ギルドには他にも何人かの部下が所属しているが、傭兵団長自身が非常に強い上に報酬も高額なため、仕事でそれ以上の人数が必要になることは稀である。

部下達が何らかのテストを行うなど、より詳細のデータが必要となる場合はサンプルエネミー「中堅戦士／ヴァンパイア」(ルールブック・P403)を参照する。もちろん、これを使って部下達を戦闘シーンに登場させてもよい。

部下達は傭兵団長の命令に忠実であり、ほとんどの場面で間違いなく傭兵団長の味方をする。余程ぞんざいに扱わない限りは、大人しく指示に従ってくれるだろう。価値観や性格は前述の設定次第でもあるため、扱いやすい部下にするのか、主張の強い部下にするのかはよく考えておきたい。

## 追加エネミー

## 異形エネミー

## 凶暴な異形／魔法使いのアラクネー

NPCレベル：5 NPC分類：異形

## 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 20%  | 35%  | 45%  | 85%  | 30%  | 40%  |

## 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 30  | 0   | 0   | 2／防御時3 |

## アイテム

右手：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：良質な服

## 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》  
 《体質：アラクネー》、《糸》、《巣の守り》、《生命吸収》、《猛毒の刃》

## セットアクション（全2種）

4回攻撃：武器攻撃（×4）→防御

背面移動：背面移動→防御

## テストメモ

| テスト内容 | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-------|------|------|-----|
| 中級魔法  | 【知力】 | -10% | 75% |

## 追加エネミー

### 変異形／魔法使いのアラクネー

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 20%  | 35%  | 50%  | 95%  | 30%  | 40%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 30  | 0   | 0   | 2／防御時4 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：良質な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》

《体質：アラクネー》、《糸》、《巣の守り》、《生命吸収》、《猛毒の刃》、《抵抗力》

#### セットアクション（全3種）

4回攻撃：武器攻撃（×4）→防御

背面移動：背面移動→防御

移動：移動→防御

#### テストメモ

| テスト内容 | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-------|------|------|-----|
| 中級魔法  | 【知力】 | -10% | 85% |

## 追加エネミー

### 変異形／魔法使いのインキュバス（サキュバス）

NPCレベル：9 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 20%  | 40%  | 20%  | 100% | 80%  | 40%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 30  | 0   | 0   | 1／防御時3 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：良質な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》

《体質：インキュバス》、《狂気注入》、《催眠術》、《生命吸収》、《誘惑》、《魅了》

#### セットアクション（全3種）

誘惑：《誘惑》→防御

4回攻撃：武器攻撃（4回）→防御

移動：移動→防御

#### テストメモ

| テスト内容 | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-------|------|------|-----|
| 《誘惑》  | 【精神】 | +10% | 90% |
| 中級魔法  | 【知力】 | -10% | 90% |

## 追加エネミー

### 凶暴な変異形／魔法使いのインキュバス (サキュバス)

NPCレベル：12 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 20%  | 40%  | 20%  | 100% | 80%  | 40%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 1／防御時3 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：良質な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《知識：上級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》

《体質：インキュバス》、《狂気注入》、《催眠術》、《生命吸収》、《誘惑》、《魅了》

#### セットアクション (全4種)

誘惑：《誘惑》→防御

4回攻撃：武器攻撃(4回)→防御

移動：移動→防御

6回攻撃：武器攻撃(6回)

#### テストメモ

| テスト内容 | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-------|------|------|-----|
| 《誘惑》  | 【精神】 | +10% | 90% |
| 中級魔法  | 【知力】 | -10% | 90% |
| 上級魔法  | 【知力】 | -20% | 80% |

## 追加エネミー

### 変異形／戦士のウィルオウisp

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 65%  | 65%  | 20%  | 20%  | 40%  | 30%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 50  | 0   | 0   | 3／防御時6 |

#### アイテム

右手：ソード〈弱3／強11・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正－5％・受け流し0〉

左手：ヒーターシールド〈防御修正2・行動点2・受け流し＋20％〉

防具：スケイルアーマー〈軽減3〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《受け流し》、《渾身の一撃》、《手堅い一撃》

《体質：ウィルオウisp》、《炎の武器》、《炎の鎧》、《惑わす光》、《苦痛》

#### セットアクション（全3種）

炎の一撃：《炎の武器》→《渾身の一撃》→《惑わす光》

受け流し：《炎の武器》→《手堅い一撃》→《受け流し》

炎の連続攻撃：《炎の武器》→《渾身の一撃》→武器攻撃

#### テストメモ

| テスト内容           | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-----------------|------|------|-----|
| ソードの命中確認        | 【技量】 | －5%  | 60% |
| ヒーターシールドの《受け流し》 | 【技量】 | ＋10% | 75% |
| 《手堅い一撃》の命中確認    | 【技量】 | ＋15% | 80% |

## 追加エネミー

### 凶暴な変異形／戦士のウィルオウisp

NPCレベル：11 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 65%  | 65%  | 20%  | 20%  | 40%  | 30%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 60  | 0   | 0   | 4／防御時7 |

#### アイテム

右手：ソード〈弱3／強11・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正-5%・受け流し0〉

左手：ヒーターシールド〈防御修正2・行動点2・受け流し+20%〉

防具：チェーンメイル〈軽減4〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《受け流し》、《渾身の一撃》、《手堅い一撃》、《庇護》

《体質：ウィルオウisp》、《炎の武器》、《炎の鎧》、《惑わす光》、《苦痛》

#### セットアクション（全4種）

炎の光：《炎の武器》→《渾身の一撃》→《惑わす光》

受け流し：《炎の武器》→《手堅い一撃》→《受け流し》

庇護：《庇護》→《炎の武器》→武器攻撃（2回）

庇護の受け流し：《庇護》→《炎の武器》→武器攻撃→《受け流し》

#### テストメモ

| テスト内容           | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-----------------|------|------|-----|
| ソードの命中確認        | 【技量】 | -5%  | 60% |
| ヒーターシールドの《受け流し》 | 【技量】 | +10% | 75% |
| 《手堅い一撃》の命中確認    | 【技量】 | +15% | 80% |

## 追加エネミー

### 凶暴な異形／猛者のヴァンパイア

NPCレベル：5 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 40%  | 55%  | 30%  | 70%  | 20%  | 55%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 1／防御時2 |

#### アイテム

右手：スピア〈弱7／強13・行動点3・射程中・白兵・片手・命中修正0・受け流し-10%〉

左手：メイス〈弱6／強8・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正+10%・受け流し0〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》、《回避移動》

《体質：ヴァンパイア》、《悪魔の牙》、《吸血》、《濃霧》

#### セットアクション（全2種）

吸血攻撃：《悪魔の牙》→《吸血》→防御

移動攻撃：移動→《悪魔の牙》

#### テストメモ

| テスト内容    | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|----------|------|------|-----|
| メイスの命中確認 | 【技量】 | +10% | 65% |
| 中級魔法     | 【知力】 | -10% | 60% |

## 追加エネミー

### 変異形／猛者のヴァンパイア

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 50%  | 55%  | 30%  | 75%  | 20%  | 55%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 2／防御時3 |

#### アイテム

右手：スピア〈弱7／強13・行動点3・射程中・白兵・片手・命中修正0・受け流し-10%〉

左手：メイス〈弱6／強8・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正+10%・受け流し0〉

防具：ブリガンダイン〈軽減2〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》、《回避移動》

《体質：ヴァンパイア》、《悪魔の牙》、《吸血》、《濃霧》、《生命力》

#### セットアクション（全3種）

吸血攻撃：《悪魔の牙》→《吸血》→防御

連続吸血：《悪魔の牙》（2回）→《吸血》

移動攻撃：移動→《悪魔の牙》

#### テストメモ

| テスト内容    | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|----------|------|------|-----|
| メイスの命中確認 | 【技量】 | +10% | 65% |
| 中級魔法     | 【知力】 | -10% | 60% |

## 追加エネミー

### 凶暴な変異形／魔法使いのカーバンクル

NPCレベル：11 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 20%  | 20%  | 20%  | 70%  | 30%  | 40%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 1／防御時3 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：良質な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《知識：上級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》

《体質：カーバンクル》、《きまぐれ》、《鋭敏》

#### セットアクション（全4種）

4回攻撃：武器攻撃（4回）→防御

6回攻撃：武器攻撃（6回）

移動攻撃：武器攻撃→移動→防御

背面移動：背面移動→防御

#### テストメモ

| テスト内容        | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|--------------|------|------|-----|
| 初級魔法・悪夢技能の魔法 | 【知力】 | +10% | 80% |
| 中級魔法         | 【知力】 | ±0%  | 70% |
| 上級魔法         | 【知力】 | -10% | 60% |

## 追加エネミー

### 恐ろしい変異形／魔法使いのカーバンクル

NPCレベル：14 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 20%  | 20%  | 20%  | 70%  | 30%  | 40%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 50  | 0   | 0   | 1／防御時3 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：良質な服

#### 技能

《高速詠唱》、《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《知識：上級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》

《体質：カーバンクル》、《きまぐれ》、《鋭敏》

#### セットアクション（全4種）

きまぐれ：《きまぐれ》→防御

槍の雨：《槍の雨》→防御

矢の雨：《矢の雨》→防御

魔力の矢：《魔力の矢》→防御

#### テストメモ

| テスト内容        | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|--------------|------|------|-----|
| 初級魔法・悪夢技能の魔法 | 【知力】 | +10% | 80% |
| 中級魔法         | 【知力】 | ±0%  | 70% |
| 上級魔法         | 【知力】 | -10% | 60% |

## 追加エネミー

### 凶暴な異形／狩人のケンタウロス

NPCレベル：5 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 35%  | 60%  | 60%  | 60%  | 20%  | 20%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 2／防御時3 |

#### アイテム

右手・左手：ボウ〈弱4／強20・行動点3・射程遠・射撃・両手・命中修正  
-15%・受け流し不可〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：一般的な服、矢筒、アロー×5

#### 技能

《狙撃》、《早番え》、《索敵》

《体質：ケンタウロス》、《催眠術》、《疾走》、《集中》、《突進》

#### セットアクション（全2種）

1回攻撃：武器攻撃→矢番え→防御

連続突進：《突進》（2回）→防御

#### テストメモ

| テスト内容     | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-----------|------|------|-----|
| ボウの命中確認   | 【技量】 | -15% | 45% |
| 《狙撃》の命中確認 | 【技量】 | +5%  | 65% |
| 《疾走》の背面移動 | 【敏捷】 | +20% | 80% |
| 《集中》の命中確認 | 【技量】 | -25% | 35% |

## 追加エネミー

### 変異形／狩人のケンタウロス

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 35%  | 60%  | 65%  | 70%  | 20%  | 20%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 2／防御時3 |

#### アイテム

右手・左手：ボウ〈弱4／強20・行動点3・射程遠・射撃・両手・命中修正  
-15%・受け流し不可〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：一般的な服、矢筒、アロー×5

#### 技能

《狙撃》、《早番え》、《索敵》

《体質：ケンタウロス》、《催眠術》、《疾走》、《集中》、《突進》、《突破》

#### セットアクション（全3種）

疾走：《疾走》→防御

連続突進：《突進》（2回）→防御

1回攻撃：武器攻撃→矢番え→防御

#### テストメモ

| テスト内容     | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-----------|------|------|-----|
| ボウの命中確認   | 【技量】 | -15% | 45% |
| 《狙撃》の命中確認 | 【技量】 | +5%  | 65% |
| 《疾走》の背面移動 | 【敏捷】 | +20% | 85% |
| 《集中》の命中確認 | 【技量】 | -25% | 35% |

## 追加エネミー

### 凶暴な異形／戦士のゴーレム

NPCレベル：5 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 60%  | 70%  | 20%  | 20%  | 30%  | 55%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----------|
| 50  | 0   | 0   | 3+／防御時4+ |

#### アイテム

右手・左手：ゴーレムの腕〈弱13／強20・行動点3・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し修正+20%〉

#### 技能

《受け流し》、《渾身の一撃》、《二刀流》  
 《体質：ゴーレム》、《鉄壁》、《土石飛ばし》

#### セットアクション（全2種）

土石飛ばし：《土石飛ばし》→《鉄壁》

渾身の一撃：《渾身の一撃》→《受け流し》

#### テストメモ

| テスト内容         | 使用能力 | 修正   | 合計   |
|---------------|------|------|------|
| ゴーレムの腕の命中確認   | 【技量】 | +10% | 80%  |
| ゴーレムの腕の《受け流し》 | 【技量】 | +30% | 100% |

## 追加エネミー

### 変異形／戦士のゴーレム

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 60%  | 75%  | 20%  | 20%  | 30%  | 65%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----------|
| 50  | 0   | 0   | 4+／防御時5+ |

#### アイテム

右手・左手：ゴーレムの腕〈弱13／強20・行動点3・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し修正+20%〉

#### 技能

《受け流し》、《渾身の一撃》、《二刀流》  
 《体質：ゴーレム》、《鉄壁》、《土石飛ばし》、《頑強》

#### セットアクション（全3種）

土石飛ばし：《土石飛ばし》→《鉄壁》  
 渾身の受け流し：《渾身の一撃》→《受け流し》  
 土石の受け流し：《土石飛ばし》→《受け流し》

#### テストメモ

| テスト内容         | 使用能力 | 修正   | 合計   |
|---------------|------|------|------|
| ゴーレムの腕の命中確認   | 【技量】 | +10% | 85%  |
| ゴーレムの腕の《受け流し》 | 【技量】 | +30% | 100% |

## 追加エネミー

### 変異形／下級騎士のスライム

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 65%  | 60%  | 20%  | 20%  | 20%  | 55%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 50  | 0   | 0   | 5／防御時8 |

#### アイテム

右手：スライムソード〈弱11／強19・行動点2・近・白兵・片手・命中修正-5%・異能武器〉

左手：ヒーターシールド〈防御修正2・行動点2・受け流し+20%〉

防具：プレートアーマー〈軽減5〉

副装備：良質な服

#### 技能

《構え崩し》、《渾身の一撃》、《手堅い一撃》

《体質：スライム》、《酸》、《変形》、《改良》

#### セットアクション（全3種）

構え崩し：《構え崩し》→《手堅い一撃》

酸の一撃：《酸》→《渾身の一撃》

渾身の一撃：《渾身の一撃》→防御

#### テストメモ

| テスト内容           | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-----------------|------|------|-----|
| スライムソードの命中確認    | 【異能】 | -5%  | 50% |
| スライムソードの《手堅い一撃》 | 【異能】 | +15% | 70% |
| ヒーターシールドの《構え崩し》 | 【技量】 | +20% | 80% |

## 追加エネミー

### 凶暴な変異形／下級騎士のスライム

NPCレベル：11 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 65%  | 60%  | 20%  | 20%  | 20%  | 55%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 60  | 0   | 0   | 5／防御時8 |

#### アイテム

右手：スライムソード〈弱11／強19・行動点2・近・白兵・片手・命中修正-5%・異能武器〉

左手：ヒーターシールド〈防御修正2・行動点2・受け流し+20%〉

防具：プレートアーマー〈軽減5〉

副装備：良質な服

#### 技能

《構え崩し》、《渾身の一撃》、《手堅い一撃》、《攻防一体》

《体質：スライム》、《酸》、《変形》、《改良》

#### セットアクション（全4種）

酸の一撃：《酸》→《渾身の一撃》

構え崩し：《構え崩し》→《手堅い一撃》→《攻防一体》

渾身の一撃：《渾身の一撃》→武器攻撃→《攻防一体》

連続攻撃：《手堅い一撃》→《渾身の一撃》

#### テストメモ

| テスト内容           | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-----------------|------|------|-----|
| スライムソードの命中確認    | 【異能】 | -5%  | 50% |
| スライムソードの《手堅い一撃》 | 【異能】 | +15% | 70% |
| ヒーターシールドの《構え崩し》 | 【技量】 | +20% | 80% |

## 追加エネミー

### 変異形／猛者のデュラハン

NPCレベル：9 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 45%  | 65%  | 30%  | 100% | 20%  | 25%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 2／防御時3 |

#### アイテム

右手：デュラハンウィップ〈弱0／強10・行動点1・射程近・白兵・片手・命中-10%・受け流し不可〉

左手：デュラハンの首

防具：ブリガンダイン〈軽減2〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》、《回避移動》

《体質：デュラハン》、《強打》、《死の予感》、《血の呪い》、《猛攻》、《残虐》

#### セットアクション（全3種）

猛打：《強打》→武器攻撃（2回）→《猛攻》

強打：《強打》→武器攻撃（2回）→防御

4回攻撃：武器攻撃（4回）→防御

#### テストメモ

| テスト内容          | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|----------------|------|------|-----|
| デュラハンウィップの命中確認 | 【技能】 | -10% | 55% |
| 中級魔法           | 【知力】 | -10% | 90% |

## 追加エネミー

### 凶暴な変異形／猛者のデュラハン

NPCレベル：12 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 45%  | 65%  | 30%  | 100% | 20%  | 25%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 50  | 0   | 0   | 2／防御時3 |

#### アイテム

右手：デュラハンウィップ〈弱0／強10・行動点1・射程近・白兵・片手・命中-10%・受け流し不可〉

左手：デュラハンの首

防具：ブリガンダイン〈軽減2〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《知識：上級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》、《回避移動》

《体質：デュラハン》、《強打》、《死の予感》、《血の呪い》、《猛攻》、《残虐》

#### セットアクション（全4種）

猛打：《強打》→武器攻撃（2回）→《猛攻》

強打：《強打》→武器攻撃（2回）→防御

連続強打：《強打》（2回）→防御

4回攻撃：武器攻撃（4回）→防御

#### テストメモ

| テスト内容          | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|----------------|------|------|-----|
| デュラハンウィップの命中確認 | 【技量】 | -10% | 55% |
| 中級魔法           | 【知力】 | -10% | 90% |

## 追加エネミー

### 凶暴な異形／銃士のデーモン

NPCレベル：5 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 65%  | 85%  | 60%  | 45%  | 45%  | 45%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 3／防御時4 |

#### アイテム

右手：ピストル〈弱14／強26・行動点3・射程中・射撃・片手・命中修正  
-5%・受け流し不可〉

左手：ピストル〈弱14／強26・行動点3・射程中・射撃・片手・命中修正  
-5%・受け流し不可〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：弾薬×10

#### 技能

《高速装填》、《索敵》、《武器訓練：ピストル》

《体質：デーモン》

#### セットアクション（全2種）

1回攻撃：武器攻撃→防御

装填：装填→防御

#### テストメモ

| テスト内容     | 使用能力 | 修正  | 合計  |
|-----------|------|-----|-----|
| ピストルの命中確認 | 【技量】 | -5% | 80% |

## 追加エネミー

### 変異形／銃士のデーモン

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 65%  | 85%  | 60%  | 45%  | 45%  | 45%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 4／防御時5 |

#### アイテム

右手：ピストル〈弱14／強26・行動点3・射程中・射撃・片手・命中修正－5%・受け流し不可〉

左手：ピストル〈弱14／強26・行動点3・射程中・射撃・片手・命中修正－5%・受け流し不可〉

防具：ブリガンダイン〈軽減2〉

副装備：弾薬×10

#### 技能

《高速装填》、《索敵》、《武器訓練：ピストル》

《体質：デーモン》、《学習》、《緊急防御》

#### セットアクション（全3種）

2回攻撃：武器攻撃（2回）→《緊急防御》

1回攻撃：武器攻撃→防御

装填：装填→防御

#### テストメモ

| テスト内容     | 使用能力 | 修正  | 合計  |
|-----------|------|-----|-----|
| ピストルの命中確認 | 【技量】 | －5% | 80% |

## 追加エネミー

### 凶暴な変異形／騎士のドッペルゲンガー

NPCレベル：12 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 75%  | 60%  | 25%  | 20%  | 20%  | 20%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 60  | 0   | 0   | 5／防御時8 |

#### アイテム

右手：メイス〈弱6／強8・行動点2・近・白兵・片手・命中修正+10%・受け流し0〉

左手：ヒーターシールド〈防御修正2・行動点2・受け流し+20%〉

防具：プレートアーマー〈軽減5〉

副装備：良質な服

#### 技能

《構え崩し》、《渾身の一撃》、《手堅い一撃》、《武器訓練：メイス》

《体質：ドッペルゲンガー》、《学習》、《攻防一体》、《庇護》、《悪魔の牙》、《吸血》、《鉄壁》、《処刑》

#### セットアクション（全4種）

鉄壁の庇護：《庇護》→《悪魔の牙》→《鉄壁》

悪魔の吸血：《庇護》→《悪魔の牙》→《吸血》→《攻防一体》

悪魔の庇護：《庇護》→《構え崩し》→《悪魔の牙》→《攻防一体》

処刑：《構え崩し》→《処刑》

#### テストメモ

| テスト内容           | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-----------------|------|------|-----|
| メイスの命中確認        | 【技量】 | +15% | 75% |
| 《手堅い一撃》の命中確認    | 【技量】 | +35% | 95% |
| ヒーターシールドの《構え崩し》 | 【技量】 | +20% | 80% |

## 追加エネミー

### 恐ろしい変異形／騎士のドッペルゲンガー

NPCレベル：15 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 75%  | 60%  | 25%  | 20%  | 20%  | 20%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 70  | 0   | 0   | 5／防御時8 |

#### アイテム

右手：メイス〈弱6／強8・行動点2・近・白兵・片手・命中修正+10%・受け流し0〉

左手：ヒーターシールド〈防御修正2・行動点2・受け流し+20%〉

防具：プレートアーマー〈軽減5〉

副装備：良質な服

#### 技能

《構え崩し》、《渾身の一撃》、《手堅い一撃》、《武器訓練：メイス》、《武器訓練：ヒーターシールド》

《体質：ドッペルゲンガー》、《学習》、《攻防一体》、《庇護》、《悪魔の牙》、《吸血》、《鉄壁》、《処刑》

#### セットアクション（全4種）

鉄壁の庇護：《庇護》→《悪魔の牙》→《鉄壁》

悪魔の吸血：《庇護》→《悪魔の牙》→《吸血》→《攻防一体》

悪魔の庇護：《庇護》→《構え崩し》→《悪魔の牙》→《攻防一体》

処刑：《構え崩し》→《処刑》

#### テストメモ

| テスト内容           | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-----------------|------|------|-----|
| メイスの命中確認        | 【技量】 | +15% | 75% |
| 《手堅い一撃》の命中確認    | 【技量】 | +35% | 95% |
| ヒーターシールドの《構え崩し》 | 【技量】 | +25% | 85% |

## 追加エネミー

### 凶暴な異形／下級騎士のハーピー

NPCレベル：5 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 100% | 55%  | 20%  | 20%  | 20%  | 40%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 50  | 0   | 0   | 6／防御時7 |

#### アイテム

防具：プレートアーマー〈軽減5〉

副装備：良質な服

#### 技能

《構え崩し》、《手堅い一撃》、《壮健》

《体質：ハーピー》、《一撃離脱》、《高速飛翔》、《踏み台》、《持ち上げ》

#### セットアクション（全2種）

持ち上げ：《持ち上げ》（2回）

踏み台：《踏み台》→《一撃離脱》

#### テストメモ

| テスト内容             | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-------------------|------|------|-----|
| 特殊状態「飛行」時の【敏捷】テスト | 【敏捷】 | +10% | 30% |

## 追加エネミー

### 変異形／下級騎士のハーピー

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 100% | 60%  | 20%  | 30%  | 20%  | 40%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 50  | 0   | 0   | 6／防御時7 |

#### アイテム

防具：プレートアーマー〈軽減5〉

副装備：良質な服

#### 技能

《構え崩し》、《手堅い一撃》、《壮健》

《体質：ハーピー》、《一撃離脱》、《高速飛翔》、《踏み台》、《持ち上げ》、《衝撃波》

#### セットアクション（全3種）

持ち上げ：《持ち上げ》（2回）

踏み台：《踏み台》→《一撃離脱》

高速飛翔：《高速飛翔》→《持ち上げ》

#### テストメモ

| テスト内容             | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-------------------|------|------|-----|
| 特殊状態「飛行」時の【敏捷】テスト | 【敏捷】 | +10% | 30% |

## 追加エネミー

### 変異形／魔法使いのファントム

NPCレベル：9 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 20%  | 20%  | 20%  | 100% | 65%  | 75%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 30  | 0   | 0   | 0／防御時2 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

副装備：良質な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》

《体質：ファントム》、《怨念》、《狂気注入》、《飛行》、《学習》、《血の呪い》

#### セットアクション（全3種）

飛行：《飛行》→防御

移動：移動→防御

背面移動：背面移動→防御

#### テストメモ

| テスト内容 | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-------|------|------|-----|
| 中級魔法  | 【知力】 | -10% | 90% |

## 追加エネミー

### 凶暴な変異形／魔法使いのファントム

NPCレベル：12 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 20%  | 20%  | 20%  | 100% | 65%  | 75%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 0／防御時2 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

副装備：良質な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《知識：上級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》

《体質：ファントム》、《怨念》、《狂気注入》、《飛行》、《学習》、《血の呪い》

#### セットアクション（全4種）

飛行：《飛行》→防御

移動：移動→防御

背面移動：背面移動→防御

飛行移動：《飛行》→移動

#### テストメモ

| テスト内容 | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-------|------|------|-----|
| 中級魔法  | 【知力】 | -10% | 90% |
| 上級魔法  | 【知力】 | -20% | 80% |

## 追加エネミー

### 変異形／狩人のマンティコア

NPCレベル：9 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 30%  | 85%  | 90%  | 20%  | 20%  | 55%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 3／防御時4 |

#### アイテム

その他：マンティコアの尻尾〈弱4／強8・行動点1・射程近・白兵・受け流し+10%・異能武器〉

#### 技能

《狙撃》、《矢番え》、《索敵》

《体質：マンティコア》、《急降下》、《疾走》、《飛び掛かり》、《毒飛ばし》、《飛行》、《獯猛》

#### セットアクション（全3種）

背面飛行：武器攻撃→《飛行》→背面移動

急降下：《急降下》→《飛び掛かり》→武器攻撃

毒飛行：《毒飛ばし》→《飛行》

#### テストメモ

| テスト内容     | 使用能力 | 修正   | 合計   |
|-----------|------|------|------|
| 《疾走》の背面移動 | 【敏捷】 | +20% | 100% |

## 追加エネミー

### 凶暴な変異形／狩人のマンティコア

NPCレベル：12 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 30%  | 85%  | 90%  | 20%  | 20%  | 55%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 50  | 0   | 0   | 3／防御時4 |

#### アイテム

その他：マンティコアの尻尾〈弱4／強8・行動点1・射程近・白兵・受け流し+10%・異能武器〉

#### 技能

《狙撃》、《矢番え》、《索敵》、《構え崩し》  
 《体質：マンティコア》、《急降下》、《疾走》、《飛び掛かり》、《毒飛ばし》、《飛行》、《獯猛》

#### セットアクション（全4種）

背面飛行：武器攻撃→《飛行》→背面移動

急降下：《急降下》→《飛び掛かり》→武器攻撃

毒飛行：《毒飛ばし》→《飛行》

構え崩し：《構え崩し》→《飛び掛かり》→武器攻撃→防御

#### テストメモ

| テスト内容            | 使用能力 | 修正   | 合計   |
|------------------|------|------|------|
| 《疾走》の背面移動        | 【敏捷】 | +20% | 100% |
| マンティコアの尻尾の《構え崩し》 | 【異能】 | +20% | 75%  |

## 追加エネミー

### 変異形／魔法使いのマンドラゴラ

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 20%  | 20%  | 20%  | 80%  | 40%  | 60%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 30  | 0   | 0   | 1／防御時3 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

その他：マンドラゴラの髪〈弱10／強16・行動点3・射程中・白兵・受け流し+10%・異能武器〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：良質な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》

《体質：マンドラゴラ》、《絡み取り》、《麻痺の棘》、《猛毒の棘》、《不快》

#### セットアクション（全3種）

麻痺の棘：《麻痺の棘》→防御

猛毒の棘：《猛毒の棘》→防御

絡み取り：《絡み取り》→防御

#### テストメモ

| テスト内容         | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|---------------|------|------|-----|
| 異性を対象としたアクション |      | +10% |     |
| 中級魔法          | 【知力】 | -10% | 70% |

## 追加エネミー

### 凶暴な変異形／魔法使いのマンドラゴラ

NPCレベル：11 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 20%  | 20%  | 20%  | 80%  | 40%  | 60%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 1／防御時3 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

その他：マンドラゴラの髪〈弱10／強16・行動点3・射程中・白兵・受け流し+10%・異能武器〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：良質な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《知識：上級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》

《体質：マンドラゴラ》、《絡み取り》、《麻痺の棘》、《猛毒の棘》、《不快》

#### セットアクション（全4種）

麻痺の棘：《麻痺の棘》→防御

猛毒の棘：《猛毒の棘》→防御

絡み取り：《絡み取り》→防御

武器攻撃：武器攻撃→防御

#### テストメモ

| テスト内容         | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|---------------|------|------|-----|
| 異性を対象としたアクション |      | +10% |     |
| 中級魔法          | 【知力】 | -10% | 70% |
| 上級魔法          | 【知力】 | -20% | 60% |

## 追加エネミー

### 凶暴な異形／猛者のマーフォーク

NPCレベル：5 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 60%  | 60%  | 30%  | 75%  | 20%  | 25%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 2／防御時3 |

#### アイテム

右手：スピア〈弱7／強13・行動点3・射程中・白兵・片手・命中修正0・受け流し-10%〉

左手：メイス〈弱6／強8・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正+10%・受け流し0〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》、《回避移動》

《体質：マーフォーク》、《急所突き》、《水の矛》、《水浸し》

#### セットアクション（全2種）

急所突き：《急所突き》→防御

連続突き：《急所突き》→武器攻撃

#### テストメモ

| テスト内容      | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|------------|------|------|-----|
| メイスの命中確認   | 【技量】 | +10% | 70% |
| スピアの《急所突き》 | 【技量】 | -10% | 50% |
| メイスの《急所突き》 | 【技量】 | ±0%  | 60% |
| 中級魔法       | 【知力】 | -10% | 65% |

## 追加エネミー

### 変異形／猛者のマーフォーク

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 60%  | 65%  | 30%  | 85%  | 20%  | 25%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 3／防御時4 |

#### アイテム

右手：スピア〈弱7／強13・行動点3・射程中・白兵・片手・命中修正0・受け流し-10%〉

左手：メイス〈弱6／強8・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正+10%・受け流し0〉

防具：ブリガンダイン〈軽減2〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》、《回避移動》

《体質：マーフォーク》、《急所突き》、《水の矛》、《水浸し》、《学習》、《緊急防御》

#### セットアクション（全3種）

3回攻撃：武器攻撃（3回）→《緊急防御》

急所突き：《急所突き》→武器攻撃→《緊急防御》

連続突き：《急所突き》（2回）→《緊急防御》

#### テストメモ

| テスト内容      | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|------------|------|------|-----|
| メイスの命中確認   | 【技量】 | +10% | 75% |
| スピアの《急所突き》 | 【技量】 | -10% | 55% |
| メイスの《急所突き》 | 【技量】 | ±0%  | 65% |
| 中級魔法       | 【知力】 | -10% | 65% |

## 追加エネミー

### 凶暴な異形／盗賊のミノタウロス

NPCレベル：5 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 50%  | 40%  | 65%  | 60%  | 20%  | 20%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 2／防御時4 |

#### アイテム

右手：ソード〈弱3／強11・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正－5％・受け流し0〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し＋10％〉

#### 技能

《隠密》、《解錠》、《索敵》

《体質：ミノタウロス》、《処刑》、《突進》、《迷宮壁》

#### セットアクション（全2種）

突進：武器攻撃→《突進》→防御

連続突進：《突進》（2回）→防御

#### テストメモ

| テスト内容    | 使用能力 | 修正  | 合計  |
|----------|------|-----|-----|
| ソードの命中確認 | 【技量】 | －5% | 35% |

## 追加エネミー

### 変異形／盗賊のミノタウロス

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 50%  | 40%  | 70%  | 70%  | 20%  | 20%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 2／防御時5 |

#### アイテム

右手：ソード〈弱3／強11・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正-5%・受け流し0〉

左手：ヒーターシールド〈防御修正2・行動点2・受け流し+20%〉

#### 技能

《隠密》、《解錠》、《索敵》

《体質：ミノタウロス》、《処刑》、《突進》、《迷宮壁》、《学習》、《緊急防御》

#### セットアクション（全3種）

武器攻撃：武器攻撃（3回）→《緊急防御》

連続突進：《突進》（3回）→《緊急防御》

処刑：武器攻撃→《処刑》→《緊急防御》

#### テストメモ

| テスト内容    | 使用能力 | 修正  | 合計  |
|----------|------|-----|-----|
| ソードの命中確認 | 【技量】 | -5% | 35% |

## 追加エネミー

### 凶暴な異形／盗賊のライカンスロープ

NPCレベル：5 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 30%  | 55%  | 90%  | 20%  | 20%  | 40%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----------|
| 40  | 0   | 0   | 2+／防御時4+ |

#### アイテム

右手：ソード〈弱3／強11・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正-5%・受け流し0〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

#### 技能

《隠密》、《解錠》、《索敵》

《体質：ライカンスロープ》、《感知》、《疾走》、《飛び掛かり》

#### セットアクション（全2種）

飛び掛かり：《飛び掛かり》（2回）→防御

疾走：《疾走》→防御

#### テストメモ

| テスト内容     | 使用能力 | 修正   | 合計   |
|-----------|------|------|------|
| ソードの命中確認  | 【技量】 | -5%  | 50%  |
| 《疾走》の背面移動 | 【敏捷】 | +20% | 100% |

## 追加エネミー

### 変異形／盗賊のライカンスロープ

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 40%  | 75%  | 100% | 30%  | 30%  | 55%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----------|
| 40  | 0   | 0   | 3+／防御時6+ |

#### アイテム

右手：ソード〈弱3／強11・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正-5%・受け流し0〉

左手：ヒーターシールド〈防御修正2・行動点2・受け流し+20%〉

#### 技能

《隠密》、《解錠》、《索敵》

《体質：ライカンスロープ》、《感知》、《疾走》、《飛び掛かり》、《深淵》

#### セットアクション（全3種）

飛び掛かり：《飛び掛かり》（2回）→防御

疾走：《疾走》→《飛び掛かり》

隠密：《飛び掛かり》→《隠密》

#### テストメモ

| テスト内容     | 使用能力 | 修正   | 合計   |
|-----------|------|------|------|
| ソードの命中確認  | 【技量】 | -5%  | 50%  |
| 《疾走》の背面移動 | 【敏捷】 | +20% | 100% |

## 追加エネミー

### 凶暴な異形／盗賊のリザードマン

NPCレベル：5 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 30%  | 40%  | 75%  | 55%  | 20%  | 35%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 2／防御時4 |

#### アイテム

右手：ソード〈弱3／強11・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正－5%・受け流し0〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し＋10%〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

#### 技能

《隠密》、《解錠》、《索敵》

《体質：リザードマン》、《硬化》、《痺れる息》、《火の息》、《連撃の構え》

#### セットアクション（全2種）

連撃の構え：《連撃の構え》→武器攻撃（4回）

痺れる息：《痺れる息》→防御

#### テストメモ

| テスト内容    | 使用能力 | 修正  | 合計  |
|----------|------|-----|-----|
| ソードの命中確認 | 【技量】 | －5% | 35% |

## 追加エネミー

### 変異形／盗賊のリザードマン

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 30%  | 45%  | 80%  | 70%  | 20%  | 40%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 2／防御時4 |

#### アイテム

右手：ソード〈弱3／強11・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正－5％・受け流し0〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し＋10％〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

#### 技能

《隠密》、《解錠》、《索敵》

《体質：リザードマン》、《硬化》、《痺れる息》、《火の息》、《連撃の構え》、《技巧》

#### セットアクション（全3種）

連撃の構え：《連撃の構え》→武器攻撃（4回）

痺れる息：《痺れる息》→防御

火の息：《火の息》→防御

#### テストメモ

| テスト内容    | 使用能力 | 修正  | 合計  |
|----------|------|-----|-----|
| ソードの命中確認 | 【技量】 | －5% | 35% |

## 追加エネミー

### 変異形／戦士のレイス

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 50%  | 75%  | 0%   | 20%  | 30%  | 45%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減    |
|-----|-----|-----|---------|
| 50  | 0   | 0   | 6／防御時12 |

#### アイテム

右手：レイスソード〈弱8／強16・行動点2・射程近・白兵・命中－5%・受け流し0%〉

左手：レイスシールド〈防御修正3・行動点2・受け流し＋30%〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《受け流し》、《渾身の一撃》、《武器訓練：レイスソード》

《体質：レイス》、《緊急防御》、《自動反撃》、《強力防御》

#### セットアクション（全3種）

3回攻撃：武器攻撃（3回）→《緊急防御》

渾身の一撃：《渾身の一撃》→《受け流し》

渾身の連撃：《渾身の一撃》（2回）

#### テストメモ

| テスト内容          | 使用能力 | 修正   | 合計   |
|----------------|------|------|------|
| レイスソードの命中確認    | 【技量】 | 0%   | 75%  |
| レイスシールドの《受け流し》 | 【技量】 | ＋30% | 100% |

## 追加エネミー

### 凶暴な変異形／戦士のレイス

NPCレベル：11 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 50%  | 75%  | 0%   | 20%  | 30%  | 45%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減    |
|-----|-----|-----|---------|
| 60  | 0   | 0   | 6／防御時12 |

#### アイテム

右手：レイスソード〈弱8／強16・行動点2・射程近・白兵・命中－5%・受け流し0%〉

左手：レイスシールド〈防御修正3・行動点2・受け流し＋30%〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《受け流し》、《渾身の一撃》、《武器訓練：レイスソード》、《攻防一体》

《体質：レイス》、《緊急防御》、《自動反撃》、《強力防御》

#### セットアクション（全4種）

3回攻撃：武器攻撃（3回）→《緊急防御》

手堅い一撃：《手堅い一撃》→《受け流し》

渾身の一撃：《渾身の一撃》→武器攻撃→《攻防一体》

渾身の連撃：《渾身の一撃》（2回）

#### テストメモ

| テスト内容          | 使用能力 | 修正   | 合計   |
|----------------|------|------|------|
| レイスソードの命中確認    | 【技量】 | 0%   | 75%  |
| レイスシールドの《受け流し》 | 【技量】 | +30% | 100% |

## 追加エネミー

### 異形／ガーゴイル

NPCレベル：1 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 35%  | 20%  | 20%  | 20%  | 40%  | 45%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 30  | 0   | 0   | 2／防御時3 |

#### アイテム

右手・左手：素手〈弱1／強4・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

#### 技能

《体質：ガーゴイル》、《貯水》、《凍える息》、《氷柱飛ばし》、《氷上滑り》

#### セットアクション（全1種）

氷柱飛ばし：《貯水》→《氷柱飛ばし》→《貯水》

#### テストメモ

| テスト内容  | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|--------|------|------|-----|
| 《凍える息》 | 【異能】 | -10% | 35% |
| 《氷上滑り》 | 【異能】 | -20% | 25% |

## 追加エネミー

### 異形／魔法使いのガーゴイル

NPCレベル：2 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 35%  | 20%  | 20%  | 50%  | 50%  | 65%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 30  | 0   | 0   | 2／防御時3 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

#### 技能

《知識：初級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》

《体質：ガーゴイル》、《貯水》、《凍える息》、《氷柱飛ばし》、《氷上滑り》

#### セットアクション（全1種）

氷柱飛ばし：《貯水》→《氷柱飛ばし》→《貯水》

#### テストメモ

| テスト内容  | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|--------|------|------|-----|
| 《凍える息》 | 【異能】 | -10% | 55% |
| 《氷上滑り》 | 【異能】 | -20% | 45% |

## 追加エネミー

### 凶暴な異形／魔法使いのガーゴイル

NPCレベル：5 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 35%  | 20%  | 20%  | 55%  | 50%  | 75%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 30  | 0   | 0   | 2／防御時4 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》

《体質：ガーゴイル》、《貯水》、《凍える息》、《氷柱飛ばし》、《氷上滑り》

#### セットアクション（全2種）

氷柱飛ばし：《貯水》→《氷柱飛ばし》→《貯水》

氷上滑り：《貯水》→《氷上滑り》

#### テストメモ

| テスト内容  | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|--------|------|------|-----|
| 《凍える息》 | 【異能】 | -10% | 65% |
| 《氷上滑り》 | 【異能】 | -20% | 55% |
| 中級魔法   | 【知力】 | -10% | 45% |

## 追加エネミー

### 変異形／魔法使いのガーゴイル

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 35%  | 20%  | 20%  | 60%  | 50%  | 85%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 30  | 0   | 0   | 2／防御時5 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手：ヒーターシールド〈防御修正2・行動点2・受け流し+20%〉

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》

《体質：ガーゴイル》、《貯水》、《凍える息》、《氷柱飛ばし》、《氷上滑り》、《暴走》

#### セットアクション（全3種）

氷柱飛ばし：《貯水》→《氷柱飛ばし》→《貯水》

凍える息：《貯水》（2回）→《凍える息》→《貯水》

氷上滑り：《貯水》→《氷上滑り》

#### テストメモ

| テスト内容  | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|--------|------|------|-----|
| 《凍える息》 | 【異能】 | -10% | 75% |
| 《氷上滑り》 | 【異能】 | -20% | 65% |
| 中級魔法   | 【知力】 | -10% | 50% |

## 追加エネミー

### 異形／猛者のアバドン

NPCレベル：2 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 30%  | 25%  | 20%  | 50%  | 20%  | 40%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 3／防御時4 |

#### アイテム

右手：スピア〈弱7／強13・行動点3・射程中・白兵・片手・命中修正0・受け流し-10%〉

左手：メイス〈弱6／強8・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正+10%・受け流し0〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》、《回避移動》

《体質：アバドン》、《蝗の群れ》、《暴食》

#### セットアクション（全1種）

蝗の群れ：《蝗の群れ》（3回）→武器攻撃

#### テストメモ

| テスト内容    | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|----------|------|------|-----|
| メイスの命中確認 | 【技量】 | +10% | 35% |

## 追加エネミー

### 凶暴な異形／猛者のアバドン

NPCレベル：5 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 30%  | 25%  | 25%  | 60%  | 20%  | 40%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 3／防御時4 |

#### アイテム

右手：スピア〈弱7／強13・行動点3・射程中・白兵・片手・命中修正0・受け流し-10%〉

左手：メイス〈弱6／強8・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正+10%・受け流し0〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》、《回避移動》

《体質：アバドン》、《蝗の群れ》、《暴食》

#### セットアクション（全2種）

蝗の群れ：《蝗の群れ》（3回）→武器攻撃

暴食：《暴食》→武器攻撃

#### テストメモ

| テスト内容    | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|----------|------|------|-----|
| メイスの命中確認 | 【技量】 | +10% | 35% |
| 中級魔法     | 【知力】 | -10% | 50% |

## 追加エネミー

### 変異形／猛者のアバドン

NPCレベル：8 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 30%  | 25%  | 30%  | 70%  | 20%  | 40%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 3／防御時4 |

#### アイテム

右手：スピア〈弱7／強13・行動点3・射程中・白兵・片手・命中修正0・受け流し-10%〉

左手：メイス〈弱6／強8・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正+10%・受け流し0〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》、《回避移動》

《体質：アバドン》、《蝗の群れ》、《暴食》、《後始末》

#### セットアクション（全3種）

蝗の群れ：《蝗の群れ》（3回）→武器攻撃

暴食：《暴食》→武器攻撃→防御

2回攻撃：武器攻撃（2回）→防御

#### テストメモ

| テスト内容    | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|----------|------|------|-----|
| メイスの命中確認 | 【技量】 | +10% | 35% |
| 中級魔法     | 【知力】 | -10% | 60% |

## 追加エネミー

### 凶暴な変異形／猛者のアバドン

NPCレベル：11 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 30%  | 25%  | 30%  | 70%  | 20%  | 40%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 50  | 0   | 0   | 3／防御時4 |

#### アイテム

右手：スピア〈弱7／強13・行動点3・射程中・白兵・片手・命中修正0・受け流し-10%〉

左手：メイス〈弱6／強8・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正+10%・受け流し0〉

副装備：一般的な服

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《知識：上級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》、《回避移動》

《体質：アバドン》、《蝗の群れ》、《暴食》、《後始末》

#### セットアクション（全4種）

蝗の群れ：《蝗の群れ》（3回）→武器攻撃

暴食：《暴食》→武器攻撃→防御

2回攻撃：武器攻撃（2回）→防御

群れの暴食：《蝗の群れ》→《暴食》→《蝗の群れ》（2回）→防御

#### テストメモ

| テスト内容    | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|----------|------|------|-----|
| メイスの命中確認 | 【技量】 | +10% | 35% |
| 中級魔法     | 【知力】 | -10% | 60% |
| 上級魔法     | 【知力】 | -20% | 50% |

## 追加エネミー

### 異形／銃士のケルビム

NPCレベル：3 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 40%  | 50%  | 45%  | 20%  | 50%  | 20%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 1／防御時2 |

#### アイテム

右手・左手：マスカット〈弱10／強29・行動点3・射程遠・射撃・両手・命中修正-20%・受け流し不可〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：一般的な服、弾薬×5

#### 技能

《高速装填》、《索敵》

《体質：ケルビム》、《叡智》、《高速飛翔》、《執行》、《不許》

+天使カウンター

#### セットアクション（全1種）

装填：装填→《高速飛翔》

#### テストメモ

| テスト内容      | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|------------|------|------|-----|
| 天使カウンター    |      | +45% |     |
| マスカットの命中確認 | 【技量】 | -20% | 30% |

## 追加エネミー

### 凶暴な異形／銃士のケルビム

NPCレベル：6 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 45%  | 55%  | 45%  | 25%  | 50%  | 20%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 1／防御時2 |

#### アイテム

右手①・左手①：マスカット〈弱10／強29・行動点3・射程遠・射撃・両手・命中修正－20%・受け流し不可〉

右手②・左手②：マスカット〈弱10／強29・行動点3・射程遠・射撃・両手・命中修正－20%・受け流し不可〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：一般的な服、弾薬×10

#### 技能

《高速装填》、《索敵》、《武器訓練：マスカット》

《体質：ケルビム》、《叡智》、《高速飛翔》、《執行》、《不許》

+天使カウンター

#### セットアクション（全2種）

装填：装填→《高速飛翔》

執行：《執行》→《高速飛翔》

#### テストメモ

| テスト内容      | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|------------|------|------|-----|
| 天使カウンター    |      | +45% |     |
| マスカットの命中確認 | 【技量】 | -15% | 40% |

## 追加エネミー

### 変異形／銃士のケルビム

NPCレベル：9 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 50%  | 55%  | 45%  | 35%  | 50%  | 20%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 40  | 0   | 0   | 2／防御時3 |

#### アイテム

右手①：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手①：ピストル〈弱14／強26・行動点3・射程中・射撃・片手・命中修正-10%・受け流し不可〉

右手②・左手②：マスケット〈弱10／強29・行動点3・射程遠・射撃・両手・命中修正-20%・受け流し不可〉

防具：ブリガンダイン〈軽減2〉

副装備：一般的な服、弾薬×10

#### 技能

《高速装填》、《索敵》、《武器訓練：マスケット》

《体質：ケルビム》、《叡智》、《高速飛翔》、《執行》、《不許》、《戦舞》

+天使カウンター

#### セットアクション（全3種）

装填：装填→《高速飛翔》

執行飛翔：《執行》（2回）→《高速飛翔》

連続攻撃：武器攻撃（2回）

#### テストメモ

| テスト内容      | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|------------|------|------|-----|
| 天使カウンター    |      | +45% |     |
| マスケットの命中確認 | 【技量】 | -15% | 40% |
| ピストルの命中確認  | 【技量】 | -10% | 45% |

## 追加エネミー

### 凶暴な変異形／銃士のケルビム

NPCレベル：12 NPC分類：異形

#### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 50%  | 55%  | 45%  | 35%  | 50%  | 20%  |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|--------|
| 50  | 0   | 0   | 2／防御時3 |

#### アイテム

右手①：ダガー〈弱2／強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手①：ピストル〈弱14／強26・行動点3・射程中・射撃・片手・命中修正-10%・受け流し不可〉

右手②：ピストル〈弱14／強26・行動点3・射程中・射撃・片手・命中修正-10%・受け流し不可〉

左手②：ピストル〈弱14／強26・行動点3・射程中・射撃・片手・命中修正-10%・受け流し不可〉

防具：ブリガンダイン〈軽減2〉

副装備：一般的な服、弾薬×15

#### 技能

《高速装填》、《索敵》、《回避移動》、《武器訓練：ピストル》《体質：ケルビム》、《叡智》、《高速飛翔》、《執行》、《不許》、《戦舞》 +天使カウンター

#### セットアクション（全4種）

装填：装填→《高速飛翔》

執行飛翔：《執行》（2回）→《高速飛翔》

連続攻撃：武器攻撃（2回）

連続攻撃：《高速飛翔》→《執行》（2回）

#### テストメモ

| テスト内容     | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-----------|------|------|-----|
| 天使カウンター   |      | +45% |     |
| ピストルの命中確認 | 【技量】 | -5%  | 50% |

## 追加エネミー

### 人間エネミー

#### 優秀な狩人／ケンタウロス

NPCレベル：7 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】     | 【技量】     | 【敏捷】     | 【知力】     | 【精神】     | 【異能】     |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 35 / 45% | 55 / 70% | 40 / 60% | 40 / 65% | 20 / 20% | 20 / 20% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減       | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----|----------|----------|
| 40  | 25  | 0   | 3  | 1 / 防御時2 | 2 / 防御時3 |

#### アイテム

右手・左手：ボウ〈弱4 / 強20・行動点3・射程遠・射撃・両手・命中修正  
-15%・受け流し不可〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：一般的な服、矢筒、アロー×10

所持品・所持金：6ゴールド

#### 技能

《狙撃》《早番え》《武器訓練：ボウ》《索敵》《変身：ケンタウロス》《体質：ケンタウロス》《催眠術》《疾走》《集中》《突進》

#### セットアクション（全3種）

1回攻撃：武器攻撃→矢番え→防御

早番え：矢番え→武器攻撃→矢番え

突進：《突進》（2回）→防御

#### テストメモ

| テスト内容         | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|---------------|------|------|-----|
| ボウの命中確認・人間時   | 【技量】 | -10% | 45% |
| ボウの命中確認・悪夢時   | 【技量】 | -10% | 60% |
| 《狙撃》の命中確認・人間時 | 【技量】 | +10% | 65% |
| 《狙撃》の命中確認・悪夢時 | 【技量】 | +10% | 80% |
| 《集中》の命中確認     | 【技量】 | -20% | 50% |

## 追加エネミー

### 熟達した狩人／ケンタウロス

NPCレベル：10 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】     | 【技量】     | 【敏捷】     | 【知力】     | 【精神】     | 【異能】     |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 35 / 45% | 55 / 70% | 40 / 60% | 40 / 65% | 20 / 20% | 20 / 20% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減       | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----|----------|----------|
| 50  | 30  | 0   | 3  | 1 / 防御時2 | 2 / 防御時3 |

#### アイテム

右手・左手：ボウ〈弱4 / 強20・行動点3・射程遠・射撃・両手・命中修正  
-15%・受け流し不可〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：一般的な服、矢筒、アロー×10

所持品・所持金：8ゴールド

#### 技能

《警戒》、《狙撃》、《早番え》、《武器訓練：ボウ》、《索敵》

《変身：ケンタウロス》、《体質：ケンタウロス》、《催眠術》、《疾走》、《集中》、  
《突進》

#### セットアクション（全4種）

攻撃矢番え：武器攻撃→矢番え→防御

矢番え攻撃：矢番え→武器攻撃→防御

早番え：矢番え→武器攻撃→矢番え

突進：《突進》（2回）→防御

#### テストメモ

| テスト内容         | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|---------------|------|------|-----|
| ボウの命中確認・人間時   | 【技量】 | -10% | 45% |
| ボウの命中確認・悪夢時   | 【技量】 | -10% | 60% |
| 《狙撃》の命中確認・人間時 | 【技量】 | +10% | 65% |
| 《狙撃》の命中確認・悪夢時 | 【技量】 | +10% | 80% |
| 《集中》の命中確認     | 【技量】 | -20% | 50% |

## 追加エネミー

### 優秀な騎士／ハーピー

NPCレベル：7 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】      | 【技量】     | 【敏捷】     | 【知力】     | 【精神】     | 【異能】     |
|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 75 / 100% | 45 / 60% | 20 / 20% | 20 / 20% | 20 / 20% | 30 / 50% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減       | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----|----------|----------|
| 50  | 20  | 0   | 3  | 5 / 防御時8 | 6 / 防御時7 |

#### アイテム

右手：メイス〈弱6 / 強8・行動点2・近・白兵・片手・命中修正+10%・受け流し0〉

左手：ヒーターシールド〈防御修正2・行動点2・受け流し+20%〉

防具：プレートアーマー〈軽減5〉

副装備：良質な服

所持品・所持金：24ゴールド

#### 技能

《構え崩し》、《手堅い一撃》、《庇護》、《武器訓練：メイス》

《変身：ハーピー》、《体質：ハーピー》、《一撃離脱》、《高速飛翔》、《踏み台》、《持ち上げ》

#### セットアクション (全3種)

構え崩し：《庇護》→《構え崩し》→《手堅い一撃》

持ち上げ：《持ち上げ》(2回)

庇護：《庇護》→《手堅い一撃》→防御

#### テストメモ

| テスト内容           | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-----------------|------|------|-----|
| メイスの命中確認        | 【技量】 | +15% | 60% |
| ヒーターシールドの《構え崩し》 | 【技量】 | +20% | 65% |

## 追加エネミー

### 熟達した騎士／ハーピー

NPCレベル：10 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】      | 【技量】     | 【敏捷】     | 【知力】     | 【精神】     | 【異能】     |
|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 75 / 100% | 45 / 60% | 20 / 20% | 20 / 20% | 20 / 20% | 30 / 50% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減       | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----|----------|----------|
| 60  | 25  | 0   | 3  | 5 / 防御時8 | 6 / 防御時7 |

#### アイテム

右手：メイス〈弱6 / 強8・行動点2・近・白兵・片手・命中修正+10%・受け流し0〉

左手：ヒーターシールド〈防御修正2・行動点2・受け流し+20%〉

防具：プレートアーマー〈軽減5〉

副装備：良質な服

所持品・所持金：32ゴールド

#### 技能

《構え崩し》、《攻防一体》、《手堅い一撃》、《庇護》、《武器訓練：メイス》  
 《変身：ハーピー》、《体質：ハーピー》、《一撃離脱》、《高速飛翔》、《踏み台》、  
 《持ち上げ》

#### セットアクション（全4種）

庇護：《庇護》→《構え崩し》→《手堅い一撃》

攻防一体：《手堅い一撃》→武器攻撃→《攻防一体》

持ち上げ：《持ち上げ》（2回）

踏み台：《踏み台》→《持ち上げ》

#### テストメモ

| テスト内容           | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|-----------------|------|------|-----|
| メイスの命中確認        | 【技量】 | +15% | 60% |
| ヒーターシールドの《構え崩し》 | 【技量】 | +20% | 65% |

## 追加エネミー

### 優秀な銃士／デーモン

NPCレベル：7 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】     | 【技量】     | 【敏捷】     | 【知力】     | 【精神】     | 【異能】     |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 40 / 65% | 70 / 95% | 40 / 65% | 20 / 45% | 20 / 45% | 20 / 45% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減       | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----|----------|----------|
| 40  | 25  | 0   | 3  | 1 / 防御時2 | 3 / 防御時4 |

#### アイテム

右手（人間時）：ピストル〈弱14 / 強26・行動点3・射程中・射撃・片手・命中修正-10%・受け流し不可〉

左手（人間時）：ピストル〈弱14 / 強26・行動点3・射程中・射撃・片手・命中修正-10%・受け流し不可〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：一般的な服、弾薬×20

所持品・所持金：12ゴールド

#### 技能

《高速装填》、《狙撃》、《武器訓練：ピストル》、《索敵》

《変身：デーモン》、《体質：デーモン》

#### セットアクション（全3種）

装填：装填→防御

1回攻撃：武器攻撃→防御

2回攻撃：武器攻撃（2回）

#### テストメモ

| テスト内容         | 使用能力 | 修正   | 合計   |
|---------------|------|------|------|
| ピストルの命中確認・人間時 | 【技量】 | -5%  | 65%  |
| ピストルの命中確認・悪夢時 | 【技量】 | -5%  | 90%  |
| ピストルの《狙撃》・人間時 | 【技量】 | +15% | 85%  |
| ピストルの《狙撃》・悪夢時 | 【技量】 | +15% | 100% |

## 追加エネミー

### 熟達した銃士／デーモン

NPCレベル：10 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】     | 【技量】     | 【敏捷】     | 【知力】     | 【精神】     | 【異能】     |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 40 / 65% | 70 / 95% | 40 / 65% | 20 / 45% | 20 / 45% | 20 / 45% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減       | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----|----------|----------|
| 50  | 30  | 0   | 3  | 1 / 防御時2 | 4 / 防御時5 |

#### アイテム

右手（人間時）：ピストル〈弱14 / 強26・行動点3・射程中・射撃・片手・命中修正-10%・受け流し不可〉

左手（人間時）：ピストル〈弱14 / 強26・行動点3・射程中・射撃・片手・命中修正-10%・受け流し不可〉

防具：ブリガンダイン〈軽減2〉

副装備：一般的な服、弾薬×20

所持品・所持金：16ゴールド

#### 技能

《回避移動》、《高速装填》、《狙撃》、《武器訓練：ピストル》、《索敵》

《変身：デーモン》、《体質：デーモン》

#### セットアクション（全3種）

装填：装填→防御

1回攻撃：武器攻撃→防御

2回攻撃：武器攻撃（2回）

移動：移動→防御

#### テストメモ

| テスト内容         | 使用能力 | 修正   | 合計   |
|---------------|------|------|------|
| ピストルの命中確認・人間時 | 【技量】 | -5%  | 65%  |
| ピストルの命中確認・悪夢時 | 【技量】 | -5%  | 90%  |
| ピストルの《狙撃》・人間時 | 【技量】 | +15% | 85%  |
| ピストルの《狙撃》・悪夢時 | 【技量】 | +15% | 100% |

## 追加エネミー

### 優秀な戦士／ミノタウロス

NPCレベル：7 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】     | 【技量】     | 【敏捷】     | 【知力】     | 【精神】     | 【異能】     |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 50 / 70% | 40 / 70% | 30 / 40% | 40 / 70% | 30 / 30% | 20 / 60% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減       | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----|----------|----------|
| 50  | 20  | 0   | 3+ | 3 / 防御時5 | 2 / 防御時4 |

#### アイテム

右手：ソード〈弱3 / 強1 1・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正+5%・受け流し0〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

防具：スケイルアーマー〈軽減3〉

副装備：一般的な服

所持品・所持金：6ゴールド

#### 技能

《受け流し》、《攻防一体》、《渾身の一撃》、《武器訓練：ソード》

《変身：ミノタウロス》、《体質：ミノタウロス》、《処刑》、《突進》、《迷宮壁》

#### セットアクション (全3種)

渾身の一撃：《渾身の一撃》→武器攻撃→《攻防一体》

処刑：《処刑》→《受け流し》

突進：武器攻撃→《突進》→《受け流し》

#### テストメモ

| テスト内容               | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|---------------------|------|------|-----|
| ソードの命中確認・人間時        | 【技量】 | ±0%  | 40% |
| ソードの命中確認・悪夢時        | 【技量】 | ±0%  | 70% |
| ヒーターシールドの《受け流し》・人間時 | 【技量】 | +20% | 60% |
| ヒーターシールドの《受け流し》・悪夢時 | 【技量】 | +20% | 90% |

## 追加エネミー

### 熟達した戦士／ミノタウロス

NPCレベル：10 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】   | 【技量】   | 【敏捷】   | 【知力】   | 【精神】   | 【異能】   |
|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| 50／70% | 40／70% | 30／40% | 40／70% | 30／30% | 20／60% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減     | 悪夢軽減   |
|-----|-----|-----|----|--------|--------|
| 60  | 25  | 0   | 3+ | 3／防御時5 | 2／防御時4 |

#### アイテム

右手：ソード〈弱3／強11・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正+5%・受け流し0〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

防具：スケイルアーマー〈軽減3〉

副装備：一般的な服

所持品・所持金：8ゴールド

#### 技能

《受け流し》、《攻防一体》、《渾身の一撃》、《手堅い一撃》、《武器訓練：ソード》  
《変身：ミノタウロス》、《体質：ミノタウロス》、《処刑》、《突進》、《迷宮壁》

#### セットアクション（全4種）

渾身の一撃：《渾身の一撃》→武器攻撃→《攻防一体》

手堅い一撃：《手堅い一撃》→武器攻撃→《攻防一体》

処刑：《処刑》→《受け流し》

突進：武器攻撃→《突進》→《受け流し》

#### テストメモ

| テスト内容               | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|---------------------|------|------|-----|
| ソードの命中確認・人間時        | 【技量】 | ±0%  | 40% |
| ソードの命中確認・悪夢時        | 【技量】 | ±0%  | 70% |
| ヒーターシールドの《受け流し》・人間時 | 【技量】 | +20% | 60% |
| ヒーターシールドの《受け流し》・悪夢時 | 【技量】 | +20% | 90% |

## 追加エネミー

### 優秀な盗賊／ライカンスロープ

NPCレベル：7 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】   | 【技量】   | 【敏捷】    | 【知力】   | 【精神】   | 【異能】   |
|--------|--------|---------|--------|--------|--------|
| 30/30% | 50/60% | 70/100% | 20/20% | 20/20% | 20/40% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減     | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----|--------|----------|
| 40  | 25  | 0   | 3+ | 1/防御時3 | 2+/防御時4+ |

#### アイテム

右手：ソード〈弱3/強11・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正-5%・受け流し0〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：一般的な服

所持品・所持金：3ゴールド、盗賊の道具

#### 技能

《隠密》《再配置》《手堅い一撃》《解錠》

《変身：ライカンスロープ》《体質：ライカンスロープ》《感知》《疾走》《飛び掛かり》

#### セットアクション（全3種）

2回攻撃：武器攻撃（2回）→防御

飛び掛かり：《飛び掛かり》（2回）→防御

疾走：《疾走》→《飛び掛かり》

#### テストメモ

| テスト内容           | 使用能力 | 修正   | 合計   |
|-----------------|------|------|------|
| ソードの命中確認・人間時    | 【技量】 | -5%  | 45%  |
| ソードの命中確認・悪夢時    | 【技量】 | -5%  | 55%  |
| ソードの《手堅い一撃》・人間時 | 【技量】 | +15% | 65%  |
| ソードの《手堅い一撃》・悪夢時 | 【技量】 | +15% | 75%  |
| 《疾走》の背面移動       | 【敏捷】 | +20% | 100% |

## 追加エネミー

### 熟達した盗賊／ライカンスロープ

NPCレベル：10 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】     | 【技量】     | 【敏捷】      | 【知力】     | 【精神】     | 【異能】     |
|----------|----------|-----------|----------|----------|----------|
| 30 / 30% | 50 / 60% | 70 / 100% | 20 / 20% | 20 / 20% | 20 / 40% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減       | 悪夢軽減       |
|-----|-----|-----|----|----------|------------|
| 50  | 30  | 0   | 3+ | 1 / 防御時3 | 2+ / 防御時4+ |

#### アイテム

右手：ソード〈弱3 / 強11・行動点2・射程近・白兵・片手・命中修正-5%・受け流し0〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：一般的な服

所持品・所持金：4ゴールド、盗賊の道具

#### 技能

《隠密》《再配置》《手堅い一撃》《解錠》《探知》

《変身：ライカンスロープ》《体質：ライカンスロープ》《感知》《疾走》《飛び掛かり》

#### セットアクション（全4種）

2回攻撃：武器攻撃（2回）→防御

飛び掛かり：《飛び掛かり》（2回）→防御

疾走：《疾走》→《飛び掛かり》

隠密：《飛び掛かり》→《隠密》

#### テストメモ

| テスト内容           | 使用能力 | 修正   | 合計   |
|-----------------|------|------|------|
| ソードの命中確認・人間時    | 【技量】 | -5%  | 45%  |
| ソードの命中確認・悪夢時    | 【技量】 | -5%  | 55%  |
| ソードの《手堅い一撃》・人間時 | 【技量】 | +15% | 65%  |
| ソードの《手堅い一撃》・悪夢時 | 【技量】 | +15% | 75%  |
| 《疾走》の背面移動       | 【敏捷】 | +20% | 100% |

## 追加エネミー

### 優秀な魔法使い／アラクネー

NPCレベル：7 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】     | 【技量】     | 【敏捷】     | 【知力】     | 【精神】     | 【異能】     |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 20 / 45% | 20 / 35% | 30 / 50% | 70 / 95% | 30 / 30% | 40 / 40% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減       | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----|----------|----------|
| 30  | 30  | 0   | 3  | 0 / 防御時2 | 1 / 防御時3 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2 / 強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

副装備：良質な服

所持品・所持金：12ゴールド、魔導書

#### 技能

《知識：初級魔法》《知識：中級魔法》《知識：上級魔法》《魔法の素養》《読み書き》

《変身：アラクネー》《体質：アラクネー》《糸》《巣の守り》《生命吸収》《猛毒の刃》

#### セットアクション（全3種）

4回攻撃：武器攻撃（4回）→防御

6回攻撃：武器攻撃（6回）

移動：移動→防御

#### テストメモ

| テスト内容    | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|----------|------|------|-----|
| 中級魔法・人間時 | 【知力】 | -10% | 60% |
| 中級魔法・悪夢時 | 【知力】 | -10% | 85% |
| 上級魔法・人間時 | 【知力】 | -20% | 50% |
| 上級魔法・悪夢時 | 【知力】 | -20% | 75% |

## 追加エネミー

### 熟達した魔法使い／アラクネー

NPCレベル：10 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】     | 【技量】     | 【敏捷】     | 【知力】     | 【精神】     | 【異能】     |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 20 / 45% | 20 / 35% | 30 / 50% | 70 / 95% | 30 / 30% | 40 / 40% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減       | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----|----------|----------|
| 40  | 35  | 0   | 3  | 0 / 防御時2 | 1 / 防御時3 |

#### アイテム

右手：ダガー〈弱2 / 強6・行動点1・射程近・白兵・両手・命中修正0・受け流し不可〉

左手：バックラー〈防御修正1・行動点1・受け流し+10%〉

副装備：良質な服

所持品・所持金：16ゴールド、魔導書

#### 技能

《高速詠唱》、《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《知識：上級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》

《変身：アラクネー》、《体質：アラクネー》、《糸》、《巢の守り》、《生命吸収》、《猛毒の刃》

#### セットアクション（全4種）

大回復：《大回復》→防御

槍の雨：《槍の雨》→防御

糸：《糸》→防御

猛毒の刃：《猛毒の刃》→防御

#### テストメモ

| テスト内容    | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|----------|------|------|-----|
| 中級魔法・人間時 | 【知力】 | -10% | 60% |
| 中級魔法・悪夢時 | 【知力】 | -10% | 85% |
| 上級魔法・人間時 | 【知力】 | -20% | 50% |
| 上級魔法・悪夢時 | 【知力】 | -20% | 75% |

## 追加エネミー

### 優秀な猛者／リザードマン

NPCレベル：7 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】     | 【技量】     | 【敏捷】     | 【知力】     | 【精神】     | 【異能】     |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 35 / 35% | 25 / 25% | 35 / 55% | 55 / 80% | 20 / 20% | 25 / 40% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減       | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----|----------|----------|
| 40  | 20  | 0   | 3  | 1 / 防御時2 | 2 / 防御時3 |

#### アイテム

右手・左手：ウォーハンマー〈弱9 / 強13・行動点3・射程中・白兵・両手・命中修正+5%・受け流し-10%〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：一般的な服

所持品・所持金：8ゴールド、魔導書

#### 技能

《知識：初級魔法》、《知識：中級魔法》、《魔法の素養》、《読み書き》、《回避移動》、《武器訓練：ウォーハンマー》

《変身：リザードマン》、《体質：リザードマン》、《硬化》、《痺れる息》、《火の息》、《連撃の構え》

#### セットアクション（全3種）

武器攻撃：武器攻撃→防御

連撃の構え：《連撃の構え》→武器攻撃（3回）

痺れる息：《痺れる息》→防御

#### テストメモ

| テスト内容        | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|--------------|------|------|-----|
| ウォーハンマーの命中確認 | 【技量】 | +10% | 35% |
| 中級魔法・人間時     | 【知力】 | -10% | 45% |
| 中級魔法・悪夢時     | 【知力】 | -10% | 70% |

## 追加エネミー

### 熟達した猛者／リザードマン

NPCレベル：10 NPC分類：人間

#### 基礎能力／悪夢合計

| 【筋力】     | 【技量】     | 【敏捷】     | 【知力】     | 【精神】     | 【異能】     |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| 35 / 35% | 25 / 25% | 35 / 55% | 55 / 80% | 20 / 20% | 25 / 40% |

#### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 狂気 | 軽減       | 悪夢軽減     |
|-----|-----|-----|----|----------|----------|
| 50  | 25  | 0   | 3  | 1 / 防御時2 | 2 / 防御時3 |

#### アイテム

右手・左手：ウォーハンマー〈弱9 / 強13・行動点3・射程中・白兵・両手・命中修正+5%・受け流し-10%〉

防具：レザーアーマー〈軽減1〉

副装備：一般的な服

所持品・所持金：12ゴールド、魔導書

#### 技能

《知識：初級魔法》《知識：中級魔法》《知識：上級魔法》《魔法の素養》《読み書き》《回避移動》《武器訓練：ウォーハンマー》

《変身：リザードマン》《体質：リザードマン》《硬化》《痺れる息》《火の息》《連撃の構え》

#### セットアクション（全4種）

武器攻撃：武器攻撃→防御

連撃の構え：《連撃の構え》→武器攻撃（3回）

痺れる息：《痺れる息》→防御

火の息：《痺れる息》→防御

#### テストメモ

| テスト内容        | 使用能力 | 修正   | 合計  |
|--------------|------|------|-----|
| ウォーハンマーの命中確認 | 【技量】 | +10% | 35% |
| 中級魔法・人間時     | 【知力】 | -10% | 45% |
| 中級魔法・悪夢時     | 【知力】 | -10% | 70% |

## 追加エネミー

# ホムンクルス：完成

NPCレベル：60 NPC分類：不明（異形）

### 基礎能力

| 【筋力】 | 【技量】 | 【敏捷】 | 【知力】 | 【精神】 | 【異能】 |
|------|------|------|------|------|------|
| 100% | 100% | 100% | 100% | 100% | 100% |

### 副次能力

| 耐久点 | 理性点 | 夢想点 | 悪夢軽減       |
|-----|-----|-----|------------|
| 250 | 0   | 3   | 11 / 防御時12 |

### アイテム

右手・左手：バトルアクス〈弱9 / 強22・行動点3・命中修正-10%・射  
程中・白兵・両手・受け流し+5% / 賢者の石〉

### 技能

《高速詠唱》、《多重詠唱》、《魔力溜め》、《受け流し》、《再配置》、《封鎖》、《切  
り返し》（P18）、《叩き潰し》（P20）、《強靱》（P24）

《体質：デーモン》、《先読み》

《ホムンクルス》、《魂砕き》

### セットアクション（全4種）

叩き潰し：《叩き潰し》（2回）→《受け流し》

再配置：《再配置》→《叩き潰し》→《受け流し》

槍の雨：《槍の雨》（2回）→防御

大回復：《大回復》（2回）→防御

### テストメモ

| テスト内容                | 使用能力 | 修正   | 合計   |
|----------------------|------|------|------|
| バトルアクスの命中確認          | 【技量】 | -10% | 90%  |
| バトルアクスの《受け流し》・《構え崩し》 | 【技量】 | +5%  | 100% |
| 中級魔法                 | 【知力】 | -10% | 90%  |
| 上級魔法                 | 【知力】 | -20% | 80%  |
| 上級魔法の《多重詠唱》          | 【知力】 | -30% | 70%  |

## 索引

## あ

|                 |    |
|-----------------|----|
| 悪意あるパワーワード..... | 54 |
| 後始末.....        | 37 |
| 霞飛ばし.....       | 38 |
| 安心.....         | 52 |

## い

|                    |     |
|--------------------|-----|
| 異形／ガーゴイル.....      | 139 |
| 異形／銃士のケルビム.....    | 147 |
| 異形／魔法使いのガーゴイル..... | 140 |
| 異形／猛者のアバドン.....    | 143 |
| 一位魔人.....          | 92  |
| 一閃.....            | 16  |
| 蝗の群れ.....          | 7   |
| 稲妻の陣.....          | 27  |
| 癒し.....            | 52  |

## え

|            |    |
|------------|----|
| 叡智.....    | 15 |
| 炎焰の一撃..... | 16 |

## お

|                          |     |
|--------------------------|-----|
| 恐ろしい変異形／騎士のドッペルゲンガー..... | 120 |
| 恐ろしい変異形／魔法使いのカーバンクル..... | 108 |
| 親方.....                  | 71  |

## か

|           |    |
|-----------|----|
| 外骨格.....  | 39 |
| 回避.....   | 50 |
| 回復の陣..... | 28 |
| 解放.....   | 53 |
| 覚醒.....   | 51 |
| 過剰反応..... | 38 |
| かすり傷..... | 54 |
| 活力.....   | 51 |
| 神業.....   | 23 |
| 眼力.....   | 39 |

## き

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| 危険.....                            | 53  |
| 協会騎士.....                          | 73  |
| 強靱.....                            | 24  |
| 狂暴点.....                           | 58  |
| 凶暴な異形／下級騎士のハーピー.....               | 121 |
| 凶暴な異形／狩人のケンタウロス.....               | 109 |
| 凶暴な異形／銃士のケルビム.....                 | 148 |
| 凶暴な異形／銃士のデーモン.....                 | 117 |
| 凶暴な異形／戦士のゴーレム.....                 | 111 |
| 凶暴な異形／盗賊のミノタウロス.....               | 131 |
| 凶暴な異形／盗賊のライカンスロープ.....             | 133 |
| 凶暴な異形／盗賊のリザードマン.....               | 135 |
| 凶暴な異形／魔法使いのアラクネー.....              | 99  |
| 凶暴な異形／魔法使いのガーゴイル.....              | 141 |
| 凶暴な異形／猛者のアバドン.....                 | 144 |
| 凶暴な異形／猛者のヴァンパイア.....               | 105 |
| 凶暴な異形／猛者のマーフォーク.....               | 129 |
| 凶暴な変異形／下級騎士のスライム.....              | 114 |
| 凶暴な変異形／狩人のマンティコア.....              | 126 |
| 凶暴な変異形／騎士のドッペルゲンガー.....            | 119 |
| 凶暴な変異形／銃士のケルビム.....                | 150 |
| 凶暴な変異形／戦士のウィルオウイスプ.....            | 104 |
| 凶暴な変異形／戦士のレイス.....                 | 138 |
| 凶暴な変異形／魔法使いのインキュバス<br>(サキュバス)..... | 102 |
| 凶暴な変異形／魔法使いのカーバンクル.....            | 107 |
| 凶暴な変異形／魔法使いのファントム.....             | 124 |
| 凶暴な変異形／魔法使いのマンドラゴラ.....            | 128 |
| 凶暴な変異形／猛者のアバドン.....                | 146 |
| 凶暴な変異形／猛者のデュラハン.....               | 116 |
| 虚弱.....                            | 53  |
| 巨人.....                            | 52  |
| 切り返し.....                          | 18  |
| 緊急昇降.....                          | 17  |
| 緊張.....                            | 54  |

# 索引

|                          |                  |
|--------------------------|------------------|
| く                        | す                |
| 愚者..... 54               | 捨て身の一撃..... 19   |
| け                        | 鋭い爪牙..... 40     |
| 幻影の陣..... 28             | すれ違い..... 19     |
| 賢者..... 52               | せ                |
| 牽制..... 19               | 聖車輪..... 17      |
| 儉約..... 53               | 生存..... 51       |
| こ                        | 絶望..... 53       |
| 業火の陣..... 29             | 戦闘系統..... 18     |
| 高速飛翔..... 15             | 戦舞..... 37       |
| 構築詠唱..... 29             | そ                |
| 高熱..... 39               | 装備追加..... 13     |
| 凍える息..... 11             | 送風の陣..... 32     |
| 護身..... 52               | 蘇生の陣..... 32     |
| さ                        | た                |
| 最終経歴一覧表..... 70          | 耐性..... 24       |
| 裁きの雷..... 16             | 態勢維持..... 20     |
| 三位魔人..... 92             | 隊長..... 79       |
| し                        | 大魔術師..... 83     |
| 司教..... 75               | 叩き潰し..... 20     |
| 執行..... 16               | 達人..... 52       |
| 執事..... 77               | 盾殴り..... 21      |
| 失敗したパワーワード..... 53       | 旅人..... 81       |
| 疾風..... 51               | 惰眠..... 55       |
| 慈悲..... 54               | 短命..... 55       |
| 痺れる凶器..... 40            | ち                |
| 熟達した狩人／ケンタウロス..... 152   | 知恵の陣..... 33     |
| 熟達した騎士／ハーピー..... 154     | 力比べ..... 17      |
| 熟達した銃士／デーモン..... 156     | 血の恵み..... 40     |
| 熟達した戦士／ミノタウロス..... 158   | 致命傷..... 51      |
| 熟達した盗賊／ライカンスロープ..... 160 | 超越..... 25       |
| 熟達した魔法使い／アラクネー..... 162  | 挑発..... 21       |
| 熟達した猛者／リザードマン..... 164   | 挑発（特殊状態）..... 56 |
| 潤滑..... 51               | 貯水..... 12       |
| 勝者..... 52               | 著名作家..... 85     |
| 消臭の陣..... 30             | 沈黙の陣..... 33     |
| 城壁の陣..... 30             | つ                |
| 消耗..... 54               | 追加悪夢一覧表..... 4   |
| 除湿の陣..... 31             | 氷柱飛ばし..... 11    |
| 素人..... 53               |                  |
| 進行度..... 58              |                  |
| 迅速..... 24               |                  |
| 神秘のパワーワード..... 50        |                  |

# 索引

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| て                           |     |
| 停滞.....                     | 55  |
| 手加減.....                    | 55  |
| と                           |     |
| 灯火の陣.....                   | 34  |
| 頭目.....                     | 87  |
| 通り抜け.....                   | 40  |
| に                           |     |
| 二位魔人.....                   | 92  |
| は                           |     |
| 敗者.....                     | 53  |
| 抜剣.....                     | 22  |
| 羽ばたき.....                   | 41  |
| 早撃ち.....                    | 21  |
| パワーワード.....                 | 49  |
| 番人.....                     | 89  |
| ひ                           |     |
| 必殺.....                     | 50  |
| 一匙の狂気.....                  | 41  |
| 火花の武器.....                  | 41  |
| 美貌.....                     | 42  |
| 氷上滑り.....                   | 12  |
| 疲労.....                     | 55  |
| ふ                           |     |
| 不安定.....                    | 55  |
| 封印.....                     | 54  |
| 不許.....                     | 17  |
| 不器用.....                    | 54  |
| 浮遊の陣.....                   | 34  |
| 振り回し.....                   | 42  |
| 憤怒.....                     | 51  |
| へ                           |     |
| 変異形／下級騎士のスライム.....          | 113 |
| 変異形／下級騎士のハーピー.....          | 122 |
| 変異形／狩人のケンタウロス.....          | 110 |
| 変異形／狩人のマンティコア.....          | 125 |
| 変異形／銃士のケルビム.....            | 149 |
| 変異形／銃士のデーモン.....            | 118 |
| 変異形／戦士のウィルオウisp.....        | 103 |
| 変異形／戦士のゴーレム.....            | 112 |
| 変異形／戦士のレイス.....             | 137 |
| 変異形／盗賊のミノタウロス.....          | 132 |
| 変異形／盗賊のライカンスローブ.....        | 134 |
| 変異形／盗賊のリザードマン.....          | 136 |
| 変異形／魔法使いのアラクネー.....         | 100 |
| 変異形／魔法使いのインキュバス（サキュバス）..... | 101 |
| 変異形／魔法使いのガーゴイル.....         | 142 |
| 変異形／魔法使いのファントム.....         | 123 |
| 変異形／魔法使いのマンドラゴラ.....        | 127 |
| 変異形／猛者のアバドン.....            | 145 |
| 変異形／猛者のヴァンパイア.....          | 106 |
| 変異形／猛者のデュラハン.....           | 115 |
| 変異形／猛者のマーフォーク.....          | 130 |
| 変幻自在.....                   | 22  |
| ほ                           |     |
| 暴食.....                     | 8   |
| 暴走.....                     | 37  |
| ま                           |     |
| 魔人.....                     | 91  |
| マスター.....                   | 93  |
| 魔導.....                     | 51  |
| 魔力の板.....                   | 42  |
| 魔力の陣.....                   | 35  |
| み                           |     |
| 見極め.....                    | 43  |
| 水の矢.....                    | 43  |
| 道標.....                     | 16  |
| む                           |     |
| 無意識の暴発.....                 | 44  |
| 虫食い.....                    | 44  |
| 無慈悲な一撃.....                 | 45  |
| め                           |     |
| 名医.....                     | 95  |
| も                           |     |
| 猛毒の針.....                   | 45  |



## 索引

|                     |     |
|---------------------|-----|
| <b>や</b>            |     |
| 闇討ち.....            | 22  |
| <b>ゆ</b>            |     |
| 優雅.....             | 55  |
| 優秀な狩人／ケンタウロス.....   | 151 |
| 優秀な騎士／ハーピー.....     | 153 |
| 優秀な銃士／デーモン.....     | 155 |
| 優秀な戦士／ミノタウロス.....   | 157 |
| 優秀な盗賊／ライカンスロープ..... | 159 |
| 優秀な魔法使い／アラクネー.....  | 161 |
| 優秀な猛者／リザードマン.....   | 163 |
| <b>よ</b>            |     |
| 妖精.....             | 53  |
| <b>ら</b>            |     |
| 乱打.....             | 25  |
| <b>り</b>            |     |
| 流水の陣.....           | 35  |
| 留置の陣.....           | 36  |
| 良質な傷薬.....          | 96  |
| <b>る</b>            |     |
| ルーンアミュレット.....      | 46  |
| ルーンアミュレット表.....     | 47  |

## 補足設定

### 階級・称号

エクシルディアの貴族階級や各組織における地位を、高い順にまとめた。ただし、災厄によってネイドスが崩壊した後の大神殿・神殿騎士団・魔法協会は全て事実上の解散となり、二大勢力それぞれで組織が再編・新設されている。

| 貴族 | 大神殿<br>(聖職者) | 神殿騎士団<br>(騎士) | 魔法協会<br>(魔法使い) |
|----|--------------|---------------|----------------|
| 公爵 | 教皇           | グランドマスター      | 主席魔術師          |
| 伯爵 | 大司教          | マスター          | 大魔術師           |
| 男爵 | 司教           |               |                |
|    | 司祭           | 下級騎士          | 助手魔術師          |
|    | 助祭           | 従者            |                |

#### 貴族

各組織の要職は全て貴族のもので、平民が就いた例はない。可能性があるとするれば、表のうち灰色で塗り潰された下層の部分だけだ。それらでさえも、大半は富裕層の出身である。

#### 大神殿

教皇はエクシルディアの実質的な王位であり、ケラウニア地方は教皇領でもある。また、修道士は聖職者階級には含まれないが、後に資格を得た場合は「修道司祭」などのように呼称された。

#### 神殿騎士団

貴族階級から認められた裕福な平民は、しばし褒美として下級騎士の称号を与えられる場合がある。平民出身の下級騎士達は正式な爵位を持たず、領地もごく小さいが、貴族階級の末端として扱われた。

#### 魔法協会

成績が優秀な生徒であれば、身分を問わず正規の魔法使いとして採用することになっている。ただし、魔法学校に通うには高い学費が必要となるため、庶民の入会はまずあり得ないと言っている。

## 補足設定

### 身だしなみ

エクシルディア人が着用する、主に平民の基本的な服装をまとめた。

| 基本    | 男性     | 女性  |
|-------|--------|-----|
| ローブ   | ロングブーツ |     |
| サーコート | ダブレット  |     |
| シミューズ |        |     |
| マント   |        |     |
| 帽子    | チュニック  | ガウン |
| ベルト   | フード    | ベール |
| 革靴    | ズボン    |     |
| 手袋    |        |     |

#### 農民の貧困

一口に平民と言っても、その中にはさらに生活環境や貧富の格差が存在している。そのうち大半を占めているのは農民で、表のうち灰色で塗り潰された下層の部分が主な服装となる。選択肢が狭く、色や柄は地味なものばかりであった。その上金銭的な余裕もないため、穴が開いたり少し破けたりしているくらいでは買い替えられない。災厄後であればなおのことだ。

#### 裕福な都市の人々

農民でない平民、つまり都市で暮らす商人や富裕層は服装の選択肢が広く、柄や色もある程度の自由が効く。早めに服を買い替えることもできたし、結婚式のために綺麗な服を準備する余裕もあった。そして、貴族は彼らよりもさらに裕福な暮らしをしている。襟の付いたシャツや美しいドレスを着る機会など、平民には一生訪れないのだ。

## 補足設定

### 食事

エクシルディアで手に入る、主に平民の基本的な食材をまとめた。

| 肉類                    | 魚介類                | 野菜類                             | 果実類                       |
|-----------------------|--------------------|---------------------------------|---------------------------|
| 豚、鳥、兎、鹿、羊             | ホタテ、カキ、エビ          |                                 | リンゴ、ブドウ、イチジク、ラズベリー、ナシ、ザクロ |
|                       | タラ、ニシン、サーモン        | リーキ、タマネギ、キャベツ、ニンジン、ニンニク、レタス、パセリ |                           |
| 穀物類                   | 調味料・香辛料            | 乳製品                             | 飲料                        |
| 小麦                    | マスタード、コショウ、蜂蜜、砂糖、酢 |                                 | ワイン、ミード                   |
| 大麦、ライ麦、ソバ、ソラマメ、エンドウマメ | 塩                  | 牛乳、羊乳、チーズ、バター                   | シードル、エール、水                |

### 安価な食事

表のうち灰色で塗り潰された下層の部分は、平民でも十分に手に入れることができた食材である。魚・野菜・乳製品と穀物の大半が彼らの主食だった。使える調味料はほとんど塩だけ。成人した庶民の飲料はアルコールで殺菌された安全な酒類、特にエールが一般的だった。

### 贅沢なご馳走

肉類・果実類はいずれも高価だが全く買えないというほどではなく、庶民も食べることができる。パンは少しの小麦に大麦・ライ麦など雑穀を混ぜたものが基本で、純粋な小麦だけで作ったパンは富裕層のものだった。塩以外の調味料・香辛料はいずれも高級品扱い、何とか手の届きそうなマスタードやコショウでさえ少量しか買えず、1回の食事でなくなってしまう。

### 貴族の味

表に書かれているものは当然手に入るとして、富裕層の特権は何と言っても卵が食べられることだ。上級貴族なら、ショウガ・ナツメグ・シナモンといった高級な香辛料や、その他ハーブ類などを楽しむ余裕もあった。

### 生存者の避難生活

二大勢力の手で救出された生存者達は、どこへ向かうのだろうか。

#### 城・砦・邸宅

二大勢力が制圧した大規模な建物のうち一部は、逃げ延びた貴族やその使用人達の間で仮の住まいとして共有される。本来の領地を失ってしまった彼らは、全てを取り返すためにも二大勢力へ協力し、安全地帯を拡大させていかなければならない。

#### 寺院・修道院

聖職者達は帰る場所のない人々を施設に受け入れており、多くの平民がこれを頼りにしている。ただし、ベッドを使えるのは一部の重い怪我や病気を抱えた者だけだ。ほとんどの場合は床、良くて長椅子などで眠ることになる。それでも安全には違いなく、常に医者がいってくれるのも心強い。

#### 宿・店舗

宿なら自分の部屋で安心して眠ることができるが、長期滞在にはそれなりの金額を要するため、利用者は富裕層や探索班などに限られる。このほか、店の従業員は住み込みで働く選択肢もあった。

#### 廃墟・野外

犯罪者や異教徒など、人気のある場所には近寄れない者もいる。彼らはまだ二大勢力が手を付けていない廃墟や森の中など、目立たない環境に身を隠して生活しなければならない。町の中心部から離れるほど治安は悪くなり、安全地帯の外から異形に侵入される危険もあった。

## プレイングカード①

エクシルディアでは、プレイングカードを用いた賭博が身分を問わずにしばし行われた。大神殿の敬虔な聖職者達は不道德なゲームに否定的だったが、実際には隠れて遊ぶ修道士や騎士も少なくなかったようだ。また、読み書きができずともカードは知っているという者も多い。

遊び方やローカルルールを挙げだすときりがないが、ここでは「エクシルディア式ポイントトリック」のうち、災厄以前のネイドス貧民街で戦った名うての勝負師達に好まれたルールを掲載する。

### ゲームの手順

- 4人の参加者とカードデッキ1つを用意する。誰がオープニング・リード(親)をやるか決めたら、シャッフルして12枚ずつの手札を配る。余った4枚のカードは中央に伏せ、一番上をめくる。このめくったカードのスイートを今回のゲームにおける「切り札」として扱う。
- オープニング・リードが手札から任意のカードを1枚出し、これを「リード」とする。左回りでそれ以外のプレイヤーもカードを出す。ここで使うカードには決まりがある。

| 優先度の高い順          | 結果     |
|------------------|--------|
| リードと同じスイート       | フォロー   |
| 他に出ている切り札より強い切り札 | フォロー   |
| 任意の切り札           | フォロー   |
| 任意のカード1枚         | ディスカード |

優先度の高いカードがあれば、必ず出さなければならない。例えばリードと同じスイートが手札にあれば合わせるし、なければ既に出ている切り札より強い(後述)切り札を出し、勝てないかそもそも切り札が出ていないなら任意の切り札を出す。なお、同じ優先度の内であれば好きなカードを選んでよい。こうして出したカードを「フォロー」とする。さらに、ネイドス貧民街において「切り札の教皇」は特殊な存在であり、上記の優先度を無視して代わりにフォローとして出してもよい。

いずれも存在しない場合は任意のカード1枚を出し、この時点で今回のトリックの敗北が決定する。これを「ディスカード」とする。

(プレイングカード②へ続く)

### プレイングカード②

- リードとフォローのカードを全て比較し、最も強いカードを出したプレイヤーが今回のトリックに勝利する。ディスカードは既にトリックに敗北しているため、ここでは確認しない。

まず、切り札のカードはリードのスイートカードよりも強力である。このため、1枚でも切り札が出ている時点で、そうでないカードの敗北が決まる。

切り札が2枚以上あって比較する必要がある場合や、誰も切り札を出していない場合は、より詳細な強さの階級を確認する。絵柄のある「ハイカード」は教皇、騎士、従者の順に強い。数字の「ローカード」はハイカードよりも弱く、ローカード同士なら数字の大きい方が強い。

ただし、「切り札の教皇」は通常の切り札と異なり、どんなカードにも勝つことはできないが、絶対に負けることもない。トリックそのものに参加せず、そのまま出したプレイヤーのポイント（後述）として処理される。切り札の教皇は勝者ではないため、残りの3人のプレイヤーで勝者を別に決めなければならない。

- トリックの勝者が1人に絞られたら、勝者は場に出された4枚全てのカードをポイントとして獲得し、手札とは別の場所に置いておく。「切り札の教皇」だけはトリックの勝者にも獲得できず、出したプレイヤーのポイントとする。
- 次のトリックを始める。この時、前回のトリックに勝利したプレイヤーがリードを出さなければならない。
- 全員の手札がなくなったらゲームを終了し、それぞれポイントを計算する。ハイカードは教皇が4ポイント、騎士が3ポイント、従者が2ポイントで、ローカードは数字に関わらず全て1ポイントである。最もポイントの多かったプレイヤーがゲームに勝利する。

(プレイングカード③へ続く)

## プレイングカード③

### 勝負師達の常識

- 真剣勝負の場では4回のゲームを繰り返し、全員が1回ずつ左回りでオープニング・リードを行うのが基本だった。
- かけ金のやり取りは勝負の目的などによって異なる。最初に決めたかけ金をゲームに勝った方が奪うという単純な方法はもちろん、1ポイント毎のレートを決めてその差額を求める場合もあるし、もっと複雑な仕組みを用意することもあった。
- ここに掲載したルールはネイドス貧民街でこそよく知られていたものの、実際には地方によって所謂ローカルルールが存在するため、同じように通用するとは限らなかった。
- ネイドス貧民街において、ポイントトリックのイカサマは珍しいことではなかった。狙ったカードを手札に加えるのはもちろん、引き立て役が仲間にハイカードを送り込む、サインで手札を伝える、わざと勝たせてポイントを稼ぐ、といった技は基本である。

### テクニック

- **教皇リード**：切り札でない通常の教皇は、リードに出せばほぼ確実にトリックを勝ち取れる。ただし、スーツが枯れる中盤以降は切り札に負けてしまうため、序盤にしか通じない。
- **後出し**：カードを出す順番は最後尾が最も有利なので、強めのカードでフォローすれば得点を稼げる。逆にリードは教皇でない限り負ける可能性が高いので、通常はポイントを譲るつもりで適当なローカードを使う。
- **効率**：序盤はローカードを主力として、なるべく僅差で勝利するように意識すると無駄がない。かといってハイカードを温存しすぎると、今度は中盤で切り札に負ける危険性が高いので、勝ってポイントにできるうちに処分したい。使い分けには微妙な見極めが求められる。
- **スーツ狩り**：同じスーツを連続でリードすれば、そのうち誰かがスーツを枯らして切り札を吐き出し始める。さらに続けていくと、終盤は切り札さえも失ってディスカードを起こし、自滅を辿る。手札のスーツが偏っている時に使える攻撃的な作戦だ。
- **切り札狩り**：大量の切り札によるスーツ狩り。リードで切り札を出せば、フォローは切り札を出すかディスカードするしかないため、通常のスーツ狩りよりも確実に落とせる。ハイカードを独占していればより成功率は上がるだろう。切り札の教皇さえも誘き出せる。

## 補足設定

### 法律と裁判

裁判権を持つ貴族は、自らの領地で起こった犯罪を法廷で裁き、罰することができた。実際の裁判は裁判権を持つ貴族の代官が執り行い、代官は信用に足る上層の平民から指名さる。

| 主な罪状 |     |    |          |
|------|-----|----|----------|
| 窃盗   | 詐欺  | 悪臭 | 騒音       |
| 暴行   | 強姦  | 殺人 | 犯罪教唆     |
| 異端信仰 | 同性婚 | 脱税 | その他の反逆行為 |

#### 罰金

裁判は貴族の重要な収入源だ。罪人が支払う罰金は、全て裁判権を持つ貴族の懐に入る。さらに、金額の一部は代官の報酬にもなるため、代官は罪人の金銭的な余裕のある人物かどうか見極めようとした。同じ犯罪者でも裕福な者からは罰金が取れるため、代わりに他の刑罰を免れる可能性さえもあったのだ。

#### 投獄

裁判を行うまでの間、罪人は牢屋に閉じ込められる。刑罰としては、貧しい者が起こした軽犯罪に対してのみ、稀に執行される程度だった。

#### 体罰

軽犯罪・初犯・若さなど、罪人に更生の余地がある場合は鞭打ちを行う。いずれにも該当せず、死刑にする程でもないという場合、焼きごてを押し付けて罪人の証を残す。もう少し罪が重い場合は、追加で鞭打ちを行うか、手足のどれかを切断するのが妥当とされた。

#### 闘技場

使えそうな罪人は、焼きごてを終えた上でさらに闘技場へ送られる。試合中に命を落とす剣闘士は決して珍しくないが、優勝した者は解放されるため、彼らにとってはこれが最後の望みだった。

#### 死刑

殺人などの重罪に対しては、絞首刑が一般的だ。異端信仰に対しては火あぶりが推奨され、執行中はフェガースに仕える聖職者や関係者達が祈りを捧げた。

# エクシルディア R P G

## エンハンスメント

サポートページ

(シートのダウンロード、問い合わせなどはこちら)

<http://isaegin.com/>

表紙

馬弓

ルーン文字 フォントセット

Michinari Nukazawa 様

<https://daisy-bell.booth.pm/>

イサエギン

