

ホープタワー RPG

目次

第1章:キャラクター作成

第2章:基本ルール

第3章:特殊ルール

第4章:世界設定

第5章:マスターセクション

データは別ファイル掲載

第1章 キャラクター作成

○キャラクターのステータス

- ・筋力:キャラクターの力の強さを表す。
- ・器用:器用さを表す
- ・敏捷:速さを表す
- ・知力:頭の良さを表す
- ・体力:耐久力を表す
- ・精神:精神の強さを表す
- ・神格:神石の覚醒段階を表す
- ・キャラクターレベル:キャラクターの総合的な強さを表す。
- ・クラス:キャラクターのクラス(職業、適正)を表す。

副能力値

- ・HP:キャラクターの耐久度を表す。HPには最大HPと現在HPが存在する。
- ・MP:キャラクターの魔法力、気力を表す。MPには最大MPと現在MPが存在する。
- ・移動力:1ターンの間に移動できる距離を表す。
- ・耐性:各属性の攻撃に対する耐性。数値%分だけその属性でうける実ダメージを軽減する。
- ・能力値ボーナス:能力値を6割にしたもの。
- ・能力判定値:その能力値で行う判定の元となる数値。
- ・魔力:キャラクターの持つ魔法への適性を表す。
- ・クリティカル値、ファンブル値

○PC 作成手順

1. 種族の決定

種族をひとつ選択し、種族値を決定する。

2. 初期クラスの決定

クラスを2つ選んでクラス値を決定する。

3. 能力値の算出

クラス値と種族値を合計して能力値と副能力値を算出する。

4. スキルの習得

初期クラスのスキル取得表で自動取得と指定されているスキルを習得する。

異なるクラスを指定していた場合は両方の自動習得を習得し、両方の1レベルで習得できるスキルを習得する。

同じクラスを指定していた場合はそのクラスの自動習得を2レベル分習得し、1レベルと2レベルで習得できるスキルを習得する。

5. 種族スキルの習得

選んだ種族のスキルと汎用スキルを合計3つ習得する。

6. 潜在能力の決定

潜在能力表をd100で決定し、能力値等に修正を与える。

7. パーソナルの決定

名前、性別等の設定を決定。

8. 装備の購入

初期所持金である 10000BR を使って買い物を行う。

～種族の決定～

PCを作成する時はまず種族を決める。種族はそれぞれ見た目が違い、能力値や種族特有のスキルに差がある。

このホープタワー RPG では人間、エルフ、ドワーフ、マーマン(マーメイド)、ウォービースト、フェアリの 6 種族が選択できる。

種族を選択したら種族値を決定し、キャラクターシートに書き込む。

～初期クラスの決定～

種族を選んだら次は初期クラスを2つ選択する。クラスは PC の役割や職業などを表す。

選択する2つのクラスは「異なるクラス2種選択」でも「同じクラスを 2 回選択」でもかまわない。「異なるクラス2種選択」の場合はそれぞれクラスレベルは1となり、「同じクラスを 2 回選択」の場合はクラスレベルは2となる。

このホープタワー RPG では以下の 15 クラスを選択できる。

戦士系

- ファイター: 重戦士を表すクラス。高い火力と命中力を持つ。
- フェンサー: 軽戦士を表すクラス。高い回避力と命中力を持つ。
- アーチャー: 射手を表すクラス。弓等の射撃武器を扱える。
- グラップラー: 拳で戦うクラス。
- ナイト: 騎士を表すクラス。高い防御能力を持つ。

魔法系

- ソーサラー: 精霊魔法の使い手を表すクラス
- サモナー: 召喚術士を表すクラス
- プリースト: 神聖魔法の使い手を表すクラス
- バード: 呪歌の使い手を表すクラス
- アルケミスト: 錬金術を扱えることを表す

専門系

- トレジャーハンター: 探索やアイテムの扱いに長けているクラス
- シーフ: 罠の解除や隠密、毒物の扱いに長けているクラス
- セージ: あらゆる知識を持っていることを表すクラス。
- ツールユーザー: アーティファクトと呼ばれる古代兵器の所有者を表すクラス
- エンchanター: 紋章術の心得があることを表すクラス

初期クラスを選択したらクラス値をキャラクターシートに書き込む。「異なるクラス2種選択」の場合はそれぞれのクラス値を記入し、「同じクラスを 2 回選択」の場合はそのクラスのクラス値を2つ書く。

～ステータスの算出～

種族値とクラス値が決定したら能力値、副能力値の算出を行う。

能力値は両方の値を合計することでそれぞれ算出される。

能力値が算出されたらそれを6で割り(端数切捨て)、能力値ボーナスとしてキャラクターシートに記入する。

・HPの算出:HPは[体力能力値]+[戦士系クラスレベル]×2+[キャラクターレベル]となる。

・MPの算出:MPは[精神能力値]+[魔法系クラスレベル]×2+[キャラクターレベル]となる。

それぞれのクラスレベルは一番高い物を使用すること。

・移動力:[敏捷能力値]mとなる。

・追加ダメージ:[筋力B]となる。

・追加防護点:[体力B]となる。

・魔力:[知力B]となる。

・耐性:初期は0%となる。

・能力判定値:各能力値ボーナス×5%が各能力判定値となる。

・クリティカル値とファンブル値:基本的にクリティカル値は01、ファンブル値は99

～スキルの習得～

まず、選んだ種族の専用スキルを習得する。次に選んだクラスのスキルを習得する。

「異なるクラス2種選択」の場合は両方の自動習得スキルを獲得してそれぞれの1レベルで獲得できるスキルを習得する。「同じクラスを2回選択」の場合は自動習得スキルのレベルを二倍し、1レベルと2レベルで獲得できるスキルを習得する。

スキルを習得したら能力値と副能力値の再計算を行う。

～潜在能力の決定～

次に潜在能力を決める。キャラクターにはそれぞれ潜在能力という物がある。潜在能力表をd100して決定し、表の通り能力値などに修正を加えること。

～パーソナルの決定～

次にパーソナルの決定をする。ここで性別、性格、年齢等のキャラクターの設定を決定する。

～装備の購入～

最後にアイテムの購入を行う。初期所持金の1000BRに収まる範囲で購入をする。

金の単位はBR、SR、GRの三種類あり、100BRで1SR。100SRで1GRとなる。

第2章 基本ルール

～行為判定～

行動の可否をダイスを使って決定するためのルールが「行為判定」である。

行為判定はルールやシナリオで規定されている場面やGMが必要だと判断した時に行う。

行為判定は10面体ダイス2つ使用して行う。ダイスの片方を10の位、片方を1の位としてダイスを振る。この時、[判定値－出目の値]の数値を成功値と呼び、その成功がどれくらい良い物かを判断するのに使用する。判定値は[指定された能力判定値+ボーナス修正+ペナルティ修正]となる。判定値の最大値は99%、最低値は1%である。

成功値が0以上であれば成功。0未満であった場合、失敗となる。

～クリティカルとファンブル～

クリティカルは出目がクリティカル値以下の時に発生する。クリティカルが発生した場合、絶対成功となり、成功値は[判定値]として扱う。

ファンブルは出目がファンブル値以上のときに発生する。ファンブルが発生した場合は絶対失敗となり、成功値は-100として扱う。

～成功値の比べあい～

成功値の比べあいとは複数のキャラクターが同時に行為判定を行って、その優劣を決定することである。

成功値の比べあいを行う場合、すべてのキャラクターが同時に行為判定を行い、すべての判定値を比較して、最も高い成功値のキャラクターが有利な結果となる。

～受動側優先の法則～

成功値の比べあいを行う場合、積極的に行為を行おうとしている者とそれを受けてたつ者が存在する場合がある。この場合、積極的に行動する者を「能動側」、受けて経つ側を「受動側」と呼ぶ。

もし、両者の成功値が同じだった場合、「受動側」が勝利する。

～ボーナス修正とペナルティ修正～

ボーナス修正は「+n%のボーナス修正」というように表記され、判定値に+nされる。

ペナルティ修正は「-n%のペナルティ修正」というように表記され、判定値に-nされる。

～戦闘のルール～

戦闘はこのゲームにおいて重要な要素である。戦闘時には命中、回避、行使判定など様々な行為判定を行うことになる。ここではPCたちが戦闘するときのどのような手順や処理を行うかを記す。

～戦闘の流れ～

GMが戦闘の開始を宣言することで戦闘は始まる。基本的に戦闘ではふたつの陣営に分かれている。

戦闘は以下のような手順になっている。

1. ターン開始の処理
2. 行動順の決定
3. メインフェイズの処理
4. ターン終了の処理
5. 戦闘継続の処理
6. 戦闘終了の処理

～ターン開始の処理～

戦闘はターンという単位で区切られる。1ターンは約10秒である。

戦闘に参加するキャラクターは1ターンに1回メインフェイズがあり、自らの手番に行動できる。戦闘に参加しているすべてのキャラクターが行動済みとなった時、ターン終了の処理に移行し、1ターンが終了する。

特定のターンを指定する場合、nターン目と呼ぶ。

ターン開始タイミングで戦闘に参加しているキャラクターは[未行動]状態となる。

～行動順の決定～

基本的に戦闘では敵軍と味方軍(キャラクター側)と二つに陣営が分かれている。どちらの陣営が先攻であるかを決定する。

お互いの陣営のリーダー同士でダイスを2d6振る。このとき、陣営内で一番高い知力ボーナスを2d6の出目に追加し、出目の合計が高いほうが先攻となる。

～先攻の開始処理～

先攻側のキャラクターは敏捷の高い順にメインフェイズを行う。同じ場合は自由に決定する。

また、陣営側のキャラクター使用したスキルやアイテムの効果時間が1ターン(10秒)分経過した物として扱い、効果時間の更新を行う。

～後攻の開始処理～

後攻側のキャラクターは先攻側の陣営のキャラクターが全員行動済みになったら敏捷の高い順にメインフェイズを行う。同じ場合は自由に決定する。

また、陣営側のキャラクター使用したスキルやアイテムの効果時間が1ターン(10秒)分経過した物として扱い、効果時間の更新を行う。

～メインフェイズの処理～

メインフェイズは各キャラクターが1ターンに一度行える。行動順の決定で決定した順番で各キャラクターが行うことができる。

メインフェイズでは以下の処理が順番に行われる。

1. 準備フェイズ
2. 自由行動フェイズ
3. メイン行動フェイズ
4. フェイズ終了処理

～準備フェイズ～

準備フェイズはアイテムの使用や言葉を発する等の短い動作を行える。

準備フェイズではキャラクターは以下の行動を1回だけ行える。

- ・集中維持
- ・アイテム使用
- ・スキル使用
- ・移動
- ・武器の準備
- ・行動放棄

～自由行動フェイズ～

自由行動フェイズはメインフェイズ中の好きなタイミングに何度でも行うことが出来る。

自由行動フェイズでは以下の行動を行える。

- ・スキルの使用
- ・武器の準備

～メイン行動フェイズ～

メイン行動フェイズでは以下の行動を一つ行うことが出来る。行動をした場合、フェイズ終了処理に移行する。

- ・スキルの使用
- ・武器の準備
- ・物理攻撃
- ・狙いをつける
- ・全力移動
- ・エンゲージ離脱

～フェイズ終了処理～

フェイズ終了処理に移行したキャラクターは行動済みとなる。

この処理を行ったら行動順の決定に移行する。

～ターン終了の処理～

ターンの終了の処理は1ターン(10秒)が経過したことを表し、継続的な効果がある場合は1ターン(10秒)経ったとして扱う。

また、この時現在 HP が0以下であるキャラクターは戦闘参加キャラではなくなる。

～移動とエンゲージ～

キャラクターは1ターンに最大で[敏捷]m移動することが出来る。

エンゲージとは、このゲームにおける距離、およびエリアを表現する単位である。近接武器を用いた攻撃が可能な範囲に他のキャラクターが存在する状態のことを、“そのキャラクターと同一のエンゲージにいる”、もしくは“そのキャラクターとエンゲージしている”と表現する。

キャラクターが移動を行なった際、その進路上に敵キャラクターや移動を妨害する壁などのような障害物が存在していた場合、移動はそこで終了となり、以降はその障害物と同じエンゲージに入ることになる。

エンゲージの広さはエンゲージしているキャラクターの数によって大きさが決まる。

中心点はエンゲージの発生した位置とし、エンゲージしているキャラクターのサイズ合計によって決まる。

サイズ合計	大きさの目安(m)	屋内の大きさの目安(m)
2~3	半径2	3×3
4~6	半径3	5×5
7~11	半径4	7×7
12~16	半径5	8×8
17~21	半径6	10×10

～離脱～

メインフェイズで離脱を宣言することで現在いるエンゲージから離脱することが出来る。離脱する際、他のキャラクターはそれを妨害できる。妨害はリアクションとして扱い、1ターンに1キャラクターにつき1回試みることができる。

離脱側と妨害側は[敏捷]と[体力]のどちらか高い判定値を用いて成功値の比べあいをし、勝利したら離脱に成功し、即座に移動を行える。

～武器の準備～

武器の準備は鞘などにしまっている武器を準備し、攻撃等に備えることを指す。

自由行動フェイズで準備を行えるのは種別:剣と種別:短銃と種別:矢の武器である。それ以外の武器や弾丸の装填は準備フェイズにしか行えない。

～物理攻撃～

物理攻撃は準備した近接武器や射撃武器を使用して攻撃を行うことができる。
近接攻撃はエンゲージしている対象にのみ可能で、射撃攻撃は[射程]m内の対象にのみ可能。

物理攻撃には以下の処理が行われる。

- 能動側の命中判定
- 受動側のリアクション
- 能動側のダメージロール
- 受動側のガードロール
- 実ダメージの適用
- 攻撃終了の処理

～能動側の命中判定～

物理攻撃を宣言したキャラクターは[命中力判定]を行う。
この時、判定に失敗した場合、攻撃終了の処理に移行する。
判定に成功したら受動側の回避判定に移行する。

～受動側のリアクション～

物理攻撃の対象となったキャラクターはリアクション行動として回避、受け止めの2種類を選択する。

回避を選択した場合は[回避力判定]を行う。

この判定に失敗した場合は能動側のダメージロールに移行する。

この判定に成功した場合、能動側の命中力判定の成功値と受動側の回避力判定の成功値を比べ、受動側が勝利した場合は攻撃を回避したこととなり、攻撃終了の処理に移行する。能動側が勝利した場合は能動側のダメージロールに移行する。

受け止めは武器を準備しているか盾を装備している場合に選択できる。

受け止めを選択した場合、どちらの手に準備している武器もしくは盾を使うかを宣言する。受け止めは両手に準備している武器、盾一つにつき1ターンに1回宣言できる。

宣言したら受動側は選択した武器、盾による命中力判定を行う。この命中力判定の成功度の[1/10+使用した武器、盾の防御ボーナス]点を追加ガード値と呼び、ガードロールに追加する。

追加ガード値の算出が終わったら能動側のダメージロールに移行する。

このときの命中力判定でクリティカルを出した場合、その攻撃を完全に受け流したとして扱い、攻撃終了の処理に移行する。

～能動側のダメージロール～

攻撃が命中したら、ダメージを決定する。

ダメージは[武器の攻撃力修正+追加ダメージ+(命中力判定の成功値/10)+1d6+スキル等の修正]という式で算出される。

ダメージを算出したら受動側のガードロールに移行する。

～受動側のガードロール～

攻撃が命中したら、能動側はどれぐらい攻撃を防げたかを決定する。
ガード値は[防具の防御力修正+追加防護点+追加ガード値+1d6]となる。
算出したら実ダメージの算出に移行する。

～実ダメージの算出～

実ダメージの算出は攻撃を受けたキャラクターがどれぐらい傷ついたかを決定する。
実ダメージは[能動側のダメージ-受動側のガード値](最低0)となり、算出された数値分だけ現在 HP を減少させる。この時、HP が0以下になったら生死判定を行う。

～攻撃終了の処理～

攻撃が終了したら能動側のキャラクターはフェイズ終了処理に移行する。

～全力移動～

全力移動を宣言したキャラクターは[敏捷×3]m、移動することが出来る。移動したターン中に行う回避判定の判定値に-20%の修正を受ける。

～狙いをつける～

狙いをつけるを宣言したキャラクターは視界内のキャラクター 1 体を指定する。
次にそのキャラクターに対して行う物理攻撃の命中力を+5%、相手の回避力を-5%する。この効果は3回まで重複し、対象に物理攻撃を行うか、宣言したキャラクターが狙いをつけるもしくは待機以外のメイン行動を行うまで効果は有効

～スキルの使用～

スキルはスキルごとに設定されているタイミングに使用を宣言できる。
効果はスキルごとを参照し、適用する。
同名のスキルの効果は基本的に重複しない。
詳細はスキルの欄を参照

～アイテムの使用～

アイテムは準備フェイズとメイン行動フェイズに使用できる。
効果はアイテムごとを参照し、適用する。
同名のアイテムの効果は基本的に重複しない。
詳細はアイテムの欄を参照

～キャラクターの成長～

～経験点の使用～

シナリオが終了するとキャラクターは経験点が手に入る。

経験点は能力値の成長やキャラクターレベルを上昇させるのに使用するポイントである。

～能力値、副能力値の成長～

経験点テーブルに表記されている経験点を支払うことで能力値を1上昇させることができる。この時、副能力値の再計算を行う事。

～キャラクターレベルの上昇～

キャラクターレベルの上昇は経験点テーブルに表記されている経験点を消費することで1上昇させられる。キャラクターレベルを上昇させると追加クラスを1つ獲得する。追加クラスはすでに獲得しているクラスを獲得してクラスレベルを1上昇させることができる。

クラスレベルが上昇するたびにスキルを習得することができる。

～スキルレベルの上昇～

全てのスキルにはそれぞれランクという物が設定されている。経験点テーブルにて上昇させるスキルのランクとレベルに対応した分の経験点を消費することでスキルレベルを1上昇させることができる。

～判定値の上昇～

経験点を消費することで判定値の基本値を上昇させることができる。経験点テーブルにて上昇させる判定値に対応した部分に書かれている経験点を消費することで基本値に経験点テーブルに書かれている値分の修正を与える。

第3章 特殊ルール

～スキル～

スキルはキャラクターがクラスを獲得、上昇するごとに得られるものでそれぞれのスキルが通常のルールと比べて特殊な扱いを受けます。

～スキルの獲得方法～

スキルはクラスを獲得、上昇することで獲得する。表に書かれている数、スキルを新しく習得する。すでに習得しているスキルを習得することでレベルを1上昇させることが出来る。

スキルは経験点でレベルを上昇させることはできるが新しいスキルを経験点で習得することは出来ない。

～スキルの使用～

スキルをした際の処理は以下の通りである。

1. スキルの使用宣言
2. スキルの効果適用

～スキルの使用宣言～

キャラクターはタイミングが合っていれば習得しているスキルを使用できる。使用を宣言したら、射程内にいる対象を選択し、代償を支払う。

～スキルの効果適用～

スキルの使用宣言をしたらスキルの効果を適用する。
スキルの効果に物理攻撃を行うとかかれていた場合、物理攻撃の処理に移行する。

～魔法～

魔法とは魔法系クラスが使用するスキルの一種である。魔法は以下のルールに従って処理を行う事。

～魔法全般のルール～

戦闘中、魔法はスキルの使用として扱い、同名の魔法の効果は重複しない。
魔法の発動にはそれぞれの魔法に対応した発動体が必要となり、定められた動作が必要となる。

魔法は攻撃系、補助系、妨害系、回復系の4種類に分けられている。

・攻撃魔法は以下の順に処理が行われる。

1. 魔法の使用宣言と対象の決定
2. 能動側の行使判定
3. ダメージの算出
4. 受動側の精神抵抗判定
5. 効果の確定

～使用宣言と対象の指定～

対象は魔法の使用を宣言したら、対象を決定する。選択する対象は魔法の射程内にいなければならない。

この時、魔法に書かれている代償を支払うこと。

～能動側の行使判定～

攻撃魔法を使用した対象は魔法ごとに定められた技能による判定を行う。

成功したら、受動側の精神抵抗判定に移行する。

失敗した場合は終了となる。

この時、ファンブルで失敗した場合、使用した魔法の代償分消費する。

～ダメージの算出～

行使判定に成功したら、ダメージを算出する。ダメージの算出方法は各魔法の効果を参照すること。魔法にはそれぞれダメージ属性が存在しており、算出されたダメージは[(属性):n点]と表現される。

～受動側の精神抵抗判定～

受動側は精神抵抗判定を行うことができる。成功して、相手の成功値を上回った場合は魔法を抵抗したものとして扱う。

精神抵抗判定を行ったら効果の確定に移行する。

～効果の確定～

受動側が精神抵抗判定に失敗した場合は[算出ダメージ×受動側の耐性値]点の実ダメージを受ける。(端数切上)

精神抵抗判定に失敗した場合は魔法に[抵抗:半減]と書かれていた場合は[算出ダメージ/2×受動側の耐性値]点(端数切上)の実ダメージを受ける。[抵抗:消滅]と書かれていた場合は実ダメージは0点となる。

・補助魔法と妨害魔法は以下の処理が行われる。

1. 魔法の使用宣言と対象の選択
2. 能動側の魔法行使判定
3. 受動側の耐性判定
4. 受動側の精神抵抗判定
5. 効果の適用

～使用宣言と対象の指定～

対象は魔法の使用を宣言したら、対象を決定する。選択する対象は魔法の射程内にいなければならない。

この時、魔法に書かれている代償を支払うこと。

～能動側の行使判定～

魔法を使用した対象は魔法ごとに定められた技能による判定を行う。

成功したら、受動側の耐性判定に移行する。

失敗した場合は終了となる。

この時、フアンブルで失敗した場合、使用した魔法の代償分消費する。

～受動側の耐性判定～

補助魔法、妨害魔法をかけられた対象は強制的にその魔法の属性に対応した属性値を判定値をした判定を行う。この判定に成功した場合、魔法を自動的に抵抗した物として扱う。

この判定に失敗した場合は精神抵抗判定を行う。

～受動側の精神抵抗判定～

受動側は精神抵抗判定を行うことができる。成功して、相手の成功値を上回った場合は魔法を抵抗したものとして扱う。

精神抵抗判定を行ったら効果の確定に移行する。

～効果の確定～

抵抗に失敗した対象は魔法に定められた効果を効果時間の間適用する。

抵抗に成功した場合、[抵抗:消滅]の場合は一切効果を受けない。[抵抗:減少]の場合は魔法のレベルを半分として効果を適用し、効果時間を半分にする。10秒(1ターン)未満になる場合、魔法の効果は適用されない。

～回復魔法～

回復魔法の処理は攻撃魔法の処理と同じである。算出ダメージが回復量となり、最終的に[回復量×耐性値]点、現在HPを回復する。

～精霊魔法～

精霊魔法はクラス:ソーサラーのキャラクターが習得、使用できる魔法である。

精霊魔法は経験点によって新しい物を習得することが可能。また、経験点を使用することで魔法のスキルレベルを上昇させられる。

精霊魔法にはそれぞれ火、水、風、地の4属性が存在する。

精霊魔法を使用する際には片手に魔力のこもった宝石を持っている必要があり、また、言葉を発せられる状況でなければいけない。

精霊魔法の行使には行使判定を使用する。

～神聖魔法～

神聖魔法はクラス:プリーストのキャラクターが習得、使用できる魔法である。
神聖魔法は経験点によって新しい物を習得することが可能。また、経験点を使用することで魔法のスキルレベルを上昇させられる。
神聖魔法には属性は存在しない。信仰する神ごとに特殊魔法が存在する。
異なる神の特殊魔法は習得できない。
神聖魔法を使用するには聖印を身につけていなければならない。それ以外は動作は不要である。

～錬金術～

錬金術はクラス:アルケミストのキャラクターが習得、使用できる。
錬金術は経験点によって新しい物を習得することが可能。また、経験点を使用することで魔法のスキルレベルを上昇させられる。
錬金術には”練成”と”錬金魔法”の二種類が存在している。

～練成～

錬金術を用いて物を作り出したり、改変する魔法。この分類の魔法は使用するには集中と儀式が必要である。この魔法には補助魔法と妨害魔法しか存在しない。
この魔法の行使には錬金術判定を用い、 n 分余分に集中することで判定値に $+n \times 5\%$ することができる。(最大で10分)

～錬金魔法～

錬金魔法とは練成の術式を簡略化し、即座に使用できる魔法である。
発動には錬金石を片手に装備している必要がある。
発動には錬金術判定を使用する。

～召喚術～

召喚術はクラス:サモナーのキャラクターが習得、使用できる。
召喚術は経験点によって新しい物を習得することが可能。また、経験点を使用することで魔法のスキルレベルを上昇させられる。
召喚術には”即時召喚”と”契約召喚”と”儀式召喚”が存在する。

～即時召喚～

即時召喚は即座に使用できる。即時召喚を行う場合は召喚の指輪という発動体を身に着けている必要がある。判定は召喚術判定 $+10\%$ で行う。

～契約召喚～

契約召喚はモンスターと契約することで行える。モンスターとの契約はそのモンスターに対応するアイテムを消費する必要がある、契約には10分かかる。

召喚術判定と相手の[精神抵抗判定+残りHP]で成功値の比べあいをし、勝利した場合、契約できる。

契約したモンスターはその後、キャラクターと同じエンゲージに呼び出すことができる。呼び出す時は契約時に使用したアイテムを所持していること。

呼び出したモンスターは1分間、命令に従い、行動する。

～儀式召喚～

儀式召喚は儀式を行い、モンスターを召喚、使役する。

まず、契約儀式が必要となり、契約にはモンスターに対応するアイテムが必要となる。この儀式は6時間かかる。

契約したモンスターは10分間の儀式を行うことで1日の間召喚、使役することができる。

契約儀式と召喚儀式の判定は召喚術判定で行う。

このモンスターを契約獣と呼ぶ。契約獣は一人のサモナーにつき、一体まで持つことが出来、契約獣とは五感の共有ができる。

～呪歌～

呪歌はクラス:バードが使用できる魔法である。呪歌には歌唱もしくは演奏ができる状態でないと使用できない。

呪歌は経験点によって新しい物を習得することが可能。また、経験点を使用することで魔法のスキルレベルを上昇させられる。

呪歌は基本的に補助魔法と妨害魔法の二種類しかない。

行使判定には歌唱判定か演奏判定のどちらか好きなほうを用いる。

～紋章術～

紋章術はクラス:エンchanターが使用できる魔法である。紋章術を使用するには片手に発動体を持っている必要がある。発声の必要はない。

紋章術は経験点によって新しい物を習得することが可能。また、経験点を使用することで魔法のスキルレベルを上昇させられる。

紋章術には補助魔法と回復魔法の二種類のみ存在し、それぞれに属性が存在する。

～状態異常～

～有利な状態異常～

・覚醒:この状態はHPが0以下になった時に宣言することでなることができる。
覚醒状態になったキャラクターは即座に現在HPと現在MPが最大まで回復する。
覚醒状態は1分間持続し、持続中はあらゆる判定値に+10%のボーナス修正を受ける。
効果時間が過ぎたキャラクターの現在HPと現在MPは0となる。
覚醒状態は一日に[神格]回なることができる。

～不利な状態異常～

・毒:この状態になったキャラクターは効果時間中のターン終了時、生命抵抗判定を行う。生命抵抗判定に失敗した場合、毒の効果が適用される。

・麻痺:この状態になったキャラクターは効果時間中、敏捷力が-6されて移動を行うことが出来なくなり、器用と敏捷を基準とした全ての判定値に-10%の修正を受ける。

・放心:この状態になったキャラクターは実ダメージを受けるまで抵抗を除いた全ての行動が取れなくなる。

・気絶:この状態になったキャラクターは行動済み状態となり、抵抗を除く一切の行動が取れなくなる。HPが1以上の場合はターン開始時に[生命力判定/2]を判定値とした判定に成功することで解除できる。

・転倒:この状態になったキャラクターは抵抗を除く全ての判定値に-10%の修正を受ける。メイン行動で起き上がるを宣言することで解除できる。

・死亡:生死判定に失敗したらこの状態になる。現在HPが回復しなくなり、一切行動が取ることができなくなる。特殊な魔法などで解除可能。

・バーサーク:この状態になったキャラクターはHPが0以下になっても生死判定に成功すれば気絶しなくなり、抵抗と命中判定の判定値に+20%の修正を与える。
ただし、回避行動と魔法の使用ができなくなり、目の前に敵がいたら攻撃をする。
この効果は気絶するか戦闘が終了することで解除可能。

～死亡と蘇生～

キャラクターはダメージを受けてHPが0以下になった時、生死判定を行う。
この時、生死判定の判定値に[現在HP×5]%のペナルティ修正を与える。
生死判定に成功したキャラクターは気絶状態となる。失敗したキャラクターは死亡状態となる。

～特殊な状況におけるボーナス、ペナルティ～

～水中での行動～

～空中での行動～

～暗闇での行動～

暗闇では暗視を持たないキャラクターは敏捷を能力基本値とした判定値に(明度レベル×10)%のペナルティ修正を受ける。

明度レベルとは暗さを表す数値である。基本的な明度は0である。

暗ければ暗いほど明度は下がる。明度の最大は0 最低は-5。

～誤射～

第4章 世界設定

～世界の成り立ち～

【神話時代】

この世界は最初何もない無の空間だった。そこへ精霊王を従えた主神"リース"が現れる。

精霊王たちはまず、自らの化身である精霊を作り、精霊は万物のもととなる精霊素を生み出した。

そして、大地、水、植物などの自然を作り上げていった。それから神はこの世界に住まう生物を作る。

最初は知性の無い微生物などだったがやがて、獣を作り出した。それからしばらくし、神と精霊王は知性をもった"ヒト"を作り出した。

※ヒト=人間、エルフ、ドワーフ、リザードマン、マーマン、ウォービーストの総称
そうしてできた世界はどんどん発達していき、様々な国ができていき、繁栄していった。

それからしばらく平和な時が続いたがその平和も永くは続かなかった。
どこからともなく この世界ではない破壊を繰り返す存在"クリーチャー"の出現によって世界は混沌に包まれる。

神たちはクリーチャーに対抗すべく、ヒトに精霊素を操る術"精霊術"を与え、さらに神輝石という、神の力の一部を秘めた宝石をヒトの体に宿らせた。

そして、永き時に渡り続いていた争いは終結へと向かう。しかし、それと同時に神は力の大半を使ってしまった。

そのため、神は休息をとるために塔を建て、塔の中で眠りについた。

【高度魔導文明期】

地上から神が去り、数千年の間。クリーチャーは滅びはしないものの、その数は激減。そしてヒトは種族ごとに国家を築き更なる進歩を遂げた。

精霊術を応用し、編み出した錬金術。また、別世界の門を開き、別世界の存在の力を借りる召喚術。その二つがあみだされ、様々な魔道具も開発された。

それからヒトは繁栄していったが、ある時、世界中の国々で戦争が起きる。最初はふたつの国だけの戦争だったがその戦禍は世界中に広まり、他種属も戦争を始め、混沌の時代を迎えた。

自然を破壊し、殺し合いをするヒトを見て目覚めた神は絶望した。そして神はヒトに与えた神輝石の力を消した。

人々は神の力を失った。しかし、戦は終わらなかった。その時現れたのが6英雄。

その六英雄は戦争を止めるべく、世界中を歩き、戦争を終わらせるために働きかけた。

やがて、長い時を経て英雄たちに協力する者が増えていった。そして、多くの者が戦争を終わらせるために働くようになった。それを見た神は、ヒトに希望を抱いた。そして神は英雄たちに戦争を終わらせるために力を与えた。

かくして、神の力を得た英雄達の手によって戦争は終結し、6英雄たちがそれぞれ一つの国を持ち統治しはじめる。その際に、危険な魔道具の類は社をたてそこに封印し、英雄たちが管理することとなった。

【六王国期】

戦争を終結させた六英雄たちはそれぞれ大陸に"ルト","アルフ","ミカヅキ","ダーヘム","レイド","ファイン"という名の国を作り上げた。

そして、それぞれがクリーチャーという存在のみを敵とし、国同士で争いを起こさないことを誓う。それから、数百年。6つの国は子孫たちの手によって分裂し、いくつもの国家が生まれた。

そして、誓いの言葉を護り、繁栄へと導いていた。しかしその平和は 長く続かなかった。今まで大人しかったクリーチャーの行動が活発化したのだった。それにより、眠りにについていた精霊王たちが動き始める。彼らは自らの化身として"精霊族"をつくりだし、人間たちに間接的に協力した。

さらに、塔にいる神は、塔の一部の力を使う術(ヒトは神聖魔法と呼ぶ)を授け、さらに一部の認めたヒトに力を与えた。

しかし、クリーチャーの勢いは増すばかりだった。それぞれの国は対抗策としてクリーチャー退治に懸賞金を賭け、戦力を補ったり、過去の遺産の研究をするために学院を作った。

それは 100 年もの時も続いてき、クリーチャー退治の職業はハンター。学院の研究者はセージと呼ばれるようになり、それらを統括するギルドというものが作られる。

ハンターとセージの活躍により、クリーチャーの勢いも収まってきたそんなとき。魔神という存在が現れた。魔神はクリーチャー達に従え、進軍し、活性化したクリーチャーたちは東方の大陸にある"ヨミ",南方の島国"フィン"の二国を支配し、拠点として使い、徐々に勢力を拡大していった。

魔神の出現したころ、力を取り戻した神は地上に降り立つ。そして、魔神に勝負を挑む。神と魔神の双方の戦いが終わりを迎えた時、魔神は力を失い消え、神もまた力を失い、神はまた塔へと戻り、深き眠りへとつく。

クリーチャーは、魔神が消えても消えず、ヒトとクリーチャーの戦いは終わりを迎えなかった。

【近代魔術文明期】

魔神が引き、神が眠りにつきたころ、人々とクリーチャーとの戦いは激化していた。クリーチャーの方は勢力を拡大していき、大陸をのっついていく。

ヒトは魔術の研究が進み、様々なクリーチャーに対抗するための武具が作られる。その中で、力を増幅する紋章術と呼ばれる術を編み出す。

さらに、一定の旋律を奏でることで相手の精神に影響を与える呪歌という術も生み出される。

その他にも過去の文明の遺産の解明が進んでいき、それらによって力をつけていったヒトはクリーチャーよりも有利に立っていく。

しかし、いくつかの国は力を求めるため、もしくは命欲しさにクリーチャーに寝返ったりもし、世界は混迷をきわめた。

【現在】

それから数百年たったいま。クリーチャーと人間の戦いは続いている。その中でひとつ、異変が起きる。

それは永き時より重く閉ざされてきた塔の門が開いたこと。人々はそれを神が我々を呼んでいるのではないかと信じ、登れば戦いが終わるのではないかと信じた。

しかし、塔に入れるのは神輝石の光が強い者のみ。人々は塔を登れる者の出現を待ち望んでいるのだった。

～社会と文化～

【この世界の時間と暦】

この世界の暦は高度魔導文明時代にまとめられた物といわれている。

暦は地方や種族をこえ、ほぼ全土で同じ物が使われている。

1日は24時間で区切られ、30日で一ヶ月。12ヶ月で1年と呼ばれる。

一ヶ月はさらに7日間ごとにわけられている。1週間には曜日があり、それぞれ呼び名がある。

第一日目	第二日目	第三日目	第四日目	第五日目	第六日目	第七日目
月曜日	火曜日	水曜日	木曜日	金曜日	土曜日	日曜日

基本的に毎週日曜日は休日となっており、この日はほとんどの職種が休業日となっている。

【通貨】

この世界の通貨単位は"ルト"記号は"R"で金貨(ゴールドルト)、銀貨(シルバールト)、銅貨(ブロンズルトもしくはルト)の三種類がある。また、都市部でしか流通していないが紙幣も存在する。

レート:1GR=100SR 1SR=100BR 紙幣は 1SR,10SR,1GR,10GR と四種類ある。

1ルトは現代で例えると10円程度の価値である。銅貨が基本となる通貨である。

【神輝石】

神輝石とは神から授かった宝石のことですべてのヒトが所持しており、体のどこかについている。

強い力を持っているものの神輝石には光が灯り、その所有者に力を与える。色の光り方によって力の強弱がわかり、光が強いほど強い加護を受けている。

光の度合いは一種の強さステータスで、光り方の度合いでLv 分けがされている。

データ上では【神格】という値で表される。

Lv1 は淡い薄い光が出ている程度。基本的にこのレベル

Lv2 は光の色がはっきりとわかる程度。

Lv3 は光が強く輝く。このレベルになると英雄と呼ばれるレベルになる。このレベルになると塔には入れるようになるが、未だに塔を上りきったものはいないという。

Lv4 は伝説上の 6 英雄しか存在しておらず、どのようになるかは不明。ただ、このレベルになれば塔の最上階に到達できるのではないかとされている。

【塔】

通称"希望の塔"と呼ばれており、この塔の上には神が眠っているとされる。

塔に登りできれば神にどんな願いも叶えてもらえるという伝承が残っており、多くの冒険者は願いを叶えるべく経験をつみ、神の塔の頂上を目指している。

この塔には2つ機能がある。それは、眠っている神に変わりクリーチャーを駆逐しようとする人物に力(加護)を与える役目と、神の奇跡を望むものに神の奇跡を起こす能力である。

【クリーチャー】

世界の裏側に存在する魔界に住む地上侵略を企んでいるモンスター。クリーチャーには知性はほぼ皆無であるが、知性を持つ物もいる。知性を持っているクリーチャーは悪魔と呼ばれている。

また、クリーチャーの中にもヒト族に味方をするものもいる。

【精霊素】

精霊素は万物の元素。この世界の物は全て火水風地の四つから作られている。そして、精霊素を生み出す存在のことを精霊と呼ぶ。

かつて、クリーチャーとの戦いで深手を負った精霊王は、自分たちの代わりに精霊素を生み出す存在として、自らの化身である精霊を生み出し、精霊王たちは神とともに塔へと行き、眠りについた。

その精霊の生み出した精霊素を操り使うのが精霊術で、それを使う者を精霊術師(ソーサラー)と呼ぶ。

【神】

この世界で信仰されている主な神はリース神、ヴォルカ神、ディーネ神、リンドブル神、ガル神の五柱。

他にもクリーチャーたちが崇める魔神と呼ばれる神も存在するという。

・リース:主神であり、人間を生み出した神。司る物は運命と希望。多くのヒトが信仰している。人間の青年のような姿で現れるといわれている。

・ヴォルカ:力と戦をつかさどる神で、火の精霊王。ドワーフを作り出した神。炎を纏った巨人の姿で現れる。戦士やハンターのような戦うことが仕事のような者が信仰している。

・ディーネ:知恵と心を司る神で、水の精霊王。マーマン族を生み出した神。水の槍を持ち、マーマン族の女性の姿で現れる。学者や魔術師などが多く信仰する。

・ガル:正義と生命を司る神で、地の精霊王。エルフ族を生み出した神。岩の肌を持つ巨大な竜の姿で現れる。騎士などが多く信仰する。

・リンドブル:芸術と自由を司る神で、風の精霊王。獣人族を生み出した神。豎琴を持った青年の姿で現れる。吟遊詩人や芸術家がおおく信仰する。

【大陸と国々】

東のミカヅキ大陸、南のファリン大陸、リーヴァ諸島、西のルーン大陸、リーン大陸北のアイル大陸、そして世界の中心にあるルト大陸がある。

ミカヅキ大陸は独自の文化を築き上げてきた大陸である。ここにはミカヅキ国、ヨミ王国という二国がある。そのうち、ヨミのほうはクリーチャーによって占領されている。

ファリン大陸は熱帯地域で一年を通して常に暑い。ここにはマーマン族の王国である"ファイン"王国と、世界有数の貿易国"ライン"がある。

この大陸の南にあるリーヴァ諸島には昔、多くの国があったが今はクリーチャーによって支配され、リーヴァ諸島で残っているのはリーヴァ王国のみとなってしまった。

ルーン大陸はこの世界でもっとも大きな大陸で、ここにはエルフ族の住むアルフの森と、ドワーフ族の住むレイド大洞穴。大陸には多くの種族が共存しているダーヘム共和国がある。

ほかにも前文明の遺跡などが多く存在する場所で、冒険者ギルドの総本山もここにある。

リーン大陸は世界で一番小さな大陸で、その昔は栄えた国があったがクリーチャーの出現により支配され、今ではクリーチャーのすむ魔の大陸となってしまった。

アイル大陸は極寒の地域で一年中雪で覆われている。この大陸にはフォルン帝国という国があり、その国が大陸を統治している。クリーチャーの出現により、大陸の半分がクリーチャーに支配され、激戦区と化している。そのため、ハンターギルドの総本山はここにある。

ルト大陸は世界の中心にあり、その中心には希望の塔がある。塔のふもとには町がある。この大陸はいくつもの国に分かれていたが現在はルト聖王国に統合され、ルト共和国となっている。

この地はクリーチャーの出現が少ないため、最も安全といえる。古代の遺跡がとても多くあったり、希望の塔もあるため、それを調べるために学者が多い。セージギルドの総本山もここにある。

【世界の主な国々】

ルーン共和国: 西の大陸にある一つにした多民族の者が共存している世界で一番大きな国であり、また多くの未探索遺跡が存在している土地でもある。

そのため、遺跡探索を目当てに冒険者が多く訪れる。

首都は探索者の町ダーヘムでここには冒険者たちが多く集まるため、冒険者ギルドの総本山があり、南にはエルフ族が住む精霊の森があり、その中にはエルフ族の統治するアルフ王国があり、北にはドワーフ族の住むレイド火山があり、その中にはドワーフの統治するレイド国がある。この三国は同盟を結んでおり、交流が盛んである。精霊の森の奥には地の精霊王を祭る社がある。

東方王国イズモ: この国は特徴的な文化がある。そのひとつが刀であり、それを操り戦う侍という戦士たちだ。この国は現在、姉妹国であるヨミと交戦中である。ヨミはクリーチャーによって支配された国の一つで、ヨミはイズモをも支配するべく侵略行為を繰り返している。イズモの王族は代々風の精霊王を祭る社を管理している。

ファリン王国: 南の島国をまとめる国で、マーマン族が多く存在する。国土のほとんどが海である。首都はリーヴァ。ファリンはクリーチャーの手によっていくつかの島を乗っ取られており、クリーチャーの侵略が毎日のように起きている。とはいえ本土に来る前にこの国の軍や冒険者たちの手によって退治されるため、平和ではある。

貿易国ライン:南の大陸の外側に位置するあらゆる大陸との貿易を行っている国。貿易国のため、とても賑やかであり景気も良い。観光地としても有名で多くの旅人が来る国。ファリンとは姉妹国である。クリーチャー達の侵略に関してはこの国の保有する騎士団の手によって食い止められている。ただし、そのせいで国の中の警備が若干甘く、裏組織が存在するという噂もある。

希望の国ルト:世界の中心にある大陸の、希望の塔を管理している国。希望の塔のあるせいかクリーチャーの出現数は少ない。貿易も盛んで、世界のあらゆる国と交流が深い。また、歴史的にも一番古い国でそのため、かなり古い遺跡が存在する。首都は神聖都市リース。主神リース教の総本山の神殿がある。

魔導王国ディン:北の大陸に存在する国で、首都は学術の都レア。

レアにはセージギルドの総本山と世界最大のレア魔術学院がある。町の近くには珍しい遺跡がいくつかある。また、クリーチャーの侵攻が激しい激戦区であるため、多くのハンターが集まるため、ハンターギルドの総本山もこことなっている。

他にも、この大陸の北側には自らの国こそが世界を統治するべきだと考えるボルス帝国があり、ディンと戦争をしている。

【魔術形態】

精霊魔法:世界でいちばん最初にできた魔法で、精霊素を操り、様々な現象を引き起こす魔術。

錬金術:物精霊魔法の次にできた魔法。物質を構成している精霊素を組み替えて物質を変化させたり、作り出したりする魔術。

神聖魔術:神に祈りをささげ、奇跡を引き起こす魔術。実際は塔にアクセスして、神の力の一部を具現化させる魔術。

召喚術:この世界ではない別世界(精霊界、天界、幻界、魔界)との門を開き、別世界の住人を一時的に使役する魔法。高位の召喚師は低級クリーチャーを使役できるようになる。

呪歌:詩の旋律に言霊を乗せ、聞く者の精神に影響を与える魔術。近代に入って発見された術式のため、まだ不確かなことが多い。

【世界】

この世界にはヒトの住む地上、塔の中腹にあるといわれている天界、さらに塔の頂上にあるといわれている神界があり、精霊たちの住む精霊界はこの世界の隣に存在しており、塔の地下にはクリーチャー達の住处である魔界が存在している。塔は別世界である天界と神界を結ぶゲートだという学者もいる。

【世界の住人】

地上界には、人間、エルフ、ドワーフ、マーマン、ウォービースト、フェアリの6種族がいる。これらの種族を総称してヒトと呼ぶ。

種族ごとに特徴があるが、共通してこの世界のヒトは体のどこかに宝石が埋まっているところで、この宝石を神輝石と呼ぶ。ヒト以外にも様々な生物が存在している。天界には天使と呼ばれる神の使徒がおり、眠りにについている神の代わりに地上を見守っている。精霊界には精霊がおり、精霊は精霊素を作り、地上界に送り出している。

魔界にはクリーチャーの他に”管理者”と呼ばれる存在がおり、管理者はクリーチャーが地上になるべくあふれ出ないように魔界にてクリーチャーの監視と撃滅を行っている。

～各種族ごとの特徴～

人間:ほかの種族のように特に優れた部分というものは存在しないが、環境への適応能力は最も高い。身長は成人で170～180 cmぐらい。世界で最も多い種族。

エルフ:人間の次に多い種族で、魔術に対する適正が最も高い種族で、総じて知力が高い。成人の身長は170～180cmぐらいで耳が長い。またとても長命で、中には500歳を超える者もいるという。森や湖などの自然の多い場所を好み、森にすむものが多いことから"森のヒト"といわれることもある。

ドワーフ:手先が器用で、力がとても強い種族。魔術に対する適性はほとんどないが戦士としての素質は高い。手先の器用さを生かして、職人になるものが多い。身長は成年でも、130～140cmほどしかなく、体格はずんぐりむっくり。男性は必ずひげが生えている。肌が硬いことから"岩のヒト"と呼ばれることもある。

マーマン:力が強く、魔術の適正が高い種族。普段は半身魚の状態で水の中で暮らしているが、人間と同じ姿に変身して地上に出てくることがある。男は戦士になるものが多いが、女は歌がうまいものも多く、詩人になるものが多い。成人の身長は150～160cmぐらいで、耳がヒレのようになっている。海に多く住んでいるため"海のヒト"と呼ばれることがある。

ウォービースト:動物の特徴とヒトの知性を併せ持つ種族。種族の中にいくつかの部族があり、部族ごとに特徴が違ふ。身長などは部族によって異なってくるが、平均で150～160cmぐらいのものが多い。ひとつの場所に定着せずに、流浪を続ける部族が多いことから"自由のヒト"と呼ばれる。

フェアリ:身長は最大で約1mほどという小さな種族。背中には羽を生やしており、体に多くの精霊素を纏っている。六英雄時代に精霊王が作り出した精霊族といわれている。

【別世界】

地上界の他にも世界は存在する。その世界のことを別次元といい、塔はその世界同士をつなぐ中継器の役割をしている。

この世界と直接つながりがあるといわれているのは神の眠る神界。天使たちがすみ、地上界と魔界を監視している天界。精霊が住み、精霊素を生み出している精霊界。クリーチャーたちが住み、神の命によりそのクリーチャーたちの動きを抑制している管理人の住む魔界。これらの世界が主に地上界に隣接した世界である。地上界で死んだ人間の魂は塔を通り、天界へ行き、新たな生命として地上界に転生し、重い罪を背負った魂は管理者として魔界に落とされる。精霊界で生み出された精霊素は塔を経由して各世界を巡る。

クリーチャーのみは例外で時空に穴をこじ開け、地上へ這い上がってくる。これは塔の付近に管理者の王がおり、塔から直接進軍できないためだといわれている。このときに作られる穴は”ハッキングホール”と呼ばれている。

だが、これ以外にも世界は存在する。サモナーが開くゲートによってつながる世界はこの世界とは繋がり無し別次元の世界である。

この世界は地上界、天界、精霊界、魔界全てで一つの世界であり、サモナーたちの言う別世界とはこの世界とは別のつながり無し世界のことを指し、この世界は「塔の世界」と呼ばれている。

そして、つながり無し別の世界を管理する管理世界と呼ばれる世界が存在しているとされている。

サモナーたちは特殊な術式によって管理世界にアクセスし、管理世界の管理する別次元の世界から他者を召喚、使役する。

逆に管理世界側から偶然世界が繋がり、この世界に漂流してくる場合もある。

管理世界に属している世界は無数にあるといわれているが、サモナーが接続することの出来る世界は以下に記す5つの世界となっている。

【幻界アルテミシオン】

塔の世界に最も近いとされている別次元の世界。ここにはドラゴンなどの幻獣が存在している。塔の世界に生息する幻獣はこの世界からの漂流者が住み着き、繁殖したものである。最も繋ぎやすく、最も漂流者が多い世界。

【蒼界ブルーアース】

塔の世界に最も遠く、接続が不安定である世界。この世界には魔法が一般的には存在せず、また人間以外の種族がいない。接続が不安定であるため、儀式の事故や失敗等で偶然接続されてしまうことがある。

【冥界ハデス】

塔の世界とのつながりが安定しやすい世界。クリーチャーに似た存在が多く住む世界でこの世界の住人は”悪魔”と呼ばれる。一説にはクリーチャーたちの元々いた世界ではないかといわれている。悪魔たちは意志力が強く、使役するためにはかなりの技量が必要となる。

【白界ヘブス】

天界に近い世界でつながりが安定しやすい世界。天使に似た存在がいる世界で、冥界と隣り合っている世界である。冥界と白界は対立関係にある。白界の者たちを使役するには清らかな心が必要だという。

【虚無界】

この世界は幻界と同じく近い世界である。この世界には知的生命体はほとんどおらず、この世界から召喚できる者は異形の化け物やゴミであるため、ゴミ捨て場と称されることもある。稀に強力な魔法具や人間が召喚されることがあるため、滅びた世界だともいわれている。

第5章 マスターセクション