

シナリオタイトル「メイドイン・エデン」

シナリオ概要

アランシア大陸、ポート・ブラックサンドの先にて新たに島が発見された。
君達は「エデン」と名付けられたその島に派遣された調査隊の一員である。
エデンには旧き時代の遺跡が点在しており、財宝や歴史的に貴重な資料が手つかずのまま残っている。一方、モンスターも数多くおり危険にあふれている。
君達の目的はその危険にあふれたエデンを調査し、財宝や資料を持ち帰ることである。
英雄のような優れた力を持つわけでない君達は知恵を絞りながら経験を積み、危険あふれる島で生き残る力を身に付けなくてはならない…。

レギュレーション

ヒーローはコンバットコンパニオン掲載のグレード「駆け出し」にて作成を行う。
オプションとして「技能の上制限」「神々の祝福」を採用する。
サプリメントは公式の場合、「破滅のデーモン」以外は使用可(NPC推奨技能等は使用不可)、非公式サプリメントは要相談とする。

魔法習得についてのハウスルール

1. 初期作成時

まじない…制限なし

魔術……魔力ポイント初期値によって習得するが、習得できる呪文のランクは最大2ランクまで、上限の合計は8とする。

妖術……体力点消費1全ての呪文と【ZED(体力点消費7)】については初期習得している。その他の呪文は体力点消費の合計が16点まで習得できる。

神術……一般神術1つと特殊神術の計2つを習得している。

2. 成長時

まじない…ルールブックに準ずる。

魔術……初期作成にて魔力ポイントの上限まで習得していなかった場合、上限に達するまで呪文を習得することができる。その後はルールブックに準ずる。

妖術……妖力が1上がる毎に体力点消費合計が16点分の呪文を習得する。

神術……信仰力が1上がる毎に一般神術を1つ習得する。

※魔術呪文の習得ランクについて

新たに魔術呪文を習得する際、習得できるランクの上限は「魔力/2(端数切り上げ)」となる。

初期装備

・魔法系の特殊技能を持っていた場合、呪文書(魔術及び妖術)か聖印(神術)を所持

・フレーバー的なアイテムを1つ所持していても良い

セッション開始後に支給される装備品

・戦闘系特殊技能の武器系を持っている場合は「古びた武器(1/1/2/2/3/3/4)」、持っていない場合は「間に合わせの武器(1/1/1/2/2/2/3)」

・特殊技能「防具」を持っている場合は「間に合わせの防具(0/0/0/0/0/1/2)」、持っていない場合はなし

・特殊技能「開錠」を持っている場合は「品質の悪い開錠箱(判定-1)」

共通で支給される装備品

・使い古したバックパック/水袋/保存食6食/粗悪なポーション1個(体力点か魔力ポイントを1d6点回復、1日に2個以上飲むと運点-1ずつされる)

コンバットコンパニオン選択ルールの採否(○→採用/△→一部採用/×→不採用)

- ・追加クリティカル表及びファンブル表/○(P18~22)
- ・遠距離攻撃の目標値/×(P23)
- ・回避によるダメージ軽減/×(P23)
- ・強力な一撃/○(P23)
- ・暫定的な修正値/×(P24)
- ・戦闘からの逃走/○(P24)
- ・戦闘における運点の使用/※以下参照(P24)
基本ルールブックに掲載されている使用方法については全て採用とする。
その他の使用方法については以下記載。
①戦闘時、回避の代替として運だめしに成功することで攻撃を避ける。
②敵がクリティカルした場合、運だめしに成功する事により効果を避ける。
③自分がファンブルした場合、運だめしに成功する事により効果を避ける。
- ・ヒーローの死/※「運点を基準にした死」を採用(P25)
- ・武器のリーチ/△(状況によって採用)(P25)
- ・【防具】の特殊技能による装備条件の改訂/○(P25)
- ・モンスターの複数攻撃/×(攻撃体数で上回った分は数の優勢に加える)
- ・戦闘オプション/※以下参照(P26~29)
基本ルールブックに掲載されているオプションは全て使用可能。
コンバット・コンパニオン掲載のオプションは「戦闘系技能の武器系技能を習得した際、1ランクで3つ取得、以降新規で武器技能を取得するかランクが上がる毎に1つ習得」とする。

3/16追記

技能の成長、新規取得について

- ・既に習得している技能については「基準となる能力値/2(端数切り上げ)」まで成長可能
- ・新規取得は「取得する技能を3ランク以上所持している教師」が必要(PC可)
※現在、新規取得が可能な技能
・まじない

呪文の習得について

- ・セッション終了時に初期作成にて使い切っていない魔法ポイントを「魔法:魔術ランク×2」分の魔法ポイントを消費して呪文習得が可能(習得できるランクについては「魔力/2(端数切り上げ)」、魔法ポイントを使い切った後の習得はルールブックに準ずる)

4/17追記

戦闘オプション「軽業攻撃」については戦闘ラウンドで敗北した際のペナルティとして「防具ロールを振ることができない」に変更する。