

ヴィヴァロ・モルガン の博物誌(前)

変生者ヴィヴァロ・モルガンが遺した博物誌、その第九版。前編には戦闘ルールおよび戦闘ルールの改編と新技能アニマギウス/シーフ、そして大量の魔剣を追加を収録。

SW2.0 ファンサプリ

SW2.0 ファンサプリ
ヴィヴァロ・モルガンの博物誌(前)

目次

第一部 ルール

新たな武器カテゴリと暗器

達成値を持つアイテムに関するルール

罨に関するルール

移動妨害に関するルール

かばう行動に関するルール

回復不能ダメージ

第二部 魔法と技能

アニマギウス技能

シーフ技能

回復不能ダメージに係る魔法/技能の改訂

第三部 戦闘特技

第四部 アイテム

第一部

ルール

新たな武器カテゴリと暗器

- ・ 武器カテゴリの再編
- ・ 大カテゴリの分類とその方法
- ・ 武器カテゴリの記述
- ・ 武器習熟
- ・ 複数の大カテゴリに属する武器
- ・ 選択ルール:暗器
- ・ 暗器の特性

達成値を持つアイテムに関するルール

- ・ 付呪判定/工作判定
- ・ 達成値を持つアイテムの強化
- ・ 選択ルール:エンchanター

罠に関するルール

- ・ 既存ルールに対する変更
- ・ 罠
- ・ 罠に関する処理

- ・ 罠強化アイテムと罠の材料

移動妨害に関するルール

- ・ 既存ルールに対する変更
- ・ 移動妨害に対する通過
- ・ 乱戦エリアの離脱
- ・ 移動妨害/離脱妨害の回数
- ・ 機会攻撃

かぼう行動に関するルール

- ・ 既存ルールに対する変更
- ・ かぼう行動
- ・ かぼう行動時の回避/抵抗
- ・ かぼう行動の回数

回復不能ダメージに関するルール

- ・ 回復不能ダメージ
- ・ 重傷防護点
- ・ HP/MP 最大値の回復

新たな武器カテゴリと暗器

武器カテゴリの再編

従来の武器カテゴリとは異なる分類である「大カテゴリ」を設置します。従来のルールにおける武器カテゴリを「小カテゴリ」と呼称し、大カテゴリと区別します。

また、戦闘特技についてはイグニスブレイズ(IB)の導入を前提とした記述を行っていますが、非導入環境では適宜読み替えの上導入してください。

大カテゴリの分類とその方法

大カテゴリは<片手武器><両手武器><射出武器><特殊武器>の4つです。すべての武器が少なくともひとつの大カテゴリに属し、複数の大カテゴリに属する武器も存在します。

小カテゴリ:<ソード><アックス><スピア><メイス><フレイル><ウォーハンマー>に属する武器は、その用法によって大カテゴリ:<片手武器><両手武器>のいずれかに分類されます。すなわち、用法が1Hのものは<片手武器>、2Hのものは<両手武器>です。

一方、小カテゴリ:<ボウ><クロスボウ><ガン>に属する武器は、用法にかかわらず大カテゴリ:<射出武器>に分類されます。

小カテゴリ:<スタッフ><格闘><投擲><絡み>に属する武器は大カテゴリ:<特殊武器>に分類されます。

武器カテゴリの記述

武器の大カテゴリと小カテゴリを同時に記述する必要がある場合は、<大カテゴリ(小カテゴリ)>のように記述します。つまり、大カテゴリ:<両手武器>、小カテゴリ:<ソード>に属する<ブロードソード>ならば、<両手武器(ソード)>のように記述することができます。

武器習熟

大カテゴリは小カテゴリと同様、戦闘特技<武器習熟 A/**><武器習熟 S/**>を習得する際に指定することができます。習得に際して大カテゴリを指定した場合は同時に小カテゴリひとつを指定する必要があり、その戦闘特技によるダメージ増加効果は、指定した小カテゴリにおいてのみ得ることができます。

ただし、大カテゴリ<特殊武器>は<武器習熟>の習得に際して指定することはできません。

複数の大カテゴリに属する武器

一部の武器は複数の大カテゴリに属します。

A ランク以上の武器が複数の大カテゴリに属する武器に属する場合、そのうちのいずれかについて<武器習熟 A/**><武器習熟 S/**>を習得していれば、すべての大カテゴリの武器として扱うことができます。ただし、<武器習熟>を習得していない大カテゴリの武器として扱う場合、そのC値が+1 されます(クリティカルしづらくなります)。

例えば、<武器習熟 S/片手武器(ソード)>を習得しているキャラクターが「用法:1H 両/2H」である<クレイモア>を「用法:1H 両」「用法:2H」の両方で使用することができますが、「用法:2H」として使用するときはC値が「11」であるものとして扱う必要があります。

選択ルール:暗器

新たな大カテゴリ<暗器>を追加します。<暗器>はカテゴリ<スタッフ><ガン>の武器を除く必要筋力が 10 以下の武器すべてを指します。

本来の必要筋力が 10 以下であっても、<オーダーメイドの武器>などによって必要筋力が 11 以上になった場合は<暗器>として扱いません。逆に、神聖魔法☆【フェザー・エッジ】(「WT」p62)などによって必要筋力が 10 以下になった場合は<暗器>として扱うことができます。

暗器の特性

<暗器>は、本来のカテゴリにかかわらず補助動作で武器の持ち替え動作を行うことができます。また、装飾品として任意の部位に装備することによって(装飾品欄をひとつ使用して)「隠し持つ」ことができ、その武器の隠蔽判定に+4 のボーナス修正を得ることができます。

また、暗器に関する戦闘特技《急所突き》《フェンシング・スタンス》が追加されます。

達成値を持つアイテムに関するルール

付呪判定/工作判定

このルールは魔法使い系技能,アルケミスト技能を使用する判定「付呪判定」とレンジャー技能を使用する「工作判定」を追加し、付呪判定,改造判定によって一部のアイテムの効果を書き換えることを可能にします。

- ・付呪判定

基準値:魔法使い系技能 or アルケミスト技能+知力ボーナス

所要時間:10分

効果:成功すれば、魔法が掛けられたアイテムを作成し、強化することができる。また、判定に-2のペナルティ修正を受ける代わりに、魔法が掛けられたアイテムを調べることができる(【アナライズ・エンチャントメント】と同様の処理)。

- ・工作判定

基準値:レンジャー技能+器用度ボーナス

所要時間:10分

効果:成功すれば、魔法が掛けられていないアイテムを作成し、強化することができる。

達成値を持つアイテムの強化

付呪判定/工作判定の基準値に含まれる技能を1レベル以上で取得しているキャラクターは、<達成値を持つアイテム>を対象として付呪判定/改造判定を行うことができます。<達成値を持つアイテム>とは、以下のいずれか、又は両方の条件を満たすアイテムを指します。

- ・主動作または補助動作で使用する特殊効果を持ち、その達成値が明示された特定の値であるアイテム
- ・そのアイテムの効果を見破ったり破壊するために判定を行う必要があり、その目標値が明示された特定の値であるアイテム

<達成値を持つアイテム>を対象として付呪判定/工作判定を行うとき、その目標値は元になった<達成値を持つアイテム>の達成値と同じ値になります。また、このときの判定にクリティカルは発生しません。また、強化のための費用として「使用する技能 x100」ガメルを消費する必要があります。

<達成値を持つアイテム>に対する付呪判定/工作判定に成功したとき、そのアイテムが持つ達成値は、その判定の達成値によって上書きされます。ただし、判定の達成値が41以上の場合、アイテムの持つ達成値は「40」となるほか、アイテムに用いられる技術の種類(使用する技能)によって以下のようにアイ

テムの持つ達成値の上限が決定されます。

図:技能による達成値の制限

「n」：「n」が上限であることを表します

技能/魔動機文明/魔法文明/神代/非魔法/特殊

ソーサラー-/-/35/-/-/直接ダメージを与える効果なら達成値+2

コンジャラー-/-/35/-/-/直接ダメージを与えない効果なら達成値+2

ウィザード-/-/40/-/

プリースト/15/20/20/-/特に蛮族 or アンデッドに不利な効果なら+4

マジテック/30/-/-/-/魔動機文明時代の技術なら達成値+4

フェアリーテイマー-/-/25/25/-/精霊に関連がある効果なら+4

デーモンルーラー-/-/25/25/-/魔神に関連がある効果なら+4

アルケミスト/30/30/30/15/付呪判定に常に+2

レンジャー-/-/20/罨として使うアイテムなら達成値+4

選択ルール:エンchanター

一般技能エンchanターを、付呪判定/加工判定が可能な技能として設定します。付呪判定/加工判定に係る制限はアルケミスト技能に準じますが、その判定には常に+2のボーナス修正を得ます。

罨に関するルール

既存ルールに対する変更

このルールを導入する場合、罨設置判定を行う場合に限り、もはや戦場が屋外なのかどうかを気にする必要はありません。すなわち、屋内でもレンジャー技能を用いて罨設置判定を行うことができ、<スカウト用ツール>の有無によってペナルティを受けることもありません。

罨

・ <罨仕掛け>と<罨強化>

罨は、<罨仕掛け>とそれに施された<罨強化>によって成り立ちます。<罨強化>の施されていない<罨仕掛け>は何の効果も発揮しません。

・ 罨の設置

<罨仕掛け>を展開し、罨としての効果を発揮できるようにする行動を罨の設置と総称します。罨の設置には 10 分の時間が必要になります。主動作で(10 秒しか掛けずに)罨を設置することもできますが、主動作で設置した罨は即席の罨として扱い、罨設置判定に-2 のペナルティを受けます。また、即席の罨は、設置してから 10 秒(1 ラウンド)の間は罨として発動することができません。

一つの陣営につき罨は 3 つまでしか設置できず、その範囲を重複させることはできません。

・ 戦闘中の罨設置

戦闘中に罨を設置する場合、設置者がいる座標を<罨仕掛け>の起点とします。ただし、同ラウンド中に設置者が移動を行っているなら、その移動ルートのいずれか 1 点を起点とすることができます。

また、敵対者は設置された罨の位置と効果を把握できません。ただし、「知能:人間並」以上なら、戦場のどこかに罨が設置されたことは理解できます。

罨に関する処理

・ 発動

罨は<罨仕掛け>を設置することではじめて効果を発揮します。<罨仕掛け>を設置している箇所を敵対者が移動/通過するか、設置者かその協力者によって補助動作を使って「罨を起動する」動作が行われたとき、設置者は<罨仕掛け>に施された<罨強化>の効果を任意の順番で処理します。能動的に罨を起動する場合、その動作は<罨仕掛け>そのものに対して行う必要があります。

・ 対象

対象が「単体」の場合、設置者はこのアイテムの設置された範囲に存在するキャラクター一体を対象に選びます。

対象が「半径 Xm/すべて」「半径 Xm/Y 体」の場合、設置者は対象が「単体」のときと同様にキャラクター一体を選び、そのキャラクターを中心とした半径 Xm をその範囲とします。

- ・ 距離

<罾仕掛け>を設置するとき、<罾仕掛け>を設置した地点から任意の方向に「距離欄に記された距離」mまでの線分を引き、その範囲に罾を設置することができます。つまり、距離が「10m」なら、その<罾仕掛け>は、10mまでの直線として設置することができます。

- ・ 罾容量

一般アイテム(罾)に属するアイテムには「罾容量」が設定されています。罾容量はそのアイテムの罾としての規模を表し、ひとつの<罾仕掛け>につき、罾容量の値と同じ個数までの<罾強化>を施すことができます。ひとつの<罾仕掛け>に同じ<罾強化>を施しても効果が重複することはありません。

回避/抵抗に関して特に記述がない限り、<罾>の効果は「必中」であるものとして扱います。罾の効果进行处理するとき、「罾回避判定」を行う必要があれば、そのつど設置者が罾設置判定を行ってその達成値を求めます(設置時に判定を行って達成値を記憶しておく方法ではありません)。

敵対者が罾に気づくためには設置者の罾設置判定の達成値を目標値とする「探索判定」を行う必要があります。罾に気づいたキャラクターなら、その罾の<罾仕掛け>の起点と方向、距離を知ることができます。施された<罾強化>を知ることはできません。

罾強化アイテムと罾の材料

分類が「罾強化」のアイテムは<強化>アイテムと同様、既存のアイテムに施すことが出来るものです。ただし、これらは武器/防具ではなく、分類が「罾仕掛け」であるアイテムに施すことができます。

すべての<罾強化>アイテムについて、「本来の価格+100」Gを払うことで、既存のアイテムを強化するのではなく、<罾の材料>として購入することができます。<罾の材料>として購入した<罾強化>アイテムは一般アイテムと同様に持ち歩くことができ、キャラクターは10分の時間を掛けることで<罾仕掛け>アイテムに<罾の材料>の元になった強化を施すことができます。

移動妨害に関するルール

既存ルールに対する変更

このハウスルールを採用する場合、以下のルールが無効になります。

- ・「人数比較による移動妨害の可否」(「I改」p181)
- ・「乱戦エリアからの離脱の宣言」の内「ただし、」以降の記述(「I改」p186)

また、下記のルールの殆どは、新たなルールの導入に合わせて既存のルールの表現をよりデジタルな表記に改めたものにすぎません。つまり、「1体のキャラクターにつき2体の敵キャラクターを足止めしておくことができる」という移動妨害の原則には何も変わりありません。

移動妨害に対する通過

キャラクターが自身が受けた移動妨害に応じて、妨害の通過を宣言できます。移動妨害の宣言者と妨害通過の宣言者は互いに「軽業判定」を行い、達成値の比べ合いを行います。通過側のキャラクターの判定が勝利したとき、その移動妨害を無効にし、宣言どおりの座標に移動できます。妨害側が魔物データを使用するキャラクターの場合は「妨害側の魔物レベル」を基準値として判定を行います。

乱戦エリアの離脱

キャラクターが乱戦エリアからの離脱を宣言したとき、同じ乱戦エリアの中に居るキャラクターは「離脱妨害」を宣言することができます。このとき移動妨害の場合と同様に「軽業判定」同士の比べ合いを行います。通過側のキャラクターの判定が勝利した場合、離脱者は本来発生する回避判定への-4のペナルティ修正を受けず、またその判定の直後に補助動作として通常移動によって移動可能な距離と同じ値だけ移動を行うことができます。

移動妨害/離脱妨害の回数

キャラクターが移動を行うとき、一回の移動につき一回の移動妨害しか受けません。

また、原則としてキャラクター1体は1ラウンドに2回までしか移動妨害を行えません。離脱妨害は移動妨害と同様の動作として扱い、1ターンに移動妨害と離脱妨害は合わせて2回までしか行うことはできません。

機会攻撃

「▼機会攻撃」の特殊能力を持つキャラクターは以下の条件のいずれかを満たしたとき、て装備している武器によってダメージを一回与えることができます。この動作は《カウンター》と同様、手番に関わ

らず行うことができます。

- ・ 移動妨害の通過の宣言を受け、妨害側として軽業判定に勝利したとき
- ・ 離脱妨害を宣言し、妨害側として軽業判定に勝利したとき

ただし、以下の条件のいずれかを満たしているときは機会攻撃を行うことはできません。

- ・ 自身が主動作を行えない状態のとき
- ・ 自身が移動妨害の通過に対する妨害側で、かつ通過側の移動方法が制限移動のとき

かばう行動に関するルール

既存ルールに対する変更

このルールの導入によって生じる主な変化は以下の通りです。

- ・かばう行動の非特技化・非宣言化

従来のルールにおいて戦闘特技《かばう》やそれに類する特殊能力を取得していなければ不可能だった「かばう」行動を、戦闘特技を取得していなくとも使用可能になります。

- ・かばう行動の非必中化

かばう行動を取ったとき、通常通り回避や抵抗を行うことができるようになります。

かばう行動

キャラクターは、自身の制限移動範囲内や同一乱戦エリア内に居る自身以外のキャラクター一体が近接攻撃の対象となったとき、そのキャラクターを「かばう」ことを宣言できます(従来ルールとは異なり、戦闘特技は必要ありません)。ただし、その攻撃が複数のキャラクターを対象にするもので、その対象に自身が含まれているとき、かばう行動を行うことはできません。

かばう行動時の回避/抵抗

かばう行動を行ったとき、対象がかばわれたキャラクターからかばう行動をとったキャラクターに対象が変更されます。対象が変更された後は通常通り攻撃の処理を行います。つまり、

かばう行動の回数

かばう行動は1ラウンドに1回だけ行うことができます。かばうことを宣言された対象は宣言の直後にそれを拒否することができます。その場合、かばう行動の宣言自体が行われなかったものとして扱い、同じラウンド中にかばう行動を再度宣言することが可能です。

回復不能ダメージに関するルール

回復不能ダメージ

ダメージの分類として、「回復不能ダメージ」を追加します。回復不能ダメージには、通常のダメージと同様 HP ダメージ/MP ダメージの区別や物理ダメージ/魔法ダメージの区別、属性の概念があります。

また、回復不能ダメージはその特性から更に「重傷ダメージ」「致命ダメージ」に分類され、それぞれ以下の特性を持ちます。

重傷ダメージ: 現在値を減少させず、その代わりに最大値を減少させます。この効果によって現在値が最大値を上回った場合、現在値が最大値と同じ値にまで減少します。

致命ダメージ: (通常ダメージと同様) 現在値にダメージを与え、その値と同じ点数だけ、その最大値が減少します。

HP の最大値が 0 点以下になったキャラクターは生死判定を行わず死亡します。死亡後蘇生した場合、最大値は本来の点数まで回復します。

重傷防護点

回復不能ダメージに対応するものとして、防護点にも通常の防護点と異なる重傷防護点の分類を追加します。重傷防護点は通常のダメージとは異なり、HP/MP の最大値を減少させる効果をその点数だけ軽減させることができます。致命ダメージを受けた場合、HP 最大値については軽減できますが、現在値に対するダメージを防ぐことはできません。

HP/MP 最大値の回復

HP 最大値は 3 時間睡眠を行うごとに 1 点回復し、MP 最大値は 6 時間睡眠を行うごとに 1 点回復します(通常の HP/MP 回復と同じく、一日に 6 時間以上の睡眠を行っても効果はありません)。また、十分に大きな規模の医療施設において、それぞれ以下の代金を支払うことで回復することができます。これらの処置には 1 時間が掛かるものとします。

HP

1～5 点: 「500」 G

6 点～: 「回復する点数*200」 G

MP

1～5 点: 「1,000」 G

6 点～: 「回復する点数*400」 G

第二部

魔法と技能

アニマギウス技能

- ・ アニマギウス技能と奇術
- ・ 奇術の習得
- ・ 奇術の対象と移動方法の制限
- ・ 奇術の使用
- ・ MP とトリックマテリアルの消費
- ・ 奇術の解除
- ・ 奇術詳細データ

シーフ技能

回復不能ダメージに係る魔法/技能の改訂

- ・ 真語魔法
- ・ 操霊魔法
- ・ 深智魔法
- ・ 神聖魔法
- ・ 妖精魔法
- ・ 魔動機術
- ・ 召異魔法
- ・ 練技
- ・ 呪歌

アニマギウス技能

アニマギウス技能と奇術

アニマギウス技能はエンハンサー技能とアルケミストの両方を取得することで「奇術」と呼ばれる系統の新たな術を与えるものです。アニマギウス技能のレベルはウィザード技能と同様、より低い一方に合わせられます。

アニマギウス技能とはとある地方に伝わる、練体術と錬金術を組み合わせた異色の術です。アニマギウスの使い手は奇術士と呼ばれます。

奇術の基本は練技の効果を更に賦術の応用によって高めることにあり、両者を共に修める必要があります。

アニマギウス技能では「隠蔽判定」「変装判定」「受身判定」「隠密判定」「探索判定」「文献判定」「魔物知識判定」「薬品学判定」を行うことができます。

奇術の取得

アニマギウス技能を1レベル習得するごとに、奇術リストから1つを選び、それを使用できるようになります。

奇術の対象と移動方法の制限

奇術の対象・移動方法の制限については練技のルールに準じた処理を行います。すなわち、「対象:自身」であり、全力移動を行うのと同じラウンドに使用することはできません。

奇術の使用

奇術は主動作、もしくは補助動作で使用できます。ただし、賦術と同様、1ラウンドに主動作と補助動作の両方で使用することはできず、補助動作で使用する場合には1ラウンドに1回しか使用できません。

奇術は主動作で使用する場合に限り、複数個同時に使用することができます。

また、賦術と奇術の動作の制限は別個に処理されます(つまり、補助動作・主動作で賦術を行っても、それによって奇術を行えなくなることはありません)。多くの奇術士は出来る限りにおいてパフォーマンスとして大げさな発声や身振りを行います。奇術の使用においては発声、動作のいずれも必要としないものとしします。

主動作で奇術を使用する場合、魔法の行使判定と同様に「アニマギウス技能+知力ボーナス」を基準値として行為判定を行います。判定が自動失敗(1ゾロ)であれば、賦術は効果を発揮せず、費やしたMPと<トリックマテリアル>はすべて無駄に失われます。

補助動作で賦術を使用する場合、行為判定は行わず、自動的に達成値は「0」として扱われます。賦術

と異なり、主動作を行ったあとでも奇術を行うことはできます。

MP とトリックマテリアルの消費

奇術は使用すると MP と<トリックマテリアル>(後述)を消費します。消費される MP は、戦闘特技などによる修正がなければ「3」点で共通です。また、奇術の使用には MP とは別に<トリックマテリアル>を消費する必要があります。どの種類の<トリックマテリアル>をいくつ消費するかは奇術詳細データの「消費」欄に記されています。

<トリックマテリアル>は「カード」「コイン」「パドル」の3種類で、<マテリアルカード>と同様にそれぞれ込められた力の性質を表しています。<マテリアルカード>とは異なり、ランクによる区別は存在しません。

<トリックマテリアル>は一部のマジック協会などで販売されており、価格は種類に関係なく 200 ガメルです。

<トリックマテリアル>は購入する他、粗製の<マテリアルカード>と同様に魔物から獲得した戦利品を粗製の<トリックマテリアル>として変換し、使用することができます。どの種類の<トリックマテリアル>に変換できるかは粗製の<マテリアルカード>に変換する際の「色」に依存します。「緑」「白」の戦利品は「カード」、「黒」「金」の戦利品は「コイン」、「赤」の戦利品は「パドル」に変換することができます。戦利品を粗製マテリアルに変換してもその価値は失われず、変換下の戦利品と同じ価格で売却することができます。

奇術の解除

効果時間を持つ奇術は、使用者の意思で解除することが可能です。これは、補助動作として扱います。

奇術は練技や賦術と同様魔法とは別のものであるため【ディスプレイ・マジック】のような魔法の効果打ち消す効果では解除できません。その一方で【パーフェクト・キャンセレーション】や【チャフグレネード】のような、練技や賦術を解除、もしくはその使用を妨害する効果は有効です。

奇術詳細データ

☆【スライハンド】

消費:パドル

時間:3分(18 ラウンド)

概要:投擲武器による攻撃を強化

効果:投擲武器による射撃攻撃を強化します。この奇術を使用する度、投擲武器を用いる射撃攻撃の命中判定に+1 のボーナス修正を得るか、投擲攻撃による追加ダメージを+1 することができます。この効

果はそれぞれ命中力は+2、追加ダメージは+4まで重複します。この奇術は1ラウンドに一回しか使用できません。

☆【ブラッドリンク】

消費:パドル

時間:30秒(3ラウンド)

概要:生命力ボーナス+2

効果:この奇術は練技☆【ストロングブラッド】を習得していなければ使用することができません。血流にマナを流し込むことで強制的に生命力を引き上げ、使用者の生命力ボーナスが+2されます。ただし、能力値そのものは上昇していません。

☆【シルバーウィング】

消費:パドル

時間:30秒(3ラウンド)

概要:特殊能力「○飛翔」を得る

効果:使用者が練技☆【チックチック】または☆【ワイドウィング】の効果を受けている間のみ効果を発揮します。近接攻撃の命中力・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。

☆【ブルズアイ】

消費:パドル

時間:10秒(1ラウンド)

概要:射撃攻撃時、対象から離れるほど追加ダメージ上昇

効果:使用者が練技☆【キャッツアイ】の効果を受けている間のみ効果を発揮します。射撃攻撃を行うとき、対象から10m(端数切り上)離れるごとにその追加ダメージを+1点します。ただし、この奇術の効果を受けている間、使用者は回避力判定に-4のペナルティ修正を受けます。

☆【カースレジスト】

消費:パドル

時間:3分(18ラウンド)

概要:呪いに対する抵抗を得る

効果:練技☆【メディテーション】の効果を受けている間のみ効果を発揮します。呪い属性の効果に対する精神抵抗力判定に+2のボーナス修正を得ます。

☆【カオス・リダクション】

消費:パドル

時間:30 秒(3 ラウンド)

概要:無属性魔法ダメージに対する抵抗を得る

効果:練技☆【トロールバイタル】の効果を得ている間のみ効果を発揮します。使用者が属性を持たない魔法ダメージを受けるとき、そのダメージを常に-8 点します。

☆【トリプルミラー】

消費:カード

時間:30 秒(3 ラウンド)

概要:【ミラージュデイズ】を強化

効果:賦術【ミラージュデイズ】の効果を「射程/形状:30m/起点指定」「時間:1 分(6 ラウンド)」「抵抗:短縮」に変更します。

☆【ユニコーンエイド】

消費:カード

時間:30 秒(3 ラウンド)

概要:回復効果を持つ賦術・練技を強化

効果:使用者が賦術【ヒールスプレー】【ビッドリキッド】や練技☆【リカバリエ】を使用するとき、その回復量を「アニマギウス技能レベル+知力ボーナス」点上昇させます。

☆【ロック・ブレイク】

消費:カード

時間:30 秒(3 ラウンド)

概要:ダメージを減少させる賦術を強化

効果:賦術【クラッシュファンク】【マナダウン】を「射程/形状:30m/起点指定」「抵抗:短縮」に変更します。

☆【ダブルスワップ】

消費:カード

時間:3 分(18 ラウンド)

概要:賦術を 2 つ使用、達成値-10

効果:主動作または補助動作で賦術を使用するとき、その達成値に-10 のペナルティ修正を受ける(0 未満にはなりません)代わりに、一回の動作で 2 つの賦術を使用できるようになります。

☆【リープトリック】

消費:カード

時間:一瞬

概要:【～フィールド】系賦術を強化

効果:自身が【～フィールド】系賦術を強化する直前に使用できます。使用者は、【～フィールド】系賦術を、それが二つの効果のうち一方、あるいは両方をを無効にした状態で使用できます。またこのとき、効果を受ける対象それぞれについてどのように効果を発揮させるかを指定できます。

シーフ技能

シーフ技能は、フェンサー技能とスカウト技能を同時に 1 レベル以上で取得することで擬似的に得られる技能です。シーフ技能のレベルは両技能のうちよりレベルが低い方に合わせられます。

シーフ技能は新たな判定や行動を可能にする技能ではありませんが、シーフ技能のレベルによって 1 つの宣言特技、4 つの常時特技を自動習得することができます。

回復不能ダメージに係る魔法/技能の改訂

HP の最大値を回復する効果の場合、その効果自体が効果を持たない対象に対しては、HP の最大値を回復する効果も効果を発揮しません。

真語魔法

【バイタリティ】：「3」点の重傷防護点を得ます。

【パラライズ】：対象が回復不能ダメージを受けるとき、その点数を「3」点上昇させます。

【スティール・マインド】：与えるダメージが重傷ダメージになります。

【ショック】：与えるダメージが致命ダメージになります。

操霊魔法

【プロテクション】：「3」点の重傷防護点を得ます。

【レイジング・アース】：回復効果が発揮されるたび、HP 最大値も「1」点回復します。

【ポイズン・クラウド】：与えるダメージが重傷ダメージになります。

【ドレイン・タッチ】：与えるダメージが致命ダメージになります。

【プロテクションⅡ】：「5」点の重傷防護点を得ます。

【フィジカル・ギミック】：HP/MP 最大値が「10」点回復します。ただし、この魔法の効果が解除されたとき、この効果によって回復した値と同じだけ重傷魔法ダメージを受けます。

【レイジング・アースⅡ】：回復効果が発揮されるたび、HP 最大値も「3」点回復します。

深智魔法

【タフパワー】：「3」点の重傷防護点を得ます。

【トキシックブリーズ】：与えるダメージが致命ダメージになります。

【プロテクションⅢ】：「10」点の重傷防護点を得ます。

【デス・レイ】：与えるダメージが致命ダメージになります。

【オーバーブロー】：与えるダメージが致命ダメージになります。

神聖魔法

【キュア・ハート】：行使に 10 分を費やすことで、HP 最大値が「5」点回復します。

【クエスト】：この効果によって受けるダメージは致命ダメージになります。

【キュア・インジャリー】：行使に 10 分を費やすことで HP 最大値が「10」点回復します。

【キュア・モーター】：行使に 10 分を費やすことで HP 最大値が「魔力」点回復します。

【レストレーション】:行使に 10 分を費やすことで、HP/MP 最大値が本来の値まで回復します。

(ティダン)

【レイ】:対象の分類が「アンデッド」なら重傷ダメージになります。

(キルヒア)

【プレコグ】:この魔法を行使するとき、その消費 MP と同じだけ MP に重傷ダメージを受けます。

(ザイア)

【アーマー・オブ・ザイア】:この効果によって増加した防護点と同じだけ、重傷防護点を得ます。

(グレンダール)

【ヒート・ウェポン】:この効果によって追加されるダメージは致命ダメージになります。

(シーン)

【シャッター・シンボル】:HP 最大値が「30」点回復します。

(サカロス)

【グレイト・ストーション】:対象が回復不能ダメージを受けるとき、それを+4 します。

(フェトル)

【サンダー・ウェポン】:この効果によって追加されるダメージは致命ダメージになります。

【コール・ライトニング】:豪雨の中で行使された場合、与えるダメージが致命ダメージになります。

(ヒューレ)

【ストーム・エッジ】斬撃属性を選択した場合、与えるダメージが重傷ダメージになります。

(ダルクレム)

☆【バーサーク】:この効果によって追加されるダメージは致命ダメージになります。

(ザールギアス)

【カウント・オブ・デス】:この魔法の効果を受けている間、対象が受けるすべてのダメージは重傷ダメージになります。

(ブラグザバス)

【ウーンズ】:与えるダメージは重傷ダメージになります。

【ロッツ】:与えるダメージは重傷ダメージになります。

【ディジーズ】:対象が回復不能ダメージを受けるとき、それを+3 します。

【ポイズン・ミスト】:与えるダメージは致命ダメージになります。

【ポリューション】:範囲内のキャラクターが受けるすべてのダメージは致命ダメージになります。

(メティシエ)

【セルフ・リジェネレーション】:分類が「アンデッド」「魔法生物」なら、回復効果が発揮されるたび、HP 最大値も「1」点回復します。

【スティール・ライフ】:「適用ダメージの総計」または「10」点のいずれか少ない方の値だけ HP 最大値が回復します。

(ラーリス)

【マナ・シンク】 :与えるダメージが致命ダメージになります。

【サモン・インセクト】 :与えるダメージが致命ダメージになります。

(アーメス)

【ディフェンシブ・ポジション】 :「4」点の重傷防護点を得ます。

【ディスティンクション】 :与えるダメージが致命ダメージになります。

(ル=ロウド)

【アンラック】 :対象が受けるダメージは致命ダメージになります。

妖精魔法

(水・氷)

【アイスボルト】 :与えるダメージは致命ダメージになります。

【チルレイン】 :与えるダメージは重傷ダメージになります。

【ウォーターエッジ】 :与えるダメージは致命ダメージになります。

【アイスストーム】 :与えるダメージは重傷ダメージになります。

【フリーズ】 :与えるダメージは致命ダメージになります。

【メールシュトローム】 :与えるダメージは致命ダメージになります。

(光)

【ヒール・ウォーター】 :HP 最大値が「威力 10」点回復します。

【リジェネレーション】 :HP 最大値が本来の値まで回復します。

(特殊)

【カオスマッシュ】 :与えるダメージが重傷ダメージになります。この魔法を行使するとき、その消費 MP と同じ点数だけ MP に重傷ダメージを受けます。

【カオスイクスプロージョン】 :与えるダメージが致命ダメージになります。この魔法を行使するとき、その消費 MP と同じ点数だけ MP に重傷ダメージを受けます。

魔動機術

☆【オートガード I】 :「3」点の重傷防護点を得ます。

【メディカルキット】 :HP 最大値が「威力 50」点回復します。種族がルーンフォークなら、回復量を+5 できます。

☆【パイルシューター】 :この魔法によって作製する武器を用いて与えるダメージは重傷ダメージになります。

☆【オートガード II】 :「5」点の重傷防護点を得ます。

【エフェクトプロテクター】:この魔法の効果を受けている間、回復不能ダメージを受けたなら、それを通常ダメージに変更します。

☆【パイルシューター】:この魔法によって作製する武器を用いて与えるダメージは致命ダメージになります。

召異魔法

HP や MP に直接ダメージを与える召異魔法(【ヴェノムブレス】【ディクリースマナポイント】など)はすべて、与えるダメージを重傷ダメージとして扱います。

【ブラッドブランデッド】:「適用ダメージの総計」または「10」点のいずれか少ない方の値だけ HP 最大値が回復します。

【ディシフィエンシー】:対象が「毒」「病気」「呪い」属性のダメージを受けるとき、そのダメージは致命ダメージになります。

【ソウルドレイン】:HP/MP 最大値も「10」点回復します。

練技

☆【アンチボディ】:重傷防護点を「5」点得ます。

☆【ビートルスキン】:重傷防護点を「2」点得ます。

☆【トロールバイタル】:重傷防護点を「10」点得ます。

呪歌

【ヒーリング】:前奏を含めて 20 分演奏を行うごとに HP 最大値が「1」点回復します。

【ビビッド】:前奏を含めて 40 分演奏を行うごとに MP 最大値が「1」点回復します。

【ソニックヴォイス】:与えるダメージは致命ダメージになります。

第三部

戦闘特技

戦闘特技の改訂

同名の戦闘特技が存在する場合は、その記述を上書きします。原則として記述はIBを導入しているものとして行われているため、非導入環境においては適宜読み替えてください。

特に、《かぼう I / II / III》については宣言特技から常時特技に変更されているため導入に際しては注意が必要です。

戦闘特技一覧

習得枠を使用する常時特技

- ・《かばうⅠ》
- ・《かばうⅡ》
- ・《かばうⅢ》
- ・《機会攻撃》
- ・《急所突き》
- ・《真理の歌Ⅰ》
- ・《真理の歌Ⅱ》
- ・《真理の歌Ⅲ》
- ・《ブロッキング》
- ・《平和の使者》

自動習得の常時特技

アニマギウス技能

- ・《トリックマスター》

シーフ技能

- ・《盗人の心得》
- ・《ガメルは剣よりも強し》
- ・《小市民の話術》
- ・《魔の接触》

スカウト技能

- ・《影走り》

フェンサー技能

- ・《フェンシング・スタンス》

レンジャー技能

- ・《トラップメイカー》
- ・《トラップマスター》

習得枠を使用する宣言特技

- ・《牽制攻撃Ⅰ》
- ・《牽制攻撃Ⅱ》
- ・《牽制攻撃Ⅲ》
- ・《戦闘伶術》
- ・《挑発攻撃Ⅰ》
- ・《挑発攻撃Ⅱ》
- ・《ディフェンススタンス》
- ・《必殺攻撃Ⅰ》
- ・《必殺攻撃Ⅱ》
- ・《必殺攻撃Ⅲ》

自動習得の宣言特技

シーフ技能

- ・《アサシンハンド》

戦闘特技詳細

習得枠を使用する常時特技

《かばうⅠ》

前提:-

使用:-

概要:近接攻撃以外の一部の攻撃をかばうことが可能になる

効果:魔法やその他の特殊能力に対しても、近接攻撃と同様にかばう行動を行うことができるようになります。ただし、「対象:術者」または「形状:起点指定」の魔法や特殊能力からはかばうことができません。

《かばうⅡ》

前提:冒険者レベル5以上

使用:-

概要:1 ラウンドに3回までかばう行動可能、かばう時判定に+2

効果:《かばうⅠ》の効果に加え、1 ラウンドに3回までかばう行動が可能になります。また、かばう行動によって肩代わりした攻撃に対する回避判定や生命・精神抵抗力判定などに+2のボーナス修正を得ます。

この戦闘特技は《かばうⅠ》の置き換え専用です。

《かばうⅢ》

前提:冒険者レベル9以上

使用:-

概要:かばう時ダメージを減少

効果:《かばうⅡ》の効果に加え、かばう行動によって肩代わりした攻撃によってダメージを受けるとき、そのダメージを8点減少させます。

この戦闘特技は《かばうⅡ》の置き換え専用です。

《機会攻撃》

前提:-

使用:-

概要:機会攻撃を使用可能になり、軽業判定+4

効果:特殊能力「▼機会攻撃」を得ます(機会攻撃を行うことができるようになります)。また、軽業判定に+4のボーナス修正を得ます。

《急所突き》

前提:冒険者レベル5

使用:-

概要:《暗器》のダメージ決定時、追加で1dを振る

効果:カテゴリ《暗器》の武器を用いて物理ダメージを与える攻撃を行うとき、そのダメージ決定のダイスの最初の一回に限り2dではなく3dを振り、その中から出目を2つ選んで威力表の出目とすることができます。

《真理の歌Ⅰ》

前提:バード技能3レベル以上

使用:-

概要:1H楽器で呪歌を行使可能になる

効果:楽器を「用法:1H」のアイテムとして装備し、呪歌を行使できるようになります。

《真理の歌Ⅱ》

前提:バード技能5レベル以上

使用:-

概要:呪歌の効果を敵か味方のみ限定でき、演奏判定+2

効果:《真理の歌Ⅰ》と同じ効果に加え、呪歌を範囲内の味方キャラクターか敵キャラクターのどちらかのみを対象として使用することができるようになります。ただし、効果が発揮されてから対象を変更することはできません。

また、同時に演奏判定に+2のボーナス修正を得ます。

この戦闘特技は《真理の歌Ⅰ》の置き換え専用特技です。

《真理の歌Ⅲ》

前提:バード技能11レベル以上

使用:-

概要:神紀文明語の会話能力を習得し、精神効果属性を無効にする効果を無効化

効果:《真理の歌Ⅱ》と同じ効果に加え、「○精神効果無効」やそれに類する特殊能力を持つ対象にも呪歌の効果を発揮させることができるようになります。

また、GMはこの戦闘特技を習得しているキャラクターが「神紀文明語」の会話を習得しているものとして扱っても構いません。

この戦闘特技は《真理の歌Ⅱ》の置き換え専用特技です。

《ブロッキング》

前提:冒険者レベル3以上

使用:-

概要:1 ラウンドに4回まで移動妨害可能、「戦士系技能レベル+器用度」で軽業判定

効果:移動妨害を1 ラウンドに4回まで行うことができます。騎乗状態であれば騎獣も同じく4回まで移動妨害を行うことができます。

また、移動妨害と離脱妨害において妨害側として軽業判定を行うとき、「戦士系技能レベル+器用度ボーナス」を基準値として判定を行うことができるようになります。

《平和の使者》

前提:レンジャー技能3レベル

使用:-

概要:罠設置判定+2、罠によって与えるダメージを致命ダメージにする

効果:罠設置判定に+2のボーナス修正を得ます。さらに、罠によってHPにダメージを与えるとき、そのダメージを致命ダメージにします(与えたダメージと同じ値だけ対象の最大HPが減少します)。

自動習得の常時特技

アニマギウス技能

《トリックマスター》

習得:アニマギウス技能5レベル

使用]

概要:奇術の効果時間2倍

効果:全ての奇術の効果時間が本来の2倍になります。ただし、本来の効果時間が「一瞬」のものには効果がありません。

シーフ技能

《盗人の心得》

習得:シーフ技能1レベル

使用:-

効果:フェンサー技能による近接攻撃が命中したときに効果を発揮します。その判定の出目が「7」以上なら、本来の戦利品とは別に対象が持つ戦利品をひとつ獲得できます。この際には通常の戦利品獲得と同様の処理を行います。この戦闘特技は一回の戦闘につき「シーフ技能レベル」回まで効果を発揮しま

す。

《ガメルは剣よりも強し》

習得:シーフ技能 5 レベル

使用:-

効果:フェンサー技能を用いてカテゴリ<投擲>の武器《シルバーストーン》による攻撃を行うとき、「 $200 * n$ (最大 4,000)」点だけ自身の持つガメルを消費することで、その攻撃の追加ダメージを「n」点だけ上昇させます。さらに、このとき消費するガメルが「4,000」G なら、その攻撃の本来の対象とは別に 10m 以内の任意のキャラクター 2 体を指定し、そのキャラクターにも同じ攻撃を行うことができます。

《小市民の話術》

使用:-

習得:シーフ技能 7 レベル

効果:自身の属するパーティ内のキャラクターが売買を行うとき、10%良い価格で取引を行うことができます。すなわち、本来より 10%安く買うことができ、本来より 10%高く売ることができます。

《魔の接触》

使用:-

習得:シーフ技能 10 レベル

効果:《盗人の心得》の効果が出目「5」以上で発動するようになり、さらにそのとき対象が武器または防具を装備しているなら、その中のひとつをランダムに地面へ落とします。

スカウト技能

《影走り》

前提:スカウト技能レベル 9 以上

使用:-

概要:暗闇や視覚などをすばやく走りぬけ、移動します。

効果:移動を行うとき、機会攻撃やそれに準ずる効果を受けません。

フェンサー技能

《フェンシング・スタンス》

習得:フェンサー技能 5 レベル

使用:フェンサー技能

概要:《暗器》の威力決定ダイスを 1d 追加する

効果:《暗器》による攻撃を行う時、威力決定ダイスの最初の一回に限り、2dの代わりに3dを振り、その中から2dを選んでダメージ決定ダイスの出目とすることができます。

レンジャー技能

《トラップメイカー》

習得:レンジャー技能 5 レベル

使用:レンジャー技能

概要:補助動作で即席の罠を設置できる

効果:1 ラウンドに 1 回だけ、補助動作で即席の罠を仕掛けることができます。

《トラップマスター》

習得:レンジャー技能 12 レベル

使用:レンジャー技能

概要:罠設置判定に+2、罠容量+2。即座に罠を強化できる

効果:罠設置判定に+2 のボーナス修正を得、自身が設置する罠の<罠仕掛け>の罠容量を+2 できます。

さらに、<罠の材料>を使用して<罠仕掛け>を強化する動作を補助動作で行うことができます。

習得枠を使用する宣言特技

《牽制攻撃 I》

前提:なし

使用:-

概要:命中力判定時、ダイスを振り直せる。C 値+1

効果:使用者が行う近接攻撃と射撃攻撃の C 値を+1 します。使用者が命中力判定を行ったとき、その出目を破棄してダイスを振り直すことができます。この振り直しは一回の攻撃につき 1 回まで行うことができます。

《牽制攻撃 II》

前提:冒険者レベル 7 以上、《牽制攻撃 I》

使用:-

概要:命中力判定時、ダイスを振り直すことができる

効果:使用者が命中力判定を行ったとき、その出目を破棄してダイスを振り直すことができます。この振り直しは一回の攻撃につき 1 回まで行うことができます。

この戦闘特技は《牽制攻撃Ⅰ》の置き換え専用です。

《牽制攻撃Ⅲ》

前提:冒険者レベル 11 以上、《牽制攻撃》

使用:-

概要:命中力判定への不利な修正を無視し、ダイスを振り直せる

効果:《牽制攻撃Ⅱ》と同様の効果に加え、使用者が命中力を行うとき、自身の命中力判定に対するペナルティ修正と、対象の回避力判定に対するボーナス修正をすべて無視することができるようになります。

この戦闘特技は《牽制攻撃Ⅲ》の置き換え専用です。

《戦闘伶術》

前提:バード技能 5 レベル

使用:バード技能

概要:一回の主動作で呪歌の使用とそれ以外の行動を同時に行う

効果:一回の主動作で呪歌の使用とそれ以外の主動作で行うことができる行動を同時に行います。呪歌の使用とそれ以外の行動はどちらを先に行っても構いませんが、2つの行動は必ず連続している必要があり、その間に動作を行うことはできません。

《必殺攻撃Ⅰ》

前提:なし

使用:-

概要:C値-1、クリティカル時追加 D+8

効果:使用者が近接攻撃のダメージ決定を行うときそのC値を-1します。さらにクリティカル時、その追加ダメージを+8します。

《必殺攻撃Ⅱ》

前提:フェンサー技能 7 レベル、《必殺攻撃Ⅰ》

使用:-

概要:C値-1、クリティカル時追加 D+20

効果:使用者が近接攻撃のダメージ決定を行うときそのC値を-1します。さらにクリティカル時、その追加ダメージを+20します。

この戦闘特技は《必殺攻撃Ⅰ》の置き換え専用です。

《必殺攻撃Ⅲ》

前提:フェンサー技能 11 レベル、《必殺攻撃Ⅱ》

使用:-

概要:C 値-2、C 値限界を-1、クリティカル時追加 D+30

効果:使用者が近接攻撃のダメージ決定を行うときその C 値を-2 し、さらに C 値の限界を-1 します(通常なら C 値は最低 8 ですが、この場合は最低 7 になります)。さらにクリティカル時、その追加ダメージを +30 します。

この戦闘特技は《必殺攻撃Ⅱ》の置き換え専用です。

《ディフェンススタンス》

前提:冒険者レベル 9 以上

使用:-

概要:主動作放棄し回避力、生命・精神抵抗力+2、受けるダメージ半減

効果:この戦闘特技を宣言する場合、移動は「制限移動」に限られます。

使用者は回避力判定、生命抵抗力判定、精神抵抗力判定に+2 ボーナス修正を得、自身がダメージを受ける際、そのダメージを半減します。

《挑発攻撃Ⅰ》

前提:なし

使用:-

概要:攻撃を誘い、回避すれば対象は転倒

効果:この戦闘特技の宣言者が行った近接攻撃が命中したとき、その対象は次の手番において、可能なら宣言者に対して近接攻撃を行わなければなりません。さらに、この効果によって誘った近接攻撃に対して宣言者が回避力判定に成功したなら、対象は即座に転倒します。近接攻撃を誘う効果が一回発揮されたなら、その攻撃の終了後にこの戦闘特技の効果は失われます。

《挑発攻撃Ⅱ》

前提:フェンサー技能レベル 5 以上

使用:-

概要:対象の与ダメージを減少させ、攻撃を誘う

効果:《挑発攻撃Ⅰ》と同様の効果に加え、宣言者の近接攻撃が命中したとき、その攻撃の最初の威力決定ダイスの出目と同じ値だけ、対象が与えるダメージが減少します。この効果は近接攻撃を誘う効果を発揮しても失われません。

自動習得の宣言特技

《アサシンハンド》

習得:シーフ技能 7 レベル

使用:-

効果:魔物データを使用するキャラクターにこの戦闘特技の宣言者が行った近接攻撃が命中したとき、対象の HP に「シーフ技能レベル+器用度ボーナス」点の致命ダメージを与えます(与えたダメージと同じ点数だけ対象の HP 最大値が永久に減少します)。ただし、対象が<剣のかけら>を所持しているなら、それを「4」個まで奪います。対象には<剣のかけら>を失ったことによるステータスの変動が発生します。

第四部

アイテム

追加アイテム一覧

武器

カテゴリ<ソード>

<フォーティンガルの刺剣>:「毒属性効果*5」点だけダメージ上昇

<アービター・i38>:クリティカル時ダメージを致命傷にする

<+重機動召雷剣+ドミナントブレイド>:受けた雷属性ダメージと同じだけダメージ上昇

カテゴリ<アックス>

<マスターキー>:魔法の鍵を破壊

カテゴリ<スピア>

<リコーダー・アンサンブル>:周囲の精神効果(弱)効果を解除

<レンヴァーの魔導槍>:クリティカル時転倒、HP消費で貫通効果

カテゴリ<メイス>

<火牛槌>:<渦巻き鉾のお守り>と同様の効果

カテゴリ<ウォーハンマー>

<トレジャーハントピック>:倒した相手の戦利品の出目+2

<ショックスティック>:命中時対象の行動判定-1

<ソルニウス・マグナ>:攻撃のダイスを振り直せる

カテゴリ<格闘>

<テュポネーの呪縛鎖>:<尻尾>を得、また強化する。転倒無効

カテゴリ<投擲>

<波動球>:グラップラー技能で命中力判定できる

カテゴリ<ガン>

<アンデッドバスター>:アンデッドに攻撃したとき、連鎖的にダメージ

<シャフリル・レールストライカー>:弾薬をすべて消費し命中力アップ

<矢弾>

<祝福の矢/太矢>:アンデッドに対してペナルティを与える

<暗殺者の矢/太矢/弾丸>:必中の奇襲攻撃を行う

<機先の矢/太矢>:対象を転倒させ、起き上がりづらくする

<太陽神の矢>:穢れを持つものに対して致命ダメージ

防具

<非金属鎧>

<マルチスケイル>:無傷ならダメージを半減できる

<盾>

<バリハムートの逆鱗>:不利な精神効果を無効にできる

<ポーション類>

<イグニス・カクテル>:「3」点ダメージ、与ダメージを+8

<薬品>

<イモータリティ・セラムのおみやげレプリカ>:
一時的に穢れを「3」点得、精神効果属性の効果を
無効化

<冒険者技能用アイテム>

<トリックマテリアル>
<アニマギウスキット>
<アニマギウス・フラグメント>
<グラント・ハーブ>:呪歌の判定+2
<アメイジング・コード・ツイッター>:【アメージ
ング】を強化
<レイト・レイト・レイトショー>:【ララバイ】
を「抵抗:短縮」にする
<ミンストレルのコンサティーナ>:任意の3帯に
呪歌を行使

<強化>

<フロギストン・インパクト>:対象に弱点を与える
<小火騒ぎの武器+2>:投擲武器の与ダメージ+6
<裏切りの武器+2>:眠っているもの、有効的なも
のに特にダメージ
<不死殺しの武器+2>:アンデッドとヴァンパイ
アにペナルティを与える
<狂戦士の武器+2>:C値-2,C値限界-1,消費MP2
倍
<煽動者の武器+2>:確率で対象をスタンさせる

<冒険道具類>

<絶対当たる! マナハウザー>:C値3で必中の
「威力100」の攻撃を行う
<ニアハガタの印>:【サモンフェアリー】の効果

時間2倍

<カルコサの観察>:妖精魔法(特殊)を使えない代
わり、魔力+2

<魔素の澱>:深智魔法の消費MP-1,行使判定+2

<クノ・ヤノエの墳墓>:回復魔法使用時、追加で
「魔力-4」点回復

<装飾品>

顔

<王様の新品メガネ>:スケスケの視界を得る

首

<マナサプライチューブ>:魔動機の騎獣と自分を
接続する

背中

<グレート・オプティカル・透明クローク>:【ブ
リズムエフェクト】の効果を受ける

手

<反逆者の指輪>:攻撃が外れても、微量の毒属性
ダメージを与える

胴・腰

<ウィッグテール>:<尻尾>を得る

足

<韋駄天の羽根つきブーツ>:移動力+5,軽業判定
+2

加工品レシピ

<ヒーリングポーション(12個)>

<アンチマジックポーション>

罨仕掛け

<トリップワイヤー>

<即席罨仕掛け>

<ガーゴイルのトリップワイヤー>

<バグベアードのレーザー・トリップワイヤー>

<ゴールドファンクのマジック・トリップワイヤー>

罨強化

<質実剛健の罨>:5 点のダメージを与える

<ヴァイパー・タスクの罨>:対象が受けるダメージを+3

<ボムの罨>:爆発する

<ブギーマンの罨>:罨のブギーマンを召喚する

<膝砕きの罨>:ダメージを与え、足に絡み効果

<マンブローの罨>:対象を強制的に移動させる

<遠隔操作の罨>:罨を遠隔起動可能にする

<追撃者の罨>:強制移動や転倒が回避しづらくなる

<自殺志願者の罨>:敵を錯乱させる

<目くらましの罨>:盲目にする

<足手まといの罨>:行動判定-1,転倒させる

<エルシリアン・ボムの罨>:強力な爆発効果

<エルシリアン・ブギーマンの罨>:より強力な罨を召喚

<エルシリアン・マンブローの罨>:強制移動させ転倒

<バジリスク・タスクの罨>:対象が受けるダメージを+6

<カ比ベの罨>:単体攻撃を除く攻撃を弱体化する

<水びたしの罨>:水たまりを出現させる

<復讐者の罨>:高いレベルの敵に特効の必中ダメージ

<魔力憎みの罨>:魔力を用いる攻撃を相手に返す

<洪水の罨>:大きな水たまりを出現させる

<神々の戦場の罨>:神紀文明時代の大気を再現する

アイテム詳細

武器

ソード

(魔)<フォーティンガルの刺剣>:12,000G

ソード B/1H 両・2H/必筋 10/命中+1・+2/威力 10/C 値 12/追加 D+1/

この武器による攻撃が命中したとき、対象が毒属性の効果を受けているなら、それを達成値にかかわらずすべて解除し、さらにこの攻撃の追加ダメージを「対象の受けている毒属性の効果の数*5」点だけ上昇させます。

(魔)<アービターi38>:15,500G

ソード S/1H 投/必筋:4/命中:+2/威力:14/C 値:9

この武器によってダメージを与える時、一回でもクリティカルが発生したなら、そのダメージは致命ダメージになる(与えたダメージと同じ点数だけ対象の最大 HP が減少する)。

(魔)<† 重機動召雷剣† ドミナントブレイド>:24,000G

ソード S/2H/必筋:35/命中+1/威力:55/C 値:10/追加 D+1

魔動機文明語で「† 重機動召雷剣†」と銘が入っている、精巧な魔動機と重装甲により強化された<センチネル>。

この武器を装備している間、あなたの防護点は2点上昇する。

装備者が雷属性のダメージを受けたとき、次にこの武器によって与えるダメージが受けたダメージと同じ値だけ上昇する。

アックス

<マスターキー>:12,400G

アックス A/振 2H:突 2H/必筋:20/命中:+1/威力:[40/35]/C 値:[9/8]

【ノッカー・ボム】と同様、魔法の鍵によって施錠された扉を破壊する。

スピア

(魔)<リコーダー・アンサンプル>:8,400G

スピア B/[1H 両/2H]/必筋:10/命中:[-/+1]/威力:[20/25]/C 値:10/

MP を 3 点消費し、主動作を消費することで半径 50m 以内において継続している精神効果(弱)属性の効果すべて解除する。

(魔)<レンヴァーの魔導槍>:12,000G

スピア S/1H/必筋:7/命中:+1/威力:22/C 値:9

攻撃がクリティカルした時対象を転倒させる。補助動作で HP を 10 点消費することで「ランク B」「用法:1H 投」「射程/形状:10m/貫通」の投擲武器として使用することができる。

メイス

(魔)<火牛槌>:3,000G

メイス B/2H/必筋:20/命中:+2/威力:40/C 値:12

この武器を用いた攻撃は炎属性として扱う。この武器を装備している間、この武器は<渦巻き鉞のお守り>と同様の効果を持つ。この効果は<渦巻き鉞のお守り>と重複する。

ウォーハンマー

(魔)<ショックスティック>:4,000G

ウォーハンマー-B/1H/必要筋力:2/命中:-/威力:7/C 値:9

攻撃命中時、10 秒(1 ラウンド)の間、対象の行動判定を-1 する。この効果は雷属性として扱う。

(魔)<トレジャーハントピック>:6,500G

ウォーハンマー-B/2H/必筋:20/命中:-/威力:30/C 値:9

この武器を用いた攻撃によって対象の HP が 0 以下になったとき、その対象の戦利品を獲得するとき、その出目を+2 します。

(魔)<マグナ・ソルニウス>:60,000G

ウォーハンマー-SS/2H/必筋 30/命中-1/威力 90/C 値 8/

▼この武器の攻撃の命中力判定に失敗した時、またはこの武器を用いた攻撃の威力表の出目が 4 以下だった時、HP か MP を 5 点代償として消費する事でそれを無効にし、ダイスを振り直す事が出来る。この効果は一回の攻撃につき一度だけ発動することが出来る。

格闘

(魔)<テュポネーの呪縛鎖>:12,000G

格闘 A/1H#/必筋:20/威力:30/命中+1/C 値 10

この武器を装備している間、あなたは腰に装飾品をつけることが出来ない代わりに、<尻尾>を得る。ま

たこの武器自体が<尻尾>を強化する武器として扱う。

あなたが死亡したとき、あなたの腰から下はこの武器によって飲み込まれ、決してそれを修復出来ない。この効果は呪い属性の目標値 30 の効果として扱われる。

この武器を装備している間、あなたはあらゆる転倒効果を受けない。

投擲

(魔)<波動球>:1,200G(半ダース)

投擲 B/1H 投/必筋:10/命中:-/威力:15/C 値:10

グラブラー技能で命中力判定可能。命中時、対象の特殊能力「飛翔」を3分(18 ラウンド)の間無効化する。

ガン

<アンデッドバスター>:1,5000G

ガン A/2H/必筋:10/最大装填数:6/命中:+1/C 値:11/追加 D:+3/射程:30m

この武器を用いて「対象:単体」の射撃攻撃を行い、分類が「アンデッド」の対象に攻撃が命中したとき、その対象から3m以内に居る分類が「アンデッド」のキャラクター2体までに同じ攻撃が命中したものととして処理を行うことができる。

<シャフリル・レールストライカー>:75,000G

ガン SS/装填数 5/2H/必筋 20/命中-/追加 D+12/C 値 8/射程 100m

この武器の弾丸には通常の<矢弾>の代わりに1つ100Gで作成できる<レールスパイク>を使用する必要があります。この武器を用いて射撃攻撃を行うとき、本来の効果に関わらず対象が「単体」であるものとして扱います。

この武器を用いて射撃攻撃を行うとき、2つ以上の弾丸に同じ<～・バレット>系魔法弾丸を行使し、そのすべてを消費することで「使用する弾丸の数-1」点だけ、その命中力判定にボーナス修正を受けることができます(攻撃を行う回数自体は変化しません)。

矢弾

<祝福の矢/太矢>:8,000G(12本)

効果:「分類:アンデッド」のキャラクター、またはヴァンパイアであるキャラクターにこのアイテムによる攻撃が命中したなら、対象は3分(18 ラウンド)の間対象の回避力判定に-1のペナルティ修正を受けま

す。この効果は-4まで重複します。

<暗殺の矢/太矢/弾丸>:1,200G(12本/発)

効果:攻撃の対象が攻撃者に気づいていないか、気づいていても敵対者だと認識していないなら、その攻撃は命中力判定を行わず命中したものととしてダメージを与えます。

<機先の矢/太矢>:600G(12本)

効果:キャラクターに攻撃が命中したとき、対象はただちに転倒し、さらにその攻撃の命中力判定の達成値を目標値する引き剥がし(「BT」p28)の判定に成功しない限り起き上がることができません。

(魔)<太陽神の矢>:6,000G(12本)

効果:穢れを「1」点以上持つ対象に攻撃するとき、その命中力判定に+2します。

穢れを「1」点以上持つ対象にこのアイテムによる攻撃が命中したなら、対象はその命中力判定の達成値を目標値とする精神抵抗力判定を行い、「抵抗:短縮」「時間:30秒(3ラウンド)」で「『自身の穢れ*3』点だけ呪い属性の致命ダメージを受ける(受けたダメージの値と同じだけ、HPの最大値が減少する)」効果を与えます。

この矢はHP最大値を減少させる効果を発揮しない限り回収して再利用が可能です。

防具

非金属鎧

<マルチスケイル>:17,500G

非金属鎧 S/必要筋力:18/回避:+1/防護点:6

炎、水・氷、風、土属性の魔法ダメージを常に-1する。現在HPが最大HPと同じかそれ以上なら、受けるダメージを半減する。

盾

<バハムートの逆鱗>:6,500G

盾 S/必筋:6/回避:+2/防護点+3

精神効果属性の不利な効果を受けたとき、その達成値と同じ値だけHPまたはMPを消費することでそれを無効化できる。

ポーション類

<イグニス・カクテル>:5,500G

赤黒い液体が詰められ、コルクによる栓がされた古びた手書きラベルの瓶。

使用者は「3」点のダメージを受ける代わりに、続く1分(6ラウンド)の間、自身が与えるすべてのダメージを炎属性として扱うことができ、そのダメージを+8します。さらに、このアイテムの効果を受けているキャラクターが使用する炎属性の効果はすべて黒炎による効果として扱い、炎属性のダメージや効果を軽減、無効化する能力を受けません。

薬品

(魔)<イモータリティ・セラムのおみやげレプリカ>:4,000G(半ダース)

魔動機時代のある時期、多くの観光地で販売された丸薬。魔動機文明語で「滋養強壮、一回3錠、水なしで飲める」と書かれている。

3分(18ラウンド)の間、穢れを「3」点増やす代わりに、精神効果属性のあらゆる不利な効果を受けず、精神抵抗力判定に+2のボーナス修正を得る。

ただし、このアイテムによって穢れが「5」点以上になったキャラクターはレプナントと化し、二度と元に戻らない。

冒険者技能用アイテム

<トリックマテリアル>:200G

効果：奇術に使用します。コイン・カード・パドル(船の櫂の形を模した小さな棒)の三種類があります。

<アニマギウスキット>:200G

装備部位：左手、右手、胴・腰、

効果：通常の<アルケミーキット>と同様に賦術の使用に用いることができる他、奇術の使用にも用いることができます。<アニマギウスキット>を装備していなければ<トリックマテリアル>を所持していても奇術を使うことは出来ません。

(魔)<アニマギウス・フラグメント>:15,000G

装備部位：任意

効果：このアイテムを購入するとき任意の奇術一つを選択します。このアイテムを装備している間、選択した奇術をMPと<トリックマテリアル>を必要とせず使用できるようになります。また選択した奇術を使用する限りにおいて、奇術の使用回数の制限を無視して他の奇術を主動作・補助動作で使用できるようになります。

<グラント・ハーブ>:3,000G

呪歌を演奏するとき、その達成値に+2 点のボーナス修正を得ます。

<アメイジング・コード・ツィター>:6,000G

この楽器を使用するにはバード技能を 10Lv 以上習得している必要があります。

この楽器を使用して呪歌を演奏するとき、その達成値に+2 点のボーナス修正を得ます。さらに、この楽器を用いて呪歌【アメージング】を演奏するとき、奏者は習得している呪歌の効果から 3 つを選び、その中からランダムに一つを発揮させることができるようになります。

<レイト・レイト・レイトショー>:8,000G

この楽器を使用して呪歌を演奏するとき、その達成値に+1 点のボーナス修正を得ます。さらに、この楽器を用いて呪歌【ララバイ】を演奏するとき、「抵抗:短縮」であるものとして扱うことができます。

(魔)<ミンストレルのコンサティーナ>:18,000G

この楽器を使用するにはバード技能を 5Lv 以上習得している必要があります。

この楽器を使用して呪歌を演奏するとき、その達成値に+1 点のボーナス修正を得、さらに本来の対象の代わり、その範囲内からキャラクターを 3 体だけ選び、呪歌の対象とすることができます。

強化

特殊加工の武器+2

<～の武器+2>と名のつく強化は、武器強化<魔法の武器+1>が施されている武器にのみ行うことができます。また、<～の武器+2>と名の付く強化を一つの武器に二つ以上施すことはできません。

<フロギストン・インパクト>:3,000G

効果:打撃時の衝撃によって大気中の「燃素」を対象に吸着させ、対象を落ち葉のように燃えやすくする装置。この強化は打撃武器にのみ行うことができます。

この強化を施された武器による攻撃が命中したとき、対象に「時間:3分(18 ラウンド)」で「弱点:炎属性ダメージ+3」「弱点:純エネルギー属性ダメージ+3」「弱点:衝撃属性ダメージ+3」のいずれかを与えることができます。この効果は異なる弱点を指定する限り重複します。

<小火騒ぎの武器+2>:500G

効果:この強化はカテゴリ<投擲>のアイテムにのみ行えます。攻撃が命中した対象に火属性/純エネルギー

一属性/衝撃属性の魔法ダメージを「2」点ずつ与えます。この強化を受けたアイテムは、本来の効果に関わらず、一度攻撃に用いた後に消費されます。

<裏切りの武器+2>:2,000G

効果:眠っているキャラクターを攻撃するとき、そのC値を「-2」します。さらに、友好的なキャラクターを攻撃するとき、その命中力判定はダイスを振らず自動成功となり、そのダメージは2倍になります。

<不死殺しの武器+2>:4,000G

効果:「分類:アンデッド」のキャラクター、またはヴァンパイアであるキャラクターにこのアイテムによる攻撃が命中したなら、その対象はただちにその命中力判定の達成値を目標値として生命抵抗力判定を行います。失敗した対象は3分(18ラウンド)の間回避力判定に-1のペナルティ修正を受けます。この効果は-4まで重複します。

<狂戦士の武器+2>:5,000G

効果:この武器のC値を常に-2し、C値の限界を「7」にします。

ただし、このアイテムを装備している間、受けるダメージが常に+3され、MPを消費するとき、その消費MPを2倍にします。

<煽動者の武器+2>:8,000G

効果:この武器による攻撃は、本来の効果に関わらず「対象:単体」として扱います。この武器が命中したとき、その命中力判定の出目が「9」以上なら、対象は次の手番の間あらゆる主動作を行なえません。

冒険道具類

(魔)<絶対当たる！マナハウザー>:25,000G

用法:2H

設置に1時間を要する。設置したあと起動することで「抵抗:必中」「射程/形状:100m/起点指定」「対象:半径100m/全て」で「威力100+5」の魔法ダメージ(C値3【誤記に非ず】)としてクリティカルする)を与える。《鷹の目》を持っているなら任意の地点を対象にすることが出来るが、そうでない場合は射程内に存在するキャラクター一体(起動者自身を含む)を中心とする。一度使用したら設置状態が解除される。

(魔)<ニアハガタの印>:15,00G

用法:1H

このアイテムは「神紀文明語」「ケンタウロス語」いずれかの読文を習得していなければ効果を発揮し

ません。

【サモンフェアリー I/II/III】を行使するとき、その効果時間を1分(6ラウンド)に変更できる。

(魔)<カルコサの観察>:20,000G

用法:1H

このアイテムは「神紀文明語」「ケンタウロス語」いずれかの読文を習得していなければ効果を発揮しません。

このアイテムを装備している間妖精魔法(特殊)を行使できない。妖精魔法を行使する時魔力を+2し、威力表を用いる場合はC値を-2する。

(魔)<魔素の澱>:15,000G

用法:1H

このアイテムは「神紀文明語」「ドレイク語」いずれかの読文を習得していなければ効果を発揮しません。

深智魔法の消費MPを-1し、行使判定に+2のボーナス修正を得る。

(魔)<クノ・ヤノエの墳墓>:25,000G

用法:1H

このアイテムは「神紀文明語」「ドレイク語」いずれかの読文を習得していなければ効果を発揮しません。

回復効果を持つ神聖魔法を行使するとき、その魔法と同じ対象に「抵抗:必中」で神聖魔法扱いのHPを「魔力-4(最低0)」点回復する効果を与える。

装飾品

顔

(魔)<王様の新品メガネ>:6,000G

ショッキング・ピンクのフレームに魔法文明語で「良からぬものへ」と白い文字が描かれたメガネ。魔動機文明時代、魔動機を嫌った変わり者の魔術師が作ったとされている。

非生物的な遮蔽を無視してものを見る視界を得ることが出来ます(魔法を行使するとき、敵キャラクターや乱戦エリア以外の遮蔽を無視します)。ただし、この装飾品を装備している間魔動機文明時代に製作された武器・防具・装飾品などは一切装備できません。

首

<マナサブライチューブ>:5,500G

(要マジテック 3)自身が操る、分類が「魔動機」の騎獣の HP を「X」点減少させることで、「X」点だけ自身の MP を回復する。または、自身の MP を「Y」点消費することで分類が「魔動機」の騎獣の HP を「Y」点回復する。このアイテムの使用は補助動作として行い、1 ラウンドに一回しか行うことができない、

背中

<グレート・オプティカル・透明クローク>:4,000G

このアイテムはマントとして扱います(<野伏の**マント>への加工が可能です)。

装備者は補助動作で「1」MP を消費して起動することで、10 秒(1 ラウンド)の間だけ魔動機術【プリズムエフェクト】の効果を得ます。起動動作は 1 ラウンドに一回しか行えません。

さらに、このとき装備者がすでに【プリズムエフェクト】の効果を受けているなら、知覚が「五感」であるキャラクターにも【プリズムエフェクト】と同様の効果を得、知覚が「機械」のキャラクターからの近接攻撃、射撃攻撃を 1d の出目にかかわらず自動回避できます。

手

<反逆者の指輪>:200G

近接攻撃を行ったとき、その成否に関わらず対象は 30 秒(3 ラウンド)の間手番開始ごとに毒属性の魔法ダメージを「1」点与えます。この効果は 4 回まで重複します。

胴・腰

<ウィッグテール>:3,000G

カテゴリ:<格闘>の武器<尻尾>を得る。髪型・髪色を自由に変える能力を得る。

足

(魔)<韋駄天の羽根つきブーツ>:5000G

効果:<韋駄天ブーツ>の中でもより強い魔法が掛けられたものです。

これを身につけたものは移動力が+5 され、軽業判定に+2 のボーナス修正を得ます。

加工品レシピ

以下に示されたアイテムは、購入に際してアイテムの効果欄に示された技能を用いて加工判定に成功

すれば、本来の値段の半額で購入することができます。

<ヒーリングポーション(12 個)>:1200G

レンジャー技能/目標値:9

<アンチマジックポーション>:3,000G

レンジャー技能/目標値:20

罠仕掛け

<トリップワイヤー>:20G

範囲:15m

罠容量:2

概要:15m の直線に「対象:単体」の罠を張る

効果:このアイテムは 15m までの直線の形状で設置することができます。このアイテムは 1 度設置したら回収することはできず、<強化>の効果を一度処理したなら破壊されます。

<即席罠仕掛け>:-

距離:5m

対象:単体

罠容量:1

概要:5m の直線に「対象:単体」の罠を張る

効果:即席の罠仕掛けです。スカウト技能,またはレンジャー技能を 1 レベル以上で習得しているキャラクターなら、ありあわせの材料を使って即席で作ることができます。罠容量と設置できる範囲が 5m の直線であること以外は<トリップワイヤー>と同様の効果を持ちます。

<ガーゴイルのトリップワイヤー>:2,000G

距離:25m

対象:半径 3m/すべて

罠容量:3

概要:25m の直線に「対象:半径 3m/すべて」の罠を張る。

効果:手のひらに収まる程度のガーゴイルを模した監視装置です。罠が起動してもこのアイテム自体は破壊されず、再利用可能です。

<バグベアードのレーザー・トリップワイヤー>:7,500G

距離:30m

対象:効果参照

罨容量:5

概要:30mの直線に広範囲の罨を張る。

効果:このアイテムを使用するにはレンジャー技能を5Lv以上で習得している必要があります。

この<罨仕掛け>を用いた罨が発動したとき、設置された範囲上に居るキャラクター3体までを選び、それぞれについて「半径3m/すべて」の範囲で罨が発生します。

手のひらに収まる程度の、バグベアードを模した監視装置です。罨が起動してもこのアイテム自体は破壊されず、再利用可能です。

<ゴールドファングのマジック・トリップワイヤー>:7,500G

距離:20m

対象:単体

罨容量:3

概要:20mの直線に「対象:単体」の罨を張る。探索判定,罨回避判定に-2

効果:このアイテムを使用するにはレンジャー技能を5Lv以上で習得している必要があります。

この<罨仕掛け>を用いた罨が探索判定や罨回避判定の対象となるとき、その判定に-2のペナルティ修正を与えます。罨が起動してもこのアイテム自体は破壊されず、再利用可能です。

罨強化

<質実剛健の罨>:50G

効果:この効果は本来の効果に関わらず「対象:単体」として扱います。対象に「5」点の魔法ダメージを与えます。

<ヴァイパー・タスクの罨>:200G

効果:この効果は毒属性として扱います。30秒(3ラウンド)の間、対象はダメージを受けるたび、追加で「3」点の魔法ダメージを受けます。

<ボムの罨>:100G

効果:対象に火属性/純エネルギー属性/衝撃属性の魔法ダメージを「2」点ずつ与えます。これらのダメージはそれぞれ別のもので扱います(例えば対象が「炎属性無効」を持っていても、無効に出来るダメージは3点だけです)。

さらに、罨回避判定に失敗した対象は、30秒(3ラウンド)の間、手番が開始するごとに対象は5点の炎属性ダメージを受けます。

<ブギーマンの罨>:200G

必要時間:罨が発動した地点に、設置者の指揮下にある魔法生物<ブギーマン>1体が出現します。<ブギーマン>はガスト(「I改」p395)と同様のデータを持ちます。対象は<ブギーマン>の移動妨害を受け、罨が発動した地点で移動を停止する必要があります(当然ながら、3部位以上なら、<ブギーマン>の移動妨害を通過できます)。

さらに、対象が罨回避判定に失敗したなら、対象の陣営は先制値に-2のペナルティを受けます。

<膝砕きの罨>:200G

効果:対象が「脚」「足」やそれに類する部位を持っているなら、それらに「10」点の致命ダメージを与えます(与えたダメージと同じだけ対象の最大HPが減少します)。

罨回避判定に失敗した対象は足に対する絡み効果を受けます(移動を行えなくなり、回避力判定に-2のペナルティを受けます)。

<マンブローワの罨>:300G

効果:罨回避判定に失敗した対象を、乱戦状態を無視して即座に「10」mだけ設置者の任意の方向に移動させます。この効果による移動によって、罨など移動を発動条件とする対象に不利な効果が発動することはありません。

<遠隔操作の罨>:300G

効果:この<罨強化>が施されている場合、この罨を能動的に起動する動作を「射程/形状:30m/起点指定」であるものとして行うことができます。

<追撃者の罨>:300G

効果:対象は30秒(3ラウンド)の間、強制的に移動させたり、転倒させる効果に対して回避/抵抗を試みるとき、その判定に-2のペナルティ修正を受けます。

<自殺志願者の罨>:500G

効果:対象は神聖魔法【インターナル・ディスコード】と同様の効果を受けます。さらに、対象が罨判定に失敗したなら、周囲に居る「知覚:高い」でないキャラクターは、対象が錯乱している原因がこの罨であることに気づきません。

<目くらましの罨>:500G

効果:この効果は本来の効果にかかわらず、「半径 3m/すべて」「抵抗:短縮」として扱います。30 秒(3 ラウンド)の間、罨回避力判定に失敗した対象を盲目状態にします。ただし、対象が「知覚:魔法」の場合は効果がありません。

<足手まといの罨>:500G

効果:設置者がレンジャー技能を Lv5 以上習得していなければ、この罨を設置することはできません。

10 秒(1 ラウンド)の間対象の行動判定に-1 のペナルティ修正を与えます。さらに、罨回避判定に失敗した対象を転倒させます。

<エルシリアン・ボムの罨>:500G

効果:設置者がレンジャー技能を Lv5 以上習得していなければ、この罨を設置することはできません。

対象は即座に「5」点の炎属性の魔法ダメージを受けます。さらに、30 秒(3 ラウンド)の間、手番終了時に炎属性/純エネルギー属性/衝撃属性の魔法ダメージをそれぞれ「3」点ずつ受けます。これらのダメージはそれぞれ別のものとして扱います(例えば対象が「炎属性無効」を持っていても、無効に出来るダメージは 3 点だけです)。

<エルシリアン・ブギーマンの罨>:800G

効果:設置者がレンジャー技能を Lv5 以上習得していなければ、この罨を設置することはできません。

<ブギーマンの罨>と同様の効果を持ちますが、<ブギーマン>の代わりに、ガストビショップ(「BT」p118)と同じデータを持つ<エルシリアン・ブギーマン>を出現させます。ただし、<エルシリアン・ブギーマン>は設置者の冒険者レベルが 7 以上でなければ設置者の指揮を無視し、設置者を攻撃します。

<エルシリアン・マンブローの罨>:1,000G

効果:設置者がレンジャー技能を Lv5 以上習得していなければ、この罨を設置することはできません。

対象を、乱戦状態を無視して即座に「30」m だけ設置者の任意の方向に移動させ、転倒させます。

<バジリスク・タスクの罨>:1,000G

効果:この効果は毒属性として扱います。1 分(6 ラウンド)の間、対象はダメージを受けるたび、追加で「6」点の魔法ダメージを受けます。

<カ比への罨>:1,000G

効果:設置者がレンジャー技能を Lv5 以上習得していなければ、この罨を設置することはできません。本来の効果にかかわらず、この効果は「半径 5m の空間」として扱います。

範囲内においてキャラクターが「単体」でない攻撃を行うとき、とりうる限りランダムに対象を選択する必要があります。範囲外から範囲内のキャラクターに攻撃を行う場合も同様です。ただし、行う効果が「形状:起点指定」である場合、また行動を行うキャラクターが「知覚:魔法」である場合はこの効果を見捨てます。

<水びたしの罨>:2,000G

効果:設置者がレンジャー技能を Lv5 以上習得していなければ、この罨を設置することはできません。この罨を「即席の罨」として設置することはできません。

罨が発動した地点から半径 10m は深さ 60cm 程度の水たまりとなり、キャラクターは範囲内にいる限り「腰から下が水に浸かっている」ものとして行動を行う必要があります(「1 改」 p127)。

<復讐者の罨>:2,000G

効果:設置者がレンジャー技能を Lv5 以上習得していなければ、この罨を設置することはできません。

対象に「10」点の魔法ダメージを与えます。対象のレベルが設置者のレベルより高いなら与えるダメージは「自身のレベル+10」になります。

<魔力憎みの罨>:2,000G

効果:設置者がレンジャー技能を Lv5 以上習得していなければ、この罨を設置することはできません。

対象は 30 秒(3 ラウンド)の間、魔力を計算に含むダメージ(ほとんどのダメージを与える魔法のほか、《魔力撃》の効果を受けた近接攻撃を含みます)を与えたとき、「自身のすべての魔力の合計(最大 20)」点だけダメージを受けます。

<洪水の罨>:4,000G

効果:設置者がレンジャー技能を Lv5 以上で習得していなければ、この罨を設置することはできません。この罨は即席の罨として設置できません。

罨が発動した地点から半径 10m は深さ 3m 程度の水たまりとなり、キャラクターは範囲内にいる限り「全身が水に浸かっている」ものとして行動を行う必要があります(「1 改」 p127)。

<神々の戦場の罨>:2,0000G

効果:設置者がレンジャー技能を Lv10 以上習得していなければ、この罨を設置することはできません。

この罨は即席の罨として設置できません。本来の効果にかかわらず、この効果は「半径 20m の空間」として扱い、この効果によって発生するダメージはすべて呪い属性の魔法ダメージとして扱います。

範囲内においてキャラクターが主動作を行うとき、そのキャラクターは 5 点のダメージを受けます。

範囲内においてキャラクターが移動を行うとき、そのキャラクターは移動する距離の値と同じ点数だ

けダメージを受けます。

範囲内においてキャラクターが MP を消費するとき、そのキャラクターは消費する MP と同じ点数だけダメージを受けます。

キャラクターが範囲内から範囲外への移動を試みるとき、そのキャラクターは「設置者の罨設置判定の達成値」だけダメージを受けます。

この効果は 3 分(18 ラウンド)の間継続します。レベルが「25」以上のキャラクターはこの効果を受けません。