

異種族用追加データ

カルシファードで人と共に生きる異種族のための追加データです。

Index

- ・ケラーグ
- ・ビジュラ
- ・オレアノイ
- ・翼人
- ・<多足のもの>

ケラーグ

- ・風の元素魔法

ケラーグが扱える追加の魔法です。(いずれも「パワーアップ」より。)彼ら「風の元素」あがめるものには一般には知られていない魔法が伝わっています。

追加される魔法：「風刃」「爆裂電光」

ビジュラ

- ・流派「炎舞武踏術」

ビジュラ達に伝わる武術(舞術)です。以下の格闘動作の<空手>を<炎の舞>に読み替えて習得できます。さらに、以下の防具、武器を使用できます。特殊な背景に5cpつぎ込むことで習得できます。なお、刀術の流派でないため、見切りなど刀の流派共通動作は習得できません。

舞の動きは自然物や人の動きなどを抽象的に表したもので36の動作があります。型はゆらゆらと動き、次の動きを読ませません。

一見戦いに使えるとは思えない動きをしています。しかし、徒手空拳の達人が見れば、どの型も「武」と「舞」の二つを融合した動きをしていることが分かります。

使用可能となる防具：炎舞靴

使用可能となる武器：戦闘扇(マーシャルアーツの韓国の武器参照。)

使用可能となる格闘動作：【猫脚立ち】【後ろ蹴り】【回転パンチ】【手刀】【肘打ち】【起きあがり攻撃】【アクロバット蹴り】【掃腿】【受け流し】

- ・炎舞靴

炎舞武踏術を習得したビジュラ達が、履く専用のサンダルです。脚の甲を守るために、おしゃれな装飾の突いた皮製の防具がついています。

相手の武器による受けに対して、アルリアナ・ブーツと同様の効果を持ちます。

部分鎧です。データは、防護点/受動防御=1/1、重量は「軽い」として扱います。アルリアナ・ブーツと違いキックの攻撃力は上昇しません。値段はセットで100リアンです。

オレアノイ

- ・流派「大河相撲一心流」

オレアノイ達に伝わる相撲の流派です。以下の技能と格闘動作を習得できます。特殊な背景に5cp つぎ込むことで習得できます。なお、刀術の流派でないため、見切りなど刀の流派共通動作は習得できません。(以下に書かれているものを除く)

オレアノイ達の中でも相撲を特に愛した「大河(オレアノイ達の呼び名、カルシファードのどこに当たるのかは不明)」に住んでいたオレアノイ達が生み出し、広まったものと言われています。

この流派に所属したオレアノイは「部屋」と呼ばれる道場に入り、師匠である「親方」と同門の弟子達と共に集団生活をし、心と身体を鍛え上げます。抵抗のある水中で鍛えられた彼らの肉体は強靱です。この流派を極めた者は鉄砲水に正面からぶつかっても揺らぐことなく立っていることができるといわれています。(一種の伝説です。真偽は定かではありません…)

なお、名前が異なるものの、動作や習得の順番が違うだけの相撲の流派や、名前が異なり、技能の一部が違う相撲の流派も存在しています。

使用可能となる技能：不動の構え、強靱精神、呼吸法

使用可能となる格闘動作：【けたぐり】【張り手】【突っ張り】【ぶちかまし】

習得動作

【けたぐり】(難)

前提：相撲 上限：相撲 技能なし値：相撲 -4

相手の足を蹴り、相手を転倒させる動作です。

立った状態で行うことのできる【掃腿】です。立った状態で使用できる以外は【掃腿】と同じです。

【張り手】(並)

前提：相撲 上限：相撲 技能なし値：相撲 -2

強烈な平手うちです。

突き -1 に、相撲の技能レベルの 1/5 をダメージボーナスとして加えます。

ブラスナックルを装備している場合使用することはできません。

【突っ張り】(並)

前提：相撲 上限：相撲 技能なし値：相撲 -4

平手で相手を突き飛ばすようにつく技です。

突き -2 で攻撃を行います。この攻撃が命中したら攻撃を受けた相手は体力判定を行い失敗した場合転倒します。この体力判定において、防御側には、攻撃側の体力のほうが高い場合 -2、防御側がラージシールド以上の盾を持っていた場合 +2、防御側の足場が悪い場合 -2 の修正がかかります。

【ぶちかまし】(難)

前提：相撲 上限：相撲 技能なし値：相撲 -3

渾身の力で相手にぶつかる技です。

最大で「移動力の半分 +1」メートル走り「突き + 移動した距離 + 相撲の技能レベルの 1/5」の

ダメージを与えます。この技を受ける相手の「受け」「止め」には-2のペナルティがかかります。この技が命中するか、相手が「受け」「止め」を行ったら、体力の即決勝負を行います。この即決勝負には、この技を行った側に移動した距離分のボーナスが入ります。即決勝負に負けた側は転倒します。なお、この攻撃は全力攻撃扱いとなります。

翼人

・ジャビ・クシナ流槍術

ジャビ山の翼人傭兵の一部に伝わる槍術です。クシナという名の翼人が開祖とされています。

下の格闘動作の<スカイランス>を<槍>に読み替えて習得できます。ただし、どの格闘動作も槍を両手で扱っていないと使用することはできません。特殊な背景に10cpつぎ込むことで習得できます。なお、刀術の流派でないため、見切りなど刀の流派共通動作は習得できません。

使用可能となる格闘動作：【隼の爪】【鷹の嘴】【鷲の一閃】【飛燕返し】

(いずれも、ガープス・ドラゴンマーク p30,31 の格闘動作。)

・黒風流爪格闘術

「黒風」と呼ばれる翼人の傭兵団によって体系化された爪格闘術です。

下の格闘動作の<格闘>と<空手>を<爪戦闘>に読み替えて習得できます。特殊な背景に5cpつぎ込むことで習得できます。なお、刀術の流派でないため、見切りなど刀の流派共通動作は習得できません。

使用可能となる格闘動作：【飛び蹴り】【飛翔蹴り】【顔面攻撃】【スレッジハンマー】【手刀】【頭突き】【叩き落とし】

(以上の格闘動作を空中で行う場合、格闘動作の中で、<軽業><跳躍>の判定を<飛行>で判定することができます。<飛行>の判定を用いたときに転倒した場合、【鷹の嘴】(ガープス・ドラゴンマーク p31)の攻撃が命中しなかった場合の判定を行ってください。)

習得動作

【叩き落とし】(難)

前提：爪戦闘 上限：爪戦闘 技能なし値：爪戦闘 -3

空中から相手を叩き落すことを狙う攻撃をあらわします。

素手によるパンチかキック、または【飛び蹴り】【飛翔蹴り】【スレッジハンマー】【手刀】の動作を行うときに同時に宣言します。同時に宣言した攻撃が命中したらこの技と相手の<飛行>で即決勝負を行います。

即決勝負に勝ったら、相手は即決勝負で勝利した分の高さだけ叩き落され、地面に激突した場合、落下ダメージを受けます。このとき、叩き落される予定よりも、低い高度で地面に落下しても、落下ダメージは叩き落される予定だった高さの分のダメージとなります。フアンブルで負けた場合、自分が落ちます。

・風の元素魔法

翼人が扱える追加の魔法です。(いずれも「パワーアップ」より。)彼ら「風の元素」あがめるものには一般には知られていない魔法が伝わっています。

追加される魔法:「風刃」「爆裂電光」

<多足のもの>

- ・発明品(「TL8までのアイテム」5～10cp・「妖具」1～cp)

「発明家」の特徴を持つ<多足のもの>はこの特徴を取ること、タイムレベル8(TL8)までのアイテム(あまり役に立ちそうにないものは5cp、役に立ちそうなものは10cp)、または、この特徴に費やしたCPと同じCP作成された「妖具」を1つを「発明品」として発明し、所持することができます。この特徴は複数習得することが出来ます。

何を所持できるかはGMと相談してください。(どちらの場合も)GMが無理であると判断した場合所持は認められません。GMにしたがってください。所持ができる場合も使用回数や様々な能力が制限されることがあります。(弱点がついたり、使用目的が制限されたりします。この制限によって特徴の取得にかかるCPは変化しないことがあります。)

また、セッションごとにその「発明品」が使用できるかはそのセッションのGMが決定します。使えない場合は調子が悪かったりします。一度でも使うと壊れてしまい、そのセッション中は二度と使えないという制限のかけ方も良いでしょう。

なお、<多足のもの>の「発明品」は奇妙奇天烈なものが大半です。ピンポイントでしか役に立たないような物が多く、まともな物は期待しないほうが良いでしょう…

なお、この特徴を持った<多足のもの>の後援者はこの発明品で作られたアイテムを支給できるアイテムとしてPCに渡すことができます。渡す物はPLがあらかじめ決めておくことができますが、違う物をGMが設定してもかまいません。セッションが面白くなるように設定してください。