

【種族】		【性別】		【年齢】	
【クラス】	/				
【経験値】	所得: 0	消費: 0	残: 0		

能力値	【体力】	【技巧】	【敏捷】	【知力】	【社会】	【精神】		
人間	2	2	2	3	3	2		
エルフ	1	2	3	4	2	2		
ドワーフ	4	3	1	1	2	3		
ウィルダー	3	2	4	2	1	2	メインクラス	サブクラス
マーチャント				1	2		【鑑定】 1、【情報】 1	【情報】 1
クラフトマン	1	2					【手練】 1、【クラフト: 】 1	【クラフト: 】 1
サービスマン		1		1	1		【職能: 】 1、【情報】 1	【職能: 】 1
レイバラー	2	1					【力業】 1、【鍛錬】 1	【鍛錬】 1
ハンター		2	1				【射撃】 1、【感知】 1	【射撃】 1
ファーマー	1	1				1	【鍛錬】 1、【職能: 農耕】 1	【職能: 農耕】 1
アーティスト		2				1	【芸術: 】 2	【芸術: 】 1
スカラー				3			【学識】 2	【学識】 1
ヒーラー				2		1	【医術】 2	【医術】 1
プリースト				1		2	【魔術】 1、【心力】 1	【心力】 1
ワンダラー			1	1		1	【運動】 1、【感知】 1	【感知】 1
ウォリアー	2		1				【白兵】 1、【回避】 1	【白兵】 1
スカウト		1	2				【手練】 1、【隠密】 1	【隠密】 1
パブリック				2	1		【学識】 1、【圧力】 1	【圧力】 1
ノーブル					3		【圧力】 1、【財産】 1	【財産】 1
割り振り		2					メインクラス	サブクラス
計	16	21	15	21	15	15		

副能力値		
【 H P 】	58	
【 P P 】	98	
【 M P 】	55	
【 財 力 】		
プール		

スキル名	ベース	レベル
【白兵】	【体力】	
【力業】	【体力】	
【鍛錬】	【体力】	
【射撃】	【技巧】	
【手練】	【技巧】	
【感知】	【技巧】	
【職能: 】	【技巧】	
【クラフト: 】	【技巧】	
【芸術: 】	【技巧】	
【回避】	【敏捷】	
【運動】	【敏捷】	
【隠密】	【敏捷】	
【魔術】	【知力】	
【学識】	【知力】	
【医術】	【知力】	
【鑑定】	【知力】	
【情報】	【社会】	
【圧力】	【社会】	
【財産】	【社会】	
【心力】	【精神】	

ロール＆ルール	
名称	ロールプレイ内容例
<おせっかい>	困っている人を放っておけない行動。 トラブルになし崩し的に巻き込まれ、気づけば後には退けない状態になっている。
<好奇心>	物事の真実を見極めようとする、あるいは事件の顛末を最後まで見届けようとする。 興味や好奇心の赴くまま、物事に首を突っ込む。
<英雄志願>	自分の周囲の世の中を、少しでも良くしようと願わずにはいられない英雄的行動。 英雄的な『カッコいい自分』を演出する。
<ほれっばい>	異性の尊厳を重んじ、細やかな配慮をする。 欲望の赴くまま異性にアタック。
<友達思い>	友人・知人に対する献身的行動。 周囲の人のためを思って行動し、いつの間にか損な役回りになっている。
<委員長気質>	秩序を乱す者を放っておけない仕切り屋の行動。 真面目にやるが、結局効果を発揮する事はなく報われなさに肩を落とす。
<超絶自信家>	自信に満ち溢れた、頼もしい態度。 根拠のない自信に溢れた、危なっかしい態度。
<天真爛漫>	どんな逆境にあるうとも失われない、力強い笑みと行動的な姿勢。 特に逆境でなくても元気良く突貫していく姿勢。 場合によっては方向性がズレている事も。
<冷静沈着>	どんな状況にも冷静さをもって望む態度。 ありえない状況においても一人冷静さを保って悠長に状況把握や解説などに努める。
<熱血！>	愚に怒りを燃やしたり、情熱をもって物事に臨む。 勘違いしたり錯乱したりして、ありえない方向へ情熱を燃やし熱くなる。
<平和愛好>	争い事を好まず、暴力や争いを避けて物事を解決へ導こうとする。 明らかに場違いな説教を始める。
<一度きりの勇気>	普段おとなしいが、ここ一番の事態に際して勇気をもって率先して進み出す。 普段おとなしい奴ほどキレると怖い。
<頑なな信念>	何があろうと曲がらない信念を貫く。 偏った価値観に基づく持論を展開する。
<容赦なし>	敵対する者や障害に、一切容赦も遠慮も見せない。 ボケに対して過激なツッコミを入れる。
<賑やかし>	どんよりとしたムードを振り払うかのような行動。 ちょっとした吉報を大袈裟なほど表現する。

魔法名	使用	MP	射程	対象
(トウ・ホット)	アクティブ	2	接触	無生物単体
湯を沸かせる程度の温度にまで、物体を加熱する。 どのように熱しても火が出ることはない。				
(スティル・ホット)	キープアップ	3	接触	無生物単体
ひとつの物体、ないしその中身の温度を摂氏30～50度程度に保っておく。 発動後は接触の必要なく、6時間は効果が持続する。				
(イッチング・スキン)	キープアップ	4	接触	単体
対象の新陳代謝を活発化させ、垢による痒みを生じさせる。 発動後は接触の必要なく、10分間は効果が持続する。その間、対象はあらゆる判定に-2の修正を受ける。				
(イグニッション)	アクティブ	5	接触	無生物単体
枯草など、燃えさしに適した物体から火を起こす事ができる。 この魔法で起こした炎は、[HP]に1D6、[PP]に2D6のダメージを与える。				
(ファイア・ボール)	アクティブ	9	視界	単体
炎の球を作り出し、放つ、戦闘用魔法。 [HP][PP]に4D6のダメージを与える。				
(フレイミング・コート)	アクティブ	12	視界	複数体
地面から高さ30cmほどの炎の壁を作り出す、戦闘用魔法。 [HP][PP]に3D6のダメージを与える。				
(ピュリフィケーション)	アクティブ	3	接触	液体1リットル
1リットル以下の量の液体から不純物を取り除き、真水に変える。 この魔法は接触した瞬間に効果を発揮するため、強酸性の液体などに使用する場合にも害は無い。				
(クリエイト・ウォーター)	アクティブ	3	10m	空間
1リットル以下の量の真水を空気中から作り出す。 この魔法で冷や水をぶっつけた場合、[PP]に1D6のダメージを与える。				
(ヒーリング・ウォーター)	アクティブ	4	接触	水350ml
350ml以下の量の水を、水分・塩分補給に最適かつ多少の鎮静効果もある飲み物へと変質させる。 これを飲んだ者は[PP]が2D6回復する。				
(トウ・コールド)	アクティブ	2	接触	無生物単体
物体を凍らせる程度の温度にまで、物体を冷凍する。				
(スティル・コールド)	キープアップ	3	接触	無生物単体
ひとつの物体、およびその中身の温度を摂氏0～-20度程度に保っておく。 発動後は接触の必要なく、6時間は効果が持続する。				
(アクア・ラング)	キープアップ	4	接触	単体
水中でも呼吸ができるようになる。この効果は6時間持続する。				
(ディーブ・ミスト)	キープアップ	6	シーン内	空間
視界がままならなくなるほどの濃霧を発生させる。 この霧の中において、目に頼る作業はあらゆる判定に-1D6の修正を得る。 また、火を用いたダメージは半分として扱う。				
(ロケーション)	アクティブ	3	半径100m	無生物単体/空間
無生物ひとつが効果範囲内にあるかどうか、あるのならばその場所を知ることができる。				
(ダウジング)	アクティブ	4	半径50m	無生物単体/空間
無生物ひとつが効果範囲内の地下にあるかどうか、あるのならばその場所を知ることができる。				
(ビット)	アクティブ	3	視界	単体/空間
岩盤や樹木に遮られていない地面に、半径50cm、深さ1.5mほどの穴を瞬時に発生させる事ができる。 人間以下のサイズのエネミーの真下に対して使用した場合、その真上にいた者は落下し、[HP]に1D3、[PP]に1D6のダメージを受ける。				
(サンド・ハリケーン)	アクティブ	9	視界	複数体
砂嵐を巻き起こし、吹き付ける砂利で複数の対象に目潰しと痛みを与える。 範囲に巻き込まれた者は[HP]に1D6、[PP]に2D6のダメージを受ける。				
(ストーン・ブラスト)	アクティブ	7	視界	単体
尖った石のつがてを放って、対象を攻撃する。 [HP]に3D6、[PP]に2D6のダメージを与える。				
(ファー・トーク)	アクティブ	2	1km	単体
脳裏に思い描く特定の人物と会話ができる。 この効果は"会話を続けよう"と考えている限り持続する。 ただし、空気の動きが外部と遮断された密室に対して、あるいは密室の中からでは使用できない。 また、話そうとする相手の事を直接知っていなくてはならない。 (肖像画で見ただけ：× 遠目に見た事があるだけ：× 間近で見た事があるが話した事はない：GM判断)				

(インビジブル・コテージ)	キープアップ	6	半径5m	空間
半径5mの空間を、気温20度前後に保ちつつ、虫などの侵入を防げる空間へと変える。 発動後、12時間は効果が持続する。				
(エアロ・ブリッド)	アクティブ	5	視界	単体
圧縮した空気の弾をばつつける、護身用の戦闘魔法。 [HP]に1D6、[PP]に2D6のダメージを与える。				
(スロー・フォール)	キープアップ	4	視界	単体
自由落下の速度を1/2～1/4程度にゆるめ、落下による負傷を防ぐ。				
(エアロ・ウォーク)	キープアップ	6	接触	単体
対象の足を地面から浮かせ、高さ数cm程度の空中を歩けるようにする。 発動後は接触の必要なく、10分は効果が持続する。				
(ライト・ボール)	キープアップ	2	10m	空間
ランタンの明かりと同等の明度を放つ、光の球を作り出す。 この光の球は熱を発さず、無害である。 またこの光の球は、術者の意のままに空中を動かす事ができる。 基本的に一度かけてから6時間は持続するが、術者の判断で瞬時に光の球を消す事もできる。				
(フラッシュ)	アクティブ	3	視界	単体
指向性の強い閃光を一瞬だけ瞬かせ、対象の目を眩ませる魔法。 [PP]に2D6のダメージを与える。				
(ヒール・ウーンズ)	アクティブ	5	接触	単体
傷をたちどころに癒し、[HP]を2D6回復させる。				
(ヒール・ペイン)	アクティブ	4	接触	単体
苦痛を取り去り、体の緊張を取り除く。[PP]を3D6回復させる。				
(リターン・ホーム)	アクティブ	6	接触	複数体
この魔法は、使用する前の準備段階として、帰るべき場所への『マーキング』が必要になる。 使用すると、『マーキング』していた場所へ、一瞬にして帰還できる。 『マーキング』のためには、目印になる物への接触を要する。				
(ハード・カバー)	キープアップ	4	接触	無生物単体
紙や布でできた脆弱な物体を保護するための魔法。日焼けや細かい傷がつく事を防ぐ事ができる。 発動後は接触の必要なく、効果は24時間持続する。				
(キープ・フレッシュ)	キープアップ	4	接触	無生物単体
生物(なまもの)に使用する魔法。腐敗や痛みを防いだ状態で保存できる。 発動後は接触の必要なく、効果は24時間持続する。				

武器アイテム						
武器名	【白兵】	【射撃】	【HP威力】	【PP威力】	【規制】	【価格】
素手	0	-	-2	0	0	0
棒切れ	0	-	0	0	0	0
空き瓶	0	-2	0	0	0	0
包丁	-1	0	1	1	0	0
石ころ	0	-1	-1	0	0	0
ダガー	1	0	2	1	1	1
スローイングダガー	-1	1	2	0	1	1
木刀ノ棒杖	0	-	0	2	1	1
レザーウィップ	0	-	-2	3	1	2
ブーメラン	-	-1	0	2	1	1
スリング	-	0	1	-1	1	1
トライデント	-1	-	4	3	2	2
チョッパーアックス	-2	-	5	2	2	2
マトック	-2	-	6	0	2	2
ハンターボウ	-	1	4	-1	2	2
ボウガン	-	0	6	-2	2	2
ロングソード	0	-	5	3	3	3
ロングスピア	1	-	4	2	3	2
メイス	-1	-	4	5	3	2
バトルアックス	-2	-	7	3	3	3
マスケット	-	-2	8	0	3	4
フリントロック	-	-2	5	4	3	4
罠アイテム						
データの的には、射撃武器として扱い、『既にそこに仕掛けておいたものが発動する』と演出します。 ただし1個の罠アイテムは、1シナリオ中1回しか使えません。						
虎ばさみ	-	1	0	4	2	2
ワイヤーボウガン	-	0	4	0	2	2

一般アイテム		
ジャイアント・オストリック	馬ほどの体格を持つタチョウ。比較的小となしい性格で、貨物運搬などに最適。足回りは鈍い。	1
乗用馬	文字通り乗用の馬。	2
2頭馬車	2頭の馬に曳かれる、6畳ほどの広さのある馬車。	4
サバイバルセット	野外活動に最適な6人入りのテントをはじめとした野外活動用具一式。	1
携帯工具セット	リュックサック1つぶんほどの分量がある、簡単な工具のセット。	1
救急箱	文字通り救急箱。	1
膨大な蔵書	数個の本棚を埋め尽くす、博物の学問に通じた蔵	2
煌びやかな衣装	社交界あたりにまで使えそうな衣装。	1
沢山の衣装	普段着から煌びやかな衣装まで揃った服たち。	3
漁船	数人乗りの、小型漁船。	2
楽器	楽器全般。いずれもデータ的には同じものとして扱	1
市場普及マジックアイテム		
腐らずの壺	恒久的な(キープ・フレッシュ)がかかった壺。この中にある生物(なまもの)は、半永久的に腐らない。	2
迷子石 & 親御石	セットになっている宝石。迷子石を強く握り締める親御石のある場所へ一瞬にして瞬間移動できる。この効果は1日に1回のみ使用できる。	3
逢瀬石	あらかじめ定められた合言葉に応じて、瞬くように性質を持つ石。	2
無貌の仮面	顔につけると、傍目には『そこに人がいるけど、そ誰であるかは認識できない』よう見えるようになる。まったくの赤の他人に見える上に、一切顔の造作記憶されなくなる。	4
四次元の巾着	形状・大きさを問わず、3つまで物を収納しておけ。収納中はその重量も無視される。	3
常春の指輪	装着者の周囲の気温を摂氏20度前後に保つ指	3
青銅の従者	単純な力仕事などを代わりにやってくれる、青銅魔力的なロボット。判定が必要な場合、【体力】6として扱う。	3
通訳の耳飾り	一対のイヤリング。片方を自分に、片方を相手に装着する事で効果を発揮する。装着した者同士は、言語に関係なく、互いの言っ内容が理解できるようになる。	3
ペット		
犬	愛玩用の犬。	1
猫	愛玩用の猫。	1
番犬	家屋の番をできる、逞しい体躯の大型犬。データ的にはエネミー：野犬と同様のデータとして	2
ぶちドラゴン	愛玩用に品種改良された、体長50cmほどの竜。「かぁー」「くわー」などと鳴く。鱗の色で4品種に分 赤竜：元気一杯で好奇心が強い。そのぶん怪変な物を食って腹を壊したり、手がかか 青竜：おとなしくて人懐っこいが、臆病。危険を飼い主の陰に隠れたりなどする。 黒竜：群れの優位性を重んじ、飼い主と認めた盲目的なまでに健気。しかし格下と認識いじめたりするなど問題行動も起こす。 白竜：賢く、芸や簡単なお使いを学ぶ事ができた。ただし寂しがり屋な一面もあり、放っておベッドで用を足したりなどの悪戯をする。	2

住居・土地・施設		
段ボール	段ボールハウスでパンの耳をかじる生活。	0
親元の一戸建て住宅	一戸建て住宅同様の生活だが、親元のため肩身	0
アパートor下宿	質素ながらきっちりと整った6畳の一室と、腹を膨 不自由しない生活。	1
ボロ屋	狭いながらも楽しい我が家。 使い込まれ、かつての家人の息吹が感じられる。	1
一戸建て住宅	ごく普通の2LDKに住まい、しっかり栄養も取れる	2
屋敷	広い敷地で庭のついた家での、美味しい食事の生	4
豪邸	驚くほどの広さの豪邸での、山海の珍味尽くしの	7
家庭菜園or大型花壇	5坪ほどの畑や花壇。	1
農地or花畑	数十坪の、本格的な畑。	3
大農園or牧場	小作人が必要なほどの大農園や大牧場。 価格は作業用の牛やロバ込み。	5
自営の店	商店街の一角に建つ、小さいながらも自力で運営	2
自営の高級店	街の外からも客が訪れる、名の知れた大きな店。	5
自営の工房	物造りに必要な道具が一式揃った工房。	2
研究室orアトリエ	静かな場所に建てられた、自分だけの世界に没頭	2
自営の病院	近所の薬屋と共同運営であろう、街の小さな個人	2
自営の大病院	複数の医師を抱え、患者の入院施設も整った大病	5
雇用NPC		
平凡なアルバイト		1
専門知識のある部下		2
プロフェッショナルな部下		3
家政婦のおばちゃん		1
メイドさん		2
優秀な執事		3
警備員		2
プロの用心棒		3