ナイフ技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
ダガー	０	－２	０ or 投擲		１０
ナイフ	＋１	－１	０ or 投擲		３０

剣技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
ショートソード	＋３	０	０～１	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ１	２００
ブロードソード	＋５	－２	０～１	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ２	４００
ロングソード	＋４	－１	１～２	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ２	５００
バスタードソード	片手＋５	－３	１～２	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ２	９００
	両手＋６	－３	１～２	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ４	
グレートソード	両手＋８	－４	１～３	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ５	１５００

槍技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
ショートスピア	＋３	－１	１～２		１５０
ロングスピア	片手＋４	－４	２～４		５００
	両手＋５	－３	２～４	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ２	

斧技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
手斧	＋３	－２	0～1or 投擲	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ２	３０
バトルアクス	両手＋７	－４	１～２	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ５	７００
グレートアクス	両手＋９	－６	２～３	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ７	１５００

杖技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
杖	＋１	＋１	０～１		１０
魔道士の杖	＋１	＋１	０～１	発動体	８００

鈍器技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
メイス	＋２	＋１	０～１	ｱｰﾏｰｸﾗｯｼｭ	２００
バトルハンマー	両手＋５	－２	１～２	ｱｰﾏｰｸﾗｯｼｭ	５００
モーニングスター	＋５	－２	１～２	武器受不可	５００
ウォーハンマー	両手＋１０	－６	１～２	ｱｰﾏｰｸﾗｯｼｭ	２０００

鈍器技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
棍棒	＋０	＋０	１		２０
トゲ棍棒	＋１	＋０	１	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ２	５０

弓技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
ショートボウ	両手＋１	－２	１～５０	ため１ﾗｳﾝﾄﾞ	１００
コンポジットボウ	両手＋４	－３	１～１５０	ため１ﾗｳﾝﾄﾞ	５００
ロングボウ	両手＋８	－６	１～２００	ため１ﾗｳﾝﾄﾞ	２５０
矢	－	－	－	－	１本につき１

＊矢は１本につき値段１、本来は様々な種類があるが、ここでは全て同じとする。

＊弓による武器受けは基本的に行なえないが、実際の戦史では行われていた事例も確認されている。ショートボウ、コンポジットボウ、ロングボウ、の３つを格闘武器として使う場合、杖技能の杖と同等の武器とする。(使用する技能は、杖、弓矢、どちらでもよい)

弩技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
クロスボウ	両手＋５	＋１	２～２５０	ため２ﾗｳﾝﾄﾞ	７００
リピータークロスボウ	片手＋２	０	１～５０	弾倉に３矢 ため９ﾗｳﾝﾄﾞ	１８００
スコーピオン	＋１５	０	５～５００	ため６ﾗｳﾝﾄﾞ	５８００
弩矢(ｸﾛｽﾎﾞｳﾎﾞﾙﾄ)	－	－	－	－	１本につき１

＊弩の矢は１本につき値段１、本来は様々な種類があるが、ここでは全て同じとする。

＊　スコーピオンは大型の台座に設置する巨大なクロスボウであり、総重量は１００ｋｇを超える。持ち歩きはほぼ不可能である。

＊　ﾘﾋﾟｰﾀｰｸﾛｽﾎﾞｳは矢を半自動で装填する機能を持っているクロスボウである。
矢継ぎ早に矢を放つことができるが、機構が複雑なので再装填には時間がかかる。

スリング技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
スリング	－１	－２	３～５０		８０
スタッフスリング	＋１	０	５～１００		１５０

＊スリングはただの紐なので、基本的に武器受けには使用できない。

＊スタッフスリングは棒の部分があるので武器受けに使えると考えられなくもない。
スタッフスリングによる武器受けが可能かどうかはＧＭの任意とする。

＊　スリングで使う石弾は、ただなので、拾えるときに拾っておくこと。

曲刀技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
シミター	＋２	－１	０～１	ﾚﾍﾞﾙｽﾗｯｼｭ	４５０
シャムシール	＋４	－２	１～２	ﾚﾍﾞﾙｽﾗｯｼｭ	１９００

ﾌｪﾝｼﾝｸﾞ技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
レイピア	＋２	＋２	０～１		８００
エストック	＋４	＋０	１～２	ｱｰﾏｰｸﾗｯｼｭ	１０００

ﾎﾟｰﾙｳｪﾎﾟﾝ技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
パイク	両手＋３	－３	３～５		５００
グレイブ	両手＋６	－４	２～３	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ５	８００
ハルバード	両手＋７	－４	２～３	ｱｰﾏｰｸﾗｯｼｭ＋ ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ６	１９００

ランス技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
ランス	片手＋１０	－３	４	ｱｰﾏｰｸﾗｯｼｭ 武器受不可 ﾗﾝｽﾁｬｰｼﾞのみ	１５００

鞭技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
ウィップ	片手－３	＋１	１～２	巻きつき 武器受不可	５００

武具の説明
ダメージ修正
ダメージ修正は、攻撃を敵に当てた時、ダメージに加算される数字である。
ダメージ修正の場所に両手と書かれている武器は、両手での使用が前提である。
片手と両手の両方が書かれているものは、片手でも両手でも扱えるものである。

命中修正
命中修正は、敵に攻撃を当てる際に攻撃成功度に加算される数字である。
それと同時に、敵の攻撃を武器受けする時にも、自分の武器受け成功度に加算される
数字である。(命中修正が悪い武器は、敵の攻撃を受けるにも使いにくい)

＊選択ルール「間合い武器受け」
敵の攻撃を武器受けするさい、武器に同じ間合いが無ければ武器受けできないとする。
攻撃するものは「間合いナニナニで攻撃」を宣言する。(例えば「ナイフ、間合い０で攻撃」とか「ロングスピア間合い３で攻撃」と宣言する)同じ間合いを持つ武器が手に無いと武器受けできない。このルールだと、ナイフでロングスピアの攻撃を受けることはできないし、ロングスピアの攻撃をナイフで受けることもできない。

＊選択ルール「遠距離先制攻撃」
間合いが長い武器を使っているほうが、先に敵を攻撃できるルール。
例えばロングソードを持っている戦士Ａの行動順が早く、パイクを持っている戦士Ｂを攻撃する場合、パイクの間合いの方が長いので、戦士Ｂは攻撃を宣言したキャラクターをターゲットにした「遠距離先制攻撃」を宣言できる。「遠距離先制攻撃」を宣言したものは、ターゲットの前に自分の行動を割り込ませ、行動することができる。

追加効果
アーマークラッシュ、レベルスラッシュ、ジャストミートＸ、巻きつきの４つの追加効果は、攻撃者が運を使ったときのみ、発動する可能性がある追加効果である。
攻撃者が運を使ったとき、ダイスに同じ出目がある場合にのみ発動する。
複数ある場合は全ての効果が重複する。
アーマークラッシュ・・・敵の装甲点を半分にできる。(端数切捨て)
レベルスラッシュ・・・・ダメージに、武器の技能レベルを足すことができる。
ジャストミートＸ・・・・ダメージに、さらにＸ点のボーナスがある。
巻きつき・・・・・・・・以下の効果から、好きなものを選ぶ。
①相手の武器に絡みつかせる。→相手はその武器が使えなくなる。自分もウィップが使えなくなる。ウィップが切られるか、相手が武器を落とすか、自分がウィップを落とすまで効果は続く。
②相手の身体に絡みつかせる。→自分の鞭技能＋腕力ロールＶＳ相手の腕力ロール判定
勝負をする。勝った分が、相手の肉体を使った全ての行動へのペナルティーとなる。
自分のウィップは使えなくなる。ウィップが切られるか、自分がウィップを落とすまでこの効果は続く。

投擲
武器を手で投げて、遠くに当てることができる。
投擲できる距離は、腕力ロール値＋ダメージ修正＋武器の技能レベル。
算出した数字１につき飛距離１ｍ。ダメージは投擲距離算出後通常と同じように算出する。

武器受不可
この特徴を持つ武器は、自分の武器受けに使うことも出来ないし、相手もこの武器を受けることができない。
(モーニングスターの攻撃を武器受けすることは出来ない、モーニングスターで敵の攻撃を武器受けすることも出来ない)

ためＸラウンド
主に弓矢。矢をつがえ、狙いを定めるのにＸラウンドかかる。
ため１ラウンドなら、「ため」の行動に１ラウンド消費してしまう。
ためが終了したら、いつでも矢を放ってよい。

☆ランスはランスチャージでしか使用できない。

発動体
魔法を使う際、発動体があれば、いくつかのボーナスがある。
1　魔法の発動条件で「相手に触れていること」という項目がある場合、発動体で相手に触れている状態でも、条件を満たすことができる。
2　魔法を発動するさい、アイテムによっては修正がある。

ランス技能に関する説明
ランス(騎兵槍)による攻撃(ランスチャージ)は以下のルールを用いる。
ランスを構えて突撃するランスチャージの攻撃成功度は、以下の方法で算出する。
まず、ランスチャージには軍馬、あるいはそれに準ずる乗り物に乗って１ラウンド以上
全力疾走する必要がある。（１ラウンドでも良い）
その後、判定値を２つ出す。
『戦闘ロール値＋軍馬技能レベル』『戦闘ロール値＋武器技能レベル』を出し、低いほうをランスチャージでの攻撃成功度として使用する。ダメージは、武器のダメージ修正＋馬上のＰＣの腕力ロール値＋馬の腕力ロール＋馬の速力ロール値で算出する。

その他補足
例えば、腕のいい武器職人が作った剣なら、ダメージ修正に＋１があるなど、品質の良いものもある。また、魔法がかかった剣ならば、さらに強力な威力が追加される物もあるだろう。質の良い武器は大抵の場合、高額で取引される。

具体的には＋１の修正が１つされるたびに価格が＋１０００される。杖＋１なら価格が１０１０になり、ショートスピア＋１なら価格１１５０、ロングソードなら価格１５００になる。基本的に＋１の修正はダメージ修正に加わるものが多い。
＋２になると、価格＋５０００になる。＋３で価格＋３００００になる。

盾技能	装甲追加	受け修正	その他	値段
バックラー	＋２	＋２		１００
スモールシールド	＋３	＋３		２００
ラージシールド	＋３	＋５		４００
タワーシールド	＋４	＋７		１０００

鎧	装甲	よけ修正	魔法装甲	その他	値段
厚手の服	１	０			１００
ソフトレザーアーマー	２	－１			３００
スタテッドレザーアーマー	３	－２			４００
ハードレザーアーマー	４	－２			６００
ラメラーアーマー	５	－３			１５００
スケイルアーマー	６	－４			１８００
チェインメイル	６	－３			２８００
プレートメイル	１０	－５		※連続着用限界12	１００００
ハイコンプリートアーマー	１２	－７		※連続着用限界12	２００００
ミノタウロスソフトレザーアーマー	５	－１			４０００
イレーアチェインメイル	９	－２	１２		200000
ドラゴンレザーアーマー	５	－１	７		130000
ドラゴンスケイルアーマー	１１	－３	１２		300000
ギルドクロースアーマー	３	－１			５００
アサシンクロース	４	０			８０００
ルミナスレザー０１	３	０	５		８０００
魔学生服	２	０	３		600(学生用)
戦闘学生服	４	０	７		４５００
法衣(儀式用)	２	－４	５		７００
法衣(戦闘用)	４	－１	５		４５００
祝福されしチェインメイル	６	－２	７		７８００
魔道戦闘服	２	－１	５		１０００

※連続着用限界
プレートメイル、ハイコンプリートアーマーの２つは、着用する人間の着心地をまったく考えていない。この２つの鎧を長時間着用するのは困難である。
最大着用時間を１２時間とし、それ以降は６時間おきに疲労ダメージをうける。
ダメージの量はよけ修正の数字と等しい。
また、鎧を着たまま眠るなどしても、この疲労ダメージは回復しない。
ちゃんと鎧を外して、休まないとダメージが自然治癒することはない。

　また、この２つの鎧の着脱には１０分の時間を要するものとする。
１人ではできず、誰かに手伝ってもらわなくてはならない。

説明
ハイコンプリートアーマー
完全に鉄の板だけで構成された隙間の無い鎧。着用者の身体の形に合わせて作られるため、
１つ１つ、工房で採寸して作ってもらわなければならない。
(つまり、他人のハイコンプリートアーマーは着られません)
使用されている鉄板も、波立たせるなどして打撃に対する強度を上げている。
しかし、こんなものを着るのはよほどの貴族か地位のある人間だろう。
どちらかというと戦争向けの装備で、冒険者は好んで着用しないかも。

ミノタウロスソフトレザーアーマー
牛頭人身の怪物、ミノタウロスの皮をなめして作ったレザーアーマー。
アスネリア世界ではけっこー出回っているらしい。
なお、ミノタウロス１頭分の皮の値段は３００マイドほど。しかも、傷がほとんどないのが理想である。このレザーアーマーの値段のほとんどは人件費と流通の取り分です。
作り方は極秘です。冒険者は作っちゃダメです。

イレーアチェインメイル
魔法の金属イレーア銀で作られたチェインメイル。魔法に対しても抵抗力がある。
ほとんど実在が確認されていないというが、それでもこの鎧を求める者は跡を絶たないそうです。

ドラゴンレザーアーマー
ドラゴンの皮をなめして作ったレザーアーマー。軽くて丈夫、そのうえ魔法に対する抵抗力もあるレザーアーマー１着分のドラゴン皮の値段は６００マイド。
このレザーアーマーの値段のほとんどは人件費と流通の取り分です。
あと、ドラゴンレザー加工ギルドの特許料です。

ドラゴンスケイルアーマー
ドラゴンのウロコをそのまま使った鎧。市場に出回ることはほとんどないが、出回ったとしてもすぐに売れてしまうらしい。
この値段なのに！　世の中のどこにそんなにお金があるのだろう。
なお、値段のほとんどはドラゴンスケイル加工に必要な薬品代です。
薬品はとある高名で欲深い錬金術師が作っているもので、高価なものだそうです。
レアな素材をふんだんに使っているイメージが強いこの鎧ですが、ドラゴンを１頭倒せばウロコはけっこう手に入るものだそうで、アスネリア世界のどこかには在庫がそれなりにあるらしいです。

ギルドクロースアーマー
冒険者ギルドが「冒険者１００００人アンケート」を実施した結果をまとめて作った逸品。
軽く丈夫で動きやすく、人体の弱点は強固で分厚いハードレザーでカバー。
地面を転がった時に痛い所には綿入りのクッションが入っているなど、
至れり尽くせり、全体にバランスよくポケットが付いていて、ポーションなどの

小物も安全に、かつ確実に必要時に取り出せます。
「アドベンチャーフィールドをインスパイアする、タフで気が利く相棒」それがギルドクロースアーマーです。
・・・と、冒険者ギルドのポスターには書かれています。略してＧＣＡ。

アサシンクロース
伝説の暗殺者が着ていたというもののレプリカです。
全身にフィットする布地は人体の動きを阻害しません。
また、追加効果として「忍び足技能レベルに＋１の修正」という能力も持っています。
色は漆黒、こげ茶色、ミッドナイトブルーの３色から選べます。

ルミナスレザー０１
トップ皮革デザイナー「ルミナス」の最新モデル。
大胆にカットされたレザーパーツはあなたのボディラインを整え、かつ美しく見せます。
ルミナスの革新的なレザー縫製と配置が作り上げた「キャットバランス」はウェストを引き締め、ヒップラインとバストラインを美々しく際立たせることでしょう。
当ギルドのレザーは表面に特殊加工を施しているため、ソフトレザーにしては丈夫で魔法に対しても抵抗力があります。
勿論、男女ともにご使用いただけます。・・・という広告文句で売っています。

魔学生服
魔術大学校の生徒が着る制服。基本形の他、改造も許されている。
魔法の危険から生徒を守る様々な工夫が施されている。
身分証明書も兼ねているので学生しか買えません、念のため。(魔法の名札つき)
冒険者さんは一部ショップの中古品しか買えません。男子用の制服が２０００、女子用の制服が５０００で売られています。

戦闘学生服
魔術大学校で使われている制服の一つ。危険な体験学習の際に用いられる。
学校では必要時に貸出をしている。
こちらは市販もされている。

法衣(儀式用)
聖職者が着る法衣。ダラリと長いローブの為、動きが少し阻害され気味。
別にこれを着ていないと儀式に参加できないとか、そういうことはない。
一応、聖職者以外にも売ってくれる。

法衣(戦闘用)
聖職者が戦う際に着る法衣。外見は儀式用とそれほど違わないが、各部に
工夫が施されていて動きやすい。
一応、聖職者以外にも売ってくれる。

祝福されしチェインメイル
神の力で祝福され、魔法に対する抵抗力を持ったチェインメイル。
神殿を守護する神官戦士などが主に用いている。
一般に市販され、けっこう出回っている。
一部の噂では、この鎧を着た人が邪な行いをすると孫悟空の頭よろしく
体がひどく締め付けられ、痛めつけられると言われている。

スタテッドレザーアーマー
金属の鋲をいくつかうちこんだソフトレザー。
レザーアーマーなので物音を立てない。しかし重さがあるため、よけは若干下がっている。

魔道戦闘服
魔法洋裁ギルドで作られている魔法使い用の戦闘服。デザインいろいろ。

一般道具	説明	販売単位	値段
たいまつ	１本で１時間の灯り	１本	２
ランタン	油を利用するタイプ	１個	１００
ランタン油	５０ｍｌで１時間の灯り	５０ｍｌ	２０
ほくち箱	火を付ける道具のセット	１セット	１０
ロープ	１本で重量１００ｋｇまで	１ｍ	４
鎖	１本で重量２００ｋｇまで	１ｍ	２０
マント	平均的なもの	１枚	５０
毛布	平均的なもの	１枚	５０
寝袋	平均的なもの	１つ	１００
テント	支柱、ロープはセット６人用	１セット	６００
野外調理セット	鍋２個、折畳みコンロ	１セット	１００
鍵開けセット	針金、油、合鍵セット	１セット	２５０
筆記用具	ペン、インク、羊皮紙１０枚	１セット	３００
裁縫道具	針２本、糸、指貫	１セット	１２０
旅行食	保存に優れた携帯食	１日分	１０
ワイン	リーズナブルなグレード	１リットル	１０
水袋	２リットル入る	１枚	４０
小袋	５ｋｇまで入る	１枚	２０
大袋	２０ｋｇまで入る	１枚	３５
背負い袋	１０ｋｇまで入る	１つ	１００
アンデッドファブラーゼ		３回分	５００
ヒールポーション	負傷ダメージ１０消去	１回分	３００
解毒ポーション	毒ダメージ１０消去	１回分	３００
包帯	手当て技能用	１回分	１０
油	材料はさまざま	100ｍｌ	１０

ほくち箱

火打石と焚きつけ(乾燥した松の葉など)のセット。中身が濡れたりしないよう、しっかり作ってある手の平サイズの箱です。

折りたたみコンロ

鍋の下に置く、金属製の「足」です。いちいちかまどを石で作らずにすみます。

ランタン

ランプと言ったほうがとおりがいいかも。乱暴に扱うと壊れてしまうので注意。

文化圏によってデザインは違うが機能はだいたい一緒。

マント
人間１人をすっぽりと覆ってしまう旅行用の外套である。フードつき。
色や素材も千差万別。丈夫で長持ちは当然として、やはりデザインも追及したい。
おそらくさまざまなタイプのものが存在する。値段はほぼ一緒。

テント
様々なタイプのものがある。三角形のお馴染みのものや四角形のもの、遊牧民族のゲルのようなものもあるだろう。人間が持ち歩いてもよいが、長旅ならロバに持たせるのも一計。

野外調理セット
屋外での火を使った調理活動用の道具。鍋は１ℓ入るものと０．８ℓのもの。
折畳みコンロは鍋を置く鉄製の台である。

鍵開けセット
盗賊御用達の鍵開け道具。冒険者が買う分にはそれほど問題がないと思われるが、
ＧＭはこのアイテムの購入に制限をつけても良い。(いわゆる盗賊しか買えないことになる)
このセットが無いと、手持ちの物や周囲の道具を使って即席の鍵開けセットを作り、作業することになる。その場合アンラッキー判定１。即席道具の質によってはアンラッキー判定２や３になる。

筆記用具
アスネリア世界では、大きな街に行けば文房具店があるので、紙やインクは入手可能。

アンデッドファブラーゼ
「ゾンビ、シュシュっとファブラーゼ」の宣伝文句でお馴染みの聖水噴霧器。霧吹き。
ラ・ナの学び舎　女神の福音書　死者鎮魂と同じ効果がある。判定は自動成功、成功度は固定値６
範囲は聖水が届く範囲。パワーレベル５。１個で３回使える。
このネーミングセンスがあんまりだとＧＭが判断した場合は、名前を変更しても良い。
販売価格５００、詰め替えパックの価格４００

ヒールポーション
たちどころに傷を癒す魔法の秘薬。飲むか、あるいは傷口にかけることで負傷ダメージを１０点消し去る。青銅製の小さなボトル入りで、落としても安心。ボトルは販売店に返却してください。
販売価格３００

解毒ポーション
たちどころにあらゆる毒を消し去るという魔法の秘薬。
飲むか、あるいは毒が入った傷にかけることで毒ダメージを１０点消し去る。
青銅製の小さなボトル入りで、落としても安心。ボトルは販売店に返却してください。
販売価格３００

動物	説明	販売単位	値段
ロバ	荷物運搬用、積載５０ｋｇ	１頭	５００
ラバ	荷物運搬用、積載７０ｋｇ	１頭	８００
愛玩犬	種類は様々	１頭	１００
狩猟犬	ﾓﾝｽﾀｰの番犬と同データ	１頭	４００
猫	ネズミ対策、愛玩用	１匹	１００
伝書鳩	小さな手紙を送る	１羽	１５０
ニワトリ	食用、目覚し用、生贄用	１羽	５０
牛	積載 100 ｋｇ　耕作にも、	１頭	１５００
乗用馬	戦いの訓練はしていない	１頭	１５００
軍馬	戦いのための馬	１頭	４５００
カナリア	悪い空気センサー	１羽	１００

ロバ

荷物運搬用に飼われている動物です。かなり険しい山道でも進むことができます。

粗食にも耐え、丈夫です。荷車(価格１００)をつけると、平地での運搬能力が倍になります。

ラバ

オスウマとロバの間に生まれた子供です。ロバより大きく、力もあり、ロバと同じくらい丈夫ですが、子供を作る能力がありません。荷車(価格１００)をつけると、平地での運搬能力が倍になります。

伝書鳩

ハトの帰巣本能を利用した、情報伝達方法です。

アスネリア世界の伝書鳩は特定の巣箱と巣箱の間を行き来する能力しかありませんが、

ＧＭが許すなら、どこからでも(旅先からでも)自分の巣箱に帰ることができるハトが訓練されているとしてもかまいません。

乗用馬

背中に人を乗せ、運ぶことを主に訓練されたウマです。戦いには馴れていないので、戦いの場に入っていくことはできません。荷物の輸送任務ならこなせます。積載 100 ｋｇ、荷車(価格１００)をつけると、平地での運搬能力が倍になります。

軍馬

戦いのための訓練を専門に受けたウマです。名馬ともなれば同じ重さの金と交換されます。

積載 120 ｋｇ

動物に関する注意点

動物は時にＰＣの冒険の旅を大きく助ける存在になります。

特に騎士に軍馬、狩人に狩猟犬など、ベストパートナーとも呼べる関係が存在します。

人間と苦楽を共にする動物の存在は多くの物語に登場し、時には人間以上の働きを見せ、時には人

を大きく感動させることでしょう！
　しかし、ＧＭはＰＣが無制限に動物を買おうとしたら、そこに制限をかけるべきかもしれません
狩猟犬を１０頭買って、兵士のように戦いの駒として使うＰＣがいたらどうでしょう？　そんなプレイをされてしまったら他のプレイヤーは出番が少なくなり、そのプレイヤーは(時には犬が)恨まれてしまうかもしれません。
　あまりたくさんの動物を飼うことは、現実問題として不可能です。
最低でも食事の面倒を見たり、洗ってやったり毛づくろいをしたり、時には病気の動物の看護も必要になってきます。また、街中でたくさんの動物を飼っていると匂いや鳴き声で迷惑をかけてしまうこともあるでしょう。
　エフザビーはそこで選択性の追加ルールを提案します。

　購入できる動物制限のルール
　新たな技能として飼育係技能を設ける。

　コモンスキル
　名称　飼育係
基準値　知力
　効果　飼育施設の外での活動時、(つまり冒険中は)飼育係技能１ＬＶにつき、１体の動物の面倒を見ることができる。飼育施設では知力ロール値＋ＬＶ体数の動物の面倒を見ることができる。飼育施設は地面に固定されているもので、建物価格２０００以上のものが必要となる。土地は別途入手。エサも別途入手すること。

また、軍馬技能や乗馬技能には最初から馬の面倒を見る技術も含まれています。
これらの技能は特定の動物に特化した飼育係技能として考えることができます。
(軍馬技能ＬＶ３なら、３匹の軍馬の面倒を見ることができる)
羊の群れをたくさん扱う行為等は、牧畜技能で対応してください。

その他、固有名詞を持つアイテム等

魔法の宝石「パワークリスタル」
古代ルスタ帝国期に多数作られたという魔法の水晶。
魔法使いがエナジーを貯めるさい、得られるエナジー量に＋３のボーナスがある。
市場取引価格２５００

魔法の指輪「ホルス・マグィアナ」
世界に６４個あるという魔法の指輪。魔法を発動するさい、成功判定の精神力ロール値に＋３のボーナスがある。この手の指輪は多数存在しているとも言われる。
市場取引価格３１００

神樹のワンド
かつて異世界にあったという世界を支える木。その木の枝で作られたという全長６０ｃｍほどの魔法の杖。魔法を使う、自我マーカーを動かす、魔法のダメージを減らす等の際に成功判定の精神力ロール値に＋４のボーナスがある。
市場取引価格５６００

黒の神臓
邪悪なる神々の一柱、身を切る風の邪神ジャブール・ハーム。その肉体の１断片とされる石。その伝説が事実なのかどうかは定かでは無い。
この石をもつ魔法使いはエナジーを貯めるさい、得られるエナジー量に＋１０のボーナスがある。
また、魔法を発動するさい、成功判定の精神力ロール値に－５のペナルティがある。

デキストのお守り
八柱神の神殿で販売されているお守り。高位の神官が１ヶ月の儀式でつくるらしい。
持っているだけで魔法装甲＋１。　販売価格１０００。

剣技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
イレーアソード	＋８	０	１～２	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ５	２００００
レイナーの剣	片手＋７	－２	１～２	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ４	７８００
	両手＋８	－３	１～２	ｼﾞｬｽﾄﾐｰﾄ７	
エギムソード	片手＋６	－６	１～２	ｱｰﾏｰｸﾗｯｼｭ	２０００

曲刀技能	ﾀﾞﾒｰｼﾞ修正	命中修正	間合い	追加効果	値段
サムライブレード	片手＋５	－３	１～２	ﾚﾍﾞﾙｽﾗｯｼｭ	４９００
	両手＋６	－４	１～２	ﾚﾍﾞﾙｽﾗｯｼｭ	

イレーアソード
伝説の鉱物イレーア銀で作られたという剣、存在自体ほとんど知られておらず、論者によっては架空の存在だと言う者も。データはアスネリア在住の刀剣研究家アマ・リノーノ氏が幾多の文献を読み漁った上で導き出した推定値である。

レイナーの剣
伝説の武器職人レイナーが作ったと言うバスタードソード。
あまりに鋭いその切れ味は、熟達の戦士の手にかかればオーガですら一刀両断に切り伏せると言う。一部コレクターや騎士に熱狂的に愛され、数は多いものの市場に出回る数は少ないとされる。

エギムソード
珍妙無類な武器を数多く手がける変態デザイナーエギムの代表作。
剣の先端に金槌の頭のようなものがついていて、固い鎧を着た敵にも対抗できるように
工夫されている。しかし、重量バランスが破滅的に悪く、実用性は極めて低い。

サムライブレード
遥か東方の国「ヒノモト」で作られたという異国情緒溢れる曲刀。
輸入品ゆえ値段は高いが、その威力はかなりのものがある。
使い手の腕次第で剣の切れ味が変わるとさえ言われている。

盾技能	装甲追加	受け修正	その他	値段
イレーアシールド	＋６	＋３	魔法装甲＋８	100000

イレーアシールド
魔法の金属イレーア銀で作られているというスモールシールド。
盾の魔法装甲は持っているだけで有効である。
(魔法に対して盾受けをしなくても加算される)

アスネリア世界の薬効植物

薬草	説明	効果	値段
ミドリ草	森や山岳地帯に見られる薬草、傷薬になる	負傷ﾀﾞﾒｰｼﾞを３減らす	１回分 10
コウノー花	少し乾燥した砂地などに見られる花	医学技能の汎用傷薬として使える	１回分 10
オオベラ草	草原に見られる背の高い草、根を使う	毒ﾀﾞﾒｰｼﾞを３減らす	１回分 10
マニナの実	つぶして汁を飲む、病気を治す	病気ﾀﾞﾒｰｼﾞを１減らす	１回分 10
ﾏﾝﾄﾞﾗｺﾞﾗ	人の形をした根。ニンジンの仲間？	薬草の効能を２倍にする	１回分 300
ラドン草	花に毒がある。刃に塗ってよし、飲ませてよし	マヒ毒ﾀﾞﾒｰｼﾞ固定 3	１回分 100
ベロの実	ツタ植物、森に多い。アルコールが含まれている	酔いﾀﾞﾒｰｼﾞ固定 3	１回分 20
クタラ茸	湿地や森に見られる。幻覚作用がある	幻覚剤ﾀﾞﾒｰｼﾞ固定 5	１回分 100
トントン苔	薄暗い、湿気の多い岩場に生える。	医学技能の傷薬に使える	１回分 10
マンジュサボテン	乾燥した砂漠地帯に生える。	幻覚剤ﾀﾞﾒｰｼﾞ固定 8	１回分 100
ｼﾞｬｲｱﾝﾄ冬虫夏草	ｼﾞｬｲｱﾝﾄﾏﾝﾃｨｽとか、ｼﾞｬｲｱﾝﾄﾎｰﾈｯﾄとかに寄生し、最後は殺してしまうキノコ	薬草の効能を２倍にする	１回分 300

＊薬は、１回分、全て共通で１０グラムです。(乾燥しています)

各薬草は、アスネリア世界のあちこちに一般的に見られるものです。
他にもさまざまな薬草があることでしょう。
ＧＭはシナリオのためにいろいろな薬草を作るかもしれません！
薬草の産地にはたいてい薬草市場があり、乾燥させたものなどが取引されているでしょう。
しかし薬草は天然物であるため、常に商品が出回っているとは限りません。
また、品質もバラバラです。表にある効果は期待される最大の効果であり、これ以上の効果を持つ薬草は、よほどのことがない限り存在しません。
毒にしろ、薬にしろ、一度に大量に使えば、その分効果も増大します。
しかし、一度に人に食べさせられる量は、１０回分が限界です。それ以上は入りません。

解毒の魔法などで、毒薬そのものを無効化する場合は、毒のダメージ量を消すようにします。
例えばラドン草１０回分が入っているワインなどは、ダメージの総量が３０なので、３０点分の毒ダメージをワインから消すことができれば、毒も全て消えたことになります。
１５点しか消せなければ、そのワインを飲んだ人は１５点のマヒ毒ダメージを受けてしまいます。