

人間



人間はラクシアで一番多く存在している人族です。見た目は現実世界の人間と変わりません。どの技能にも適正があり、冒険者の中でも最も多い種族です。15歳で成人と扱われ、寿命は約100年です。

《種族特徴》

●[剣の加護／運命変転]:ゲーム内の時間で1日に1回だけ、行為判定・ダメージ算出・戦利品の決定で振った2dの出目を両方裏返せます。

サイコロの出目が「1」だったときは「6」に、

「2」だったときは「5」に、

「3」だったときは「4」に変更されます。

逆に低い目のほうに変更することもできますが、

2dの片方だけ を変えることはできません。



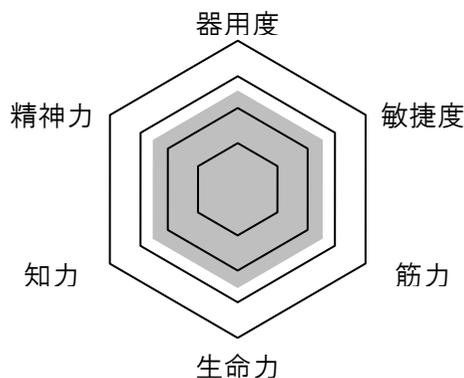
《初期習得言語》

●交易共通語

●地方語

出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2~3	魔動機師	マギテック	8	4	9	2000
4~5	魔法使い	ソーサラーor コンジャラー	7	4	10	2000
6	軽戦士	スカウト&フェンサー	10	7	4	2000
7	一般人	なし	7	7	7	3000
8	傭兵	ファイターor グラップラー	7	10	4	2000
9~10	神官	プリースト	4	8	9	2000
11~12	妖精使い	フェアリーテイマー	6	6	9	2000

出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2	斥候	スカウト	10	6	6	2500
3	狩人	シューター	9	7	6	2500
4	練体士	エンハンサー	8	8	6	2500
5	魔術師	ソーサラー	6	5	10	2000
6	拳闘士	グラップラー	8	9	4	2000
7	傭兵	ファイター	7	10	4	2000
8	剣士	フェンサー	9	8	4	2500
9	神官	プリースト	5	6	10	2000
10	学者	セージ	5	7	9	2500
11~12	薬師	レンジャー	9	4	8	2500

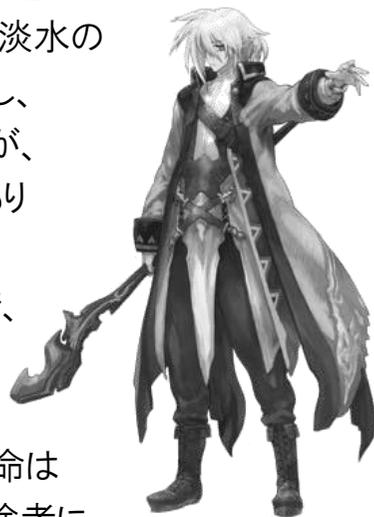


能力値		
A	器用度	2d
B	敏捷度	2d
C	筋力	2d
D	生命力	2d
E	知力	2d
F	精神力	2d

エルフ

エルフは人間より背が高く、美しく優雅な姿をした種族で、魔法を得意とします。湖や川など、淡水の水辺や湖畔に好んで暮らします。自然を愛し、ゆったりと長い人生を楽しむことを好みますが、好奇心が強いため旅に出るエルフも珍しくありません。

人間よりもやや華奢ですが、頭がよいので、魔法を使うのに適しています。すばやくて器用なので、レンジャーやフェンサーにも向いています。15歳で成人と扱われ、寿命は約500年です。たいていは成人してから冒険者になり、外見はゆっくりと老いていきます。



《種族特徴》

- [暗視]: 暗闇でも昼間と同じように物が見えます。
- [剣の加護/優しき水]: 水中でも地上と同じように、一切の制限なく活動できます。水中にいるときでも、1時間は息継ぎなしでいられます(水以外では他の種族と同じです)。1時間水中にいたあとは、1分間の息継ぎが必要です。エルフは水中でも普通に発音できます。

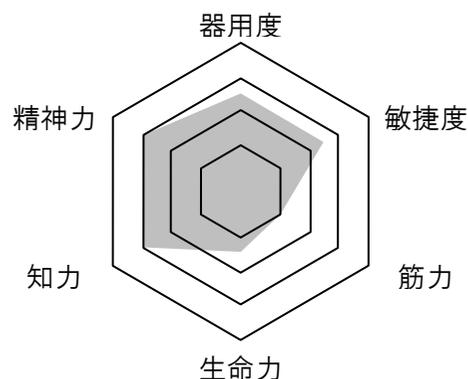
《初期習得言語》

- 交易共通語
- エルフ語



出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2~3	剣士	フェンサー	12	5	9	2500
4~5	射手	シューター	13	5	8	2500
6	妖精使い	フェアリーテイマー	10	4	12	2000
7	魔術師	ソーサラー	10	3	13	2000
8	操霊術師	コンジャラー	9	4	13	2000
9~10	神官	プリースト	9	5	12	2000
11~12	薬師	セージ&レンジャー	10	5	11	2000

出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2~4	練体士	エンハンサー	11	5	10	2500
5~6	野伏	シューター&レンジャー	12	3	11	2000
7	魔術師	ソーサラー	10	2	14	2000
8~9	戦士	ファイター or グラップラー	12	6	8	2000
10~12	薬師	レンジャー	11	4	11	2500



能力値		
A	器用度	2d
B	敏捷度	2d
C	筋力	1d
D	生命力	2d
E	知力	2d
F	精神力	2d

ドワーフ

ドワーフは人間より背が低く、頑丈な体と強靱な筋肉を持つ種族です。多くの男性は濃いひげを生やします。女性にひげはなく、成人しても人間の少女に似た姿のままです。男女とも、頭髪を含む体毛は銀や赤、中には緑やピンクなど奇抜な色になるものが見られます。頑固で一本気な性格の者が多く、仲間をととても大切にすることも知られています。己を鍛え、より強くなろうとする種族性があり、優秀な戦士となります。また優れた武具や細工物を作ることでも有名です。

多くの場合、山間部に鉱山町を作って暮らしていますが、蛮族との戦いの場を求めて人間とも積極的に交流し、傭兵や冒険者となるものも多数います。

15歳で成人として扱われ、寿命は200年ほどです。たいていは成人してから冒険者になり、死ぬまで己を鍛え続けます。

《種族特徴》

- [暗視]: 暗闇でも昼間と同じように物が見えます。
- [剣の加護/炎身]: 炎による攻撃や魔法では、一切傷つかず、炎属性の物理・魔法ダメージを全く受けません。身につけているものも焼けたり、傷ついたりしません。

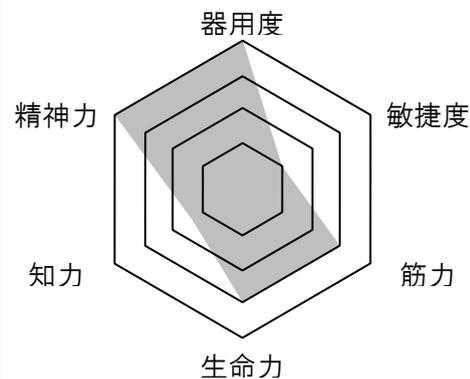
《初期習得言語》

- 交易共通語
- ドワーフ語



出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2~4	射手	シューター	6	8	6	2500
5~6	戦士	ファイター	4	11	5	2000
7	拳闘士	グラップラー	5	10	5	2000
8~9	神官	プリースト	4	7	9	2000
10~12	魔動技師	マジテック	6	7	7	2000

出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2~4	練技士	エンハンサー	5	9	6	2500
5~7	戦士	ファイター	3	12	5	2000
8~9	神官	プリースト	5	6	9	2000
10~12	軽戦士	フェンサー&スカウト	7	8	5	2000



能力値		
A	器用度	2d+6
B	敏捷度	1d
C	筋力	2d
D	生命力	2d
E	知力	1d
F	精神力	2d+6



タビット



タビットは身長1mほどの、直立したウサギのような姿をした種族です。体毛の色はさまざまで、手足には肉球がありますが、道具を使ったり、靴を履いたりするのは人間と同じです。知識の収集を好み、真実の探求に打ち込むことを生きがいとしています。

魔法に卓越した才能を発揮し、難しい魔法でも使いこなせる素養を持ちます。しかし、神聖魔法だけはどうしても習得できず、多くのタビットは「自分たちが太古の神々の戦で敗れ、呪いをかけられた神の末裔だから」と考えているようです(真実は不明です)。

魔法優れた才能を発揮する反面、短い足と腕のために、動きは鈍く不器用です。10歳で成人として扱われ、寿命は50年ほどです。たいていは成人前の6歳くらいから冒険者になり、死ぬまで冒険

《種族特徴》

●[第六感]: 危険を察知する能力に長けています。危険感知判定(⇒109頁)を行う場合、「冒険者レベル+知力ボーナス」で判定できます。

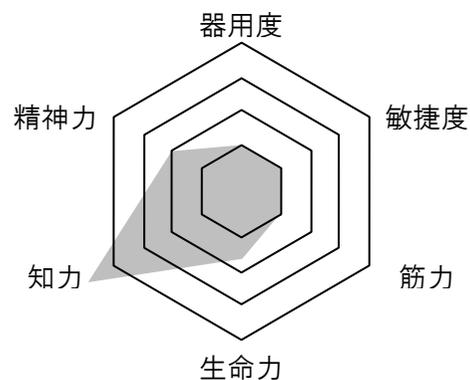
《初期習得言語》

- 交易共通語
- 神紀文明語(読文のみ)

出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2~4	妖精使い	フェアリーテイマー	7	5	10	2000
5~6	操霊術師	コンジャラー	6	5	10	2000
7	魔術師	ソーサラー	5	7	10	2000
8~9	学者	セージ	5	8	9	2500
10~12	魔動技師	マギテック	8	5	9	2000

出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2~5	薬師	レンジャー	8	6	8	2500
6~7	魔術師	ソーサラー	6	5	11	2000
8~9	妖精使い	フェアリーテイマー	4	7	11	2000
10~12	射手	シューター	8	5	9	2500

※プリースト技能は習得できません



能力値		
A	器用度	1d
B	敏捷度	1d
C	筋力	1d
D	生命力	2d
E	知力	2d+6
F	精神力	2d



ルーンフォーク

ルーンフォークは自然に生まれた種族ではなく、2000年前ほど前に興った、魔動機文明で作られた人造人間です。

基本的に人間と同じような姿をし、食事や睡眠も人間と同じようにとります。男性型の多くは大柄、女性型の多くは小柄に作られています。また人間と見分けるためか、必ず首が硬質素材に覆われており、それ以外にも耳や顔の一部、腕や足などが硬質素材となっています(プレイヤーが任意に決定してください)。



ルーンフォークは筋力と器用さに優れ、優秀な戦士や射手となります。神の声は聞こえず、妖精を見ることができないため、魔法は苦手ですが、その出自ゆえマジテックとなるものもよく見られます。

寿命は、動作できる期間となります。約50年は安定して動作しますが、それ以降は突然機能停止(死去)することがあります。生まれてから死ぬまで姿は変わらず、生後即冒険者となる者もいます。

《種族特徴》

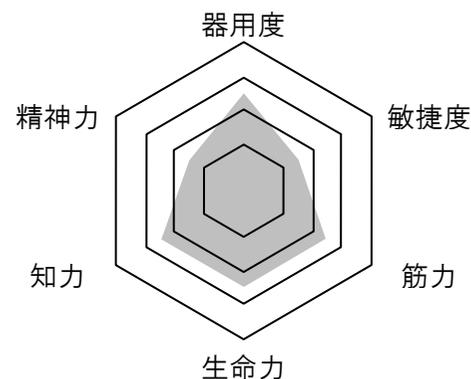
- [暗視]:暗闇でも昼間と同じように物が見えます。
- [HP変換]:HPを好きな値だけ消費し、その値と同じだけ自分のMPを回復させます。変換には10秒(1ラウンド)が必要で、ゲーム内の時間で1日に1度しか行えません。

出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2~4	学者	セージ	8	10	8	2500
5~6	射手	シューター	12	8	6	2500
7	戦士	ファイターor グラップラー	9	12	5	2000
8~9	魔動技師	マジテック	12	8	6	2000
10~12	魔術師	ソーサラー	9	8	9	2000

出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2~4	趣味人	セージ	8	8	10	2500
5~6	練体士	エンハンサー	10	10	6	2500
7	戦士	ファイターor グラップラー	7	11	8	2000
8~9	軽戦士	フェンサー&スカウト	11	9	6	2000
10~12	魔法使い	コンジャラー	7	9	10	2000

※フェアリーテイマー・プリースト技能は習得できません

《初期習得言語》●交易共通語 ●魔動機文明語



能力値		
A	器用度	2d
B	敏捷度	1d
C	筋力	2d
D	生命力	2d
E	知力	2d
F	精神力	1d

ナイトメア

ナイトメアは人間やエルフ、ドワーフの親から生まれてくる、突然変異の種族です。ほとんどの場合は人間から生まれてきます。頭部に1～2本の小さな角があり、体に痣があります。肌は極端に色白ですが、そのほかの見た目は人間とあまり変わりません。

冒険者としての適性は他の種族よりも高く、多くは優秀な魔法戦士になります。そのため、冒険者としては歓迎されます。

ナイトメアは15歳から成人として扱われ、老化しません。寿命は定かではなく、老衰で死んだ記録はありません。成人前に冒険者となるケースも多く、ほとんどは死ぬまで冒険者であり続けます。

《種族特徴》

●[異貌]: 1日に何回でも、「補助動作(⇒142頁)」で、瞬時にナイトメア独特の姿に変われます。角が肥大化して肌が青白く変わり、魔法を使うときに鎧によるペナルティ修正(⇒126頁)を受けなくなり、必要な発生や動作を行わなくても魔法が使えます(発動体などは必要です)。姿を戻すときは、10秒(1ラウンド)かかります。

●[弱点]: 銀の武器や、生まれた種族によって決定される属性から受けるダメージが、+2点されます。(生まれによる弱点属性)
 人間: 土属性 エルフ: 水・氷属性
 ドワーフ: 炎属性 リルドラケン: 風属性

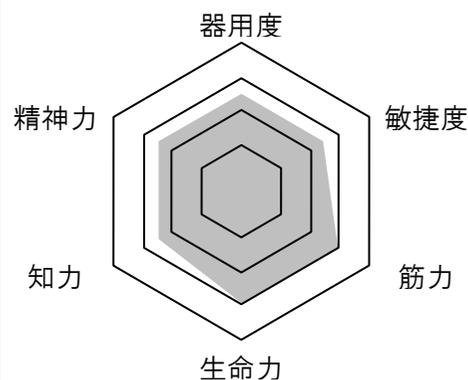


出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2～4	魔術師	ソーサラー	5	13	12	2000
5～6	戦士	ファイターor グラップラー	7	15	8	2000
7	軽戦士	フェンサー&スカウト	11	13	6	2000
8～9	神官	プリースト	6	14	10	2000
10～12	魔動技師	マジテック	9	9	12	2000

出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2～4	操霊術師	コンジャラー	5	12	13	2000
5～6	趣味人	セージ	10	10	10	2500
7	戦士	ファイターor グラップラー	8	13	9	2000
8～9	魔術師	ソーサラー	7	10	13	2000
10～12	軽戦士	フェンサー&エンハンサー	12	12	6	2000

《初期習得言語》

ナイトメアのPCは、生まれの種族と同じ言語を習得します。



能力値		
A	器用度	2d
B	敏捷度	2d
C	筋力	1d
D	生命力	1d
E	知力	2d
F	精神力	2d

リルドラケン



直立した小型のドラゴンです。見た目は蛮族のようですが、第一の剣ルミエルを起源とすることから人族として数えられており、人間とも友好的に暮らしています。見た目に反して交流を好み、交易商人となる者も多数存在します。独自の国家も形成していますが、ほとんどの場合人間などと共存しています。

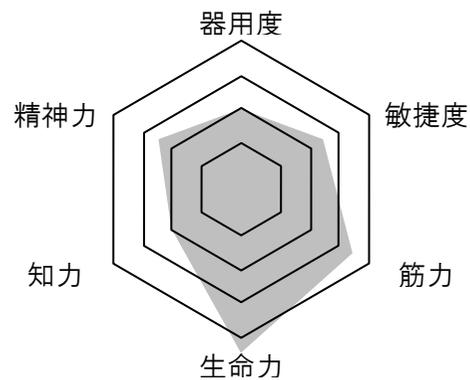
卵から生まれて、3回の脱皮(約30歳)で成人として扱われ、寿命は約300年です。

《種族特徴》

- [鱗の皮膚]: 防護点が+1点されます。
- [尻尾が武器]: <尻尾(⇒131頁)>を武器として扱えます。
- [剣の加護/風の加護]: 背中の翼を使って、1日に合計1分(6ラウンド)の飛行が可能です(10秒(1ラウンド)ごとに6回飛んでも、1分(6ラウンド)間連続で飛んでも構いません)。飛行の宣言は補助動作です。飛行速度は最大で通常移動と同じです。飛んでいる間、近接攻撃の命中力と回避力に+1のボーナス修正を得ます。また、他のキャラクターや荷物を抱えて運ぶこともできます。運べるものはおよそ重さ200kg程度です。

出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2~4	野伏	レンジャー	6	11	8	2000
5~6	拳闘士	グラップラー	6	13	6	2000
7	戦士	ファイター	5	14	6	2000
8~9	商人	セージ	5	11	9	2000
10~12	射手	シューター	7	11	7	2000

《初期習得言語》 ● 交易共通語 ● ドラゴン語



能力値		
A	器用度	1d
B	敏捷度	2d
C	筋力	2d
D	生命力	2d+6
E	知力	1d
F	精神力	2d



グラスランナー



草原を旅する小さな人族で、陽気で能天気な放浪を好む種族です。なぜかマナ(魔法の源)に反応しにくい体質を持ち、そのせいで魔法にはあまり興味がありません。

どこから来たのか、どこで生まれたのかは謎の種族です。彼らは記録も残さないの
で、真相は闇の中です。異世界から来た
という説すらあります。

15歳で肉体的な成熟を迎え、寿命
は約200年といわれていますが、多く
の場合好奇心がグラスランナーを殺します。

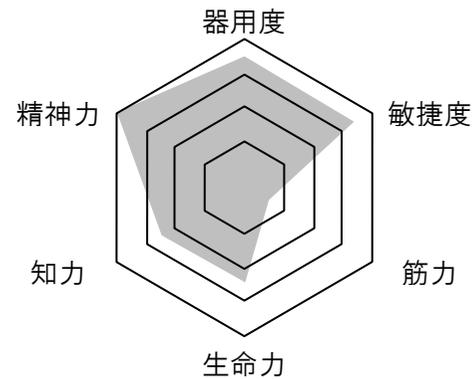
《種族特徴》

- [マナ不干涉]:MP を持ちません(「なし」と表されます)。技能を習得しても、得られません(魔晶石は使えます)。一方で、精神抵抗力判定に成功すると、どのような魔法や効果でも完全に影響を受けず、効果が消滅します。
- [虫や植物との意思疎通]:会話ができるわけではなく、危険を知らせてくれたり、ざわめきを感じ取れる程度のものです。

《初期習得言語》

- 交易共通語
- グラスランナー語

出目	生まれ	初期所有技能	技	体	心	初期経験点
2~4	盗っ人	スカウト	13	0	12	2500
5~6	軽戦士	フェンサー	13	1	11	2500
7	放浪者	スカウト&レンジャー	14	1	10	2000
8~9	薬師	レンジャー	12	1	12	2500
10~12	趣味人	セージ	12	0	13	2500



能力値		
A	器用度	2d
B	敏捷度	2d
C	筋力	1d
D	生命力	2d+6
E	知力	1d
F	精神力	2d+6

