

ライト&ダーク・ファンタジーRPG

～チャート集～

Ver.1.1

◆◆ PC作成時の能力値パターン ◆◆

パーティ人数やシナリオによって使用できるパターンや人数に制限がかかる場合があります。GMの指示に従って選択してください。

	基本能力値			副能力値			変動能力値	
	技	力	知	速度	武器P	魔術P	体力	魔力
A	2	4	1	5+2D	+6	+0	40+2D	15+2D
B	2	3	2	5+2D	+4	+2	35+2D	30+2D
C	2	2	3	10+2D	+2	+4	30+2D	45+2D
D	2	1	4	10+2D	+0	+6	25+2D	60+2D
E	3	2	2	15+2D	+2	+2	30+2D	30+2D

◆◆ 武器・防具の性能 ◆◆

武器、防具には使いこなすために必要なく力>が存在し、足りない場合は使用できません。足りなくても持ち運びは可能です。

<武器>

タイプ	主な形状	必要<力>	ダメージ	備考
大型武器	大剣、槍、戦斧	3以上	2D6+2	両手用武器
普通武器	剣、杖、短剣	0以上	2D6	片手用武器
射撃武器	弓(射程10m)	0以上	2D6	武器P加算不可

<防具>

タイプ	必要<力>	防御力	備考
金属鎧	3以上	ダメージ -5	・泳ぎ3でも失敗 ・魔術は防げない
革鎧/ロープ	0以上	ダメージ -2	・魔術は防げない

◆◆ 魔術 ◆◆

PCは最初から下記リストの魔術を使えます。

魔術名	消費魔力	効果
光の矢	3	ダメージは、2D6+魔術パワー修正 普通の鎧では防げない
ほのかな光	1	12時間持続の光。太陽の光の下に出ると消える いつでも消せるが一度消すと終わり
魔力の刃	2	武器のダメージ+5。1回の戦闘中持続 魔法の武器には上乘せ不可
魔力の盾	2	全てのダメージ-5。1回の戦闘中持続
治癒	5	体力を、2D6+魔術パワー修正だけ回復 体力の最大値は超えられない

◆◆ お金・装備 ◆◆

通貨の単位は「G」。銀貨だがなぜか「G」!?

シナリオとシナリオの間の時間経過で、自動的に消費する場合があります。

<武器>

◇大剣	: 250G
◇槍	: 200G
◇戦斧	: 200G
◇剣	: 150G
◇杖	: 100G
◇短剣	: 50G
◇弓	: 200G
◇矢 (10本)	: 10G

<防具>

◇革鎧	: 200G
◇マント	: 50G
◇ロープ	: 150G
◇金属鎧	: 1,000G
◇盾 (特典無し)	: 100G

<魔法の道具>

◇回復薬 (飲み体力2D6)	: 100G
◇炎の宝石 (魔力2D6相当)	: 100G

<宿泊>

◇一泊素泊まり	: 30~300G
◇一食	: 3~30G
◇酒	: 1~10G

<道具>

◇リュックサック	: 30G
◇袋、ポーチ	: 5G
◇水袋 (2リットル)	: 5G
◇保存食 (1週間分)	: 30G
◇ロープ (10m)	: 10G
◇ランタン	: 50G
◇油袋 (6時間)	: 20G
◇たいまつ (2時間)	: 5G
◇野食器一式	: 20G
◇野宿用毛布	: 10G
◇大型スコップ	: 10G
◇ピックル&ザイル	: 10G
◇羊皮紙 (10枚)	: 5G
◇羽根ペン&インク	: 5G