

目次

ようこそアルカナ・シンフォニクスへ	2	データセクション	49
用語集	4	各種データの見方	50
ワールドセクション	6	アイテムデータ(概要)	51
世界観	7	アイテムデータ(レシピ)	55
神代の時代	7	装備データ	56
創魔の時代	8	スキルスタイル	58
廃魔の時代	8	モンスターデータ	59
人魔の時代	9	両手剣スキル	62
世界情勢	10	双剣スキル	63
プレイヤーセクション	13	無属性魔法	64
キャラクターシートの見方	14	魔法特性	68
キャラクターシートの作成方法	17	キャラクターシート	72
マスターセクション	19	戦闘フィールドシート	73
判定	20	所持品リストシート	74
戦闘	22	消耗品リストシート	75
ラウンド進行の詳細	24	サンプルシナリオ	76
攻撃・ダメージ	25	よくある質問	84
状態異常	26		
ダンジョン探索	27		
ダンジョンマップ一覧	29		
ダンジョンイベント一覧	30		
トラップ一覧	30		
採取データ	31		
特性データ	34		
アイテム合成	35		
属性値データ	41		
その他備考	46		
セッション進行	48		

ようこそアルカナ・シンフォニクスへ

本書について

本書はダンジョン探索ハクスラ×アイテム合成 TRPG【アルカナ・シンフォニクス】のクイックルールブックとなっております。

前提として TRPG というものがなにかというのは、テーブルトークロールプレイングゲームの略称であり、元来はテーブルゲームのジャンルの1つで、テーブルをゲームマスター(以下GM)とプレイヤー(以下PL)で囲み、会話をベースに物語を作り上げていくゲームです。

GMはシステムごとに与えられた情報をもとにシナリオを用意、又は元々用意されているシナリオを読み込み、素材の準備やシナリオ進行などを行い、PLはそのシナリオにおいての主人公を演じていき、目的を達成するのが大体の流れとなります。

このゲーム全体の流れをセッションと呼び、セッションはGMだけでもPLだけでも成り立たないため、双方が楽しめるよう互いに尊重しあいながら遊びましょう。

さて、本書における内容ですが、ジャンルとしてはハイファンタジーとなっており、スキル・魔法・錬金術など様々なものを駆使して、モンスターとの戦闘、ダンジョン内を探索して素材を集めて、素材をもとに自分だけのアイテムを作成していくというようなものとなっております。

元々、アイテム合成の自由があるTRPGがあれば楽しいのではないかと思います。発想から始まり、いろんなアイテム合成要素のあるゲームを参考にシステム構築を行っております。見たことのあるシステムだと思って、参考元があるということを前提に呼んでいただければ幸いです。

ただし、あくまでもクイック、体験版としての内容となりますので、様々なところで制限などがあります。もし、この体験版で少しでも面白く思ってくださいました方がいらっしゃいましたら、製品版も手に取ってくだされば幸いです。

アルカナ・シンフォニクスについて

本書のシステム【アルカナ・シンフォニクス】についてですが、先述したように、ダンジョン探索、アイテム採取、アイテム合成、戦闘ということがメインのシステムとなっております。

ゲームの目的としては、世界の中にある国々での様々な問題や【アルカナ・シンフォニクス】の世界に生きるキャラクター達からのちょっとした依頼をPLが冒険者という立場となって解決していくというような感じになります。

冒険者といっても、その中には剣士や弓使い、魔法使い、錬金術などのスタイルがあり、自分がやりたいスタイルで冒険をしていただければと思っております。

また、舞台はハイファンタジーとなっており、本書の中では6種類の種族になることができます。種族についてはまた別途で解説させていただきますので、今はそのまま読み進めていただければ幸いです。

1つ本書の説明において注意点を申しておきますと、作者の語彙力がほとんどないために、かなり世界観にそぐわない例などを出す可能性もあります。その場合は、わかりやすく形容するためにメタ的な解説を入れていると思っていただければと思います。

初めに準備するもの

本 TRPG で遊ぶ前には次のものを用意する必要がありますので、準備が整ってから遊びいただけるようお願いいたします。

参加者

【アルカナ・シンフォニクス】では GM と PL それぞれが必要となってきます。GM は 1 人、又は処理分散する場合などには 2 人ほど、PL については 3 人から 4 人くらいを想定して作っております。そのため 4 人から 6 人くらいを目安としています。

六面体ダイス

一般的な六面あるサイコロが必要となってきます。キャラクター作成に使ったり、判定を行うときなどに必要となります。また、ダメージ判定で多く使用するものになるので、最低でも 2 つほどあった方が安心できるかと思います。また、シナリオ作成などに D66 という振り方もありますので、そのために最低限 2 つは用意しておきましょう。

十二面体ダイス (GM)

シナリオ制作において、ダンジョンのイベント設定において十二面体ダイスを利用したイベント決定ができるように設計しております。そのため、十二面体ダイスを 1 つは持っておいた方がスムーズなイベント設定ができると思われる。

十面体ダイスまたは百面体ダイス

一部の判定では 1D100 を指定して行うことがあります。その際に十面体ダイス 2 つで行うか、百面体ダイスを用いるのが進行がスムーズになると思われるため準備しておくことを強く推奨いたします。

筆記用具

キャラクターシートを記入したり、何かをメモする際などには必要となってきます。オンラインでのセッションの場合は編集できるソフトなどがあると便利なので、そちらも検討してみましょう。

本書または関連書籍

ルールをまとめている本書は必ず参加者全員が持っている状態にしておきましょう。判定内容でわからないことがあった場合やすぐにアイテムデータなどの参照ができる状態ができているのがとても望ましいです。関連書籍を使用する場合は、そちらも全員が持っていることが好ましいです。

キャラクターシートのコピーなど

現地又はオンラインであっても、キャラクターシートやシナリオ進行に必要なメモなどは必ず手元にある状態にしておきましょう。マップなどもしっかりと用意して、現在位置や進行状況が一目でわかるような状況を用意できるのが好ましいです。それぞれのページからコピーして使用するか、データとしても用意しておりますので、そちらをダウンロードしてから印刷をするなどして用意していただければと思います。

キャラクター駒など

キャラクターそっくりのものを用意する必要はありませんが、キャラクターの位置を表しやすいように駒などを用意しておくこともとても便利です。立ち絵等が必ず必要となってくるわけではないのですが、雰囲気重要視する場合は、力を入れて作ってみてもいいかもしれません。

シナリオ

TRPG はシナリオをもとに遊ぶゲームです。シナリオがないと何も指針なく世界を見るだけの時間になってしまうので、必ずシナリオを用意しましょう。

また、シナリオを用意するだけでなく、GM はシナリオをある程度理解したうえで、円滑なスムーズができるように準備をしておきましょう。

始める前に最も重要なこと

本書についてという項目でも触れたように、【アルカナ・シンフォニクス】は TRPG というゲームになります。TRPG は GM と PL の両方が楽しみながら物語を紡いでいくゲームです。自分だけがという思いでプレイは絶対にしないでください。

GM は自分の物語だからと、理不尽な難易度を PL に押し付けたり、PL からミスを指摘された際に小言を言ったりしないようにしましょう。

PL も PL で、GM を育てるためだとかという理由で、進行を妨げるような行為を行ったり、判定のミスについての揚げ足取りなどをしないように気を付けましょう。

お互いがお互いを尊重しあい、楽しくゲームを楽しんでください。

GM のゲーム内権限について

基本的なルールにおいては本書に記載しているように裁定をしていただければと思います。ただ、時には判定において本書で提示している例よりも適している場面がある時もあるでしょう。そういうときには GM はバランスが壊れない程度にルールを変更しても問題ありません。

ただ、独自ルールを採用する場合は、参加者全員が先に把握できるように告知するなどをよろしくお願いいたします。

裁定についても、もし PL が誤ってダイスを振った場合や想定外の結果になった場合は、GM はダイスを振りなおさせる、結果を棄却することができます。ただ、あまり権限を乱用しないようにだけ注意をお願い致します。

シナリオ進行の権限は常に GM にあります。シナリオ中でもし変更したい点などがあれば都度変更していただいても大丈夫です。ただし、その際も、極力元のシナリオと道筋が大きく乖離しないようお願い致します。

また、こちらは GM というより、シナリオ製作者の皆さま向けではありますが、本 TRPG においてはモンスターデータやトラップデータはあくまでサンプルとして提示をしているため、サンプルをもとにデータを変更していただいても構いません。NPC においても、必要な設定があるのであれば、元の設定と大きく乖離しない範囲で追加していただいても問題ありません。また、必ず本書に載っている NPC だけを使うというだけでなく、独自の NPC を作成していただいても構いません。

本書の構成について

本書は以下のような構成において成り立っています。

ワールドセクション

このセクションにおいては、【アルカナ・シンフォニクス】における創世神話や世界の現状、NPC たちにどういった人々がいるかなど、世界観設定に関する解説などを行います。

プレイヤーセクション

このセクションでは PL がプレイするのに必要なキャラクターシートの見方、作成方法、ステータス詳細などの解説を行います。

また、サンプルキャラクターも紹介させていただきますので、最初にプレイされる場合は、そちらを参考にキャラクターシートを作成していただければと思います。

マスターセクション

このセクションでは基本的なシナリオ進行の流れや判定方法、戦闘ルールなどのゲームルールについての例などの解説を行います。

データセクション

このセクションではゲーム内で登場するアイテム、調合レシピ、モンスターデータなどのゲームに携わる様々なデータを紹介していきます。

モンスターデータに関しては製品版ではサンプル的な扱いになりますが、体験版である本書でのプレイを行う際は、本書に載っているモンスターデータのみでプレイをするようお願いいたします。

大まかなセッションの流れ

ここまで大まかなセッションまでの心得などを記載してきました。ここからは本 TRPG のセッションがどのように流れるのかというのを大まかに説明していきます。

セッションはまず、GM がそのセッションでプレイするシナリオを用意して、ある程度理解を深めるところから始まります。GM がシナリオを読み、ある程度理解したうえで、シナリオ概要を公開し、PL を集めていきます。

演じて欲しいキャラクターの方向性などがある場合は HO(ハンドアウト) も用意しておき、そちらも同じタイミングで公開しましょう。

PL はシナリオ概要と HO を確認したうえで、キャラクターシートの作成を行い、GM へ参加する旨を伝え、承認されたら当日にどういったロールプレイをするかなどの想像、ほかの PL のキャラクターシートの確認などをしておくといでしょう。

プレイする当日になったら、まずは軽く挨拶などをして場を温めた後に、GM はシナリオ開始の宣言を行って、いざセッションの始まりです。

まず GM はシナリオ内でどういった経緯で冒険に出るのか、事件が始まるかなどの状況を状況説明や NPC での演技などで説明していきます。

PL はその状況を受けて、状況の解決に必要なことを考え、GM のロールプレイに合わせた PC としてのロールプレイを行い、展開を進めていきます。

展開が進んだら、GM はどのように状況が変化したのかを説明して、さらに展開を進めていき、必要な場合は判定などを行い、物語を進めていきましょう。この際の判定というのは、ダイスを振り、その結果で成否を決める行為のことを指します。

例えば、トラップが作動した際に避けられたかどうかや攻撃がちゃんと命中したかどうかなどをダイスと目標値、達成値といった数値を用いて成否の判定を行います。

その成否判定の結果も GM は説明をして、さらに物語を進展させ、シナリオが終わるまで繰り返します。物語の結末がどのようになったかを GM が告げたときにセッションが終わります。

セッションが終わった後は、時間があれば GM はシナリオの伏線の説明や進行中に面白かったことなどを PL に伝え、PL もセッション中に面白かったことや全体としての感想などを話し合う時間を設けるのもいいでしょう。

セッションから終わりまでの流れは大体このような感じです。何度も繰り返になりますが、TRPG はコミュニケーションによって成り立つゲームです。互いに尊重しあいながら楽しめるセッションづくりを心掛けるようよろしくお願いいたします。

また、シナリオ製作者様が別にいる場合は、遊んだ感想をシナリオ製作者様にも伝えてあげるとまた新たなシナリオが出てくる可能性もあるので、そうした感想というのも大事にしてほしいです。

シナリオ製作も1つのセッションの準備ですので、作ってくださる方、進行してくれる方、一緒に遊んでくれる方、すべてに感謝を込めて、全力で楽しんでください。

細かなルール原則

登場する数値

【アルカナ・シンフォニクス】において出てくる数値については、ハイファンタジー世界ではあるものの現実とほぼ同じものを利用していただい構いません。

例えば、m(メートル)やフィート、リットルなどですね。ただ、お金だけはゴールドだけと設定しているので、そちらはゴールド準拠をお願いいたします。貨幣価値としては1ゴールドが日本円で10円ほどだと思っていただければ大丈夫です。

端数の扱いについて

【アルカナ・シンフォニクス】では、スキルなどで1割や5割などとする表記している場合があり、ダメージ計算などで端数が出てくるようになってしまっています。

端数が出てきた場合は、ステータス計算では切り上げ、そのほかでは切り捨てとしていますので、こちらはルール厳守でよろしくお願いいたします。

表記について

本書における鍵括弧は以下のような分け方をしております。

【】：システム名や人物名や固有名詞など

例：【アルカナ・シンフォニクス】【オリジン・ワン】【最初の魔女】など

「」：ルール用語や説明文、セリフなど

例：「STR」「○○したらいいじゃない」など

〈〉：スキル名・魔法名・錬成具名

例：〈ソードプレリュード〉〈マジックミサイル〉〈フローゲル〉など

用語集

主なルール用語集

1D100

百面体ダイスを1つ振るか、十面体ダイスを2つ用意して1つを10の位、もう片方を1の位と見立ててダイスを振ることを指しています。基本的に状態異常【麻痺】などの行動可能判定に用います。

D12

十二面体ダイスを振ることを表した表記です。ゲーム内では基本的に扱わないのですが、ダンジョンのイベント決定などで用いることがあります。

D66

六面体ダイスを2つ振り、1つを10の位、もう片方を1の位と見立ててダイスを振ることを指します。ゲーム内においてはアイテム採取の結果などで用います。

GM【ゲームマスター】

ゲームの進行やルールの裁定を行う役割の人のコトを指します。基本的には1人で仕切ることが多いですが、処理が追い付かなかったり、特殊なルールの場合は2人以上になることもあります。

LV【レベル】

キャラクターの強さやモンスターの強さを表す指標になる数値のことです。基本的にレベルが上がった際にはステータスがすべて1D6上昇していきます。

nD6

六面体ダイスをn個振るときの表記の仕方です。LVのところであった1D6を参考にすると、nが1と置き換わっているため1つの六面体ダイスを振ることを指しています。2D6などになった場合は、n個振ったダイスの出目の合計値を指します。

NPC【ノンプレイヤーキャラクター】

主に物語に出てくるGMが操作するキャラクターのことを指します。PC以外のキャラクターはNPCと考えて大丈夫です。

PC【プレイヤーキャラクター】

プレイヤーがデータを作成し、演じて遊ぶためのキャラクターのことを指します。

PL【プレイヤー】

GMではないゲームの参加者のことを指します。基本的にPLは1人につき1体のPCを作成して、セッションへ参加します。

近接状態

戦闘ルールにおける立ち位置において、隣接している状態を指します。魔法攻撃以外の通常攻撃は基本的に、この近接状態での戦闘になります。

ゴールド

【アルカナ・シンフォニクス】における通貨の名称です。依頼やアイテムの売買に必要なのでしっかりと確保しておきましょう。初期の状態では1500ゴールド支給されています。

種族

【アルカナ・シンフォニクス】で生活している人型をした生物の分類のことを指します。本書では「ヒューマノイド / ウェルノイド / オートマト / オーガル / アールヴ / ドゥールヴ」の6種類が存在しており、詳しくはプレイヤーセクションで解説していきます。

主能力

全ての判定の基礎となる能力値のことを指します。本TRPGでは力を表す「STR」、耐久値を表す「VIT」、俊敏さを表す「AGI」、器用さを表す「DEX」、知的かを表す「INT」、精神力を表す「MND」、幸運値を表す「LUK」の計6種類となります。

状態異常

毒や麻痺などのダメージとは異なる危険な状態のことを指します。基本的にはアイテムのみでの回復となります。

スタイル

冒険者における戦い方のことを指しています。【アルカナ・シンフォニクス】では近接・魔法・錬金の3つのスタイルが存在しており、そこからプレイヤーが好みに選択を行います。

セッション

GMとPLが集まって、シナリオを遊ぶことを指します。セッションと呼ぶほかにも卓と呼ぶこともありますが、そこは自由だと思います。

属性

世界全体を成り立たせている元素とは違う概念の燃料のようなものです。

魔法も錬金術もこの属性の強さを利用して作成していきます。

特性

アイテムに稀についてくる能力のようなものです。特性は錬成時に引き継ぐことが可能のため、自分だけの特性の組み合わせを見つけてアイテムを作成しましょう。

品質

アイテムの質の良さを表す数値となります。採取した際に最大 3D6 × 5 で判定して、採取したアイテムの品質を決定します。また、品質は錬成時一部引き継ぎます。

副能力

主能力をもとに算出されるステータスのことを指します。算出方法については、プレイヤーセクションでの解説で行います。

ラウンド

セッション中での手番が一通り終わるまでの流れを指します。戦闘中と探索どちらも扱う用語ですが、時間の流れが戦闘中だと 1 ラウンド 1 分程度、探索は 1 ラウンド 10 分くらいを目安に行動するといわれます。

錬成具

錬金術によって作られた武具や錬成でしか手に入れないアイテム全般の呼び方となります。主に錬金術師が扱う道具という認識で問題ありません。

主な世界観用語集

エレノア教

エレノア神聖国で信仰されている国教のことです。信仰対象はこの世界にいる三人の女神のうちのエレノアという女神となり、エレノアは基本的に物事の調停などを司っている神となります。信仰内容としては「すべての人々に愛があらんことを」だそうです。女神エレノア自身は別に信仰してほしいとは思っていない様子で、エレノア教を邪魔と思っている節もあります。

オリジン・ワン

原初の魔女において魔法を開発した人物のことを指しています。魔法は彼女により始まったということで起源を表したこの呼び方が定着しているようですが、呼ばれている本人はあまり好きではない様子です。

神代の時代

魔法などの力を司る女神フィーズ、技術などを司る女神ヘルト、先ほどの調停を司る女神エレノアがそれぞれ穏やかに過ごしていた時代のことを指しています。このころに女神ヘルトにより様々な錬成具の原型が作られたとされていますが、現在では遺跡にそうした記述が残るだけで、どういったものがあつたかは分かっていません。ただ、ヘルト自身が別世界を観測しているような発言をしているという碑文があつたため、別世界を観測する錬成具もあつたのではないかと噂されています。

ギルド

冒険者たちが冒険者として活動を始める際に登録する必要のある国際的機関です。基本的には国ごとに情報が管理されていますが、現在の【アルカナ・シンフォニクス】の舞台では各国の協定がなされている状態で、ギルドもそれに倣って情報がすべてギルド間で行われています。

原初の魔女

神魔創造事変という女神フィーズを排除しようとする者たち、反神派たちによって引き起こされた大きな戦争において、女神フィーズの血を取り込んでしまい、魔女として適合してしまった少女たちのことです。7 人いるとされ、魔女の使う魔法は魔法使いが使う魔法より強力なものが多いといえます。

コード：フィーズ

現代魔法の原型となった術式のこと、オリジン・ワンが開発を行い、簡略化まで施し、多くの現代魔法が今までに作られました。名前は女神フィーズから取ったとのこと。

人魔協定

魔法が広がり、争いが頻発した際に、魔女廃絶の動きがありました。そんな中である魔女の暴走、その暴走を人間と魔女が共同戦線を組んで止めたことにより不可侵の協定ができ、その協定のことを指しています。

神魔創造事変

反神派と呼ばれる人たちによって起こされた女神フィーズを襲撃するという事件のことを指します。この時に女神フィーズが流した血が、近くにいた少女たちに交じり適合した結果原初の魔女が生まれました。

聖女

エレノア教における、女神エレノアの寵愛を受けている存在であり、実質的な最高位の存在です。ただ、現在はその権威も失われつつあるといわれています。

反神派

神魔創造事変の際に、女神フィーズに反意を持っていた人々の集まりのことです。力の調停を行っていたのを力の独占と捉え、女神フィーズを悪しきものと考えています。

冒険者

ギルドに所属して、様々な遺跡の調査や世界を旅してまわる人々のことです。主にプレイヤーキャラクターのことを指しますが、NPC にも冒険者として活動をしている人々もいます。

魔法

魔法使いが扱う術式のことを総称しています。現代魔法と原初魔法の 2 つ存在し、原初魔法はコード：フィーズに基づいた原初の魔女たちが扱う魔法で、現代魔法は原初魔法の簡易版と呼ばれています。

魔法適性

魔法には属性が付きものです。その属性に対する適正を指します。基本的に属性適性は人間であれば 1 つとなり、魔女となれば 2 つといわれています。ただ、特異的に全属性適性を持つ者も存在します。

モンスター

この世界における獣のようななにかです。魔獣・魔物・幻獣など様々な存在し、基本的に人類には敵対行為を取ることが多い存在です。

錬金術

女神ヘルトが生み出してきたものをもとに現代で再現する技法のことを指します。素材に宿る属性をもとに新たなものを作る技術で、一時期は神代の技とも言われていました。



第一章

ワールド セクシジョン

世界観

【アルカナ・シンフォニクス】の世界は大きく分けて四つの時代で構成されています。その時代というのが、世界の始まりである【神代の時代】、魔法という技術が確立された【創魔の時代】、魔女廃絶信仰が強くなった【廃魔の時代】、そしてそこから今までにつながる【人魔の時代】というように呼ばれています。

簡単に歴史をまとめるのであれば神代の時代において、神魔創造事変という神に反意を持った人間たちによる騒乱が起きたときに魔女と呼ばれる存在が生まれ、魔女が魔法を作り、力を持った魔女が危険視されたものの、とあるきっかけで人と魔女の間で不可侵の条約が作られ、今の時代が訪れて、世界各国で不穏な状況が浮き彫りになり、また騒乱の時代になるのではないかという状況に瀕しています。その世界の問題を旅しながら解決するのが、皆さん冒険者となります。

【アルカナ・シンフォニクス】を初めて遊ぶ方がいらっしゃった場合は、GMは時代背景などを詳細には説明せず、上記の内容をかいつまんで説明してあげるとよいでしょう。

また、ある程度世界観背景については一本の道筋で説明させていただきますが、歴史背景などをすべて知らなくても遊ぶことは可能なため、初心者はこのセクションについては時間がある時に参考程度に見るくらいで大丈夫です。

また、本書は繰り返しとなりますが、体験版となっており、すべてを詳しく解説するわけではありませんので、あくまでどういう流れだったかを簡単にまとめているものになります。その点はご了承下さい。

神代の時代

この時代を改めて説明すると、この世界には技術を司る女神【ヘルト】、力の調停を行う女神【フィーズ】、世界全体の均衡を司る女神【エレノア】の三人の女神がおり、その三女神が世界を作り、この世界の根幹となる【神魔創造事変】が起き、騒乱が集結するまでの時代を指します。

では、実際に世界創造が起きたときにどういった状況だった、それを解説していきます。

まず、この世界を作ろうと思ったのは技術の神であるヘルトが、気まぐれに自分の箱庭が欲しいというところから始まりました。元々ヘルトは自分勝手なことが多く、よく常識の範疇を超えたものを作り出し、ほかの2人の女神に怒られるというようなことが日常でした。

そんなヘルトが、自分の作ったものを保管して置けるような箱庭が欲しいと考え、世界の枠組みなどは自分が作れるとは思ったのですが、世界の物理法則や調停などは自分にはできないと考え、付き合いのあったフィーズとエレノアに声をかけて、また変なこともされたら困る考えた二人は、飽きるまでは付き合いってあげようと思い、ヘルトの提案を受け入れることにしました。

三人で世界を創造する際に、ヘルトはフィーズとエレノアが土台を作り、せいかく世界を作るのであれば、自分たちが作った世界で生命がどのような営みを行うかを見てみたいと考え、人間や様々な生命を作り出し、3人で観測を始めました。

最初のころは何も道具などがなく、ひたすらに本能のままに動く者たちを見ていた3人でしたが、それでは面白味がないとヘルトが言いだして、ヘルトは自分が作った農作業具や水車といったような基本技術で作れるようなものをばらまき始めました。2人はこの程度ならと見逃して、生命を観察していると人類が知能を持ち始め、道具を使い始め、道具を元に自分たちでもそれと似た模造品を作り始めました。

少しずつ変化していく世界を見ていたヘルトは、次から次へと自分が作ったものを人類がどのように自分たちの形にしていくなかに興味を持ち、これまでに作ったものをどんどん世界へと落としていきます。その中には争いの火種となるようなものも含まれており、案の定地上は混迷を極めていきました。

それでもヘルトは自分の作ったものを投げ込むことはやめず、人には過ぎたもの、例えば空間屈折による移動扉やクローンを即座に作れる機械、書いたものを具現化するメモ帳などを作っては世界に投げ入れていきました。

さすがにこの暴挙について、世界の力の均衡を司っていたフィーズは世界にとっても危険だと判断し、ヘルトにこれ以上製作物を考えなしに投げ込むのはやめさせて、自身は自身で地上へと舞い降り、ヘルトの作ったものを回収または破壊していききました。

回収することなどについてフィーズは人々に説明をして回りながら、何とか力の均衡を保っていたのですが、今までヘルトの技術を享受していた者たちの中では、フィーズが権威を知らしめたいだけの施策だと考えるものも出てきて、フィーズに反意を向ける者たちが出てきました。そうした人々はのちの時代には反神派と呼ばれています。

反神派の人々は、日々フィーズの行っていることに対して不満を募らせていき、ついには女神フィーズを討ち取ろうと計画を立てはじめ、現在の時代にあるソルゾーエ王国の首都がある場所にフィーズがやってくることを情報を仕入れ、そこでフィーズを襲撃しました。

フィーズは最初驚きはしたものの、権能を行使しながら反神派たちの襲撃をやり過ごしました。この襲撃以降も何度も反神派たちはフィーズ襲撃を繰り返して行った一連の騒動が収まるまでのことを【神魔創造事変】と呼びます。

この神魔創造事変が発生し、技術とは別の特殊な力を持つ存在が現れ、この時に生まれた特殊な力を持つ存在を、のちの時代で【魔女】と呼ぶようになり、最初に魔女になった者たちを【原初の魔女】と呼ぶようになっていきました。

神々と人々の混乱と魔女の誕生が神代の時代の主な出来事といってよいでしょう。

創魔の時代

この時代は、原初の魔女が神魔創造事変により誕生し、人類の中にも強い魔力を持つものが登場することにもなり、魔力というものに注目が集まっていた時代です。

魔力というものに目を付け、この世界はすべて属性というもので成り立っているということも解明され、魔力と属性を組み合わせる魔法という技術体系が生まれた時代です。

魔法というものができると、また争いなどが変わってきており、神代の時代とは違った騒乱が起きていました。

最初に魔力というものに目を付けたのは、神代の時代でも出てきた魔女を名乗りだしたマクル・イレナという人物でした。彼女は自身に起きた現象について調べているうちに、時折道具を介さなくとも火を起こせたり、水を動かせたり、周囲を暗くしたり、逆に照らすことができることに気づきました。

なぜそういったことができるようになったかを調べていくと、どうやら自身の中で膨れ上がっていた力が原因なのではないかと考え、魔女の使う力という意味合いを込めて【魔力】という名前を付けました。

魔力を発見した彼女は、次に自分のなかにある魔力というものがどのような現象を引き起こすのかについて調べ始めると、どうやら身体の外にも

何やら力が宿っていることに気づき、その力と魔力が反応しあい、物質を通さなくとも現象を引き起こせることに気づきます。

こうして、彼女の研究の結果、世界にある属性というものが発見され、属性を媒介に魔力を使用すると現象を引き起こせる技術が作られ、当初は魔女の法則として、その後の時代で【魔法】と省略して呼ばれるようになりました。

彼女はそれから研究を繰り返し、安定した魔法の行使ができる魔法の根幹となる術式を作り上げ、魔法の起源になったということでのちの時代に【オリジン・ワン】と呼ばれるようになりました。

その後魔法は、すべての原初の魔女たち及び、魔女たちの元へ渡るようになり、魔法という技術が世界を大きく変えていき、悪用するものまで出てくることを危惧したオリジン・ワンは、魔女ではない者達でも魔法に対抗できるようにするために、今まで作り上げてきた術式とは別に、自分たちほど魔力を持っていない人々のために可能な限り簡略化した魔法の術式を完成させました。

こうしてできた簡略式の術式は【汎用魔法】と呼ばれていくようになります。逆に魔女たちのような強力な魔法は、原初の術式に元づく魔法を【原初魔法】と分けて呼ぶようになっていきます。

廃魔の時代

この時代は、創魔の時代にとある魔法事件の後に魔法が広く普及したことにより、魔法がほとんどの人々が使えるようになり、生活以外、特に戦争などで使われるようになっていき、強力すぎるがゆえに少しずつ魔法が恐れられるようになっていった結果、魔法を作った存在、また人間よりも強力な魔法である原初魔法を扱う存在である原初の魔女たちが恐れられるようになり、いつしか魔女全体を廃絶しようとする動きが人間の間で出てきた時代です。

また、歴史は繰り返されるのでしょうか、この時代に生きていた一部の人間が原初の魔女を襲ったことにより、魔女が暴走を起こし、大勢の人々がなくなる騒動が起きた時代でもありました。

魔法を人々が恐れるようになり、その感情の矛先が原初の魔女並びにすべての魔女に向けられるようになると、一部の過激な思考を持った人々により魔女を廃絶しようとする動きが出てきました。

中には魔女ではないのに魔女だと言われ、命をなくしたものも出てきて、一番混迷を極めていた時代といってもいい状況でした。人が人を疑い、信頼など欠片もないようなそんな時代になってしまっていたのです。

そんな中で、人々は原初の魔女である【フレア・アーケロイド】の拠点を見つけ出したとして、フレアがその時滞在していた拠点を襲撃します。襲撃された時にはフレアはいませんでした、フレアが大切に面倒を見ていた弟子がいて、襲撃により弟子は火の海に溺れていきました。

その後、フレアが拠点に戻ってきて、悲惨な状態になった拠点と黒くなった弟子の亡骸を見て、何が起きたのか最初は分からなかったけれど、時代背景と目の前の惨劇を照らし合わせ、目の前の状況がそういうことであると理解したとき、フレアの内心がどう黒いもので埋め尽くされていき、襲撃してきた人々をすべて焼き払ってしまいました。

それだけでは終わらず、フレアは自分でも制御不能な状態に陥ってしまっており、暴走するに至ってしまい、当時の帝国首都付近はフレアの暴走により壊滅状態になってしまいました。

すぐに対策部隊が作られるも、ことごとくが返り討ちになってしまっており、人々はどうすればいいのか分からず絶望していました。そこに、マクルが姿を現し、最初は信用されませんでした、すでに歴史と化していましたが、創魔の時代の争乱を止めたのがマクルだという説明をすると、それであるならあの魔女も止められるだろうと判断した当時のルナイル国王は一時的に魔女との共同戦線を作ることを受け入れました。

マクルがフレアの暴走鎮圧に参加したことにより、多少はてこずってしまったけれど無事にフレアの無力化に成功し、騒動はひと段落します。ただ、人々のフレアへの感情は大きくなっており、すぐにでも処分すべきだとシュプレヒコールが鳴りやまなかったが、その際にマクルが「もとはと言えば、お前らが何の罪もないいつを襲ったのが原因だろう、自分たちがやったことを棚に上げて、自分たちがやられたら被害者面をする、それはさすがに都合がよすぎないか？」と問いかけると民衆は静まり返りました。

騒動終結後、しばらくマクルと各国の首脳陣を交えて、魔女廃絶の現状について、その結果生まれたこの騒動を起こしたフレアについて、今後の魔女との関係についての話し合いが行われました。

結論を言うと、二度とこのようなことが起きないように、魔女と人間で生活を脅かさない協定を結ぶことになり、フレアについては、マクルの監視下に置くということで話がまとまりました。会合が終わる際に、協定を結び、この協定を【人魔協定】と呼びます。

その後のフレアについては、意識を取り戻した当初は生きる希望を失ったような生活だったようですが、弟子に顔向けできないと思ってからは、少しずついつもの調子を取り戻して、騒動を起こしたことについて、奪ってしまった分の命をこれから自分の手で拾って見せると決め、そこから今まで以上に孤児院への支援や捨て子を立派に育て上げ、生きていける力を身につかせ

たりと、積極的に子供を守る存在になっていきました。

時代は流れ、あの騒動の一件もとある魔女が起こしたというだけになり、フレアが起こしたことを知らない人々からは、どんな子供でも優しく接する姿を見ていつしか【慈愛の魔女】と呼ばれるようになりました。

フレアがそう呼ばれるようになった時に、当時のことを知っているマクルによ

て当時の騒動が【慈愛の涙】と呼ばれるようになりました。

騒動は人と魔女が共同戦線をどうにかして組むこととなり、騒動を起こした魔女を止めることで、何とか収まりました。その後、人と魔女の間で互いの領域を侵してはいけないとする平和協定が結ばれた時代でもあります。

人魔の時代

人魔協定が結ばれてから、少しずつ人々の魔女に対する意識が変わっていき、共存ができ、その状態が現在まで続いている四つの時代の中で最も平和になっている時代と言えるでしょう。

とはいえ、完全に平和という訳でもなく、裏で暗躍しつつある団体やモンスターの活動も活発になり、モンスターからの被害が今までの時代より多くなり、脅威は人だけではなくモンスターもというような時代へと変化していきました。

モンスターの脅威で現在恐れられているのが、【スタンピード】と呼ばれる、モンスターの群れが雪崩のように人里などを襲う現象があります。

モンスターが群れを成すことは珍しくはないのですが、基本的には同種族で統率という統率が取れているわけではありませんが、このスタンピードと呼ばれる状態になると、種族の垣根を超えて群れを成し、まるで軍隊のように統率された動きで村などを襲います。

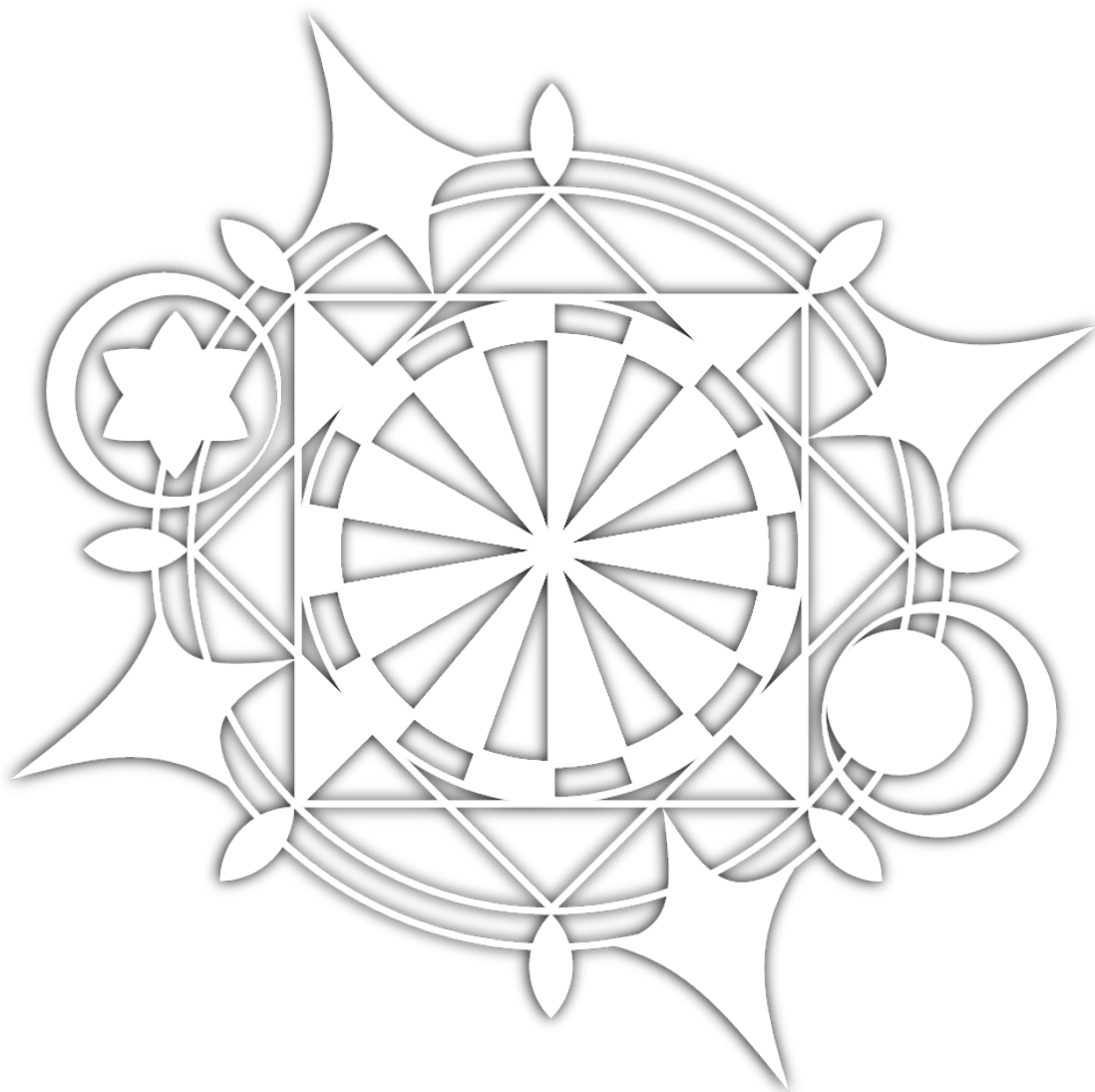
スタンピードの中心には統率をしている【特異個体】と呼ばれる、通常のモンスターよりも全体的に能力が高く、知能も兼ね備えている個体が存

在しており、その特異個体を倒すことができればスタンピードで統率されていた群れは統率力を失い散らばっていくことが分かっています。

ですが、基本的にその特異個体と呼ばれる個体は群れの中央などに控えていることが多く、群れの中心に向かうこともかなり難しいため、特異個体だけを倒すということはなかなか困難を極めると言われています。また、特異個体を倒したとしても、二次被害が出かねないため、最初に特異個体を倒すのは悪手と考えられています。

このスタンピードですが、人魔の時代において獣国サイフォスにて、大規模なものが発生したという記録が残っています。記録を見ると、フィリップ氷山から大量のモンスターが列をなし、首都ライネルを目指し侵攻し、当時はスタンピードに関する情報も少なく、対応が後手に回った結果、何とかスタンピードの対処ができたとはいえ、首都ライネルはあと一歩で壊滅するというような状況になってしまったと言います。

この一件については、氷山で起こる雪崩のような天災と同じようだとわれ、【地獄の雪崩】と呼ばれるようになり、スタンピードの脅威を語り継ぐための重要な歴史的出来事として扱われるようになりました。



世界情勢

【アルカナ・シンフォニクス】の世界は神代の時代から創魔の時代、廃魔の時代を経て、現在の人魔の時代へと変遷してきました。

人魔の時代は、先ほども説明させていただいたように神魔創造事変や悲哀の騒乱、慈愛の涙といったような世界を揺るがすほどの出来事は起きてはいないものの、世界各国が完全に安定しているという訳ではありません。

ある国では再びのスタンピードの警戒を行い、ある国では謎の失踪事件、またある国では跡目争いの危機に瀕しているなど、国ごとに問題を抱えているような状態となっています。

また、モンスターの構造を意図的に変化させる実験を行っている人物が、世界各国にモンスターの提供などを持ち掛けているというような話もあったりするようです。

ここからはそんな現在の【アルカナ・シンフォニクス】の世界における世界各国の特徴とその国が抱えている問題などを紹介させていただきます。

ただし、本書は体験版となりますので、サンプルシナリオの舞台であるルナイル帝国の情勢だけをご紹介させていただきたいと思います。ほかの国もいくつか存在はしておりますが、詳しくは製品版で確認していただければ幸いです。

ルナイル帝国

過去には慈愛の涙の主な舞台となった場所がある絶対君主制の国となっています。気候としては海に近いところは温帯に近い気候をしており、内陸に行くにつれサバンナから砂漠になっていくような感じとなっています。

おもな産業としては海岸部の豊かな気候を生かした農業、一部砂漠における燃料資源などとなっています。

ただ、砂漠に関してはソルゾーエ王国との国境が走っており、砂漠地帯にある遺跡においてどちらが管理する権利を保有するかという協議がずっと行われている状態となっています。

また、昨今はどうもモンスターの活動が活発になりつつあるという報告も各地から上がっており、スタンピードにも警戒をしているのだと言います。

首都ピュラス

慈愛の涙の舞台の土地となった場所に作られた城塞都市になります。当時の君主が、人間の驕りが生み出してしまった悲慘な出来事を忘れないようにと考え、今の場所に首都を構えることを決めたのだと言います。

都市の作りとしては中世ヨーロッパを元にしたファンタジー世界でよく見る街並みだと思っていただければ充分です。

ルナイル帝国の中では最もにぎわっている都市で、人口もそれなりに多く、商店街などはいつも人で埋まっているような印象を受けるでしょう。

プレナード

この都市は、ソルゾーエ王国との会合のために用意させた都市となっています。広さもあまりなく、産業もほとんど行っておりませんが、外交のための用意は国内から集めたものによって行っている状態となっています。

住民なども基本的には外交などに従事する者たちが多く、あまり多くはいません。ほとんど君主の別荘のような扱いをされているような都市となっています。

トリエスト

ルナイル帝国における貿易都市となっており、同時に漁業も盛んにおこなわれている場所となります。都市とは違った形で活気のある街となっています。ただ、どうやら最近では漁獲量が芳しくなく、どうしたものかと困っているのだと言います。国に掛け合っているとは言いますが、なかなか対応策が返ってこないという状態だそうです。

ポスタス

離島にあるちょっとした集落のような場所となっています。のどかな場所となっており、貴族の間では休暇中のバカンスなどで使われる場所なのだそうです。



そのため、人口は少なく産業も小規模ながら安定した地方運営ができて場所なのだそうです。ただ、昨今、農業がうまくいかないことが増え、作物の収穫量が減ってきているのだと言います。

エレット=ベイス森林

ピュラスとブレナードの間に存在する森林で、ここも慈愛の涙で多大な被害を受けた場所でしたが、そのあと自然と植物が生えてきて、森林となった原生林と呼べるような場所となっています。

人の手が入った痕跡などもなく、復活した森林が完全に安定した状態となっており、様々な植物や動物が見られるのだと言いますが、モンスターも見かけられるため、何も準備していないで行くと危険な場所となっているということです。

コリント平原

温帯とサバンナが入り混じるところに広がっている平原です。あまり木が生えていなく、草花が広がっている場所となっています。

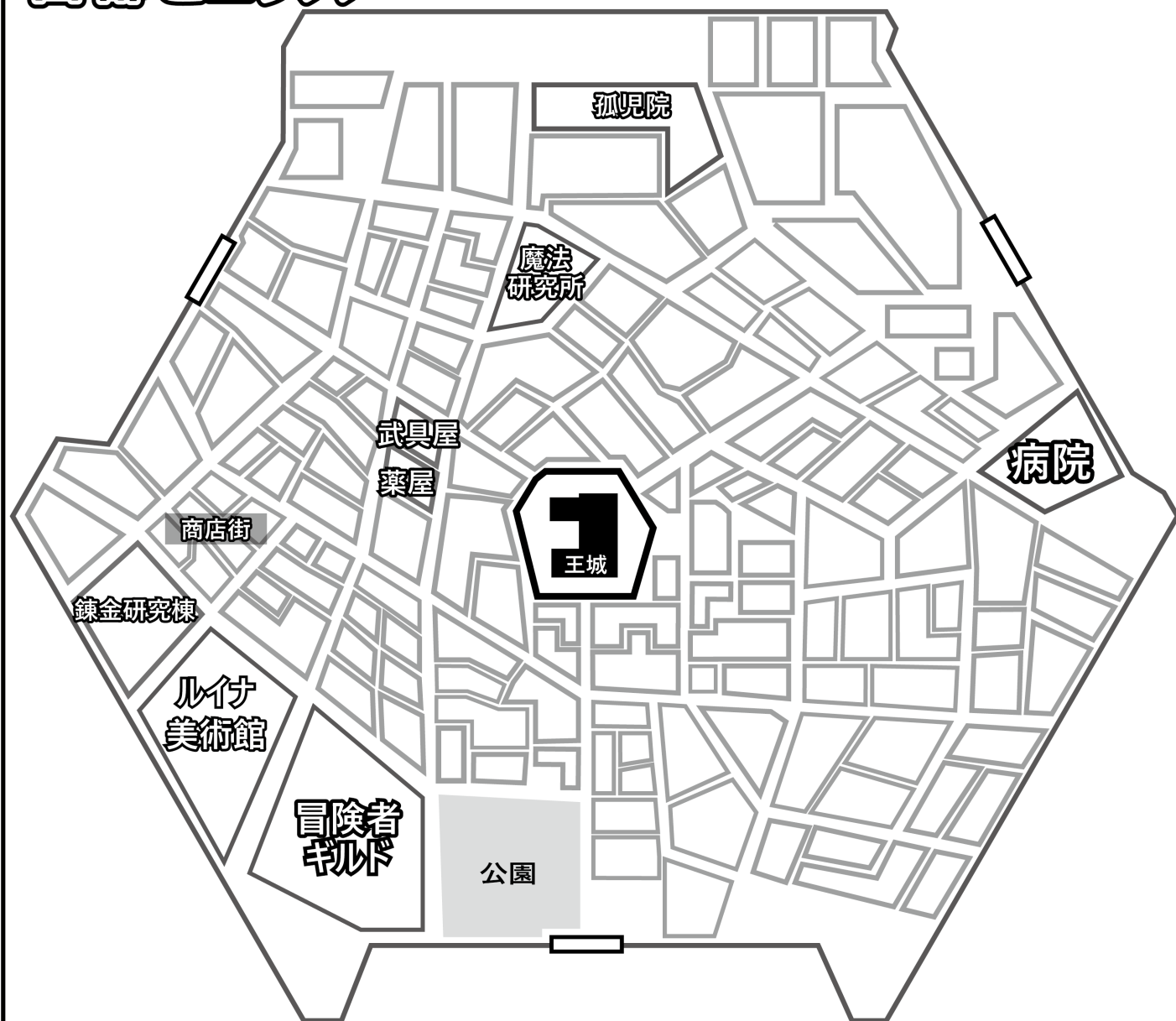
よく貴族などが出かけなどで使うことがあると言いますが、モンスターが生息しているという情報もあるので護衛などをしっかりとつけていると言います。

セレヌス遺跡

神代の遺跡の1つです。森林の中で磨かれた大理石のようなもので作られた建造物が発見されて、中に入ってみると神代の技術のこについて書かれているのを発見したのだと言います。

ここに記してあることは基本的には、ヘルトが作ったものの内の中から料理にまつわるような道具について多く書かれているのだと言います。

首都ピュラス



世界で生活する種族

【アルカナ・シンフォニクス】には様々な種族とその種族で生きている人々が存在しています。神代の時代にはすでに種族が分かれており、その種族が現在でもそのまま生活をしています。

種族については6種類存在しており、「ヒューマノイド」「ウェルノイド」「オートマタ」「オーガル」「アールヴ」「ドゥールグ」というような分類がされています。

ヒューマノイド

【アルカナ・シンフォニクス】において最も繁栄している種族であり、人間に最も近い種族となっています。伝承にも多く登場しており、人魔創造事変の際に主導していたのもヒューマノイドだといえます。

様々なことを平均的に行うことができる種族であり、いろんな職業にも向いている種族です。逆に言えば器用貧乏になりやすく、何かに特化して物事を行うという意味では他種族に劣っているといえるでしょう。

ウェルノイド

主に獣国サイフォスに多くいる種族で、人間の体に動物の一部特徴を持っているのが特徴の種族となっています。よくファンタジー世界にいるような獣人と思っていただければ幸いです。あまり歴史の表舞台には出てきませんが、ひっそりと過ごしている者たちが多く、基本的には穏やかな性格のものが多くのだといえます。

運動神経が高く、俊敏に動けるのが特徴で、機動力を生かした戦闘などで狩猟を行ったりしています。その反面、行動が大雑把になりやすく、繊細さを求められる作業などはあまり得意ではありません。また、知能もあまり高くない個体が多いのも特徴です。

オートマタ

未だ未知数なことが多い生命体で、人のような機械生命体だといわれています。神代の時代に【ヘルト】が作り出した技術なのではないかと噂されています。現在の技術ではほぼ再現が不可能な種族といわれており、どのように動いているのか、どのように作られているのか日々研究が続けられています。

機械生命体のため精神力が高く、魔法の連続使用などに適しているとされていますが、その反面で衝撃などに弱い性質があるため、遠距離戦闘がメインに設計されているのではといわれています。

オーガル

人の身体に頭部から角のようなものが生えているような種族です。ファンタジー世界などにおける鬼人やオーガといったような種族だと考えていただければ幸いです。歴史上では傍若無人な性格のものが多く登場しており、おとぎ話の中では悪役として登場することの多い種族となっています。

力が強く、多少の衝撃には動じないことが特徴で、主に近接戦闘などが得意な種族といわれておりますが、その反面で全体的に鈍足で細かな動きが苦手という特徴もあります。また、ほかの種族と比べて運も悪いものが多い印象を受けているのだそうです。

アールヴ

人の姿に近い長命な種族であり、個体数としてはそこまで多くない種族になります。ファンタジー世界におけるエルフのような種族であると考えていただければ幸いです。歴史上では賢者として扱われていることが

多く、魔法とともに歩んできた種族なのではないかと言われています。

繊細な作業が得意であり、知識も豊富に持っている種族特徴があり、魔法の扱いに長けている種族といえるでしょう。その反面、筋力がほかの種族と比べて乏しく、衝撃にも強くないため基本的には後方からの支援などがメインになる種族になります。

ドゥールグ

全体的に小柄な種族であり、こちらもまた長命な種族になります。ファンタジー世界におけるドワーフのような種族と考えていただければ幸いです。洞窟などで暮らすことなどが多く、鉱物などの加工が得意な種族なのだそうです。

衝撃に強く、細かな作業が得意な種族となっており、鍛冶職人や錬金術師などが多い種族なのだそうです。ただ、全体的に運には恵まれておらず、動きも鈍足なことが多い種族となっています。

種族：魔女について

原初の魔女並びに魔女については、一応分類上は魔女という分類がされますが、魔女になる前の種族もしっかりと存在しています。

例えば、オリジン・ワンことマクル・イレーナは元々ヒューマノイドで、なので身体的特徴はヒューマノイドのままとなっています。

基本的に魔女の身体的特徴は元の種族のままとなっているため、見た目での判断というのは難しいです。

そのため、廃魔の時代においては見た目では判断できないなら魔法を使うのがうまい存在が魔女だという扱いを受けており、魔女ではない普通の魔法使いもかなりの数犠牲になってしまっていました。

見た目では分からないのであれば、どこで判断すればいいかについては、基本的には魔法が原初魔法を扱えるかということしかありません。

一応、長く一緒にいることが可能な場合、魔女は基本的に不老のため、見た目が全く変わっていないとなれば魔女の可能性がありますが、アールヴはドゥールグといった長命な種族もいるため、完全な見分け方という訳ではありません。

そういうこともあり、確実に見極めるなら原初魔法が使えるかどうかを見るしかないというのが現段階での魔女の見分け方となっています。

ただ、魔法の大元をたどっていくと、コード：フィーズに行きあたるため、それに通ずる術式またはそれそのものを知っていれば汎用魔法を使うことも可能なため、あえて人前では汎用魔法しか使わない魔女もいるので、その点も留意しないといけません。



第二章
プレイヤー
セクシヨン

キャラクターシートの見方

ここからはキャラクターシートの見方について説明をさせていただきます。

【アルカナ・シンフォニクス】のキャラクターシートはスキルスタイルごとに存在していますが、大まかに作りは同じなため、今回はブレイドスタイルという近接戦闘に特化したスタイルのキャラクターシートを見本に紹介させていただきます。

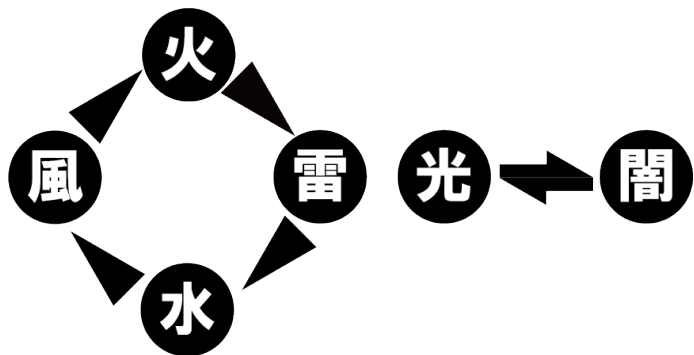
キャラクターシートの見本は次のページに載せていますので、そちらを参照しつつ、解説を見ていただければ幸いです。

①キャラクター像 / 適性

こちらには PC のイメージイラストなどを描く欄となります。必ず必要となるわけではありませんが、イメージが湧きやすくなるため余裕があればイラストなどを用意してみましょう。

また、適正というのはそのキャラクターの魔法適性を書く欄となっています。魔法の属性は六属性存在しており、「火」「水」「風」「雷」「光」「闇」と分かれています。こちらから好きな属性を 1 つだけ選びます。

この適性属性に選んだ属性の魔法を使う場合、消費 MP が 2 減ります。ただし、1 以上に減ることはないためその点は注意です。また、属性には相性があり、下の図の矢印が伸びている方向に弱点が付けるようになっている。適性属性で選んだ属性によって弱点属性が変わるため、その点も注意しておく必要があります。



②キャラクター基礎情報

こちらは PC の基本的な情報を書く場所となります。

プレイヤー名

PC を制作した人、そしてその PC を操作する人の名前を書きます。オンラインなどで行う場合はネットリテラシーに気を付けながら名前を記入しましょう。

キャラクター名

PC の名前を書きます。どんな名前でもいいですが、ファンタジー世界であることを意識した名前のほうが世界観になじみやすいと思います。

種族名

PC の種族を書きます。自由に決定して大丈夫ですので、好きな種族を書きましょう。

スキルスタイル

こちらには自分が選んだスキルスタイルを記入します。スキルスタイルというのはまた後程もご紹介させていただきますが、PC の戦闘スタイルに直結してくるものです。

先ほども紹介させていただきましたが、【アルカナ・シンフォニクス】では、

スキルスタイルによって使用するキャラクターシートが異なります。

スキルスタイルは、近接がメインの「ブレイドスタイル」、魔法がメインの「マジックスタイル」、錬金術がメインの「アルケミースタイル」の 3 つがあり、それぞれにキャラクターシートがありますので、間違えないようにお願いいたします。

経験値

PC がシナリオを通して得た経験値を記入します。レベルにも直結してくるので忘れずに記入しましょう。

キャラクターレベル

PC の現在のレベルを記入します。レベルは PC の強さを表す指標となります。

③キャラクター仔細

基本情報以外に年齢や身長、肌色などを設定できる部分となります。特に決めていない場合は抜かしていただいても問題ありませんが、キャラクターを想像しやすくなりますので、できる限り埋めていただければ幸いです。

④旅の目的 / 背景

キャラクターの背景情報やなぜ冒険者として活動をするかを決めたかを書く場所となります。特段思いつかない場合は、自分探しのためとでも書いていただければ大丈夫です。

⑤主能力値

PC のステータスに関する値を記入する欄となります。こちらは種族により補正値が異なり、初期のステータスは補正値 +1D6 となります。

STR

筋力を表すパラメータです。高ければ物理攻撃などの補正が高くなります。

VIT

耐久値を表すステータスです。忍耐力や HP などに関係してきます。

DEX

器用さを表すステータスです。錬金術の達成値に大きく影響してきます。

AGI

俊敏さを表すステータスです。高いほど行動順が速くなります。

INT

知能を表すステータスです。魔法合成に大きく影響してきます。

MND

精神力を表すステータスです。魔力や魔法の威力などに関係してきます。

LUK

幸運度合いを表すステータスです。回避行動などに影響してきます。

⑥装備補正

PC が現在見につけている装備などを記入する欄となります。【アルカナ・シンフォニクス】では様々な武器があり、それぞれにステータスへの補正がかかります。そのメモというような認識で大丈夫です。

キャラクターシート

プレイヤー名	キャラクター名		
②			
種族名	スキルスタイル		
経験値	キャラクターレベル		
年齢	身長	髪色	肌色
③			
体重	性別	目の色	

【主能力値】						
STR	VIT	DEX	AGI	INT	MND	LUK
⑤						

【スキル補正値】						
STR	VIT	DEX	AGI	INT	MND	LUK
⑦						

副能力値】						
HP	MP	近接/魔法DB	命中値	回避値	行動値	装甲/抵抗
⑧						

SetSkill Setmagic

[illegible]

その他備考	
⑪	

また、添加属性や錬成属性値については、マスターセクションの属性添加、錬金術で解説しますので一旦は武器についている属性と錬成時に使った属性の数という認識で大丈夫です。

⑦スキル補正值

こちらはスキルにおいてもステータスの補正があるものがあります。そのステータス補正を記すための場所になります。

⑧副能力値

主能力値をもとに算出されるステータスとなります。主に戦闘に直結してきます。

HP

PCの耐久値を表しています。HPの数値は $(STR+VIT) \times 2$ の数値になります。

MP

PCの魔力量を表しています。MPの数値は $INT+MND$ の数値となります。

近接 / 魔法 DB

近接攻撃（物理攻撃）と魔法に対するダメージボーナスの値となります。近接 DB は $(STR+DEX) \div 2$ の数値となります。魔法 DB は $(INT+MND) \div 2$ の数値となります。

命中値

PCの攻撃命中に関する数値になります。高ければ高いほど命中しやすくなります。命中値の数値は、 $(DEX+LUK) \div 2$ となります。

回避値

PCが攻撃を回避するときに関係してくる数値となります。高ければ高いほど回避しやすくなります。回避値の数値は、 $(AGI+LUK) \div 2$ となります。

行動値

PCが戦闘の1ラウンドで動ける距離の数値です。高ければ1ラウンドで移動できる距離が大きくなります。行動値は通常行動値と全力行動値の2つあり、通常行動値は移動した後も攻撃が可能な距離範囲で、それ以上になると全力行動値となり、移動後攻撃ができなくなる距離になります。行動値はそれぞれ、通常行動値が $AGI \div 4$ 、全力行動値が $AGI \div 2$ となります。

装甲 / 抵抗

PCが攻撃を受けたときにダメージを軽減できる値となります。装甲が近接攻撃ダメージ、抵抗が魔法攻撃ダメージを軽減するものとなります。これらの数値は基本的に防具などの装備で上昇します。

⑨スキルエディット

こちらの表はスタイルによって選択が異なります。体験版ではスキルスタイルの中のスキルを制限して提供しております。本来であれば、1スタイル1枚のキャラクターシートになっていますが、体験版では、自身が選んだスタイルとスキルにチェックを入れるような形となります。

スキルに関しては自由に選択できますが、スキルポイントというものがあり、こちらは5+キャラクターレベルとなります。初期値が5となり、そこからはレベルが上がるにつれて1ポイントずつ増加していきます。

スキル詳細についてはデータセクションに載せていますので、そちらを参

照しながら自分なりのスキル選択を行ってください。

⑩セットスキル / セットマジック

こちらもスタイルによって変わってきます。セットスキルがブレイドスタイルで選択可能な攻撃スキルを記入し、セットマジックがマジックスタイルで作成した魔法で使いたい魔法を記入をするようお願い致します。

製品版ではアルケミースタイルにも、同様のことができるメモリーアイテムというものが存在していますが、体験版では仕様ができない仕様となっていますので、ご了承ください。

⑪その他備考

その他キャラクターについての備考などがあればこちらに記入ください。所持金情報などもここに枠を取って書き込むことを想定しています。

所持金について

キャラクターシート内に所持金を記載する欄を用意しておりませんが、こちらについては外見欄のその他の欄などをご利用ください。初期所持金については製品版では主能力値で一部変化致しますが、本書、【アルカナ・シンフォニクス クイックスタート】においては、初期所持金は2000ゴールドで固定となります。

この初期所持金に関しては、キャラクター作成の際の武器購入費やシナリオ開始後の店売りアイテムを購入するときに使用ができますので、最初の装備段階で全財産を使い果たすのはあまりお勧めいたしません。

キャラクターの作成方法

ここからは、アルカナ・シンフォニクスの世界における PL の分身体とも呼べるプレイヤーキャラクター作成の方法についてご紹介させていただきます。

プレイヤーキャラクター作成方法は以下の手順となっております。

- ①スキルスタイル分類を決定→
- ②種族を決定→
- ③キャラクター基礎情報・仔細を決定→
- ④主能力値の決定→
- ⑤装備の決定→
- ⑥スタイルスキルのスキル選択→
- ⑦補正値込みで副能力値を算出→
- ⑧セットスキル・マジックの選択

スキルスタイル分類の決定

最初に行うことは、現状存在するスタイル別の 3 種類のキャラクターシートを選択することになります。

スタイルは近接攻撃に特化した「ブレイド」、魔法の仕様に特化した「マジック」、錬金術の扱いに特化した「アルケミー」に分かれており、そこから選択することになります。

スキルスタイルが決まったら、そのスタイルのキャラクターシートを印刷などしてキャラクターを作る準備をしましょう。

種族の決定

キャラクターシートの準備が出来たら、次は種族の決定を行います。名前やそのほか情報を決める前に種族を決めるのは理由があり、種族ごとに初期の主能力に対する補正値が決まっており、その補正値の決定、またキャラクターの名前などを決めるにもまずは種族から決めたほうがイメージが湧きやすいと思ったので、先に種族を決めることをお勧めします。

種族ごとの初期主能力補正値に関しては以下の図のようになっていますので、そちらを参考にキャラクターの種族を決めるのもいいでしょう。

キャラクター基礎情報・仔細を決定

種族まで決まったら次にキャラクターの名前などを決めていきましょう。ただ、この項目についてはほかの項目が前後しても問題ありません。先にキャラクター情報を埋めるか、ステータスなどを決定した後、そこからキャラクター情報を作成しても問題ないです。

また、キャラクター仔細についても、基本的にすべて埋めないといけな

いわけではなく、埋められるだけで問題ありません。自分がロールプレイしやすいように決めていきましょう。

主能力値の決定

キャラクターの種族が決まったら、主能力値を決定しましょう。主能力値の決定の仕方は製品版ではいくつか方法が追加されますが、体験版である本書の場合は、

種族補正値に 6/5/4/4/3/3/2 の数値で振り分ける

だけとなっております。

また、固定値の割り振りについては、組み替え方を変えることは可能となっているため、自分が納得できるような割り振り方をしてみましょう。

装備の決定

主能力値が決まった後は、初期装備を決めましょう。この初期装備を決めるときに、初期所持金を使って、装備を購入するという行為が必要となってきます。

装備の値段についてはデータセクションある装備一覧をご覧くださいれば、値段も載せておりますので、初期所持金の範囲内で収めるようにしてください。

スキルスタイルのスキル選択

装備まで整ったら、次はスキルスタイル内にあるスキルからスキルの選択をしていきましょう。各スキルの内容についてはデータセクション内に載せていますので、そちらを参照しながら決定してください。

副能力値の算出の前にスキルを選ぶ理由については、スキルスタイル内のスキルの一部は主能力または副能力への補正があるものがあるため、副能力の算出前に決定しておいた方が後々に計算をしなくて済むため、先に選択をしておくとお楽になるためです。

また、キャラクターシートの見方でも説明させていただきましたが、スキルスタイルを取得する際のスキルポイントを消費して行います。スキルポイントは初期で 5 ポイント、その後はレベルが上昇するごとに 1 ポイントずつ上昇していきます。

種族	STR	VIT	DEX	AGI	INT	MND	LUK
ヒューマノイア	3	3	3	3	3	3	3
ウェルノイア	4	4	2	6	0	2	3
オートマタ	4	0	2	4	2	6	3
オーガル	6	6	0	0	3	4	2
アールヴ	0	0	6	3	6	3	3
ドゥールグ	3	6	6	0	3	2	1

副能力値の算出

ここまでの手順が終わったら副能力値を算出していきます。副能力値の算出する方法は以下のようにになっています。

HP : (STR+VIT) × 2

MP : INT+MND

近接 / 魔法 DB : (STR+DEX) ÷ 2 / (INT+MND) ÷ 2

命中値 : (DEX+LUK) ÷ 2

回避値 : (AGI+LUK) ÷ 2

通常行動値 : AGI ÷ 4(切り上げ)

全力行動値 : AGI ÷ 2(切り上げ)

装甲 / 抵抗 : スキルまたは装備による補正の合計値

副能力値における、計算しなくてはいけない数値に関して、小数点が発生した場合は切り上げるようによろしくお願いいたします。

副能力値の算出

ここまでのすべてが行えたら、最後にセットスキル・マジック欄を埋めていきましょう。こちらではダンジョンでの探索中に起こる戦闘やトラップなどの対処で使えるスキル・魔法を選ぶことができます。

ただし、魔法はスクロールを作らないといけないため、初めてのキャラの場合は空白になると思われます。また、錬金術師に関してはリピトクリスタルができるまで使用しないため、基本的空白でよろしく願いいたします。

そのため、最初にここを埋められるのはブレイドスタイルのみとなりますので、ブレイドスタイルを選んだ PL の方々はデータセクションにある、現状自分が使える範囲内のスキルを選んで、こちらの欄に書くようお願いいたします。

以上がプレイヤーキャラクターを作る際の流れとなります。適性に関してはいつでも構いませんので、6 属性の中から好きを選んで適性と書かれている欄の下半円のところに書いておだけで大丈夫です。

適性については、弱点属性を決めるという重要な情報にもなりますので、くれぐれも後悔のない選択をしていただきますこと願っております。

武器は必ず必要？

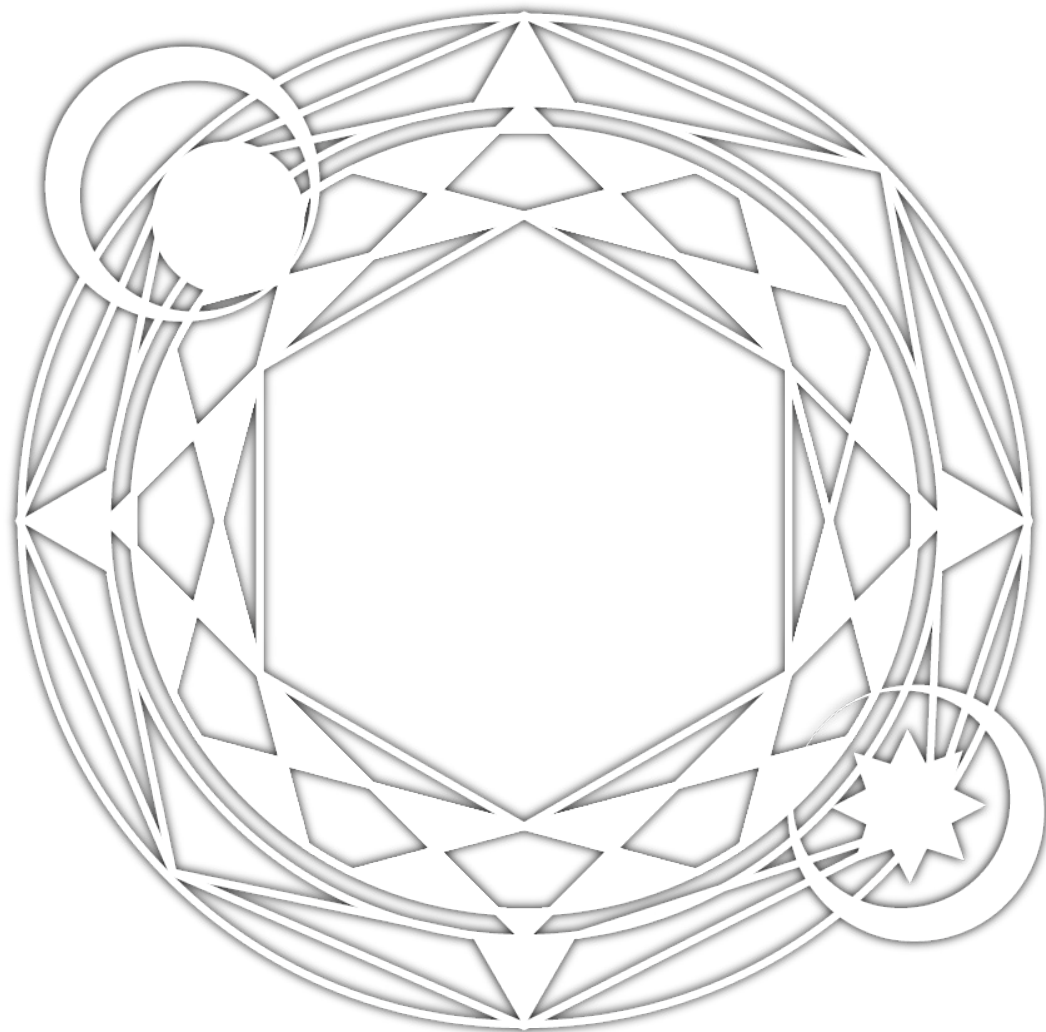
キャラクターを作る際において、初期所持金から装備の購入をするように書いていましたが、ここで必ずその装備が必要になってくるかというような疑問が出てくるでしょう。

結論から言うのであれば、必ずしも必要ではありません。ただ、武器に関しても、防具に関しても購入しておく方がいいと言えます。

というのも、【アルカナ・シンフォニクス】におけるスキルを必要としない通常攻撃も存在するのですが、その通常攻撃の際は、魔法以外は基本的に近接状態での戦闘となり、ダメージが 1D6+ 近接 DB のみとなります。

また、素手での攻撃も想定しており、その場合、DB のみのダメージしか与えられません。その際に装甲に関する状態異常がかかっていたとしても、装甲が適応されることになり、結果的に武器を使ったほうが効率的な戦闘ができることになります。

今後、格闘家といいますか、拳による戦闘スタイルを追加予定ですが、そちらに関しても基本的に素手の場合はスキルが使えないように設定をする予定なので、極力武器の購入はしておいた方がいいと言えます。





第三章

マスター セクシヨン

判定

物語の中でキャラクターたちは様々な行動を行います。その際に、その行動が成功したかどうかダイスを用いることや、主能力値などを元に計算を用いて算出することを【判定】と呼びます。

これから先は、【アルカナ・シンフォニクス】における判定がどのようなシステムになっているかをご紹介します。

どのような行為に判定があるか

まず、大前提にどのような行動に判定が必要になるのでしょうか。答えとしては、日常的に行わない突発的行動や錬金術、戦闘行為などにおいて必要となってきます。

歩く、喋るなどの簡単な日常的行動、だれでもいつでもできるようなことについては判定がなくても宣言を行うだけで可能となります。

それとは逆に、日常的な行為で例をあげると、石を投げて目標に当たるかどうかや占いで大吉を引けるかどうか、急いで目的地に着くかなど、成功するかが実際にやってみないと分からないような行為については判定が必要となってきます。

その際の判定については、GMが判定内容を決めて、PLたちに判定方法を指示し、ダイスを振る判定なのかただ単純に主能力値などを用いた合計値などで判定を行ってください。

判定に使う用語

この項目では、判定の際によく出てくる用語について解説させていただきます。

目標値

判定において、どれくらいの難易度の行為なのかという基準となる数値の事です。目標値の基準についてはアイテム合成、錬金術などの合成についてはレシピごとに設定されているため、データセクションにあるレシピデータを参照していただくと幸いです。

回避や攻撃命中については【対抗ロール】によって出た出目と回避値、命中値の合計値で判定を行います。

また、この目標値をロールするまでも無く超えていた場合は、判定なしで成功と判定してもいいですし、後に出てくるクリティカルにしたいという要望があった場合はロールを行わなくてもどちらでも構いません。

その他、トラップなどの回避や突発的な判定が必要な行為などについては以下の数値を目安にいただければ幸いです

2-4：子供でもできるような行為

5-8：普通の人でもできるような行為

9-12：普通の人では少し難しい行為

13-15：その道の人なら成功する行為

16-18：その道の人でも少し難しい行為

19-22：その道の人でも失敗する行為

23-25：超人的力があれば可能な行為

26以上：神業に等しいような行為

ロール

判定の際に、指定されたダイスを振り、出目と必要な数値の合計値を出すことを【ロール】と呼びます。このロールについて、基本的に2D6を振るように設計をしています。ただ、例外も存在しているので、そちらは各判定の項目を見ていただければと思います。

また、ロールは1回まで振り直しが可能です。この振り直しする行為を【リロール】と呼び、このリロールでも失敗したときのみ【ファングル】が適用されます。

対抗ロール

先ほど目標値でも出てきた対抗ロールという用語ですが、こちらについては、戦闘中の回避と命中のように、互いの行為によって発生する判定の際に行うロールのことを指しています。

対抗ロールの場合は、お互いに2D6を振り、その出目と必要な数値の合計の大小で判定結果が決まります。原則として、数値が大きいほうが成功したという判定になりますが、同値の場合はリロールを行うか、必要な数値の大小で決めるといいでしょう。必要な数値も一緒だった場合は、痛み分けの判定を行うか、リロールのどちらかで対処するようお願いいたします。

達成値

こちらの値は、実際にロールを行った際の合計の数値を指しています。また、合成システムの場合は、必要な数値と属性値の合計を指すことが多いです。詳細については合成システムのところで触れようと思います。

ファングル

ロールの項目で出てきたファングルという用語ですが、こちらは行為のリロールを行った際も行為判定が失敗したときのみ適用されるもので、簡単に説明すれば致命的な失敗をしたときなどの結果となるものです。

通常の失敗とは異なり、ダメージを受けるや次の判定の際に悪い補正が出るなど、より悪い結果が出るものがほとんどです。

ただ、例外も存在しており、悪い結果になった際に副次的に情報をゲットできるなどもあります。例えば、ほかのシステムなどで著者がよくやる判定ですが、本棚から特定の書物を取り出そうとして判定にファングルした際に、「本棚に身体をぶつけた結果、ダメージを負ったけれど、その本が衝撃で落ちた」などのGM側の温情と言えるような判定にするとわだかまりがなくなるほか、ファングルされても必要な情報が手に入るという状態になるので、マスタリングがうまいかと思います。

ただ、あまりこうした行為を繰り返すと、ファングルしても「大したことないや」というような感覚にもなりかねないので、本当に困った場合のみにしておきましょう。

クリティカル

【アルカナ・シンフォニクス】におけるクリティカルは、目標値の2倍の達成値が発生したときのみ起きます。この場合は、通常の成功よりもいい結果が出ましよう。ただ、このクリティカルに必須な情報を混ぜ込むのは推奨できません。

クリティカルの際に出すものは、使えるアイテムが落ちていた、本筋とは関係ないもののちょっとした背景情報の情報開示などにとどめておきましょう。基本的にはアイテム入手の方がシナリオを考える際や突発的なクリティカルに対応しやすいと思いますので、アイテム入手イベントで済ますことを推奨いたします。

能力値の判定

判定といっても様々な判定があります。そんな判定の中で、この項目では主能力値と副能力値を使った判定にはどのようなものがあるのかをご紹介します。

STR を使った判定

道を塞いでいる石をどかす、何かを持ち上げるなどの身体を使った力仕事など判定においては STR が基準となります。

VIT を使った判定

我慢比べ、持久走のような行為などのように、何か体力を必要とする行為における判定においては VIT が基準となります。

DEX を使った判定

鍵開け、機械の操作などのような、器用さが必要とされる行為における判定においては DEX が基準となります。

AGI を使った判定

素早く追跡する、急いで移動するなどの早さが必要とされる行為における判定においては AGI が基準となります。

INT を使った判定

記憶を呼び起こす、問答の答えを導き出すなどの知識が必要とされる行為における判定においては INT が基準となります。

MND を使った判定

その場の空気に耐えられるか、魔法などでの精神負荷に耐えられるかなどの精神力を必要とされる行為における判定においては MND が基準となります。

LUK を使った判定

突発的な回避、落とし物を見つけるなどの突発的行動や運の良さが必要とされる行為における判定においては LUK が基準となります。

命中値を使った判定

戦闘中の攻撃命中判定、遠くのを狙うなどの攻撃の際や、ものを何かに当てようとした際の命中させられるかに関わる判定においては命中値が基準となります。

回避値を使った判定

敵からの攻撃の回避などの余裕を持った回避行動などにおける判定においては回避値が基準となります。

行為判定における達成値算出

判定がどのようなものがあるかについて紹介したところで、改めて判定の際における達成値算出についてご紹介させていただきます。

といっても、達成値の算出方法はとても簡単で、例として「大岩を持ち上げる」というときの判定をしようとした先に、STR の分類になり、算出式としては

2D6+STR の数値

というような式になります。つまり、行う行為がどのようなステータスを参照するかによって、STR のところを変更すれば、様々な行為の算出式ができるということになります。

また、「大岩を持ち上げた状態を保つ」のような STR と VIT の 2 つを同時に必要とするような行為の場合は、

$$2D6 + (STR + VIT) \div 2$$

のように、ステータスの合計値の平均を取って、出目と合計するというような式になります。この際のステータスの合計値の平均は切り捨ての計算を行うので注意が必要です。

行為判定における達成値算出

判定においては、全員が判定する必要があるものと全員の内誰かが成功すればいいものが存在することや暗い場所での作業のように作業が困難な場所によるペナルティが発生するような場合があります。こうした場合どのような判定を行えばいいかについてですが、

全員が判定する必要があるもの

この場合は、全員が判定を行い、全員が成功する、また成功した人だけが成功の結果を得られるような状態になります。

全員の内誰かが成功すればいいもの

この場合は、誰かが成功したら全員が成功の結果を得られる状態になります。

作業が困難な場合

この場合は、基準となるステータスに一時的にマイナスペナルティを出すか、純粋に目標値を高く設定してください。

戦闘

ここからは【アルカナ・シンフォニクス】における戦闘システムについてご紹介させていただきます。戦闘は主にダンジョン探索で起こるイベントの1つとなっており、ほかのシステムより戦闘回数が増える可能性もあるため、やりながら慣れていただければと思います。

戦闘に使う用語

戦闘中

キャラクターが敵対する存在と相対している状態のことを指します。【アルカナ・シンフォニクス】にて、1回の戦闘を【1 戦闘】と表記されており、ものによっては1 戦闘の中で1 回の使用制限がついているものなどもあります。

戦闘外

【アルカナ・シンフォニクス】における戦闘は、基本的にダンジョン探索の1 イベントとして存在しており、戦闘をしていないダンジョン探索行為の時は戦闘外といえます。

行動順

AGI の高さ順に決められるキャラクター、モンスターの行動順番を指しています。行動値ではなく主能力値にある AGI によって行動順が決まるので注意してください。

行動

行動順が回ってきた際にキャラクター、モンスターがとる行動のことを指し示します。通常攻撃、スキルの使用、アイテムの使用など戦闘における取れる行為すべてを行動順で行うことができます。

1 行動にとれる行動は別途紹介させていただきますので、そちらをご覧ください。

ラウンド

全ての行動順が1 巡するまでをラウンドと呼びます。

行動終了

1 ラウンド内での自分の行動が終わった状態のことを指し示します。基本的に自身の行動順が終わった場合、それ以降、そのラウンド内での行動は回避しかできなくなります。

戦闘の手順

【アルカナ・シンフォニクス】における戦闘は大まかに分けて次のような手順で回っていきます。

戦闘開始→ラウンドの進行→戦闘終了

戦闘開始

GM の戦闘開始の宣言があった後、データセクションにある【戦闘フィールドシート】を用意して、PC・NPC を表すキャラクター駒や立ち絵などを配置します。

PC の駒は決められている初期配置エリアに配置するようお願いいたします。また GM についてはモンスター、その他 NPC の配置は基本的にシナリオ準拠または事前にある程度決めておき、スムーズな進行ができるように準備をしてください。

ココフォリアなどを使う場合は、部屋づくりの際に事前に戦闘フィールドシートの配置とキャラクター駒の配置をしておくスムーズに進行できるかと思います。

他のシステムなどでは敵対するモンスターなどの判別、識別などを行うこともありますが、【アルカナ・シンフォニクス】においては、判定は必要なく、冒険者としてギルドに登録した時点で【モンスターデータ書】というものが配られているという設定となっていますので、そちらで同定ができるシステムとなっているため、GM は PL からモンスターデータの開示を求められた場合はすぐに公開をよろしくお願いいたします。

ただし、この時にモンスターの持つスキルまで公開するかどうかは GM の判断で大丈夫とさせていただきます。あくまでモンスターデータ書に載っているのはどういうモンスターがいるのか程度で、どういう行動をしてくるかは書かれていないため、どこまで開示するかは GM の裁量次第とします。

ラウンドの進行

戦闘中のラウンド進行については、別途に解説させていただく「ラウンド進行の詳細」に従ってラウンドの進行を行います。

戦闘終了

PC または敵対する存在が全滅、またはその他特殊条件達成した際に GM が戦闘終了の宣言を行い、すべての PC は戦闘外の状態へと移行して、GM は戦闘報酬を開示します。

報酬は主にモンスターからドロップする素材、戦闘で得られる経験値の二つとなります。

モンスターからドロップする素材に関しては、データセクションに置いているモンスターデータの下部に 2-12 の間でドロップを設定しているので、2D6 を振って確定させてください。その際、同時に品質と特性を決めるのも忘れないようお願いいたします。品質、特性に関しては、アイテム合成のところで改めて解説致します。

経験値に関しては、基本的には戦闘に出てきた

- ・モンスターの合計レベル× 10
- ・特殊条件達成 (シナリオ準拠または GM 裁定)
- ・クエスト難度× 50

というような感じになっています。

戦闘フィールド

戦闘中、PC や敵対するモンスターや NPC が配置されるフィールドのことを指します。このフィールドはデータセクション、また同梱ファイルとして入れておりますので、そちらをご確認ください。

戦闘フィールドはそのまま使うだけでなく、環境やシナリオの状況などにより踏み入れない場所などを作成しても問題ありません。ただし、シナリオでフィールドが指定されている場合は、その指定に従い進行を行ってください。

戦闘初期配置について

戦闘が始まるとすべてのキャラクター駒を戦闘フィールドに置くことから始まります。この初期配置についてはシナリオで決められている場合が多いですが、そうでないときもあります。指定されていない場合は、GM の裁定によって配置場所を決めてください。

また、この初期配置、あるいは今後の配置状態について、キャラクター

が向いている方向などを指定するルールなどはありません。ただ、スキル・魔法によっては背後に移動などとする効果があるものもあり、その場合のみ、プレイヤーは上方向、敵 NPC は下方向を正面としてください。

1 マスの距離について

【アルカナ・シンフォニクス】の戦闘フィールドシートは縦 14 マスの横 13 マスで構成されていますが、厳密な 1 マスの距離というものは設定していません。状況に応じて GM が PL がイメージしやすいように距離を伝えるようにしてください。

ただし、どのような距離であってもキャラクターが動ける距離は限られており、その距離というのが行動値で表されているものになります。

行動値には、【通常行動値】と【全力行動値】の 2 つに分かれており、【通常行動値】はその範囲内で移動を行った後に通常攻撃やスキル攻撃が可能です。

【全力行動値】については、通常行動値を超えて、全力行動値の範囲内で移動することができますが、その後の攻撃などの行動が出来なくなります。ただ、全力行動値内で行動したとしても、回避だけはできます。

移動できる方向について

【アルカナ・シンフォニクス】の戦闘フィールドにおける移動は上下左右のみとなります。

斜めの移動に関しては、横に 1 マス動いた後に上または下に 1 マス動くといったような移動方法では可能ですが、斜め移動を 1 マスとして移動することはできません。また、先ほどのような移動をした場合、その分行動値を消費することに注意が必要です。

移動不可マス

戦闘フィールドには地形やシナリオ内容から移動ができないマスが存在しています。この移動できないマスに関してはシナリオ準拠で行ってほしいですが、もしそれ以外にも移動を制限したい場合、GM はセッション開始前までにフィールドシートに、どこが移動できないかというのをしっかりと明記しておきましょう。

また、戦闘中に PC または NPC、敵対存在の行動の結果により、移動不可マスが出た場合で、そのマスにキャラクターが配置されていた場合、GM の裁定で 1 マスどこかに移動させることになります。

この際に行動順するかどうかは態勢を立て直せるかを幸運か耐久などで判定すると戦闘にさらに没入感が出ると思われますが、すぐに終わらせたい戦闘の場合は、判定なしですぐに立ち上がり、行動順を消費しない判定にしても問題ありません。

また、この移動不可マスを挟んだ先に敵対存在がいた場合、この場合は近接状態にはならないので注意が必要になります。正面に移動不可マスが存在し、斜め方向に敵対存在が見えている場合は近接状態として扱っても問題ありません。

近接状態の可否の図

×		敵		
		壁		
敵	壁	PC	壁	敵
		壁		
		敵		

○				
	敵	柱	敵	
	柱	PC	柱	
	敵	柱	敵	

ラウンド進行の詳細

ダンジョン探索中に戦闘イベントに突入すると、GM が戦闘開始の宣言を行います。その後は戦闘のラウンド進行が始まります。

【アルカナ・シンフォニクス】における戦闘ラウンドの進行手順は次のようになります。

全員の AGI を確認、行動順を決定

行動順のキャラクターの処理

全員の行動終了処理

状態異常によるダメージ

戦闘継続宣言 or 戦闘終了宣言

全員の AGI を確認、行動順の決定

先ほどの戦闘の項目でもご紹介させていただきましたが、【アルカナ・シンフォニクス】において戦闘またはその他行動における順番は基本的に AGI の数値にて決定します。AGI の数値が高いほど、行動順も早くなるということです。

PC と敵対存在、戦闘フィールドにいるすべてのキャラクターの AGI を比較して、AGI の高い順に行動順が決定します。ただし、一部状態異常においては行動順が変更する可能性があるため、GM は適宜状態の確認を怠らないように気を付けてください。

行動順のキャラクターの処理

全ての行動順が決まったら、行動順を元にキャラクターの行動を処理していきます。この際には、移動や攻撃、スキル・アイテムの使用が可能です。

また、攻撃を宣言されたキャラクターは回避行動が可能で、スキルを伴わない通常回避行動は行動順を消費しません。

この行動順については、【ディレイ】という行動も可能で、ディレイを行った場合は一度行動順を飛ばし、別のキャラクターすべてが行動を終えた後に行動を行えるようになります。

スキルによっては、敵対存在に行動順を合わせるということが必要で、その際にもディレイが必要となります。

スキルでのディレイ行動消費については、スキルによって様々ありますが、基本的にはスキル行動をした時点で行動順を消費します。ただ、その点に関してはスキル効果もあるので、データセクションに載せているスキル・魔法一覧をご確認していただければ幸いです。

全員の行動終了処理

全ての行動順が終わった後、GM はそのラウンドの状況を確認します。確認することは全体の HP や MP、状態異常などになります。

状態異常によるダメージ

状態異常などの確認が終わった後に、もしも状態異常になっているキャラクターが存在している場合、状態異常によるダメージを計算します。この際のダメージについては小数点以下切り捨てで算出するようによろしくお願いいたします。

また、この際に装備などによるラウンド毎に回復する効果を持っているキャラクターがいた場合は、状態異常のダメージ後に算出するようにお願いいたします。この際の回復量に関しても小数点以下切り捨てでよろしくお願いいたします。

戦闘継続宣言 or 戦闘終了宣言

状態異常のダメージ、装備の回復などの諸々の処理が終わり、ラウンドにおけるすべての処理が終わった際に GM は状況を見て戦闘継続宣言、また戦闘終了宣言を行います。ただ、戦闘終了宣言については、戦闘終了条件を達した段階でも可能です。

戦闘継続宣言をした場合、GM はまた戦闘ラウンド処理を最初から行います。この際に状態異常により、AGI の数値に変動がある場合は、行動順の見直しなども必須となってきますので、必ず前のラウンドで状態異常の確認を行っておくことを推奨します。

戦闘終了宣言をした場合は、ドロップロールと品質・特性ロール、経験値の算出などを行い、PL に結果を伝えてください。ドロップに関してはモンスターデータに載っていて、品質・特性に関してはダンジョン探索の項目にて紹介させていただきます。

ドロップロールについては、モンスターを倒した際の命中判定の出目の合計を参照して、ドロップ判定を行います。ティアリーを例にあげると、PC が命中判定で 2d6 をロールして、その出目が 3, 4 だった場合、その合計値が 7 となり、この数値をティアリーのドロップ品項目に照らし合わせる【青ティアリー玉】がドロップしたいという判定になります。このドロップ品については PT 全員に 1 つずつ与えられます。

ドロップ判定後、入手した品質ロール・特性ロールは PC それぞれが行います。それら判定が終わったら戦闘の一連の処理は終了です。

攻撃・ダメージ

こちらの項目では、戦闘におけるキャラクターが行う攻撃の種類とキャラクターに発生するダメージの計算などについてご紹介させていただきます。

攻撃について

【アルカナ・シンフォニクス】における攻撃には大きく分けて2種類存在します。1つがスキルや魔法を用いない【通常攻撃】、もう1つがスキル・魔法を用いる【特殊攻撃】となっています。これから、それぞれの違いについてもう少し深掘りしていきます。

通常攻撃

通常攻撃は、先ほども紹介させていただいた通りにスキルや魔法などを用いない攻撃のことを指します。この攻撃については近接武器は近接状態1体、魔法武器に関しては、どちらも直線3マスが射程範囲となっています。鍊金杖に関しては近接武器扱いとなりますのでご注意ください。

通常攻撃に関してのダメージは以下の式で算出されます。

1D6+ 近接 or 魔法 DB+ 添加属性

1D6+DBのところまでは理解できると思いますが、添加属性というものでもダメージが向上する仕組みとなっています。添加属性という単語が出てきておりますが、こちらに関してはアイテム合成の項目で紹介させていただいたため、現状はDB以外でもダメージが向上する要因があるという認識で問題ありません。

また、通常攻撃については、近接武器、魔法武器どちらもMPを消費せずに攻撃が行えますが、ダメージ式は固定のため、ダメージは特殊攻撃よりも低くなっています。

特殊攻撃

特殊攻撃は、スキルや魔法、鍊成具を用いた攻撃のことを指しています。射程範囲や攻撃力についてはスキル・魔法・鍊成具にききかかっていますので、そちらを参考にしうえで使用していただければと思います。

特殊攻撃のダメージ算出に関しては以下の式で算出されています。

{(スキル・魔法・鍊成具攻撃力 + 添加属性 + 特性DB補正) × 弱点抵抗属性} × 特性特攻

弱点抵抗や特性特攻、特性DB補正などの分からない単語が出てきましたが、弱点抵抗については、弱点はそのまま弱点属性でダメージが2倍となります。逆に抵抗は属性に耐性を持っており、ダメージが半減することが知られています。

特性特攻に関しては、こちらはダンジョン探索に深くかかわってくるので、ダンジョン探索の項目で紹介させていただきます。こちらの特性特攻も基本的にはそれまでに算出されたダメージを倍にする効果がありますが、すべての敵対存在ではなく、ごく一部であることも付け加えておきます。

ダメージ補足

先ほどもでは与えるダメージについてご紹介させていただきましたが、ここではダメージを減らす方法についてご紹介させていただきます。

ダメージを減らす方法については、2つ存在しており、1つが装甲・抵抗、もう1つがスキルによる回避などです。

装甲・抵抗

こちらについてはキャラクターシートの見方でも紹介させていただきましたが、装甲が近接攻撃のダメージを減少させてくれるものになり、抵抗は魔法攻撃のダメージを減少させてくれるものになります。

2つの数値に関しては現在は基本的にスキルスタイル内のスキルが防具による強化でしか上昇しません。今後システムの追加などで強化方法などは考えるつもりではありますが、本書のみのルールでは2つの方法でしか強化できないということに注意してください。

スキルによる回避など

スキルや魔法においては回避またはカウンターを行えるものもあります。こちらは完全に攻撃を無効にしてくれるという利点がありますが、基本的にディレイを行うことを前提に設計されているため、発動が安定しない場合も多々あります。

カウンタースキルだけになりますが、基本的にカウンタースキルを発動する際には自身の命中と敵の命中の対抗ロールが発生します。そこで成功した場合カウンター攻撃が可能となり、失敗した場合回避自体は成功となります。

ダメージ倍率

アルカナ・シンフォニクスのスキルスタイルや後の紹介する特性・魔法特性には様々な要因でダメージを増幅する要素が存在します。ただ、表記に違いがあるため、その違いについてご紹介いたします。基本的には以下のような分類分けでダメージが上昇します。

- ・純粋なDBの加算
- ・DBにかかる乗算
- ・ダメージ全体にかかる乗算

上から順に説明していくと、「純粋なDBの加算」はダメージ算出時の基礎ダメージにおける加算が行われます。左の「特性DB補正」がそれにあたります。

次に、「DBにかかる乗算」は添加属性や特性DB、自身の近接・魔法DBの合計値にかかる倍率となり、最後の「ダメージ全体にかかる乗算」というものが、先ほどもでのダメージにかかる最終的な乗算となります。

ディレイアクション

本システムには 1 ラウンドに 1 回 AGI を任意分減少させて行動を遅延させることができるディレイというアクションがあります。このディレイは「行動全体の遅延のための待機」という意味合いがあり、先に移動を行った場合や攻撃を行った場合は使用することが出来なくなります。

相手の行動を伺いながら行動ができるディレイですが、他にもメリットが存在しており、ディレイを行い攻撃してくる敵の行動順に合わせる、それよりも遅い行動順にした場合、カウンターで発生する命中対抗ロールが自動成功扱いとなります。

また、同様に攻撃を予測するという状態にもなるため、そのラウンド中 1 回のみ回避が自動成功にもなります。

回避疲労

アルカナ・シンフォニクスにおいては、自身の手順を消費した後も通常の回避が可能となっています。この際には、敵の命中ロールと自身の回避ロールの対抗ロールが発生します。

この通常回避については、ラウンド内で何度も可能となってきますが、1 度回避を行うと、PC は【回避疲労】という状態になってしまいます。

回避疲労は、1 度回避をするごとに自身の回避値が 1 ずつ下がっていく状態になります。回避疲労が続くのはそのラウンド内だけとなるため、次ラウンドには持ちこさないようになっています。なので、同じラウンド内で回避をするにはある程度のペナルティが発生するというだけで抑えて貰えれば幸いです。

状態異常

戦闘中、また探索中にトラップを起動させたことにより状態異常になることがあります。この状態異常は【アルカナ・シンフォニクス】においては計 12 個存在しており、それぞれ効果が異なります。

効果の違いは主に戦闘に直結するものがほとんどですが、中には装甲に影響してくるものやステータスが減少するものもあるため、PL は状態異常にかかった場合、わかりやすく記載するようにして、GM は状態異常の把握をしっかりと行うようにしてください。

状態異常の名称と内容については下の表のようになっています。こちらを参照して、どのような状態異常になっているか事前に把握しておくスムーズな進行につながっていくと思います。

状態異常の治し方

状態異常から回復をする場合は、基本的にスキルによる回復またはアイテムによる回復、時間経過のいずれかしかありません。

そのため、状態異常の管理としては錬金術師が作るポーションなどが重要となってきます。

ポーションなども錬成具に入ってくるのですが、だれでも使える、必要なものに関しては世界各国にいる錬金術師が店に卸すこともあるので、お店などで購入が可能となっています。

アイテム売買などについては、探索の項目で扱うため、そちらを参照していただければ幸いです。

状態異常の中には宣言するだけで治るもの、【虚弱】という状態異常が存在しますが、こちらは説明にもある通り、街に戻るかダンジョン内イベントの休憩中にしか装備の修理ができないため、こちらは運によっては最後まで解除できない状態異常となるでしょう。そうした場合のためにも、状態異常に対する対策はしっかりと行うことを推奨いたします。

状態異常個別の紹介は 70P に表を載せていますので、そちらで確認していただければ幸いです。

HP がなくなったとき

【アルカナ・シンフォニクス】において戦闘中、または状態異常などによって探索中に HP がなくなった場合、【瀕死】という状態になります。

瀕死状態になった際、1 ラウンド以内に HP を 1 でも回復できれば瀕死状態が解除され、行動が可能となりますが、ラウンドに間に回復が間に合わなかった場合、死亡扱いとなり、以降キャラクターの操作が不可能となります。



ダンジョン探索

ダンジョン探索

この項目ではダンジョン探索の流れについてご紹介していきます。

ダンジョン探索にはまずダンジョンマップが必要となってきます。マップに関しましては次のようなものとなっております。

※ダンジョンマップに関しては、クイックスタート版ではルナイル帝国のものに限ってご紹介させていただきます。他のダンジョンについては製品版でご確認いただければ幸いです。

エレット＝ペイス森林

	End	22	21	20	19
18	17			16	
	15	14		13	12
11	10	9		8	
	7	6	5	4	3
	2	1	Enter		

マップの見方としては、Enterと書かれてあるところがダンジョンの入口で、番号を振っているマスに関してはすべてイベントが発生するマスとなり、イベントはイベント表があるので、そちらを参照いただければと思います。また、番号については基本的にGMがイベント管理をしやすくするために振っているだけであり、それ以上の意味はありません。

Endの表記に関しては、ダンジョンの終着点を意味していますが、シナリオの都合により、別の場所が目的になっても問題ありません。あくまでEndはそのダンジョンにおける終わりの目安だけで、目的地とは別であるため、臨機応変に自由にイベントをくみ上げてください。

また、階層が分かれているダンジョンもあり、その場合はEndの代わりにNextという表記がされています。その場合は次の階層のEnterに移動をするマスなので、GMは次のマップの用意を行ってください。

マップ内の黒くなっている部分は移動ができない場所であり、例えば今回が森林のマップであれば、集中的に木が生えており、足の踏み場が全くない場所などになります。このあたりの表現についてはGMの裁量かシナリオに指定があればそちらに従う形で問題ありません。

ダンジョン内での移動

ダンジョン内での移動については、基本的に1マスだけの移動となります。移動できる方向については戦闘と同じで、上下左右のいずれかにしか動けません。斜めの移動ができないのでそこはご注意ください。

また、ダンジョン内ではトラップが設置されていることもあり、トラップの中には来た道を戻されるトラップもあります。ただ、トラップについては基本的に1シナリオ1回までの発動となるため、一度トラップを作動させた後は通れるため、もう一度同じマスに移動するということも可能です。

ダンジョン内のトラップ

移動の項目や状態異常の項目でも触れたようにダンジョン内には様々なトラップが用意されています。トラップの中には状態異常にさせるもののほか、ダメージが発生させるものなどが存在します。

回避方法はダンジョンマップ一覧の後に載せているトラップ一覧を確認いただければ幸いです。

また、シナリオ製作者様に関しましては、ダンジョンイベントの設定の際にトラップをトラップ一覧から選んでいただくか、ご自身で名前と内容を設定していただいても構いません。あくまで本誌に載っているトラップ一覧は一例のため、より良いものがあればご自身で考えていただいたトラップを採用していただいても問題ありません。

モンスタードロップ素材について

ダンジョンでは戦闘イベントまたはモンスターとの接触するイベントが必ずと言っていいほど発生することでしょう。その際にも、モンスターを討伐するとドロップ素材が手に入り、こちらにもギャザリングとクォリアスの効果が反映させます。

ただ、途中で倒し損ねてしまった場合、モンスターのHPが残って逃げてしまう場合もあるでしょう。そういった場合は、自身のLUK値と対象となったモンスターのHPを比べた際に、LUK値が上回っていれば落とし物として素材が入手できていいかもしれません。

ただ、こうした落とし物の場合はギャザリング等の効果は反映させない方がいいでしょう。そこはGMの裁量にお任せいたします。

エレット=ペイス森林

	End	22	21	20	19
18	17			16	
	15	14		13	12
11	10	9		8	
	7	6	5	4	3
	2	1	Enter		

コリント平原

Enter					
1	2	3		4	5
6		7	8	9	10
11	12	13			14
15	16	17			18
19		20	21	22	End
		23	24		

セレス遺跡 B1F

7	8	9	10	11	12
5		6			Next
1	2	3	4		
Enter			13		
			14		Next
			15	16	17

セレス遺跡 B2F

End	14	10	5	3	1
		11	6		Enter
			7		
		12	8		Enter
15	13	9	4	2	

ダンジョンイベント一覧

ダイス	イベント内容	内容
1	アイテム採取/植物・野菜・果実分類	該当分類でのアイテム採取ができる
2	アイテム採取/粉・鉱石分類	
3	アイテム採取/燃料・水・虫分類	
4	アイテム採取/菌類・魚介・雑貨分類	
5	モンスター戦闘/推奨レベル	推奨レベルのモンスターとの戦闘が起こる
6	モンスター戦闘/低レベル	推奨レベル以下のモンスターとの戦闘が起こる
7	モンスター戦闘/高レベル	推奨レベル以上のモンスターとの戦闘が起こる
8	モンスター戦闘/強敵	ボスステータスを有したモンスターとの戦闘が起こる
9	モンスターハウス	PC人数の二倍のモンスターとの戦闘が起こる
10	トラップエリア	トラップが発生する
11	休憩	休憩ができるエリアとなる
12	イベントエリア	旅商人がいたり、NPCなどがいたり、シナリオ関係のイベントが発生する

トラップ一覧

トラップ名	効果
飛び出し針	壁から針が飛び出てくる。エリアにいるPCに1D6のダメージ。 幸運判定によって回避可能。またダメージは装甲で減少。
毒針	壁から毒針が飛び出てくる。エリアにいるPCに1D6のダメージと毒状態にする。 幸運判定によって回避可能。またダメージは装甲で減少。
毒ガス	エリアが毒のガスで満たされる。エリアにいるPCを毒状態にする。 回避不可能。
猛毒ガス	エリアが毒のガスで満たされる。エリアにいるPCを猛毒状態にする。 回避不可能。
酸の霧	酸の霧がエリアを満たす。エリアにいるPCを虚弱状態にする。 回避不可能。
落石トラップ	天井から数多の石が落ちてくる。エリアにいるPCに2D6のダメージ。 回避スキル/魔法または防御スキル/魔法で軽減・無効化可能。
麻痺針	壁から麻痺針が飛び出てくる。エリアにいるPCに1D6のダメージと麻痺状態にする。 幸運判定によって回避可能。またダメージは装甲で減少。
爆音床	踏むと大きな音が鳴り響き、モンスターを引き寄せる。 幸運判定に失敗したらモンスターとの戦闘が開始する。
脱力の霧	吸い込むと脱力感に襲われる霧が充満する。エリアにいるPCのMPを1D6減少させる。 回避不可能。
忘却の音	何やら音が鳴り響いている。エリアにいるPCを忘却状態にする。 知識判定によって回避可能。
炸裂光	エリア全体が光で満ちる。エリアにいるPCを盲目状態にする。 幸運判定によって回避可能。
泥の波	一方向から泥が流れ込んでくる。エリアにいるPCを鈍足状態にする。 幸運判定によって回避可能。
濁流	一方向から濁流が流れてくる。エリアにいるPCに1D6のダメージ。 また、1手番前のエリアに戻される。幸運判定によって回避可能。
転移領域	エリア全体に強制移動の魔法陣が現れる。エリアにいるPCをEnterまで戻す。 幸運判定によって回避可能。
風化の風	触れると風化する風が吹く。エリアにいるPCのアイテムを1つ壊す。 幸運判定によって回避可能。
劣化の雨	触れると質が悪くなる雨がエリアに降り、エリアにいるPCのアイテム1つの品質を0にする。 幸運判定によって回避可能。
不思議な床	見ただけで気分が悪くなる床がエリア全体に広がっている。 エリアにいるPCをいずれかの状態異常にする。幸運判定によって回避可能。
落とし穴	エリアに巨大な落とし穴が現れる。ダメージはないが幸運判定に失敗するとモンスターとエンカウントする。
落雷	エリア強烈な雷が落ちる。エリア内のPC 1人に1D6のダメージと感電状態にする。 幸運判定によって回避可能。

ダンジョン内の採取アイテム

【アルカナ・シンフォニクス】では、ダンジョン内で素材アイテムを入手できるイベントがあります。そのイベントでは、ダンジョンごとに設定された採取データをもとに D66 を振ってアイテムを確定させるところから始まります。

アイテムが決まりましたら、アイテムには品質が存在し、品質を決定させるロールを行います。品質を決める基礎ロールは、以下のような式になります。

1D6 × 5

品質ロールに関しては、初期の状態だと最大が 30 までとなりますが、こちらの品質上限につきましては、スキルスタイル内のスキルである〈クオリアス〉というスキルで上昇させることができ、最大 3D6 × 5 まで上昇させることができます。

※クオリアスの効果は製品版では最大 3D6*5 となりますが、体験版では 1 つ上の 2D6*5 までの実装までになっております。こちらの仕様はご了承ください。

品質につきましては、特性というものにも関係してくるため重要になってきます。特性は品質 30 ごとに 1 つ増えるようになっており、最大 3 つまで特性がつくようになります。

特性に関しましては、100 個存在しており、特性ロールを 1D100 で行い、出目を特性一覧を参照して確定させてください。特性一覧については採取一覧の後に載せておきますので、ご確認くださいませ幸いです。

採取と品質の補足

先ほどまでは簡単に採取と品質についてご紹介させていただきましたが、少しだけ補足事項があるため、そちらも紹介させていただきます。

まず採取についてですが、品質についてスキルスタイル内のスキルで向上することはご紹介させていただきましたが、もう 1 つ〈ギャザリング〉というスキルがすべてのスキルスタイル内のスキルに存在しており、こちらのスキルは 1 回の採取イベントでは 1 つの素材しか手に入れないのですが、最大 2 回採取回数を増やしてくれるというスキルになります。

※ギャザリングに関しても製品版では最大 2 回まで採取回数が増えますが、クイックスタート版では 1 回までしか上昇しないようになっておりますので、ご了承ください。

採取できる数が増えれば、ロールする回数も増えて、処理が多くなりますが、その分アイテム合成の際に使える素材が増えるため、1 シナリオ内でのアイテム合成の幅が広がるのが期待できます。

次に品質についての補足になりますが、体験版では採取素材では 2D6*5 となり、最大 60 までの品質のものが取れますが、錬金術の場合は、スキルの関係上最大 30 までとなってしまいます。こちら合わせてご了承くださいませ幸いです。

戦闘ドロップにおいても効果が発揮されますが、この際のギャザリングの効果は、モンスター 1 体につき 1 個増加ではなく、総ドロップ数 +1 というような判定となります。そのため、ギャザリング保持者がいた場合、ドロップ判定に加えて、追加で PC が 1 回 2d6 で判定を行うというような形になります。

休憩イベントでできること

ダンジョン内のイベントには休憩というイベントが存在しています。この球形のイベントが出たときにできることはいくつか存在しているため、そちらのご紹介をさせていただきます。

簡易錬金術

簡単な錬金術を行えます。品質などに制限はかかりますが、ダンジョン内でもアイテムの補給が可能な行動となります。詳細はアイテム合成の錬金術でご紹介いたします。

体力などの回復

休憩を行うと、HP と MP を回復することが可能です。回復量は最大値の 4 分の 1 を回復することができます。この時の回復量計算における小数点以下は切り捨てになりますのでご注意ください。

虚弱の解除

休憩中では状態異常の虚弱の解除を行えます。虚弱の解除は宣言をするだけで簡単に行えるため、虚弱状態がついている場合は必ず宣言を行うように癖をつけるといいかもしれません。

スキル・魔法・アイテムの使用

スキルや魔法、アイテムの使用は休憩中でなくとも可能ですが、休憩中にもできるためご紹介させていただいています。HP の回復や状態異常の回復などが時間無制限でできますので、しっかりと次の探索の準備をしてから休憩を終えましょう。

ただ、時間無制限といっても良識の範囲内で収めるように心がけましょう。長々とロールプレイなどしていると時間が間延びしてしまい、日程調整などをしなければいけない可能性があるため、できる限り素早く終わらせるような心がけをしましょう。

その他思いつくイベント

休憩と言えバのイベントを PL か GM が思いついた際には、その行動をとっていただいても構いません。PL が思いついた場合は必ず GM に許可を取るようにしましょう。ただし、採取は別イベント扱いのため行えないので注意してください。

採取データ

エレットベイス/植物・果実・野菜	ダイス
カンロトウ	11-13
スティーリネクタリン	14-16
エレイスナッツ	21-23
イオンボタン	24-26
カイドク草	31-33
チュ草	34-36
ジュウチュ草	41-43
エンオスナス	44-46
ライラック	51-53
アカリクサ	54-56
ディオトランド	61-63
シトリア	64-66

エレットベイス/燃料・水・虫	ダイス
ナタネ油	11-13
黄金油	14-16
オックウッド樹皮	21-23
天然水	24-26
ヘドロ水	31-33
夜光水	34-36
ヘビメチョウ	41-43
スイホウホタル	44-46
ヤマトルリ	51-53
スターホッパー	54-56
ウィドルホッパー	61-63
ヤツホシ	64-66

コリント/植物・果実・野菜	ダイス
カンロトウ	11-13
スティーリネクタリン	14-16
ダーティーザクロ	21-23
スティーリネクタリン	24-26
カイドク草	31-33
チュ草	34-36
ガカイドク草	41-43
コリントメト	44-46
ライラック	51-53
アカリクサ	54-56
ディオトランド	61-63
パチパチザクロ	64-66

エレットベイス/鉱物・粉	ダイス
鉄塊石	11-13
プラズマ鉄石	14-16
石片塵	21-23
シルディシエル	24-26
流星晶	31-33
シトロン	34-36
黄土	41-43
粘土質な土	44-46
ガンパウダー	51-53
風光明石	54-56
黒鉄石	61-63
朽ちた骨粉	64-66

エレットベイス/菌類・魚介・雑貨	ダイス
ジンマウオ	11-13
ヌマザメ	14-16
シャボンバイ	21-23
ブランマッシュ	24-26
サボンダケ	31-33
ミストピルツ	34-36
魔物の骨	41-43
謎の卵	44-46
鋭い爪	51-53
荒い糸	54-56
古びた荒縄	61-63
魔物の牙	64-66

コリント/鉱物・粉	ダイス
鉄塊石	11-13
プラズマ鉄石	14-16
石片塵	21-23
シルディシエル	24-26
流星晶	31-33
石粉	34-36
黄土	41-43
粘土質な土	44-46
ホービーパウダー	51-53
風光明石	54-56
黒鉄石	61-63
朽ちた骨粉	64-66

コリント/燃料・水・虫	ダイス
ナタネ油	11-13
黄金油	14-16
オックウッド樹皮	21-23
天然水	24-26
ヘドロ水	31-33
夜光水	34-36
ヘビメチョウ	41-43
スイハウホタル	44-46
ヤマトルリ	51-53
スターホッパー	54-56
ウィドルホッパー	61-63
ヤツホシ	64-66

コリント/菌類・魚介・雑貨	ダイス
ジンマウオ	11-13
ヌマザメ	14-16
シャボンバイ	21-23
ブランマッシュ	24-26
サボンダケ	31-33
ミストピルツ	34-36
魔物の骨	41-43
謎の卵	44-46
鋭い爪	51-53
荒い糸	54-56
古びた荒縄	61-63
魔物の牙	64-66

セレヌス/植物・果実・野菜	ダイス
スターリーフルーツ	11-13
コウハクライチ	14-16
スティリーネクタリン	21-23
ガカイドク草	24-26
トライデンス	31-33
ライラック	34-36
ルナピナス	41-43
チュ草	44-46
コリントメト	51-53
エンオスナス	54-56
ディオトラント	61-63
エレイスナッツ	64-66

セレヌス/鉱物・粉	ダイス
鉄塊石	11-13
プラズマ鉄石	14-16
ホワイトフリーゼ	21-23
ブラッキーフリーゼ	24-26
コスミティア	31-33
石粉	34-36
焦げた砂	41-43
砕かれた炭	44-46
ユニオレ結晶	51-53
スターリーサファイア	54-56
黒鉄石	61-63
朽ちた骨粉	64-66

セレヌス/燃料・水・虫	ダイス
ナタネ油	11-13
黄金油	14-16
オックウッド樹皮	21-23
天然水	24-26
ヘドロ水	31-33
夜光水	34-36
ヘビメチョウ	41-43
スイハウホタル	44-46
ロックエレミータ	51-53
竜木片	54-56
スモッグキャタピラ	61-63
サンダスラグ	64-66

セレヌス/菌類・魚介・雑貨	ダイス
ジンマウオ	11-13
コークスコーラル	14-16
ホシザメ	21-23
ジェリッツピッツ	24-26
サボンダケ	31-33
ミストピルツ	34-36
魔物の骨	41-43
謎の卵	44-46
鋭い爪	51-53
荒い糸	54-56
古びた荒縄	61-63
魔物の牙	64-66

特性データ

番号	継承	特性名	効果
1		高級品	売価価格を100ゴールド上乘せする
2		最高級品	売価価格を500ゴールド上乘せする
3	×	品質上昇Ⅰ	アイテムの品質を10上昇させる
4	×	品質上昇Ⅱ	アイテムの品質を20上昇させる
5	×	品質上昇Ⅲ	アイテムの品質を30上昇させる
6		タフネスⅠ	HPを10上昇させる
7		タフネスⅡ	HPを20上昇させる
8		タフネスⅢ	HPを30上昇させる
9	武器のみ	アタックブーストⅠ	近接DBを3上昇させる
10	武器のみ	アタックブーストⅡ	近接DBを6上昇させる
11	武器のみ	アタックブーストⅢ	近接DBを10上昇させる
12	武器のみ	マジックブーストⅠ	魔法DBを3上昇させる
13	武器のみ	マジックブーストⅡ	魔法DBを6上昇させる
14	武器のみ	マジックブーストⅢ	魔法DBを10上昇させる
15	防具のみ	軽量化	装甲が3減少する代わりに、回避値が3上昇する
16	防具のみ	超軽量化	装甲が5減少する代わりに、回避値が5上昇する
17	防具のみ	風の装甲	装甲が5減少する代わりに、回避値が10上昇する
18	防具のみ	重量化	回避値が3減少する代わりに、装甲と抵抗が2ずつ上昇する
19	防具のみ	超重量化	回避値が5減少する代わりに、装甲と抵抗が3ずつ上昇する
20	防具のみ	重力の壁	回避値が5減少する代わりに、装甲と抵抗が5ずつ上昇する
21	アイテムのみ	回復力上昇Ⅰ	アイテムによる回復量を10増やす
22	アイテムのみ	回復量上昇Ⅱ	アイテムによる回復量を20増やす
23	アイテムのみ	回復量上昇Ⅲ	アイテムによる回復量を30増やす
24		アビリティⅠ	主能力値を1上昇させる
25		アビリティⅡ	主能力値を2上昇させる
26		不屈の意志	HPが10減るごとに近接DBを1上昇させる
27		反骨精神	HPが10減るごとに近接DBを2上昇させる
28		向上心Ⅰ	獲得経験値を1割増やす
29		向上心Ⅱ	獲得経験値を2割増やす
30	×	属性値増加Ⅰ	アイテムの属性値を1増やす
31	×	属性値増加Ⅱ	アイテムの属性値を2増やす
32	×	技術の手助けⅠ	錬成時、達成値を2上昇させる
33	×	技術の手助けⅡ	錬成時、達成値を5上昇させる
34		孤軍奮闘	戦闘中、近接状態の味方がいないときDBを10ずつ上昇させる
35		リンクエナジーⅠ	同じ特性を持っている味方がいる場合、DBを5ずつ上昇させる
36		リンクエナジーⅡ	同じ特性を持っている味方がいる場合、DBを10ずつ上昇させる
37		リンクエナジーⅢ	同じ特性を持っている味方がいる場合、DBを15ずつ上昇させる
38		集中力Ⅰ	命中値を1上昇させる
39		集中力Ⅱ	命中値を2上昇させる
40		集中力Ⅲ	命中値を3上昇させる
41	アイテムのみ	クイックユース	全力行動値での移動後でもアイテムが使用できる
42	アイテムのみ	風の導き	アイテム使用後3Rの間、行動値をそれぞれ2上昇させる

43	アイテムのみ	剛腕の加護	アイテム使用后3Rの間、DBをそれぞれ5上昇させる
44	アイテムのみ	岩石の加護	アイテム使用后3Rの間、装甲と抵抗を5ずつ上昇させる
45	武器のみ	エクリプスⅠ	この特性がついている武器で通常攻撃をした時、対象からMPを2奪う
46	武器のみ	エクリプスⅡ	この特性がついている武器で通常攻撃をした時、対象からMPを3奪う
47	武器のみ	エクリプスⅢ	この特性がついている武器で通常攻撃をした時、対象からMPを5奪う
48		ツクヨミⅠ	毎ラウンドMPを1ずつ回復する
49		ツクヨミⅡ	毎ラウンドMPを2ずつ回復する
50		ツクヨミⅢ	毎ラウンドMPを3ずつ回復する
51		アマテラスⅠ	毎ラウンドHPを2ずつ回復する
52		アマテラスⅡ	毎ラウンドHPを4ずつ回復する
53		アマテラスⅢ	毎ラウンドHPを5ずつ回復する
54		マテリアⅠ	MPを5増加する
55		マテリアⅡ	MPを10増加する
56		マテリアⅢ	MPを15増加する
57		ジャイアントキリング	自分よりレベルが高い対象を攻撃するとき、レベル差分DBを増加する
58		モンスターハンター	魔物分類のモンスターを攻撃するとき、ダメージを倍にする
59		ビーストハンター	魔獣分類のモンスターを攻撃するとき、ダメージを倍にする
60		フェアリーハンター	妖精分類のモンスターを攻撃するとき、ダメージを倍にする
61		ミスティックハンター	幻獣分類のモンスターを攻撃するとき、ダメージを倍にする
62		ワイバーンハンター	飛竜分類のモンスターを攻撃するとき、ダメージを倍にする
63		バーストエナジー	魔法のMP消費量が倍になるが、ダメージも倍になる
64		全力攻撃	スキルのMP消費量が倍になるが、ダメージも倍になる
65		トレーダーⅠ	買い物する際に購入価格が1割引きとなる
66		トレーダーⅡ	買い物する際に購入価格が2割引きとなる
67		トレーダーⅢ	買い物する際に購入価格が半額となる
68		月の導き	遺跡ダンジョン内において回避値と命中値を10増加させる
69		日の導き	野外ダンジョン内に置いて回避値と命中値を10増加させる
70	アイテムのみ	神代の名残	アイテム使用后3Rの間、DBが二倍となるが、3R後気絶する
71	アイテムのみ	致命の一撃	自身よりレベルが低い対象を攻撃するとき、最大ダメージを与える
72		レジストⅠ	抵抗を1上昇させる
73		レジストⅡ	抵抗を2上昇させる
74		レジストⅢ	抵抗を5上昇させる
75		ガードⅠ	装甲を1上昇させる
76		ガードⅡ	装甲を2上昇させる
77		ガードⅢ	装甲を5上昇させる
78		奇襲	自分が狙われなかった次ターン、DBをそれぞれ10上昇させる
79		固定砲台	行動値を0にする代わりに、DBと命中率を二倍にする
80		被虐思考	装甲と抵抗を-10にして、さらに全属性が弱点となる
81		加虐思考	ダメージを受けている対象に攻撃するときDBを10上昇させる
82		生命変換	攻撃するたびにHPが5減少するが、DBを10上昇させる
83		ファイアーウィーカーⅠ	火属性が弱点のモンスターを攻撃するときDBを5上昇させる
84		ファイアーウィーカーⅡ	火属性が弱点のモンスターを攻撃するときDBを15上昇させる
85		アクアウィーカーⅠ	水属性が弱点のモンスターを攻撃するときDBを5上昇させる

86		アクアウィーカーⅡ	水属性が弱点のモンスターを攻撃するときDBを15上昇させる
87		ストームウィーカーⅠ	風属性が弱点のモンスターを攻撃するときDBを5上昇させる
88		ストームウィーカーⅡ	風属性が弱点のモンスターを攻撃するときDBを15上昇させる
89		ボルトウィーカーⅠ	雷属性が弱点のモンスターを攻撃するときDBを5上昇させる
90		ボルトウィーカーⅡ	雷属性が弱点のモンスターを攻撃するときDBを15上昇させる
91		シャインウィーカーⅠ	光属性が弱点のモンスターを攻撃するときDBを5上昇させる
92		シャインウィーカーⅡ	光属性が弱点のモンスターを攻撃するときDBを15上昇させる
93		ダークウィーカーⅠ	闇属性が弱点のモンスターを攻撃するときDBを5上昇させる
94		ダークウィーカーⅡ	闇属性が弱点のモンスターを攻撃するときDBを15上昇させる
95	×	至極の一品	売価価格を1000ゴールド上乘せする
96	×	究極の一品	売価価格を1500ゴールド上乘せする
97		アルカナⅠ	HPとMPを5上昇させる
98		アルカナⅡ	HPとMPを10上昇させる
99		アルカナⅢ	HPとMPを15上昇させる
100	武器のみ	原初の夢	魔法の威力を2倍にするが、毎ラウンドHPが15削られていく





アイテム合成

アイテム合成システム

この項目では、【アルカナ・シンフォニクス】の肝と言えるアイテム合成システムについてご紹介させていただきます。

【アルカナ・シンフォニクス】におけるアイテム合成システムは【錬金術】【魔法合成】【属性添加】と3つ存在しております。それぞれでできること、処理するところが変わってくるので、1つずつ紹介させていただきます。

錬金術

最初に紹介させていただくのは、アイテム合成システムの中でも最も重要な錬金術からです。【アルカナ・シンフォニクス】のシステムの根幹は元々ファンタジー×錬金術のTRPGを作りたいというところから始まっており、錬金術は【アルカナ・シンフォニクス】における主軸のシステムとなっています。

錬金術におけるシステムについては以下の3点からなり成り立っています。

- ①素材アイテムの合成
- ②品質の算出
- ③特性の継承

こちらをそれぞれご紹介させていただきます。

素材アイテムの合成

ファンタジー作品などにおける錬金術と言えば、様々なアイテムを素材として合成して別のアイテムを作ることが多いと思われます。【アルカナ・シンフォニクス】でも、そうした錬金術のシステムにならってアイテム合成ができるようにしています。

アイテム合成には、まずレシピを開放する必要があります。こちらはスキルスタイル内にある【アルケミアレシピ】というもので解放可能です。レシピにもレベルがあり、スキルも同様にレベルが振られているため、順次解放できていくという感じです。現状作れるアイテムレシピに関しては、データセクションに載せておくので、そちらを参照ください。

次にレシピを解放した後は、調合が始まります。調合に必要なとなるのは、キャラクターのDEXとアイテムについている属性値というものになってきます。

属性値はすべてのアイテムについており、レシピにはそれぞれ必要な属性値が書かれてあるので、その属性値を超えられるようにアイテムの選別を行います。

属性値をクリア出来たら、調合ができますが、その際にレシピには目標値が設定されており、錬金術でも達成値が目標値を越えなければ失敗扱いで素材は失われてしまいます。錬金術における達成値算出は通常の算出とは違い以下の式のようになります。

DEX+ 必要超過属性値 + スキル等による補正

ロールの必要はなく、ただただDEXとスキルや特性の補正、さらにレシピに必要とされていた属性値以上の属性値の合計値を達成値にすることが可能です。文字だけの説明ではわかりにくかったと思いますので、実際にどういうふうになるかという例を見てみましょう。

		必要属性値					必要素材
調合目標	火	水	風	雷	光	闇	
ポーション I		2	2				水分類

		属性値					
材料	火	水	風	雷	光	闇	
チヨ草			1		1		水分類
天然水		1					
アイスカルボス		1	1				
合計値		2	2		1		

錬金術達成値 使用キャラ DEX : 13(仮)+ アルケミアレベル I

DEX13+ 超過 0+ スキル 2=15

上の表では実際の〈ポーション I〉のレシピを元に調合をしようとしています。前提条件として使用キャラクターのDEXは13で〈アルケミアレベル I〉という達成値を2上昇させるスキルを取得している状態で錬金術を行います。

表を見てみると、今回の必要素材が【水分類】となっているため、水分類の中から【天然水】を選択し、その後は自由に選択ができるので、水属性と風属性を持っている素材を選び、属性値合計が、水2風2光1という状態で、ポーションの必要な属性値条件はクリアできたので、調合ができる状態になりました。

調合するために、先ほどの式にそれぞれをあてはめると、表のような式になります。光属性が超過しているはずなのに0になっていることについては、あくまでレシピとして必要とされている属性値で超過した場合となるため、今回は水と風がちょうどの数値のため超過属性値は0となります。あとはスキルで達成値を2上昇させて、達成値は15となりました。

ポーション I の目標値は15のため、ぎりぎりで錬成が成功するという感じです。また、この時の達成値が目標値の2倍になった場合は、大成功という状態になり、錬成時の品質が2倍になります。品質の算出に関しては、次の項目でご紹介します。

※アルケミアレベルは製品版のみに実装されているスキルとなっています。そのためクイックスタート版では仕様でないことご了承ください。

品質の算出

アイテムにはすべて品質が存在するということは採取の項目でご紹介させていただきましたが、錬金術で錬成したアイテムにも例外はありません。では、錬成具の品質はどのように決められるかというと、「素材アイテムの品質÷5の累計」となります。

簡単に言えば、品質ロールの際に出た出目の合計値がそのまま錬成具の品質に直結してくるということです。

ただ、大成功をした場合は、先ほどもご紹介させていただいたように、品質が2倍となるため、DEXを底上げしてくれる装備またはスキルなどを積極的に所得していくといいでしょう。

品質については、後ほどの特性を継承できる数にも影響してきますので、高ければ高いほど良い結果となりますが、クイックスタート版では錬

成の調合成功でも、品性はかなり限られてくるため、限られている中でどのようなアイテムを作れるかを考えながら錬金術のシステムを使うときは楽しんでいただければ幸いです。

特性の継承

採取の項目でアイテムには特性がつくということもご紹介させていただきました。さらに特性は品質が 30 ごとに 1 つ増え、最大 3 つになるということも触れましたが、こちらの特性は錬成の際に継承することができます。

百聞は一見に如かずということで、まずは特性の継承に関する表を見ていただきます。

材料	特性		
チユ草	タフネス I	不屈の意思	マテリア I
天然水	タフネス I	品質上昇 I	マテリア I
アイスカルボス	トレーダー I	品質上昇 I	マテリア I
継承可能	タフネス I	マテリア I	マテリア II

上の表は、先ほどの錬成の際に出したものに、特性がついていた場合を想定したときの表になります。ここで重要な点は以下の 3 点となります。

- ① 1 つしかない特性は継承できない
- ② 2 つある特性が引きつげるが例外も存在する
- ③ 3 つ以上ある特性はランク上昇が可能

こちらを 1 つずつ細かく見ていきます。

1 つしかない特性は継承できない

表に【トレーダー I】や【不屈の意思】のような総合して 1 つしかない特性はどのような特性であっても継承することはできません。

2 つある特性が引きつげるが例外も存在する

表でいう〈タフネス I〉がこれに該当します。タフネス I が 2 つ存在していることから、継承の対象となっています。

同様に〈品質上昇 I〉も 2 つありますが、継承可能の欄に存在していません。こちらは品質上昇 I という特性自体がそもそも継承ができない特性ということがあり、欄が足りなかったからという訳ではなく、そもそも継承ができないため継承可能の欄に存在していないという状況です。

品質上昇 I のように継承ができない特性はほかにも存在しており、また武器のみやアイテムのみに継承ができる特性もあり、そこも特性一覧に表記しているので、そちらで確認していただければと思います。

3 つ以上ある特性はランク上昇が可能

今回の表でいう〈マテリア I〉がこの継承項目に該当します。ただ、ランク上昇する特性と、ランク上昇しない特性が存在しており、I などのローマ数字が書かれている特性がランク上昇の対象特性となります。

簡易錬金術について

錬金術の中には簡易錬金術というものも存在しています。こちらは前のままで即席で錬金術を行うという物になります。

基本的にはダンジョン内で即席で行う錬金術となっており、ちゃんとした設備がない簡易的なものとなるため、通常の錬金術より品質が低くなるというデメリットはあります。ただ、探索中にもアイテムを補充できる、また品質が制限されるとはいえど、制限されている中での特性継承も行えるため、簡易錬金術はやれるとかなり便利な行動となっています。

簡易錬金術を行えるのはダンジョン内で休憩イベントに遭遇した場合のみに限ります。その点はご注意ください。

品質上限について

錬金術では品質 30 まで作成が可能ということをお話しさせていただきましたが、これはスキルスタイルの中にあるスキルである〈アルカナアルケー I〉を取得時になります。

また、〈アルカナアルケー I〉を取得していないと錬金術でも品質 30 未満までのアイテムしか作れません。簡易錬金術についても〈シンプリアルケー〉というスキルを取得していない状態ですと品質 25 未満の物しか錬金できません。

魔法合成

次に紹介させていただくのは、魔法合成というものになります。こちらはマジックスタイルを選択しているキャラクターに大きく関わってくるシステムとなっており、流れとしては大体錬金術と同じになっています。

ただ、算出式が微妙に異なったり、魔法合成には共通して必要な素材があるなどの差異があるため、簡単に紹介させていただきます。

魔法合成の達成値算出

では早速、錬金術の達成値計算とは違うということについて触れていきます。魔法合成における達成値の計算式は以下ようになります。

INT+ 超過属性値 + スキル等によるボーナス

変わった部分は、必要なステータスが DEX から INT に変わっているという点です。そのほかは同じですが、現状スキルによるボーナスが実装されていないため、魔法合成に関しては INT がかなり重要になってくると言えるでしょう。

共通する素材

魔法合成には、世界設定上共通して必要となる素材があります。それがスクロールです。ただ、このスクロールはなんでもいいわけではなく、【無記載スクロール】というアイテムが必要となります。

無記載スクロールはまだ何も魔法が封入されていないスクロールで、魔法を 1 つだけ封入することができる紙になります。

原初魔法にはこうしたスクロールは必要としませんが、汎用魔法は術式を簡略させるために必要不可欠な存在となっているため、無記載スクロールがなければいくら素材があっても魔法を作ることができません。

無記載スクロールについては汎用魔法が広がってからの国でも店で扱うようになっているので、困ったらお店での買い物をして個数をそろえましょう。

魔法特性

錬金術の紹介の際に、特性の継承を紹介させていただきましたが、魔法にも特性継承が行えるシステムがあります。

ただこちらに関しては、素材アイテムの品質が 50 ごとに付与される魔法特性というものを参照することになります。そのため、素材アイテムにつく特性は、通常特性が最大 3 つ、魔法特性が最大 2 つとなり、最大 5 つの特性がつくこととなります。

こちらは特に 2 つ以上という指定はなく、1 つでもあれば継承が可能です。3 つ以上でランク上昇というのは変わりません。

魔法特性は、データセクションに載せています。

属性添加

こちらはなかなか想像しづらいシステムかと思われますが、どんなものを説明すると、武器に属性を追加するというようなものです。現実にあるゲームでいえば、バンダイナムコから出ている【フリーダムウォーズ】にある属性添加のシステムとほぼ同じとなります。

【アルカナ・シンフォニクス】における属性添加については、ブレイドスタイルのキャラクターたちが行える行為になります。素材アイテムの属性値を利用して武器 / 防具に属性をつけていくというシステムになります。

属性添加のやり方は、素体となる武器を選んだあと、素材アイテムを選び、好きな属性値をそのまま付与できるというものになります。例を出すのであれば、先ほども出てきた【チユ草】には水と光の属性値がそれぞれ 1 ずつあります。

チユ草に含まれる属性値で好きな方を選び、武器に添加属性を追加することができ、この添加属性はそのまま属性 DB として扱うことができます。

属性添加をした武器には「○○ +n」というように、武器名の後に添加属性値の合計値を表記するようになるので、こちらも忘れないようによろしくお願いいたします。

また、製品版ではより強力な属性添加を行えますが、クイックスタート版では最大 +50 までとなっています。スキルによる解放ともなっていますので、重ねてご了承くださいれば幸いです。

この属性添加によって追加された添加属性についても、弱点・抵抗属性が適応されるため、場合によっては特化させた方が強いという状況も出てくるため、属性添加を行う際にはよく考えてから行うことを推奨します。

また、防具に属性添加も行え、手順としては同じとなりますが、防具に属性添加を行った場合、添加属性はダメージボーナスではなく、属性抵抗という扱いになり、属性魔法の威力を軽減することができるようになります。こちら +50 までの制限があり、すべての属性に割り振ることができますが、現状では複合属性の攻撃をしてくる敵は確認されていないので、特化のほうがいいとおきましょう。

素材の属性値について

ここまで素材アイテムには属性値がついているという話を前提に、【アルカナ・シンフォニクス】におけるアイテム合成システムのすべてをご紹介させていただきましたが、では実際に属性値はどのように決められているのかについていうと、それは素材固定です。

【アルカナ・シンフォニクス】に存在しているアイテムにはすべて、そのアイテムごとに属性値が設定されています。設定されている素材値を利用して、アイテム合成を行うことになります。

また、特性によって特性値が増えるものがありますが、こちらはそのアイテムが持つすべての特性値に適応されます。

例を上げると、先ほどのチユ草に【属性値増加 I】がついていれば、チユ草の属性値が水 1 光 1 から水 2 光 2 になるような感じです。

なので、属性値増加がついている素材アイテムを有効活用できるかも重要となってきます。それぞれのアイテムの属性値についてはこの後載せますので、そちらをご確認いただければ幸いです。



属性値データ

分類	アイテム名	火	水	風	雷	光	闇	買価	売価
果実	エレイスナッツ	1			1			400G	80G
果実	カンロトウ			1		1		400G	80G
果実	コウハクライチ			1	1			400G	80G
果実	スターリーフルーツ				1	2		600G	120G
果実	スティーリネクタリン				1			200G	40G
果実	ダーティザクロ			1			2	600G	120G
果実	パチパチザクロ				1	1		400G	80G
紙	無記載スクロール			1		1		400G	80G
紙	封入スクロール					1	1	400G	80G
魚介	コークスコーラル	1		1				400G	80G
魚介	シャボンバイ		1	1				400G	80G
魚介	ジンマウオ				1			400G	80G
魚介	ヌマザメ		1		1			400G	80G
魚介	ホシザメ		1			1	1	400G	80G
菌類	サボンダケ	1		1				400G	80G
菌類	ジェリッツピッツ			1				200G	40G
菌類	ブランマッシュ	2						400G	80G
菌類	ミストピルツ			1				200G	40G
薬	調和材(青)		2	1				500G	100G
薬	調和材(赤)	2	1					500G	100G
薬	調和材(黄)			1	2			500G	100G
薬	調和材(緑)		1	2				500G	100G
薬	デトックス錠		1					500G	100G
薬	デフリーズ薬	2	1					500G	100G
薬	バラスト錠			1	1			500G	100G
薬	ポーションⅠ		1	1				500G	100G
薬	ポーションⅡ		2	3				1500G	300G
薬	マナポーションⅠ		1	1				500G	100G
薬	マナポーションⅡ		2	3				1500G	300G
薬	ミストポーションⅠ		1	1				800G	160G
鉱石	黒鉄石				1		1	400G	80G
鉱石	シルディシェル		1		1			400G	80G
鉱石	スターリーサファイア		2		1	1		800G	160G
鉱石	石片塵				1			200G	40G
鉱石	鉄塊石				2			400G	80G
鉱石	風光明石			2	1	1		800G	160G
鉱石	プラズマ鉄石				1			200G	40G
鉱石	ブラッキーフリーゼ			1	1		1	600G	120G

鉱石	ホワイトフリーゼ		1	1	1			600G	120G
鉱石	ユニオレ結晶			3		1	1	1000G	200G
鉱石	流星晶		1		1			400G	80G
鉱物	纏炎水晶	2						1000G	200G
鉱物	纏雷水晶				2			1000G	200G
鉱物	纏嵐水晶			2				1000G	200G
鉱物	流星結晶		2		2			1500G	300G
鉱物	鍊鉄塊	1			1			1200G	240G
粉	黄土				2			400G	80G
粉	ガンパウダー	1					1	400G	80G
粉	砕かれた炭	1		1			1	600G	120G
粉	朽ちた骨粉						1	200G	40G
粉	焦げた砂	1			1			400G	80G
粉	石粉				1			200G	40G
粉	ダーティーパウダー			2	2		2	2200G	440G
粉	粘土質な土				1		1	400G	80G
粉	濃縮火薬	2			2			1500G	300G
粉	パララスパウダー				2			1000G	200G
粉	ポイズリーパウダー			2				1000G	200G
粉	ホーピーパウダー				2	2		1600G	320G
雑貨	荒い糸			1	1			300G	60G
雑貨	シルクスレッド	1		1	1			800G	160G
雑貨	鋭い爪				1		2	非売品	買取不可
雑貨	謎の卵				1		1	1500G	300G
雑貨	バリウム				1			700G	140G
雑貨	古びた荒縄				2		1	300G	60G
雑貨	魔物の牙				1			800G	160G
雑貨	魔物の骨				2			500G	100G
雑貨	青ティアリー片		1					500G	100G
雑貨	青ティアリー玉		2					1500G	300G
雑貨	青ティアリーの涙玉		2	1				3000G	600G
雑貨	魔獣の毛皮	1			1			500G	100G
雑貨	魔獣の爪				2			800G	160G
雑貨	鮮やかな毛皮			1		1		3000G	600G
雑貨	魔獣の角	1	1					1500G	300G
雑貨	魔獣の蹄	1	1					3000G	600G
雑貨	妖精の羽			1		1		500G	100G
雑貨	妖精鱗粉			1		1		1500G	300G
雑貨	妖精の花輪			2				3000G	600G

雑貨	妖精氷輪		2					3000G	600G
雑貨	飛竜の爪	1		1				1000G	200G
雑貨	飛竜の甲殻	1			1			2000G	400G
雑貨	飛竜の目	1			1			4500G	900G
植物	アカリクサ			1		1		400G	80G
植物	イオンボタン			1	1			400G	80G
植物	蠢く蔦		2	2	2			2500G	500G
植物	カイドク草			1		1	1	600G	120G
植物	香り立つ種	1		1				1000G	200G
植物	ガカイドク草			1		2	1	800G	160G
植物	絡まる蔦		2	2			2	2500G	500G
植物	強靱な蔓		2	2		2		2500G	500G
植物	チュ草			1		1		400G	80G
植物	ディオトランド	2		2	2			2500G	500G
植物	トライデンス	1					1	400G	80G
植物	パヒュームラフレシア	2	2	2				2500G	500G
植物	ビブラローズ		2	2				2500G	500G
植物	不思議な種		1	1		1		1000G	200G
植物	脈動する種		1	1				1000G	200G
植物	ライラック			1	1	1		600G	120G
植物	ルナピナス			1			2	600G	120G
燃料	黄金油	2		1	1			800G	160G
燃料	オックウッド樹皮	1	1					400G	80G
燃料	ナタネ油	1		1				400G	80G
燃料	竜木片			1	1			400G	80G
燃料	シルクコットン	1		1	1			600G	120G
武具	アーケンマギカ		2	2				2500G	500G
武具	アーツリング			2		2		1800G	360G
武具	ギルドエッジ							支給品	売却不可
武具	仮桜							支給品	売却不可
武具	ギルドコレクター							支給品	売却不可
武具	ギルティアロッド							支給品	売却不可
武具	アーティックローブ	2			2			1500G	500G
武具	仇桜			1	1		1	1000G	300G
武具	アルケミアロッド					1	1	500G	200G
武具	ヴァンパーネックレス	3					3	4500G	900G
武具	ウィンストール		1	1	1			1000G	300G
武具	凱風の外套			2	2			1500G	500G
武具	カノープスレイ	2			2			2500G	500G

武具	黒真珠のネックレス			2	2		2	1000G	200G
武具	幻影のスカーフ		3	3		3		5000G	1000G
武具	さざ波の耳飾り		2	2				1000G	200G
武具	シュヴェーア	1					1	500G	200G
武具	白貝の耳飾り		2	2	2			1500G	300G
武具	スペルボックス	1		1				500G	200G
武具	そよ風の外套		1	1				500G	200G
武具	ダスティア	1		1	1			1000G	300G
武具	チェーンガードナー	1			1			500G	200G
武具	テックバランサー		1			1		500G	200G
武具	闘魂のグローブ	3		3	3			5000G	1000G
武具	闘志のバンクル	2			2			2400G	480G
武具	願いのミサンガ			3		3	3	800G	160G
武具	葉桜		1			1		500G	200G
武具	春風のブローチ		3	3	3			5000G	1000G
武具	ブリーズエッジ			1	1			500G	200G
武具	ブレイブガラボ	2					2	2500G	500G
武具	ボーンレジスタ	2			2			1500G	500G
武具	マーキュリア		1			1	1	1000G	300G
武具	マジックローブ		1		1			500G	200G
武具	三日月のブローチ			3		3	3	5000G	1000G
武具	ミスティッククロス			3		3	3	5000G	1000G
武具	宵桜				2		2	2500G	500G
武具	夜風の耳飾り					2	2	1500G	300G
武具	ライブラマジック		1	1		1		1000G	300G
武具	ラストサヴァイブ	3				3		5000G	1000G
武具	ラストノート			3		3	3	8000G	1600G
武具	レザーマテリウム	2			2			500G	500G
武具	錬術の指輪		2				2	2000G	400G
武具	ワールウィンド			2		2		2500G	500G
武具	海風の耳飾り		1	1				2000G	400G
武具	危機察知の鉢巻き	1			1			3000G	600G
武具	金剛石の指輪	1			1	1		4000G	800G
武具	翡翠の指輪		1	2				5000G	1000G
武具	柘榴石の指輪	2					1	4000G	800G
武具	瑠璃の指輪		2	1				6500G	1300G
武具	時流の時計					2	1	3000G	600G
武具	神秘のスカーフ					3		5000G	1000G
武具	ホークリング			3				5000G	1000G



水	天然水		1					200G	40G
水	ヘドロ水		1	1			2	800G	160G
水	夜光水		1			1	1	600G	120G
虫	ウィルドホッパー			2				400G	80G
虫	サンダスラグ		1		2			600G	120G
虫	スイハウホタル		2	1				600G	120G
虫	スターホッパー			1		1	1	400G	80G
虫	スモッグキャタピラ			2	2			800G	160G
虫	チェンソースタッグ				1		1	400G	80G
虫	ヘビメチョウ			1			1	400G	80G
虫	ヤツホシ			1			1	400G	80G
虫	ヤマトルリ		1	1				400G	80G
虫	ロックエレミータ				2		1	600G	120G
野菜	エンオスナス			1		1		400G	80G
野菜	コリントメト			1	1			400G	80G
錬金	ストナム				2	2		非売品	売却不可
錬金	トナード			2				非売品	売却不可
錬金	ドンケル						2	非売品	売却不可
錬金	爆裂袋	2		2				非売品	売却不可
錬金	パラゴス		2	2				非売品	売却不可
錬金	フローゲル	2			2			非売品	売却不可
錬金	リヒトス			2		2		非売品	売却不可



その他備考

その他備考

この項目では、今まで紹介してきたシステム内容の細かな補足などを行っていきます。例えば戦闘でレベルが上がったときのステータス変化や特性ロールで被りが出た場合などの細かなところになります。

クエスト難度

シナリオで受ける依頼の事をクエストと呼び、クエスト難度は依頼内容の難しさを表しています。また、そのクエスト難度がそのシナリオにおける推奨レベルだと考えていただいて大丈夫です。

シナリオを作成する際には、どのくらいのレベル向けで製作するかを決めて、シナリオ全体としてのクエスト難度を設定していただくをお願いいたします。シナリオクリア時の経験値にも大きく変わってくるため、忘れず設定するようお願いいたします。

レベルとステータス

【アルカナ・シンフォニクス】におけるレベルは累積経験値で管理されます。ある一定の経験値まで溜まればレベルが上昇すれば、ステータスも上昇します。

レベル上昇ごとのステータス上昇には 2 つの選択肢があり、

- ・各主能力値ごとに 1D6 を振り、出目を加算
- ・6/5/4/4/3/3/2 の固定値を好きに割り振り

上記のどちらかから選択して、成長を行うようにしてください。

レベル上昇に関する経験値テーブルは以下のように推移していきます。

レベル	次レベル経験値	累計経験値
1	150	150
2	250	400
3	350	750
4	450	1200
5	600	1800

レベルに関しては、製品版では無制限に上がっていきますが、体験版ではレベルキャップが 5 レベルまでとなっています。ステータスの上昇値等には変化はありませんが、もし体験版をしてもらえたうえで、もっとより奥深い、より激しい冒険をしてみたいと感じていただけたら、是非とも製品版を手にとっていただければ幸いです。

特性ロールの被り

特性ロールにおいて 1D100 を振った際に、同じ出目が出る可能性があります。これは乱数で行っているため仕方ない面があります。その時には 2 通りの対応策があります。

- ①被った場合は再ロールを行い、特性を変える
- ②ランク上昇できる特性はそのままランク上昇させる

言葉のままのため、細かくは書きませんが、I などのローマ数字が書かれているものは継承の際にランクを上昇させることができるため、同じ出目が出た場合もランクを上昇させることができます。

また〈マテリア I〉〈マテリア II〉と同じ系列の特性でランク違いが出た場合は、高い方を固定して、低い方を再ロールする方法でお願いいたします。その結果でランク上昇ができる場合は、そのままランクを上昇させても大丈夫です。

店売りのアイテム

度々説明の中で店売りをしているというような言葉を使っていた時がありましたが、【アルカナ・シンフォニクス】ではシナリオ中、ダンジョン探索の前などに、街にいる間、買い物が行えます。また、道中に旅商人なんかがいいた場合も買い物などができます。

街で売られているものなどについては、基本的に買値が設定されているものから推奨レベルに合わせたものをシナリオで指定しておくか、GM がセッション準備期間に設定しておいてください。

その場合に、特産品などについては輸入などにより値上げなどをしていても構いません。ただし、買い物で得られるアイテムの品質は 25 で固定してください。

また、魔法に関しても【封入スクロール】が売られることがあります。こちらについては基本的に 400 ゴルドを基本として、レシピレベルなどで値段を上げるなどで対応してもらえればと思います。

投擲行為について

スキルスタイルで触れていませんでしたが、アルケミースタイルの中に〈スローリーフォース〉というスキルが存在しています。こちらのスキルについては、錬成具、薬分類アイテムなどの消費アイテムを投擲することができます。

逆に言えば、スローリーフォースを取得していない状態の場合は、消費アイテムの投擲は出来ない状態となっています。ただし、近接状態にある敵対存在もしくは味方への使用は可能となっています。そのため、基本的には目の前の対象にアイテムが使えるようなイメージとなります。

スキルや装備の支援効果

アルカナ・シンフォニクスのスキルや装備において、様々な支援効果が存在します。例えば、〈石榴石の指輪〉や〈時流の時計〉などの戦闘の中で変動する支援効果については 1 戦闘ごとにリセットされます。

3R などと書かれているような場合は、3 ラウンドまでという時限式となり、〈アディショナルマナ〉のような、戦闘関係なくステータスが上昇するものは永続的に発動します。

セッション進行

ここでは、冒頭にある大まかなセッションの流れの項目では説明出来ていなかった、細かなセッション進行のルールについてご紹介させていただきます。

シーンと登場 PC

TRPG において、1 つの区切りある場面をシーンと呼びます。例えば、王様から呼び出されて依頼内容を確認することや街で買い物をする、ダンジョン内でのイベントの 1 つ 1 つなどが該当します。

シーンの進行は以下のように進んでいきます。

- ①キャラクターの行動順決定
- ②行先の決定
- ③シーン導入
- ④キャラクター行動
- ⑤シーン終了

それぞれ細かく見ていきましょう。

キャラクターの行動順決定

【アルカナ・シンフォニクス】ではキャラクターを指定してシーンを演出するのではなく、キャラクターの行動順を決めてから、同行者がいた場合は、行動順が早いほうに合わせることでシーンを進めていきます。同行者については登場判定などを行う必要はなく、宣言をするだけで同行が可能となります。

行動順については、戦闘と同じで基本的には AGI が高いキャラクターが早く行動することができます。

登場判定というものがないことについては、【アルカナ・シンフォニクス】のシステムとして、登場判定をしたところで何も PL 側にメリットが発生しないため、省略しています。

また、ダイスを振る機会はかなり多いシステムとなっていることから、処理回数を減らすという意味でもこのような形を取っています。

行き先の決定

行動順が決定したら、一番早い行動順のキャラクターから行き先を尋ねていき、行き先が被った場合も同行者として行動することが可能です。

この際何グループかに分かれる場合は、グループ内で行動順が早いキャラクターにグループの行動順が合わせられます。

シーン導入

行き先が決まり、シーンを始める準備が整ったら GM はシーンの導入を初めて、シナリオを進めていきます。この時、どこまでがシーンとしての導入なのか分かりやすく表現してあげると PL も動きやすくなると思います。

キャラクター行動

シーンの導入後、キャラクターが行動を行います。基本的にはアドリブが好ましいのですが、ある程度キャラクターの行動を想定してシナリオを作るといいでしょう。もしくはシーンで得られる情報などをメモ書きしておくだけでもやりやすくなると思います。

シーン終了

シーン内でのキャラクターの行動がすべて終わったら、GM はシーンの終了描写を行い、次のシーンの導入を始めていきます。これをシナリオが終わるまで繰り返すのが【アルカナ・シンフォニクス】のセッションの流れとなります。

シナリオ終了後

進行がすべて終わり、シナリオが無事に終わったら、GM はシナリオ報酬を PL たちに告げます。ここでいう報酬というのは経験値のことを指しています。

シナリオにはすべてクエスト難度というものが存在しており、シナリオ難度×50の経験値を得られるようになっているため、GM はシナリオを始める前に計算をしておき、シナリオ終了後すぐに報酬を開示できるようにしておきましょう。

また、HO を配布する場合は、目的達成の報酬を経験値とするのもいいでしょう。そのあたりについてはシナリオ製作者様にお任せいたします。

アイテムや報酬金などについては、依頼主からシナリオ中に渡すという形でも、シナリオ後に小切手などが贈られたということで、シナリオ後に渡しても問題ありません。そのあたりも GM の裁量にお任せいたします。

シナリオ分類について

この項目とは少しずれる内容にはなりますが、シナリオには大きく分けて 2 つのシナリオ形態が存在しています。そのシナリオ区分が【キャンペーンシナリオ】と【シングルシナリオ】となります。

キャンペーンシナリオ

こちらのシナリオ形態は別々のシナリオが物語のようにつながって 1 つのシナリオとなっているものです。長時間のプレイにはなりますが、世界を十分に楽しめることやキャラクターの成長が如実に感じられるシナリオです。CP などと表記されることもあります。

シングルシナリオ

こちらは 1 本のシナリオだけで物語が完結するシナリオとなっています。長さはまちまちですが、初めて遊ぶなどにはちょうどいい形態と言えるでしょう。ネタシナリオなどもこちらの形態に多く見られます。SG などと表記されることもあります。



第四章
デュータ
セクション

各種データの見方

この項目では今までに紹介していなかったデータを各種紹介していきます。ただ、アイテム一覧やスキルスタイル内のスキル一覧、装備関係、錬金レシピについては、普通の表にまとめているため、そちらの見方は解説いたしません。

見方を解説するのは、魔法データやモンスターデータなどの個別に分かれているデータを紹介していきます。

モンスターデータ

ティアリー

分類 : 魔物 属性 : 無
レベル : 1 弱点 : -
能力値 分布 : どこでも
STR : 6 INT : 5 MP : 12
VIT : 4 MND : 7 命中 : 6
DEX : 8 LUK : 5 回避 : 7
AGI : 7 HP : 20 装甲 : -
抵抗 : - DB : 7/6 移動 : 2(4)

モンスター概要

涙が落ちるときのような形をしたぷにぷにしている青い魔物。いろんなところに分布しており、それぞれに適した色のティアリーがいると言われている。青いものが基本のティアリーだと言われており、さほど強くないため、なりたての冒険者の初戦闘に適しているとされている。

所持スキル

〈通常攻撃 I〉 : 消費 MP0 / ダメージ 1D6+DB
範囲 : 近接状態 1 体 / 属性 : 近接・無
〈突進 I〉 : 消費 MP0 / ダメージ 1D6+2+DB
範囲 : 近接状態 1 体 / 属性 : 近接・無
〈水しぶき・青 I〉 : 消費 MP2 / ダメージ : 2D6+DB
範囲 : 周囲 1 マス (8 マス) / 属性 : 魔法・水

ドロップアイテム

4-7 : 青ティアリー片 8-10 : 青ティアリー玉
11-12 : 青ティアリーの涙玉

モンスターデータは上のようにっており、様々なデータが載っています。ただ、このデータはあくまでサンプルデータのため、シナリオ製作者様または GM の皆様の裁量によってレベルの設定変更などを行っていただいて問題ありません。

データの見方としては、上の段がモンスターのステータスなどが書かれており、下の段にはどういうモンスターなのか、どういう攻撃を行うかなどが書かれてあります。

所持スキルに関しては、モンスタースキル表はないため、ほかのモンスターのスキルから引っ張ってくるか、自分で名前を決めて効果を決めるなどでも大丈夫です。

気をつけなければいけないこととしては、属性・弱点・分布は固定になっていることくらいです。先ほどの 3 つに関しては変更は認めていないため、そこだけはご了承ください。

魔法・近接スキルデータ

名前	マジックミサイル	①	属性 : 無 ②	③ レシピレベル : 1
⑤	④	⑥	⑦	⑧
⑨	⑩	⑪	⑫	⑬
⑭	⑮	⑯	⑰	⑱
⑲	⑳	㉑	㉒	㉓
㉔	㉕	㉖	㉗	㉘
㉙	㉚	㉛	㉜	㉝
㉞	㉟	㊱	㊲	㊳
㊴	㊵	㊶	㊷	㊸
㊹	㊺	㊻	㊼	㊽
㊾	㊿	㋀	㋁	㋂
㋃	㋄	㋅	㋆	㋇
㋈	㋉	㋊	㋋	㋌
㋍	㋎	㋏	㋐	㋑
㋒	㋓	㋔	㋕	㋖
㋗	㋘	㋙	㋚	㋛
㋜	㋝	㋞	㋟	㋠
㋡	㋢	㋣	㋤	㋥
㋦	㋧	㋨	㋩	㋪
㋫	㋬	㋭	㋮	㋯
㋰	㋱	㋲	㋳	㋴
㋵	㋶	㋷	㋸	㋹
㋺	㋻	㋼	㋽	㋾
㋿	㊀	㊁	㊂	㊃
㊄	㊅	㊆	㊇	㊈
㊉	㊊	㊋	㊌	㊍
㊎	㊏	㊐	㊑	㊒
㊓	㊔	㊕	㊖	㊗
㊘	㊙	㊚	㊛	㊜
㊝	㊞	㊟	㊠	㊡
㊢	㊣	㊤	㊥	㊦
㊧	㊨	㊩	㊪	㊫
㊬	㊭	㊮	㊯	㊰
㊱	㊲	㊳	㊴	㊵
㊶	㊷	㊸	㊹	㊺
㊻	㊼	㊽	㊾	㊿
㋀	㋁	㋂	㋃	㋄
㋅	㋆	㋇	㋈	㋉
㋊	㋋	㋌	㋍	㋎
㋏	㋐	㋑	㋒	㋓
㋔	㋕	㋖	㋗	㋘
㋙	㋚	㋛	㋜	㋝
㋞	㋟	㋠	㋡	㋢
㋣	㋤	㋥	㋦	㋧
㋨	㋩	㋪	㋫	㋬
㋭	㋮	㋯	㋰	㋱
㋲	㋳	㋴	㋵	㋶
㋷	㋸	㋹	㋺	㋻
㋼	㋽	㋾	㋿	㊀
㊁	㊂	㊃	㊄	㊅
㊆	㊇	㊈	㊉	㊊
㊋	㊌	㊍	㊎	㊏
㊐	㊑	㊒	㊓	㊔
㊕	㊖	㊗	㊘	㊙
㊚	㊛	㊜	㊝	㊞
㊟	㊠	㊡	㊢	㊣
㊤	㊥	㊦	㊧	㊨
㊩	㊪	㊫	㊬	㊭
㊮	㊯	㊰	㊱	㊲
㊳	㊴	㊵	㊶	㊷
㊸	㊹	㊺	㊻	㊼
㊽	㊾	㊿	㋀	㋁
㋂	㋃	㋄	㋅	㋆
㋇	㋈	㋉	㋊	㋋
㋌	㋍	㋎	㋏	㋐
㋑	㋒	㋓	㋔	㋕
㋖	㋗	㋘	㋙	㋚
㋛	㋜	㋝	㋞	㋟
㋠	㋡	㋢	㋣	㋤
㋥	㋦	㋧	㋨	㋩
㋪	㋫	㋬	㋭	㋮
㋯	㋰	㋱	㋲	㋳
㋴	㋵	㋶	㋷	㋸
㋹	㋺	㋻	㋼	㋽
㋾	㋿	㊀	㊁	㊂
㊃	㊄	㊅	㊆	㊇
㊈	㊉	㊊	㊋	㊌
㊍	㊎	㊏	㊐	㊑
㊒	㊓	㊔	㊕	㊖
㊗	㊘	㊙	㊚	㊛
㊜	㊝	㊞	㊟	㊠
㊡	㊢	㊣	㊤	㊥
㊦	㊧	㊨	㊩	㊪
㊫	㊬	㊭	㊮	㊯
㊰	㊱	㊲	㊳	㊴
㊵	㊶	㊷	㊸	㊹
㊺	㊻	㊼	㊽	㊾
㊿	㋀	㋁	㋂	㋃
㋄	㋅	㋆	㋇	㋈
㋉	㋊	㋋	㋌	㋍
㋎	㋏	㋐	㋑	㋒
㋓	㋔	㋕	㋖	㋗
㋘	㋙	㋚	㋛	㋜
㋝	㋞	㋟	㋠	㋡
㋢	㋣	㋤	㋥	㋦
㋧	㋨	㋩	㋪	㋫
㋬	㋭	㋮	㋯	㋰
㋱	㋲	㋳	㋴	㋵
㋶	㋷	㋸	㋹	㋺
㋻	㋼	㋽	㋾	㋿
㊀	㊁	㊂	㊃	㊄
㊅	㊆	㊇	㊈	㊉
㊊	㊋	㊌	㊍	㊎
㊏	㊐	㊑	㊒	㊓
㊔	㊕	㊖	㊗	㊘
㊙	㊚	㊛	㊜	㊝
㊞	㊟	㊠	㊡	㊢
㊣	㊤	㊥	㊦	㊧
㊨	㊩	㊪	㊫	㊬
㊭	㊮	㊯	㊰	㊱
㊲	㊳	㊴	㊵	㊶
㊷	㊸	㊹	㊺	㊻
㊼	㊽	㊾	㊿	㋀
㋁	㋂	㋃	㋄	㋅
㋆	㋇	㋈	㋉	㋊
㋋	㋌	㋍	㋎	㋏
㋐	㋑	㋒	㋓	㋔
㋕	㋖	㋗	㋘	㋙
㋚	㋛	㋜	㋝	㋞
㋟	㋠	㋡	㋢	㋣
㋤	㋥	㋦	㋧	㋨
㋩	㋪	㋫	㋬	㋭
㋮	㋯	㋰	㋱	㋲
㋳	㋴	㋵	㋶	㋷
㋸	㋹	㋺	㋻	㋼
㋽	㋾	㋿	㊀	㊁
㊂	㊃	㊄	㊅	㊆
㊇	㊈	㊉	㊊	㊋
㊌	㊍	㊎	㊏	㊐
㊑	㊒	㊓	㊔	㊕
㊖	㊗	㊘	㊙	㊚
㊛	㊜	㊝	㊞	㊟
㊠	㊡	㊢	㊣	㊤
㊥	㊦	㊧	㊨	㊩
㊪	㊫	㊬	㊭	㊮
㊯	㊰	㊱	㊲	㊳
㊴	㊵	㊶	㊷	㊸
㊹	㊺	㊻	㊼	㊽
㊾	㊿	㋀	㋁	㋂
㋃	㋄	㋅	㋆	㋇
㋈	㋉	㋊	㋋	㋌
㋍	㋎	㋏	㋐	㋑
㋒	㋓	㋔	㋕	㋖
㋗	㋘	㋙	㋚	㋛
㋜	㋝	㋞	㋟	㋠
㋡	㋢	㋣	㋤	㋥
㋦	㋧	㋨	㋩	㋪
㋫	㋬	㋭	㋮	㋯
㋰	㋱	㋲	㋳	㋴
㋵	㋶	㋷	㋸	㋹
㋺	㋻	㋼	㋽	㋾
㋿	㊀	㊁	㊂	㊃
㊄	㊅	㊆	㊇	㊈
㊉	㊊	㊋	㊌	㊍
㊎	㊏	㊐	㊑	㊒
㊓	㊔	㊕	㊖	㊗
㊘	㊙	㊚	㊛	㊜
㊝	㊞	㊟	㊠	㊡
㊢	㊣	㊤	㊥	㊦
㊧	㊨	㊩	㊪	㊫
㊬	㊭	㊮	㊯	㊰
㊱	㊲	㊳	㊴	㊵
㊶	㊷	㊸	㊹	㊺
㊻	㊼	㊽	㊾	㊿
㋀	㋁	㋂	㋃	㋄
㋅	㋆	㋇	㋈	㋉
㋊	㋋	㋌	㋍	㋎
㋏	㋐	㋑	㋒	㋓
㋔	㋕	㋖	㋗	㋘
㋙	㋚	㋛	㋜	㋝
㋞	㋟	㋠	㋡	㋢
㋣	㋤	㋥	㋦	㋧
㋨	㋩	㋪	㋫	㋬
㋭	㋮	㋯	㋰	㋱
㋲	㋳	㋴	㋵	㋶
㋷	㋸	㋹	㋺	㋻
㋼	㋽	㋾	㋿	㊀
㊁	㊂	㊃	㊄	㊅
㊆	㊇	㊈	㊉	㊊
㊋	㊌	㊍	㊎	㊏
㊐	㊑	㊒	㊓	㊔
㊕	㊖	㊗	㊘	㊙
㊚	㊛	㊜	㊝	㊞
㊟	㊠	㊡	㊢	㊣
㊤	㊥	㊦	㊧	㊨
㊩	㊪	㊫	㊬	㊭
㊮	㊯	㊰	㊱	㊲
㊳	㊴	㊵	㊶	㊷
㊸	㊹	㊺	㊻	㊼
㊽	㊾	㊿	㋀	㋁
㋂	㋃	㋄	㋅	㋆
㋇	㋈	㋉	㋊	㋋
㋌	㋍	㋎	㋏	㋐
㋑	㋒	㋓	㋔	㋕
㋖	㋗	㋘	㋙	㋚
㋛	㋜	㋝	㋞	㋟
㋠	㋡	㋢	㋣	㋤
㋥	㋦	㋧	㋨	㋩
㋪	㋫	㋬	㋭	㋮
㋯	㋰	㋱	㋲	㋳
㋴	㋵	㋶	㋷	㋸
㋹	㋺	㋻	㋼	㋽
㋾	㋿	㊀	㊁	㊂
㊃	㊄	㊅	㊆	㊇
㊈	㊉	㊊	㊋	㊌
㊍	㊎	㊏	㊐	㊑
㊒	㊓	㊔	㊕	㊖
㊗	㊘	㊙	㊚	㊛
㊜	㊝	㊞	㊟	㊠
㊡	㊢	㊣	㊤	㊥
㊦	㊧	㊨	㊩	㊪
㊫	㊬	㊭	㊮	㊯
㊰	㊱	㊲	㊳	㊴
㊵	㊶	㊷	㊸	㊹
㊺	㊻	㊼	㊽	㊾
㊿	㋀	㋁	㋂	㋃
㋄	㋅	㋆	㋇	㋈
㋉	㋊	㋋	㋌	㋍
㋎	㋏	㋐	㋑	㋒
㋓	㋔	㋕	㋖	㋗
㋘	㋙	㋚	㋛	㋜
㋝	㋞	㋟	㋠	㋡
㋢	㋣	㋤	㋥	㋦
㋧	㋨	㋩	㋪	㋫
㋬	㋭	㋮	㋯	㋰
㋱	㋲	㋳	㋴	㋵
㋶	㋷	㋸	㋹	㋺
㋻	㋼	㋽	㋾	㋿
㊀	㊁	㊂	㊃	㊄
㊅	㊆	㊇	㊈	㊉
㊊	㊋	㊌	㊍	㊎
㊏	㊐	㊑	㊒	㊓
㊔	㊕	㊖	㊗	㊘
㊙	㊚	㊛	㊜	㊝
㊞	㊟	㊠	㊡	㊢
㊣	㊤	㊥	㊦	㊧
㊨	㊩	㊪	㊫	㊬
㊭	㊮	㊯	㊰	㊱
㊲	㊳	㊴	㊵	㊶
㊷	㊸	㊹	㊺	㊻
㊼	㊽	㊾	㊿	㋀
㋁	㋂	㋃	㋄	㋅
㋆	㋇	㋈	㋉	㋊
㋋	㋌	㋍	㋎	㋏
㋐	㋑	㋒	㋓	㋔
㋕	㋖	㋗	㋘	㋙
㋚	㋛	㋜	㋝	㋞
㋟	㋠	㋡	㋢	㋣
㋤	㋥	㋦	㋧	㋨
㋩	㋪	㋫	㋬	㋭
㋮	㋯	㋰	㋱	㋲
㋳	㋴	㋵	㋶	㋷
㋸	㋹	㋺	㋻	㋼
㋽	㋾	㋿	㊀	㊁
㊂	㊃	㊄	㊅	

アイテムデータ (概要)

分類	アイテム名	説明
果実	エレイスナッツ	エレット＝ベイス森林などで見かけるナッツ。香ばしい味わいが特徴。
果実	カンロトウ	綺麗な薄桃色をしたとても甘い桃。お見上げに人気らしい
果実	コウハクライチ	皮が赤く、中身が白いことから名づけられたライチ。
果実	スターリーフルーツ	星の形をした外は水色で果肉部分がオレンジ色をした果物。とげがいたい。
果実	スティリーネクタリン	種に鉄分を多く含んだネクタリン。食べてみるととても渋いらしい。
果実	ダーティザクロ	深紅色をした果肉を持つザクロ。とてもさわやかでおいしいらしい。
果実	パチパチザクロ	橙色をしているザクロ。食べてみると口の中ではじける。
紙	無記載スクロール	何も魔法が込められていないスクロール。
紙	封入スクロール	魔法が込められているスクロール。使用することで魔法が使える。
魚介	コークスコーラル	炭素を多分に含んだサンゴ。乾かして燃料として使うらしい。
魚介	シャボンバイ	水中で空気を作り出せる貝。水中の空気のみを取り出せるのかもしれない。
魚介	ジンマウオ	刃が研げるくらい鋭いひれをもつ魚。味はいまいちらしい。
魚介	ヌマザメ	沼地などによく生息しているサメ。割と温厚な性格をしているらしい。
魚介	ホシザメ	黒い鮫肌に白い斑点が特徴的なサメ。夜空を連想することから命名。
菌類	サボンダケ	薄い黄色をした頭を持つキノコ。かなり渋い灰汁が出てくる。
菌類	ジェリッツピッツ	頭から宝石のような鉱物質を形成しているのが特徴のキノコ。
菌類	ブランマッシュ	栗のような色が特徴なキノコ。見た目とは裏腹に猛毒を持っている。
菌類	ミストビルツ	細長いキノコで、キリのように胞子が舞うように見えるキノコ。
薬	調和材(青)	調合してできた基礎材。水属性の調合に有用となる。
薬	調和材(赤)	調合してできた基礎材。火属性の調合に有用となる。
薬	調和材(黄)	調合してできた基礎材。雷属性の調合に有用となる。
薬	調和材(緑)	調合してできた基礎材。風・草属性の調合に有用となる。
薬	デトックス錠	簡易的な解毒剤。飲めば毒状態を治癒することが可能。
薬	デフリーズ薬	凍結状態を解消してくれる薬。液状だが飲むものではない。
薬	パラスト錠	簡易的なしびれ薬。飲めば麻痺状態を治癒することが可能。
薬	ポーションⅠ	調合してできたポーション。HP15まで回復可能。
薬	ポーションⅡ	調合してできた上位ポーション。HP25まで回復可能。
薬	マナポーションⅠ	調合してできた基礎のマナポーション。MPを10まで回復可能。
薬	マナポーションⅡ	調合してできた上位のマナポーション。MPを20まで回復可能。
薬	ミストポーションⅠ	霧状に広がるポーション。自身を中心に9マスの味方HPを10回復。
鉱石	黒鉄石	黒い見た目をした鉄鉱石。そこまで多く鉄は含まれない。
鉱石	シルディシェル	非常に硬質な貝殻。防具などによく用いられている。
鉱石	スターリーサファイア	薄い水色をしたサファイアの中に星の文様が浮かんでいるサファイア。
鉱石	石片塵	石のかけらの塊。石材として優秀だが、それ以外の用途はない。
鉱石	鉄塊石	鉄の塊の原石。鉱物資源として優秀。
鉱石	風光明石	白い石に緑色の文様が入っている不思議な鉱石。
鉱石	ブラズマ鉄石	灰色の鉄鉱石の中に黄色の文様が入っている鉄鉱石。
鉱石	ブラッキーフリーゼ	黒色が特徴的な貝殻。あまり見かけないと言われている。
鉱石	ホワイトフリーゼ	白色が特徴な貝殻。よく海岸とかに落ちているのを見かける。
鉱石	ユニオレ結晶	いろんな鉱物質が混じり合った希少な鉱石。素材として重宝する。
鉱石	流星晶	流星が落ちた後に残る鉱物といわれている。
鉱物	纏炎水晶	水晶の中で火が燃えている。
鉱物	纏雷水晶	雷を閉じ込めた水晶。
鉱物	纏風水晶	吹き荒れる風を閉じ込めた水晶。
鉱物	流星結晶	流星晶の塊。より大きな力を秘めている。
鉱物	錬鉄塊	鉄を棒状に固めた金属。金属としての基礎素材として知られている。

鉱物	ナイトトップシディー	割るときれいな鏡面になる黒曜石。
鉱物	ブラックナイト	非常に黒い鉱物。どういう性質があるかなどは現在研究中。
粉	黄土	黄色の砂や鉱物質の塊。
粉	ガンパウダー	いわゆる火薬。ご利用は計画的に。
粉	砕かれた炭	炭にしたものを砕いたもの。火おこしには使えないだろう。
粉	朽ちた骨粉	時代が流れて朽ち果てていった骨の粉。
粉	焦げた砂	熱にあてられて少し黒ずんでいる砂。
粉	石粉	石を粉にしたようなもの。ちょっと鉱物質を含んでいる。
粉	ダーティーパウダー	全く光を通さない粉。なぜここまで黒いかは不明。
粉	粘土質な土	粘り気のある土。陶器などに主に使われる。
粉	濃縮火薬	より濃縮した火薬。より高火力が期待できる。
粉	パララスパウダー	麻痺成分を含んだ粉。決して吸おうなどと思っはいけない。
粉	ボイズリーパウダー	毒成分を含んだ粉。絶対に吸ってはいけない。
粉	ホーピーパウダー	キラキラと輝いている粉。なぜ光っているかは不明。
粉	ホーピーパウダー	キラキラと輝いている粉。なぜ光っているかは不明。
雑貨	荒い糸	かなり荒く作られた糸。強度はあまり期待はできない。
雑貨	シルクスレッド	強度も十分な絹糸。ある程度の強度は保証されている。
雑貨	鋭い爪	魔獣から手に入る鋭い爪。石くらいであれば貫通するだろう。
雑貨	謎の卵	なにかよくわからない卵。魔物のものなのかすら不明。
雑貨	パリウム	一般にも普及している布。いろいろな用途に使われている。
雑貨	古びた荒縄	麻糸を使って作られたとみられる縄。使う分にはまだいけそう。
雑貨	魔物の牙	魔物から取れる牙。いろんな材料に使える。
雑貨	魔物の骨	魔獣から取れる骨。魔物の骨より頑丈なのとか。
雑貨	青ティアリー片	青ティアリーを倒すと手に入る欠片。とてもぶにぶにしている。
雑貨	青ティアリー玉	稀に手に入る青ティアリーの玉。加工すれば何かに使えそう。
雑貨	青ティアリーの涙玉	めったに手に入らない希少素材。かといって用途はわからない。
雑貨	魔獣の毛皮	魔獣から手に入る毛皮。毛並みなどはその魔獣による。
雑貨	魔獣の爪	魔獣から取れる爪。定期的に研いでいるのかとても鋭い。
雑貨	鮮やかな毛皮	魔獣から手に入る鮮やかな毛皮。インテリアとしても人気。
雑貨	魔獣の角	魔獣から取れる角。強度からも様々なものに利用されている。
雑貨	魔獣の蹄	魔獣から取れる蹄。あまりの硬さに普通の加工では太刀打ちができない。
雑貨	妖精の羽	妖精から手に入る羽の一部。透き通っており非常にキレイ。
雑貨	妖精鱗粉	妖精が飛ぶときに舞い散る鱗粉。光沢があり非常にキレイ。
雑貨	妖精の花輪	妖精が自ら編んだ花輪。彩りも豊かでアクセサリーとして人気が高い。
雑貨	妖精水輪	妖精が水の力を利用して作り上げた水輪。
雑貨	飛竜の爪	飛竜から手に入る爪。非常に鋭く、うかつに触ると危険である。
雑貨	飛竜の甲殻	飛竜から手に入る甲殻。防具などに最適な硬度を誇っている。
雑貨	飛竜の目	飛竜から手に入る目。並々ならぬ力を秘めていると思われる。
植物	アカリクサ	光がともっている不思議な草。仄かな安らぎを覚える温かさを感じる。
植物	イオンボタン	静電気を常に纏っている不思議な牡丹。
植物	蠢く蔦	脈動する種を調合するとできる脈動している蔦。
植物	カイドク草	解毒薬や毒薬など、毒に関する薬品を作る際に用いられる薬草の一種。
植物	香り立つ種	仄かに甘い香りがする種。植えても特に何も生えてこない。
植物	ガカイドク草	状態異常を治療する薬を作る際に用いられる薬草。
植物	絡まる蔦	不思議な種を調合するとできるほどけない蔦。
植物	強靱な蔓	不思議な種を調合するとできる強靱な蔓。
植物	チュ草	ポーションなどの素材などに使われる最も一般的な薬草。

植物	ディオトランド	特に何も香らない不思議な白い花。
植物	トライデンス	葉が三又に分かれている槍のような見た目をしている野草。
植物	パヒュームラフレシア	強い甘い香りのするラフレシア。
植物	ビブラローズ	脈動する種を調合するとできる振動し続けるバラ。
植物	不思議な種	植えたとしても特に何も生えてこない種。
植物	脈動する種	植えなくとも脈動している種。植えても特に何も生えてこない。
植物	ライラック	薄い黄色をした小さな花が集まった植物。稲妻の模様が見えるのも特徴。
植物	ルナピナス	五つの大きな黒い花弁を持ち、その花弁に月の模様がある花。
燃料	黄金油	黄金色に輝く植物性の油。輝いている理由は研究中らしい。
燃料	オックウッド樹皮	様々なところに生えている木の樹皮。燃料としてよく用いられている。
燃料	ナタネ油	植物の種子などから作られる油。料理に最も使われている。
燃料	流木片	竜のような形をした木の破片。強い生命力を感じる。
燃料	シルクコットン	シルクのようなざわり心地のコットン。人をダメにするらしい。
武具	ギルドスラスト	ギルドから支給される両手剣。これといった特徴のない剣。
武具	ギルドエッジ	ギルドから支給される双剣。重みが微妙なくらい。
武具	仮桜	ギルドから支給される魔法弓。可も不可もない性能。
武具	ギルドコレクター	ギルドから支給される魔導書。最大3つまで魔法を登録できる。
武具	ギルティアロッド	ギルドより支給される杖。特にこれといった効果はない。
武具	アーケンマギカ	命中に重きを置いた魔導書。4つまで魔法を登録できる。
武具	アーティックローブ	魔力の扱いを重視したローブ。駆け出し冒険者が奮発して買っている。
武具	仇桜	取り回しに重点を置いた魔法弓。威力はやや低め。
武具	アルケミアロッド	駆け出し錬金術師が使う杖。汎用性があると評判。
武具	ウィンストール	機動力のみに着眼点を当てた双剣。
武具	凱風の外套	より機動性を重視した防具。魔法抵抗も向上している。
武具	カノープスレイ	近接戦闘を想定した杖。若干重く機動性には欠ける。
武具	シュヴェーア	初心者冒険者が装備する両手剣。取り回しがしやすいと評判。
武具	スペルボックス	基本的な魔導書。4つまで魔法を登録できる。
武具	そよ風の外套	機動性に重きを置いた防具。魔法の抵抗もわずかに上げてくれる。
武具	ダスティア	両手剣としては汎用性を広げるように設計された剣。
武具	チェンガードナー	初心者用に作られた鎖帷子。多少機動力は落ちるのが欠点。
武具	テックバランサー	技術者などが着るジャケット。見た目もそこそここだわっている。
武具	葉桜	初心者魔法使いが扱う魔法弓。素直に扱いやすいと評判。
武具	ブリーズエッジ	初心者冒険者が装備する双剣。動きやすいと評判。
武具	ブレイブガラボ	頑丈さを求めた両手剣。重量が重く立ち回りに工夫が必要。
武具	ボーンレジスタ	骨で作られた鎧。装甲は骨とは思えないくらいある。
武具	マーキュリア	取り扱いを犠牲に威力に振り切った杖。微妙に扱いづらい。
武具	マジックローブ	魔法などを扱うための初歩的な防具。
武具	宵桜	魔力伝導率を優先した魔法弓。取り回しがややしやすいのだとか。
武具	ライブラマジック	取扱いに重きを置いた魔導書。5つまで魔法を登録できる。
武具	レザーマテリウム	革製のジャケット。レディースもあるが男技術者からの人気が高い一品。
武具	ワールウィンド	機動性を追求した双剣。軽量だが取り回しが少し難しい。
武具	さざ波の耳飾り	さざ波をイメージして作られた耳飾り。癒しの効果が施されている。
武具	黒真珠のネックレス	黒真珠を使ったネックレス。疲労を癒してくれると話題に。
武具	白貝の耳飾り	白貝を使った耳飾り。身を守ってくれる効果が施されている。
武具	願いのミサンガ	祈りが込められたミサンガ。ミサンガが切れるとき奇跡が起こるらしい。
武具	錬術の指輪	錬金術師のために作られた指輪。なんだか上達した感じを得られる。
武具	アーツリング	魔法の威力をほんの少し上げてくれる指輪。

武具	闘志のバンクル	身に着けると闘志が湧いてくるバンクル。
武具	ヴァンパーネックレス	吸血鬼をモチーフに作られたネックレス。相手の体力を奪えるとか。
武具	ラストサヴァイブ	守護の念が込められたペンダント。装備者を致命傷から守ってくれる。
武具	ラストノート	錬成具の性能を底上げしてくれるペンダント。
武具	幻影のスカーフ	影のようなスカーフ。身に着けるだけで速くなれると話題。
武具	ミスティッククロス	魔法の威力と抵抗を上げてくれるクロス。宗教的意味合いはない。
武具	闘魂のグローブ	身に着けると闘魂を沸き上がらせてくれるグローブ。
武具	夜風の耳飾り	夜に吹く風をイメージして作られた耳飾り。魔力がわずかに湧いてくる。
武具	春風のブローチ	春風をモチーフに作られたブローチ。癒しの力が強く込められている。
武具	三日月のブローチ	三日月をモチーフに作られたブローチ。魔力が湧いてくる気がする。
武具	海風の耳飾り	海から来る風をイメージした耳飾り。魔力がわずかに湧いてくる。
武具	危機察知の鉢巻き	根性を入れるための鉢巻き。危険な状況が分かりそうな気がする。
武具	金剛石の指輪	透明な宝石が埋め込まれた指輪。守る行為がうまくなりそうな気がする。
武具	翡翠の指輪	翡翠色をした宝石が埋め込まれた指輪。体力が湧いてくる。
武具	柘榴石の指輪	柘榴のような色をした宝石が埋め込まれた指輪。攻撃がうまくなるような気がする。
武具	瑠璃の指輪	瑠璃色をした宝石が埋め込まれた指輪。魔力が湧いてくる。
武具	時流の時計	時の流れを模した時計。時間が経つにつれ力が湧いてくる。
武具	神秘のスカーフ	白くきれいなスカーフ。魔力の消費を減らしてくれるそんな気がする。
武具	ホークリング	鷹をイメージして作られた腕輪。目がよくなるようなそんな気がする。
水	天然水	どこにでもある自然に湧き出てくる水。
水	ヘドロ水	ヘドロがなぜか完全に溶けこんだ水。毒以外の何物でもない。
水	夜光水	水自体が自然の状態で黒い。中にきらきらと光るものが舞っている。
虫	ウィルドホッパー	飛ぶときに風を纏うように飛んでいる姿から名づけられたバッタ。
虫	サンダスラグ	身の危険を感じると微弱な電気を放つウミウシ。
虫	スイホウホタル	水をため込む袋を持った蛍。そこまで量は多くない。
虫	スターホッパー	星の形を文様が入っている緑色のバッタ。
虫	スモッグキャタピラ	毒のある物質を好んで食べている芋虫の見た目をした虫。
虫	チェンソースタッグ	いかにもチェンソーのような角を持ったクワガタ。普通に怖い。
虫	ヘビメチョウ	蛇の目を持ったチョウ。なにやら薬に使えるのだとか。
虫	ヤツホシ	背のほうに八つの黒点があるテントウムシ。
虫	ヤマトルリ	小さい瑠璃色の羽を持ったチョウ。
虫	ロックエレミータ	石をくりぬいて自分の家とするヤドカリ。割と力が強い。
野菜	エンオスナス	エンナイオス森林周辺で見かけるナス。白い見た目が特徴。
野菜	コリントメト	コリント平原周辺で見かけるトマト。酸味が薄く甘みが強い。
錬金	ストナム	雷を発生させる錬成具。1D6+(錬金時属性値合計÷2)の雷ダメージを与える。 対象は対象を中心とした斜め5マス
錬金	トナード	突風を起こす錬成具。1D6+(錬金時属性値合計÷2)の風ダメージを与える。 対象は横1列全体。
錬金	ドンケル	球体からレーザーを発射する錬成具。1D4+(錬金時属性値合計÷2)の 闇ダメージを与え、毒状態にする。対象範囲は、対象から対象後方縦一列全体。
錬金	爆裂袋	変哲のない爆発する袋。2D6の無属性ダメージを与える。対象は1体のみ。
錬金	パラゴス	氷の爆弾のようなもの。2D6+(錬金時属性値合計÷2)の水ダメージを与える。 対象範囲は対象1体のみ
錬金	フローゲル	やや控えめな爆弾。2D6+(錬金時属性値合計÷2)の火ダメージを与える。 対象範囲は対象から周囲1マスの合計9マス。
錬金	リヒトス	爆発する光の粒子を出す錬成具。1D6+(錬金時属性値合計÷2)の 光ダメージを与える。対象範囲は、対象とその奥横3マスの4マス。

アイテムデータ (レシピ)

分類	レシピ	アイテム名	レシピ	目標値
薬	I	調和材(赤)	〈水分類1〉：火3/水1	15
薬	I	調和材(青)	〈水分類1〉：水3/風1	15
薬	I	調和材(緑)	〈水分類1〉：水1/風3	15
薬	I	調和材(黄)	〈水分類1〉：水1/雷3	15
薬	I	ポーション I	〈水分類1〉：水2/風2	15
薬	I	ポーション II	〈水分類1〉：水3/風5	18
薬	I	マナポーション I	〈水分類1〉：水2/風2	15
薬	I	マナポーション II	〈水分類1〉：水3/風5	18
薬	I	デトックス錠	〈薬分類1〉：風3/水3	15
薬	I	パラスト錠	〈薬分類1〉：風3/雷3	15
薬	I	デフリーズ薬	〈水分類1〉：火2/水1/風4	15
薬	I	ミストポーション I	〈水分類1/ポーション I 1〉：水2/風2/風2	15
鉱物	I	纏嵐水晶	〈鉱物分類1〉：風3/雷3	15
鉱物	I	纏炎水晶	〈鉱物分類1〉：火3/雷3	15
鉱物	I	纏雷水晶	〈鉱物分類1〉：雷4	15
鉱物	I	錬鉄塊	〈黒鉄石1〉：火3/雷3	20
鉱物	I	流星結晶	〈流星晶1〉：水4/雷4	15
粉	I	ポイズリーパウダー	〈粉分類1〉：風3/雷3	15
粉	I	パラスパウダー	〈粉分類1〉：雷4	15
粉	I	ホーピーパウダー	〈粉分類1〉：光3/雷3	15
粉	I	ダーティーパウダー	〈粉分類1〉：風3/闇3/雷3	15
粉	I	濃縮火薬	〈ガンパウダー1〉：火4/雷4	15
雑貨	I	シルクスレッド	〈シルクコットン1/植物分類1〉：火4/風4/雷4	15
雑貨	I	パリウム	〈植物分類1〉：雷4	15
植物	I	不思議な種	〈植物分類1〉：水3/風3/光3	15
植物	I	強靱な蔓	〈不思議な種1〉：水3/風4/光4	18
植物	I	絡まる葛	〈不思議な種1〉：水3/風4/闇4	18
植物	I	脈動する種	〈植物分類1〉：風4	15
植物	I	蠢く葛	〈脈動する種1〉：風4/雷4	18
植物	I	ビブラローズ	〈脈動する種1〉：水3/風3	18
植物	I	香り立つ種	〈植物分類1〉：火3/風3	15
植物	I	パヒュームラフレシア	〈香り立つ種1〉：火3/水3/風3	18
植物	I	ディオトラント	〈香り立つ種1〉：火3/風3/雷3	18
武具	I	シュヴェーア	〈鉱物分類1〉：火4/闇4	15
武具	I	ダスティア	〈竜木片1〉 火5/風5/雷5	20
武具	I	ブレイブガラボ	〈錬鉄塊1〉：火8/闇8	25
武具	I	ブリーズエッジ	〈鉱物分類1〉：風4/雷4	15
武具	I	ウィンストール	〈竜木片1〉 水5/風5/雷5	20
武具	I	ワールウィンド	〈纏嵐水晶1〉：風8/光8	25
武具	I	葉桜	〈植物分類1〉：水4/光4	15
武具	I	仇桜	〈竜木片1〉：風5/雷5/闇5	20
武具	I	宵桜	〈雷黒結晶1〉：雷8/闇8	25
武具	I	スペルボックス	〈紙分類1〉：火4/風4	15

武具	I	ライブラマジック	〈和紙1〉：水5/風5/光5	20
武具	I	アーケンマギカ	〈タブラーサ1〉：水8/風8	25
武具	I	アルケミアロッド	〈鉱物分類1〉：光4/闇4	15
武具	I	マーキュリア	〈流星晶1〉：水5/光5/闇5	20
武具	I	カノーブスレイ	〈錬鉄塊1〉：火8/雷8	25
武具	I	チェーンガードナー	〈鉱物分類1〉：火4/雷4	15
武具	I	ボーンレジスタ	〈魔物の骨1〉：火8/雷8	25
武具	I	そよ風の外套	〈植物分類1〉：水4/風4	15
武具	I	凱風の外套	〈荒い糸1〉：風8・雷8	25
武具	I	マジックローブ	〈バリウム1〉：水4/雷4	15
武具	I	アーティックローブ	〈シルクバリウム1〉：火8/雷8	25
武具	I	テックバランサー	〈バリウム1〉：水4/光4	15
武具	I	レザーマテリウム	〈魔獣の毛皮1〉：火8/雷8	25
錬金	I	フローゲル	〈濃縮火薬1〉：火4/雷4	15
錬金	I	パラゴス	〈氷天結晶1〉：水4/風4	15
錬金	I	トナード	〈纏嵐水晶1〉：風4/雷4	15
錬金	I	ストナム	〈纏雷水晶1〉：光4/雷4	15
錬金	I	リヒトス	〈ヒムカイソウ1〉：風4/光4	15
錬金	I	ドンケル	〈夜光水1〉：風4/闇4	15
錬金	I	爆裂袋	〈ホウセンカ1〉：火4/風4/雷4	15

装備データ

武器名	種類	STR補正	DEX補正	AGI補正	MND補正	装備制限	値段
ギルドスラスト	両手剣	—	—	—	—	ブレイド	支給品
シュヴェーア	両手剣	2	2	—	—	ブレイド	500G
ダスティア	両手剣	4	2	-1	-1	ブレイド	1000G
ブレイブガラボ	両手剣	7	—	-2	—	ブレイド	1500G
ギルドエッジ	双剣	—	—	—	—	ブレイド	支給品
ブリーズエッジ	双剣	—	2	2	—	ブレイド	500G
ウィンストール	双剣	—	—	8	-4	ブレイド	1000G
ワールウィンド	双剣	—	-2	10	-2	ブレイド	1500G
仮桜	魔法弓	—	—	—	—	マジック	支給品
葉桜	魔法弓	—	—	2	2	マジック	500G
仇桜	魔法弓	-2	4	2	—	マジック	1000G
宵桜	魔法弓	-2	2	—	5	マジック	1500G
ギルドコレクター	魔導書	—	—	—	—	マジック	支給品
スベルボックス	魔導書	—	—	—	4	マジック	500G
ライブラマジック	魔導書	—	8	-2	-2	マジック	1000G
アーケンマギカ	魔導書	—	5	-2	5	マジック	1500G
ギルティアロッド	錬金杖	—	—	—	—	アルケミー	支給品
アルケミアロッド	錬金杖	—	2	—	2	アルケミー	500G
マーキュリア	錬金杖	2	-2	2	2	アルケミー	1000G
カノーブスレイ	錬金杖	5	5	-2	-2	アルケミー	1500G

防具名	種類	VIT補正	DEX補正	AGI補正	INT補正	装甲/抵抗	値段
チェーンガードナー	重装備	4	—	-2	—	2/0	500G
ボーンレジスタ	重装備	7	—	-2	—	5/0	1500G
そよ風の外套	軽装備	—	—	4	—	0/2	500G
凱風の外套	軽装備	-2	3	5	—	0/5	1500G
マジックローブ	ローブ	—	—	—	4	0/2	500G
アーティックローブ	ローブ	—	—	—	6	0/4	1500G
テックバランサー	錬金服	—	2	—	2	1/1	500G
レザーマテリウム	錬金服	—	3	3	—	2/2	1500G

アクセサリデータ

アクセサリー名	効果	値段
さざ波の耳飾り	毎ラウンドHPを2回復する。(上限以上は回復しない)	1000G
黒真珠のネックレス	休憩マスに入ったときHPを10回復する(上限以上は回復しない)	1000G
白貝の耳飾り	最初に受けるダメージを半減する。(1セッション1回)	1500G
願いのミサンガ	シナリオ中1度だけ失敗判定を成功判定にする。(使用後壊れる)	900G
錬術の指輪	錬成時達成値を+3する。	2000G
アーツリング	魔法DBをさらに+3する。	1800G
闘志のバンクル	近接DBをさらに+3し、装甲を+3する。	2400G
ヴァンパーネックレス	与ダメージの10%分HPを回復する。	4500G
ラストサヴァイブ	HPが0になるダメージを受けても1残る。(1セッション1回)	5000G
ラストノート	錬金分類アイテムの効果量(ダメージや回復)を2倍にする。 その代わりにMPの最大値が半分になる。 この効果は範囲、倍率、割合効果などの固定値には反映されない	8000G
幻影のスカーフ	回避値を+6、1回だけ回避を自動成功にする。(1戦闘1回)	5000G
ミスティッククロス	魔法DBをさらに+10、抵抗を+10する。	5000G
闘魂のグローブ	近接DBをさらに+10、装甲を+10する。	5000G
夜風の耳飾り	毎ラウンドMPを1回復する。(上限以上は回復しない)	1000G
春風のブローチ	毎ラウンドHPを5回復する。(上限以上は回復しない)	5000G
三日月のブローチ	毎ラウンドMPを5回復する。(上限以上は回復しない)	6500G
海風の耳飾り	毎ラウンドMPを2回復する。(上限以上は回復しない)	2000G
危機察知の鉢巻き	1戦闘1回のみカウンター判定を自動成功とすることができる。	3000G
金剛石の指輪	防御、カウンタースキルの効果を2倍にする。	4000G
翡翠の指輪	1戦闘1回のみHPを半分回復する。(破損なし)	5000G
柘榴石の指輪	支援効果を受けた際、自身のDBを5ずつ上昇させる。	4000G
瑠璃の指輪	1戦闘1回のみMPを半分回復する。(破損なし)	6500G
時流の時計	戦闘ラウンドが増えるごとに回避と命中が1ずつ上昇する。	3000G
神秘のスカーフ	シナリオ中1度だけMP消費を1にする。	5000G
ホークリング	1戦闘1回のみ攻撃を必中にする。	5000G

スキルスタイル一覧

スタイル	スキル名	効果
ブレイド	ソードプレリユード	ブレイドスタイルを扱う際の前提スキル。
ブレイド	グレートソードロード	両手剣を扱う際の前提スキル。
ブレイド	バトルスキットⅠ	両手剣スキルレベルⅠのスキルを扱えるようになる。
ブレイド	アディショナルヘルス	HPをレベル数値分増加させる。
ブレイド	アドストレンジⅠ	STRを2上昇させる。
ブレイド	アドストレンジⅡ	STRを5上昇させる。
ブレイド	アドマテリアⅠ	属性添加を+25まで可能とする。
ブレイド	アドマテリアⅡ	属性添加を+50まで可能とする。
ブレイド	デュアルソードロード	双剣を扱う際の前提スキル。
ブレイド	アサルトスキットⅠ	双剣スキルレベルⅠのスキルを扱えるようになる。
ブレイド	アジリティブースト	AGIを自分のレベル数値分上昇させる。
マジック	マジックプレリユード	マジックスタイルを扱う際の前提スキル。
マジック	ブックマジックロード	魔導書を扱う際の前提スキル。
マジック	マジックレシピⅠ	レシピレベルⅠの魔法を作れるようになる。
マジック	アディショナルマナ	MPをレベル数値分増加させる。
マジック	マインドブーストⅠ	MNDを2上昇させる。
マジック	マインドブーストⅡ	MNDを5上昇させる。
マジック	アドピエタスⅠ	魔法作成時、特性を1つ追加できる。
マジック	アーチャーロード	魔法弓を扱う際の前提スキル。
マジック	アーチャーレシピⅠ	レシピレベルⅠの魔法を作れるようになる。
マジック	デクスブーストⅠ	DEXを5上昇させる。
マジック	マジッククリエイトⅠ	魔法合成時、達成値を2増加させる。
マジック	マジッククリエイトⅡ	魔法合成時、達成値を3増加させる。
アルケミー	アルケープレリユード	アルケミースタイルを扱う際の前提スキル。
アルケミー	アルケミアロード	錬金杖を扱う際の前提スキル。
アルケミー	アルケミアレシピⅠ	レシピレベルⅠの錬金ができるようになる。
アルケミー	シンプリーアルケー	簡易錬成を品質25まで行うことができるようになる。
アルケミー	ノーブルシンプリー	簡易錬成を品質30まで行うことができるようになる。
アルケミー	スローリーフォースⅠ	アイテムの投擲時、全力行動値まで射程を延長する。
アルケミー	アルカナアルケーⅠ	錬成を品質30まで行うことが可能となる。
アルケミー	アルカナアルケーⅡ	錬成を品質60まで行うことが可能となる。
アルケミー	インテリジェンスⅠ	INTを2上昇させる。
アルケミー	インテリジェンスⅡ	INTを5上昇させる。
アルケミー	エンジニアリングⅠ	DEXを2上昇させる。
アルケミー	エンジニアリングⅡ	DEXを5上昇させる。
共通	ギャザリングⅠ	1イベントでの採取可能回数を2回まで増やす。
共通	クォリアスⅠ	採取時の品質が2D6×5の数値となる。

ティアリー

分類 : 魔物 属性 : 無
レベル : 1 弱点 : -
能力値 分布 : どこでも

STR : 6	INT : 5	MP : 12
VIT : 4	MND : 7	命中 : 6
DEX : 8	LUK : 5	回避 : 7
AGI : 7	HP : 20	装甲 : -
抵抗 : -	DB : 7/6	移動 : 2(4)

モンスター概要

涙が落ちるときのような形をしたぶにぶにしている青い魔物。いろんなところに分布しており、それぞれに適した色のティアリーがいられている。青いものが基本のティアリーだと言われており、さほど強くないため、なりたての冒険者の初戦闘に適しているとされている。

所持スキル

〈通常攻撃 I〉 : 消費 MP0/ ダメージ 1D6+DB
範囲 : 近接状態 1 体 / 属性 : 近接・無
〈突進 I〉 : 消費 MP0/ ダメージ 1D6+2+DB
範囲 : 近接状態 1 体 / 属性 : 近接・無
〈水しぶき・青 I〉 : 消費 MP2/ ダメージ : 2D6+DB
範囲 : 周囲 1 マス (8 マス) / 属性 : 魔法・水

ドロップアイテム

4-7 : 青ティアリー片 8-10 : 青ティアリー玉
11-12 : 青ティアリーの涙玉

キトリキツネ

分類 : 魔獣 属性 : 無
レベル : 1 弱点 : -
能力値 分布 : どこでも

STR : 8	INT : 3	MP : 9
VIT : 10	MND : 6	命中 : 8
DEX : 8	LUK : 7	回避 : 9
AGI : 11	HP : 36	装甲 : -
抵抗 : -	DB : 8/5	移動 : 3(5)

モンスター概要

いろいろなところで確認されている体毛がきれいな黄色色をしているキツネのような魔獣。毛皮が衣服などにも使われるため、依頼がよく来るのだとか。身体の動きも機敏なため、初心者の方は慣れるので精いっぱいとも言われているので気を付けるように注意がされる。

所持スキル

〈ひっかき I〉 : 消費 MP0/ ダメージ 1D6+DB
範囲 : 近接状態 1 体 / 属性 : 近接・無
〈突進 I〉 : 消費 MP0/ ダメージ 1D6+2+DB
範囲 : 近接状態 1 体 / 属性 : 近接・無
〈噛みつき I〉 : 消費 MP0/1D6+4+DB
範囲 : 近接状態 1 体 / 属性 : 近接・無

ドロップアイテム

4-7 : 魔獣の毛皮 8-10 : 魔獣の爪
11-12 : 鮮やかな毛皮

ブラウブルピス

分類 : 魔獣 属性 : 水
レベル : 3 弱点 : 雷
能力値 分布 : ルナイル全土

STR : 13	INT : 15	MP : 28
VIT : 20	MND : 13	命中 : 11
DEX : 9	LUK : 12	回避 : 13
AGI : 14	HP : 66	装甲 : -
抵抗 : -	DB : 11/14	移動 : 4(7)

モンスター概要

キトリキツネが原種だと考えられている青い体毛を持つ綺麗なキツネ。ただ体毛が違っただけでなく、水を使った攻撃をしてくるようになっているので、戦う際には多少の注意が必要になってくる。毛皮はとても人気で、需要も高いものとなっており、依頼が絶えることがないのだという。

所持スキル

〈ひっかき I〉 : 消費 MP0/ ダメージ 1D6+DB
範囲 : 近接状態 1 体 / 属性 : 近接・無
〈突進 I〉 : 消費 MP0/ ダメージ 1D6+2+DB
範囲 : 近接状態 1 体 / 属性 : 近接・無
〈水刃破 I〉 : 消費 MP5/2D6+4+DB
範囲 : 直線 3 マス / 属性 : 魔法・水

ドロップアイテム

4-7 : 魔獣の毛皮 8-10 : 魔獣の爪
11-12 : 鮮やかな毛皮

ロックドール

分類 : 魔物 属性 : 無
レベル : 4 弱点 : -
能力値 分布 : どこでも

STR : 12	INT : 19	MP : 27
VIT : 23	MND : 8	命中 : 18
DEX : 23	LUK : 13	回避 : 12
AGI : 11	HP : 70	装甲 : 10
抵抗 : -	DB : 18/14	移動 : 3(6)

モンスター概要

岩で作られた人形のような魔物。耐久力が高く、物理的の装甲があり、それなりの装備でないとダメージを与えられないだろう。魔法抵抗は持っていないため、魔法での攻撃が有効だと言われている。魔法で攻撃が、それと同等の物理攻撃があるといいだろう。

所持スキル

〈突進 I〉 : 消費 MP0/ ダメージ 1D6+DB
範囲 : 近接状態 1 体 / 属性 : 近接・無
〈螺旋突進 I〉 : 消費 MP4/ ダメージ : 2D6+DB
範囲 : 前方縦 3 マス / 属性 : 近接・無
〈硬度上昇 I〉 : 消費 MP8/ 次のダメージまで装甲を +6 する。
範囲 : 自身 / 属性 : 魔法・無

ドロップアイテム

4-7 : 石粉 8-10 : 黒鉄石
11-12 : 鉄塊石

ナイトキラー

分類	：魔物	属性	：闇		
レベル	：4	弱点	：光		
能力値		分布	：ルナイル全土		
STR	：13	INT	：16	MP	：32
VIT	：15	MND	：16	命中	：17
DEX	：18	LUK	：15	回避	：19
AGI	：12	HP	：56	装甲	：10
抵抗	：－	DB	：16/16	移動	：3(6)

モンスター概要

黒みを帯びた素材で作られた人形のような魔物。耐久力が高く、物理的装甲があり、それなりの装備でないとダメージを与えられないだろう。魔法抵抗は持っていないため、魔法での攻撃が有効だと言われている。魔法で攻撃か、それと同等の物理攻撃があるといいだろう。

所持スキル

〈突進・影打Ⅰ〉：消費 MP0/ダメージ 1D6+DB
 範囲：近接状態 1 体 / 属性：近接・闇
 〈螺旋突進・流星Ⅰ〉：消費 MP4/ダメージ：2D6+DB
 範囲：前方縦 3 マス / 属性：近接・闇
 〈硬度上昇Ⅰ〉：消費 MP8/ 次のダメージまで装甲を +6 する。
 範囲：自身 / 属性：魔法・無

ドロップアイテム

4-7：黒鉄石 8-10：ナイトオブシディ
 11-12：ブラックナイト

ファルムゴーザ

分類	：魔獣	属性	：無		
レベル	：3	弱点	：－		
能力値		分布	：どこでも		
STR	：10	INT	：8	MP	：20
VIT	：16	MND	：12	命中	：15
DEX	：17	LUK	：13	回避	：14
AGI	：14	HP	：52	装甲	：－
抵抗	：－	DB	：14/10	移動	：4(7)

モンスター概要

草原などによくいるヤギのような魔獣。比較的温厚な性格をしてはいるものの、やはり魔獣があるがゆえに人を襲うことが確認されている。特に農地への被害が多く、農家などからは駆逐すべきだというような声も出ているほどの魔獣なのだという。

所持スキル

〈突進Ⅰ〉：消費 MP0/ダメージ 1D6+2+DB
 範囲：近接状態 1 体 / 属性：近接・無
 〈雄たけびⅠ〉：消費 MP4/ 追加で味方呼び込む
 戦闘中 1 回のみ / 属性：近接・無
 〈全力突進Ⅰ〉：消費 HP4・MP4/DB×2
 範囲：接近状態 1 体 / 属性：近接・無

ドロップアイテム

4-7：魔獣の牙 8-10：魔獣の角
 11-12：魔獣の蹄

ウェイヴァーン

分類

: 飛竜

属性

: 無

レベル

: 5

弱点

: -

能力値

分布: どこでも

STR

: 25

INT

: 18

MP

: 45

VIT

: 13

MND

: 27

命中

: 18

DEX

: 21

LUK

: 14

回避

: 14

AGI

: 14

HP

: 76

装甲

: 5

抵抗

: 5

DB

: 23/23

移動

: 4(7)

モンスター概要

薄い灰色のような甲殻に覆われているワイバーン。獲物を見つけると飛んでどこまでも追いかけてくるという噂がある。基本的に人の前には姿を現さないとされている。初心者冒険者では太刀打ちができないと言われており、基本的に出現した際には警戒例が出されるほどの存在とされている。

所持スキル

〈ひっかきⅠ〉：消費 MP0/ダメージ 1D6+DB
 範囲：近接状態 1 体 / 属性：近接・無
 〈翼撃Ⅰ〉：消費 MP0/ダメージ：2D6+DB
 範囲：前方横 3 マス / 属性：近接・無
 〈ノブレスⅠ〉：消費 MP6/ダメージ：2D6+DB
 範囲：前方縦 5 マス / 属性：魔法・無

ドロップアイテム

4-7：飛竜の爪 8-10：飛竜の甲殻
 11-12：飛竜の目

フラワーフィー

分類	: 妖精	属性	: 無		
レベル	: 3	弱点	: -		
能力値		分布	: どこでも		
STR	: 10	INT	: 15	MP	: 27
VIT	: 10	MND	: 12	命中	: 16
DEX	: 18	LUK	: 13	回避	: 12
AGI	: 11	HP	: 40	装甲	: -
抵抗	: 5	DB	: 14/13	移動	: 3(6)

モンスター概要

草原などに現れる花びらなどを見つけている妖精。妖精とはいえ、魔物みたいに冒険者たちに襲い掛かってくるため、注意が必要。また、基本的に物理攻撃はしてこないが、距離を取って魔法で攻撃をしてくるために、距離を取っていても注意が必要となってくる。また魔法抵抗を持っているため、近接攻撃による攻撃のほうが倒しやすい。

所持スキル

〈マジックボムⅠ〉：消費 MP4/ダメージ 1D6+2+DB
 範囲：直線 5 マス 1 体 / 属性：魔法・無
 〈花の詩Ⅰ〉：消費 MP4/ 範囲内の見方 HP を DB 分回復
 範囲：周囲 1 マス (8 マス) / 属性：魔法・無
 〈マジックウェーブⅠ〉：消費 MP8/ダメージ：2D6+DB
 範囲：前方 3×3 マス / 属性：魔法・無

ドロップアイテム

4-7：妖精の羽 8-10：妖精鱗粉
 11-12：妖精の花輪

アクリムメデイリス

分類 : 妖精 属性: 水
レベル: 3 弱点: 雷
能力値 分布: ルナイル全土

STR: 15	INT: 15	MP: 34
VIT: 9	MND: 19	命中: 13
DEX: 14	LUK: 12	回避: 13
AGI: 13	HP: 48	装甲: -
抵抗: 5	DB: 15/17	移動: 4(7)

モンスター概要

湖などなどに現れる妖精。妖精とはいえ、魔物みたいに冒険者たちに襲い掛かってくるため、注意が必要。
また、基本的に物理攻撃はしてこないが、距離を取って魔法で攻撃をしてするために、距離を取っていても注意が必要となってくる。また魔法抵抗を持っているため、近接攻撃による攻撃のほうが倒しやすい。

所持スキル

〈アクアボム I〉: 消費 MP4/ ダメージ 1D6+2+DB
範囲: 前方横 3マス / 属性: 魔法・水
〈氷の詩 I〉: 消費 MP4/3R 中、範囲内の味方抵抗を +5 する
範囲: 周囲 1マス (8マス) / 属性: 魔法・水
〈フリージウェーブ I〉: 消費 MP8/ ダメージ: 2D6+DB
範囲: 前方 3×3 マス / 攻撃後、対象を凍結状態にする
属性: 魔法・水

ドロップアイテム

4-7: 妖精の羽 8-10: 妖精鱗粉
11-12: 妖精氷輪

アクアドラグーン

分類 : 飛竜 属性: 水
レベル: 5 弱点: 雷
能力値 分布: ルナイル全土

STR: 16	INT: 17	MP: 37
VIT: 14	MND: 20	命中: 19
DEX: 23	LUK: 14	回避: 21
AGI: 28	HP: 60	装甲: 5
抵抗: -	DB: 20/19	移動: 6(14)

モンスター概要

青い甲殻に覆われているワイバーン。獲物を見つけると飛んでどこまでも追いかけてくるという噂がある。
基本的に人の前には姿を現さないとされている。
初心者冒険者では太刀打ちができないといわれており、基本的に出現した際には警戒例が出されるほどの存在とされている。

所持スキル

〈ひっかき・水 I〉: 消費 MP0/ ダメージ 1D6+DB
範囲: 近接状態 1体 / 属性: 近接・水
〈翼撃・激流 I〉: 消費 MP0/ ダメージ: 2D6+DB
範囲: 前方横 3マス / 属性: 近接・水
〈アクアプレス I〉: 消費 MP6/ ダメージ: 2D6+DB
範囲: 前方 3×3 マス / 属性: 魔法・水

ドロップアイテム

4-7: 畜水機関 8-10: 飛竜の甲殻
11-12: 飛竜の目

ユーリーシープ

分類 : 魔獣 属性: 無
レベル: 3 弱点: -
能力値 分布: どこでも

STR: 15	INT: 12	MP: 19
VIT: 7	MND: 7	命中: 12
DEX: 8	LUK: 16	回避: 15
AGI: 13	HP: 44	装甲: -
抵抗: -	DB: 12/10	移動: 4(7)

モンスター概要

草原などによくいるヒツジのような魔獣。比較的温厚な性格をしてはいるものの、やはり魔獣があるがゆえに人を襲うことが確認されている。
特に農地への被害が多く、農家などからは駆逐すべきだというような声も出ているほどの魔獣なのだという。

所持スキル

〈突進 I〉: 消費 MP0/ ダメージ 1D6+2+DB
範囲: 近接状態 1体 / 属性: 近接・無
〈転がる I〉: 消費 MP4/ ダメージ: 1D6+4+DB
追加効果: 攻撃後、対象を 10% で気絶状態にする。
範囲: 前方縦 3マス / 属性: 近接・無
〈全力突進 I〉: 消費 HP4・MP4/DB×2
範囲: 近接状態 1体 / 属性: 近接・無

ドロップアイテム

4-7: 魔獣の牙 8-10: 魔獣の角
11-12: シルクコットン

ブリツシープ

分類 : 魔獣 属性: 雷
レベル: 3 弱点: 火
能力値 分布: ルナイル帝国

STR: 16	INT: 9	MP: 18
VIT: 11	MND: 9	命中: 11
DEX: 11	LUK: 11	回避: 10
AGI: 18	HP: 54	装甲: -
抵抗: -	DB: 19/9	移動: 5(9)

モンスター概要

草原などによくいるヒツジのような魔獣。比較的温厚な性格をしてはいるものの、やはり魔獣があるがゆえに人を襲うことが確認されている。
特に農地への被害が多く、農家などからは駆逐すべきだというような声も出ているほどの魔獣なのだという。

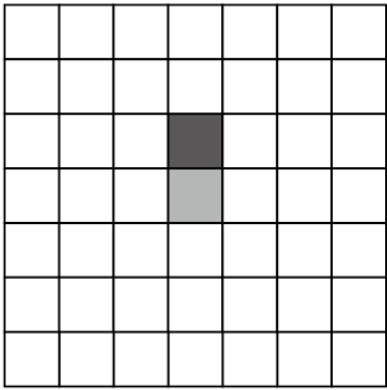
所持スキル

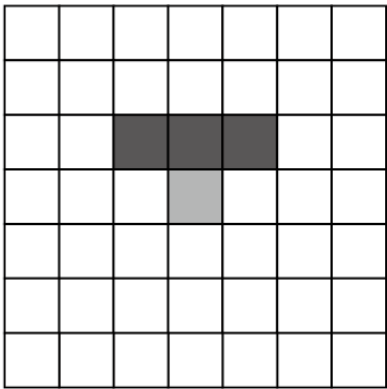
〈突進・雷鳴 I〉: 消費 MP0/ ダメージ 1D6+2+DB
範囲: 近接状態 1体 / 属性: 近接・雷
〈転がる・稲妻 I〉: 消費 MP4/ ダメージ 1D6+5+DB
追加効果: 攻撃後、対象を 10% で麻痺状態にする。
範囲: 前方縦 3マス 1体 / 属性: 近接・雷
〈全力突進・紫電 I〉: 消費 HP4・MP4/ ダメージ: DB×2
追加効果: 攻撃後対象を麻痺状態にする
範囲: 近接状態 1体 / 属性: 近接・雷

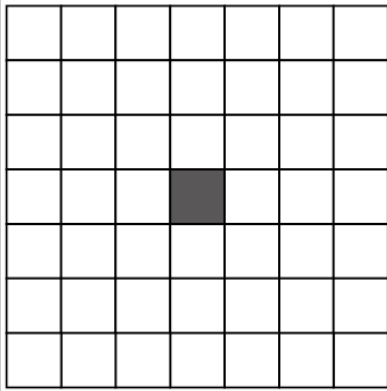
ドロップアイテム

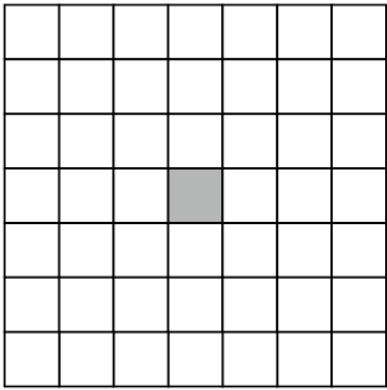
4-7: 魔獣の牙 8-10: 魔獣の角
11-12: シルクコットン

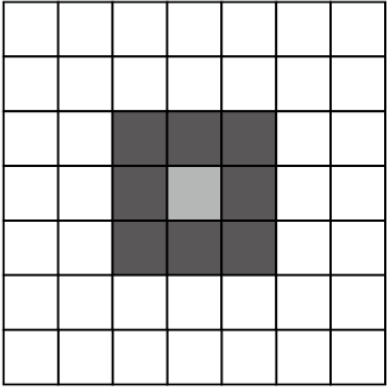
両手剣スキル

名前	パワースラッシュ	武器：両手剣	スキルレベル：I
		スキル概要 効果範囲：近接状態 1 体 ダメージ：1D6+10+DB 必要 MP:4 両手剣の基礎スキル。近接状態にある対象に力を含めた一太刀を入れる。 攻撃スキルとして挙動が素直で、一番扱いやすいと言われている。 ただし、威力自体は基礎スキルということで、上位のスキルと比べると見劣りしてしまうところがある。	

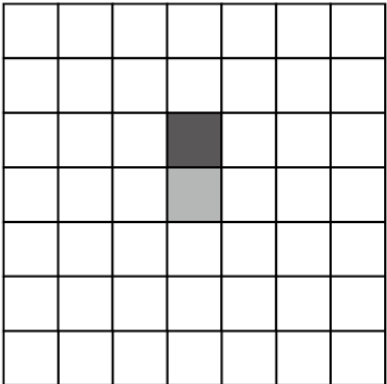
名前	ワイドスラッシュ	武器：両手剣	スキルレベル：I
		スキル概要 効果範囲：前方3マス ダメージ：1D6+6+DB 必要 MP:4 両手剣の基礎スキル。前方に対して全力の横なぎをする。 範囲スキルとしての活躍をするが、いささか範囲不足であると言われている。 威力自体も可もなく不可もないといった感じだが、やはりそこまで高くはない。 器用貧乏なスキルといったところだろうか。	

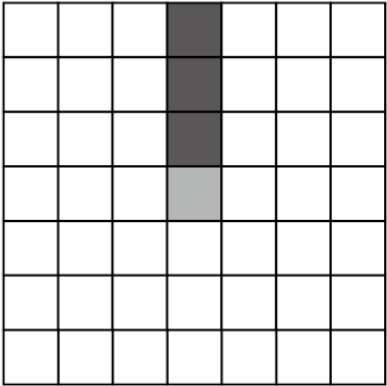
名前	ヘイティング	武器：両手剣	スキルレベル：I
		スキル概要 効果範囲：任意 1 体 ダメージ：－ 必要 MP:0 両手剣の基礎スキル。任意対象の攻撃対象を自分へと固定する。 所謂ヘイトスキルと呼ばれるもの、味方を守りたいときや自身の HP 管理などで使うことがある。 ただこのヘイトスキルは自身の VIT が相手の INT より低ければ効果がないことに注意が必要となる。	

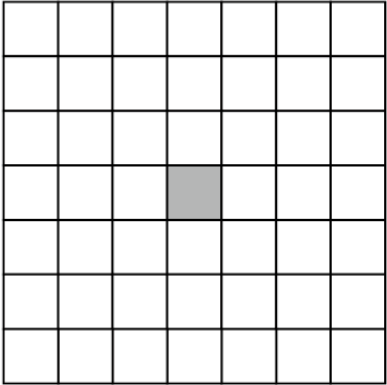
名前	ウォーリアマインド	武器：両手剣	スキルレベル：I
		スキル概要 効果範囲：自身 ダメージ：－ 必要 MP:0 ～ 3 両手剣の基礎防御スキル。対象が攻撃をしてきた際に、両手剣を盾に攻撃を防ぐ。 このスキルは回避判定が失敗したときのみしか使用ができない。 使用した際、ダメージを 1D6 軽減することができる。 また、このスキルは 1T 中何度でも使用することができる。 さらに、MP を任意支払うことでその分 D6 ダメージを軽減する。(MP 消費最大 3 まで)	

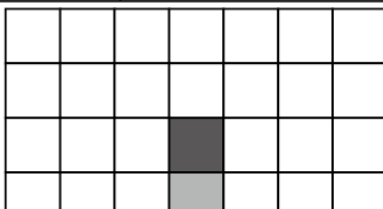
名前	ラウンドブレイブ	武器：両手剣	スキルレベル：I
		スキル概要 効果範囲：周囲1マス ダメージ：1D6+DB 必要 MP:5 両手剣の基礎スキル。身体を回転させて周囲を攻撃する。 範囲が基礎スキルの中で最も広いため、様々なところでの活躍が見込める。 ただ、ダメージは通常攻撃と変わらないというところには注意が必要。 また、このスキルを連続で使用することは所謂ランラン行為と呼ばれているらしい。	

双剣スキル

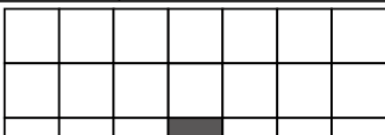
名前	突風	武器：双剣	スキルレベル：I
		スキル概要 効果範囲：近接状態 1体 ダメージ：2D6+4+DB 必要 MP:4 双剣の基礎スキル。近接状態にいる対象に強力な斬撃を行う。 非常に単純なスキルで、ある程度のダメージが出せるスキルとして評価がされている。 ただし、近接状態ではないと使えないという点から、回避に自信がない状態ではあまり使われない。	

名前	木枯らし	武器：双剣	スキルレベル：I
		スキル概要 効果範囲：前方直線 3マス ダメージ：2D6+DB 必要 MP:4 双剣の基礎スキル。前方に双剣を投擲し攻撃を行うスキル。 最初から使える範囲スキル。威力自体は低いものの 複数を対象と取れる可能性があること自体は評価されている。	

名前	影風	武器：双剣	スキルレベル：I
		スキル概要 効果範囲：自身 ダメージ：－ 必要 MP:2 双剣の基礎回避スキル。自身が攻撃の対象となったときに その場に影だけを残し、攻撃をやり過ごす。 回避後、場所は変わらないため、その点には注意が必要。 1ラウンド1回までの発動。	

名前		映し風		武器：双剣		スキルレベル：I	
				<h3>スキル概要</h3>			
				効果範囲：近接状態 ダメージ：2D6+DB 必要 MP:4			
				双剣の基礎カウンタースキル。近接状態にある対象が攻撃してきたときに少しだけ後退し、攻撃が終わった頃合いを見定めて、双剣で攻撃を行う。相手に行動順をあわせないとけないという欠点はあるものの、攻撃と回避が両方行えることから基礎スキルでは最も使われている。			

無属性魔法

名前	アサルトマジック	属性：無	レシピレベル：I
		レシピ 必須条件：〈燃料分類1〉 必要属性値：火 3/ 雷 3	目標値：10
		魔法概要 効果範囲：近接状態1体 ダメージ：1D6+2+ 近接DB 無属性ダメージ 必要 MP:2 武器：魔導書 近接魔法の基礎中の基礎。魔法抵抗を無視して与えらる魔法のため、ある種駆け出し魔法使いにとつての奥の手として扱われることもある。消費魔力もそこまで多くないため、駆け出し魔法使いには重宝されると言われている。 とはいえ、マジックミサイルよりもダメージは出せるけれど、上振れと下振れが激しいため、安定しない魔法とも言われており、普通に魔法を使った方がいい場面のほうが多いといわれており、割と不遇な立場の魔法となっている。	

名前	マジックアクセル	属性：無	レシピレベル：I
		レシピ 必須条件：〈植物分類1〉 必要属性値：風 4	目標値：10
		魔法概要 効果範囲：自身の最大移動値〈最大8マス〉 ダメージ：－ 必要MP:3 武器：魔導書 移動魔法の基礎中の基礎。行動順を消費せずに、自身が移動できる最大の距離を移動することのできる魔法。消費魔力量もそこまで多くなく、汎用性が高いため、様々な魔法使いが愛用しているが、移動距離に制限があるということで、あくまでつなぎとして使う魔法使いも多くいる。一方でダメージが出せないからと、この魔法を全く触れずにいる魔法使いも一定数いるという事実もある。 自分の行動順を遅らせて、相手の攻撃に合わせてこの魔法を使用することで回避するというような使い方を主にしているようだ。ただ、その場合は行動順を消費してしまう。 (回避として使用する場合は、手番が残っていないと使用不可となる)	

名前	マジックレイ	属性：無	レシピレベル：I
		レシピ 必須条件：〈粉分類1〉 必要属性値：風 4/ 光 4	目標値：12
		魔法概要 効果範囲：上下左右2マス先 ダメージ：1D6+DB 無属性ダメージ 必要MP:4 武器：魔導書 魔法範囲情報から魔力の塊を降らせて目標を攻撃する魔法。威力はマジックミサイルとほぼ同じくらいなので、より広く使われている魔法なのだが、やはり威力が乏しいとの声があり、早々に乗り換える魔法使いも多い。 特殊な範囲ということもあり、当てずらいという声も上がっている。 ただ、範囲魔法の素体として使う場合もあるため、作らざる得ない状況になっている魔法でもある。	

名前	マジックバースト	属性：無	レシピレベル：I
		レシピ 必須条件：〈燃料分類1〉 必要属性値：火 6/ 雷 4	目標値：14
		魔法概要 効果範囲：前方3×3マス ダメージ：1D6+6+DB 無属性ダメージ 必要MP:6 武器：魔導書 広範囲を攻撃できる爆撃魔法。そこそこの威力もあり、比較的燃費もいい魔法で、汎用的ということもあり、熟練の魔法使いでもずっと使っていることもある魔法。 ただ、やはり属性弱点が付けないなどで乗り換える魔法使いも多い魔法でもある。 高威力の魔法素体としても優秀なため、ひとまず作っておこうとなることになるかもしれない。	

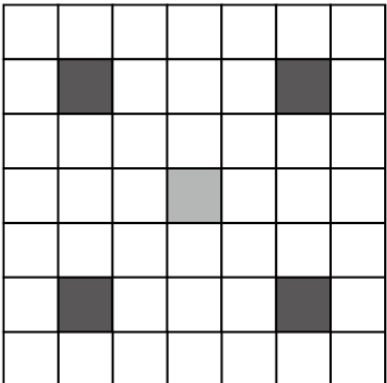
名前	椿(つばき)	属性：無	レシピレベル：I
		レシピ 必須条件：〈植物分類1〉 必要属性値：火 2/ 光 2	目標値：10
		魔法概要 効果範囲：自身の最大移動値1体 ダメージ：1D6+6+DB 無属性ダメージ 必要MP:2 武器：魔法弓 魔法弓の初歩魔法。自身の最大移動値までを射程範囲とすることが可能とする魔法の矢を生み出す。ダメージとしてはあまりでないが、自身の能力で飛距離が変わるため、強くなったら再び使うという魔法弓使いも少なくはない。 様々な魔法弓の魔法素体となるので、作っておいて損はないだろう。	

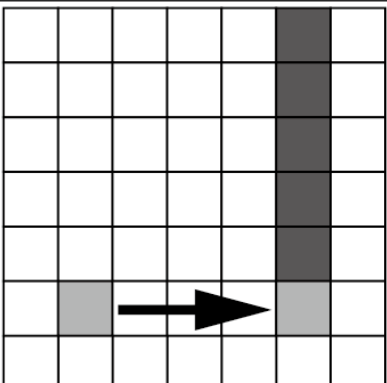
名前	ニードルショット	属性：無	レシピレベル：I
		レシピ 必須条件：〈虫分類1・マジックミサイル〉 必要属性値：風 4/ 闇 4	目標値：13
		魔法概要 効果範囲：前方3マス ダメージ：1D6+DB 無属性ダメージ 追加効果：攻撃した対象を25%で毒状態にする 必要 MP:4 武器：魔導書 貫通性能を追加したマジックミサイル。威力は下がり、消費魔力が上昇したが、貫通性能のおかげで複数体の攻撃が可能となっている。また、対象を確率とは言え毒状態にできることもあり、総合的な威力が実は高いのではとひそかに言われている。 また状態異常系の素体としても使われることがあるため、一定数の魔法使いはこの魔法を一度は作ったことがあるのだという。	

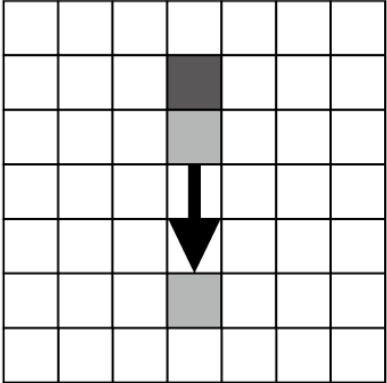
名前	マジックスタンプ	属性：無	レシピレベル：I
		レシピ 必須条件：〈燃料分類1〉 必要属性値：風 4/ 光 4	目標値：13
		魔法概要 効果範囲：前方2×3マス ダメージ：1D6+4+DB 無属性ダメージ 必要 MP:8 武器：魔導書 魔力の塊を範囲的に投擲して攻撃する魔法。範囲も威力もそこそこあるが、魔力の消費量が少しばかり多く、あまり使っている魔法使いは多くないとのこと。 必要素材に珍しく光属性値を必要としていることが、ほかの汎用魔法と違うところで、素材が足りない魔法使いがつかずとして使う魔法となっている。	

名前	茨（いばら）	属性：無	レシピレベル：I
		レシピ 必須条件：〈植物分類1〉 必要属性値：水 4/ 光 4	目標値：14
		魔法概要 効果範囲：直線5マス ダメージ：1D6+8+DB 無属性ダメージ 必要 MP:4 武器：魔法弓 威力に重きを置いた初步の魔法弓魔法。射程範囲が自身の能力に応じて変わる椿と比べて、変動がないため、射程範囲を優先するか、それとも威力を重視するかで選択が分かれる魔法となっている。 また、こちらの魔法は貫通性能がついているため、複数を狙うのであれば、椿よりこちらを使う方が理にかなっているといわれている。	

名前	牡丹	属性：無	レシピレベル：I
		レシピ 必須条件：〈植物分類1〉 必要属性値：雷 4/ 光 4	目標値：10
		魔法概要 効果範囲：直線1列1体 ダメージ：1D6+2+DB 無属性ダメージ 必要 MP:4 武器：魔法弓 射程範囲を重視した魔法弓魔法。威力は控えめだが、その長い射程範囲を生かした戦い方ができるといことで、一定の評価を得ている魔法。 ただ、自身の最大移動値以上の標的を対象とする場合は、命中値が半減するというデメリットもあるため、扱いにはかなりの慣れが必要な魔法となっている。	

名前	枝垂桜 (しだれざくら)	属性：無	レシピレベル：I
	レシピ 必須条件：〈植物分類1〉 必要属性値：光 6		目標値：14
	魔法概要 効果範囲：周囲2マス隅 ダメージ：1D6+DB 無属性ダメージ 必要 MP:4 武器：魔法弓 周囲の敵に向け、矢の雨を降らせる魔法。範囲が狭く、限定的な状況でしか効果を発揮しないため、扱いにはかなりの注意が必要な魔法。ただ、直線状の発射とは違う挙動になるため、念のために作成する魔法使いも少なくはない。 また、範囲攻撃魔法の素体ともなるため、重宝している魔法使いもいるのだとか。		

名前	霞草	属性：無	レシピレベル：I
	レシピ 必須条件：〈植物分類1〉 必要属性値：風 4/ 光 4		目標値：15
	魔法概要 効果範囲：自身の移動値 / 直線 5 マス 1 体 ダメージ：1D6+DB 無属性ダメージ 必要 MP:3 武器：魔法弓 自身の基礎移動値分を左右どちらか移動した後攻撃を行う魔法。こちらの魔法は自身の行動を敵に合わせた際にも使用可能ではあるものの、その際はダメージが半減するデメリットが生じる。回避手段としても攻撃手段としても使え、消費魔力も多くないため、熟練の魔法弓使いも好んで使っているらしい。		

名前	空木 (うつぎ)	属性：無	レシピレベル：I
	レシピ 必須条件：〈植物分類1〉 必要属性値：風 4/ 闇 4		目標値：15
	魔法概要 効果範囲：後方2マス / 前方4マス先 ダメージ：1D6 無属性ダメージ 必要 MP:3 武器：魔法弓 前方からの近接攻撃に対し、一気に後退した後に攻撃してきた対象に対し攻撃を行う魔法。回避専用の魔法のため、威力がかなり低くなっているのが欠点となっているが、自身の行動順を消費しない、行動順が終わっていたとしても関係なく発動できるという唯一性を持っている。 遠距離からの攻撃の際も使用はできるが、そのときに元居た場所の前方に敵がいなければダメージを与えることができないため、ただ回避するのに魔力を使うこととなる。それなら通常の回避で済ませたほうが無難な時もあるだろう。そうした性質もあることから、使いどころが難しい魔法の1つとなっている。		

魔法特性

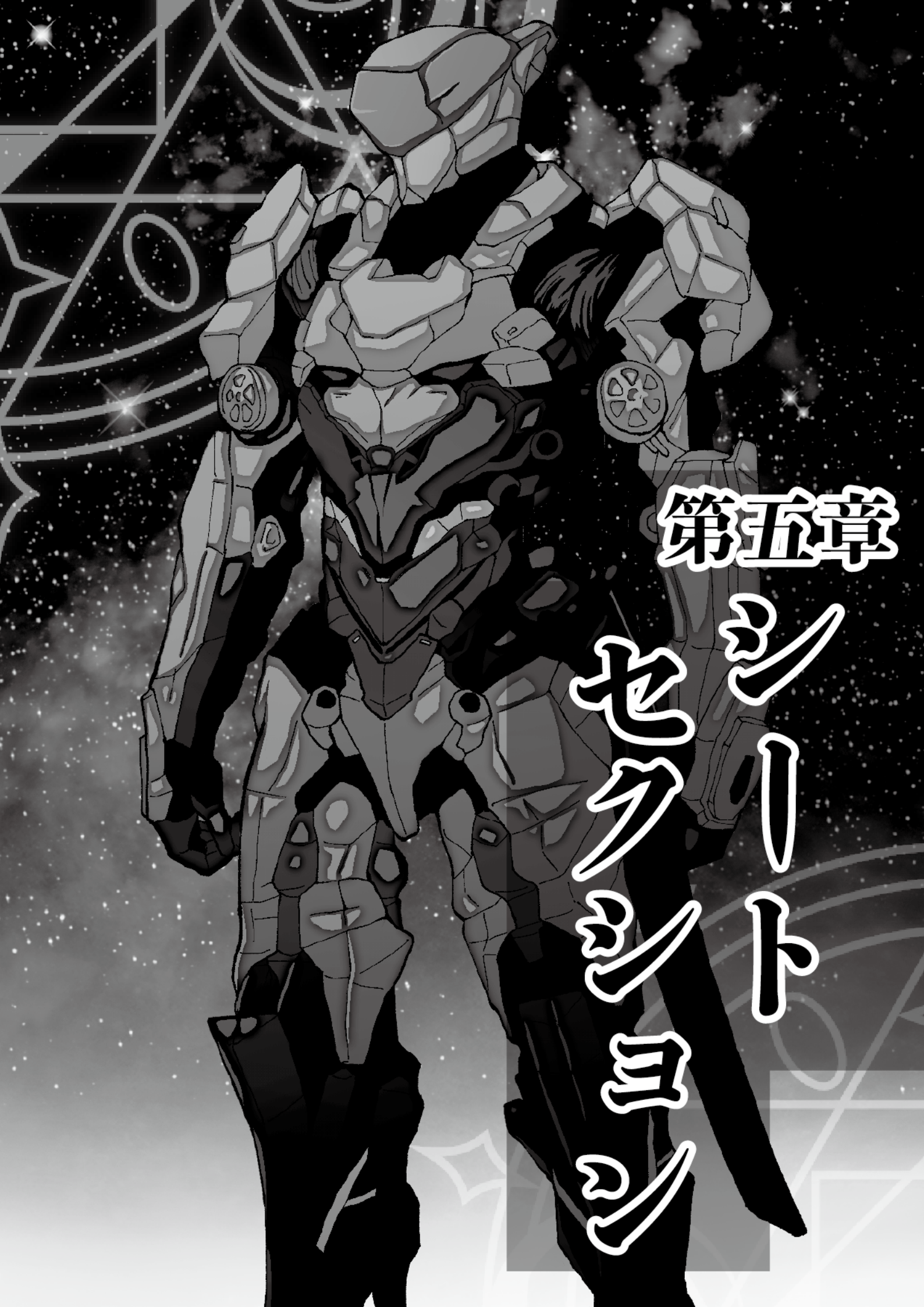
番号	継承	特性名	効果
1		火の恩恵Ⅰ	火属性魔法のダメージが1上昇する
2	重複不可	火の恩恵Ⅱ	火属性魔法のダメージが5上昇する
3		火の恩恵Ⅲ	火属性魔法のダメージが15上昇する
4		水の恩恵Ⅰ	水属性魔法のダメージが1上昇する
5	重複不可	水の恩恵Ⅱ	水属性魔法のダメージが5上昇する
6		水の恩恵Ⅲ	水属性魔法のダメージが15上昇する
7		風の恩恵Ⅰ	風属性魔法のダメージが1上昇する
8	重複不可	風の恩恵Ⅱ	風属性魔法のダメージが5上昇する
9		風の恩恵Ⅲ	風属性魔法のダメージが15上昇する
10		雷の恩恵Ⅰ	雷属性魔法のダメージが1上昇する
11	重複不可	雷の恩恵Ⅱ	雷属性魔法のダメージが5上昇する
12		雷の恩恵Ⅲ	雷属性魔法のダメージが15上昇する
13		光の恩恵Ⅰ	光属性魔法のダメージが1上昇する
14	重複不可	光の恩恵Ⅱ	光属性魔法のダメージが5上昇する
15		光の恩恵Ⅲ	光属性魔法のダメージが15上昇する
16		闇の恩恵Ⅰ	闇属性魔法のダメージが1上昇する
17	重複不可	闇の恩恵Ⅱ	闇属性魔法のダメージが5上昇する
18		闇の恩恵Ⅲ	闇属性魔法のダメージが15上昇する
19		レベルライズⅠ	レシピレベルに応じてダメージが×2上昇する
20	重複不可	レベルライズⅡ	レシピレベルに応じてダメージが×5上昇する
21		レベルライズⅢ	レシピレベルに応じてダメージが×10上昇する
22		リバースマジック	攻撃する際のダメージ分HPが回復する
23	無属性のみ	チェンジエレメント	ダメージを受けた属性に魔法の属性を変化させる
24	無属性のみ	ウィークエレメント	ダメージを受けた属性の弱点属性に魔法の属性を変化させる
25	無属性のみ	レジストエレメント	ダメージを受けた属性の抵抗属性に魔法の属性を変化させる
26		ヘイティングマジック	攻撃した対象のターゲットを自分に固定する
27	魔導書のみ	ツインマジック	1戦闘1回のみ、追加MPなしで同じダメージの追撃魔法をおこなう
28	魔法弓のみ	吸魂の矢	ダメージを与えた後、ダメージの1割のMPを吸収する
29	魔法弓のみ	蝕みの矢	自身の状態異常の数に応じて、ダメージが×10上昇する
30	魔導書のみ	アブコンディション	攻撃した対象をランダムな状態異常にする
31		スティールコンディ	攻撃した対象の状態異常を1つ奪う
32		シンクロマジック	前に使った魔法と同じ属性ならダメージが15上昇する
33	魔導書のみ	エキセントマジック	対象を弱点属性で攻撃した場合、ランダムで状態異常にする
34	魔法弓のみ	反転の矢	対象の状態異常をすべて奪い、奪った分ダメージを15上昇する
35	魔導書のみ	チェンジコスト	消費MPをHPに変換するが、消費HP分ダメージが増える
36	魔法弓のみ	崩落の矢	対象を攻撃した後、対象を虚弱状態にすることができる
37	魔法弓のみ	足止の矢	対象を攻撃した後、対象を鈍足状態にすることができる
38	魔導書のみ	コンフィージメント	対象を攻撃した時、対象を混乱状態にすることができる
39	魔導書のみ	フォアゴッテスト	対象を攻撃した時、対象を忘却状態にすることができる
40	魔導書のみ	バッドネスプラス	攻撃対象が状態異常の場合、ダメージが1.5倍上昇する
41	魔法弓のみ	無蝕の矢	攻撃対象が状態異常でない場合、ダメージが1.5倍上昇する
42		ディレイションマナ	ディレイを行い魔法を使用する場合、消費MPを半減する
43		煌閃手法	MPの消費が倍になるが、行動順を一番先に繰り上げて行動できる

44		広域展開	ダメージが半減されるが、フィールド全体に対象を取れる
45		狭域縮小展開	対象が1体に絞られるがダメージが2倍となる
46		ノーマルアドティック	自身が状態異常でないとき、ダメージが15上昇する
47	魔導書のみ	潜影術式	対象の回避値を半減して判定できるが、ダメージが半減する
48		鈍重な一撃	ダメージが50上昇するが、自信を鈍足状態にする
49		決死の一撃	HP最大値の半分を消費するが、ダメージが1.5倍になる
50		コンフィージアディト	混乱状態の対象に対して、ダメージが1.25倍になる
51		ブラインドアディト	盲目状態の対象に対して、ダメージが1.25倍となる
52		チャージドパワー	発動に1Rチャージが必要となるが、ダメージが1.5倍となる
53		フレンドリーファイア	味方を効果範囲に巻き込んでしまう
54		ショックエンドレス	この特性がついた魔法で麻痺を与えると、動ける確率が半減
55		クレセントアドリス	洞窟などの暗所の場合、ダメージが1.25倍になる
56		オープンアドリス	森林などの屋外の場合、ダメージが1.25倍になる
57		サンアドリス	天気が晴れの場合、ダメージが1.25倍になる
58		クラウドアドリス	天気が曇りの場合、ダメージが1.25倍になる
59		レインアドリス	天気が雨・雪などの場合、ダメージが1.25倍になる
60	重複不可	フレアサンアドリス	天気が晴れの場合、火属性魔法のダメージが1.5倍になる
61		ライティサンアドリス	天気が晴れの場合、光属性魔法のダメージが1.5倍になる
62		ウィンドィクラウドィ	天気が曇りの場合、風属性魔法のダメージが1.5倍になる
63		ダーティクラウドィ	天気が曇りの場合、闇属性魔法のダメージが1.5倍になる
64		フォールレインアド	天気が雨・雪などの場合、水属性魔法のダメージが1.5倍になる
65		サンディレインアド	天気が雨・雪などの場合、雷属性魔法のダメージが1.5倍になる
66		ハーフティーレイズ	HPが5割以下の場合、ダメージが1.25倍になる
67		デッドレイズ	HPが1割以下の場合、ダメージが1.5倍になる
68		アハトマ	使用する魔法が添加属性の抵抗属性なら、ダメージが1.25倍になる
69		一球入魂	魔法が1戦闘1回しか使えなくなるが、ダメージが1.5倍になる
70		モンスターヴァッド	モンスターに対するダメージが1.1倍になる
71		ヒューマヴァッド	人型の敵に対するダメージが1.1倍になる
72		リンクッドパワー	対象の数が多いほどダメージ上がる。対象×5のダメージ増加。
73		コピーパワー	1つ前に使った魔法と同ダメージとして扱う(同レシピレベルのみ)
74		オービットパワー	ダメージ算出時、3Rに渡りダメージを分割する(対象変更可能)
75		エトワールマジカル	対象に与えたダメージの1割を次の被ダメ時の抵抗とする。
76		火炎装衣	火属性魔法のダメージを1戦闘1回のみ抵抗に加えることができる
77		水氷装衣	水属性魔法のダメージを1戦闘1回のみ抵抗に加えることができる
78		風嵐装衣	風属性魔法のダメージを1戦闘1回のみ抵抗に加えることができる
79		雷轟装衣	雷属性魔法のダメージを1戦闘1回のみ抵抗に加えることができる
80		光天装衣	光属性魔法のダメージを1戦闘1回のみ抵抗に加えることができる
81		暗黒装衣	闇属性魔法のダメージを1戦闘1回のみ抵抗に加えることができる
82		適性掌握	適性属性の魔法の場合、消費MPを10減らす(1以下にはならない)
83		アクトディレイ	1戦闘1回のみ、行動順を消費せず魔法の行使ができる
84		オーバーヒール	対象のHP以上のダメージを与えた際、自身のHPを過剰分回復
85		ロウディッドリー	対象のレベルが自身のレベルより5以上低ければ即死させる
86		ハイパワー	対象のレベルが自身より高い際、ダメージがレベル×5増える
87		アタックチェンジ	対象にダメージを与えた後、自身のHPと対象のHPを入れ替える

88	リジェネレイト	ダメージ後、ダメージの1割を3Rの間自身のHPを回復する
89	アタックホルダー	前Rで最もダメージを出していた場合、ダメージを1.5倍する
90	反魂	対象と自身のMPを交換する
91	アーマーマルト	対象が虚弱状態の場合、ダメージを1.25倍にする
92	カラミティマジック	ダメージ算出時、その1割HPが減少するが、ダメージを1.25倍する
93	エターナーマジック	この特性が付いた魔法を前Rで使用した場合、消費MPが半減する
94	原初帰り	ダメージが3倍になる代わりに、気絶状態になる
95	魔力転換	対象に味方を選んだ際、ダメージをそのPCの魔法DBとして扱う
96	マネジックパワー	所持金が10000以上の場合、ダメージを1.5倍にする
97	未来予知	消費MPが10上昇し攻撃発動が2R後となるが、ダメージが2倍となる
98	ハイギャンブラー	敵のHPが自身のHP以上の場合、敵のHP分両者にダメージを与え LUK対抗判定で勝った方がHPを1回復する(ダメージ固定)
99	黄泉術	自身のHPが5以下の時、ダメージを3倍するが、気絶状態になる
100	フルヘルスパワー	自身のHPが満タンの時のみ、ダメージを1.25倍にする

状態異常一覧

状態異常	効果
麻痺	毎ラウンド50%の可能性で行動不可となり、AGIが半減する。 行動前に1D100判定を行い51以上の場合行動不可となる。
感電	1R確定で行動不可となり、その後50%で行動不可となり、AGIが半減する。 行動前に1D100判定を行い51以上の場合行動不可となる。
凍結	その場から動けなくなる状態。 凍結時に火属性による被ダメージが2倍となる。
氷結	その場から動けなくなり、最大HPの1割のダメージを受け続ける状態。 氷結時に火属性による被ダメージが2倍となる。
毒	毎ラウンド最大HPの1割のダメージを受け続ける状態。
猛毒	毎ラウンド最大HPの2割のダメージを受け続ける状態。
気絶	HPが0でなくとも瀕死と同じ状態になる状態。 HPが最大まで回復するまで状態異常は解除させず、被ダメージが2倍となる。
盲目	命中値が半減する状態。
鈍足	AGIが半減し、それに伴うステータスも変化する。
虚弱	防具が壊れ、装甲と抵抗が0となる状態。 休憩または街で修理しない限り治らない。修理は宣言のみで可能。
混乱	攻撃対象がランダムとなる状態。 混乱後、攻撃を受けるかアイテムによる回復でしか治らない。
忘却	スキル・魔法・錬成具の使用が出来なくなる状態。 1D6ラウンドが効果時間となる。



第五章

センチメント

所持品リスト

[illegible]

消耗品リスト

アイテム名	火	水	風	雷	光	闇	品質
特性							
効果 / 備考							

アイテム名	火	水	風	雷	光	闇	品質
特性							
効果 / 備考							

アイテム名	火	水	風	雷	光	闇	品質
特性							
効果 / 備考							

アイテム名	火	水	風	雷	光	闇	品質
特性							
効果 / 備考							

アイテム名	火	水	風	雷	光	闇	品質
特性							
効果 / 備考							

アイテム名	火	水	風	雷	光	闇	品質
特性							
効果 / 備考							

アイテム名	火	水	風	雷	光	闇	品質
特性							
効果 / 備考							

戦闘フィールドシート

[illegible]

行動順

[illegible]



シナリオ

サンプルシナリオ①：一步目の歩み

シナリオ情報

シナリオ区分：シングルシナリオ
クエスト難度：1 報酬：50 経験値 / チュ草× 1/1000 ゴルド
推奨プレイヤー人数：3-4
推定所要時間：ボイス 4-6 時間 テキスト 6-8 時間
舞台：ルナイル帝国・首都ピュラス / エレット＝ペイス森林
PL 難易度：低 GM 難易度：低

シナリオ概要

冒険者になったばかりの PC たち。冒険者ギルドに赴いて自分たちができるクエストを毎日のように探していると、ギルド受付から「エレット＝ペイス森林にあるアカチュ草の採取」というクエストを受けてみないかと提案される。

話を聞いてみると、どうやらモンスター討伐のクエストばかり冒険者たちが受けるせいで、採取クエストがあまりに余ってしまいギルドの信用が落ちそうになっているとのこと。そこで、仕事選びで迷っている新人冒険者に、駆け出しでもできるクエストを斡旋しているのだという。

冒険者としての初めてのクエスト、冒険がここから始まる。

注意事項

- ・本シナリオでは NPC の会話におけるセリフなどは載せていません。背景などから場面に応じたセリフや言葉選びをしていただければと思います
- ・依頼を斡旋する受付嬢はネームドキャラではないためシナリオでは名前・容姿などを表記いたしません。必要であれば、セッション準備期間に受付嬢のキャラクター設定を練りましょう。
- ・本シナリオにおいてはギルドの救援を得られるため、瀕死状態の回復が間に合わなくとも死亡とはならず、仮死状態になり、探索終了後に再び操作が可能となります。
- ・シナリオ内に出てくる【アカチュ草】はクエスト限定の納品アイテムとなります。素材アイテムではないため、その点はご注意ください。

シナリオ背景

ここ最近ルナイル帝国では冒険者ギルドにモンスター討伐の依頼と薬草などの生活必需品ともいえる素材アイテムの採取クエストの依頼が殺到していた。

ただ、どうやら冒険者たちは比較的割のいいモンスター討伐の依頼ばかり受けており、採取クエストを受けてくれる冒険者がほとんどいない状態が続いており、なかなかクエスト報告が上がらないことによって、依頼主などからの信用が落ちている状態になっているのだという。

そんな時に、つい最近ギルド登録を済ませた冒険者 (PC) 達がやってきて、仕事を探している様子だったため、溜まっている採取クエストを勧

めているという状況から始まる。

現在のエレット＝ペイス森林は比較的安定しており、出てくる魔物はティアリーのみとなつてはいるものの、中には強力な個体も確認されているとのこと。

ダンジョンイベント一覧

- 1：イベントエリア
「旅商人ミーシャ・アラカルと出会い、アカチュ草の在りかを聞く」
- 2：アイテム採取：植物・野菜・果実分類
- 3：休憩
- 4：アイテム採取：植物・野菜・果実分類
- 5：アイテム採取：燃料・水・虫分類
- 6：モンスター戦闘：推奨レベル (ティアリー PL 人数分)
- 7：アイテム採取：菌類・魚介・雑貨分類
- 8：トラップエリア：落とし穴 (失敗時：ティアリー PL 人数分)
- 9：休憩
- 10：イベントエリア「立て看板に『付近に強敵注意』」
- 11：モンスター戦闘
強敵 (ボス分類ティアリーと人数 -1 のティアリー)
- 12 モンスター戦闘：推奨レベル (ティアリー PL 人数分)
- 13：アイテム採取：粉・鉱石分類
- 14：イベントエリア「アカチュ草の採取」
- 15：アイテム採取：粉・鉱石分類
- 16：休憩
- 17：アイテム採取：燃料・水・虫分類
- 18：アイテム採取：菌類・魚介・雑貨分類
- 19：モンスターハウス (ティアリー PL 人数× 2 のティアリー)
- 20：イベントエリア「この付近に大量発生 of 看板」
- 21：トラップエリア：爆音床 (失敗時：ティアリー PL 人数分)
- 22：アイテム採取：植物・野菜・果実分類

登場 NPC

ギルド受付

ギルドで働いている受付をしている人物。男性女性も GM の裁量次第となる。最近は採取クエストを受けてくれない冒険者ばかりなので、手が空いていそうな冒険者を見つけては受けてほしいと頼み込んでいる。

ミーシャ・アラカル

気まぐれなウエルノイアの旅商人。エレット＝ペイス森林にはアイテム採取に来たそうだが、なにやら強いモンスターの気配がするため、今回は帰ろうとしている途中なのだとか。

導入

本シナリオは導入においてはルナイル帝国の首都であるピュラスにいるのが前提のシナリオとなっており、探索はエレット＝ベイス森林となっているため、GM は事前に首都ピュラスのマップとエレット＝ベイス森林のマップが全員が確認できるよう用意しておく必要がある。

また、店売りのアイテムは指定していないため、その部分も事前に決めておくこと。

共通前提

PC たちは全員新人の冒険者であること。シーン状況としては、PC たちが全員ギルドのクエストボードで仕事を探しているという状態が始まる。

PT を組んでいるか組んでいないかは共通前提とはしないが、本シナリオのクエストは PC 全員が PT を組む状態が始まる。

シーン解説

導入では、PC たちがギルドに入り、クエストボードを眺めているところから始まり、長考しているところを見たギルド受付が PC たちにクエスト内容が書かれた紙を見せて、仕事を紹介するところとなる。

もしも仕事を PC たちが受けるのを躊躇うようなことがあれば、受付は報酬のチュウ草の数を一人につき 2 つ上乗せすること、それでも躊躇うようなことがあれば報酬金を一人当たり 250 ゴルド上乗せするという約束をするだろう。

ただ、それ以上は駆け出しの冒険者には払えないということになり、クエスト受注書を戻し、シナリオはそこで終了となる。もちろん経験値などの報酬は得られなくなる。

シーン 1-1：PT 結成済み描写

描写 1

冒険者たちは新たなクエストを探すために、首都ピュラスにある冒険者ギルドへとやって来た。この冒険者ギルドは外見は煉瓦でつくられており、中が木造の温かみのある作りとなっている。酒場も併設されており、今も朝から飲んでいる冒険者たちが談笑をしている。

クエストは入ってすぐ右手にあるクエストボードというものに張り出されており、そこから好きなクエストを選んで、中央にある受付で処理をしてもらう流れとなっている。

冒険者たちはクエストボードの前に足を運び、クエストが何かないかを見えることにした。(ここで GM は PL に対してクエストを選んでいる RP を要求)

描写 2

クエストボードでどのようなクエストがいいか迷っていると、後ろの方から声をかけられる。冒険者たちが声をかけられた方を向いてみると、そこにはギルドでいつも自分たちの受付をしてくれている受付の人が立っていた。

話を聞いてみると、どうやら受けるクエストを迷っているなら受けてほしいものがあるというように言われ、1 枚の紙を渡される。

渡された紙を見てみると、クエストボードに貼られているクエスト受注書だった。中身は「エレット＝ベイス森林にてアカチュウ草の採取」というものだった。

シーン 1-2：PT 結成前描写

描写 1

冒険者たちは新たなクエストを探すために、首都ピュラスにある冒険者ギルドへとやって来た。この冒険者ギルドは外見は煉瓦でつくられており、中が木造の温かみのある作りとなっている。酒場も併設されており、今も朝から飲んでいる冒険者たちが談笑をしている。

クエストは入ってすぐ右手にあるクエストボードというものに張り出されており、そこから好きなクエストを選んで、中央にある受付で処理をもらう流れとなっている。

冒険者たちはクエストボードの前に足を運び、クエストが何かないかを見えることにした。ただ、どうやら自分以外にも何人か同じような人があるようだ。(ここで GM は PL に対してクエストを選んでいる RP を要求)

描写 2

クエストボードでどのようなクエストがいいか迷っていると、後ろの方から声をかけられる。冒険者たちが声をかけられた方を向いてみると、そこにはギルドでいつも自分たちの受付をしてくれている受付の人が立っていた。

話を聞いてみると、どうやら受けるクエストを迷っているなら受けてほしいものがあるというように言われ、1 枚の紙を渡される。

渡された紙を見てみると、クエストボードに貼られているクエスト受注書だった。中身は「エレット＝ベイス森林にてアカチュウ草の採取」というものだった。

紙を渡されてから、受付の人は冒険者たちに、ダンジョンに 1 人で行くのは危ないだろうから、せっかくだし、君たち全員で行ってほしいのではないかなという提案をされる。
(ここで PT を拒み、クエストに同行しないとなった場合、その PC のみそこでシナリオが終了する)

シーン終了条件

この導入は PC たちがクエストを受けるか受けないかの宣言を行うまで続くことになる。もし受注するのであれば、ギルド受付がお礼を述べ、受注処理を行うために席を外して、しばらくして戻ってくる。その時にはすでに受注完了の処理がなされ、正式にクエストに出かけることが可能となる。

受注しなかった場合は、残っているクエストが話している間にほかの冒険者たちに取られたというようなクエストが受けられない状況を用意して、シナリオを終了させる。

GM 追記情報

クエストボードに貼られているクエストは「10 枚以下」「クエスト難度が 5 以上」というものしか残っていない状態になっている。

受付にどうして「この仕事を？」というようなことを聞かれた場合

- ・最近採取クエストが増えている
- ・同時にモンスター討伐クエストが増えていて、多くの冒険者が討伐クエストの方ばかりを選んでいる
- ・討伐クエストの方が採取クエストよりも割がいいとされている

・その結果採取クエストばかりが残り、依頼者から催促などをされている状況となっている

・手の空いている冒険者に紹介していかないとなかなか受けてくれないというような内容を話して受けてもらえないかと話す。

クエスト受注書に書かれてある内容は

- ・エレット＝ペイス森林にあるアカチユ草を採取してほしい
 - ・報酬は一人当たり 1000 ゴルドとチユ草 1 個
 - ・期限は残り 1 週間ほど
- ということが書かれてある。

準備シーン

シーン 2-n：街でできること

公園

敷地のほとんどが砂場となっており、遊具などはない公園となっている。今は特に遊んでいる子供もおらず、ただ静かな場所となっている。

見回してみると、立て看板が設置されており、そこには「昨今モンスターが多くみられます、夜遅くの外出は控えましょう」というような文言が書かれてあるのが見える。

ルイナ美術館

様々な歴史的なものが展示されている美術館。中には神魔創造事変に関係していたと思われる遺物らしきものも飾られているが、真偽は不明とのことだ。ただ、現在は開場していないようでは入れないとのことだ。

錬金研究棟

錬金術の研究を行っている民間の組織らしい。ただ今日は休んでいるということになっている。どうやら錬金術師が全員素材採取に出かけたとのことで閉まっているとのことだ。

商店街

様々な露店が出ているのが見える。いろんなところで様々なものが買えるだろう。魔法やアイテム合成をするにも材料は必要だ、ここで買っていくのも悪くはないだろう。

薬屋

どうやらここではポーションなどの薬を売っているようだ。

武具屋

つい最近装備を買ったときにお世話になった店だ。もう一度見て回るのがいいかもしれない。

魔法研究所

魔法を研究する民間の組織らしい。何やら扉に貼紙がされてある。貼紙を見てみると、「モンスターハウスを見つけたので、魔法使い総出で素材を取ってきます」と書かれており、どうやら現在は開いていないようだ。

孤児院

ひっそりと佇む孤児院。物静かな雰囲気がする中から、子供の笑いあう声などが聞こえてくる。入口近くに立て看板があり、「ご用がある方はベルを鳴らしてください」と書かれてある。

ベルを鳴らした場合、中からシスターが出てきて用を聞かれる。冒険者として依頼を聞いて回っているというような依頼を引き受けるようなことを言った場合、シスターからチユ草を納品してほしいと頼まれることになる。報酬は 200 ゴルドだけ。

依頼を受けた後、シスターからエレット＝ペイス森林方面でモンスターハウスが見つかったから注意してほしいというような忠言を受けることになる。

病院

首都にあるだけあり、かなり広い石造りの病院となっている。現状特に用はないと思う。

それでも入る

中に入ると、忙しく動いている従業員たちの姿が見える。話を聞いてみると、どうやらエレット＝ペイス森林に向かった新人冒険者たちが強いモンスターと遭遇したとのこと。もしエレット＝ペイス森林に向かうなら注意してほしいと言われる。

また、何かできることがないかと聞いた場合、ポーションを納品できるならしてほしいと言われる。納品するポーションにより報酬が変わり、以下のようになる

ポーションⅠの場合：150 ゴルド

ポーションⅡの場合：500 ゴルド

ポーションⅢの場合：700 ゴルド

フルポーションの場合：1000 ゴルド

マナポーションⅠの場合：150 ゴルド

マナポーションⅡの場合：500 ゴルド

マナポーションⅢの場合：700 ゴルド

フルマナポーションの場合：1000 ゴルド

ミストポーションⅠの場合：200 ゴルド

ミストポーションⅡの場合：600 ゴルド

ミストポーションⅢの場合：1000 ゴルド

リバイブポーションは対象外となっているため注意が必要。

その他

錬金術、魔法合成、属性添加がそれぞれ可能。ただし、行うためのスキル条件をクリアしていなければならない。また、行う場合は拠点に戻って行うというような RP が必要となる。

シーン終了条件

各イベントで PL がやれることがないと宣言した際にシーンが終了する。また、GM がこれ以上イベントがないと宣言することもセッション進行において重要な要素となってくるため、メタ的な発言になり没入感が減ってしまう可能性があるが、進んで行っていくほうがいだろう。

ダンジョン探索シーン

シーン解説

ここではエレット＝ベイス森林のダンジョンマップ内での探索が始まる。
エレット＝ベイス森林の外観の描写を行うかは GM の裁量に任せる。

ダンジョン内には旅商人のミーシャ・アラカルが立ち寄り、現在のエレット＝ベイス森林についての状況に話してくれるだろう。

また、取引を行うこともでき、品質が 30 で特性が 1 つ付いた素材アイテムを売ってくれる。この時の特性は特性ロールを行う必要がある。

このダンジョン探索において出てくるモンスターはモンスターデータにあるティアリーだけだが、強敵マスではボスクラスになったティアリーが登場する。その時のステータスは以下のデータとなっている。

ティアリー

分類	：魔物	属性	：無		
レベル	：3	弱点	：－		
能力値		分布	：どこでも		
STR	：17	INT	：12	MP	：23
VIT	：11	MND	：11	命中	：13
DEX	：13	LUK	：12	回避	：11
AGI	：9	HP	：112	装甲	：－
抵抗	：－	DB	：15/12	移動	：3(5)

モンスター概要

涙が落ちるときのような形をしたぶにぶにしている青い魔物。いろんなところに分布しており、それぞれに適した色のティアリーがいて言われている。青いものが基本のティアリーだと言われており、さほど強くないため、なりたての冒険者の初戦闘に適しているとされている。

所持スキル

〈通常攻撃 1〉：消費 MP0 / ダメージ 1D6+DB
範囲：近接状態 1 体 / 属性：近接・無
〈突進 1〉：消費 MP0 / ダメージ：1D6+DB
戦闘中 1 回のみ / 属性：近接・無
〈水しぶき・青 1〉：消費 MP2 / ダメージ：2D6+DB
範囲：周囲 1 マス (8 マス) / 属性：魔法・水

ドロップアイテム

4-7：青ティアリー片 8-10：青ティアリー玉
11-12：青ティアリーの涙玉

- ・自分は大丈夫だったが、この森にもトラップが仕掛けられている
- ・中央あたりにアカチユ草はあるが、近くには強力なモンスターも確認した
- ・さすがにこれ以上疲れたくないから自分は帰るつもり
- ・買い物をするなら応じる
一通り話が終わると、ミーシャ・アラカルはそのままエレット＝ベイス森林を後にしていった。

話しかけない場合

少女が見えたのが気になったはいいものの、現状はクエストが優先だと思い、冒険者たちはそのまま通り過ぎることになった。

2：アイテム採取：植物・野菜・果実分類

どうやらここにはいろいろな植物が広く存在しているようだ。少し採取していくのもいいだろう。

3：休憩

モンスターの気配も採取できるようなものも見えないが、休憩をするにはちょうどいい場所だろう。ここで少し休憩するのも悪くはないだろう。

4：アイテム採取：植物・野菜・果実分類

どうやらここにはいろいろな植物が広く存在しているようだ。少し採取していくのもいいだろう。

5：アイテム採取：燃料・水・虫分類

ここには木材や水などが豊富にあるように見える。何かと使える素材も多いため、少し採取をしていくのも悪くないだろう。

6：モンスター戦闘：推奨レベル

森林の中を歩いていると、ぶにぶにとしていそうな青いモンスターを見かけた。どうやらここを通るためにはあれをすべて倒す必要があるようだ。

7：アイテム採取：菌類・魚介・雑貨分類

周囲を見てみると、キノコや魚などが多くいるのを見つけた。こういうものも素材としては重宝することもある。少しくらい採取していくのもいいだろう。

8：トラップエリア：落とし穴

歩いていると、突如として地面に大きな穴が開いた。これはトラップの落とし穴だ。

成功

落とし穴に落ちたものの、特に何もなく乗り切れた。ただ、どうしてこんなところに落とし穴があったのだろうか。

失敗

落とし穴から出てみると、落とし穴が作動したときの音を聞きつけたのか、青いぶにぶにとしたモンスター、ティアリーがそこにいた。進むためにはすべて倒すしかない。

9：休憩

モンスターの気配も採取できるようなものも見えないが、休憩をするにはちょうどいい場所だろう。ここで少し休憩するのも悪くはないだろう。

10：イベントエリア

森林を進んでいると、何やら立て看板を見つけた。立て看板を見て

シーン 3-n：ダンジョン内イベント

1：イベントエリア

ダンジョンに入って少し進んでみると、小柄なウェルノイアの少女がいるのが見えた。

話しかけた場合

少女に話しかけると、少女はミーシャ・アラカルと名乗り、どうやら旅商人をしているようだ。ここにいる理由としては、どうやら素材の採取に来たようだ。

話を聞くと以下のようなことを応えてくれる。

- ・採取しに来たはいいものの、奥地ではモンスターの群れが発生していた

みると、「この先強敵確認、注意せよ」と書かれているのが見える。

11：モンスター戦闘

進んでみるとどうやら行き止まりのようだった。そのまま戻ろうとすると、何やら気が立っていきそうなティアリーが行く手を阻んでいる。これを倒さないと元の場所に戻れないだろう。

12 モンスター戦闘：推奨レベル

森林の中を歩いていると、ぶにぶにしていそうな青いモンスターを見かけた。どうやらここを通るためにはあれをすべて倒す必要があるようだ。

13：アイテム採取：粉・鉱石分類

森林を進んでみると、何やら鉱石などが少し露出しているポイントを見つけた。鉱石などはかなり重要な素材となることがある。取っていくのが賢明だろう。

14：イベントエリア「アカチュ草の採取」

エレット＝ペイス森林に入ってからしばらく経った。一旦周囲を見渡してみると、何やら赤い草が見える。よくよく見てみると、クエスト受注書にあったアカチュ草だった。これを持ち帰ればクエストは終わりだ。

15：アイテム採取：粉・鉱石分類

森林を進んでみると、何やら鉱石などが少し露出しているポイントを見つけた。鉱石などはかなり重要な素材となることがある。取っていくのが賢明だろう。

16：休憩

モンスターの気配も採取できるようなものも見えないが、休憩をするにはちょうどいい場所だろう。ここで少し休憩するのも悪くはないだろう。

17：アイテム採取：燃料・水・虫分類

ここには木材や水などが豊富にあるように見える。何かと使える素材も多いため、少し採取をしていくのも悪くないだろう。

18：アイテム採取：菌類・魚介・雑貨分類

周囲を見てみると、キノコや魚などが多くいるのを見かけた。こういうものも素材としては重宝することもある。少しくらい採取していくのもいいだろう。

19：モンスターハウス

奥まで進んでみると、行き止まりのようだった。何もないのなら戻ろうとしたその時、来た道に大量のティアリーがいるのが見える。道を阻むように陣取っており、すべて倒さないと元の道には戻れないようだ。

20：イベントエリア

森林の中をひたすらに進んでいると、何やら立て看板を見かける。内容を見てみると「付近でモンスター大量発生を確認注意せよ」と書かれているのが分かる。

21：トラップエリア：爆音床

進んでいると、急に大きな音が鳴り響く。聞いたことがある、これは爆音床と呼ばれるトラップで、運が悪ければモンスターが寄ってくるトラップだ。

成功

どうやら運よくモンスターには気付かれなかったらしい。今のうちにここを後にする方がいいだろう。

失敗

どうやら音を聞きつけてティアリーが数体こちらに向かってきた。こうなった

らすべて倒すしか先に行く方法はないだろう。

22：アイテム採取：植物・野菜・果実分類

どうやらここにはいろいろな植物が広く存在しているようだ。少し採取していくのもいいだろう。

シーン終了条件

各イベントで PL がやれることがないと宣言した際にシーンが終了する。また、GM がこれ以上イベントがないと宣言することもセッション進行において重要な要素となってくるため、メタ的な発言になり没入感が減ってしまう可能性があるが、進んで行っていくほうがいいだろう。

シーン補足

ダンジョン探索シーンについては基本的に 1 シナリオ 1 回としているが、これはあくまで順当にシナリオが進んだ時を想定しており、今回のシナリオのサブクエストのような立ち位置にあるチュウ草の納品やポーションの納品などで何回も探索したいという場合もあるだろう。

その場合は、一度探索を切り上げて、日を跨ぐシーンを入れる必要がある。日を跨げば、イベントは復活する。ただ、このとき GM はイベント内容をランダムにすることも可能である。

何度もこれを繰り返せるが、クエストによっては期限が決められているものもあるため、期限を過ぎてしまえばクエスト失敗となり、そこでシナリオが終わり、報酬も受け取れなくなる。

本シナリオにおける探索中ボス戦闘、通常戦闘、モンスターハウス戦闘の三種類の戦闘があるが、これらの初期配置については次の図のようになっている。PL の初期配置は配置場所であればいずれでも問題ない。

推奨レベル戦闘初期配置

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
A													
B													
C													
D													
E							▲						
F					▼				▼				
G							▼						
H													
I													
J													
K													
L													
M						■	■	■					
N						■	■	■					

三角：敵モンスター配置 五角形：PL 人数に応じて増加分星：ボスモンスター配置 四角：PC 初期配置

ボス戦闘初期配置

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
A													
B													
C													
D													
E							■						
F					▼				▼				
G							▼						
H													
I													
J													
K													
L													
M						■	■	■					
N						■	■	■					

モンスターハウス戦闘初期配置

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
A													
B													
C													
D													
E					▼				▼				
F					▼		▼		▼				
G							▼						
H						■		■					
I													
J													
K													
L													
M						■	■	■					
N						■	■	■					

エンディングシーン

シーン解説

エンディングシーンはアカチュ草を手に入れてギルドに納品することにより発生。

さらに導入シーンではかの依頼を受けていた場合、クエストをクリアした後にも報告が可能で、すべてのサブイベントが終わるか、PL が終了宣言をすることでエンディングシーンが終了し、シナリオが完結する。

シーン 4：始めの終わり

冒険者たちはエレット＝ベイス森林でクエスト目標であったアカチュ草を手に入れてギルドに戻って来た。ギルドに入り、受付の人にアカチュ草を納品すると、受付の人は一言お礼を言い、事後処理を行い報酬を用意してくれた。

受付の人は報酬を渡し終わると、またこういことがあったら頼むかもしれない、その時はまた受けてくれると嬉しいというようなことを冒険者たちにいう。

1つのクエストを終えて、冒険者たちは新たな一歩を感じつつ、これからより広い冒険が広がっているのだらうと、そんな期待を胸に今日の冒険を思い返しつつ、その日を終える。

サブイベント 1：助け船

冒険者たちは孤児院のシスターから受けた依頼の報告のために、再び孤児院へと訪れていた。依頼を受けたときのように、ベルを鳴らすと、依頼をしてくれたシスターが出てくる。

冒険者たちが依頼のあったチュ草をシスターに渡すと、お礼を言い、一度孤児院へと戻る。すぐにシスターは戻ってきて、紐でとじる革袋を持ってきた。

革袋について聞いてみると、シスターは約束のものと話し、孤児院からのお礼の気持ちとして受け取ってほしいということを冒険者にいう。

中身を確認してみると、1人当たり200ゴールド分のお金が革袋には入っていた。

報酬も受け取った冒険者たちはこれ以上ここにいる必要もないだろうということで孤児院を後にすることにした。

サブイベント 2：薬のお届け

冒険者たちは依頼を受けた病院へと訪れていた。中に入ると、いまだに忙しそうにしており、よほど大変な状況になっているのではないかなと思うだろう。

少し中で待っていると、依頼をしてくれた従業員が冒険者たちに気づいて、こちらへと向かってくる。

依頼の品であったポーションを渡すと、お礼を言われ、少し待っているように言われる。

冒険者たちは従業員に言われるがまま、少しの間待っていると、すぐに従業員は戻ってきて、小さな箱を持ってくる。中身について聞くと、今回の報酬とのことだ。

中身を確認してみると、約束通り納品したものに合った報酬が1人分入っていた。

すべきことも済んだので冒険者たちはこれ以上長居するのも気が引けると考え、病院を後にすることにした。

シナリオ補足

一通りの描写が GM 側で終わればシナリオは終了となる。その後渡し忘れていた報酬などを渡してセッションもひと段落といった流れとなる。

ここまで描写やセリフのようなものを書いてきたが、これについては基本的にその場に合わせて改変を行うことを前提に作っている。エンディングの最後の描写についてもほかにもいい描写が思いつけば、思いついた描写を行うことを推奨する。

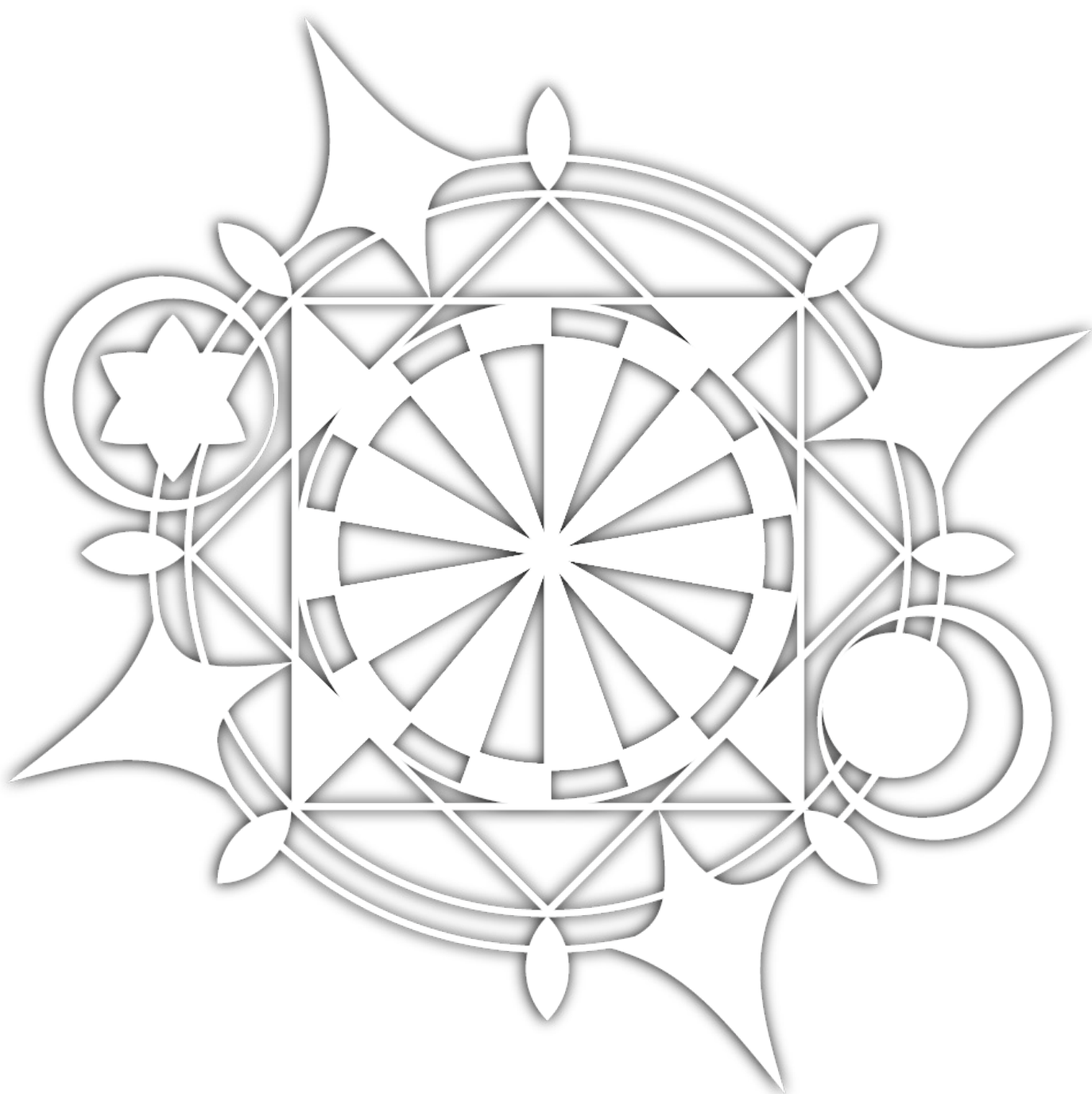
TRPG の描写というのは基本的にその場に合わせるものだと考えているため、ほかにも PL が提案をして起こせそうな行動

についてはマスタリングが可能であれば受け入れてもよい。

ただ、アドリブが苦手という場合は、きっぱりと断ることも必要なことだ。その時はシナリオの都合上などと言って著者のせいにすればよい。ただ、それで起きた問題については責任が取れないため、そこだけは承知しておいてほしい。

また、シーンについても必要であれば追加しても構わない。

改変の許容範囲としては、シナリオの本筋である、「ギルドから依頼を受けて、それをクリアすること」からぶれないことである。それを守ってくれるのであれば、どのようにマスタリングをしていただいても大丈夫だ。





Q
&
A

よくある質問

Q：アールヴやドゥールグなどの長命種において、年齢と身体的容姿についてはヒューマノイド換算でいうとどのくらいになるのでしょうか？

A：長命種の実年齢と身体的容姿に関しては、ヒューマノイドの身体的容姿として考えると10：3の感じになります。例を出すと、アールヴで10歳のキャラクターがいるとしたら、ヒューマノイドでは3歳くらいの容姿になる感じです。

Q：状態異常は重複しますか？

A：ケースバイケースです。【毒】と【猛毒】のような同系統の状態異常は重複はしませんが、【毒】と【麻痺】などの別系統の状態異常は重複します。

Q：魔物の説明などでキツネなどのようなという表現があるということは、普通の動物も存在しているということでしょうか？

A：存在します。ただ、説明を書いた当初はメタ的文章表現だったのですが、存在しないとウェルノイアの存在が説明がつかなくなるので存在することにしました。

Q：錬金したアイテムについてですが、錬成時の属性値がそのままそのアイテムの属性値となるのでしょうか？例えば【ポーションⅠ】を錬成する際に、闇属性値を100投入すると、闇属性値100を持った【ポーションⅠ】ができるのでしょうか？

A：すべてのアイテムに固定で属性値が振られているので、錬成したとしても属性値はアイテム固定の属性値となります。ただし、一部アイテムでは錬成時の属性値においてダメージが変動するものもあるので、完全に無駄になるということはありません。

Q：アイテムのトレードは可能でしょうか？

A：トレードができる前提でシステムを構築しています。

Q：錬金術、簡易錬金術についてスキルで品質上限が設定されていないスキルを取得し、上限解放関係スキルを未取得の場合での品質上限はどのようになっているのでしょうか？

A：錬金術に関しては〈アルカナアルケーⅠ〉のみ取得時は品質は30未満、簡易錬金術については〈シンプリーアルケー〉のみ取得している場合は25未満が上限となります。また、スキルが前提となっていることから錬金術はアルケミースタイルでしか行えません。

Q：世界観についてですが、無性・両性具有・オネエやオナベ等のジェンダー的な存在はいるのでしょうか？

A：存在はしています。ただ、表ではあまり存在しておらず、アングラな場所に存在しています。

Q：所持品リストや消耗品リストは1枚のシート全体で所持数限界なのか上限がないのかどちらの扱いでしょうか？

A：所持品リストに関しては上限はありませんので、必要な分シートを作っていただけで構いません。消耗品リストに関しては1枚のみで上限となります。

Q：効果範囲について、敵味方関係なく効果を発揮するのでしょうか？

A：攻撃スキル / 魔法は敵対存在のみ、支援 / 回復系は味方陣営のみに効果が発揮されます。所謂ご都合主義的な作用の仕方になります。

Q：適性属性でない魔法は使用できますか？

A：使用できます。適性属性はあくまで抵抗属性と弱点属性を決めているだけです。魔法の使用には一部スキルを除いて、特に関係してきません。

Q：オーガルの角はほかの動物のように生え変わったり、折れて死ぬということはあるのでしょうか、また角に痛覚は存在しているのでしょうか？

A：オーガルの角は成長に伴い大きくなりますが、生え変わることはありません。折れてしまっても死ぬことはありませんが、治ることもありません。痛覚は存在しており、角が折れるときの痛みは死ぬほど痛いのだと言えます。

Q：封入スクロールについてですが、店売りができると書かれていましたが、具体的にどのような値段設定をすればよいのでしょうか？

A：基本的に値段についてはシナリオ製作者様またはGMの皆様の自由に決めていただければ大丈夫です。目安があったほうが良いという場合であれば、(400+ レシピレベル×500) ゴルドとして考えるか、(400+ 必要属性値×100) ゴルドのどちらを目安にいただければと思います。

Q：シナリオ報酬についてですが、クエスト難度ごとの獲得ゴルド上昇は難度×1000という認識でいいのでしょうか？

A：こちらも具体的に決まっています。難度にもよるでしょうし、シナリオによっては乱入イベントなども挟める可能性もあるので、シナリオ全体としてシナリオ制作者様もしくはGMの皆様が妥当だと感じられる報酬額にいただければと思います。

Q：経験値について質問です。経験値取得については、表記では出会った相手とあつたと思いますが、倒さなくても経験値が得られるのでしょうか？

A：無理です、倒してください。倒すまでが経験です。

Q：戦闘からの逃走は出来ないのでしょうか？

A：トラップなどの不意を付かれた状態でのエンカウントでは不可能となります。通常の戦闘イベントでのエンカウントの場合は、味方全体DEXが敵全体DEXより高い状態が作れば可能です。この際のドロップについては、倒したエネミーだけとなります。

Q：1つの武器種のスキルスタイルを取り終えた後、もう1つの武器種のスキルスタイルを取り始めたら、そのスキルはその武器種を装備していなくても発動しますか？

A：アディショナルマナのようなキャラクターを強化するようなスキルは発動されますが、バトルスキットのような武器スキルを使用できるようになるようなスキルは該当武器種のみとなります。

Q：クイックスタートで使っていたキャラクターについて、製品版へのコンバートは可能でしょうか？

A：アルカナ・シンフォニクス体験版である本書を用いて作ったプレイヤーキャラクターについては、製品版が頒布された後も製品版のキャラクターシートに引きつぐことが可能です。製品版ではスタイルごとにキャラクターシートが存在していますので、その点だけ注意いただければ幸いです。体験版で慣れ親しんだキャラクターと製品版の世界で一緒に冒険を楽しんであげてください。

あとがき

どうも、初めましての方は初めまして、ご無沙汰の方はご無沙汰しております、著者の那珂川紫苑です。最初に、本書を手にとっていただき、そしてご購入いただき誠にありがとうございます。

本書については、私が膀胱がんを患い、入院中何もすることがなく、無駄に時間を過ごしているときに、何かが作りたいと思い始め、「そうだ、ライザのアトリエを参考にした TRPG を作ったらどうだろう」と思い始めたことから制作を始めました。

当初はどのようにするのか方向が全く決めておらず、錬金術ができるということだけが麦僊と決まっており、アイテムの製作、ワールドマップの製作から始めていき、後々に魔法の合成システム、近接職のスキルにフリーダムウォーズのシステムをリスペクトさせていただいた属性添加などいろんな「やりたい」を詰め込んだシステムとなりました。

まず最初にやりたかったのは、TRPG における錬金術ですね。この

あたりをどうするかというのが一番悩みました。製品版の状態を先に考えて、どれほどまで体験版で落とすかもかなり悩みましたが、基礎を押さえるという意味ではレシピレベル I という、本当に初歩の初歩で抑えることを決断しましたね。

それに連ねて、魔法も近接スキルも合わせるようにレベル I のスキルを扱えるのみにしております。本当に体験版では、アトリエシリーズのような派手な戦闘などはできないと思いますが、体験をしていただいて、もしこの世界でより大きな旅をしたい、冒険をして、より錬金術に、魔法に、世界に増えあってみたいと思える方がいらっしゃれば、ぜひ製品版を手にとっていただければ光栄です。

製品版では、今できる最高の舞台を用意している自負があります。なので、体験版、製品版ともども良くしていただければ幸いです。



奥付

著者：那珂川紫苑

発行元：Prettyrose

編集：那珂川紫苑

ゲームデザイン：那珂川紫苑

イラスト：POMPACK 様より

初版：2025/04/18

連絡先

X(旧Twitter)：@nakagawasionn

メール：prettyrose0011@gmail.com

本書の著作権は、サークル Prettyrose 及びその代表の那珂川紫苑に帰属します。

無断転載または転売等の行為は許可しておりません。見かけた際には相応の対応をさせていただきますことご了承お願い致します。