ソードワールド2.0 追加ルール

鋼の練筋ビルダーズ

MUSCLE IMPACT

ソードワールド 2.0 追加ルール

鋼の練筋ビルダーズ
MUSCLE IMPACT

著　　者：ANIKI
編集発行：筋肉外道会

ようこそマッスルソードワールドへ

使用上の注意

「鋼の練筋ビルダーズ」はソードワールド2.0の拡張ルールとしてデザインされいています。使用にはソードワールド2.0ルールブックが必要です。また、プレイヤーによっては内容が「好みでない」場合がありますので、自己責任の下ご使用ください。

舞台

テラスティア大陸から遠く離れた大きな島。ここでも人と蛮族の戦いが繰り広げられていた。

人族の国「筋滅裏亜（キンメリア）王国」の国王「コナン４世」は屈強な戦士であり、最強のボディビルダーである。そのありあまるカリスマを武器に国をまとめ上げ、蛮族から国を守っていた。それに対する蛮族は「修羅王」と呼ばれる強力な王の下「修羅の国」を築き、常に戦争を仕掛け続けていた。

乱世の中、冒険者たちの熾烈な戦いがここでも始まる。

目　次

１　追加種族……3
２　追加技能……14
３　追加の装備品……21
　　Ｑ＆Ａ……23
４　追加モンスター……24
リプレイ……33

1 追加種族

ベアフォルク

魔動機文明時代のマッドサイエンティストによって生み出された種族です。直立した熊のような姿をし、食事や睡眠は人間と同じようにとります。男女の見かけ上の区別はほとんどありません。また、野生の熊と見分けるために肩や体の一部が硬質素材となっています（プレイヤーの任意です）。

ベアフォルクは筋力と生命力に優れています。神の声を聞くことができませんが、妖精を見ることはできます。

寿命は 50 年ほど、10 歳で成人として扱われます。

初期習得言語：「交易共通語」「地方語」

選択不可の技能：プリースト

種族特徴（レベル 6 と 11 は種族特徴の強化を使用の場合）

[毛皮]：氷属性のダメージを 1 点軽減します。

[毛皮] レベル 6：水・氷属性のダメージを 3 点軽減します。

[毛皮] レベル 11：水・氷属性からのダメージを負いません。

[爪と牙が武器]：〈爪〉と〈牙〉を武器として扱えます。

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈爪〉	1H	1	+1	11	1	2	2	3	3	4	5	6	6	7	10	—

名称	用法	必筋	命中	威力	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	⑩	⑪	⑫	C値	価格
〈牙〉	2H	1	—	11	1	2	2	3	3	4	5	6	6	7	⑨	—

バルクビット

身長 1m ほどの、体毛が薄くなったマッチョなタビットの姿をしています。他の細かい特徴もタビットと同様です。

バルクビットは魔動機文明時代、タビットの肉体的な脆さをステロイドと魔法によって改造し、克服した種族だと言われています。ただ、そのためかタビットに比べて魔法を使う力が弱く、妖精と交信することができません。

初期習得言語：「神紀文明語」「交易共通語」

選択不可の技能：プリースト、フェアリーテイマー

種族特徴（レベル 6 と 11 は種族特徴の強化を使用の場合）

［第六感］：タビットの第六感と同じです。

［魔法耐性］：魔法系技能修得による MP 上昇が 1Lv ごと 2 点になります。初期 MP は精神力の半分です。常に精神抵抗力に＋ 2 のボーナスを持っており、魔法ダメージを 1 点軽減します。

［魔法耐性］レベル 6：魔法ダメージの軽減が 3 点になります。

［魔法耐性］レベル 11：精神抵抗力のボーナスが +4 になります。

ビーストマスク

人間の体に猫科の動物の頭が付いた姿をしています。血統によって虎や獅子、豹などの頭になります。蛮族のライカンスロープと敵対関係の種族であり、人族を守る正義の味方を自負する傾向があります。

伝承ではビーストマスクは元来人間であり、獣のマスクをかぶっているうちにそれが本当の頭となってしまったと言われています。

初期習得言語：「交易共通語」「地方語」

選択不可の技能：なし

種族特徴（レベル 6 と 11 は種族特徴の強化を使用の場合）

［剣の加護／運命流転］：1 日 1 回、行為判定・ダメージの算出・戦利品の判定の 2d を振り直すことができます。振り直しには－2 のペナルティが入ります。

［剣の加護／運命流転］レベル 6：使用したときのペナルティが－1 になります。

［剣の加護／運命流転］レベル 11：を使用したときのペナルティがなしになります。

［人間化］：1 日に何回でも、頭部を人間に変えられます。これは主動作で行い、他人の視線があると効果を発揮しません。この能力は 1 日合計 18 時間までで、特定個人の頭にはなれません。

［咆え声］：直後に行う行為の名前を叫び、MP を 1 点消費することで判定 1 回に＋1 のボーナスを得ることができます。使用は素顔で、戦闘時は主動作前に補助動作で行います。大声を発するため、スリや隠密行動などは自動失敗になります（不明な場合は GM が決めます）。

ベアフォルクの生まれ

	生まれ	初期所有技能	基礎能力値	初期経験点
2～4	野伏	レンジャー	技7　体9　心6	2500点
5～6	練体師	エンハンサー	技6　体11　心6	2500点
7	戦士	ファイター or グラップラー	技6　体12　心4	2000点
8～9	妖精使い	フェアリーテイマー	技5　体9　心8	2000点
10～12	練筋肉師	ボディビルダー	技5　体13　心4	2500点

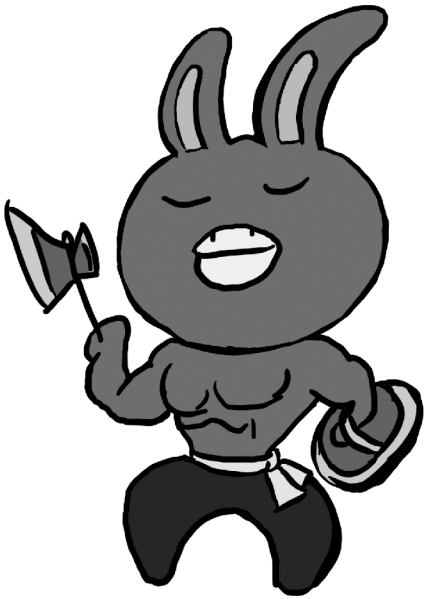
バルクビットの生まれ

	生まれ	初期所有技能	基礎能力値	初期経験点
2～4	斥候	スカウト	技8　体7　心7	2500点
5～6	魔法使い	コンジャラー	技6　体7　心9	2500点
7	練筋肉師	ボディビルダー	技5　体9　心8	2000点
8～9	拳闘士	グラップラー	技7　体8　心7	2000点
10～12	射手	シューター	技8　体5　心9	2500点

ビーストマスクの生まれ

	生まれ	初期所有技能	基礎能力値	初期経験点
2～4	司祭	プリースト	技5　体9　心7	2000点
5～6	拳闘士	グラップラー	技6　体9　心6	2000点
7	練筋肉師	ボディビルダー	技4　体10　心7	2500点
8～9	戦士	ファイター	技6　体10　心5	2000点
10～12	学者	セージ	技5　体8　心8	2500点

能力値の決定

追加種族の能力値は次のものを使用して決定します。

	ベアフォルク	バルクビット	ビーストマスク
A	1d	1d	2d
B	1d	2d	2d
C	2d	2d	2d
D	2d+6	2d	2d
E	2d	2d+6	2d
F	2d	1d	2d