

フェアリーティマー

●概要●

妖精魔法を扱うための技能が、フェアリーティマー技能です。そして、この技能の持ち主は妖精使いと呼ばれます。

妖精魔法は、妖精を召喚してその力を借りる魔法であり、フェアリーティマー技能は妖精と心を通わせることもできる技能なのです。

妖精魔法は、使役する妖精の種類によって大きく特性が表れます。炎属性は攻撃が主体であり、風属性はさまざまな能力を与えます。水・氷属性や土属性は防御に優れ、光が生命、闇が精神に影響を与えるという傾向にあります。

こうした妖精たちの力が結集した結果、妖精魔法は非常に多彩な種類となり、あらゆる局面で活躍することができます。

なお、妖精が金属をあまり好まないことから、妖精使いは、金属鎧を身につけていると魔法の行使にペナルティ修正を受けてしまいます。

●フェアリーティマー技能を習得した場合●

魔法の行使には適した数の〈宝石〉が必要です。

鎧によっては行使判定にペナルティ修正を受けます。



必須装備：〈妖精使いの宝石〉（装備部位：任意， p249, 50G）

※ 1 レベル＝ 2 個必要 2 レベル＝ 4 個必要

推奨装備：〈宝石ケース〉（宝石が 4 つ入る， 装備部位：任意， p253, 100G）

タイプ A. 「攻撃魔法を確実に使いたい」（筋力 8～）

戦闘特技：《魔法拡大／数》（p218）

必須技能：◆フェアリーティマー レベル 2

推奨技能：◆セージ[B]（p175） ◆レンジャー[B]（p174）

推奨装備：（必要筋力 8／850G）

- ・ ラウンドシールド[8]（p244, 100G）
- ・ ソフトレザー[7]（p242, 150G）
- ・ 〈妖精使いの宝石〉× 4（装備部位：任意， p249, 50G× 4）
- ・ 〈宝石ケース〉（宝石が 4 つ入る， 装備部位：任意， p253, 100G）
- ・ 〈魔香草〉× 3（p248, 100G× 3）

タイプ B. 「魔法でも武器でも攻撃したい」（筋力 9～）

戦闘特技：《魔法誘導》（p218）

必須技能：◆フェアリーティマー レベル 2

◆フェンサー[B]（p170）

推奨装備：（必要筋力 9／955G）

- ・ ショートソード[5]（p232, 80G）
- ・ バックラー[1]（p244, 60G）
- ・ クロースアーマー[1]（p242, 15G）
- ・ 〈妖精使いの宝石〉× 4（装備部位：任意， p249, 50G× 4）
- ・ 〈宝石ケース〉（宝石が 4 つ入る， 装備部位：任意， p253, 100G）
- ・ 〈魔晶石： 3 点〉（p249, 300G）
- ・ 〈魔香草〉× 2（p248, 100G× 2）

タイプ C. 「魔法戦士として活躍したい」（筋力 13～）

⇒ファイター（タイプ C）を参照

必須装備：（+100G）

- ・ 〈妖精使いの宝石〉× 2（装備部位：任意， p249, 50G× 2）

マギテック

●概要●

マギテック技能は、魔動機術を扱うための技能であり、この技能を持つ者は、魔動機師と呼ばれます。

魔動機術はマギスフィアと呼ばれる魔法の品を扱い、そこから様々な効果を生み出します。攻撃から便利魔法まで、それなりの汎用性を持っています。

魔動機文明時代に発明された銃ですが、これに弾を込められるのは、魔動機術のバレット系魔法だけです。ラクシア世界では火薬技術がまったく発展しておらず、魔動機術によって銃に魔力を込めることで弾丸を発射します。

弾丸を命中させるには、シューター技能が必須となります。魔動機術を修め、射撃に熟達した銃使いたちは、立ちはだかる敵を排除するにおいて極めて頼りになる存在です。



●マギテック技能を習得した場合●

魔法の行使には<マギフィア>が必要です。

必須装備：<マギスフィア（小）>（装備部位：任意， p249, 200G）

タイプA.「銃を確実に使いたい」（筋力 1～）

戦闘特技：《精密射撃》（p218）

必須技能：◆シューター

推奨技能：◆セージ[B]（p175） ◆スカウト[B]（p173）

推奨装備①：必殺の一撃を狙いたい（必要筋力 5／1135G）

- ・ トラドール[5]（p240, 800G）
- ・ クロースアーマー[1]（p242, 15G）
- ・ <マギスフィア（小）>（装備部位：任意， p249, 200G）
- ・ ガンベルト×2（装備部位：背中・腰， p241, 20G×2）
- ・ 弾丸（24発， p241, 100G）