

# アリアンロッド RPG 2E

スタートセット①

## プレイヤーブック



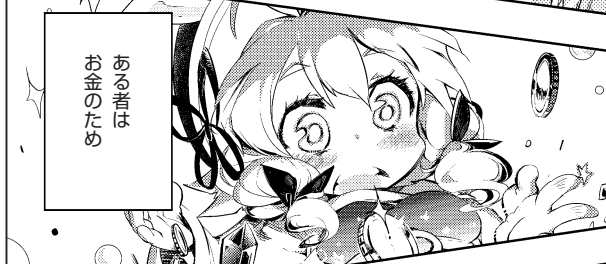
本ファイルは『アリアンロッドRPG 2E スタートセット① プレイヤーブック』です。

『アリアンロッドRPG 2E スタートセット』は『アリアンロッドRPG 2E ルールブック①』（株式会社KADOKAWA刊）からルールやデータなどを抜粋、再構成された、無料公開されているPDFファイルです。『アリアンロッドRPG 2E』をプレイする上で必要な基本

的なルール、データ、シート、シナリオが、『スタートセット①』『スタートセット②』『スタートセット③』を揃えることで機能するようにデザインされています。本ファイルと合わせてダウンロードしてご利用ください。なお、『スタートセット②』にはシナリオが掲載されていますので、GM以外は読まないように注意してください。



ある者は  
技を磨くため



ある者は  
お金のため



また、ある者は  
献身のため  
危険へと挑む



神々が創りし大陸  
エリンティル

そこには、  
冒険を生業としている  
者たちがいた

# アリアンロッドのRPG



そんな彼らのことを

人は、冒険者と呼ぶ



# アリアンロッドRPG 2E スタートセット①

# プレイヤーブック

## CONTENTS

オープニングコミック .....	2	サムライ .....	20
『アリアンロッド』の世界へようこそ! .....	4	セージ .....	21
キャラクターの作成 .....	6	レンジャー .....	22
出自表 .....	8	マジックアイテム .....	23
境遇表 .....	9	武器表 .....	24
目的表 .....	9	盾表 .....	24
スキルデータとアイテムデータ .....	10	防具表 .....	24
ヒューリン .....	11	装身具表 .....	25
エルダナーン .....	12	道具表 .....	25
ヴァーナ .....	12	ギルドルール .....	26
ドゥアン .....	13	ギルドサポート .....	27
一般スキル .....	13	行為判定ルール .....	28
ウォーリア .....	16	戦闘ルール .....	32
アコライト .....	17	セッションの進行 .....	43
メイジ .....	18	その他のルール .....	45
シーフ .....	19		

## アリアンロッドRPG 2E スタートセット STAFF

### ゲームデザイン

菊池たけし  
FarEast Amusement Research Co.,Ltd.

### 監修

鈴吹太郎

### 編集

稲垣 健  
磯田暁生

### ライティング

久保田悠羅  
磯田暁生  
濱田晃輔

### イラスト

佐々木あかね  
安達洋介  
冬城あおい

### コミック

hu-ko

### グラフィカルデザイン&レイアウト

須藤正道

### テストプレイヤー

関根博寿  
谷村直人  
波多野志郎  
濱田晃輔  
藤田史人  
他

# 『アリアンロッド』の 世界へようこそ!

まずはじめに、TRPGがどのような種類のゲームなのか、さらに『アリアンロッドRPG 2E』について簡単に解説する。本ファイルを読む前に、必ず目を通していただきたい。



## 『アリアンロッド』の遊び方



### 「スタートセット」について

「スタートセット」は『アリアンロッドRPG 2E』のルールやデータの一部を抜粋し、構成したものとなっている。そのため、すべてのルールやデータが掲載されているわけではない。「スタートセット」を遊んで『アリアンロッドRPG 2E』に興味を持ち、他の種族やクラスやスキルのデータ、「スタートセット」に掲載されていないルールなどを試してみたいと思ったのであれば、ぜひ『アリアンロッドRPG 2E』のルールブックを購入していただきたい。

### 『アリアンロッドRPG 2E

#### ルールブック①

著者: 菊池たけし / F. E. A. R.  
ISBN978-4-04-071028-0  
定価: 本体 740円 (税別)  
発行: 株式会社KADOKAWA

映画、小説、コミック、ゲームなどで、もはやお馴染みとなったファンタジー。剣を構えた戦士や、さまざまな魔法を操る魔法使いが、伝説で描かれているような怪物と戦いを繰り返す物語は、国内海外を問わず、人気の高いジャンルであることは間違いないだろう。

そんな物語の主人公になることが可能なゲーム、それがテーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム (以降、TRPGと略す) である。

## ■TRPGとは

TRPGは、基本的には参加者の中のひとりが [ゲームマスター (以降、GMと略す)] を担当し、残りの参加者は [プレイヤー] を担当することになる。GMは遊ぶためのシナリオを用意し、プレイヤーは自分が担当する、ゲームの世界に存在する人物—— [プレイヤーキャラクター (以降、PCと略す)] をひとりずつ作成する。TRPGの基本的な進行は次のとおりである。

GMは自分が用意したシナリオ (市販されているものを利用したり、自作したりする) を元にして、PCたちが一体どのような状況に置かれているかを説明する。そして、プレイヤーは自分のPCならどのような行動をするか、どのように判断するかを考え、それをGMに伝えるのだ。GMはその場の状況に照らし合わせて、PCの行動の結果を決定し、その行動によって新た

に生まれた状況をプレイヤーに伝える (本ファイルに記載されているルールやデータを使用することで、PCの行動が成功、あるいは失敗することもある)。

たとえば、GMがこう言う。

「ダンジョンに入ったキミたちは丁字路にぶつかった。右の道からはかすかに水の流れる音が聞こえる。左の道からは獣が唸るような声が聞こえてくる。さあ、どちらに進む?」

これに対して、プレイヤーはPCの立場になる (もちろん、第3の選択肢として、ここから引き返すというのもありだ)。

TRPGに“勝敗”は存在しない。だが、あえて“勝利”を問うならば、GMも含めた参加者全員が“楽しむ”ことができた時だろう。時には自分のPCが死んでしまうこともあるかもしれない。冒険がうまくいかないこともあるかもしれない。だが、その過程の物語を楽しむことができれば、それは勝利なのだ。仲間と共に創り上げていく物語を楽しむゲーム——それがTRPGである。

## ■『アリアンロッド』とは

『アリアンロッドRPG 2E』 (以降、『AR2E』と略す) は“エリンドイル大陸”と呼ばれる、我々が住む現実とはまったく異なるファンタジー世界を舞台としているTRPGだ。プレイヤーの分身

とも言えるPCたちは、秘宝を手に入れるために遺跡を探索したり、魔物退治を依頼されたりと、この世界でさまざまな冒険を行なうことになるのだ。

## ■最初に知っておくこと

まずは、『AR2E』を遊ぶ上で最初に知っておくべきことをまとめておこう。

### ▼端数の処理

割り算などの計算の結果として端数が発生した場合、基本的に切り捨てとする。

### ▼ダイスの読み方

『AR2E』では、六面体ダイス(以下、単にダイスとある場合、六面体ダイスを意味する)を使用する。次にそれらのダイスの読み方について解説する。

#### ・nD

n個(nは1以上の整数)のダイス(DはDiceの略)を振って出た目を合計すること。

#### ・D 66

ダイスをふたつ振り、一方を10の位、もう一方を1の位として読む振り方。D 66を行なう際

は、あらかじめ振るダイスのどちらが10の位(もしくは1の位)であるかを決めてから、ダイスを振ること。11～66までの結果を得られる。

### ▼ROC

ROCとは“Roll or Choice (ロール・オア・チョイス)”の略で、表の項目をダイスを振って決定しても、任意に選択してもよいことを表わす。ダイスを振った後に選択しても構わない。

### ▼表記形式

『AR2E』では、本文中で次の記号を使ってゲーム用語を表わしている。

- ・能力基本値、能力値は【 】  
例：【筋力基本値】【敏捷】
- ・スキル名、ギルドサポート名は《 》  
例：《バッシュ》
- ・属性名は〈 〉  
例：〈火〉
- ・トラップ名、オブジェクト名は[ ]  
例：[落とし穴]
- ・計算式、ゲーム用語は[ ]  
例：[達成値]、[3D+10]

## 『AR2E』を遊ぶために必要な物

『AR2E』を遊ぶためには、あらかじめいくつかの小道具を用意しておく必要がある。

### ▼参加者

『AR2E』をプレイするためには、GMと数人(3～5人程度)のプレイヤーが必要となる。

### ▼六面体ダイス

ダイスとはサイコロのことである。『AR2E』では1～6の目が書かれている六面体のダイスを使用する。ひとりにつき3～5個ほど用意しておくことよ。場合によっては10個以上必要となることもあるので、GMは多めに用意しておくに困らないだろう。ダイスはホビーショップの他、100円ショップ、通販サイトなどで購入できる。

### ▼筆記用具

筆記用具は鉛筆やシャープペンシルのように、消しゴムで消せるものがよい。もちろん、参加者全員に必要となる。GMは赤と黒のボールペンも必要となる(フリクションインキなどを使用した消せるボールペンは不可)。

### ▼スタートセット

可能ならデータなどの参照がスムーズに行

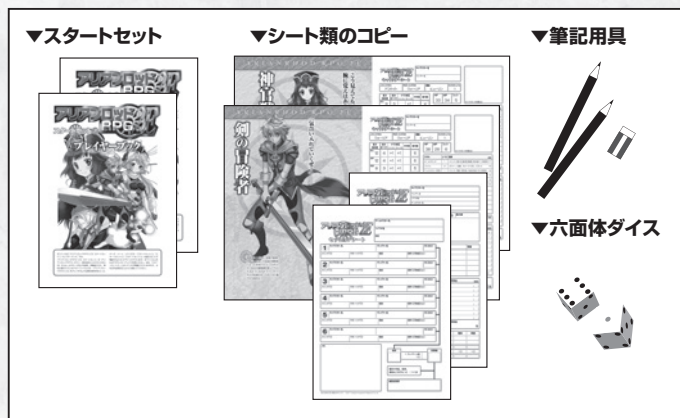
なえるように、全員が『プレイヤーブック』を所持していることが望ましい。また、GMは『ゲームマスターブック』も用意すること。

### ▼シート類のコピー

『キャラクターブック』に掲載されているシートをあらかじめコピーしておく必要がある。コ

ピーするのは以下のとおり。

- ・サンプルキャラクターシート：各1枚
- ・レコードシート：プレイヤー人数分
- ・ギルドシート：1枚
- ・セッションシート：1枚



# キャラクターの作成

TRPGでは、自分の分身となるキャラクター——プレイヤーキャラクターを必ず作成する。そして、他のプレイヤーたちが創ったキャラクターと共に、さまざまな冒険を繰り広げるのだ。

## 自分のキャラクターを創ろう!

『AR2E』を遊ぶためにはプレイヤーキャラクター——PCを創らなければならない。

### ■PCを表わすデータ

PCはいくつかのデータ——種族、クラス、能力値、スキル、アイテム、そして名前や過去の情報といったPC個人の情報であるパーソナルデータなどで表わされる。

#### ●種族

『スタートセット』で使用できる種族は、ヒューリン、エルダナーン、ヴァーナ、ドゥアン の4種族である。各種族についての解説は、P 12～P 13を参照のこと。

#### ●クラス

キャラクターの役割を表わしたものが[クラス]である。『スタートセット』で使用できるクラスは7種類である。各クラスの解説は、P 16～P 22を参照のこと。PCの主たる役割を表わす[メインクラス]と、個性づけのための[サポートクラス]に分けられている。

#### ●能力値

能力値(\*)は、【筋力】【器用】【敏捷】【知力】【感知】【精神】【幸運】の7種類に分けられる。最低値は1で、最大値の制限はない。この値が高いほど秀でていることを示している。

#### ●スキル

能力値がキャラクターの基本的な能力とすれば、[スキル]は才能や技術、特徴などをデータ化したものである。スキルは特定の種族であれば取得できる[種族スキル]、クラスごとに設定されている[クラススキル]、種族やクラスの種類にかかわらず取得可能な[一般スキル]に分かれている。

#### ●アイテム

キャラクターが装備している武器や防具、冒険に使用する道具などを総合して[アイテム]という(\*)。キャラクターの持っているアイテムは、身に付けている武器や防具などの[装備品]と、バックパックやポーチなどにしまわれている[所持品]のふたつに分けられる。

#### ●パーソナルデータ

名前、性別、年齢、容姿といったキャラクターの設定、キャラクターの出身や経歴などを表わすデータを[パーソナルデータ]という。

### ■PCの作成手順

それでは、キャラクターの作成方法について解説していこう。

#### ●サンプルキャラクターの選択

まずキャラクターの雛形となるサンプルキャラ

#### (\*) 能力値

能力値は能力基本値を3で割った値(端数切り捨て)である能力ボーナスに、クラス修正やスキルによる修正を加えることで求められる。能力基本値は【筋力基本値】などように記述され、能力値は【筋力】などのように記述される。それぞれの能力値が、どのような能力を表わしているのかはP 30を参照のこと。

#### (\*) [アイテム] という

アイテムにはそれぞれ重量が設定されている。アイテムを装備するとき、「右手」「左手」に装備しているアイテム、「頭部」「胴部」「補助防具」「装身具」に装備しているアイテム、所持品の3つの種別ごとに、それぞれの重要な合計が自分【筋力基本値】を超えてはならない。

クター(\*)を決定する。サンプルキャラクターは『キャラクターブック』に掲載されている。この中からひとつ選択すること。

サンプルキャラクターはイラストとデータのページをまとめてコピーすれば(\*)、すぐにゲームで使用できるようになっている。GMはサンプルキャラクターのコピーを並べて、プレイヤーに選択してもらうようにするとよいだろう。

## ●ライフパスの決定

ライフパスは、[出自][境遇][目的]の3つのデータ(\*)で構成されている。

### ▼出自

出自はキャラクターがどのような環境に生まれついたのかを表わす。ダイスを2個振り、片方を10の位、もう片方を1の位として出目を11～66の間で決定し(10の位と1の位を決定してからダイスを振る。色違いのダイスを2個用意すると便利)、出自表(P8)の該当する項目を参照すること。決定した項目を、サンプルキャラクターの出自欄に記入すること。また、項目ごとに決められた一般スキルを1レベル分取得できる。そのスキルのデータをスキル欄に記入すること。

### ▼境遇

境遇はキャラクターが遭遇した過去の出来事を表わす。出自と同様にROCで、境遇表(P9)から境遇を決定し、サンプルキャラクターの境遇欄に記入すること。

### ▼目的

キャラクターが冒険者となった目的を表わす。出自と同様にROCで、目的表(P9)から目的を決定し、サンプルキャラクターの目的欄に記入すること。

## ●その他の設定

ここからはプレイヤーが自由に決定するキャラクターの設定となる。キャラクターシートの右上のスペースに記入するとよいだろう。

### ▼名前、性別、年齢、外見

プレイヤーが自由に決めてかまわない。サンプルキャラクターのイラストや背景などの情報は変更してもよい。サンプルキャラクターの右上のスペースを利用して、キャラクターの外見を描いてもよいだろう。

### ▼項目以外の設定

プレイヤーはキャラクターシートに記入する以外の設定——友人、家族、境遇以外の出来事、外見的特徴などを自由に決めてもよい。ただし、その設定によってGMが用意したシナリオに不都合が生じることもあるので、その場合はGMとよく相談し、GMとプレイヤーとでお互いに歩み寄るようにして、キャラクターの設定を決定すること。

## ●副能力値とフェイト

PCは能力値以外に[副能力値]という値を持っている。副能力値は、能力値や装備品などから求められる特殊な能力値である。主に戦闘の時に使用する。

### ▼HP(ヒットポイント)

[HP]は、キャラクターの身体的な耐久力を表わす値である。キャラクターが傷を負ったり疲労したりした時にHPが減少する。HPの最大値を[最大HP]といい、HPの最低値は0となる。基本的にHPは、最大HPよりも大きくなることはないし、0より小さくなることもない。

### ▼MP(メンタルポイント)

[MP]は、キャラクターの精神的な耐久力を表わす値である。主にスキルを使用することによって減少する。HP同様、MPの最大値を[最大MP]といい、MPの最低値は0となる。基本的にHPは、最大HPよりも大きくなることはないし、0より小さくなることもない。

### ▼行動値

【行動値】はキャラクターの行動の順番を決定する時に使用する値であり、いかに素早く行動できるかを表わす副能力値である。【行動値】は、さまざまな修正によってマイナスの値となることもあり得る。

### ▼移動力

【移動力】はキャラクターが戦闘中などに移動できる距離を表わす副能力値であり、その単位はメートルとなる。

### ▼フェイト

キャラクターは運命を改変する加護を大精霊アリアンロッドから与えられている。フェイトの使用法については、P31を参照のこと。

キャラクターは、フェイトを5点(メインクラスとサポートクラスが同じキャラクターは6点)持っている。

### (\*) サンプルキャラクター

サンプルキャラクターのシートには、『スタートセット』では使用しない項目も含まれている。これらについては『アリアンロッドRPG 2E』の『ルールブック①』『ルールブック②』で解説されている。

なお、サンプルキャラクターのデータ欄に使用している用語は、一部略して表記している。以下を参照して欲しい。

- ・セットアップ → セットアッププロセス
- ・ムーブ → ムーブアクション
- ・マイナー → マイナーアクション
- ・メジャー → メジャーアクション
- ・判定直前 → 判定の直前
- ・判定直後 → 判定の直後
- ・DR直前 → ダメージロールの直前
- ・DR直後 → ダメージロールの直後

### (\*) イラストとデータのページをまとめてコピーすれば

ウェブサイトには、シートのサイズを大きくしたシートのバージョンもアップされている。くわしくは『キャラクターブック』P3を参照のこと。

### (\*) 3つのデータで構成

出自、境遇、目的の3つの内容を参考にして、キャラクターの設定を考えるとよい。ただ3つの内容を並べるだけでも十分だし、そこからさらに膨らませて設定を作るのもよいだろう。

## ●出自表 (D 66 ROC)

ダイス目 出自	解説	一般スキル	
00	任意	GMと相談し、好きな設定を決定すること。	任意の一般スキルを1レベル分取得
11～12	英雄	あなたの親は、英雄として知られている人物である。英雄たる親の言葉は、あなたの成長にさまざまな影響を及ぼしている。	《オビニオン》(P 14)
13～14	王侯貴族	あなたは、どこかの国の王族や貴族の子どもとして生まれた。あなたは高い教育を受けて育ってきた。	《ヒストリー》(P 14)
15～16	騎士	あなたの親は、どこかの国の騎士団に属している。あなたは従者として従軍したこともある。	《エンラージリミット》(P 14)
21～22	冒険者	あなたの親もまた、あなたと同じように冒険者である。簡単な冒険に連れていってもらったこともある。	《リムーブトラップ》(P 15)
23～24	傭兵	あなたの親は、傭兵である。あなたにとって戦場は当然の光景だ。	《デストロイヤー》(P 14)
25～26	闇の一族	あなたの一族は、王族や貴族などに仕え、諜報活動などを請け負っている。闇に潜み、闇に生きる。それが一族の掟である。	《シックスセンス》(P 14)
31～32	神官	あなたの親は、神官である。あなたは神の御言葉を子守歌として育った。	《ミュートノウリッジ》(P 15)
33～34	魔術士	あなたの親は、魔術士である。あなたはさまざまな魔法の知識を親から継いでいる。	《マジックノウリッジ》(P 15)
35～36	錬金術士	あなたの親は、錬金術士である。錬金術はあなたにとってとても身近なものだ。	《アルケミーノウリッジ》(P 13)
41～42	学者	あなたの親は、学者である。あなたの家にはさまざまな魔法の品が置いてあった。	《アイデンティファイ》(P 13)
43～44	商人	あなたの親は、商人である。親が客とする丁々発止の交渉を見て、あなたは育った。	《ブラフ》(P 15)
45～46	狩人	あなたの親は、狩人である。野外での活動に関する基本的な知識は、すべて親から教えてもらったものだ。	《トラッキング》(P 14)
51～52	放浪者	あなたの親は漂泊の民である。そして、あなたも親と共にさまざまな場所を旅し、さまざまな物を見てきた。	《インサイト》(P 13)
53～54	闘士	あなたの親は、闘技場で戦う闘士である。闘技場は常に危険と隣り合わせだ。そんな緊張感をあなたは肌で感じてきた。	《サーチリスク》(P 14)
55～56	犯罪組織	あなたの親は、破壊活動、暗殺などを請け負う組織に所属している。あなたは否が応でもその暗部を見てきた。	《ストリートワイズ》(P 14)
61～62	前科者	あなたの親は、犯罪を起こして、あるいは無実の罪で捕まったことがある。あなたは、常に身を隠して暮らしてこなければならなかった。	《ビジランテ》(P 14)
63～64	秘密結社	あなたの親は、一員であることを隠さねばならない、あるいはその存在が公にされていない秘密の組織に所属している。あなたは、親と共にその組織の人間に会ったことがある。	《リサーチ》(P 15)
65～66	一般人	あなたの親は、町や村に住む普通の人である。どんな出来事があっても生きていける。それが普通の人の強みなのだ。	《ベアアップ》(P 15)

\*出自の詳細な設定はプレイヤーが決定してもよいし、GMと相談して決めてもよい。



## ●境遇表 (D 66 ROC)

ダイス目	境遇	一般スキル
00	任意	GMと相談し、好きな境遇を決定すること。
11～12	師匠	あなたには、あなたを鍛え上げてくれた師がいる。
13～14	天涯孤独	家族と離れられなくなってしまったのか、それとも死に別れたのか、あなたはひとり生きてきた。
15～16	傷病	あなたは重い怪我や病を患ったことがある。それをかろうじて乗り越えたあなたは、人の生死について何か思うところがあるかもしれない。
21～22	義理の親	あなたは義理の親に育てられた。
23～24	天啓	ある日、あなたは神の声を聞いた。あなたは神に選ばれた存在なのだ。
25～26	略奪	あなたは大切なものを奪われた。宝なのか、家族なのか、それとも別の何かなのか。だが、それがとても大切なものには間違いない。
31～32	没落	あなたは地位を、財産を、名誉を失った。かつては名のある家系だったに違いない。だが、今は見る影もなく、落ちぶれてしまった。
33～34	紛失	あなたは大切なものをなくした。宝なのか、家族なのか、それとも別の何かなのか。だがそれは、とても大切なものだったに違いない。
35～36	渡来	あなたは別の大陸や地方から渡ってきた。砂漠を越えた東方の国々か、はるか西方の戦乱の大陸か。
41～42	正体	あなたは自分の正体を知ってしまった。自分には隠された秘密があったのだ。そのことをあなたは誰にもまだ話してはいない。
43～44	記憶喪失	あなたには過去の記憶がない。あなたは記憶の一部、あるいは全部を失っている。
45～46	大成功	あなたは過去に何か成功を収めている。
51～52	出世	あなたは出世した。仕事上、あるいは爵位を得たのかもしれない。
53～54	親友	あなたには親友、あるいは恋人と呼べる人物がいる。
55～56	放浪	あなたは世界中を旅している。好きで旅をしているのか、それともやむを得ない事情なのか。ここに来たのも、一時的な気まぐれかもしれない。
61～62	裏切り	あなたは裏切られた。信頼していた人物から、あるいは商売上の相手からなのか。どちらにせよ、その痛手は大きいものだ。
63～64	平凡	あなたは大きな事件に巻き込まれることもなく、平々凡々に暮らしていた。
65～66	秘密	あなたは秘密を知ってしまった。世界の謎なのか、それともある貴族の秘密なのか。だが、それを知ってしまった以上、あなたの身は危険にさらされることになるかもしれない。

※境遇の詳細な設定はプレイヤーが決定してもよいし、GMと相談して決めてもよい。

## ●目的表 (D 66 ROC)

ダイス目	境遇	一般スキル
00	任意	GMと相談し、好きな目的を決定すること。
11～12	金銭	あなたの目的は金銭である。世の中、金さえあれば何とかなるものだ。
13～14	修行	あなたの目的は修行である。身体を、そして精神を鍛えることがあなたの望みなのだ。
15～16	命令	あなたは誰かからの命令を受けて行動している。あなたの目的はその命令をまっとうすることだ。
21～22	好奇心	あなたの目的は好奇心を満たすことだ。好奇心には限りがない。さて、次はどこにいこうか。
23～24	運命	あなたはとある運命に導かれて行動している。神々によるものか、それとも別の大いなる存在によるものか。
25～26	復讐	あなたの目的は復讐である。あなたの力が足りないのか、それとも相手の居場所が分からないのか。まだ復讐を果たすことはできていない。
31～32	戦い好き	あなたは戦いが好きだ。戦いの場に身を寄せていれば、それで満足だ。
33～34	人探し	あなたの目的は人探しである。果たして、彼はどこにいるだろうか。
35～36	扶養	あなたは家族などを養うために行動している。あなたの稼ぎが、彼らの糧なのだ。止めるわけにはいかない。
41～42	強制	あなたは、あなたの意思とは関係なく行動させられている。嫌々なのか、それともすでに諦めているか。いずれにせよ、あなたに選択肢はない。
43～44	逃亡	あなたはひとつ場所に居ることができない。あなたの行動原理は、逃亡が第一なのだ。
45～46	正義	あなたの目的は正義だ。その体現のため、あなたは日夜行動している。
51～52	友情	あなたの目的は友を助けることだ。代償などは求めていない。彼との友情のためにあなたは行動しているのだ。
53～54	奪還	あなたの目的は奪還だ。奪われたものを取り返すためにあなたは行動している。
55～56	探索	あなたはとある物を探している。大いなる力か、それとも財宝か。それを手に入れることがあなたの目的なのだ。
61～62	憧憬	あなたは冒険者に憧れを抱いていた。冒険者という職業なのか、それとも有名な冒険者にかもしれない。
63～64	名誉	あなたの目的は名誉だ。名誉を手にするためにあなたは行動している。
65～66	無目的	今のあなたにはこれといった目的はない。だが、いつか見つかるかもしれない。あなたが人生をかけたいと思うようなことが。

※目的の詳細な設定はプレイヤーが決定してもよいし、GMと相談して決めてもよい。

# スキルデータと アイテムデータ

キャラクターは、剣技や魔法といったスキルと呼ばれるさまざまな技を駆使し、そして武器や防具などのアイテムを用いて戦うことになる。ここでは、それらさまざまなデータを掲載、解説している。

## データについて

ここではスキルデータとアイテムデータについて解説する。

### (\*) ペナルティを受けることがある

マジックアイテムの一部には、「カース」と呼ばれるペナルティが設定されている。また、普通のアイテムでも装備することで、命中判定の達成値や【行動値】にマイナスの修正を受けることはある。なお、【移動力】【物理防御力】と【魔法防御力】へ修正を受けた場合は、0未満にはならない。

### (\*) 「右手」「左手」に装備する

武器や盾の装備部位には「片」「両」「双」の3種類がある。

・「片」:「右手」、あるいは「左手」に装備する。

・「両」:両手で持って使用するため、「右手」と「左手」の両方を必要とする。

・「双」:ふたつ一組の武器で、装備するためには「右手」と「左手」の両方を必要とする。

## ■スキルデータ

P6でも説明したとおり、スキルはキャラクターの持っている技術、戦闘の技、魔術などをデータ化したものである。スキルは種族スキル、クラススキル、一般スキル、エネミースキルの4つに分類される。ただし、PCは基本的にエネミースキルを取得できない。スキルはP12～P13に掲載されている。

## ■アイテムデータ

通常、アイテムは所持しているだけで使用できるが、中には装備しなければ使用できないもの、効果を発揮しないものがある。主に武器や防具などがそれに当たる。

アイテムを装備するというは「そのアイテムがすぐ使用できるように準備している」ということを指す。なお、両手に武器を装備していたとしてもポーションを使用することはできるし、他のキャラクターにアイテムを渡すこともできる。アイテムはP23～P25に掲載されている。

## ●装備品

キャラクターの部位として設定されている右手、左手、頭部、胴部、補助防具、装身具の6ヶ所のいずれかに装備しているアイテムのこ

とを装備品という。基本的に部位1ヶ所につき、アイテムをひとつ装備することができる。装備することによって、ペナルティを受けることがある(\*)。

### ▼武器

剣、弓などといった攻撃に使用するアイテムのこと。「右手」「左手」に装備することで使用可能となる。

### ▼盾

手に持って身を守るために使用するアイテムのこと。「右手」「左手」に装備する(\*)ことで使用可能となる。

### ▼防具

兜や鎧など、身を守るために使用するアイテムのこと。「頭部」「胴部」「補助防具」に装備することで効果を発揮する。

### ▼装身具

魔力を秘めた護符や指輪など、特殊な効果を発揮するアイテムのこと。「装身具」に装備することで効果を発揮したり、使用可能になったりする。

## ●所持品

キャラクターが持っている装備品以外のアイテムはすべて所持品となる。所持品はバックパックや服や鎧のポケットなどに納められているとするが、厳密に決める必要はない。

## スキルデータの見方

### ①名称

そのスキルの名称。横に「魔術」とある場合、そのスキルは魔術である。

### ②タイミング

- 使用するタイミング。
- ・**アクション**:マイナーアクションなどと書かれている場合、それぞれのアクションで使用する。
- ・**プロセス**:セットアッププロセスなどと記述されている場合、それぞれのプロセスで使用する。
- ・**判定の直前(直後)**:行為判定の直前(直後)に使用する。
- ・**ダメージロールの直前(直後)**:ダメージロールの直前(直後)に使用する。
- ・**パッシブ**:常に効果を発揮するスキル。
- ・**アイテム**:アイテムを取得するスキルであることを表わす。常に効果を発揮する。
- ・**メイキング**:他のタイミングと同時に記述される。キャラクター作成時にしか取得できないスキルであることを表わす。

### ③判定

スキルを使用する時の行為判定の種類。

- ・**自動成功**:宣言するだけで効果を発揮する。

・**能力値**:指定された能力値による判定を行なう。

・**命中判定**:武器による命中判定を行なう。

・**魔術判定**:魔術判定を行なう。

### ④対象

- 効果を受ける対象。
- ・**自身**:スキルの使用者のみが効果を受ける。
- ・**単体**:キャラクターひとりだけが効果を受ける。
- ・**範囲**:エンゲージのキャラクターすべてが効果を受ける。「範囲(選択)」と記述されていた場合、使用者が効果を受けるキャラクターを選択する。
- ⑤**射程**  
効果の及ぶ距離。メートル(m)で書かれている場合、その距離が射程となる。
- ・**至近**:使用者と同じエンゲージを射程とする。
- ・**武器**:使用している武器の射程を射程とする。
- ・**視界**:使用者から見える範囲を射程とする。
- ・**シーン**:シーン内のすべてを射程とする。

### ⑥コスト

スキルを使用する時に消費する【MP】、【MP】が0未満になる場合、スキルは使用できない。

### ⑦SL上限

そのスキルのスキルレベルの上限が記述され

ている。SL上限を超えてスキルレベルを成長させることはできない。

### ⑧効果

スキルの効果。以下に、文中に登場する用語を解説する。

- ・あなた:スキルの使用者。
- ・対象:スキルの対象となったキャラクター。
- ・**CL**:スキルの使用者のキャラクターレベル。
- ・**SL**:そのスキルのスキルレベル。
- ・**属性**:〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈光〉〈闇〉〈無〉の属性。属性から選択する場合、〈無〉は選択できない。

### ⑨クリティカル

判定でクリティカルした場合に発生する効果。

- ・**ダイスロール増加**:スキルの効果で行なうダイスロールが、判定の時にした【6の目の数】だけ増える。攻撃の命中判定のクリティカルも、この効果が記述されている。

・**コスト0**:スキルの効果が発揮されたのち、そのスキルに使用した【MP】が差し戻される。

## アイテムデータの見方

### ●共通項目

#### ①名称

そのアイテムの名称。

#### ②種別

そのアイテムのカテゴリー。

#### ③レベル

使用できるキャラクターレベルの下限。

#### ④重量

重さやかさばり具合を表わす。装備や所持の制限となる。

#### ⑤装備部位

そのアイテムを装備する部位。ひとつの部位にはひとつしか装備できない。

#### ⑥価格

購入するために必要な金額。

#### ⑦鑑定値

【アイテム鑑定】(P 47)で使用する。

#### ⑧クラス制限

装備できるメインクラスが記述されている。

#### ⑨効果

そのアイテムの効果。以下に、文中に登場する用語を解説する。

・**タイミング**:効果を使用するタイミング。

・**〜専用**:〜には種族名、あるいはクラス名が入る。その種族もしくはクラスのキャラクター以外は装備と使用ができない。これはメインクラス、サポートクラスのどちらでもよい。

・**消耗品**:使用すると失われることを表わす。

#### ⑩カース

装備した時のペナルティ。

#### ⑪解説

そのアイテムの解説。マジックアイテム以外は効果とまとめられている。

### ●武器

#### ⑫命中修正

攻撃の命中判定の達成値に対する修正値。

#### ⑬攻撃力

攻撃力。ダメージロールに加算される。

#### ⑭行動修正

装備した際の【行動値】への修正。

#### ⑮射程

その武器の射程。至近と記述されていた場合、同じエンゲージのキャラクターのみ攻撃の

対象にできる。メートル(m)が書かれていた場合、その距離以内にいるキャラクターを攻撃の対象にできる。

### ●盾

#### ⑯物理防御力

装備した際の【物理防御力】に対する修正値。

#### ⑰魔法防御力

装備した際の【魔法防御力】に対する修正値。

#### ⑱行動修正

その盾を装備した際の【行動値】への修正。

### ●防具

#### ⑲回避修正

装備した際の回避判定の達成値に対する修正値。

#### ⑳物理防御力

装備した際の【物理防御力】に対する修正値。

#### ㉑魔法防御力

装備した際の【魔法防御力】に対する修正値。

#### ㉒移動修正

装備した際の【移動力】への修正。

## ヒューリン

ヒューリンはもっとも新しい時代——“火の時代”に“太陽の神”アーケンラヴに生み出された。神々の加護を受ける“神の子”の中でもっとも数が多く、一般的な種族であり、生態的にも精神的にも適応能力が高いため、地理や気候に関係なく、世界中にくまなく分布している。社会的で社会的適応能力も高く、エリンディルにおける人間社会の大勢を占めている。

## オールラウンド

タイミング：パッシブ/メイキング

判定：－ 対象：自身

射程：－ コスト：－

SL上限：1

効果：このスキルを取得する際、能力基本値を3つ選択せよ。キャラクター作成時に、選択した3つの能力基本値すべてに+1する。

あなたはヒューリンの中でもさまざまな才能に秀でている。

## コンバットマスタリー

タイミング：パッシブ

判定：－ 対象：自身

射程：－ コスト：－

SL上限：1

効果：装備している武器を使用した命中判定の達成値に+2する。

あなたは、さまざまな武器を使用した戦闘技術に優れている。たとえ今まで使ったことがない武器であろうとも上手に扱うことができるだろう。それは天性のものであり、神々から与えられたものである。

## エルダナーン

エルダナーンはもっとも新しい時代——“火の時代”に“月の女神”ブリガンティアに生み出された種族で、ヒューリンに次いで数が多い。平均寿命は200歳と長命で、まったく老いない者もいる。ヒューリンに比べて細身で、手脚が長く、耳が細長くとかっていることも特徴である。

## マジックセンス

タイミング：パッシブ/メイキング

判定：－ 対象：自身

射程：－ コスト：－

SL上限：1

効果：キャラクター作成時に、【知力基本値】に+3する。

エルダナーンは魔術に長け、知識豊かな種族だ。あなたのそれらの能力はエルダナーンの中でも特に秀でている。

## マジックマスタリー

タイミング：パッシブ

判定：－ 対象：自身

射程：－ コスト：－

SL上限：1

効果：魔術判定の達成値に+2する。

あなたは魔術の扱いに優れている。それは天性のものであり、神々から与えられたものである。

## ヴァーナ

ヴァーナは古の時代——“水の時代”に“天空の神”ダグデモアが生み出した種族だ。動物的な特徴を持った耳と尾を持つことから、共通語では“野なる人”と呼ばれる。彼らには大きく3つの異種がある。兎に似た耳と尾を持つのが兎族、猫に似た耳と尾を持つのが猫族、狼に似た耳と尾を持つのが狼族で、通常は同種同士で部族を形成する。「スタートセット」では兎族のみ選択可能。

## ハイジャンプ

タイミング：パッシブ/メイキング

判定：－ 対象：自身

射程：－ コスト：－

SL上限：1

効果：あなたはヴァーナの兎族（アウリラ）となる。あなたはムーブアクションでエンゲージを離脱しても、マイナーアクションを行なうことができる。

兎族（アウリラ）であるあなたの跳躍力は、他の種族の追従を許さない。

## ワイルドセンス

タイミング：パッシブ

判定：－ 対象：自身

射程：－ コスト：－

SL上限：1

効果：【感知】判定の達成値に+2する。

あなたの勘は鋭い。そのため、自身にせまる危険に対してとても敏感だ。

## ドゥアン

ドゥアンは古の時代——“水の時代”に“戦の神”グランアインに生み出された種族だ。邪神の勢力に対抗すべく生み出された種族で、頑強な肉体と精神、戦いを重んじる文化を持つため、共通語では“剛なる人”と呼ばれる。有角族、牙爪族、天翼族の3異種があり、それぞれが名前に象徴される外見の特徴を持つ。平均寿命は100歳だが、まれにその倍も生きる者が存在する。「スタートセット」では有角族のみ選択可能。

## タフネス

タイミング: パッシブ/メイキング

判定: - 対象: 自身

射程: - コスト: -

SL上限: 1

効果: あなたはドゥアンの有角族(セラトス)となる。キャラクター作成時に、【最大HP】に+5する。

有角族(セラトス)であるあなたの身体は頑丈で、多少のことではびくともしないだろう。

## ストロング

タイミング: パッシブ

判定: - 対象: 自身

射程: - コスト: -

SL上限: 1

効果: 白兵攻撃のダメージに+3する。

強靱な腕力を使い、勢いをつけて攻撃を行なうことができる。そのため、あなたが行なう攻撃は通常のそれよりも威力が高い。

## 一般スキル

ここでは、クラスにかかわらず取得できる一般スキルのデータを紹介します。これらはメインクラスやライフパスから取得できる。

## アイデンティファイ

タイミング: パッシブ

判定: - 対象: 自身

射程: - コスト: -

SL上限: 1

効果: アイテム鑑定判定に+1Dする。

さまざまなアイテムについての知識を持っていることを表わすスキル。

## アスレチック

タイミング: パッシブ

判定: - 対象: 自身

射程: - コスト: -

SL上限: 1

効果: 登攀や跳躍を行なう【筋力】判定に+1Dする。

身体を動かすことが得意なことを表わすスキル。

## アルケミーノウリッジ

タイミング: パッシブ

判定: - 対象: 自身

射程: - コスト: -

SL上限: 1

効果: 錬金術に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。

錬金術の基礎知識について学んでいることを表わすスキル。

## イミューンウェイト

タイミング: パッシブ

判定: - 対象: 自身

射程: - コスト: -

SL上限: 1

効果: 装備している防具の「移動修正」が0未満の場合、「移動修正: ±0」に変更する。

あなたは並外れた筋力により、防具の重さをものともしない。まるで防具など着けていないかのように動き回ることができるのである。

## インサイト

タイミング: パッシブ

判定: - 対象: 自身

射程: - コスト: -

SL上限: 1

効果: はったりや嘘を見抜くなどの【精神】判定に+1Dする。ただし、嘘をついている理由や隠している内容までは、この判定では分からない。

洞察力に優れていることを表わすスキル。あなたは話している相手の表情や口調などで、その人が何かを隠していることを見抜くことができる。

## エンラージリミット

**タイミング:**パッシブ

**判定:**－ **対象:**自身

**射程:**－ **コスト:**－

**SL上限:**1

**効果:**所持品の重量制限が【筋力基本値】×2]になる。

あなたは日頃から身体を鍛えている。その結果、大量の荷物を運ぶのも苦にならないのだ。

## オピニオン

**タイミング:**パッシブ

**判定:**－ **対象:**自身

**射程:**－ **コスト:**－

**SL上限:**1

**効果:**交渉や説得などの【精神】判定に+1Dする。

あなたの持つ魅力や発言力、立ち居振舞いなどは、交渉を有利に働かせ、他人を納得させる力があることを表わすスキル。

## サーチラスク

**タイミング:**パッシブ

**判定:**－ **対象:**自身

**射程:**－ **コスト:**－

**SL上限:**1

**効果:**危険感知の判定に+1Dする。

何者かに追われてきた、さまざまな命の危機に遭遇してきたなどの理由により、危険に対する独特の勘が養われていることを表わすスキル。

## シックスセンス

**タイミング:**パッシブ

**判定:**－ **対象:**自身

**射程:**－ **コスト:**－

**SL上限:**1

**効果:**奇襲攻撃を受けた時、判定に-1Dされることなくリアクションを行なえる。

すどい勘により、身の危険を感じし、不意な攻撃に対して的確に反応することが可能であることを表わすスキル。

## ストリートワイズ

**タイミング:**メジャーアクション

**判定:**幸運 **対象:**自身

**射程:**－ **コスト:**－

**SL上限:**1

**効果:**情報収集を【幸運】判定で行なう。その【幸運】判定に+1Dする。

裏社会と繋がりを持っており、そこから情報を手に入れるスキル。

## デストロイヤー

**タイミング:**パッシブ

**判定:**－ **対象:**自身

**射程:**－ **コスト:**－

**SL上限:**1

**効果:**オブジェクトを破壊する時のダメージロールに+2Dする。ただし、破壊不可のオブジェクトを壊すことはできない。

物を効率よく壊す手段を身につけていることを表わすスキル。

## トラッキング

**タイミング:**パッシブ

**判定:**－ **対象:**自身

**射程:**－ **コスト:**－

**SL上限:**1

**効果:**残された足跡、痕跡などを元に追跡するための【感知】判定に+1Dする。

土の上に残された足跡、踏み倒された下草、塵や埃に残された痕跡を発見し、その主がどこに向かったかを判別する能力に長けていることを表わすスキル。

## ビジランテ

**タイミング:**パッシブ

**判定:**－ **対象:**自身

**射程:**－ **コスト:**－

**SL上限:**1

**効果:**隠密状態を発見しようとする、あるいは発見される時の対決の【感知】判定に+1Dする。

息を潜めて物陰に隠れる、あるいは物陰に隠れている者を発見する能力に長けていることを表わすスキル。

## ヒストリー

**タイミング:**パッシブ

**判定:**－ **対象:**自身

**射程:**－ **コスト:**－

**SL上限:**1

**効果:**さまざまな国や町の概要、歴史、人物、過去にあった出来事などについて知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。

文献で調べたことがある、あるいは噂話で聞いたことがあるなど、あなたが多くの国や町のことを見聞きしていることを表わすスキル。

## ファーストエイド

**タイミング:**メジャーアクション

**判定:**器用 **対象:**単体

**射程:**至近 **コスト:**—

**SL上限:**1

**効果:**難易度 10 の【器用】判定を行なう。これに成功すると、戦闘不能となっている対象の戦闘不能を回復し、さらに【HP】を1に回復する。このスキルによって戦闘不能から回復した対象は行動済となる。

応急手当を行なったり、意識を取り戻させたりするスキル。

## ファインドトラップ

**タイミング:**パッシブ

**判定:**— **対象:**自身

**射程:**— **コスト:**—

**SL上限:**1

**効果:**トラップ探知の判定に+1Dする。さらにトラップ探知に失敗しても、トラップが作動しなくなる。

構造からの推測、あるいは経験や勘などから、トラップを発見する能力に長けていることを表わすスキル。

## ブラフ

**タイミング:**パッシブ

**判定:**— **対象:**自身

**射程:**— **コスト:**—

**SL上限:**1

**効果:**はったりを言ったり、嘘をついて騙すなどの【精神】判定に+1Dする。

思っていることを顔に出さないようにしたり、精神的な動揺を見せることなく嘘をついたり、相手を言いくるめたりする術に長けていることを表わすスキル。

## ベアアップ

**タイミング:**パッシブ

**判定:**— **対象:**自身

**射程:**— **コスト:**—

**SL上限:**1

**効果:**スキルのリアクションとして行なう【精神】判定に+1Dする。

精神的な強さを持ち、多少のことではへこたれない力を備えていることを表わすスキル。

## マジックノウリッジ

**タイミング:**パッシブ

**判定:**— **対象:**自身

**射程:**— **コスト:**—

**SL上限:**1

**効果:**魔術に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。

魔術の基礎知識について学んでいることを表わすスキル。

## ミュートスノウリッジ

**タイミング:**パッシブ

**判定:**— **対象:**自身

**射程:**— **コスト:**—

**SL上限:**1

**効果:**神話や伝説に関する事柄について知っているかどうかの【知力】判定に+1Dする。

神話や伝説についてくわしいことを表わすスキル。

## モンスターロア

**タイミング:**パッシブ

**判定:**— **対象:**自身

**射程:**— **コスト:**—

**SL上限:**1

**効果:**エネミー識別の判定に+1Dする。

狩猟の際に出会った、噂で聞いたなど、さまざまなエネミーについて知っていることを表わすスキル。

## リサーチ

**タイミング:**パッシブ

**判定:**— **対象:**自身

**射程:**— **コスト:**—

**SL上限:**1

**効果:**【感知】判定で行なう情報収集の判定に+1Dする。

情報屋と知り合いである、情報網を持っているなど、情報を手に入れる手段があることを表わすスキル。

## リムーブトラップ

**タイミング:**パッシブ

**判定:**— **対象:**自身

**射程:**— **コスト:**—

**SL上限:**1

**効果:**トラップ解除の判定に+1Dする。

さまざまな種類のトラップの構造についてあなたが熟知しており、その仕掛けを解くことを得意としていることを表わすスキル。

## ウォーリア

ウォーリアとは本来、未開の地で邪神の影響化にある魔物を退治する者のことを指した。神殿がのちに、前衛に立ち敵を討つ冒険者を表わす言葉にこの語をあて、やがて武器を用いて戦う者の総称のように扱われ始めた。現在では、兵隊や騎士、傭兵や街の自警団、あるいは単に武器を振るう者、力のある者、味方を護る強い意志を持った者なども、ウォーリアと呼ばれることがある。

## アームズマスタリー

**タイミング:** パッシブ

**判定:** -           **対象:** 自身

**射程:** -           **コスト:** -

**SL上限:** 1

**効果:** このスキルを取得する際、「長剣」「両手剣」「槍」「斧」からひとつ選択せよ。《アームズマスタリー:長剣》のように記述し、それぞれ別のスキルとして扱う。このスキルは選択した「種別」の武器を使用した命中判定に+1Dする。複数の《アームズマスタリー:〜》を同時に適用することはできない。

あなたは特定の種別の武器を扱うことに習熟している。

## ウェポンルーラー

**タイミング:** パッシブ

**判定:** -           **対象:** 自身

**射程:** -           **コスト:** -

**SL上限:** 5

**効果:** 装備している武器を使用した命中判定の達成値に+ [SL+ 1] する。

武器の扱いを完璧なものにするスキル。あなたは自分の武器の癖を微に入り細をうがち知り尽くしている。それがウォーリアとしての務めのひとつだと知っているからだ。

## オートガード

**タイミング:** パッシブ

**判定:** -           **対象:** 自身

**射程:** -           **コスト:** -

**SL上限:** 3

**効果:** 【物理防御力】に+ [SL× 2]、【魔法防御力】+SLする。

武器や盾などを巧みに使うことによって、敵の攻撃を受け流すスキル。あなたの修練はすでに無意識にまでおよんでおり、意識せずとも得物は敵の攻撃を避けていく。

## カバリング

**タイミング:** ダメージロールの直前

**判定:** 自動成功   **対象:** 単体

**射程:** 至近       **コスト:** 2

**SL上限:** 1

**効果:** 対象にカバリーを行なう。この時、行動済でもカバリーを行なえる。また、カバリーを行なうことで行動済にはならない(すでに行動済の場合は、行動済のまま)。1回のメインプロセスに1回使用可能。

身を挺して仲間を守るスキル。

## スマッシュ

**タイミング:** マイナーアクション

**判定:** 自動成功   **対象:** 自身

**射程:** -           **コスト:** 5

**SL上限:** 1

**効果:** ダメージ増加を行なう。そのメインプロセスで行なう白兵攻撃のダメージに+【筋力】する。

渾身の力を込めて攻撃するスキル。力が強いほど強力なダメージを叩き出すことができる。

## スラッシュブロー

**タイミング:** ダメージロールの直前

**判定:** 自動成功   **対象:** 自身

**射程:** -           **コスト:** -

**SL上限:** 3

**効果:** ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージロールに+ [(SL× 2) D] する。1シーンに1回使用可能。

素早い攻撃で何度も繰り返し、相手を斬り裂くスキル。

## バッシュ

**タイミング:** メジャーアクション

**判定:** 命中判定   **対象:** 単体

**射程:** 武器       **コスト:** 4

**SL上限:** 5

**効果:** 対象に武器攻撃を行なう。その武器攻撃のダメージロールに+ [(SL) D] する。

**クリティカル:** ダイスロール増加。

強力な一撃で相手を攻撃するスキル。

## ボルテクスアタック

**タイミング:** 効果参照

**判定:** 自動成功   **対象:** 自身

**射程:** -           **コスト:** -

**SL上限:** 1

**効果:** このスキルはメインクラスがウォーリアでなければ使用できない。武器攻撃と同時に使用する。その武器攻撃を「対象:単体※」に変更し、ダメージに+ [CL× 10] する。1シナリオに1回使用可能。

攻撃と同時に真空波を発生させ、ダメージを増加させるスキル。熟練者ほど真空波の数は増していく。



## アコライト

冒険者の中のアコライトとは、神聖魔術と呼ばれる魔法を使う者のことで、仲間の補助や回復の役割を担う者という認識が強い。彼らをアコライトと呼ぶのは、七大神の神殿の、見習い司祭の役職名から来ている。この役割は最初期、神殿に所属する見習いの司祭が請け負うことが多かったためだ。

従来どおり神殿に勤める下位の聖職者も、アコライトと呼ばれる。

## アームズマスタリー：打撃

**タイミング:** パッシブ

**判定:** - **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** -

**SL上限:** 1

**効果:** 「種別：打撃」の武器を使用した命中判定に+1Dする。複数の《アームズマスタリー：〜》を同時に適用することはできない。

神官たちが使うメイスなどの鈍器に熟練していることを表わすスキル。

## アフエクション

**タイミング:** ダメージロールの直後

**判定:** 自動成功 **対象:** 単体

**射程:** 20m **コスト:** -

**SL上限:** 1

**効果:** このスキルはメインクラスがアコライトでなければ使用できない。対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。対象が受ける予定のダメージを0に変更する。1シナリオに1回使用可能。

神に祈ることによって、対象を神の慈愛で守るスキル。

## キュア

魔術

**タイミング:** メジャーアクション

**判定:** 魔術判定 **対象:** 単体

**射程:** 20m **コスト:** 5

**SL上限:** 1

**効果:** パッドステータスを受けている対象に対してのみ効果がある。対象に魔術を使用し、対象が受けているパッドステータスをすべて回復する。

**クリティカル:** コスト0。

神の力によって、対象を解毒したり体調や状態を元に戻す魔術。

## クイックヒール

**タイミング:** イニシアチブプロセス

**判定:** 自動成功 **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** 5

**SL上限:** 1

**効果:** このスキルを使用することで、《ヒール》を同時に使用することができ、行動済にもならない。1シーンに1回使用可能。

素早く神に祈りを捧げることで、傷ついた者を回復するスキル。

## ハンマーフォーージ

**タイミング:** マイナーアクション

**判定:** 自動成功 **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** 5

**SL上限:** 3

**効果:** このスキルは「種別：打撃」の武器で攻撃する時のみ使用可能。ダメージ増加を行なう。そのメインプロセスで行なう白兵攻撃のダメージに+ [SL × 3] する。また、対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[ノックバック (2)] を与える。

攻撃と同時に相手を怯ませるスキル。

## ヒール

魔術

**タイミング:** メジャーアクション

**判定:** 魔術判定 **対象:** 単体

**射程:** 20m **コスト:** 4

**SL上限:** 1

**効果:** 対象にHP回復を行なう。対象に魔術を使用し、[HP] を [3D+CL × 3] 点回復する。

**クリティカル:** ダイスロール増加。

神の力によって、対象の怪我を瞬時に治療する魔術。

## プロテクション

魔術

**タイミング:** ダメージロールの直後

**判定:** 自動成功 **対象:** 単体

**射程:** 20m **コスト:** 3

**SL上限:** 5

**効果:** 対象にダメージ軽減を行なう。対象がダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。対象に魔術を使用し、対象が受ける予定のダメージに - [(SL) D] する。1回のメインプロセスに1回使用可能。同じタイミングで複数の《プロテクション》が使用された場合、対象がどの効果を使用するかを決定できる。

光の盾で守るスキル。

## ヘイスト

魔術

**タイミング:** セットアッププロセス

**判定:** 魔術判定 **対象:** 単体

**射程:** 20m **コスト:** 3

**SL上限:** 5

**効果:** 対象に行動値増加を行なう。対象に魔術を使用し、【行動値】に+ [(SL) D] する。この効果はラウンド終了まで持続する。

**クリティカル:** ダイスロール増加。

対象の時間の進みを早くし、素早く動くことを可能とする魔術。

## メイジ

メイジとは、精霊魔術と呼ばれる魔法を使いこなす者のことを指す。精霊魔術は攻撃的な力を発揮することが多い。そのため、メイジは魔法で敵を打ち倒す役割を担う者が多い。また、市井にもメイジと呼ばれる人は存在しており、主に学者や研究者、あるいは魔法具の開発者や設計者として活躍している。

## エンチャントウェポン 魔術

**タイミング:** メジャーアクション

**判定:** 魔術判定 **対象:** 単体

**射程:** 20 m **コスト:** 5

**SL上限:** 1

**効果:** このスキルを取得する際、〈光〉〈闇〉以外の属性をひとつ選択せよ。〈エンチャントウェポン:地〉のように記述し、選択した属性によって別のスキルとして扱う。対象に魔術を使用し、対象が行なう武器攻撃のダメージを、選択した属性の魔法ダメージに変更する。この効果はシーン終了まで持続する。

**クリティカル:** コスト0。

武器に精霊の力を付与させる魔術。

## コンセントレイション

**タイミング:** パッシブ

**判定:** - **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** -

**SL上限:** 1

**効果:** 魔術判定に+1Dする。

集中力を高め、魔術の発動を成功させやすくするスキル。

## ブーストマジック

**タイミング:** マイナーアクション

**判定:** 自動成功 **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** 5

**SL上限:** 1

**効果:** ダメージ増加を行なう。そのメインプロセスで使用する魔法攻撃のダメージに+【感知】する。

周囲の精霊の力をさらに集束することで、魔術の威力を高めるスキル。

## ファイアボルト 魔術

**タイミング:** メジャーアクション

**判定:** 魔術判定 **対象:** 単体

**射程:** 20 m **コスト:** 6

**SL上限:** 1

**効果:** 対象に魔法攻撃を行なう。その魔法攻撃のダメージは〈火〉属性の魔法ダメージとなり、ダメージロールは[2D+10]となる。

**クリティカル:** ダイスロール増加。

〈火〉の精霊の力によって、炎の弾を生み出し、投射する魔術である。

## ファイアロード

**タイミング:** パッシブ

**判定:** - **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** -

**SL上限:** 5

**効果:** このスキルは〈火〉属性の魔法ダメージのみ効果がある。魔法攻撃のダメージに+【SL×4】する。

あなたは“ファイアロード”の称号(フレイムロードとも呼ばれる)を持つ魔術士だ。あなたに〈火〉属性の魔術を操る才能があることを表わすスキル。

## マジックフォーゼ

**タイミング:** ダメージロールの直前

**判定:** 自動成功 **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** -

**SL上限:** 3

**効果:** ダメージ増加を行なう。魔法攻撃のダメージロールに+[(SL×2)D]する。1シーンに1回使用可能。

瞬間的に魔力を集中させることによって、魔術の威力を強化するスキル。

## マジシャンズマイト

**タイミング:** パッシブ

**判定:** - **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** -

**SL上限:** 5

**効果:** 魔法攻撃のダメージに+[(SL)D]する。

卓越した魔力の持ち主であることを表わすスキル。

## リゼントメント

**タイミング:** 効果参照

**判定:** 自動成功 **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** -

**SL上限:** 1

**効果:** このスキルはメインクラスがメイジでなければ使用できない。魔法攻撃と同時に使用する。その魔法攻撃を「対象:単体※」に変更し、ダメージに+【CL×10】する。1シナリオに1回使用可能。

感情の高まりを魔力に転化し、魔術のダメージを増加させるスキル。

## シーフ

シーフとは、盗っ人一般を表わす言葉であり、かつて市井では、あまりいい意味で使われることはなかった。だがシーフの中には、遺跡や墓所の盗掘屋も含まれていた。彼らは古代の遺物をはじめ、多くの価値ある物をもたらした。その能力を頼りに、遺跡探索をする神殿がシーフを雇うようになると、シーフは冒険者としての地位を確立していくことになる。

## インタラプト

**タイミング:** 効果参照

**判定:** 自動成功 **対象:** 単体

**射程:** 視界 **コスト:** -

**SL上限:** 1

**効果:** このスキルはメインクラスがシーフでなければ使用できない。対象が「タイミング: パッシブ、アイテム」以外のスキルの使用を宣言した時に使用する。対象が使用したスキルの効果を打ち消す。対象はスキルのコストを通常どおり消費すること。1シナリオに1回使用可能。

驚かせたり、不意をついたりして、相手の行動を阻害するスキル。

## スペシャライズ

**タイミング:** パッシブ

**判定:** - **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** -

**SL上限:** 5

**効果:** このスキルを取得する際、武器の「種別」をひとつ選択せよ。《スペシャライズ: 長剣》のように記述するが、他の《スペシャライズ: ~》を取得することはできなくなる。このスキルは選択した「種別」の武器を使用した命中判定の達成値に+SL、ダメージに+SLする。

一種類の武器に特化して、習熟していることを表わすスキル。

## バタフライダンス

**タイミング:** パッシブ

**判定:** - **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** -

**SL上限:** 1

**効果:** 回避判定に+1Dする。

蝶のような華麗な動きで、攻撃を避けるスキル。

## ビースティング

**タイミング:** メジャーアクション

**判定:** 命中判定 **対象:** 単体

**射程:** 武器 **コスト:** 4

**SL上限:** 3

**効果:** 対象に武器攻撃を行なう。その武器攻撃の命中判定に+[(SL+1)D]する。

**クリティカル:** ダイスロール増加。

蜂のように刺すスキル。その華麗な突きは、思わず相手も見とれるほどだ。

## ピアシングストライク

**タイミング:** ダメージロールの直前

**判定:** 自動成功 **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** 5

**SL上限:** 3

**効果:** ダメージ増加を行なう。武器攻撃のダメージロールに+[(SL)D]する。

相手の無防備な場所を攻撃することにより、より大きなダメージを与えるスキル。

## フェイント

**タイミング:** マイナーアクション

**判定:** 自動成功 **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** 4

**SL上限:** 1

**効果:** そのメインプロセスで行なう武器攻撃に対するリアクションの判定に-1Dする。

フェイントをかけることによって、攻撃を命中させやすくするスキル。

## ランナップ

**タイミング:** セットアッププロセス

**判定:** 自動成功 **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** 3

**SL上限:** 1

**効果:** 戦闘移動、あるいはエンゲージからの離脱を行なう。ただし、あなたのいるエンゲージが封鎖されている場合、離脱はできない。

予備動作なく、即座に動き出すことができるようになるスキル。

## ワイドアタック

**タイミング:** メジャーアクション

**判定:** 命中判定 **対象:** 範囲(選択)

**射程:** 武器 **コスト:** 4

**SL上限:** 5

**効果:** 対象に武器攻撃を行なう。その武器攻撃の命中判定の達成値に+SLする。

**クリティカル:** ダイスロール増加。

素早い動きで周囲の敵すべてを攻撃するスキル。

## サムライ

サムライとは、エリンディルの遙か東にある東方世界の戦士を指す言葉だ。彼らは「刀」と呼ばれる湾曲した刃を持つ剣を使い、独特の戦法を用いて戦う。サムライの技を身につけた者は、大きな攻撃力を持つ存在として、戦場で怖れられる者となるだろう。

## アームズマスタリー：刀

**タイミング：**パッシブ

**判定：-**                    **対象：**自身  
**射程：-**                    **コスト：-**

**SL上限：**1

**効果：**「種別：刀」の武器を使用した命中判定に+1Dする。ただし、複数の《アームズマスタリー：〜》を同時に適用することはできない。

あなたはサムライのみが使用する特殊な武器、カタナの扱いに熟練している。

## スピリット・オブ・サムライ

**タイミング：**アイテム

**判定：-**                    **対象：**自身  
**射程：-**                    **コスト：-**

**SL上限：**5

**効果：**「種別：刀」の武器をSL個取得する。このアイテムはあなたのみ装備、使用することができる。

あなたはサムライの魂ともいえる武器、カタナを所有している。カタナはあなたの成長と共にその姿を変化させる。

## トゥーハンドアタック

**タイミング：**パッシブ

**判定：-**                    **対象：**自身  
**射程：-**                    **コスト：-**

**SL上限：**5

**効果：**あなたが装備している「装備部位：片」の「種別：刀」の武器を「装備部位：両」に変更し、「攻撃力」に+ [SL × 2] する。

カタナを両手で扱うことによって、攻撃の威力を増加させるスキル。

## トゥルーアイ

**タイミング：**ダメージロールの直後

**判定：**自動成功   **対象：**自身  
**射程：-**                    **コスト：**4

**SL上限：**1

**効果：**このスキルは「種別：刀」の武器を装備している時のみ使用可能。ダメージ軽減を行なう。あなたがダメージを受けるダメージロールの直後に使用する。あなたが受ける予定のダメージに- [武器の攻撃力 ÷ 2] する (スキルなどで攻撃力が上昇している場合は、それらを加えたあとで ÷ 2 すること)。1回のメインプロセスに1回使用可能。攻撃を受け流すスキル。

## トルネードブラスト

**タイミング：**メジャーアクション

**判定：**命中判定   **対象：**範囲 (選択)  
**射程：**武器                **コスト：**6

**SL上限：**3

**効果：**武器攻撃を行なう。もし、対象のキャラクターレベル (エネミーレベル) が [CL + SL] 以下のモブエネミーであれば戦闘不能、あるいは死亡させる。戦闘不能にさせるか、死亡させるかは、このスキルを使用する際にあなたが決定すること。1シーンに1回使用可能。

**クリティカル：**ダイスロール増加。気で相手を吹き飛ばすスキル。

## パワーブレイク

**タイミング：**マイナーアクション

**判定：**自動成功   **対象：**自身  
**射程：-**                    **コスト：**6

**SL上限：**3

**効果：**ダメージ増加を行なう。そのメインプロセスで行なう武器攻撃のダメージに+ [SL × 3] する。また、その武器攻撃の対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[スリッパ] を与える。

攻撃と同時に相手を押し倒すスキル。

## プレッシャー

**タイミング：**マイナーアクション

**判定：**自動成功   **対象：**自身  
**射程：-**                    **コスト：**6

**SL上限：**3

**効果：**ダメージ増加を行なう。そのメインプロセスで行なう武器攻撃のダメージに+ [SL × 3] する。また、その武器攻撃の対象に1点でもHPダメージを与えた場合、[威圧] を与える。

攻撃と同時に相手を威圧するスキル。

## レイジ

**タイミング：**マイナーアクション

**判定：**自動成功   **対象：**自身  
**射程：-**                    **コスト：-**

**SL上限：**3

**効果：**このスキルは「種別：刀」で攻撃する時のみ使用可能。ダメージ増加を行なう。そのメインプロセスで行なう武器攻撃のダメージに+ [SL × 10] する。このスキルを使用するとメインプロセス終了後、攻撃に使用した武器は破壊される。

怒りを力へと変え、攻撃するスキル。

## セージ

セージとは、知識豊富な賢者を指す言葉だ。多くの場合、優れた知恵を持っている者を表わしている。基本的には豊かな知識を蓄えるのに適した業種の者たち、魔術士や学者、聖職者のなかに多い。場合によっては、経験豊富な年長者が長年の知識と経験を生かして、セージの役割を果たしていることもある。

## アドバイス

**タイミング:** 判定の直前

**判定:** 自動成功 **対象:** 単体

**射程:** 20 m **コスト:** -

**SL上限:** 5

**効果:** 対象が行なう判定の直前に使用する。その判定に+1Dする。このスキルはあなたを対象に選択できない。1シナリオに[SL+1]回使用可能。

行動的に確な助言を行ない、サポートするスキル。

## エフィシエント

**タイミング:** パッシブ

**判定:** - **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** -

**SL上限:** 5

**効果:** 魔法攻撃、HP回復、MP回復、ダメージ増加、ダメージ軽減を行なう魔術の効果に+[SL×2]する。このスキルは効果をダイスで求める魔術のみ効果がある。

効率よく魔術を使うスキル。

## エンサイクロペディア

**タイミング:** セットアッププロセス

**判定:** 自動成功 **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** -

**SL上限:** 1

**効果:** このスキルを使用することでエネミー識別を行なうことができ、行動済みにもならない。

即座にエネミーについての情報を引き出せることを表わしているスキル。

## コンコーダンス

**タイミング:** パッシブ

**判定:** - **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** -

**SL上限:** 1

**効果:** 「対象: 場面(選択)」「射程: 視界」のすべての対象にエネミー識別を行なえる。エネミー識別の判定は1回だけ行なう。

広範囲にいるエネミーを即座に識別するスキル。

## タクティクス

**タイミング:** セットアッププロセス

**判定:** 知力 **対象:** 範囲(選択)

**射程:** 20 m **コスト:** 6

**SL上限:** 5

**効果:** 対象の【行動値】に+[SL×2]する。《タクティクス》はあなたを対象に選択できない。この効果はラウンド終了まで持続する。

クリティカル: コスト0。

状況に有効な作戦を立てて、味方に素早い行動をさせるスキル。

## トレジャーマニア

**タイミング:** 効果参照

**判定:** 自動成功 **対象:** 単体

**射程:** 視界 **コスト:** -

**SL上限:** 1

**効果:** 対象がドロップ品決定ロールを行なう直前に使用する。対象が行なうドロップ品決定ロールに+1Dする。1シーンに1回使用可能。

あなたはエネミーについて、その能力だけではなく、倒すことによってどのような物が手に入るかについてもくわしく知っている。

## フォローアップ

**タイミング:** 効果参照

**判定:** 自動成功 **対象:** 単体

**射程:** 20 m **コスト:** 5

**SL上限:** 5

**効果:** 対象が判定でファンブルを振った直後に使用する。対象はその判定を振り直せる。1シーンにSL回使用可能。

あなたは自身、他者の失敗を訂正、回復できる。

## マジックオペレーション

**タイミング:** マイナーアクション

**判定:** 自動成功 **対象:** 自身

**射程:** - **コスト:** 5

**SL上限:** 1

**効果:** 属性からひとつを選択する。そのメインプロセスで使用する魔法攻撃の魔法ダメージの属性を、選択した属性に変えることができる。

属性を操作して、的確に相手の弱点をつくスキルである。

## レンジャー

レンジャーとは、都市や村落を離れ、山林で生活を送る人を指す。彼らは、野外で生き延びるための技術、知識を豊富に蓄えている。薬草と毒草を見分け、野生生物の生態を熟知し、獲物をとらえる罫の張り方や、弓の扱いにも熟練している。また、野生の動が働き、入り組んだ地形でも素早く移動できる。

## アームズマスタリー：弓

**タイミング：**パッシブ

**判定：**— **対象：**自身

**射程：**— **コスト：**—

**SL上限：**1

**効果：**「種別：弓」の武器を使用した命中判定に+1Dする。複数の《アームズマスタリー：～》を同時に適用することはできない。

あなたは弓を扱うことを得意としている。

## クイックエイド

**タイミング：**マイナーアクション

**判定：**自動成功 **対象：**自身

**射程：**— **コスト：**—

**SL上限：**1

**効果：**HP回復を行なう。【HP】を[CL×10]点回復し、バッドステータスをすべて回復させる。1シナリオに1回使用可能。

薬草を乾燥させたものなどを常備しており、とっさに使用できるようにしておくスキル。

## クローズショット

**タイミング：**マイナーアクション

**判定：**自動成功 **対象：**自身

**射程：**— **コスト：**3

**SL上限：**1

**効果：**そのメインプロセスで行なう射撃攻撃は、エンゲージしているキャラクターも対象とすることができる。

接近している相手に矢を放つ、矢で直接攻撃するなど至近の相手に攻撃するためのスキル。

## スピードショット

**タイミング：**パッシブ

**判定：**— **対象：**自身

**射程：**— **コスト：**—

**SL上限：**1

**効果：**このスキルは「種別：弓、錬金銃」の武器を装備している時のみ効果がある。装備している武器の「行動修正」が0未満の場合、「行動修正：±0」に変更する。

射撃武器を素早く扱うスキル。

## スレイヤー

**タイミング：**パッシブ

**判定：**— **対象：**自身

**射程：**— **コスト：**—

**SL上限：**5

**効果：**このスキルを取得する際、エネミーの「分類」をひとつ選択せよ。《スレイヤー：妖魔》のように記述し、選択した「分類」によって別のスキルとして扱う。武器攻撃のダメージに+[SL×4]する。このスキルは武器攻撃の対象が選択した「分類」のキャラクターの時のみ効果がある。

あなたが特定のエネミーへの的確な攻撃方法を知っていることを表わす。

## ダイレクトヒット

**タイミング：**ダメージロールの直前

**判定：**自動成功 **対象：**自身

**射程：**— **コスト：**5

**SL上限：**3

**効果：**射撃攻撃のダメージロールの直前に使用する。その攻撃に対してカバーを行なえない(《カバリング》なども使用できない)。1シナリオにSL回使用可能。

狙った獲物を逃さず、必ず死に至らしめるスキル。

## ブルズアイ

**タイミング：**マイナーアクション

**判定：**自動成功 **対象：**自身

**射程：**— **コスト：**6

**SL上限：**1

**効果：**ダメージ増加を行なう。そのメインプロセスで行なう射撃攻撃のダメージに+[感知]する。

相手の弱点を的確に狙い撃つスキル。

## ロングレンジショット

**タイミング：**マイナーアクション

**判定：**自動成功 **対象：**自身

**射程：**— **コスト：**3

**SL上限：**5

**効果：**そのメインプロセスで行なう射撃攻撃に使用する武器の「射程」に+[SL×10]mする。

遠く離れた敵を的確に射貫くスキル。

## マジックアイテム

ここでは、エリンディルで購入できるマジックアイテムを紹介する。これらのアイテムは、大きな街にある店であれば、販売しているだろう。GMは街の規模やシナリオの状況により、マジックアイテムが購入できない、としてもよい。

## パワーソード

**種別:**両手剣 **レベル:**2  
**重量:**10 **命中修正:**-1  
**攻撃力:**+11 **行動修正:**-2  
**射程:**至近 **装備部位:**両  
**価格:**3200 **鑑定値:**11  
**効果:**バッシブ。装備者が《スマッシュ》の効果中、この武器による武器攻撃のダメージに+3する。  
**解説:**剛力を意味する紋章を彫り込まれた魔法具のツバイハンダー。かつて、地の時代に大量に生産された品であったようで、かなりの本数が見つまっている。

## マジックスタッフ

**種別:**打撃 **レベル:**1  
**重量:**3 **命中修正:**-1  
**攻撃力:**+2 **行動修正:**±0  
**射程:**至近 **装備部位:**両  
**価格:**300 **鑑定値:**11  
**効果:**バッシブ。装備者が行なう魔術判定の達成値に+1する。  
**解説:**装備者の精神集中を助け、魔術の発動を助ける魔法具のスタッフ。

## ターンシールド

**種別:**盾 **レベル:**2  
**重量:**3  
**物理防御力:**+4 **魔法防御力:**±0  
**行動修正:**-1 **装備部位:**片  
**価格:**4000 **鑑定値:**12  
**クラス制限:**ウォーリア、アコライト  
**効果:**バッシブ。装備者が行なう、射撃攻撃に対する回避判定に+1Dする。  
**解説:**漆黒の金属でできた魔法具のラウンドシールド。内に込められた魔力で射撃をそらす。

## イレイションローブ

**種別:**防具 **レベル:**1  
**重量:**2 **回避修正:**-2  
**物理防御力:**+2 **魔法防御力:**-2  
**移動修正:**-3 **装備部位:**胴部  
**価格:**3000 **鑑定値:**12  
**クラス制限:**メイジ  
**効果:**バッシブ。装備者が行なう魔法攻撃のダメージに+5する。  
**カーズ:**装備者の【行動値】に-2する。  
**解説:**身につけた者の魔力を活性化し、攻撃的に特化する特殊な魔法儀式を施した魔法具のローブ。編み方に秘密があるらしい。

## 妖精のチェインメール

**種別:**防具 **レベル:**2  
**重量:**7 **回避修正:**±0  
**物理防御力:**+7 **魔法防御力:**+1  
**移動修正:**±0 **装備部位:**胴部  
**価格:**2300 **鑑定値:**11  
**クラス制限:**ウォーリア  
**効果:**バッシブ。装備者が行なう【幸運】判定の達成値に+1する。  
**解説:**妖精によって呪化された魔法具のチェインメール。少しだけ輝いており、通常のものより強度が増している。なお、これの上位に精霊の防具というものが存在するという。

## まもりの指輪

**種別:**防具 **レベル:**1  
**重量:**1 **回避修正:**+1  
**物理防御力:**+2 **魔法防御力:**+1  
**移動修正:**±0 **装備部位:**補助防具  
**価格:**3000 **鑑定値:**11  
**クラス制限:**全クラス  
**効果:**バッシブ。装備者が行なう魔術判定に+1する。  
**解説:**護りの加護が施されたミスリルの指輪。重い鎧を装備できないメイジに人気のある神聖具。比較的ポピュラーなマジックアイテムだが、取り引きされる数が少なく、高価である。

## 精霊のタリスマン

**種別:**防具 **レベル:**2  
**重量:**2 **回避修正:**±0  
**物理防御力:**±0 **魔法防御力:**+1  
**移動修正:**±0 **装備部位:**補助防具  
**価格:**5000 **鑑定値:**10  
**クラス制限:**全クラス  
**効果:**バッシブ。取得する際に属性をひとつ選択せよ。装備者が受ける、選択した属性の魔法ダメージに対する【魔法防御力】に+10する。  
**解説:**精霊の魔力を秘めた魔法具の護符。属性をイメージする宝石がはめ込まれており、装飾品としても価値が高い。

## 大きな目

**種別:**装身具 **レベル:**1  
**重量:**1  
**価格:**1000 **鑑定値:**11  
**効果:**バッシブ。装備者が行なうエネミー識別とアイテム鑑定の判定の達成値に+3する。  
**解説:**ネヴァーフが作り出した魔法具の眼鏡。物がはっきりと、精密に見えるようになる。

## ●武器表

名称	種別	レベル	重量	命中修正	攻撃力	行動修正	射程	装備部位	価格	解説・効果
ツバイハンダー	両手剣	1	10	-1	+10	-2	至近	両	250	柄を長くし、刃の根本も持てるようにした両手剣。
グレートソード	両手剣	1	10	-1	+11	-3	至近	両	300	全長2mもある巨大な剣。
クレイモア	両手剣	2	11	-1	+11	-2	至近	両	380	シンプルで飾り気のない両手剣。十字型の柄が特徴。
ファルクス	両手剣	2	11	-1	+12	-3	至近	両	420	緩やかに湾曲した刀身を持つ片刃の両手剣。
クラブ	打撃	1	1	-1	+2	±0	至近	片	20	木製の棒。いわゆる棍棒。
スタッフ	打撃	1	5	-1	+2	±0	至近	両	40	1m~1.5m前後の杖。パッシブ。装備者の【物理防御力】+1。
ライトメイス	打撃	1	5	-1	+5	±0	至近	片	100	同じ形状の鉄片を放射状につなぎ合わせた柄頭を持つ打撃武器。
フレイル	打撃	1	6	±0	+5	-1	至近	片	150	棍棒の先に鉄球をつけたもの。
ヘビーメイス	打撃	2	5	-1	+6	±0	至近	片	180	柄頭の中に鉄製のおもりを仕込んだメイス。
ピック	打撃	2	6	±0	+6	-1	至近	片	320	鳥のくちばしのような突起を持った武器。
ショートボウ	弓	1	6	-2	+6	-3	20m	両	200	小型の弓。
ライトクロスボウ	弓	1	6	-1	+5	-4	20m	両	450	小型のクロスボウ。
アームボウ	弓	1	6	-1	+3	-3	20m	片	500	腕に取りつけ、片手で射撃できるクロスボウ。1シーンに1回使用可能。
ロングボウ	弓	2	6	-2	+7	-3	30m	両	300	一般的な弓。
虎徹	刀	1	7	-1	+7	±0	至近	片	購入不可	東方の名工が鍛え上げた刀。(スピリット・オブ・サムライ) (P 20) で取得可能。
菊一文字	刀	1	9	-1	+9	±0	至近	片	購入不可	最高の名工が鍛えた名刀。(スピリット・オブ・サムライ) (P 20) で取得可能。

## ●盾表

名称	種別	レベル	重量	物理防御力	魔法防御力	行動修正	装備部位	価格	クラス制限	解説・効果
ラウンドシールド	盾	1	2	+3	±0	-1	片	100	ウォーリア、アコライト、シーフ	一般的な円盾。
カイトシールド	盾	2	2	+4	±0	-1	片	150	ウォーリア、アコライト	大型の扇の形をした盾。

## ●防具表

名称	種別	レベル	重量	物理防御力	魔法防御力	行動修正	装備部位	価格	クラス制限	解説・効果	
ハット	防具	1	1	±0	+1	±0	±0	頭部	50	全クラス	さまざまな形状の帽子。
サークレット	防具	1	1	±0	+2	±0	±0	頭部	250	全クラス	頭部につける金属の輪。
ヘルム	防具	1	3	-1	+2	±0	±0	頭部	100	ウォーリア	頭部を覆う形の金属製の兜。
ドミノ	防具	2	2	±0	+2	±0	±0	頭部	200	シーフ	両肩と頭を覆う外套。
ピレッタ	防具	2	2	±0	+2	±0	±0	頭部	200	アコライト	神官がかぶる帽子。
メイジハット	防具	2	2	±0	+2	±0	±0	頭部	200	メイジ	魔術士用の帽子。
ローブ	防具	1	2	±0	+2	±0	±0	胸部	30	全クラス	ゆったりとした布製の服。
クロスアーマー	防具	1	4	±0	+3	±0	±0	胸部	50	全クラス	布製の鎧。綿を入れ、衝撃を吸収する構造になっている。
レザージャケット	防具	1	5	±0	+4	±0	-1	胸部	100	ウォーリア、アコライト、シーフ	なめした革で作られたジャケット。
チェインメイル	防具	1	8	-1	+6	±0	-1	胸部	450	ウォーリア	鎖を編み込んで作った鎧。
レザーアーマー	防具	2	6	±0	+5	±0	-1	胸部	200	ウォーリア、アコライト、シーフ	革製の鎧。
スタデッドメイル	防具	2	7	±0	+6	±0	-1	胸部	300	ウォーリア、アコライト	複数の革を縫い合わせて防御力を高めた強化レザーアーマー。
アイアンサイド	防具	2	9	-1	+7	±0	-1	胸部	600	ウォーリア	鋼鉄の板を加工、組み合わせて作った胸当て。
マント	防具	1	1	±0	+1	±0	±0	補助防具	100	全クラス	ゆったりとした外套。
バックラー	防具	1	1	±0	+2	±0	-1	補助防具	150	ウォーリア、シーフ	腕に直接固定して扱う盾。
ポイントアーマー	防具	1	2	-1	+3	±0	±0	補助防具	200	ウォーリア、アコライト	腕や足など身体の要所のみを防御する鎧。
トラペーズマント	防具	2	2	±0	+2	±0	±0	補助防具	250	全クラス	頑丈なマント。
ガントレット	防具	2	2	±0	+3	±0	-1	補助防具	300	ウォーリア、シーフ	腕全体を守る頑丈な籠手。



## ●装身具表

名称	種別	レベル	重量	価格	解説・効果
シープズツール	装身具	1	1	50	盗賊たちが使用する罠解除用の道具一式。パッシブ。装備者が行なうトラップ解除の達成値に+1。シープ専用。
聖印	装身具	1	1	150	聖職者の持つホーリーシンボル。パッシブ。装備者が使用する〈ヒール〉(P17)で回復する【HP】の値に+1D。アコライト専用。
グリモア	装身具	1	1	200	メイジの基本的な魔術書。パッシブ。装備者が行なう魔法攻撃のダメージに+1。メイジ専用。
手入れ道具	装身具	1	1	200	武器の手入れ道具一式。パッシブ。装備者の武器を使用したダメージ(素手は除く)に+1。
知識の書	装身具	1	1	250	さまざまなことが書いてある書物。パッシブ。装備者が行なう【知力】判定の達成値に+1。セージ専用。

## ●道具表

名称	種別	レベル	重量	価格	解説・効果
チョーク	道具	1	1	1	石灰石を固めた白い棒。壁などに字や絵を書くことができる。
火打ち石/火打ち金	道具	1	1	1	着火に使う石(もしくは金属片)。
筆記用具	道具	1	1	1	字や絵を書くための道具(紙、ペン、インクなど)。
くさび	道具	1	1	1	薄い歯形の金属。判定の直前。使用者が行なうトラップ解除の達成値に+1。使用するには小型ハンマーが必要。消耗品。
ロープ	道具	1	1	3	20mくらいのロープ。判定の直前。【登攀】【跳躍】の難易度-2。
ランタン	道具	1	1	5	光量を多く発生させるよう調整された機械式のランタン。フリーアクション。【暗闇】の効果は無効にする。この効果は使用者がフリーアクションで解除を宣言するか、シナリオ終了まで持続する。
野営道具	道具	1	2	3	簡易テント、毛布など、野宿するための装備一式。ひとり分でこの価格。
小型ハンマー	道具	1	2	20	釘や楔を打ち込むための道具。武器としては使用できない。
冒険者セット	道具	1	5	10	野営道具、ロープ、ランタン、火打ち石などのセット。個別に買うよりも少しお得。
HPポーション	ポーション	1	1	30	傷を治すポーション。マイナーアクション。使用者の【HP】を[2D]点回復する。消耗品。
MPポーション	ポーション	1	1	50	精神を賦活するポーション。マイナーアクション。使用者の【MP】を[2D]点回復する。消耗品。
ハイHPポーション	ポーション	1	1	200	効果の高いHPポーション。マイナーアクション。使用者の【HP】を[4D]点回復する。消耗品。
ハイMPポーション	ポーション	1	1	300	効果の高いMPポーション。マイナーアクション。使用者の【MP】を[4D]点回復する。消耗品。
毒消し	ポーション	1	1	10	毒を打ち消す魔法のポーション。マイナーアクション。使用者が受けている【毒】を回復する。消耗品。
万能薬	ポーション	1	1	300	あらゆる状態を回復させる薬。マイナーアクション。使用者が受けているバッドステータスすべてを回復する。消耗品。
にく	食糧	1	1	20	動物などから得られる肉。メジャーアクション。使用者の【HP】を[1D]点回復する。消耗品。
野菜	食糧	1	1	20	新鮮な野菜。メジャーアクション。使用者の【MP】を3点回復する。消耗品。
果実	食糧	1	1	30	樹木などから得られる果実。メジャーアクション。使用者の【MP】を[1D]点回復する。消耗品。
ベルトポーチ	収納	1	0	15	腰につける小物入れ。パッシブ。所有者の所持可能重量に+2する。このアイテムはひとつしか所持できない。
バックパック	収納	1	0	30	背中に背負う大きな袋。パッシブ。所有者の所持可能重量に+5する。このアイテムはひとつしか所持できない。
ファインアロー	矢弾	1	1	50	上質の素材で作られた矢。「種別:弓」の攻撃の対象を決定する際に使用。その攻撃のダメージに+2する。消耗品。

# ギルドルール

ギルドとは、冒険者同士で協力し合うグループのことであり、共に冒険に挑む仲間たちのことである。さらに、神殿からの加護などによって、ギルドサポートと呼ばれる特殊な力を使用することができるのだ。

## ギルドとギルドサポート

ここでは、『AR2E』の特徴のひとつである[ギルド]について解説する。

### ■ギルドのデータ

ギルドは以下のデータを持っている。

#### ▼ギルド名

ギルドの名前である。ギルドメンバー全員で相談して決定するが、最終的な決定権はギルドマスターが持つ。

#### ▼ギルドレベル

そのギルドに属しているPCたちの活躍の度合いを表わしている。つまり、ギルドレベルが高いほど、世に知られているギルドとなる。『スタートセット』ではギルドレベルは1となる。

#### ▼ギルドマスター

ギルドの代表者、リーダーのこと。

#### ▼ギルドメンバー

そのギルドに所属しているキャラクター。

#### ▼ギルドサポート

そのギルドに所属しているキャラクターが使用できる特約や加護などの特殊な力である。『スタートセット』では、PCのギルドは《蘇生》と《祝福》を取得している。

### ●ギルドマスター

ギルドマスターはギルドの代表者であり、リーダーである。ギルドマスターは次のような権利

を有している。何らかの理由でギルドマスターが不在の場合、プリプレイの時にセッションに参加しているギルドメンバーの中から、ギルドマスター代理を相談して決めること。

#### ▼最終的な決定権

ギルドマスターは、ギルド名の決定、ギルドサポートの選択や使用など、ギルドのあらゆることに関して最終的な決定権を持つ(\*)。

#### ▼決定の棄却

ギルドマスターの決定に対して異議のあるギルドメンバーは、その旨をギルドマスターに告げ、セッションに参加しているギルドメンバーの過半数の同意を得られた場合、ギルドマスターの決定を棄却することができる。

#### ▼ギルドサポートの使用

ギルドサポートを使用する時は、シーンに登場しているギルドメンバーで相談し、ギルドマスターが最終的に使用するかどうか決定すること。ギルドサポートの対象となるのは、シーンに登場しているギルドメンバー全員である。

### ●ギルドサポート

ギルドサポートはギルドメンバーなら誰でも使用することができる。また、同じタイミングでスキルやアイテムを使用していたとしても、ギルドサポートを使用することはでき、複数のギルドサポートを同時に使用することも可能である。

#### (\*) 最終的な決定権を持つ

ギルドに関することは、シナリオに参加しているギルドメンバーで相談し、ギルドマスターが最終決定を下すため、プレイヤー同士でコミュニケーションを取り、円滑にルールを運用することが必須となる。GMはそのことを肝に銘じて、ギルドルールを使用すること。

## ギルドサポートデータの見方

### ①名称

ギルドサポートの名称が記述されている。

### ②タイミング

ギルドサポートを使用するタイミングが記述されている。項目の種別はスキルと同じである(P10)。

基本的に、ギルドサポートを使用するのはキャラクターではないため、同じタイミングでもスキルと同時に使用できる。ただし、ギルドサポートによってはキャラクターが使用しなければならないものもある。

### ③レベル

ギルドサポートをギルドサポートレベルが記述されている。プリプレイで選択するギルドサポートのレベルの合計は、セッションに参加する、一番キャラクターレベルの高いギルドメンバーのキャラクターレベル以下でなければならない。くわしくは『ゲームマスターブック』P8を参照。

### ④重複

そのギルドサポートが重複して取得可能かどうか記述されている。「○」と書かれている場合、重複取得が可能。「×」と書かれている場合、

重複取得が不可能である。重複して取得したギルドサポートは、プリプレイで重複した数だけ選択可能となる。複数選択したギルドサポートは、その効果が「選択している個数」倍される。「スタートセット」では使用しない。

### ⑤効果

そのギルドサポートの効果が記述されている。文中によく登場する用語を解説する。

- **GL**: そのギルドサポートを取得しているギルドの、ギルドレベルを表わしている。
- **ギルドメンバー**: そのギルドサポートを取得しているギルドに所属するキャラクターを表わしている。
- **ギルドマスター**: そのギルドサポートを取得しているギルドの、ギルドマスターを表わしている。

### ギルドサポート

ここでは、ギルドを結成することで得られるギルドサポートのデータを紹介する。ギルドサポートは神殿から得た加護やメンバーによる結束、ギルドが得られる特典などを表わしている。

#### そせい 蘇生

**タイミング**: 効果参照

**レベル**: 1      **重複**: ×

**効果**: 《蘇生》は任意のタイミングで使用できる。ギルドメンバー全員の【HP】を【最大HP】まで回復する。1シナリオに1回使用可能。

神殿から授けられる秘薬や蘇生術などによって、体力を回復させるギルドサポート。

#### しゆくふく 祝福

**タイミング**: 効果参照

**レベル**: 1      **重複**: ×

**効果**: 《祝福》は任意のタイミングで使用できる。ギルドメンバー全員の【MP】を【最大MP】まで回復する。1シナリオに1回使用可能。

神の加護や、精霊の祝福によって、精神力を回復させるギルドサポート。

# 行為判定ルール

行為判定は、キャラクターの行動が成功したか、それとも失敗したかを決定するためのルールである。『AR2E』における、もっとも基本的なルールのひとつといえるだろう



## 基本判定と対決判定



### (\*) [行為判定] という

以降の本文中に、「判定する」「判定を行なう」と書いてあった場合、これらはすべて行為判定を行なうという意味である。

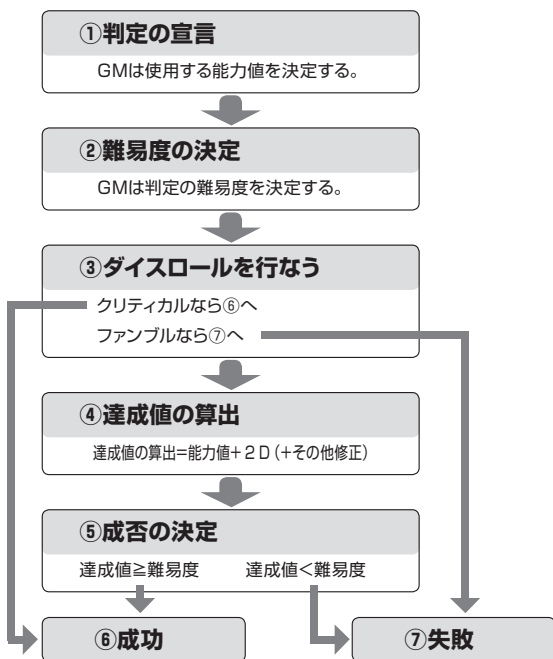
『AR2E』では、切り立った崖をよじ登る、図書館から資料を探し出すなど、キャラクターの行動がうまくいったかどうかを、ダイスを振り、その出目を元にした結果で決定する。これを

[行為判定] という(\*)。行為判定は大きく[基本判定]と[対決判定]のふたつに分けられる。

### ■基本判定

基本判定は、行為判定のもっとも基本となるルールである。基本判定は次ページの図の流れで行なわれる。

### 基本判定の手順



#### ▼判定の宣言

GMは判定に使用する能力値を決定する。重い物を持ち上げるならば【筋力】、何かに気づくかどうかなら【感知】というように考えればよいだろう。P 30を参考にすること。

#### ▼難易度の決定

GMは判定の難しさに合わせて[難易度]を設定すること。難易度の目安は難易度表(この表の難易度は、一般的な尺度を目安にしている。なお、達成値だけがが必要な場合は、難易度を決定しなくてもよい。

### ●難易度表

難易度	行動のイメージ
8～9	とても簡単な行動
10～11	簡単な行動
12～13	成功が五分五分な行動
14～15	難しい行動
16～17	とても難しい行動
18～	極めて難しい行動

## ▼ダイスロールを行なう

『AR2E』では、ダイスを振ることを「ダイスロール」という。プレイヤーはダイスを2個振る。この時、キャラクターの状況や環境などによって、振るダイスの数が増減することがある。なお、ダイスの出目によっては自動的に成功、あるいは自動的に失敗となる。

### ・クリティカル

振ったダイスの中に6の目がふたつ以上あった場合は、その判定は自動的に成功となる。これを「クリティカル」と呼ぶ。通常振るダイスの数は2個なので、すべての出目が6の時にクリティカルとなるが、ダイスの数が3個以上の場合は、そのうちの2個以上が6の出目であればクリティカルとなる。

### ・ファンブル

振ったダイスの出目がすべて1の目の場合は、その判定は自動的に失敗となる。これを「ファンブル」と呼ぶ。クリティカルと異なり、ファンブルはすべてのダイスの出目が1の時しか起こらない。

## ▼達成値の算出

GMが決定した能力値に振ったダイスの出目を加える。この値を「達成値」といい、キャラクターがその判定に対して、どれほどの効果を発揮したかを現わしたものとなる。

$$\text{達成値} = \text{能力値} + 2D$$

## ▼成否の決定

GMはプレイヤーから宣言された達成値とあらかじめ設定してあった難易度を比較する。達成値が難易度以上となっていればその基本行為は成功となり、達成値が難易度未満であれば失敗となる。

$$\begin{aligned} \text{難易度} \leq \text{達成値} &= \text{基本判定成功} \\ \text{難易度} > \text{達成値} &= \text{基本判定失敗} \end{aligned}$$

## ●達成値への修正

キャラクターが取得しているスキルの中には、達成値にボーナスが加わったり、振るダイスの数が増えたりするものがある。また、トラップ(\*) やその他の修正(\*) などによって、達成値にペナルティを受けたり、振るダイスの数が減ったりすることもある。

まず、ダイスロールのダイスの数の増減を合計する。ただし、増減した結果、ダイスの数が0個以下となった場合でも、ダイスを1個は振ることができるものとする。

振るダイスの数が決まったら、そのダイスの出目と能力値を合計し、達成値を求める。

もし、達成値へのボーナスやペナルティがあるならば、次にそれらをすべて達成値に加える(あるいは減らす)こと。こうして、最終的な達成値が求められる。その結果、達成値がマイナスの値となったとしても、その結果はそのまま使用すること。

## ■対決判定

対決判定は、何らかの基本判定を行なうキャラクターに対して、別のキャラクターが行為に対応して何かする場合の結果を決定するためのルールである。たとえば、あるキャラクターが武器で攻撃し、別のキャラクターがそれを回避する場合などだ。対決判定は対決と略すこともある。

## ●アクションとリアクション

対決判定を行なう場合、それに関わるキャラクターはアクション側とリアクション側に分けられる。アクション側は能動的に判定を行なうキャラクター、リアクション側はアクション側に対応して判定を行なうキャラクターである。戦闘を例に取るなら、攻撃を命中させるための判定を行なうのがアクション側、回避するための判定を行なうのがリアクション側だ。

対決判定は難易度を決めずにプレイヤーが判定を行なって達成値を求め、次にリアクション側も同様に判定を行ない達成値を求める。

### ▼リアクション側が判定できない

リアクション側が何らかの理由で判定を行えないことがある。その場合、リアクション側の達成値は自動的に0として扱われる。

### ▼勝利と敗北

アクション側、リアクション側共に達成値が確定したら、対決判定の結果を決定する。対決ではより高い達成値を出したキャラクターが勝ちとなり、そのキャラクターの行為が採用される。対決判定に勝つことを「勝利」、負けることを「敗北」という。

### ▼リアクション優先

対決でアクション側とリアクション側の達成

### (\*) トラップ

ダンジョンに仕掛けられている罠などのこと。

### (\*) その他の修正

GMはキャラクターの置かれている状況に応じて、難易度、ダイスの数、達成値などの修正を行なうことができる。

修正を行なう場合は、基本的にダイスの数を変更するのがよいだろう。修正の範囲はダイスを1個減らす、あるいは1個増やす程度でよい。

## 能力値と基本判定の例

以下は、各能力値の解説と基本判定の例である。ゲーム中に判定を行なうとき、シナリオを作成する際の参考にしていきたい。

### ■能力値

キャラクターの能力は、次の7つの能力値によって表現される。これらは、キャラクターの身体的、精神的な強さを表わしている。

何らかの行動を起こした際、その成否を決める時には、必要に応じて、これらの能力値による基本判定を行なうことになる。

以下に各能力値がどのような意味を持つかの解説と、どんな基本判定を行なうのに用いるかの例を記載する。

#### ●筋力

キャラクターの力の強さ、肉体の強靭さ、運動能力の高さなどを表わしている。

この能力値が高いほど、【HP】が高くなり、装備や所持が可能な重量も増加していく。また、【移動力】も高くなり、より長い距離を移動することができるようになる。

- ・重い物を持ち上げる。また、持ち上げたものを支え続ける。
- ・肉体的苦痛に耐える。
- ・高いところに飛びついたり、穴や裂け目、障害物などをジャンプして飛び越える。P 46 の跳躍を参照。
- ・崖や壁などをよじ登る。P 46 の登攀を参照。

#### ●器用

キャラクターの武器や道具をうまく使えるかどうか、手先の器用さなどを表わしている。

- ・武器などを使用した攻撃。P 37 の攻撃を参照。
- ・トラップの解除や鍵の掛かった錠を開ける。P 46 のトラップ解除を参照。
- ・修理や修繕、ものの組み立てなどの軽作業を行なう。
- ・素早く動いているものをつかむ、もしくはつかまえる。
- ・変装を行なう。

#### ●敏捷

キャラクターの身のこなし、素早い動きなどの俊敏さ、身体のバランス感覚を表わしている。

この能力値が高いほど【行動値】が上昇し、戦闘で先手を取りやすくなる。

- ・攻撃の回避。P 37 の攻撃を参照。

・揺れる吊り橋を転ばずに渡ったり、細い場所を通ったりする。

- ・落ちてくる物避ける。
- ・逃がっている相手を捕まえる。逆に捕まらないように逃げる。
- ・障害物を避ける。

#### ●知力

キャラクターの知性の高さ、見識の広さ、記憶力などを表わしている。

ただし、一般常識とは関係ない。あくまでも高度な知識や広い知識を表わしている能力である。

- ・魔術を使用するための魔術判定。P 42 を参照。
- ・エネミーについての知識を持っている。P 46 のエネミー識別を参照。
- ・マジックアイテムについての知識を持っている。P 47 のアイテム鑑定を参照。
- ・地勢、歴史、過去に起こった事件、特殊な技術や学問などの知識を持っている。

#### ●感知

キャラクターの感覚の鋭さを表わしている。五感だけでなく、第六感のような靈感や虫の知らせなども含まれる。

この能力値が上がるほど【行動値】が上がり、正確な状況判断で、いち早く行動を起こせるようになる。

- ・トラップがあるかどうか調べたり、迫っている危険に気がつく。P 45 のトラップ探知、危険感知を参照。
- ・情報を集めたり、調べる。P 46 の情報収集判定を参照。
- ・残された痕跡などから情報を入手したり、追跡したりする。
- ・周辺状況を把握する。

#### ●精神

キャラクターの精神的な強さを表わしている。精神的な苦痛に耐えたり、物事に動じない心の強さもこの能力値である。

この能力値が高いほど、【MP】が上昇するため、より多くのスキルを使用することができるようになる。また、【魔法防御力】も上がるため、魔法攻撃への耐性が強まっていく。

- ・はったりや嘘を相手に信じ込ませたり、それらを見破る。
- ・相手を説得したり、依頼や願いを聞いてもらう。

・恐怖や拷問に耐える。

#### ●幸運

キャラクターの運の強さ、幸運を導く力を表わしている。キャラクターの行動と関係のない物事の結果、偶然や運命などを表現する時に使用する。

また、1回のダイスロールで使えるフェイトの量にも関係しており、この能力値が高ければ高いほど、フェイトで増やせるダイスの数が上昇していく。

- ・街中で知り合いと出会う。
- ・偶然何かを発見したり、偶然知っていたりする。
- ・運よく被害を受けずにすむ。

値が等しい場合、リアクション側が勝利したものととする。これを“リアクション側優先の法則”と呼ぶ。両者がクリティカルした場合にも適用される。

## ●ファンブル

アクション側がファンブルした場合、リアクション側は判定を行なう必要はなく、自動的にリアクション側の勝利となる。逆にリアクション側がファンブルした場合、アクション側の勝利となる。ファンブルしたキャラクターの達成値が必要な場合は、0として扱うこと。

## ●アクション側とリアクション側を決定できない

アクション側とリアクション側を決定できない対決もあるだろう。そのような場合、達成値が等しい場合は、対決判定をやり直すこと。この時には判定の条件や修正は一切変更されない。また、ゲーム内の時間も経過しないものとする。

## ■フェイト

PCたちは、一般の人が持っていない特殊な力を持っている。それが“運命の精霊王”たるアリアンロッドの加護——[フェイト]である。

かつて運命を司る小神として誕生したアリアンロッドは、人間たちの力になりたいと考え、その身を精霊にやつたという。そのアリアンロッドの加護は、PCたちの秘めた力、運命を書き換える力となっているのである。

## ●フェイトの使用法

ここではフェイトの使用法について解説する。

### ▼ダイスの増加

ダイスロールの時、フェイトを1点使用することでダイスの数をひとつ増やすことができる。この時、使用することのできるフェイトの数は【幸運】と同じ値までである。

ただし、ダイスロールの前にフェイトの使用を宣言すること。ダイスロールを行なったあと、そのダイスロールにフェイトを使用して、ダイスを増やすことはできない。

フェイトによるダイスの増加は、判定、ダメージロール、スキルやアイテムの効果の決定、ドロップ品決定ロールなど、あらゆるダイスロールに対して行なうことができる。

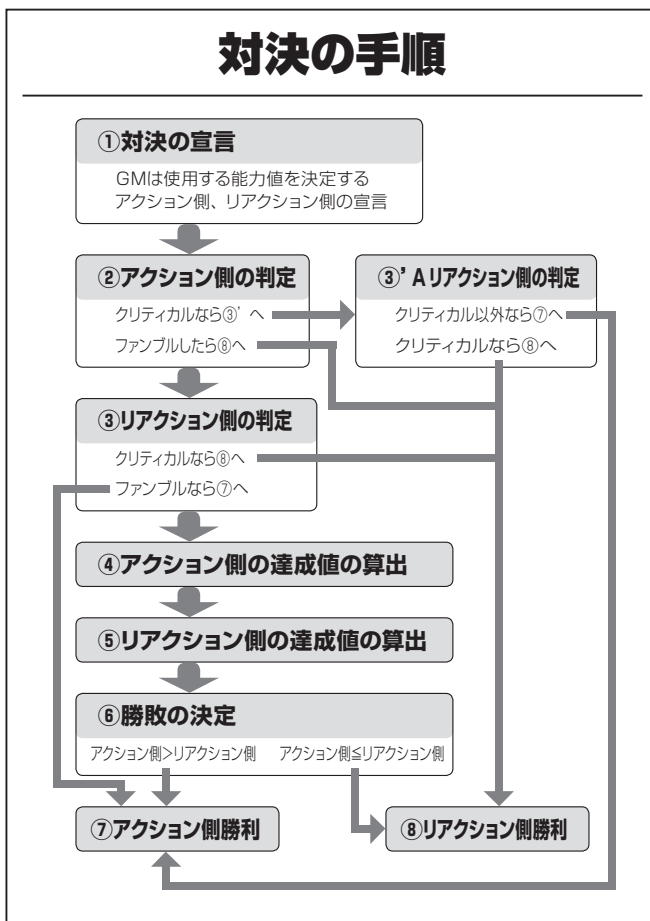
### ▼判定の振り直し

判定を行なった直後に、フェイトを1点使用することで、その判定を振り直すことができる。ただし、フェイトによる振り直しは1回しか行なえない。この時、スキル、アイテム、ギルドサポートなどで増えたダイス、フェイトによって増えたダイスはそのままに、振り直すことができる。

たとえば、《インビジブルアタック》を使用してダイスを1個増やし、さらにフェイトを2点使用してダイスを2個増やしたとする。この時のダイスロールの数は5Dとなる。この判定の結果が気に入らず、フェイトを1点使用して振り直したとしても、もう一度5Dでダイスロールを行なうことができるのだ。

なお、フェイトによって判定を振り直した場合、その後スキル、アイテム、ギルドサポートなどによって、判定の振り直しを行なうことはできない。

## 対決の手順

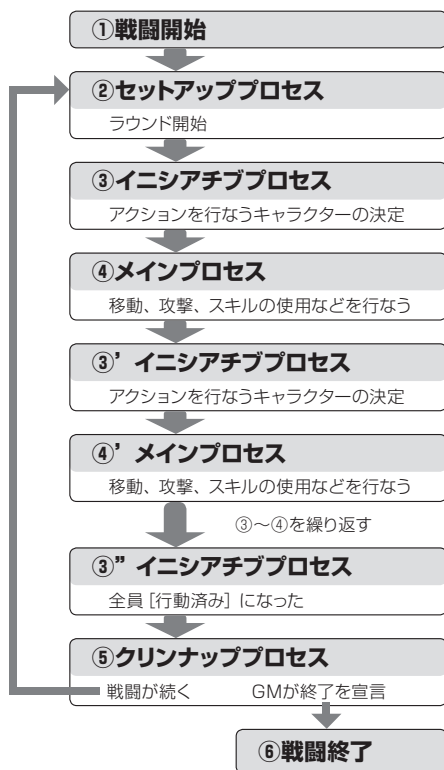


# 戦闘ルール

剣と魔法のファンジターを題材とした『AR2E』では、戦闘は避けて通ることのできないイベントのひとつである。ここでは、この戦闘の解決方法について説明しよう。

## 個人戦闘

### 戦闘の流れ



ここでは、キャラクター同士の戦闘を扱った [個人戦闘(単に戦闘と略すこともある)] のルールについて解説する。

### 個人戦闘の流れ

個人戦闘は、GMがその開始を宣言することで始まり、次のページの図のような手順で進行する。まずはその流れを解説すると共に、個人戦闘で使用される用語について説明する。

### ●ラウンド

個人戦闘は [ラウンド] と呼ばれるゲーム内時間単位で処理される。ひとつのラウンドは [セットアッププロセス] [インシアチブプロセス] [メインプロセス] [クリナッププロセス] の4つのプロセスで構成され、個人戦闘に参加しているキャラクターすべてが行動を終えるまで持続する。以降、個人戦闘が終了するまで、このラウンドを繰り返していくことになる。ラウンドという単位で進行することから、個人戦闘を [ラウンド進行] と呼ぶことがある。なお、ラウンド進行は個人戦闘以外にも、限られた時間内にトラップを解除する、転がってくる巨石から逃げるなど、さまざまに利用することが可能である。

### ●未行動と行動済

個人戦闘中、キャラクターはまだ行動してい



ない[未行動]、すでに行動を終了した[行動済]のどちらかの状態で管理される。

#### ▼未行動

キャラクターが、このラウンドでまだメインプロセスを行なうことが可能なことを意味する。ラウンドのセットアッププロセスでキャラクターが未行動になり、そのラウンドにメインプロセスを行なう権利を得る。

#### ▼行動済

キャラクターがこのラウンドですでにメインプロセスを行なっていることを意味する。

### ●個人戦闘の開始と終了

個人戦闘の開始はGMが宣言する。そして、GMが終了を宣言するまで継続される。GMは、ラウンドの途中で個人戦闘の終了を宣言して、そのラウンドを切り上げてもよい。

個人戦闘が終了した時、その個人戦闘中にキャラクターが受けたバッドステータスは自動的に回復する。

### ■セットアッププロセス

セットアッププロセスは新しいラウンドの開始の宣言を意味し、個人戦闘に参加しているキャラクターを確認するプロセスである。セットアッププロセスは、以下の手順で行なう。

#### ▼スキルなどの使用の宣言

セットアッププロセスで使うことのできるスキルやアイテムの使用を望むプレイヤーとGMは、その旨を宣言する。何を行なうかまでを宣言する必要はない。

セットアッププロセスで使用可能なギルドサポートの宣言もこのタイミングでギルドマスターが行なう。ギルドサポートは何を使用するかまで宣言すること。また、この時点で使用の条件を満たしていないギルドサポートは宣言できない。ギルドサポートについてはP 27を参照のこと。

ただし、「スキルなどの使用の宣言」が必要ないとGMが判断した場合、使用の宣言は行なわなくてもよい。

#### ▼宣言の処理

キャラクターの宣言の内容を【行動値】の順に解決していく。「スキルなどの使用の宣言」を行なっていないキャラクターが、このタイミングで宣言することはできない。また、対象がい

なくなるなど、途中で宣言した内容が無意味になった場合は、宣言を取り下げてもよい。ギルドサポートの処理もこのタイミングで行なう。

#### ▼セットアッププロセスの終了

「宣言の処理」がすべて終了したならばセットアッププロセスを終了し、イニシアチブプロセスに移行する。

### ■イニシアチブプロセス

イニシアチブプロセスは、未行動のキャラクターの中で誰が次のメインプロセスで行動するかを決定するプロセスである。イニシアチブプロセスは、以下の手順で行なう。

#### ▼スキルなどの使用の宣言

イニシアチブプロセスで使うことのできるスキルやアイテムの使用を望むプレイヤーとGMは、その旨を宣言する。何を行なうかまでを宣言する必要はない。

イニシアチブプロセスで使用可能なギルドサポートの宣言もこのタイミングでギルドマスターが行なう。ギルドサポートは何を使用するかまで宣言すること。また、この時点で使用の条件を満たしていないギルドサポートは宣言できない。ギルドサポートについてはP 27を参照のこと。

ただし、「スキルなどの使用の宣言」が必要ないとGMが判断した場合、使用の宣言は行なわなくてもよい。

#### ▼宣言の処理

キャラクターの宣言の内容を【行動値】の順に解決していく。「スキルなどの使用の宣言」を行なっていないキャラクターが、このタイミングで宣言することはできない。また、対象がいなくなるなど、途中で宣言した内容が無意味になった場合は、宣言を取り下げてもよい。ギルドサポートの処理もこのタイミングで行なう。

#### ▼イニシアチブキャラクターの決定

メインプロセスの権利を得るイニシアチブキャラクターを決定する。未行動で、【行動値】が一番高いキャラクターがイニシアチブキャラクターとなる。イニシアチブキャラクターとなるキャラクターが複数存在する場合は、PC、NPCの順番で決定する。PC同士で【行動値】が同じなら、該当するPCのプレイヤー同士で相談してどちらがイニシアチブキャラクターとなるか相談して決めること。迷ったらGMが決定するとよい。複数のNPCが対象となる場合はG

Mが決定すること。

もし、すべてのキャラクターが行動済であれば、クリンナッププロセスへ移る。

## ▼イニシアチブプロセスの終了

イニシアチブキャラクターが決定したならばイニシアチブプロセスを終了し、そのキャラクターのメインプロセスへと移る。もし、イニシアチブキャラクターがバッドステータスのスタンを受けていた場合、自動的に回復する。

## ■メインプロセス

イニシアチブプロセスで決定されたイニシアチブキャラクターが行動を行なうプロセス。主にメインプロセス中にキャラクターが行なう行動を「アクション」と呼ぶ。

## ●アクション

アクションは「ムーブアクション」「マイナーアクション」「メジャーアクション」「リアクション」「フリーアクション」の5つに分かれている。

キャラクターは自分のメインプロセスで、ムーブアクション、マイナーアクション、メジャーアクションの順番で、おのおの1回ずつ行なうことができる。必要がなければ、ムーブアクションだけ行なう、マイナーアクションとメジャーアクションを行なう、のように、3つのアクションすべてを行なわなくてもよい。

メインプロセスが終了すると、キャラクターは行動済となる。

## ◆ムーブアクション

ムーブアクションは、主に別の場所への移動を行なうためのアクションである。

### ▼戦闘移動

数メートルのちょっとした距離を移動する（P 36 参照）。

### ▼全力移動

戦闘移動よりも長い距離を移動する（P 36 参照）。

### ▼離脱

エンゲージから離脱を行なう（P 36 参照）。

### ▼スキルの使用

「タイミング：ムーブアクション」のスキルを使用する（P 41 参照）。

### ▼アイテムの使用

使用にムーブアクションを必要とするアイテムを使う（P 41 参照）。

## ▼バッドステータスの回復

バッドステータスの「スリップ」を回復する（P 40 参照）。

## ▼その他

GMがムーブアクションに相当すると考える行為、行動。

## ◆マイナーアクション

マイナーアクションは、行動済になるほどでもない簡単なアクションである。マイナーアクションでは判定を行なうことはできない。

## ▼スキルの使用

「タイミング：マイナーアクション」のスキルを使用する（P 41 参照）。

## ▼アイテムの使用

使用にマイナーアクションを必要とするアイテムを使う（P 41 参照）。

## ▼バッドステータスの回復

バッドステータスの「威圧」を回復する（P 40 参照）。

## ▼その他

GMがマイナーアクションに相当すると考える行為、行動。

## ◆メジャーアクション

メジャーアクションは、攻撃やスキルの使用などの能動的なアクションである。メジャーアクションでは判定を行なうことができる。

## ▼攻撃

武器やスキルなどを使って、敵にダメージを与える（P 37 参照）。

## ▼スキルの使用

「タイミング：メジャーアクション」のスキルを使用する（P 41 参照）。

## ▼アイテムの使用

使用にメジャーアクションを必要とするアイテムを使う（P 41 参照）。

## ▼判定を要する行動

トラップ探知、トラップ解除、エネミー識別、アイテム鑑定などの他、何らかの判定を必要とする行動。

## ▼その他

GMがメジャーアクションに相当すると考える行為、行動。

## ◆リアクション

他のキャラクターのメジャーアクションに対応して行なうアクションのことをリアクションと呼ぶ。リアクションは行なっても行動済にならない。

リアクションは1回のメジャーアクションに対して、その対象となったキャラクターごとに1回だけ行なえる。リアクションが発生する場合、メジャーアクションを行なったキャラクターとの対決判定となる。この対決判定にリアクション側のキャラクターが勝利した場合、メジャーアクションによる効果を受けない。

すでに行動済のキャラクターであっても、リアクションを行なうことができる。ただし、リアクションが行なえるのは、基本的にメジャーアクションの対象となったキャラクターのみである。

## ◆フリーアクション

ムーブアクション、マイナーアクション、メジャーアクションを使うことなく、GMに対する宣言のみで行なえるアクション。メインプロセス中であれば、いつでも行なうことができる。フリーアクションは、メインプロセス中に1回だけ行なうことができる。

### ▼とどめの一撃

そのメインプロセス中の攻撃によって、戦闘不能のキャラクターを死亡させる (P 41 参照)。

### ▼アイテムの使用

使用にフリーアクションを必要とするアイテムを使う (P 41 参照)。

### ▼その他

GMがフリーアクションに相当すると考える行為、行動。

## ●待機

プレイヤーは望むのであればメインプロセスを行なわずに [待機] を宣言できる。待機したキャラクターは、待機しているキャラクター以外のすべてのキャラクターが行動済になった後にメインプロセスを行なう。待機を宣言できるのは、そのPCがメインプロセスを行なう直前までである。ムーブアクションを行なったあとに待機を宣言することはできない。

もし、複数のキャラクターが待機していた場合は、待機しているキャラクターの中でもっとも【行動値】が低いキャラクターから順番にメインプロセスを行なうこと。ただし、この時には待機を宣言することはできない。

## ●行動の放棄

メインプロセス中に、プレイヤーが望めばPCの行動を放棄することができる。この時、ムーブアクションだけ、マイナーアクションとメジャーアクション、のように特定のアクションだけを放棄することができるし、すべてのアクションを放棄してもよい。メジャーアクションを放棄した場合、そのキャラクターは即座に行動済となる。

## ■クリンナッププロセス

ラウンドの終了にともなう処理を行なうプロセスである。

## ●クリンナッププロセスの流れ

クリンナッププロセスは、以下の手順で行なう。

### ▼継続するHPロス、MPロスの処理

クリンナッププロセスでHPロスやMPロス (P 40 参照) を与えるスキル、バッドステータス、アイテム、トラップなどの処理を行なう。HPロスの量や処理方法などはそれぞれのデータを参照のこと。

### ▼バッドステータスの回復

バッドステータスの [放心] [逆上] [ノックバック] が自動的に回復する (P 40 参照)。

### ▼スキルの効果が終了する

ラウンド終了まで持続するスキルの効果が終了する。

### ▼スキルの継続を処理する

ラウンドを超えて効果が持続するスキルを処理する。

### ▼スキルを使用する

「タイミング：クリンナッププロセス」のスキルを使用する。

### ▼その他

GMが認めた行為、行動。

# 移動とエンゲージ

戦いにおいて、互いの位置や距離は重要な概念である。武器には射程というものがあるし、敵の移動を妨げるのも重要だ。ここではこの移動のルールと「エンゲージ」と呼ばれる概念について解説する。

## ■移動

キャラクターは、個人戦闘中にムーブアクションを使用して移動できる。移動方法には、[戦闘移動][全力移動][離脱]の3種類がある。

## ●戦闘移動

敵との距離を詰めたり、間合いを離すために行なう数メートルの移動。キャラクターは1回の戦闘移動で[移動力]メートルまで移動できる。

ただし、敵対するキャラクターや移動を妨害するものと同じエンゲージに入っている場合は戦闘移動を行なうことはできない。

## ●全力移動

遠くにいる敵へと向かっていったり、可能な限り敵から離れようとする移動。キャラクターは1回の全力移動で[[移動力]+5]メートルまで移動できる。

ムーブアクションで全力移動を行なった場合、そのメインプロセスではマイナーアクションを行なうことができなくなる。また、敵対するキャラクターや移動を妨害するものと同じエンゲージに入っている場合は全力移動を行なうことはできない。

## ●離脱

エンゲージから離れる時に行なう移動。くわしくはP 37を参照のこと。

## ■エンゲージ

エンゲージとは『AR2E』における距離、および範囲の単位であり、戦場を概念的に表現したものである。

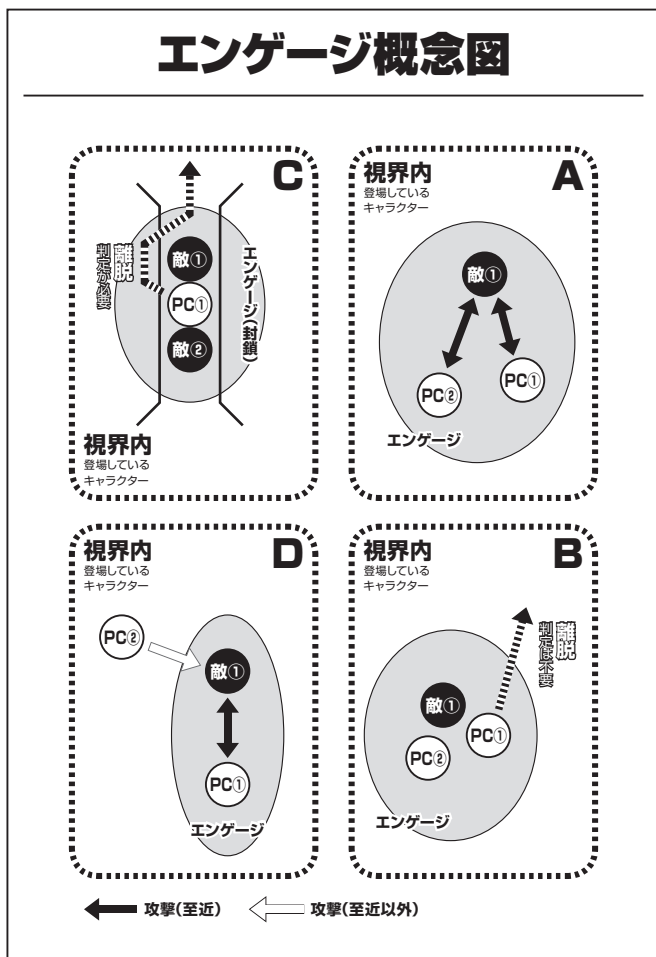
剣や槍などの白兵武器を使った攻撃が可能な範囲を表わす場合、「エンゲージの中に3人いる」「エンゲージに近づく」などと言う。エンゲージ内に他のキャラクターが存在する状態を表わすこともあり、「そのキャラクターと同一のエンゲージにいる」「そのキャラクターとエンゲージしている」などと言うこともある。

また、状況によってはトラップやオブジェクトなどキャラクター以外のものなどもエンゲージの対象とすることがある。

## ●突入

キャラクターが移動を行なった際に、その進路上に敵(エネミーや移動を妨害するもの)が存在していた場合、移動はそこで終了となり、以降はその敵と同じエンゲージに入ることになる。敵のいるエンゲージへ入ることを[突入]という。

移動によって突入となるかどうかの判断はGMに委ねられる。GMはPCの移動によって敵



とエンゲージしてしまう場合は、移動の処理を行なう前に解説すること。

また、エンゲージは敵だけでなく、味方同士でも発生する。味方とのエンゲージに突入した場合は、移動を終了させる必要はない。

## ●離脱

敵とのエンゲージから離れるためには、離脱を行なう必要がある。離脱によって移動できる距離は5メートルである（【移動力】が5メートル未満の場合は【移動力】まで）。

ムーブアクションで離脱を行なった場合、そのメインプロセスではマイナーアクションを行なうことができなくなる。

ただし、味方だけのエンゲージから離れる際は離脱ではなく、戦闘移動や全力移動を行なうことが可能で、別のエンゲージに突入することもできる。

## ●封鎖

戦っている場所が細い通路や、吊り橋の上というような状況で、敵の横をすり抜けるというのは非常に難しいだろう。このように移動が制限される状況を「封鎖」と呼ぶ。

エンゲージが封鎖されている場合、GMはエンゲージから離脱を行なうキャラクターをアクション側、それを妨害する敵キャラクターをリアクション側とした【行動値】同士の対決判定を行なう。この対決判定に勝利すれば、離脱を行なうことができる。妨害する敵キャラクターが複数の場合は、アクション側が1回判定し、その達成値に対してすべてのリアクション側が判定すること。このすべてに勝利しなければ、離脱を行なうことができず、そのエンゲージから移動することができない。



敵にダメージをはじめとした、さまざまな影響を与えようとする行為を攻撃と呼ぶ。ここでは、その攻撃の方法や処理の手順について解説する。

## ■攻撃方法

攻撃するための方法は次の3つに分けられる。

### ●武器攻撃

剣、槍、弓などの武器を使用して、他のキャラクターを攻撃することを「武器攻撃」と呼ぶ。武器攻撃は使用する武器によって、次のような種類がある。

#### ▼白兵攻撃

素手や刀剣などの「射程：至近」の武器を使用して行なう攻撃を「白兵攻撃」と呼ぶ。白兵攻撃を行なうためには、攻撃の対象となるキャラクターとエンゲージしていなければならない。

#### ▼射撃攻撃

弓や錬金銃などの「射程：至近」以外の武器を使用して行なう攻撃を「射撃攻撃」と呼ぶ。射撃攻撃の射程は武器によって異なり、メー

ルで表わされる。射撃攻撃は、エンゲージしているキャラクターを攻撃の対象とすることができない。

#### ▼魔法攻撃

魔術に分類されるスキルなどを利用して他のキャラクターを攻撃することを「魔法攻撃」と呼ぶ。

#### ▼特殊攻撃

武器攻撃にも魔法攻撃にも分類されない攻撃を「特殊攻撃」と呼ぶ。エネミーの使用する炎の息である《プレス》などが特殊攻撃に分類される。

## ■攻撃の手順

攻撃は「攻撃宣言ステップ」[命中判定ステップ]「回避判定ステップ」[命中決定ステップ]「ダメージロールステップ」の5つのステップにしたがって、対決判定として行なう。

### ●攻撃宣言ステップ

攻撃対象を決定し、宣言するステップ。

攻撃を行なうキャラクター（以下、これを「攻撃側」と呼ぶ）は、適切な攻撃対象となるキャラクター（以下、「防御側」と呼ぶ）を選択する必要がある。そして、攻撃方法、使用するスキル、

使用する武器などを合わせて宣言する。攻撃に使用できる武器は、装備しているものの中からひとつのみである。

GMは宣言された攻撃が可能であることを確認すること。適切でない場合は、そのことをプレイヤーに伝え、適切な対象について解説すること。なお、スキルの使用法についてはP258を参照のこと。

## ●命中判定ステップ

攻撃側の行なった攻撃が、防御側に当たるかどうかを決定する判定を行なうステップ。これを命中判定と呼ぶ。命中判定で使用する能力値は次のとおりである。

### ▼武器攻撃

武器攻撃で行なう命中判定は【器用】判定である。

### ▼魔法攻撃

魔法攻撃で行なう命中判定は魔術判定である。魔術判定は【知力】判定となる。

## ▼特殊攻撃

特殊攻撃で行なう命中判定は、特殊攻撃ごとに異なる。それぞれのスキルの「判定」の項目を参照のこと。

なお、命中判定がクリティカルであった場合、攻撃は自動的に成功となり、さらにダメージロールステップでダメージに修正を得ることができる。くわしくは後述する。ただし、防御側がやはりクリティカルした場合はリアクション側優先の法則により、防御側が勝利する。つまり、攻撃は外れることになる。

逆に攻撃側がファンブルであった場合は、攻撃は自動的に失敗となる。また、次の回避判定ステップは発生しない。

## ●回避判定ステップ

防御側は攻撃側の命中判定に引き続いて、その攻撃を回避できたかどうかの判定を行なう。これを[回避判定]と呼ぶ。回避判定は【敏捷】判定である。

回避判定がクリティカルであった場合、防御側が勝利する。つまり、攻撃は外れることになる。逆に回避判定がファンブルであった場合は、攻撃は自動的に成功となる。

## ●命中決定ステップ

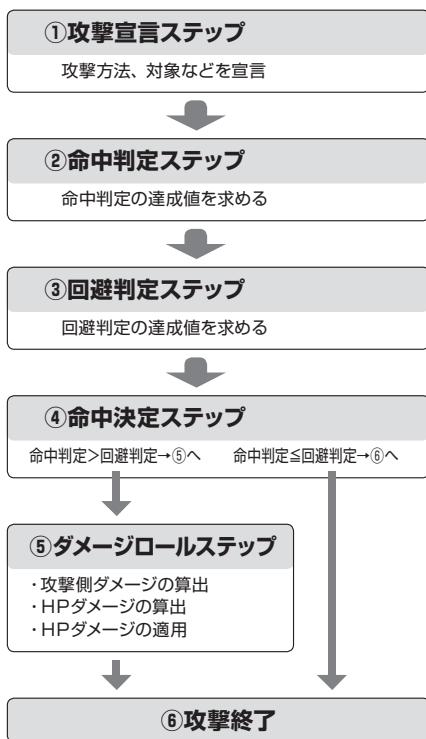
攻撃側と防御側のそれぞれの判定の達成値を比べて、攻撃が命中したかどうかを確認するステップ。対決判定のルールに基づいて、攻撃側が勝利した場合はダメージロールステップに移行する。

## ●ダメージロールステップ

攻撃が命中したら、その攻撃でどれだけの[ダメージ]を与えることができたかを決定するステップ。ダメージには[物理ダメージ][魔法ダメージ][貫通ダメージ]の3種類がある。この時、どのくらいのダメージを与えるかを決定するためのダイスロールを[ダメージロール]と呼ぶ。

なお、攻撃側が命中判定でクリティカルしていた場合、命中判定の時に出た[6の目の数]だけ、ダメージロールのダイスが増える。たとえば、命中判定で6の目が3個出ているなら、ダメージロールのダイスが3個増えることになる。

## 攻撃の流れ



## ▼物理ダメージ

武器によるダメージは基本的に物理ダメージとなる。物理ダメージのダメージロールは2Dを振り、これに武器の攻撃力、使用したスキルやその他の修正を加えてダメージを算出する。防御側はこのダメージから装備している防具などによる【物理防御力】、使用したスキルやその他の修正を差し引く。

残った値が実際に【HP】から差し引かれる[HPダメージ]となる。この時、HPダメージが0以下の場合、HPダメージを受けなかったことになる。防御側は受けたHPダメージ分だけ【HP】を減少させ、レコードシートの現在HP欄に書き込むこと。

$$\begin{aligned} \text{ダメージ} &= 2D + \text{武器の攻撃力} + \text{修正} \\ \text{HPダメージ} &= \text{ダメージ} - (\text{物理防御力} + \text{修正}) \\ \text{HP} &= \text{ダメージを受ける前のHP} - \text{HPダメージ} \end{aligned}$$

## ▼魔法ダメージ

魔法ダメージは、その名のとおり魔法的な効果によるダメージのことである。魔法ダメージの場合は、防御側の算出方法が物理ダメージと異なる。防御側は算出されたダメージから【魔法防御力】、その他の修正を差し引く。

残った値が実際に【HP】から差し引かれるHPダメージとなる。この時、HPダメージが0以下の場合、HPダメージを受けなかったことになる。防御側は受けたHPダメージ分だけ【HP】を減少させ、レコードシートの現在HP欄に書き込む。

$$\begin{aligned} \text{ダメージ} &= \text{算出方法はスキルなどによって異なる} \\ \text{HPダメージ} &= \text{ダメージ} - (\text{魔法防御力} + \text{修正}) \\ \text{HP} &= \text{ダメージを受ける前のHP} - \text{HPダメージ} \end{aligned}$$

また、魔法ダメージは【属性】を持っていることがある。魔法ダメージの属性には〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈光〉〈闇〉と、属性のない七種類がある。この魔法ダメージの属性と対象の属性によって、【魔法防御力】が変化する。

## ・同属性

属性を持つものは、その属性に対して耐性を持っている。したがって、自分の属性と同じ属性を持つ魔法ダメージを受けた場合、【魔法防御力】を2倍にしてHPダメージを算出する。

## ・対抗属性(\*)

属性を持つものは、その属性と相反する属性に対して耐性を持っていない。したがって、自分の属性の対抗属性を持つ魔法ダメージを受けた場合、【魔法防御力】を0としてHPダメージを算出する。

なお、スキルなどのデータでは、属性を持たない魔法ダメージを〈無〉属性と表記している。ただし、これは便宜上のものであり、〈無〉属性自体は存在していない。スキルなどで属性を選択する場合、〈無〉属性を選ぶことはできない。

## ▼貫通ダメージ

貫通ダメージは、その名のとおり防御力を無視してダメージを与える効果を持つ。したがって、貫通ダメージでは【物理防御力】や【魔法防御力】によるダメージの軽減を行なうことはできない。また、物理ダメージでも魔法ダメージでもないため、これらを軽減するようなスキルやアイテムも効果がないので注意すること。

ただし、物理ダメージや魔法ダメージという指定がなく、単にダメージを軽減するなど記述されている場合は、貫通ダメージを軽減することができる。

$$\begin{aligned} \text{ダメージ} &= \text{算出方法はスキルなどによって異なる} \\ \text{HPダメージ} &= \text{ダメージ} - \text{修正} \\ \text{HP} &= \text{ダメージを受ける前のHP} - \text{HPダメージ} \end{aligned}$$

## ●カバ―

ダメージロールステップの直前に、攻撃が命中したキャラクターと同じエンゲージに存在するキャラクターは、そのキャラクターに命中した攻撃を代わりに引き受けることができる。これを【カバー】と呼ぶ。

この時、命中やダメージと共に与えられるバッドステータスやスキル、アイテムの効果もカバーを行なったキャラクターが受けることになる。また、カバーを行なったキャラクターは、「タイム

## (\*) 対抗属性

対抗属性は以下のとおり。

〈地〉 ↔ 〈風〉  
 〈火〉 ↔ 〈水〉  
 〈光〉 ↔ 〈闇〉

グ：ダメージロールの直前」のスキルやアイテムなどを使用できない。

カバーを行なうためには未行動でなければならず、またカバーを行なうことで即座に行動済になる。また、カバーを行なったキャラクターに対して、別のキャラクターがカバーを行なうことはできない。モブエネミーもカバーを行なうことはできない。

なお、カバーの対象とするキャラクターと自分の両方が、同時に攻撃を受けるなど（たとえば「対象：範囲」の攻撃など）、自分にも攻撃が命中している場合は、最終的に自分が受けるダメージ、つまりHPダメージを2倍にして適用する。自分が回避判定に成功している場合は、通常どおりカバーの処理を行なうこと。

## ■ダメージと回復

キャラクターはダメージやスキルの効果を受けることで、【HP】が減少したり、[バッドステータス]を受ける。だが、【HP】の減少と負傷はイコールではない。【HP】が示すのは肉体の生命力だけでなく、疲労や身体の不調なども

表わしているからだ。したがって、【HP】が0になったからといって、キャラクターが死亡してしまうわけではない。

## ●HPロスとMPロス

攻撃などによって発生したダメージにより【HP】は減少するが、それ以外にも【HP】が減少することがある。これを[HPロス]と呼ぶ。

HPロスはダメージではない。したがって、ダメージを軽減するようなスキルやアイテムを使用しても、HPロスを軽減することはできない。

同様に【MP】を減少させるものを[MPロス]と呼ぶ。

## ●戦闘不能

【HP】が0となったキャラクターは、[戦闘不能]となる。戦闘不能となったキャラクターは、戦闘不能が回復されるまでスキルの使用や一切のアクションを行なうことができない。ムーブアクション、メジャーアクション、マイナーアクションはもとより、リアクションやフリーアクションも行なえない（対決判定のリア

## バッドステータス一覧

### ●威圧

威圧は、キャラクターがプレッシャーなどを受け、萎縮している状態を表わす。威圧を受けているキャラクターは、メジャーアクションを行なうことができない。

#### ▼威圧の回復

マイナーアクションを使用する。

### ●逆上

逆上は、特定のキャラクターに対して感情が高まり、自分の意思をうまくコントロールできない状態を表わす。逆上を受けているキャラクターは、逆上を与えたキャラクター以外を対象としたメジャーアクションの判定に-2Dされる。ただし、複数の対象に攻撃する場合などは、逆上を与えたキャラクターを含んでいれば、-2Dのペナルティを受けない。

#### ▼逆上の回復

クリンナッププロセスで自動的に回復する。

### ●スタン

スタンは一時的に意識を失っている状態を表わす。スタンを受けているキャラクターは、リアクションの判定に-1Dされる。

#### ▼スタンの回復

スタンを受けているキャラクターがイニシアチブキャラクターの権利を得た際に、イニシアチブプロセスで自動的に回復する。

### ●スリップ

スリップは足を滑らす、転倒する、体勢を崩すなどとしてとっさに動くことができない状態を表わす。スリップを受けているキャラクターは、戦闘移動、全力移動、離脱を行なうことができない。なお、スリップの効果は、スキルの効果より優先される。

#### ▼スリップの回復

ムーブアクションを使用する。

### ●毒

毒物などが体内に入り、体力がじわじわと失われている状態を表わす。毒には効果強度が設定されており、効果強度が1ならば「毒(1)」のように記述される。毒を受けているキャラクターは、毒の効果強度1につき、クリンナッププロセスに5点のHPロスを受ける。効果強度が1上昇するごとに5点ずつHPロスの点は増加する。

#### ▼毒の回復

バッドステータスや毒を回復するためのスキル、アイテムを使用する必要がある。

### ●ノックバック

ノックバックは仰け反るような攻撃を受けるなどして、行動が遅らされている状態を表わす。ノックバックには効果強度が設定されており、効果強度が1ならば「ノックバック(1)」のように記述される。ノックバックを受けているキャラクターは、ノックバックの効果強度1につき、[行動値]が5減少する。

#### ▼ノックバックの回復

クリンナッププロセスに自動的に回復する。

### ●放心

放心は強い衝撃を受けるなどして、意識が朦朧としている状態を表わす。放心を受けているキャラクターは、メジャーアクションの判定に-1Dされる。

#### ▼放心の回復

クリンナッププロセスに自動的に回復する。



クション側となった時、達成値は0として扱う)。また、戦闘不能となっても、効果が持続するスキルの効果は残るし、バッドステータスも回復しない。なお、なんらかの理由で【HP】が0になっていない時に戦闘不能になった場合、自動的に【HP】は0となる。

## ▼とどめの一撃

戦闘不能のキャラクターに対して、フリーアクションで「とどめの一撃」を宣言し、メジャーアクションで1点でもダメージを与えると（HPダメージではないことに注意）、そのキャラクターは「死亡」する。

また、一定範囲にダメージを与える攻撃に巻き込まれた場合も、攻撃したキャラクターがとどめの一撃を宣言していたならば死亡となる。

ただしGMは、他のキャラクターが《プロテクション》や《アフェクション》などを使用して、とどめの一撃を受けたキャラクターのダメージを0にすることで、死亡を防ぐことを認めてもよい。

## ●死亡

死亡したキャラクターは、アフタープレイ時にゲームから除外される。

## ●HP、戦闘不能の回復

【HP】はスキルやアイテムなどによって回復

させることができる。ただし、戦闘不能となっているキャラクターの【HP】を回復させることはできない。

戦闘不能は個人戦闘（ラウンド進行）の終了と共に回復し、HPは1となる。GMはシナリオの都合などにより、戦闘不能はスキルやアイテム以外では回復できないとしてもよい。

なお、基本的に死亡から回復することはできない。

## ●バッドステータス

スキルやアイテムなどの効果によって、キャラクターは不利な状態であるバッドステータスを受けることがある。バッドステータスは、P 257に記述されている七種類の状態があり、これらは同時に受けることもある。ただし、バッドステータスを受けている時に、同じバッドステータスを受けたとしても、その効果が重なることはない。

## ▼バッドステータスの回復

バッドステータスは、それぞれに設定されている時間やスキル、アイテムなどによって回復することができる。なお、バッドステータスが有効なのは個人戦闘（ラウンド進行）中のみである。個人戦闘が終了することで、基本的にバッドステータスはすべて回復する。

## 個人戦闘中以外での使用タイミング

個人戦闘（ラウンド進行）中ではない場合は、GMが認めた時に限り、タイミングにかかわらずスキルやアイテムを使用することができる。

目安としては、それらを個人戦闘中に使用すると考えて、セットアッププロセス、イニシアチブプロセス、ムーブアクション、マイナーアクション、メジャーアクションのスキルや行動を1回ずつ行なえと考えるとよいだろう。

たとえば、扉を破壊するために《スマッシュ》（P 16）と《バッシュ》（P 16）を使用するのは問題ないだろう。一方、ダメージを魔法ダメージにするために自分に《エンチャントウェポン》（P 18）をかけたとしても、それによってメジャーアクションが使用されてしまうので、1回の行動で魔法ダメージにした攻撃を行なうことはできないとするのがよいだろう。

# スキルとアイテム

キャラクターは特殊な能力や才能、戦闘における技、魔術などのスキル、そしてさまざまなアイテムを使いこなし、さまざまな冒険を繰り返していくのだ。

## ■スキルやアイテムの優先

ゴールデンルール、ギルドサポートを除くルールと、スキルやアイテムの効果が矛盾する場合、基本的にスキルやアイテムの効果が優先されるものとする。

なお、アイテムとスキルの効果が矛盾した場合、そのスキルやアイテムを使用するPCにとって有利な方を選択してよい。ただし、GMがそれを不自然である、正しくないと感じた場合は、

その限りではない。

## ■スキルやアイテムの使い方

スキルや特殊な効果のあるアイテムは、次の手順で使用する。

なお、特に明記されていない限り、スキルやアイテムの効果はメインプロセスの終了まで持続する。

### ▼対象の確認と決定

対象を参照し、効果を及ぼす対象を決定（\*）してGMに宣言すること。

### ▼タイミングの確認

タイミングを参照し、使用するタイミングが適

### （\*）対象を決定

対象のうしろに「※」が記述されているスキルは、他のスキル、アイテム、ギルドサポートなどの効果で対象は変更されないことを表わしている。

切か確認すること。

## ▼判定の確認

判定を参照し、どのような判定をするかを確認すること。

## ▼コストの消費

スキルの「コスト」の項目に記述されている値分の【MP】を消費する。その結果、【MP】が0未満になってしまう場合は、スキルを使用することはできない。

また、コスト以外にHPやフェイトなどを消費するように「効果」に書かれている場合も、このタイミングで消費すること。

## ▼判定、もしくは宣言

スキルやアイテムを使用し、判定、もしくは宣言を行なう。

なお、ひとつのタイミング（たとえば、メジャーアクション）にひとりのキャラクターが宣言できるスキルやアイテムはひとつだけである。また、スキルとアイテムのタイミングが同じであれば、そのどちらかしか使用できない。ただし、「タイミング：効果参照」は除く。

「タイミング：パッシブ」のスキルは常時効果が適用されているので、この制限には含まれない。ただし、同じ名前のアイテムを複数装備している時は、この限りではない。くわしくは後述する。

## ●効果の適用

宣言のみで効果を発揮するスキルやアイテムは宣言した場合、判定を必要とするスキルやアイテムは判定に成功した場合、そのスキルやアイテムは効果を発揮する。

対象がそのスキルやアイテムの効果を受けたくないと思った場合は、リアクション側として対決を行なうことができる。その場合、対決に勝利することで、スキルやアイテムの効果は発揮される。GMはそのスキルやアイテムの効果を適用すること。効果がどのように適用されるかは使用したスキルやアイテムによるが、最終的にはGMが判断すること。

### 魔術判定（「判定：魔術」のスキル）

【知力】判定を行なう。魔術判定へのリアクションは回避判定となる。

## ▼効果の重複

同じ対象に対して、同名のスキルやアイテムを重ねて使用しても効果は重ならない。そのよ

うな場合、どのスキルやアイテムの効果を適用するのかは、スキルやアイテムの対象となったキャラクターが選択すること。なお、ダイスなどで効果が変わる場合、算出する前に選択しなければならない。したがって、同じアイテムを複数装備している場合も同名の効果となるので、そのアイテムの「タイミング：パッシブ」の効果はひとつしか発揮されない。

## ●1対多の判定

スキルやアイテムの対象が一定の範囲を持ち、複数のキャラクターが効果を受ける場合、スキルやアイテムの使用者が1回だけ判定を行ない、その判定に対して、対象となったキャラクターがそれぞれ対決判定を行なう。また、複数のキャラクターが対象となった攻撃のダメージロールも、やはり1回だけ行ない、全員にそのダメージを適用する。

## ●同タイミングでスキルやアイテムが使用された場合

対決判定の直前や直後、ダメージロールの直前や直後に、複数のキャラクターからスキルやアイテムの使用を宣言された場合、先にアクション側（攻撃側）やアクション側に協力するキャラクターの宣言を適用し、そのあとにリアクション側（防御側）やリアクション側に協力するキャラクターの宣言を適用すること。リアクション側はアクション側の宣言によって、スキルやアイテムの使用を取り下げてもよい。この場合、コストを支払う必要はなく、消耗品のアイテムも失われない。攻撃側、防御側の決定は、最終的にはGMが判断すること。

# セッションの進行

TRPG をプレイすることを、さまざまな楽器を持ち寄って行なう演奏会にちなんで“セッション”という。ここでは、そのセッションの流れを簡単に解説しよう。

## セッション全体の流れ

『AR2E』では、1回のセッション（ゲームをプレイすること）の流れを解説する。

### ■プリプレイ

プリプレイでは、ゲームを始めるための準備を行なう。そこで、セッションの当日までにすませておく準備と、当日に行なう準備に分けて解説する。

### ●当日までの準備

GMやプレイヤーはセッションの当日までに、さまざまな準備を行なう必要がある。

#### ▼ルールブックを読む

まずはしっかりとルールブックに目を通しておくこと。一字一句まで暗記する必要はないが、どの辺りのページに、どのようなルールが掲載されているか、くらはいは把握しておいた方が、当日のセッションをスムーズに進行させることができる。

#### ▼シナリオを用意する

GMはセッションで使用するシナリオを用意しなければならない。初めて『AR2E』を遊ぶのであれば、『ゲームマスターブック』に掲載されているシナリオを使用すればよいだろう。そして、きちんとシナリオを読み込み、その内容を把握しておこう。

#### ▼用具の準備

P 13 を参照し、そこに書かれているシート類、ダイス、筆記用具などを用意する。

### ●セッション当日の準備

続いて、セッション当日に参加者が集合してから、メインプレイの直前までに行なう準備について解説しよう。

#### ▼今回予告の発表

GMはセッションでプレイするシナリオの今回予告を、プレイヤー全員の前で読み上げる。これはセッションで遊ぶシナリオについて、プレイヤーたちにより意味での先入観を持ってもらうために存在する。今回予告については『ゲームマスターブック』で解説している。

#### ▼PCの作成とチェック

各プレイヤーにキャラクターシートを渡し、PCを作成してもらおう(\*)。

#### ▼セッションシートの記入

GMはセッションシートにシナリオ名、セッション日、GM名などを記入する。その後、各プレイヤーにセッションシートを回して、PCのデータを記入してもらおうこと。

#### ▼レコードシートの記入

プレイヤーはレコードシートにセッション日、プレイヤー名、PC名、GM名、シナリオ名などを記入する。日付、GM名、シナリオ名は、

#### (\*) PCを作成してもらおう

PCの作成が終わったら、GMはプレイヤーたちが用意したキャラクターシートを見て、記入漏れやミスがないか確認すること。「タイミング:アイテム」のスキルで取得できるアイテムは、このタイミングで手に入る。ただし、取得したアイテムは売ることができず、シナリオ終了時に失われる。

GMから回された時にセッションシートを見ながらレコードシートに書き写せばよいだろう。

さらに、ゲーム中に使用する最大HP、最大MP、フェイトを書き写す。

## ▼自己紹介

各プレイヤーにみずからのPCの紹介をしてもらおう。特に問題がなければ、セッションシートへの記入順や席順でよいだろう。この時、紹介すべき事項は次のようなものである。

- ・PCの名前、年齢、性別
- ・選択した種族、クラス
- ・PCの外見など

## ▼ギルドの作成

PCの自己紹介が終了したところで、PCたちが所属しているギルドを作成し、ギルドマスターを決定する(\*)。ギルドシートにギルド名、ギルドレベル、ギルドメンバー、ギルドサポートを記入する。それぞれの項目については、P26を参照のこと。

ギルドの作成が終了したら、本日のセッションで使用するギルドサポートを選択する。PCのキャラクターレベルが1の場合は《蘇生》、2の場合は《蘇生》と《祝福》を選択する。

## ■メインプレイ

メインプレイでは、実際にシナリオを使用してゲームを遊ぶことになる。メインプレイは4つのフェイズに分かれている。そして、それぞれのフェイズは、複数のシーンによって構成される。そこで、最初にフェイズを構成しているシーンについて解説する。

### ●シーン

『AR2E』のセッションは、シーンと呼ばれるゲーム内時間単位で進む。

シーンとは、分かりやすくいえば映画やTVドラマなどの“場面”のことである。セッションは“場面”の連続であり、シナリオとはシーンとシーンをつなげるための情報なのだ。

### ●オープニングフェイズ

オープニングフェイズは、セッションで語られることになる物語の導入部である。ここでは、PCたちの目的や起っている事件などが説明、演出される。基本的に、PCが依頼を受ければオープニングフェイズは終了となる。

### ●ミドルフェイズ

ミドルフェイズは、[ダンジョンシーン]と[リサーチシーン]のふたつに分けられる。ミドルフェイズはクライマックスフェイズへ移行すると終了する。

#### ▼ダンジョンシーン

ダンジョンシーンはその名のとおり、ダンジョンの探索を行なうシーンである。ダンジョンシーンの場合、部屋や通路などのような区切られた場所ごとに、シーンを変更する。この区切られた場所を[エリア]という。基本的にひとつのエリアをひとつのシーンとして扱う。

#### ▼リサーチシーン

リサーチシーン(\*)はダンジョンへ向かうまでのシーンや、ダンジョンや依頼について調査するためのシーンである。ダンジョンのある場所を探す、依頼内容や依頼主の裏を取るなどの時に演出される。

### ●クライマックスフェイズ

シナリオにおける真の敵、いわゆるボスキャラとの戦いがクライマックスフェイズである。もちろん、戦闘でなければならぬというわけではないが、他の何より戦闘の方が盛り上がるというものだ。PCたちのあらゆる能力が発揮されるのも多くの場合このフェイズである。クライマックスフェイズは立ちふさがる敵を倒したところで終了する。

### ●エンディングフェイズ

物語のエピローグに相当し、PCたちの後日談を演出するのがエンディングフェイズである。依頼主から感謝されるシーン、報酬を山分けするシーンなど、どのようなシーンになるかは、実際のシナリオの内容とセッションの結果によって変化するだろう。

### ●メインプレイの終了

エンディングフェイズが終了し、GMがシナリオの終了を宣言したところでメインプレイ(狭義のセッション)は終了し、アフタープレイに移る。

## ■アフタープレイ

アフタープレイでは、プレイヤーに成長点を配付したり、後片づけをするなど、ゲームを終えるためのさまざまな作業を行なう。

#### (\*) ギルドマスターを決定する

ギルドマスターについては、PCの自己紹介や設定などを参考にして、誰がギルドマスターにふさわしいかをプレイヤー同士で相談して決めよう。この時、押し付け合いにならないように気をつけること。もし、誰がギルドマスターになるかで、プレイヤー同士がもめるようであれば、GMが決めてもよいだろう。

#### (\*) リサーチシーン

リサーチシーンは、特に必要がなければ設ける必要はない。ダンジョンだけでは物足りない場合や、ちょっと複雑なシナリオをプレイする時に使用すればよい。

# その他のルール

ここでは冒険中によく発生するであろう事態についてのルールを紹介する。もちろん、これ以外にもさまざまなことが起こるだろう。その場合は、GMがこれらを参考にして、ルール処理を行なうとよい。

## 冒険と探索

ここではPCたち冒険者が遭遇するさまざまな状況に対するルールを解説する。

### ■ダンジョン内での障害

ダンジョンにはトラップやエネミーなどの障害が冒険者を待ち受けている。ここで紹介しているルールは主にダンジョン内で使用するものだが、それ以外のシチュエーションでも活用できる。

#### ●トラップ探知

「探知型」で設置されたトラップは、トラップ探知によって発見することができる。「探知型」のトラップは、扉が開く、物を動かす、トラップが作動するなど、主にPCの能動的な行動によって作動する。

トラップ探知を行なうキャラクターは、トラップが仕掛けられているであろうと考える対象(オブジェクト、パーティション、エネミーなど)とエンゲージ(P 36)しなければならない。その後、「トラップ探知を行なう」ことを宣言し、【感知】判定を行なう。この達成値がトラップの「探知値」以上であれば(つまり、判定に成功すれば)、トラップを発見することができる。なお、《ファインドトラップ》(P 15)を取得していないキャラクターがトラップ探知を行ない、その判定に失敗した場合、トラップを探している際にうっかりトラップを作動させてしまったことにな

る。トラップの効果を適用すること。

「探知値」が設定されていないトラップは、シークレットではないことを表わしている。したがって、トラップ探知をせずともその存在は分かる。

なお、トラップ探知を行なったキャラクターは、同じ場所で再びトラップ探知を行なうことはできない。

#### ●危険感知

「感知型」で設置されたトラップは、危険感知によって発見することができる。「感知型」のトラップは、そのトラップとキャラクターが【接触】(踏んでしまったり、その場所に入ってしまうこと)したことによって作動する。

したがって、危険感知はプレイヤーではなくGMが宣言し、プレイヤーに判定を行なわせることになる。キャラクターが「感知型」で設置されたトラップと接触したところでGMは「危険感知を行なうように」宣言し、トラップと接触したキャラクターに【感知】判定を行なわせる。この達成値がトラップの「探知値」以上であれば(つまり、判定に成功すれば)、トラップが隠されていることに気づき、そのトラップはシークレットではなくなり、作動させることなくトラップにエンゲージして、トラップ解除を行なうことが可能となる。なお、接触したキャラクターが複数の場合は、その全員が危険感知に成功しな

ければ、トラップは作動してしまう。なお、感知型のトラップと接触した場合、その場所で移動は自動的に終了となる。

## ●トラップ解除

トラップ探知や危険感知で発見したトラップや、シークレットでないトラップは、その仕掛けの解除を試みることができる。これを「トラップ解除」という。トラップ解除を行なうキャラクターは、トラップ解除を行なう対象とエンゲージ(P 36)しなければならない。その後、「トラップ解除を行なう」ことを宣言し、【器用】判定を行なう。この達成値がトラップの「解除値」以上であれば(つまり、判定に成功すれば)、仕掛けられているトラップの解除に成功し、トラップは二度と作動しなくなる。ただし、トラップ解除に失敗した場合は、トラップが作動してしまう。トラップの効果を適用すること。

## ●エネミー識別

PCが遭遇したエネミー(\*)がどのような能力を持っているかを調べることを「エネミー識別」という。エネミー識別を行なうキャラクターは、視界内のエネミーを一体指定して、「エネミー識別を行なう」ことを宣言した後、【知力】判定を行なう。この達成値がエネミーの「識別値」以上であれば(つまり、判定に成功すれば)、エネミーの名称、分類、レベル、属性、物理防御力と魔法防御力のどちらが高いか(あるいは同じか)、取得しているエネミースキルなどをGMから教えてもらうことができる。

なお、そのシーン中にエネミー識別を行なったキャラクターが、そのエネミーに対して再びエネミー識別を行なうことはできない。

その他にGMは、NPCからエネミーの名前や情報を聞き出したり、資料で見聞きした時などにエネミー識別を行なわせてもよい。

## ●跳躍

裂け目や穴などを跳び越えるためには「跳躍」を行なう。跳躍は【筋力】判定で行ない、難易度は「距離(メートル)×2」となる。判定に成功すれば、飛び越えることに成功したことになる。もし垂直方向に跳躍するのであれば、難易度は「距離(メートル)×4」となる。

ラウンド進行中に跳躍を行なう場合、ムーブアクションの全力移動と同じとみなし、マイナーアクションを行なうことはできない。

## ●登攀

崖や壁を上るためには「登攀」を行なう。登攀の難易度は10で、【筋力】判定に成功すれば【移動力】÷2メートル登ることができる。判定に失敗した場合は、難易度10の【敏捷】判定に成功すれば、【移動力】÷2メートル落ちるだけですむ。この【敏捷】判定にも失敗した場合、完全に落下する。落下によって受けるダメージは、P 47を参照のこと。

ラウンド進行中に登攀を行なう場合、ムーブアクションの全力移動と同じとみなし、マイナーアクションを行なうことはできない。

## ■その他のルール

ここに掲載されているのは、ダンジョン以外でPCたちがよく行なうシチュエーションを解説するためのルールである。

## ●情報収集

聞き込みや資料の調査などにより情報を得るための行動を「情報収集」と呼ぶ。情報収集の判定に使用する能力値や難易度は、得られる情報に合わせてGMが決定する。使用する能力値を特に決められない場合は、【感知】判定とするとよいだろう。この判定に成功したキャラクターは、情報を手に入れたことになる。

情報収集の難易度の指針は以下のとおりである。

### 難易度

- ・街の誰もが知っている情報：～10
- ・冒険者なら知っている情報：12
- ・特定の業界内の情報：14
- ・国家や街の重鎮の情報：16
- ・国家の機密：20～

## ●交渉

PCとNPCが交渉を行なう場合、【精神】による対決判定となる。

アクション側とリアクション側の決定は状況によって異なるが、基本的にはPCをアクション側、NPCをリアクション側とするとよいだろう。たとえば、NPCが嘘をつく場合は、PCがアクション側としてそれを見破ろうとしていると考え、PCが嘘をつく場合は、PCがアクション側として騙そうとしていると考えるわけだ。

GMは交渉の状況によって、《オピニオン》《ブラフ》《インサイト》などのスキルの使用を認め

(\*) エネミー

PCと敵対する人物や怪物など、PCの敵となるNPCのこと。

でもよい。また、NPCの判定を行わず、難易度を設定することで【精神】の基本判定としてもよい。

## ●アイテムの売買

アイテムの売買はプリプレイ、メインプレイ、アフタープレイにかかわらず、GMが許可すればいつでも行なうことができる。アイテムを購入した場合、そのアイテムの金額だけ所持金を減らすこと。所持金よりも高い金額のアイテムを購入することはできない。

また、冒険で手に入れたアイテムや、使わなくなった武器や防具などを売却する場合、そのアイテムの価格の1/2の金額だけ所持金を増やすこと。

## ●アイテム鑑定

冒険によって手に入れたマジックアイテムなどは、入手した時点ではどのような能力を持っているか分からない。これを調べるのが【アイテム鑑定】である。アイテム鑑定を行なうキャラクターは、「鑑定を行なう」ことを宣言した後、【知力】判定を行なう。この達成値がアイテムの「鑑定値」以上であれば（つまり、判定に成功すれば）、アイテムのデータをすべて知ることができる。ただし、アイテム鑑定を行なうキャラクターは、そのアイテムを手を持っていない必要はない（手に持つことが不可能な巨大なものの場合、エンゲージしている必要がある）。

また、アイテム鑑定を行っていない、もしくはアイテム鑑定に失敗したアイテムを装備した場合、命中修正や攻撃力などのデータは使用することができるが、効果に書かれている能力を使用することはできない。ただし、「カース」と書かれている効果については、アイテム鑑定の成功、不成功にかかわらず、その効果を受ける。なお、アイテム鑑定を行なったキャラクターが、そのアイテムに対して再びアイテム鑑定を行なうことはできない(\*)。

その他にGMは、NPCからアイテムの名前や情報を聞き出したり、資料で見開きた時などや、マジックアイテム以外のアイテムを調べるためにアイテム鑑定を行なわせてもよい。

## ●ドロップ品決定ルール

エネミーを死亡、あるいは戦闘不能とした時、キャラクターはそのエネミーが持っているアイテムなどを入手することができる。これを【ドロ

ップ品】という(\*)。このドロップ品を決定するためのダイスロールがドロップ品決定ロールである。

ドロップ品決定ルールは、2Dを振ってその出目を合計する。そして、エネミーに設定されているドロップ品表を参照し、その値に設定されているアイテムを得ることができる。ドロップ品決定ルールは、そのシーンに登場しているキャラクターであれば、誰でも行なうことができる。ただし、ドロップ品決定ルールは行為判定ではないので、フェイトなどを使用して振り直すことはできない。

金額が直接書かれているドロップ品は、換金可能なアイテムで、重量は1である。

(\*) 再びアイテム鑑定を行うことはできない

アイテム鑑定に成功していないアイテム（【鑑定値】が設定されていないアイテムは除く）を売却する場合は、鑑定の手数料がかかるため、そのアイテムの価格の1/4の金額でしか売却できない。また、鑑定の手数料としてアイテムの価格の1/4だけ所持金を減らして、【アイテム鑑定】に成功したとしてもよい。

(\*) 【ドロップ品】という

武器や防具、ポーションなどのアイテムなどが手に入ることもある。

## 特殊な状況

### ●隠密状態

キャラクターは、メジャーアクションを使用して身を隠すことができる。この状態を【隠密状態】と呼ぶ。隠密状態は移動やメジャーアクションを行なう、「タイミング：マイナーアクション」以外のスキルやアイテムを使用すると解除される（ただし、隠密状態中に有効なスキルやアイテムの効果は、その行動が終了するまで持続する）。また、敵（敵意を持つキャラクター）とエンゲージしている場合は隠密状態になることはできない。

隠密状態のキャラクターは、攻撃やスキル、アイテム、エネミー識別などの対象とはならないが、「対象：場面」や「対象：範囲」のスキルなどでは隠密状態のキャラクターも対象となる。ただし、「対象：場面（選択）」「対象：範囲（選択）」の場合は、対象として選ぶことができない。もし、隠密状態のキャラクターを発見しようとしたキャラクターがいる場合、メジャーアクションを使用して隠密状態のキャラクターと【感知】同士による対決判定を行なう必要がある。この時、発見しようとするキャラクターをアクション側、隠密状態のキャラクターをリアクション側とする。発見しようとしたキャラクターが対決判定に勝利した場合、隠密状態は解除される。

### ●暗闇

光が差さないような場所では、行動に

いろいろと障害が出てくる。このような場所では、【移動力】は常に5メートルとなり【移動力】が5メートル以下のキャラクターは、そのまま【移動力】を適用する、全力移動は行なえなくなる。また、あらゆる判定のダイスがマイナスIDされる。ただし、キャラクター全員が判定のペナルティを受ける場合、GMはペナルティを無視して、処理を行なってもよい。

### ●奇襲攻撃

待ち伏せを受ける、寝込みを襲われるなど、予期しない状況で襲撃を受けた、あるいは行なった場合、GMは【奇襲攻撃】が発生したとしてもよい。奇襲攻撃を行なった側は、戦闘ラウンドの開始前にキャラクターひとりにつき1回ずつメインプロセスを行なえる。また、奇襲攻撃によって発生したメインプロセスによる行動に対してリアクションを行なう場合、判定のダイスがマイナスIDされる。

### ●その他のダメージ

高所からの落下や自然の炎など、さまざまな状況によってキャラクターがダメージを受けることもあるだろう。そのような場合、ダメージロールが2Dの貫通ダメージとして処理すること。また、落下した距離や炎の強さなどによって、GMはダメージロールのダイスの数を増やしてもよい。

---

本ファイルに掲載されている全ての文章及び図画は、思想又は感情を創作的に表現した著作物に該当するもので、著作権上の保護を受けています。このファイルの内容の一部または全部は『アリアンロッドRPG 2E』をプレイする目的のために複写、複製して利用できます。販売目的での複写、複製は禁止します。

この本の内容はフィクションであり、実在する人物、団体、等とは一切関係がありません。

株式会社KADOKAWAは、本ファイルに関し、第三者の権利を侵害していないことを含め、如何なる保証もいたしません。また、本ファイルをご利用になった結果発生した如何なる損害についても、一切補償いたしません。

本ファイルは予告なく修正、更新、削除することがあります。また、これによって発生した損失や損害に関して、株式会社KADOKAWAは一切責任を負いません。

---

## アリアンロッドRPG 2E スタートセット① プレイヤーブック

2014年7月20日 Ver.1.00 配布

著者——菊池たけし

有限会社ファーイースト・アミューズメント・リサーチ

企画・編集——富士見書房

〒102-8177 東京都千代田区富士見 2-13-3

<http://fujimishobo.jp/>

©FarEast Amusement Research Co.,Ltd. 2014

このファイルにおいて、問題が生じた場合は(株)KADOKAWA 富士見書房ドラゴンブック編集部 (dragonbook-info@ml.kadokawa.jp) までメールにてご連絡ください。

---