

ライト&ダーク・ファンタジーRPG

～チャート集～

Ver. 1.0

◆◆◆ 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			副			変動	
	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	—
普通武器	剣、杖、短剣	0以上	2D6	—
射撃武器	弓(射程10m)	0以上	2D6	武器P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/ローブ	0以上	ダメージ -2	—

◆◆◆ 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 魔法の武器には効果なし
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 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
- ◇ローブ : 150G
- ◇金属鎧 : 1000G
- ◇盾 : 100G

< 魔法の道具 >

- ◇回復薬(飲み体力2D) : 100G
- ◇炎の宝石(魔法2D) : 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(2L) : 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
- ◇野外食器一式 : 20G
- ◇野宿用毛布 : 10G
- ◇大型スコップ : 10G
- ◇ピッケル&ザイル : 10G
- ◇羊皮紙(10枚) : 5G
- ◇羽根ペン&インク : 5G