

# DUNGEON WORLD

## フレイシート

バージョン 2.4

シート・デザイン：ステファン・グランバート

ダンジョン・ワールドの制作：セージ・ラトーラ&アダム・コーベル

- 02 基本&特殊ムーヴ
- 04 バーバリアン
- 06 バード
- 08 クレリック
- 12 ドルイド
- 14 ファイター
- 16 パラディン
- 18 レンジャー
- 20 シーフ
- 22 ウィザード
- 26 タグ&所持品
- 28 GMシート
- 29 フロント





## 《ハックアンドスラッシュ》

近接戦闘で敵1体を攻撃するなら、ダイス・ロール + 【STR】。\* 10+ なら、ダメージを与え、反撃をよける。反撃に身をさらす代わりに、ダメージに +1d6 することを選択してもよい。\* 7-9 なら、ダメージを与えるも、反撃されてしまう。

## 《射撃》

射撃内の敵1体を狙い撃つなら、ダイス・ロール + 【DEX】。\* 10+ なら、見事に命中して、ダメージを与える。\* 7-9 なら、次から1つ選ぶこと（どれを選ぼうとも、ダメージを与える）：

- 命中させるために、移動して（GMの述べる）危険に身を置く必要がある
- 命中したものの -1d6 ダメージされてしまう
- 何射かを要したので、【矢弾】を1減少させる

## 《交渉》

交渉材料のある状況で、GMのキャラクターを操るなら、ダイス・ロール + 【CHA】。交渉材料とは、対象が必要とする / 望む事柄を指す。\* 10+ なら、こちらが要求に応じると約束すれば、対象は頼まれたことを行う。\* 7-9 なら、対象は頼まれたことを行うだろうが、まずは約束の具体的な保証を求めてくる。

## 《危機打開》

目の危険を顧みない行動をとるなら、あるいは災難が降りかかってくる場合は、対処方法を述べた上でダイス・ロールすること。それをなすのが…

- …力任せの突破によってなら、+ 【STR】
- …身をかわず、あるいは素早い行動によってなら、+ 【DEX】
- …耐え抜くことによってなら、+ 【CON】
- …機転を用いることなら、+ 【INT】
- …精神の頑強さによるものなら、+ 【WIS】
- …魅力と社交儀礼の活用なら、+ 【CHA】

\* 10+ なら、試みたことを成し遂げ、危険が牙を剥くことはない。\* 7-9 なら、ヘマをするか、躊躇するか、たじろいでしまう。よくない成り行き、厳しい代償、厄介な選択を GM が提示するだろう。

## 《防御》

攻撃にさらされた、個人 / アイテム / 場所をかばうなら、ダイス・ロール + 【CON】。\* 10+ なら、（ホールド3）。\* 7-9 なら、（ホールド1）。かばっている間に、自分か守護対象が攻撃されたなら、（ホールド）を消費することで、1点につき1つを、次から選択できる：

- 守護対象への攻撃1回を、自分へと向けさせる
- 攻撃の効果やダメージを半減させる
- 隙を生じさせ、味方1体に攻撃者に対する（次回+1）をもたらす
- こちらレベルに等しいダメージを、攻撃者に与える

## 《事実の識別》

状況や個人を詳しく調べるなら、ダイス・ロール + 【WIS】。\* 10+ なら、次のリストから3項目、GMに質問すること。\* 7-9 なら、1つ質問すること。どちらにせよ、答えを足がかりとする行動は、（次回+1）される。

- 最近ここで何が起きたの？
- まさに今、何が起きつつあるの？
- 何に警戒しておくべき？
- 自分にとって、この場で役立つ / 価値あるものは？
- この場で真に主導権を握っているのは誰？
- この場で見た目通りではないものは？

## 《物言う知見》

蓄えたなにがしかの知識を検討してみるなら、ダイス・ロール + 【INT】。\* 10+ なら、置かれた状況にまつわる、興味深く有用な判断材料を GM が述べる。\* 7-9 なら、GMが述べるのは興味深い事柄のみ。生かせるかはプレイヤー次第だ。「どうやってこのことを知ったの？」と GM が聞いてくるかもしれない。物語上の事実を話そう。

## 《手助け / 妨害》

他者を手助け / 妨害するなら、ダイス・ロール + 対象との縁故。\* 10+ なら、対象のダイス・ロールに +1 か -2（こちらが選択）。\* 7-9 なら、対象は修正を受けるものの、こちらも危険 / しっぺ返し / 代償にさらされる。

## 《死に際》

死に瀕したなら、死の王国の黒き門の向こうに待ち受けるものを垣間見ることになる（GMが描写するだろう）。次にダイスをロールすること（2d6を素で振り何も加えない。そう、死は頑強さや冷静さを気にも留めないのだから）。\* 10+なら、死神の手を逃れる。困難な状況に置かれてはいるが、生存しているのだ。\* 7-9なら、死神の側から、取引が持ちかけられる。それを受け入れるなら一命を取り留め、拒むなら黒き門をくぐり待ち受ける運命へと進むことになる。\* 6-なら、死する運命が確定する。PCには死神が我がものとしたししが刻まれ、遠からず黒き門をくぐることになる。時が至れば、GMがそのことを告げるだろう。

## 《過重》

ムーヴを行う際、重いものを持ち運んでいるなら、動作が妨げられるかもしれない。携帯している重量が：

- 所持限界以下なら、ペナルティを被らずに済む
- 所持限界+2以下なら、重荷を軽減するまでは（継続-1）される
- 所持限界+2を越えているなら、「所持限界+2に収まるよう荷物を捨て、-1を受けてダイス・ロールを行う」か「自動失敗する」のどちらかを選択

## 《キャンプ》

野営して体を休めるなら、保存食を消費すること。危険な場所にいる場合は、見張り順も決めること。十分なXPがあれば、《レベルアップ》できる。曲がりなりにも連続して数時間眠れたなら、目を覚ますときに最大HPの半分に等しいダメージが回復する。

## 《見張り》

見張りについているときに、キャンプに何か近づいてくるなら、ダイス・ロール+WIS。\* 10+なら、キャンプの仲間を起こして、対応策がとれる。キャンプにいる全員は、（次回+1）される。\* 7-9なら、対処が少しばかり遅れてしまう。キャンプの仲間は目を覚ますものの、備えるだけの時間はなかった。仲間は武器と防具以外はほとんど何も身につけていない。\*ミスなら、野営の焚火の明かりの外に潜んでいた何か、機先を制することになる。

## 《増強》

余暇を、研究調査/ 瞑想/ 厳しい訓練にあてるなら、（備え）を得る。一週間以上準備した場合は、（備え1）を獲得。1ヶ月以上準備したなら、（備え3）を獲得する。準備が功を奏する場面では、（備え）を1点消費することで任意のロールに+1することができる。1回のダイス・ロールで消費可能な（備え）は1点のみだ。

## 《補給》

カネを持って買い物に行く場合、求めるものが自分たちのいる居住地ですぐに入手できるなら、一般的な市価で購入することが可能だ。特別なもの、その場所で一般に流通しているより高品質なもの、超常的なものを求める場合は、ダイス・ロール+CHA。\* 10+なら、探しているものが適正価格で売られているのを見つける。\* 7-9なら、高額な支払いを要する、あるいは求めていたのに近いが少し異なるもので妥協しなければならぬ。どのような選択肢があるのかは、GMが述べるだろう。

## 《危険に満ちた旅路》

非友好的な地域を旅するとき、パーティ・メンバーから、先導役を1人、先行偵察役を1人、配給係を1人選ぶこと（1キャラクターに複数の仕事を割り当てることはできない）。十分な数のパーティ・メンバーがいなければ、あえて仕事を割り当てないことにした場合、その仕事については、担当PCのプレイヤーが6を振ったものとして扱うこと。役割を振られたキャラクターはおのおの、ダイス・ロール+WIS。\* 10+なら：

- 配給係は消費される保存食の量を1軽減する
- 先導役は目的地到達にかかる時間を短縮する（どれぐらいかはGMが述べる）
- 偵察役は迅速に厄介ごとを見つけ、その機先を制することができる

\* 7-9なら、各役目は自らの仕事を期待通りに行う。標準的な数の保存食が消費され、旅は予定通りの長さがかかり、機先を制されることも制することもない。

## 《回復》

快適かつ安全な状態でもっぱら休息するなら、1日休むことで、HPが全回復する。3日休んだなら、能力減退から1つ、選んだものが除去される。治療師（魔法によるものでも別の手段でもよい）にかかるなら、2日休むごとに能力減退1つが治る。

## 《酒宴》

意気揚々と帰還し、100コインを使って大宴会を催すなら、ダイス・ロール+（追加投入したコイン100枚にごとに+1）。\* 10+なら、3つ選択。\* 7-9なら、1つ選択。\*ミスなら、1つ選択できるものの、收拾不能事態になる（いかにしてかはGMが述べるだろう）。

- 役立つNPCと友人になる。
- 好機をもたらすような噂話を耳にする。
- 有用な情報を得る。
- 面倒事に巻き込まれない/ 魅惑されない/ 欺かれない。

## 《徵募》

手伝いを雇おうとしているという話を広めるなら、次の修正を加えてダイス・ロールすること：

- 支払いを奮発すると言明するなら+1
- 何をすつつもりなのかを言明するなら+1
- 発見物の分け前にあずかると言明するなら+1
- この地域において名が売れているなら+1

\* 10+なら、多数の腕の立つ志願者の中からよりどりみどりとなる。誰を雇うかを選べ、連れていかないことによる不利益は生じない。\* 7-9なら、求めていたのにほど近い人物で妥協するか、さもなければ追い返すことになる。\*ミスなら、影響力を有するも不適切な人物（例えば、向こう見ずな若者、行動が予測不能な人、正体を隠した敵）が、同伴したい旨を表明する。連れて行ってその結果を甘受するか、追い返すこと。志願者を追い返したなら、《徵募》に（次回-1）されてしまう。

## 《セッション終了》

セッションの終わりまでできたなら、自分のPCの縁故のうち、（十分に味わい尽くした、もはや適切ではない、その他の理由により）解消されたと思うものを1つを選択すること。その縁故の対象となっているキャラクターのプレイヤーに、同意を求めよう。同意が得られた場合、XPを獲得した上で、希望する相手に対する新たな縁故を1つ記入すること。

縁故が更新されたなら、自らの属性に目をやること。このセッションにおいて少なくとも1回、属性の記述を達成しているなら、XPを獲得する。次に参加プレイヤー・グループで以下の3つの質問に答えること：

- この世界に関する新しく重要な何かを知るに至ったか？
- 注目に値するモンスターや敵を打ち負かしたか？
- 素晴らしい宝物を戦利品としたのか？

達成項目ひとつごとに、全員が1XPを獲得する。

## 《レベルアップ》

（数時間あるいは数日の）休養を取るときに、XPがPCの現在のレベル+7以上あるなら、経験を省察し自らの技能に磨きをかけることができる。。

- XPから「PCの現在のレベル+7」を差し引く。
- PCのレベルを1上昇させる。
- クラスの上級ムーヴを新たに1つ選択取得する。
- ウィザードなら、新たな呪文を1つ、呪文書に追加する。
- 能力値を1つ選んで、1点上昇させる（これにより能力修正値が変更されるかもしれない）。耐久力が変更されたなら、最大HPと現在HPとを引き上げる。能力値が18を越えることはない。

## 《未解決の手配書》

以前に厄介ごとを起こしたことのある文明化された場所を再訪するなら、ダイス・ロール+CHA。\* 10+なら、プレイヤー・キャラクターの所業は噂話として広まっており、誰もが彼らのことを知っている。\* 7-9なら、10+の結果に加えて、面倒な事態を次から1つGMが選択する：

- 地元の保安隊にはPCたちを拘束するよう求める手配書がある。
- 誰かがPCたちの首に賞金をかけている。
- 行いの結果として、PCたちにとって大切な人物が困難な状況に置かれている。



# バスター



## 名前

名前：ゴルム、シーイー、プリシラ、セン、シア、アンネイラ、エーファ、ルール、シャー、コリン、エンコシ、ファフニール、クアイ、セイサー、ヴェルシングト、パーボザー、クロビス、フライル、トラ・ラキシズ、シリウス、ジャ・シーナ、ハミース

称号：栄光ある、飢えたるもの、癩癩持ちの、不敗の、食欲なる、仇敵潰しの、骨砕きの、笑いさざめく、物憂げなる、蛮勇、巨人、勝利者

## レベル

## XP

## 外見

各項目から1つずつ選択、あるいは自作して記入：

身体：並外れた筋肉、長い脚、ガリガリ、しなやか

瞳：苦悩を宿す瞳、病んだ瞳、野蠻な瞳、

目を覆い隠す

装飾：入れ墨、宝石を散りばめる、傷ひとつない体

衣服：つぎはぎだらけの服、絹服、

クズ拾いの衣服、季候に合わない服

## アーマー

## ヒット・ポイント

最大値 (8+ 耐久力)

現在値

## ダメージ

D10

## 属性

### 混沌

文明世界の慣習を受け入れない。

### 中立

自分の民のやり方を他者に教える。

次のスコアを能力値に割り当てること：16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(-), 9(-), 8(-1)

**筋力**

STR 弱体化 -1

**敏捷力**

DEX 身震い -1

**耐久力**

CON 不調 -1

**知力**

INT 目眩 -1

**判断力**

WIS 散漫 -1

**魅力**

CHA 傷跡 -1

## 縁故

既存/自作の項目に、少なくとも1つは、仲間の名前を記入すること：

\_\_\_\_\_ は取るに足りず愚かしいが、こちらを楽しませてくれる。

\_\_\_\_\_ のやり方は変わっており、わかりにくい。

\_\_\_\_\_ はいつでも厄介ごとに首を突っ込む。この人物が自滅しないよう守らねば。

\_\_\_\_\_ とは、栄光への切望を分かち合っている。共に歩めば大地は震撼しよう！

## 開始時のムーヴ

開始時に次から1つのムーヴを選び取ること：

《板金鎧ならびに鋼の武器を帯びる》  
身につけている鎧の [扱いにくい] タグを無効化する。

《身軽なれば、傷を負わず》  
現在重量が所持限界以下で、かつ鎧を装備せず盾も持たないでいるなら、アーマーに+1。

また、次にあげるムーヴを全部持つての開始となる：

《死に競り勝つ》  
《死に際》ロールに [継続+1] される。《死に際》を行い結果が7-9 だったなら、命を取り戻すための提案を死神に行うことができる。死神がその提案を受け入れた場合、生き返らせてもらえる。受け入れられなければ、死亡することになる。

《何を躊躇っている？》  
大声で敵どもに挑戦を呼びかけるなら、ダイス・ロール+ [CON]。\* 10+ なら、対象はこのPC を対処すべき明確な脅威として扱い、その仲間を無視する。対象に与えるダメージに [継続+2] される。\* 7-9 なら、ほんの2~3 体(対象のうち最も弱いか、もっとも向こうみずなもの) しか挑発には引っかからない。

《ヘラクレスのごとき欲求》  
他のものなら、ワインを味わったり、ひとりふたりの家来を従える程度で満足するかもしれない。だが、あなたはより多くを望む。欲求を次から2つ選択すること。欲求の1つを追い求める中で、ムーヴのダイス・ロールを行うなら、2d6 ではなく 1d6+1d8 を振ることになる。d6 の出目がd8 のそれよりも大きかった場合、GM はこのPC の思慮なき追求に起因する、面倒な事態や危機を発生させるかもしれない。

- 純然たる破壊
- 他者を従わせるちから
- 現世の快楽
- 征服
- 富と所領
- 名声と称賛

《筋骨隆々》  
武器を振るうなら、その武器は [強烈] と [無残] のタグを持つ扱いとなる。

## 種族

### よそ者

エルフ、ドワーフ、ハーFRING、ヒューマン、何にでもなれる。しかし、あなたとその同族は、この近辺の出ではない。各セッション開始時に、GM はこのPC の故国について、どうして離れたのか、何を残してきたのかといった質問をするかもしれない。それに答えた場合、XP を獲得。

## コイン

### 初期の所持品

所持限界 (8+STR) 現在重量

ダンジョン用保存食 ([使用回数 5] [食料] [重量 1])

ダガー ([手近] [重量 1])

旅したのことがある場所、あるいは出身地の記念品をいくつか

武器を選択:

- アックス ([近接] [重量 1])
- 両手用ソード ([近接] [+1 ダメージ] [重量 2])

1つ選択:

- 冒険道具 ([使用回数 5] [重量 1])、ダンジョン用保存食 ([使用回数 5] [食料] [重量 1])
- チェインメイル ([1 アーマー] [重量 1])

## 上級ムーヴ

レベル2~10になったとき、次のムーヴから1つを選び取ることができる。

- 《満たされぬ渴望》  
欲求を追加で1つ選択。
- 《破壊欲》  
ファイター、バード、シーフのクラスのリストから、ムーヴを1つ選択取得。《マルチクラス》を選ぶことはできない。
- 《猪突猛進する愛》  
臂力による芸当を披露するなら、その場にいる誰に感銘を与えるのかを決めること。その人物との《交渉》には〔次回+1〕。
- 《人生最高の出来事》  
セッション終了時、そのセッション中に敵を粉碎したか、自分の前から敵が追い払われるのを目にしたか、敵の親族が嘆き悲しむのを耳にしたなら、XPを獲得する。
- 《経験豊かな放浪者》  
広い世界のあちこちを旅してきた。どこかに到着したときは、大切な習慣や儀式などについてGMに聞くこと。GMは知っておくべきことを教えてくれるだろう。
- 《篡奪者》  
ある個人を、自分が権力的に/力で凌駕していると示したなら、その人物の信奉者/配下/取り巻きに対して〔次回+1〕。
- 《蛮王の王》  
備人は、このPCの欲求の1つの実現を、(コストを満たす)報酬としていつでも快く受け入れる。
- 《サムソン》  
能力減退を1つ受けることで、肉体的/精神的な拘束からすぐさま抜け出せる。
- 《ドガッ!》  
《ハックアンドスラッシュ》時、12+なら、ダメージを与えた上で、対象が有する物理的なもの(武器、位置取り、四肢など)を選ぶこと。対象はそれを失うことになる。
- 《強固な渴望》  
ダメージを受けたとき、HPを減らす代わりに、欲求のうち1つを満たすまでの間〔継続-1〕を被ることができる。既にこのペナルティを受けているなら、その選択はとれない。
- 《弱みを見抜く》  
《事実の識別》を行う際、「この場において、弱い/無防備なものは?」を質問リストに加える。
- 《躍動》  
移動によって引き起こされた《危機打開》を行う(狭い橋から飛び降りる、武装した衛兵の側を大急ぎで通り抜けるなど)ときは、+1される。

レベル6~10になったとき、次のムーヴから1つを選び取ることができる。

- 《死ぬにはよい日だ》  
現在のHPが【CON】以下(あるいは1のどちらか大きい方)なら、〔継続+1〕される。
- 《皆殺しだ》  
必要条件:《破壊欲》  
ファイター、バード、シーフのクラスのリストから、ムーヴをもう1つ選択取得。《マルチクラス》を選ぶことはできない。
- 《雄叫び》  
威嚇行動(叫び、喊声、戦の舞)を取りながら戦いに突入するなら、ダイス・ロール+CHA。\*10+なら両方、\*7-9ならどちらか一方を適用する。  
・味方は励まされ、〔次回+1〕される  
・敵は恐れを抱き、それ相応の行動を取る(こちらを避ける、隠れる、恐怖に突き動かされ自暴自棄な攻撃を行うなど)
- 《大いなる力のしるし》  
このムーヴを取得した後、邪魔されることなく過去の栄光を振り返る時間を過ごすことで、自らの力を示すシンボル(鈴を編み込んだ長い三つ編み、儀式による傷跡、入れ墨など)を身につけることができる。このシンボルを目にした知性ある定命のクリーチャーは、あなたの手ごわさを本能的に悟り、ふさわしい形で遇する。
- 《まだまだ! まだ足りぬ!》  
欲求のうち1つを過度な形(唯一無二かつ重要な何かを破壊、莫大な名声/富/ちからの獲得、など)で満たしたなら、それを解決することが選べる。リストの該当項目に線を引いて消し、XPを獲得すること。その欲求を再び追求めることはできるが、もはやかつてのような激しい欲望を感じることはない。代わりとして、新たな欲求をリストから選ぶか、自作して書き込む。
- 《攻守逆転》  
《危機打開》時、12+なら、その危険を反転させ、発生源に向けることができる。どのようにしてかは、GMが説明する。
- 《本能的な不信》  
定命の人間によって行使された穢らわしい魔法が、このPCの《危機打開》を引き起こすときはいつでも、6-の結果を7-9として扱う。
- 《血の神に捧ぐ》  
古来の風習、すなわちものを捧げる作法の手ほどきを受けている。神(あるいは祖先の霊、トーテムなど)が重んじるもの(黄金、血、骨など)を決めること。儀式や作法に則ってそれを捧げるときは、ダイス・ロール+[WIS]。\*10+なら、GMは現在の困難に携わる洞察や、助けとなる恩恵をもたらさだろう。\*7-9なら、捧げものは十分ではなく、神はこのPCの血肉をも奪うものの、多少の洞察や恩恵を授けてくれる。\*ミスなら、気まぐれな精霊たちを激怒させてしまう。



## 名前

エルフ：アストラフェル、ダールウィン、フェリアナ、ダマラ、シストラナル、ペンドレル、メリアンドレ、ダゴリィル

ヒューマン：ボールドリック、リーナ、ダンウィック、ウィレム、エドウィン、フロリアン、セラフィーナ、クォーラ、シャーロット、リリー、ラモンド、カサンドラ

レベル

XP

## 外見

各項目から1つずつ選択、あるいは自作して記入：

身体：引き締まった体、肥満体、瘦躯

瞳：如才ない瞳、情熱的な瞳、楽しげな瞳

髪：しゃれた髪、乱れ髪、粋な帽子

衣服：派手やかな服、旅行用服、みずばらしい服

## アーマー

## ヒット・ポイント

最大値 (6+ 耐久力) 現在値

## ダメージ



## 属性

- 善  
自らの芸術でもって他者を助ける。
- 中立  
衝突を避ける / 緊迫した状況を和らげる。
- 混沌  
他者を、重大かつ思慮の足りない、決定的な行動に駆り立てる。

次のスコアを能力値に割り当てること：16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(-), 9(-), 8(-1)

筋力

STR 弱体化 -1

敏捷力

DEX 身震い -1

耐久力

CON 不調 -1

知力

INT 目眩 -1

判断力

WIS 散漫 -1

魅力

CHA 傷跡 -1

## 縁故

既存 / 自作の項目に、少なくとも1つは、仲間の名前を記入すること：

\_\_\_\_\_ と共に冒険するのは、これが初めてではない。

\_\_\_\_\_ じかに顔を合わせるずっと前に \_\_\_\_\_ の物語を歌った。

\_\_\_\_\_ をよく物笑いの種にしている。

\_\_\_\_\_ の冒険についてのバラッドを書いているところだ。

\_\_\_\_\_ はこちらに秘密を打ち明けた。

\_\_\_\_\_ はこちら信頼しておらず、それにもっともな理由がある。

## 開始時のムーヴ

### × 《秘術の技芸》

演奏することで基礎的な呪文を織りなすなら、仲間1体と効果1つを選ぶこと：

- 1d8 ダメージを癒やす
  - 次のダメージに +1d4
  - 対象の心が揺り動かされ、「心術」が1つ取り除かれる
  - 次に誰かが対象への《手助け》を成功させたとき、対象は+1ではなく+2を得る
- それからダイス・ロール +CHA を行う。\* 10+ なら、その仲間は選択された効果を受ける。\* 7-9 なら、呪文は効果を発揮するものの、いらぬ注意をひいてしまうか、魔法の残響が他の対象 (GM が選択) にも同じ効果を及ぼす。

### × 《感じが良く率直》

他者と腹を割って話をするなら、次のリストから1つ、相手プレイヤーに質問できる。相手は正直に答えなければならない。それから、相手はそのリストから1つ、こちらに質問できる (こちらも正直に答える必要がある)。

- 誰に仕えているの？
- 自分に何をして欲しいの？
- どのようにすれば \_\_\_\_\_ してもらえるの？
- 今現在、本当はどのような感情を抱いているの？
- 一番欲しいものは何？

### × 《吟遊詩人の伝承知識》

専門分野を1つ選ぶこと：

- 呪文と魔術
- 死者とアンデッド
- 既知世界の壮大なる歴史
- 珍しいクリーチャーの動物寓話
- 次元界の天球
- 過去の英雄伝説
- 神々とそのしもべ

《吟遊詩人の伝承知識》に含まれる重要なクリーチャー / 場所 / アイテム (プレイヤーが判断) と初遭遇したとき、GMに1つ質問できる。それに関わることであればどんな質問でもよい。GMは正直に答えるだろう。GMはその後で、かつてPCが耳にした、どのような物語 / 歌 / 伝説に、その情報が含まれていたのか、聞いてくるかもしれない。

### × 《嵐に揉まれる避難所》

以前に訪れたことのある文明化された居住地を再訪するときは、最後にそこにいたのはいつ頃なのかをGMに伝えること。それ以降、その居住地はどのような変化を遂げたか、GMが述べるだろう。

## 種族

エルフ  
重要な場所 (プレイヤーが判断) に足を踏み入れるとき、その場所の歴史にまつわる事実を1つ、GMから聞くことができる。

ヒューマン  
ある文明化された居住地に初めて足を踏み入れるときは、吟遊詩人を歓待する習慣を重んずる人物が、賓客として受け入れてくれる。

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## コイン

### 初期の所持品

所持限界 (9+STR) 現在重量

ダンジョン用保存食 ([使用回数 5] [食料] [重量 1])  
楽器を1つ選択。このPCに限り重量はどれも0:

- 父のマンドリン (修理済み)
- 上質のリュート (貴族からの贈り物)
- 最初の恋人を誘ったパイプ
- 盗品のホルン
- フィドル (演奏されたことのない品)
- 忘れ去られた言語で記された唱歌集

衣服を選択:

- レザーアーマー ([1 アーマー] [装着] [重量 1])
- 人目を引く衣装 ([装着] [重量 0])

武装を選択:

- 決闘用レイピア ([近接] [貫通 1] [緻密] [重量 2])
- 使い古したボウ ([近距離] [重量 2])、  
束ねた矢 ([矢弾 3] [重量 1])、  
ショートソード ([近接] [重量 1])

1つ選択:

- 冒険道具 ([使用回数 5] [重量 1])
- 包帯 ([使用回数 3] [手間取る] [重量 0])
- ハーフリングのパイプ葉 ([使用回数 6] [重量 0])
- コイン 3枚

## 上級ムーヴ

レベル2~10になったとき、次のムーヴから1つを選び取ることができる。

- 《癒やしの歌》**  
《秘術の技芸》で癒やしをもたらすなら、回復量に+1d8。
- 《峻烈なる不協和音》**  
《秘術の技芸》でボーナス・ダメージを付与するなら、追加で+1d4ダメージ。
- 《極限の大音声》**  
(優れたリュートの独奏、力強いプラスの一吹きなどで) 熱狂的な演奏を叩き付けるなら、使用者の発する音を耳にしている対象から1体を選び、ダイス・ロール+ [CHA]。\* 10+ なら、対象は攻撃範囲内で一番近くにいる自らの仲間を攻撃する。\* 7-9 なら、対象は一番近くにいる自分の仲間を攻撃するものの、使用者は対象の注意を引き、激しい怒りを買ってしまう。
- 《吠え猛るヘビィメタル》**  
凄まじい叫び声を上げるか、強烈な旋律を奏でるなら、対象1体を選んでダイス・ロール+ [CON]。\* 10+ なら、対象は1d10のダメージを受け、数分間、耳が聞こえなくなってしまう。\* 7-9 なら、対象に1d10ダメージを与えるものの、音の力が制御不能に陥る。GMが近辺追加の対象を1体選ぶ。
- 《友の力添えあらば》**  
他者への《援助》が成功したなら、このPCも同じく (次回+1) を得る。
- 《奇異なる調べ》**  
このPCの《秘術の技芸》は力に満ちており、1つではなく2つの効果を選ぶことができる。
- 《決闘人の受け流し》**  
《ハックアンドスラッシュ》時、(次回+1 アーマー) を得る。
- 《一杯食わせる》**  
誰かと《交渉》する際、7+ なら、対象へ行動が (次回+1) される。
- 《マルチクラス：初心者》**  
他のクラスからムーヴを1つ獲得。そのムーヴについては、このPCのレベルが1低いものとして扱うこと。
- 《マルチクラス：訓練生》**  
他のクラスからムーヴを1つ獲得。そのムーヴについては、このPCのレベルが1低いものとして扱うこと。

レベル6~10になったとき、次のムーヴから1つを選び取ることができる。

- 《癒やしの合唱》**  
置き換え: 《癒やしの歌》  
《秘術の技芸》で癒やしをもたらすときは、回復量に+2d8。
- 《峻烈なる大音響》**  
置き換え: 《峻烈なる不協和音》  
《秘術の技芸》でボーナス・ダメージを付与するときは、追加で+2d4ダメージ。
- 《忘れがたき容貌》**  
以前に会ったことがある人物 (プレイヤーが決定) としばらくぶりに顔を合わせるとき、相手への行動が (次回+1) される。
- 《名声》**  
初めて会う人物が、このPCについての歌を耳にしたことがあるなら、ダイス・ロール+ [CHA]。\* 10+ なら、相手が使用者に関して耳にしたことを2つ、GMに話そう。\* 7-9 なら、相手がこちらに関して耳にしたことを1つGMに話せば、GMがもう1つを教えてくれる。
- 《奇異なる和音》**  
置き換え: 《奇異なる調べ》  
《秘術の技芸》を用いるなら、効果を2つ選ぶ。さらにうち1つを選択して、その効果を2倍にできる。
- 《魔法を聞き取る》**  
敵が呪文を詠唱するのを耳にしたなら、GMが呪文の名称とその効果を教えてくれる。その内容を足がかりとする行動を取るなら、(次回+1) となる。
- 《ひねくれもの》**  
《感じがよく率直》を用いるとき、「どのようにすれば自分に対して弱点をさらすの?」と聞くこともできる。対象はこの質問を使用者に対して行うことができない。
- 《決闘人の鉄壁の守り》**  
置き換え: 《決闘人の受け流し》  
《ハックアンドスラッシュ》時、(次回+2 アーマー) を得る。
- 《詐術》**  
置き換え: 《煙に巻く》  
誰かと《交渉》する際、7+ なら、対象へ行動が (次回+1) される。加えて、対象のプレイヤーに1つ質問することができる。対象は正直に答えなければならない。
- 《マルチクラス：達人》**  
他のクラスからムーヴを1つ獲得。そのムーヴについては、このPCのレベルが1低いものとして扱うこと。



ドワーフ

ドワーフ

### 名前

ドワーフ：ドゥルガー、アエルヴァール、ゲルダ、ルーゴッシュ、ビョルン、ドラムンド、ヘルガ、シグラーン、フレイヤ  
ヒューマン：ウェスリー、プリントン、ジョン、セイラ、ホーソーン、エリーズ、クラーク、レノーラ、ピオトル、ダリア、カーマイン

### レベル

### XP

### 外見

各項目から1つを選択、あるいは自作して記入：  
身体：痩せ型、節くれだった体、締めりのない体  
瞳：親かな瞳、鋭い瞳、悲しげな瞳  
髪：変わった髪型、剃髪（トンスラ）、禿頭  
衣服：ゆったりしたローブ、修道衣、庶民の服装

### アーマー

### ヒット・ポイント

最大値 (8+ 耐久力) 現在値

### ダメージ



### 属性

- 善  
他者を癒やすために、自らを危険にさらす。
- 秩序  
自分の教派や神の教えに従うことで、自らを危険にさらす。
- 悪  
自分の教派や神の教えが優れていることを示すために、他者を害する。

次のスコアを能力値に割り当てること：16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(-), 9(-), 8(-1)

**筋力**

STR 弱体化 -1

**敏捷力**

DEX 身震い -1

**耐久力**

CON 不調 -1

**知力**

INT 目眩 -1

**判断力**

WIS 散漫 -1

**魅力**

CHA 傷跡 -1

### 縁故

既存/自作の項目に、少なくとも1つは、仲間の名前を記入すること：

- \_\_\_\_\_ は我が神を侮辱したことがあり、そのような輩は信頼できない。
- \_\_\_\_\_ は善良で信心深い人物なので、絶大な信頼を寄せている。
- \_\_\_\_\_ は絶えず危険に身を置いているので、守り抜く所存だ。
- \_\_\_\_\_ を我が信仰へと導くべく働きかけている。

### 開始時のムーヴ

#### × 《神性》

呪文を授けてくれる何らかの神や超自然存在に仕え、崇拝している。神に名前（ヘルファース、スケッルス、ゾリカ、陰鬱なるクルーゴンなど）をつけ、その司るところを選択すること：

- 治癒と復元
- 血に染まった征服
- 文明
- 知識と秘された物事
- 虐げられ忘れ去られたもの
- 深奥に眠る存在

信仰の規範を1つ選択：

- 苦難の尊さを説く。  
嘆願：【苦難】を追加
- カルト的で狭量。  
嘆願：【秘密の獲得】を追加
- 重要な捧げ物の儀式がある。  
嘆願：【供物】を追加
- 決闘裁判に信を置く。  
嘆願：【私的な勝利】を追加

#### × 《神の導き》

信仰の教えに従うことで神に嘆願する（訳注：タグの内容を実践する）なら、自らの神の領域に関連した、そこそそ有用な知識や恩恵を授けられる。どのようなものかはGMが述べるだろう。

#### × 《呪文詠唱 (WIS)》

神によって授けられた呪文を解き放つなら、ロール+ [WIS]。\* 10+ なら、呪文は首尾よく力を発揮する。神が呪文をとりあげることはないので、再度詠唱が可能だ。\* 7-9 なら、呪文は力を発揮する。ただし、次から1つ選ぶこと：

- いらぬ注意をひくか、術者が困難な状況に置かれてしまう。どのようにしてかは、GMが述べるだろう。
- 今回の詠唱は術者を神から遠ざける。次に《神との語らい》を行うまでの間、呪文詠唱 (WIS) に（継続-1）される。
- 詠唱後、神によってその呪文はとりあげられてしまう。《神との語らい》を行い、再び授けてくれるよううまでの間、その呪文を再度詠唱することはできなくなる。

持続効果を有する呪文を維持するなら、呪文詠唱にペナルティが生じるかもしれない。留意しておくこと。

#### × 《ターン・アンデッド》

聖印を掲げて神に守りを乞うなら、ダイス・ロール+ [WIS]。\* 7+ なら、祈りと聖印の誇示が続く限り、アンデッドは使用者の手の届く範囲内に近づけない。\* 10+ なら、それに加えて知性あるアンデッドを一時的に放心させ、知性なきアンデッドを逃走せしめる。攻撃的な行動は効果を断ち切るのので、対象は通常通り動けるようになってしまう。知性あるアンデッドは、効果を受けてなお、遠くから使用者を苦しめる方法を見つけ出すかもしれない。その程度には賢いだから。

### 種族

#### ドワーフ

石と共にある存在。《神との語らい》の際、特殊な型の〈ワード・オブ・ジ・アンスピーキング〉（石にのみ有効）をロウトとして授けられる。

#### ヒューマン

信仰が多様性に富む。ウィザードの呪文を1つ選ぶこと。その呪文をあたかもクレリックの呪文であるかのように、授かり詠唱することができる。

#### × 《神との語らい》

邪魔されることのない時間（1時間程度）を神との静かな靈的交流にあてるなら：

- 既に授かっていた呪文を全て失う
- 選択した呪文を新たに授かる（呪文のレベル合計が「自分のレベル+1」を超えないようにすること。また、自らを上回るレベルの呪文は授けられない）
- 全てのロウトを準備済みにする（ロウトは呪文レベルの制限から除外する）



## コイン

### 初期の所持品

所持限界 (10+STR) 現在重量

#### 神のシンボル (重量 0)

特徴を描写: \_\_\_\_\_

#### ダンジョン用保存食 (使用回数 5 [食料] [重量 1])

防御物を選択:

- チェインメール ([1 アーマー] [重量 1])
- シールド ([+1 アーマー] [重量 2])

武装を選択:

- ウォーハンマー ([近接] [重量 1])
- メイス ([近接] [重量 1])
- スタッフ ([近接] [両手用] [重量 1])、  
包帯 ([使用回数 3] [手間取る] [重量 0])

1つ選択:

- 冒険道具 (使用回数 5 [重量 1])、  
ダンジョン用保存食 (使用回数 5 [食料] [重量 1])
- ヒーリング・ポーション (重量 0)

## 上級ムーヴ

レベル 2 ~ 10 になったとき、次のムーヴから 1 つを選び取ることができる。

- 《選ばれし者》**  
呪文を 1 つ選ぶこと。その呪文は、1 レベル低い扱いで授かる。
- 《活気》**  
他者を治癒したなら、対象は自らの与えるダメージに (次回 +2) される。
- 《生と死の天秤》**  
この PC の目の前で他者が《死に際》を行う場合、そのダイス・ロールには +1 される。
- 《静謐》**  
《呪文詠唱》時、持続呪文により課せられる -1 ペナルティを、1 つを無視する。
- 《応急手当》**  
〈キュア・ライト・ウーンズ〉はこの PC にとってロウトとなる。そのため、授かる呪文の制限から除外される。
- 《権能授与》**  
《呪文詠唱》で 10+ を出したときは、あえて 7-9 時のリストから 1 つ選んでもよい。もしそうするなら、次の効果から 1 つを選ぶことができる:  
  - 呪文の効果が 2 倍になる
  - 呪文の対象数が 2 倍になる
- 《神聖介入》**  
《神との語らい》時に〔ホールド 1〕を得る。すでにこのムーヴの〔ホールド〕を持っている場合、それは失われる。自分か仲間の 1 体がダメージを受けるとき、この〔ホールド〕を消費して自らの神に呼びかけることができる。神はふさわしい顕現 (突然の風、幸運にも足を滑らせる、光が炸裂するなど) をもって介入し、そのダメージを無効化する。
- 《悔悟者》**  
ダメージを食らいその苦痛を受け入れるときは、さらに +1d4 ダメージ ([アーマー無視]) を負ってもよい。もしそうしたなら、《呪文詠唱》に (次回 +1)。
- 《導きを求める祈り》**  
価値あるものを神に捧げて、導きを求めて祈るなら、神はこの PC に何をさせたいのか告げる。それを実行する場合は、1XP を獲得。
- 《神の守り》**  
鎧や盾を身に一切つけていないなら、[2 アーマー] を得る。
- 《献身的な癒し手》**  
他者のダメージを治癒するときは、ダメージの回復量にこの PC のレベルを加算する。

レベル 6 ~ 10 になったとき、次のムーヴから 1 つを選び取ることができる。

- 《聖別されし者》**  
必要条件: 《選ばれし者》  
《選ばれし者》で選び取ったものに追加する形で、呪文を 1 つ選ぶこと。その呪文は、1 レベル低い扱いで授かる。
- 《神格化》**  
このムーヴを得たなら、次に時間をとって神にしかるべき祈りを捧げるとき、自らの神にゆかりのある特徴を 1 つ選択すること (引き裂く爪、サファイア色の羽からなる翼、全てを見通す第三の目など)。祈りをやり通したなら、この PC はその身体的特徴を不変のものとして獲得する。
- 《死の収穫者》**  
争いの後に時間を取って、神に勝利を捧げ、死者に相応しい処置を施すなら、(次回 +1) される。
- 《神意》**  
入れ替え: 《静謐》  
維持している呪文により課される -1 ペナルティを、2 つまで無視する。
- 《神与の不倒》**  
入れ替え: 《神聖介入》  
《神との語らい》時に〔ホールド 2〕を得る。すでにこのムーヴの〔ホールド〕を持っている場合、それは失われる。自分か仲間の 1 体がダメージを受けるとき、この〔ホールド〕を消費して自らの神に呼びかけることができる。神はふさわしい顕現 (突然の風、幸運にも足を滑らせる、光が炸裂するなど) をもって介入し、そのダメージを無効化する。
- 《殉教者》**  
入れ替え: 《悔悟者》  
ダメージを食らいその苦痛を受け入れるときは、さらに +1d4 ダメージ ([アーマー無視]) を負ってもよい。もしそうしたなら、《呪文詠唱》に (次回 +1)。加えて、その呪文によって与えられる / 治癒されるダメージがあるなら、そこにこの PC のレベルを加算される。
- 《神の防護》**  
入れ替え: 《神の守り》  
鎧や盾を身に一切つけていないなら、[3 アーマー] を得る。
- 《大いなる権能付与》**  
入れ替え: 《呪文強化》  
《呪文詠唱》で 10-11 を出したときは、あえて 7-9 時のリストから 1 つ選んでもよい。もしそうするなら、次の効果から 1 つを選ぶことができる。12+ なら、次の効果のうち 1 つを無償で選択できる:  
  - 呪文の効果が 2 倍になる
  - 呪文の対象数が 2 倍になる
- 《卓越した応急手当》**  
必要条件: 《応急手当》  
〈キュア・モデレイト・ウーンズ〉はこの PC にとってロウトとなる。そのため、授かる呪文の制限から除外される。
- 《マルチクラス: 初心者》**  
他のクラスからムーヴを 1 つ獲得。そのムーヴについては、この PC のレベルが 1 低いものとして扱うこと。

## ロウト (典礼)

《神との語り》を行うたびに、全てのロウトが利用できるようになる。選択する必要も、呪文の割り当てを計算する必要もない。

**〈ライト〉**  
ロウト

術者の触れたアイテム (1つ) が神の光を宿し、たいまつと同程度の輝きを放つ。熱や音を発することはなく、燃料も必要としないが、それ以外の点ではありふれたたいまつと同じだ。術者は炎の色を完全に操作することができる。術者がそばにいる限り、呪文は持続する。

**〈サンクティファイ〉**  
ロウト

この呪文を詠唱するときには術者が手に持っていた食べ物や水は、神に相応しい方法で聖別される。正邪いづれかの祝福を受けた存在となるのに加えて、影響を及ぼされた物体からはあらゆる現世の損傷がぬぐい去られる。

**〈ガイダンス〉**  
ロウト

術者の神を象徴するものが目の前に現れ、方向や神が術者に取らせようとしている行動指針を、言葉を介さずに伝え、姿を消す。伝達内容はそぶりを介してのみ示される。この呪文によるコミュニケーションは、かなり限定的なものとなる。

## 第一レベルの呪文

**〈ブレス〉**  
1レベル (持続)

術者の選んだ戦闘中の対象 1 体に、術者の神が祝福を与える。戦いが続く限り、そして踏みとどまって戦っている限り、対象は〔継続+1〕される。この呪文が持続している間、術者は《呪文詠唱》に-1を受ける。

**〈コース・フィア〉**  
1レベル (持続)

術者が視認可能な対象 1 体と、近くにある物体 1 つを選ぶこと。術者が呪文を継続している限り、対象はその物体に恐れを抱く。逃走、恐慌、赦しを乞う、闘争など、反応は相手次第だ。この呪文が持続している間、術者は《呪文詠唱》に-1される。動物未満の知性しかもたない存在 (魔法的なコンストラクト、アンデッド、自動人形など) を対象にすることはできない。

**〈サンクチュアリ〉**  
1レベル

この呪文を詠唱しながら、術者がある場所の周囲を歩くことで、そこを術者の神にとっての聖域とする。その場所の内側にいる間は、誰かが聖域内で悪意ある振る舞い (有害な意図を持って侵入することが含まれる) に出るたびに、術者への警報が発される。聖域で治癒を受けた者は、回復する HP に+1d4。

**〈キュア・ライト・ウーンズ〉**  
1レベル

術者が傷に触れるとそこにはかさぶたが生じ、骨の疼きはおさまる。接触した仲間 1 体を、1d8 ダメージ分治癒する。

**〈マジック・ウェポン〉**  
1レベル (持続)

詠唱中、術者が手に持っていた武器は、+1d4 ダメージを与えるようになる。解除するまで有効。持続している間は、《呪文詠唱》に-1される。

**〈スピーク・ウィズ・デッド〉**  
1レベル

死体 1 つと一時的に対話する。死体は術者の提示した質問 3 つに答えるだろう。死体は生前に所持していた情報と、死によって獲得した知識を精一杯活用して、答えを返す。

**〈ディテクト・アライメント〉**  
1レベル

この呪文を唱えるときは、善 / 悪 / 秩序 / 混沌いづれかの属性を 1 つ指定すること。術者の感覚の 1 つが、一時的にその属性を検知できるようになる。この場においては何が、指定された属性なのかを、GM が述べるだろう。

## 第三レベルの呪文

**〈アニメイト・デッド〉**  
3レベル (持続)

3レベル (持続)  
飢えたる霊を呼び出し、真新しい死体に取り憑かせて、術者のために働かせる。この呪文が作り出すのは、術者の命令に限られた能力で精一杯従うゾンビだ。このゾンビはキャラクターとして扱われるが、利用可能なのは基本ムーヴのみとなる。全ての能力について修正値は+1となり、1HPを有する。加えて、ゾンビは次の特徴から術者の選んだ 1d4 個を得る：

- 優秀。1つの能力修正値を+2とする。
- 頑丈。術者のレベル 1 につき+2HP。
- 機能する脳を有し、複雑な仕事を完遂しうる。
- あからさまな死体には見えない。少なくとも 1～2日の間は。

HP を超えるダメージを受けるか、術者が呪文を終了させるまでの間、ゾンビは動き続ける。この呪文が持続している間、術者は《呪文詠唱》に-1される。

**〈リザレクション〉**  
3レベル

死体 1 つを蘇らせたい旨を GM に伝えること。魂がまだ完全にはこの世界を去っていないものに限られる。GM は次の必要条件から満たすべきこと 1 つ以上 (全てということもありうる) を、術者に伝える：

- 何日 / 何週間 / 何ヶ月の時間がかかる
- \_\_\_\_\_ からの助けを得る必要がある
- 大量のお金が必要とされる
- \_\_\_\_\_ を捧げものにしなければならない

状況によって GM は、死体をすぐさま蘇生することを許可するかもしれないし、死体を蘇らせるには条件を満たすことを求めるかもしれない。前者の場合、復活を不変のものとするには、条件を満たす必要があるという同意が付帯することになる。

**〈キュア・モデライト・ウーンズ〉**  
3レベル

魔法によって出血を止め、骨を継ぐ。接触した仲間 1 体を、2d8 ダメージ分治癒する。

**〈ダークネス〉**  
3レベル (持続)

術者が視認可能なエリア 1 つを選択すること。その場所には超自然的な暗闇と影が満ちる。この呪文が持続している間、術者は《呪文詠唱》に-1される。

**〈ホールド・パーソン〉**  
3レベル

術者が視認可能なクリーチャーを 1 体選択すること。術者が新たに《呪文詠唱》を行うか、そばから離れるまでの間、対象は喋る以外の行動が取れなくなる。対象が何らかの要因によってダメージを受けたならば、この効果は即座に終了する。

## 第五レベルの呪文

### <レヴェレイション>

5レベル

神は術者の祈りに、比類なき理解の瞬間をもたらすことで答える。GMは現在の状況を説明するヒントをもたらすだろう。その情報を足がかりにした行動をとるなら、術者は〔次回+1〕される。

### <キュア・クリティカル・ウーンズ>

5レベル

接触した仲間1体を、3d8ダメージ分治療する。

### <ディヴィネイション>

5レベル

術者が知りたいと望む、個人/場所/物事の名をあげる。神は術者に対象についての幻視、それもまるで術者がその場にいるかのようにはっきりとしたものを授けてくれる。

### <トゥルー・シーイング>

5レベル (持続)

目前に横たわる万物の本質に対して、術者の目が開かれる。幻影を見破り、隠されている物事を目にするのだ。GMは、あらゆる幻/偽り/魔法/その他を排して、術者の目前の領域を描写することになる。この呪文が持続している間、術者は《呪文詠唱》に-1される。

### <コンテイジョン>

5レベル (持続)

術者が視認可能なクリーチャー1体を選択すること。術者がこの呪文が終わらせるまで、対象は術者の選んだ病を患う。この呪文が持続している間、術者は《呪文詠唱》に-1される。

### <トラップ・ソウル>

5レベル

瀕死のクリーチャーの魂を宝石の中に閉じこめる。囚われたクリーチャーは自身が囚われていることを認識するものの、呪文/交渉/その他の影響を通して操ることは可能だ。囚われたクリーチャーに対するムーヴは全て+1される。術者はいつでも魂を解放できるが、いったん自由にしたなら、再度捕獲することはできない。

### <ワード・オブ・ジ・アンスピーキング>

5レベル

触れることによって、術者は物に宿る霊(精霊)と話をする。術者の触れる命無き物体は、術者の提示する質問3つに、できうる限り答えてくれる。

## 第七レベルの呪文

### <ワード・オブ・リコール>

7レベル

単語を1つ決めておくこと。この呪文が詠唱された後、術者が決めておいた単語を最初に口にしたとき、術者と、呪文が唱えられるとき術者に触れていた仲間たちは、呪文が詠唱されたまさにその場所へと即座に戻ってくる。保持できる場所は1つのみだ。その単語が口にされる前に、<ワード・オブ・リコール>が再度詠唱されたなら、以前の呪文を上書きすることになる。

### <ヒール>

7レベル

接触した味方1体を治療する。回復するダメージ量は、術者の最大HPに等しい。

### <ハーム>

7レベル

敵1体に触れることで、神の怒りを叩き込む。対象に2d8ダメージ、自らに1d6ダメージを与える。なお、このダメージは[アーマー無効]。

### <セヴァー>

7レベル (持続)

対象の付属肢(例えば腕、触手、翼など)を1つ選択すること。その付属肢は対象の身体から魔法によって切り離される。ダメージは発生しないが、かなりの痛みを伴う。付属肢の欠損により、例えば翼あるクリーチャーが飛んだり、雄牛がその角で突き刺したり、できなくなるかもしれない。この呪文が持続している間、術者は《呪文詠唱》に-1される。

### <マーク・オブ・デス>

7レベル

術者が真の名を知っているクリーチャーを1体選ぶこと。この呪文は対象の身体表面に消えることのないルーンを刻みつける。対象がそれを読んだら、命を失うことになる。

### <コントロール・ウェザー>

7レベル

雨/日光/風/雪を乞う祈りを捧げること。一日がそこらのうちに、神は報いてくれることだろう。天気は術者の意志に応じて変化し、数日続くことになる。

## 第九レベルの呪文

### <ストーム・オブ・ヴェンジェンス>

9レベル

術者の選んだ自然ならざる天候を、神が引き起こす。求めよ、さればもたらされん。血や酸の雨、魂群れる雲、建物を吹き飛ばすほどの風、その他術者が思い描いた通りの天候が発生するだろう。

### <リペア>

9レベル

対象の過去に起きた出来事を1つ選択すること。その出来事で生じた全ての影響(ダメージ、毒、病気、魔法の効果などが含まれる)は終わりをむかえ、修復される。HPと病気は癒やされ、毒は中和され、魔法の効果は終了するのだ。

### <コンシューム・アンライフ>

9レベル

術者が触れた知性を持たないアンデッド・クリーチャーは破壊される。そして、術者はアンデッドの死のエネルギーを奪い取り、自分自身、または隣にいる術者が触れている味方を治療する。治るダメージ量は、術者が破壊する直前のそのクリーチャーに残っていたHPと等しい。

### <ブレイク>

9レベル (持続)

都市、街、野营地、その他人々が生活する場所を1つ指定すること。この呪文が効力を保っている間ずっと、その場所には神が司ることにふさわしい災厄が降りかかる(蝗の群れ、第一子の死など)。この呪文が継続している間、術者は《呪文詠唱》に-1される。

### <ディヴァイン・プレセンス>

9レベル (持続)

術者のいるところに立ち入るには、あらゆるクリーチャーは術者の許可を求めなければならない。立ち入らせたいなら、術者は声に出して許可を与える必要が生じる。術者の許可がもらえなかったクリーチャーは、術者のいるところでダメージを受けるたびに、追加の1d10ダメージを被る。この呪文が持続している間、術者は《呪文詠唱》に-1される。



## 名前

エルフ：ハイコラス、イーサンウィ、シナセル、デーマノル、メモリアル、ミスラーラン、タエロス、イーゴル  
 ハーフリング：タナー、ダズスタン、ローズ、アイビー、ロバード、マブ、シスル、バック、アン、セラ  
 ヒューマン：エラナ、オベリス、エラン、シラ、アングナ、シヴォーン、アジズ、ベリン、シベル、ニルス、ウェイ

## レベル

## XP

## 外見

各項目から1つを選択、あるいは自作して記入：

髪：ボサボサ髪、編まれた髪、毛皮のフード

瞳：聡明な瞳、野性的な瞳、不安にさせる瞳

衣服：儀式用の服装、実用的な皮服、

雨風にさらされた獣の皮

## アーマー

## ヒット・ポイント

最大値 (6+ 耐久力) 現在値

## ダメージ



## 属性

- 混沌**  
文明を象徴するものを破壊する。
- 善**  
何か、あるいは誰かの成長を助ける。
- 中立**  
自然に反する脅威を減らす。

次のスコアを能力値に割り当てること：16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(-), 9(-), 8(-1)

**筋力**

STR 弱体化 -1

**敏捷力**

DEX 身震い -1

**耐久力**

CON 不調 -1

**知力**

INT 目眩 -1

**判断力**

WIS 散漫 -1

**魅力**

CHA 傷跡 -1

## 縁故

既存/自作の項目に、少なくとも1つは、仲間の名前を記入すること：

\_\_\_\_\_ は狩人よりむしろ、獲物に近い匂いがする。

精霊たちは \_\_\_\_\_ に従うことの大きな危険を語った。

\_\_\_\_\_ に、慣れ親しんだ地の秘密の儀式を見せたことがある。

\_\_\_\_\_ と互いの血を飲みあったことがある。これにより両者は絆で結ばれている。

## 開始時のムーヴ

### × 《大地より生まれ出で》

力強く歳月を重ねた精霊たちのいる場所で、魔法を学んだ。そして精霊たちは、このPCに眷属としてのしるしを刻んだ。どこにしようとも、それは体内で息づいており、精霊たちの姿を取ることを可能たらしめている。次から1つ選ぶこと。それこそが慣れ親しんだ土地となる。《シェイプシフター》を用いる際は、この土地に棲んでいるであろう、あらゆる動物の姿を取ることができる。

- 大いなる森林
- 草木のそよぐ平原
- 広大な砂漠
- 悪臭ふんぶる沼地
- 河川の三角洲
- 大地の奥深く
- 瑠璃色の島々
- 大海原
- そびえ立つ山々
- 極寒の北方
- 枯れ果てた不毛の地

《大地より生まれ出で》により、身体にしるしが刻まれる。土地の精霊を反映するこの発現を1つ決定すること。雄鹿の枝角、豹の斑点、さらに雑多な形（葉のような髪や、光り輝く水晶のような瞳など）をとることだろう。どのような姿を取ろうとも、発現はそのまま残る。

### × 《自然界の支えによりて》

飲み食いする必要がない。ムーヴが食料を消費するよう指示してくる場合は、無視すること。

### × 《精霊のこぼれ》

豚の低い唸り声、イヌ科の吠える声、小鳥のさえずり、そして野生のクリーチャーの呼び声。それらがこのPCにとっては言語となる。慣れ親しんだ土地で生まれ育ったあらゆる動物および、《エッセンス体得》した存在とその同類のこぼれがわかる。

### × 《シェイプシフター》

精霊に呼び掛けることで自らの姿を変えるなら、なら、ダイス・ロール+ [WIS]。\* 10+なら、(ホールド3)。\* 7-9なら、(ホールド2)。\* 6-なら、GMがどのような成り行きを述べたとしても、それに加えて (ホールド1)。

《エッセンス体得》しているあらゆる種、あるいは慣れ親しんだ土地に棲んでいるあらゆる種の、物理的な姿を取ることができる。使用者とその所持品は、変身した種の姿の完全なる模倣の中に溶け込む。鉤爪、翼、エラ、大気ではなく水で呼吸するといった、その姿の生得能力と弱点とを持つことになる。能力値は通常のものが用いられるのだが、引き起こすのが難しくなるムーヴもあるかもしれない。例えば、家猫がオーガと戦うのは困難極まる。また、GMがこのPCの新たな姿に関係するムーヴを教えてください。(ホールド)を1点消費することで、そのムーヴが行える。(ホールド)が尽きたなら、生来の姿に戻ってしまう。いつでも、(ホールド)を全て消費して、姿を生来のものに戻すことができる。

## 種族

**エルフ**  
古き木々の樹液が、体内を巡っている。他の慣れ親しんだ土地に加えて、「大いなる森林」は常に自らの土地とみなされる。

**ヒューマン**  
祖先が動物たちを牧草地と農場につなぎとめる術を身につけたがため、過度にその動物たちと結びついている。通常の選択肢に加えて、いつでも家畜化された動物の姿を取ることができる。

**ハーフリング**  
湧き水と小川にちなんだ癒やしの詩を歌う。《キャンプ》するなら、自分と仲間たちの回復に+1d6。

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

### × 《エッセンス体得》

時間をかけて動物精霊1体を熟視するなら、《シェイプシフター》で装える姿に、その動物精霊の種を追加することができる。

## コイン

### 初期の所持品

所持限界 (6+STR) 現在重量

自らの土地を**あらかずもの**をいくつか。特徴を描写:

防御物を選択:

- ハイド・アーマー** ([1 アーマー] [装着] [重量 1])
- 木製のシールド** ([+1 アーマー] [重量 1])

武装を選択:

- シレーラ** ([近接] [重量 2])
- スタッフ** ([近接] [両手用] [重量 1])
- スピア** ([長物] [投擲] [近距離] [重量 1])

1つ選択:

- 冒険道具** ([使用回数 5] [重量 1])
- 湿布と薬草** ([使用回数 2] [手間取る] [重量 1])
- ハーフリングのパイプ葉** ([使用回数 6] [重量 0])

## 一般的な動物ムーヴ

### 群れなす狩人

- 群れを呼ぶ
- 地面に引き摺り倒す

### 空飛ぶクリーチャー

- 空へと逃れる
- 敵を空高く、引っ張り上げる

### 逞しい獣

- 踏みつぶす
- 突き破る

### 毒ある存在

- 相手に毒を負わせる
- 相手を後退させる

## 上級ムーヴ

レベル2~10になったとき、次のムーヴから1つを選び取ることができる。

- 《狩人の兄弟》**  
レンジャー・クラスからムーヴを1つ選択取得する。
- 《血染めの牙と爪》**  
適切な動物の姿 (物騒なもの) をとるなら、ダメージをd8に引き上げる。
- 《囁きによりて交わる》**  
ある場所で時を過ごし、そこに棲んでいる精霊たちを心に刻んで、その地の精霊たちに呼びかけるなら、ダイス・ロール+ [WIS]。自分と仲間たち、その近くの精霊にとって、重大な幻視が授けられる。\* 10+ なら、幻視は明解で役立つものだ。\* 7-9 なら幻視は曖昧で、何を指すのか理解しにくい。\* ミスなら、幻視は動揺を引き起こす / 恐れを抱かせる / 心に痛手を負わせるようなものとなる。GM が描写するだろう。(次回-1) されてしまう。
- 《樹皮の覆い》**  
両足が大地に触れている限りは、アーマーに+1。
- 《虎の瞳》**  
(泥 / 汚物 / 血などで) 動物1体にしるしをつけるなら、その目を通してものを見ることができるようになる。どれほど遠く離れていようと、あたかも自らの目であるかのような視覚を得るのだ。同時に複数の動物に、このしるしをつけておくことはできない (1体のみ)。
- 《脱ぎ捨て》**  
《シェイプシフター》中にダメージを受けたなら、生来の姿に戻ることでダメージを無効化するという選択がとれる。
- 《ものと語らう》**  
砂、海、石の内にも精霊の姿を見る。なので《精霊のことば》《シェイプシフター》《エッセンス体得》のムーヴを動物と同じように、命無き自然物 (植物や岩) や、そこから生まれたクリーチャーに適用することができる。《シェイプシフター》時の姿として、もとをそのまま写し取るか、どことなく人間っぽい形の移動可能な実体かの、どちらかをとることができる。
- 《姿の作り手》**  
《シェイプシフター》使用時、能力値を1つ選択すること。姿を変えている間、その能力値を用いるダイス・ロールには (継続+1) される。GM も能力値を1つ選ぶ。姿を変えている間、その能力値を用いるダイス・ロールには (継続-1) されてしまう。
- 《四大精霊の支配》**  
火 / 水 / 土 / 風の原始の精霊たちに呼びかけ、仕事を行わせるなら、ダイス・ロール+ [WIS]。\* 10+ なら2つ選択。\* 7-9 なら1つ選択。\* ミスなら、呼びかけの結果として、何らかの大災害が発生する。
  - 望んだ効果が現実のものとなる
  - 自然が求める対価を払わずに済む
  - 暴走させない
- 《均衡》**  
ダメージを与えたとき、(均衡1) を得る。他者に触れて、生命の精霊を注ぎ込むなら、(均衡) を消費することができる。消費した(均衡) 1点につき、対象のHPが1d4治る。

レベル6~10になったとき、次のムーヴから1つを選び取ることができる。

- 《無形の容認》**  
《シェイプシフター》使用時、1d4を振って、その出目を (ホールド) に加える。
- 《ドッペルゲンガーの舞踏》**  
《エッセンス体得》を特定個人に用いることが可能となり、対象の姿 (エルフ、人間、それに類するもの) そのものがとれる。発現を抑制することもできるが、そうした場合、もとの姿に戻るまで (継続-1)。
- 《血と怒号》**  
置き換え: 《血染めの牙と爪》  
適切な動物の姿 (物騒なもの) をとるなら、ダメージをd10に引き上げる。
- 《ドルイドの眠り》**  
このムーヴをとったなら、ふさわしい場所で安全に過ごす機会を得たとき、自身を新たな土地に慣れ親しませることができる。この効果は1度しか発生せず、かかる時間と払うべき対価はGMが述べる。以降、このPCは2つの地の《大地より生まれ出で》た存在と見なされる。
- 《世界と語らう》**  
必要条件: 《ものと語らう》  
世界を編む織物の様相を目にするようになる。なので《精霊のことば》《シェイプシフター》《エッセンス体得》のムーヴを、純粋な四大元素 (火、水、風、土) にも適用することができる。
- 《姿の改変者》**  
必要条件: 《姿の作り手》  
動物の姿をとっている間は、アーマーを1引き上げるか、与えるダメージに+1d4することができる。姿を変える際にどちらかを選ぶこと。
- 《キメラ》**  
《シェイプシフター》を用いる際に、最大3つまでの異なる姿を融合させた外形を作ることが可能となる。例えば、鷲の翼と雄牛の頭を持つ熊になることができるのだ。各々の特徴により、異なるムーヴが行使できるようになる。その他の点では、《キメラ》形態は《シェイプシフター》と同じルールに従う。
- 《天候を織りなすもの》**  
日の出時、屋根のない空の下にいるなら、GMはその日の天候がどうなるのかを聞いてくる。好きに答えること。それが現実のものとなる。



ドワーフ



### 名前

ドワーフ: オズラック、スルタル、ブリュンヒルダ、アニカ、ヤノシュ、グレタ、ディム、ランドリグ、ヤール、ショクト  
エルフ: エロヒール、シャラセス、ハスリス、シェパラル、ケーダス、エルダグ、キスラセット、セリアン

### レベル

### XP

ハーフリング: ファネガン、オリーヴ、ランドルフ、バートルビー、オーブリー、ポールドウィン、ベッカ  
ヒューマン: ホーク、リュディガー、グレゴール、ブリン、ウォルトン、カスター、シャーナ、アイアス、ホブ

### 外見

各項目から1つを選択、あるいは自作して記入:

身体: がっしりした体格、しなやかな体、損なわれた体

瞳: 険しい瞳、生気のない瞳、熱心な瞳

髪: ぼさぼさの髪、刈り込まれた髪、ポロポロの兜

肌: 胼胝のできた皮膚、日に焼けた肌、傷だらけの肌

### アーマー

### ヒット・ポイント

最大値 (10+ 耐久力) 現在値

### ダメージ

D10

次のスコアを能力値に割り当てること: 16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(-), 9(-), 8(-1)

**筋力**

STR 弱体化 -1

**敏捷力**

DEX 身震い -1

**耐久力**

CON 不調 -1

**知力**

INT 目眩 -1

**判断力**

WIS 散漫 -1

**魅力**

CHA 傷跡 -1

### 開始時のムーヴ

#### × 《類い希なる武器》

これは汝が武器。世に多くの武器があれど、これこそ汝、唯一のものなり。汝が武器こそ、汝が親友。それは汝が命。汝が生き様を身につけるにつれて、使いこなせるようになっていく。この武器は汝なくば意味を持たず。この武器を手にしめ汝もまた無意味。汝は正しくその武器を振るうに相違ない。

ベースとなる種類を1つ選択、全て[重量2]:

- ソード (剣)
- アックス (斧)
- ハンマー (鎚)
- スピア (槍)
- フレイル (連接根)
- フィスト (拳につける武器)

武器の最適射程を1つ選択:

- [手近]       [長物]
- [近接]

強化を2つ選択:

- フックとトゲトゲ: +1 ダメージ、ただし重量に+1
- 鋭い: + [貫通2]
- 申し分ないバランス: + [緻密]
- ギザギザの刃: +1 ダメージ
- ある種類のクリーチャーが近づくと光を放つ: 種類を選択
- ばかでかい: + [無残]、+ [強烈]
- 融通がきく: 追加の射程を1つ選ぶ
- 巧みな作り: 重量から-1

外観を1つ選択:

- 古めかしい
- 傷ひとつない
- 華美
- 血痕が染みつく
- 不吉

#### × 《バンドパー、リフトゲート》

純然たる腕力で命なき障害物を破壊するのなら、ダイス・ロール+ [STR]。\* 10+ なら3つ選択。\* 7-9 なら2つ選ぶこと。

- さほど時間を要さない
- 有用性 (価値あるもの) は損なわれない
- 過度の騒音を発生させない
- さほど労せず元通りにできる

#### × 《重装備》

身につけている鎧の [扱いにくい] タグを無効化する。

### 属性

- 善  
自分よりも弱きものを守る。
- 中立  
好敵手を打ち負かす。
- 悪  
無防備な / 降参した敵を殺害する。

### 縁故

既存 / 自作の項目に、少なくとも1つは、仲間の名前を記入すること:

\_\_\_\_\_ は、当人が認めようが認めまいが、こちらに命の借りがある。

\_\_\_\_\_ を守るという誓いを立てた。

\_\_\_\_\_ がダンジョンで生き残れるのにか心配だ。

\_\_\_\_\_ は軟弱だが、自分のように鍛え上げるつもりだ。

### 種族

- ドワーフ**  
他者と酒を分かち合うなら、[CHA] の代わりに [CON] で《交渉》できる。
- エルフ**  
武器を1つ選ぶこと。その種類の武器はいつでも [正確] タグを持つものとして扱う。
- ハーフリング**  
自らの体の小ささをうまく活用して《危機打開》するときには、+1 される。
- ヒューマン**  
1 戦闘に1回、(自分か他人の) ダメージのダイス・ロールを振り直すことができる。

## コイン

### 初期の所持品

所持限界 (12+STR) 現在重量

自らの《類似希なる武器》を携帯する。

ダンジョン用保存食 (〔使用回数 5〕〔食料〕〔重量 1〕)

防衛物を選択:

チェインメイル (〔1 アーマー〕〔装着〕〔重量 1〕)、  
冒険道具 (〔使用回数 5〕〔重量 1〕)

スケイルアーマー (〔2 アーマー〕〔装着〕〔扱いにくい〕〔重量 3〕)

2つ選択:

ヒーリング・ポーション 2 本 (〔重量 0〕)

シールド (〔+1 アーマー〕〔重量 2〕)

解毒薬 (〔重量 0〕)、ダンジョン用保存食 (〔使用回数 5〕〔食料〕〔重量 1〕)、  
湿布と薬草 (〔使用回数 2〕〔手間取る〕〔重量 1〕)

コイン 22 枚

## 上級ムーヴ

レベル 2 ~ 10 になったとき、次のムーヴから 1 つを選び取ることができる。

《無慈悲》  
与えるダメージに +1d4。

《先祖伝来の武器》  
《類似希なる武器》に宿る霊 (精霊) に助言を求めるなら、霊は現在の状況に携わる洞察を授けてくれる。さらに幾つかの質問を返してくれるかもしれない。ダイス・ロール + [CHA]。\* 10+ なら GM は十分な詳細を与えてくれるだろう。\* 7-9 なら漠然とした印象をもたらすだろう。

《武器の改良》  
《類似希なる武器》への強化を、追加で 1 つ選択。

《鍛冶師》  
鍛冶場が利用可能なら、ある武器に宿った魔法の力を、自分の《類似希なる武器》に移し替えることができる。この過程で、もとの魔法の武器は破壊されてしまう。《類似希なる武器》は、破壊された武器に宿っていた魔法の力を得る。

《鉄の膚》  
+1 アーマー。

《防具熟達》  
自分に加えられたダメージの矛先を防具に向けさせるなら、そのダメージは打ち消される。ただし、鎧や盾 (プレイヤーが選択) のアーマー値を 1 低下させなければならない。アーマー値はこの選択を行うたびに低下する。減少によってそのアイテムのアーマーが 0 になった場合は、破壊されてしまう。

《戦場での洞察》  
戦闘中に《事実の識別》を行うなら、+1 される。

《尋問者》  
暴力的な脅しを交渉材料として《交渉》するなら、[CHA] の代わりに [STR] を使うことができる。

《血なまぐさい》  
敵 1 体に《ハックアンドスラッシュ》した場合、同じ対象への自分の次の攻撃に +1d4 ダメージ。

《マルチクラス：初心者》  
他のクラスからムーヴを 1 つ獲得。そのムーヴについては、この PC のレベルが 1 低いものとして扱うこと。

レベル 6 ~ 10 になったとき、次のムーヴから 1 つを選び取ることができる。

《血に飢える》  
置き換え: 《無慈悲》  
与えるダメージに +1d8。

《死神の瞳をもって》  
戦闘を開始するときは、ダイス・ロール + [WIS]。\* 10+ なら、生き残る人物と死亡する人物の名前をひとりずつ挙げる。\* 7-9 なら、生き残る人物、あるいは死亡する人物、どちらかの名前を挙げる。指名できるのは NPC のみで、プレイヤー・キャラクターは対象とならない。GM はこの幻視を現実のものとするだろう。たとえそれが、到底起こりえないことであっても。\* 6- なら、使用者は自らの死を目にしてしまい、その結果として、戦闘中ずっと (継続 -1) されてしまう。

《武装を見抜く》  
敵 1 体の武装をざっと調べたなら、その敵がどれぐらいのダメージを与えるのか、GM に聞くことができる。

《卓越した戦士》  
《ハックアンドスラッシュ》で 12+ を出したなら、ダメージを与え、相手の攻撃を避けた上で、敵に感銘を与える / 敵を狼狽させる / 敵に恐れを抱かせることになる。

《鋼の膚》  
置き換え: 《鉄の膚》  
+2 アーマー。

《防具熟練の極地》  
置き換え: 《防具熟達》  
自分に加えられたダメージの矛先を防具に向けさせるなら、そのダメージは打ち消され、さらに使用者は攻撃側に対して (次回 +1) される。ただし、鎧や盾 (プレイヤーが選択) のアーマー値を 1 低下させなければならない。アーマー値はこの選択を行うたびに低下する。減少によってそのアイテムのアーマーが 0 になった場合は、破壊されてしまう。

《邪眼》  
必要条件: 《戦場での洞察》  
戦闘に参加するときは、ダイス・ロール + [CHA]。\* 10+ なら、(ホールド 2)。\* 7-9 なら、(ホールド 1)。(ホールド) を 1 点を消費して、その場にいる NPC 1 体と視線を合わせれば、対象は動けなくなるかたじろいでしまい、使用者が目を逸らすまで行動不可能に陥る。\* 6- なら、敵方はすぐさま、使用者を最大の脅威とみなす。

《血に酔う》  
置き換え: 《血なまぐさい》  
敵 1 体に《ハックアンドスラッシュ》した場合、同じ対象への自分の次の攻撃に +1d8 ダメージ。

《マルチクラス：訓練生》  
必要条件: 《マルチクラス：初心者》  
他のクラスからムーヴを 1 つ獲得。そのムーヴについては、この PC のレベルが 1 低いものとして扱うこと。



パルティス



## 名前

名前：タデウス、アウグスティヌス、ルクス、カッシウス、ハドリアヌス、ルシア、オクタヴィア、レグルス、ヴァレリア、サングウィヌス、タイタニアス

## レベル

## XP

## 外見

各項目から1つを選択、あるいは自作して記入：

身体：引き締まった体、巨躯、痩身

瞳：親切な瞳、情熱的な瞳、煌めく瞳

髪：禿頭、流行の髪型、兜

聖印：ポロボロの聖印、意匠を凝らした聖印

## アーマー

## ヒット・ポイント

最大値 (10+ 耐久力) 現在値

## ダメージ

D10

## 属性

### 秩序

犯罪者や不信心者に慈悲を与えない。

### 善

自分よりも弱い他者を守るべく、自らを危険にさらす。

次のスコアを能力値に割り当てること：16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(-), 9(-), 8(-1)

**筋力**

STR 弱体化 -1

**敏捷力**

DEX 身震い -1

**耐久力**

CON 不調 -1

**知力**

INT 目眩 -1

**判断力**

WIS 散漫 -1

**魅力**

CHA 傷跡 -1

## 縁故

既存/自作の項目に、少なくとも1つは、仲間の名前を記入すること：

\_\_\_\_\_の心得違いの素行は、当人の魂そのものを危険にさらしている！

\_\_\_\_\_は戦いの中で力を貸してくれたことがあるため、全面的に信頼できる。

\_\_\_\_\_の信念には敬意を払うものの、いつかは真の道を見出してくれるよう願っている。

\_\_\_\_\_は勇敢な人物であり、自分は多くを学ばせてもらっている。

## 開始時のムーヴ

### × 《クエスト》

祈りと清めの儀式を済ませることで、ある任務に身命を賭すときは、どのようなことに着手するのかを宣言すること：

- 地上に多大な荒廃をもたらす、\_\_\_\_\_を退治する
- 取り巻く悪意から\_\_\_\_\_を守る
- \_\_\_\_\_の真実を明らかにする

それから恩恵を最大2つまで選択：

- \_\_\_\_\_の方向がわかる揺るぎない感覚
- \_\_\_\_\_によって害されることがない (例：刃の付いた武器、炎、「心術」魔法など)
- 神の代理人たるしるし
- 嘘を見抜く感覚
- 言葉の限界を越えた力ある声
- 飢え、渇き、睡眠からの解放

GMは次に、祝福を維持するために必要な誓い(複数の場合あり)を告げるだろう：

- **名誉** (禁忌：卑怯な戦法や計略)
- **節度** (禁忌：暴飲暴食、肉欲の喜び)
- **敬虔** (必須：日々の聖なる勤めを順守する)
- **武勇** (禁忌：邪悪なクリーチャーが生きながらえることを容認)
- **真実** (禁忌：嘘をつく)
- **厚遇** (必須：困っている者がいれば、それが誰であっても苦痛を和らげる)

### × 《レイ・オン・ハンズ》(CHA)

他者の肌に自分の肌で直接接触して、対象が健やかであることを神に祈るなら、ダイスロール+ [CHA]。\* 10+ なら、1d8ダメージを治すか、病気を1つ除去する。\* 7-9 なら、対象は治癒されるが、そのダメージや病気は使用者に移る。

### × 《我は法なり》

自らの神の威光のもとに NPC1 体に命令を与えるときは、ダイス・ロール+ [CHA]。\* 7+ なら、対象は次から1つを選択：

- 使用者の言うことを行う
- 慎重に後ずさりして、それから逃亡する
- 使用者を攻撃する

\* 10+ なら、上記に加えて、使用者は相手に対し(次回+1)を得る。\*ミスなら、対象は望むように振る舞い、使用者は相手に対して(次回-1)を被ってしまう。

### × 《重装》

身につけている鎧の[扱いにくい]タグを無効化する。

## 種族

### ヒューマン

導きを求めて祈り、「この場において邪な存在は？」と聞くなら、GMは正直に教えてくれるだろう。祈りは束の間でよい。



## コイン

### 初期の所持品

所持限界 (12+STR) 現在重量

ダンジョン用保存食 ([使用回数 5] [食料] [重量 1])  
スケイルアーマー ([2 アーマー] [装着] [扱いに  
くい] [重量 3])

なんらかの信仰のしるし ([重量 0])、特徴を描写:

武器を選択:

- ハルバード ([長物] [+1 ダメージ] [両手用] [重量 2])
- ロングソード ([近接] [+1 ダメージ] [重量 1])、シールド ([+1 アーマー] [重量 2])

1つ選択:

- 冒険道具 ([使用回数 5] [重量 1])
- ダンジョン用保存食 ([使用回数 5] [食料] [重量 1])、ヒーリング・ポーション [重量 0])

## 上級ムーヴ

レベル 2 ~ 10 になったとき、次のムーヴから 1つを選び取ることができる。

- 《神の恩寵》**  
ある神 (新たな名前を挙げるか、既存ものから 1つ選択) にその身を捧げること。クレリックのムーヴ《神との語らい》と《呪文詠唱》を得る。このムーヴを選んだ時点では、呪文の行使に使用するクレリック・レベルは 1 として扱う。それ以降レベルが上がるたびに、事実上のクレリック・レベルも 1 上昇させること。
- 《救護聖職者》**  
自分が仲間 1 体を治癒するとき、回復するダメージに +1d8。
- 《必殺の誓い》**  
ある敵 (単体) を打ち負かすと声に出して誓約することで、その敵に対して使用者が与えるダメージは +2d4。それ以外の存在に対して与えるダメージは -4。その敵が打ち負かされるまで、この効果は持続する。敵を打ち負かしそこなうか、戦うことを諦めた場合は、自らの失敗を認めてもよい。ただし、自らの失敗を贖うための方法を見つけるまで、この効果は持続する。
- 《流血の庇護》**  
ダメージを受けたとき、歯を食いしばってその一撃をあえて引き受けることができる。そうするなら、ダメージを受けない代わりに、選択した能力減退を 1つ被ることになる。6つの能力減退全てが埋まってしまっているなら、このムーヴを使うことはできない。
- 《突撃!》**  
自分が先頭に立ち戦いに突入するなら、率いられるものたちは (次回 +1) を得る。
- 《神罰》**  
《クエスト》中は、与えるダメージが +1d4。
- 《忠実なる守り手》**  
自分が《防御》を行う際は、常に (ホールド) の数に +1 される。6- のときでも有効。
- 《聖なる守り》**  
《クエスト》中は、アーマーに +1。
- 《威光を帯びた声》**  
《傭人への命令》に +1。
- 《仕込み攻撃》**  
自分が《ハックアンドスラッシュ》を行う際、仲間を 1 体選ぶこと。この攻撃の標的に対する、その仲間の次の攻撃は +1d4 ダメージ。

レベル 6 ~ 10 になったとき、次のムーヴから 1つを選び取ることができる。

- 《信仰のあかし》**  
必要条件: 《神の恩寵》  
神の力による魔法を折良く目にしたとき、どの神がその呪文を授けたのか、そしてその効果はどのようなものなのかを、GM に聞くことができる。答えを足がかりとした行動をとるなら、+1 される。
- 《連係攻撃》**  
置き換え: 《仕込み攻撃》  
自分が《ハックアンドスラッシュ》を行う際、仲間を 1 体選ぶこと。この攻撃の標的に対する、その仲間の次の攻撃は +1d4 ダメージされ、さらにその仲間は標的に対して (次回 +1) を得る。
- 《大いなる神罰》**  
置き換え: 《神罰》  
《クエスト》中は、与えるダメージが +1d8。
- 《神の守り》**  
置き換え: 《聖なる守り》  
《クエスト》中は、アーマーに +2。
- 《絶えざる前進》**  
置き換え: 《突撃!》  
自分が先頭に立ち戦いに突入するなら、率いられるものたちは (次回 +1) と (次回 +2 アーマー) を得る。
- 《神の威光》**  
置き換え: 《威光を帯びた声》  
《傭人への命令》に +1。《傭人への命令》で 12+ を出したなら、傭人は恐れや疑念を露ほども抱かず、際だった有用性 / 能率をもって使用者の命令を遂行する。
- 《不動の守り手》**  
置き換え: 《忠実なる守り手》  
自分が《防御》を行う際は、常に (ホールド) の数に +1 点される。6- のときでも有効。《防御》で 12+ を出したなら、ボーナス (ホールド) を得る代わりに、最も近くにいる攻撃を仕掛けているクリーチャー 1 体の邪魔をして、使用者に明確な優位をもたらすこともできる。どのようにかは GM が説明する。
- 《練達の救護聖職者》**  
置き換え: 《救護聖職者》  
自分が仲間 1 体を治癒するとき、回復するダメージに +2d8。
- 《不撓不屈》**  
能力減退を被ったときは (たとえ《流血の庇護》によるものであっても)、それを引き起こした存在に対して (次回 +1) を得る。
- 《完全無欠の騎士》**  
《クエスト》を行うときは、2つではなく 3つの恩恵を選択すること。



## 名前

エルフ：スローンディアー、エルロサイン、アランウェ、セリオン、ダンブラス、レインス  
ヒューマン：ヨナ、ハーレク、ブランドン、エモリー、シュライク、ノーラ、ダイアナ

## レベル

XP

## 外見

各項目から1つを選択、あるいは自作して記入：

身体：しなやかな体、野育ちの体、メリハリのある体

瞳：狂気じみた瞳、鋭い瞳、けだもの瞳

髪：ボサボサの髪、禿頭、フードを被っている

衣服：ケープ、迷彩服、旅行服

## アーマー

## ヒット・ポイント

最大値 (8+ 耐久力) 現在値

## ダメージ

D8

次のスコアを能力値に割り当てること：16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(-), 9(-), 8(-1)

筋力

STR 弱体化 -1

敏捷力

DEX 身震い -1

耐久力

CON 不調 -1

知力

INT 目眩 -1

判断力

WIS 散漫 -1

魅力

CHA 傷跡 -1

## 開始時のムーヴ

### × 《友なる動物》

忠実な動物との間に不可思議な繋がりを有する。会話できるわけではないが、その動物はいつもあなたが望む通りの行動をとってくれるのだ。友なる動物に名前をつけ、種を選択すること：

種を1つ選択：

オオカミ、クーガー、クマ、ワシ、イヌ、タカ、ネコ、フクロウ、ハト、ネズミ、ラバ

基礎を1つ選択：

- 獠猛+2、知恵+1、本能+1、1アーマー
- 獠猛+2、知恵+2、本能+1、0アーマー
- 獠猛+1、知恵+2、本能+1、1アーマー
- 獠猛+3、知恵+1、本能+2、1アーマー

強みを「獠猛」と同数選択：

迅速、頑丈、巨大、冷静、順応性、疲れ知らず、素早い反応、カモフラージュ、凶暴、威嚇、感覚鋭敏、隠身、

友なる動物はヒューマノイドと戦う訓練を受けている。追加の訓練を「知恵」と同数選択：

狩猟、捜索、偵察、護衛、肉体労働、旅行、モンスターと戦う、芸をする、

弱みを「本能」と同数選択：

気弱、残忍、とろい、身体障害、強面、忘れっぽい、頑固、跛行、

### × 《狩りと追跡》(WIS)

クリーチャーの通過した痕跡を追うときは、ダイス・ロール+【WIS】。\*7+なら、方向や移動方法に著しい変化が生じるところまでは、クリーチャーの痕跡をたどれる。  
\*10+なら、加えて1つを選択：

- 獲物に関するちょっとした有益な情報を獲得 (内容はGMが述べる)
- その痕跡が途切れた原因を決めることができる

### × 《狙い撃ち》

射程内の無防備な / 不意を打たれた敵1体に攻撃するなら、「ダメージを与える (ダイス・ロール不要)」か「狙う部位を指定してダイス・ロール+【DEX】」のどちらかを選択できる。

- 頭部\*10+：7-9と同じ、加えてダメージ \*7-9：対象は束の間、立ち尽くしてよだれを垂らすことしかできない
- 腕部\*10+：7-9と同じ、加えてダメージ \*7-9：対象は手に持っていたものを落としてしまう
- 脚部\*10+：7-9と同じ、加えてダメージ \*7-9：対象は脚を引きずり、移動が遅くなる

## 属性

### 混沌

文字通りの束縛 / 比喩的な束縛から、他者を解放する。

### 善

自然に反する脅威と戦うために、自らを危険にさらす。

### 中立

動物や自然 (野生) の精霊を助ける。

## 縁故

既存 / 自作の項目に、少なくとも1つは、仲間の名前を記入すること：

以前 \_\_\_\_\_ を道案内したことがある。そのことで、この人物はこちらに借りがある。

\_\_\_\_\_ は自然の友なので、同じようにその友人となるつもりだ。

\_\_\_\_\_ は自然に敬意を払わないので、この人物を尊重しない。

\_\_\_\_\_ は野生環境での生活というものを理解していないので、教えてやるつもりだ。

## 種族

### エルフ

未開の地を通る《危険に満ちた旅路》に着手するなら、どの役割を受けても、10+を振ったものとして成功する。

### ヒューマン

ダンジョンあるいは街にて《キャンプ》するとき、食料を消費する必要がない。

### × 《命令》

友なる動物が訓練を受けた分野において、このPCが友なる動物と連携するなら……

- 同じ対象を攻撃するとき、このPCのダメージに獠猛を加える
- 追跡するとき、このPCのダイス・ロールに知恵を加える
- このPCがダメージを受けたとき、友なる動物のアーマーをPCのアーマーに加える
- このPCが《事実の識別》を行うとき、ダイス・ロールに知恵を加える
- このPCが《交渉》を行うとき、ダイス・ロールに知恵を加える
- 誰かがこのPCを《妨害》するなら、相手のダイス・ロールに友なる動物の本能を加える

## コイン

### 初期の所持品

所持限界 (11+STR) 現在重量

- ダンジョン用保存食 (〔使用回数 5〕〔食料〕〔重量 1〕)
- レザーアーマー (〔1 アーマー〕〔装着〕〔重量 1〕)
- 束ねた矢 (〔矢弾 3〕〔重量 1〕)

武装を選択:

- 狩人のボウ (〔近距離〕〔遠距離〕〔重量 1〕)、ショートソード (〔近接〕〔重量 1〕)
- 狩人のボウ (〔近距離〕〔遠距離〕〔重量 1〕)、スピア (〔長物〕〔重量 1〕)

1つ選択:

- 冒険道具 (〔使用回数 5〕〔重量 1〕)、ダンジョン用保存食 (〔使用回数 5〕〔食料〕〔重量 1〕)
- 冒険道具 (〔使用回数 5〕〔重量 1〕)、束ねた矢 (〔矢弾 3〕〔重量 1〕)

## 上級ムーヴ

レベル2~10になったとき、次のムーヴから1つを選び取ることができる。

- 《半エルフ》  
 血筋のどこかで混血しており、それが風采に現れ始める。キャラクター作成時にヒューマンを選んでいたら、エルフの種族ムーヴを得る。逆も同様。最初の成長でのみ、このムーヴを取得できる。
- 《野性の共感》  
 動物と話をして、動物の気持ちを理解することができる。
- 《馴染みの獲物》  
 モンスターについて《物言う知見》を行うときは、〔INT〕の代わりに〔WIS〕を用いる。
- 《毒蛇の強襲》  
 一度に武器2つを用いて1体の敵を攻撃するなら、逆腕の攻撃による1d4ダメージを追加する。
- 《隠蔽擬態》  
 自然に囲まれた状態でじっと身を潜めているなら、こちらが動かない限り、敵は決してこのPCを発見できない。
- 《人の最良の友》  
 このPCに向けられた一撃を友なる動物が庇うのを止めないなら、そのダメージは無効化され、友なる動物の**獠猛さ**は0になってしまう。友なる動物の**獠猛さ**が既に0なら、この能力を用いることはできない。友なる動物と一緒に数時間の休息をとれば、**獠猛さ**は通常値まで回復する。
- 《太陽を射落とす》  
 《射撃》を行う際、ダイス・ロールの前に追加で矢弾を消費してもよい。消費した矢弾1つき、追加の対象を1体選択できる。ダイス・ロールは一度だけ行い、全ての対象にダメージを適用すること。
- 《行き届いた訓練》  
 友なる動物用の訓練をもう1つ選択。
- 《曠野の神》  
 ある神(新たな名前を挙げるか、既存のものから1つ選択)にその身を捧げること。クレリックのムーヴ《神との語らい》と《呪文詠唱》を得る。このムーヴを選んだ時点では、呪文の行使に使用するクレリック・レベルは1として扱う。それ以降レベルが上がるたびに、事実上のクレリック・レベルも1上昇させること。
- 《我に続け》  
 《危険に満ちた旅路》を行う際、2つの役割を担当することができる。それぞれ個別にダイス・ロールを行うこと。
- 《安息の地》  
 このPCが夜の**見張り**を差配するなら、全員《見張り》に+1される。

レベル6~10になったとき、次のムーヴから1つを選び取ることができる。

- 《野生の話法》  
 置き換え:《野性の共感》  
 魔法存在あるいは次元界存在を除く、あらゆるクリーチャーと、話をして、その気持ちを理解することができる。
- 《狩人の獲物》  
 置き換え:《馴染みの獲物》  
 モンスターについて《物言う知見》を行うときは、〔INT〕の代わりに〔WIS〕を用いる。12+なら、通常の効果に加えて、対象に関する好きな質問を1つGMに行える。
- 《毒蛇の双牙》  
 置き換え:《毒蛇の強襲》  
 一度に武器2つを用いて1体の敵を攻撃するなら、逆腕の攻撃による1d8ダメージを追加する。
- 《スマウグの腹》  
 標的の弱点を知っているなら、あなたの放つ矢は〔貫通2〕を有する。
- 《馳せるもの》  
 置き換え:《我に続け》  
 《危険に満ちた旅路》を行う際、2つの役割を担当することができる。ダイス・ロールを2回行い、よい方の出目を両方の役割に適用すること。
- 《よりよき安息の地》  
 置き換え:《安息の地》  
 このPCが夜の**見張り**を差配するなら、全員《見張り》に+1される。このPCが**見張り**を差配した野営から一夜が明けると、全員(次回+1)を得る。
- 《鋭い観察眼》  
 《狩りと追跡》時、ヒット(7+)なら、このPCが追跡しているクリーチャーに関する質問を1つ、《事実の識別》リストから無償で行ってもよい。
- 《特別な妙技》  
 他のクラスからムーヴを1つ選択取得。友なる動物と連携することで、このPCはそのムーヴを利用することができる。
- 《自然に反する協力者》  
 友なる動物は、動物ではなく、モンスターとなる。その姿を描写すること。友なる動物の**獠猛**に2、本能に1を加算して、訓練を新たに1つ追加しよう。



## 名前

ハーフリング：フェリックス、ルーク、マウス、スケッチ、トリクシー、ロビン、オマル、プリン、バグ  
ヒューマン：スパロー、シャンク、ジャック、マーロウ、ドッジ、ラット、ボックス、ハンブル、ファミリーー

レベル

XP

## 外見

各項目から1つを選択、あるいは自作して記入：

身体：しなやかな体、節くれだった体、締まりのない体

瞳：うさんくさい瞳、罪人の瞳

髪：短く刈り込んだ髪、ほつれ髪、フードを被る

衣服：暗い色の服、しゃれた服、ありふれた服

アーマー

ヒット・ポイント

最大値 (6+ 耐久力) 現在値

ダメージ

D8

次のスコアを能力値に割り当てること：16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(-), 9(-), 8(-1)

筋力

STR 弱体化 -1

敏捷力

DEX 身震い -1

耐久力

CON 不調 -1

知力

INT 目眩 -1

判断力

WIS 散漫 -1

魅力

CHA 傷跡 -1

## 属性

混沌  
無計画に、危険に飛び込む。

中立  
察知されずに済む / ある場所に潜入する。

悪  
自分に向けられた危険 / 非難を、他者になすりつける。

## 縁故

既存 / 自作の項目に、少なくとも1つは、仲間の名前を記入すること：

\_\_\_\_\_ から何かを盗んだ。

物事が悪い方向に進むときは \_\_\_\_\_ が守ってくれる。

\_\_\_\_\_ はこちらのことを、告発できるぐらい詳しく知っている。

\_\_\_\_\_ と一緒に、詐欺で稼いでいる。

## 開始時のムーヴ

- 《トラップの専門家》  
少し時間を取って、危険な場所を吟味するなら、ダイス・ロール+[DEX]。\*10+なら、(ホールド3)。\*7-9なら、(ホールド1)。その場所を通り抜ける最中に、(ホールド)を消費することで、次の質問を行える：
  - ここにトラップはある？ もしあるなら、どうやって作動するの？
  - 作動したとき、トラップはどんなことをしてくるの？
  - この場で他に隠されているものは？

- 《無節操な倫理観》  
誰かがこのPCの属性を見抜こうと試みたとき、プレイヤーは好きな属性を相手に伝えることができる。

- 《裏稼業の秘訣》  
鍵開け、スリ、トラップの解除を行うときは、ダイス・ロール+[DEX]。\*10+なら、大過なく成し遂げる。\*7-9なら、成し遂げはするものの、嫌疑 / 危険 / 代償という選択肢の中から2つを、GMが提示する。

- 《毒使い》  
毒の管理と使用に精通している。下記リストから毒物を1つ選択取得すること。その毒物を使用するのは、このPCにとってもはや【剣呑】ではない。加えて、開始時に選んだ毒物を【使用回数3】分所持している。材料を集めるための時間と、調合するための安全な場所があればいつでも、選んだ毒物を【使用回数3】の分量、費用をかけずに作成することができる。【注入】 タグのついた毒には注意しよう。その毒は対象または対象が飲み食いするものに、注意深く投与する必要があることを指しているからだ。【接触】 タグのついた毒に要求されるのは、対象に触れることのみだ。武器の刃に塗って用いることだってできる。

- 《バックスタブ》  
不意を打たれた相手 / 無防備な敵を近接武器で攻撃するなら、「(ダイスを振らず) ダメージを与える」か「ダイス・ロール+[DEX]」かを選択できる。(後者の場合) \*10+なら、2つ選択。\*7-9なら、1つ選択：
  - 近接戦に持ち込まれずに済む
  - 与えるダメージに+1d6
  - 優位な状況を作り、自分自身、またはこれを足がかりに行動する仲間1人に【次回+1】
  - 対象のアーマーを1減少させる(修理されるまで有効)

- タギット油 ([注入])：対象は浅い眠りに落ちる。
- 流血草 ([接触])：解毒されるまでの間、対象が与えるダメージに(継続-1d4)。
- 鮮黄根 ([注入])：対象は次に目にするクリチャーを信頼できる味方とみなす。そうでないことが判明するまで有効。
- 大蛇の涙 ([接触])：対象にダメージを与えるものは、ダイスを2回振って、よい方の出目を採用すること。

## 種族

ハーフリング  
遠隔武器で攻撃するなら、与えるダメージに+2。

ヒューマン  
職業的シーフ。犯罪活動に関わる、《物言う知見》や《事実の識別》を用いる際は、+1される。



## コイン

### 初期の所持品

所持限界 (9+STR) 現在重量

ダンジョン用保存食 ([使用回数 5] [食料] [重量 1])

レザーアーマー ([1 アーマー] [装着] [重量 1])

選択した毒物を [使用回数 3] の分量：

#### コイン 10 枚

武器を選択：

- ダガー ([手近] [重量 1])、  
ショートソード ([近接] [重量 1])
- レイピア ([近接] [緻密] [重量 1])

遠隔武器を選択：

- 投擲用ダガー 3 本 ([投擲] [近距離] [重量 0])
- 使い古したボウ ([近距離] [重量 2])、  
束ねた矢 ([矢弾 3] [重量 1])

1 つ選択：

- 冒険道具 ([使用回数 5] [重量 1])
- ヒーリング・ポーション ([重量 0])

## 上級ムーヴ

レベル 2 ~ 10 になったとき、次のムーヴから 1 つを選び取ることができる。

《卑劣なひと突き》  
[緻密] あるいは [手近] な武器を使っているなら、《バックスタブ》で与えるダメージに +1d6。

《用心深い》  
《トラップの専門家》を用いる際、常に (ホールド) の数に +1 点される。6- のときでも有効。

《富と道楽》  
自分の所有する最も価値あるものを周囲に見せびらかすなら、居合わせた人物を 1 体選ぶこと。対象はこのアイテムか、それに類するものを入手するためなら、どんなことでもするだろう。

《先手必勝》  
決して不意を突かれることがない。敵が機先を制したときでも、あなたが最初に行動することになる。

《窮鼠》  
相手に数で勝られているなら、アーマーに +1。

《毒の達人》  
一度でも使ったことのある毒物を用いるのは、あなたにとってもはや [剣呑] ではなくなる。

《毒塗り》  
手間のかかる毒ですら、針の刺し程度の傷から注入することができる。自分にとって使用が [剣呑] ではない毒を武器に塗る場合、その毒物のタグは [注入] ではなく [接触] となる。

《調合師》  
材料を集めるための時間と、調合するための安全な場所があるなら、以前に使用したことのある毒物 1 種類を [使用回数 3] の分量、作成することができる。

《コネ》  
あるものを欲している / 必要としていることを、裏社会に広めるなら、ダイス・ロール + [CHA]。\* 10+ なら、誰かがそれを所持しており、こちらに贈ってくれる。\* 7-9 なら、「近い何かで妥協するほかない」か「そのものが紐付きでもたらされる」のどちらかを、プレイヤーが選ぶ。

レベル 6 ~ 10 になったとき、次のムーヴから 1 つを選び取ることができる。

《卑怯な戦士》  
置き換え：《卑劣なひと突き》  
[緻密] あるいは [手近] な武器を使っているなら、《バックスタブ》で与えるダメージに +1d6。他の攻撃で与えるダメージには全て +1d4。

《極めて用心深い》  
置き換え：《用心深い》  
《トラップの専門家》を用いる際、常に (ホールド) に +1 点される。6- のときでも有効。12+ なら、(ホールド 3) に加えて、次にあなたがトラップに近づいたとき、GM はすぐさま、何をしてくるトラップなのか、どうやって作動するのか、設置したのは誰か、どうやれば自分を利するように活用できるのか、を教えてください。

《窮鼠の本気》  
置き換え：《窮鼠》  
+1 アーマーされる。相手に数で勝れているなら、代わりに +2 アーマーとなる。

《遁走》  
《危機打開》で 12+ を出したなら、迫り来る危機を圧倒する。試みたことを成し遂げるばかりでなく、よりよい成り行き / 実に見事な克服の様子 / 栄光に浴する瞬間を、GM が提案するだろう。

《強盗》  
時間をとって何かを盗み出すための計画を練るなら、盗もうとしているもの指定してから、GM に以下の質問を行うこと。答えを足がかりとする行動をとるなら、使用者と仲間たちは [次回 +1] を得る。

- それがなくなったことに気付くのは誰？
- 最も強力な守りはどのようなものか？
- 後を追ってきそうなのは誰？
- 他にそれを欲している人物は？

《錬金術師》  
置き換え：《調合師》  
材料を集めるための時間と、調合するための安全な場所があるなら、以前に使用したことのある毒物 1 種類を [使用回数 3] の分量、作成することができる。または、作り出したい毒の効果の述べてもよい。作り出すことは可能だが、次から 1 つ以上のただし書きを GM が付け加えることになる：

- 特別な状況下でのみ効果を発揮する
- 達成できるのは、劣化版が関の山
- 効果を発揮するのに少し時間がかかる
- 明白な副作用を有する

《脱出経路》  
深入りしすぎて逃げ道が必要になったときは、脱出経路を指定してから、ダイス・ロール + DEX。\* 10+ なら、その場から去る。\* 7-9 なら、留まっても立ち去ってもよいが、去る場合は代償を伴う。何かを置いていくか、何かを連れていくことになるのだ。詳しくは GM が述べる。

《変装》  
時間と用具があれば、変装することができる。誰も彼をも欺き、あなたをほぼ同じ背格好の別の生き物だと思込ませるのだ。行動により馬脚を現してしまう可能性はあるが、外見から露見することはない。

《豪腕にして、確かな狙い》  
近接武器を投擲することができる。《射撃》を用いること。投擲された近接武器はなくなってしまう。7-9 時に矢弾を減らす選択肢は選べない。





# プレイヤー



## 名前

エルフ：ガラディール、フェンファリル、リリアストレ、フィロサル、エンキラッシュ、ハルワイアー  
ヒューマン：エイヴォン、モーガン、ラース、イゾルデ、オーヴィッド、ヴィトゥス、アルドラ、ジーナ、ウーリ

## レベル

## XP

## 外見

各項目から1つずつ選択、あるいは自作して記入：

身体：ずんぐりした体、気味の悪い体、痩せ型

瞳：病んだ瞳、鋭い瞳、狂える瞳

髪：流行の髪型、ボサボサの髪、とんがり帽子

ローブ：ポロボロのローブ、粋なローブ、奇妙なローブ

## アーマー

## ヒット・ポイント

最大値 (4+ 耐久力) 現在値

## ダメージ

D4

次のスコアを能力値に割り当てること：16(+2), 15(+1), 13(+1), 12(-), 9(-), 8(-1)

**筋力**

STR 弱体化 -1

**敏捷力**

DEX 身震い -1

**耐久力**

CON 不調 -1

**知力**

INT 目眩 -1

**判断力**

WIS 散漫 -1

**魅力**

CHA 傷跡 -1

## 開始時のムーヴ

### × 《呪文詠唱 (INT)》

準備済みの呪文を解き放つなら、ダイス・ロール + [INT]。\* 10+ なら、呪文は首尾よく力を発揮し、後でまた唱えることが可能だ。\* 7-9 なら、呪文は力を発揮する。ただし、次から1つ選ぶこと：

- いらぬ注意をひくか、術者が困難な状況に置かれる。どのようにしてかは、GMが述べる。
- 呪文が詠唱された際、織り成された現実をかき乱してしまう。次に《呪文の準備》を行うまでの間、呪文詠唱に〔継続-1〕される。
- 詠唱後、この呪文は忘却されてしまう。《呪文の準備》を行うまでの間、この呪文を再び詠唱することはできなくなる。

持続効果を有する呪文を維持するなら、呪文詠唱にペナルティが生じるかもしれない。留意しておくこと。

### × 《呪文の準備》

邪魔されることのない時間 (1 時間程度) を、自らの呪文書の**静かな熟読**にあてるなら、あなたは：

- 準備済みになっていた呪文を全て失う
- 呪文書から選択した呪文を新たに準備済みにする (呪文のレベル合計は「自分のレベル+1」以内におさめること)
- 全てのキャントリップを準備済みにする (キャントリップは呪文レベルの制限に含めない)

### × 《呪文書》

いくつかの呪文を習得して、自らの呪文書に収めている。開始時は、第一レベルの呪文3つ (プレイヤーが選択) とキャントリップ全てが収録されている。レベルが上がるたびに、自分のレベル以下の新たな呪文1つが呪文書に追加される。呪文書は[重量1]。

### × 《呪文の守り》

持続呪文を即座に終了させることで、消滅エネルギーを用いて、迫り来る攻撃をそらすことができる。そうした場合、呪文は終了し、術者は自分にもたらされたダメージからその呪文のレベルを差し引く。

### × 《儀式魔法》

ちからある場を利用して魔法的な効力を作り出すなら、何を達成しようとしているのかをGMに伝えること。魔法儀式はどのような影響でも発生させるが、GMは次の必要条件から1~4項目を言い渡してくるだろう：

- 何日/何週間/何ヶ月の時間がかかる
- まず\_\_\_\_\_しなければならない
- \_\_\_\_\_からの助けを得る必要がある
- 大量のおカネが必要となる
- 成せるのは、当てにならず限定的な、劣化版が関の山だ
- 術者と仲間たちは\_\_\_\_\_からもたらされる危険にさらされる
- それを実行するためには、\_\_\_\_\_の魔法を解呪する必要が生じる

## 属性

- 善**  
他者を直接助けるために魔法を使う。
- 中立**  
魔法の不可思議に関係する物事を発見。
- 悪**  
恐怖と不安を引き起こすために魔法を使う。
- 

## 縁故

既存/自作の項目に、少なくとも1つは、仲間の名前を記入すること：

\_\_\_\_\_ は来るべき事件において重要な役割を演じるだろう。そう予見している！

\_\_\_\_\_ は重大なことをこちらに隠している。

\_\_\_\_\_ はこの世界のことをひどく誤解している。できうる限り全てを教えねば。

## 種族

**エルフ**  
あなたにとって魔法は、呼吸と同じくらいあたり前のことだ。〈ディテクト・マジック〉がキャントリップになる。

**ヒューマン**  
クレリックの呪文を1つ選択取得すること。あたかもウィザードの呪文であるかのように、それを準備し詠唱することができる。



# らいザード



## コイン

## 初期の所持品

所持限界 (7+STR) 現在重量

呪文書 ([重量 1])

ダンジョン用保存食 ([使用回数 5] [食料] [重量 1])

防御物を選択:

レザーアーマー ([1 アーマー] [装着] [重量 1])

本の入った袋 ([使用回数 5] [重量 2])、  
ヒーリング・ポーション 3本 ([重量 0])

武器を選択:

ダガー ([手近] [重量 1])

スタッフ ([近距離] [両手用] [重量 1])

1つ選択:

ヒーリング・ポーション ([重量 0])

解毒薬 3本 (0重量)

Blank lines for notes or additional choices.

## 上級ムーヴ

レベル 2 ~ 10 になったとき、次のムーヴから 1つを選び取ることができる。

《神童》  
呪文を 1つ選ぶこと。その呪文は、1レベル低い扱いで準備できる。

《魔法強化》  
《呪文詠唱》で 10+ を出したとき、あえて 7-9 時のリストから 1つ選んでもよい。もしそうするなら、次の効果から 1つを選ぶことができる:  
・呪文の効果が最大化される  
・呪文の対象数が 2 倍になる

《知識の泉》  
他全員が皆目見当もつかない事柄について《物言う知見》を行うなら、+1 される。

《訳知り顔》  
他のプレイヤーのキャラクターがこの PC に助言を求めに来たとき、最善と思うことを述べるなら、相手はその助言に従う際に (次回 +1)。助言が実行されたなら、あなたは XP を得る。

《分厚い呪文書》  
好きなクラスの呪文リストから、新たな呪文を 1つ、この PC の呪文書に追加する。

《付与術師》  
危険のない時間を過ごすときに、魔法のアイテムを持っているなら、そのアイテムがどのような力を秘めているのかを GM に聞くことができる。GM は正直に返答する。

《論理的》  
注意深い推理を用いて周囲を分析するなら、[WIS] の代わりに [INT] で《事実の識別》を行うことができる。

《秘術の守り》  
第一レベル以上の呪文が 1つでも準備済みになっているなら、アーマーに +2。

《カウンターSPELL》  
この PC に影響を及ぼす秘術呪文を打ち消そうとするなら、守りの力を引き出すのに用いる準備済みの呪文 1つを選んでから、ダイス・ロール + [INT]。\* 10+ なら、呪文は打ち消され、あなたには一切の効果を及ぼさない。\* 7-9 なら、呪文は打ち消され、あなたは守りの力を引き出した呪文を忘れてしまう。《カウンターSPELL》が守るのは使用者のみだ。打ち消された呪文に他の標的がいたなら、その標的は影響を被ってしまう。

《理解が早い》  
秘術呪文の影響を目にしたなら、GM に呪文の名称とその効果を聞くこと。答えを足がかりに行動するときは +1 される。

レベル 6 ~ 10 になったとき、次のムーヴから 1つを選び取ることができる。

《達者》  
必要条件: 《神童》  
《神童》で選び取ったものに追加する形で、呪文を 1つ選ぶこと。その呪文は、1レベル低い扱いで準備できる。

《大いなる魔法強化》  
置き換え: 《魔法強化》  
《呪文詠唱》で 10-11 を出したときは、あえて 7-9 時のリストから 1つ選んでもよい。もしそうするなら、次の効果から 1つを選ぶことができる。12+ なら、次の効果のうち 1つを無償で選択できる:  
・呪文の効果が最大化される  
・呪文の対象数が 2 倍になる

《付与術師の真髄》  
必要条件: 《付与術師》  
力ある場にて危険のない時間を過ごすときに、魔法のアイテムを持っているなら、そのアイテムを強化できる。そうすることで、次に用いる際、効果が増幅される。具体的に何をすればよいのかは、GM が述べるだろう。

《極めて論理的》  
置き換え: 《論理的》  
注意深い推理を用いて周囲を分析するなら、[WIS] の代わりに [INT] で《事実の識別》を行える。12+ なら、質問リストによる制限を受けることなく、GM に 3つ好きな質問ができる。

《不可思議な人形操り糸》  
魔法を用いて個人の行動を操る場合、対象はこの PC の行いを記憶に止めることも、反感を募らせることもなくなる。

《秘術の防護》  
置き換え: 《秘術の守り》  
第一レベル以上の呪文が 1つでも準備済みになっているなら、+4 アーマーとなる。

《カウンターSPELLの守護》  
必要条件: 《カウンターSPELL》  
視界内の仲間 1 体が秘術呪文の影響にさらされるとき、自分に対して影響が及ぼされたかのように、それを《カウンターSPELL》することができる。呪文が複数の仲間に影響するものだった場合、個別に打ち消す必要がある。

《エーテルのつなぎ縄》  
同意のある / 無力化された対象と一緒に過ごすなら、エーテルのつなぎ縄を作って対象につけることができる。この PC は対象の感知することを知覚し、繋がれている人物か、その周辺状況に関する《事実の識別》を行うことができる。距離は問わない。自ら進んで繋がれた人物は、つなぎ縄を介して、まるで同じ部屋にいるかのようにこの PC と話をすることができる。

《呪文増強》  
クリーチャー 1 体にダメージを与えるとき、呪文 1つのエネルギーを対象へ送り込むことができる。持続呪文 1つを終了させて、与えるダメージにその呪文のレベルを加えること。

《魔力源創造》  
時間、秘術の素材、安全な空間を確保できたなら、自ら力ある場を作り出せる。それがどのような種類の力なのか、そしていかなる方法でこの場所に留めているのかを、GM に説明すること。GM はそこに興味を持つであろうクリーチャー 1種類を、教えてくれるだろう。

## キャントリップ (小さき魔術)

《呪文の準備》を行う度に、全てのキャントリップを準備することになる。選択する必要も、呪文の割り当てを計算する必要もない。

- 〈ライト〉**  
キャントリップ  
術者の触れたアイテム (1つ) が秘術の光を宿し、たいまつと同程度の輝きを放つ。熱や音を発することはなく、燃料も必要としないが、それ以外の点ではありふれたたいまつと同じだ。術者は炎の色を完全に操作することができる。術者がそばにいる限り、呪文は持続する。
- 〈アンシーン・サーバント〉**  
キャントリップ  
目に見えない単純なコンストラクト (構築された存在) を呼び出す。アイテムを運ぶ以外のことは行えない。所持限界 3 を有し、術者が手渡したものを持ち運ぶ。自らアイテムを拾い上げることはできず、運べるのは術者が渡したのみだ。アンシーン・サーバントによって運ばれているアイテムは、術者の数歩うしろで空中に浮かんでいるように見える。アンシーン・サーバントがダメージを被るか、術者の近くから離れたなら、呪文は即座に解除され、持ち運んでいたアイテムは落ちる。そうでなければ、術者が呪文を終了するまでアンシーン・サーバントは働いてくれる。
- 〈プレスティディジティション〉**  
キャントリップ  
真の魔術を用いてちょっとした奇術を行う。詠唱の一環としてアイテムに触れることで、術者はそのうわべを変化させることができる。きれいにする、汚す、冷やす、暖める、匂いをつける、色を変えるなどが行えるのだ。アイテムに触れることなく呪文詠唱するなら代わりに、術者自身と同じぐらいの大きさまでの、ちょっとした幻を作り出すことができる。プレスティディジティションの幻像は粗く、見るからに幻なので、誰かを欺くことはないだろうが、楽しませることはできるかもしれない。

## 第一レベルの呪文

- 〈コンタクト・スピリット〉**  
1 レベル 召喚術  
接触を望む霊的存在 (精霊、靈魂) の名をあげる (あるいは GM 委ねること)。次元界を経由してでもその存在を引き寄せ、術者と話ができるぐらい近くまで連れてくる。対象は術者の質問 1 つに、できうる限り答えなければならない。
- 〈ディテクト・マジック〉**  
1 レベル 占術  
術者の感覚の 1 つを一時的に、魔法を感じ取れるものへと調整する。その場で魔法的なものなのがあれば、GM が教えてくれる。
- 〈マジック・ミサイル〉**  
1 レベル 力術  
純粋な魔力でできた投射物が、術者の指から飛び出す。対象 1 体に 2d4 ダメージを与える。
- 〈チャーム・パーソン〉**  
1 レベル 心術 (持続)  
この呪文を詠唱中に術者が触れた個人 (獣やモンスターは不可) は、術者を友人だとみなすようになる。対象がダメージを受けるか、術者が友人ではないと判明するまで有効。
- 〈インヴィジビリティ〉**  
1 レベル 幻術 (持続)  
仲間 1 体に触れること。対象は誰にも視認できなくなる。目には映らない存在となるわけだ! この呪文は対象が攻撃を行うか、術者が効果を解除するまで続く。この呪文が持続している間、術者は《呪文詠唱》を行うことができない。
- 〈テレパシー〉**  
1 レベル 占術 (持続)  
術者が触れた個人との間に、精神感応的な繋がりを形成する。術者は思考を通してその人物と話ができるようになる。精神感応的な繋がりを一度に複数保持することはできない。
- 〈アラーム〉**  
1 レベル  
この呪文を唱えながら、広い円を描くように歩くこと。術者が再度《呪文の準備》を行うまでの間、クリーチャーがその円を横切るたびに、この魔法は術者にそのことを警告する。たとえ眠っていたとしても、この呪文が術者をまどろみから揺り起こすだろう。

## 第三レベルの呪文

- 〈ディスペル・マジック〉**  
3 レベル  
術者のすぐ側にある、呪文や魔法的な影響を 1 つ選ぶこと。この呪文はそれを引き裂く。弱い呪文は終了してしまう。強い魔法は、少しばかり弱体化されるか、術者が近くにいる限りは効力を削がれることになる。
- 〈ヴィジョン・スルー・タイム〉**  
3 レベル 占術  
この呪文を唱えて、(鏡などの) 反射面を凝視したなら、時の奥底を覗き込むことができる。GM は術者に「不吉な兆し (PC の介入がなければ発生する陰鬱な出来事)」1 つの詳細を明かしてくれる。不吉な兆しの暗い結末の阻止に役立つことも、GM は教えてくれるかもしれない。なお、あいにく、兆しが「みんなはそれからずっと、幸せに暮らしましたとさ」と宣言することはまずない。
- 〈ファイアボール〉**  
3 レベル 力術  
対象とその近くにいるもの全てを包み込みほどの巨大な炎の球を呼び出し、[アーマー無効] の 2d6 ダメージを与える。
- 〈ミミック〉**  
3 レベル (持続)  
この呪文を詠唱している間に触れていた人物の姿を、術者は取る。術者の肉体的な特徴はその人物と完全に一致したものとなるが、振る舞いまでは模倣されない。術者がダメージを受けるか、元の姿に戻ることを選ぶまで、この変身は続く。この呪文が持続している間、術者はウィザードのムーヴが一切使用できなくなる。
- 〈ミラー・イメージ〉**  
3 レベル 幻術  
術者は自らの幻像を 1 体作り出す。術者が攻撃されたときは、d6 を振ること。出目が 4・5・6 なら、その攻撃は幻に命中する。その結果、幻像は消散してしまい、呪文は終了する。
- 〈スリープ〉**  
3 レベル 心術  
術者が視認可能な 1d4 体の敵が眠りに落ちる (対象となる個体は GM が選択)。眠ることのないクリーチャーには無効。耳障りな騒音、揺さぶり、痛みなどにより、対象は通常通り目を覚ます。



## 第五レベルの呪文

□ **〈ケージ〉**

5レベル 力術 (持続)

対象は魔法的な力場で形成された檻に閉じ込められてしまう。この檻は出入りが一切できない。術者が別の呪文を唱えるか、この呪文を解除するまで、この檻は残り続ける。呪文が持続している間、閉じ込められたクリーチャーは術者の思考を耳にすることが可能となり、術者は檻が見える場所を離れることができなくなる。

□ **〈コンタクト・アザー・ブレイン〉**

5レベル 占術 (持続)

他の次元界に要請を送る。術者が接触したと思っている人物または存在の、所在/クリーチャーの種類/名前/称号などを具体的に挙げる。術者はそのクリーチャーとの間に、双方向の通信を開くことになる。この通信は、術者あるいはその接触しているクリーチャーが、いつでも切断できる。

□ **〈サモン・モンスター〉**

5レベル 召喚術 (持続)

モンスターが姿を現し、精一杯術者に助力する。モンスターを術者のプレイヤーのキャラクターとして扱うこと。ただし、利用できるのは基本ムーヴのみとなる。モンスターは、全ての能力修正値+1、HPは1点で、術者のダメージダイスをを用いる。加えて、モンスターは次の特徴から1d6個を獲得する(術者が選択)：

- 能力値の1つが+1ではなく+2となる
- 無謀ではない
- 1d8ダメージを与える
- 術者の次元界と強固に結びついている：術者のレベル1ごとにHPを+2点
- 有用な適応形質をいくつか持つ

術者が選択した特徴をもとに、召喚したモンスターの種類をGMが述べる。そのクリーチャーは、死亡するか、術者が呪文を解除するまで、この次元界に留まる。この呪文が持続している間、術者は《呪文詠唱》に-1される。

□ **〈ポリモーフ〉**

5レベル 心術

触れることで、クリーチャー(生物)1体の姿を完全に作りかえてしまう。術者が次に《呪文詠唱》を行うまでの間、対象は術者が作り上げた姿のまま。能力値の変化/目立つ適応形質/重大な弱点を含める形で、作り上げた新たな姿を描写すること。GMはその後で、次から1つ以上を付け加えるだろう：

- その姿は、不安定で一時的なものとなる
- 対象クリーチャーの精神も同様に変貌してしまう
- その姿は、意図されていなかった利点/弱点を1つ有する

## 第七レベルの呪文

□ **〈コンティンジェンシー〉**

7レベル 力術

術者が修得している5レベル以下の呪文を1つ選択すること。次に、発動の切っ掛けとなる状況を、術者のレベル数までの単語を用いて説明しよう。選択された呪文の発動は、術者が解き放つことにするか、切っ掛けとなる状況が発生するまでの間、持ち越されることになる。持ち越された呪文についてダイス・ロールを行う必要はなく、単に効果が発揮される。術者はこの不慮の事態に備える呪文を、一度に1つしか保持できない。呪文を保持している間に、〈コンティンジェンシー〉を唱えたら、新たに保持された呪文が以前のものに取って代わる。

□ **〈トゥルー・シーイング〉**

7レベル 占術 (持続)

術者は万物の真の姿を目にする。この効果は、術者が嘘をつか、呪文を解除するまで続く。この呪文が持続している間、術者は《呪文詠唱》に-1される。

□ **〈シャドウ・ウォーク〉**

7レベル 幻術

この呪文の対象とされた影(暗がり)は、術者と仲間を運ぶポータルとなる。場所を指定し、術者のレベルまでの単語数でそこを描写すること。術者と呪文を詠唱したときに居合わせた仲間たちは、ポータルを抜けると描写した場所にいる。仲間は、同じポータルを再度利用することができない。

□ **〈クラウドキル〉**

7レベル 召喚術 (持続)

もうもうたる霧が、死の黒き門の向こう側からこちらのレルム(領域)へと流れ込み、周囲に満ちる。その場所にいるクリーチャーはダメージを受けるたびに、別途1d6ダメージ([アーマー無効])を食らってしまう。術者が影響を及ぼす場所を視認できている限り、術者が解除するまではずっと、この呪文は持続する。

□ **〈ドミネイト〉**

7レベル 心術 (持続)

触れることで、術者の心を他者の心の中へと押し入らせる。1d4点の(ホールド)を得る。(ホールド)を1点消費することで、対象に次の行動から1つをとらせることができる：

- 術者が選んだ数語を話す
- 手に持つものを術者に渡す
- 術者が選んだ目標に協力的な攻撃を行わせる
- 質問1つに、正直に答える

(ホールド)を使い果たせば呪文は終了する。対象がダメージを受けた場合、(ホールド)が1点失われる。この呪文が持続している間、術者は《呪文詠唱》することができない。

## 第九レベルの呪文

□ **〈アラート〉**

9レベル 占術

出来事を1つ描写すること。GMは、その出来事が発生したときに、そのことを術者に教えてくれる。術者のいる場所や、その出来事までの距離が障害要因になることはない。望むなら、あたかもその場にいるかのように、直にその出来事の現場を目撃することができる。同時に仕掛けておける〈アラート〉は、1つのみだ。

□ **〈ソウル・ジェム〉**

9レベル

術者は瀕死のクリーチャーの魂を宝石の中に閉じこめる。囚われたクリーチャーは、自らが幽閉されたことに気づくのだが、それでも呪文/交渉/その他の効果を通して操られてしまう。囚われたクリーチャーに対するムーヴは全て+1される。術者はいつでも魂を解放できるが、いったん自由にしたなら、再度捕獲することはできない。

□ **〈シェルター〉**

9レベル 力術 (持続)

純粋な魔力を材料に、構造物を作り出す。構造物は最大で城程度、最小で帽子程度の大きさをとり、ありとあらゆる非魔法ダメージを通さない。構造物は、術者がそこから離れるか、呪文を終了させるまで、その場にあり続ける。

□ **〈パーフェクト・サモンズ〉**

9レベル 召喚術

クリーチャー1体を術者のいるところへと瞬間移動させる。クリーチャーを指定するか、クリーチャーの姿形の簡潔な説明を行うこと。術者がクリーチャーを指定する場合、そのクリーチャーが術者の前に現れる。術者がクリーチャーの姿形を述べたなら、それと同種のクリーチャーが術者の前に現れる。

□ **〈アンティパシィ〉**

9レベル 心術 (持続)

対象を1つ選び、クリーチャーの種類1つまたは属性1つを述べる。指定されたタイプあるいは属性のクリーチャーは、対象が見えるところに近づけなくなる。指定された種類のクリーチャーが気づかずに、対象が見えるところに来てしまった場合、そのクリーチャーは即座に逃走する。この効果は、術者が対象の側を離れるか、術者がこの呪文を解除するまで続く。この呪文が持続している間、術者は《呪文詠唱》に-1される。



## 一般的な装備品タグ

次にあげるのはほとんどどのような品にでも適用可能な一般タグだ。それらを、防具、武器、一般的な冒険道具で目にするようになるだろう。

**[注入]**：慎重に個人に注入するか、その人物が飲み食いする物に混入させた場合のみ有効。

**[扱いにくい]**：大きすぎり重すぎたりするので、使うのが難しい。

**[+ ボーナス]**：特定の状況で有効な修正値。【物言う知見】に次回+1 や【ハックアンドスラッシュ】に継続-1 といったものになるだろう。

**[コイン n 枚]**：通常の購入価格。費用に「魅力」が含まれているなら、ちょっとした交渉で、値切ろうとする人物の魅力値（修正値ではない）が価格から差し引かれる。

**[剣呑]**：問題を引き起こしがち。適切な予防策を欠く扱いをしたなら、GM は好きなように、その馬鹿げた所業の成り行きを発生させることができる。

**[食料]**：食用。程度の差はある。

**[条件]**：ある種族にとってのみ有用。条件に合わないなら、たとえ効果があったとしても僅か。

**[手間取る]**：使用するのに数分程度かかる。

**[接触]**：対象の皮膚に触れさせることで使用できる。

**[両手用]**：効果的に用いるには、手が2つ要る。

**[重量 n]**：記載された値分、所持限界が埋まる。重量が記載されていないものは、携行するにはできていない。標準的な種類のコインは、100枚で重量1。同じ価値を持つ宝石や美術品は、より軽いこともあれば重いこともある。

**[装着]**：用いるためには、身につける必要がある。

**[使用回数 n]**：n 回のみ使うことができる。

## 武器

武器がモンスターを殺すものではありません。人が殺すのです。それこそが、ダンジョン・ワールドにダメージ一覧がない理由です。武器は主に、タグによってその武器が役立つと説明されている局面でこそ有用なものです。ダガーは、ダメージにおいては他の刀剣と大差ないので、その点で役立つわけではありません。小さくて、近接距離での攻撃がやりやすいという点で有用なものです。また、ウィザードの手に握られたダガーの危険度は、熟練のファイターの手に取まっているものに到底およびません。

## 武器のタグ

武器には、主に描写を助けるためのタグ（「錆びている」[きらめく] など）が付いている可能性があります。ただし、次にあげるタグは具体的、ルール上の効果を有します。

**[矢弾 n]**：適した射撃武器用の矢弾の数（残弾数）。n として表記される数字は、個別の矢やスリング用の石の具体的な数ではなく、どれぐらいの量が手元に残っているかを表す

**[強烈]**：他相手を1歩後退させることができる。相手が転倒する可能性もある。

**[+n ダメージ]**：敵を著しく害する。ダメージを与える際、n を加える。

**[アーマー無効]**：これにより与えられたダメージからは、アーマーの値が差し引かれない。

**[無残]**：とりわけ破壊的な方法でダメージを発生させ、人や物を引き裂く。

**[貫通 n]**：防具を貫く。貫通 n 付きのダメージを与えるなら、その攻撃については、n の値を敵のアーマーから差し引く。

**[緻密]**：丁寧な攻撃に寄与する。この武器を用いて《ハックアンドスラッシュ》するなら、【STR】ではなく【DEX】を用いる。

**[再装填]**：これを用いて攻撃してから、もう一度攻撃が可能な状態に戻すのに時間を要する。

**[スタン]**：これを用いて攻撃するなら、通常ダメージではなくスタン・ダメージが発生する。

**[投擲]**：他者に投げつけることで傷を負わせる。この武器を用いて《射撃》するなら、7-9 時に「矢弾を減らす」が選べない。投擲したなら、回収するまで失われてしまう。武器は有効射程を表すタグを有する。

武器には有効射程を表すタグがついています。ダンジョン・ワールドではペナルティを課したり、「最適射程」ボーナスを与える、という処理をとりません。ただし、武器に【手近】と記述されており、敵が10ヤード向こうにいるなら、プレイヤーは攻撃が成り立つ根拠をひねり出すのに一苦労するでしょう。

**[手近]**：手の届く範囲内のものへの攻撃に使用できる。

**[近接]**：腕の届く距離プラス1〜2フィートにあるものへの攻撃に使用できる

**[長物]**：数フィート（おそらく10フィート範囲）離れているものへの攻撃に使用できる。

**[近距離]**：相手の白目が視認可能な距離なら、攻撃に使用できる。

**[遠距離]**：声の届く範囲にあるものへの攻撃に使用できる。

## 防具

防具は重く、装着しにくく、ひどく着心地が悪いものです。クラスによっては十分な訓練を受けることで、こういった難点をものともしくなれます。とはいえ、誰でもあっても鎧一式を着用すれば、恩恵を享受できます。

## 防具のタグ

武器と同様、防具にもタグがあります。中には単なる説明に過ぎないものもありますが、次にあげるものはPCが身につけた場合、なんらかのルー的な効果を持ちます。

**[n アーマー]**：損害から装備者を保護し、ダメージを和らげる。ダメージを受けたときは、被った合計値から自らのアーマー分を差し引く。n アーマーのついたアイテムを1つ以上所持する場合は、最も高い値のみが適用される。

**[+n アーマー]**：装着者を保護し、他の防具と重複する。この値はアーマーの合計値に加算される。

**[扱いにくい]**：動き回るのが難しくなるので、これを使用している間は【継続-1】となる。このペナルティは累積する。

## 武器リスト

- 粗末なボウ**  
[近距離] [コイン 15 枚] [重量 2]
- 上質のボウ**  
[近距離] [遠距離] [コイン 60 枚] [重量 2]
- 狩人のボウ**  
[近距離] [遠距離] [コイン 100 枚] [重量 1]
- クロスボウ**  
[近距離] [+1 ダメージ] [再装填] [コイン 35 枚] [重量 1]

- 束ねた矢**  
[矢弾 3] [コイン 1 枚] [重量 1]
- エルフの矢**  
[矢弾 4] [コイン 20 枚] [重量 1]

- クラブ、シレーラ**  
[近接] [コイン 1 枚] [重量 2]
- スタッフ**  
[近接] [両手用] [コイン 1 枚] [重量 1]

- ダガー、シヴ、ナイフ**  
[手近] [コイン 2 枚] [重量 1]
- 投擲用ダガー**  
[投擲] [近距離] [コイン 1 枚] [重量 0]
- ショートソード、アックス、ウォーハンマー、メイス**  
[近接] [コイン 8 枚] [重量 1]

- スピア**  
[長物] [投擲] [近距離] [コイン 5 枚] [重量 1]
- ロングソード、バトルアックス、フレイル**  
[近接] [+1 ダメージ] [コイン 15 枚] [重量 2]

- ハルバード**  
[長物] [+1 ダメージ] [両手用] [コイン 9 枚] [重量 2]
- レイピア**  
[近接] [緻密] [コイン 25 枚] [重量 1]

- 決闘用レイピア**  
[近接] [貫通 1] [緻密] [コイン 50 枚] [重量 2]

- ## 防具リスト
- レザー、チェーンメイル**  
[1 アーマー] [装着] [コイン 10 枚] [重量 1]
- スケイルメイル**  
[2 アーマー] [装着] [扱いにくい] [コイン 50 枚] [重量 3]
- プレート**  
[3 アーマー] [装着] [扱いにくい] [コイン 350 枚] [重量 4]
- シールド**  
[+1 アーマー] [コイン 15 枚] [重量 2]

- ## 毒物
- タギット油**  
[剣呑] [注入] [コイン 15 枚] [重量 0]  
対象は浅い眠りに落ちる。
- 流血草**  
[剣呑] [接触] [コイン 12 枚] [重量 0]  
治療されるまでの間、この毒を受けた者がダメージを与えるためダイスを振るとき、そのダメージから 1d4 が差し引かれる。

- 鮮黄根**  
[剣呑] [注入] [コイン 20 枚] [重量 0]  
対象は次に目にする生き物を信頼できる味方とみなす。そうでないと判明するまで有効。
- 大蛇の涙**  
[剣呑] [接触] [コイン 10 枚] [重量 0]  
対象にダメージを与えるものは、ダイスを 2 回振って、よい方の結果を採用すること。

## ダンジョン用装備

- 冒険道具**  
[使用回数 5] [コイン 20 枚] [重量 1]  
冒険道具は、チョーク、棒、釘、ロープなどの、ありふれているものの有用なアイテムを集めたもの。冒険道具をひっくり返して、なにかしら役立つ一般的なアイテムを探すなら、必要とするものを見つけ出せる。使用回数を 1 減らすこと。

- 包帯**  
[使用回数 3] [手間取る] [コイン 5 枚] [重量 0]  
数分をかけて他者の傷に包帯を巻くなら、対象のダメージを 4 点治して、使用回数を 1 減らすこと。

- 湿布と薬草**  
[使用回数 2] [手間取る] [コイン 10 枚] [重量 1]  
他者の傷を湿布と薬草で丁寧に手当するなら、対象のダメージを 7 点治して、使用回数を 1 減らすこと。

- ヒーリングポーション**  
[コイン 50 枚] [重量 0]  
ヒーリングポーションを一本飲み干したならなら、自らのダメージを 10 点治すか、能力減退を 1 つ除去する（使用者が選択）。

- ドワーフのスタウト樽**  
[コイン 10 枚] [重量 4]  
ドワーフのスタウト樽を開けて、全員に気前よく振る舞うなら、《酒宴》のダイス・ロールに +1。もしもひとりで一樽飲み干すなら、いやというほど泥酔してしまう。

- 本の詰まった袋**  
[使用回数 5] [コイン 10 枚] [重量 2]  
本の詰まった袋に、《物言う知見》使用時、テーマにぴったりの本が含まれているなら、本を調べて使用回数を 1 減らすことで、そのダイス・ロールに +1。

- 解毒薬**  
[コイン 10 枚] [重量 0]  
解毒薬を飲んだなら、受けている毒の 1 つが治療する。

- ダンジョン用保存食**  
[食料] [使用回数 5] [コイン 3 枚] [重量 1]  
味は良くも悪くもない。

- 個人用のご馳走**  
[食料] [使用回数 1] [コイン 10 枚] [重量 1]  
控えめに言っても豪華。

- ドワーフの乾パン**  
[条件: ドワーフ] [食料] [使用回数 7] [コイン 3 枚] [重量 1]  
ドワーフたちに言わせれば故郷の味。他の種族に言わせれば、養豚場の焼け跡風味。

- エルフのパン**  
[食料] [使用回数 7] [コイン 10 枚] [重量 1]  
エルフの最高の友のみが、この珍しい美味にありつける。

- ハーフリングのパイプ葉**  
[使用回数 6] [コイン 5 枚] [重量 0]  
ハーフリングのパイプ葉を他者と一緒に吸うなら、使用回数を 2 減らすことで、その相手との《交渉》に（次回 +1）。

- サービス**  
田舎宿に一週間滞在 14- 魅力  
都会の宿に一週間滞在 30- 魅力  
街一番の贅沢な宿に一週間滞在 43- 魅力  
専門訓練を要さない一般肉体労働一週間 10  
軍務一ヶ月の給与 30  
鍛冶屋に特別注文した品 元のアイテム代 +50

- 一夜の「交際」 20- 魅力  
一晚の歌と踊り 18- 魅力  
山賊が出没する道路沿いの護衛一日分 20  
モンスターが出没する道路沿いの護衛一日分 54  
ありきたりな殺し 5  
暗殺 120  
外科医による治療 5  
故人への祈り一ヶ月分 1  
一般アイテムの修理 アイテム代の 25%

- 食事** **コイン**  
たっぷりの食事一人前 1  
粗食一家族分 1  
ごちそう 15

- 輸送** **所持限界** **コイン**  
荷車とロバ 20 50  
(荷物を運ぶこと請負)

- 馬 10 75  
軍馬 12 400  
荷馬車 40 150  
荷船 15 50  
川船 20 150  
商船 200 5,000  
軍船 100 20,000

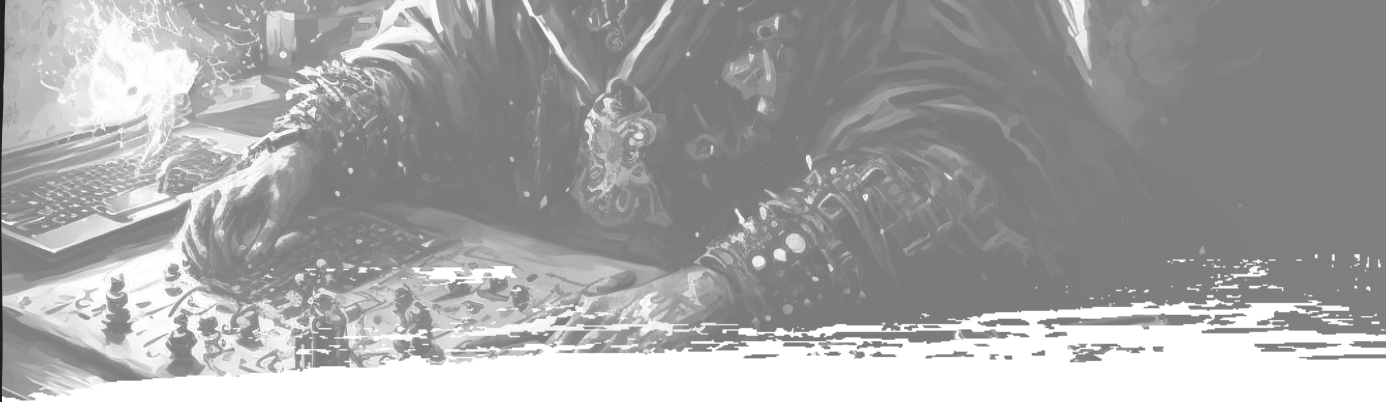
- 安全な経路の旅行運賃 1  
厳しい経路の旅行運賃 10  
危険な経路の旅行運賃 100

- 土地と建物** **コイン**  
掘っ立て小屋 20  
小家屋 500  
家屋 2,500  
大邸宅 50,000  
砦 75,000  
城郭 250,000  
壮麗な城 1,000,000  
ひと月の維持費 原価の 1%

- 賄賂** **コイン**  
小作人の持参金 20- 魅力  
小規模な商売への「保護」 100- 魅力  
政府機関の賄賂 50- 魅力  
抗しがたい賄賂 80- 魅力  
拒めない申し出 500- 魅力

- 贈り物と装飾品** **コイン**  
小作人の贈り物 1  
立派な贈り物 55  
貴族の贈り物 200  
指輪 / カメオ細工 75  
装飾品 105  
上質のタペストリー 350+  
王にふさわしい冠 5,000

- 宝物** **コイン**  
ゴブリンの隠し金 2  
リザードマンのちょっとした装身具 5  
“千金の値打ちがある” 剣 80  
オークの戦士長への貢ぎ物 250  
ドラゴンが積み上げた財貨と宝石 130,000



## ファンタジー世界を活写する スレイヤー・キャラクターの 生き様を冒険で満たす 何が起るのかを発見

すべくプレイする

### ゲームマスターの方針

- 地図を描き、空白を残そう
- プレイヤーではなく、キャラクターに話しかけよう
- 幻想的な物事を織り込もう
- 脈絡に沿ったムーヴを行おう
- GMのムーヴの名称を決して口に出さない
- 全てのモンスターを生き生きと描こう
- 全ての登場人物に名前をつけよう
- 質問し、その回答を活用しよう
- プレイヤー・キャラクターのファンになろう
- 物騒な考えを心がけよう
- 物語にはじまり、物語に終わる
- 画面外のことも考えよう

### ゲームマスターのムーヴ

- モンスター、危険、場所のムーヴを用いる
- 歓迎されざる真実を明らかにする
- 脅威が迫りつつある兆候を示す
- ダメージを与える
- リソースを消費させる
- ムーヴの効果が裏目に出る
- 一行を離散させる
- クラスの能力にぴったりの機会を与える
- クラス、種族、装備品の否定的側面を示す
- 代償つきの、あるいは代償のない機会を与える
- 誰かを困った状況に置く
- 必要なもの、あるいは成り行きを告げ、たずねる

### ダンジョンのムーヴ

- 環境を変化させる
- 不気味に迫る脅威を指し示す
- 新たな勢力や新しいクリーチャーのタイプを登場させる
- 既存の勢力やクリーチャーのタイプからの脅威を用いる
- 来た道を逆戻りさせる
- 代償つきの富を提示する
- プレイヤー・キャラクターのひとりに対して試練をもたらす

## モンスター

どんなことをするものとして知られているのか？

モンスターの行動を描写するムーヴを、1つ記入。

何を望むがゆえに、他者にとっての頭痛の種となるのか？

これが本能となる。どういう行動に出るつもりなのかを記入。

通常、どのようにして狩り/戦闘を行うのか？

- 大きな集団で：[大群]、d6 ダメージ、3HP
- 小さな集団で：[一団]、d8 ダメージ、6HP
- ただ1体で：[単体]、d10 ダメージ、12HP

どれぐらいの大きさなのか？

- 家猫よりも小さい：[極小] [手近]、-2 ダメージ
- ハーフリング程度：[小型] [近接]
- だいたいヒューマンの寸法：[近接]
- 荷馬車と同等：[大型] [近接] [長物]、+4HP、+1 ダメージ
- 荷馬車よりも大きい：[超大型] [長物]、+8HP、+3 ダメージ

最も有用な防御は？

- 衣服や表皮：0 アーマー
- レザーアーマーや分厚い皮膚：1 アーマー
- メイルアーマーや鱗：2 アーマー
- プレートアーマーや骨：3 アーマー
- 恒久的な魔法の守り：4 アーマー、[魔法存在]

どういったことで有名なのか？

(当てはまるものすべてを選択)

- 衰え知らずの剛力：+2 ダメージ、[強烈]
- 攻撃の技量：ダメージを2回振って、よい方の出目を採用
- 防御の技量：+1 アーマー
- 巧みな攻撃：+1 [貫通]
- 尋常ならざる耐久力：+4HP
- 虚偽と策略：[隠密]、卑劣な手段に関するムーヴを1つ記入
- 水陸両生や翼といった有益な適応形態：適応形態用に特質を1つ追加
- 神々の恩寵：[神性]、+2 ダメージ / +2HP/ あるいはその両方 (GMが決定)
- 呪文と魔法：[魔法存在]、呪文に関するムーヴを1つ記入

最も頻度の高い攻撃形態は？

クリーチャーのダメージの横に書き留めること。一般的な回答としては、武器の種類、鉤爪、特定の呪文があげられる。それから、その攻撃形態に関する以下の提案を検討しよう：

- その武装は残忍で目立つ：+2 ダメージ
- それによってモンスターは他者を追い詰めておくことができる：[長物]
- その武装は小さくて弱い：ダメージ・ダイスのサイズを1段階引き下げる
- その武装は金属を引き裂く/貫く：[無残]、+1 [貫通]、文字通り金属をバラバラにできるなら+3 [貫通]
- 防具は(魔法、大きさなどの要因で) そのダメージに対して役に立たない：[アーマー無効]
- 大抵は(矢、呪文、その他の投射物による) 遠隔攻撃を行う：[近距離] / [遠距離] / その両方 (GMが決定)

次の描写のうち該当するのは？

(当てはまるものすべてを選択)

- 与えてくる傷はたいしたことないが、別の理由があって危険：[悪辣]、ダメージ・ダイスのサイズを1段階引き下げる、危険な理由に関係するムーヴを1つ記入
- 助けを求めることのできる大集団を組織している：[組織的]、他の仲間の助けを求めることを目的とするムーヴを1つ記入
- 人間と同程度に賢い：[知的]
- 盾などを使って積極的に自らを守る：[慎重]、+1 アーマー
- 人間が価値を認めるような小物(金貨、宝石、秘密など)を収集する：[蓄財]
- この世界の外から来た：[別次元界]、別世界の知識や力を用いる事に関するムーヴを1つ記入
- 単純な生物を越える要素を持ち、それによって生き続けている：+4HP
- 誰かによって作られた：[コンストラクト]、構成物や目的に関係する特質を1~2個付与
- 心をかき乱す/ひどく不快な/身の毛もよだつ外見：[恐怖存在]、それほどまでに恐ろしい理由に関係する特質を1つ記入
- 器官や認識可能な生態構造を持たない：[不定形]、+1 アーマー、+3HP
- この個体(あるいは種族)は古くから存在しており、人類、エルフ、ドワーフよりも歳をえている：ダメージ・ダイスのサイズを1段階引き上げる
- 暴力を忌み嫌う：ダメージを2回振って悪い方の出目を採用する神々の恩寵：[神性]、+2 ダメージ / +2HP/ あるいはその両方 (GMが決定)

名称： \_\_\_\_\_

キャンペーン  アドベンチャー

説明： \_\_\_\_\_



キャスト

まつわる問い

危難

危難

タイプ： \_\_\_\_\_

タイプ： \_\_\_\_\_

差し迫った破滅： \_\_\_\_\_

差し迫った破滅： \_\_\_\_\_

不吉な兆し

不吉な兆し

危難

危難

タイプ： \_\_\_\_\_

タイプ： \_\_\_\_\_

差し迫った破滅： \_\_\_\_\_

差し迫った破滅： \_\_\_\_\_

不吉な兆し

不吉な兆し

アドベント



名称：

キャンペーン  アドベンチャー

説明：

キャスト

まつわる問い

危難

危難

タイプ：

タイプ：

差し迫った破滅：

差し迫った破滅：

不吉な兆し

不吉な兆し

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

危難

危難

タイプ：

タイプ：

差し迫った破滅：

差し迫った破滅：

不吉な兆し

不吉な兆し

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

ド  
ク  
ス

名称： \_\_\_\_\_

キャンペーン  アドベンチャー

説明： \_\_\_\_\_



**キャスト**

**まつわる問い**

**危難** \_\_\_\_\_

タイプ： \_\_\_\_\_

差し迫った破滅： \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**不吉な兆し**

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**危難** \_\_\_\_\_

タイプ： \_\_\_\_\_

差し迫った破滅： \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**不吉な兆し**

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**危難** \_\_\_\_\_

タイプ： \_\_\_\_\_

差し迫った破滅： \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**不吉な兆し**

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

**危難** \_\_\_\_\_

タイプ： \_\_\_\_\_

差し迫った破滅： \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**不吉な兆し**

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

アドベント