



新帝国 オルフェレッド

著作・編集 白山 翼

◆ 目次

0. はじめに	…… 2	4. GM向け情報	…… 79
1. スキルデータ	…… 3	4-1. 皇女の目的	…… 80
1-1. 汎用系スキル	…… 4	4-2. 血神様の御人形	…… X
1-2. 環境依存系スキル	…… 20	4-3. 終末魔具	…… 83
暴術と環境魔術	…… 22	4-4. 判定目標値の目安	…… 87
1-3. 神術スキル	…… 26	4-5. エネミーデータ	…… 89
1-4. 上空飛行スキル	…… 35	4-6. エネミースキル	…… 131
2. 魔具・装備品データ	…… 39	5. Q & A	…… X
2-1. スキル効果を発揮する魔具	…… 40		
2-1-1. 魔術符・魔術石とその作成（組込）	…… 40		
2-1-2. 組込に関する各種データ			
（生産スキル・素材）	…… 44		
2-2. 装備品・道具データ	…… 48		
3. 世界観 - 新帝国オルフェレッド	…… 65		
3-1. 魔素情勢	…… 66		
3-2. 現状	…… 67		
3-3. 軍事組織	…… 68		
3-4. 政治派閥	…… 69		
3-5. 身分制度	…… 70		
3-6. 歴史	…… 72		
3-7. 主要NPC	…… 74		
3-8. 概念神	…… 78		

※ β版では

 装備品・道具データ

 エネミーデータ

 他、GM向け情報等

は不完全です。

また、適宜バランス調整を行うほか、比較的頻繁に更新する都合、目次のページ数にズレがある場合があります。

ご了承ください。

◆ 0. はじめに

本書はテーブルトーク RPG「Anti-Material -Limit Break-」（略称：AMLB）の各種追加データと世界観の補足にあたる。追加データの適用不適用については GM と PL 相談の下でゲーム開始前に決めておくこと。処理が煩雑になることを嫌う場合は、本書を適用しなくても良いし、部分的に適用する等の工夫をするのも一つの手である。

データの追加内容は以下の 5 項目である。

1) 防御系スキル・支援系スキルの拡充

敵の範囲攻撃に対して複数人の仲間を庇うことも可能にする「守護陣形」、敵の攻撃の命中が確定してから宣言・使用することでダメージを軽減する割込型の魔術スキル「ファストバリア」等の防御系スキルを多数追加している。

また、魔物知識の再判定を可能する「魔物観察」等の支援方法に幅を持たせるスキルも追加している。

2) 魔術補助スキルの拡充

詠唱完了のタイミングを変更する「遅延詠唱」や、詠唱完了時に発動する魔術を詠唱中に予定していた魔術から変更する「術式変更」、魔術使用後に続けて詠唱することで次の魔術の発動を早める「連唱」等、魔術の詠唱ルールに関係するスキルを多数追加している。

また、一度に複数の魔術を発動させる「二重詠唱」「四重詠唱」や射程を伸ばす「長距離魔術」、複数の魔術補助スキルを適用する「複合詠唱改変」等の強力な高レベル向けスキルも追加している。

3) 神術スキルの追加

聖職者向けの魔術スキルとして、神術スキルを追加している。本書では各神族に対して 4 種ずつの追加となっているが、いずれも各神族の性格を反映した通常の魔術とは異なる趣のスキルとなっている。

4) 魔術スキルを代行する魔具の追加

使用時に前もって決められた魔術を発動する魔具として「魔術符」と「魔術石」を追加している。これらは使用者の魔力や魔速、習得スキルに関係なく魔具毎に決められた効果を発揮する道具となる。

また、これらの魔具を作成するルールとして「魔術組込」を追加しており、難度は相当高いが PC 自身の手による終末魔具の作成も一部可能になった。

5) その他データの追加

高レベル向けのデータを中心に各種データを追加している。また、環境依存ペナルティや設置効果に関する補足説明とスキル等の追加も行っている。

世界観の補足に関しては、新帝国オルフェレッドを中心に描いているが、一部は魔術国や狂血教、秘術教にも関与する。

※ β版では

装備品・道具データ

エネミーデータ

他、GM 向け情報等

は不完全です。また、適宜バランス調整を行います。ご了承ください。



第一章 スキルデータ

◆ 1. スキルデータ

◇1-1. 汎用系スキル

ここでは通常の共通スキルや魔術スキル、武術スキルについて扱う。

レベル4の共通スキルをはじめとした高レベル向けのスキルや、防御系のスキルを多く追加している。

共通スキル

— レベル1 — コスト1 共通習得条件：なし

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇魔物観察 Lv1	MP2	-	特殊	-	1	-
	効果	術者の認識範囲内にある存在1つについて魔物知識判定を行う。判定の対象について、既に魔物知識判定に失敗している場合でも構わない。ただし、このスキル単独で魔物知識判定はできず、別途博識や魔物知識、種族知識等を習得していなければならない。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇武人の勘	MP2	-	1-2	-	1	-
	条件	【習得条件】B.Lv5以上				
	効果	対象のB.Lvを知ることができる。基本的には判定不要。ただし、対象が何らかのスキルや道具によって実力を偽装している場合には、正確なB.Lvを知るとは限らない。また、対象が実力を隠蔽している場合には、そのB.Lvが3であると認識する。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇術師の勘	MP5	-	1-5	-	1	-
	条件	【習得条件】M.Lv5以上				
	効果	対象のM.Lvを知ることができる。基本的には判定不要。ただし、対象が何らかのスキルや道具によって実力を偽装している場合には、正確なM.Lvを知るとは限らない。また、対象が実力を隠蔽している場合には、そのM.Lvが3であると認識する。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇強者の勘	MP7	-	1-7	-	1	-
	効果	対象のC.Lvを知ることができる。基本的には判定不要。ただし、対象が何らかのスキルや道具によって実力を偽装している場合には、正確なC.Lvを知るとは限らない。また、対象が実力を隠蔽している場合には、そのC.Lvが3であると認識する。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇弱者の勘	MP1	-	1-7	-	1	-
	効果	対象のC.Lvが自身より高いかどうかを知ることができる。基本的には判定不要。ただし、対象が何らかのスキルや道具によって実力を偽装している場合には、判断を誤ることがある。また、対象が実力を隠蔽している場合には、そのC.Lvが自身のC.Lv以下であると認識する。				

— レベル 1 — コスト 1 共通習得条件：なし

自動スキル	備考
■運搬技能 Lv1	レベル 1 以上の鞆を所持する時、所持可能重量を+3 する。
■武力の隠蔽	「武人の勘」などで B.Lv を探られた時、その相手が自身の B.Lv 以下であれば実力を隠蔽しているとして扱う。この効果は補助行動で宣言することで、適用と非適用を切り替えることができる。
■魔力の隠蔽	「術師の勘」などで M.Lv を探られた時、その相手が自身の M.Lv 以下であれば実力を隠蔽しているとして扱う。この効果は補助行動で宣言することで、適用と非適用を切り替えることができる。
■覇気の隠蔽	「強者の勘」などで C.Lv を探られた時、その相手が自身の C.Lv 以下であれば実力を隠蔽しているとして扱う。この効果は補助行動で宣言することで、適用と非適用を切り替えることができる。
■武人の雰囲気	身体面について、本来の実力よりも強そうな印象を周囲に与える。 また、「武人の勘」などで B.Lv を探られた時、自身の B.Lv が本来の B.Lv に+3 した値として認識される。この効果は補助行動で宣言することで、適用と非適用を切り替えることができる。
■術師の雰囲気	魔力面について、本来の実力よりも強そうな印象を周囲に与える。 また、「術師の勘」などで M.Lv を探られた時、自身の M.Lv が本来の M.Lv に+3 した値として認識される。この効果は補助行動で宣言することで、適用と非適用を切り替えることができる。
■強者の雰囲気	総合的に、本来の実力よりも強そうな印象を周囲に与える。 また、「強者の勘」などで C.Lv を探られた時、自身の C.Lv が本来の C.Lv に+2 した値として認識される。この効果は補助行動で宣言することで、適用と非適用を切り替えることができる。

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：C.Lv5 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○魔物観察 Lv2	MP2	-	特殊	-	1	-
	条件	【習得条件】魔物観察 Lv1				
	効果	術者の認識範囲内にある存在 1 つについて魔物知識判定を行う。 判定の対象について、既に魔物知識判定に失敗している場合でも構わない。 ただし、このスキル単独で魔物知識判定はできず、別途博識や魔物知識、種族知識等を習得していなければならない。 また、このスキルによる魔物知識判定は達成値を+2 する。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆緊急物理障壁	MP10	-	0	-	術者	-
	条件	〔使用条件〕術者が詠唱状態、現在 MP10 以上				
	効果	回避判定後、ダメージ算出時に宣言・使用する。 詠唱状態を解除し、同一瞬間における魔力 LB の効果を以下の内容に変更する。 自身の受ける物理ダメージを「魔力」×2 点だけ減少させる。 「神力酷使」による魔力 LB の代用においても同様の効果で使用可能。 LB が運命確定等で無効化された場合でも、このスキルのコストは消費される。				

自動スキル	備考
■運搬技能 Lv2	【習得条件】運搬技能 Lv1 レベル 2 以上の鞆を所持する時、所持可能重量を+3 する。Lv1 と効果は累積する(合計+6)。
■武人の眼	【習得条件】武人の勘、魔物観察 Lv1 「武人の勘」の消費 MP を 1、射程を 1-3 に変更する。また、対象の「武人の雰囲気」を無視する。
■術師の眼	【習得条件】術師の勘、魔物観察 Lv1 「術師の勘」の消費 MP を 2 に変更する。また、対象の「術師の雰囲気」を無視する。
■強者の眼	【習得条件】強者の勘、魔物観察 Lv1 「強者の勘」の消費 MP を 3 に変更する。また、対象の「強者の雰囲気」を無視する。
■弱者の眼	【習得条件】弱者の勘、魔物観察 Lv1 「弱者の勘」の消費 MP を 0 に変更する。また、対象の「覇気の隠蔽」を無視する。

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：C.Lv7 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇魔物観察 Lv3	MP4	-	特殊	-	1	-
	条件	【習得条件】魔物観察 Lv2				
	効果	術者の認識範囲内にある存在 1 つについて魔物知識判定を行う。判定の対象について、既に魔物知識判定に失敗している場合でも構わない。ただし、このスキル単独で魔物知識判定はできず、別途博識や魔物知識、種族知識等を習得していなければならない。また、このスキルによる魔物知識判定は達成値を+2 する。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆伏竜	MP7	-	0	-	自身	-
	効果	「手番の待機」を宣言できる瞬間に「手番の待機」の代わりに宣言・使用する。そのラウンドにおける術者の行動値を「ラウンド最初に算出した行動値」から「C.Lv を上限とする任意の値」だけ減少させる。この効果で行動値が同値となる存在が生じる場合には、2d6 で対抗判定を行い、勝った方の行動値が高いものとして見なす。その他処理は「手番の待機」と同様に処理される。1 ラウンドに 1 回のみ使用可。				

自動スキル	備考
■運搬技能 Lv3	【習得条件】運搬技能 Lv2 レベル 3 以上の鞆を所持する時、所持可能重量を+5 する。Lv1, Lv2 と効果は累積する(合計+11)。
■武人の観察眼	【習得条件】武人の眼、魔物観察 Lv2 「武人の勘」使用時、「武力の隠蔽」などのレベル 2 以下のスキルや道具による、B.Lv に対する隠蔽効果を全て無視する。
■術師の観察眼	【習得条件】術師の眼、魔物観察 Lv2 「術師の勘」使用時、「魔力の隠蔽」などのレベル 2 以下のスキルや道具による、M.Lv に対する隠蔽効果を全て無視する。
■強者の観察眼	【習得条件】強者の眼、弱者の眼、魔物観察 Lv2 「強者の勘」使用時、「覇気の隠蔽」などのレベル 2 以下のスキルや道具による、C.Lv に対する隠蔽効果を全て無視する。

— レベル 4 — コスト 5 共通習得条件：C.Lv9 以上

自動スキル	備考
■疾走 Lv4	【習得条件】疾走 Lv3 自身を起点に隣接 7 の範囲内に敵対者がいない場合、または、自身の行動値がその範囲内の敵対者全ての行動値より上回っている場合、移動行動による移動時に 2 マスまで移動を行うことができる。
■悪運 Lv4	【習得条件】悪運 Lv3 HP の状況による即死は、気絶中に再度 HP ダメージを受けない限りは発生しなくなる。また、HP ダメージによって気絶した時、目標値を 10 とする生による判定を行い、成功時には気絶直後の HP が 1 となる。
■博識 Lv4	【習得条件】博識 Lv3 全ての知識判定を 2d6+5 で行う事ができる。
■魔術知識 Lv4	【習得条件】魔術知識 Lv3 魔術知識判定を 2d6+9 で行う事ができる。
■魔物知識 Lv4	【習得条件】魔物知識 Lv3 魔物知識判定を 2d6+9 で行う事ができる。
■武具知識 Lv4	【習得条件】武具知識 Lv3 武具知識判定を 2d6+9 で行う事ができる。
■服飾知識 Lv4	【習得条件】服飾知識 Lv3 服飾知識判定を 2d6+9 で行う事ができる。

— レベル 4 — コスト 5 共通習得条件：C.Lv9 以上

自動スキル	備考
■薬品知識 Lv4	【習得条件】薬品知識 Lv3 薬品知識判定を 2d6+9 で行う事ができる。
■歴史知識 Lv4	【習得条件】歴史知識 Lv3 歴史知識判定を 2d6+9 で行う事ができる。
■音楽技能 Lv4	【習得条件】音楽技能 Lv3 歴史に名を遺す程の楽器を取り扱う技能がある。 音楽に関する判定を 2d6+9 で行う事ができる。
■調理技能 Lv4	【習得条件】調理技能 Lv3 歴史に名を遺す程の食材を取り扱う技能がある。 調理に関する判定を 2d6+9 で行う事ができる。
■農耕技能 Lv4	【習得条件】農耕技能 Lv3 歴史に名を遺す程の農具を取り扱う技能がある。 農耕・園芸・栽培に関する判定を 2d6+9 で行う事ができる。
■暴術適性	【習得条件】魔力 20 以上 一部の魔術スキルの習得に必要。

種族スキル(共通)

— レベル 2 — コスト 3 共通習得条件：C.Lv5 以上

自動スキル	備考
■混沌の生命	【習得条件】「血の覚醒」を2回以上習得済 休息によるHPの回復量を2倍にする。 また、HPが0以下の時、1ラウンド毎にHPを(生÷2)点回復する。
■混沌の存在	【習得条件】「血の覚醒」を2回以上習得済 休息によるMPの回復量を2倍にする。 また、MPが0以下の時、1ラウンド毎にHPを(魔量÷2)点回復する。

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆混沌の覚醒	-	-	0	-	術者	-
	条件	【習得条件】混沌の生命 混沌の存在 〔使用条件〕HP1以上かつMP1以上				
	効果	任意の瞬間に宣言・使用する。行動不能な状態でも使用可。 気絶を回復する。また、HPとMPを(C.Lv×2)点回復する。 1シナリオにつき1回のみ使用可。				

種族スキル(真人族)

— レベル 2 — コスト 3 共通習得条件：種族スキル(真人族)を1つ以上習得済 かつ C.Lv5 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆成功の渴望	-	-	0	-	術者	-
	条件	〔使用条件〕混ざり者ではない				
	効果	LBの宣言時に併せて宣言・使用し、そのLBに対してのみ効果を適用する。 「運命確定」等でLBが効果を発揮しなかった時、LBの残り使用回数が減少しない。能力値の減少等は通常通りに処理される。 1シナリオにつき1回のみ使用可。				

種族スキル(天人族)

— レベル 2 — コスト 3 共通習得条件：種族スキル(天人族)を1つ以上習得済 かつ C.Lv5 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆平穩の渴望	-	-	0	-	術者	-
	条件	〔使用条件〕混ざり者ではない				
	効果	LBの宣言時に併せて宣言・使用し、そのLBに対してのみ効果を適用する。 LBによる生能力値または魔量能力値の減少を不要にし、「運命確定」等を使用されても能力値は減少しない。 1シナリオにつき1回のみ使用可。				

種族スキル(魔人族)

— レベル 2 — コスト 3 共通習得条件：種族スキル(魔人族)を1つ以上習得済 かつ C.Lv5 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆勝利の渴望	-	-	0	-	術者	-
	条件	【使用条件】混ざり者ではない 【使用条件】戦闘中、または闘争を伴う緊迫状態にある				
	効果	LBの宣言時に併せて宣言・使用し、そのLBに対してのみ効果を適用する。 気絶回避の用途で生LBを使用した時、自身のHPは1点ではなく最大HPになる。また、気絶回避の用途で魔量LBを使用した時、自身のMPは1点ではなく最大MPになる。 1シナリオにつき1回のみ使用可。				

種族スキル(妖精族)

— レベル 2 — コスト 3 共通習得条件：種族スキル(妖精族)を1つ以上習得済 かつ C.Lv5 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆生命の渴望	-	-	0	-	術者	-
	条件	【習得条件】B.Lv5 以上 【使用条件】混ざり者ではない				
	効果	LBの宣言時に併せて宣言・使用し、そのLBに対してのみ効果を適用する。 LBによる生能力値の減少を不要にし、「運命確定」等を使用されても生能力値は減少しない。また、気絶回避の用途で生LBを使用した時、自身のHPは1点ではなく最大HPになる。 1シナリオにつき1回のみ使用可。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆存在の渴望	-	-	0	-	術者	-
	条件	【習得条件】M.Lv5 以上 【使用条件】混ざり者ではない				
	効果	LBの宣言時に併せて宣言・使用し、そのLBに対してのみ効果を適用する。 LBによる魔量能力値の減少を不要にし、「運命確定」等を使用されても魔量能力値は減少しない。また、気絶回避の用途で魔量LBを使用した時、自身のMPは1点ではなく最大MPになる。 1シナリオにつき1回のみ使用可。				

共通スキル — 魔術補助スキル

本来、魔術補助スキルは補助行動において宣言・使用するが、

ここでは宣言のタイミングが異なる特殊スキル（☆印）に該当するスキルも追加する。

特殊スキルの魔術補助スキルは、魔術スキル発動のタイミングではなく宣言した時点で消費の処理を行うこと。

— レベル1 — コスト1 共通習得条件：なし

魔術補助スキル	消費	備考
◇増幅詠唱 Lv1	MP2	主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+5、威力に術者の魔力を追加する。
◇隠蔽詠唱 Lv1	MP1	【習得条件】術式感知 Lv1 主行動で行う魔術スキルのスキルレベルを+1 増加したもとして扱う。 これはスキル効果に直接的な影響を与えないが、術式感知のレベル判断に影響を与える。
◇長距離魔術 Lv1	MP3	【習得条件】精密詠唱 Lv1 追加詠唱 Lv1 魔技 5 以上 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+3、射程上限が 2 以上のスキルであれば射程上限を+1 する。
◇呪印魔術 Lv1	MP10	【習得条件】継続魔術 Lv1 魔技 5 以上 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+10、威力を -5 する。 この効果が適用された攻撃によって状態異常が発生する場合、その状態異常の持続時間を 2 倍（最大 10）にする。
☆遅延詠唱 Lv1	MP2	【習得条件】高速詠唱 Lv1 魔術スキルの「詠唱の完了」の代わりに宣言・使用する。 この手番で「詠唱の完了」を行わず、次の手番の主行動時に「詠唱の完了」を宣言して発動できるようにする。また、「詠唱進行値」は次の手番において増加せず、同一の詠唱状態において遅延詠唱 Lv1 を再度使用することはできない。
☆術式変更 Lv1	MP10	【習得条件】高速詠唱 Lv1 魔技 5 以上 魔術スキルの「詠唱の完了」時に宣言・使用する。 本来発動予定だった魔術スキルを別の魔術スキルに変更して発動させる。 変更後のスキルは変更前と同系統のスキル(例えば変更前が火スキルならば火スキル)であり、かつ、スキルの詠唱値が変更前の詠唱値以下でなければならない。 また、敵側の術式感知の効果を受けている場合、対象または範囲の起点は変更できない。
☆連唱 Lv1	MP10	【習得条件】魔技 5 以上 主行動における魔術スキルの使用後（攻撃スキルであれば命中判定やダメージ算出の後）に宣言・使用する。 詠唱進行値が 0 の詠唱状態になり、次の手番における詠唱進行値の加算量が「魔速×2」となる。次の手番の更に次以降は、通常の詠唱進行値の処理となる。 この詠唱状態から発動・使用できる魔術スキルは Lv2 以下のみとなり、補助行動で使用する魔術補助スキルの効果は適用されない。 また、このスキルの宣言時は「無反動詠唱」による主行動の追加効果が発生しない。
◇二重詠唱 Lv1	MP10	【習得条件】精密詠唱 Lv1 高速詠唱 Lv1 魔技 5 以上 魔速 5 以上 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+4 する。 宣言した手番の主行動において、習得しているレベル 1 以下の魔術スキルの内、増加後の詠唱値が術者の魔速以下のスキルを 2 回連続で行う。 スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。
☆四重詠唱 Lv1	MP20	【習得条件】二重詠唱 Lv1 魔速 10 以上 補助行動を放棄した手番の主行動において、魔速 LB の宣言と併せて宣言・使用する。 その魔速 LB の効果を以下の内容に変更する。 習得しているレベル 1 以下の魔術スキルの内、詠唱値が術者の魔速以下のスキルを 4 回を上限に連続で行う。スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。 能力値減少は通常の LB と同様に処理され、魔術スキルの連続使用が全て終わった後に減少する。「神力酷使」による魔速 LB の代用においても同様の効果で使用可能。

魔術補助スキル	消費	備考
◇増幅詠唱 Lv2	MP5	【習得条件】増幅詠唱 Lv1 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+10、威力に術者の魔力×2 を追加する。
◇隠蔽詠唱 Lv2	MP2	【習得条件】隠蔽詠唱 Lv1 術式感知 Lv2 主行動で行う魔術スキルのスキルレベルを+3 増加したものと扱う。 これはスキル効果に直接的な影響を与えないが、術式感知のレベル判断に影響を与える。
◇長距離魔術 Lv2	MP6	【習得条件】長距離魔術 Lv1 精密詠唱 Lv2 追加詠唱 Lv2 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+6、射程上限が 2 以上のスキルであれば射程上限を+2 する。
◇呪印魔術 Lv2	MP20	【習得条件】呪印魔術 Lv1 継続魔術 Lv2 魔技 10 以上 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+20、威力を -10 する。 この効果が適用された攻撃によって状態異常が発生する場合、その状態異常を自然治療不可に変更する。
☆遅延詠唱 Lv2	MP5	【習得条件】遅延詠唱 Lv1 術式変更 Lv1 魔術スキルの「詠唱の完了」の代わりに宣言・使用する。 この手番で「詠唱の完了」を行わず、次の手番の主行動時に「詠唱の完了」を行って発動できるようにする。また、「詠唱進行値」の処理は通常通りに行われる。
☆術式変更 Lv2	MP5	【習得条件】術式変更 Lv1 高速詠唱 Lv2 魔術スキルの「詠唱の完了」時に宣言・使用する。 本来発動予定だった魔術スキルを別の魔術スキルに変更して発動させる。 変更後のスキルの詠唱値は、他の魔術補助スキルの影響を加えた上で「現在の詠唱進行値」以下でなければならない。 また、敵側の術式感知の効果を受けている場合、対象または範囲の起点は変更できない。
☆連唱 Lv2	MP10	【習得条件】連唱 Lv1 主行動における魔術スキルの使用後（攻撃スキルであれば命中判定やダメージ算出の後）に宣言・使用する。 詠唱進行値が 0 の詠唱状態になり、次の手番における詠唱進行値の加算量が「魔速×2」となる。次の手番の更に次以降は、通常の詠唱進行値の処理となる。 この詠唱状態から発動・使用できる魔術スキルは Lv4 以下のみとなり、補助行動で使用する魔術補助スキルの効果は適用されない。 また、このスキルの宣言時は「無反動詠唱」による主行動の追加効果が発生しない。
◇二重詠唱 Lv2	MP5	【習得条件】二重詠唱 Lv1 精密詠唱 Lv2 高速詠唱 Lv2 魔速 10 以上 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を 2 倍にする。 宣言した手番の主行動において、習得しているレベル 3 以下の魔術スキルの内、増加後の詠唱値が術者の魔速以下のスキルを 2 回連続で行う。 スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。
☆四重詠唱 Lv2	MP20	【習得条件】二重詠唱 Lv2 補助行動を放棄した手番の主行動において、魔速 LB の宣言と併せて宣言・使用する。 その魔速 LB の効果を以下の内容に変更する。 習得しているレベル 3 以下の魔術スキルの内、詠唱値が「術者の魔速÷2」以下のスキルを 4 回を上限に連続で行う。スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。 能力値減少は通常の LB と同様に処理され、魔術スキルの連続使用が全て終わった後に減少する。「神力酷使」による魔速 LB の代用においても同様の効果で使用可能。

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：C.Lv7 以上

魔術補助スキル	消費	備考
◇増幅詠唱 Lv3	MP10	【習得条件】増幅詠唱 Lv2 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+15、威力に術者の魔力×3 を追加する。
◇隠蔽詠唱 Lv3	MP3	【習得条件】隠蔽詠唱 Lv2 術式感知 Lv3 主行動で行う魔術スキルのスキルレベルを+5 増加したものと扱う。 これはスキル効果に直接的な影響を与えないが、術式感知のレベル判断に影響を与える。
◇長距離魔術 Lv3	—	【習得条件】長距離魔術 Lv2 精密詠唱 Lv3 追加詠唱 Lv3 主行動で行う魔術スキルの詠唱値と消費を 3 倍、射程上限が 2 以上のスキルであれば射程上限を 2 倍にする。
◇呪印魔術 Lv3	MP40	【習得条件】呪印魔術 Lv2 継続魔術 Lv3 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を+40、威力を -20 する。 この効果が適用された攻撃によって状態異常が発生する場合、その状態異常を自然治癒不可に変更した上で判定なしの回復を無効にする。 スキル等による回復の目標値は「術者の魔力+10」とする。
☆術式変更 Lv3	MP5	【習得条件】術式変更 Lv2 高速詠唱 Lv3 魔術スキルの「詠唱の完了」時に宣言・使用する。 本来発動予定だった魔術スキルを別の魔術スキルに変更して発動させる。 変更後のスキルの詠唱値は、他の魔術補助スキルの影響を加えた上で「現在の詠唱進行値」以下でなければならない。
☆連唱 Lv3	MP10	【習得条件】連唱 Lv2 主行動における魔術スキルの使用後（攻撃スキルであれば命中判定やダメージ算出の後）に宣言・使用する。 詠唱進行値が 0 の詠唱状態になり、次の手番における詠唱進行値の加算量が「魔速×2」となる。次の手番の更に次以降は、通常の詠唱進行値の処理となる。 この詠唱状態から発動・使用する魔術スキルに対し、補助行動で使用する魔術補助スキルの効果は適用されない。 また、このスキルの宣言時は「無反動詠唱」による主行動の追加効果が発生しない。
◇二重詠唱 Lv3	MP3	【習得条件】二重詠唱 Lv2 精密詠唱 Lv3 高速詠唱 Lv3 魔速 20 以上 主行動で行う魔術スキルの詠唱値を 2 倍にする。 宣言した手番の主行動において、習得している魔術スキルの内、増加後の詠唱値が術者の魔速以下のスキルを 2 回連続で行う。 スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。
☆四重詠唱 Lv3	MP10	【習得条件】二重詠唱 Lv3 補助行動を放棄した手番の主行動において、魔速 LB の宣言と併せて宣言・使用する。 その魔速 LB の効果を以下の内容に変更する。 習得している魔術スキルの内、詠唱値が「術者の魔速÷2」以下のスキルを 4 回を上限に連続で行う。スキルの宣言・消費の処理はそれぞれ個別に行う。 能力値減少は通常の LB と同様に処理され、魔術スキルの連続使用が全て終わった後に減少する。「神力酷使」による魔速 LB の代用においても同様の効果で使用可能。
☆複合詠唱改変	MP15	【習得条件】魔術知識 Lv3 魔技 10 以上 魔速 10 以上 補助行動の直前に宣言・使用する。 この補助行動において魔術補助スキルを 2 つ連続で宣言・使用する。2 つのスキルは同じでも異なってもよく、効果は累積する。ただし、二重詠唱を複数使用しても主行動の魔術スキルの回数は 2 回となる。また、効果が倍数で規定されるスキルを複数使用する場合、倍数の項目はそれらの積として反映される。 (詠唱値 2 倍のスキルと詠唱値 3 倍のスキルを使用する場合、詠唱値 6 倍として扱う) それ以外は通常の数値処理と同様に処理され、倍数は最終値に掛かるものとする。

魔術スキル — 汎用スキル

スキルリスト中の(属性)は(火)、(水)、(土)、(風)、(光)、(闇)、(冷)、(雷)の中の1つとして扱い、それぞれの属性のスキルとして扱う。例えば、(火)であれば火スキル、(水)であれば水スキルとして扱う。

ここで、(冷)は水スキル、(雷)は光スキルとして扱うことに注意すること。

また、このスキルリスト中の表記はあくまでも簡略した物であり、各スキルリストの(属性)について異なる複数の属性が混ざることはない。例えば、「ファストバリア(属性)」の(属性)が(火)であれば、習得条件の「レジスト(属性)」の(属性)も(火)となり、効果中の(属性)も(火)となる。

ファストバリア系スキル

ダメージの軽減や無効化を行う魔術スキルとして、ファストバリア系スキルを追加する。

ファストバリア系スキルはダメージ発生の瞬間(攻撃であれば回避判定後)に宣言・使用し、1つ瞬間に対して1人の術者が宣言できるのは1回のみとする。属性や名称の異なるファストバリア系スキルであっても、それらは1つの瞬間に合計で1回しか宣言できない。

(ファストバリア(火)とハイファストバリア(火)を1つの瞬間に1回ずつ使用するといったことはできない)

また、ダメージ発生の原因が攻撃であれば、その攻撃の命中判定1回毎を1つの瞬間として扱う。範囲攻撃の場合、1回の命中判定に対して複数人に使用することはできない。一方、1つの瞬間に複数の術者が同一対象に使用した場合、その効果は累積される。

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：基本ルール上の(属性)スキルのレベル 2 に準じる

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆ファストバリア(属性)	MP6	-	0-2	-	1	-
	条件	【習得条件】レジスト(属性) 術式感知 Lv1 【使用条件】魔速 5 以上 【特殊条件】ファストバリア系スキルとして扱い、その制限に従う				
	効果	射程内の対象が(属性)属性のダメージを受けた時に宣言・使用する。 その(属性)属性のダメージを-5 する。 また、術者は持続時間 2 の能力値減少「魔速-5・累積可」となる。				

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：基本ルール上の(属性)スキルのレベル 3 に準じる

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆ハイファストバリア(属性)	MP12	-	0-2	-	1	-
	条件	【習得条件】ファストバリア(属性) ハイレジスト(属性) 【使用条件】魔速 10 以上 【特殊条件】ファストバリア系スキルとして扱い、その制限に従う				
	効果	射程内の対象が(属性)属性のダメージを受けた時に宣言・使用する。 その(属性)属性のダメージを-(術者の魔力) する。 また、術者は持続時間 2 の能力値減少「魔速-10・累積可」となる。				

— レベル 4 — コスト 3 共通習得条件：基本ルール上の(属性)スキルのレベル 4 に準じる

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆エクスパリア(属性)	MP24	-	0	隣接 3	全員	-
	条件	【習得条件】ハイファストバリア(属性) プロテクション(属性) 【使用条件】魔速 10 以上 【特殊条件】ファストバリア系スキルとして扱い、その制限に従う				
	効果	範囲内の対象が(属性)属性のダメージを受けた時に宣言・使用する。 対象全員について、その(属性)属性のダメージを-(術者の魔力) する。 また、術者は持続時間 2 の能力値減少「魔速-10・累積可」となる。				

魔術スキル — 複合スキル

複合スキルは効果に属性のあるスキルであっても各属性のスキルには該当しない。

例えば、火属性の魔法ダメージを与える効果があったとしても火スキルには該当せず、その習得数が火スキルの習得条件に影響を与えることはない。

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：なし

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇マルチレジスト	MP5	7	0-2	-	1	6
	効果	習得しているレジスト(属性)の中から4種類までを任意に選択し、それらの効果を全て同時に適用する。レジスト(属性)と効果は累積しない。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆ファストバリア(魔法)	MP10	-	0-2	-	1	-
	条件	【習得条件】任意の(属性)のファストバリア(属性)1種類 【使用条件】魔速5以上 【特殊条件】ファストバリア系スキルとして扱い、その制限に従う				
	効果	射程内の対象が「無属性以外の魔法属性」を持つダメージを受けた時に宣言・使用する。そのダメージを-5する(累積可)。 また、術者は持続時間3の能力値減少「魔速-5・累積可」となる。				

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：CLv5以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇マルチハイレジスト	MP10	12	0-2	-	1	6
	効果	習得しているハイレジスト(属性)の中から4種類までを任意に選択し、それらの効果を全て同時に適用する。ハイレジスト(属性)と効果は累積しない。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆ファストバリア(物理)	MP10	-	0-1	-	1	-
	条件	【習得条件】任意の(属性)のファストバリア(属性)1種類、緊急物理障壁 【使用条件】魔速5以上 【特殊条件】ファストバリア系スキルとして扱い、その制限に従う				
	効果	射程内の対象が物理属性のダメージを受けた時に宣言・使用する。 その物理属性のダメージを-5する。 また、術者は持続時間2の能力値減少「魔速-5・累積可」となる。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆ハイファストバリア(魔法)	MP20	-	0-2	-	1	-
	条件	【習得条件】ファストバリア(魔法) 【使用条件】魔速10以上 【特殊条件】ファストバリア系スキルとして扱い、その制限に従う				
	効果	射程内の対象が「無属性以外の魔法属性」を持つダメージを受けた時に宣言・使用する。そのダメージを-(術者の魔力)する。 また、術者は持続時間3の能力値減少「魔速-10・累積可」となる。				

— レベル 4 — コスト 3 共通習得条件：C.Lv7 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○マルチプロテクション	MP16	20	0-2	隣接 2	全員	6
	効果	習得しているプロテクション(属性)の中から 4 種類までを任意に選択し、それらの効果を全て同時に適用する。プロテクション(属性)と効果は累積しない。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆ハイファストバリア(物理)	MP20	-	0-1	-	1	-
	条件	【習得条件】ファストバリア(物理) 【使用条件】魔速 10 以上 【特殊条件】ファストバリア系スキルとして扱い、その制限に従う				
	効果	射程内の対象が物理属性のダメージを受けた時に宣言・使用する。その物理属性のダメージを-(術者の魔力)する。また、術者は持続時間 2 の能力値減少「魔速-10・累積可」となる。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆エクスパリア(魔法)	MP40	-	0	隣接 3	全員	-
	条件	【習得条件】ハイファストバリア(魔法) 任意の(属性)のエクスパリア(属性)1 種類 【使用条件】魔速 10 以上 【特殊条件】ファストバリア系スキルとして扱い、その制限に従う				
	効果	範囲内の対象が「無属性以外の魔法属性」を持つダメージを受けた時に宣言・使用する。対象全員について、そのダメージを-(術者の魔力)する。また、術者は持続時間 3 の能力値減少「魔速-10・累積可」となる。				

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：C.Lv9 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆エクスパリア(物理)	MP40	-	0	隣接 2	全員	-
	条件	【習得条件】ハイファストバリア(物理) 【使用条件】魔速 10 以上 【特殊条件】ファストバリア系スキルとして扱い、その制限に従う				
	効果	範囲内の対象が物理属性のダメージを受けた時に宣言・使用する。対象全員について、その物理属性のダメージを-(術者の魔力)する。また、術者は持続時間 2 の能力値減少「魔速-10・累積可」となる。				

武術スキル — 近接スキル

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：近接スキルを 3 つ以上習得済

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇急所回避	MP5	-	0	-	術者	2
	条件	【習得条件】回避専念 Lv1、防御専念 Lv1				
	効果	回避判定の達成値を-5する。また、攻撃を受けた時、その命中ダメージを半減する。ただし、命中ダメージが負の場合は半減しない。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆受け流し	MP2	-	0	-	術者	-
	条件	【習得条件】回避専念 Lv1				
	効果	物理攻撃の対象になった時、その回避判定の直前に宣言・使用する。その回避判定について「速」を「技」に置き換えて判定する。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆堅守の構え	HP3	-	0	-	術者	-
	条件	【習得条件】防御専念 Lv1				
	効果	物理攻撃の対象になった時、その回避判定の直前に宣言・使用する。その攻撃によるダメージ算出時、装備している武器または盾 1 つを選択し、その重量を物理防御力に加算する。				

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：近接スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇重減	HP15	-	0	-	術者	-
	条件	【習得条件】重撃、重装闘技 【使用条件】使用武器が両手武器				
	効果	宣言した手番の主行動において、攻撃の威力に「使用する武器の重量×2」を加算する。また、その攻撃対象が「受け流し」を使用した時、その回避判定の達成値を-5する。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆致命回避	MP10	-	0	-	術者	-
	条件	【習得条件】急所回避				
	効果	攻撃を受けた時、回避判定の直前に宣言・使用する。回避判定を行わず、回避判定の達成値を「-5」固定として扱う代わりにその命中ダメージを半減する。ただし、命中ダメージが負の場合は半減しない。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆鉄壁の構え	HP2	-	0	-	術者	-
	条件	【習得条件】堅守の構え、防具技能(盾)				
	効果	攻撃の対象になった時、その回避判定の直前に宣言・使用する。その攻撃によるダメージ算出時、装備している盾 1 つを選択し、その重量だけダメージを減少させる。堅守の構えと同時に使用することはできない。1 ラウンドにつき 2 回まで使用可。				

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：近接スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆破魔の闘気	MP3	-	0	-	術者	-
	条件	【習得条件】闘気 Lv3 【使用条件】闘気 Lv1, 闘気 Lv2, 闘気 Lv3 のいずれかを使用し、 その持続時間中である。				
	効果	回避判定後、ダメージ算出時に宣言・使用する。 同一瞬間における力 LB の効果を以下の内容に変更する。 自身の受ける魔法ダメージを「力」×2 点だけ減少させる。「神力酷使」による力 LB の代用においても同様の効果で使用可能。この LB が運命確定等で無効化された場合でも、このスキルのコストは消費される。				

— レベル 4 — コスト 3 共通習得条件：近接スキルを 7 つ以上習得済 かつ C.Lv が 7 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇守護陣形	MP2	-	0	-	術者	5
	条件	【習得条件】守護者、名人技能(盾) 【使用条件】大盾を装備している				
	効果	回避判定の達成値を-5 する。また、他の存在から術者を対象とする「護衛」「守護者」「身代わり」「守護陣形」によって庇われる」効果を全て無効化する。 術者を起点とする隣接 1 の範囲内で術者以外の存在が攻撃の対象となった時、その存在を庇うことを選択できる。1 度に複数の存在を庇っても良い。庇われた存在は回避判定でダイスを振らずに 2d6 を 12(6 ソロ、クリティカル)として扱う。庇われた存在が気絶等で本来回避判定が行えない場合には、回避判定の達成値を 12(クリティカル)として扱う。 庇った場合、術者は(庇った存在の数×10)点の MP を消費し、術者は本来攻撃の対象ではなかったとしても攻撃の対象となる。この時、術者は回避判定を行わずに達成値を「-10」固定として扱い、他の達成値変更の効果を全て無視してダメージ算出を行う。また、術者は庇う効果と同時に「護衛」「守護者」「身代わり」の効果を使用することができない。 術者は補助行動でこの効果を全て解除することができる。				

武術スキル — 射撃スキル

— レベル 2 — コスト 1 共通習得条件：射撃スキルを 3 つ以上習得済

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆魔力矢弾	特殊	-	0	-	術者	-
	条件	【使用条件】矢弾が装填されていない射撃武器を装備している。 【使用条件】術者がハイエンチャントを自身に使用し、 その持続時間中である。				
	効果	矢弾を必要とする行動宣言の直前に宣言・使用する。 その行動についてのみ、「重量 0、命中 0、威力 0」の矢弾が射撃武器の装填数 まで装填されていたものとして扱う。装填数が「不要」の場合には、その行動 で使用する数の矢弾が装填・消費されたものとして扱う。 ・消費：MP（この効果で装填された矢弾の数×1） ・消費の瞬間：手番終了時				

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：射撃スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆魔避の秘策	MP7	-	0	-	術者	-
	条件	【習得条件】集中 Lv3 【使用条件】集中 Lv1、集中 Lv2、集中 Lv3 のいずれかを使用し、 その持続時間中である。				
	効果	回避判定後、ダメージ算出時に宣言・使用する。 同一瞬間における技 LB の効果を以下の内容に変更する。 自身の受ける魔法ダメージを「技」×2 点だけ減少させる。「神力酷使」に よる技 LB の代用においても同様の効果で使用可能。この LB が運命確定等で 無効化された場合でも、このスキルのコストは消費される。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○暗器回収	MP2	-	0-1	-	物品 1	-
	条件	【習得条件】名人技能『暗器』				
	効果	通常攻撃または射撃スキルの攻撃によって術者本人が消費した暗器 1 つを回収 する。 暗器の位置(戦闘マップ上の位置)は、攻撃が命中しなかった場合は攻撃時に 攻撃対象が存在した位置、攻撃が命中した場合は攻撃対象の現在位置とする。 攻撃が命中し、かつ攻撃対象が敵対的である場合、対抗判定「術者：技判定、 攻撃対象：回避判定」を行い、術者側が勝利しなければ回収できない。 回収された暗器は消費されなかったものとして扱い、破損(命中-2、威力-5) した装備品として扱う。				

◇1-2. 環境依存系スキル

ここでは「環境依存ペナルティ」「環境依存ダメージ」の処理の明確化とそれらの効果を生じさせる「対象：設置」のスキルや状況について扱う。

設置魔術と環境依存ペナルティの拡充

環境依存ペナルティを生じさせる魔術スキルを追加する。

新たに追加される環境依存ペナルティの中には、床面系環境ペナルティや空中系環境ペナルティなど、飛行の有無などによって効果の適用を決めるものがある。

・床面系環境ペナルティ

飛行中など、地に足を付けていない場合は影響を受けない。

【氷地】この環境にある存在は、近接攻撃における命中判定の達成値を-2する。

また、回避判定の達成値を-4する。

【泥沼】この環境にある存在は、回避判定の達成値を-4する。また、移動行動による移動を禁止する。

・空中系環境ペナルティ

飛行中など、地に足を付けていない場合にのみ影響を受ける。

【乱風】この環境にある存在は、回避判定の達成値を-4する。また、移動行動による移動を禁止する。

射撃攻撃の対象がこの環境にある時、射撃攻撃の命中判定の達成値を-2する。

魔術スキル — 水スキル

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：水スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○フリージングロード	MP8	6	0-5	隣接 2	設置	6
	条件	【習得条件】魔術技能(氷冷)				
	効果	範囲内の地面や床面を摩擦の少ない氷の膜で覆う。 この氷の膜は床面系環境の氷地として扱う。 また、氷の膜は高温環境では存在できず、消失する。				

魔術スキル — 土スキル

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：土スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○マディグラウンド	MP8	6	0-5	隣接 2	設置	-
	条件	【習得条件】魔術技能(大地)				
	効果	範囲内の舗装されていない大地表層を泥沼に変化させる。 この泥沼は床面系環境として扱い、乾燥するまでそのまま存在し続ける。 晴天であれば 1 日程度で乾燥し、ヴェイパライズやハイヴェイパライズの対象になると即時で乾燥する。ヴェイパライズやハイヴェイパライズによる乾燥は 1 マス毎に適用すること。				

魔術スキル — 風スキル

— レベル 3 — コスト 2 共通習得条件：風スキルを 5 つ以上習得済 かつ C.Lv が 5 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○ガスティスカイ	MP8	6	0-5	隣接 2	設置	6
	条件	【習得条件】ブリーズ				
	効果	範囲内の空中に不規則な突風を発生させる。 この効果は空中系環境の乱風として扱う。				

暴術と環境魔術

暴術スキルはレベル 4 の共通スキル「暴術適性」を習得した状態で、各魔術スキルにおける高レベルのスキル習得条件を満たすことで習得できる高位の魔術スキルであり、その多くは環境魔術に該当する。

環境魔術は発動時に広範囲の攻撃を行う攻撃スキルとして扱うと共に、発動後しばらく周辺環境に特殊効果を残す非攻撃スキルとしても扱う。攻撃スキルとしての命中判定がファンブルとなった場合でも、攻撃が失敗するのみであり、非攻撃スキルとしての設置の効果は失敗せずに適用される。攻撃スキルとしては「対象：全員」と同様の扱いとし、空間把握や識別系スキルの適用を可とする。

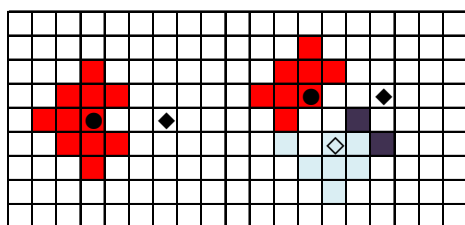
全ての暴術スキルは使用時の魔速が 20 未満である場合、魔速 LB の「詠唱を全て省略して発動する」効果やそれと同等の効果は全て無効化される。

設置効果の混在処理の明確化

スキルによる設置または空間の効果範囲が重なり、それらが相反する性質を持っている場合には、どちらかの効果が優先されて片方が無効化されるか、双方共に無効化される。この無効化は効果範囲の重なる部分についての効果についてのみ適用され、範囲の重ならない部分については互いの効果に影響を与えない。また、片方が持続時間を終えて、相反する効果が存在しなくなった場合には通常通りの効果に戻る。

優先と無効化の判断は、スキル効果に記述がない場合はスキルのレベルによって判断され、存在する数の影響を受けない。相反する効果によって無効化された設置効果についても、別の相反する効果に対して影響を与える。

記述がない場合、スキル本来のレベルの差が 2 以内の場合は双方共に無効化、差が 3 以上の場合は低レベル側のみが無効化される。



- : ヒーティングエリア(隣接2)の起点
- ◆ : フリージングエリア(隣接2)の起点
- ◇ : クーリングエリア(隣接2)の起点
- : ヒーティングエリアの効果適用「高温」
- : フリージングエリアの効果適用「寒冷」
- : クーリングエリアの効果適用「寒冷」
- : 「高温」と「寒冷」の効果重複による双方無効化
- : フリージングエリアとクーリングエリアの両方の効果適用

効果範囲が混在する場合の例

環境ダメージの明確化

環境に依存して発生するダメージ（スキルリスト中は環境ダメージと表記）は原則として物理防御・魔法防御を無視するが、該当する環境や属性に対するスキルや装備の効果は適用される。また、該当する環境のパネルティについて半減・無効化等の効果がある場合、その環境ダメージについても半減・無効化等の効果が適用される。

魔術スキル — 火スキル — 暴術スキル

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：基本ルール上の火スキルのレベル 5 に準じる。

環境魔術スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○インフェルノ	MP100	100	0-9	隣接 8	設置	60
	条件	【習得条件】暴術適性、ヒーティングエリア				
	効果	劫火を齎す環境魔術。 発動時、範囲内の全ての存在に「命中：魔技×3、威力：魔力×5、属性：火」の攻撃を行う。発動時の攻撃が終了した後、範囲内の全ての存在は1ラウンド毎に(術者の魔力)の火属性の環境ダメージ(高温)を受ける。				
	相反環境	【双方無効化】クーリングエリア、フリージングエリア、ネザーウィンター 【相手を無効化】フリージングロード				

環境魔術スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○ネザーウィンター	MP100	100	0-9	隣接 8	設置	60
	条件	【習得条件】暴術適性、フリージングエリア				
	効果	極寒を齎す環境魔術。 発動時、範囲内の全ての存在に「命中：魔技×3、威力：魔力×5、属性：冷」の攻撃を行う。発動時の攻撃が終了した後、範囲内の全ての存在は1ラウンド毎に(術者の魔力)の冷属性の環境ダメージ(寒冷)を受ける。				
	相反環境	【双方無効化】ウォーミングエリア、ヒーティングエリア、インフェルノ				

魔術スキル — 水スキル — 暴術スキル

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：基本ルール上の水スキルのレベル 5 に準じる。

環境魔術スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○アビサリキッド	MP100	100	0-9	隣接 8	設置	60
	条件	【習得条件】暴術適性、ハイウォッシュ				
	効果	水没を齎す環境魔術。 発動時、範囲内の全ての存在に「命中：魔技×3、威力：魔力×5、属性：水」の攻撃を行う。発動時の攻撃が終了した後、範囲内の全ての存在は全身が水中にある環境として扱う。				
	相反環境	【双方無効化】ターリングヴォイド 【相手を無効化】ホワイトアウト				

環境魔術スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○ホワイトアウト	MP100	100	0-9	隣接 8	設置	60
	条件	【習得条件】暴術適性、氷化				
	効果	猛吹雪を齎す環境魔術。 発動時、範囲内の全ての存在に「命中：魔技×3、威力：魔力×5、属性：冷」の攻撃を行う。発動時の攻撃が終了した後、範囲内の全ての存在は猛吹雪による視界が全く確保できない環境として扱い、範囲外の存在からも視認されない。				
	相反環境	【ホワイトアウトの設置効果を無効化】アビサリキッド				

魔術スキル — 土スキル — 暴術スキル

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：基本ルール上の土スキルのレベル 5 に準じる。

環境魔術スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○ガッシュラブル	MP100	100	0-9	隣接 8	設置	-
	条件	【習得条件】暴術適性、アーススピア				
	効果	地割れ・地盤破壊を齎す環境魔術。 発動時、範囲内の全ての存在に「命中：魔技×3、威力：魔力×5、属性：土」の攻撃を行う。発動時の攻撃が終了した後、範囲内の地上には瓦礫の山が生じる。瓦礫の山にある全ての存在は、立ち上がることが不可能な環境として扱う。この瓦礫の山は工事等で物理的に除去しない限り、存在し続ける。				

魔術スキル — 風スキル — 暴術スキル

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：基本ルール上の風スキルのレベル 5 に準じる。

環境魔術スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○ターリングヴォイド	MP100	100	0-9	隣接 8	設置	60
	条件	【習得条件】暴術適性、スタグネイト、ブリーズ				
	効果	真空を齎す環境魔術。 発動時、範囲内の全ての存在に「命中：魔技×3、威力：魔力×5、属性：風」の攻撃を行う。発動時の攻撃が終了した後、範囲内の全ての存在は真空環境（発声不可能・呼吸不可能・聴覚が機能しない環境）として扱う。				
	相反環境	【双方無効化】アビスリキッド 【相手は無効化】ガスティスカイ				

魔術スキル — 光スキル — 暴術スキル

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：基本ルール上の光スキルのレベル 5 に準じる。

環境魔術スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○レイジングピラー	MP100	100	0-9	隣接 8	設置	60
	条件	【習得条件】暴術適性、ライト				
	効果	閃光の柱を齎す環境魔術。 発動時、範囲内の全ての存在に「命中：魔技×3、威力：魔力×5、属性：光」の攻撃を行う。発動時の攻撃が終了した後、範囲内の全ての存在は極度の光源による視界が全く確保できない環境として扱い、範囲外の存在からも視認されない。				
	相反環境	【双方無効化】グリムブラック 【相手は無効化】ダーク				

環境魔術スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○サンダーレイヤー	MP100	100	0-9	隣接 8	設置	60
	条件	【習得条件】暴術適性、サンダーストーム				
	効果	雷撃の入り乱れる空間を齎す環境魔術。 発動時、範囲内の全ての存在に「命中：魔技×3、威力：魔力×5、属性：雷」の攻撃を行う。発動時の攻撃が終了した後、範囲内の全ての存在はそれぞれ 1 ラウンド毎に以下の判定を行う。 ダイスを 2 個振って 1 個でも 1 の目が出た場合、雷属性の環境ダメージ（電撃）を受ける。この環境ダメージの量は「(1 の目が出た個数) × (術者の魔力) × 3」とする。				

魔術スキル — 闇スキル — 暴術スキル

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：基本ルール上の闇スキルのレベル 5 に準じる。

環境魔術スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○グリムブラック	MP100	100	0-9	隣接 8	設置	60
	条件	【習得条件】暴術適性、ダーク				
	効果	完全な光無き空間を齎す環境魔術。 発動時、範囲内の全ての存在に「命中：魔技×3、威力：魔力×5、属性：闇」の攻撃を行う。発動時の攻撃が終了した後、範囲内の全ての存在は光源がないことによる視界が全く確保できない環境として扱い、範囲外の存在からも視認されない。				
	相反環境	【双方無効化】レイジングピラー 【相手を無効化】ライト、トーチ				

環境魔術スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○アウトブレイク	MP100	100	0-9	隣接 8	設置	60
	条件	【習得条件】暴術適性、ペイン				
	効果	心身を蝕む空間を齎す環境魔術。 発動時、範囲内の全ての存在に「命中：魔技×3、威力：魔力×5、属性：闇」の攻撃を行う。発動時の攻撃が終了した後、範囲内の全ての存在はそれぞれ 1 ラウンド毎に以下の判定を行う。 目標値を「術者の魔力÷2」とする魔力による判定を行い、失敗時は以下の状態異常となる。 ・威力「術者の魔力×2」、持続時間 2 の恐慌。 ・威力「術者の魔力」の毒。 この状態異常の持続時間のカウント処理とダメージ発生の処理は、状態異常となったラウンドから発生する。 また、このスキルによる毒状態の存在(死体を含む)と NPC が接触すると、その NPC は何らかの病気を発症することがある。この病気に対する、スキルによる回復の目標値は「術者の魔力」となる。				

◇1-3. 神術スキル

ここでは神族の加護を得た存在が使用可能な神術スキルについて扱う。

神術は主に聖職者が扱うことができる一般魔術とは体系の異なる術理であり、信仰する神の象徴や奇跡の一端を限定的に権現させるものとされる。一般魔術よりも効果が概念的で曖昧なものが多く、その性質は異能に近い。

各神術は魔術スキルと同様に扱うと共に、相反する異能に対しては神術のレベルを強度として裁定する。

ただし、神術のレベルが6以上の物については、異能に対しては強度5として扱う。

また、攻撃的要素の強い非攻撃スキルもあるが、それらは効果内容に断りがない限り、対象は回避不可かつ抵抗不可で効果を発揮する。

習得条件はC.Lvによらず、該当する神族からの祝福の強度や許可の状況、神族への信仰の深さによる。

神殿所属であればその位階によって間接的に神術の許可が下りる場合もある。

習得条件と習得コスト（習得条件は原則として使用条件を兼ねる）

レベル	コスト	習得条件(使用条件)
1	2	該当する神族の助祭以上、または助祭相当以上の存在や祝福所持者
2	2	
3	3	該当する神族の助祭長以上、または助祭長相当以上の存在や祝福所持者
4	3	
5	5	該当する神族の司祭以上、または司祭相当以上の存在や祝福所持者
6	7	該当する神族の高司祭以上、または高司祭相当以上の存在や祝福所持者
7	特殊	該当する神族の司祭長以上、または司祭長相当以上の存在や祝福所持者

PCは初期状態において、1種類の神術をレベル2まで習得可能とする。

複数の神術を習得する場合、レベル3以上の神術を習得する場合にはGMの許可を要する。

また、PCの立ち振る舞いが該当神族の教訓から大きく逸脱した時、または聖職者禁忌に触れた時、神術はGM判断の下で使用不可となる（ただし、風神の聖職者禁忌はあつてないような物なので考慮しない）。

また、血神は基本ルール上の主要NPC、狂血の女神ルーナルカエアと同一存在であり、その象徴や教訓は第3章の世界観において詳細を扱う。

神術スキル(光神)

— レベル 1 — コスト 2 習得条件：光神殿の助祭以上、または助祭相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇クーレスト	MP10	10	0-1	-	1	-
	効果	対象を意識のない仮死状態にする神術。 対象に僅かでも術を拒む意思や術者への不信がある場合は効果を発揮しない。 仮死状態になった対象は苦痛を感じることなく常に休息状態として扱われ、 通常の方法で目を覚ますことはない。この仮死状態はHPとMPが最大値であり、 かつ苦痛を伴う状態異常が存在しない時に自動的に解除される。 また、仮死状態中に再度クーレストを使用された場合、仮死状態は解除される。				

— レベル 3 — コスト 3 習得条件：光神殿の助祭長以上、または助祭長相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○ブリザーヴ	MP20	20	0-1	-	1	60
	効果	意識のないモノの状態を保存する神術。 病毒や腐敗の進行、流血を極端に遅らせる。状態異常によるダメージの発生周期を60倍にする。また、HP0以下になってから死亡に至るまでの時間を60倍に延長する。これ自体に解毒や止血の効果はなく、意識のあるモノを対象にすることはできない。 対象が意識を取り戻したり、新たに意識を得た場合にはこの効果は解除される。				

— レベル 5 — コスト 5 習得条件：光神殿の司祭以上、または司祭相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○タキサイキア	MP46	96	0-1	-	1	-
	効果	認知速度を極限化させ、相対的に周囲を大幅に遅延させる神術。 この神術を使用した次のラウンドにおいて、対象の行動値と対象の行う全ての判定達成値が2倍になる。この神術の効果は、LBや神力酷使等による行動値や判定達成値を2倍にする効果とは累積しない。 この神術は1年に1回のみ使用可能であり、回数制限を緩和するスキルや特殊効果の影響を受けない。				

— レベル 6 — コスト 7 習得条件：光神殿の高司祭以上、または高司祭相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆サイアニックタイム	MP40	40	0-7	-	1	-
	効果	敵対者の行動を極端に遅らせる神術。 ラウンド終了処理の直前、または戦闘開始の直前に宣言・使用する。 対象は次ラウンドの行動値宣言を一切行うことができず、手番を失う。 また、次ラウンドにおいて対象の速能力値が0固定となり、対象の速能力値を変化させる効果はこの神術を除いて全て無効化される。 この神術は魔速が詠唱値未満の場合は使用できない。 1戦闘に1回のみ使用可能。				

神術スキル(闇神)

— レベル 1 — コスト 2 習得条件：闇神の祝福所持者（他神殿の助祭相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇アベンジャーズアイ	MP5	1	0-7	-	1	-
	効果	目の前の存在が仇敵や悪人に該当するかを明確化する神術。 対象が術者の捜し求める仇敵あるいは悪人に該当するかどうかを知ることができる。あくまでも確証を得る為に使用されるべき神術であり、調査の目的で乱用してはならない。				

— レベル 3 — コスト 3 習得条件：闇神の祝福所持者（他神殿の助祭長相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇ディセンテングル	MP10	10	0	-	術者	-
	効果	自身に掛けられた祝福や善意の魔術を消去する神術。 消去する祝福や魔術は自由に選択できるが、その祝福や魔術を齎した存在に対して術者が恩返しや報復、契約の履行などを十分に実施していなければ成功しない。吸血鬼化の秘術にも有効。				

— レベル 5 — コスト 5 習得条件：闇神の祝福所持者（他神殿の司祭相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○アンディスタープ	MP10	40	1-7	-	1	-
	効果	第三者に妨害されない一対一の決闘場を齎す神術。 術者と対象を決闘の為に異空間に転送する。 異空間内部の構成物は両者の希望を汲んだ上で両者に公平な条件となる。 決闘が終わった時、または決着が着かないと判断された時に両者は元の場所に戻されるが、それまでは異空間の外に出ることはできず、両者以外の存在が異空間内に干渉することもできない。 術者と対象の間に決闘を行う合意がなければ成功しない。 また、決闘以外の目的が含まれる場合は成功しない。				

— レベル 6 — コスト 7 習得条件：闇神の祝福所持者（他神殿の高司祭相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○パードウン	MP60	10	1	-	1	-
	効果	吸血鬼に対する放免または断罪を齎す神術。 対象の吸血鬼化の秘術を解除し、秘術に伴って取得した「陽に叛く者」「弱点(光)」「虚弱(陽光)」等を全て解除する。また、対象が生まれながらの吸血鬼である場合、対象を対象の望む種族へと変化させる。 この神術は「対象が心の底からこの神術の効果を望んでいる」か「対象が術者独りによって、戦闘で敗北させられた直後である」場合にしか成功しない。				

神術スキル(火神)

— レベル 1 — コスト 2 習得条件：火神殿の助祭以上、または助祭相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○リライアブルオーダー	MP10	10	0	隣接 5	特殊	4
	効果	指揮下にある同胞に意志や号令を届ける神術。 術者が指揮官やリーダー的存在を務める集団において、術者の指示に従う仲間達全員の行動値に術者のCLVを加算する。 この行動値への加算は各ラウンドの行動値宣言時のみ適用される。				

— レベル 3 — コスト 3 習得条件：火神殿の助祭長以上、または助祭長相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇イレイディエイト	MP20	20	0	-	設置	10
	効果	道なき道を照らし、一時的に『道』を得る神術。 『道』はその場において術者の指示に従う者のみが使用できる。 『道』は術者を起点として隣接5の範囲に広がり、術者の移動に追従する形で展開される。『道』の使用者は、『道』の範囲内であれば空中や水上を含む任意の場所を好きなように足場とすることができる。				

— レベル 5 — コスト 5 習得条件：火神殿の司祭以上、または司祭相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○コンヴィクション	MP20	10	0	隣接 5	味方全員	10
	効果	罪人を打ち倒す為の強い結束や揺るがない意思を齎す神術。 術者の所属する国や団体において『罪人』とされる敵対者に対して特効を得る。 対象は『罪人』とされる敵対者に対して行う全ての攻撃の威力に術者のCLVを加算する。使用に際しては、敵対者が『罪人』であることが周知されていなければ効果を発揮しない。				

— レベル 6 — コスト 7 習得条件：火神殿の高司祭以上、または高司祭相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○イネスケイパブル	MP40	40	特殊	特殊	設置	5
	効果	あらゆる退路を破壊する神術。 既存の戦闘マップ内にある全ての存在は、戦闘マップ外への離脱や逃亡が不可能になる。この効果はレベル5以下の終末魔具や強度5以下の異能または神術による離脱や逃亡に対しても適用される。 神術によって引き起こされる「退路の破壊に繋がる直接的な原因」はその時々で変化する。猛火に囲まれる時もあれば不可視の障壁に覆われることもあり、一定ではない。				

神術スキル(水神)

— レベル 1 — コスト 2 習得条件：水神殿の助祭以上、または助祭相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○フォーチュンエイド	MP12	7	1-2	-	自分以外 1	2
	効果	補佐する相手の不運を取り除く神術。 対象が何らかの判定を行った時、対象がその達成値に不満があればその判定をやり直すことができる。 判定のやり直しは1回の神術で1回のみ可能。				

— レベル 3 — コスト 3 習得条件：水神殿の助祭長以上、または助祭長相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○サルベージ	MP40	20	0-1	-	1	-
	効果	重症者を救済する神術。 対象の気絶以外の状態異常を全て回復させ、対象のHPが0以下であればHPを1まで回復させる。対抗判定が必要な場合は「2d6+30」で判定する。 また、対象が何らかの理由で回復できない時、対象の傷病による苦痛を大幅に緩和する。この神術は傷病が軽症の存在に対しては成功しない。				

— レベル 5 — コスト 5 習得条件：水神殿の司祭以上、または司祭相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○ブlessing	MP40	20	1-2	-	自分以外 1	6
	効果	補佐する相手に自身の祝福を与える神術。 対象が何らかの判定を行う時、対象が望むのであれば術者がその判定を代行しても構わない。判定を代行する場合、判定の補正値は完全に術者の物と同一となっており、対象の能力値や状態に左右されず、術者の基本能力値・装備品・スキル及び術者が現在受けている特殊効果にのみ依存する。 また、判定を代行する時、判定達成値を2倍にする効果のLBを行う場合は術者側が使用し、判定達成値に影響を与えない効果のLBを行う場合は対象側が使用すること。この時、同一の瞬間であっても術者と対象が同時にLBを使用することが可能。 判定の代行は1回の神術で1回のみ可能。				

— レベル 6 — コスト 7 習得条件：水神殿の高司祭以上、または高司祭相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○サクリファイス	HP10 MP100	200	0	隣接 9	自分以外 全員	-
	効果	自らの献身を以て他者に救済を与える神術。 対象の気絶以外の状態異常を全て回復させ、対象のHPとMPを最大値まで回復させる。対抗判定が必要な場合には「2d6+150」で判定する。 また、対象が何らかの理由で回復できない時、対象の傷病による苦痛を大幅に緩和する。 この神術は1年に1回のみ使用可能であり、回数制限を緩和するスキルや特殊効果の影響を受けない。また、この神術の使用に際して消費したHPやMPは1年間回復できず、最大値減少と同列に処理される。				

神術スキル(土神)

— レベル 1 — コスト 2 習得条件：土神殿の助祭以上、または助祭相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○リッチクローブ	特殊	600	0	特殊	設置	-
	効果	豊作を齎す神術。 術者が望む作物の発育に対して適切な土壌環境を作成する。望む土壌環境と現在の状態がかけ離れている場合には、1回の神術で完遂できるとは限らない。消費は最大MPを上限とする任意のMPを選択し、範囲は任意に選択する。術者の魔力が高いほど、神術の消費MPが多いほど、神術の範囲が狭いほど効果は高い。1つの目安として「魔力10・消費MP40・範囲半径20m」の条件で通常の運作障害を完全に改善できる。				

— レベル 3 — コスト 3 習得条件：土神殿の助祭長以上、または助祭長相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○コンスタント	MP20	20	0	隣接2	全員	6
	効果	通常状態を維持する神術。 対象は術者が有害と認識する状態異常にならなくなる。これ自体に状態異常の回復効果はない。特殊な状態異常などで対抗判定が必要な場合、術者は術者の魔力×2による判定を行う。				

— レベル 5 — コスト 5 習得条件：土神殿の司祭以上、または司祭相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆レベルグラウンド	MP61	16	特殊	特殊	全員 識別不可	1
	効果	普遍的な必然を齎す神術。 任意の瞬間に宣言・使用する。 この神術は術者の認識範囲に存在する全てを対象とする。 対象が行う全ての判定は原則としてダイスを使用せず、2d6の出目は7として扱う。また、この神術は魔速が詠唱値未満の場合は使用できない。 風神の神術「デセルトリイ」と効果が重なる時は双方の効果を打ち消し合う。				

— レベル 6 — コスト 7 習得条件：土神殿の高司祭以上、または高司祭相当以上の存在や祝福所持者

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○フィクション	MP40	40	特殊	特殊	全員 識別不可	5
	効果	あらゆる移動を禁じる神術。 この神術は術者の認識範囲に存在する全てを対象とする。 対象は、戦闘マップ上の移動に関わる行動が一切できなくなる。また、飛行状態にある者も含めて「立ち上がることが不可能な状態」として扱い、それと同等のペナルティを負う。 この効果は持続時間5の状態異常として扱うが、神術「コンスタント」の影響を無視する。また、キュア等による回復には判定を要し、目標値は50となる。移動に関係するレベル5以下の終末魔具や強度5以下の異能または神術の効果は、この状態異常にある限り使用できず、効果も発揮しない。				

神術スキル(風神)

— レベル 1 — コスト 2 習得条件：風神の祝福所持者（他神殿の助祭相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇フリームーブ	MP10	10	0-2	-	1	10
	効果	移動に関する束縛を退ける神術。 対象は足止などのスキルによる移動阻害を一切受け付けなくなる。 また、床面系環境によるペナルティの全てと、乱風や移動の阻害に関する空中系環境によるペナルティを無効化する。				

— レベル 3 — コスト 3 習得条件：風神の祝福所持者（他神殿の助祭長相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○ミュートイション	HP10 MP10	10	0	-	術者	1440 (1日)
	効果	自身の能力を大幅に変化させる神術。 術者の『B.LvとM.Lv』『HPとMP』『生と魔量』『力と魔力』『技と魔技』『速と魔速』をそれぞれ全て同時に入れ替える。 力の値が変化する場合、所持重量上限も同時に変化する事や体防具の重量超過によるスタン発生に注意すること。効果時間中に再使用した場合、効果時間が上書きされるのみで元の能力値に戻る効果は発生しない。				

— レベル 5 — コスト 5 習得条件：風神の祝福所持者（他神殿の司祭相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆デセルトリイ	MP66	11	特殊	特殊	全員 識別不可	1
	効果	偶発的に偶然を齎す神術。 任意の瞬間に宣言・使用する。 この神術は術者の認識範囲に存在する全てを対象とする。 対象が行う全ての判定は、ダイスの目が偶数の物は全て6として扱い、奇数の物は全て1として扱う。結果として2d6の出目は6ゾロ、1ゾロ、1と6のペアのいずれかとなる。 また、この神術は魔速が詠唱値未満の場合は通常使用できないが、HP66を追加で消費することで魔速に関わらず使用可能とする。 土神の神術「レベルグラウンド」と効果が重なる時は双方の効果を打ち消し合う。				

— レベル 6 — コスト 7 習得条件：風神の祝福所持者（他神殿の高司祭相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆アンフォーシابل	MP40	40	特殊	特殊	全員 識別不可	-
	効果	予見不可能な事態を齎す神術。 ラウンド終了処理の直前、または戦闘開始の直前に宣言・使用する。 この神術は術者の認識範囲に存在する全てを対象とする。 対象は次ラウンドの行動値宣言において、6d6(2d6を3回行った合計値)を行動値とし、本来の行動値やスキル・LB等による行動値変化を全て無視する。 孤高等による2回目の行動値についても6d6で決めること。 また、そのラウンドにおいて対象の2d6を含む全ての判定は2d6を6d6×2に変更して行い、クリティカルとファンブルは存在しないものとして扱う。 この神術は魔速が詠唱値未満の場合は使用できない。また、風神の神術「デセルトリイ」と土神の神術「レベルグラウンド」の影響を無視する。 1戦闘に1回のみ使用可能。				

神術スキル(夢神)

— レベル 1 — コスト 2 習得条件：夢神の祝福所持者（他神殿の助祭相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇イールドダイス	MP0	2	0-1	-	設置	5
	効果	サイコロを出す神術。 虚空からサイコロを出現させる。 この神術で現れたサイコロは非常に軽い、素足で踏むとそれなりに痛い。 一度に出せる数はCLVを最大として、大きさは術者の掌に収まる範囲で自由に選択できる。色や質感、面数なども自由。このサイコロは重量0の雑貨として扱い、時間経過で消失する。				

— レベル 3 — コスト 3 習得条件：夢神の祝福所持者（他神殿の助祭長相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○ファジーボーダー	MP115	15	0-4	隣接 5	全員	30
	効果	ありとあらゆる意思疎通の障壁を曖昧化する神術。 対象同士は異なる言語を使用している、あるいは言葉を全く話せなくても意思疎通が可能になる。また、眠っている対象と起きている対象などの間でも双方向に言葉や意思の取り交わしができる。 ただし、短時間に連続使用した場合、術者は夢現や生死の感覚が曖昧になったり異世界に取り込まれることがある。安全に使用できる範囲は1日に6回。それを越えた時は肉体の安全が全く保障されない。				

— レベル 5 — コスト 5 習得条件：夢神の祝福所持者（他神殿の司祭相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○イレギュラーテイル	MP115	115	1-7	-	自分以外 1	1440 (1日)
	効果	英雄譚を生み出す神術。 対象を1日間だけスキル「例外的存在」を習得している物として扱う。 対象のHPとMPは例外的存在として増加した最大HPと最大MPの値だけ直ちに増加する。また、対象のLB使用回数は例外的存在として新たに付与されたLB回数を優先的に消費する。効果が切れる時、HPとMPは通常減少しないが、それぞれ最大値を上回る時は最大値まで減少する。 この神術は1年に1回のみ使用可能であり、回数制限を緩和するスキルや特殊効果の影響を受けない。				

— レベル 7 — コスト 0 習得条件：夢神の祝福所持者（他神殿の司祭長相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆オルターイーゴ	MP1154	特殊	特殊	-	設置	特殊
	効果	夢から現に分身体を生み出す神術。 術者が睡眠、気絶、スタン、行動不能、仮死、その他それらに類する状態にある時に宣言・使用する。 前もって決められた地点か宣言前の10分間に認識した任意の1地点に術者の分身体を生成する。分身体は別途用意されていなければ、術者のものとなり、服装や装備は過去に身に着けたことがある物、HPMPや習得スキル、その他能力値は平常時の物となる。ただし、LBや神力酷使等の自身の能力値を減少させるスキルや効果は使用できない。 分身体と術者は自我意識を同一とするが、分身体を通じて術者に影響を与えることや術者を通じて分身体に影響を与えることはない。 分身体はこの神術を宣言可能な状態でのみ存在可能であり、意識を取り戻した時などは分身体が消滅する。また、この神術の効果中に術者が死亡した場合には分身体が術者本体に置き換わり、LB等の制約は失われ、この神術を忘却する。				

神術スキル(血神)

— レベル 1 — コスト 2 習得条件：血神の祝福所持者（他神殿の助祭相当以上）

攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性
○ブラッディミスト	MP10	10	0-3	隣接 1	全員	無
	命中	効果	流血を齎す神術。 術者の保有魔力に関わらず一定以上の効力を発揮する。 この神術は対象の防御力を無視する攻撃スキルとして扱う。ただし、血液やそれに類する液体を持たない存在には効果がない。			
	5					
	威力					
3						

— レベル 3 — コスト 3 習得条件：血神の祝福所持者（他神殿の助祭長相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇ディゾルブ	MP1	5	0-1	-	1	-
	効果	汚れを消去する神術。 対象の身体や服に付着している汚れや臭いを全て抹消する。何を以て汚れや臭いとするかは術者の認識による。 汚れや臭いそのものが抹消されることを拒む場合には、その汚れや臭いに対する「命中 5/威力 5/属性[AM 無]」の攻撃スキルとして扱う。				

— レベル 5 — コスト 5 習得条件：血神の祝福所持者（他神殿の司祭相当以上）

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○リバース	MP20	40	0	-	術者	-
	効果	身体の年齢を変化させる神術。 術者の肉体年齢あるいは外見年齢を増減させる。1回の神術で変化できる年齢は「術者の魔力×30日」を上限とし、自由に変化量を選択可能。				

— レベル 6 — コスト 7 習得条件：血神の祝福所持者（他神殿の高司祭相当以上）

攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性
○ブラッディクラッカー	MP35	10	0-5	隣接 2	全員	無
	命中	効果	流血を齎す高位神術。 この神術は対象の防御力を無視する攻撃スキルとして扱う。ただし、血液やそれに類する液体を持たない存在には効果がない。 命中時、通常のダメージ処理を行う代わりに魔力による対抗判定を行う。術者側が勝利した場合、対象に「対象の生×5」のダメージを与える。このダメージは通常のスキルや装備品、LBの効果による影響を受け付けず、増減しない。			
	魔技×2					
	威力					
特殊						

◇1-4 上空飛行スキル

ここでは高低位置の概念を追加し、戦闘マップ上の処理に高さ方向の位置関係を追加する。

主に高低位置が「上空」にある存在に関して、攻撃やスキル使用の際に射程による制限が追加される。

詳細は以下に記すが、次頁の表も参照のこと。

また、関連スキルとして「種族スキル(共通)」に「上空飛行」と「急降下突撃」、風スキルに「フライト」を追加する。

高低位置の種類

高低位置の種類としては「上空」「飛行」「浮遊」「天井」「壁」「地上」などがある。

戦闘マップにおいては『高低位置が「上空」の存在』は『高低位置が「上空以外」の存在』と同一マスに存在可能となり、位置の入れ替えや足止スキルも「上空」の存在同士、「上空以外」の存在同士でのみ行われる。

高低位置による射程処理の変更

「上空」の存在は、**射程上限**が1以下のスキルや道具について「地上」の存在を対象にできない。同様にして、

「地上」の存在は、**射程上限**が1以下のスキルや道具について「上空」の存在を対象にできない。

「浮遊」「飛行」の存在は、**射程上限**が1以下であっても「地上」や「上空」の存在を互いに対象にできる。

同一マスの別存在に対する射程の扱い

射程下限が1のスキルや道具については、同一マスにある自身とは別の存在を対象に取る場合にのみ、**射程0**として扱うことができる。

例えば、術者が「飛行」の時、**射程「1」**のスキルを同一マスの「上空」の存在に使用できる。

術者が「地上」の時、**射程「1-3」**のスキルを同一マスの「上空」の存在に使用できる。

(術者が「地上」の時、**射程「1」**のスキルは「上空」の存在に使用できない)

巨大エネミーの上空占有

巨大に該当するエネミーは「上空」にいない時でも同一マスの「上空」を占有し、別の存在が同一マスに移動することを阻止する。また、巨大に該当するエネミーは「地上」であっても、**射程上限**が1以下のスキルや道具について「上空」の存在を対象にできるものとする。

高低位置の一覧と環境適用

高低位置	位置変更スキル	その高低位置に存在可能な条件	備考	床面系環境	空中系環境
上空	上空飛行	・ 野外 ・ 天井の高さが 10m 以上の屋内	・ 射程上限が 1 以下の場合、「地上」を対象にできない ・ 「上空」以外の存在と同一マスに存在可能	-	○
飛行	天人の翼 魔人の翼 妖精の翅 飛行能力 フライト	・ 野外 ・ 天井の高さが身長以下の屋内	・ 射程は基本的に高低位置の影響を受けない	-	○
浮遊	浮遊 フロート フライト	・ 制限なし	・ 射程は基本的に高低位置の影響を受けない	-	○
天井	粘着移動	・ 天井がある屋内	・ 適用する環境以外は、「飛行」と同じ位置として扱う ・ 天井の高さが 10m 以上の場合、「上空」と同じ位置として扱う	○	-
壁	粘着移動	・ 壁がある屋内 (戦闘マップ上では壁や壁系のオブジェクトとの隣接が必要)	・ 適用する環境以外は、「飛行」と同じ位置として扱う ・ 壁の高さが 10m 以上の場合、位置は「飛行」か「上空」を選択できる	○	-
地上	-	・ 制限なし	・ 射程上限が 1 以下の場合、「上空」を対象にできない	○	-

墜落の発生

高低位置が「上空」「飛行」「浮遊」の存在が気絶やスタンになるなどして行動不能になる場合、「墜落」が発生し、その高低位置が「地上」に変更される。

墜落による落下ダメージ

墜落した存在は、その直前の高低位置に応じて次の落下ダメージを受ける。

落下ダメージは原則として物理ダメージであり、物理防御力やスキル・道具による軽減を有効とする。

「浮遊」：落下ダメージとして 5 点の物理ダメージを受ける。

「飛行」：落下ダメージとして 20 点の物理ダメージを受ける。

「上空」：落下ダメージとして『飛行時ではない』とした上で 40 点の物理ダメージを受ける。

ここで、「浮遊」「飛行」からの墜落は「天人の翼」などの飛行時に適用するスキルや道具を有効とする。

「上空」からの墜落は「斑片銅の羽根」などがなければ、飛行時に適用するスキルや道具は無効となる。

大型や巨大に該当するエネミーの場合、その占有するマスの数だけ落下ダメージ処理を繰り返すこと。

墜落による「上空以外」複数の除外

「上空」から墜落する時、同一マスの「上空」以外に別の存在がいた場合、墜落した存在はその隣接 1 のマスのどれかに移動する。移動するマスは、同一マスの「上空」以外にいた存在が決定すること。

隣接 1 のマスが全て埋まっている時は、隣接 2 のマスのどれかに移動する。

隣接 2 のマスも全て埋まっている時は、隣接 3 のマスとし、以下同様とする。

飛行可能の明確化

前頁の表により、高低位置が存在可能な条件が規定される。

存在可能な条件を満たさない時、その高低位置への変更は無効化される。

地中や水中の高低位置

地中や水中にいる存在は、基本的に「地上」と同列に扱う。

また、地中や水中から脱出できる空間がない時、飛行や浮遊は行えない。

種族スキル(共通)

— レベル 2 — コスト 3 習得条件：C.Lv が 5 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇上空飛行	HP5 または MP5	-	0	-	術者	-
	効果	術者の高低位置が「飛行」またはフロート以外のスキルによる「浮遊」の時、宣言・使用できる。消費は使用の度に HP と MP のどちらかを選択すること。術者の高低位置を「上空」に変更する。「上空」から「飛行」または「浮遊」に戻りたい場合、補助行動によって HP や MP の消費なく戻ることができる。				

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
☆急降下突撃	HP5 または MP5	-	0	-	術者	-
	条件	【習得条件】疾走Lv2、速5以上 〔使用条件〕高低位置が「飛行」または「上空」				
	効果	主行動の直前に宣言・使用する。消費は使用の度に HP と MP のどちらかを選択すること。術者の高低位置を「地上」に変更する。また、この手番で行う攻撃について下記の修正を与える。 高低位置が「飛行」で使用した場合、命中と威力を+3する。 高低位置が「上空」で使用した場合、命中と威力に(術者の速÷2)を追加する。 「上空」でこのスキルを使用した際、同一マスの「上空」以外に別の存在がいた場合は『墜落による「上空以外」複数の除外』と同様の移動をした後に主行動を行う。				

魔術スキル — 風スキル

— レベル 4 — コスト 3 共通習得条件：風スキルを 7 つ以上習得済 かつ C.Lv が 7 以上

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
◇フライト	MP3	10	0	隣接 1	全員	2
	条件	【習得条件】フロート				
	効果	対象の高低位置を「飛行」または「浮遊」に変更する。「飛行」と「浮遊」の選択は術者が行い、全対象を同一の高低位置とする。ただし、対象が「上空」にいる場合は「上空」が優先され、維持される。このスキル効果が切れる時、対象に飛行や浮遊を可能にする自動スキルがなければ、対象に「墜落」が発生する。				



第二章 魔具・装備品データ

◆ 2. 魔具・装備品データ

◇2-1. スキル効果を発揮する魔具

あらかじめ決められたスキル効果を発揮する魔具とその作成について規定する。

[2-1-1] 魔術符・魔術石とその作成（組込）

ここで追加される魔具は「魔術符」と「魔術石」の2種類に分けられる。

魔術符と魔術石は以下に示すように「スキル」と「強度」が個別に設定される。

魔術符『スキル／強度』

魔術符は『』内に規定される「スキル」を、詠唱値を無視して主行動で使用することができる。

魔術符のレベルは「スキルのレベル÷2(切上)」とし、基本的に重量1の消耗品として扱う。

魔術符で生じるスキル効果については、以下の7項目に従う。

- 1) スキルで規定される「消費」は使用時に使用者が支払う。
- 2) 「魔力」「術者の魔力」については、『』内の「強度」の数値であるとして適用する。
- 3) 「魔技」「術者の魔技」については、「使用者の魔技」の数値を適用する。
- 4) 「技」「術者の技」については、「使用者の技」の数値を適用する。
- 5) 「その他の術者の能力値」については、「使用者の C.Lv」の数値であるとして適用する。
- 6) 加工やスキル、装備の効果は「全て」か「組込」に適用できるもの以外は適用されない。
⇒ 一般魔具加工、属性魔具加工、道具熟知、魔具熟知、魔術補助スキル等の効果は適用されない。
勇敢なる者、魔人の翼、攻撃狂化、物質特効等は適用される。
- 7) 力LB、魔力LBの効果は適用されない。

例： 魔術符『アロー(火)／3』

主行動で使用することで、魔力を3とするアロー(火)のスキル効果を発動する(消費：MP3)。

命中については、使用者の魔技を適用する。

魔術石『スキル／強度』

魔術石はスキルで規定される「消費」を支払うことなく使用できる「魔術符『スキル／強度』」として扱う。

また、魔術符と異なり消耗品としては扱わず、使用しても失われない。

ただし、一度使用すると「消費コストの補充」をしなければ再使用はできない。

消費コストの補充

「魔術石」等の魔具について、スキルで規定される「消費」を支払うことで再使用を可能とする。

この「消費コストの補充」は補助行動で行うことができ、その射程は0とする。

(射程0 ⇒ 該当の魔具と接触していなければ補充できない)

補充は作成者や使用者以外でも可能だが、補充には「初級補充技能」等の特定スキルの習得を必要とする。

特定スキルの種類は「魔具のレベル」ではなく「魔具のスキルのレベル」に依存するため注意すること。

また、一度に「消費」の全数を支払わずに数回に分けて補充を行っても良いが、一度に補充できる消費HPと消費MPは、それぞれ補充を行う存在の現在HPと現在MPを上限とする。

魔術符・魔術石の作成(組込)

魔術符や魔術石の作成は「初級魔術組込」等のスキル条件を満たした上で、次頁で示される必要な素材と魔素を作成開始時に消費し、「スキルの詠唱値×10分」の連続した作業を行うことで作成できる。

また、作成開始時にはスキルと強度を選択し、作成完了時に魔技判定を行わなければならない。

ここで選択できる強度の下限は「1」とし、上限は「作成者の魔力÷2」とする。

判定の目標値は「(強度÷2) + (スキルの詠唱値÷5) ×スキルのレベル」とする。

例えば、強度3の スナイプ(火)の魔術符を作成しようとするれば、

$$((3 \div 2) + (9 \div 5)) \times 3 \Rightarrow (2 + 2) \times 3 = 4 \times 3 = 12$$

となり、魔技判定の目標値は12となる(数値処理は通常通りに要素毎に切上とする)。

この判定に失敗した場合、使用した素材や魔素は全て失われ、かつ、魔術符や魔術石は得られない。

例外として、以下のスキルに該当する場合は、魔技判定の目標値を通常と異なる扱いとする。

- ・ 詠唱値が存在しないスキルは、スキルの詠唱値を20として扱う。
- ・ 1戦闘に1回等の使用回数に制限のあるスキルは、スキルのレベルを「本来の数値+10」として扱う。
- ・ 自動スキルや主行動で使用できないスキルは、魔術符や魔術石の作成自体ができない。

これらの作成は「組込」と称されるが、スキルの本質としては「合成」に近い。

従って「組込」は「合成」と同様に「独自創作」や「物品創造の神業」の効果を適用できるものとする。

魔術符・魔術石の作成（組込）に必要な素材

組込を行う時に必要な素材や魔素は、魔術符と魔術石で異なる。

- ・魔術符であれば、下表の「分類A」「分類C」「分類D」をそれぞれ1種類ずつ使用・消費する。
- ・魔術石であれば、下表の「分類B」「分類C」「分類D」をそれぞれ1種類ずつ使用・消費する。

また、素材や魔素によって組込適性値に差があり、使用・消費した素材や魔素の適性値の合計によっては以下に示すような影響が生じる。

- 1) 組込適性値の合計が作成時の魔技判定の目標値未満の場合、その判定の達成値は-20された上で判定時のクリティカルが無効となる。
- 2) 組込適性値の合計が0以下の場合、その判定の達成値は-30される(目標値未満と合わせて合計-50)。
- 3) 組込適性値の合計が目標値の2倍以上である場合、その判定の達成値は+10される。

その他、特別な素材や魔素を使用した場合には、達成値に影響があることもある。

分類A		分類B		分類C		分類D	
素材	適性値	素材	適性値	素材	適性値	素材（魔素）	適性値
紙	4	石	-10	インク	0	1000K	0
羊皮紙	5	輝石	3	油	0	5000K	3
毛皮	0	水晶	5	香油	1	10000K	5
革	6	真透晶	15	蒸留酒	2	白の魔素×5	4
硬革	8	鉄	-5	ヒーローポーション	1	黒の魔素×5	4
重革	10	銅	0	ライフポーション	2	白の魔素×10	7
魔革	15	銀	3	マインドポーション	2	黒の魔素×10	7
布	6	金	5	ソウルポーション	4	白の魔素×15	13
重布	8	黒魔鉄	15	粘液	3	黒の魔素×15	13
聖布	15	斑力銅	15	変油	5	白の魔素×20	15
木片	6	白聖銀	15	ゲル	7	黒の魔素×20	15
木材	8	虹霊金	15	蘇生術用触媒	10	虹の魔素×1	5
聖木	10	聖木	7	下級組込触媒	10	虹の魔素×2	9
神木	15	神木	12	上級組込触媒	15	虹の魔素×3	13
竜牙	50	竜牙	50	作成者の血液	5	虹の魔素×5	20
その他稀少素材	特殊	その他稀少素材	特殊	その他稀少素材	特殊	その他稀少素材	特殊

※ 紙・羊皮紙は10cm×20cm以上、作成者の血液はHP5以上、液体の雑貨は重量1相当の消費を基本とする。

魔術符・魔術石の分類

組込で作成された魔術符や魔術石のレベルは「スキルのレベル÷2(切上)」とする。

大分類は「雑貨」、小分類は「魔術符」や「魔術石」となるが、中分類はスキルのレベルによって異なる。スキルのレベルが0～3であれば「下級魔具」、4～5は「上級魔具」、6以上は「終末魔具」として扱う。ただし、作成時の魔技判定の目標値が50以上の物は、スキルのレベルに関わらず「終末魔具」として扱う。

例： 魔術符『リザレクション／1』 作成時の目標値が52 ⇒ 終末魔具に分類される。

魔術符・魔術石の価値

魔術符や魔術石の価値は明確には規定されず、そのスキルの需要や強度によって価値は変動する。一部を除いて流通もないため通常は購入できないが、少なくとも魔術符であれば「レベル×500」K、魔術石であれば「レベル×1000」Kの価値がある。

魔術符・魔術石の外観と判別

魔術符と魔術石の外観は、その作成時（組込時）に使用された分類Aまたは分類Bの素材をベースとする。また、魔術符や魔術石に対する知識判定とその目標値は、以下を基本とする。

1) 魔術符であるかどうかを判別する

魔術知識判定 または 武具知識判定 : 目標値 7

2) 魔術石であるかどうかを判別する

魔術知識判定 または 服飾知識判定 : 目標値 7

3) 魔術石や魔術石の魔術スキルが何かを判別する

魔術知識判定 : 目標値「該当する魔術スキルのレベル×4」

ここで、魔術知識判定を行う場合は1)～3)の全ての判別を1回の判定で行うものとする。

魔術石の装備品への埋め込み

魔術石は、装備品に埋め込むことで重量を削減できるものとする。

装備品の重量が魔術石の重量以上である場合に埋め込みを可能とし、埋め込まれた魔術石の重量は0として扱う。ここで、1つの装備品に埋め込むことのできる魔術石は1つのみとする。

魔術石の埋め込みには「魔石埋込」のスキルを必要とし、「装備品のレベル×10分」の時間を必要とする。埋め込まれた魔術石の取り外しについては「魔石解除」のスキルを必要とし、「装備品のレベル×60分」の時間を必要とする。魔術石以外でも「魔石」に分類される物は同様の埋め込みを可能とする。

[2-1-2] 組込に関する各種データ（生産スキル・素材）

生産スキル

ここでは魔術符や魔術石の作成（組込）に関係する生産スキルについて扱う。

ー レベル 1 ー コスト 1 共通習得条件：「基礎生産技能」習得済

自動スキル	備考
■初級補充技能	レベル 1 以下の魔術スキルについて、「消費コストの補充」が可能になる。

ー レベル 2 ー コスト 1 共通習得条件：生産スキルを 5 つ以上習得済

自動スキル	備考
■中級補充技能	【習得条件】初級補充技能、魔術知識 Lv1 レベル 3 以下の魔術スキルについて、「消費コストの補充」が可能になる。
■初級魔術組込	【習得条件】初級補充技能、魔術知識 Lv1、初級魔具加工 自身が習得しているレベル 2 以下の魔術スキルについて、「魔術符の作成」と「消費コストの補充」が可能になる。
■魔石埋込	【習得条件】初級補充技能、服飾知識 Lv1 魔術石や魔石に分類される魔具を装備品に埋め込む事が可能になる。 埋め込みには装備品のレベル×10 分の時間が必要。
■魔石解除	【習得条件】魔石埋込 魔術石や魔石に分類される魔具を装備品から取り外す事が可能になる。 取り外しには装備品のレベル×60 分の時間が必要

ー レベル 3 ー コスト 2 共通習得条件：生産スキルを 8 つ以上習得済

自動スキル	備考
■上級補充技能	【習得条件】中級補充技能、魔術知識 Lv3 レベル 5 以下の魔術スキルについて、「消費コストの補充」が可能になる。
■中級魔術組込	【習得条件】初級魔術組込、魔術知識 Lv2、初級耐魔加工 自身が習得しているレベル 4 以下の魔術スキルについて、「魔術符の作成」と「消費コストの補充」が可能になる。
■永続組込	【習得条件】初級魔術組込 「初級魔術組込」等のスキル効果により、自身が「魔術符の作成」が可能な魔術スキルについて、「魔術石の作成」が可能になる。
■高速組込	【習得条件】初級魔術組込 組込に必要な時間を 10 分の 1 にする代わりに、その判定目標値を 2 倍にする事を選択できるようになる。
■二倍組込	【習得条件】初級魔術組込 組込に必要な各素材の数と魔素の量を 2 倍にした上で作成される魔具の重量を+1 する代わりに、その判定達成値を+10 する事を選択できるようになる。 数量の増加分に関しては増加前と同一の物である必要があり、1 つの分類において異なる素材や魔素を混ぜる事はできない。また、このスキルによって組込適性値の合計は変化しない。
■組込中断	【習得条件】初級魔術組込 組込時、連続した作業ではなく中断を挟む事が可能になる。 ただし、1 回中断する毎に必要な作業時間は 10 分増加し、30K を消費する。 中断による増加時間については高速組込の効果を適用可能とする。
■変換組込	【習得条件】中級補充技能 組込時の分類 D で無色の魔素を使用する時、自身の MP を消費して必要な魔素の量を削減する事を選択できるようになる。この削減効果は他のスキルや道具の効果による魔素の増減を反映した後に適用され、削減量は「(自身の魔力×消費した MP)÷2」K となる。 ここで消費する MP は消費前の現在 MP を上限に任意に決定できる。 また、削減後の魔素の必要量が 0 以下になる時は、魔素の必要量を 0 として扱う。

— レベル 4 — コスト 3 共通習得条件：生産スキルを 12 以上習得済

自動スキル	備考
■ 専用組込	<p>【習得条件】中級魔術組込</p> <p>組込時、組込によって作成できる物品について専用化し、特定人物以外の使用を不可能にする事を選択できるようになる。</p> <p>この条件設定は複数人にしても良いし、キーワードの発声等の曖昧なものでも構わない。</p>
■ 転写組込	<p>【習得条件】中級魔術組込</p> <p>レベル 3 以下の魔術スキルについて、下記の条件に従って「魔術符の作成」が可能になる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・組込予定の魔術スキルについて、使用可能な存在を「協力者」とする。 ・組込の連続作業中、作成者から隣接 1 の範囲内に「協力者」がいなければならない。 ・組込の連続作業中、「協力者」は組込予定の魔術スキルを 1 回使用しなければならない。 ・強度に使用する魔力の数値は、作成者ではなく「協力者」の数値を使用してもよい。 ・この組込の判定達成値は -5 される。

— レベル 5 — コスト 5 共通習得条件：生産スキルを 15 以上習得済

自動スキル	備考
■ 上級魔術組込	<p>【習得条件】専用組込、魔術知識 Lv4、上級魔具加工、上級属性加工</p> <p>自身が習得している全ての魔術スキルについて、レベルの制限なく「魔術符の作成」と「消費コストの補充」が可能になる。</p>
■ 軽量組込	<p>【習得条件】中級魔術組込、二倍組込</p> <p>組込時、その判定目標値を 2 倍にする代わりに、作成される魔具の重量を-1 する事を選択できるようになる。高速組込の効果と併用する場合は、目標値は 4 倍となる。</p>

組込関係の触媒と素材

ここでは組込に使用可能な触媒と素材について扱う。

物によっては組込以外の方法による、魔具の作成に使用される場合がある。

「分類：素材」は基本ルールブックに規定されるように、原則として購入できない。

ここで追加される「分類：触媒」は、蘇生術用触媒とは異なり「分類：素材」を兼ねるため購入できない。

大分類	素材		中分類	下級魔具									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
触媒	5	下級組込触媒	1000	1	白 2	黒 2	100	-	-	輝石 1	麥油 2	400	-
			備考	魔術組込の素材として適性の高い、魔力を帯びた特殊な液体。組込時は分類Cとして使用し、その組込における判定達成値を+5する。この触媒の生産時には「分類：薬」と同様に空瓶が必要。									
触媒	8	上級組込触媒	5000	1	虹 2	-	500	-	-	虹靈金 1	ゲル 1	1100	-
			備考	魔術組込の素材として適性の高い、魔力を帯びた特殊な液体。組込時は分類Cとして使用し、その組込における判定達成値を+10する。この触媒の生産時には「分類：薬」と同様に空瓶が必要。									

大分類	素材												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
特殊素材	8	真宝晶『』	3000	0	不可	-	-	不可	-	真透晶 1	虹 1	250	不可
			備考	魔術組込の素材に適する宝石。『』内には特定の属性が入る。組込時は分類Aまたは分類Bとして使用し、その適性値は10とする。組込の魔術スキルが『』スキルである場合、強度を+5した上で適性値を30とする。この強度の増加分については判定目標値に影響を与えない。また、この素材の合成時には、『』の属性を任意に1つ選択する。									
特殊素材	9	魔竜牙『』	20000	0	不可	-	-	不可	-	不可	-	-	不可
			備考	強大な特定属性の魔力を秘めた竜牙。『』内には特定の属性が入る。組込時は分類Aまたは分類Bとして使用し、その適性値は30とする。組込の魔術スキルが『』属性の攻撃スキルである場合、強度を+10した上で適性値を50とする。この強度の増加分については、組込の判定目標値に影響を与えない。									
特殊素材	9	魔竜鱗『』	20000	0	不可	-	-	不可	-	不可	-	-	不可
			備考	強大な特定属性の魔力を秘めた竜鱗。『』内には特定の属性が入る。組込時は分類Aまたは分類Bとして使用し、その適性値は30とする。組込の魔術スキルが『』スキルである場合、適性値は70とする。									

魔術符と魔術石

ここでは「スキル効果を発揮する魔具」で規定した「魔術符」と「魔術石」のデータの一例を提示する。

基本的に「魔術符」と「魔術石」は購入できず、価値もスキルの需要と強度によって変動する。

ただし、「キュア」と「リヴァイヴ」の魔術石に関しては需要が高く供給も比較的多いため、

各国の首都や大都市においては定期的に流通があるとして強度1のみ購入可能な扱いとする。

大分類	雑貨		中分類	下級魔具 または 上級魔具 または 終末魔具									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
魔術符	特殊	魔術符 『スキル／強度』	-	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	『』で規定される「スキル」を、詠唱値を無視して主行動で使用できる。スキルで規定される「消費」は使用時に支払う必要がある。消耗品。その他の魔術符の取り扱いとは本書「スキル効果を発揮する魔具」を参照の事。									
魔術石	特殊	魔術石 『スキル／強度』	-	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	スキルで規定される「消費」を支払うことなく使用できる「魔術符『スキル／強度』』として扱う。また、魔術符と異なり消耗品ではないが、一度使用すると「消費コストの補充」をしなければ再使用はできない。									
大分類	雑貨		中分類	下級魔具									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
魔術符	1	魔術符 『アロー(火)／3』	-	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	主行動で使用する事で、魔力を3とするアロー(火)のスキル効果を発動する。命中については使用者の魔技を適用する。消耗品。消費：MP3 その他の魔術符の取り扱いとは本書「スキル効果を発揮する魔具」を参照の事。									
魔術符	1	魔術符 『クリメイション／5』	-	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	主行動で使用する事で、魔力を5とするクリメイションのスキル効果を発動する。命中については使用者の魔技を適用する。消耗品。消費：MP12 その他の魔術符の取り扱いとは本書「スキル効果を発揮する魔具」を参照の事。									
魔術石	1	魔術石 『キュア／1』	2000	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	主行動で使用する事で、魔力を1とするキュアのスキル効果を発動する。一度使用すると「消費コストの補充」をしなければ再使用できない。補充：MP4 その他の魔術石の取り扱いとは本書「スキル効果を発揮する魔具」を参照の事。									
魔術石	2	魔術石 『リヴァイヴ／1』	7500	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	主行動で使用する事で、魔力を1とするリヴァイヴのスキル効果を発動する。一度使用すると「消費コストの補充」をしなければ再使用できない。補充：MP8 その他の魔術石の取り扱いとは本書「スキル効果を発揮する魔具」を参照の事。									
大分類	雑貨		中分類	上級魔具									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
魔術符	2	魔術符 『リストア／5』	-	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	主行動で使用する事で、魔力を5とするリストアのスキル効果を発動する。消耗品。消費：MP16 その他の魔術符の取り扱いとは本書「スキル効果を発揮する魔具」を参照の事。									

◇2-2. 装備品・道具データ

ここでは組込に限らない汎用的な装備品と道具に関するデータについて扱う。

薬品 及び 医療具関係

「分類：薬」は全て消耗品として扱う。詳細は基本ルールブックを参照のこと。

「分類：医療具」は指定がない場合、通常の使用では消費しない。

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
医療具	1	包帯	3	1	青 1	-	-	-	-	繊維 1	-	5	-
			備考	清潔な包帯。四肢の一つを覆うに十分な量。 止血や感染症の防止等に用いられるが、単独で HP を回復させることはない。									
薬	2	湿布	20	1	不可	-	-	-	-	包帯 1	乾燥薬草 1	2	-
			備考	対象の HP を対象の生×1 点回復させる。使用に 3 分必要。 薬液に浸した包帯からなる簡易な湿布薬。 「薬箱」に入れていない場合、作成から 24 時間経過すると「包帯」に変化する。 「射程：0-1／対象 1」									
薬	3	上級湿布	25	1	不可	-	-	-	-	包帯 1	ヒーリングポーション 1	2	-
			備考	対象の HP を対象の生×2 点回復させる。使用に 3 分必要。 薬液に浸した包帯からなる簡易な湿布薬。 「薬箱」に入れていない場合、作成から 24 時間経過すると「包帯」に変化する。 「射程：0-1／対象 1」									
医療具	3	薬箱	100	5	黄 2	青 2	-	-	-	木材 1	粘液 2	10	-
			備考	薬品類の運搬の為に造られた密閉性の高い箱。 以下に示す所持品について、合計 10 個を上限に入れることができる。 薬箱に入れた所持品は重量 0 として扱うが、取り出さない限りは使用できない。 また、薬箱に入れる動作、薬箱から取り出す動作はそれぞれ補助行動とする。 取り出したことで所持可能重量を超える場合には「取り出した所持品を地面に取り落としたり」として処理する。 薬箱に入れられる所持品 ・重量 1 以下の「分類：薬」 ・重量 1 以下の「分類：医療具」 ・「空瓶」または「香水瓶」									
医療具	3	薬品試験キット	100	3	青 2	緑 2	-	-	-	変油 1	貝殻 1	5	-
			備考	薬品知識と合わせて使用することで、「分類：薬」を直接触れることなく鑑定できるようになる。 この雑貨を使用して鑑定を行う時、薬品知識判定の目標値を「薬の Lv×3」として扱い、成功時はその薬の名称と効果の詳細を知ることができる。 また、鑑定対象となる薬はこの鑑定によって消費することはない。									
薬	5	リザレクトポーション	20000	1	白 20	虹 2	1000	虹 1	-	蘇生術用触媒 1	ゲル 1	100	-
			備考	対象の HP を最大値まで回復させ、気絶も回復させる。 1 瓶 5ml 程度。1 回で使い切り。 MP が 0 以下の場合は MP を 1 まで回復させる。 「射程：0-1／対象：1」									

有用植物

「分類：薬」ほどの効果はなくとも一定の薬効などを持った有用な植物。

時間経過で劣化や腐敗が生じて使用できなくなるものもある。

魔窟に限らず自生する物もあれば、栽培されている物もある。

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
草花	1	覚悟の棘葉	50	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	鎮静効果のある棘がびっしり生えた大きな葉っぱ。 使用は棘を肌で触れれば十分で、口に含む必要はない。 対象の威力5以下の恐慌を回復させる。威力6以上の恐慌は威力を5減少させるが、複数回使用してもこの草花による回復効果は累積しない。 発芽から3日、または採取から24時間経過すると、この効果は発揮できなくなる。「射程0-1/対象1」消耗品。原則シナリオ終了時に消滅。									
種子	2	覚悟の球根	50	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	植えてから5日経過すると発芽し、さらに2日経過すると「覚悟の棘葉」を得ることができる。「スプラウト」と「グラスグロウ」を順番に使用すれば、時間を待たずに「覚悟の棘葉」を得られる。 この種子1つから得られる「覚悟の棘葉」は1つのみ。									
草花	4	黒の血花	100	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	鉄の味がする黒い花。 花弁を口に含むことで身体の痺れや苦痛を取り除くことができる。 対象の威力5以下の衰弱とスタンを回復させる。威力6以上の衰弱とスタンは威力を5減少させるが、複数回使用してもこの草花による回復効果は累積しない。開花から24時間経過すると、この効果は発揮できなくなる。 「射程0-1/対象1」消耗品。原則シナリオ終了時に消滅。									
蕾	3	血花の蕾	100	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	薬効のある花の蕾。 採取しても滅多に枯れないが、採取後は自然に開花することもない。 「グラスグロウ」を使用するか「血に浸す」ことで開花し、「黒の血花」に変化させることができる。 「グラスグロウ」で一度に開花させる個数は任意に選択できる。									
茸	4	緋色の土茸	250	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	暗がりの地面に生える緋色の派手なキノコ。 食した者の生命力を一時的に活性化させるが、不味い。 対象の生を+2する。持続時間30。 他の生を増加させる草花・茸と効果は累積しない。この効果による生の増加に伴って、最大HPと現在HPは増加(+10)し、即死境界線は減少(-14)する。 ただし、この効果による生の増分に関しては、LBの使用条件に影響を与えない。また、CLvやBLvは変化しないことに注意すること。 採取から3日経過すると、この効果は発揮できなくなる。 「射程0-1/対象1」消耗品。原則シナリオ終了時に消滅。									
茸	5	乾燥緋茸	500	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	緋色の土茸を乾燥させた物。 風味は濃縮されて非常に不味いが、効果も強まっている。 対象の生を+4する。持続時間30。 他の生を増加させる草花・茸と効果は累積しない。この効果による生の増加に伴って、最大HPと現在HPは増加(+20)し、即死境界線は減少(-28)する。 ただし、この効果による生の増分に関しては、LBの使用条件に影響を与えない。また、CLvやBLvは変化しないことに注意すること。 「緋色の土茸」に単体対象の「ヴェイパライズ」を使用することででも作成可能。 「射程0-1/対象1」消耗品。									

書物

知識判定にプラスの効果がある「分類：書物」を追加する。

ただし、それらを所持していても該当する知識スキルや博識スキルを習得していなければ、その知識判定ができない点に注意すること。

また、知識判定にプラスの効果がある「分類：書物」は原則として、シナリオ開始時に「所持している」か「自室に保管されている」など、日常的に読書可能な状態にある場合のみ効果を適用可能とする。

同じ住宅や宿屋で生活している仲間と貸し借りや共有をする場合には、その仲間全員に効果を適用しても良い。

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解
書物	特殊	魔物絵本『』	特殊	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	『』内の種族に対する魔物知識判定の達成値を+1する。書物による達成値の増加は累積せず、増加量が最大の物1つのみを適用可能とする。 『』内の種族により、Lvと価格が異なる。 下位種族1種：Lv2 価格300K 上位種族1種：Lv3 価格700K									
書物	特殊	魔物事典『』	特殊	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	『』内の種族に対する魔物知識判定の達成値を+2する。書物による達成値の増加は累積せず、増加量が最大の物1つのみを適用可能とする。 『』内の種族により、Lvと価格が異なる。 下位種族1種：Lv3 価格1000K 上位種族1種：Lv4 価格3000K									
書物	4	魔物学概論書	3000	2	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	魔物知識判定の達成値を+1する。書物による達成値の増加は累積せず、増加量が最大の物1つのみを適用可能とする。									
書物	特殊	魔物学研究書『』	特殊	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	『』内の種族に対する魔物知識判定の達成値を+4する。書物による達成値の増加は累積せず、増加量が最大の物1つのみを適用可能とする。 『』内の種族により、Lvと価格が異なる。 下位種族1種：Lv4 価格10000K 上位種族1種：Lv5 価格30000K									
書物	3	上級魔術学概論書	500	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	魔術知識Lv1を習得している時、魔術知識判定を2d6+3で行う事ができる。									
書物	4	上級魔術学研究書	3000	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	魔術知識判定を行う時、6のゾロ目に加えて5のゾロ目もクリティカルとする。また、魔術知識Lv2を習得している時、魔術知識判定を2d6+5で行う事ができる。									
書物	5	先進魔術学研究書	30000	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	魔術知識判定を行う時、6のゾロ目に加えて5のゾロ目もクリティカルとする。また、魔術知識Lv3を習得している時、魔術知識判定を2d6+8で行う事ができる。									

書物（終末魔具）

ごく一部の書物においては、破壊不可や写本・複製不可の特性を付与された終末魔具となっている場合がある。その効果はあくまでも破壊不可等の保護や内容の拡散防止であり、特別な効果は発揮されない。

猶、写本不可の指定のない物は写本できなくはないが、PCが写本を行うことは現実的ではない。

文章を理解する専門知識に加えて精密な製図等の別の技能や機材が必要になり、費用や時間は相応の物となる。

大分類	雑貨		中分類	終末魔具									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
書物	5	失伝魔術研究書	9000000	1	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	本来隠匿されるべきヒトの手には余る超上級の魔術について記された研究書。所有者は魔術知識判定を 2d6+13 で行う事ができる。また、魔術知識判定を行う時、1 ソロ以外のソロ目をクリティカルとする。この書物は原則として破壊できず、写本や複製が一切できない。【所有条件「魔術知識Lv4」】共有化は不可。所有者のみ効果適用とする。【知名度「無名」】									

楽器

「分類：楽器」は誰でも使用できるが、まともに演奏しようとするなら音楽技能などのスキルが必要になる。

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
楽器	1	素朴な小笛	50	1	黄 2	-	-	-	-	木片 1	石 1	15	石 1
			備考	素焼きや木で造られた小さな笛。素朴な音色。									
楽器	2	素朴な弦楽器	200	2	黄 3	緑 3	-	黄 3	-	木材 2	獣毛 4	20	木材 1
			備考	簡素な造りの弦楽器。意匠性に乏しいが、語り弾きとしてやっつけられる程度の音色は出せる。									
楽器	2	素朴な管楽器	200	2	黄 3	緑 3	-	黄 3	-	木材 2	石 4	20	木材 1
			備考	簡素な造りの笛や管楽器。意匠性に乏しいが、幅広い音色を出すことができる。									
楽器	4	精巧な弦楽器	2000	3	黄 20	緑 20	200	黄 10	緑 10	聖木 2	絹 2	360	聖木 2
			備考	しっかりとした造りの弦楽器。貴族、あるいは貴族の庇護下にある楽団が主に使用する。									
楽器	4	精巧な管楽器	2000	2	黄 20	緑 20	200	黄 10	緑 10	聖木 2	銀 2	360	銀 2
			備考	しっかりとした造りの管楽器。貴族、あるいは貴族の庇護下にある楽団が主に使用する。									
楽器	5	清音の弦楽器	20000	3	白 5	虹 5	500	虹 1	-	神木 3	霊糸 3	6160	神木 3
			備考	名匠が傑作として残す弦楽器。高位貴族や王族、あるいは神殿が主に保有する。物によっては更に価値が跳ね上がることがある。									

食料品

ここでは「分類：食料」「分類：飲料」とその「調理」について大幅に追加する。

日数管理などの複雑な要素もあるため、運用には十分に注意のこと。

「分類：食料」「分類：飲料」について「要調理」とある物は、加熱等の調理を行わなければ飲食に適さない。

調理に際しては、その内容によって火や鍋などが適宜必要となるほか、判定を要する。

1) 調理に必要な物

「要調理」に付記されている内容によって、調理に必要な物が変わる。

必要な物を全てそろえていない場合、判定は自動失敗となる。

「火」：火種（「火打石」や魔術スキル「着火」）と「薪」や「木炭」などの燃料が必要。

「短剣」：包丁類、または「粗鉄の短剣」などの「～の短剣」の武器が必要。

「飲料水」：最低 200ml の「飲料水」が必要。

「鍋などの調理器具」：「携帯鍋」や加熱用の調理器具が必要。

2) 調理の判定

調理技能スキルがない場合は「2d6」で判定する。

調理技能スキルがある場合は、その補正値をそのまま使用する。

（調理技能 Lv1 であれば「2d6+2」で判定する）

判定成功時、調理後 1 日程度は飲食に適する物になる。

判定失敗時、その食料は飲食に適さない物になる。

3) 調理時の食料使用量と消費

調理は一度に複数の食料や飲料を使用して行うこともできる。

その場合の調理時間と目標値は、各々使用した食料や飲料の中の最大値を適用し、何食分かは合計値となる。

食料や飲料について重量 1 未満の調理や消費も可能とするが、「所持品の重量合計の算出」の際には、食料や飲料 1 種類毎に重量の小数点下を切り上げた数値で算出すること。

大分類		雑貨											
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
食料	1	燕麦	2	1	青 1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	脱穀した燕麦。主に麦粥として消費される。重量 1 あたり最大 1 食分。消耗品。要調理「火、飲料水、鍋などの調理器具、時間 10 分、判定目標値 4」									
食料	2	小麦粉	4	1	青 1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	小麦粉。パン類を始めとして、用途は多彩。重量 1 あたり最大 2 食分。消耗品。要調理「火、飲料水、鍋などの調理器具、時間 20 分、判定目標値 6」									
食料	1	葉菜	4	1	青 1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	一般的な葉物野菜。重量 1 あたり最大 1 食分。消耗品。あまり日持ちせず、収穫から 3 日以上経過すると安全は保障されない。									
食料	1	根菜	4	1	青 1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	一般的な根菜。重量 1 あたり最大 1 食分。消耗品。それなりに日持ちするが、生食は少々つらいため調理推奨。									
食料	1	果実	5	1	青 1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	食用に適する果実。重量 1 あたり最大 1 食分。消耗品。それなりに日持ちするが、食べ頃を逃すと美味しくはない。									
食料	2	生卵	2	1	青 1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	食用の鶏卵 5 個セット。そのままでは危ういが、最低でも火を通せばなんとかなる。重量 1 あたり最大 1 食分。消耗品。要調理「火、鍋などの調理器具、時間 10 分、判定目標値 5」									
食料	2	生肉	5	1	青 1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	食用の生肉。そのままでは危ういが、最低でも火を通せばなんとかなる。重量 1 あたり最大 2 食分。消耗品。あまり日持ちはずせず、入手から 3 日以上経過すると安全は保障されない。要調理「火、時間 10 分、判定目標値 7」									
食料	2	鮮魚	2	1	青 1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	食用の小振りな魚。そのままでは危ういが、最低でも火を通せばなんとかなる。重量 1 あたり最大 1 食分。消耗品。あまり日持ちはずせず、入手から 1 日以上経過すると安全は保障されない。要調理「火、時間 10 分、判定目標値 5」									
食料	2	魔素ペレット	5	1	-	-	5	-	-	不可	-	-	-
			備考	「種族：精霊」や魔素そのものを食料とする少数の妖精族用に造られた食料。魔素を適度に固めている。純粋な結晶よりは柔らかく、水や空気に溶けやすい。重量 1 あたり最大 1 食分。消耗品。									
食料	2	パン	10	1	青 1	-	-	-	-	小麦粉 1	-	5	-
			備考	普通のパン。小麦粉等を調理した物。重量 1 あたり最大 2 食分。消耗品。あまり日持ちはずせず、焼いてから 3 日以上経過すると安全は保障されない。									
飲料	2	ミルク	3	1	青 1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	牛や山羊の乳。重量 1 あたり最大 1 食分。消耗品。あまり日持ちはずせず、搾乳から 1 日以上経過すると安全は保障されない。									
食料	3	チーズ	20	1	青 2	-	-	-	-	ミルク 2	食塩 1	5	-
			備考	保存用に加工した乳製品。重量 1 あたり最大 1 食分。消耗品。それなりに日持ちするが、保存方法にもよる。									
食料	3	バター	10	1	青 1	-	-	-	-	ミルク 1	食塩 1	5	-
			備考	保存用に加工した乳製品。重量 1 あたり最大 1 食分。消耗品。それなりに日持ちするが、保存方法にもよる。単品で食するには少々つらい。									
食料	4	魔物肉	特殊	10	不可	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	ただの動物に近い下級の魔物の亡骸そのもの。種族は獣、鳥、小動物、魚など。戦利品の判定時に 1 体に付き 1 個、判定不要で追加で得ても良い。未調理品は危険で非常に不味い。重量 5 あたり最大 1 食分。消耗品。あまり日持ちはずせず、入手から 1 日以上経過すると安全は保障されない。要調理「火、飲料水、短剣、鍋などの調理器具、時間 30 分、判定目標値 12」 「香辛料」または「香草」の使用がなければ、調理品でも不味い。									

調味料

「分類：調味料」は「分類：食料」や「分類：飲料」の調理時に使用することができる。

調味料を使用した調理の目標値は、使用した調味料によって増減する。

複数種類の調味料を使用する場合、使用した各調味料による目標値の増減効果は累積するが、

同一種類の調味料を必要以上に使用しても、その調味料による目標値の増減効果は変化しない。

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
調味料	1	食塩	2	1	青 1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	調理の際に使用することができる食塩。扱いを間違えると大惨事になる。使用時に「一度に調理する食料の重量合計÷5(切上)」の個数だけ消費する。									
調味料	2	砂糖	30	1	青 2	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	調理の際に使用することができる砂糖。使用時に「一度に調理する食料の重量合計÷5(切上)」の個数だけ消費する。また、その調理の判定目標値を-1する。									
調味料	2	植物油	3	1	青 1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	調理の際に使用することができる食用油。使用時に「一度に調理する食料の重量合計÷5(切上)」の個数だけ消費する。また、その調理の判定目標値を-1する。									
調味料	2	食用酢	3	1	青 1	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	調理の際に使用することができる食用酢。扱いを間違えると大惨事になる。使用時に「一度に調理する食料の重量合計÷10(切上)」の個数だけ消費する。また、その調理の判定目標値を+1する。									
調味料	3	香辛料	30	1	青 1	赤 1	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	調理の際に使用することができる香辛料。扱いを間違えると大惨事になる。使用時に「一度に調理する食料の重量合計÷10(切上)」の個数だけ消費する。また、その調理の判定目標値を+1する。									
調味料	4	香草	10	1	青 2	-	-	-	-	不可	-	-	-
			備考	調理の際に使用することができるハーブ類。扱いを間違えると大惨事になる。使用時に「一度に調理する食料の重量合計÷5(切上)」の個数だけ消費する。また、その調理の判定目標値を+2する。									

調理関係の雑貨

主に調理器具や食器、燃料について扱う。

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
雑貨	1	薪	1	1	青 1	-	-	-	-	木材 1	-	5	-
			備考	燃料用の薪。山や森であれば、時間を掛ければ拾い集めることもできる。使用には火種等が必要。火をつけた後は持ち運びできない。燃焼時間は最大 2 時間で、照明範囲は「隣接 5」(半径 10m 程度)。消耗品。									
雑貨	3	調味料ケース	100	3	黄 2	青 2	-	-	-	木材 1	粘液 2	10	-
			備考	所持する「分類：調味料」について、その合計重量を本来の重量から-10 する(合計重量の最低値は 0)。									
雑貨	1	携帯食器	5	1	黄 1	-	-	-	-	粗鉄 1	-	5	-
			備考	スプーンやフォーク、コップなどの小さな食器。手掴みや共用を嫌う人向け。物自体は「携帯鍋」の一式に付いている物と同様。									
雑貨	1	木べら	3	1	黄 1	-	-	-	-	木材 1	-	5	-
			備考	鋼をかき混ぜるなどの用途に使う木べら。適当な木の枝で代用できなくもない。小さな物は「携帯鍋」の一式に付いていてもよい。									
雑貨	1	金網	5	1	黄 1	-	-	-	-	粗鉄 1	-	5	-
			備考	簡素な金網。加熱用の調理器具として使用できるが、飲料や飲料水を使用する調理には使用できない。一度に調理できる食料の重量は 5 まで。消耗品。									
雑貨	2	包丁	50	1	黄 1	-	5	-	-	鉄 1	-	5	-
			備考	調理用の刃物。粗鉄の短剣などで代用できるが、専用に作った物の方が使いやすい。									
雑貨	3	大鍋	100	5	黄 2	赤 1	5	-	-	鉄 2	-	10	-
			備考	かなりの分量が入る加熱用の調理器具。大きな鍋やフライパンなど。大きさに応じた長さの木べらもセットとなる。持ち運びにはあまり適さない。									

生産設備・家具

ここでは主に生産関係の判定に何らかの効果を与える家具や生産設備について扱う。

基本的に持ち運びは想定されておらず、自宅や自室に設置することになる。

所属組織によっては、その拠点において借りられる場合もある。

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
生産設備	4	業務用キッチン	10000	50	黄 50	赤 50	2500	不可	-	鋼 50	木材 10	2600	不可
			備考	調理に必要な機能を一通り揃えた生産設備。ここで行う調理の判定について、達成値を+3 する。また、調理器具、火種、飲料水、燃料、包丁は備え付けの物を使用できるため、別途用意したり、消費する必要はない。ただし、維持費として月あたり 100K を消費する。									
生産設備	5	組込魔素集約器	10000	30	虹 2	-	1500	不可	-	虹霊金 2	-	2500	不可
			備考	組込の作業を補佐する生産設備。組込時の分類 D に無色の魔素を使用する時、その量を 10 分の 1 にできる。例えば、分類 D で本来 1000K を使用・消費する所をこの設備を使用することで 100K の使用・消費としても構わない。									

生活雑貨

大分類	雑貨												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
雑貨	1	鉄釘	10	1	黄 1	-	-	-	-	粗鉄 1	-	5	-
			備考	一般的な鉄の釘。20本セット。 金槌や武器としての鍔がなければ打ち込むことはできない。									
雑貨	1	金槌	30	1	黄 2	-	-	-	-	粗鉄 1	-	10	-
			備考	日常的に使われる小型の金槌。戦闘用途には適さない。									
雑貨	2	鋸	50	2	黄 2	-	-	-	-	鉄 1	-	5	-
			備考	主に木板を切る為に使われるノコギリ。樹木の幹を切るには少々厳しい。									
雑貨	3	汎用工具箱	100	5	黄 2	緑 1	-	黄 2	-	鉄 2	-	10	鉄 1
			備考	大作業における基本的な工具一式。 金槌と鋸を含み、それ以外はノミやヤスリ、カンナなど。 ただし、鉄釘や消耗品は含まない。									
雑貨	3	研磨剤	10	1	黄 1	-	-	-	-	石 1	-	5	-
			備考	石や金属、木板などの表面を削り、磨くために使用する研磨剤。 研磨対象となる物品について、その重量1あたり研磨剤1つを使用する。 消耗品。									
雑貨	2	木板	20	4	黄 1	緑 1	-	-	-	木片 1	-	5	-
			備考	大きな木板1枚。25mm×500mm×2500mm程度。 分割した場合、その大きさに応じた重量として扱う。 主な用途は建築用。釘で打ち付けることで、扉の物理的封印などにも使える。									
雑貨	1	裁ちばさみ	10	1	黄 1	-	-	-	-	粗鉄 1	-	5	-
			備考	主に布を切るために作られたはさみ。 布以外にも色々な材質を切ることができる。									
雑貨	2	枝切ばさみ	50	2	黄 1	緑 1	-	-	-	鉄 1	-	5	-
			備考	主に樹木の剪定用に造られた柄の長いはさみ。									
雑貨	1	縫い糸	5	1	黄 1	-	-	-	-	獣毛 1	-	5	-
			備考	一般的な縫い糸1種類。長さは200m程度。									
雑貨	2	紐	5	1	黄 1	-	-	-	-	繊維 1	-	5	-
			備考	風糸や細い紐1種類。長さは50m程度。 縫い糸よりは強度があるが、ロープ程の頑丈さはない。									
雑貨	1	手鏡	30	1	黄 2	-	-	-	-	鉄 1	-	10	-
			備考	持ち運び可能な小さな鏡。装飾の凝った物や貴金属製の物は価値が跳ね上がる。									
雑貨	1	植木鉢	20	2	黄 1	-	-	-	-	木片 1	-	5	-
			備考	草花を植えるための鉢と土。									
雑貨	2	花瓶	30	1	黄 2	-	-	-	-	貝殻 1	-	10	-
			備考	花を飾るための瓶や壺。									
雑貨	1	園芸用スコップ	10	1	黄 1	-	-	-	-	粗鉄 1	-	5	-
			備考	土を掘るための小さなスコップ。大きな穴を掘るのは難しい。									
雑貨	2	農工用スコップ	50	2	黄 2	-	-	-	-	鉄 1	-	5	-
			備考	土を掘ったり、土砂を運搬するために使う大きなスコップ。農耕・工事用。									
雑貨	3	ツルハシ	100	3	黄 2	赤 1	-	黄 2	-	鋼 1	-	10	-
			備考	固い地面や岩盤を掘るためのツルハシ。									
雑貨	2	肥料	20	2	黄 1	青 1	-	-	-	貝殻 1	-	5	-
			備考	土壌改善に使われる一般的な肥料。使用量や方法を誤ると悪化することもある。 消耗品。									
雑貨	4	懐中時計	2000	1	緑 30	白 3	100	白 1	-	銀 2	金 1	360	金 1
			備考	機械式の懐中時計。内部構造は複雑であり、物品生成術の難度も高いことから高額な工芸品となる。 装飾が凝っている物や特別に精度が高い物は、価値が大きく上がる。									

魔石（雑貨）

「分類：雑貨」の魔石は魔術石と同様に「魔石埋込」による重量削減が有効だが、単独でも使用できる。

埋め込まれた魔石が消耗品の場合、その効果を使用すると魔石としての効果や価値が失われるが、装備品としては魔石が埋め込まれたままとして扱う（別の魔石を埋め込むには「魔石解除」が必要）。

大分類	雑貨		中分類	下級魔具／魔石									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
雑貨	2	守りの魔石	100	1	赤 2	緑 2	-	-	-	輝石 1	-	10	輝石 1
			備考	ファストバリア系スキルを使用する時に、併せて宣言・使用する。そのファストバリア系スキルによるダメージの減少量を+5する。他の雑貨と効果は累積しない。消耗品。									
雑貨	4	祈りの輝石	5000	1	白 10	黒 10	-	不可	-	輝石 5	虹霊金 1	1250	輝石 5
			備考	ファストバリア系スキルを使用する時に、併せて宣言・使用する。そのファストバリア系スキルによるダメージの減少量を+5する。他の雑貨と効果は累積しない。									
雑貨	2	救いの水石	50	1	青 3	-	-	-	-	輝石 1	-	10	-
			備考	対象のHPを回復する水スキルを使用(発動)する時に宣言・使用する。そのスキルによるHPの回復量を+5する。他の雑貨と効果は累積しない。消耗品。									
雑貨	3	癒しの光石	150	1	白 1	-	-	-	-	輝石 1	銀 1	10	輝石 1
			備考	対象のHPを回復する光スキルを使用(発動)する時に宣言・使用する。そのスキルによるHPの回復量を+5する。他の雑貨と効果は累積しない。消耗品。									
雑貨	4	慈愛の輝石	2500	1	青 30	黒 10	-	不可	-	輝石 5	貝殻 5	1000	貝殻 5
			備考	対象のHPを回復する水スキルを使用(発動)する時に宣言・使用する。そのスキルによるHPの回復量を+5する。他の雑貨と効果は累積しない。									
雑貨	5	快癒の輝石	7500	1	白 20	虹 1	-	不可	-	輝石 5	白聖銀 1	2500	輝石 5
			備考	対象のHPを回復する光スキルを使用(発動)する時に宣言・使用する。そのスキルによるHPの回復量を+5する。他の雑貨と効果は累積しない。									

NPCによる魔石埋込と魔石解除

魔石の制作者等のNPCに魔石埋込・魔石解除を依頼する場合、

魔石埋込は「(埋め込む装備品のレベル×100)K」の費用と「(埋め込む装備品のレベル×1)日」の時間

魔石解除は「(取り外す装備品のレベル×500)K」の費用と「(取り外す装備品のレベル×5)日」の時間が必要になる。ただし、銀羽根や特別な地位にある場合は優先的に仕事をしてもらうことで、時間を半分以下に短縮してもらえる場合もある。

魔石（装飾品）

「分類：装飾品」の魔石は、魔術石と同様に「魔石埋込」による重量削減が有効だが、単独でも装備できる。

「分類：装飾品」の魔石の効果を適用できるのは、魔石を装備、または魔石が埋め込まれた装備品を装備した場合であり、所持しているだけでは効果は発揮されない。

また、「分類：装飾品」の魔石は特殊なスキルや異能がない限り、加工を行えない。

埋め込まれた魔石が消耗品の場合、その効果を使用すると魔石としての効果や価値が失われるが、装備品としては魔石が埋め込まれたままとして扱う（別の魔石を埋め込むには「魔石解除」が必要）。

大分類	装飾品		中分類	下級魔具／魔石									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
任意の部位	2	器の輝石	600	1	白 1	黒 1	-	不可	-	輝石 4	-	100	不可
			備考	装備者の魔力を貯め込むことができる魔石。 装備者の最大 MP を+6 する。累積可。 通常は着脱によって現在 MP は変化しないが、現在 MP が最大 MP を上回る時は現在 MP が最大 MP まで減少する。									

大分類	装飾品		中分類	上級魔具／魔石									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
任意の部位	3	器の結晶	3000	1	虹 1	-	-	不可	-	水晶 2	-	500	不可
			備考	装備者の魔力を貯め込むことができる魔石。 装備者の最大 MP を+12 する。累積可。 通常は着脱によって現在 MP は変化しないが、現在 MP が最大 MP を上回る時は現在 MP が最大 MP まで減少する。									
任意の部位	5	器の宝珠	15000	0	白 10	黒 10	虹 3	不可	-	真透晶 2	-	5000	不可
			備考	装備者の魔力を貯め込むことができる高品位の魔石。 装備者の最大 MP を+18 する。累積可。 通常は着脱によって現在 MP は変化しないが、現在 MP が最大 MP を上回る時は現在 MP が最大 MP まで減少する。									

魔石（埋込専用）

埋込専用の魔石は「分類：装飾品」であっても単独では装備することはできない。

また、「分類：装飾品」の魔石は特殊なスキルや異能がない限り、加工を行えない。

埋め込まれた魔石が消耗品の場合、その効果を使用すると魔石としての効果や価値が失われるが、装備品としては魔石が埋め込まれたままとして扱う（別の魔石を埋め込むには「魔石解除」が必要）。

大分類	装飾品		中分類	下級魔具／魔石									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
埋込専用	2	刃の魔石	500	1	赤 5	緑 5	50	赤 2	緑 2	魔牙 1	-	150	獣牙×4
			備考	瞬間的に武器威力を向上させる魔石。 命中判定の直前に宣言・使用する。その命中判定の攻撃 1 回に限り、この魔石が埋め込まれた武器の威力を+5 する。 前回の使用から 24 時間経過していない場合、この魔石は消耗品として扱う。									
埋込専用	3	重刃の魔石	2000	5	赤 15	緑 15	300	赤 6	緑 6	刃の魔石 2	粘油 1	10	獣牙×8
			備考	瞬間的に武器威力を向上させる魔石。 命中判定の直前に宣言・使用する。その命中判定の攻撃 1 回に限り、この魔石が埋め込まれた武器の威力を+10 する。 前回の使用から 48 時間経過していない場合、この魔石は消耗品として扱う。									

大分類	装飾品		中分類	上級魔具／魔石									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
埋込専用	3	刃の結晶	3000	1	白 5	黒 5	-	不可	-	幻牙 1	-	500	不可
			備考	瞬間的に武器威力を向上させる魔石。 命中判定の直前に宣言・使用する。その命中判定の攻撃 1 回に限り、この魔石が埋め込まれた武器の威力を+10 する。 前回の使用から 12 時間経過していない場合、この魔石は消耗品として扱う。									
埋込専用	4	重刃の結晶	8000	10	白 12	黒 12	-	不可	-	刃の結晶 2	変油 1	10	不可
			備考	瞬間的に武器威力を向上させる強力な魔石。 命中判定の直前に宣言・使用する。その命中判定の攻撃 1 回に限り、この魔石が埋め込まれた武器の威力を+20 する。 前回の使用から 48 時間経過していない場合、この魔石は消耗品として扱う。									
埋込専用	5	刃の宝珠	18000	1	白 15	黒 15	虹 3	不可	-	竜牙 1	斑力銅 1	1500	不可
			備考	瞬間的に武器威力を向上させる強力な魔石。 命中判定の直前に宣言・使用する。その命中判定の攻撃 1 回に限り、この魔石が埋め込まれた武器の威力を+15 する。 前回の使用から 3 時間経過していない場合、この魔石は消耗品として扱う。									

汎用魔具

比較的普及している汎用的な魔具。単純な構成で日常用途の物が多い。

大分類	雑貨		中分類	下級魔具									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
			1000	1	赤 5	白 2	100	-	-	水晶 1	銀 1	40	銀 1
雑貨	3	光刻計	備考	魔具として造られた懐中時計。 機械式よりは簡易に作成可能だが、魔術的に繊細で外乱に弱い。 大魔窟の深部や神域などでは誤差が大きくなる。									

神術・加護系の魔具

ここでは一般的な魔術ではなく、神術や神の加護に類する力を組み込まれた魔具を扱う。

基本的には普通の魔具と同様に扱い、信仰上の制限もない。また、下級魔具は神器としては扱われない。

大分類	雑貨		中分類	下級魔具									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
雑貨	2	緑土紙	100	1	黄 2	緑 2	-	不可	-	木材 1	変油 1	10	不可
			備考	神術「コンスタント」に類する維持の術理が組み込まれた貴族向けの高級紙。保管に適さない環境下でも三百年以上は劣化せず、記載内容も保持される。30cm×40cm 程度の 5 枚セット。5 枚未満の分についての重量は切上。									
雑貨	3	月光紙	500	1	白 1	青 5	-	不可	-	聖木 1	朔花の蜜 1	10	不可
			備考	神術「ブリザーヴ」に類する停滞の術理が組み込まれた貴族向けの高級紙。保管に適さない環境下でも三千年以上は劣化せず、記載内容も保持される。30cm×40cm 程度の 5 枚セット。5 枚未満の分についての重量は切上。									
書物	4	緑土書	1000	1	黄 20	緑 20	-	不可	-	緑土紙 5	ゲル 1	10	不可
			備考	緑土紙で造られた書物。保管に適さない環境下でも三百年以上は劣化しない。価格は白紙状態の物であり、記載内容や装飾によって価値は変動する。									
書物	5	月光書	3000	1	白 7	青 20	-	不可	-	月光紙 5	ゲル 1	10	不可
			備考	月光紙で造られた書物。保管に適さない環境下でも三千年以上は劣化しない。価格は白紙状態の物であり、記載内容や装飾によって価値は変動する。									
雑貨	2	白炎笛	500	1	赤 5	白 1	-	不可	-	銀 1	蒸留酒 3	10	不可
			備考	軽く吹くだけで遥か遠方まで音を届けることのできる警笛。音程や音質は笛毎に決まっており、変更することはできない。また、距離に関わらず耳に届く音量も一定であり、最大でも人の叫び声程度となる。音の届く距離は「半径 1km 以下」または「範囲：隣接 500 以下」の範囲で使用毎に任意に指定できる。ただし、「半径 100m 以上」または「範囲：隣接 50 以上」で使用した場合、この魔具は破損し、消失する。									
雑貨	2	黒水鏡	500	2	青 5	黒 1	-	不可	-	聖木 1	銀 1	10	不可
			備考	直径 30cm 程度の丸鏡。鏡を通じて自身または他者を見る時、その者の健康状態をある程度知ることができる。戦闘中に使用する場合は主行動として扱い、敵対者が効果を拒む場合には「技」による命中判定を要する。 知ることができる項目は以下の 3 種類全て。 ・状態異常の有無、及びその内容（威力やキュア等の目標値を含む） ・能力値減少の有無、及びその内容（原因と減少量を含む） ・HP が 0 以下かどうか、及び HP が 0 以下であれば死亡までの残り時間									
雑貨	4	灰夢枕	1000	0	虹 1	白 1	黒 1	不可	-	霊糸 1	-	10	不可
			備考	柔らかな灰色の枕。重さを感じない程に軽量で埃も立たない。他者に投げつける場合のみ、投げやすい適度な重さに変わるが、命中の直前には元の軽さに戻るため、ぶつけられても絶対に怪我をしない。夢に類する術理が組み込まれ、安眠を齎すと言われるが真偽不明。									
大分類	装飾品		中分類	下級魔具									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
頭	3	黄風布	1000	1	緑 20	黄 20	-	不可	-	聖布 1	魔牙 1	100	不可
			備考	聖布で造られたバンダナ。装備者は「砂埃」または「煙」による視界不良のペナルティを無視する。また、道具「砂煙玉」による速減少を無効化する。									
頭	3	紅闇鏡	1000	1	黒 2	赤 20	-	不可	-	魔牙 1	水晶 1	10	不可
			備考	黒と赤のフレームの片眼鏡。この魔具を通じて見た存在について、種族「超越者」に該当するかどうかを識別できる。装備者はこの識別を即時に行うことができ、基本的には判定不要で成功する。また、この装飾品を装備していなくとも、主行動を消費することによって、道具としてこの効果を使用できる。									

身分証・勲章

ここでは身分証として使用できる魔具について扱う。

これらは基本的に複製が不可能であり、購入や売却、譲渡などは不可能な物として扱う。

上級魔具に該当する物は、通常の上級魔具と同様に加工も行えないことに注意すること。

また、身分証の分類は装飾品となるが、装備枠を使用せずとも身に着けていることにしてもよい。

ただし、装備枠を使用しない場合は身分証以外の用途には使用できず、装備品としての効果も発生しない。

大分類	装飾品		中分類	上級魔具／身分証									
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成 1	生成 2	生成 3	抽出 1	抽出 2	合成 1	合成 2	合成 3	分解
任意の 部位	5	銀羽根の証	-	0	不可	-	-	不可	-	不可	-	-	不可
			備考	羽根を模した銀製のブローチ。 魔術国の冒険者協会《銀の黒鷹》が上位冒険者に与える上級魔具。 特殊な魔素加工が施されており、所有者の身元識別を可能にする。 作成時に登録された存在が所有している場合に限り、本来の輝きを放つ。									
任意の 部位	3	黒牙の鎖	-	0	不可	-	-	不可	-	不可	-	-	不可
			備考	牙を模した黒鉄の御守り。銀鎖が通してあり、首飾りとしても使用できる。 新帝国の冒険者協会《鉄の戦猪》が上位冒険者に与える上級魔具。 牙の形と刻印が個人ごとに異なり、台帳照合によって身元識別を可能とする。 魔具としての効果は単純な高強度化であり、牙の部分に関しては通常的手段では破壊できない。									
任意の 部位	4	理の記章	-	0	不可	-	-	不可	-	不可	-	-	不可
			備考	梟の紋章が刻まれた銀製のメダル。 新帝国の冒険者協会《探理会》が所属冒険者に配布する上級魔具。 裏面に個人識別の刻印があり、台帳照合によって身元識別を可能とする。 作成時に登録された存在が生存していない場合、刻印が赤く染まる。									

各種族専用の上級魔具

ここでは各種族専用の上級魔具について扱う。

各種族専用の物は純血であること（血の覚醒を習得しておらず、混ざり者ではない）が条件に含まれていることが多く、条件を満たさない時は効果を発揮しない。

大分類	装飾品		中分類	上級魔具									
	Lv	名称		価格	重量	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3
任意の部位	5	攻真印	3000	0	不可	-	-	不可	-	真透晶1	水晶1	290	不可
			備考	命中判定がクリティカルした時、その攻撃の威力に C.Lv×2 を加算する。 この効果は、混ざり者ではない純粋な真人族のみ使用できる。 「弱する鼠」を習得している場合のみ装備可。 複数装備しても効果は累積しない。									
任意の部位	5	幸天印	3000	0	不可	-	-	不可	-	白聖銀1	霊糸1	10	不可
			備考	何らかの効果で判定を振り直した時、その振り直した判定におけるファンブルを無効化する（1ゾロでも達成値をそのままとして結果を出す） この効果は、混ざり者ではない純粋な天人族のみ使用できる。 「必然の理」を習得している場合のみ装備可。									
任意の部位	5	狂魔印	3000	0	不可	-	-	不可	-	黒魔鉄1	魔革2	10	不可
			備考	「攻撃狂化」使用時、命中判定の達成値に C.Lv÷2 を加算する。 この効果は、混ざり者ではない純粋な魔人族のみ使用できる。 複数装備しても効果は累積しない。									
任意の部位	5	剛妖印	3000	0	不可	-	-	不可	-	斑力銅1	魔革2	10	不可
			備考	命中判定等を含む「鈍感剛健」で選択した能力値を用いた全ての判定達成値に C.Lv÷3 を加算する。 この効果は、混ざり者ではない純粋な妖精族のみ使用できる。 複数装備しても効果は累積しない。									
任意の部位	5	俊妖印	3000	0	不可	-	-	不可	-	斑力銅1	霊糸1	10	不可
			備考	行動値宣言時、自身の行動値に C.Lv を加算することを選択できる。 この効果は、混ざり者ではない純粋な妖精族のみ使用できる。 「敏感俊足」を習得している場合のみ装備可。 複数装備しても効果は累積しない。									
任意の部位	5	四精印	3000	0	不可	-	-	不可	-	虹霊金1	神木1	10	不可
			備考	「魔素親和」使用時、その持続時間を+2する。 この効果は、混ざり者ではない純粋な妖精族のみ使用できる。 複数装備しても効果は累積しない。									
任意の部位	5	界霊印	3000	0	不可	-	-	不可	-	虹霊金1	水晶1	290	不可
			備考	「霊的存在」で選択した属性と一致する魔法属性で攻撃する時、命中判定の達成値に C.Lv÷2 を加算する。 この効果は、混ざり者ではない純粋な妖精族のみ使用できる。 複数装備しても効果は累積しない。									

高レベル装飾品

Lv5以上の装飾品に必要な素材は稀少な物が多く、それらの素材の大半は武器や防具、研究に消費される。

そのため十分な資金があっても購入できるとは限らず、確実に購入するには工房や商会に必要な素材を必要数持ち込まなければならない（PCが生産スキルによって生成・合成する場合には、通常通り処理される）。

素材を持ち込んで購入する場合、合成1と合成2の素材の全てを工房や商会に譲り渡した上で、費用として「（本来の価格）－（合成1と合成2の素材の売却額の合計）」を支払う必要がある。

例えば、「霊糸のリボン」であれば「霊糸×2」と「聖布×1」を譲り渡した上で、費用として10400Kの支払いが必要になる（12000K－640K×2（霊糸の売却額）－320K（聖布の売却額）＝10400K）。

また、Lv5以上の装飾品は基本的にオーダーメイド品であり、リスト中の物もあくまでも一例である。

PCがLv5の装飾品の購入を希望する際には、リスト以外の希望する素材や形態をオーダーしても良い。

この時Lv5の装飾品には、Lv8以上の上級素材や特殊素材を1つ以上、またはLv8以上の下級素材を2つ以上使用する必要がある。

大分類	装飾品												
小分類	Lv	名称	価格	重量	生成1	生成2	生成3	抽出1	抽出2	合成1	合成2	合成3	分解
頭	5	白聖銀のヘアピン	15000	0	白20	-	5000	-	-	白聖銀1	-	7000	-
頭	5	虹霊金のヘアピン	15000	0	虹2	-	5000	-	-	虹霊金1	-	7000	-
頭	5	真透晶のバレッタ	17000	0	虹1	白10	7000	-	-	真透晶1	-	8000	-
頭	5	霊糸のリボン	12000	0	虹1	白15	2000	-	-	霊糸2	聖布1	7000	-
体	5	白聖銀のブローチ	15000	0	白20	-	5000	-	-	白聖銀1	-	7000	-
体	5	虹霊金のブローチ	15000	0	虹2	-	5000	-	-	虹霊金1	-	7000	-
体	5	真透晶のペンダント	17000	0	虹1	白10	7000	-	-	真透晶1	-	8000	-
体	5	霊糸のスカーフ	12000	0	虹1	白15	2000	-	-	霊糸2	聖布1	6000	-
腕	5	霊糸の手袋	12000	0	虹1	白15	2000	-	-	霊糸2	聖布1	6000	-
腕	5	神木の腕輪	15000	0	白25	黒25	5000	-	-	神木3	霊糸3	7000	-
腕	5	黒魔鉄の腕輪	17000	0	黒20	-	7000	-	-	黒魔鉄1	-	8000	-
腕	5	白聖銀の指輪	15000	0	白20	-	5000	-	-	白聖銀1	-	7000	-
腕	5	虹霊金の指輪	15000	0	虹2	-	5000	-	-	虹霊金1	-	7000	-
脚	5	神木のブーツ	15000	0	白25	黒25	5000	-	-	神木3	霊糸3	7000	-
脚	5	聖者のブーツ	20000	0	虹1	白25	8000	-	-	白聖銀2	霊糸2	7000	-
脚	5	覇者のブーツ	20000	0	虹1	黒25	8000	-	-	黒魔鉄2	霊糸2	7000	-
脚	5	虹のアンクレット	50000	0	虹7	-	8000	-	-	虹霊金7	-	7000	-
頭	Ex	竜宝冠	300000	0	虹50	黒50	5000	-	-	虹霊金5	竜牙5	10000	-



第三章 世界観—新帝国

◆ 3. 世界観 - 新帝国オルフェレッド

◇3-1. 新帝国の魔素情勢

新帝国では物品生成術を使いこなせる術師の数が少なく、その技術は全体的に見ると発展途上にある。しかし、優秀な生成術師を抱えている上級貴族もあり、基礎研究等も強く推進されているため魔素の需要は決して低くはない。

現在、通貨は鉾山国で造られたデラス硬貨が最も使用されているが、一部の辺境を除いて魔術国と同様に魔素を通貨として扱うことができ、両替も容易である。

魔窟と冒険者協会

新帝国領にも魔窟は複数存在し、その専門家として冒険者が存在する。帝国における冒険者は、魔素狩りや魔素の収集よりも終末魔具の探索者としての役割を期待されている一面もあり、未踏破区域の探索を推奨する傾向が強い。

冒険者の支援組織としては二つの冒険者協会が存在するが、両者は人員構成等に大きな差があり、対立も激しい。

冒険者協会《探理会》

新帝国に存在する二大冒険者協会の一つ。単に《理》と呼ばれることもある。

旧王派の上級貴族が運営を主導しており、全体的に気品に満ちて格式張った雰囲気がある。《理》に登録される冒険者は貴族の子女または貴族の庇護下にある実力者であり、貴族と全く関わりのない平民冒険者は存在しない。

冒険者協会《鉄の戦猪》

新帝国に存在する二大冒険者協会の一つ。単に《猪》と呼ばれることもある。

政治派閥としては中立で大手商会達の連盟の下に運営されており、《理》よりも営利追及の傾向が強い。それ故に《猪》に登録する冒険者は平民が多く、魔物に関する依頼の斡旋も手広く行われている。

魔術国の冒険者協会《銀の黒鷹》の運営方式を積極的に取り入れており、定期的に交流会も開かれている。

大魔窟《黒塊遺跡》

新帝国を代表する大魔窟。浅層では通路が黒い石で覆われた人工物と思しき地下迷宮の形を取っているが、所々に研究所のような区域も存在している。

深層に至ると通路の統一性が薄れ、異界を思わせる不気味な岩肌の洞窟や、紫色の空が見える不思議な森が広がっていることもあるという。

あまりにも広くて深く、入口も複数あるため浅層とされる場所でも未踏破区域が数多く残っている。

物理的な入口は新帝国北部に存在し、火の大神殿の管理下にあるが、魔術的な入口も帝都近郊に存在する。帝都近郊の入口は黒梟軍(帝都防衛軍)の管理下にあり、外見は黒鉄の扉となっている。この扉が超長距離転送の終末魔具であると推測されており、黒塊遺跡と双方向に行き来できることが確認されている。また、この入口と新帝国北部の入口が、徒歩で片道三日程度の距離で繋がっていることも確認されている。

同種の扉は黒塊遺跡に複数存在するが、内部と外部ではなく内部同士を結ぶ経路になっている物も多く、複雑さに拍車を掛けている。

◇3-2. 新帝国の現状

平歴 1000 年の現在において、新帝国は反乱直後の混乱もあって不安定な状態にある。反乱の直前には大規模な侵攻計画も掲げられていたが、今は反乱に伴う軍再編の最中であり、政治的にも派閥争いが過熱して先行きは不透明である。

また、服喪を理由に執り行われていなかった皇女の戴冠式も年内に控えており、帝都はまだ落ち着かない雰囲気となっている。

煤鷄の乱

旧帝国領諸国への大規模侵攻計画の直前に生じた黒梟軍(帝都防衛軍)の大將による反乱。帝城は電撃的に制圧され、別荘で療養中だった末の皇女クトニアを除いて皇室全員が殺害される。

大將は政治の表舞台に立ったことのない皇女を傀儡の帝位に据えようと目論んでいたが、終末魔具を複数所持していた皇女は真正面から大將に立ち向かい反乱を鎮圧。大將を含む反乱首謀者達を処刑した。

猶、大將が反乱を起こした正確な理由は明らかになっていない。

先帝は遠征を控える焰狼軍を優遇するあまり、黒梟軍から疎まれていた。しかし、黒梟軍の全てが反旗を翻したわけでもなく、むしろ反乱首謀者達の偽報に惑わされた軍人達の方が多い。彼等は虚偽の反乱鎮圧の為に反乱軍に加わり、帝城攻略を以て救出するはずだった先帝を逆に弑逆してしまったのである。

反乱鎮圧がなった今、反乱首謀者達の企みに関して様々な推測がなされているが、渦中にいたはずの皇女や宰相は真相を公表しようとしていない。

選帝器「審理」

旧帝国の帝権の象徴たる終末魔具。歴代の継承者に近い存在のみに効力を発揮するため、皇帝を選定する魔具としても扱われてきた。

クトニア皇女は煤鷄の乱が起きる前から選帝器を含む終末魔具を秘密裏に確保しており、反乱の兆候を事前に掴んでいた物と思われる。

他国との外交関係

新帝国と他国の関係は以下の通り。

魔術国

魔具争奪戦争以降は暗黙の相互不可侵状態にあり、やや友好的な関係にある。

民間レベルの交流は比較的活発であり、物品生成術を学ぶ為に魔術国へ留学する者もいる。

海国・山岳国・鉱山国

この三国は距離的に離れていることもあり、交流は乏しく中立的な関係にある。

東方諸国

国によって差が大きいが、概ね中立的な関係にある。海路による交易が細々と行われている他、海賊との戦闘がたまに発生する。

平野国

戦争には至っていないが、かなり陰悪な関係にある。今は互いに関わり合いになろうとしていない。

旧帝国領諸国

一部の国を除いて敵対的な関係にある。隣接国家とは断続的に休戦することもあるが、ほぼ常に戦争状態である。

◇3-3. 新帝国の軍事組織

焰狼軍

主に西部国境沿いに配置される、旧帝国領諸国の再統合を目的に編制された軍隊。近年は大規模な侵攻は行われておらず、散発的に小競り合い程度の戦闘が起きる程度である。

指揮官には戦功を求める野心家が多く、好戦的な魔人族の比率も高いため、変化に乏しい現状に不満を抱いている者も多い。

黒梟軍

帝都トシュータル近郊に駐屯する常設軍。帝都防衛軍とも言う。平時は国内の治安維持と災害級の魔物の対処に徹しており、他国との関わりは少ない。

指揮官には上級貴族の者が多かったが、直近生じた反乱の後には下級貴族や元平民の指揮官が増えている。

風猫軍

魔術国との国境を守る、軍とは名ばかりの小規模部隊群。

国境に面した各領の私兵を中心に構成され、その指揮官には地元の有力者が左遷された中央貴族が就く。

基本的には平和で戦闘も生じないが、兵に紛れて皇帝直属の諜報員が左遷貴族を監視しており、余計なことを企てた者や素行の悪い者は人知れず処分される。その実情が貴族社会の話題に上ることはないが、審判の地としての側面も併せ持っている。

雷狐隊

皇室直属の諜報部隊。新帝国樹立の際、選帝器捜索隊から優秀な者を招集して設立された経緯がある。

現在は両手で数えられるほどに人数が減っており、皇帝直属の手勢の薄さが反乱を招いた一因ともなっている。

反乱後はクトニア皇女による再編が進められており、その構成員には秘術教徒も含まれている。

夜風隊

“見者”と称される諜報向きの異能者を中心とするフォブス秘術教団の実行部隊。隊長の気質を反映してか、秘術教の中では比較的穏健派でもある。

クトニア皇女とは協力関係にあり、雷狐隊の再編には夜風の意味も反映されている。

火の大神殿

帝国北部に存在する火神殿の総本山。神子位は現在空席とされているが、然るべき時に、然るべき者が神子位に就くと信じられている。

帝国国民の多くは火神信仰であり、焰狼軍の指揮官も火神の信徒が多いが、ここ百年間は皇室と少し距離を置いた関係となっている。

◇3-4. 新帝国の政治派閥

帝国の政治派閥は旧王派、焰導派、羽和派、強皇派、日和派の5つに大別されている。その全ての派閥において反乱の黒幕が存在するという嫌疑があり、かつ、各々が自らの派閥に対して疑惑を拭き切れない状態となっている。

皇女とその側近達は黒幕に目星を付けているようだが、未だに動きを見せることはなく、派閥間と派閥内部の争いは当面続くものと思われる。

旧王派

オルフェレッド王家の分家筋や王国時代からの上級貴族達を中心とする派閥。

新帝国の皇帝は、旧帝国の皇帝とオルフェレッド王家の血を強く引き継いでいるのだが、帝国が大きくなるにつれて旧王国貴族の発言力が相対的に弱まっている。今も旧王派は一大派閥であることに変わりはないが、彼等は全盛期の地位や栄光を取り戻そうと躍起になっており、新参貴族を敵視したり見下したりする傾向が強い。

黒梟軍の反乱は、彼等の陰謀で他派閥の勢力を落とす為に起こされた、という噂もある。

焰導派

“正攻法”であれば手段を問わず、早急に旧帝国領諸国を統合すべきと主張する派閥。主に焰狼軍の関係者や火神殿に傾倒した貴族達からなり、規模は大きい。

彼等は“強い帝国”をひたすらに求めており、他派閥と比べるとかなり好戦的である。また、ここ百年ほど皇室が火神殿と疎遠になっていることもあり、皇室に対する忠誠心は他派閥よりも劣る。

黒梟軍の反乱は、彼等の干渉で皇帝を火神殿に取り込む為に行われた、という噂もある。

羽和派

軍事侵攻ではなく対話と交渉を主軸として旧帝国領諸国を統合すべきという派閥。主に東部の天人混じりの貴族が中核となっている。

新帝国に天人が少ないこともあって全体から見ると少数派だが、彼等は旧王国貴族に次いで歴史の長い貴族が多く結束も固い。そして信念を決して曲げず、稀に極端な行動に出ることもある。

黒梟軍の反乱は、彼等の干渉で侵攻の阻止の為に行われた、という噂もある。

強皇派

政治は“力ある皇帝”が主導すべきと考える強者主義の派閥。主に魔人族や魔人混じりの貴族が中核となっており、弱い皇帝は不要と見なしている節もある。

彼等は反乱を自身の手によって鎮圧した皇女に心酔しているが、皇女本人は彼等を冷めた目で見ています。

黒梟軍の反乱は、彼等の干渉で皇帝を挿げ替える為に行われた、という噂もある。

日和派

戦争を好まず内政重視を望む者達。新帝国に併呑された弱小国の貴族が中心となっている。

彼等は財力も発言力も乏しく自領を護ることで精一杯であり、その時々々の優位に立っている派閥に従うことも多い。

◇3-5. 新帝国の身分制度

身分階級

新帝国では皇帝を頂点に据えた貴族達によって政治が執り行われているが、その貴族制度は魔術国とは異なる点も多い。

新帝国の貴族は貴族籍に登録された者であり、爵位を持たない貴族も数多く存在する。とはいえ、貴族籍に登録されるには本人が爵位を持っているか、爵位を持つ人物の配偶者か直系家族である必要がある。一族に爵位持ちがいなければ貴族足り得ず、また、何らかの事由で貴族籍の根拠が存在しなくなった場合、貴族籍は剥奪される。

貴族の爵位は序列の高い順に王爵・公爵・侯爵・伯爵・子爵・男爵・準男爵がある。ただし、現在は王爵所持者が不在である。

男爵以上は世襲が認められており、領地を治めることもできるが、必ずしも領地持ちとは限らない。爵位が同じでも領地を持たない貴族は領地持ちよりも下位として扱われ、貴族籍に登録できる数などの制限が強くなる。

また、新帝国にも騎士爵は存在するが、騎士爵は貴族籍の根拠にはならず、世襲や譲渡もできない準貴族である。騎士爵は領地持ちの伯爵以上か、領地なしの侯爵以上が叙爵することができる。そして、騎士爵の叙爵権を持つ貴族が上級貴族として扱われる。

叙爵と貴族籍の登録

伯爵以上の叙爵及び剥奪は皇帝または次期皇帝が執り行い、子爵以下の爵位の処理は皇帝の承認の下で上位貴族が代理人として執り行う。貴族籍の登録と騎士爵については、原則として皇帝の承認は不要だが帝国法の下で管理される。

貴族籍に登録可能な人数は、爵位の序列や功績によって変動する。公爵はほぼ無制限だが、男爵は5人程度が限界であり、下位貴族は後継者以外を平民のままにすることもある。また、婚姻は貴族籍の根拠となる爵位を基準として、上下1階位の範囲の家の間で行われるのが通例となっている。

上級貴族と主要侯爵家

王爵

他国の王を帝国貴族として迎える際に与えられる爵位。一代限りであり、次代は侯爵位となる。現在は存在しない。

公爵

皇族の分家筋、または特に大きな功績を為した侯爵に与えられる爵位。成立条件は厳しく、叙爵及び継承には四人以上の侯爵の支持が必要であり、実子以外は継承できない。時代によっては存在せず、多い時代でも四家程度。

侯爵

常に存在する爵位としては最上位。王爵からの降格を除けば、生まれながらの帝国貴族であることが必須とされる。

【カルドノート侯爵家（無派閥）】

宰相ダクティルが当主を務める筆頭侯爵家。黒梟軍との関わりが深く、軍政に携わる者が多い。

【アーネスタリア侯爵家（無派閥）】

千精の見者ヴェーラの実家。文官の家系で普段は全く目立たないが、諜報部との繋がりが深い古参貴族。

【ポーライド侯爵家（旧王派）】

探理の魔女シャロンが当主を務める領地なし侯爵家。学者や研究者を多く輩出しており、魔術方面に優れる。

種族構成

新帝国は魔人族が多く、天人族が少ない傾向にある。大陸全体を見た種族比率が

真人族 72%	天人族 10%
魔人族 4%	妖精族 14%

と言われているのに対し、新帝国は

真人族 43%	天人族 5%
魔人族 37%	妖精族 15%

といったところである。

また、種族間の対立は他国と比べて乏しい方であり、混血にも寛容である。皇室を含む上位貴族にも真人族と魔人族の混ざり者が多く、純粋な真人族は少ない。ただし、終末魔具の継承に絡むことがある血統や家系に関しては種族関係なく重要視する傾向が強い。

◇3-6. 新帝国の歴史

【約 1600 年前～】 旧帝国の時代

終末魔具を多数保有するディラトニア帝国が周辺国を次々と併呑し、大陸の最大勢力となる。

【約 1200 年前～】 魔具争奪戦争

皇帝が完全蘇生の力がある終末魔具を求めたことに起因し、以後 200 年以上に渡って続く大規模な戦争が勃発する。

【平歴元年（1000 年前）】

皇帝が自身の扱う終末魔具の暴走によって死亡。それに伴って帝国が崩壊し、魔具争奪戦争は終結することになった。

一方で、終末魔具は戦乱期でほとんどが失われ、選帝器を含む多くが行方知れずとなる。

【平歴 7 年】 オルフェレッド王国樹立

旧帝国第 3 師団長の娘、真人族のヘルサーが火神殿の協力の下に東部諸侯を取りまとめ、オルフェレッド王国を樹立させる。

【平歴 50 年】

建国王ヘルサーが高齢を理由に退位する。その裏でヘルサーは皇帝の孫を秘密裏に保護し、後の為政者となるように教育に専念する。

【平歴 63 年】

建国王ヘルサーが逝去する。その遺言の下、皇帝の孫は伯爵家の生まれと偽装された上で侯爵家の養子となり、有力貴族として皇帝の血筋が残されることになる。

【平歴 70 年～】 選帝器搜索の時代

旧帝国の帝権の象徴たる終末魔具、選帝器の搜索が本格化する。国外に対しても秘密裏に搜索部隊が多数派遣されたという。

【平歴 213 年】 新帝国樹立

オルフェレッド王国が選帝器の搜索に成功する。

これに伴って国号を新帝国と改め、皇帝の末裔が帝位に就く。元国王は自身の子と新皇帝を婚姻させた。

【平歴 215 年】

周辺国家の多くが新皇帝に恭順し、新帝国が旧帝国領の最大勢力となる。

【平歴 222 年～】 第一次統一遠征

恭順を示さず反発する旧帝国領の国々に対し、新帝国が大規模侵攻を開始する。

【平歴 236 年】 反帝国同盟の結成

新帝国が旧帝国領の東部一帯を統一する。しかし、中部諸国が反帝国同盟を結成し、新帝国の勢力拡大が鈍化する。

【平歴 298 年】 停戦

新帝国の初代皇帝が崩御。国葬の為に新帝国の侵攻が停止し、戦争疲れから国内風潮も内政重視に傾く。

【平歴 299 年～】 新帝国漸進の時代

第一次統一遠征が正式に終了。小規模な侵攻は時折繰り返されるが、以前の勢いには至らない。それでも緩やかに新帝国領は拡大していった。

【平暦 613 年～】第二次統一遠征

新帝国樹立 400 周年の慶事に沸く中で好戦的雰囲気
が急激に強まり、皇帝と火神殿が結束して大規模遠
征が開始される。

【平暦 650 年】反帝国同盟の解体と停戦

一進一退の攻防が繰り返される中、平野国から災厄
級の魔物が飛来したことによって停戦を迎える。

魔物被害は双方共に甚大だったが、特に反帝国同盟
の盟主国が致命的な被害を受けて崩壊。停戦から程な
くして同盟が解消されることになる。

災厄の魔物は平野国に潜む悪魔の仕業と見做され、
新帝国と旧帝国領諸国は平野国に敵対的となる。

【平暦 655 年～】魔窟探索の時代

遺跡型の魔窟が国内に複数発生する。

皇室保有の終末魔具により、各魔窟内に終末魔具が
存在すると推測されたことから、国を挙げて魔窟攻略
を推進するようになる。

【平暦 672 年】

物品生成術が再発見される。これにより、魔窟内で
回収された魔素を元手として魔術国との交易・交流が
活発化する。

【平暦 724 年】

蘇生術が再発見されるも、皇帝は直ちに蘇生術を禁
忌指定とした。これによって国内論争が巻き起こり、
やがて種族間抗争や内乱にまで発展。国内政情が不安
定となり、国力低下に繋がる。

【平暦 730 年】

蘇生術の禁忌指定が解除され、内乱が収束する。
賛成反対問わず、違法でなくとも表立ってやるべき
ものではない、という共通認識が残ることになる。

【平暦 896 年】

国内が安定したことで、再び国外への好戦的雰囲気
が強まる。しかし、火神殿の司祭による侵攻の進言を
皇帝が拒否して開戦には至らなかった。これを原因に
皇室と火神殿との関係が陰悪となる。


【平暦 999 年】煤鷄の乱


黒梟軍（帝都防衛軍）の反乱により、クトニア皇女
を除く皇室全員が死亡。反乱首謀者達もクトニアの肅
清によって後の宰相ダクティルを除き全員死亡する。

【平暦 1000 年（現在）】


服喪の終わりが近付き、クトニア皇女の戴冠式が間
近に迫っているが、国内政情は不安定のままである。


◇3-7. 主要NPC


	新帝国の皇女 クトニア <i>Kithonia Fay Caphered Lag Dlatonia</i>							
	「ふむ、キミも勝手に動く人形は嫌いか？」							
	種族	真人族(混ざり者：魔人族)						
	性別	女性	C.Lv	5				
	外見年齢	16	実年齢	18				
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	5	3	4	1	10	6	4	7
	血の覚醒『魔人族』		闇術適性			運命の綻び		
	魔人の翼		暗視(闇)			危険察知 Lv3		
	予見 Lv3		インビジブル			他		
オルフェレッド帝国の次期皇帝にして、帝位不在の中の最高位権力者。 戴冠式は服喪を理由に執り行っていないが、間もなく正式に即位するものと思われる。								
帝都防衛軍の反乱により、唯一の皇族として傀儡の帝位に据えられそうになったが、入城後まもなくして反乱首謀者達を弑逆者として処刑した。敵対者には容赦ないが、国を憂う心は本物である。 選帝器を含む複数の終末魔具に適性を示し、限定的ながら未来視の異能を持つ。その才覚によって政治の表舞台に立つ前からフォブス秘術教団と深い繋がりがあり、秘術教団の実行部隊と協力関係にある。								

	新帝国の宰相 ダクティル <i>Dakyl Cardonose</i>							
	「どいつもこいつも勝手なことを……」							
	種族	真人族						
	性別	男性	C.Lv	5				
	外見年齢	24	実年齢	24				
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	5	3	3	7	4	4	4	3
	弱者の意地		危険察知 Lv2			予見 Lv2		
	博識 Lv2		歴史知識 Lv4			ハイエンチャント(火)		
	影撃		急襲 Lv3			他		
オルフェレッド帝国の宰相を務める若き筆頭侯爵。 反乱当時は帝都防衛軍大将の副官をしており、反乱首謀者に最も近い立ち位置にあった。 しかし、帝城制圧時に皇族殺害の場になかったこと、クトニア皇女の未来視によって“保証”されたことで無罪となり、更には反乱で空席になっていた宰相職に任命されて重用されるに至る。 反乱の裏側を知るとか、皇女を救った影の功労者であるとか、様々な噂が囁かれているが、反乱に関する真実を公表するつもりはない模様。 冷酷な合理主義者であり、必要とあれば手段を選ばない。								


	千精の見者 ヴェーラ <i>Vera Rosabelle Ernschtalia</i>							
	「焰導派がまたやらかしてますけど、どうします？ 潰します？」							
	種族	真人族(混ざり者：魔人族)						
	性別	女性	C.Lv	5				
	外見年齢	18		実年齢	18			
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	3	1	1	5	6	6	6	12
	血の覚醒『魔人族』		闇術適性			運命の綻び		
	言語『精霊語』		暗視(闇)			危険察知 Lv3		
	博識 Lv4		インファームティ			他		
<p>クトニア皇女の側近にして親友でもある侯爵令嬢。 秘術教を信奉する異能者でもあり、秘術教団の実行部隊『夜風』の準構成員でもある。 所持する異能は“千精の瞳”。協力関係や主従関係にある精霊と視界共有が可能であり、その距離に制限はない。 更には世界に干渉能力を持たない不可視の精霊さえ対象にとれるという。</p> <p>気質は穏やかで間延びした雰囲気があるが、敵対者には何処までも冷酷。幼少から表も裏も見え過ぎたためか、 割り切りが早く躊躇いが無い。教団内でも有数の実力主義者であり、無能な存在を嫌っている。</p>								

	皇室の彫金師 アルジュ <i>Alju Nemeseia</i>							
	「私も成長していますからねえ。 前の巡りでは苦戦しましたけど、今回は楽勝です」							
	種族	天人族						
	性別	女性	C.Lv	7				
	外見年齢	16		実年齢	不明			
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	3	1	14	1	5	14	14	4
	天人の翼		必然の理			独自創作		
	物品創造の神業		ヒーリング			キュア		
	魔術知識 Lv4		服飾知識 Lv4			他		
<p>クトニア皇女やヴェーラに装飾品を納める彫金師。彫金だけでなく魔具技術者としても帝国随一の腕前を誇り、 宝石や希少金属を惜しみなく使えば終末級の魔具さえも制作できるという。 新帝国の貴族位はなく進んで政治に関わることもないが、周囲からは皇女の最側近の一人として扱われている。</p> <p>気質は温厚にして、相手を激怒させない程度に人を揶揄うのが好き。 普段の言動は何処か暢気で掴み所がないが、皇女と同レベルの未来視と過去の記憶を併せ持つため時々鋭い。</p>								

	皇女の竜剣 ニビル <i>Nibiru</i>							
	「主上ノ敵ハ我等ガ排除スル。心配ニハ及バヌ」							
	種族	魔法生物(人形)						
	性別	不明			C.Lv	11		
	外見年齢	不明			実年齢	不明		
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	16	12	10	18	12	16	1	3
	神速			無慈悲			疾走 Lv4	
	名人技能(剣)			一閃			言語『大陸公用語』	
	他、概ね竜牙兵に準じる							
<p>クトニア皇女の終末魔具によって生み出され、政変時に反乱首謀者達を殺害した竜牙兵。数多の敵を屠り、返り血を浴びたそれは通常の竜牙兵を凌駕する力と自意識を得るに至った。</p> <p>皇女に忠誠を誓い、皇女の竜牙兵達を統率する帝国最強の剣士であり、皇女の敵は即切り捨てるべきという過激な思考を持つ。</p>								

	見者の光精 リット <i>Ritt</i>							
	「ねえねえ、ヴェーラ。僕が動いた方が良いのかな？」							
	種族	精霊(妖精族)						
	性別	男性			C.Lv	11		
	外見年齢	16			実年齢	不明		
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	7	3	3	15	13	15	12	20
	コンプレメント			リザレクション			ディヴァインシールド	
	イレイジング			術式感知 Lv3			空間把握	
	他、概ねルミナスに準じる							
<p>ヴェーラと契約している光の精霊。普段はエルフ系妖精族の姿をとる。元々は世界に干渉能力を持たない“姿無き下級精霊”だったが、ヴェーラと幼少の頃から共に過ごし、彼女が様々なヒトの知識を与えたことで大きな成長を遂げた。現在は上級精霊の領域に足を踏み入れており、実体化を解除して一時的に世界に溶け込むこともできる。</p> <p>基本的には誰にでも優しい好青年だが、契約主のヴェーラを絶対視しており、彼女の敵に対しては非常に攻撃的になる。ある種の似た者主従であると同時に、皇女の竜剣とも近い価値観を持つ。</p>								

	探理の魔女 シャロン <i>Sharon Felfe</i>							
	「もっと綺麗にやりなさいよ。無暗に恨みを買うのはよしなさい」							
	種族	妖精族(混ざり者：真人族)						
	性別	女性	C.Lv	7				
	外見年齢	18		実年齢	290			
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	5	2	2	8	8	12	8	10
	血の覚醒『真人族』		魔術適性(四元素)			スナイプ(風)		
	ヒールミスト		マルチプロテクション			ハイファストバリア(物理)		
	急襲 Lv3		博識 Lv3			他		
<p>冒険者協会の一つ《探理会》の会長を務める混血エルフの魔術師。領地を持たない侯爵家の当主でもあり、歴史ある家柄ゆえに旧王派に属しているが、他の政治派閥に対する敵愾心は薄い。</p> <p>実力主義かつ理想主義であり、英雄たる者は品格ある強者であるべきと思っている。冒険者にもそれを求めることがあり、あからさまな権力の行使を嫌っているが、露見しない水面下の手回しは喜々として認めるきらいがある。</p> <p>魔窟の調査と研究に執着しており、身分を隠して魔窟に潜ることが多々ある。周囲は止めようとしているが、用意周到な上に実力も高いため阻止できていない。《鉄の戦猪》には対抗意識が強いが、認めてもいる。</p>								

	金の癒手 ヴェスタ <i>Vesta</i>							
	「規則は規則ですから一。治療費の値引きできません」							
	種族	天人族(混ざり者：真人族)						
	性別	女性	C.Lv	7				
	外見年齢	18		実年齢	25			
	生	力	技	速	魔量	魔力	魔技	魔速
	3	2	2	5	15	15	6	6
	血の覚醒『真人族』		運命確定			運命の綻び		
	エリアヒーリング		エリアキュア			リヴァイヴ		
	コンプレメント		博識 Lv3			他		
<p>冒険者協会の一つ《鉄の戦猪》の職員。受付担当にして専属治療師。言動は天人らしく穏やかではあるが、お金が大好きで協会の利益を増やすことに執着している。それ故に商人経由の依頼斡旋を好み、依頼達成率の向上のために下調べや冒険者への情報提供も手を抜かない。『お金に誠実に、規則は遵守する』をモットーとしており、不正行為を嫌う一方で規則や法律については抜け道を含めて熟知している。時には規則を盾にすることもあれば、抜け道を利用することもあり、有能ではあるが真面目一辺倒というわけでもない。</p> <p>治療師としても規則(治療費)を重んじており、押し売りはしないが値引きも一切認めない。支払い猶予は許可することもあるが、踏み倒しは絶対に許さず、悪質な者に対しては職員権限と上位冒険者の雇用をもって直接的に解決する。</p>								

◇3-8. 概念神

ここでは新帝国の情報とは少し離れるが、概念神に関する情報を取り扱う。

概念神は属性神とは系統の異なる神族であり、その象徴や司るモノは神族毎に差が大きく、曖昧でもある。存在や性質としてはある意味精霊に近いが、能力や権能は上級精霊を遥かに超えている。

代表的な概念神としては血神ルーナルカエアが挙げられる。

また、夢神レスサキニスは属性神とされているが、ある種の概念神と言える存在でもある。

血神ルーナルカエア

血を司る概念神。現世に権現する神族の中では能力・権能共に最高位にある。

原則的に女神として描かれ、普段は天人の少女として存在している。

日々楽しければそれで良いという思考の下、好き勝手に生きる気紛れな神。流血沙汰を始めとして騒動・騒乱を好む傾向が強いが、平穩を嫌っているわけではない。

狂血教による信仰を集める一方で、狂血教徒に神術の許可を与えることは稀である。

狂血教徒に与える恩恵は、神術の許可や奇跡よりも現実的で即物的なモノの方が多い。

【象徴】

血・創造・再生・享楽・観賞・扇動・翻弄

【代表的な教訓】

「好嫌問わず血を想い、生死を直視せよ」

「浮世は流血の上にと知れ」

【聖職者禁忌】

特になし

【聖印】

紅い三日月



◆ 4. GM向けデータ

◇4-1. 皇女達の目的

この4-1項で記載される内容は、新帝国の皇女及びその側近達の方針や歴史の裏側が主であり、彼女達に近しい存在しか知らない内容である。PC達も彼女達と接点がなければ知り得ない。

煤鴉の乱の原因

反乱の原因や黒幕はその巡りに毎に異なっており、全ての派閥に可能性がある状態である。GMは新帝国をシナリオの舞台にする場合、反乱の原因について任意に設定して構わない。また、通常は平歴1000年を舞台とするが、反乱以前の年を舞台としても構わない。平歴1000年以前を舞台とする場合、前もってPLにはその年を伝えておくこと。

皇女クトニアの目的

皇女の目的は、反乱を阻止して皇族達を生存させ、そのまま政治の『表側』から去ることである。

通常の平歴1000年の段階では失敗に終わっているが、皇女は『螺旋する世界』を知っており、次の巡りにおける反乱阻止のために行動し続けている。それ故に皇女は次の巡りでも有用となる知識や魔具、あるいはPC達を含むイレギュラーとの人脈を求めている。

それでいて皇女は愛国者でもあるため、失敗した巡りといえども蔑ろにするつもりはなく、いずれ来たる終末戦争の対策にも励んでいる。

宰相ダクティル

宰相のダクティルは純粋な愛国者であり、その行動原理は帝国全体の“国益”である。それ故に、反乱当時の立ち位置は巡りによって異なる。巡りによっては、進んで反乱軍を主導している可能性もあるし、皇女側のスパイとして行動している可能性もある。

反乱後は皇女の実力を信頼しており、宰相より上を目指すつもりもない。

見者ヴェーラの目的

千精の見者ヴェーラは秘術教を信奉しており、終末戦争の阻止や魔王の早期撃破に貢献することを強く望んでいる。

クトニアについては親友であり、恩人であり、目的の鍵となる英雄の一片であると認識しており、それ故に側近として支え続けることを誓っている。

表向きは優秀な精霊使いとして皇女の傍にいますが、雷狐隊そのものに対して命令できる立ち位置にもある。単独でも帝城や帝都全体を見通せる程度の諜報能力があり、事実上の諜報部のトップに位置する。

秀でた冒険者やイレギュラーは彼女の『目』に留まり、指名の依頼をされることもあるかも知れない。

また、幸か不幸か異能の影響でかなりの博識だが、友人二人とは異なって巡りの記憶は薄い。『螺旋する世界』についても、身を以て知っているわけではないが、精霊や異能を通じて確信はしている。

彫金師アルジュの目的

皇室の彫金師アルジュは新帝国の友人二人を大切に想っており、彼女達の意志や行動を尊重し、助力している。その行動原理や目的は曖昧なところもあるが、これはある種の天人らしい執着とも言える。

アルジュはクトニア以上に『螺旋する世界』を知り、文化と技術の発展のために終末戦争の阻止や魔王の早期撃破を画策している。終末戦争への対処は国外の友人達の願いでもあるため、その点に関してはかなり真面目でもある。

また、長距離転移の終末魔具を保有しており、貴族位を持たないこともあって気ままに他国へ出掛けることもある。

◇4-2. 血神様の御人形

この項目はまとめ中です。

ベータ版につきご容赦ください。

◇4-3. 終末魔具

所在不明の終末魔具

大分類	近接武器		中分類	終末魔具
小分類	Lv	名称	知名度	備考 / 効果 / 所有条件
片手杖	EX	黒帝杖「壊理」	有名	<p>魔具争奪戦争を引き起こした皇帝が所有していた終末魔具。闇の高位魔術を非常識なまでに増幅し、戦術級魔術へと昇華させる。所有者の力が及ぶ限り、無制限に射程や威力を向上できるが、効果範囲の対象識別が不可能になる。</p> <p>魔具争奪戦争が終戦を迎えた後、その所在は不明となっている。</p> <p>重量 1 命中 0 威力 0 魔法威力 10</p> <p>☆真・暴術化 消費 HP14, MP40</p> <p>補助行動として宣言・使用し、特殊スキルの魔術補助スキルとして扱う。主行動で使用する「デストラクション」または「闇スキルの暴術」について詠唱値を+40、射程上限を+14、範囲を+15、命中を+10、威力を+20する。また、この効果を適用した魔術スキルは「対象：全員(識別不可)」となる。この効果は1回の宣言で複数回同時に使用することができ、効果は累積する。</p> <p>所有条件「暴術適性、かつ、真人族または真人族を含む混ざり者」</p>
両手斧	EX	天麦鎌	秘匿	<p>所在不明の神器級終末魔具の一つ。魔素を糧に麦の穂を大量に生成することができる飢餓救済の鎌。生み出された麦は食用に適し、種子としても扱える。</p> <p>【最重要秘匿】以下の事実は目視や判定などでは知り得ない。</p> <p>その本質は植物に対する無数の蘇生術行使に近く、魔素均衡を大いに破壊する。飢餓救済を隠れ蓑とした魔王召喚器と見なすこともでき、冥麦鎌の別名を持つ。多くの巡りにおいてスピロス神殿が秘匿・封印するが、稀に流出する巡りもある。各神殿上層部など限られた者のみが存在を知り、情報は徹底して秘匿されている。</p> <p>重量 1 命中 5 威力 5 魔法威力 5</p> <p>○天麦の収穫 消費 特殊 射程 0-1 対象 設置 消費は「所有者の現在 MP を上限とする任意の MP」、あるいは「所有者が持つ任意の数量の無色の魔素」とする。 重量を「消費した MP×1」または「消費した K×1」とする麦の穂を生み出す。 重量 1 あたり粥にして 1 食相当。</p> <p>所有条件「不明。一度に複数の所有者は存在せず、所有権は死を以て失う」</p>
片手剣	5	殲滅剣「紅渦」	無名	<p>所在不明の終末魔具。紅色の柄と鞘を持った黒魔鉄の長剣。「多数」を敵視して振う時、刀身の長さを無視して超広範囲に斬撃を届かせる。</p> <p>重量 3 命中-3 威力 25</p> <p>☆紅色の血渦 消費 HP20, MP5</p> <p>回転攻撃や無慈悲などによる「範囲：隣接」の近接攻撃を行う時、その命中判定の直前に宣言使用する。その攻撃の範囲を「隣接 30」に変更する。</p> <p>所有条件「不明。一度に複数の所有者は存在せず、所有権は死を以て失う」</p>

主要NPCの終末魔具

大分類	装飾品		中分類	終末魔具
小分類	Lv	名称	知名度	備考 / 効果 / 所有条件
体	EX	選帝器「審理」	有名	旧帝国の帝権の象徴たる終末魔具。材質不明の紅い宝石のペンダント。歴代の継承者に近い存在のみに効力を発揮する選帝器。現在は新帝国の皇女クトニアが所有している。
				重量 0 回避 5 物防 0 魔防 0 行動値を+C.Lv×2する 緊急察知判定の達成値を+C.Lv×2する 全言語の会話を可能にする 歴代の継承者の記憶の一端を得る 所有条件「歴代の継承者の広義転生者、あるいは、不明」
腕	5	人形王の指環	有名	旧オルフェッド王国の王権の象徴たる終末魔具。「竜牙兵」の即時生成と使役が可能となる。また、所有者より格下の人形種族を使役することができる。現在は新帝国の皇女クトニアが保有している。
				重量 0 回避 0 物防 0 魔防 0 ◇特殊生成「竜牙兵」 消費 HP 1, MP10 射程 1-3 対象 設置 HP や MP 等が最大値の「竜牙兵」1体を射程内の1マスに生み出し、支配下に置く。この効果で存在することができる「竜牙兵」の数は最大で5体とする。任意の回数をまとめて一度に宣言・使用でき、複数体を同時生成することも可能。 ☆特殊消去「竜牙兵」 消費 MP1 射程 1-9 対象 1 任意の瞬間に宣言・使用する。自身が召喚した「竜牙兵」1体を消去する。 所有条件「不明。適合者は旧オルフェッド王家の血統のみ」
腕	5	千精の指環	秘匿	千精の見者ヴェーラが所有する終末魔具。彫金師アルジュが制作した指環の一つ。協力関係にある精霊達を無制限に宿らせる事ができ、宿らせた精霊は任意の瞬間に所有者近傍に出現させる事ができる。また、契約済の精霊に対しては召喚器としての効果を併せ持つ。
				重量 0 回避 5 物防 0 魔防 5 ☆精霊の権現 消費 - 射程 1 対象 設置 任意の瞬間に宣言・使用する。 指環に宿る精霊1体を射程内の1マスに出現させる。 この宣言は出現する精霊が自ら行ってもよい。 ☆精霊の揺籠 消費 MP5 射程 1 対象 1 任意の瞬間に宣言・使用する。 射程内の協力関係にある精霊1体を指環に宿らせ、実体を解除する。 指輪に宿る精霊は、指環の中の異界で自由に生活し、休息する。 所有条件「制作者が指定した人物、またはその転生体」

大分類	防具		中分類	終末魔具
小分類	Lv	名称	知名度	備考 / 効果 / 所有条件
盾 小盾	5	人形姫の青扇	秘匿	帝国が保有する終末魔具の一つ。現在は新帝国の皇女クトニアが所有している。緊急時に周囲の動きを停滞させると言われる青い扇。
				重量 0 回避 5 物防 0 魔防 0 ☆人形姫の時間 消費 - 射程 0 対象 術者 回避判定を含む「速」を使用する判定の直前に宣言・使用する。「速」を「このラウンドで宣言した行動値」に置き換えて判定する。1ラウンドに1回使用可能。 所有条件「不明。適合者は旧オルフェッド王家の血統の女性のみ」

その他終末魔具

大分類	雑貨		中分類	終末魔具
小分類	Lv	名称	知名度	備考 / 効果 / 所有条件
財宝	3	偽神の枢	無名	<p>魔物の生じ得る臨界点を遥かに上回る超高密度の魔素を封じ込めた小箱。開封する事で大魔窟最深部の魔物に匹敵する力を持った存在を生み出す終末魔具。</p> <p>【秘匿】以下の事実は「知名度 秘匿」として扱う。</p> <p>小箱内の魔素は生体内に存在する魔素、すなわち魔力として蓄えられており、その核たるモノは外部より過剰な魔力を注ぎ込まれて瀕死状態の“生物”である。核が死ねば超高密度の魔力が魔素に変換されて強大な魔物を生ずるが、核は小箱の機能によって生かされ続けている。</p> <p>神に比肩する魔力を抱えながら神の器に非ざる存在を偽神と称し、命名された。</p> <p>重量 3</p>
財宝	4	透魔の糸	秘匿	<p>保有魔力や実力全般を悟られなくする隠蔽系魔具の最上級。</p> <p>所有者の C.Lv や各種能力値、AM 値などを本来の数値以下で任意に偽装する。他者が偽装を看破する場合、この魔具よりもレベルの高い魔具や異能が必要。</p> <p>重量 0</p>
鞆	5	星海の鞆	無名	<p>星の海に通じるとも噂される異空間を内包した鞆。</p> <p>その容量は膨大であり、入れたモノの重量を無視した上で存在感を隠蔽する。</p> <p>重量 0 所持可能重量+50</p> <p>所有条件「制作者の条件付けによる」</p>

大分類	魔石		中分類	終末魔具
小分類	Lv	名称	知名度	備考 / 効果 / 所有条件
財宝	5	星門の零	秘匿	<p>神代の星の船に搭載されていた空間跳躍装置を、非常識なまでに小型化した神器級終末魔具。その創造法はルーナルカエアと“宝飾人”が知り、創ることができる。所有者は登録済みの位置座標へ瞬間移動が可能になるほか、潤沢な魔力があれば、複数人同時に移動させることや短寿命の転移門の設置さえ可能とする。</p> <p>重量 0</p> <p>○自己定点転移 消費 MP5 射程 0 対象 術者 対象を登録済みの位置座標へ瞬間移動する。</p> <p>○範囲定点転移 消費 MP40 射程 0 範囲 隣接 2 対象 味方全員 対象を登録済みの位置座標へ瞬間移動する。</p> <p>所有条件「制作者の条件付けによる」</p>
財宝	4	静穏の石	無名	<p>心身の平常を保ち、呪詛や病毒を退ける力を秘めた魔石。</p> <p>重量 1</p> <p>所有者が自然治癒可能な状態異常になった時、その状態異常の持続時間を 1 に変更する。また、所有者が毒状態の時、1 分毎に毒の威力を-5 する。 (戦闘参加時であればラウンド終了時、毒のダメージを受けた後に威力を-5 する) 毒の威力が 0 以下になる時、毒は回復となる。</p>

大分類	財宝		中分類	終末魔具
小分類	Lv	名称	知名度	備考 / 効果 / 所有条件
薬	5	再生の新血	有名	不老不死の秘薬の一種とされる若返りの薬、あるいは加齢薬。飲むことにより、肉体年齢を自身の望むものに変化させる。「リバースポーション」とも称されるが、一般的には迷信や御伽の類として認知されている。
				【秘匿】以下の事実は「知名度 秘匿」として扱う。
				血神のみが創造を可能とするが、創るのは数万年に1本あるかどうかである。加護持ちには神術の「リバース」を与え、この薬を与えることは稀である。この薬は主に、年若い真人の野心家や権力者などの「すぐには使用する必要がなく、他人に渡すつもりもない人物」に与えられ、騒動の引き金になる。
				重量 0 射程 0 対象 1
所有条件「特になし。誰でも使用できるが、消耗品」				

大分類	建築物		中分類	終末魔具
小分類	Lv	名称	知名度	備考 / 効果 / 所有条件
扉	5	黒塊の転移門	有名	黒塊遺跡の内外や内部同士を繋ぐ黒鉄の門扉。複数存在し、その総数は把握できていない。この門を通ることによって、対となる別の転移門に瞬時に移動できる。破壊や移設はできないが、神術「イネスケイバブル」によって一時的に封印可能。この魔具を作動させる魔素や魔力は黒塊遺跡の最深部にあるという噂がある。
				重量 - 移動させることはできない。
				所有条件「不明。利用自体は誰でも可能」

◇4-4. 判定目標値の目安

ここではシナリオ上で使用する判定目標値の目安について示す。

あくまでも目安であるため、目安に頼らずに独立して設定しても構わない。

また、PCの成長状態やPLの好みに合わせて適宜修正しても全く問題ないし、表中の数字だけでなく中間の値や表外の数値などを使用しても構わない。

以下の目安表における目標値の設定根拠については、2種類の方法を例示する。

1つはPCのC.Lvや実力に準拠した難易度設定であり、ゲームバランスを優先した設定方法、

もう1つは世界観やNPC（世間一般の学者や職人）の実力をベースにした設定方法である。

知識判定の目標値

C.Lv	知識判定目標値				
	易	やや易	普通	やや難	難
3	3	5	7	9	11
4	3	5	8	10	11
5	5	7	9	11	13
6	5	7	10	12	13
7	7	9	11	13	15
8	7	9	12	14	15
9	9	11	14	16	18
10	9	11	15	17	18

難易度	PCのC.Lvをベースにした知識判定の目安
易	C.Lv 相応の博識で基本的に失敗しない。
やや易	C.Lv 相応の博識で7割以上の成功率。専門知識ならまず失敗しない。
普通	C.Lv 相応の専門知識で7割以上の成功率。博識でもそれなりには成功する。
やや難	C.Lv 相応の専門知識で5割程度の成功率。博識では厳しい。
難	C.Lv 相応の専門知識で3割以下の成功率。博識では基本的に失敗する。

目標値	一般NPCの実力をベースにした知識判定の目安
5	初歩的内容。学んでいれば、知っているのが当然。学んでいなければ、知らないのが当然。
7	専門的内容。学んでいれば、概ね知っている。
10	高度な内容。学院などで専門に学んでいても、知っているとは限らない。
12	かなり高度な内容。その道の研究者なら知っている。学んだだけでは厳しい。
16	極めて高度な内容。その道の第一人者なら知っている、程度。

解錠判定（及び鍵解除判定）の目標値

C.Lv	解錠判定目標値				
	易	やや易	普通	やや難	難
3	8	9	11	15	18
4	9	11	13	17	20
5	10	13	15	22	25
6	11	15	17	24	27
7	12	17	20	30	32
8	13	19	22	32	34
9	14	21	24	34	36
10	15	23	26	36	40

難易度	PCのC.Lvをベースにした解錠判定の目安
易	C.Lv 平均程度の技があれば容易に開けられる。
やや易	C.Lv 相応に優れた技があれば容易に開けられる。
普通	C.Lv 相応に優れた技と盗賊技能があれば容易に開けられる。
やや難	特化した技と盗賊技能があっても、開けられるのは半々程度。
難	特化した技と盗賊技能があっても、開けるのは困難。

目標値	一般 NPC の実力をベースにした知識判定の目安
12	簡易な錠前。駆け出し冒険者でも開けられる程度。
15	普通の錠前。地方の住宅の鍵など。中堅冒険者の斥候要員が開けられる程度。
20	複雑な錠前。王都の住宅の鍵など。専門職か、熟練冒険者の斥候要員なら開けられる程度。
30	かなり複雑な錠前。高位貴族の邸宅の鍵など。専用の鍵以外で開けるのは困難。
40	極めて複雑な錠前。労力惜しまぬ職人の全力。専用の鍵以外で開けるのは困難。

◇4-5. 追加エネミーデータ

ゴブリンシャーマン (狂妖祭司)		K40	C.Lv 5	B.Lv 4	M.Lv 7						
HP42 MP51 物防3 魔防7 行動15 回避5		生6	力3	技1	速5	魔量6	魔力8	魔技5	魔速6		
神官に近い役割を担い、仲間を炎から守る狂妖精。 崇める対象は一般に神族とされるものではなく、水系の魔物であることが多い。								種族：偽人／妖精			
								知能：低い			
								狂妖精語			
魚骨の杖 : 両手杖 重量1 命中2 威力0											
■弱点(火) ■耐性(水) ■術式感知Lv2 ◇高速詠唱Lv1 ◇ガードミスト											
○プロテクション(火) ○ヒールミスト ○ウオッシュ											
○通常攻撃	命中 3	威力 0	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -		
命中詳細 技[1]+武器[2]				威力詳細 [0]+武器[0]							
○スナイブ(水)	命中 10	威力 8	消費 MP7	詠唱 9	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 [水]	矢弾 -		
命中詳細 魔技×2[10]				威力詳細 魔力[8]							
○シャワー(水)	命中 5	威力 8	消費 MP10	詠唱 9	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [水]	矢弾 -		
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力[8]							
戦利品: 4~5 粘液×5 6~8 変油 9~11 青の魔素×5 12 白の魔素											

ノーブルゴブリン (狂妖貴族)		K52	C.Lv 7	B.Lv 7	M.Lv 7						
HP66 MP46 物防4 魔防7 行動17 回避5		生9	力7	技5	速5	魔量5	魔力9	魔技7	魔速5		
凶悪な火の魔術を習得し、火を恐れる狂妖精達を支配する狂妖精。 抜く魔術はとにかく派手なものを好み、手加減知らず。								種族：偽人／妖精			
								知能：低い			
								大陸公用語／狂妖精語			
狂妖精の宝剣 : 両手剣 重量5 命中2 威力8											
■弱点(火) ■術式感知Lv2 ■悪運Lv1, Lv2 ◇追加詠唱Lv1 ◇拡張魔術Lv3 ○トーチ ○攻撃指示Lv2											
○通常攻撃	命中 7	威力 8	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -		
命中詳細 技[5]+武器[2]				威力詳細 [0]+武器[8]							
○シッケル(火)	命中 12	威力 18	消費 MP9	詠唱 2	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [火]	矢弾 -		
命中詳細 技+魔技[12]				威力詳細 魔力×2[18]							
○フレア	命中 12	威力 21	消費 MP20	詠唱 27	射程 0-5	範囲 隣接2	対象 全	属性 [火]	矢弾 -		
命中詳細 魔技+5[12]				威力詳細 魔力×3[27]							
○必殺Lv3	命中 12	威力 22	消費 HP30	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -		
命中詳細 技×2[10]+武器[2]				威力詳細 カ×2[14]+武器[8]							
戦利品: 4~6 赤の魔素×5 7~8 輝石 9~10 銅 11~12 銀											

ゴブリンプリースト (狂妖祭長)		K52	C.Lv 7	B.Lv 5	M.Lv 8						
HP63 MP64 物防4 魔防9 行動17 回避7		生9	力4	技1	速7	魔量8	魔力9	魔技6	魔速8		
特に知性と信仰心が高く、冷気を操ることに長けた狂妖精。 しかし、崇める対象は神族ではなく魔物なのは相変わらず。								種族：偽人／妖精			
								知能：普通			
								大陸公用語／狂妖精語			
怪魚の杖 : 両手杖 重量1 命中0 威力0 魔法威力3											
■弱点(火) ■耐性(水) ■術式感知Lv2 ◇高速詠唱Lv1, Lv2, Lv3 ◇ガードミスト ◇ハイエンチャント(冷)											
○プロテクション(火) ○クーリングエリア ○アウェイクン ○リスタミス ト ○エアヒールミスト											
○スナイブ(冷)	命中 12	威力 12	消費 MP7	詠唱 9	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 [冷]	矢弾 -		
命中詳細 魔技×2[12]				威力詳細 魔力[9]+武器[3]							
○シャワー(水)	命中 6	威力 12	消費 MP10	詠唱 9	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [水]	矢弾 -		
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力[9]+武器[3]							
戦利品: 4~6 青の魔素×5 7~8 輝石 9~10 重布 11~12 ゲル											

ゴブリンジェネラル (狂妖将)		K68	C.Lv 9	B.Lv 12	M.Lv 6								
HP96	MP53	物防 13	魔防 4	行動 25	回避 8	生 12	力 14	技 12	速 8	魔量 7	魔力 7	魔技 4	魔速 4
狂妖騎士や狂妖貴族を多数引き連れて、戦略的な略奪行為を指示する狂妖精の将軍。 武力の示威行動や馬鹿騒ぎを好む。											種族：偽人/妖精		
											知能：低い		
											大陸公用語(片言)/ 狂妖精語		
歪な長剣 : 両手剣 重量 7 命中 3 威力 7													
■弱点(火) ■恐慌耐性 Lv1, Lv2, Lv3 ■疾走 Lv1, Lv2, Lv3 ■武器技能(剣) ☆返し ◇闘気 Lv3 ◇迎撃姿勢 ○咆哮 Lv2 ○攻撃指示 Lv3 ○防御指示 Lv3													
○通常攻撃	命中 15	威力 14	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[12]+武器[3]					威力詳細 [0]+力÷2[7]+武器[7]								
○必殺 Lv3	命中 27	威力 42	消費 HP30	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技×2[24]+武器[3]					威力詳細 力×2[28]+力÷2[7]+武器[7]								
戦利品: 3~5 銅 6~9 黄の魔素×10 10~11 魔牙 12 黒の魔素													

ゴブリンロード (狂妖公)		K96	C.Lv 12	B.Lv 14	M.Lv 11								
HP132	MP73	物防 14	魔防 12	行動 36	回避 12	生 18	力 10	技 13	速 12	魔量 8	魔力 15	魔技 10	魔速 10
火と水の両方の魔術を習得し、狂妖精達から英雄視される狂妖精の支配者。 剣術も嗜み、人並み以上の知性を併せ持つ。											種族：偽人/妖精		
											知能：普通		
											大陸公用語/狂妖精語		
狂妖精の偽聖剣 : 片手剣 重量 1 命中 2 威力 5													
■弱点(火) ■疾走 Lv1, Lv2, Lv3 ■武器技能(剣) ■無反動詠唱 ☆返し ◇ハイエンチャント(火) ◇ガードミスト ○ヒールミスト ○貴種の号令													
○通常攻撃	命中 15	威力 10	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[13]+武器[2]					威力詳細 [0]+力÷2[5]+武器[5]								
○必殺 Lv3	命中 28	威力 30	消費 HP30	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技×2[26]+武器[2]					威力詳細 力×2[20]+力÷2[5]+武器[5]								
○フレア	命中 15	威力 45	消費 MP20	詠唱 27	射程 0-5	範囲 隣接 2	対象 全	属性 [火]	矢弾 -				
命中詳細 魔技+5[15]					威力詳細 魔力×3[45]								
戦利品: 5~8 銀 9~10 金 11 斑力銅 12 虹の魔素													

レッドボア				K35	C.Lv 5	B.Lv 7	M.Lv 3						
HP66	MP24	物防8	魔防2	行動17	回避6	生9	力7	技4	速6	魔量3	魔力4	魔技1	魔速1
高密度魔素から生まれた体毛の赤い暴れ猪。気性が荒く、縄張り意識が非常に強い。一度暴走すると自分か相手が倒れるまで収まらない。											種族：獣		
											知能：低い		
											言語なし		
長大な牙：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5													
■弱点(土) ■武器技能(格闘) ■疾走Lv1, Lv2 ◇連続攻撃Lv2													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	4	9	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[4]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]									
○急襲Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	9	9	HP4	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 速+3[9]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]									
○回転攻撃Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	4	12	HP7	-	1	隣接1	自以外	-	-	-			
命中詳細 技[4]+武器[0]				威力詳細 [3]+力÷2[4]+武器[5]									
戦利品： 3~5 毛皮×4 6~8 革×3 9~11 緑の魔素×5 12 魔牙													

ブラッディボア				K50	C.Lv 7	B.Lv 9	M.Lv 4						
HP87	MP37	物防11	魔防3	行動23	回避8	生12	力10	技6	速8	魔量5	魔力5	魔技2	魔速2
体毛が血に染まり、人肉の味を覚えたレッドボア。人を喰らうことが自身の進化に繋がると悟り、人を侵入者ではなく獲物と見なすようになった。											種族：獣		
											知能：低い		
											言語なし		
長大な牙：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5													
■弱点(土) ■耐性(風) ■武器技能(格闘) ■疾走Lv1, Lv2 ■強行突破Lv1, Lv2 ◇連続攻撃Lv3													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	10	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[6]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+武器[5]									
○急襲Lv3	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	16	10	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 速×2[16]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+武器[5]									
○回転攻撃Lv3	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	20	HP10	-	1	隣接2	自以外	-	-	-			
命中詳細 技[6]+武器[0]				威力詳細 力[10]+力÷2[5]+武器[5]									
戦利品： 3~4 硬革×2 5~7 緑の魔素×5 8~10 重革 11~12 魔牙													

キラールベア				K48	C.Lv 6	B.Lv 10	M.Lv 3						
HP90	MP34	物防14	魔防3	行動16	回避5	生12	力15	技5	速5	魔量5	魔力4	魔技1	魔速1
高密度魔素から生まれた屈強な熊。闘いに飢えており、人を見れば襲い掛かってくる。外見通りに筋肉が発達していて途轍もない怪力を発揮する。											種族：獣		
											知能：低い		
											言語なし		
熊の剛腕：格闘(肉体) 重量10 命中0 威力10													
■弱点(火) ■暗視 ■武器技能(格闘) ◇闘気Lv2													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	18	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[5]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+武器[10]									
○薙ぎ払いLv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	18	HP3	-	1	左右1	全	-	-	-			
命中詳細 技[5]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+武器[10]									
○全力攻撃Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	3	33	HP3	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技-2[3]+武器[0]				威力詳細 力[15]+力÷2[8]+武器[10]									
○必殺Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	10	18	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技×2[10]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+武器[10]									
戦利品： 4~5 硬革 6~8 赤の魔素×5 9~11 重革 12 黒の魔素													

ダークベアー				K72	C.Lv 9	B.Lv 13	M.Lv 6						
HP114	MP58	物防18	魔防8	行動25	回避8	生15	力20	技8	速8	魔量8	魔力8	魔技1	魔速4
幾多の殺戮を積み重ね、完全に魔獣化したキラーベアー。 補助魔術を使いこなす知恵を得た戦闘狂で、全力の一撃は竜族に劣らない。											種族：魔獣/獣		
											知能：低い		
											言語なし		
闇龍の剛腕：格闘(肉体) 重量10 命中0 威力10													
■弱点(火) ■強耐性(闇) ■魔力視 ■危険察知Lv1, Lv2 ■武器技能(格闘) ■名人技能(格闘) ◇闘気Lv3 ◇ウィンドアシスト ◇オーバーヒート ◇ハイエンチャント(闇) ○咆哮Lv3													
○通常攻撃	命中 8	威力 30	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[8]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[10]+力÷2[10]+武器[10]									
○薙ぎ払いLv3	命中 8	威力 50	消費 HP7	詠唱 -	射程 1	範囲 左右2	対象 全	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[8]+武器[0]				威力詳細 力[20]+力÷2[10]+力÷2[10]+武器[10]									
○全力攻撃Lv3	命中 2	威力 90	消費 HP8	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技-6[2]+武器[0]				威力詳細 力×3[60]+力÷2[10]+力÷2[10]+武器[10]									
○必殺Lv1	命中 16	威力 30	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技×2[16]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[10]+力÷2[10]+武器[10]									
戦利品： 3~6 重革 7~8 赤の魔素×8 9~10 黒の魔素 11~12 魔革													

コープスピッカー				K17	C.Lv 3	B.Lv 3	M.Lv 2						
HP14	MP16	物防2	魔防2	行動15	回避6	生1	力2	技1	速6	魔量2	魔力3	魔技1	魔速1
高密度魔素の影響を受けた死肉を喰らう中型の鳥。 基本的に臆病な性格だが、群れになると行動が大胆になり、弱い生物を襲い始める。											種族：鳥		
											知能：低い		
											言語なし		
鋭い嘴：格闘(肉体) 重量2 命中0 威力2													
■弱点(火) ■弱点(冷) ■弱点(雷) ■飛行能力 ■疾走Lv1 ■特効『不死者』 ◇上空飛行													
○通常攻撃	命中 1	威力 2	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[2]									
○牽制攻撃Lv1	命中 1	威力 2	消費 MP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[2]									
○急襲Lv1	命中 6	威力 2	消費 HP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 速[6]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[2]									
戦利品： 4~5 繊維 6~8 緑の魔素 9~10 木片×2 11~12 緑の魔素×2													

ダガーバット				K25	C.Lv 4	B.Lv 4	M.Lv 3						
HP27	MP24	物防3	魔防2	行動18	回避7	生3	力3	技3	速7	魔量3	魔力4	魔技1	魔速1
高密度魔素から生まれた鋭利な爪を持つ蝙蝠。洞窟や暗所に潜み、縄張り意識は強い。 訪れた侵入者には奇襲を仕掛けて一気に仕留めようとする。											種族：鳥/小動物		
											知能：低い		
											言語なし		
鋭利な爪：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力1													
■弱点(火) ■弱点(冷) ■弱点(風) ■弱点(光) ■弱点(雷) ■耐性(闇) ■飛行能力 ■暗視 ◇連続攻撃Lv1													
○通常攻撃	命中 3	威力 1	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[3]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○急襲Lv1	命中 7	威力 1	消費 HP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 速[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○急襲Lv2	命中 10	威力 1	消費 HP4	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 速+3[10]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
戦利品： 3~4 獣牙×2 5~6 緑の魔素×2 7~9 獣牙×4 10~12 緑の魔素×4													

ブルークロウ				K34	C.Lv 5	B.Lv 5	M.Lv 4						
HP40	MP37	物防6	魔防3	行動21	回避8	生5	力6	技1	速8	魔量5	魔力5	魔技1	魔速3
高密度魔素から生まれた青いカラス。知能は高く、下位の魔物を従えることもある。 肉食にして貪欲であり、自分より大きな獲物を狩ろうとする。											種族：鳥		
											知能：普通		
											言語なし		
鋭利な鉤爪：格闘(肉体) 重量4 命中0 威力4													
■弱点(火) ■弱点(雷) ■弱点(光) ■飛行能力 ■疾走Lv1, Lv2 ◇上空飛行 ○攻撃指示Lv1													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	1	4	-	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[4]									
○牽制攻撃Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	1	4	MP2	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[4]									
○急襲Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	8	4	HP2	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 速[8]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[4]									
○急襲Lv3	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	16	4	HP10	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 速×2[16]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[4]									
戦利品： 4~6 毛糸玉 7~8 青の魔素×2 9~11 緑の魔素×3 12 輝石													

ブラッディレイブン				K50	C.Lv 7	B.Lv 8	M.Lv 5						
HP74	MP45	物防10	魔防4	行動27	回避10	生10	力10	技1	速10	魔量6	魔力7	魔技1	魔速5
人と魔物を狩り続け、その肉を喰らい続けて羽毛が血色に染まったブルークロウ。 肉体は大柄に変異し、簡易な補助魔術の行使も可能になった。											種族：鳥/魔獣		
											知能：高い		
											言語は環境による		
鋭利な鉤爪：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5													
■弱点(雷) ■飛行能力 ■疾走Lv1, Lv2 ◇連続攻撃Lv3 ◇上空飛行 ◇ウィンドアシスト ○攻撃指示Lv2													
○牽制攻撃Lv3	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	1	5	MP6	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[5]									
○急襲Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	10	5	HP2	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 速[10]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[5]									
○急襲Lv3	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	20	5	HP10	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 速×2[20]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[5]									
戦利品： 4~5 輝石 6~8 緑の魔素×4 9~11 銀 12 黒の魔素													

シルバーホーク				K72	C.Lv 9	B.Lv 8	M.Lv 11	LB1					
HP84	MP63	物防8	魔防7	行動33	回避12	生12	力6	技1	速12	魔量6	魔力10	魔技10	魔速15
銀色の羽毛に覆われた鷹。魔獣の一つとしても数えられるが、気性は荒い。 かつて上位冒険者《銀羽根》はこの魔物を倒せる実力者を指した。											種族：鳥/霊獣		
											知能：普通		
											言語なし		
銀色の鉤爪：格闘(肉体) 重量4 命中0 威力6													
■耐性(雷) ■飛行能力 ■疾走Lv1, Lv2, Lv3 ■空間把握 ■無反動詠唱 ◇上空飛行 ◇ウィンドアシスト													
○急襲Lv3	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	24	6	HP10	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 速×2[24]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[6]									
○ライトニング	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	15	20	MP12	15	1-7	-	1	[雷]	-				
命中詳細 魔技+5[15]				威力詳細 魔力×2[20]									
○サンダーストーム	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	15	30	MP20	27	0-5	隣接2	全	[雷]	-				
命中詳細 魔技+5[15]				威力詳細 魔力×3[30]									
戦利品： 3~4 緑の魔素×4 5~6 緑の魔素×7 7~9 銀 10~12 白の魔素													

ヒボグリフ				K48	C.Lv 6	B.Lv 9	M.Lv 4						
HP77	MP47	物防15	魔防7	行動18	回避6	生10	力10	技7	速6	魔量7	魔力6	魔技1	魔速1
鷲の翼と上半身、馬の下半身を併せ持つ魔獣。頑強な肉体を持ち、空を駆けるようにして飛ぶ事ができる。それなりに知性もあるが、傲慢でもある。											種族：魔獣／鳥		
											知能：低い		
											言語なし		
頑強な鉤爪：格闘(肉体) 重量6 命中-1 威力8													
■弱点(雷) ■飛行能力 ■疾走Lv1, Lv2 ■強行突破Lv1, Lv2 ■武器技能(格闘)													
○通常攻撃	命中 6	威力 13	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[7]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+武器[8]									
○強打 Lv1	命中 6	威力 16	消費 HP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[7]+武器[-1]				威力詳細 [3]+力÷2[5]+武器[8]									
○全力攻撃 Lv1	命中 4	威力 23	消費 HP3	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技-2[5]+武器[-1]				威力詳細 力[10]+力÷2[5]+武器[8]									
戦利品： 3~5 毛糸玉 6~9 緑の魔素×3 10~11 重革 12 黒の魔素													

グリフォン				K64	C.Lv 8	B.Lv 11	M.Lv 5						
HP103	MP55	物防21	魔防8	行動24	回避8	生14	力14	技8	速8	魔量8	魔力8	魔技1	魔速3
鷲の翼と上半身、獅子の下半身を併せ持つ魔獣。ヒボグリフよりも頑強な肉体を持ち、空を駆けるようにして飛ぶ事ができる。知性は高く、傲慢。											種族：魔獣／鳥		
											知能：普通		
											言語なし		
頑強な鉤爪：格闘(肉体) 重量10 命中0 威力10													
■弱点(雷) ■飛行能力 ■疾走Lv1, Lv2, Lv3 ■強行突破Lv1, Lv2, Lv3 ■武器技能(格闘)													
◇上空飛行 ◇ウィンドアシスト													
○通常攻撃	命中 8	威力 17	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[8]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[7]+武器[10]									
○強打 Lv2	命中 8	威力 34	消費 HP4	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[8]+武器[0]				威力詳細 力+3[17]+力÷2[7]+武器[10]									
○全力攻撃 Lv2	命中 4	威力 45	消費 HP6	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技-4[4]+武器[0]				威力詳細 力×2[28]+力÷2[7]+武器[10]									
戦利品： 3~5 毛糸玉 6~9 緑の魔素×3 10~11 重革 12 黒の魔素													

キラーフィッシュ				K18	C.Lv 3	B.Lv 3	M.Lv 2						
HP14	MP11	物防2	魔防2	行動15	回避6	生1	力3	技1	速6	魔量1	魔力4	魔技1	魔速1
高密度魔素の影響を受けた凶暴な怪魚。水辺に近寄った生物に跳び付き、喰い付こうとするが、あくまでも魚である。陸地に上がるとまともに行動できない。											種族：魚		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
鋭い牙：格闘(肉体) 重量3 命中0 威力3													
■弱点(火) ■弱点(冷) ■弱点(雷) ■虚弱(水中以外) ■耐性(水) ■水棲													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	1	3	-	-	1	-	1			-			
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[3]									
○急襲 Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	3	HP2	-	1	-	1			-			
命中詳細 速[6]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[3]									
戦利品： 4~5 貝殻 6~8 青の魔素 9~10 貝殻×2 11~12 青の魔素×2													

テラーフィッシュ				K38	C.Lv 5	B.Lv 5	M.Lv 6						
HP30	MP43	物防4	魔防3	行動21	回避8	生3	力5	技1	速8	魔量5	魔力5	魔技5	魔速6
攻撃魔術が使用可能なキラーフィッシュの変異種。脅威度は格段に上がっているが、相変わらず陸地ではまともに行動できない魚類。											種族：魚/魔獣		
											知能：低い		
											言語なし		
鋭い牙：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5													
■弱点(火) ■弱点(冷) ■弱点(雷) ■虚弱(水中以外) ■耐性(水) ■水棲													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	1	5	-	-	1	-	1			-			
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[5]									
○急襲 Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	8	5	HP2	-	1	-	1			-			
命中詳細 速[8]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[5]									
○アロー(水)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	[水]	矢弾			
	5	5	MP3	3	1-3	-	1			-			
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力[5]									
○テラー	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	[闇]	矢弾			
	5	10	MP12	12	1-5	-	1			-			
命中詳細 魔技[5]				威力詳細 魔力×2[10]									
戦利品： 4~5 貝殻×2 6~8 青の魔素×2 9~11 青の魔素×3 12 輝石													

ヒュージクラブ				K50	C.Lv 7	B.Lv 10	M.Lv 3						
HP80	MP24	物防20	魔防1	行動15	回避4	生10	力16	技8	速4	魔量3	魔力7	魔技1	魔速1
高密度魔素の中から生まれた巨大な蟹。全身は硬い甲殻に覆われており、刃物が通りにくい。魔術には弱い。ハサミは非常に力強く、近付くのは危険。											種族：魚		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
甲殻の鉄：格闘(肉体) 重量12 命中-3 威力18													
■弱点(火) ■弱点(冷) ■弱点(雷) ■耐性(水) ■水棲 ■武器技能(格闘) ◇反撃姿勢 ○防御専念Lv3													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	26	-	-	1	-	1			-			
命中詳細 技[8]+武器[-3]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+武器[18]									
○必殺 Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	13	42	HP20	-	1	-	1			-			
命中詳細 技×2[16]+武器[-3]				威力詳細 力[16]+力÷2[8]+武器[18]									
戦利品： 4~5 貝殻×6 6~8 青の魔素×4 9~10 黄の魔素×6 12 ゲル													

パープリーール				K52	C.Lv 7	B.Lv 5	M.Lv 8						
HP43	MP44	物防 2	魔防 3	行動 23	回避 10	生 5	力 1	技 7	速 8	魔量 4	魔力 7	魔技 10	魔速 10
雷撃を扱う紫色のウナギ。臆病であるが故に、見慣れない存在に対して攻撃的になる。 水中で遭遇すると非常に危険だが、陸地にあっても油断はできない脅威の魔物。											種族：魚／魔獣		
											知能：低い		
											言語なし		
放電器官：格闘(肉体) 重量 1 命中 0 威力 0 魔法威力 6													
■弱点(火) ■弱点(冷) ■虚弱(水中以外) ■耐性(水) ■強耐性(雷) ■水棲 ■暗視 ■疾走Lv1 ■無反動詠唱 ◇追加詠唱Lv2													
○通常攻撃	命中 7	威力 0	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[0]									
○牽制攻撃 Lv2	命中 7	威力 0	消費 MP4	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[0]									
○ショック	命中 7	威力 6	消費 MP2	詠唱 5	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [雷]	矢弾 -				
命中詳細 技[7]				威力詳細 [0]+武器[6]									
○ライトニング	命中 15	威力 20	消費 MP12	詠唱 15	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 [雷]	矢弾 -				
命中詳細 魔技+5[15]				威力詳細 魔力×2[14]+武器[6]									
戦利品： 4~5 粘液×6 6~8 青の魔素×4 9~10 赤の魔素×6 12 ゲル													

ヘルアリゲーター				K72	C.Lv 9	B.Lv 14	M.Lv 5						
HP142	MP45	物防 20	魔防 4	行動 21	回避 6	生 20	力 20	技 9	速 6	魔量 6	魔力 9	魔技 1	魔速 1
高密度魔素の影響を受けた凶暴なワニ。普段は水底に隠れ潜み、獲物が近寄るのを待っている。 動きは比較的緩慢だが力は強く、一度噛まれればヒトの防具などは意味をなさない。											種族：魚／獣		
											知能：低い		
											言語なし		
破碎の魔牙：格闘(肉体) 重量 14 命中-3 威力 20													
■弱点(火) ■弱点(冷) ■弱点(雷) ■耐性(水) ■水棲 ■暗視 ■武器技能(格闘) ■名人技能(格闘) ■盗賊技能Lv1, Lv2 ■強行突破Lv1, Lv2 ◇闘気Lv3 ☆破魔の闘気													
○通常攻撃	命中 6	威力 40	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[9]+武器[-3]				威力詳細 [0]+力÷2[10]+力÷2[10]+武器[20]									
○震撃 Lv3	命中 3	威力 60	消費 HP24	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技-3[6]+武器[-3]				威力詳細 力[20]+力÷2[10]+力÷2[10]+武器[20]									
戦利品： 3~6 重革 7~8 青の魔素×8 9~10 黒の魔素 11~12 魔革													

キラーズパイダー				K30	C.Lv 4	B.Lv 5	M.Lv 3						
HP40	MP29	物防5	魔防2	行動10	回避3	生5	力5	技7	速3	魔量4	魔力4	魔技1	魔速1
高密度魔素の中から生まれた毒蜘蛛。人の拳大の大きさであり、移動速度は速い。食欲旺盛で獲物を選ばず、巣で待ち伏せすることなく彷徨う。											種族：虫		
											知能：低い		
											言語なし		
鋭利な牙：格闘(肉体) 重量3 命中0 威力3													
■弱点(水) ■暗視 ■疾走 Lv1													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	7	3	-	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[7]+武器[0]					威力詳細 [0]+武器[3]								
○毒牙 Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	7	3	HP5	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[7]+武器[0]					威力詳細 [0]+武器[3]								
○必殺 Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	14	3	HP10	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[7]+武器[0]					威力詳細 [0]+武器[3]								
戦利品： 3~6 獣毛×3 7~8 黄の魔素×3 9~10 木片×4 11~12 黄の魔素×6													

ヒューズパイダー				K44	C.Lv 6	B.Lv 8	M.Lv 3						
HP74	MP34	物防10	魔防3	行動16	回避5	生10	力10	技7	速5	魔量5	魔力5	魔技1	魔速1
大型犬ほどの大きさまで成長した獠猛なキラーズパイダー。いまだ巣を張ることは稀であり、魔窟内を闊歩しては行く先々で獲物を食らう。											種族：虫/巨大虫		
											知能：低い		
											言語なし		
鋭利な牙：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5													
■弱点(水) ■暗視 ■疾走 Lv1, Lv2 ■恐慌耐性 Lv1													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	7	5	-	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[7]+武器[0]					威力詳細 [0]+武器[5]								
○毒牙 Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	7	15	HP10	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[7]+武器[0]					威力詳細 力[10]+武器[5]								
○必殺 Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	14	15	HP20	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技×2[14]+武器[0]					威力詳細 力[10]+武器[5]								
○薙ぎ払い Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	7	8	HP5	-	1	左右1	全	物	-				
命中詳細 技[7]+武器[0]					威力詳細 [3]+武器[5]								
戦利品： 4~5 木片×4 6~9 黄の魔素×4 10~11 魔牙 12 黒の魔素													

キラーマンティス				K48	C.Lv 6	B.Lv 10	M.Lv 3						
HP90	MP34	物防10	魔防3	行動10	回避2	生12	力8	技15	速2	魔量5	魔力4	魔技1	魔速1
高密度魔素から生まれた、もしくは高密度魔素によって変異した人よりも大きなカマキリ。食欲旺盛で他の巨大虫や獣だけでなく人も食料と見なす。											種族：虫/巨大虫		
											知能：低い		
											言語なし		
鋭利な前肢：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力3													
■弱点(水) ■二刀流 ■盗賊技能 Lv1, Lv2 ■特効『巨大虫』													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	15	3	-	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技[15]+武器[0]					威力詳細 [0]+武器[3]								
○必殺 Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾				
	30	3	HP10	-	1	-	1	物	-				
命中詳細 技×2[30]+武器[0]					威力詳細 [0]+武器[3]								
戦利品： 4~5 変油 6~8 黄の魔素×5 9~11 変油×2 12 黒の魔素													

ゴースト				K16	C.Lv 2	B.Lv 2	M.Lv 3			
HP6 MP14 物防7 魔防1 行動6 回避2				生1 力1 技1 速2 魔量1 魔力1		魔技4 魔速5				
魔窟中の高密度魔素を由来とする人型の魔力体。 死者の歪んだ思念で形作られることもある。生者に対して攻撃的だが、思考は曖昧。							種族：悪霊／不死者			
							知能：かなり低い			
							大陸公用語			
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0										
■弱点(火) ■弱点(光) ■耐性(闇) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『闇』 ■足止Lv1 ■強行突破Lv1										
◇レジスト(闇)										
○マナスクラッチ	命中 1	威力 2	消費 MP4	詠唱 5	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -	
命中詳細 技[1]				威力詳細 魔力[1]						
○フィア二	命中 4	威力 0	消費 MP3	詠唱 4	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -	
命中詳細 魔技[4]				威力詳細 [0]						
戦利品： 3~6 2K 7~9 4K 9~10 8K 11~12 緑の魔素										

スペクター				K32	C.Lv 4	B.Lv 3	M.Lv 6			
HP14 MP28 物防9 魔防1 行動14 回避5				生2 力1 技1 速5 魔量2 魔力5		魔技6 魔速10				
恐霊とも呼ばれる強い力を持ったゴースト。 思考は多少明確になってはいるが、生者に対する攻撃性も増しており危険度は高い。							種族：悪霊／不死者			
							知能：低い			
							大陸公用語			
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法威力2										
■弱点(火) ■弱点(光) ■耐性(闇) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『闇』 ■足止Lv1 ■強行突破Lv1										
◇レジスト(闇) ◇追加詠唱Lv1 ◇拡張魔術Lv1										
○フィア一	命中 6	威力 2	消費 MP3	詠唱 4	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -	
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 [0]+武器[2]						
○パニック	命中 6	威力 2	消費 MP7	詠唱 10	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [闇]	矢弾 -	
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 [0]+武器[2]						
戦利品： 3~7 10K 8~9 緑の魔素×2 10~11 緑の魔素×3 12 黒の魔素										

エルダーゴースト				K40	C.Lv 5	B.Lv 1	M.Lv 9			
HP3 MP67 物防39 魔防0 行動7 回避0				生1 力1 技1 速1 魔量8 魔力9		魔技7 魔速12				
強い悔恨により、長きに渡って現世に存在する凶悪な死霊。 周囲の悪霊を束ねるだけでなく、魔力の少ない生物を狂わせ、手駒にすることもある。							種族：悪霊／不死者			
							知能：低い			
							大陸公用語			
魔力体：格闘(肉体) 重量0 命中0 威力0 魔法威力1										
■弱点(火) ■弱点(光) ■耐性(闇) ■強耐性(闇) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『闇』										
■鈍足 ☆魔の転換者 ◇レジスト(闇) ◇精密詠唱Lv1,Lv2 ○攻撃指示Lv1										
○マナスクラッチ	命中 1	威力 10	消費 MP4	詠唱 5	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -	
命中詳細 技[1]				威力詳細 魔力[9]+武器[1]						
○ディブレーション	命中 7	威力 1	消費 MP7	詠唱 10	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [闇]	矢弾 -	
命中詳細 魔技[7]				威力詳細 [0]+武器[1]						
○パニック	命中 7	威力 1	消費 MP7	詠唱 10	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [闇]	矢弾 -	
命中詳細 魔技[7]				威力詳細 [0]+武器[1]						
○インファームティ	命中 7	威力 10	消費 MP12	詠唱 12	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -	
命中詳細 魔技[7]				威力詳細 魔力[9]+武器[1]						
戦利品： 3~6 20K 7~8 緑の魔素×3 9~10 緑の魔素×5 11~12 黒の魔素										

イビルウィスパー		K48	C.Lv 6	B.Lv 4	M.Lv 9								
HP32	MP67	物防13	魔防2	行動23	回避6	生5	力3	技1	速6	魔量8	魔力8	魔技10	魔速7
魔窟中の高密度魔素を由来とする人型の魔力体。ゴーストに似るが、高い知性と残虐性を併せ持つ。周囲に悪意ある助言を与え、死者を増やそうとする。											種族：悪霊		
											知能：高い		
											大陸公用語		
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法威力2													
■弱点(冷) ■弱点(光) ■耐性(闇) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『闇』 ■足止Lv1, Lv2 ■強行突破Lv1, Lv2 ■疾走Lv1, Lv2 ■予見Lv1 ■術式感知Lv2 ■移動詠唱Lv2 ■並行詠唱Lv1 ◇レジスト(闇) ◇拡張魔術Lv1 ○ダーク ○リヴァイヴ ○攻撃指示Lv2													
○ディブレーション		命中 10	威力 2	消費 MP7	詠唱 10	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [闇]	矢弾 -			
命中詳細 魔技[10]					威力詳細 [0]+武器[2]								
戦利品： 3~4 粘液 5~8 緑の魔素×4 9 変油 10~12 黒の魔素													

ファントム		K56	C.Lv 7	B.Lv 5	M.Lv 10								
HP35	MP60	物防13	魔防2	行動23	回避8	生5	力3	技1	速8	魔量6	魔力9	魔技10	魔速14
魔術の扱いに長けるゴーストの一種。他の悪霊と同じく生者を恨む傾向が強いものの、比較的落ち着いて話を通じる者もいる。											種族：悪霊/不死者		
											知能：普通		
											大陸公用語		
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法威力2													
■弱点(火) ■弱点(光) ■耐性(冷) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『闇』 ■足止Lv1, Lv2 ■強行突破Lv1, Lv2 ◇レジスト(闇) ◇追加詠唱Lv1 ◇拡張魔術Lv1 ◇対象識別													
○ライフドレイン		命中 10	威力 20	消費 MP7	詠唱 9	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -			
命中詳細 魔技[10]					威力詳細 魔力×2[18]+武器[2]								
○フリージング		命中 15	威力 29	消費 MP12	詠唱 15	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 [冷]	矢弾 -			
命中詳細 魔技+5[15]					威力詳細 魔力×3[27]+武器[2]								
○ディブレーション		命中 10	威力 2	消費 MP7	詠唱 10	射程 1-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [闇]	矢弾 -			
命中詳細 魔技[10]					威力詳細 [0]+武器[2]								
○パニック		命中 10	威力 2	消費 MP7	詠唱 10	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [闇]	矢弾 -			
命中詳細 魔技[10]					威力詳細 [0]+武器[2]								
戦利品： 3~5 30K 6~9 緑の魔素×4 10~11 黒の魔素 12 水晶													

レイス		K64	C.Lv 8	B.Lv 1	M.Lv 15	LB1							
HP3	MP170	物防75	魔防0	行動10	回避0	生1	力1	技1	速1	魔量25	魔力10	魔技10	魔速15
何らかの秘術や終末魔具、高密度魔素の影響によって魔術師から分離した精神体。元となる肉体が生きていれば生霊であり、死んでいれば死霊である。望まずに死霊となった者は、情緒不安定で攻撃性が強い。											種族：悪霊/超越者		
											知能：普通		
											大陸公用語		
特殊魔力体：格闘(肉体) 重量0 命中0 威力0 魔法威力5													
■耐性(水) ■耐性(土) ■耐性(冷) ■強耐性(冷) ■超耐性(冷) ■耐性(闇) ■強耐性(闇) ■超耐性(闇) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『闇』 ■術式感知Lv3 ■魔術知識Lv2 ■種族知識『悪霊』 ☆魔の転換者 ◇上空飛行 ◇レジスト(闇) ◇精密詠唱Lv1, Lv2, Lv3 ◇長距離魔術Lv1, Lv2													
○アロー(属性)		命中 10	威力 15	消費 MP3	詠唱 3	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [属性]	矢弾 -			
命中詳細 魔技[10]					威力詳細 魔力[10]+武器[5]								
○スクール(属性)		命中 10	威力 25	消費 MP20	詠唱 19	射程 0-5	範囲 隣接2	対象 全	属性 [属性]	矢弾 -			
命中詳細 魔技[10]					威力詳細 魔力×2[20]+武器[5]								
○マナブレイク		命中 10	威力 25	消費 MP7	詠唱 9	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -			
命中詳細 魔技[10]					威力詳細 魔力×2[20]+武器[5]								
戦利品： 3~5 40K 6~7 緑の魔素×6 8~10 黒の魔素 11~12 霊糸													

嗺う人形		K64 C.Lv 8		B.Lv 5		M.Lv 12			
HP55 MP81 物防3 魔防10 行動22 回避7		生8 カ3 技1		速7 魔量9 魔力10		魔技10 魔速16			
高度な知性と自我を持つ美しい人形。性格は創り手に似ることが多いが、魔窟生まれの親無きモノは凶悪な嗜虐趣味で踊る人形達を統率する。						種族：魔法生物／人形			
						知能：高い			
						大陸公用語／魔具文明語／悪魔公用語			
人形の手足：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力1									
■耐性(闇) ■魔力視 ■浮遊 ■危険察知 Lv1, Lv2 ■術式感知 Lv2 ■空間把握 ■無反動詠唱 ◇拡張魔術 Lv1 ◇精密詠唱 Lv1, Lv2 ○攻撃指示 Lv2 ○防御指示 Lv2									
○通常攻撃	命中 1	威力 1	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]					
○ディブレーション	命中 10	威力 0	消費 MP7	詠唱 10	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [闇]	矢弾 -
命中詳細 魔技[10]				威力詳細 [0]					
○インファーマティ	命中 10	威力 10	消費 MP12	詠唱 12	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -
命中詳細 魔技[10]				威力詳細 魔力[10]					
○テラー	命中 10	威力 20	消費 MP12	詠唱 12	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -
命中詳細 魔技[10]				威力詳細 魔力×2[20]					
○アサシンシャドウ	命中 40	威力 10	消費 MP20	詠唱 23	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -
命中詳細 魔技×4[40]				威力詳細 魔力[10]					
戦利品： 3~5 重布 6~7 青の魔素×8 8~10 黒の魔素 11~12 聖布									

囁る人形		K64 C.Lv 8		B.Lv 5		M.Lv 12			
HP55 MP81 物防3 魔防8 行動18 回避5		生8 カ3 技1		速5 魔量9 魔力7		魔技13 魔速18			
高度な知性と自我を持つ美しい人形。性格は創り手に似ることが多いが、魔窟生まれの親無きモノは他の人形や知性ある魔物に同調する傾向が強い。						種族：魔法生物／人形			
						知能：高い			
						大陸公用語／魔具文明語／悪魔公用語			
人形の手足：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力1									
■耐性(闇) ■魔力視 ■浮遊 ■危険察知 Lv1, Lv2 ■術式感知 Lv2 ■空間把握 ◇術師の勦 ○エリアヒーリング ○エリアキュア ○リヴァイヴ ○リストア ☆追従 ☆身代わり									
○通常攻撃	命中 1	威力 1	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]					
○マナブレイク	命中 13	威力 14	消費 MP7	詠唱 9	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -
命中詳細 魔技[13]				威力詳細 魔力×2[14]					
○スリープ	命中 8	威力 0	消費 MP15	詠唱 15	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -
命中詳細 魔技-5[8]				威力詳細 [0]					
戦利品： 3~5 重布 6~7 緑の魔素×8 8~10 白の魔素 11~12 聖布									

殴る人形		K80	C.Lv 10	B.Lv 16	M.Lv 5	LB1			
HP148	MP40	物防 13	魔防 2	行動 26	回避 16	生 20 力 30 技 5 速 8 魔量 5 魔力 10 魔技 1 魔速 1			
殺戮に執着する呪われた人形。その原動力となる激情や悔恨は全て依代の維持に充てられ、 驚異的な身体能力を誇るが魔術を扱うことはない。 外見上は真人族に近いが、皮膚に該当する部分には亀裂や罅割れが目立ち、血が滲んでいる。						種族：悪霊／人形 知能：かなり低い 大陸公用語（片言）／ 悪魔公用語（片言）			
呪人形の手足：格闘(肉体) 重量 1 命中 0 威力 5 襦袢の衣類：軽装闘技の防具重量は 0 とする。									
■超耐性(闇) ■生存本能 ■不屈の意思 ■魔力視 ■悪運 Lv1, Lv2, Lv3 ■危険察知 Lv1, Lv2, Lv3 ■恐慌耐性 Lv1, Lv2, Lv3 ■疾走 Lv1, Lv2, Lv3 ■強行突破 Lv1, Lv2, Lv3 ■武器技能(格闘) ■名人技能(格闘) ■軽装闘技 ■二刀流 ☆運命の綻び									
○通常攻撃	命中 15	威力 35	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[5]+軽装闘技(力-1)÷3[10]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[15]+力÷2[15]+武器[5]					
戦利品： 4~6 変油×2 7~9 黒の魔素 10~11 魔草 12 斑力銅									

屠る人形		K96	C.Lv 12	B.Lv 12	M.Lv 13				
HP101	MP104	物防 10	魔防 18	行動 38	回避 15	生 13 力 6 技 13 速 13 魔量 13 魔力 10 魔技 6 魔速 22			
高度な知性と自我を持つ美しい人形。自身の存在意義は狩猟にあると信じている。 魔窟生まれの親無きモノは、自制が効かず淡々とヒトを狩り続けようとする。						種族：魔法生物／人形 知能：高い 大陸公用語／魔具文明語／ 悪魔公用語			
汎用ナイフ：暗器 重量 1 命中 0 威力 5 射程 1-4 所持数 6 猟殺薬『威力 10』×6 ・汎用ナイフの全ては戦闘開始時に猟殺薬『威力 10』が使用されているものとする。 ・消費した汎用ナイフと猟殺薬『威力 10』は、それぞれ非戦闘状態が 1 時間続く毎に 1 つずつ補充されるものとする。 ・通常は両手それぞれに汎用ナイフを装備している（二刀流スキルがないため 1 回の主行動による攻撃は 1 回のみである）									
■超耐性(闇) ■魔力視 ■浮遊 ■疾走 Lv1, Lv2, Lv3 ■危険察知 Lv1, Lv2, Lv3 ■盗賊技能 Lv1, Lv2, Lv3 ■武力の隠蔽 ■魔力の隠蔽 ■覇気の隠蔽 ■上位特効『真人』 ◇ハイエンチャント(闇) ○キュア ○リストア									
○通常攻撃(近接)	命中 13	威力 5	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[13]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[5]					
○必殺 Lv1	命中 26	威力 5	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技×2[26]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[5]					
○通常攻撃(射撃)	命中 13	威力 5	消費 -	詠唱 -	射程 1-4	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 (6)
命中詳細 技[13]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[5]					
○急所狙い Lv2	命中 13	威力 5	消費 MP12	詠唱 -	射程 1-4	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 (6)
命中詳細 技[13]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[5]					
戦利品： 5~8 黒の魔素 9~10 猟殺薬『威力 10』 11 黒魔鉄 12 虹の魔素									

紛れる人形		K12 C.Lv 2		B.Lv 2		M.Lv 1				
HP11 MP8 物防1 魔防1 行動12 回避6		生1 カ1 技1 速5 魔量1 魔力1		魔技1 魔速1						
彷徨い歩く美しい人形。ヒトを見かけるとその荷物に紛れようとする習性がある。 攻撃性はないが、不遇な状況下にあると別の人形に変化することがある。							種族：魔法生物／人形			
							知能：普通			
							言語なし			
布人形の手足：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力-5										
■弱点(火) ■魔力視 ■疾走Lv1										
○通常攻撃		命中 1	威力 -5	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[1]+武器[0]					威力詳細 [0]+武器[-5]					
○紛れる人形		命中 5	威力 -5	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 速[5]+武器[0]					威力詳細 [0]+武器[-5]					
戦利品：2~10 捨て難い人形 11 繊維 12 布										
専用スキルデータ										
○紛れる人形 攻撃スキル(近接) 固有型スキル 消費：- 射程：1 範囲：- 対象：1 命中：速 威力：0 命中時、ダメージを与える代わりに以下の処理を行う。 ・術者は 雑貨『捨て難い人形』に変化する。 ・術者が変化した『捨て難い人形』を対象の所持品に追加する。 ・対象が所持可能重量の超過を起こす場合、対象は『捨て難い人形』以外の物品をその場に落とすかスタン状態になる。										
追加装備品・道具データ										
名称：捨て難い人形 大分類：雑貨 小分類：雑貨 Lv：2 価格：0(市場等による購入不可) 重量：3 備考： 微かに意思を感じられる美しい人形。 所有者が明確ではない状態が続いた時、あるいはこの人形自身が捨てられたと判断した時、 この人形はエネミー『紛れる人形』に変化する。										

レインボースライム				K56	C.Lv 7	B.Lv 9	M.Lv 5						
HP92	MP50	物防52	魔防11	行動13	回避-3	生13	力13	技7	速3	魔量7	魔力7	魔技1	魔速5
あらゆる属性の力を持ち合わせているという虹色の不定形生物。 他のスライムと比べて多芸であり、器用。弱点に乏しい厄介な存在。											種族：魔法生物／不定形		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
虹色の粘液：暗器(肉体) 重量8 命中8 威力0 射程1-2 装填不要 矢弾数無限													
■永続付魔(全) ■鈍足 ■魔力視 ■粘着移動 ■武器技能(暗器) ■足止Lv1, Lv2, Lv3 ■強行突破Lv1, Lv2, Lv3 ■術式感知Lv2 ◇反撃姿勢 ◇撃ち落とし ○報復専念 ○再結合Lv2													
○通常攻撃	命中 15	威力 7	消費 -	詠唱 -	射程 1-2	範囲 -	対象 1	属性 任意	矢弾 無制限				
命中詳細 技[7]+武器[8]				威力詳細 [0]+力÷2[7]+武器[0]									
○全力攻撃 Lv3	命中 9	威力 46	消費 HP8	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 任意	矢弾 -				
命中詳細 技-6[1]+武器[8]				威力詳細 力×3[39]+力÷2[7]+武器[0]									
○乱射 Lv3	命中 15	威力 7	消費 HP16	詠唱 -	射程 1-2	範囲 -	対象 3	属性 任意	矢弾 無制限				
命中詳細 技[7]+武器[8]				威力詳細 [0]+力÷2[7]+武器[0]									
戦利品： 2~4 粘液×7 5~8 変油 9~11 輝石×2 12 虹の魔素													

ホワイトスライム				K64	C.Lv 8	B.Lv 11	M.Lv 6						
HP133	MP58	物防70	魔防12	行動10	回避-5	生20	力15	技7	速1	魔量8	魔力7	魔技1	魔速5
光の魔力を帯びた純白の不定形生物。スライム種にしては知能が高く、大人しい部類ではあるが、獲物は獲物として容赦なく捕食する。生命力が非常に強い。											種族：魔法生物／不定形		
											知能：普通		
											言語なし		
白色の粘液：暗器(肉体) 重量10 命中10 威力0 射程1-2 装填不要 矢弾数無限													
■弱点(闇) ■強耐性(光) ■永続付魔(光) ■鈍足 ■魔力視 ■粘着移動 ■武器技能(暗器) ■足止Lv1, Lv2, Lv3 ■術式感知Lv3 ◇集中Lv3 ◇長距離射撃Lv3 ◇再結合Lv3													
○通常攻撃	命中 17	威力 8	消費 -	詠唱 -	射程 1-2	範囲 -	対象 1	属性 光	矢弾 無制限				
命中詳細 技[7]+武器[10]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+武器[0]									
○全力攻撃 Lv3	命中 11	威力 53	消費 HP8	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 光	矢弾 -				
命中詳細 技-6[1]+武器[10]				威力詳細 力×3[45]+力÷2[8]+武器[0]									
○連射 Lv2	命中 17	威力 8	消費 HP8	詠唱 -	射程 1-2	範囲 -	対象 1	属性 光	矢弾 無制限				
命中詳細 技[7]+武器[10]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+武器[0]									
戦利品： 2~3 粘液×8 4~7 変油 8~9 ゲル 10~12 白の魔素													

ブラックスライム				K64	C.Lv 8	B.Lv 11	M.Lv 6						
HP133	MP58	物防70	魔防12	行動10	回避-5	生20	力15	技7	速1	魔量8	魔力7	魔技1	魔速5
闇の魔力を帯びた純白の不定形生物。スライム種にしては知能が高く、大人しい部類ではあるが、獲物は獲物として容赦なく捕食する。生命力が非常に強い。											種族：魔法生物／不定形		
											知能：普通		
											言語なし		
黒色の粘液：暗器(肉体) 重量10 命中10 威力0 射程1-2 装填不要 矢弾数無限													
■弱点(光) ■強耐性(闇) ■永続付魔(闇) ■鈍足 ■魔力視 ■粘着移動 ■武器技能(暗器) ■足止Lv1, Lv2, Lv3 ■術式感知Lv3 ◇集中Lv3 ◇長距離射撃Lv3 ◇再結合Lv3													
○通常攻撃	命中 17	威力 8	消費 -	詠唱 -	射程 1-2	範囲 -	対象 1	属性 闇	矢弾 無制限				
命中詳細 技[7]+武器[10]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+武器[0]									
○全力攻撃 Lv3	命中 11	威力 53	消費 HP8	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 闇	矢弾 -				
命中詳細 技-6[1]+武器[10]				威力詳細 力×3[45]+力÷2[8]+武器[0]									
○連射 Lv2	命中 17	威力 8	消費 HP8	詠唱 -	射程 1-2	範囲 -	対象 1	属性 闇	矢弾 無制限				
命中詳細 技[7]+武器[10]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+武器[0]									
戦利品： 2~3 粘液×8 4~7 変油 8~9 ゲル 10~12 黒の魔素													

アシッドスライム		K72	C.Lv 9	B.Lv 11	M.Lv 8												
HP108 MP84 物防60 魔防18 行動15 回避-3		生15		力15		技9		速3		魔量12		魔力12		魔技1		魔速5	
強酸の身体を持つ不定形生物。色は個体により様々だが赤色や青色が多く、それでいて下位のスライムの色とは微かに異なる。射出される酸液の射程は長く、非常に危険。												種族：魔法生物／不定形					
												知能：低い					
												言語なし					
強酸の粘液：暗器(肉体) 重量10 命中10 威力0 射程1-3 装填不要 矢弾数無限																	
■弱点(雷) ■強耐性(闇) ■永続付魔(水) ■鈍足 ■魔力視 ■粘着移動 ■武器技能(暗器)																	
◇長距離射撃Lv3 ◇高速射撃Lv2 ◇再結合Lv3																	
○通常攻撃		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾							
		19	8	-	-	1-3	-	1	水	無制限							
命中詳細 技[9]+武器[10]					威力詳細 [0]+力÷2[8]+武器[0]												
○全力攻撃 Lv3		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾							
		13	53	HP8	-	1	-	1	水	-							
命中詳細 技-6[3]+武器[10]					威力詳細 力×3[45]+力÷2[8]+武器[0]												
○酸液 Lv2		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾							
		19	20	HP10	-	1-3	-	1	水	無制限							
命中詳細 技[9]+武器[10]					威力詳細 魔力[12]+力÷2[8]+武器[0]												
☆酸の体液		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾							
		特殊	0	-	-	1	-	1	水	-							
命中詳細 カウンター型【直前の被ダメージ(上限44)】					威力詳細 [0]												
戦利品： 2~4 変油 5~7 青の魔素×9 8~9 赤の魔素×14 10~12 白の魔素																	

クリアスライム		K80	C.Lv 10	B.Lv 11	M.Lv 9												
HP83 MP102 物防50 魔防45 行動28 回避3		生10		力15		技10		速9		魔量15		魔力15		魔技1		魔速5	
特定属性を持たない透明な不定形生物。隠密性に優れていて身軽、更には強固な魔法防御を持つなど、スライム種族の中ではかなり異質な希少種。												種族：魔法生物／不定形					
												知能：普通					
												言語なし					
透明な粘液：暗器(肉体) 重量10 命中10 威力0 射程1-3 装填不要 矢弾数無限																	
■鈍足 ■魔力視 ■粘着移動 ■武器技能(暗器) ■名人技能(暗器)																	
■疾走Lv1, Lv2 ■足止Lv1, Lv2, Lv3 ■術式感知Lv3 ■危険察知Lv1, Lv2, Lv3 ■盗賊技能Lv1, Lv2, Lv3																	
◇影撃 ◇再結合Lv3																	
○通常攻撃		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾							
		20	16	-	-	1-3	-	1	物	無制限							
命中詳細 技[10]+武器[10]					威力詳細 [0]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[0]												
○全力攻撃 Lv3		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾							
		14	61	HP8	-	1	-	1	物	-							
命中詳細 技-6[4]+武器[10]					威力詳細 力×3[45]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[0]												
○急所狙い Lv2		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾							
		20	16	MP12	-	1-3	-	1	物	無制限							
命中詳細 技[10]+武器[10]					威力詳細 [0]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[0]												
戦利品： 2~4 200K 5~9 ゲル 10~11 1000K 12 真透晶																	

インプソルジャー		K35	C.Lv 5	B.Lv 6	M.Lv 3								
HP43	MP24	物防 5	魔防 5	行動 19	回避 7	生 5	力 5	技 7	速 7	魔量 3	魔力 6	魔技 1	魔速 1
異世界に棲む小悪魔の兵士。 術師に召喚されることもあれば、高密度魔素による歪みから現れることもある。											種族：悪魔／小悪魔		
											知能：低い		
											悪魔公用語		
小悪魔の槍：両手槍 重量3 命中3 威力0													
■弱点(光) ■耐性(闇) ■魔力視 ■飛行能力 ■疾走 Lv1, Lv2 ■武器技能(槍)													
◇護衛 ◇連続攻撃 Lv1 ☆追従													
○通常攻撃	命中 10	威力 3	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[7]+武器[3]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[0]									
○牽制攻撃 Lv1	命中 10	威力 3	消費 MP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[7]+武器[3]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[0]									
○ランス(闇)	命中 7	威力 12	消費 MP5	詠唱 1	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 技[7]				威力詳細 魔力×2[12]									
戦利品： 3~5 粗鉄×2 6~8 緑の魔素×3 9~11 銅 12 黒の魔素													

インプレンジャー		K45	C.Lv 6	B.Lv 7	M.Lv 5								
HP46	MP35	物防 5	魔防 5	行動 20	回避 7	生 5	力 5	技 10	速 7	魔量 4	魔力 6	魔技 4	魔速 4
異世界に棲む小悪魔の猟兵。 身軽なインプと射撃武器の相性は良く、一度狙われると並みの冒険者では逃げ切れない。											種族：悪魔／小悪魔		
											知能：低い		
											悪魔公用語		
小悪魔の弓：両手弓 重量3 命中0 威力3 射程2-4 装填不要 矢弾数10													
■弱点(光) ■耐性(闇) ■魔力視 ■飛行能力 ■疾走 Lv1, Lv2 ■武器技能(弓) ■盗賊技能 Lv1 ■危険察知 Lv1													
◇精密射撃 Lv1 ◇エンチャント(闇) ☆追従													
○通常攻撃	命中 10	威力 8	消費 -	詠唱 -	射程 2-4	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 (10)				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 [0]+技÷2[5]+武器[3]									
○威嚇射撃 Lv1	命中 10	威力 8	消費 MP2	詠唱 -	射程 2-4	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 (10)				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 [0]+技÷2[5]+武器[3]									
○狙撃 Lv1	命中 13	威力 8	消費 MP2	詠唱 -	射程 2-4	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 (10)				
命中詳細 技+3[13]+武器[0]				威力詳細 [0]+技÷2[5]+武器[3]									
戦利品： 3~5 鉄 6~8 緑の魔素×4 9~10 銅 11~12 黒の魔素													

インプサージェント		K56	C.Lv 7	B.Lv 9	M.Lv 6								
HP62	MP53	物防 7	魔防 7	行動 27	回避 10	生 7	力 7	技 10	速 10	魔量 7	魔力 7	魔技 4	魔速 4
異世界に棲む小悪魔兵の指揮官。指揮官ではあるが、単体でも脅威度は高い。 上位悪魔に信頼されるほどの知性を持ち、火器の扱いにも長ける。											種族：悪魔／小悪魔		
											知能：普通		
											悪魔公用語		
悪魔の短銃：片手火器 重量3 命中0 威力15 射程2-4 装填数6 矢弾数30													
■弱点(光) ■強耐性(闇) ■魔力視 ■飛行能力 ■疾走 Lv1, Lv2 ■武器技能(火器)													
■危険察知 Lv1, Lv2 ■恐慌耐性 Lv1, Lv2 ◇ハイエンチャント(闇) ○攻撃指示 Lv3 ○防御指示 Lv2													
☆追従 ☆高速装填													
○通常攻撃	命中 10	威力 20	消費 -	詠唱 -	射程 2-4	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 6(30)				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 [0]+技÷2[5]+武器[15]									
○威嚇射撃 Lv3	命中 10	威力 20	消費 MP6	詠唱 -	射程 2-4	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 6(30)				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 [0]+技÷2[5]+武器[15]									
○乱射 Lv3	命中 10	威力 20	消費 HP16	詠唱 -	射程 2-4	範囲 -	対象 3	属性 物	矢弾 6(30)				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 [0]+技÷2[5]+武器[15]									
戦利品： 3~4 鉄×2 5~7 緑の魔素×6 8~9 輝石×2 10~12 黒の魔素													

インプキャプテン		K72	C.Lv 9	B.Lv 12	M.Lv 7								
HP81	MP66	物防 10	魔防 10	行動 39	回避 15	生 9	力 10	技 11	速 15	魔量 9	魔力 10	魔技 4	魔速 4
異世界に棲む小悪魔兵の上位統率者。 デーモン種の上級貴族に仕える忠臣であり、下手な上位悪魔よりも高い地位にある。 戦場では後方に悠然と構え、指揮と並行して脅威度の高い敵対者を狙撃する。											種族：悪魔／小悪魔		
											知能：高い		
											大陸公用語／悪魔公用語／ 魔具文明語		
対悪魔用砲台：両手火器 重量 10 命中 7 威力 15 射程 4-9 装填数 1 矢弾数 20													
■弱点(光) ■超耐性(闇) ■魔力視 ■飛行能力 ■武器技能(火器) ■名人技能(火器) ■危険察知 Lv1, Lv2, Lv3 ■恐慌耐性 Lv1, Lv2, Lv3 ■特効『小悪魔』 ■上位特効『悪魔』 ■博識 Lv3 ◇ハイエンチャント(闇) ○攻撃指示 Lv3 ○防御指示 Lv3 ☆高速装填													
○通常攻撃	命中 18	威力 27	消費 -	詠唱 -	射程 4-9	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 1(20)				
命中詳細 技[11]+武器[7]				威力詳細 [0]+技÷2[6]+技÷2[6]+武器[15]									
○急所狙い Lv2	命中 18	威力 27	消費 MP12	詠唱 -	射程 4-9	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 1(20)				
命中詳細 技[11]+武器[7]				威力詳細 [0]+技÷2[6]+技÷2[6]+武器[15]									
○月撃ち	命中 18	威力 60	消費 HP30	詠唱 -	射程 4-9	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 1(20)				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 技×3[33]+技÷2[6]+技÷2[6]+武器[15]									
○サイズ(闇)	命中 15	威力 30	消費 MP13	詠唱 2	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 技+魔技[15]				威力詳細 魔力×3[30]									
戦利品： 3~4 緑の魔素×7 5~8 銀 9~11 黒の魔素 12 黒魔鉄													

グレーターデーモン		K96	C.Lv 12	B.Lv 15	M.Lv 10	LB1							
HP145	MP75	物防 25	魔防 23	行動 38	回避 15	生 20	力 13	技 13	速 13	魔量 9	魔力 9	魔技 9	魔速 10
デーモン種の上位存在。外見は魔人と大差ないが、明らかに異質な雰囲気身を纏う。 “言葉と契約”に従うことを至上の名誉とし、虚言なく契約の穴を突くことも悦びとする。 特筆すべき長所はないが全ての能力が高い水準にあり、時に単独で国を滅ぼすこともある。											種族：悪魔		
											知能：かなり高い		
											大陸公用語／悪魔公用語／ 魔具文明語		
強靱な肉体：格闘(肉体) 重量 9 命中 9 威力 9													
■弱点(光) ■超耐性(闇) ■生への執着 ■獄界の生存者 ■魔力視 ■武器技能(格闘) ■博識 Lv3 ■強者の雰囲気 ■二刀流 ■魔人の翼 ■無反動詠唱 ◇連続攻撃 Lv3 ◇ハイエンチャント(火)													
○通常攻撃	命中 22	威力 16	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[13]+武器[9]				威力詳細 [0]+力÷2[7]+武器[9] (+翼[15])									
○回転攻撃 Lv3	命中 22	威力 29	消費 HP10	詠唱 -	射程 0	範囲 隣接 2	対象 自以外	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[13]+武器[9]				威力詳細 力[13]+力÷2[7]+武器[9] (+翼[15])									
○吸血 Lv1	命中 22	威力 16	消費 HP5	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[13]+武器[9]				威力詳細 [0]+力÷2[7]+武器[9] (+翼[15])									
○ディプレッション	命中 9	威力 0	消費 MP7	詠唱 10	射程 0-3	範囲 隣接 1	対象 全	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[9]				威力詳細 [0] (+翼[15])									
戦利品： 4~8 黒の魔素 9~10 魔革 11 黒魔鉄 12 虹の魔素													

強欲腐体				K40	C.Lv 5	B.Lv 8	M.Lv 3						
HP99	MP39	物防3	魔防1	行動7	回避-1	生15	力7	技6	速1	魔量6	魔力3	魔技1	魔速1
生きた血肉を強欲に追い求める彷徨う死体。神聖な光を見ようとも、例え相手が天敵のような存在であろうとも、食欲優先で怯むことなく突き進む。											種族：不死者		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
不浄な牙：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5													
■弱点(光) ■武器技能(格闘) ■悪運 Lv1, Lv2 ■恐慌耐性 Lv1, Lv2 ◇闘気 Lv2 ◇連続攻撃 Lv2													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	9	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[6]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]									
○吸血 Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	16	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[6]+武器[0]				威力詳細 力[7]+力÷2[4]+武器[5]									
○毒牙 Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	16	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[6]+武器[0]				威力詳細 力[7]+力÷2[4]+武器[5]									
○薙ぎ払い Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	6	9	HP3	-	1	左右1	全	-	-	-			
命中詳細 技[6]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[5]									
戦利品： 5~6 布×2 7~8 青の魔素×4 9~10 布×4 11~12 青の魔素×8													

首苦宿主				K56	C.Lv 7	B.Lv 11	M.Lv 4						
HP123	MP42	物防3	魔防2	行動21	回避3	生18	力10	技7	速7	魔量6	魔力6	魔技1	魔速1
無数の虫に寄生された彷徨う死体。行動の主導権は虫にあり、人ならざる無茶な動きで生者に襲い掛かる。虫は不浄にして猛毒のため要注意。シュクシュクシュ。											種族：不死者/虫		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
不浄な牙：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力8													
不浄な羽虫：暗器(肉体) 重量1 命中0 威力8 射程1-3 装填不要 矢弾数無限													
■弱点(火) ■耐性(光) ■疾走 Lv1, Lv2 ■強行突破 Lv1, Lv2 ◇連続攻撃 Lv2													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	7	8	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[8]									
○吸血 Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	7	18	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[7]+武器[0]				威力詳細 力[10]+武器[8]									
○毒牙 Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	7	18	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[7]+武器[0]				威力詳細 力[10]+武器[8]									
○毒液 Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	7	14	HP10	-	1-3	-	1	-	-	無制限			
命中詳細 技[7]+武器[0]				威力詳細 魔力[6]+武器[8]									
戦利品： 3~5 布×2 6~8 青の魔素×5 9~10 重布 11~12 黒の魔素													

骸骨騎士				K45	C.Lv 6	B.Lv 8	M.Lv 4						
HP74	MP42	物防 14	魔防 3	行動 12	回避 2	生 10	力 8	技 10	速 3	魔量 6	魔力 6	魔技 1	魔速 1
武装した彷徨う白骨の中において特に重装備であり、戦闘能力に優れた個体。 生前は護衛任務に就いていたのか、格上の同類を庇うこともある。											種族：不死者／魔法生物		
											知能：低い		
											言語なし		
無骨な槍：片手槍 重量7 命中-1 威力11													
■弱点(光) ■暗視 ■武器技能(槍) ■足止 Lv1, Lv2 ◇護衛 ○防御専念 Lv2 ☆身代わり													
○通常攻撃		命中 9	威力 15	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -			
命中詳細 技[10]+武器[-1]					威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[11]								
○貫通 Lv1		命中 9	威力 15	消費 HP3	詠唱 -	射程 1	範囲 貫通 1	対象 全	属性 物	矢弾 -			
命中詳細 技[10]+武器[-1]					威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[11]								
○薙ぎ払い Lv1		命中 9	威力 15	消費 HP3	詠唱 -	射程 1	範囲 左右 1	対象 全	属性 物	矢弾 -			
命中詳細 技[10]+武器[-1]					威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[11]								
○必殺 Lv1		命中 19	威力 15	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -			
命中詳細 技×2[20]+武器[-1]					威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[11]								
戦利品： 4~5 鋼 6~8 赤の魔素×4 9~10 鋼×2 11~12 赤の魔素×8													

多頭骸骨兵				K56	C.Lv 7	B.Lv 10	M.Lv 5						
HP100	MP55	物防 17	魔防 4	行動 21	回避 6	生 14	力 8	技 10	速 7	魔量 8	魔力 7	魔技 1	魔速 1
複数の白骨が複雑に絡み合い、異形となった骸骨兵士。 頭も手足も歪な形で増えているが、それらが邪魔になることなく能力が上昇している。											種族：不死者／魔法生物		
											知能：低い		
											言語なし		
無骨な剣：片手剣 重量3 命中-1 威力3 歪んだ剣：片手剣 重量3 命中-1 威力3 古びた剣：片手剣 重量3 命中-1 威力3 錆びた剣：片手剣 重量3 命中-1 威力3													
■弱点(光) ■暗視 ■武器技能(剣) ■二刀流 ◇闘気 Lv2 ◇連続攻撃 Lv1 ☆返し													
○通常攻撃		命中 9	威力 7	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -			
命中詳細 技[10]+武器[-1]					威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[3]								
○薙ぎ払い Lv1		命中 9	威力 7	消費 HP3	詠唱 -	射程 1	範囲 左右 1	対象 全	属性 物	矢弾 -			
命中詳細 技[10]+武器[-1]					威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[3]								
○必殺 Lv1		命中 19	威力 7	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -			
命中詳細 技×2[20]+武器[-1]					威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[3]								
戦利品： 3~5 鋼 6~8 赤の魔素×5 9~10 鋼×2 11~12 黒の魔素													

首無騎士		K72 C.Lv 9		B.Lv 14		M.Lv 5							
HP117	MP55	物防25	魔防2	行動29	回避10	生15	力18	技10	速10	魔量8	魔力8	魔技1	魔速2
首の無い鎧騎士。不死者の中でも上級に位置する魔物だが、「偶発的に死を免れた者の前に現れる」とも言われており、ある種の死神として恐れられる。											種族：不死者		
											知能：普通		
											言語なし		
古びた大槍：片手槍 重量9 命中0 威力9													
■弱点(火) ■弱点(光) ■耐性(闇) ■魔力視 ■恐慌耐性 Lv1, Lv2, Lv3 ■武器技能(槍) ■名人技能(槍) ■疾走 Lv1, Lv2 ■強行突破 Lv1, Lv2, Lv3													
○通常攻撃	命中 10	威力 27	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[9]+力÷2[9]+武器[9]									
○必殺 Lv1	命中 20	威力 27	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技×2[20]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[9]+力÷2[9]+武器[9]									
○貫通 Lv3	命中 10	威力 45	消費 HP7	詠唱 -	射程 1	範囲 貫通2	対象 全	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 力[18]+力÷2[9]+力÷2[9]+武器[9]									
○薙ぎ払い Lv3	命中 10	威力 45	消費 HP7	詠唱 -	射程 1	範囲 左右2	対象 全	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 力[18]+力÷2[9]+力÷2[9]+武器[9]									
○回転攻撃 Lv3	命中 10	威力 45	消費 HP10	詠唱 -	射程 0	範囲 隣接2	対象 自以外	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[10]+武器[0]				威力詳細 力[18]+力÷2[9]+力÷2[9]+武器[9]									
戦利品： 3~5 銅 6~9 黄の魔素×10 10~11 銀 12 黒の魔素													

竜牙兵		K64 C.Lv 8		B.Lv 9		M.Lv 7							
HP87	MP71	物防11	魔防24	行動20	回避6	生12	力10	技8	速6	魔量10	魔力14	魔技1	魔速3
竜の牙を核として創られた骸骨兵。魔窟や遺跡の要所を護る番人として現れることが多いが、上位の魔物や作成者を護衛する者もいる。											種族：魔法生物/人形		
											知能：低い		
											言語なし		
鋼の斧：片手斧 重量7 命中-2 威力12													
■強耐性(闇) ■魔力視 ■恐慌耐性 Lv1, Lv2, Lv3 ■術式感知 Lv2 ■疾走 Lv1, Lv2 ■足止 Lv1, Lv2 ■武器技能(斧) ■名人技能(斧) ◇ハイエンチャント(闇) ◇再結合 Lv3 ◇守護者 ○防衛専念 Lv3 ☆身代わり													
○通常攻撃	命中 6	威力 22	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[8]+武器[-2]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+力÷2[5]+武器[12]									
○薙ぎ払い Lv2	命中 6	威力 25	消費 HP5	詠唱 -	射程 1	範囲 左右1	対象 全	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[8]+武器[-2]				威力詳細 [3]+力÷2[5]+力÷2[5]+武器[12]									
○必殺 Lv2	命中 14	威力 32	消費 HP20	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技×2[16]+武器[-2]				威力詳細 力[10]+力÷2[5]+力÷2[5]+武器[12]									
戦利品： 4~7 赤の魔素×6 8~9 魔牙 10~11 黒の魔素 12 幻牙													

石の番兵		K40	C.Lv 5	B.Lv 7	M.Lv 3								
HP61	MP34	物防 25	魔防 3	行動 7	回避-2	生 8	力 12	技 7	速 1	魔量 5	魔力 5	魔技 1	魔速 1
兵士を模った石製の動く人形。特定の区域から離れることがなく、侵入者排除を是とする。 他の魔物と共に現れた場合は進んで壁になる性質がある。											種族：魔法生物／人形		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
石の剣：片手剣(肉体) 重量 8 命中-2 威力 8													
■弱点(土) ■耐性(火) ■魔力視 ■武器技能(剣) ■足止 Lv1 ■強行突破 Lv1, Lv2 ◇護衛 ☆身代わり													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	5	14	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[7]+武器[-2]				威力詳細 [0]+力÷2[6]+武器[8]									
○全力攻撃 Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	3	26	HP3	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技-2[5]+武器[-2]				威力詳細 力[12]+力÷2[6]+武器[8]									
戦利品： 3~4 石×5 5~8 黄の魔素×4 9~10 輝石 11~12 銅													

銅の番兵		K56	C.Lv 7	B.Lv 11	M.Lv 4								
HP93	MP37	物防 35	魔防 3	行動 13	回避 0	生 12	力 16	技 11	速 3	魔量 5	魔力 7	魔技 1	魔速 1
兵士を模った銅製の動く人形。特定の区域から離れることがなく、侵入者排除を是とする。 石の番兵と比べると少しだけ思考に柔軟性があるが、難しい命令は理解できない。											種族：魔法生物／人形		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
銅の剣：片手剣(肉体) 重量 10 命中-1 威力 10													
■弱点(土) ■弱点(雷) ■耐性(水) ■魔力視 ■武器技能(剣) ■足止 Lv1, Lv2 ■強行突破 Lv1, Lv2 ◇護衛 ◇守護者 ◇反撃姿勢 ○防御専念 Lv2 ☆身代わり													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	10	18	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[11]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+武器[10]									
○強打 Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	10	37	HP4	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[11]+武器[-1]				威力詳細 力+3[19]+力÷2[8]+武器[10]									
戦利品： 3~5 銅 6~7 黄の魔素×5 8~10 銅×2 11~12 水晶													

鉄の番兵		K72	C.Lv 9	B.Lv 13	M.Lv 6								
HP119	MP63	物防 70	魔防 10	行動 15	回避 0	生 16	力 20	技 12	速 3	魔量 9	魔力 10	魔技 1	魔速 1
兵士を模った鉄製の動く人形。基本的に侵入者排除を是とする番兵となるが、 思考にはある程度の柔軟性があり、上位者の指示があればそれに従う。											種族：魔法生物／人形		
											知能：低い		
											言語なし		
鋼の巨剣：片手剣(肉体) 重量 10 命中 0 威力 10 鋼の巨盾：大盾 重量 20 物理防御 25 力 20 未満となる時、装備解除されて物理防御が 25 減少し、守護陣形が使用不可となる。													
■弱点(雷) ■魔力視 ■武器技能(剣) ■名人技能(剣) ■足止 Lv1, Lv2, Lv3 ■強行突破 Lv1, Lv2, Lv3 ◇護衛 ◇守護者 ◇守護陣形 ◇反撃姿勢 ○防御専念 Lv3 ☆身代わり													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	12	30	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[12]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[10]+力÷2[10]+武器[10]									
○強打 Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	12	53	HP4	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[12]+武器[0]				威力詳細 力+3[23]+力÷2[10]+力÷2[10]+武器[10]									
○必殺 Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	24	30	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技×2[24]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[10]+力÷2[10]+武器[10]									
戦利品： 3~5 鋼×3 6~7 黄の魔素×7 8~10 鋼×5 11~12 水晶													

銀の番兵		K80	C.Lv 10	B.Lv 12	M.Lv 8								
HP116	MP74	物防 25	魔防 50	行動 16	回避 0	生 16	力 17	技 12	速 3	魔量 10	魔力 20	魔技 1	魔速 1
兵士を模った銀製の動く人形。強固な耐魔加工が施された大盾を携え、特に光と闇に強い。 他の金属番兵と比べると物理的な攻撃に弱い、それでも並みの魔物よりは頑丈である。											種族：魔法生物／人形 知能：低い 言語なし		
銀の巨剣： 片手剣(肉体) 重量 12 命中 0 威力 12 銀の巨盾： 大盾 重量 15 魔法防御 20 力 15 未満となる時、装備解除されて魔法防御が 20 減少し、守護陣形が使用不可となる。													
■弱点(雷) ■強耐性(光) ■強耐性(闇) ■魔力視 ■武器技能(剣) ■名人技能(剣) ■足止 Lv1, Lv2, Lv3 ◇護衛 ◇守護者 ◇守護陣形 ◇反撃姿勢 ○防御専念 Lv3 ☆身代わり ☆返し													
○通常攻撃	命中 12	威力 30	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[12]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[9]+力÷2[9]+武器[12]									
○強打 Lv2	命中 12	威力 50	消費 HP4	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[12]+武器[0]				威力詳細 力+3[20]+力÷2[9]+力÷2[9]+武器[12]									
○必殺 Lv1	命中 24	威力 30	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技×2[24]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[9]+力÷2[9]+武器[12]									
戦利品： 4~7 銀 8~9 白の魔素 10~11 水晶 12 白聖銀													

リビングカトラリー		K25	C.Lv 4	B.Lv 4	M.Lv 3								
HP17	MP29	物防 1	魔防 3	行動 18	回避 7	生 1	力 1	技 5	速 7	魔量 4	魔力 5	魔技 1	魔速 1
宙を漂い自律行動可能な食卓ナイフやフォーク達。魔具文明時代の簡易的な守護者、あるいはトラップの一種とされるが、魔窟の高密度魔素からも発生する。											種族：魔法生物 知能：低い 言語なし		
食器： 片手暗器(肉体) 重量 1 命中 0 威力 1 ■弱点(風) ■弱点(雷) ■浮遊 ■魔力視 ■盗賊技能 Lv1 ◇撃撃													
○通常攻撃	命中 5	威力 1	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[5]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○急襲 Lv1	命中 7	威力 1	消費 HP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 速[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
戦利品： 3~4 粗鉄 5~6 黄の魔素×2 7~9 鉄 10~12 黄の魔素×4													

ポルターガイスト		K32	C.Lv 4	B.Lv 5	M.Lv 3								
HP30	MP29	物防 4	魔防 3	行動 18	回避 5	生 3	力 5	技 5	速 7	魔量 4	魔力 6	魔技 1	魔速 1
宙を漂い暴れ回る食器類。リビングカトラリーと見分けが付きにくい個体もいるが、こちらは純粋な魔法生物ではなく悪霊憑きである。隠密は不得手で直情的でもある。											種族：魔法生物／悪霊 知能：かなり低い 言語なし		
食器： 片手暗器(肉体) 重量 1 命中 0 威力 1 ■弱点(光) ■弱点(雷) ■耐性(風) ■耐性(闇) ■浮遊 ■魔力視													
○通常攻撃	命中 5	威力 1	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[5]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○急襲 Lv1	命中 7	威力 1	消費 HP2	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 速[7]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○急襲 Lv3	命中 14	威力 1	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 速×2[14]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
戦利品： 3~4 粗鉄 5~6 黄の魔素×2 7~9 鉄 10~12 黄の魔素×4													

リビングシールド		K40	C.Lv 5	B.Lv 7	M.Lv 4								
HP71	MP37	物防9	魔防7	行動17	回避6	生10	力8	技1	速6	魔量5	魔力8	魔技1	魔速1
宙を漂い自律行動可能な鋼の盾。定められた主を護り、敵対者を牽制する役割を担う。 単独では全く脅威とならないが、他種に紛れると厄介。											種族：魔法生物		
											知能：低い		
											言語なし		
鋼の盾：片手盾(肉体) 重量1 命中0 威力1													
■弱点(雷) ■浮遊 ■魔力視 ◇守護者 ○回避専念 Lv3 ☆身代わり													
○通常攻撃	命中 1	威力 1	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
○牽制攻撃 Lv2	命中 1	威力 1	消費 MP4	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[1]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]									
戦利品： 4~5 鉄 6~7 黄の魔素×4 8~10 輝石 11~12 銅													

リビングソード		K48	C.Lv 6	B.Lv 9	M.Lv 4								
HP47	MP42	物防4	魔防3	行動18	回避6	生4	力12	技12	速6	魔量6	魔力6	魔技1	魔速1
宙を漂い自律行動可能な鋼の剣。並の剣士よりも正確な斬撃を放つ危険な存在。 普通の剣に紛れて奇襲されれば一流の冒険者も窮地に陥りうる。											種族：魔法生物		
											知能：低い		
											言語なし		
鋼の剣：片手剣(肉体) 重量6 命中2 威力6													
■弱点(雷) ■浮遊 ■魔力視 ■武器技能(剣) ◇闘気 Lv2 ☆返し													
○通常攻撃	命中 14	威力 12	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[12]+武器[2]				威力詳細 [0]+力÷2[6]+武器[6]									
○薙ぎ払い Lv2	命中 14	威力 15	消費 HP5	詠唱 -	射程 1	範囲 左右1	対象 全	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[12]+武器[2]				威力詳細 [3]+力÷2[6]+武器[6]									
○必殺 Lv1	命中 26	威力 12	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技×2[24]+武器[2]				威力詳細 [0]+力÷2[6]+武器[6]									
戦利品： 3~4 鉄 5~6 赤の魔素×4 7~9 輝石 10~12 銅													

リビングアーマー		K64	C.Lv 8	B.Lv 10	M.Lv 7								
HP100	MP61	物防11	魔防5	行動24	回避8	生14	力8	技8	速8	魔量8	魔力10	魔技1	魔速7
宙を漂い自律行動可能な鋼の鎧。リビングソードやリビングシールドを統率し、それらの行動を最適化させる。近付くと生気を吸い取られるので要注意。											種族：魔法生物		
											知能：普通		
											大陸公用語		
鋼の魔術鎧：暗器(肉体) 重量5 命中2 威力5 魔法命中2 魔法威力5													
■弱点(雷) ■浮遊 ■魔力視 ■無反動詠唱 ■術式感知 Lv2 ■恐慌耐性 Lv1, Lv2 ◇精密詠唱 Lv1 ◇エンチャント(闇) ◇ロックシールド ○ヒーリング ○攻撃指示 Lv2 ○防御指示 Lv2													
○通常攻撃	命中 10	威力 5	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[8]+武器[2]				威力詳細 [0]+武器[5]									
○マナスクラッチ	命中 10	威力 15	消費 MP4	詠唱 5	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 技[8]+武器[2]				威力詳細 魔力[10]+武器[5]									
○ドレイントッチ	命中 10	威力 15	消費 MP4	詠唱 5	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 技[8]+武器[2]				威力詳細 魔力[10]+武器[5]									
戦利品： 3~5 黄の魔素×6 6~7 鋼 8~9 銀 10~12 白の魔素													

固定砲台				K32	C.Lv 4	B.Lv 6	M.Lv 3						
HP68	MP29	物防13	魔防2	行動10	回避0	生10	力3	技6	速3	魔量4	魔力4	魔技1	魔速1
遺跡や魔窟内で見かける侵入者排除システムの一つ。 侵入者を見ればすかさず弾丸を発砲する。床や天井に固定されており、移動はできない。											種族：機械		
											知能：かなり低い		
											言語なし		
小型砲台： 火器(肉体) 重量3 命中0 威力3 射程2-3 装填数4 矢弾数12													
■弱点(水) ■弱点(雷) ■固定 ■暗視 ◇精密射撃Lv1 ◇射撃Lv1													
○通常攻撃		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		6	3	-	-	2-3	-	1	物	4(12)			
命中詳細 技[6]+武器[0]					威力詳細 [0]+武器[3]								
○連射Lv1		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		3	3	HP4	-	2-3	-	1	物	4(12)			
命中詳細 技-3[3]+武器[0]					威力詳細 [0]+武器[3]								
戦利品： 3~5 粗鉄 6~8 鉄 9~10 粗鉄×4 11~12 黄の魔素×4													

自走砲台				K48	C.Lv 6	B.Lv 9	M.Lv 4						
HP87	MP42	物防20	魔防3	行動18	回避3	生12	力8	技8	速6	魔量6	魔力6	魔技1	魔速1
遺跡や魔窟内で見かける侵入者排除システムの一つ。 侵入者を追い回して弾丸をばら撒く厄介な存在。人型、四足、その他様々な形態あり。											種族：機械		
											知能：低い		
											言語なし		
中型砲台： 火器(肉体) 重量6 命中1 威力5 射程2-3 装填数6 矢弾数24													
■弱点(水) ■弱点(雷) ■暗視 ◇精密射撃Lv2 ◇高速射撃Lv1 ◇射撃Lv1 ☆高速装填													
○通常攻撃		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		9	5	-	-	2-3	-	1	物	6(24)			
命中詳細 技[8]+武器[1]					威力詳細 [0]+武器[5]								
○連射Lv1		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		6	5	HP4	-	2-3	-	1	物	6(24)			
命中詳細 技-3[5]+武器[1]					威力詳細 [0]+武器[5]								
○乱射Lv1		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		6	5	HP3	-	2-3	-	2	物	6(24)			
命中詳細 技-3[5]+武器[1]					威力詳細 [0]+武器[5]								
戦利品： 3~5 粗鉄×3 6~8 粗鉄×5 9~10 鋼×2 11~12 黄の魔素×8													

浮遊砲珠				K64	C.Lv 8	B.Lv 7	M.Lv 10						
HP46	MP55	物防15	魔防20	行動16	回避1	生5	力10	技7	速4	魔量5	魔力15	魔技8	魔速10
空中を漂う、球状の侵入者排除システム。純粋な機械ではなく、魔具の一種と思われる。 高収束光線を主武装とするが、物理弾丸も兼ね揃える。											種族：機械/魔法生物		
											知能：低い		
											言語は制作者による		
特殊砲口： 両手火器(肉体) 重量8 命中3 威力5 射程1-2 装填数3 矢弾数9													
■弱点(雷) ■強耐性(光) ■強耐性(闇) ■浮遊 ■魔力視 ◇オーバーヒート													
○通常攻撃		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		10	5	-	-	1-2	-	1	物	3(9)			
命中詳細 技[7]+武器[3]					威力詳細 [0]+武器[5]								
○連射Lv3		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		10	5	HP16	-	1-2	-	1	物	3(9)			
命中詳細 技[7]+武器[3]					威力詳細 [0]+武器[5]								
○レーザー		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		8	15	MP12	10	1-7	-	1	[光]	-			
命中詳細 魔技[8]					威力詳細 魔力[15]								
○サイズ(雷)		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		15	45	MP13	2	1	-	1	[雷]	-			
命中詳細 技[7]+魔技[8]					威力詳細 魔力×3[45]								
戦利品： 3~4 粗鉄×10 6~8 鉄×5 9~11 銀×2 12 白の魔素													

下級増幅ユニット		K24	C.Lv 3	B.Lv 3	M.Lv 3				
HP29 MP19 物防5 魔防2 行動13 回避2	生4 力1 技2 速5 魔量2 魔力4 魔技1 魔速5								
遺跡や魔窟内で時折発見される、機械でできた侵入者排除システムの一つ。 他の機械と連動して性能を高めるが、自爆することもある。					種族：機械 知能：かなり低い 言語なし				
軽装甲：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力1									
■弱点(水) ■弱点(雷) ◇ハイエンチャント(火) ◇ハイエンチャント(雷) ○ノイズ									
○通常攻撃	命中 2	威力 1	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[2]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[1]					
○必殺Lv3	命中 4	威力 3	消費 HP30	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技×2[4]+武器[0]				威力詳細 力×2[2]+武器[1]					
戦利品： 3~5 粗鉄×2 6~8 粗鉄×4 9~10 鉄×3 11~12 黄の魔素×5									

下級制御ユニット		K40	C.Lv 5	B.Lv 5	M.Lv 5				
HP30 MP40 物防8 魔防3 行動19 回避4	生3 力5 技5 速7 魔量5 魔力7 魔技1 魔速7								
遺跡や魔窟内で見かける侵入者排除システムの一つ。 他の機械を指揮する役割を担うが、追いつめられると自爆するため注意が必要。					種族：機械 知能：普通 言語なし				
軽装甲：格闘(肉体) 重量5 命中0 威力5									
■弱点(水) ■弱点(雷) ■暗視 ◇ロックシールド ○ライト ○攻撃指示Lv2 ○防御指示Lv2									
○通常攻撃	命中 5	威力 5	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[5]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[5]					
○必殺Lv3	命中 10	威力 15	消費 HP30	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技×2[10]+武器[0]				威力詳細 力×2[10]+武器[5]					
戦利品： 3~5 粗鉄×2 6~8 粗鉄×4 9~10 鉄×3 11~12 黄の魔素×5									

中級増幅ユニット		K56	C.Lv 7	B.Lv 6	M.Lv 9				
HP48 MP92 物防3 魔防7 行動25 回避6	生6 力6 技1 速9 魔量13 魔力12 魔技1 魔速8								
機械製の上位侵入者排除システムの補助機構。 他の機械と連動して能力を向上させ、また破損した機械の修復と再起動を行うことができる。					種族：機械 知能：低い 言語なし				
機械腕：格闘(肉体) 重量6 命中3 威力3									
■弱点(水) ■弱点(雷) ◇ハイエンチャント(火) ◇ハイエンチャント(雷) ◇高速詠唱Lv3 ◇継続魔術Lv3 ○ハイヒーリング ○エリアキュア ○リヴァイヴ ○ライト ○ハイノイズ ○防御専念Lv3									
○通常攻撃	命中 4	威力 3	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[1]+武器[3]				威力詳細 [0]+武器[3]					
戦利品： 3~5 粗鉄×8 6~8 鉄×3 9~11 銀 12 白の魔素									

障壁生成ユニット		K72	C.Lv 9	B.Lv 9	M.Lv 10				
HP127 MP80 物防15 魔防12 行動17 回避1	生20 力10 技1 速4 魔量10 魔力14 魔技1 魔速12								
機械製の上位侵入者排除システムの補助機構。 外敵の攻撃を防ぐ魔術障壁を幾重にも展開することができ、自らも盾となって主要装置を護る。					種族：機械 知能：普通 言語なし				
重装甲：格闘(肉体) 重量10 命中5 威力5									
■弱点(水) ■弱点(雷) ■無反動詠唱 ■魔力視 ■空間把握 ■博識Lv3 ■術式感知Lv3 ○プロテクション(水) ○プロテクション(雷) ◇ガードミスト ◇インターセプト ◇継続魔術Lv3 ◇護衛 ◇守護者 ☆身代わり ○防御指示Lv3 ○防御専念Lv3									
○通常攻撃	命中 6	威力 5	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -
命中詳細 技[1]+武器[5]				威力詳細 [0]+武器[5]					
戦利品： 3~5 粗鉄×15 6~8 鋼×3 9~11 金 12 白の魔素									

砲珠母星		K80	C.Lv 10	B.Lv 8	M.Lv 12								
HP584	MP196	物防 2	魔防 2	行動 14	回避 0	生 28	力 1	技 1	速 2	魔量 8	魔力 20	魔技 12	魔速 8
浮遊砲珠を多数格納して移動できる金属の飛翔体。戦略兵器に類し、終末魔具と見なされることもある。形状は球体や円盤状の物が多い。											種族：機械／魔法生物		
											知能：不明		
											言語不明		
未知の合金：格闘(肉体) 重量 1 魔法命中 3 魔法威力 5													
■超耐性(火) ■超耐性(冷) ■超耐性(雷) ■超耐性(光) ■超耐性(闇) ■獄界の生存者 ■博識 Lv3 ■大型 ■浮遊 ■魔力視 ■危険察知 Lv1, Lv2, Lv3 ■術式感知 Lv3 ■並行詠唱 Lv2 ■無反動詠唱 ◇上空飛行 ◇ウィンドステップ ○インビジブル ○攻撃指示 Lv3 ◇魔物観察 Lv1 ○魔物観察 Lv2 ◇砲珠格納 ○砲珠放出													
○クロスレーザー	命中 15	威力 45	消費 MP16	詠唱 17	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 [光]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[12]+武器[3]				威力詳細 魔力×2[40]+武器[5]									
戦利品： 3~9 粗鉄×16 10 金 11 虹霊金 12 虹の魔素													
専用スキルデータ													
◇砲珠格納 非攻撃スキル 固有型スキル 消費：- 射程：0 範囲：隣接1 対象：特殊 持続：- 範囲内に存在する「浮遊砲珠」について1体以上を任意に選択し、それを対象とする。 対象を戦闘から離脱させ、術者は(対象の数×64)点のMPを回復する。 「浮遊砲珠」は気絶していても対象にできるが、死亡している場合は対象にできない。													
○砲珠放出 非攻撃スキル 固有型スキル 消費：MP64 射程：0 範囲：隣接1 対象：特殊 持続：- 〔使用条件〕戦闘参加中の「浮遊砲珠」が3体以下 範囲内の空白マスをもつ選択し、HP・MP・装填数・矢弾数が最大値の「浮遊砲珠」1体をそのマスに追加配置する。 新たに配置された「浮遊砲珠」は次ラウンドより行動値宣言を行って行動を開始する。													

灰色の小人		K64	C.Lv 8	B.Lv 8	M.Lv 9								
HP99	MP77	物防 8	魔防 7	行動 8	回避 4	生 15	力 1	技 10	速 4	魔量 10	魔力 15	魔技 1	魔速 8
謎多き灰色の人型。主に砲珠母星と呼ばれる金属の飛翔体の周辺に現れるという狂妖精同様に拉致・略奪を行うが、拉致されても何故か無事に帰されることが多い。夢神の悪戯によって生じた偽人ではないかという説もある。											種族：偽人		
											知能：普通		
											言語不明		
火器らしきモノ：片手火器 重量 1 命中 7 威力 15 射程 1-7 装填数 100 矢弾数 777													
■超耐性(火) ■超耐性(冷) ■超耐性(雷) ■超耐性(光) ■超耐性(闇) ■不殺 ■浮遊 ■暗視 ■長考 ■獄界の生存者 ◇エンチャント(光) ◇エンチャント(雷) ◇エンチャント(光) ◇高速詠唱 Lv3 ◇強者の勳 ○ハイヒーリング ○エリアキュア ○リヴァイヴ ○コンプレメント													
○通常攻撃	命中 25	威力 15	消費 -	詠唱 -	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 100(777)				
命中詳細 技[10]+武器[7]+長考[8]				威力詳細 [0]+武器[15]									
戦利品： 3~8 粘液×16 9 水晶 10 黒の魔素 11~12 白の魔素													

チュパカブラ		K64	C.Lv 8	B.Lv 12	M.Lv 5								
HP101	MP40	物防 12	魔防 7	行動 32	回避 12	生 13	力 10	技 10	速 12	魔量 5	魔力 8	魔技 1	魔速 5
鋭い牙と長い舌を持ち、爛れた肌に体毛が全身疎らに生えた奇怪な人型。驚異的な跳躍力を誇り、人や家畜を襲い、血を啜る。ある種の魔物らしい魔物。											種族：偽人／幻獣		
											知能：普通		
											言語なし		
異形の牙：格闘(肉体) 重量 5 命中 5 威力 0													
■弱点(火) ■弱点(光) ■耐性(土) ■超耐性(風) ■暗視 ■武器技能(格闘) ■名人技能(格闘) ■疾走 Lv1, Lv2, Lv3 ■無反動詠唱 ◇神速 ◇ウィンドステップ ◇ウィンドアシスト ○跳躍補助 ☆エアクション													
○通常攻撃	命中 15	威力 10	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[10]+武器[5]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+力÷2[5]+武器[0]									
○吸血 Lv2	命中 15	威力 20	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[10]+武器[5]				威力詳細 力[10]+力÷2[5]+力÷2[5]+武器[0]									
戦利品： 2~3 獣牙×4 4~5 魔牙 6~8 緑の魔素×6 9~10 魔革 11~12 黒の魔素													

ワイアーム		K64	C.Lv 8	B.Lv 13	M.Lv 4								
HP124	MP42	物防15	魔防7	行動32	回避12	生17	力12	技8	速12	魔量6	魔力7	魔技1	魔速1
竜の一種と見なされる翼の生えた大蛇。手足はないが空中を不自由なく動き回り、強靱な牙で獲物を噛み砕く。竜としては最下級だが、脅威度は高い。											種族：魔獣／竜		
											知能：低い		
											言語なし		
垂竜の牙：格闘(肉体) 重量6 命中0 威力12													
■弱点(雷) ■耐性(土) ■飛行能力 ■危険察知Lv1 ■術式感知Lv1 ■武器技能(格闘)													
■疾走Lv1, Lv2 ■強行突破Lv1, Lv2 ◇上空飛行 ◇闘気Lv3 ◇迎撃姿勢 ○咆哮Lv2													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	8	18	-	-	1	-	1			-			
命中詳細 技[8]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[6]+武器[12]									
○必殺Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	16	30	HP20	-	1	-	1			-			
命中詳細 技×2[16]+武器[0]				威力詳細 力[12]+力÷2[6]+武器[12]									
戦利品： 4~7 緑の魔素×6 8~9 魔牙 10~11 黒の魔素 12 幻牙													

レッサードラゴン		K80	C.Lv 10	B.Lv 11	M.Lv 10	LB1							
HP372	MP240	物防40	魔防20	行動12	回避1	生12	力20	技10	速1	魔量6	魔力20	魔技1	魔速10
地上最強の生物とも言われる真竜種において、成体となつてからあまり年数の経っていない若い個体。その身に宿す属性や気質は個体によって様々。											種族：竜／幻獣		
真竜種は魔窟深部やヒトの踏み入れることのない高山に棲むと言われている。											知能：低い		
行動：ヒーリング(消費MP4/詠唱値6/HPを魔力×2点回復) ⇒無反動詠唱で魔術スキル以外の主行動を基本とする。											魔具文明語／エルブ語／ その他言語は環境による		
若竜の爪：格闘(肉体) 重量10 命中5 威力10													
若竜の牙：格闘(肉体) 重量10 命中5 威力10													
■超耐性(属性) ■酷地適応 ■魔力視 ■恐慌耐性Lv1, Lv2, Lv3 ■飛行能力 ■疾走Lv1, Lv2, Lv3													
■大型 ■生への執着 ■武器技能(格闘) ■名人技能(格闘) ■無反動詠唱													
◇上空飛行 ◇闘気Lv3 ○ヒーリング ○咆哮Lv3													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	15	30	-	-	1	-	1			-			
命中詳細 技[10]+武器[5]				威力詳細 [0]+力÷2[10]+力÷2[10]+武器[10]									
○薙ぎ払いLv3	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	15	50	HP7	-	1	左右2	全			-			
命中詳細 技[10]+武器[5]				威力詳細 力[20]+力÷2[10]+力÷2[10]+武器[10]									
○プレスLv2(属性)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	属性	矢弾			
	15	40	MP20	-	1-3	隣接2	全			-			
命中詳細 技+5[15]				威力詳細 魔力×2[40]									
戦利品： 3~4 <属性>の魔素×5 5~6 <属性>の魔素×10 7~8 黒の魔素 9~10 魔革 11 幻牙 12 虹靈金 +追加戦利品(1体につき1つのみ)： 0~12 幻牙													

ファイアエレメンタル				K48	C.Lv 6	B.Lv 2	M.Lv 10						
HP16	MP90	物防 41	魔防 2	行動 12	回避 3	生 3	力 1	技 1	速 3	魔量 12	魔力 12	魔技 6	魔速 10
自然界の高密度魔素から生まれると言われる意志を持つ火の魔力塊。 実体化できる精霊としては下級に位置する。見た目は浮遊する火の玉。											種族：精霊		
											知能：低い		
											精霊語		
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法威力3													
■耐性(火) ■強耐性(火) ■超耐性(火) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『火』 ◇エンチャント(火) ◇レジスト(火) ○着火 ○ヴェイパライズ ○ウォーミング ○トーチ													
○アロー(火)	命中 6	威力 15	消費 MP3	詠唱 3	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [火]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力[12]+武器[3]									
○バーニング	命中 6	威力 27	消費 MP5	詠唱 4	射程 1-2	範囲 -	対象 1	属性 [火]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力×2[24]+武器[3]									
戦利品： 3~5 赤の魔素×3 6~9 赤の魔素×5 10~11 赤の魔素×7 12 白の魔素													

ウォーターエレメンタル				K48	C.Lv 6	B.Lv 2	M.Lv 10						
HP16	MP90	物防 41	魔防 2	行動 12	回避 3	生 3	力 1	技 1	速 3	魔量 12	魔力 12	魔技 6	魔速 10
自然界の高密度魔素から生まれると言われる意志を持つ水の魔力塊。 実体化できる精霊としては下級に位置する。見た目は浮遊する水の玉。											種族：精霊		
											知能：低い		
											精霊語		
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法威力3													
■耐性(水) ■強耐性(水) ■超耐性(水) ■水棲 ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『水』 ◇エンチャント(水) ◇レジスト(水) ○ウォッシュ ○水生成 ○飲料水生成 ○治癒水生成													
○アロー(水)	命中 6	威力 15	消費 MP3	詠唱 3	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [水]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力[12]+武器[3]									
○シャワー(水)	命中 6	威力 15	消費 MP10	詠唱 9	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [水]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力[12]+武器[3]									
戦利品： 3~5 青の魔素×3 6~9 青の魔素×5 10~11 青の魔素×7 12 黒の魔素													

アースエレメンタル				K48	C.Lv 6	B.Lv 2	M.Lv 10						
HP16	MP90	物防 41	魔防 2	行動 12	回避 3	生 3	力 1	技 1	速 3	魔量 12	魔力 12	魔技 6	魔速 10
自然界の高密度魔素から生まれると言われる意志を持つ土の魔力塊。 実体化できる精霊としては下級に位置する。見た目は浮遊する土塊。											種族：精霊		
											知能：低い		
											精霊語		
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法威力3													
■耐性(土) ■強耐性(土) ■超耐性(土) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『土』 ◇エンチャント(土) ◇レジスト(土) ○土生成 ○石生成 ○ブリック ○インスタントステップ													
○アロー(土)	命中 6	威力 15	消費 MP3	詠唱 3	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [土]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力[12]+武器[3]									
○アースピア	命中 6	威力 51	消費 MP12	詠唱 20	射程 1-2	範囲 -	対象 1	属性 [土]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力×4[48]+武器[3]									
戦利品： 3~5 黄の魔素×3 6~9 黄の魔素×5 10~11 黄の魔素×7 12 黒の魔素													

ウィンドエレメンタル				K48	C.Lv 6	B.Lv 2	M.Lv 10						
HP16	MP90	物防41	魔防2	行動12	回避3	生3	力1	技1	速3	魔量12	魔力12	魔技6	魔速10
自然界の高密度魔素から生まれると言われる意志を持つ風の魔力塊。 実体化できる精霊としては下級に位置する。見た目は浮遊する黄緑の渦。											種族：精霊		
											知能：低い		
											精霊語		
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法威力3													
■耐性(風) ■強耐性(風) ■超耐性(風) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『風』 ◇エンチャント(風) ◇レジスト(風) ○点風 ○スタグネイト ○ブリーズ ○ノイズ													
○アロー(風)	命中 6	威力 15	消費 MP3	詠唱 3	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [風]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力[12]+武器[3]									
○エアカッター	命中 9	威力 15	消費 MP5	詠唱 10	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 [風]	矢弾 -				
命中詳細 魔技+3[9]				威力詳細 魔力[12]+武器[3]									
戦利品： 3~5 緑の魔素×3 6~9 緑の魔素×5 10~11 緑の魔素×7 12 白の魔素													

ライトエレメンタル				K48	C.Lv 6	B.Lv 2	M.Lv 10						
HP16	MP90	物防41	魔防2	行動12	回避3	生3	力1	技1	速3	魔量12	魔力12	魔技6	魔速10
自然界の高密度魔素から生まれると言われる意志を持つ光の魔力塊。 実体化できる精霊としては下級に位置する。見た目は浮遊する発光体。											種族：精霊		
											知能：低い		
											精霊語		
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法威力3													
■耐性(光) ■強耐性(光) ■超耐性(光) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『光』 ◇エンチャント(光) ◇レジスト(光) ○ライト ○フラッシュ ○ヒーリング ○キュア													
○アロー(光)	命中 6	威力 15	消費 MP3	詠唱 3	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [光]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力[12]+武器[3]									
○レーザー	命中 6	威力 15	消費 MP12	詠唱 10	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 [光]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力[12]+武器[3]									
戦利品： 3~6 赤の魔素×3 7~9 赤の魔素×5 10~11 白の魔素 12 白の魔素×2													

ダークエレメンタル				K48	C.Lv 6	B.Lv 2	M.Lv 10						
HP16	MP90	物防41	魔防2	行動12	回避3	生3	力1	技1	速3	魔量12	魔力12	魔技6	魔速10
自然界の高密度魔素から生まれると言われる意志を持つ闇の魔力塊。 実体化できる精霊としては下級に位置する。見た目は浮遊する黒い霧。											種族：精霊		
											知能：低い		
											精霊語		
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法威力3													
■耐性(闇) ■強耐性(闇) ■超耐性(闇) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『闇』 ◇エンチャント(闇) ◇レジスト(闇) ○ダーク													
○アロー(闇)	命中 6	威力 15	消費 MP3	詠唱 3	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力[12]+武器[3]									
○シェイド	命中 6	威力 27	消費 MP10	詠唱 10	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 魔力×2[24]+武器[3]									
○パニック	命中 6	威力 3	消費 MP7	詠唱 10	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 [0]+武器[3]									
○ディプレッション	命中 6	威力 3	消費 MP7	詠唱 10	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[6]				威力詳細 [0]+武器[3]									
戦利品： 3~6 緑の魔素×3 7~9 緑の魔素×5 10~11 黒の魔素 12 黒の魔素×2													

サラマンダー		K72	C.Lv 9	B.Lv 6	M.Lv 12	LB1							
HP63	MP96	物防 41	魔防 8	行動 23	回避 7	生 10	力 6	技 1	速 7	魔量 12	魔力 12	魔技 9	魔速 15
火の中級精霊。見た目は揺らめく炎に包まれた大型犬サイズの赤イトカゲ。 平常時は身に纏う炎が周囲を燃やすことはない。											種族：精霊／妖精		
											知能：普通		
											精霊語／魔具文明語／大陸公用語		
魔力体：格闘(肉体) 重量 1 命中 0 威力 0 魔法威力 4													
■耐性(火) ■強耐性(火) ■超耐性(火) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『火』 ◇エンチャント(火) ◇レジスト(火) ◇プロテクション(火) ○着火 ○ヴェイパライズ ○ウォーミング ○トーチ ○ウォーミングエリア ○ヒーティングエリア													
○クリメイション	命中 14	威力 40	消費 MP12	詠唱 15	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 [火]	矢弾 -				
命中詳細 魔技+5[14]				威力詳細 魔力×3[36]+武器[4]									
○フレア	命中 14	威力 40	消費 MP20	詠唱 27	射程 0-5	範囲 隣接 2	対象 全	属性 [火]	矢弾 -				
命中詳細 魔技+5[14]				威力詳細 魔力×3[36]+武器[4]									
戦利品： 3~5 赤の魔素×6 6~8 赤の魔素×12 9~11 白の魔素 12 幻牙													

ウンディーネ		K72	C.Lv 9	B.Lv 6	M.Lv 12	LB1							
HP63	MP96	物防 41	魔防 8	行動 25	回避 8	生 10	力 5	技 1	速 8	魔量 12	魔力 12	魔技 9	魔速 15
水の中級精霊。見た目は輪郭の曖昧な青みがかった大きな金魚。 水中だけでなく空中も泳ぐように移動する。温厚にして気紛れ。											種族：精霊／妖精		
											知能：普通		
											精霊語／魔具文明語／大陸公用語		
魔力体：格闘(肉体) 重量 1 命中 0 威力 0 魔法威力 4													
■耐性(水) ■強耐性(水) ■超耐性(水) ■水棲 ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『水』 ◇エンチャント(水) ◇レジスト(水) ◇ガードミスト ○プロテクション(水) ○ウォッシュ ○ハイウォッシュ ○エリアヒールミスト ○水生成 ○飲料水生成 ○治癒水生成													
○ミサイル(水)	命中 18	威力 28	消費 MP13	詠唱 15	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 [水]	矢弾 -				
命中詳細 魔技×2[18]				威力詳細 魔力×2[24]+武器[4]									
○スコール(水)	命中 9	威力 28	消費 MP20	詠唱 19	射程 0-5	範囲 隣接 2	対象 全	属性 [水]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[9]				威力詳細 魔力×2[24]+武器[4]									
戦利品： 3~5 青の魔素×6 6~8 青の魔素×12 9~11 黒の魔素 12 霊糸													

ノーム		K72	C.Lv 9	B.Lv 6	M.Lv 12	LB1							
HP63	MP96	物防 41	魔防 9	行動 19	回避 5	生 10	力 8	技 1	速 5	魔量 12	魔力 12	魔技 9	魔速 15
土の中級精霊。見た目はモグラ、アナグマ、リスやモルモットなどの小動物そのもの。 一見して精霊には見えないが、身に纏う魔力は濃密。											種族：精霊／妖精		
											知能：普通		
											精霊語／魔具文明語／大陸公用語		
魔力体：格闘(肉体) 重量 1 命中 0 威力 0 魔法威力 4													
■耐性(土) ■強耐性(土) ■超耐性(土) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『土』 ◇エンチャント(土) ◇レジスト(土) ◇ロックシールド ○プロテクション(土) ○土生成 ○石生成 ○ブリック ○インスタントステップ													
○サイズ(土)	命中 10	威力 40	消費 MP13	詠唱 2	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [土]	矢弾 -				
命中詳細 技+魔技[10]				威力詳細 魔力×3[36]+武器[4]									
○インターメント	命中 9	威力 64	消費 MP20	詠唱 30	射程 1-3	範囲 -	対象 1	属性 [土]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[9]				威力詳細 魔力×5[60]+武器[4]									
戦利品： 3~5 黄の魔素×6 6~8 黄の魔素×12 9~11 黒の魔素 12 幻牙													

シルフ		K72	C.Lv 9	B.Lv 6	M.Lv 12	LB1							
HP48	MP96	物防41	魔防6	行動33	回避12	生7	力4	技1	速12	魔量12	魔力12	魔技9	魔速15
風の中級精霊。見た目は輪郭の曖昧な薄緑色の鳥。 濃密な魔力を纏っており、羽ばたかずとも宙に浮くことができる。温厚にして気紛れ。											種族：精霊／妖精		
											知能：普通		
											精霊語／魔具文明語／大陸公用語		
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法威力4													
■耐性(風) ■強耐性(風) ■超耐性(風) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『風』 ◇上空飛行 ◇エンチャント(風) ◇レジスト(風) ◇プロテクション(風) ◇点風 ◇スタグネイト ◇ブリーズ ◇ノイズ ◇インターセプト ◇エアガード ◇エアブロック ☆エアクッション ☆ハイエアクッション													
○ウィンドレイド	命中14	威力16	消費MP12	詠唱15	射程0-5	範囲隣接3	対象全	属性[風]	矢弾-				
命中詳細 魔技+5[14]				威力詳細 魔力[12]+武器[4]									
○トルネード	命中27	威力28	消費MP20	詠唱30	射程0-5	範囲隣接3	対象全(特)	属性[風]	矢弾-				
命中詳細 魔技×3[27]				威力詳細 魔力×2[24]+武器[4]									
戦利品： 3~5 緑の魔素×6 6~8 緑の魔素×12 9~11 白の魔素 12 霊糸													

ルミナス		K72	C.Lv 9	B.Lv 6	M.Lv 12	LB1							
HP48	MP96	物防41	魔防4	行動39	回避20	生7	力1	技1	速15	魔量12	魔力12	魔技9	魔速15
光の中級精霊。見た目はフェアリー系妖精族に似るが、輪郭が曖昧で白い光を纏う。 妖精族の中にはルミナスを我が種族の祖と信じ、崇拜する者もいる。											種族：精霊／妖精		
											知能：普通		
											精霊語／魔具文明語／大陸公用語		
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法命中4													
■耐性(光) ■強耐性(光) ■超耐性(光) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『光』 ◇エンチャント(光) ◇レジスト(光) ◇プロテクション(光) ◇ライト ◇キュア ◇リヴァイヴ ◇ハイヒーリング ◇エリアヒーリング ◇エンジェルライト													
○レーザー	命中13	威力12	消費MP12	詠唱10	射程1-7	範囲-	対象1	属性[光]	矢弾-				
命中詳細 魔技[9]+武器[4]				威力詳細 魔力[12]									
○ホーリーレイ	命中13	威力24	消費MP20	詠唱23	射程0-5	範囲隣接2	対象全	属性[光]	矢弾-				
命中詳細 魔技[9]+武器[4]				威力詳細 魔力×2[24]									
戦利品： 3~4 赤の魔素×5 5~6 赤の魔素×10 7~11 白の魔素 12 真透晶													

ダークス		K72	C.Lv 9	B.Lv 6	M.Lv 12	LB1							
HP48	MP96	物防41	魔防7	行動29	回避15	生7	力6	技1	速10	魔量12	魔力12	魔技9	魔速15
闇の中級精霊。見た目はフェアリー系妖精族に似るが、輪郭が曖昧で黒い霧を纏う。 少数の妖精族にはダークスを我が種族の祖と信じ、崇拜する者もいる。											種族：精霊／妖精		
											知能：普通		
											精霊語／魔具文明語／大陸公用語		
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法命中4													
■耐性(闇) ■強耐性(闇) ■超耐性(闇) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『闇』 ◇エンチャント(闇) ◇レジスト(闇) ◇プロテクション(闇) ◇ダーク ◇猛毒化 ◇インビジブル													
○ライフドレイン	命中13	威力24	消費MP7	詠唱9	射程1-3	範囲-	対象1	属性[闇]	矢弾-				
命中詳細 魔技[9]+武器[4]				威力詳細 魔力×2[24]									
○アサシンシャドウ	命中40	威力12	消費MP20	詠唱23	射程1-7	範囲-	対象1	属性[闇]	矢弾-				
命中詳細 魔技×4[36]+武器[4]				威力詳細 魔力[12]									
戦利品： 3~4 緑の魔素×5 5~6 緑の魔素×10 7~11 黒の魔素 12 真透晶													

エリスロベータ				K64	C.Lv 8	B.Lv 6	M.Lv 11	LB1					
HP88	MP78	物防41	魔防8	行動18	回避5	生15	力1	技1	速5	魔量9	魔力15	魔技8	魔速10
血の概念精霊。見た目は浮遊する赤黒い液体。他者の血を吸うことを好み、戦いを好むが理性的でもある。非生物や死者に対してはあまり関心を抱かない。										種族：精霊／不定形			
										知能：普通			
										精霊語			
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中4 威力0 魔法命中4													
■耐性(闇) ■強耐性(闇) ■浮遊 ■魔力視 ■霊的存在『闇』 ■無反動詠唱 ◇レジスト(闇) ◇ウィンドアシスト ◇オーバーヒート ○ヒーリング ○キュア ■血の覚醒『任意』(レベル1種族スキルを追加で1つ習得している)													
○吸血Lv1		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		5	0	HP5	-	1	-	1	物	-			
命中詳細 技[1]+武器[4]					威力詳細 [0]+武器[0]								
○ライフドレイン		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		12	30	MP7	9	1-3	-	1	[闇]	-			
命中詳細 魔技[8]+武器[4]					威力詳細 魔力×2[30]								
戦利品： 3~5 赤の魔素×4 6~7 赤の魔素×8 8~10 黒の魔素 11~12 金													

アルプ				K72	C.Lv 9	B.Lv 5	M.Lv 14	LB3					
HP15	MP82	物防29	魔防1	行動39	回避15	生1	力1	技1	速15	魔量8	魔力8	魔技8	魔速30
夢の概念精霊。見た目はエルフ系妖精族の少年少女の姿を取る事が多いが、 個体差が激しく小動物の場合もあるという。										種族：精霊／妖精			
悪戯好きの傍観者であり、悪意なく騒動を引き起こしては姿を消すとも伝えられる。										知能：普通			
										全言語			
魔力体：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法命中4													
■耐性(全) ■浮遊 ■妖精の翹 ■魔力視 ■霊的存在『全』 ■無反動詠唱 ■空間把握 ■疾走Lv1, Lv2, Lv3 ■スペルマスターLv2(全属性) ◇二重詠唱Lv3 ◇レジスト(任意) ○リヴァイヴ ○リストア ○コンプレメント ○インビジブル													
○スリープ		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		7	0	MP15	15	1-3	-	1	[闇]	-			
命中詳細 魔技-5[3]+武器[4]					威力詳細 [0]								
○ライフドレイン		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		12	16	MP7	9	1-3	-	1	[闇]	-			
命中詳細 魔技[8]+武器[4]					威力詳細 魔力×2[16]								
○クリメーション		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		17	24	MP12	15	1-5	-	1	[火]	-			
命中詳細 魔技+5[13]+武器[4]					威力詳細 魔力×3[24]								
○ウィンドレイド		命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	矢弾			
		17	8	MP12	15	0-5	隣接3	全	[風]	-			
命中詳細 魔技+5[13]+武器[4]					威力詳細 魔力[8]								
戦利品： 3~5 40K 6~7 80K 8~10 120K 11~12 虹の魔素													

吸血鬼		K72	C.Lv 9	B.Lv 9	M.Lv 9	LB1							
HP77	MP77	物防 10	魔防 10	行動 23	回避 7	生 10	力 10	技 9	速 7	魔量 10	魔力 10	魔技 9	魔速 7
自力で吸血鬼となった陽に叛く者。地域によっては異端視され、忌み嫌われる。 犯罪に手を染める者も多いが、ひっそりと暮らす者も少なくはない。											種族：超越者		
											知能：普通		
											大陸公用語		
吸血鬼の牙：格闘(肉体) 重量 1 命中 0 威力 9													
■耐性(属性) ■虚弱(陽光) ■陽に叛く者 ■暗視 ■術式感知 Lv2 ■博識 Lv2 ■移動詠唱 Lv2 ■並行詠唱 Lv2 ■生存本能 ■無反動詠唱 ◇血媒魔術 Lv1 ◇精密詠唱 Lv1, Lv2 ○攻撃指示 Lv3 ○防御指示 Lv3													
○通常攻撃	命中 9	威力 14	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[9]+武器[0]				威力詳細 [0]+武器[9]+陽に叛く者[5]									
○吸血 Lv2	命中 9	威力 24	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[9]+武器[0]				威力詳細 力[10]+武器[9]+陽に叛く者[5]									
○シッケル(属性)	命中 18	威力 25	消費 MP9	詠唱 2	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [属性]	矢弾 -				
命中詳細 技[9]+魔技[9]				威力詳細 魔力×2[20]+陽に叛く者[5]									
○バレット(属性)	命中 9	威力 25	消費 MP6	詠唱 5	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 [属性]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[9]				威力詳細 魔力×2[20]+陽に叛く者[5]									
○シャワー(属性)	命中 9	威力 15	消費 MP10	詠唱 9	射程 0-3	範囲 隣接 1	対象 全	属性 [属性]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[9]				威力詳細 魔力[10]+陽に叛く者[5]									
戦利品： 5~7 魔牙 8 黒の魔素 9~10 絹 11~12 水晶													

上流吸血鬼		K104	C.Lv 13	B.Lv 13	M.Lv 14	LB3							
HP109	MP112	物防 17	魔防 17	行動 31	回避 9	生 14	力 14	技 13	速 9	魔量 14	魔力 14	魔技 13	魔速 13
自力で吸血鬼となった陽に叛く者の上位者。 生に執着して自らの運命を否定し、本来の寿命を超えて正しく死を超越した者。											種族：超越者		
											知能：高い		
											大陸公用語/魔具文明語		
超越者の牙：格闘(肉体) 重量 1 命中 5 威力 13 黒血の細剣：片手剣 重量 5 命中 5 威力 13													
■強耐性(属性) ■虚弱(陽光) ■陽に叛く者 ■暗視 ■術式感知 Lv3 ■博識 Lv3 ■移動詠唱 Lv2 ■並行詠唱 Lv2 ■生への執着 ■無反動詠唱 ■空間把握 ■疾走 Lv1, Lv2, Lv3 ☆運命の綻び ☆アクション ◇上空飛行 ◇フライト ◇血媒魔術 Lv1, Lv2, Lv3 ◇精密詠唱 Lv1, Lv2, Lv3 ○貴種の号令													
○通常攻撃	命中 18	威力 20	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[13]+武器[5]				威力詳細 [0]+武器[13]+陽に叛く者[7]									
○吸血 Lv2	命中 18	威力 34	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[13]+武器[5]				威力詳細 力[14]+武器[13]+陽に叛く者[7]									
○シッケル(属性)	命中 26	威力 35	消費 MP9	詠唱 2	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [属性]	矢弾 -				
命中詳細 技[13]+魔技[13]				威力詳細 魔力×2[28]+陽に叛く者[7]									
○バレット(属性)	命中 13	威力 35	消費 MP6	詠唱 5	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 [属性]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[13]				威力詳細 魔力×2[28]+陽に叛く者[7]									
○シャワー(属性)	命中 13	威力 21	消費 MP10	詠唱 9	射程 0-3	範囲 隣接 1	対象 全	属性 [属性]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[13]				威力詳細 魔力[14]+陽に叛く者[7]									
○スクール(属性)	命中 13	威力 35	消費 MP20	詠唱 19	射程 0-5	範囲 隣接 2	対象 全	属性 [属性]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[13]				威力詳細 魔力×2[28]+陽に叛く者[7]									
○マナスクラッチ	命中 13	威力 21	消費 MP4	詠唱 5	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 技[13]				威力詳細 魔力[14]+陽に叛く者[7]									
戦利品： 3~7 魔牙 8~9 聖布 10 真透晶 11~12 虹の魔素													

アーテルサンギス				K64	C.Lv 8	B.Lv 11	M.Lv 5	AM 8					
HP98	MP35	物防 13	魔防 7	行動 31	回避 9	生 13	力 13	技 9	速 9	魔量 4	魔力 9	魔技 1	魔速 6
“黒い血”と名付けられた AM 生命体。外見は黒い水溜りにも似た地を這う羽虫の集合体。 生者を見れば即座に膨れ上がり、群がり、仲間を増やす。											種族：虫／不定形		
											知能：低い		
											言語なし		
“黒雨”：格闘(肉体) 重量 9 魔法命中 9 魔法威力 9 ■超耐性(闇) ■物質特効 ■魔力視 ■疾走 Lv1, Lv2, Lv3 ■予見 Lv1 ■無反動詠唱 ◇運命翻弄 ◇ウィンドアシスト ◇ウィンドステップ ◇再結合 Lv3													
○通常攻撃	命中 9	威力 8	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 AM 物	矢弾 -				
命中詳細 技[9]				威力詳細 [0]+武器[0]+物質特効[8]									
○マナスクラッチ	命中 18	威力 26	消費 MP4	詠唱 5	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 [AM闇]	矢弾 -				
命中詳細 技[9]+武器[9]				威力詳細 魔力[9]+武器[9]+物質特効[8]									
○吸血 Lv2	命中 9	威力 21	消費 HP10	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 AM 物	矢弾 -				
命中詳細 技[9]				威力詳細 力[13]+武器[0]+物質特効[8]									
☆酸の体液	命中 特殊	威力 8	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 AM 物	矢弾 -				
命中詳細 カウンター型【直前の被ダメージ(上限 44)】				威力詳細 [0]+物質特効[8]									
戦利品： 3～5 ゲル 6～9 黒の魔素 10～11 カルマコイン 12 虹の魔素													

クピディタース				K64	C.Lv 8	B.Lv 13	M.Lv 4	AM 9					
HP194	MP27	物防 12	魔防 10	行動 10	回避 1	生 31	力 16	技 1	速 1	魔量 3	魔力 10	魔技 1	魔速 1
“欲望”を冠する AM 生命体。外見は百足に似た無数の小さな足が生えた大蛇。 あらゆる動植物を食料とし、獲物を求めて彷徨い続ける。											種族：魔獣／巨大虫		
											知能：低い		
											言語なし		
“暴蛇”：格闘(肉体) 重量 16 命中 8 威力 8 ■物質特効 ■生への執着 ■鈍足 ■魔力視 ■武器技能(格闘) ■名人技能(格闘) ◇運命翻弄 ◇迎撃姿勢 ○咆哮 Lv4 ☆魔の転換者													
○通常攻撃	命中 9	威力 33	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 AM 物	矢弾 -				
命中詳細 技[1]+武器[8]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[8]+物質特効[9]									
○回転攻撃 Lv1	命中 9	威力 33	消費 HP5	詠唱 -	射程 0	範囲 隣接 1	対象 自以外	属性 AM 物	矢弾 -				
命中詳細 技[1]+武器[8]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[8]+物質特効[9]									
○全力攻撃 Lv3	命中 3	威力 81	消費 HP8	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 AM 物	矢弾 -				
命中詳細 技-6[-5]+武器[8]				威力詳細 力×3[48]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[8]+物質特効[9]									
☆毒の体液	命中 特殊	威力 9	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 AM 物	矢弾 -				
命中詳細 カウンター型【直前の被ダメージ(上限 52)】				威力詳細 [0]+物質特効[9]									
戦利品： 3～5 魔革 6～9 黒の魔素 10～11 カルマコイン 12 虹の魔素													

ウィークトゥス				K64	C.Lv 8	B.Lv 11	M.Lv 6	LB2	AM 10				
HP168	MP48	物防30	魔防5	行動4	回避2	生27	力13	技1	速2	魔量6	魔力13	魔技1	魔速1
“敗者”を冠するAM生命体。外見は下級の不死者たる彷徨う死体。 格上の存在に一矢報いることを至上の喜びとし、外見に反し狡猾でもある。											種族：悪魔／人形		
											知能：普通		
											言語なし		
“腐敗”：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 ■物質特効 ■長考 ■本質隠蔽 ■魔力視 ■弱者の意地 ■弱者の眼 ◇運命翻弄 ◇弱者の勸													
○通常攻撃	命中9	威力10	消費-	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性AM物	矢弾-				
命中詳細 技[1]+武器[0]+長考[8]				威力詳細 [0]+武器[0]+物質特効[10]									
○毒牙Lv2	命中9	威力23	消費HP10	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性AM物	矢弾-				
命中詳細 技[1]+武器[0]+長考[8]				威力詳細 力[13]+武器[0]+物質特効[10]									
○麻痺牙Lv2	命中9	威力23	消費HP10	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性AM物	矢弾-				
命中詳細 技[1]+武器[0]+長考[8]				威力詳細 力[13]+武器[0]+物質特効[10]									
○デッドリィポイズン	命中9	威力10	消費MP15	詠唱15	射程1-5	範囲-	対象1	属性[AM闇]	矢弾-				
命中詳細 魔技[1]+長考[8]				威力詳細 [0]+物質特効[10]									
戦利品： 3~5 聖布 6~9 黒の魔素 10~11 カルマコイン 12 虹の魔素													

イムブルス				K64	C.Lv 8	B.Lv 9	M.Lv 8	AM 11					
HP32	MP29	物防0	魔防0	行動86	回避30	生1	力1	技1	速30	魔量1	魔力10	魔技10	魔速10
“衝撃”を冠するAM生命体。外見は薄緑の半透明な雄鶏。 肥え太ったシルエットに反して高速で飛び回り、最終的に竜巻となって消滅する。											種族：鳥／悪霊		
											知能：普通		
行動： LBは一切使用しない。											言語なし		
“狂風”：格闘(肉体) 重量1 命中0 威力0 魔法命中5 魔法威力4 ■脆弱 ■高エネルギー体(風) ■物質特効 ■飛行能力 ■魔力視 ■疾走Lv1, Lv2, Lv3 ■強行突破Lv1, Lv2, Lv3 ■予見Lv1, Lv2, Lv3 ■恐慌耐性Lv1, Lv2, Lv3 ■移動詠唱Lv3 ■並行詠唱Lv2 ◇運命翻弄 ◇拡張魔術Lv3 ○咆哮Lv4 ○回避専念Lv3													
○トルネード	命中35	威力35	消費MP20	詠唱30	射程0-5	範囲隣接3	対象全(特)	属性[AM風]	矢弾-				
命中詳細 魔技×3[30]+武器[5]				威力詳細 魔力×2[20]+武器[4]+物質特効[11]									
戦利品： 3~5 金 6~9 白の魔素 10~11 カルマコイン 12 虹の魔素													

アレナエレモラ				K96	C.Lv 12	B.Lv 11	M.Lv 14	LB1					
HP113	MP122	物防17	魔防24	行動28	回避8	生16	力6	技13	速8	魔量16	魔力15	魔技6	魔速16
土の中に潜む青い怪魚。英雄の資質のある者の前に現れ、その行動を阻害するという。 一説には光神の配下であり、試練を与える役目を負うとされるが真偽不明。											種族：幻獣／魚		
											知能：普通		
											言語なし		
遅延の棘鱗：暗器(肉体) 重量1 命中5 威力5 射程1-5 装填不要 矢弾数無限 ■超耐性(光) ■水棲 ■浮遊 ■魔力視 ■足止Lv1, Lv2, Lv3 ◇神速 ◇継続魔術Lv3 ◇ロックシールド ○エリアキュア ○ハイヒーリング ○リヴァイヴ													
○通常攻撃	命中18	威力5	消費-	詠唱-	射程1-5	範囲-	対象1	属性物	矢弾無制限				
命中詳細 技[13]+武器[5]				威力詳細 [0]+武器[5]									
○牽制攻撃Lv3	命中18	威力5	消費MP6	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性物	矢弾-				
命中詳細 技[13]+武器[5]				威力詳細 [0]+武器[5]									
○ショック	命中13	威力0	消費MP2	詠唱5	射程1	範囲-	対象1	属性[雷]	矢弾-				
命中詳細 技[13]				威力詳細 [0]									
○ブレスLv2(光)	命中18	威力30	消費MP20	詠唱-	射程1-3	範囲隣接2	対象全	属性光	矢弾-				
命中詳細 技+5[18]				威力詳細 魔力×2[30]									
戦利品： 4~7 青の魔素×8 8~9 白の魔素 10~11 魔革 12 白聖銀													

ケルベロス		K104	C.Lv 13	B.Lv 17	M.Lv 10	LB3							
HP176	MP105	物防40	魔防18	行動47	回避17	生25	力15	技10	速17	魔量15	魔力20	魔技1	魔速1
三首の魔獣。魔具文明以前から伝説として語られる地獄の番犬であり、終末戦争時には魔王に従って死霊を地上に放ったと伝えられる。											種族：魔獣／幻獣		
											知能：普通		
行動：三重プレスは1ラウンドに1回のみ使用可。											言語なし		
三首の魔牙：格闘(肉体) 重量9 命中10 威力0 魔犬の爪：格闘(肉体) 重量9 命中10 威力0													
■弱点(水) ■強耐性(火) ■強耐性(冷) ■強耐性(雷) ■強耐性(闇) ■恐慌耐性 Lv1, Lv2, Lv3 ■魔力視 ■生への執着 ■獄界の生存者 ■足止 Lv1, Lv2, Lv3 ■疾走 Lv1, Lv2, Lv3, Lv4 ■強行突破 Lv1, Lv2, Lv3 ■武器技能(格闘) ■名人技能(格闘) ■二刀流 ◇連続攻撃 Lv3 ◇神速 ◇闘気 Lv3 ◇反撃姿勢 ○攻撃指示 Lv3 ○咆哮 Lv4													
○通常攻撃	命中20	威力16	消費-	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性物	矢弾-				
命中詳細 技[10]+武器[10]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[0]									
○牽制攻撃 Lv3	命中20	威力16	消費-	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性物	矢弾-				
命中詳細 技[10]+武器[10]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[0]									
○全力攻撃 Lv3	命中14	威力61	消費HP8	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性物	矢弾-				
命中詳細 技-6[4]+武器[10]				威力詳細 力×3[45]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[0]									
○プレス Lv1(火)	命中15	威力40	消費MP15	詠唱-	射程1-3	範囲隣接1	対象全	属性火	矢弾-				
命中詳細 技+5[15]				威力詳細 魔力×2[40]									
○プレス Lv1(冷)	命中15	威力40	消費MP15	詠唱-	射程1-3	範囲隣接1	対象全	属性冷	矢弾-				
命中詳細 技+5[15]				威力詳細 魔力×2[40]									
○プレス Lv1(雷)	命中15	威力40	消費MP15	詠唱-	射程1-3	範囲隣接1	対象全	属性雷	矢弾-				
命中詳細 技+5[15]				威力詳細 魔力×2[40]									
○三重プレス(火冷雷)	命中15	威力40	消費MP60	詠唱-	射程1-3	範囲隣接1	対象全	属性特殊	矢弾-				
命中詳細 技+5[15]				威力詳細 魔力×2[40]									
戦利品： 2~3 獣牙×24 4~5 赤の魔素×10 6~7 魔牙 8~9 黒の魔素 10~11 斑皮銅 12 虹の魔素 +追加戦利品(1体につき1つのみ)： 0~12 幻牙													

黒鉄の魔導兵		K112	C.Lv 14	B.Lv 16	M.Lv 13								
HP173	MP89	物防45	魔防40	行動28	回避0	生25	力20	技10	速7	魔量10	魔力30	魔技1	魔速9
兵士を模った黒魔鉄製の動く人形。魔窟の“核”を護る番人として存在することが多い。終末魔具の守護者として生み出されることもあるが、これ自体が終末魔具の一種とも言える											種族：魔法生物／人形		
											知能：普通		
行動補足：アースピアの詠唱中は「移動」と「補助行動スキル」が使用できない。宣言・使用済の「補助行動スキル」の効果適用は可能。											言語なし		
黒魔鉄の魔剣：片手剣(肉体) 重量10 命中10 威力10 魔法命中10 魔法威力10 黒魔鉄の巨盾：大盾 重量20 力20 未満となる時、装備解除されて守護陣形が使用不可となる。													
■全面硬質 ■弱点(雷) ■魔力視 ■武器技能(剣) ■名人技能(剣) ■足止 Lv1, Lv2, Lv3 ■並行詠唱 Lv2 ■無反動詠唱 ◇精密詠唱 Lv3 ◇護衛 ◇守護者 ◇守護陣形 ☆身代わり ☆一闪 ☆返し													
○通常攻撃	命中20	威力30	消費-	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性物	矢弾-				
命中詳細 技[10]+武器[10]				威力詳細 [0]+力÷2[10]+力÷2[10]+武器[10]									
○強打 Lv2	命中20	威力53	消費HP4	詠唱-	射程1	範囲-	対象1	属性物	矢弾-				
命中詳細 技[10]+武器[10]				威力詳細 力+3[23]+力÷2[10]+力÷2[10]+武器[10]									
○アースピア	命中11	威力130	消費MP12	詠唱20	射程1-2	範囲-	対象1	属性[土]	矢弾-				
命中詳細 魔技[1]+武器[10]				威力詳細 魔力×4[120]+武器[10]									
戦利品： 4~7 黒の魔素 8 水晶 9~11 黒魔鉄 12 魔宝晶 [土]													

グレータードラゴン		K120	C.Lv 15	B.Lv 17	M.Lv 14	LB3				
HP604 MP368 物防100 魔防60 行動17 回避1		生20	力30	技14	速1	魔量10	魔力30	魔技1	魔速14	
地上最強の生物とも言われる真竜種の成体。その身に宿す属性や気質は個体によって様々。例えば英雄と呼ばれる存在であろうとも、終末級の魔具なしに立ち向かうのは無謀とされる。							種族：竜／幻獣 知能：普通			
行動1：無慈悲はHP200以下で使用可とする。 行動2：エリアヒーリング(消費MP10/詠唱値12)&空間把握で自身4マス回復(HPを魔力×8点回復)⇒無反動詠唱で魔術スキル以外の主行動を基本とする。							魔具文明語／ エルフ語／精霊語／ その他言語は環境による			
真竜の爪：格闘(肉体) 重量10 命中10 威力20		真竜の牙：格闘(肉体) 重量10 命中10 威力20								
■超耐性(属性) ■即死無効 ■酷地適応 ■魔力視 ■恐慌耐性Lv1,Lv2,Lv3 ■飛行能力 ■疾走Lv1,Lv2,Lv3 ■大型 ■生への執着 ■武器技能(格闘) ■名人技能(格闘) ■無反動詠唱 ■空間把握 ◇上空飛行 ◇闘気Lv3 ◇反撃姿勢 ○エリアヒーリング ○キュア ○リヴァイヴ ○プロテクション(属性) ○咆哮Lv4 ☆エクスペリア(物理) ☆エクスペリア(属性)										
○通常攻撃	命中 24	威力 50	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技[14]+武器[10]		威力詳細 [0]+力÷2[15]+力÷2[15]+武器[20]								
○薙ぎ払いLv3	命中 24	威力 80	消費 HP7	詠唱 -	射程 1	範囲 左右2	対象 全	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技[14]+武器[10]		威力詳細 力[30]+力÷2[15]+力÷2[15]+武器[20]								
○必殺Lv3	命中 38	威力 110	消費 HP30	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技×2[28]+武器[10]		威力詳細 力×2[60]+力÷2[15]+力÷2[15]+武器[20]								
○ブレスLv3(属性)	命中 15	威力 90	消費 MP40	詠唱 -	射程 1-5	範囲 隣接3	対象 全	属性 属性	矢弾 -	
命中詳細 技+魔技[15]		威力詳細 魔力×3[90]								
○無慈悲	命中 24	威力 140	消費 HP30	詠唱 -	射程 1-2	範囲 隣接2	対象 自以外	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技[14]+武器[10]		威力詳細 力×3[90]+力÷2[15]+力÷2[15]+武器[20]								
戦利品：3~4<属性>の魔素×10 5~6<属性>の魔素×20 7~8 幻牙 9~10 虹の魔素 11 竜牙 12 魔竜牙『属性』 +追加戦利品(1体につき1つのみ)：0~12 魔竜鱗『属性』										

ドラゴンゾンビ		K120	C.Lv 15	B.Lv 20	M.Lv 11	LB3				
HP900 MP332 物防20 魔防60 行動17 回避1		生33	力30	技14	速1	魔量10	魔力30	魔技1	魔速1	
地上最強の生物とも言われる真竜種の不死者。全身が腐敗しているが、不死者である限りは完全に腐り落ちることはない。極めて強力な猛毒の体液を有し、周囲を生命の住めない環境に変える災厄。							種族：不死者／竜 知能：低い 言語なし			
行動：猛毒ブレスは使用後2ラウンドは再使用しない(持続時間3の再使用不可)。										
腐竜の爪：格闘(肉体) 重量10 命中0 威力40		腐竜の牙：格闘(肉体) 重量10 命中0 威力40								
■弱点(火) ■弱点(光) ■弱点(雷) ■強耐性(闇) ■超耐性(闇) ■即死無効 ■酷地適応 ■魔力視 ■飛行能力 ■大型 ■生への執着 ■恐慌耐性Lv1,Lv2,Lv3 ■武器技能(格闘) ■名人技能(格闘) ○咆哮Lv4										
○通常攻撃	命中 14	威力 70	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技[14]+武器[0]		威力詳細 [0]+力÷2[15]+力÷2[15]+武器[40]								
○薙ぎ払いLv3	命中 14	威力 100	消費 HP7	詠唱 -	射程 1	範囲 左右2	対象 全	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技[14]+武器[0]		威力詳細 力[30]+力÷2[15]+力÷2[15]+武器[40]								
○必殺Lv3	命中 28	威力 130	消費 HP30	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 技×2[28]+武器[0]		威力詳細 力×2[60]+力÷2[15]+力÷2[15]+武器[40]								
○猛毒ブレス	命中 15	威力 60	消費 MP40	詠唱 -	射程 1-5	範囲 隣接3	対象 全	属性 闇	矢弾 -	
命中詳細 技+魔技[15]		威力詳細 魔力×2[60]								
☆猛毒の体液	命中 特殊	威力 30	消費 -	詠唱 -	射程 0	範囲 隣接3	対象 自以外	属性 物	矢弾 -	
命中詳細 カウンター型【直前の被ダメージ(上限100)】		威力詳細 魔力[30]								
戦利品：3~4 黒の魔素 5~6 黒の魔素×2 7~8 幻牙 9 虹の魔素 10 真宝晶『闇』 11 竜牙 12 魔竜牙『闇』 +追加戦利品(1体につき1つのみ)：0~12 魔竜牙『闇』										

エグザミナー		K96	C.Lv 12	B.Lv 12	M.Lv 12	LB3							
HP161	MP86	物防 35	魔防 35	行動 30	回避 10	生 25	力 10	技 4	速 9	魔量 10	魔力 25	魔技 4	魔速 9
特定事象に対して見定める役目を持つ代行者。 人型の下級神族であり、神器や聖域が封印や番人として生み出すことがある。 勝敗のみならず行動や思想を評価することもあり、力尽くの排除だけが正解とは限らない。											種族：神族／魔法生物		
											知能：高い		
											全言語		
審査官の槍：片手槍(肉体) 重量1 命中10 威力10 魔法命中10 魔法威力10 ■不殺 ■飛行能力 ■魔力視 ■恐慌耐性 Lv1, Lv2, Lv3 ■術式感知 Lv3 ■疾走 Lv1, Lv2, Lv3 ■無反動詠唱 ■空間把握 ■強者の眼 ■強者の観察眼 ◇強者の勤 ◇ウィンドアシスト ○ヒーリング ○キュア ○エリアヒーリング ○リヴァイヴ													
○通常攻撃	命中 14	威力 10	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[4]+武器[10]				威力詳細 [0]+武器[10]									
○シャワー(属性)	命中 14	威力 35	消費 MP10	詠唱 9	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [属性]	矢弾 -				
命中詳細 魔法[4]+武器[10]				威力詳細 魔力[25]+武器[10]									
○流星	命中 19	威力 40	消費 HP30	詠唱 -	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技+5[9]+武器[10]				威力詳細 力×3[30]+武器[10]									
戦利品： 4~7 銀 8~9 白の魔素 10~11 水晶 12 白聖銀													

アークデーモン		K128	C.Lv 16	B.Lv 18	M.Lv 14	LB1							
HP179	MP107	物防 40	魔防 52	行動 50	回避 20	生 25	力 15	技 15	速 17	魔量 13	魔力 13	魔技 13	魔速 17
デーモン種の最上位存在。魔界などと呼ばれる異世界においては、公爵や王族に相当する地位にあるという。現世に権現することは極めて稀だが、姿形は魔人そのもの。悪魔の持つ異質な雰囲気も任意に隠すことができる。ヒトと契約を結んだ下位のデーモンを通じることにより、現世に“奇跡のようなモノ”を齎すことがある。											種族：悪魔		
行動1：格闘武器は両手斧を装備解除した時のみ使用可とする。 行動2：二刀流は格闘武器を使用時のみ適用する。											知能：極めて高い		
											大陸公用語／悪魔公用語／ 魔具文用語／エルブ語／ 精霊語／ その他言語は環境による		
悪魔の影録：両手斧 重量13 命中16 威力24 任意の瞬間に、行動の消費なく装備や装備解除が可能。 非装備時は所有者の影に溶け込み、他者から所持していることを悟られない。装備条件「悪魔かつC.Lv13以上」 支配種の絆：格闘(肉体) 重量9 命中10 威力16 精密魔術適性：暗器(肉体) 重量0 魔法命中17 魔法威力0 通常攻撃不可													
■強耐性(闇) ■超耐性(闇) ■即死無効 ■獄界の生存者 ■生への執着 ■魔力視 ■術式感知 Lv3, ■疾走 Lv1, Lv2, Lv3 ■武器技能(斧) ■名人技能(斧) ■武器技能(格闘) ■名人技能(格闘) ■博識 Lv4 ■魔術知識 Lv4 ■種族知識『真人』 ■本質隠蔽 ■魔人の翼 ■無反動詠唱 ■空間把握 ■二刀流 ◇連続攻撃 Lv1, Lv2, Lv3 ◇手加減 Lv1, Lv2, Lv3 ◇上空飛行 ◇高速詠唱 Lv1, Lv2, Lv3 ◇追加詠唱 Lv1, Lv2, Lv3 ◇ハイエンチャント(火) ◇ハイエンチャント(闇) ○牽制攻撃 Lv3 ○インビジブル ○キュア ○ハイヒーリング ○コンプレメント ○リザレクション ○貴種の号令													
○通常攻撃(斧)	命中 31	威力 40	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[15]+武器[16]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[24] (+翼[18])									
○無慈悲(斧)	命中 31	威力 85	消費 HP30	詠唱 -	射程 1-2	範囲 隣接2	対象 自以外	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[15]+武器[16]				威力詳細 力×3[45]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[24] (+翼[18])									
○通常攻撃(格闘)	命中 25	威力 32	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[15]+武器[10]				威力詳細 [0]+力÷2[8]+力÷2[8]+武器[16] (+翼[18])									
○ディブレーション	命中 30	威力 0	消費 MP7	詠唱 10	射程 0-3	範囲 隣接1	対象 全	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 魔法[13]+武器[17]				威力詳細 [0] (+翼[18])									
○アサシンシャドウ	命中 69	威力 13	消費 MP20	詠唱 23	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 [闇]	矢弾 -				
命中詳細 魔法×4[52]+武器[17]				威力詳細 魔力[13] (+翼[18])									
戦利品： 2~3 魔牙 4~6 黒の魔素×2 7~8 魔牙×2 9 黒の魔素×6 10 黒魔鉄 11 虹の魔素 12 斑皮銅×2 +追加戦利品(1体につき1つのみ)： 0~12 現世の鎖													

アーケアルナ				K111	C.Lv 14	B.Lv 7	M.Lv 22	LB3	AM 35				
HP46	MP166	物防42	魔防105	行動48	回避15	生5	カ8	技8	速5	魔量20	魔力35	魔技10	魔速20
血神ルーナルカエアの眷属たる上級天使。主な役割は異能者やイレギュラー達の「観測」だが、かなり自由な裁量を認められており、主同様に気紛れにヒトの世に干渉する。											種族：神族/天人		
基本能力はそこまで高くないが、血神の力と神器を継承しており執行能力は高い。身体は天人女性そのものであり、その時々々の生活環境に応じて外見年齢を切り替えている。時代によってアーケアルナやアクアルナなどの表記や発音の揺らぎがあり、偽名もよく用いる。											知能：高い		
【絶対の力】Lv5 強度5 状態異常やLB、その他あらゆる現象によって能力値が減少することがない。											全言語		
【視界内転移】Lv5 強度5 視界内の任意の場所に対し、自由にワープ移動ができる。補助行動で宣言使用する。消費なし。													
【固有存在上位】シナリオボスとして扱う場合、成長適正レベルを無視してPCに成長の機会を与える。													
【常時飛行補正】上級魔具「斑力鋼の羽根」と同等の効果を適用。													
【万象神聖魔術】上級魔具「聖天印」と同等の効果を適用。													
行動1： ☆四重詠唱Lv3 と ◇二重詠唱Lv3 は 全力時にしか使用しない。													
行動2： 全力となる対象はアーケアルナ本人が「神の敵」と認定したモノのみ。													
聖斧「紅月影」： 片手斧/両手斧/終末魔具Lv5(秘匿) 重量1 命中10 威力35 任意の瞬間に、行動の消費なく装備や装備解除が可能。非装備時は実体や重量がない。 所有者は物質特効をAM値35として使用可能になり、かつ所有者本人のAM値の隠蔽が可能になる。 所有条件「血神ルーナルカエアの眷属」または「血神のドールズ」													
聖衣「虹月影」： 体装飾/終末魔具Lv5(秘匿) 重量0 環境ダメージ及びペナルティを無効化する。所有者の意思によって姿を変える羽衣。 所有条件「血神ルーナルカエアの眷属」または「血神のドールズ」													
◇ソウルポーション×10： 自身のMPを 魔量×2 点回復													
■超耐性(光) ■超耐性(闇) ■即死無効 ■天人の翼(補正値常時適用/反映済) ■スペルマスターLv3(光) ■神術Lv6(血神)													
■魔力視 ■予見Lv1, Lv2, Lv3 ■危険察知Lv1, Lv2, Lv3 ■盗賊技能Lv1, Lv2, Lv3 ■術式感知Lv3 ■魔具技能(全属性)													
■孤高 ■物質特効 ■神聖魔術(全攻撃スキルに適用) ■空間把握 ■並行詠唱Lv2 ■移動詠唱Lv3 ■無反動詠唱													
■予定調和 ☆運命確定 ◇運命翻弄 ☆必然の理 ☆神力酷使 ☆天の祝福 ☆ディヴァインシールド ◇上空飛行													
☆連唱Lv3 ☆四重詠唱Lv3 ◇二重詠唱Lv3 ○リストア ○コンプレメント ○リザレクション ○エンジェルライト													
○通常攻撃	命中 18	威力 70	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 AM物	矢弾 -				
命中詳細 技[8]+武器[10]				威力詳細 [0]+武器[35]+物質特効[35]									
○無慈悲	命中 18	威力 94	消費 HP30	詠唱 -	射程 1-2	範囲 隣接2	対象 自以外	属性 AM物	矢弾 -				
命中詳細 技[8]+武器[10]				威力詳細 力×3[24]+武器[35]+物質特効[35]									
○流星	命中 23	威力 94	消費 HP30	詠唱 -	射程 1-5	範囲 -	対象 1	属性 AM物	矢弾 -				
命中詳細 技+5[13]+武器[10]				威力詳細 力×3[24]+武器[35]+物質特効[35]									
○クロスレーザー	命中 10	威力 105	消費 MP16	詠唱 17	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 [AM光]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[10]				威力詳細 魔力×2[70]+物質特効[35]									
○デストラクション	命中 10	威力 140	消費 MP20	詠唱 27	射程 0-7	範囲 隣接3	対象 全	属性 [AM闇]	矢弾 -				
命中詳細 魔技[10]				威力詳細 魔力×3[105]+物質特効[35]									
○ルイナスウィンド	命中 20	威力 105	消費 MP35	詠唱 40	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 [AM風]	矢弾 -				
命中詳細 魔技×2[20]				威力詳細 魔力×2[70]+物質特効[35]									
○デスサイズ	命中 54	威力 105	消費 MP40	詠唱 40	射程 1-7	範囲 -	対象 1	属性 [AM闇]	矢弾 -				
命中詳細 魔技×3[30]+技×3[24]				威力詳細 魔力×2[70]+物質特効[35]									
○サンダーレイヤー	命中 30	威力 210	消費 MP100	詠唱 100	射程 0-9	範囲 隣接8	対象 全	属性 [AM雷]	矢弾 -				
命中詳細 魔技×3[30]				威力詳細 魔力×5[175]+物質特効[35]									
○ブラディクラッカー	命中 20	威力 特殊	消費 MP35	詠唱 10	射程 0-5	範囲 隣接2	対象 全	属性 [無]	矢弾 -				
命中詳細 魔技×2[20]				威力詳細 対象の生×5									
戦利品： 3~4 白の魔素 5~6 聖布 7~8 黒の魔素×2 9~10 霊糸 11 白の魔素×3 12 虹の魔素×2													
+追加戦利品(1体につき1つのみ)： 0~12 虹の魔素×5													

人族（四種族）のエネミーデータ

「種族：四種族」となっている場合、「真人」「天人」「魔人」「妖精」の中から1つ以上をGMが選択して適用とする。

武器や防具、ポーション類はPC用と同じ物を使用していることもあるが、戦利品としては入手できない。

また、それらが交渉等で譲渡された場合でも、原則として売却や抽出・分解によって魔素や素材は得られない。

異端兵・末端		K24	C.Lv 3	B.Lv 4	M.Lv 3	LB 0~1							
HP27	MP24	物防3	魔防2	行動9	回避3	生3	力5	技4	速3	魔量3	魔力3	魔技1	魔速2
人物型エネミーの雛型。戦闘能力は衛兵級。武器の種類と技能は人物設定に合わせること。 「種族：異端」を外せば通常の衛兵としても使用できる。											種族：四種族／異端		
											知能：普通		
											大陸公用語		
粗鉄の剣：片手剣 重量3 命中-1 威力3 ☆革の胸当て：軽鎧 重量3 回避0 物防3 魔防0 一般耐魔加工2													
■武器技能(剣) ■足止Lv1 ◇闘気Lv1 ◇護衛 ○防御専念Lv1													
○通常攻撃	命中 3	威力 6	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[4]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[3]									
○牽制攻撃 Lv2	命中 3	威力 6	消費 MP4	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[4]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[3]+武器[3]									
○強打 Lv2	命中 3	威力 14	消費 HP4	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[4]+武器[-1]				威力詳細 力+3[8]+力÷2[3]+武器[3]									
戦利品： 4~7 木片 8~12 粗鉄×2													

異端兵・一般		K32	C.Lv 4	B.Lv 6	M.Lv 3	LB 0~2							
HP43	MP24	物防6	魔防4	行動14	回避5	生5	力7	技5	速5	魔量3	魔力4	魔技1	魔速2
人物型エネミーの雛型。戦闘能力は守護兵級。武器の種類と技能は人物設定に合わせること。 「種族：異端」を外せば通常の守護兵としても使用できる。											種族：四種族／異端		
											知能：普通		
											大陸公用語		
鑄鉄の槍：両手槍 重量5 命中-1 威力6 ☆薄鉄の胸当て：軽鎧 重量4 回避0 物防6 魔防0 一般耐魔加工4 ◇ヒールポーション×1：自身のHPを生×2点回復													
■武器技能(槍) ■足止Lv1 ◇闘気Lv1, Lv2 ◇護衛 ◇反撃姿勢 ○防御専念Lv1													
○通常攻撃	命中 4	威力 10	消費 -	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[5]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[6]									
○牽制攻撃 Lv2	命中 4	威力 10	消費 MP4	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[5]+武器[-1]				威力詳細 [0]+力÷2[4]+武器[6]									
○薙ぎ払い Lv2	命中 4	威力 13	消費 HP5	詠唱 -	射程 1	範囲 左右1	対象 全	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技[5]+武器[-1]				威力詳細 [3]+力÷2[4]+武器[6]									
○必殺 Lv2	命中 9	威力 17	消費 HP20	詠唱 -	射程 1	範囲 -	対象 1	属性 物	矢弾 -				
命中詳細 技×2[10]+武器[-1]				威力詳細 力[7]+力÷2[4]+武器[6]									
戦利品： 3~5 木片×2 6~10 鉄×2 11~12 ヒールポーション													

異端兵・隊長		K48	C.Lv 6	B.Lv 8	M.Lv 4	LB 1~3							
HP59	MP42	物防 16	魔防 12	行動 22	回避 8	生 7	力 9	技 8	速 8	魔量 6	魔力 6	魔技 1	魔速 3
人物型エネミーの雛型。戦闘能力は守護騎士級。剣士型。 「種族：異端」を外せば通常の守護騎士としても使用できる。													
種族：四種族／異端													
知能：普通													
大陸公用語													
☆魔獣の細剣：片手剣 重量3 命中0 威力7 一般耐魔加工6 重革の盾：小盾 重量4 回避0 物防6 魔防0 ☆重革の胸当て：軽鎧 重量5 回避0 物防10 魔防0 一般耐魔加工6 ◇ライフポジション×1：自身のHPを生×3点回復													
■武器技能(剣) ■名人技能(剣) ■疾走Lv1,Lv2 ■盗賊技能Lv1 ■術式感知Lv1 ■危険察知Lv1,Lv2 ■種族スキルLv1(自身が該当する四種族のレベル1種族スキルを追加で1つ習得している) ◇連続攻撃Lv1,Lv2 ◇反撃姿勢 ○攻撃指示Lv1,Lv2 ○防御指示Lv1,Lv2 ☆返し													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	8	17	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[8]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+力÷2[5]+武器[7]									
○牽制攻撃Lv2	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	8	17	MP4	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[8]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+力÷2[5]+武器[7]									
○必殺Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	16	17	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技×2[16]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+力÷2[5]+武器[7]									
戦利品：4~5 鉄×2 6~7 鉄×3 8~9 鋼×2 10~11 ライフポジション 12 カルマコイン													

異端兵・幹部		K64	C.Lv 8	B.Lv 9	M.Lv 8	LB 3							
HP67	MP64	物防 16	魔防 23	行動 24	回避 8	生 8	力 10	技 9	速 8	魔量 8	魔力 8	魔技 4	魔速 9
人物型エネミーの雛型。戦闘能力は白騎士級。魔法剣士型。 人物設定などの必要に応じ、魔術スキルを別属性のレベル3以下の物に置き換えること。													
種族：四種族／異端													
知能：普通													
大陸公用語													
☆魔獣の細剣：片手剣 重量3 命中0 威力7 一般魔具加工6 ☆重革の盾：小盾 重量4 回避0 物防6 魔防0 一般強化加工3 ☆銀の胸当て：軽鎧 重量5 回避0 物防7 魔防5 一般耐魔加工6 ☆装飾品Lv3×4：装飾品 重量0 一般耐魔加工3×4 ◇ライフポジション×1：自身のHPを生×3点回復 ◇ソウルポジション×1：自身のMPを魔量×2点回復													
■武器技能(剣) ■名人技能(剣) ■疾走Lv1,Lv2,Lv3 ■術式感知Lv2 ■危険察知Lv1,Lv2,Lv3 ■無反動詠唱 ■種族スキルLv1(自身が該当する四種族のレベル1種族スキルを追加で1つ習得している) ◇連続攻撃Lv1,Lv2,Lv3 ◇反撃姿勢 ○攻撃指示Lv1,Lv2,Lv3 ○防御指示Lv1,Lv2,Lv3 ☆返し													
○通常攻撃	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	9	17	-	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[9]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+力÷2[5]+武器[7]									
○牽制攻撃Lv3	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	9	17	MP6	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技[9]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+力÷2[5]+武器[7]									
○必殺Lv1	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	物	矢弾			
	18	17	HP10	-	1	-	1	-	-	-			
命中詳細 技×2[18]+武器[0]				威力詳細 [0]+力÷2[5]+力÷2[5]+武器[7]									
○シャワー(闇)	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	[闇]	矢弾			
	4	14	MP10	9	0-3	隣接1	対象全	-	[闇]	-			
命中詳細 魔技[4]				威力詳細 魔力[8]+武器[6]									
○ライフドレイン	命中	威力	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性	[闇]	矢弾			
	4	22	MP7	9	1-3	-	1	-	[闇]	-			
命中詳細 魔技[4]				威力詳細 魔力×2[16]+武器[6]									
戦利品：4~5 銅 6~7 銀 9~10 黒の魔素 10~11 水晶 12 カルマコイン													

◇4-6. エネミースキル

エネミースキルは基本的にPCが習得できないものとする。

ただし、追加ルール等で習得に関する補足事項があればそちらを優先すること。

攻撃スキル(近接)は武術スキルの近接と同等の扱いとする。

攻撃スキル(射撃)は武術スキルの射撃と同等の扱いとする。

攻撃スキル(特殊)は属性攻撃であっても物理攻撃・物理ダメージとして扱い武器補正値は乗らないものとする。

エネミースキル

— レベル 3 —

自動スキル	備考
■本質隠蔽	自身より C.Lv が低い相手から C.Lv や各種能力値を探られた時、それらを全て隠蔽しているとして扱う。 また、自身について魔物知識判定を失敗した相手に対し、別の魔物や種族であると誤認させる。 これらの効果は適用・非適用を個別に選択できる。

— レベル 4 —

自動スキル	備考
■耐性(全)	自分の受ける無属性以外の魔法ダメージを-5 する。
■霊的存在『全』	物理防御力を+5、最大 HP を-5 する。また、耐性(全)と各属性のレジストを習得する。

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○貴種の号令	MP10	-	0	隣接 2	味方全員	2
	効果	対象の「命中判定の達成値」と「回避判定の達成値」を+5 する。				

攻撃スキル(特殊)	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性
○毒のプレス	MP20	-	1-3	隣接 2	全員	闇
	命中	威力	効果	このスキルでダメージを与えた時、対象の生が(術者の C.Lv+3) 以下であれば、対象を威力「術者の魔力÷2」の毒状態にする。		
	技+5	魔力				

— レベル 5 —

非攻撃スキル	消費	詠唱	射程	範囲	対象	持続
○王種の号令	MP20	-	0	隣接 3	味方全員	2
	効果	対象の「命中判定の達成値」と「回避判定の達成値」を+10 する。				

— レベル 5 —

攻撃スキル(特殊)	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性
○猛毒プレス	MP40	-	1-5	隣接 3	全員	闇
	命中	威力	効果	このスキルでダメージを与えた時、対象の生が（術者の C.Lv+5）以下であれば、対象を威力「術者の魔力」の毒状態にする。		
	技+魔技	魔力×2				

攻撃スキル(特殊)	消費	詠唱	射程	範囲	対象	属性
☆猛毒の体液	-	-	0	隣接 3	自以外全員	物理
	命中	効果	命中は「直前の被ダメージ（ただし B.Lv×5 を上限）」とする。物理属性によるダメージを受けた時に、宣言・使用する。大型や巨大の場合は 1 マス毎に宣言・使用が可能であり、命中の算出にはその 1 マスにおける被ダメージを使用する。			
	特殊					
	威力					
魔力						

Anti-Material - Limit Break -

追加データファイル① - 新帝国オルフェレッド

Web 公開版 Ver 0.15 β 2022/02/12 (β版)

著者・著作 白山 翼

イラスト 青野ユウ NOMU 石丸 純/Jun Ishimaru
谷町クダリ 館林 花

Web site <https://amlb.xii.jp/>

Twitter @tsubasa_amlb

本書の内容の一部、又は全てを無断で複製や転載することを禁じます。ただし、法律で認められた場合、及び私的使用としてゲームプレイに必要な範囲を除きます。また、本書の内容はフィクションであり、実在もしくは歴史上の人物や団体等とは関係がありません。

(c) 2017-2022 Tsubasa SHIRAYAMA (白山 翼)

All rights reserved.