

目次

はじめに	1.1
IDEA-TRPGとは	1.2
ゲームルール	1.3
キャラメイク	1.4
ゲームマスターに向けて	1.5
よりよいプレイのために	1.6
付記1: 技能の説明	1.7
付記2: 職業のサンプル	1.8
付記3: 個性のサンプル	1.9
トップへ戻る	1.10

注意! 本システムは現在開発中であり、ゲームバランスの調整などが行われる可能性があります。

ようこそ、IDEA-TRPGへ!

IDEA-TRPGはいわゆる「異世界」を舞台としたTRPGであり、ゲームの参加者であるプレイヤーは主催者であるゲームマスターの裁定に従って任務をこなす「冒険者」を演じることになります。もっと雑に言ってしまうと、ダークファンタジーっぽい銃と魔術の世界で冒険者としてギルドからの依頼をこなすゲームです。また、本TRPGは細かいルールによる厳密な判定よりも、様々な問題や事件に対処していくことを通して世界観を楽しむことを主眼にしています。

IDEA-TRPGとは

IDEA-TRPGの世界

舞台となるのは地球とよく似た惑星、様々な種族と文化あふれる中央大陸にある列強の一つ、「帝国」になります。この世界には19世紀から20世紀初頭程度に解明された科学法則の他に意志の力で世界に影響を与える「魔法」があり、これが技術や文化にも影響を与えています。このような世界で、あなたがたはギルドから依頼を受けた「冒険者」として問題に立ち向かっていくことになるでしょう。

文化の入り交じる帝都や発掘の進む遺跡群など、この世界には魅力的なものが多くあります。一方で隣国である「王国」との戦争、未だ残る種族差別、犯罪組織の成長などあまり良くない面も存在します。冒険者たちは場合によってはこの世界の闇を覗くことがあるかもしれません。それでも、多くの人にとってこの世界は生きるに値するものなのです。

なお、この世界に特に名前はありません。もし呼ぶ必要があるなら「IDEAの世界」とでも呼んでください。

IDEA-TRPGをはじめするために

IDEA-TRPGは多人数用ゲームであり、プレイするためにはいくつか準備が必要です。

参加者

このゲームの参加者は進行役を務めるゲームマスターと冒険者を演じるプレイヤーに別れます。一般的なプレイであれば、1人のゲームマスターと2から4人のプレイヤーといった構成になるでしょう。もちろんゲームマスターとプレイヤーを兼ねて1人で遊ぶこともできますし(TRPGの楽しみは半減してしまいますでしょうが)、複数人のゲームマスターと多くのプレイヤーが参加する大規模なゲームを行うこともできます(理論上は)。

このゲームの特性上、参加者同士はある程度知り合いであるか、あるいはTRPGに慣れ親しんでいたほうがよいでしょう。意図的に判定やシステムを単純化しているため、参加者の技量や想像力がどうしても問われるためです。

ゲーム全体を通して最も決定力が強いのはダイスの出目であり、その次がゲームマスターの判断です。ゲームマスターはプレイヤーの意見を尊重する義務を持ちますが、必ずしも従う必要はありません。一方プレイヤーはキーパーに提案をする権利を持ちますが、ゲームマスターの最終決定には従う必要があります。この非対称性はTRPGというゲームが持つ固有の特徴であり、醍醐味の一つです。

場所

参加者で机を囲み、サイコロを振るという昔ながらのプレイ方法を取ることができますが、このシステムはオンラインでのプレイを念頭に置いて作られました。少し調べれば適切なツールを見つけることができるでしょう。

道具

10面ダイス2つと6面ダイスが1つあればIDEA-TRPGを遊ぶことができます。ですが、ゲームを円滑に行うためには参加者一人につき2つの10面ダイスがあったほうがいいでしょう。他にも舞台となる場所の地図やその上におけるコマなど、臨場感を高める方法はいくつかあります。

オンラインでセッションを行う場合には立ち絵や背景画像、BGMなどを用いることで臨場感を上げることができます。しかしながら、著作権については注意を払ってください。

冒険者登録証

プレイヤーが演じることになる冒険者の情報をまとめたものです。キャラクターシートと呼んでもいいでしょう。IDEA-TRPGでは冒険者の能力は数値化され、必要に応じてダイスを使った判定により行為の成功や失敗が決定します。どのように冒険者登録証を作るかについては「キャラメイク」を参照してください。

心がけ

IDEA-TRPGは世界観を楽しむためのゲームであり、参加者全員がある程度共通した認識を持ってプレイすることが重要になります。プレイ全体を通してゆるい雰囲気で行くのか、それとも不快なテーマを扱うのかは事前に話し合っておく必要があります。このゲームの最終目的は任務をこなすことでも、カッコいいプレイをすることでもありません、楽しむことです。任務が失敗しようが、冒険者が全滅しようが、満足できる物語が作れたのならそれは参加者全体の勝利であると言えるでしょう。

ゲームルール

IDEA-TRPGのシステムは単純なものになるよう作られました。そのため、ゲームマスターは状況に応じて新たに作ったルールを適応していく必要があるかもしれません。もしここにあるルールで解決できないと考えられる問題が発生した場合、あるいはルールの追加がより面白いセッションに必要であると考えられる場合にはゲームマスターは自己の裁量でルールを追加・変更することができます。ただ、プレイヤーの意見を聞くことを忘れないようにしてください。

技能値と判定

基本的なルールは「1d100(最小が01、最大が00)を振り、出目が技能値以下であれば成功、技能値より大きければ失敗」となります。

判定が要求される時

日常的な動作、あるいは技能に精通し、準備を整えた状態での作業は一般的に判定を必要とせず、自動的に成功します。判定が必要となるのは緊張や時間的制約、あるいは不十分な準備や経験不足などによってその行動が成功するかどうか分からない場合となります。行動にふさわしい技能を選び、判定を行うことでその行動の成功、あるいは失敗が決定します。また、判定の成功、あるいは失敗の意味はゲームマスターとプレイヤーの話し合いによって決定されるべきです。何かを買うときに「交渉」の判定に失敗したからと言って、その品物を買えなくなるとは限りません。値切りに失敗して少し高い額で買われる、という描写が適切な場合もあるでしょう。

技能値について

冒険者はある一分野における深く狭い知識よりも、浅くとも広い知識が要求される事が多いでしょう。技能値は単純にその技能についての精通度というよりも、その技能の分野についてどれだけ基礎的な知識を持ち、応用的な発想ができるかを表していると考えられるべきです。なお、専門家であるキャラクターがその得意とする分野に合致する判定を必要とした場合には、ゲームマスターは判定に補正を与えることができます。専門分野であり、かつまず成功するであろう条件が揃っているのであれば場合によってはロールは不要かもしれません。

通常判定

出目が小さいほど冒険者とその課題に対してよく対処できたことを示しています。このゲームにおいて出目は与えられた状況の困難さを表現しており、技能値が高ければ高いほど困難な状況であっても対応できることが判定のバックボーンにある考え方です。例えば技能値が50ある技能で判定を行って51が出た場合、失敗と考えられる状況の中で一番軽微なものであったと考えることができるでしょう。また、技能値が20しかない状態での成功は本人の技量というよりむしろビギナーズラックや幸運と呼べるものであるはずです。このような出目を実際のロールプレイに反映させることはゲームをより盛り上げ、世界観の没入に役立つと考えられます。

ロールプレイ上ではなく、ダメージなどのステータス変化を良い出目、あるいは悪い出目によって起こすのであれば01～05、あるいは96～00の範囲で行うべきです。

比較判定

一つの対象に判定が2回行われ、その判定の目的が対立しているときには「比較判定」を用いることができます。これは例えば「何かを隠すことと見つけること」のようなことを考えることができるでしょう。それぞれが能力値の判定を行い、以下のようにして判定における「勝者」を決定します。

- 「どちらかが成功、もう一方が失敗」なら成功した方の勝ち
- 「両方とも成功」の場合は出目の小さい方が勝ち。出目が同じ場合は「能力が拮抗していた」として勝ち負けを決定しない。
- 「両方とも失敗」の場合は出目の小さい方が勝ち。決着がつかなかったことにしても良い。出目が同じ場合は「能力が拮抗していた」として勝ち負けを決定しない。

出目の大小、および接近具合によってゲームマスターとプレイヤーは描写を決定してください。

複数判定

有利な条件の時、あるいは難易度の高い挑戦の場合には複数回の判定を用いることができます。一般的に複数判定は以下のうちどちらかが用いられます。

- 複数回判定を行い、どれか一つでも成功すれば全体の判定を成功とする
- 複数回判定を行い、全て成功すれば全体の判定を成功とする

成功及び失敗の回数、あるいは出目によってゲームマスターとプレイヤーは描写を決定してください。

加減補正

複数判定にによる補正が困難である場合、技能値にある値を加える、あるいは減ずることによって目標値を新しく設定することができます。これによって目標値が100を超えた場合には自動成功となり、0を下回った場合には自動失敗となります。

運命力の消費

この世界では強く願うことは魔法の根幹であり、しばしば奇跡的な事象を引き起こします。キャラクターは運命力を1消費することにより、判定をやり直すことができます。

戦闘

IDEA-TRPGは戦闘をあまり想定していないシステムであるため、戦闘はかなり大雑把なものとなっています。ゲームマスターは必要に応じてシステムを調整することができます。

ラウンドと行動順

戦闘はラウンドの繰り返しによって行動されます。「肉体+魔法」の値が大きい順に各キャラクターが行動を行い、全員の行動が終了すれば次のラウンドに進みます。

先制攻撃

相手が油断している場合、戦闘への反応が遅れるでしょう。この場合、最初のラウンドにおいて油断している方は行動できず、攻撃側が一方的に行動を行うことができます。

攻撃と防御

キャラクターは1ラウンドにつき1回、相手を選んで攻撃を行うことができます。攻撃にふさわしい技能が成功した場合、相手側は防御、あるいは回避を試みることができます。ふさわしい技能の判定に失敗した場合には攻撃が成功したことになり、攻撃方法に応じたダメージが体力から引かれます。ダメージは攻撃方法によって以下のように変化します。

- 打撃 1ダメージ
- 刺突武器 2ダメージ
- 銃 1d6ダメージ

また、適切な技能を持っている場合には攻撃の代わりに相手を拘束することを試みることができます。

戦闘の終了

戦闘の場で行動可能な勢力が1つになった時点で戦闘は終了します。一般的に、どちらかの勢力が全員逃げるか、あるいは動けなくなることによって戦闘が終わるでしょう。

逃走

戦闘が起こった場合、可能であれば逃亡を試みることができます。適切な技能の成功によって逃走は完了し、以降の戦闘ラウンドにおいて行動できないことと引き換えに攻撃されることがなくなります。

遠距離からの狙撃

相手に気がつかれておらず、かつ十分な準備ができている状態での狙撃では複数判定による成功率の上昇が得られるでしょう。しかしながら、相手が撃たれたことに気がつけばこの有利はなくなってしまいます。

とどめを刺す

相手が体力0となって行動不能になっている場合、とどめを刺すことができます。とどめを刺されたキャラクターは死亡します。

負傷と治療

負傷

戦闘などによる肉体へのダメージによって体力が0となった場合、キャラクターは行動不能になります。それは痛みで身体が動かなくなっているのかもしれませんが、多量の出血などで力を入れることができない状態かもしれませんが、意識をなくしているのかもしれ

ません。救助されない状態が続いた場合、キャラクターが死亡する可能性があります。また、体力が負の値になることはありません。ただし、一度に最大体力を超えるダメージを与えられた場合には即死する可能性があります。

治療

適切な技能に成功すれば負傷1つにつき体力を1回復させることができます。それ以上の回復が必要である場合、適切な専門家による治療を受ける必要があるでしょう。設備の整った病院であれば、体力は1日に3回復します。野営病院のような環境や最低限の治療キットを併用した安静状態などであれば回復する体力はより少なくなるかもしれません。

魔術と魔法力

意識的に発動される魔術には様々な種類がありますが、魔術の使用時には魔法力が消費されます。魔術の種類によっては判定の失敗時にも魔法力が消費されるでしょう。

おおまかに「他の技能であっても代替できる魔術」においては魔法力の消費量は1、「その魔法でしか難しいこと」を行う際の魔法力は2となります。

一つの魔術に関する判定において、魔法力を全てつぎ込むこともできます。この場合に魔術がどのような結果を引き起こすかは、ゲームマスターとプレイヤーの相談によって決定してください。ただし、それはできるだけ劇的であるべきです。

精神的ショック

衝撃的な出来事があると精神力は減少し、精神力が0になると自発的な行動ができなくなります。これは怯えかもしれませんが、無気力になっているのかもしれません。「落ち着いた日常」を送ることができれば精神力は1日に1つつ回復し、「のびのびとした休息」を取れば精神力は1日に3つつ回復します。「のびのびとした休息」がどのようなものなのかはキャラクターによって様々でしょうが、奮発した旅行や落ち着いた空間での休息、知人との食事や演劇の鑑賞などで1日を過ごすような事が考えられるでしょう。

精神力の減少量は、そのキャラクターの経歴によって変化する可能性があります。

冒険の終わりと成長

セッションが終った場合、合計で1d10を経験点として今振られている技能値に割り振ることができます。また、次の冒険まで十分時間があるのであれば体力、魔法力、精神力を全回復します。また、運命力は1回のセッション終了につき1回復します。ただ、冒険者たちが特別な功績を残したりした場合にはゲームマスターの判断で2以上回復させても構いません。

キャラメイク

キャラメイクは以下の流れで行われます。

- 種族を決め、種族パラメータを決定する
- 各パラメータで1d10を振り、種族パラメータに足してパラメータを決定する
- 職業を決める
- 職業に相応しい技能を「特殊技能」分野から1つ選ぶ
- パラメータの高い方から2つに対応する技能分野から2つずつ技能を選ぶ
- 任意の技能を1つ選ぶ
- 上記6技能に合計200点を割り振る
- 個性を決める
- バックストーリーなどを決める

種族

種族は「人間族」、「妖精族」、「獣人族」、「翼人族」、「竜人族」、「夜人族」の中から選ぶことができます。それぞれの種族の詳しい情報は「世界観」を参照してください。また、それぞれの種族によって以下の表のように種族パラメータが決定します。

	肉体	魔法	知性	感覚	魅力	運気
人間族	2	2	3	3	2	5
妖精族	1	5	4	2	3	2
獣人族	5	2	1	4	2	3
翼人族	3	4	2	2	5	1
竜人族	4	2	3	5	1	2
夜人族	2	3	5	1	4	2

パラメータ

種族パラメータに1d10を足し、キャラクターのパラメータを決定します。それぞれのパラメータは最小で2、最大で15となります。

肉体

物理的肉体に関するパラメータです。この値が大きいほど肉体は強く、素早く、耐久を持ちます。

魔法

魔法および魔術に関するパラメータです。この値が大きいほど魔術の素養があり、より多くの魔法力を持ちます。

知性

認識、理解、記憶などに関するパラメータです。この値が大きいほど難しい理論を素早く学べたり、一度見たものをよく思い出すことができます。

感覚

制作、創造に関するパラメータです。この値が大きいほど自分の思っているものを手を動かして形にすることができ、感受性が高くなります。

魅力

人間関係に関するパラメータです。この値が大きいほど人から好かれ、初対面の相手にも好印象を持たれやすくなります。

運気

願いによって世界の法則をより強く捻じ曲げるパラメータです。この値が大きいほど関わる事態が好転しやすくなります。

ステータス

ステータスとして、4つの値がパラメータより決定します。パラメータと異なり、ステータスはセッションの中でしばしば変動します。

体力

肉体的耐久力を表し、初期と最大値は「肉体」と同じ値です。身体を酷使したり負傷することによって減少し、0になると行動することができなくなります。

魔法力

魔法および魔術を使う力を表し、初期と最大値は「魔法」と同じ値です。0になると生存に必要な魔法を除き、ほとんどの魔法と魔術が使えなくなります。

精神力

精神的ショックに耐える許容度を表し、初期と最大値は「知性」と同じ値です。0になると憂鬱になり、自発的な行動が制限されます。

運命力

世界の運命に抗う能力を表し、初期と最大値は「運気」と同じ値です。0になると、ただ流されることしかできなくなります。

技能の選択

キャラクター作成時、冒険者は36個ある技能のうちから6つの技能を身につけることができます。各技能の詳しい説明は巻末を参照してください。

職業と専門技能の選択

冒険者を生業にしているにしろ、副業としてやっているにせよ、それまでの職で身につけた専門知識があるはずです。職業を決定し、適切な技能を専門技能として選んでください。職業のサンプルは巻末を参照してください。

得意技能と趣味技能

得意技能として運気を除いたパラメータの高い方から2つに対応する技能分野から2つずつ技能を選択できます。これらは本人の特徴にあった分野から身につけたものです。「肉体」の値が高いならば、子供の頃から活発に動き回りその分野に対する技能を持っていることでしょう。

趣味技能は自らの特性や素質とは関係なく身につけたものです。「技術」以外の技能分野から自由に1つ選ぶことができます。得意技能と同じ技能分野のものであっても構いません。

技能点の割り振り

魔術と技術に属する技能は初期技能値が1であり、それ以外の技能は基礎技能値として対応するパラメータ(「体術」は「肉体」、「学術」は「知性」、「芸術」は「感覚」、「話術」は「魅力」)の3倍の値を持ちます。これに加え、選択した分野において技能点を合計で200点割り振ることができます。

個性

「個性」はキャラメイクにおいて最も自由度が高い部分です。それゆえに、そのキャラクターが最も重要視しているであろう要素を個性としてつけるべきです。それは冒険者となった理由かもしれませんが、あるいは冒険を重ねて得た特別な能力かもしれません。

どのような個性であっても、ゲームマスターの許可を得て設定してください。ゲームマスターがその個性を弱めるよう指示した場合は従ってください。

設定

IDEA-TRPGでは数値的なデータだけではなく、そのキャラクターの具体的な背景や思想、あるいは専門分野をプレイに反映させることを推奨しています。一方で、そのような設定はできるだけ事前に共有されるべきです。キャラクターの名前、性別、年齢、職業については専用の欄が存在します。キャラクターの描写のために、一部を空欄にしたり伏せることもできるでしょう。また、名前については二つ名のようなものの使用も推奨されます。

ゲームマスターに向けて

IDEA-TRPGはTRPGに慣れたゲームマスターによって行われることを想定しているため、不親切なシステムになっています。もしあなたが初めてこのシステムでゲームマスターをするのであれば、このルールブックにしっかりと目を通してください。

TRPGを面白くするための手法は様々な方法で共有されています。他のTRPGのルールブック、SNSでの活動、あるいは経験者とのプレイもあなたにインスピレーションを与えてくれるでしょう。

準備

ゲームに必要な世界観やシナリオについて、ゲームマスターのあなたはしっかりと理解しておく必要があります。参加者についても、その性格や得意な表現について知っていたほうがいいでしょう。

シナリオ

冒険者達をどのような運命を襲うのかはゲームマスター次第です。もちろん、すべての冒険が成功するわけではないでしょう。難易度をうまく決定することが難しい場合、ゲーム内で冒険者に提示される報酬として「銀貨でいっぱい袋」か「金貨でいっぱい袋」のどちらを渡すかを考えてもいいでしょう。「銀貨でいっぱい袋」を得られる仕事は決して難しいものではないでしょう。農村部のギルドで募集されている依頼の多くはこの程度の難易度です。一方、「金貨でいっぱい袋」を報酬とする依頼は難易度が高く、地域を超えて専門的な技能を持った冒険者が集まってくることがあるかもしれませんし、複数回のセッションが必要になるような大きな仕事かもしれません。

プレイヤーがどれだけこのシステムやTRPGに慣れ親しんでいるか、どのようなトーンのプレイをしたがっているか、あるいは時間的な制約も加味する必要があるでしょう。オンラインでのセッションは6時間を超えることも珍しくありません。

キャラメイク

シナリオに参加することになるプレイヤーが演じるキャラクターを創造する際、ゲームマスターはアドバイスを与える義務を持ちます。これは一部のプレイヤーだけが技能を行使するような偏ったセッションを避けるためであり、また同じような技能を持った面々にならないようにするためでもあります。ギルドからの依頼という導入はキャラクターがなぜそのような依頼を受けるのかという説明を要求します。プレイヤーがうまい答えを見つけれない場合、協力して考えていきましょう。

簡単な依頼であれば、多くの冒険者はその報酬を目当てに受けることもあるでしょう。より高度な知識や技能を要求する依頼であれば、冒険者の知識や社会的地位、あるいは多額の報酬などが心を動かすでしょう。コミカルな雰囲気や許容されるのであれば、「間違えて依頼を受諾してしまった」となどという導入も不可能ではありませんが、キャラクターが最終的には意欲的に依頼に挑むことができるようなシナリオが必要となるでしょう。

シナリオによっては特定の技能が要求される場合もあるでしょう。例えば古代遺跡の発掘をテーマにしたシナリオである場合「考古学」の技能は役に立つことが考えられますが、「経済」はそれより役に立つ可能性が低くなります。また、戦闘が避けられない場合にはできるだけゲームマスターはキャラメイクの前にそれを説明するべきです。これはIDEA-TRPGが戦闘を主眼においたシステムを持っていないことが理由です。

パラメータの活用

体力、魔法力、精神力のパラメータは依頼の最中に変化することがあるでしょう。キーパーはこのようなパラメータの変化を活用させるべきです。幸いにもシステムとしてはどれかが0になっても数日の休憩を挟めば復帰が可能です。ちょっとした乱闘、全力での魔術行使、根源的な恐怖への接触などのようなシナリオは冒険者に特別な経験を与えることができるでしょう。

判定

判定は成功したとしても失敗したとしてもドラマチックである必要があります。ダイスの出目によって決定した成功、あるいは失敗はゲームマスターであっても覆すことはできませんがその後の行動は参加者によって変えることができます。

また、同じような判定を何度も行うことはその判定自体が面白いものではない限り避けるべきでしょう。また、同時に確率論についても考えるべきです。70%の成功を4回連続で引き当てる確率は25%にしかないことに注意してください。

エンディング

プレイヤーが楽しかったと思えるようなエンディングを用意するべきです。敗北が避けられないのであれば、敵の描き方を考えましょう。冒険者の努力が敵を倒す糸口となったり、あるいは強大な敵の陰謀に触れてもお立ち上がるといったエンディングは敗北を超えた面白さを持ちます。

とはいえ、世界が大きく変わることはないでしょう。帝国は永遠なのですから。

よりよいプレイのために

表現

「十万円ぐらいしそうな宝」と説明するよりも、「これを売ればちょっとした泊りがけの旅行に行って美味しいものを食べられるだろう」みたいに表現したほうがより高い没入感を生み出せるでしょう。また、このゲームでは意図的に固有名詞を省いています。うまく用語や表現を言い換えることができるなら、試みてもいいでしょう。

魔術

200ポイントを6つの技能に割り振る以上、もし魔法のパラメータが高かった場合のキャラメイクは難しいものになるでしょう。この世界の魔法は決して強いものではありませんが、いくつかの技能の代替として扱うこともできます。魔法力の消費に気をつけながら、魔術を行使していく楽しさを味わってもいいかもしれません。

ロールプレイ

IDEA-TRPGは複数人でプレイする以上、全員が楽しむことが大前提となります。誰かが自分のキャラクターだけを自慢したり、判定についてゲームマスターに苦情を長く言ったりすることは楽しいプレイを妨げるものとなります。他の人の使っているキャラクターを褒め、その特徴を生かしたプレイを提案してみましょう。キャラクターには不利でも、物語を面白くするアイデアを出してみましょう。ロールプレイの醍醐味は、こういうところにあります。

技能の説明

体術

攻撃

相手の肉体に素手で、あるいは道具を利用してダメージを与えるための技能。場合によっては攻撃に対してカウンターを入れたり、組み伏せることによって動きを封じることもできるだろう。

防御

自分の肉体に対するダメージを受け流し、あるいは軽減する技能。盾や即席の防具を使うことになるかもしれない。高いところから衝撃を安全に着地したりすることもできる。

体操

肉体を自分の思うように動かすための技能。ベランダからベランダへと飛び移ったり、細い鉄骨の上を落ちないように進む際に用いられる。十分な素養か訓練があれば、反射的に行動することもできる。

器用

精密装置の組立や鍵開けなど、指先の繊細な動きに係る技能。十分な訓練を積んでいれば、目にも留まらぬ速さで指を動かすこともできる。

隠密

相手の感覚をそらして自分を含む特定の物を認識できないようにさせる技能。物陰に隠れたり、を見つけることができる。戦場におけるカモフラージュといった大掛かりなものも可能である。場合によっては、隠す側の思考を理解することで相手の隠し持った銃や隠された宝物隠されたものを見抜くことができるかもしれない。

持久

運動量を抑えながら、長時間集中して動き続けるための技能。逃げる相手を追いかけたり、雪山を進み続けたり、単純な作業をミスなく繰り返すために重要となる。

魔術

自己強化

「自分」に属するものを強化・変性させる魔術を操る技能。筋力や反射速度の増強、感覚の鋭敏化など、「術者が自分自身と認識できる領域」を効果範囲とする。

外部作用

付近の物体、あるいは生命に魔力を付与し、操る魔術を用いる技能。触れずに物体を動かすことや動物の操作、他者の治癒力の底上げなど、「術者が知覚できる物体」を効果範囲とする。対象についてよく理解し、認識することが作用において重要な要素となる。

遠隔知覚

通常であれば知覚できない範囲のものを認識する魔術を使う技能。壁の向こうで行われていることの透視や、遠隔地の術者同士での対話など「術者が、知覚の対象となる先の空間を想像できる空間」を効果範囲とする。長い時間を過ごした場所や慣れ親しんだ場所であれば行使は比較的容易であるが、行ったことのない場所や遠くにある空間、馴染みの薄い地が対象となる場合には正しい認識ができず、ぼやけたイメージしか掴めないこともありうる。

精神感応

遠くにいる相手の思考や感情を読み取る、あるいは自分の思考や感情を身振りや会話を交えずに伝える魔術に関する技能。相手がついている嘘の看破や、異言語を話す相手との意思疎通など「相手と話ができる環境」を効果範囲とする。術者を信頼している落ち着いた相手であれば行使が容易であるが、心を閉ざしている場合には何らかのショックを与えるなどの方法を取らなければ魔術の効果が得られないかもしれない。

魔術知識

魔術全般、およびその根源についての洞察や知識に関する技能。知識があるからといってその魔術を講師できるとは限らない。炎を操ることや、魔術の才能が少なくとも使えるような魔道具を作成するような、一般的な魔術の範囲を逸脱するものも体系立てられている領域であれば含まれる。

特殊魔術

一子相伝やその魔術師の個性とも言える魔法を行使する技能。物質を他の物質に変化させること、遠隔地への瞬間移動などの一般的な魔術の法則を破るものも少なくない。その強力さから行使の難易度は高いことが一般的である。

学術

自然

物理現象や自然そのものに対する学術を体系化した知識に関する技能。また、これらに関わる論理的思考や数学的アプローチについての理解を含む。

工学

産業、機械、建築、材料などに関する技能。産業革命以降この分野の知見は深まりつづけており、戦争による技術発展もそれに拍車をかけている。

聡人学

様々な種族からなる聡人の特性・文化・社会・風習に関する技能。地域における儀礼や禁忌、あるいは一般的でないしきたり等に関する知識も含まれる。

考古学

古代の遺跡や記録、あるいはその発掘に関する技能。共通点を持つ古生物の発掘や研究についても理解を共有している場合がある。

医薬学

聡人の肉体が持つ構造を理解し、様々な方法で治療、あるいは破壊を行うための技能。薬草や応急処置、薬品の調合に関する知識も含まれる。

一般教養

後天的に身についた、社会的生活の上で必要とされる知識とその発展についての技能。しばしば学んだ地域や文化の偏見を含み、聞きかじりの知識や厳密には不正確な理解が含まれる可能性がある。

芸術

美術

絵画、彫刻、建築を制作し、理解し、批評する技能。制作のために必要な道具の使い方や、一種の観察眼を含む。

文筆

文芸作品を制作し、理解し、批評する技能。特有の言葉の言い回しの能力や、修辭的表現についての理解を含む。

音楽

歌、器楽、歌劇を制作し、理解し、批評する技能。舞台装置の理解や正確な音の聞き分けなどの能力も含む。

撮影

写真や映画を撮影し、現像し、場合によっては上映するための技術的知識および美的感覚に関する技能。写真の加工や分析などにも役立つ。

鑑定

美術作品・芸術作品の真贋を見極め、市場における価値を見抜く技能。古代の遺物や珍しい舶来品に関する知識も必要となってくる場合がある。

遊芸

曲芸、舞踏、衣装などに関する知識、およびそのような知識が役に立つ場所への精通についての技能。非合法的な内容や文化によっては忌避されるものが含まれることもある。

話術

演説

堂々とした身振り手振りなどを交えた会話により、相手の理解や共感を得る技能。大衆の扇動や言いくるめに用いられることも少なくない。

脅迫

相手が求めているもの、あるいは弱みを用いて自分の主張を相手に通す技能。非合法的な、あるいは暴力的手段が用いられること珍しくなく、相手が恨みを持つことは十分に考えられる。

交渉

相手と自分の意見をすり合わせ、共通の価値観を創出していきながら合意形成を図る技。良い関係を築くことができれば、信頼を得ることもできるだろう。

詐称

虚偽の内容も含めた内容を話し、相手に真実と異なる理解をさせる技能。騙されたと気がついた場合、相手はあなたへの信頼を失うだろう。

洞察

行動や話し方を観察し、その本心を推測する技能。相手が下心を持っているか、あるいは正直に話しているのかを見抜くことができる。

人脈

見知らぬ相手と共通点を見つけ出し、警戒心を解く能力。また、そうやって作り上げてきた人間関係の規模を表す技能。友好関係にある有力者の力を借りる際にも役立つだろう。

技術

操縦

機械や乗り物を自分の肉体の延長のように思い通り扱う技能。それらの真価を引き出すためには訓練や理解が必要となるが、一度学んでしまえば多少無茶な使い方をすることができる。

工作

様々な道具などを用いて目的のものを作り出す、あるいは既存のものを修理・改良する技能。扱う範囲は時計のような精密なものから大規模工事のような巨大なものまであり得る。

検索

様々な情報を整理・分析し、目的の情報を探し当てる能力に係る技能。分類された状態の資料に対して特に効果を発揮し、資料から得られた情報同士の関係性について洞察を得ることもできる。

経済

社会における資金、人員、物品の流れや需要・供給について把握する技能。相手の財力を少ない情報から推測したり、帳簿をもとに不透明な資金の流れを把握するなどの状況で役に立つ。

調合

手順通りに、あるいは独自の方法で様々な材料を混ぜ合わせ、加工する技能。薬品の作成や実験・測定、調理など幅広い分野に対して用いられる。

探検

様々な環境で生存し、安全地帯に帰還するための技能。野営、地図読み、食料の確保といった自然の中で用いられる能力の他にも、路地裏で生き延びるための知識も含まれるかもしれない。

付記2: 職業のサンプル

退役兵

国境要塞群での任期を終え、地元に戻ってきた元軍人。かつては偵察機のパイロットとして翼人兵と協力していた。

所持技能: 「攻撃」「器用」「工学」「聡人学」「撮影」「操縦」

運転手

帝都において辻自動車の運転を生業としている。魔術の素養があり、交友関係も広い。

所持技能: 「遠隔知覚」「精神感応」「交渉」「洞察」「人脈」「操縦」

技術者

郊外にある軍需メーカーで大型兵器の開発を行っている。近年は魔術の活用も試みられるようになってきた。

所持技能: 「魔術知識」「自然」「工学」「文筆」「鑑定」「工作」

職人

地方都市で働く貴金属細工職人。見習いであるため給料は安く、冒険者としての報酬でなんとか生活している。

所持技能: 「美術」「鑑定」「遊芸」「交渉」「詐称」「工作」

司書

帝都の図書館で働く文献整理の専門家。趣味として休日は歌劇の鑑賞に勤しんでいる。

所持技能: 「考古学」「一般教養」「文筆」「音楽」「洞察」「検索」

役人

田舎で書類仕事や関係者へのあいさつ回りに忙しい公務員。荒事に関わることも少ない。

所持技能: 「防御」「隠密」「脅迫」「交渉」「詐称」「検索」

旅商人

連邦経路で手に入れた珍しい品物を売っている。在庫が少なくなり、次の仕入れまで時間があるので冒険者をしている。

所持技能: 「持久」「聡人学」「医薬学」「交渉」「人脈」「経済」

金貸

帝都の路地裏では悪名高い存在。金に困っているとどこからともなく現れて安くない金利で貸してくる。

所持技能: 「音楽」「鑑定」「遊芸」「脅迫」「洞察」「経済」

料理人

持ち前の魔術の才能を生かして料理を作っている。所属はなく、短期の手伝いなどで日銭を稼いでいる。

所持技能: 「器用」「持久」「自己強化」「外部作用」「聡人学」「調合」

薬師

郊外で怪しげなものを作っている。その薬の効果は幅広いが、たまにハズレも混じっている。

所持技能:「魔術知識」「特殊魔術」「考古学」「医薬学」「詐称」「調合」

配達人

手紙から巨大な荷物まで、様々なものを届けることを仕事にしている。時には遠くまで行くこともあり、しばらくそこで過ごすことも。

所持技能:「体操」「持久」「自己強化」「自然」「一般教養」「探検」

考古学者

古代の大帝国が残した遺物や遺跡の研究をしている。場合によってはギルド経由で調査を依頼される。

所持技能:「器用」「聡人学」「考古学」「撮影」「鑑定」「探検」

付記3: 個性のサンプル

ルールや判定の煩雑化を避けるという観点から、判定値の変化を伴う個性についてはゲームマスターとよく相談して決定してください。

「体内の魔法石」

幼少期に誤飲した魔法石がまだ体内で脈打っている。魔法力が+2。

「遁走術」

何かから逃げる際に限り、普段よりも素早く行動できる。

「肉を切らせて」

体力が魔力以上であれば、魔力の消費1を体力2に置き換えることができる。