

Foreigner

フォーリナー

フォーリナー ルールサマリー

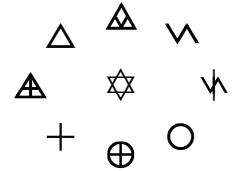
- 1-2 キャラクター作成
- 3-4 各種ルール1
- 5-6 各種ルール2
- 7-8 装備
- 9-10 魔法 火・水
- 11-12 魔法 大地・大気
- 13-14 モンスター
- 15-16 宝物・罾・状況・宿

Foreigner

キャラクター作成

エレメント

	クラス	略号	方角	マーク
純クラス	火（ファイヤー）	F	SW	+
	水（ウォーター）	W	NE	∨
	大地（アース）	E	NW	△
	大気（エア）	A	SE	○
中間クラス	太陽（サン）	S	S	⊕
	火山（ボルケーノ）	V	W	△
	大洋（オーシャン）	O	N	△
	月（ムーン）	M	E	∨
中立クラス	平衡（バランス）	B	中心	☆



アトリビューション

能力値

CON	CONstitution	耐久力
STR	STRength	筋力
POW	POWer	精神力
WIS	WISdom	知性
AGI	AGIility	敏捷性

それぞれ 3D10 を振り、最も小さい目を能力値とする。

初期状態

年齢は 15才、出発のための支度金 650イクン を与えられる。

シュール 修道所

各シュールは 1年間、100イクン の授業料。最大 6年間 修行できる。
ただし、マジック・シュールのみ入門試験があり、2D10 を振り、
小さい方の目が WIS 以下でなければ入門できない。
(中立クラスの者は 1D10 で WIS 以下を出さねばならない)

[パワー・シュール]

ここでは STR か CON を上げることができる。片方を選択して、
2D10 を振り、小さい方が能力値より上ならば、能力値に+1。

[テクニク・シュール]

ここでは STR か AGI を上げることができる。
方法はパワー・シュールと同様。

[マジック・シュール]

以下の2種のうち1つを選択し、上昇させる。

1. 魔法の効果を増やす。2D10 を振り、小さい方が WIS、POW
の両方より上ならば上昇する。効果はレフリーが決める。

2. WIS もしくは POW を上げる。
方法はパワー・シュールと同様。



アクシデント

シューレにおいて、2D10 の結果が両方共 10 の場合、表 1 を振ってアクシデントが起こる。

表 1

[1D10]

- 1 全ての能力値に対し 2D10 を振り、小さい方が 5 以下なら+1。
- 2 10 以上までその能力値を増やすことができるようになる。
- 3 シューレにかかわらず、どの能力値でも上げることができる。
- 4 奨学金があり、次の年のシューレの学費が 50イクン(半額)になる。
- 5 奨学金があり、次の年のシューレの学費が免除される(0イクン)
- 6 シューレに合った能力値のうち、片方を+2。
- 7 シューレに合った能力値を両方増やすことができる。
- 8 次の年の 2D10 を 1D10 に減らすことができる。
- 9 次の年の放校処分がなくなる。
- 10 表 2 で 1D10 を振り、それに従う。

表 2

[1D10]

- 1 今、上げようとした能力値を-1。
- 2 シューレに合ったもう片方の能力値を-1。
- 3 シューレに合った両方の能力値を-1。
- 4 全ての能力値を+1。
- 5 全ての能力値を-1。
- 6 今、上げようとした能力値を-2。
- 7 今、上げようとした能力値に対し、もう1度 2D10 できる。
- 8 もう片方の能力値を 2D10 できる。
- 9 全ての能力について 2D10 で決めなおし、新しい能力と今までの能力を選ぶ。*
- 10 全ての能力について 2D10 で決めなおし、もしも POW が下がった場合、魔法をさらに増やすことができなくなる。

*必ず1つは新しいものを選ぶ必要がある。

放校

シューレの 2D10 で、小さい方の目が能力値未満の場合、放校処分となる。
(ただし、マジック・シューレの1番のみ、WIS、POW 両方の能力値より小さかった場合放校となる)

卒業

シューレを 放校 以外で出ると、好きな武器か防具が 1つ もらえる。

Foreigner

基本ルール

人種

以下のように能力値に修正を入れる。

	CON	STR	POW	WIS	AGI
ドワーフ	+1	+1	+1	-1	-1
エルフ	-1	-1	—	—	—
ホビット	—	—	+1	—	—
オーク	+1	+1	-2	-1	—

身長および体重

	身長 (cm)	体重 (kg)	人種修正	身長 (cm)	体重 (kg)
1	205	95			
2	200	90	ドワーフ	× 0.8	× 1.1
3	195	85	エルフ	× 1.2	× 0.9
4	190	80	フェアリー	× 0.2	× 0.2
5	185	75	ホビット	× 0.7	× 0.8
6	180	70	スフィンクス	× 1.2	× 1.5
7	175	65	マーメイド	× 1.2	× 1.5
8	170	60			
9	165	55			
10	160	50			

女性の場合は 0.8 倍する

ロール

難易度

- 3D10 を振り、最も小さい目と能力値を比較。
- 2D10 を振り、小さい方の目と能力値を比較。
- 1D10 を振り、能力値と比較。

能力値がサイコロの目以上ならば成功。

金銭(単位)

基本的な通貨として イクン(EQUN)
補助通貨に エトン(ETON) がある。

1イクン = 100エトン



戦闘ルール

- | | | |
|---|-------------|---------------|
| 1 | 宣言フェイズ | 各自、行動内容を宣言する。 |
| 2 | 魔法フェイズ | 魔法の使用。* |
| 3 | 通常戦闘フェイズ | 魔法以外の戦闘行動。* |
| 4 | 移動・逃亡解決フェイズ | その他の行動、数値管理。 |
- 1 ~ 4 をくり返す。(1ラウンド)

*1ラウンドにできる行動はいずれか1つ。

移動

移動する際、移動力は AGI +3 ポイントとし、(怪物は DEF ポイント)
その分だけヘクスを移動できる。

戦闘

攻撃側の AF と、防御側の DF を比較する。
(もしも2人目以降に攻撃されたのなら、「敵が2人以上」の DF を使用する)
攻撃側の AF が多い場合、命中とし、差分をダメージとする。
戦闘結果表にしたがう。ただし、武器を使わない攻撃は軽傷までとなる。

戦闘結果表

ダメージ

0 以下	効果なし *1
1	軽傷 *2
2 ~ 5	軽傷
6 ~ 8	重傷
9 ~ 11	致命傷
12 以上	即死

*1 ただし、ダメージが攻撃側の (-STR) 以下の
場合、攻撃側の 疲労 となる。

*2 防御側が防具をつけている場合、軽傷 とは
ならず、攻撃側が 疲労 する。ただし、衣服
は防具に含まない。

戦闘結果の影響

モンスターの場合は STR、AGI の代わりに ATT、DEF を減らす。

疲労	影響なし。
軽傷	STR、AGI に -1 のペナルティを受ける。
重傷	STR、AGI を 1/2(端数切捨て) にする。
致命傷	STR、AGI を 1/4(端数切捨て) にする。 (さらに、CON ラウンドの後死亡する)

ダメージの累積

1. 疲労の数が CON より大きい 以後、軽傷1として扱う
2. 軽傷の数が CON より大きい 以後、重傷1として扱う
3. 重傷の数が CON より大きい 致命傷として扱う



特別効果 (魔術など)

2D10 を振り、小さい方の目を見て戦闘結果表にあてはめ、防具はないものとする。
ただし、2D10 の結果が 10 のゾロ目の場合、もう一度 1D10 を振り、それが相手の CON より大きかった場合、相手はただちに死亡する。

逃亡

自分の AGI - 敵の AGI

0未満	0	1	2	3	4以上
2	3	4	5	7	9

1D10を振り、表の数字以下を出せば逃亡は成功。
ただし、出た目が数字と同じ場合、投擲または魔法による攻撃を1回受ける。

回復

十分な手当と休養により、下表の期間で負傷は回復する。
さらに十分な手当と休養がある場合は、この期間は短縮してもよい。

疲労	1日
軽傷	1週間
重傷	1ヶ月

選択ルール

投擲武器

距離 : 敵との距離が射程の半分を超える場合、命中判定のサイコロの目が-1される。
大きさ : 目標の CON が 6以上 なら命中判定のサイコロの目に+1、8以上 なら+2される。

攻撃の順番

AGI の低い順に宣言、AGI の高い順に解決としてもよい。AGI が同値なら同時解決。
また、相手より高い所にいる場合は、順番決定の AGI に +1 できる。
(基本ルールでは、すべての攻撃が同時解決)

成長ルール

具体的な成長ルールはないが、下記のように成長させてもよい。

1. モンスターを倒す
倒したモンスターの攻撃力の合計が 100 を超えるごとに、いずれかの能力値に+1。
2. 困難な仕事をやり遂げる
1つのアドベンチャーを終了したり、アドベンチャーの途中でもレフリーの満足のゆく所まで進めば、ポイントを与える。
3. 品物を手に入れる
指環、腕輪のたぐい、剣などの武器、防具、衣服に魔力などがこめられている場合、能力値が上がることもある。

その他のルール

1ラウンド = 10秒

1日 = 25時間 = 8分割

フォーリナーの世界では時間を正確に計る事はできない。

10時間で 徒歩 10km～20km

乗馬 30km～50km を移動できる。

(周りを注意しないなら 1.5倍 の速度になる)

魔法

魔法のかけ方

現在のPOWまでのレベルの魔法を使用できる。

魔法を使用すると、POWを以下のように消費する。

純クラス : POW-1

中間クラス : POW-2

中立クラス : POW-3

金属製品は魔法にマイナスの効果をもたらすため、以下の装備制限がかかる。

鎧 : レザーアーマーまで。

武器 : 短剣、レイピア、弓矢まで。

通常装備 : 常識で考えて可能な物。
(鉄の箱を持って魔法は使えない)

貴金属の品物は魔法に悪い影響を与えることがないので、制限なしとする。

金・銀製の防具は通常の 10倍 の価格になる。

使える魔法

純クラスはクラスに応じたエレメントの魔法が、中間クラスは下表の魔法が使用できる。

中立クラスは全てのエレメントが使えるが、マジック・シューレに入門しないといけない。

クラス	使用できるエレメント
太陽	火と大気
火山	火と大地
月	水と大気
大洋	水と大地

Foreigner

装備1

(装備1)

武器

	攻撃	防御	射程	命中率	ダメージ	価格
両手用戦斧	5	-1				400
両手用剣	4	0				350
片手用斧	3	0	0	1	1	200
剣	3	1				250
レイピア	2	0				200
投げやり	3	1	STR	DEX	1	350
長弓	2	0	STR*3	DEX*2	2	600
フレイル	2	2				100
鎚鉾	2	1	STR/2	DEX	1	70
弓	1	0	STR*2	DEX*2	3	400
短剣	1	1	STR	DEX	2	30
杖	1	3				20
石	0	0	STR*2	DEX*2	4	0
スリング	1	0	STR*2	DEX*2	3	
棍棒	2	0				
			(+3)			(イクン)

投擲 1D10 を振り、命中率以下なら命中。ダメージの数分 D10 を振り、もっとも小さい数をダメージ表でみる。

防具

	攻撃	防御	価格	
甲冑	-3	4	400	*
鎖かたびら A	-2	3	200	*
鎖かたびら B	-1	2	100	*
レザーアーマー	-1	1	80	*
衣服	0	1	50	
盾	-1	1	50	
兜	0	1	50	

*印の付いた防具は1種類しか選べない



(装備2)
一般の装具

	価格
食料(1日分)	1
ワイン	0.10
ウマ(戦争用)	500
かいば(ウマ用)	0.01
薬草	0.01~0.50
ボート	200
ガレー船	40000
帆船	20000
馬車	200
聖水(1本)	30
背囊	5
箱(鉄製)	30
ロウソク*	0.01
ランタン	10
たいまつ	0.1
火打ち石	2
鏡	10
油(1本 100cc)	2
ロープ(20m)	7
泥棒用道具	40

* 1本のロウソクで 約30分 もちます。



＜ 火の魔法 ＞

レベル	名称	
1	発火	(クリエイト・ファイア Create Fire) 1ラウンドの間、指先に火種程度の火が灯る。
2	明かり	(ライト Light) ろうそくと同じ明るさの、風で消えない明かりを 1日 の間灯す。
3	耐火	(リジスト・ファイア Resist Fire) 3ラウンドの間、対象者を火や熱から身を守る。自分にも使える。
4	炎の手	(バーニング・ハンド Burning Hand) 攻撃力、物理的 1D10/2 防具は無効。
5	火球	(ファイア・ボール Fire Ball) 直径15cm 程度の火球。射程距離は POW の元値。 攻撃力、物理的 1D10+2
6	炎の剣	(バーニング・ソード Burning Sword) 5ラウンドの間、武器のダメージに+2 (AFではなくダメージに追加)
7	炎の壁	(ウォール・オブ・ファイア Wall of Fire) 10D+5 ラウンドの間、半径10mの炎の壁ができる。通り抜ける者は、 1D10 ダメージを受け、半分の確率で通行を阻まれる。
8	火炎放射	(ブラスト Blast) 特に防御策がない限り、直線状にいる者は皆焼き殺される。 (端に当たった場合でも 1D10 ダメージを受ける)
9	炎の世界	(ワールド・オブ・ファイア World of Fire) 半径30m を炎で満たし、中の者は炎に耐える能力がないと即死。 ただし、術者より 3m(変更可能) には影響がない。
10	精霊召喚	(コール・エレメンタル Call Elemental) 精霊を呼び出し、指令を 1つ 与える。〔精霊召喚〕表参照。

〔精霊召喚〕

3D10 を振り、最も小さい目が表の数値に対応。
精霊を指定もできるが、特別な制限が加わる。

		ATT	DEF	CON	POW	特殊能力
10	炎の神	∞	∞	∞	∞	不死
9	火の鳥	40	15	∞	0	飛行、復活
8	赤竜	30	20	20	10	飛行、火炎放射
7	サラマンダー	11	13	10	0	
6	火の輪	8	20	8	0	発火、防御
5	火炎使い	7	9	6	8	
4	炎甲虫	5	5	1	0	10～30匹現れる
3	火の玉	5	2	2	0	飛行
2～1	失敗					

＜ 水の魔法 ＞

レベル 名称

- | | | |
|----|------------------------|------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 浄化 | (ピュア・ウォーター Pure Water)
1ラウンドで、約2リットルの水を浄化する。 |
| 2 | 霧 | (ミスト Mist)
普通の濃い霧を発生させる。 |
| 3 | 造水 | (クリエイト・ウォーター Create Water)
約2リットルのきれいな水を造り出す。 |
| 4 | 聖水 | (ホウリ・ウォーター Holy Water)
約30ccの聖水を造り出す(アンデッドを去らしめる水) |
| 5 | <small>えら</small>
鰓 | (アクア・ラング Aqua Lung)
1日の間、対象者は水中呼吸ができるようになる。自分にも使える。 |
| 6 | 氷の矢 | (アイス・アロウ Ice Arrow)
1D10を振り、8以下で命中する氷の矢。
攻撃力、物理的 10+1D10 |
| 7 | 降雨 | (コール・レイン Call Rain)
雨を降らせる。地方と季節によっては雪や雹が降る。 |
| 8 | 氷壁 | (アイス・ウォール Ice Wall)
溶けるのにほぼ1日かかる氷の壁を造り出す。 |
| 9 | 矢来 | (スーパー・シャワー Super Shower)
術者と、その指定された者以外、特に防御策がない限り、
矢のような雨に打ちぬかれて即死する。 |
| 10 | 精霊召喚 | (コール・エレメンタル Call Elemental)
精霊を呼び出し、指令を1つ与える。[精霊召喚]表参照。 |

【精霊召喚】

3D10を振り、最も小さい目が表の数値に対応。
精霊を指定もできるが、特別な制限が加わる。

		ATT	DEF	CON	POW	特殊能力
10	水の神	∞	∞	∞	∞	不死
9	マリード	20	20	∞	10	飛行
8	白竜	24	24	24	10	飛行
7	ルプーン(渦)	7	8	30	0	
6	ルクィプ(亀)	5	5	8	8	発火
5	クブジュ(水流)	3	15	10	0	発火、防御
4	水蛭	5	10	8	6	10～30匹現れる
3	生きた水	1	2	1	0	
2～1	失敗					

＜ 大地の魔法 ＞

レベル 名称

- 1 道探し (ディテクト・パス Detect Path)
半径30m以内 のすべての獣道、隠し通路、隠しドア等を探し出す。
- 2 成長 (グロース Growth)
指定された植物は 1年間 の間、生長速度が 3～5倍 になる。
- 3 治癒 (ヒール Heal)
軽傷 1つ分 の負傷が治る。ただし戦闘中は使用できない。
- 4 ^{つぶて} 礫 (フライ・ストーン Fly Stone)
術者の周りの者に軽傷を負わせる。防具は無効。[礫]表参照。
- 5 金縛り (ホールド・レッグ Hold Leg)
複数の敵の足止めを行う(上半身は自由)
- 6 壁抜け (パス・ウォール Pass Wall)
術者とその仲間を壁抜けさせる。厚さによっては失敗する。
- 7 過去認識 (パースト・コグニション Past Cognition)
過去 1日 の出来事を知ることができる。
- 8 力 (ストレングス Strength)
対象者は STR が倍になるまで、1ラウンドにつき STR が 1ずつ 増えて行く。その後、1時間 に 1ずつ 戻っていく。
- 9 復活 (レザレクト Resurrect)
[復活]表参照。
- 10 精霊召喚 (コール・エレメンタル Call Elemental)
精霊を呼び出し、指令を 1つ 与える。[精霊召喚]表参照。

【精霊召喚】

3D10 を振り、最も小さい目が表の数値に対応。
精霊を指定もできるが、特別な制限が加わる。

		ATT	DEF	CON	POW	特殊能力
10	大地の神	∞	∞	∞	∞	不死
9	魔神	40	10	10	10	飛行
8	黒竜	20	30	20	10	黒煙放射
7	ムクドゥフ(地震)	15	22	10	8	
6	ルノア(影)	3	8	1	8	
5	雷電使い	6	10	8	5	雷電
4	大ミズ	2	4	1	0	10～30匹現れる
3	血苔	1	1	1	0	相手固定
2～1	失敗					

1D10 【礫】
1～4 影響なし
5～7 軽傷1
8～9 軽傷2
10 軽傷3

1D10 【復活】
1 復活失敗
2～4 STR-1で復活
5～7 CON-1で復活
8～9 AGI-1で復活
10 もう一度振り、効果を倍にする

＜ 大気の魔法 ＞

レベル 名称

- 1 魔法検出 (ディテクト・マジック Detect Magic)
視界内の魔法にかかったものは、紫色に光って見える。
- 2 動物との会話 (トーク・トゥ・アニマル Talk to Animal)
1日 の間、特定した動物と話せる。
1ターン すると効果を消すことも可能。
- 3 眠り (スリープ Sleep)
視界内の複数の対象を眠らせる。眠った者は毎ラウンド 1D10
を振り、WIS よりも小さければ、目を覚ますことができる。
- 4 沈黙 (サイレンス Silence)
視界内の複数の対象を 1ターンの 間、沈黙させる。術者よりも
WIS の高い者なら、1D10 を振って 5以下 で話せるようになる。
- 5 幻影 (イリュージョン Illusion)
術者とその仲間の幻影を作り出す。敵が幻影を攻撃した場合、
攻撃は外れたものとみなす。
- 6 電撃 (ライトニング Lightning)
1人 の相手に電撃を与える。攻撃力、精神的 1D10+5
- 7 飛剣 (フライング・ソード Flying Sword)
1本の剣を空中に浮かせ、10ラウンド の間、戦わせる。
後ろから攻撃することができるため、AFには +3 される。
- 8 飛行 (フライ Fly)
術者を含め 1000kg までの物を 10km、馬の倍の速度で飛ばす。
しかし、この魔法が効いている間は術者は他の魔法を使えない。
- 9 天候制御 (コントロール・ウェザー Control Weather)
半径1km以内 の天候を変更することができる。
- 10 精霊召喚 (コール・エレメンタル Call Elemental)
精霊を呼び出し、指令を 1つ 与える。[精霊召喚]表参照。

【精霊召喚】

3D10 を振り、最も小さい目が表の数値に対応。
精霊を指定もできるが、特別な制限が加わる。

		ATT	DEF	CON	POW	特殊能力
10	大気の神	∞	∞	∞	∞	不死
9	魔神	40	10	10	10	飛行
8	青竜	20	20	30	10	飛行
7	ユニップ(竜巻)	15	12	10	8	飛行
6	雷電使い	3	8	1	8	雷電
5	巨大蜂	6	10	8	5	10～30匹現れる
4	ウィスプ	2	4	1	0	
3	雷電	4	4	4	4	雷電1回
2～1	失敗					

モンスター

ATT:攻撃力 DEF:防御力 CON:耐久力
DEF の表記 [敵が1人 / 敵が2人以上 (魔法防御力)]

死にきれざる者 (アンデッド UNDEAD)

がい骨	吸血鬼	グール(食屍鬼)
ATT : 7	ATT : 7	ATT : 8
DEF : 7/4 (7)	DEF : 6/4 (8)	DEF : 9/5 (3)
CON : 5	CON : 4	CON : 3

騒霊(ポルターガイスト)	ゾンビー(生ける死者)	幽霊
ATT : 4	ATT : 7	ATT : 0
DEF : 0/0 (1~8)	DEF : 7/4 (6)	DEF : 0/0 (3)
CON : 0	CON : 2	CON : 0

モンスター

スライム	ゴーレム	バシリスク
ATT : 取り込み *	ATT : 15	ATT : 石化 または 10
DEF : 通常攻撃無効 (2/1)	DEF : 15~20/10~15 (5)	DEF : 12/7 (8)
*毎ラウンド軽傷1	CON : 4~8	CON : 5

ユニコーン	ドッペルゲンガー
ATT : 14	ATT、DEF、CON :
DEF : 15/6 (7)	真似たものに準ずる
CON : 4	

“フォーリナー”の世界に特有な生物

サンドワンダー	ハンターシーカー(獲物漁り)	シムーン
ATT : 0	ATT : 4(触手)	ATT : 4
DEF : 通常攻撃無効	DEF : 3/2 (0)	DEF : 5/3 (3)
CON : 1m ³ につき10	CON : 2	CON : 4
オアシスに擬態した不定形の生物。ハンターシーカーと共生し、全てを飲み込み消化する。	ナマコに10本の触手が生えたような生物。雄は2本が錨、2本が毒手、6本が吸盤で、成獣は本体3m・触手10数m。	皮がなめし革状で、ワイルドオックスのような角を持つ中型犬大の草食動物。竜巻を起こすことができる。

グリュンプ	ガルウム	シュルプ
ATT : 0	ATT : 0 または POW1吸収	ATT : 0
DEF : 1/1 (3)	DEF : 光を嫌う	DEF : 1/1 (4)
CON : 2		CON : 1
群生する植物。中型以上の生物の体内に根をおろす。	不定形の暗闇。不死身。1ラウンドにつきPOW1を吸収。	リスぐらいの大きさの顔に、直接手足がついている。特定の人間ごとに1体つき、その本人に似ていて、時々馬鹿笑いを起こす。捕まえると、願いを1つ叶えてくれるが、テレポート能力を持つので注意が必要。

Foreigner

モンスター

類人 (SUB-HUMAN)

エルフ

ATT : 6

DEF : 8/6 (4)

CON : 2

オーク

ATT : 8

DEF : 7/4 (2)

CON : 4

スフィンクス

ATT : 6

DEF : 6/4 (5)

CON : 4

ドワーフ

ATT : 10

DEF : 6/4 (3)

CON : 7

人魚 (マーメイド)

ATT : 4

DEF : 10/6 (4)

CON : 4

ライカンスロープ

ATT : 変化する

DEF : 倍 (3)

CON : 人間に準ずる

セントール

ATT : 6

DEF : 5/5 (4)

CON : 5

少数民族

	CON	STR	POW	WIS	AGI
コボルト	—	—	-1	—	+1
パーン	—	-1	-1	+1	+1
トロール	+2	+2	-2	-1	-1
ハーピー	-2	-2	+2	-1	-1

巨人 (GIANT)

	霜の巨人	火の巨人	雲の巨人
ATT :	15	20	20
DEF :	20/12	15/9 (2)	15/9 (6)
CON :	9	10	10

竜 (DRAGON)

	火竜 (赤竜)	黒竜	青竜	白竜
ATT :	30	20	20	24
DEF :	20/12 (4)	30/18 (10)	20/12 (4)	24/14 (8)
CON :	20	20	30	24
魔法 :	火10レベル	大地10レベル	大気10レベル	水10レベル

精霊

ウィローウィスプ (ウィル・オー・ウィスプ)、鬼火、イフリート、ジン、小妖精 など

神々

能力値は全て∞

天空神 ドナ=レベン

地母神 エボンヌ

水界の神 ポッツノン

火炎神 エタビトク

大気のエLEMENT

大地のエLEMENT

水のエLEMENT

火のエLEMENT



宝物

透明軟膏	塗布した部分が見えなくなります。ただし、その部分に応じた生命エネルギーが失われます。つまり、全身に塗ると死亡することになります。効力は、ターン持続します。効力が失せれば生命エネルギーは戻ります。
鋼剣	レベル3までの、防御の魔法の効果を無視して傷を負わせることができます。尚、攻撃の魔法に対しては、これを持っても意味はありません。
無重力杖	これを向けたものへの、重力の影響をなくします(ただし、質量30kgまで)。
煙壺	命じた通りの形に変わる黒色の煙のはいつている壺(煙の量は約30m ³)。
魔磁石	使用者の精神力に応じて、尋ねた者(人)のある方角を、一件につき1回だけ指し示します。
自在球	10cm径の金属球、命じた方向に転がり、1.5cm径の球、約300個に分裂。
清純椀	いかなる不純物を含む水に浮かべても、中に超純水を生じるカップ。
熱布	薄手の織物で、ねじると200℃の温度になります。ターン効果は持続しますが、1日に一度しか使えません(40cm×60cm)。
話環	象牙の腕輪で、話をするができます。ただし知能はあまりありません。
硝石	卵ほどの大きさの石で、暗黒の中でエメラルドグリーンに輝きます。明るさはキャンドル程度。他の明かりのあるところでは黒色を呈します。
炎鏡	火炎を、約3m前方まで吹き出します。温度は先端で2000℃。なお、熱は蓄積式なので、前もって炉に入れて熱を貯めておく必要があります。
力薬	1口飲むと、体力が1ターンの間だけ倍になります。1瓶に3口分入っています。1/2の確率で狂暴化します。
回復薬	1錠で、体力が原点まで戻ります。
死霊薬	何の死体にも、これを振りかけるとゾンビになります。作った人間の命令を聞きますが、効果は1日です。
骨酸	これをかけると、骨のみが溶けます。
滑剤	塗布した部分の摩擦がなくなります(4m ² 分)。
魔着剤	2ターン持続する超強力接着剤。

罫

毒針	選択性、遅効性、時限性の毒を考えてみよう。
風門	強靱な糸を、通路などに張って置くだけ。
落とし穴	針が植えてあるとか、ガソリンがまいてあるとか、コールタールが満たしてあるとか、いろいろ工夫を凝らそう。
熱床	床の温度が、急に数千度になるもの。これは見もの。
砂室	戸が閉り、天井の小さな穴から、後から後からただ砂が落ちて来るだけ。
円盤	石壁の継ぎ目から薄くて、丈夫な円盤が飛び出して来ます。
接着取手	ドアのノブに手が貼り付いて取れなくなります。ついでに電気などもサービスしよう。
蛇階段	長い階段を降りて行くと、上から蛇の団体さんがやって来るという、インディー・ジョーンズっぽい罫。
酸室	天井から、滴り落ちてくる滴が、硝酸だったら気づかずに通り過ぎる人はいないだろうね。
重力室	急に重力が3-4倍になるという、実に健康によい部屋。
凍水	ひざの上までくる水たまりを、ザブザブ歩いていると、急に水が凍りつく。そのままじっとしていると冷え性になるね。
影	天井から大きなシャンデリアが下がっていて部屋にはいるとシャンデリアの光でできた影が立ち上がって自分を襲います。影の能力は自分と同じですが、魔法を使うことはできません。影は不死であり、シャンデリアを壊さないかぎり消えません。シャンデリアの光を自分が使えば敵に対して同じ効果を期待できます。

状況設定 (シーン)

- 鏡室** この部屋は、壁がすべて鏡で、中に入ると自分たちと同じ姿をして、同じ能力を持った敵が出て来ます。
- 武器庫** たくさんある剣を手にとると、近くの者に切りかかったり、手から取れなくなったり、手の先からしだいに青銅に変わっていったりします。中には当たりも混ぜておこう。
- 泉** 飲むと頭がおかしくなったり、体力が萎えたり、すべてを忘れたり、下痢をしたり、傷が直ったりします。
- 石像** 何か、悪さをすると石像が動き出します。なお、こいつは強力すぎるので、止める方法も考えておこう。
- 木** 大きな木に、種々の宝石がなっています。ここで、どこからともなく声がかして、質問をします。これに答えると任意に宝石を落します。答えられないと木になる宝石の1つになってしまいます。
- 書庫** 本が棚に入っています。開くと文字がぞろぞろとあふれ出てきて、君の体のいたる所から潜り込み、それと共に雑多な知識が得られます。しかし、そのまましていると発狂してしまいます。本を焼くとよいのですが。
- 貨幣** コインが部屋に積んであって、喜んで拾うと、コインが君の周りを回り始めます。君はどうしても輪の中から出ることができません。コインが一回転するたびに1歳老けてゆきます。キーとなる1枚を輪の中からつかみ取ればよいのです。
- 壁画** 壁画(風景画)があり、見つめると吸い込まれます。ここから出すには、対になる壁画を見つけだし、名前を呼べばよいでしょう。なお、出て来るとき、中のアイテムを得ることが出来ます。
- 食卓** テーブルに熱い食事が出ています。食事をすると食卓についた人間の人格が右回りに1人分だけ変わります。キャラクターを交換してください。

宿

過半数が人間用宿。
ヒューマノイド用の宿も多くあるが、2種以上の人種を泊める宿はない。

木賃宿

原則として素泊まり。食事も風呂もつかない。ただし 50～70エトン ほどで軽食も出る。
1.5～2イクン で泊まれ、料金は前金制。

一般的な宿

ルームサービスあり。シャワー・デスク付。内陸部の宿には厩舎もあり。
1泊2食付で 4～6イクン。

高級ネヒトゲン(ホテル)

街の中心部にあり、宿泊者は全員カウンターでチェックされる。
十分なサービス、ラウンジ、ロビー、バーカウンター、レストラン付属。
食事・サービス料は別料金で、1泊 6イクン から。警備は万全。