

キャラクター
作成の手順

種族の決定
性別の決定
基本能力値の決定
出身地の決定
出生身分の決定
少年期経験の獲得
恩寵特典の獲得
遍歴期
恩寵特典の獲得
所持品と資産の決定

Wizard & Warrior character generation summary

基本能力値の決定

2 D 6 + 6 を 8 回 振り 自由に 割り 当て
【STR】 【QUI】 【DEX】 【CON】
【INT】 【ENP】 【WIL】 【CHA】

補助能力値

ヒットポイント【HP】＝CON+10

精神力【MP】＝WIL

アクションポイント【AP】
＝(QUI+INT)／4（端数切り上げ）＋5＋〈戦闘経験〉技能レベル

恩寵点＝5点

出身地決定表

D100	出生国（地域）	「会話-5」（注1）
1-35	帝国	帝国語
36-45	ラムスル大公国	帝国語
46-60	サラーナ統領公国	帝国語
61-68	ウズアール教皇国	西方語
69-76	アルビヌウス皇国	西方語
77-81	エルドル聖王国	エルドル語
82-91	ルラシア聖帝国	ルラシア語
92-96	沿海州連合	帝国語 または交易語
97-98	自由都市 シャラアン	ルラシア語 または交易語
99-100	北方辺境	北方辺境語

出生身分決定表

D100	出生身分	社会階層
01-02	貴族	高貴
03-05	騎士	上流
06-09	司祭	上流
10-15	兵士	中流
16-20	傭兵	下層
21-25	官吏	中流
26-30	商人	中流
31-40	職人	下層
41-60	農民	貧困
61-70	漁師	貧困
71-80	獵師	貧困
81-90	奴隷	貧困
91-94	悪党	下層
95-98	盗賊	下層
99-100	魔術師	中流

少年期基本能力値成長表

出生身分	2点を配分	
貴族	INT	CHA
騎士	STR	WIL
司祭	INT	CHA
兵士	STR	DEX
傭兵	STR	QUI
官吏	ENP	INT
商人	INT	CHA
職人	STR	DEX
農民	STR	CON
漁師	STR	CON
獵師	DEX	CON
奴隷	CON	WIL
悪党	DEX	ENP
盗賊	DEX	QUI
魔術師	ENP	INT

少年期技能習得表

出生身分	技能						
	1D4	1D3	1D3	1D3	1D6-3	1D6-3	1D6-3
貴族		読書き	社交	礼儀	舞踏	乗馬	詩歌
騎士		刀剣戦闘	乗馬	読書き	礼儀	素手戦闘	射撃戦闘
司祭		礼儀	祭儀	読書き	薬草学	手当て	土地慣習
兵士		刀剣戦闘	射撃戦闘	素手戦闘	礼儀	読書き	手当て
傭兵		刀剣戦闘	射撃戦闘	素手戦闘	交渉	賭博	土地慣習
官吏	読書き	礼儀	法律		社交	政治	
商人	商品知識	読書き	礼儀		交渉	御者	
職人	職人技能	商品知識	交渉		売買	読書き	
農民	農耕	牧畜	登攀		植物知識	気象予測	
漁師		漁	水泳	気象予測	操船	海域知識	手当て
獵師		動物知識	狩猟	弓	手当て	隠密	登攀
奴隷	農民、漁師、獵師のいずれかの欄を使う						
悪党		交渉	賭博	素手戦闘	隠密	偽証	贈収賄
盗賊	隠密	素手戦闘	手先		刀剣戦闘	登攀	
魔術師		読書き	神代語	魔法知識	魔法発動	魔力収集	精神集中

出身地の決定

出身地を無作為に決定する場合は恩寵点に1点を加える。

出生国にあわせて、〈自国語会話〉技能を技能レベル5で修得する。

出生身分の決定

出生身分を無作為に決定する場合は恩寵点に1点を加える。

社会階層が高貴もしくは上流の場合は、自動的に〈自国語読書き-2〉を習得する。

出生身分によって定められた基本能力2種類のどちらかを2点増やすか、両方を1点増やす。

少年期経験

少年期技能習得表で縦軸に示されたダイスをそれぞれの技能について振って決定する。

少年期経験で習得した技能レベルの合計が9以下の場合は、追加技能習得表から技能を2レベル分修得する。

Wizard & Warrior character generation summary

少年期 追加技能習得表

出生身分	追加技能 2点を配分	
貴族	政治	刀剣戦闘
騎士	社交	戦術
司祭	神授の魔法	呪文詠唱
兵士	乗馬	戦術
傭兵	乗馬	誘惑
官吏	乗馬	贈収賄
商人	乗馬	贈収賄
職人	交渉	御者
農民	薬草学	手当て
漁師	海域知識	天文知識
猟師	気象予測	薬草学
奴隷	刀剣戦闘	閨房術
悪党	手先	拷問
盗賊	跳躍	偽証
魔術師	魔方陣知識	紋章知識

恩寵特典

恩寵特典の取得は任意。取得数はその時点の恩寵点によって制限される。

恩寵特典をランダムに取得する場合は、D100で決定し、消費恩寵点を支払う。

恩寵特典を任意に選択する場合は、消費恩寵点の2倍を支払う。

恩寵特典の取得は遍歴期の開始前と、遍歴期終了時に行う。

恩寵点

【キャラクター作成時の恩寵点使用】

遍歴期イベントの不利な結果を無視する
年齢効果の結果を無視する。点

キャラクターの作成をやりなおす。当たりしキャラクターの恩寵点が1点減少する（累積）

冒険開始時の恩寵点＝恩寵点限界

【冒険中の恩寵点の使用】

■行為判定の振りなおし（成功率を2倍）

■行為判定の結果を1段階修正

■即死の結果を無視する。

■自身に対して敵が使った恩寵点を打ち消す

【恩寵点の獲得】

恩寵点1点＝経験点10点

技能細分表

会話/読書き	土地慣習/地理知識		異種族知識 会話/読書き	祭儀/神代語 神代の伝承
帝国語	帝国中央	アルビヌウス	オーク	ルーン
西方語	帝国東部	エルフ森	ゴブリン	グラーナ
ルラシア語	帝国南部	沿海州	エルフ	
エルドル語	サラーナ	ルラシア	リザードマン	
北方辺境後	ウズアール	大湿原		
交易語	エルドル	北方辺境		

技能の細分

各種の表で習得する技能の名称が**太字**も場合は、技能細分表によって、より細分化された技能を選択しなければならない。

恩寵特典表

D100	名称	消費恩寵点	特典の内容
01-04	視力	1	眼で見て物を見つける知覚判定で難易度＋2（累積可能）
05-08	聴覚	1	音に関する知覚判定で難易度＋2（累積可能）
09-12	嗅覚	1	匂いに関する知覚判定で難易度＋2（累積可能）
13-16	味覚	1	味に関する知覚判定で難易度＋2（累積可能）
17-19	両手利き	2	利き手でない手での行為判定でも不利な修正がつかない
20-23	心肺機能	1	肺活量や心臓の機能が試される判定で難易度＋2（累積可能）
24-27	恐怖への耐性	1	死や超自然的現象にもとずく恐怖判定で難易度＋2（累積可能）
28-31	苦痛への耐性	1	身体的な苦痛への耐性の判定で難易度＋2（累積可能）
32-35	美しい容姿	1	交渉や誘惑の判定時に難易度＋2（累積可能）
36-39	美声	1	歌唱や誘惑の判定時に難易度＋2（累積可能）
40-43	夜目が利く	1	低光量下での行為判定の難易度修正が半分になる。
44-47	毒への耐性	1	毒に侵された場合、その抵抗判定で難易度に＋2（累積可能）
48-51	病気への耐性	1	病気に侵された場合、その抵抗判定で難易度に＋2（累積可能）
52-55	大きな身体	1	STRとHPが2増える。鎧や衣服は特別サイズが必要となり価格が5割増しとなる。
56-59	小さな身体	1	自身が隠れたり、忍び歩きするときに難易度が＋2される。鎧や衣服は専用のサイズが必要となり、価格が2割増しになる。
60-63	柔軟な身体	1	身体の柔軟性が問われるDEX判定では、難易度が＋2される。
64-67	精霊との親和性	1	精霊を召喚、使役する際の召喚技能判定で難易度に＋2。
68-71	タフな精神	1	内なる魔力（精神力）の上限がWIL＋2になる。（累積可能）
72-75	写真記憶	1	情景の記憶を判定する際に、難易度＋2できる。
76-79	手先が器用	1	手先を使うDEX判定で難易度に＋2できる。（累積可能）
80-84	努力家	1	技能レベル上昇のWIL判定で難易度に＋2できる。
85-87	魔力の器（精霊）	1	自身の身体の下にENPまでの精霊の魔力を漸減させずにたくわえることができる。
88-90	魔力の器（創世）	1	自身の身体の中にENPと同じ値までの、創世の魔力を漸減させずに蓄えることができる。
91-94	魔法の素養	2	魔法を使うことが出来る。魔法を使うには必須
95-96	魔法の武器	1	魔法の武器を持っています。
97-98	魔法の鎧	1	魔法の鎧を持っています。
99-100	忠実なペット	1	忠実なペットを連れていきます。

遍歴期

■14歳から2年を1期

■イベント決定→技能習得数決定

■技能習得

遍歴期終了時に初期装備を獲得する。

遍歴期技能習得早見表

技能レベル	3以下	4～5	6～7	8～10	11以上
消費習得数	1	2	2	3	3
WIL判定	なし	なし	WIL (5)	WIL (5)	WIL (3)

騎士	条件：出生身分が騎士であるか、社会階層が上流以上で＜乗馬＞を1レベル以上持っていること。		技能習得数 1D6
専門技能	2D6	イベント	
読書き	2	戦場での活躍が認められ、魔法の武器もしくは防具、もしくはなんらかの資産が下賜される。	
礼儀	3	名馬と出会う。初期装備の軍馬は最上級のものとなる。	
社交	4	弛まぬ鍛錬を続ける。身体系の基本能力値のどれか（任意）が1あがる。	
防御戦闘	5	婚約者を得る、すでに婚約者がいる場合は、結婚する。結婚していれば、子供が生まれる。	
刀剣戦闘	6	特に無し	
専門外	7	冒険の人生が始まる可能性。D100でこの期の終了時点の年齢以下が出れば、遍歴期終了。	
乗馬	8	文武両道、持っている知識系技能のどれか（任意）のレベルが1上がる	
戦闘経験	9	決闘を迫られる。受ける場合は＜刀剣戦闘＞で判定する。失敗すれば死亡。回避すれば、社会階層が低下	
戦術	10	病を得る。この期の習得可能数が半減する（端数切り上げ）	
統率	11	不名誉な事件に巻き込まれる。CHA（5）の判定に失敗すると、社会階層がひとつさがる。	
御者	12	激しい戦いの中、名誉の戦死を遂げる。	
初期装備			
高貴	従騎士一人、軍馬、鋼鉄の兜、板金の胸甲、鎖帷子、皮革の長靴、上等な外套、上等な衣服、使用可能な上質な武器3つ、紅玉1D3個、碧玉1D3個、金貨3D6枚、銀貨2D6枚、銅貨1D6枚。		
上流	軍馬、鋼鉄の兜、鎖帷子、皮革の長靴、上等な外套、上等な衣服、使用可能な上質な武器ふたつ、外傷用軟膏、金貨2D6枚、銀貨2D6枚、銅貨2D6枚		
共通	鞍袋、簡単な調理道具、皮の水袋、筆記用具、ほくちとほくち箱、保存食3日分、ナイフ		

兵士	条件：社会階層が下層以上、上流以下であり、STR（5）の判定に成功すること。		技能習得数 1D6
専門技能	2D6	イベント	
STR	2	戦場での英雄的活躍、社会階層が中層以下の場合は、ひとつあがる。	
専門外	3	実戦に次ぐ実戦、この期の習得可能数が2倍になる。	
素手戦闘	4	充実した訓練、この期の習得可能数が1.5倍になる。	
防御戦闘	5	恋人を得る。既に恋人がいれば結婚する。既に結婚していれば子供が生まれる。	
戦闘経験	6	特になし	
刀剣戦闘	7	冒険の人生が始まる可能性。D100でこの期終了時の年齢以下がでれば、遍歴期終了。	
射撃戦闘	8	特になし	
乗馬	9	長く寝床に伏す。この期の習得可能数は半分になる。（端数切り上げ）	
戦術	10	戦場で臆病な失敗。強制的に除隊される。次の期には兵士になれない。	
手当て	11	大きな負傷、不具化により身体能力値のどれかが（任意）1下がる。	
統率	12	戦死	
初期装備			
上流	軍馬、鎖帷子、上等な外套、皮革の長靴、上等な上着、上等なズボン、技能を持っている上質な武器ひとつ、技能を持っている使用可能な武器ひとつ、回復の秘薬 1 本、2D6枚の金貨、2D6枚の銀貨、2D6枚の銅貨		
中流	皮革の鎧、普通の衣服、麻のマント、皮革の長靴、技能を持っている武器ふたつ、外傷用軟膏、金貨 1 枚、銀貨2D6枚、銅貨2D6枚		
下層	皮革の鎧、粗末な衣服、皮の短靴、技能を持っている武器ひとつ、外傷用軟膏、銀貨1D6枚、銅貨3D6枚		
共通	背負い袋、簡単な調理用具、保存食 3 日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ		

年齢効果

各遍歴期の終了時に36歳以上になっていれば、年齢効果の確認。
恩寵点を1点消費して、年齢効果の結果を1回無かったことにできる。

年齢効果表			
1D10	36歳～50歳	51歳～70歳	71歳以上
1	STRを1点失う。	STRを1点失う。	STRを2点失う。
2	QUIを1点失う。	QUIを2点失う。	QUIを4点失う。
3	DEXを1点失う。	DEXを2点失う。	DEXを4点失う。
4	CONを1点失う。	CONを2点失う。	CONを4点失う。
5	INTを1点失う。	INTを1点失う。	INTを1点失う。
6	年齢効果は受けない	QUIを1点失う。	QUIを2点失う。
7	年齢効果は受けない	DEXを1点失う。	DEXを2点失う。
8	年齢効果は受けない	CONを1点失う。	CONを2点失う。
9以上	年齢効果は受けない	年齢効果は受けない	年齢効果は受けない

傭兵	条件：社会階層が高貴でなく、STR（7）の判定に成功すること。		技能習得数 1D6
専門技能	2D6	イベント	
WIL	2	戦場で大活躍、報奨金を得る。金貨3D6枚を最初の所持金に加えることができる。	
誘惑	3	実戦に次ぐ、実戦。この期の習得可能数が2倍になる	
射撃戦闘	4	ギャンブル運が巡ってくる、最初の所持金に金貨2D6枚を加える。	
防御戦闘	5	恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる	
戦闘経験	6	ギャンブルは好調、最初の所持金に1D6枚の金貨を加える。	
刀剣戦闘	7	冒険の人生が始まる可能性。D100でこの期の終了時点の年齢以下が出れば、遍歴期終了。	
素手戦闘	8	特に無し	
専門外	9	長く病床に伏す。この期の習得可能数は半分になる。（端数切り上げ）	
賭博	10	大きな借財を背負う。資産をひとつ失い、最初の所持金が半分になる（修正後の所持金）	
交渉	11	大きな負傷、不具化により身体能力値のどれか（任意）が1下がる	
手当て	12	戦死	
初期装備			
上流	軍馬、鎖帷子、上等な外套、皮革の長靴、上等な上着、上等なズボン、技能を持っている上質な武器ひとつ、技能を持っている使用可能な武器ひとつ、回復の秘薬1本、2D6枚の金貨、2D6枚の銀貨、2D6枚の銅貨		
中流	皮革の鎧、普通の衣服、麻のマント、皮革の長靴、技能を持っている武器ふたつ、外傷用軟膏、金貨1枚、銀貨2D6枚、銅貨2D6枚		
下層/貧困	皮革の鎧、粗末な衣服、皮の短靴、技能を持っている武器ひとつ、外傷用軟膏、銀貨1D6枚、銅貨3D6枚		
共通	背負い袋、簡単な調理用具、保存食3日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ、賭博用具、葡萄酒はいった小樽		

冒険者	条件：なし		技能習得数 1D6+1
専門技能	2D6	イベント	
地理知識	2	大冒険の結果として、魔法の武器または防具を手に入れる。（初期装備を変更）	
交渉	3	冒険に精を出し、上質な獲物を手に入れる、上質な武器、または防具を手に入れる。（初期装備を変更）	
登攀	4	ギャンブル運が巡ってくる、最初の所持金に金貨2D6枚を加える。	
防御戦闘	5	恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる	
戦闘経験	6	冒険は好調、最初の所持金に1D6枚の金貨を加える。	
刀剣戦闘	7	冒険の人生が始まる可能性。D100でこの期の終了時点の年齢以下が出れば、遍歴期終了。	
手当て	8	長く病床に伏す。この期の経験点は半分になる。	
土地慣習	9	冒険の途中で、敵対する組織を作ってしまう。	
射撃戦闘	10	大きな負傷、不具化により身体能力値のどれか（任意）が1下がる	
異種族知識	11	非常に危険な冒険、END難易度5で判定し、失敗すると死亡。	
専門外	12	冒険の途中、怪物に襲われて死亡する。	
初期装備			
全階層	皮革の鎧、普通の衣服、防水の外套、皮革の長靴、使用できる武器ふたつ、回復の秘薬1本、外傷用軟膏、背負い袋、簡単な調理道具、ほくちとほくち箱、麻のロープ10メートル、ナイフ、保存食5日分、皮の水袋、付近の地図、金貨1D6枚、銀貨1D6枚、銅貨1D6枚。		

遍歴期 ■14歳から2年を1期 ■イベント決定→技能習得数決定 ■技能習得 遍歴期終了時に初期装備を獲得する。	遍歴期技能習得早見表					
	技能レベル	3以下	4～5	6～7	8～10	11以上
	消費習得数	1	2	2	3	3
	WIL判定	なし	なし	WIL (5)	WIL (5)	WIL (3)

盗賊	条件：社会階層が中流以下であること。		技能習得数 1D6+1
専門技能	2D6	イベント	
DEX	2	すばらしい獲物。魔法の武器または防具を手に入れる。（初期装備を変更）	
賭博	3	十分な獲物、初期装備に金貨2D6枚を加える。	
刀剣戦闘	4	ギャンブルが好調、初期装備に金貨1D6を加える。	
交渉	5	恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる	
手先	6	特になし。	
隠密	7	冒険の人生が始まる可能性。D100でこの期の終了時点の年齢以下ができれば、遍歴期終了。	
防御戦闘	8	特になし。	
素手戦闘	9	仕事で負傷、この期の技能習得数が半分になる。	
専門外	10	裏社会で、敵対勢力を作ってしまう。	
登攀	11	大きく顔が割れてしまう。出生国では常に捕縛される危険が高い。	
QUI	12	仕事にしくじり処刑される。死亡。	
初期装備			
中流	皮革の鎧、使用可能な武器二つ、普通の衣服、皮革の短靴、羊毛のマント、鍵開け道具、銀貨4D6枚、銅貨4D6枚		
下層	皮革の鎧、使用可能な武器ひとつ、普通の衣服、皮革の短靴、羊毛のマント、鍵開け道具、銀貨3D6枚、銅貨3D6枚		
貧困	皮革の鎧、使用可能な武器ひとつ、粗末な衣服、皮革の短靴、麻のマント、鍵開け道具、銀貨1D6枚、銅貨1D6枚		
共通	背負い袋、簡単な調理用具、保存食3日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ、麻のロープ10メートル		

司祭		条件：出生身分が司祭であるか、社会階層が中流以上でCHA（5）の判定に成功すること。	技能習得数 1D6
専門技能	2D6	イベント	
ENP	2	神への献身と信仰の深さが認められる。恩寵点を1点得る。	
神授の魔法	3	魔法の習得が進む。使用可能な魔法が一つ増える。（初期装備に加える。）	
手当て	4	弛まぬ修行によりこの期の技能獲得数が1.5倍になる。	
神代語	5	恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる。	
礼儀	6	特になし。	
祭儀	7	冒険の人生が始まる可能性。D100でこの期の終了時点の年齢以下ができれば、遍歴期終了。	
神代の伝承	8	特になし	
薬草学	9	長く病に伏せる。この期の技能習得数は半分になる。	
専門外	10	不名誉な噂が流れ、教会内の地位を失う。社会階層が1段階下がる。	
魔法発動	11	教会内でのトラブルに巻き込まれる。教会を追放され、次の期以降は司祭を選べない。	
CHA	12	異端の疑いにより処刑。死亡	
初期装備			
上流	豪華な法衣、豪華な聖印、回復の秘薬1本、体力の秘薬1本、金貨4D6枚、銀貨3D6枚、銅貨3D6枚		
中流	法衣、聖印、回復の秘薬1本、金貨1枚、銀貨3D6枚、銅貨3D6枚		
下層	粗末な法衣、聖印、銀貨3D6枚、銅貨3D6枚		
共通	背負い袋、祈祷書、簡単な調理用具、保存食3日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ。既知の神授魔法3つ。		

魔術師	条件：恩寵特典「魔法の素養」を持っていること		技能習得数 1D6
専門技能	2D6	イベント	
専門外	2	探索の結果として呪文書を手に入れました。初期装備に呪文書をひとつ加えます。この呪文書には1D6の魔法が解説されています。	
知識技能	3	魔法使いとしての尊敬を集める。CHA（5）で判定し、成功すれば社会階層が1段階あがる。	
魔方陣知識	4	魔法の研究・修練が進む。この期の技能習得数は1.5倍になる。	
魔力収集	5	恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる。	
魔法知識	6	とくになし	
魔法発動	7	冒険の人生が始まる可能性。D100でこの期の終了時点の年齢以下がであれば、遍歴期終了。	
魔法知識	8	とくになし	
神代語	9	不養生な生活で体調を崩す。この期の技能習得数は半分になる。	
精神集中	10	魔法への傾倒が人間性へ悪影響。CHAが1下がる。	
紋章知識	11	魔法の失敗で大怪我を負う。STRが1下がる。	
ENP	12	異端の疑いで処刑。死亡	
初期装備			
上流	上等なローブ、休息の秘薬 1本、金貨4 D 6 枚、銀貨3 D 6 枚、銅貨3 D 6 枚		
中流	ローブ、休息の秘薬（P3） 1本、金貨1 枚、銀貨3 D 6 枚、銅貨3 D 6 枚		
下層・貧困	ローブ、銀貨3 D 6 枚、銅貨3 D 6 枚		
共通	背負い袋、簡単な調理用具、保存食3 日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ。既知の魔法（内なる魔法、もしくは精霊の魔法）3つ。		

狩人	条件：出生身分が獵師であるか、もしくはDEX（5）の判定に成功すること。社会階層が中流以下であること。		技能習得数 1D6
専門技能	2D6	イベント	
DEX	2	有名な大物を狩る事に成功する。社会階層が1段階あがる。	
手当て	3	長い狩猟行で、大きな経験をつむ。この期の技能習得数が2倍になる。	
専門外	4	狩猟技術の躍進。この期の技能習得数が1.5倍になる。	
視力	5	恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる。	
弓	6	特になし	
狩猟	7	冒険の人生が始まる可能性。D100でこの期の終了時点の年齢以下がであれば、遍歴期終了。	
動物知識	8	特になし	
隠密	9	長く病を得る。この期の技能習得数が半分になる。	
登攀	10	狩の最中に怪我、DEXを1点永久にうしなう。	
追跡	11	狩の最中に大怪我。片目の視力をうしなう。	
ENP	12	狩の最中に、野生の動物、または怪物に襲われる。死亡。	
初期装備			
下層・中流	普通の衣服、毛皮のケープ、革の長靴、狩猟用の罠二つ、金貨1枚、銀貨3D6枚、銅貨3D6枚、		
貧困	粗末な衣服、皮の腰当、革の長靴、銀貨2D6枚、銅貨4D6枚		
共通	弓、背負い袋、簡単な調理用具、保存食3日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ		

旅商人		条件：社会階層が中流以上であること	技能習得数 1D6
専門技能	2D6	イベント	
INT	2	商売が急成長、社会階層が1段階あがる。	
土地慣習	3	異種族との交流、異種族語、異種族知識を技能レベル1で習得する。	
交渉	4	新しい販路を開拓、新しい経験、まだ持っていない地域のどこかの地理知識、土地慣習 会話を技能レベル1で習得する。	
売買	5	恋人を得る、すでに恋人がいれば結婚する、すでに結婚していれば、子供が生まれる。	
商品知識	6	特になし	
専門外	7	冒険の人生が始まる可能性。D100でこの期の終了時点の年齢以下がでれば、遍歴期終了。	
会話	8	特になし	
読書き	9	長く病を得る。この期の技能習得数が半分になる。	
御者	10	町でトラブルに巻き込まれる。その町では出入り禁止になる。	
地理知識	11	商売に大きく失敗する。社会階層が1段階下がる。	
CHA	12	旅の途中で強盗にであう。死亡	
初期装備			
上流	上等な衣服、革の短靴、商人鑑札、2頭立て4輪馬車、金貨4D6枚、銀貨3D6枚、銅貨3D6枚		
中流	普通の衣服、革の短靴、商人鑑札、1頭立て2輪馬車、		
共通	通行手形、背負い袋、簡単な調理用具、保存食3日分、皮の水袋、ほくちとほくち箱、ナイフ		

技能一覧表

名称	関連 能力値	習得 コスト	名称	関連 能力値	習得 コスト	名称	関連 能力値	習得 コスト	名称	関連 能力値	習得 コスト
戦闘技能						知識技能			職人技能		
刀剣戦闘			防御戦闘			戦闘経験	INT	2	鍛冶	STR	2
片手剣	DEX	4	盾受け	DEX	3	戦術	INT	2	冶金	INT	2
両手剣	DEX	4	回避	DEX	3	戦略	INT	2	革細工	DEX	2
片手斧	DEX	4				政治	INT	2	金属細工	DEX	2
両手斧	DEX	4	運動技能			土地慣習	INT	2	宝石細工	DEX	2
片手槌	DEX	4	登攀	STR	2	地理知識	INT	2	木工	DEX	2
両手槌	DEX	4	跳躍	STR	2	会話	INT	2	石工	STR	2
短槍	DEX	4	水泳	STR	2	読書き	INT	2	船大工	DEX	2
長槍	DEX	4	乗馬	DEX	2	神代の伝承	INT	2	陶工	DEX	2
射撃戦闘			操船	STR	2	異種族知識	INT	2	機織	DEX	2
弓	DEX	4	御者	DEX	2	海域知識	INT	2	刺繍	DEX	2
弩弓	DEX	4	隠密	DEX	3	天文知識	INT	2	彫刻	ENP	2
投石器	DEX	4	手先	DEX	3	気象予想	INT	2	絵画	ENP	2
投擲武器						祭儀	INT	2			
投槍	DEX	4				鉱物知識	INT	2			
投矢	DEX	4	知覚技能			動物知識	INT	2	生活/芸能技能		
投ナイフ	DEX	4	視力	ENP	2	植物知識	INT	2	採掘	CON	2
素手戦闘			聴力	ENP	2	薬草学	INT	2	栽培	CON	2
拳撃	DEX	4	追跡	INT	2	建築	INT	2	牧畜	ENP	2
蹴撃	DEX	4	第六感	ENP	4	建築	INT	2	漁	CON	2
組討	STR	4				土木	INT	2	狩猟	DEX	2
						商品知識	INT	2	農耕	CON	2
魔法発動			錬金術						舞踏	DEX	2
思惟転換	ENP	4	魔法陣知識	INT	3				詩歌	INT	2
呪文詠唱	INT	4	紋章知識	INT	3				歌唱	ENP	2
呪歌吟唱	ENP	4	秘薬作成	INT	3				楽器	DEX	2
魔舞踊	DEX	4	魔具作成	INT	3				閨房術	DEX	2
									料理	DEX	2
									手当て	DEX	2
魔法技法			魔法知識						賭博	ENP	2
精神集中	WIL	3	内なる魔法	INT	5						
召喚術	WIL	3	精霊の魔法	INT	5						
魔力収集	WIL	3	神授の魔法	INT	5						
			創世の魔法	INT	5						