

年齢決定表 (D20 / ROC)	
出目	年齢
1	10 歳以下
2	11 歳～12 歳
3	13 歳～14 歳
4	15 歳～16 歳
5	17 歳
6	18 歳
7	19 歳
8	20 歳
9	21 歳～22 歳
10	23 歳～24 歳
11	25 歳～26 歳
12	27 歳～29 歳
13	30 歳～32 歳
14	33 歳～35 歳
15	36 歳～39 歳
16	40 歳～43 歳
17	44 歳～48 歳
18	49 歳～53 歳
19	54 歳～59 歳
20	60 歳以上
選択	GMと相談して決定

性別決定表 (D20 / ROC)	
出目	性別
1～8	プレイヤーと同じ性別
9～11	プレイヤーと逆の性別
12～15	男性
16～19	女性
20	その他
選択	GMと相談して決定

名前組み合わせ表 (D20 / ROC)	
出目	名前の組み合わせ
1	二つ名
2～5	名前
6	名前 (異性)
7～11	名前+家名
12	名前 (異性) + 家名
13～15	二つ名+名前
16	二つ名+名前 (異性)
17～19	二つ名+名前+家名
20	二つ名+名前 (異性) + 家名
選択	GMと相談して決定

二つ名決定表 (D20 → D20 / ROC)					
出目	色彩(1～4)	現象(5～8)	動植物(9～12)	称号(13～16)	特殊(17～20)
1	赤錆	暗雲	穴熊	悪魔	栄光
2	黄金	陽炎	空蟬	隠者	王冠
3	灰白	極光	怪鳥	臥龍／鳳雛	王国
4	黒鉄	月光	灰狼	貴族	基礎
5	虹彩	光輝	窮鼠	救世主	孤高
6	黒檀	光芒	狂犬	愚者	慈悲
7	琥珀	轟雷	蜘蛛	恋人	勝利
8	紺碧	細波	蝙蝠	皇帝／女帝	審判
9	紫紺	砂塵	胡蝶	子羊	正義
10	漆黒	疾風	脱兎	使徒	星樹
11	純白	紫電	鬣犬	死神	節制
12	真紅	静寂	毒蛾	聖者	戦車
13	蒼穹	閃光	薔薇	探求者	知恵
14	象牙	黄昏	番犬	咎人	天真
15	白銀	月影	飛竜	魔王	美德
16	緋色	怒濤	猛虎	魔術師	星屑
17	氷青	雪崩	土竜	御子	魔煌
18	滅紫	叢雲	百合	無双	理解
19	翠青	闇夜	夜鷹	勇者	運命
20	雄黄	宵闇	渡鳥	※ P C の生業	峻厳
選択	任意	任意	任意	任意	任意

名前決定表／男性（D20 → D20／ROC）

出目	共通語(1～7)	北方語(8～10)	西方語(11～13)	南方語(14～16)	東方語(17～19)	古代帝国語(20)
1	アーサー	アルトゥル	アルテュール	アルトゥロ	ヒデオ	アルトリウス
2	アンソニー	アントン	アントワヌ	アントニオ	マサト	アントニウス
3	ヴィクター	ヴィクトル	ヴィクトール	ヴィットーリオ	マサル	ヴィクタス
4	ウィリアム	ヴィルヘルム	ギヨーム	ギジェルモ	シロウ	グリエルムス
5	エドワード	エドゥアルト	エドゥアール	ドゥアルテ	マモル	エドゥアルドゥス
6	ギルバート	ギルベルト	ジルベール	ヒルベルト	ツカサ	ジセル
7	グスタフ	グスタヴ	ギュスターヴ	グスターボ	シゲミツ	ゴートル
8	サイモン	ジモン	シモン	シモーネ	アキラ	シメオン
9	ジェイムズ	ヤコブ	ジャーム	ハイメ	ゲンジ	ヤコブス
10	ジョージ	ゲオルグ	ジョルジュ	ホルヘ	ダイチ	ゲオルギウス
11	ジョン	ヨハン	ジャン	ジョバンニ	ケイ	イオアンネス
12	ステイブン	シュテファン	ステファン	エステバン	カムイ	ステファヌス
13	チャールズ	カール	シャルル	カルロ	タロウ	カロルス
14	デイヴィッド	ダーヴィト	ダヴィド	ダビデ	トモチカ	ダヴィド
15	ピーター	ペーター	ピエール	ペドロ	イワオ	ペトルス
16	ヘンリー	ハインリヒ	アンリ	エンリケ	イチロー	ヘンリクス
17	マーク	マルクス	マルク	マルコ	タケシ	マルティクス
18	リチャード	リヒャルト	リシャール	リカルド	ノブナガ	リカルドゥス
19	レナード	レオンハルト	レオナル	レオナルド	コテツ	レオ
20	ロバート	ローベルト	ロベール	ロベルト	ヒカル	ロベルトス
選択	任意	任意	任意	任意	任意	任意

名前決定表／女性（D20 → D20／ROC）

出目	共通語(1～7)	北方語(8～10)	西方語(11～13)	南方語(14～16)	東方語(17～19)	古代帝国語(20)
1	アイリーン	エーリン	イレヌ	イレネ	ネネ	エイレーネ
2	アリス	アリーチェ	アデライス	アリシア	マミ	アリキア
3	ヴィクトリア	ヴィクトーリア	ヴィクトワール	ヴィットーリア	カツミ	ヴィクタシア
4	エリザベス	エーリザベト	エリザベート	イザベル	エリ	エリザベタ
5	エレノア	エレオノーレ	エレオノール	レオノール	ヒナタ	エレアノラ
6	キャサリン	カタリーナ	カトリーヌ	カテリーナ	マスミ	カテリナ
7	キャロライン	カロリーネ	カロリーヌ	カロリーナ	アスカ	カロリナ
8	クレア	クラーラ	クレール	キアラ	マシロ	クララ
9	ジェーン	ヨハンナ	ジャンヌ	フアナ	ハナコ	イオアンナ
10	シャーロット	シャルロッテ	シャルロット	カルロタ	ヒメ	カルロッタ
11	ジュリア	ユリア	ジュリー	フリア	ジュリ	ユーリア
12	スーザン	スザンネ	スザンヌ	スサナ	ユリ	スザンナ
13	ダイアナ	ディアーナ	ディアヌ	ディアナ	ヒジリ	ディーアーナ
14	ペネロペ	ペネローペ	ペネロープ	ペーネロペー	ユイ	ペーネロペイア
15	ヘレン	ヘレーネ	エレーヌ	エレナ	ミオ	ヘレナ
16	マーガレット	マルガレーテ	マルグリット	マルゲリータ	マジュ	マルガリータ
17	マーサ	マルタ	マルト	マルタ	カリン	マルティナ
18	メアリー	マリア	マリー	マライア	マリ	ミリアム
19	レイチェル	ラヘル	ラシェル	ラケーレ	ヨーコ	ラケル
20	ローラ	ラウラ	ロール	ロレッタ	トモエ	ロレンス
選択	任意	任意	任意	任意	任意	任意

家名決定表（D20 → D20 / ROC）

出目	共通語(1～7)	北方語(8～10)	西方語(11～13)	南方語(14～16)	東方語(17～19)	古代帝国語(20)
1	アーチャー	ボーゲン	アルシエ	アルケーロ	ヤザワ	サジタリウス
2	ウォード	ワルト	ガルディアン	グアルディアン	クサナギ	クストス
3	ガードナー	ガルトナー	ジャルディニエ	ハルディネロ	サクラバ	ホルトゥラヌス
4	カーペンター	シュライナー	シャルパンティエ	カルピンテーロ	クドウ	ファベル
5	キャスパー	カスパー	ガスパール	ガスパール	ソーマ	ガスパル
6	キング	ケーニヒ	ロワ	レイ	スメラギ	レックス
7	クラーク	シャイパー	クレール	エスクリパーノ	スガワラ	クレリクス
8	スミス	シュミット	フォルジュロン	エレーロ	カジ	フェラリウス
9	タナー	プロイアー	タヌール	クルティドール	カワタ	クイラリウス
10	テイラー	シュナイダー	タイユール	サストレ	オリベ	サルトル
11	ハーパー	ハーフナー	ハルプール	アルピスタ	カグラ	キタロエドゥス
12	バトラー	ディーナー	マジョルドム	マヨルドモ	フジワラ	ミニステル
13	ハント	イエーガー	シャスール	カサドール	カリヤ	ヴェナトル
14	フォークナー	ファルクナー	フォコンニエ	アルコネーロ	タカノ	アキピトラリウス
15	フォスター	フェルスター	スティヌール	トゥートル	ケンモチ	ヌトリトル
16	ベイカー	ベッカー	ブーランジェ	パナデーロ	ヤマザキ	ピストル
17	ポーター	フールマン	シャリエ	カルガドール	ヤマト	ヴェクタリウス
18	ポッター	トプフェル	ポティエ	アルファレーロ	オノ	フィグルス
19	ミラー	ミュラー	ムニエ	モリネーロ	ウスイ	モリトル
20	メイソン	メッツガー	マソン	アルパニル	イシダ	カエメンタリウス
選択	任意	任意	任意	任意	任意	任意

出自決定表（D20 / ROC）

出目	出自	解説
1	天涯孤独	君は生まれたときから親がいない。
2	追放者	君の親は何らかの理由で聖域外に追放された。
3	浮浪者	君の親は家も職もなく聖域内に不法滞在する浮浪者だ（だった）。
4	活動家	君の親はイデオロギーを主張する活動を行っている（いた）。
5	探掘者	君の親は魔石を採掘して生計を立てている（いた）。
6	狩獵者	君の親は魔物を狩って生計を立てている（いた）。
7	生産者	君の親は聖域内で農業に従事している（いた）。
8	料理人	君の親は料理で生計を立てている（いた）。
9	商人	君の親は小売業で生計を立てている（いた）。
10	美容師	君の親は聖域内で服飾や化粧などのファッションに携わる仕事に従事している（いた）。
11	芸術家	君の親は絵画や音楽などの芸術作品の制作で生計を立てている（いた）。
12	保安官	君の親は聖域保安官として聖域の治安を守っている（いた）。
13	聖職者	君の親は星樹教会で活動を行う聖職者だ（だった）。
14	報道家	君の親は報道局や新聞社などで報道に携わっている（いた）。
15	建築家	君の親は聖域内の建造物の建築で生計を立てている（いた）。
16	技術者	君の親は聖域内のインフラや Ma-GEAR 製造に携わる技術者だ（だった）。
17	魔導具師	君の親は魔導具の設計や開発で生計を立てている（いた）。
18	錬金術師	君の親は魔術を駆使して薬品や素材の研究・開発を行う魔術師だ（だった）。
19	導師	君の親は魔術学園で教鞭をとる教師だ（だった）。
20	学会幹部	君の親は学会の運営に携わる魔術師だ（だった）。
選択	任意	GMと相談して決定

信念決定表（D20／ROC）

出目	信念	解説
1	叡智	さまざまな知識を学び、知恵を磨くことが肝要だ。
2	求道	己の研鑽と追求こそが生きる道だ。
3	矜持	己の力に誇りを持って。何ものにも屈することなかれ。
4	義理	荒廃した世界だからこそ通すべき義理もある。
5	規律	混沌とした世にあっては、規則を重んじ心を律する必要があるだろう。
6	血統	連綿と続いてきた血筋、受け継がれてきたものを尊ぶべし。
7	慈愛	優しさや愛情をもって接し、他者のことを大切にする。
8	実力	確かな実力があってこそ想いを貫くことができる。
9	自由	束縛されず、制限されず、何かに囚われることなく生きる。
10	情熱	心から湧き出る熱い感情。それが指針となる。
11	正義	己の中に明確な正義の形があり、それを成すために生きる。
12	節制	欲に溺れず、無駄をなくす。己を管理できるのは己だけ。
13	尊敬	相手をリスペクトし、称える。そうやって生きてきた。
14	耽美	陰鬱とした社会でこそ常に美しく華やかであれ。
15	忠誠	誰かに、あるいは何かに忠義を捧げ、そのために戦うことこそ誉れ。
16	中庸	善に寄らず、悪に寄らず、秩序と混沌の双方から距離を置け。
17	調和	対立なく、混乱なく、バランスが保たれることこそ望みだ。
18	道徳	誠実、公正、思いやり。そんな心を忘れることなく生きるべし。
19	平等	上も下もなく、誰もが同じ人間である。ただし、傾きすぎることなかれ。
20	魔術	魔術を抛り所とし、その力をもって己の理想を叶えるべし。
選択	任意	GMと相談して決定

反逆決定表（D20／ROC）

出目	反逆	解説
1	懲惡	悪を許さない。罪には罰を。法が裁けぬならキミの手で裁く。
2	異端	人はキミを異端者と呼ぶが、関係ない。己の心に従っているだけだ。
3	栄光	頭上に輝く尊きモノを得る。そのための反旗だ。
4	開拓	誰も行かぬ道を切り拓く、それこそキミの選んだ道である。
5	逆進	強いられた進歩や規範を拒み、自由と本質を求めて逆行する。
6	究極	目指すべき最終到達点は、今の社会ではたどり着けぬがゆえに。
7	享楽	遊べ楽しめ、歌えや踊れ。面白きことなき世を面白く。
8	外道	たとえ外道と呼ばれても成し遂げたいモノがある。
9	主張	分からず屋どもを言葉で、ときには拳で殴りつけてでも伝えたい想いがある。
10	潜伏	社会の陰に隠れ潜む。表に出ないことで成し遂げられる反逆もある。
11	奪還	理不尽に奪われたモノを取り返す。そのために力がある。
12	闘争	飽くなき争いの中に身を置き、戦い抜いた先に求めるモノがある。
13	破壊	単なる暴力ではない。壊すことで新しいモノを生み出すのだ。
14	反骨	確固たる信念に基づいた反抗、それを反骨と呼ぶ。
15	風刺	批判をユーモラスで包み、笑える形にして広める。そんな戦い方もある。
16	復讐	やり遂げた先に待つ感情は分らない。だがそうしなければ生きられぬのだ。
17	不屈	叩き折られても、砕かれても、反逆の火が消えぬ限り立ち上がる。
18	不動	あらゆる圧力に揺らぐず、あらゆる言葉に流されない。
19	奔放	ルールなんて見えない聞こえない。想いを爆発させて、衝動を加速させる。
20	魔術	魔術社会に魔術で対抗する。あるいは、魔術そのものへの反逆を貫く。
選択	任意	GMと相談して決定

能力値表				
能力値	初期最小値	初期最大値	限界値	解説
【身体】	4	15	20	キャラクターの体力・頑健さ・身体操作能力などを表す能力値。
【感覚】	4	15	20	キャラクターの感覚の鋭さ・反応速度・器用さなどを表す能力値。
【知性】	4	15	20	キャラクターの頭の良さ・社会性・意志の強さなどを表す能力値。
【魔力】	0	15	20	キャラクターの魔力量・魔術の才能などを表す能力値。

副能力値表		
副能力値	計算式	解説
【荷重値】	【身体】	キャラクターが物品などを持ち運ぶことのできる重量を表す。また、【荷重値】から所持している重量の影響を表す「軽荷」「中荷」「重荷」の3段階の値を算出する。 軽荷：【荷重値】× 2 / 中荷：【荷重値】× 3 / 重荷：【荷重値】× 4
【移動値】	(【身体】 + 【感覚】) ÷ 3	キャラクターの移動速度や移動できる距離を表す。【移動値】はおもにバトルにおける「マップモード」(p.54) で使用する。
【対応値】	(【感覚】 + 【知性】) ÷ 6	キャラクターの機転や対応力を表す。【対応値】が高いほど「ラウンド進行」(p.48) において1ラウンドごとに行える「対応アクション」の回数が増加する。
【社会値】	【知性】 + 【魔力】	キャラクターの社会的・経済的な強さを表す。【社会値】が高いほど収入が高く、社会的地位が高い傾向にある。【社会値】が高いほど所持金と生活ポイントが増加する。
【内包値】	【魔力】 ÷ 2	キャラクターが体内に内包できる魔力の量を表す。【内包値】が高いほど「魔煌札」(p.40) の手札が増加する。

ダメージと負傷に関する値		
値	計算式・取得	解説
【HP】	【身体】× 3 + 【魔力】	ヒットポイント。キャラクターがどれだけダメージに耐えられるかを表す値。
【アーマー】	防具など	物理的な装甲を表す値。「心霊」以外のダメージを受けた際に【HP】代わりに減少できる。
【バリア】	呪文など	魔術的な障壁を表す値。【バリア】が1点以上ある限り、「心霊」以外のダメージを受けた際に【HP】代わりに優先的に減少する。

魔石換金表		
分類	ナンバー	換金の価格
魔晶片	2 ~ 10	[ナンバー× 10] Mj
魔結晶	J・Q・K	200Mj
魔煌玉	A	1,000Mj
大魔煌玉	JOKER	5,000Mj

魔石生成表		
分類	魔煌	魔石
魔晶片	合計 (2 ~ 10) × 100	2 ~ 10
魔結晶	合計 2,000	J・Q・K
魔煌玉	合計 10,000	A
大魔煌玉	合計 50,000	JOKER

魔煌札

魔石札

数字 (2 ~ 10)

A (11)

呪文のコストとして魔煌札を消費

魔煌札 (♠♣) と魔石札 (♥♦) を分けて「山札」を作る。

使用後は捨て札になる

余暇イベント表／聖域（1D20）

出目	イベント
1	凶悪事件に巻き込まれ拉致される。長い監禁生活ののちに脱出あるいは解放された。／ 処理 ：ライフスタイルの変更を行わなければならない。その際、今回に限り「生業」の報酬は得られず、「活動」を選択することができない。
2	家の様子がおかしい。何か大切なものがなくなっているような……。／ 処理 ：ライフスタイルの変更を行わなければならない。その際、今回に限り生活ポイントに－ 1D20 する。
3	居住地域で凶悪事件が発生し住居が破壊される。／ 処理 ：ライフスタイルの変更を行わなければならない。その際、今回に限り「生活ポイント」が【住居で消費していた生活ポイント】減少したものとして扱う。
4	空き巣に入られ、大きな経済的損害を被る。／ 処理 ：ライフスタイルの変更を行わなければならない。その際、今回に限り生活ポイントに－ 10 する。
5	今月はトラブル続きで仕事が手につかなかった。／ 処理 ：ライフスタイルの変更を行わなければならない。その際、今回に限り「生業」の報酬が 1/2 になる。
6	近所とのトラブルで誤解が生まれてしまった。／ 処理 ：次回の余暇まで「評判」に－ 1 する。
7	空き巣に入られたが、被害は少なかった。／ 処理 ：ライフスタイルの変更を行わなければならない。その際、今回に限り生活ポイントに－ 5 する。
8	体調不良で寝込みがちだった。どうやら、どこかで病気をもらってきてしまったようだ。／ 処理 ：次回のシナリオ開始時の健康レベルが 1 段階下がる。
9	成り行きで拾った子供を一時的に保護することになった。／ 処理 ：ライフスタイルの変更を行わなければならない。その際、今回に限り生活ポイントに－ 3 するが、次回の余暇まで「評判」に＋ 1 する。
10	最近、居住地域での犯罪率が増加しているようだ。／ 処理 ：次回の余暇まで「治安」に－ 1 する。
11	諸般の事情で職を変えなければならなくなった。／ 処理 ：ライフスタイルの変更を行わなければならない。その際、「生業」は現在のものから変更しなければならない。
12	“退屈は人を殺す”と言うが、たまになら悪くない——つまり、何もなかったということだ。／ 処理 ：今回に限り生活ポイントに＋ 2 する。
13	行政から区画整理のための立ち退きを言い渡された。／ 処理 ：ライフスタイルの変更を行わなければならない。その際、補助金として今回に限り生活ポイントに＋ 1 するが、[8 区]は選択できない。
14	子供に憧れの視線を向けられ、やたらと懐かれた。今の刺激的な生活は自分にとっては楽しいが、人に勧めるようなものじゃない。／ 処理 ：次回の余暇まで「評判」に＋ 1 する。
15	最近、居住地域での犯罪率が低下しているようだ。／ 処理 ：次回の余暇まで「治安」に＋ 1 する。
16	平穏な日々が過ぎていく。胸がざわつくのは平穏が“日常”でなくなったからかもしれない。／ 処理 ：今回に限り生活ポイントに＋ 4 する。
17	人生観を左右するような出来事があった。／ 処理 ：「信念」「反逆」を変更してもよい。
18	マーベリックとしての活躍の噂が広く知れ渡った。これが“バズる”というやつか……。／ 処理 ：次回の余暇まで「評判」に＋ 3 する。
19	今月は体の調子がとてもいい。今なら何でもできそうな気がする。／ 処理 ：次回のシナリオ開始時の健康レベルが 1 段階上がる。
20	今月は緊急のビズで臨時収入がたんまり入った。／ 処理 ：今回に限り生活ポイントに＋ 1D20 する。
任意	GMがイベントの内容を決定して適用する。

余暇イベント表／野外（1D20）

出目	イベント
1	魔物のスタンピードに遭遇した。残念ながら、このただっ広い野外に逃げ場などない。／ 処理 ：あなたは「死亡」する。
2	突如として魔煌災害が発生した。／ 処理 ：1D20 を振り、出目によって以下の結果を採用する。／ 出目 1～15 ：「死亡」する。 出目 16～19 ：魔石札を 1 枚引き、魔物化（p.131）する。 出目 20 ：奇跡的に生還する。
3	魔物のスタンピードが遠巻きに見えた。今ならまだ助かるかもしれない。／ 処理 ：1D20 を振り、出目によって以下の結果を採用する。／ 出目 1～15 ：「死亡」する。 出目 16～20 ：奇跡的に生還する。
4	突如として魔煌災害が発生した。／ 処理 ：1D20 を振り、出目によって以下の結果を採用する。／ 出目 1～10 ：「死亡」する。 出目 11～15 ：魔石札を 1 枚引き、魔物化（p.131）する。 出目 16～20 ：奇跡的に生還する。
5	資源が底を尽きた。／ 処理 ：1D20 を振り、出目によって以下の結果を採用する。／ 出目 1～5 ：「死亡」する。 出目 6～20 ：奇跡的に生還するが、次のシナリオ開始時の健康レベルが 2 段階下がる。
6	突如として魔煌災害が発生した。／ 処理 ：1D20 を振り、出目によって以下の結果を採用する。／ 出目 1～5 ：「死亡」する。 出目 6～10 ：魔石札を 1 枚引き、魔物化（p.131）する。 出目 11～20 ：奇跡的に生還する。
7	レイダーズの襲撃に遭う。／ 処理 ：ライフスタイルの変更を行わなければならない。その際、今回に限り生活ポイントに－1D20 する。
8	魔煌災害の影響で環境が著しく悪化した。／ 処理 ：1D20 を振る。次のシナリオ開始時の健康レベルが出目 1～10 で 2 段階、11～20 で 1 段階下がる。
9	追放者に遭遇する。助けるか、放っておくかはあなた次第だ。／ 処理 ：追放者を助ける場合、ライフスタイルの変更を行わなければならない。その際、今回に限り生活ポイントに－3 するが、次の余暇まで「評判」に＋1 する。
10	今月は大きな損害もなく生き延びることができた。野外ではそれだけでも幸運なことなのだ。
11	追放者の野営地に行き着いた。あるいは新たな追放者が野営地にやってきた。／ 処理 ：ライフスタイルの変更を行わなければならない。その際、[追放者の野営地] を選択しなければならないが、次の余暇まで「治安」に＋1 する。
12	人の営みも生死も何もかも、この広大な野外ではちっぽけな出来事に過ぎない——そう思えるほどにはここでの生活は過酷だ。つまり、そんなことを考える余裕があるくらいにはトラブルはなかった。
13	追放者の集落に行き着いた。あるいは新たな追放者が集落にやってきた。／ 処理 ：ライフスタイルの変更を行わなければならない。その際、[追放者の集落] を選択しなければならないが、次の余暇まで「治安」に＋1 する。
14	聖域都市の市民が野垂れ死んでいるのを発見した。／ 処理 ：あなたが追放者である場合、〈市民 ID〉を奪って市民に成り済ましてよい。成り済ます市民の情報は GM と相談して決定すること。
15	野外の探索中に魔石の鉱脈を発見する。／ 処理 ：魔石を採掘するための【身体】or【感覚】判定を行える。成功した場合、魔石札を 2 枚引いて魔石を取得する。
16	野外の探索中に突如として発生した魔煌災害に巻き込まれたが命に別状はなかった。しかし、体に変化があるような……。／ 処理 ：【魔力】が 19 以下の場合、【身体】【感覚】【知性】のうちいずれかを－1 し、【魔力】に＋1 する。
17	野外の探索中に古代魔術を識る隠者と出会う。魔術についての新たな知見を得られそうだ。／ 処理 ：1D20 を振る。合計で [出目×100] Mj までのあなたが修得可能な呪文を無料で修得できる。
18	野外の探索中にレイダーズのアジトの跡地を発見する。ガラクタの山にお宝があるかもしれない。／ 処理 ：今回に限り生活ポイントに＋1D20 する。
19	野外の探索中に集団の無残な死体を発見した。／ 処理 ：1D20 を振る。合計で [出目×100] Mj 相当のアイテムを取得する。アイテムの内容は GM と相談して決定すること。
20	野外の探索中に魔石の結晶地帯を発見する。／ 処理 ：魔石を採掘するための【身体】or【感覚】判定を行える。成功した場合、魔石札を 5 枚引いて魔石を取得する。
任意	GM がイベントの内容を決定して適用する。

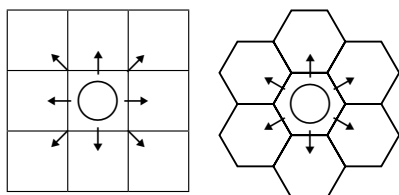
バトルでのアクション		
使用	アクション	解説
主要	行為	10 秒以内に完了できる行為を行う。
	攻撃	攻撃を行う。攻撃方法を 1 種類選択して攻撃の処理を行う。
	疾走	マップモードのみ。移動の回数を 1 回消費して $[[\text{移動値}] \times 2]$ エリアまで移動する。
	隠身	隠れられる状況（GMが判断）でのみ宣言できる。「隠身」を得る。
	発見	隠れている存在を積極的に探す。詳細は「隠身」の項を参照。
	支援	宣言後、次に自身のターンが開始するまでの間に行われる 1 回の判定に対して、支援者として「支援」を行う権利を得る。
	逃走	「逃走」を得て、即座にターンを終了する。その後、ラウンドが終了した時点でバトルから除外される。
対応	移動	マップモードのみ。 $[\text{移動値}]$ に等しいエリア数まで移動する（1 回／ターン）。
	準備	自身のターンの任意の時点で宣言する。1 個の「収納」しているアイテムを「準備」する（1 回／ターン）。
	収納	自身のターンの任意の時点で宣言する。1 個の「準備」しているアイテムを「収納」する（1 回／ターン）。
なし	識別	要《博識》(p.79)。ラウンドの開始ごとに初めて見たエネミーに対してデータを知るための識別判定を行う。
	防御	攻撃の対象になったときに宣言できる。その攻撃に対して防御を行う（1 回／攻撃）。
	放棄	いつでも宣言できる。手に持っているものを放棄する。放棄したものは足下に落ちる。

攻撃方法表		
攻撃方法	対決(攻撃vs防御)	解説
白兵攻撃	【身体】 vs 【身体】	白兵攻撃を行う武器（白兵武器）、呪文またはそれを代用する物品による攻撃。
射撃攻撃	【感覚】 vs 【感覚】	射撃攻撃を行う武器（射撃武器）、呪文またはそれを代用する物品による攻撃。
投擲	【感覚】 vs 【感覚】	白兵攻撃を行う効果を持つ武器を投げつける。射撃攻撃として扱う。「射程: $[\text{身体}] \div 2]$ 、攻撃判定にダイス－1 個。攻撃後、武器の準備は解除され、対象の足下に落ちる。
打撃(格闘)	【身体】 vs 【身体】	拳・脚・頭・肘などを武器として用いた白兵攻撃の一種。 $[[\text{身体}] \div 2]$ 点の「衝撃」ダメージを与える。
押し(格闘)	【身体】 vs 【身体】	相手を突き飛ばす白兵攻撃の一種。ダメージを与える代わりに相手を $[[\text{身体}] \div 5]$ エリア先まで強制移動させる。
掴み(格闘)	【身体】 vs 【身体】	相手に掴みかかる白兵攻撃の一種。ダメージを与える代わりに相手を掴む。掴まれている間、相手は防御判定にダイス－1 個する。また、双方は「移動」を宣言できなくなる。
投げ(格闘)	【身体】 vs 【身体】	相手を投げ倒す白兵攻撃の一種。ダメージを与える代わりに相手を「転倒」(p.62) させる。
特殊攻撃	さまざま	上記のいずれの攻撃方法にも当てはまらない特殊な攻撃。

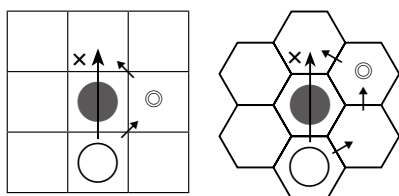
射程の種類	
射程	解説
なし	射程が存在しないことを表す。あるいは、使用者自身に効果を及ぼすものや、使用者が占有しているエリア 1 箇所を「起点に効果を及ぼすものもこの表記が用いられる。
n	自身が存在するエリアから n エリア離れたエリアまで届くことを表す。n は 1 以上の整数となる。「マップモード」以外で射程の距離を求める場合は、 $[1 = 1.5] \text{ m}$ 程度として計算すること。
視界	目視や特別な効果によって視認できるすべてのエリアまで届くことを表す。

対象の種類	
対象	解説
使用者(術者)	そのデータを使用したキャラクター自身が効果の対象となることを表す。データが呪文の場合は「術者」と表記されるが、同じ意味である。
n 体	射程内に存在する n 体までの任意のキャラクターを対象として選択できることを表す。n は 1 以上の整数となる。
直線	射程内の任意の 1 エリアと使用者を結び直線上にあるすべてのエリア、キャラクターおよび物体が対象になるが、使用者自身は対象にならない。表記の末尾に「(選択)」が付いている場合、範囲内のエリアに存在するキャラクターまたは物体から任意に対象を選択できる。「シンプルモード」の場合は「2 体」に読み替える。
範囲 n	射程内のエリアを起点として、“起点エリアおよび起点から n エリア離れたエリア”までのすべてのエリア、キャラクターおよび物体が対象となる。表記の末尾に「(選択)」が付いている場合、範囲内のエリアに存在するキャラクターまたは物体から任意に対象を選択できる。「マップモード」以外で範囲を求める場合は、半径 $[(n + 1) \times 1.5] \text{ m}$ 程度として計算すること。「シンプルモード」の場合は「 $[n \times 2]$ 体」に読み替える。

隣接エリアと移動



面または角で接しているエリアを隣接しているエリアまたは 1 離れたエリアとして扱う。
隣接するエリアに移動するためには【移動値】を 1 使用する。



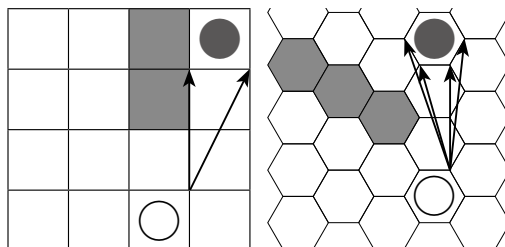
キャラクターが専有しているエリアに進入・通過することはできない。

視線と遮蔽

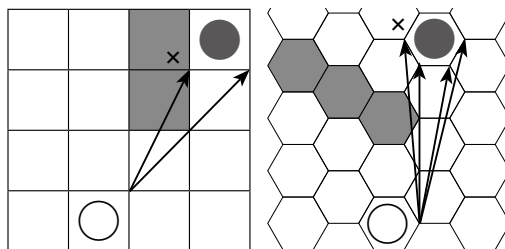
自身のエリアの任意の点を取り、対象のエリアの辺を線で結ぶ。その線が障害物に遮られているかを見る。

- すべての線が遮られていない：遮蔽なし
- 遮られている線がと遮られていない線がある：対象の一部が隠れている（部分遮蔽）
- すべての線が遮られている：対象が完全に隠れている（完全遮蔽）

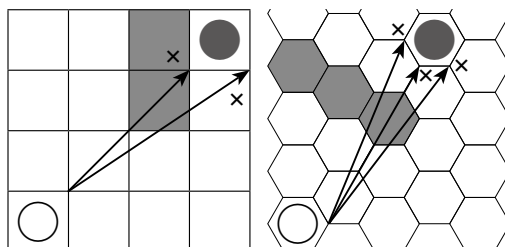
遮蔽なし



部分遮蔽（攻撃判定にダイス - 1 個）

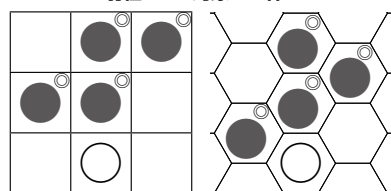


完全遮蔽（攻撃の対象に選択できない）



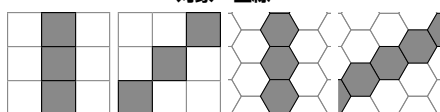
マップモードの対象図

射程：2 対象：1 体



射程の値以下のすべてのエリアを選択できる。
上図（射程：2）では、1 離れたエリアと 2 離れたエリアキャラクター 1 体を対象にできる。

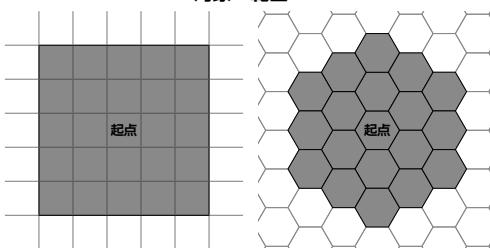
対象：直線



対象：範囲 1



対象：範囲 2



キャラクターランク表		
ランク	成長回数	所持金の目安
5	0 回	初期作成 + 0Mj
6	1 ～ 4 回	初期作成 + 5,000Mj
7	5 ～ 8 回	初期作成 + 10,000Mj
8	9 ～ 12 回	初期作成 + 15,000Mj
9	13 ～ 16 回	初期作成 + 20,000Mj
10	17 ～ 20 回	初期作成 + 25,000Mj
11	21 ～ 24 回	初期作成 + 30,000Mj
12 ～	以後、+ 4 回	以後、+ 5,000Mj

成長したキャラクター表			
ランク	成長回数	能力値上限	追加所持金
5	0 回	15	0Mj
6	1 ～ 4 回	19	5,000Mj
7	5 ～ 8 回	20	10,000Mj
8	9 ～ 12 回	20	15,000Mj
9	13 ～ 16 回	20	20,000Mj
10	17 ～ 20 回	20	25,000Mj
11	21 ～ 24 回	20	30,000Mj
12 ～	+ 4 ～ + 4 回	20	+ 5,000Mj

健康レベル表		
レベル	HPの修正	解説
致死	死亡	極度の衰弱により死に至る。
衰弱	最大値 - 20	衰弱して活力が著しく低下する。
不良	最大値 - 10	体調が悪く活力が湧かない。
標準	最大値 ± 0	体調に違和感がない。
良好	最大値 + 10	体調がよく活力にあふれている。
強壮	最大値 + 20	活力がみなぎり万能感を覚える。

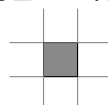
部位狙い表	
部位	攻撃判定
胴	チャレンジ 9
頭	チャレンジ 15
目	チャレンジ 18
耳	チャレンジ 18
腕	チャレンジ 12
脚	チャレンジ 12
独自	GMと相談

部位の負傷・欠損ダメージ表		
サイズ	負傷	欠損
小型	対象の【身体】	対象の【身体】 + 10
中型	対象の【身体】 + 10	対象の【身体】 + 30
大型	対象の【身体】 + 20	対象の【身体】 + 50
巨体	対象の【身体】 + 30	対象の【身体】 + 70
超巨体	対象の【身体】 + 50	対象の【身体】 + 100

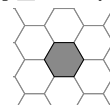
キャラクターサイズ表		
サイズ	占有(スクエア)	占有(ヘクス)
小型	1 エリア	1 エリア (ほかのキャラクターの占有エリアを「通過」できるが「停止」はできない)
中型	1 エリア	1 エリア
大型	2 × 2 エリア	おのおのが隣接する 3 エリア
巨大	3 × 3 エリア	範囲 1 のエリア
超巨大	4 × 4 エリア以上	範囲 n (2 以上) のエリア

サイズ別の占有エリア

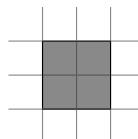
小型および中型



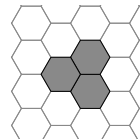
小型および中型



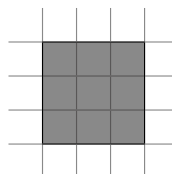
大型



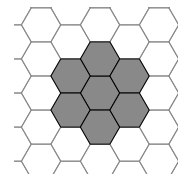
大型



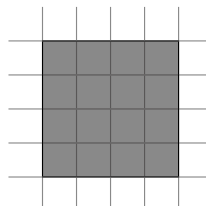
巨大



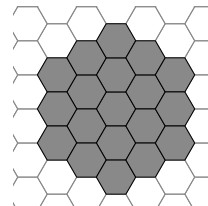
巨大



超巨大



超巨大



環境一覧表		
環境		影響
気温	温暖	温暖で過ごしやすい気温であることを表す。 「温暖」による利益や不利益はない。
	寒冷	行動に支障をきたすほどに気温が低いことを表す。 「寒冷」である間、すべての判定にダイス－１個する。
	焦熱	大地を焦がすほどに気温が高いことを表す。 「焦熱」である間、すべての判定にダイス－１個する。また、「氷上」の地形を設置することができない。
地形	平地	なだらかな地面、あるいは完全な平面であることを表す。 「平地」エリアによる利益や不利益はない。
	水中	河川や海などの水中であることを表す。また、液状のもので占められているのであれば、水でなくとも「水中」であるものとして扱う。 「水中」エリアではすべての判定にダイス－１個する。また、水中で呼吸ができないキャラクターは、ターンを開始するごとに【HP】の現在値が１減少する。 マップモード ：「水中」エリアに進入するためには【移動値】を２使用する必要がある。
	砂地	地面が砂の層によって不安定であることを表す。 「砂地」エリアでは、白兵攻撃に対する防御判定にダイス－１個する。 マップモード ：「砂地」エリアに進入するためには【移動値】を２使用する必要がある。
	雪原	地面が積雪によって不安定であることを表す。 「雪原」エリアでは、白兵攻撃に対する防御判定にダイス－１個する。 マップモード ：「雪原」エリアに進入するためには【移動値】を２使用する必要がある。
	泥濘	地面が泥濘によって不安定であることを表す。 「泥濘」以外のエリアから「泥濘」エリアに進入した時点、および「泥濘」エリアで移動を開始する直前に【身体】判定を行い、失敗すると「転倒」する。「泥濘」エリアでは、白兵攻撃に対する防御判定にダイス－１個する。 マップモード ：「泥濘」エリアに進入するためには【移動値】を２使用する必要がある。
	氷上	地面が氷に覆われていて不安定であることを表す。 「氷上」以外のエリアから「氷上」エリアに進入した時点、および「氷上」エリアで移動を開始する直前に【身体】判定を行い、失敗すると「転倒」する。気温が「焦熱」になった場合、即座に「平地」になる。
天気	晴天	雲がほとんどなく晴れていることを表す。 「晴天」による利益や不利益はない。昼間の屋外であれば「日の当たる場所」となる。
	曇天	空が雲に覆われていることを表す。 昼間の屋外は「日の当たる場所」ではなくなる。
	雨雪	空が雲に覆われていることに加えて、雨や雪が降っていることを表す。 昼間の屋外は「日の当たる場所」ではなくなる。また、聴覚を用いた【感覚】判定にダイス－１個する。
風量	無風	風がほとんど吹いていないことを表す。 「無風」による利益や不利益はない。
	強風	強い風が吹いていることを表す。 空中にいるキャラクターはすべての判定に「チャレンジ５」が追加される。
	暴風	暴れるように風が吹き荒れていることを表す。 すべてのキャラクターは飛行や浮遊を得る能力で空中にとどまることができない。空中にとどまっているときに「暴風」に変化した場合、即座に墜落する。
明度	光明	光源によって十分な明るさが保たれていることを表す。 「光明」エリアに利益や不利益はない。
	薄暗	光源はあるが十分ではなく薄暗いことを表す。 「薄暗」エリアでは視覚が影響する【感覚】判定に「チャレンジ５」が追加される。
	暗闇	光源がなく暗闇であることを表す。 「暗闇」エリアでは視覚が影響する【感覚】判定に「チャレンジ１０」が追加され、攻撃判定および防御判定にダイス－１個する。また、別のエリアから「暗闇」エリアのキャラクターを対象として選択できない。

売却のレート	
アイテムの種類	レート
「粗悪」品質	市場価格の 1/5
「標準」品質	市場価格の 1/4
「上質」品質	市場価格の 1/3
「傑作」品質	市場価格の 1/2
「伝説」品質	市場価格
Ma-GEAR アイテム	市場価格の 1/2
パーツ	市場価格の 1/4
乗物パーツ	市場価格の 1/2
Ma-GEAR パーツ	市場価格の 1/2
非売品	() に表記された価格
制作した未使用のアイテム	市場価格

アイテムのクオリティ	
段階	解説
粗悪	粗末な品質。制作判定に失敗するとこのクオリティになる。
標準	標準的な品質。制作判定に成功するとこのクオリティになる（「上質」「傑作」「伝説」を優先）。
上質	職人の技が光る上等な品質。《職人技》をエキスパートで修得しているキャラクターが、制作判定に出目 12 ～ 15 で成功するとこのクオリティになる。
傑作	職人が生み出す傑作の品。《職人技》をエキスパートで修得しているキャラクターが、制作判定に出目 16 ～ 20 で成功するとこのクオリティになる。
伝説	職人が一生のうちに限られた数しか作り出せないであろう伝説に残る最高傑作の品。《職人技》をマスターで修得しているキャラクターが、制作判定に出目 20 で成功するとこのクオリティになる。

