

## 人間

### 長所

- ・どんな技能も出来る汎用性
- ・サイコロをひっくり返す種族特徴が強い
- ・演じる際、種族として身近なのでやり易い

### 短所

- ・「生まれ: 冒険者」はギャンブル性が強く、強いときはとにかく強いが、弱いときはとにかく弱い

### 解説

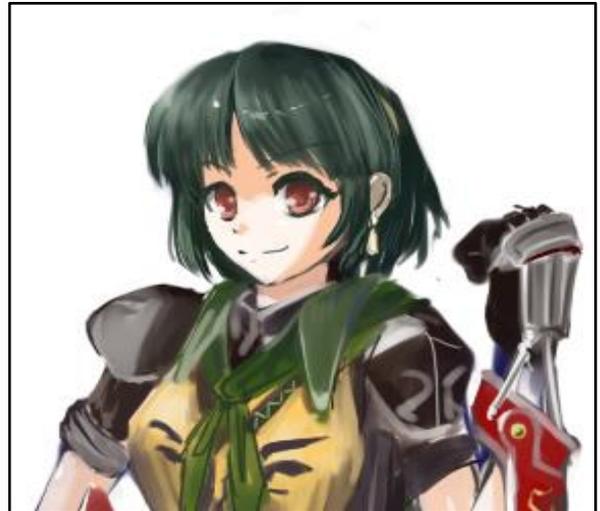
人族(ひとぞく)の中で最もスタンダードな種族。

自分たちと同じ人間なので、別段変わった習性とかもないので、ゲームをやって一番演じやすい。

能力値的には、生まれ持った技能に合わせて、最も必要な能力値が(比較的)高めに制作できるので、技能に合わせたキャラクターが出来上がることになる。

「生まれ: 冒険者」を選んだときは、能力値のすべてをサイコロ2個の出目で決める驚異のギャンブラー的メイキングに。すべての能力値が高めの強いキャラが出来ることがあれば、すべての能力が低い目も当てられないキャラになることもあるので注意。

種族として持っている能力に、1日1回、サイコロの出目をひっ



## エルフ

### 長所

- ・知力とMPが高め
- ・水中で1時間、自由に行動できる
- ・長寿

### 短所

- ・肉体的には貧弱。筋力、HP共に低い

### 解説

華奢で、耳が長くて、長生きして、魔法や弓の扱いがうまいという世間一般的なエルフのイメージ通りの種族。

知力と精神力(=MP)が高いので、魔法使いやセージ(知恵者)向き。さらに器用度と敏捷度も高いので、射撃武器に手を出してみたり、スカウトやレンジャー(鍵開け・探索系)をやるのも向いている。

ただし筋力が低く、生命力(=HP)の最大値も低いので、前に立つのはあまりお勧めしない。武器で殴ったところでまともにダメージが出るわけでもなく、逆に殴り返されると命に係わりかねない。

なお、SW2.0のエルフは水に近い種族。水中では1時間の間、自由に行動でき、呼吸も発声も出来る。暗視能力もあるので暗



## ドワーフ

### 長所

- ・パワフルでタフ
- ・器用度が高く、意外にもMPも多い
- ・炎が効かない

### 短所

- ・短足、鈍足、にぶちん
- ・知力も低い

### 解説

ずんぐりむっくりで髭面.....というのはイメージは、男ドワーフには適切な印象。しかしこの世界の女ドワーフは、合法ロリとも呼ばれる幼女系。リネージュⅡのドワーフに近い。

見た目幼女でもパワフルでタフなのは同じ。意外にも精神力が高いので魔法使いもイける？と思わせておいて知力は低いので、どちらかと言えばプリーストを兼業していざというときの回復役2番手くらいに収まっておくほうがいい。ないよりまし程度である。

戦士向きだが足が遅く回避力も低いので、重装戦士型。初手で敵まで移動距離が足りないということもあるので、移動力の確保はしておくべき。

もっとも特徴的なのが、炎が効かないこと。洒落や冗談抜きで



## ルーンフォーク

### 長所

- ・器用度、筋力、生命力が高い
- ・浪漫溢れるアンドロイド的種族
- ・死んでも穢れない

### 短所

- ・MPが低い
- ・妖精が見えず、神の声も聞こえない
- ・死ぬと記憶が1年分、吹っ飛ぶ

### 解説

ファンタジーの世界に堂々と登場したアンドロイド的な人造人間。某メイドロボを思わせる耳(と首)のメカパーツが特徴的。種族全体を通して、他人に仕えたがる習性を持つものも多いということもメイドロボチックである。

能力値的には、器用度、筋力、生命力に優れた戦士向け。ガンが生まれた時代に誕生した種族なので、時代背景的にガンナーを好むプレイヤーも多いが、ガンに必要なMPが低いので注意されたし。種族としての特徴で、1日に1回だけ、HPをMPに変換することが出来るので、低いMPをそれで補うことも出来る。

この世界では死ぬと魂が穢れるのだが、ルーンフォークは人造人間ゆえに魂を持たず、死んでも穢れることはない。その代わりに死の瞬間から1年前までの記憶を失うので、厄介と言えば厄介。日記をつけておくと自分の死を整理しやすい...

なお、作られた生命体であるせいか、神の声が聞こえないのでプリーストにはなれない。また、妖精を見ることも出来ないのでフェアリーテイマーにもなれない。それどころか、妖精が敵だったイベントのキーになると途端に何もできなくなってしまう。



## ナイトメア

### 長所

- ・全体的に能力値が高く、苦手分野がない
- ・無発声詠唱、鎧の制限を無視して魔法を使う
- ・不老

### 短所

- ・社会的な差別対象
- ・属性に対する弱点を持つ
- ・穢れを持っている

### 解説

人族から生まれてくる突然変異種。小さな角と痣を持ち、魂には生まれた当初から穢れを持っているため、忌子として扱われている社会的な差別対象種族。小さな村で生まれれば生後すぐに殺されてもおかしくない、大きな街でもその扱いに大差はない。そのため、普通は角を隠して生活している。

非常に高い能力値を持ち、苦手な技能がないため冒険者としては成功しやすく、受け入れられやすい。しかし神官などの中には徹底的に穢れを嫌い、ナイトメアを嫌うものもいるので、安住の地とも呼べない、とにかく悲壮な種族。

角を肥大化させる「異貌化」を使うと、無言で魔法を使ったり、重たい鎧を着いてもペナルティなく使えたりするので、魔法戦士向け。



## タビット

### 長所

- ・べらぼうに高い知力とMP
- ・エルフよりも高い生命力
- ・危険感知能力を持っている

### 短所

- ・致命的な不器用さと足の遅さ
- ・神の声が聞こえない

### 解説

人族の中でもイロモノなひとつ。外見は、直立するウサギである。こう見えて断トツの知力とMP量を持つため、魔法使いをやるならまず間違いはない。ウサギという外見に関しては、北陸卓ゲm@sでは、人間の少女(100~120cm程)にウサミミが生えているという擬人化というハウスルールを設けている。

魔法に適しているエルフと決定的な違いを上げるならば、まず利点でいうと生命力。人間の平均並なので、意外とタフである。逆に欠点は、器用度と敏捷度が壊滅的であること。不器用だし鈍足だしで、スカウトやレンジャーとしては能力を発揮できない。おとなしくセージをやっておこう。

ただし臆病な性格のためか、危険には敏感である。冒険者レベルで危険感知が出来るので、不意打ちなどには強い。



# シャドウ

## 長所

- ・器用度と敏捷度が高い
- ・精神抵抗力(魔法抵抗)が高い

## 短所

- ・知力とMPが低い
- ・MPを使うこと全般が苦手

## 解説

ルルブ I 改訂版より追加。額に第三の目を持つ、褐色肌の種族。見た目は怖いがれっきとした人族。種族としては、密偵や傭兵として雇われて戦うような、いわゆる戦闘民族に近い。種族を通して義理堅く、契約は遵守するタイプらしい。

素早さを生かした戦士や格闘士としての適性が高い反面、知力や精神力が低いためとにかく魔法には向かない。MP自体が低いので、MPを使って自己強化を行う錬技なども持て余してしまいかねない。

しかし、種族特徴として精神抵抗力を常に+4するという能力を持っているため、精神力が低い割には、魔法に耐えるという意味ではかなりのスペックを誇る。

ファイターやフェンサー、グラップラーなどをメインに、スカウト





## ファイター技能

### 役割

- ・前に出て戦う
- ・強い武器を持ってダメージ源

### タイプ

- ・脳筋ファイター
- ・タンクファイター

### 解説

武器を持って鎧を着こむ戦士。ファンタジー世界の花形。やることは前に出て敵を殴る。という非常にわかりやすい技能。魔法使いに比べて覚えることも少ないので初心者向けだが、特技の取り方、武器防具の選び方、他に習得する技能でタイプが多様に変わるため、奥が深い。

#### ・脳筋ファイター

「脳が筋肉でできている」タイプ。とにかく筋力めいっぱいの武器と防具を装備して前に出て戦うだけに特化しているため、ルールを完全に覚えきっていない初心者向け。ただし、戦闘以外だと何もできなくなるので、ある程度慣れてきたら、レンジャーなどを取って非戦闘時にも貢献できるようになるといい。(おすすめ戦闘特技: 全力攻撃 武器習熟など)

#### ・タンクファイター

武器よりも鎧と盾を優先し、前に立って壁になるタイプ。他に攻撃力はあるけど防御力がない前衛がいる場合、そのパートナーになることが多い。もしくは、後衛に火力が偏っている場合にも選択肢に上がる。とにかく、防御力 > 攻撃力を意識するといい。組み合わせるサブ技能は、ポーションの回復量が上がるレンジャーがお勧め。(おすすめ戦闘特技: かばう、防具習熟)

#### ・魔法戦士

ファイターに加えて、魔法使いを習得するタイプ。魔法戦士にも2種類あって、「魔力を攻撃力に乗せて殴る」ものと、「攻撃と魔法を一緒に使う」ものがある。前者は、戦闘特技「魔力撃」を使い、後者は戦闘特技「マルチアクション」を使う。前者の場合、ある程度、知力が高くないと魔力も高くないため、知力が低いと全力攻撃にすら劣るので注意。攻撃と魔法を一緒に使うタイプは、「マルチアクション」が5レベルにならないと習得できないので、しばらくの間は攻撃と魔法を別々に使わざるを得ない。魔力撃タイプは単純に魔力が欲しいだけなので、マジック技能がお勧め(補助動作で使用できる命中力を上げる魔法があるため)。

## グラップラー技能

### 役割

- ・前に出て戦う
- ・手数が多いが、防御力は紙

### タイプ

- ・連撃グラップラー
- ・投げっぱラー

### 解説

パンチやキック、投げで戦う格闘士。パンチやキックは常に2回攻撃が可能で手数が多いが、鎧は非金属の中で、さらに限られたもののしか装備できないため防御力はかなり低い。また、投げて転ばせることが出来れば、他の戦士や射手の攻撃を命中させやすくも出来るし、転び状態から起き上がった敵の命中力も下がっているため、続く攻撃を避けやすくなる。

#### ・連撃グラップラー

ただでさえ2回攻撃できるのを、3回攻撃まで手数を増やすタイプ。戦闘特技「両手利き」を習得することで、命中力はかなり下がるが、最大3回攻撃が可能となる。ただしこれだけでは火力不足になりがちなので、さらに「全力攻撃」や後述する「マリョップラー」と連撃ップラーを組み合わせるなどしないと、真価が出ない。5レベルになってからは、下がった命中を取り戻す「二刀流」の習得を勧める。(おすすめ戦闘特技: 両手利き(必須) 二刀流 全力攻撃など)

#### ・投げっぱラー

投げ攻撃に特化させたサポートタイプ。前衛に高火力の戦士がいたり、後衛にマジシューがいるときなどにおすすめ。投げ攻撃は1回しか攻撃できないものの、成功して転ばせた恩恵が非常に大きい。(敵の命中と回避が下がる)ダメージも低めだが、3レベルで「投げ強化」を習得すれば威力が上がり、5レベルで「踏みつけ」を習得すると投げた後にキックで追撃が出来るようになり火力が上がる。(おすすめ戦闘特技: 投げ強化、踏みつけ)

#### ・マリョップラー

魔力撃で戦うグラップラーの略称。手数は多いが全体的に低めであるパンチやキックのダメージを、魔力撃で補強するタイプ。低し

## フェンサー技能

### 役割

- ・前に出て戦う
- ・急所を狙ったクリティカル攻撃

### タイプ

- ・二刀流フェンサー
- ・回避フェンサー

### 解説

いわゆる軽戦士。ファイターとの違いは、筋力の半分までの軽い武器と鎧しか装備できない代わりに、急所についてダメージを上げるクリティカルが起り易いという点。まさに蝶のように舞い、蜂のように刺すタイプ。ただしクリティカルしなければ攻撃力は低く、前半は経験点消費量も少ないのでレベルを上げやすいが、自動で覚える特技もないため、後半はファイターにかなり劣る印象。

#### ・二刀流グラップラー

火力の低さを手数で補うタイプ。装備する武器は軽いものにならざるを得ないため、オススメとしてはクリティカルしやすい「フレイル」系か「スピアAランク:ピラー」、もしくはどんな敵にもクリティカルする「ウォーハンマー」系。命中力が下がるので、二刀流は必須。(おすすめ戦闘特技:両手利き(必須) 二刀流 必殺攻撃など)

#### ・回避フェンサー

攻撃よりも回避力に特化したフェンサー。盾や鎧の防具に頼るより戦闘特技で底上げせざるを得ない場合が多いため、囷になるとしても実はそこまでおすすめというわけではない.....浪漫溢れるタイプである。(おすすめ戦闘特技:防具習熟、回避行動、囷攻撃など)

#### ・魔法戦士型

ファイター技能の同項目のフェンサー版。ファイターと比べた利点は、やはりフェンサーの習得経験点が若干低いことによる成長速度。むしろ、魔法使いの護身用にフェンサーを習得する、という考え方も出来る。あくまでフェンサーメインにするならば、やはり魔力

## シューター技能

### 役割

- ・後ろから射撃
- ・能力に応じて、弓、クロスボウ、ガン、投擲など

### タイプ

- ・弓シューター
- ・クロスボウシューター

### 解説

弓やガンなど、遠距離攻撃専用の技能。この技能で回避は行えないので注意。なお、「投擲」に限り、ファイターとフェンサーで代用が効くので、ここでは投擲シューターの解説は除外します。なお、戦闘特技「精密射撃」がほぼ必須となっている。

#### ・弓シューター

弓はいささか人気がない。理由としては、さほど威力が高いわけでもなく、連射性でクロスボウより優れているわけでもなく、射程が長いわけでもない。あえて言うなら矢が安いことと特殊矢が多いくらいか。筋力が高ければクロスボウよりもダメージは出るものの、それくらいしか利点がなく、ビジュアル優先のイメージが強い。(おすすめ戦闘特技:精密射撃 鷹の目 武器習熟など)

#### ・クロスボウシューター

弓に比べてわかりやすい利点がある。使用者の筋力に関わらず、追加ダメージが固定値で決まっているという点で、いくら非力なものも撃つてもある程度のダメージが出るのが特徴。つまり筋力が低いものが持つほど、その恩恵が顕著に表れる。エルフなどが持つと、そこそこのダメージソースにはなりえる。(おすすめ戦闘特技:精密射撃 鷹の目 武器習熟など)

#### ・マジシュー

マジテックシューターの略で、銃を使ういわゆるガンナー。ガンはそれ単体では使用できず、マジテックの「バレット」系魔法によって初めて銃弾を撃つことが出来る、複合専用職業とでもいうべき組み合わせ。ガンはシューターで命中を行い、マジテックの魔力でダメージが決まる特殊な処理を行う。ダメージが魔法扱いなので防護点が効かず、命中力は魔力に比べて補強しやすい(=単純に当てやすくしやすい)ので、マジシューの殲滅力は非常に高い。ただし攻撃の度に弾丸だけでなくMPも消費するので、リソースの消費がえらく早いで、MP回復手段を用意しておくに越したことはない。

どちらかの技能を先行しすぎると、命中しない、ダメージが低いなどという現象が起り易いので、均等とは言わずとも考えてレベ

## ソーサラー技能

### 役割

- ・後ろから魔法攻撃
- ・攻撃系の魔法が目立つが、支援魔法がないわ

### タイプ

- ・対多数タイプ
- ・範囲攻撃タイプ

### 解説

魔法使いの中でも、攻撃に特化している技能。さまざまな攻撃魔法を習得可能だが、それだけではなくある程度の支援魔法や、冒険を効率的に進めることができる魔法も存在する。

#### ・対多数タイプ

魔法の対象数を増やし、低レベルのうちから多数の敵を攻撃できるように育てていくタイプ。序盤に習得する魔法は1体にしか使えないものが多いので、戦闘特技「魔法拡大/数」を優先的に覚えることで、多数の敵を相手に出来るようにする。ただしMP消費量が重くなるため、雑魚戦では魔法の使用を控えなければならないという場面も見られる。また、「魔法誘導」を真っ先に習得しなければ、一番最初に覚える攻撃魔法を味方に誤射しかねないので注意。(おすすめ戦闘特技:魔法誘導(必須) 魔法拡大/数 MP軽減/ソーサラー など)

#### ・範囲攻撃タイプ

6レベルで覚えるソーサラーの代表的な範囲攻撃魔法、ファイアボールを見越した育成タイプ。範囲魔法は強力だが、味方を巻き込む可能性が非常に高い。それを避けるために、味方を範囲から除外する戦闘特技「魔法制御」を真っ先に習得してしまおうという例。ただし、序盤は魔法を拡大できないために1体ずつ対処しなければならないため、不便が目立つ。戦闘特技の習得順番をズラし、7レベルになった時点で「魔法制御」を覚えるほうが、序盤の貢献度は大きく改善されるだろう。

(おすすめ戦闘特技:魔法誘導→魔法収束→魔法制御 例2:魔法誘導→魔法拡大/数→魔法収束→魔法制御)

#### ・杖魔法使い

ソーサラーに限らず、魔法使い全般に通じる育成例。ランクの高い杖は強力な効果を持っており、それを生かして戦うタイプ。成長の段階、現在習得している戦闘特技、所持金に応じて適切なタイミングで「武器習熟/スタッフ」を習得する。Aランクなら魔力を+1するマナスタッフ、Sランクならば魔法の達成値を+2するソーサラースタッフなど、強力な杖で魔法を効率よく使用できるが、魔法使いなの

## コンジャラー技能

### 役割

- ・後ろから魔法
- ・支援や変わった魔法が多く、ソーサラーにない

### タイプ

- ・支援タイプ
- ・ゴーレムタイプ

### 解説

魔法使いの中でも、サポート魔法に優れた技能。味方を強化したり、ゴーレムやゾンビを作る魔法を習得できる。また、ソーサラーが苦手とする毒属性の攻撃魔法を覚えたり、死者を蘇生させる魔法は、神官ではなくコンジャラーが覚えるという点も大きい。自身にも効果が大きい支援魔法は自身にも効果が大きいため、魔法戦士との親和性も高い。

#### ・支援タイプ

純コンジャラーは珍しいが、いっそのこと支援特化と割り切ったタイプ。味方を強化するなら達成値の高さも必要ないし、誘導が必要な魔法もなく、遮蔽に困らないよう「鷹の目」を習得したり、杖を装備するために武器習熟を取ったりと、戦闘特技の枠を割と自由に割けるのが利点か。(おすすめ戦闘特技:魔法拡大/数 鷹の目 MP軽減/コンジャラー など)

#### ・ゴーレムタイプ

3レベルから作れるようになるゴーレムに戦わせていくパターン。ルルプ I の状態ではいさか使いづらいが、遊び慣れてきたら北陸卓ゲム@sでも導入している追加ルールを使用することで、ゴーレムは劇的にパワーアップされる。自分は支援に特化しながら、攻撃面をゴーレムに一任することも可能なので、慣れてきたあとに考えればよいタイプではある。(おすすめ戦闘特技:魔法拡大/数 魔法拡大/時間 マリオネット など)

#### ・攻撃型

あえて魔法制御を習得し、攻撃面に傾倒してみるタイプ。毒属性の魔法は軽減することが困難なため、アシッドクラウドなどの攻撃

## フェアリーティマー技能

### 役割

- ・後ろから魔法
- ・攻撃・回復・支援と多岐に渡る魔法の種類

### タイプ

- ・基本タイプ
- ・拡張タイプ

### 解説

妖精と契約を結び、それらの力を借りて多種多様の魔法を使う技能。攻撃・支援・回復とバランスよく揃っている反面、器用貧乏という見もちらほら。追加ルールブックを使用することで、その性能は大きく変わる。

#### ・基本タイプ

基本ルールブックに掲載されている魔法を使用するタイプ。前述したとおり、攻守のバランスに優れた魔法を使うことが出来る。また後述する拡張タイプよりも仕組みが簡単なので、初心者の方はこちらをおすすめする。(おすすめ戦闘特技:魔法拡大/数 魔法誘導 MP軽減/フェアリーティマー など)

#### ・拡張タイプ

追加ルールブック「ウィザーズトゥーム」で大きく改変されたフェアリーティマー技能ルールを使用するタイプ。こちらは6つの妖精の中から、自分の好きな組み合わせで選んで契約し、魔法を覚えていく。特定の属性に特化することで、本来のレベルよりも高い魔法を使うことも出来るため、状況に合致すれば非常に強力である。もちろん万能に契約することも出来るため、戦略は無量大.....だが、

## プリースト技能

### 役割

- ・後ろから魔法
- ・回復魔法のスペシャリスト

### タイプ

- ・定番タイプ
- ・宗派活用タイプ

### 解説

神の声を聴き、回復魔法とサポート魔法を使いこなすパーティ必須の技能。他の魔法使いでも回復魔法は使えるが、プリーストがいるのといないのでは安心感がかなり違う重要な役割。

#### ・定番タイプ

普段は防御魔法、回復魔法を使用し、手が空いていれば3レベルで覚える攻撃魔法もたまに使っていく定番スタイル。敵に合わせて支援魔法を的確に使い、回復のタイミングを見誤らなければ運用はさほど難しくない。最悪、回復だけしていれば仕事は果たしている。(おすすめ戦闘特技:魔法拡大/数 魔法誘導 MP軽減/プリースト など)

#### ・宗派活用タイプ

いろいろな神が存在し、選んだ神によって覚えられる特殊神聖魔法を活用するタイプ。中にはどうしても使い勝手の悪い魔法しかない神もあるので、キャラクター設定として神を選ぶか、魔法で神を選ぶか、個人によりそこは重大なポイントである。使い勝手のいい魔法の神といえば、キルヒア、ル=ロウド、サカロスなど。使い勝手が悪いといえば、ライフオス、リルズなどが挙げられるが、結局は個人の自由である。(おすすめ戦闘特技:魔法拡大/数 など)

#### ・神官戦士

やることは前述している魔法戦士型と同じだが、プリーストを兼任する場合、魔法戦士ではなく「神官戦士」と呼ぶのが通例。いわゆる、世界感のお話である。信仰する神によっては、「聖戦士(ライフオス)」と呼んだり、「不死殺し(エクソシスト)」などと呼んだり、バリエーションもある。

# マジック技能

## 役割

- ・ガンを使うためには必須
- ・単独で使うのは稀

## タイプ

- ・マジシュー
- ・グレネードタイプ

## 解説

魔動機文明という、今の時代より300年前に滅んだ文明の遺産である魔法の機械を扱う技能。そもそもガンを撃つためには必須な技能なので、マジシューならば取らざるを得ない。そうでない場合は、爆弾で攻撃したり、さまざまな便利メカで冒険や戦闘をサポートできるものの、これに特化して習得するパターンは珍しい。

### ・マジシュー

シューターの項目と同じなので割愛。

### ・グレネードタイプ

魔動機術の中でも、グレネード、いわゆる爆弾に特化させたタイプ。いわゆるファイアボールの魔動機術版で、それよりも1レベル早い5レベルで習得することができるため、高威力の範囲攻撃ではもっともはやく使用できるひとつである。ただしガンを使わないとなると、グレネードを覚えるまではまったくの役立たずであるので、高レベルスタートでもなければ運用は非現実的。(おすすめ戦闘特技: 魔法誘導→魔法収束→魔法制御など)

### ・魔法戦士

やることは前述している魔法戦士型と同じだが、マジック技能は魔法戦士に向いたいくつかの魔法があるので、親和性は非常に高い。まず、補助動作で使用できる「ターゲットサイト」は、MP消費量は多少重いですが、命中力を上げることが出来る。さらに6レベルで覚える「クリエイトウェポン」は、魔法の武器を作り、命中すれば物理ではなく魔法ダメージを与えられるようになるという強力なもので

# その他サブ技能の簡易解説

技能名	高めればいい能力値	出来ること
スカウト技能	器用度、敏捷度、知力	鍵を開ける、罠の解除、隠されているものを探す、戦闘で先手を取るなど
レンジャー技能	器用度、敏捷度、知力	スカウトの野外特化バージョン、ポーションや薬草の回復慮増加
セージ技能	知力	アイテムの鑑定、敵のデータを見抜く、多言語の会話や読解など
バード技能	知力、精神力	多言語の会話、伝承知識、「呪歌」を歌い、戦闘支援
エンハンサー技能	精神力(MP)	自己強化の技法「錬技」を使用し、戦闘能力アップ
ライダー技能	特になし	馬やバイクによって、戦闘能力の強化・戦術の拡張
アルケミスト技能	お金	敵を弱体化、味方を強化する「賦術」の使用