

# 学生パック

学生は、貧乏です。とっても貧乏です。家賃も学費も払っていかなくてはなりません。だから大家から紹介される冒険は、できるだけ引き受けなければならないのです。卒業できる(100CPになる)その日まで、がんばれ！  
仕送りはあてにならないぞ！

キャラクターを作る

年齢：16歳以上 男中女は不問

初期CP：50CP

不利な特徴：-40CPまで

技能：人間で見積もった年齢×2CPまで

必須特徴：(買戻し等の抹消不可)

全員：「貧乏学生」-15CP

- ・ゲームの始めに、所持金を半額にする(学費として)
- ・ゲームの最後に、学生判定(判定能力+特待生レベル)  
成功すると、経験点に+1CP
- ・取得したい技能・呪文が他校にある場合、教授を説得(学生判定で成功)すれば取得できる。

魔術系学生：「魔法の素質」15/25/35

傭兵学生：「我慢強さ」10CP

盗賊系学生：「第六感」15CP

自由特徴

「特待生」15/20/25

- ・ゲームの始めに、所持金を半額にしなくてよい。
- ・学生判定にこのレベルを追加できる。
- ・学校(教授)との対立する仕事の場合、学生判定。  
判定失敗で仕事をすると、特待生取り消し(GM判断)

ゲームの始めに

新キャラクタ

キャラクターを作成し、  
持ち金(3D6×100G)で  
買い物をする

継続キャラクタ

前回の冒険で取得したCPで成長する。

共通

残った持ち金を半額にする。特待生は不要。  
判定能力値で家賃判定。失敗したら家賃未払い。  
(特待生レベルは使用しないこと)

すぐに支払：持ち金から400Gを引く

すぐに払えない：「家賃未払いチェック」にチェック

5つ貯まると全財産没収

ゲームの終わりに

CPと報酬をもらう

家賃未払いにチェックがある人は、家賃を支払うこと。1つにつき400G。  
学生判定をして、成功したらもう1CPもらう。

# 学校案内

- ・僧侶 教会（判定能力値：知力）  
学術系技能内：神学、歴史  
情報伝達系呪文、食料系呪文、治癒系呪文、光／闇系呪文  
死霊系呪文（死霊退散系のみ）  
死人返し は、すべてのアンデットに有効とする。
- ・精霊使い 精霊魔術学院（判定能力値：知力）  
動物系技能、動物系呪文、精霊系呪文  
追加呪文 トンネル（至難）持続永遠、消費3、前提 土変化 土を石
- ・魔術師 賢者の学院・魔術学部（判定能力値：知力）  
学術系技能、社会系技能、肉体系呪文、情報伝達系呪文、知識系呪文  
光／闇系呪文、物体操作系呪文、呪文操作系呪文、精神操作系呪文、移動系呪文  
防御警戒系呪文、音声系呪文
- ・死霊使い 賢者の学院分校（判定能力値：知力）  
肉体系呪文、幻覚系呪文、知識系呪文、物体操作系呪文、呪文操作系呪文  
精神操作系呪文、移動系呪文、死霊系呪文、防御警戒系呪文、音声系呪文
- ・錬金術師（医者） 賢者の学院・魔化技術開発学部（判定能力値：知力）  
盗賊系技能内：毒物  
医学系技能、社会系技能、錬金術、魔化系呪文
- ・戦士 傭兵養成所（判定能力値：体力）  
運動系技能、戦闘系技能、社会系技能、野外系技能
- ・盗賊 探索技術者養成所（裏で盗賊養成・敏捷力）  
運動系技能、戦闘系技能（制限あり）、盗賊系技能、光／闇系呪文
- ・その他 趣味・専門技術の予備校（夜間通うものとし、判定不要）  
運動系技能（但し、武器技能は「易」のみ）、動物系技能、芸術系技能、技術系技能  
野外系技能、医学系技能内：応急処置

取得したい又はその前提とする技能・呪文が他の学校だった場合、教授の許可を得られれば、取得することが可能です。

教授の許可（学生判定）：判定能力値＋特待生レベルと教授側との成功度の比較  
教授側判定値＝能力値12＋教授レベル1D6

学生ではない冒険希望者は、判定能力値＝自分の能力値を基準とし判定に成功した場合のみ、1セッションにつき1つだけ、新技能を取得できます。  
その他についても、取得したい技能の「タイプ」に記載されている能力値で判定してください。

# 新米冒険者パック

駆け出してもいない冒険者だから当然、貧乏です。とっても貧乏です。まっとうな冒険ができないから、当然まっとうなアパートに住めません。

だから大家から紹介される冒険は、学生の保護者(?)としてできるだけ引き受けなければなりません。

英雄候補生になる(100CPになる)その日まで、がんばれ!

働かざるもの食うべからずだぞ!

キャラクターを作る

年齢: 16歳以上 男中女は不問

初期CP: 75CP

不利な特徴: -40CPまで

技能: 人間で見積もった年齢×2CPまで

必須特徴: なし

ゲーム中の新技能取得

原則、不可。初めに取得した技能のレベルアップのみ。

どうしても欲しい時、ゲームの始めに欲しい技能の能力値で判定。

成功したら1セッションにつき1つだけ取得可。

ゲームの始めに

新キャラクタ

キャラクターを作成し、  
持ち金(3D6×100G)で  
買い物をする

継続キャラクタ

前回の冒険で取得したCPで成長する。

共 通

判定能力値で家賃判定。失敗したら家賃未払い。

すぐに支払: 持ち金から400Gを引く

すぐに払えない: 「家賃未払いチェック」にチェック

5つ貯まると全財産没収

ゲームの終わりに

CPと報酬をもらう

家賃未払いにチェックがある人は、家賃を支払うこと。1つにつき400G。