



キャラクター





キャラクタ



キャラクタ作成の手順

1. 基本設定を決める
2. 精霊を決める
 - 契約している精霊を選ぶ
3. 特技を決める
 - 得意分野を 1 つ選ぶ
 - 得意分野から特技を 2 つ、全分野から特技 3 つを選ぶ
4. 設定を決める
 - 設定を 2 つ選ぶ
5. 特性値の算出と装備
 - 【生命値】を算出する： $12 + \text{《戦闘分野》の特技数} \times 2 + \text{《運動分野》の特技数}$
 - 【行動力】を算出する： $\text{《運動分野》の特技数} + \text{《知覚分野》の特技数}$
 - 【戦闘基本値】を算出する： 《戦闘分野》の特技数
 - 【魔力点】を記入する：3
 - 装備を選ぶ：武器・鎧・盾
 - ダメージを記入する
 - 装甲値を記入する

『精霊戦記』のキャラクタ達は、オルファニア教団の命を受けてドゥヴェルグのダナ＝ヤーン遺跡に潜り「エンブリオ」を破壊する役目を担う部隊に所属しています。

キャラクタ達は全て、妖精王の神々の加護を受け、精霊と契約を交わして操る力を持っています。

基本設定

名前

名前については、システムでは特に規定を設けません。ゲームマスタと相談してふさわしい名前をつけてください。

年齢と性別

キャラクタの年齢と性別については、プレイヤーの任意に設定することができます。

『精霊戦記』の人間たちは 15 歳前後で成人とみなされ、およそ 80 歳くらいの寿命を持ちますが、その多くは戦乱や外敵、病や怪我によってその途中で命を落とします。

年齢をランダムに決定する場合は、 $4d6+4$ 歳とします。



特 技 リ ス ト

性別

年齡

Date	Time	Location	Description

	戦闘分野	運動分野	感覚分野	知性分野	社交分野	使役分野	
2	騎戦	乗馬	嗅ぐ	軍事戦術	政治	恐怖	2
3	強打	力技	手当	議論	率いる	威厳	3
4	強韌	登る	触る	分析	煽る	挑発	4
5	鎧	泳ぐ	探す	学ぶ	断る	礼儀	5
6	近接攻撃	跳ぶ	聞く	憶える	取引	理知	6
7	受け	走る	見る	続ける	信用	信頼	7
8	戦術	避ける	分解する	集中する	話す	友情	8
9	格闘	手業	作る	自然地誌	教える	情熱	9
10	射撃	狩る	感性	文化社会	共感する	庇護	10
11	乱戦	踊る	歌う	神話歴史	騙す	崇拜	11
12	奇襲	隠密	予感	魔術	演じる	愛情	12

設定	概要

生命力 (12+戦x2+運)	

行動力 (運+感)	戦闘基本値 (戦)	装甲値	魔力量

武器	ダメージ	種類	遠近
	D6	新・貴・打	片・両 射・投
	D6	新・貴・打	片・両 射・投
	D6		

契 約 し た 精 霊

名前				名前				名前				名前			
種族		絆		種族		絆		種族		絆		種族		絆	
力源	○	○	○	力源	○	○	○	力源	○	○	○	力源	○	○	○
使役	1-3	4-5	6	使役	1-3	4-5	6	使役	1-3	4-5	6	使役	1-3	4-5	6

精霊

源素

精霊たちの力の源のことを「源素」と呼び、四大源素と呼ばれる地水火風4つの源素がよく知られています。

元素の種類

地

大地と山々の力、土、砂、岩石、鉱物などを司ります。

優勢源素は風、劣勢源素是水です。

水

海洋と大河の力、水、氷、霧などを司ります。

優勢源素は火、劣勢源素は風です。

火

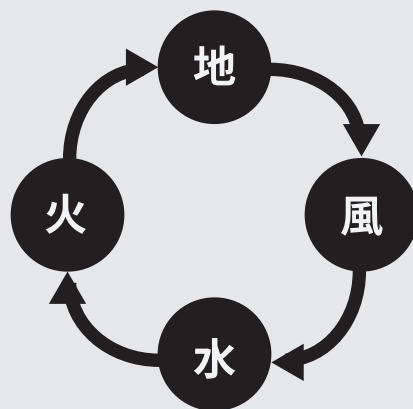
太陽の力、火、光、熱などを司ります。

優勢源素は地、劣勢源素是水です。

風

空と大気、風、雷などを司ります。

優勢源素是水、劣勢源素は地です。



優勢源素と劣勢源素

四大源素の間には優劣があります。地は風に対して優勢、風是水に対して優勢、水は火に対して優勢、火は地に対して優勢という関係になっています。



『精霊戦記』では、全ての PC は、**契約** した精霊達を **召喚** し **使役** することで強大な力を振ります。

精霊には様々な種が存在し、それぞれに振るうことの出来る力(魔力)が異なります。したがって、どの種の精霊と契約するかで、キャラクタの振るうことの出来る力が決まってきます。

どの精霊も知性と人格、自我を持ち、契約者であるキャラクタと念話で会話することができ、時には反発します。

召喚された精霊は通常、契約者の直ぐ側に控え、契約者自身か「精霊の目」を持つ者のみが知覚できます。通常は実体を持たず、触れることはできませんし物理的な攻撃でダメージを受けることもありません。

精霊の五感は術者と共有しますが、一部特別な知覚を有する精霊も居ます。

精霊の種と源素

精霊は、地水火風 4 種類の力の源（「源素」）と繋がっており、その力を振ることが出来ます。

最も知られている精霊は、地水火風いずれか一つの源素と繋がっている四大精霊サラマンダ(火)、ノーム(土)、シルフ(風)、ウンディーネ(水)です。

その他、2 種類の源素と繋がっている 12 種類の精霊（多源精霊）がよく知られています。

精霊

位格

精霊は、大中小の 3 段階の位格に分かれ、それによって精霊レベルの上限が決まります。

大精霊は、精霊レベル 1 - 3 で召喚することができます（召喚するときに契約者が決めます）。

中精霊は、精霊レベル 1 - 2 で召喚することができます（召喚するときに契約者が決めます）。

小精霊は、精霊レベル 1 で召喚することができます。

時に、小精霊は中精霊に、中精霊は大精霊へと「成長」することがあります。

精霊レベル

召喚された精霊の力の強さは「精霊レベル」で表され、通常は 1 から 3 の値を取ります。精霊レベルは、召喚時に使役者が与えた魔力点によって決まります。精霊レベルが高いほど、その精霊は強大な力を持ちます。

各精霊は種ごとに独特の魔力（固有魔力）を持ちますが、精霊レベルが行使できる魔力レベルの上限となります。

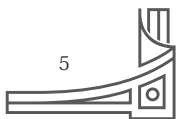
精霊レベルは召喚後に増えることはなく、増やすには一旦その精霊を返還して、より多くの魔力を与えて召喚し直す必要があります。一方で、無理な魔力の行使によって精霊レベルが損耗し減ることはあります。この場合も、損耗した精霊レベルを戻すには一旦その精霊を返還する必要があります。

源素レベル

源素レベルは、召喚した精霊が地水火風の四大元素とどれくらい結びついているかを表す値です。源素レベルは、地水火風の魔力（共通魔力）を行使する際の魔力レベルの上限となります。

四大精霊は、単一の源素と結びついており、精霊レベルがそのままその源素レベルとなります。例えば、精霊レベル 2 のサラマンダ（火の四大精霊）は火の源素レベル 2 となります。精霊レベル 3 のノーム（地の四大精霊）は、地の源素レベル 3 となります。

一方、それ以外の 12 種類の精霊は 2 種類の源素と結びついており、精霊レベルは源素レベルに





キャラクタと精霊の関係

キャラクタ



魔力点 (3点)

契約

精霊と契約し召喚儀式で呼び出せるようにする。

処理：セッション幕間

判定：不要

召喚

契約した精霊を呼び出し魔力点を付与する儀式。

処理：主に『準備フェイズ』

判定：不要 (要「召喚術」)

所要時間：1サイクル

割り振った魔力点が召喚した精霊の精霊レベルになる。

使役

召喚した精霊に魔力を行使させる。

処理：主に『遺跡フェイズ』

判定：「使役判定」

所要時間：数アクション

精霊

位格

精霊レベルの上限

- ・大精霊：3レベル
- ・中精霊：2レベル
- ・小精霊：1レベル



精霊レベル

行使できる固有魔力の上限

源素レベル

行使できる共通魔力の上限
種族と精霊レベルで決まる

魔力

精霊が行使できる超常の力。
1-3 レベルに分かれる。
共通魔力または種族ごとの
固有魔力の中から選んで効果
を適用する。

順番に割り振られます。例えば、フェニクスは火／風の精霊なので、精霊レベルが1の場合は火の源素レベルが1になります。精霊レベルが2の場合は、火の源素レベル1と風の源素レベル1になります。精霊レベルが3の場合は、火の源素レベル2と風の源素レベル1になります。

魔力

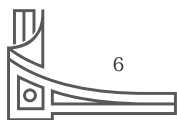
精霊は、力の源にしている源素に応じて様々な超常の力をこの世界に対して行使することがで

きます。この力のことを「魔力」と呼び、力をふるうことを「魔力行使／魔力を行使する」と呼びます。

魔力レベル

魔力にはその強さによってレベルがあり、通常1ー3までの値を取ります。この値を「魔力レベル」と呼びます。

魔力によっては、レベルによって効果の強さが変わってくるものもあります (「レベル：可変」)。





「可変（1 / 2 / 3）」のように表記し、この場合は、1 レベル、2 レベル、3 レベルでその魔力を行使できます。同様に、「可変（2 / 3）」と書かれていた場合は、2 レベル、3 レベルで行使できます。レベルによって距離や効果範囲、ダメージが変わる場合も、/ で区切って表記します。

固有魔力

固有魔力は、特定の精霊種のみが行使できる魔力です。各精霊は、精霊レベル以下の固有魔力を行使することができます。精霊レベルを超えている魔力を行使することはできません。

共通魔力

共通魔力は地水火風 4 種類の源素に分類されます。源素レベルが十分にあれば、どの精霊でもこの魔力を行使できます。

契約

キャラクタ作成時に、各 PC は四大精霊、または 12 種の精霊の中から契約を済ませた精霊を以下のいずれかの組み合わせで選びます。キャラクタ作成時には、プレイヤはどの精霊種と契約するかを自由に選べます。

- 大精霊 x1
- 中精霊 x2
- 中精霊 x1 および小精霊 x2

精霊と契約したキャラクタは、召喚の儀式によって契約した精霊を呼び出して操ることができるようになります。各精霊種には無数の個体が存在しますが、契約はそのうちの特定の個体と結びます。契約に基づいて召喚した精霊は、毎回同じ個体で、同じ能力を持ち、同じ記憶を持っています。

同一個体の精霊と複数の人間が契約することは出来ません。

契約の儀式

キャラクタ作成後にも、PC は新たな精霊と契約を結ぶことがあります。

精霊と契約できるかどうかは本人の適正・精霊との相性があると考えられていますが、正確なところは分かっていません。精霊との契約に、成功するものも失敗する者もありますが、それが本人の適性なのか、その精霊との相性なのか、それとも単なる運やその時の精霊の気分なのか、はっきりとしていません。

精霊は希少な存在で、稀にしか姿を現しませんし、人の住む地に現れることはさらに稀です。妖精王の神々に仕える者のみが、正しい日に正しい場所で正しい儀式を行うことで、異界より契約のために精霊を呼び出すことができます。

精霊を前にした者は、通常、神官の導きによって精霊と契約を結びます。しかし、中には神官の導きなしに精霊と契約を結べてしまう者もあり、精霊との相性が持ち出される理由になっています。

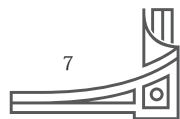
契約していない精霊を長時間捕縛して連れ歩くことはできないため、精霊が市場で流通することは通常ありません。

召喚

契約した精霊は、契約者と召喚術師の数時間（2d6 時間）におよぶ儀式によって呼び出し操ることができるようになります。これを召喚と呼びます。精霊は契約しただけでは異界にいたため PC たちのいる世界では何の力も行使できず、契約者と意思疎通さえできません。召喚して初めて力をふるうことができるようになります。

召喚には行為判定を必要としません。

呼び出すときに、契約者はその精霊に与える魔力点を決めます。与えた魔力点が精霊のレベルとなり、使える魔力の強さとなります。





どの精霊を召喚し、どれだけの魔力を与えているかによって、振るうことの出来る力の種類と強さが決まります。

精霊の返還

召喚した精霊を元の世界に還すことが出来ます。これによって、精霊に与えていた魔力点は24時間に1点の割合で契約者の元に戻ります。返還した精霊は、後日ふたたび召喚することが出来ます。

使役

使役者は、召喚した精霊に命令を出してその魔力を行使させることができます。これを「使役」と呼びます。

使役判定

精霊に命令して魔力を行使させる場合、《使役分野》の特技（後述）で成否を判定します。

精霊ごとに決まっている使役選択表で1d6を振って、使役分野のどの特技で判定するかを決めます。この判定で決まった特技で行為判定を行います。成功すれば精霊は命令通りの行動を取りますが、失敗すると何も行動しません（無視した、反抗した、命令を理解できなかった、など）。この行為判定を「使役判定」と呼びます。

使う魔力のレベルに応じて、「使役判定」に修正が付きます。

- 1レベル：±0
- 2レベル：-1
- 3レベル：-2

「使役判定」でファンブルを出すと、その精霊は「消耗状態」になります。

強制使役



「使役判定」に失敗した場合でも、使役者は強制的に精霊に魔力を行使させることができます。これを「強制使役」と呼びます。

強制使役を行うと魔力は効果を発揮しますが、使役者は再度使役判定を行い、失敗すると精霊は「消耗状態」になります。

精霊の消耗

魔力の行使にあたって、精霊は「消耗」といって、力を失いかけることがあります。

使役の判定でファンブルを出したり、強制的に命令に従わせると、精霊は「消耗状態」になります。消耗状態の精霊が更に消耗すると、その精霊は精霊レベルを1点失います（引き続き「消耗状態」です）。

精霊レベルが0になった精霊は消滅し召喚できなくなります。

精霊は、およそ1時間で消耗状態から回復します。ただし失った魔力レベルはその精霊を返還し、再度召喚し直して召喚者が魔力を与えない限り回復しません。

精霊の消滅

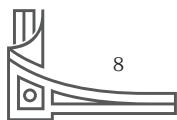
精霊レベルを失い0になると、精霊は「消滅」します。消滅した精霊は元の世界に戻りますが、その時点で契約者との契約も切れてしまい、契約者はその精霊を召喚することができなくなります。

魔力の効果

精霊の攻撃

精霊の行使する魔力の中には、炎や電撃によって敵を攻撃するものがあります。これらは、特に記載がなければ自動的に対象に命中します。

精霊と鎧



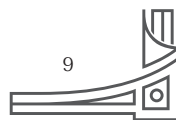


火、水、風の源素からのダメージに対して、鎧は半分だけ効果を持ちます。

地の源素攻撃に対して、鎧は通常の効果を持ちます。

風の魔力は地の属性を持つ金属によって阻害されるため、中装鎧または重装鎧を身につけている使役者は、風の属性を持つ精霊の魔力を行使する場合は使役判定に -2 のペナルティを負います。

一方で火の精霊は地の属性たる金属を腐食させるため、火の〈源素障壁〉〈源素の鎧〉を使った場合、身につけていた中装鎧・重装鎧は錆びて装甲値が半減します。



特技

キャラクターに何ができるか、何が得意かは、そのキャラクターが習得している《特技》によって決まります。

《特技》は

- 《戦闘分野》
- 《運動分野》
- 《感覚分野》
- 《知性分野》
- 《社交分野》
- 《使役分野》

の6種類の分野に分かれます。それぞれの分野に、11種類の《特技》があります。

キャラクターの得意分野

特技の分野の中から、キャラクターの得意分野をひとつ選びます。

※ 各特技の分野と分野の間には、狭い□の列があります。これを「ギャップ」と呼びます。選んだ得意分野の両端にある「ギャップ」を塗りつぶします。一番左の《戦闘分野》または一番右の《使役分野》を得意分野として選んだ場合、片側のギャップしか塗りつぶすことは出来ません。

特技の習得

得意分野を決定したら、次に特技を修得します。

特技は、自分の **得意分野から2種類**、また自分の得意分野も含めて **好きな分野から自由に3種類** を選びます。

※ 選んだ特技の○にチェックを付けてください。

特技の分野

それぞれの分野と、特技の詳細を解説しましょう。

戦闘分野

戦いおよび肉体を酷使する行為を判定します。

騎戦：馬などの動物に乗り操りながら攻撃する。

強打：近接攻撃で強打する。

強靱：肉体的な苦痛・衝撃に耐えたり、長時間の重労働に耐える。

鎧：鎧を着て動きまわる。

近接攻撃：近接武器で相手を攻撃する。

受け：盾や武器で敵の攻撃を受ける。

戦術：フェイントを仕掛け攻撃する。

格闘：殴る、蹴る、抑えこむなど肉体で攻撃する。

射撃：弓矢を射て攻撃する。

乱戦：多数を相手に戦う。

奇襲：相手に気づかれない状態で攻撃する。



特技リスト

	戦闘分野	運動分野	感覚分野	知性分野	社交分野	使役分野	
2	騎戦	乗馬	嗅ぐ	軍事戦術	政治	恐怖	2
3	強打	力技	手当	議論	率いる	威厳	3
4	強靱	登る	触る	分析	煽る	挑発	4
5	鎧	泳ぐ	探す	学ぶ	断る	礼儀	5
6	近接攻撃	跳ぶ	聞く	憶える	取引	理知	6
7	受け	走る	見る	続ける	信用	信頼	7
8	戦術	避ける	分解する	集中する	話す	友情	8
9	格闘	手業	作る	自然地誌	教える	情熱	9
10	射撃	狩る	感性	文化社会	共感する	庇護	10
11	乱戦	踊る	歌う	神話歴史	騙す	崇拜	11
12	奇襲	隠密	予感	魔術	演じる	愛情	12

運動分野

体を使った行為を判定します。

乗馬：馬などの動物に乗ったり世話をします。

力技：重いものを持ち上げたり長時間の重労働に耐える。

登る：崖や樹、梯子、洞窟など起伏のある場所を素早く登り降りする。

泳ぐ：川や海を泳いだり潜ったり、息を止め続けたりする。

跳ぶ：裂け目を飛び越えたり、飛び降りて着地する。

走る：早く走る。

避ける：攻撃や飛来するものを避ける。

手業：手先を使った作業を行う、物を投げる。

狩る：獲物を追跡し仕留めたり罠にかけたりする。

踊る：踊ったり、音楽に合わせて体を動かす。

隠密：物陰に隠れたり足を外を消して移動する。

感覚分野

感覚、五感、感性を使った行為を判定します。

嗅ぐ：味や臭いを見分けたり、異物が混入していないかを調べる。

手当：傷の手当てや診断を行う。

触る：手で触り感触を確かめる、目の見えない状態で動き回る。

探す：目的のものを見つけ出す。

聞く：音を聞く。聞き分ける。

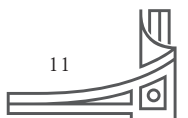
見る：目で見ると、見分ける。

分解する：機械や道具を分解する。

作る：物を設計する、加工する、組み立てる。

感性：似合う色や形を選ぶセンス。

歌う：歌を歌ったり演奏したりする。





予感:この前に起こることを感じ取る、占う。

知性分野

知識、知性、精神力を使った行為を判定します。

軍事戦術:軍事や戦術の知識。

議論:他人との議論によって答えを導き出した
り、時には無理やり言い負かす技術。

分析:与えられた情報と持っている知識を元に妥
当な推論を行う。

学ぶ:知識、技術を身につける。

憶える:物事を忘れずに覚えている。

続ける:物事を飽きずにやり続ける能力。

集中する:集中して物事をやり続ける。

自然地誌:自然・地形・動植物に関する知識。

文化社会:文化、言葉、文字、計算、教養などの
知識。

神話歴史:神話や歴史に関する知識。

魔術:魔術、精霊、魔族に関する知識。

社交分野

交渉力、魅力、共感を使った行為を判定します。

政治:政治を行う、外交交渉を行う。

率いる:集団をまとめ、率いる。

煽る:相手の感情(怒り、恐怖、笑いなど)を煽る。

断る:相手の命令、依頼を断る。

取引:取引をまとめる、値段交渉を行う。

信用:相手の信用を得る。

話す:雑談を交わしたり、話を面白おかしく伝え
る。

教える:他人に物事のやり方、知識を伝え理解さ
せる。



共感する:他人の感情を読み取る。

騙す:他人を言葉巧みにだます。

演じる:劇を演じる、偽りの感情を見せる。

使役分野

精霊を使役し命令を聞かせる判定をします。

恐怖:恐怖によって相手を従わせる

威厳:威厳によって相手を従わせる

挑発:挑発したりおだてたりして相手を動かす

礼儀:礼儀を持って相手に頼む

理知:理知によって相手を動かす

信頼:信頼によって相手に頼む

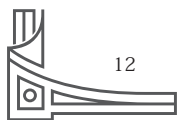
友情:友情によって相手に頼む

情熱:情熱によって相手を説得する

庇護:庇護することで相手に命じる

崇拜:崇拜することで相手に頼む

愛情:愛情によって相手に頼む





設定

キャラクタは、その生い立ち、特殊な才能、特技などを特徴付ける「設定」を2つ選びます。「※」の付いている設定は複数回選ぶことができます。

召喚術：契約・召喚・憑依・返還などの精霊を扱う儀式を心得ています。

急速召喚：自分の契約している精霊に限り、3アクションの消費で召喚することができます。この能力によって呼び出された精霊は、消耗状態になっています。

精霊の目：召喚されている精霊を視ることができます。その精霊のレベルと力源を知ることができます。

精霊契約者※：多数の精霊と契約を交わしています。追加で1体の小精霊と契約をしています。

強力な精霊：契約している小精霊一人は、中精霊に成長しています。

源素との親和※：特定の属性の使役判定に+1のボーナスが付きます。この特徴は複数回選ぶことができ、同じ属性を選んでボーナスを増やすことも、別の属性を選ぶこともできます。

魂の絆※：特別なつながりを持つ精霊と契約しています。その精霊の「使役判定」に+1のボーナスが付く、またその精霊が消滅した場合でも契約は途切れず、再び呼び出すことができます。

多芸※：追加で《特技》を一つ選びます。

頑強※：【生命力】が3増えます。

剛力：「強打」によるダメージに+2、それ以外の武器による攻撃に+1のボーナスが付きます。

鋼の意思：意思判定に+3のボーナスが付きます。

富裕：キャラクタは裕福な家の出身または貴族の出身です。「情報収集」のうち、「聞き込み」「文献調査」に+2のボーナスが付きます。またセッションごとに配下一人を3サイクル分使うことができ、「聞き込み」「文献調査」「分析」「移動（夜営と探索を含む）」を行わせることができます（配下には「富裕」のボーナスは付きません）。配下の習得特技は、セッションごとにランダム（1d6で特技の分野を決め、2d6でその分野の中のどの特技かを決める）で5つ決定するか、前回のセッションの配下の特技を使います。さらにこのPCと配下は移動に馬を利用できます。





特性値と装備



生命力

【生命力】はキャラクターの耐久力、生命の強さ、健康状態など肉体的な力を表します。傷を受けたり、極度に疲労したり、病気にかかると【生命力】は減少します。

【生命力】 = 12 + 《戦闘分野》の特技の数 x2 + 《運動分野》の特技の数

生命力と死

【生命力】が0以下になった場合は毎ラウンドのアクションが1減った状態になります。さらに、《強靱》の行為判定に失敗すると死亡します。

更にダメージを負った場合は、そのたびにアクションが減り、《強靱》の判定を繰り返します。

アクションが0になると気絶し、更にダメージを受けると死亡します。

生命力の自然回復

失った【生命力】は、一日あたり1d3点回復します。環境の良い場所で安静にし、十分な栄養を取っていれば一日あたり1d6点回復します。

《手当》の行為判定に成功した場合、その日の回復のダイスを2回振って、良い方の結果を適用します。

この回復が終わったあとでなお【生命力】が0

以下の場合、《強靱》の行為判定を行います。この判定に失敗すると死亡します。

行動力

キャラクターが戦闘中に相手に先んじて行動できるか、また攻撃、防御、移動、使役など、どれだけの行動を取れるかを表すのが【行動力】です。

【行動力】 = 《運動分野》の特技の数 + 《知覚分野》の特技の数

魔力点

【魔力点】は、同時に操ることの出来る精霊の強さと数を表します。

呼び出して同時に操る精霊のレベルの合計は、【魔力点】以下でなければなりません。

キャラクター作成時の【魔力点】は3です。従って、精霊レベル1の精霊3体、または精霊レベル2の精霊1体と精霊レベル1の精霊1体、または精霊レベル3の精霊1体を操ることが出来ます。

魔力点の回復

【魔力点】は、1日（24時間）あたり1点回復します。精霊に【魔力点】を分け与えている場合、その精霊を返還するかその精霊が消滅しない限りPCの【魔力点】は回復しません。



戦闘基本値

キャラクターの《戦闘分野》の特技の数の合計が【戦闘基本値】です。

装備の決定

『精霊戦記』では、細かな財産や装備、金銭の管理を行いません。

武器

PC は、好きな武器を好きな数だけ選んで持っていることができます。近接武器は、片手か両手かによってダメージが異なります。遠隔武器は、弓・クロスボウなどの射撃武器と、ナイフ、手斧などの投擲武器に分かれます。

また、斬撃武器（剣、斧など）、貫通武器（槍、レイピアなど）、打撃武器（メイス、棍棒など）に分かれ、スペシャルを出した時の効果が異なります。

片手武器：2d6 ダメージ

両手武器：3d6 ダメージ

射撃武器：2d6

投擲武器：2d6（同一エリア内） / 1d6（隣接エリア内）

射撃武器は一般的に貫通武器に分類されます。投擲武器、片手武器、両手武器は武器の種類によって様々です。

鎧

PC は、好きな鎧を選んで身につけることができます。

軽装鎧（装甲値4）：煮詰めた皮を主とした鎧です。

中装鎧（装甲値6）：鎖帷子の鎧です。風・火の属性を持つ精霊を使役する場合は支障が出る場合があります。

重装鎧（装甲値8）：鎖帷子の上に板金を重ねた

鎧です。風・火の属性を持つ精霊を使役する場合は支障が出る場合があります。

盾

PC は、盾を持っていることができます。PC が両手武器、射撃武器を使っているときは、盾は利用できません。盾を使うと、アクションを消費せずに1回だけ「受け」を行うことができます。







セッション





セッション進行



導入フェイズ

- ・召喚済みの精霊を選択する。
- ・ゲームマスターから「遺跡」に関する説明を受ける。

準備フェイズ

- ・精霊を召喚する。
- ・「遺跡」に関する情報収集をする。
- ・「拠点」から「遺跡」に移動する。
- ・精霊たちと戦術確認を行う。

遺跡フェイズ

- ・遺跡内を探索する。
- ・遭遇した敵と戦い排除する。
- ・エンブリオを破壊する。

導入フェイズ

1 サイクル

導入フェイズは、セッション開始時の PC たちの状態を決め、冒険の目的についてゲームマスターから説明するフェイズです。

導入フェイズの始めに、各プレイヤはキャラクターが現在召喚している精霊とレベルを選びます。

その後、ゲームマスターは PC たちが向かい「遺跡」に関することを説明します。

準備フェイズ

1～6 サイクル

準備フェイズは、「遺跡」に向かう前にキャラクターたちが様々な準備を整えるフェイズです。準備フェイズと遺跡フェイズを合わせて最大 7 フェイズで終了します。7 フェイズを超えると、エンブリオが孵化する可能性があります。

準備フェイズでは、主にプレイヤが主体となっ

てゲームが進みます。シーンプレイヤは、自分のシーンがどういうシーンかを選びます。そして、ルールに従って自分で決定します。

遺跡フェイズ

1 サイクル以上

遺跡フェイズでは、PC たちが「遺跡」に潜入してエンブリオが「孵化」する前にこれを排除します。「遺跡」には、魔族やドヴェルグ、その下僕たる魔獣・精霊たちが潜み、侵入者を排除しようとしています。遺跡の中に入れるのは、召喚した精霊に守ってもらえる PC のみです。



導入フェイズ



導入フェイズは、セッション開始時のPCたちの状態を決め、冒険の目的についてゲームマスターから説明するフェイズです。

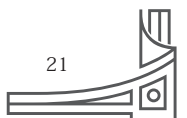
導入フェイズは、**1サイクル**で終了します。

導入フェイズの始めに、各プレイヤーはキャラクターが現在召喚している精霊とレベルを選びます。

予め精霊を召喚済みであれば、次の準備フェイズでサイクルを消費する必要はなくなりますが、遺跡でどの精霊が必要になるかが情報収集で判明してから精霊を召喚したほうが有利に戦いを運べるでしょう。そのため、導入フェイズの開始時に精霊を召喚済みである必要はありません。精霊の「返還」後、PCの源素力の回復には時間がかかることに注意してください。

召喚済みの精霊を決めたら、ゲームマスターはPCたちが向かう「遺跡」に関することを説明します。

PCたちには、遺跡のおおまかな位置が示されます。





準備フェイズ



準備フェイズは、最大 **6 サイクル** からなります。準備フェイズの1サイクルは、およそ1日とみなします。各キャラクタは1サイクルに1回、行動を選択して実行できます。ただし、通常はそのうち3サイクルは「移動」と「召喚儀式」に充てられますので、自由に行動できるのは3サイクルとなります（導入フェイズの開始

時に召喚してあった精霊をそのまま使う場合は「召喚儀式」のサイクルは不要になります）。

準備フェイズの各サイクルの最後に、【生命力】を失っているキャラクタがいたら回復判定を行います。

場所

準備フェイズには「場所」という概念が存在します。「場所」には「拠点」と「遺跡」の二つがあり、導入フェイズにいた場所が「拠点」となります。

拠点：「拠点」は通常、キャラクタが住んで生活している街を指し、情報収集や交渉などを行うことができます。

遺跡：「遺跡」は、目的となる場所です。また「潜入調査」は遺跡でしか行えません。

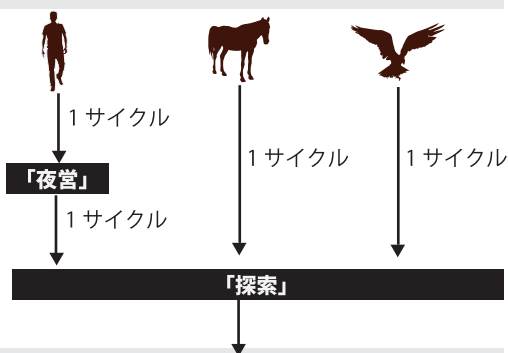
準備フェイズの間、キャラクタたちはそれぞれ別の場所にいることができますが、別の場所にいるキャラクタに対して何かを行うことは出来ません。例えば、治療を行ったり、契約している精霊を召喚するなどは同じ場所にいなければなりません。

クライマックスフェイズが始まる時点で「遺跡」の場所に居ないキャラクタは、クライマックスフェイズに参加できません。

拠点

- ・ 情報収集（文献調査／聞き込み／占術）
- ・ 召喚（召喚の依頼）／返還
- ・ 戦術確認
- ・ 分析

移動



遺跡

- ・ 情報収集（潜入調査／占術）
- ・ 召喚／返還
- ・ 戦術確認
- ・ 分析



準備フェイズ行動

返還（拠点／遺跡）

返還は、各サイクルのはじめにできる特別な行動です。召喚術を知っている者が一緒にいれば、フェーズ行動を消費することなく実行することができます。ただし、返還した精霊に与えていた魔力の回復は次のサイクルの初めになります。

召喚儀式（拠点／遺跡）

「召喚術」の能力を持ったキャラクターのみがこの行動をとることができます。

任意の数の契約済みの精霊を召喚することができます。対象となるキャラクターの数にも制限はありませんが、そのキャラクターはこのサイクルで儀式に参加する必要があり、他の行動はできなくなります。どの契約精霊をどれだけのレベルで呼び出すかは、召喚者ではなく契約者が決定します。

召喚儀式の依頼（拠点）

パーティ以外の誰かに頼んで召喚儀式を行ってもらいます。《社交分野》の行為判定に成功すればこのサイクルで精霊の召喚が終わりますが、失敗すると後回しにされ次のサイクルでの召喚になります。この場合、このサイクルでは別のことが出来ます。

移動（拠点／遺跡）

「拠点」から「遺跡」に、または「遺跡」から「拠点」に移動します。

移動には通常、2 サイクル（2 日）かかります。

「飛行」の魔力を持った精霊を従えているキャラクターに同行する者は、1 サイクルで拠点と遺跡の間を移動することができます。

「騎行」の魔力を持った精霊を従えているキャラクターに同行する者は、1 サイクルで拠点と遺跡の間を移動することができます。ただし、遺跡までの地形に「河川・海」が含まれている場合はこの効果は受けられません。

ゲームマスターはシナリオを作るときに、あるいはセッションのはじめに「拠点」から「遺跡」までの主な地形を、以下の表を2回振って決めます。

1d6	地形
1	平原
2	山岳・丘陵
3	河川・海
4	森林
5	沼沢・荒野
6	複合（この表で2回振って両方を適用する）

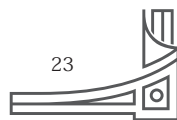
旅判定

そのサイクルで「移動」を選んだキャラクターは、サイクルの終わりに《運動分野》で行為判定を行います。これを「旅判定」と呼びます。複数のキャラクターが同じサイクルと一緒に「移動」する場合は、誰か一人でも成功すれば成功とみなします。上の表で複数の地形があった場合、その数だけこの判定を繰り返します。

失敗した場合、疲労・怪我などで1d6のダメージを受けます。ただし「飛行」の魔力で移動しているキャラクターは、判定に失敗した場合でもダメージを受けません。

夜営

日をまたいで移動を行う場合、夜営を行う必要があります。夜営を行っているPCは《狩る》で行為判定を行い、誰か一人でも成功すれば無事に夜を過ごすことができます。全員が失敗した





場合は、寝不足、疲労、野生生物の襲撃、食中毒、体調悪化などにより全員 1d6 のダメージを受けます。

遺跡探索判定

「拠点」から「遺跡」に移動を終えたら、遺跡の探索を行います。PC たちは遺跡のおおよその場所については聞いていますが、正確な地図があるわけではなく遺跡に至る道の親切的な標識もないため、その正確な位置については現地ですす回する必要があります。移動を行った日(サイクル)に、各 PC は《探す》で行為判定を行い、誰か一人が成功すれば遺跡を見つけることができます。「情報収集」で「遺跡の場所」に関する情報を集めていれば、この判定に +4 のボーナスが付きます。

すでにその遺跡に行ったことがあるか、仲間の PC が先行して探索を成功させていれば、探索は必要ありません。

探索に成功した PC がいなければ、次の日(サイクル)以降に 1 サイクルを費やして引き続き探索を行わなければ遺跡は見つかりません。ただし 1 日毎に行為判定に +2 のボーナスが加算されていきます。

戦術確認（拠点／遺跡）

召喚済みの精霊と遺跡での戦い方について話合います。召喚済みの精霊ごとに《率いる》の行為判定を行い、成功するとその精霊はこのセッションの間、3 回「自発行動」を取るか「使役判定」に +4 のボーナスをつけることができます。

情報収集／断片情報

準備フェーズで、「潜入調査」「文献調査」「聞きこみ」「占術」（それぞれ後述）によって、迷宮に関する情報を集めることが出来ます。

情報収集に成功した場合、遺跡に関する情報が手にはいります。どのような情報が手に入るか

はランダムに決めます。

1d6	集めた情報
1	遺跡の場所
2	地図
3	遺跡の主の正体
4	遺跡の住人の数と力源
5	罠・障害・隠し部屋
6	情報収集方法による※

※「文献調査」「聞きこみ」の場合は「遺跡の場所と形態」、「占術」の場合は「主の力源」、「潜入調査」の場合は「地図」

遺跡の場所：遺跡の探索の行為判定に +4 のボーナスが付き、途中の地形、遺跡のある場所の地形がわかります。

地図：ゲームマスターは、遺跡の地図をプレイヤに見せます。ただし、隠し部屋は地図には書かれていません。また、部屋のつながりや大凡の大きさは書かれていますが、何があるかは地図からは読み取れません。

主の力源：遺跡の主の力源が分かります。

住人の数と力源：主以外の遺跡の住人のおおよその数と主な力源が分かります。

罠・障害・隠し部屋：遺跡にある罠、障害、隠し部屋が分かります。

スペシャルで成功した場合は、そのプレイヤが以下から結果を選びます。

- ランダムに「完全情報」が一つ手に入る
- 任意の種類の「断片情報」が一つ手に入る

文献調査（拠点）

古文書を紐解き遺跡に関する情報を集めます。《知性分野》分野の特技で判定を行います。

聞きこみ（拠点）





伝手を辿って遺跡に関する情報を集めます。《社交分野》の特技で判定を行います。

2d6	《社交分野》特技	相手
2	政治	貴族
3	統率	兵士
4	煽る	市場
5	断る	職人
6	取引	商人
7	話す	農民
8	信用	司祭
9	教える	学者
10	共感する	旅人
11	騙す	裏社会
12	演じる	芸人

占術（拠点／遺跡）

〈予知〉の魔力を持った精霊を使って対象となる迷宮を調査します。《使役分野》の特技で判定を行います。

潜入調査（遺跡）

目的の遺跡に直接潜り込んで情報を集めます。「遺跡」に移動し、探索を成功させて遺跡を発見していないと、「潜入調査」は行えません。

潜入調査を行う場合、「潜入」と「調査」の2つの判定を行います。

「潜入」の判定には、《運動分野》で判定します。失敗すると、遺跡内の敵に見つかり攻撃を受けます。複数人で潜入調査を行っている場合は、誰か一人が失敗すると敵に見つかったことになり、《戦闘分野》分野の特技で判定を行います。成功すれば無事逃げることができますが、失敗すると遺跡の怪物や罠によって2d6のダメージを負います。ファンブルを出した場合は、3d6

のダメージを負います。複数名で一緒に潜入調査を行っている場合は、誰か一人が成功すればダメージを1d6減らすことができます。〈不可知〉〈転移〉の魔力を持った精霊を使役すればこの負傷を避ける事が出来ます。

「潜入」の判定の結果にかかわらず、次に「調査」の判定を行います。「調査」の判定では、《感覚分野》の特技に成功すると、「断片情報」が一つ手に入ります。複数名で一緒に潜入調査を行っている場合は、それぞれが「調査」の判定を行います。

《運動分野》の判定に成功していれば、同じサイクルでもう1回だけ調査を続けることもできます。その場合、「潜入」と「調査」の判定を繰り返します。

分析（拠点／遺跡）

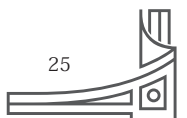
断片情報は、そのままでは役に立ちません。《分析》の行為判定に成功すると、完全情報となります。1回のフェーズ行動を消費することで、同じ「場所」にいるキャラクターたちが手に入れてきた全ての断片情報を分析することが出来ます。判定は、断片情報ごとに行います。

二つの同一種類の断片情報を合わせることで完全情報とすることが出来ます。この作業は、フェーズ行動を消費せず、いつでも行うことが出来ます。

いずれに方法にせよ、いちど完全情報になった断片情報からは別の完全情報を導き出すことはできません。《分析》に失敗して断片情報のままの情報に関しては、フェーズを消費して再度「分析」を試みる事ができます。

遺跡の場所

ドヴェルグの種族によって、どのような場所に遺跡を作るかがだいたい決まっています。また、それによってどのような源素の主や住人がいるか、推測はできますが時には関係のない源素の





準備フェイズ



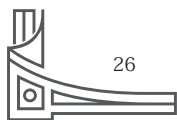
主や住人もいることがあります。

地底・火山・荒野（火のドヴェルグ）：火の精霊の使役判定に +1 ～ +2、地の精霊の使役判定に -1 ～ -2。

山・森（地のドヴェルグ）：地の精霊の使役判定に +1 ～ +2、風の精霊の使役判定に -1 ～ -2。

平原・砂漠（風のドヴェルグ）：風の精霊の使役判定に +1 ～ +2、水の精霊の使役判定に -1 ～ -2。

水辺・沼・海底（水のドヴェルグ）：水の精霊の使役判定に +1 ～ +2、火の精霊の使役判定に -1 ～ -2。





遺跡フェイズ



遺跡フェイズでは、PC たちは「遺跡」に潜入してエンブリオが「孵化」する前にこれを排除しなければなりません。遺跡の中に入れるのは、召喚した精霊に守ってもらえる PC のみなのです。

エンブリオは、両手で抱えるほどの大きさの卵の形をしており、表面には血管のようなものが走って脈打っています。精霊が見れば、エンブリオはひと目で判別することができます。

「遺跡」には、魔族やドヴェルグ、その下僕たる魔獣・精霊たちが潜み、侵入者を排除しようとしています。

遺跡フェイズで中心となるのは、敵との戦闘、とりわけ使役判定による精霊の魔力の行使です。

エンブリオ

エンブリオは 7 日を過ぎると孵化する可能性があります。孵化すると魔族となり、多くの場合、PC たちの手には負えなくなってその地を放棄せざるを得なくなります。

孵化判定

準備フェイズと遺跡フェイズを合わせて 7 サイクルを超えてしまった場合、ゲームマスターはサイクルのはじめに 2d6 を振り経過したサイクル数より小さい数字を出したら、エンブリオは孵化してしまいます。これを「孵化判定」と呼びます。最初に「孵化判定」を行うのは 8 サイ

クル目のはじめで、2d6 を振って 8 より小さい数字 (7 以下) が出たらエンブリオは孵化します。

エンブリオの破壊

エンブリオは、孵化する前であれば精霊の力を借りて容易に破壊できます。精霊の力で 30 以上のダメージを与えれば、エンブリオは破壊され消え去ります。





エリアとラウンド



戦闘は、「ラウンド」と呼ばれる時間単位（約 12 秒）とエリアと呼ばれる空間の単位（おおむね 5m 四方）で管理します。

エリア

「エリア」は戦闘中の、やや抽象的な空間の単位で、5m 四方程度を指します。ただし、通路のような場所の場合は実際にはもっと狭くなりますが、便宜上 1 エリアを最小の単位とします。

一つのエリアの中には、10 人程度の敵味方が入れるものとします。これも曖昧ですが、戦争のような大規模な戦闘を扱うのでなければ、通常、入れる人数は考えないことにしても構いません。

壁を背にする

地形によっては、四辺の一部が壁になっていることもあります（狭い通路や部屋の端など）。キャラクターは、「壁を背にする」する事ができます。この場合、キャラクターは「応撃」はできなくなりますが、代わりに敵による「挟撃」を防ぐことができます。

ラウンドの流れ

- 行動順とアクション数の決定
- 行動順の早いキャラクターから順番に、「アクション」を消費して行動する

アクション

戦闘中、キャラクターは毎ラウンド攻撃、防御、移動などのいくつかの行動を取ることが出来ます。各キャラクターには毎ラウンド 3 点分のアクションが与えられます。

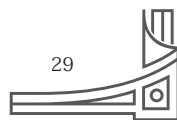
行動によって、「何点のアクションを消費するか」と「いつ行動できるか」が異なります。十分なアクションが残っていなければ、その行動はとれません。

アクションは残っても構いませんが、残ったアクションは次の自分のターンの始めにクリアされ、次のターンに持ち越すことはできません。

行動順とアクション数の決定

各ラウンド、どのキャラクターから行動するかは、【行動力】+2d6 で判定を行い、その値が大きいキャラクターから順番に行動します。自分の行動順のことを「ターン」と呼びます。

【行動力】+2d6 の値が 12 以上の値だった場合はこのラウンド、追加で 1 アクションを得ます。





攻撃と防御



敵を攻撃してダメージを与えるには、

1. 命中判定
2. 防御判定
3. ダメージ算出
4. 装甲値適用

という手順を取ります。この手順は、近接攻撃、遠隔攻撃ともに共通です。一方、精霊の魔力による攻撃は特に記述がないかぎり自動的に命中し、防御することもできません。

以下では、それぞれの手順について説明します。

命中判定

攻撃者は《近接攻撃》《射撃》など指定された特技で行為判定を行う。

▼ 命中判定成功

防御判定

攻撃を受けた者は《受け》《避ける》の特技で行為判定を行う。

▼ 防御判定失敗

ダメージ算出

攻撃者はダイスを振ってダメージを決定

- ・片手武器：2d6
- ・両手武器：3d6
- ・射撃武器：2d6

装甲値適用

攻撃を受けた者はダメージから装甲値を引く

- ・軽装鎧：4
- ・中装鎧：6
- ・重装鎧：8

命中判定

指定された特技で行為判定を行い、成功すれば攻撃が命中し相手が避けたり受け止めたりできなければダメージを与えることができます。これを「命中判定」と呼びます。

スペシャルの効果

「命中判定」でスペシャルを出した場合、目標値にかかわらず判定は成功します。

さらに、防御側は困難を強いられることになります（「防御」の項を参照）。

また、「付加効果」が発生します。

付加効果

命中判定でスペシャルを出した時など、攻撃の種類によって以下のような「付加効果」が発生します。

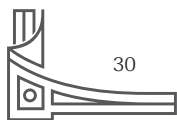
刺突：鎧の効果を半分（端数切り捨て）にすることが出来ます。

斬撃：ダメージダイスが1増えます。

打撃：「朦朧状態」に陥ります。

炎上：「炎上状態」になります。

凍結：対象は凍りつき、10 ラウンドの間、《戦闘分野》《運動分野》の判定に -1 のペナルティが付き





@ 電撃：

防御判定

「命中判定」に成功した攻撃を受けた者は、そのダメージを防ぐため「防御判定」を行うことができます。

盾や武器で相手の攻撃を受け止める場合は《受け》で、避ける場合は《避ける》で判定を行います。

詳しくは「防御」の項を参照してください。

ダメージ算出

攻撃が命中し、防御を行わないか、防御判定に失敗した場合、防御側はダメージを受け【生命力】が減ります。

ダメージは、以下のように算出します。

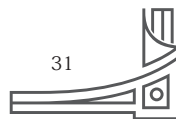
武器のダメージ + 《戦闘基本値》 + 魔力などによるダメージの修正

装甲値の適用

算出されたダメージから防御側の「装甲値」を引いた値が最終的なダメージとなり、攻撃を受けた者の【生命力】を減らします。

「装甲値」は、防御側の鎧が持つ装甲値と（もしあれば）魔力による修正を足した値です。

精霊の攻撃に対しても、鎧は一部有効です。「精霊」の章を参照ください。





アクション



各キャラクタは戦闘中、毎ラウンド与えられる「アクション」（通常は3アクション）を消費して以下の様な行動を取ることができます。アクション名の隣に（ ）付きで書かれているのが、そのアクションを取るのに消費するアクション数です。

アクションは、自分のターンにのみ取ることのできる「ターン行動」と、自分のターン以外でも取ることのできる「リアクション」の二種類があります。

ターン行動

以下は、自分のターンにのみ取ることができます。

近接攻撃（2アクション）

同じエリアにいる敵を武器で攻撃します。《近接攻撃》の特技で判定します。

強打（2アクション）

同じエリアにいる敵を武器で攻撃します。《強打》の特技で命中判定を行います。相手の防御判定には+2のボーナスが付きます。

命中すると、近接攻撃でスペシャルを出した時の効果が発生します。

フェイント（2アクション）

《戦術》で行為判定を行い、成功すると相手はこの攻撃に対して《防御》を行うのに2アクション

ン必要になります。

《戦術》の成否にかかわらず、《近接攻撃》で命中判定を行います。命中した場合、ダメージダイスが1減ります。

挟撃（2アクション）

同じエリアに居る複数の味方で共同して一人の敵を近接攻撃します。行動順は挟撃に参加するキャラクタの中で一番遅いキャラクタに合致します。命中判定に挟撃に参加したキャラクタの人数分のボーナスが付きます。

壁を背にしている敵に対しては、挟撃のボーナスを得ることができません。

突撃（3アクション）

隣のエリアに移動し敵を近接攻撃します。《騎戦》の特技で命中判定を行います。

遠隔攻撃（2アクション）

射程内のエリアに居る敵を弓矢（射撃武器）や手投げのナイフや手斧などの武器（投擲武器）で攻撃します。《射撃》の特技で判定します。

行為判定に失敗した場合、同じエリア内の別のキャラクタに命中する可能性があります（他にキャラクタが居ない場合は外れたものとします）。狙った以外のキャラクタの中からランダムに選び、同じ特技で行為判定を行います。命中した場合、ダメージダイスを1減らします。



狙撃 (3 アクション)

射程内のエリアに居る敵に狙いをつけて弓矢や手投げの武器で攻撃します。《射撃》の特技で判定します。

行為判定でファンブルだった場合、同じエリア内の別のキャラクタに命中する可能性があります（他にキャラクタが居ない場合は外れたものとします）。狙った以外のキャラクタの中からランダムに選び、同じ特技で命中判定を行います。命中した場合、ダメージダイスを1減らします。

使役

精霊に命令を出して魔力を行使させることが出来ます。消費するアクションの数は、魔力ごとに決められています。

移動 (2 アクション)

宣言した隣のエリアに移動します。斜めに移動することはできませんし壁になっている辺を抜けて移動することもできません。

移動したエリアに敵が居ない場合、平坦な場所なら《走る》、洞窟や階段であれば《登る》に成功すれば更に隣のエリアに移動することができます。

同一エリアに敵がいてアクションを残している場合、「応撃」を受ける可能性があります。応撃の宣言を受けたら、宣言したエリアへの移動を取りやめることができ、その場合、「応撃」による攻撃を受けません。代わりに、別の隣接エリアへの移動をアクションを使うことなく宣言することができます（敵にアクションがまだ残っていれば、再度「応撃」を受ける可能性があります）。一度移動を取りやめたエリアへは、このアクションでは移動できません。あるいは移動自体を中止することもできますが、「移動」による2アクションは消費されます。

装備品 (1 アクション)

武器を持ち替えたり、装備品を取り出したりし

ます。

立ち上がる (1 アクション)

転んだり伏せたりした状態から立ち上がります。

自発行動 (0 アクション)

準備フェイズで作戦会議を行った場合、精霊が自発的に適切な行動を取ることを期待することが出来ます。プレイヤーは、アクションを消費することなく、任意のタイミングで精霊に任意の魔力を使わせることが出来ます（実際には、精霊が自分の判断で魔力を使用した、と解釈されます）。

自発行動の場合も、通常通り使役判定を行う必要があります。

魔力の停止 (2 アクション)

精霊は、自分の生み出した魔力を消し去ることができます（効果時間が「瞬間」の魔力を除く）。

使役者は、使役判定に成功すれば精霊に命令して魔力を消すことができます。

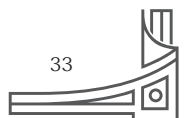
リアクション

以下のアクションは、自分のターン以外にも取ることができます。ただし、取ることのできるタイミングは決められているアクションもあります。

防御 (1 アクション)

《避ける》か《受け》で防御判定を行います。成功した場合には、命中した攻撃を無効化することが出来ます。防御も行動力を消費しますが、盾を使っている場合は1ラウンドに1回だけ、行動力を消費せずに《受け》を行うことが出来ます。1回の攻撃に対しては1回しか防御を試みることはできません。

スペシャルの攻撃を盾や武器で受けた場合、攻撃を受け止めることは出来ますが受けに使った盾や武器が破壊され、以後使うことができなく





なります。ただし、《受け》もスペシャルで成功した場合、攻撃を受け止め、受けに使った盾や武器が破壊されることもありません。

スペシャルで成功した攻撃を《避ける》で避ける場合は、スペシャルを出さなければなりません。

応撃（1 アクション）

キャラクタと同一のエリアにいる敵が別のエリアへの「移動」を宣言した場合、「応撃」でその敵を近接攻撃することができます。ただし、その敵は「応撃」をみて宣言とは別の方向への移動を再宣言することができます。キャラクタにまだアクションが残っていたら、再度、「応撃」を宣言することができます。

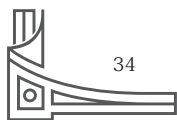
《応撃》にもかかわらず敵が移動しようとした場合、《乱戦》の特技で命中判定を行います。この攻撃が命中した場合、敵は《乱戦》で行為判定を行います。失敗すると攻撃を受けた上に移動することもできません。成功すれば、攻撃は受けますが移動はできません。

別のエリアからこのエリアに入ってくる敵を「応撃」することはできません。

使役

精霊に命令を出して魔力を行使させることが出来ます。ただし「リアクション」に分類される魔力のみ行使できます。魔力の説明の、「アクション」欄の数字に「R」が付いている魔力がこれにあたります。

消費するアクションの数は、魔力によって異なります。







キャラクターの状態



戦闘や魔力、消耗、環境などによりキャラクターは健常でない特殊な状態になることがあります。

複数回同じ状態の効果を受けることになった場合でも、効果は1回分のみ適用します。

@ 気絶状態：キャラクターは気を失い、一切の行動も、思考もできなくなります。1時間経過するごとに、《格闘》の行為判定を行い成功すれば目を覚まします。もしくは、他のキャラクターが3アクションを使って《手当》の行為判定に成功すれば、目を覚まさせることができます。

@ 朦朧状態：朦朧状態になったラウンド、2アクションを失います。次のラウンドの開始時に《強靱》の特技で判定を行い、失敗するとさらにそのラウンドの間、2アクションを失います。以後《強靱》に成功するまで、毎ラウンド開始時に同じ判定を行います。

@ 痺れ状態：電撃や毒などで体が痺れて自由に動けない状態です。毎ラウンドアクションを1失い、《戦闘分野》《運動分野》《感覚分野》の行為判定に-2のペナルティがつきます。

@ 疲労状態：疲労や体調の悪化、熱で毎ラウンドアクションを1失い、すべての行為判定に-1のペナルティがつきます。

@ 炎上状態：キャラクターの服や体が燃え上がり、3ラウンドの間、ターンのはじめに1d6のダメージを受けます。《避ける》に成功すれば、ダメージは1で済みます。このダメージは鎧で防ぐことはできません。炎を防ぐ〈源素障壁〉や〈源

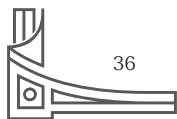
素の鎧〉は通常通りこの炎を防ぐことができます。〈鎮火〉の魔力で炎上状態を終了させることができます。

@ 拘束状態 網や鎖、蔓などに巻き付かれた状態です。毎ラウンドアクションを1失い、《戦闘分野》《運動分野》の行為判定に-2のペナルティがつきます。《手業》の行為判定に成功すれば脱出することができます（《運動分野》ですがこの判定には「拘束状態」によるペナルティは付きません）。

@ 窒息状態：水中にいる、煙に巻かれる、首を絞められるなどに寄って息ができない状態です。窒息状態の者は毎ターンはじめに《水泳》の行為判定を行い、失敗すると窒息によりアクション2を失ない1d3のダメージを受けます（この効果を受けた者が選択します）。判定に成功した場合は、1アクションを失うか1ダメージを受けます（この効果を受けた者が選択します）。窒息状態が5ラウンド連続した場合、以後1ラウンドごとに《水泳》の行為判定に-1のペナルティが付きます。

@ 視力悪化状態：暗がりや煙が目に入るなどして視界と視力が低下している状態です。《戦闘分野》《運動分野》《感覚分野》の行為判定に-2のペナルティがつきます。エリアの外に対する遠隔攻撃や対象を取る魔力の行使はできなくなります。

@ 盲目状態：目が見えない状態です。目潰しを受けた、完全な暗闇の中で行動するなどがこの

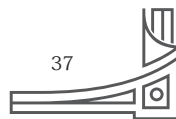


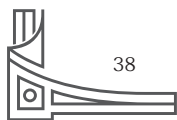


状態に当たります。毎ラウンドのアクションを1失い、《戦闘分野》《運動分野》《感覚分野》の行為判定に-4のペナルティがつきます。また、遠隔攻撃や対象を取る魔力の行使はできなくなります。近接武器で相手を攻撃した場合、命中した場合のダメージダイスが1減ります。

@ 恐慌状態：恐怖のあまり叫び声を上げ、逃げるように全力で走ります。すべての行為判定に-2のペナルティが付きます。ターンのはじめに《議論》の行為判定を行い、成功すれば落ち着きを取り戻します。

@ 混乱状態：パニックになって正常な判断ができなくなります。すべての行為判定で、2, 3, 4のダイス目が出た場合、フアンブルとみなします。ターンのはじめに《議論》の行為判定を行い、成功すれば落ち着きを取り戻します。







精霊と魔力





精霊と魔力



精霊は、単一の源素（地水火風）を力の源とする単源精霊（四大精霊）と、複数の源素を力の源とする多源精霊に分かれます。

魔力は、特定の精霊のみが行使できる「固有魔力」と、地水火風4種類の源素に関わる精霊であれば使うことのできる「共通魔力」に分かれます。

精霊種

四大精霊（単源精霊）

地水火風を司るノーム、ウンディーネ、サラマンダ、シルフは、「四大精霊」と呼ばれています。四大精霊は、1種類の源素と結びついています。単一の源素に結びついているため、「単源精霊」と呼ばれることもあります。

- ノーム（地）
- ウンディーネ（水）
- サラマンダ（火）
- シルフ（風）

多源精霊

2つ以上の源素と結びついた精霊を「多源精霊」と呼びます。

多元精霊の固有魔力は、源素レベルによらず両

方の源素の力を帯びています。例えば、フェニックスの〈炎渦〉の魔力は、火と風両方の源素の力によるダメージとして扱います。水の〈源素の鎧I〉を身にまとう相手に〈炎渦〉を使った場合、炎の属性のダメージなので装甲値が半分になって1.5、また風の属性のダメージでもあるので装甲値が倍になって結局元の3となります。

- ノッカー（火／地）
- フェニクス（火／風）
- スパンキー（火／水）
- グレムリン（地／火）
- ケンタウロス（地／風）
- ドライアド（地／水）
- バンシー（風／火）
- ペガソス（風／地）
- ユニコーン（風／水）
- ブラウニー（水／火）
- シルキィ（水／地）
- セイレーン（水／風）







[魔力 1/2/3] 源素障壁



距離: 使役者 @ 持続時間: 60 分 @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 2 @ 効果: 1/2/3 (強度)

共

透明の障壁を使役者の周りに張り巡らせ源素による攻撃を防ぎます。この障壁により、源素による攻撃はダイスを半分にしてダメージを算出します (端数切捨て)。

障壁の魔力レベルより高い魔力による攻撃は、障壁の強度を魔力レベルの差の分だけ、低下させます。強度が 0 以下になった場合、障壁は破壊され効果を終了します。差が強度よりも大きい場合 (強度がマイナスになる場合)、障壁はダメージを防ぐこともできません。

通

障壁と同じ魔力レベルの魔力による攻撃は、50% の確率で障壁の強度を 1 下げます。障壁の魔力より低いレベルの魔力による攻撃は、障壁に影響を与えません。またダメージを与えないタイプの魔力に対しては、障壁は効果を持ちませんが、障壁の強度が減ることもありません。

優勢源素に対しては障壁は 1 レベル高いものとして扱い、劣勢源素に対しては、障壁は 1 レベル低いものとして扱います。

魔

一度に一人が持つことのできる〈源素障壁〉は一つだけです。最後にかけた〈源素障壁〉のみが効果を持ちます。

〈源素の盾〉や〈源素の鎧〉などの魔力と重ねてかけている場合、〈源素障壁〉の効果をもとに適用します。

[魔力 1] 源素の盾

力

距離: 同一エリア内 @ 持続時間: 瞬間 @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 1R @ 効果: 10

源素の攻撃から身を守る盾を瞬間的に作り出します。優勢源素に対しては効果が倍、劣勢源素に対しては効果が半減します。



[魔力 1] 源素の鎧

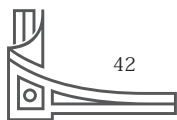
距離: 接触 @ 持続時間: 60 分 @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 2 @ 効果: 5

源素の攻撃から身を守る「鎧」を与えます。優勢源素に対しては効果が倍になりますが、劣勢源素に対しては効果を持ちません。

一度に一人が持つことのできる源素の鎧は一つだけです。複数の〈源素の鎧〉をかけた場合、魔力レベルの一番高い〈源素の鎧〉が効果を持ちます。魔力レベルが同じ場合、最初にかけた〈源素の鎧〉が効果を持ちます。

[魔力 1/2/3] 源素の壁

距離: 同一エリア内 @ 持続時間: 60 分 @ 効果範囲: 5x5(m) / 10x10(m) / 20x20(m) @ アクション: 2 @ 効果: 4d6 / 6d6 / 8d6





源素でできた方形の垂直に立つ壁をエリアの境界に作り出します。使役者は壁を作るときに、効果範囲のサイズ内で壁のサイズを決めることができます。

この壁を通り抜けようとする者は、各源素によるダメージを受けることになります。

壁が現れるとき、その場所にあったものは押しのけられますが、このときダメージをうけることはありません。動かせないものがあった場合、そこに壁はできません。

[魔力 1/2/3] 源素剣

距離:使役者 @ 持続時間:60 分 @ 効果範囲:1 本 @ アクション:2 @ 効果:3d6 / 4d6 / 5d6

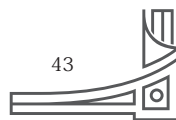
元素の力を使役者の武器に付与します。この武器が命中した場合、「効果」に記載された追加ダメージが発生します。このダメージは、それぞれの源素に基づくダメージとなります。

複数の〈源素剣〉をかけた場合、魔力レベルの一番高い〈源素剣〉が効果を持ちます。魔力レベルが同じ場合、最後にかけた〈源素剣〉が効果を持ちます。

[魔力 1/2/3] 源素の矢

距離:隣接エリア内 @ 持続時間:瞬間 @ 効果範囲:1 本 @ アクション:2 @ 効果:3d6 / 4d6 / 5d6

源素の塊を対象にぶつけてダメージを与えます。





[魔力 1/2/3] 火球



距離：遠隔（5 エリア内）@ 持続時間：瞬間 @ 効果範囲：直径 5 エリア @ アクション：2 @ 効果：3d6/4d6/5d6（火のダメージ）

サ

効果範囲内を炎で包みます。効果範囲は、直径 1 エリア、3 エリア、5 エリアの中から選ぶことができます。この炎のダメージを受けたものは《避ける》に失敗すると、「炎上状態」になります。

ラ

[魔力 1] 火弾

距離：隣接エリア内 @ 持続時間：瞬間 @ 効果範囲：一人 @ アクション：2 @ 効果：5d6（火のダメージ）

炎の塊をぶつけて炎によるダメージを与えます。

マ

[魔力 3] 獄炎

距離：遠隔（5 エリア内）@ 持続時間：瞬間 @ 効果範囲：一人 @ アクション：3 @ 効果：9d6（火のダメージ）

対象を燃やします。この炎のダメージを受けたものは《避ける》に失敗すると、「炎上状態」になります。

ン

[魔力 1] 灯火

距離：使役者 @ 持続時間：60 分 @ 効果範囲：直径 5 エリア @ アクション：2

効果範囲を光で照らします。

ダ



[魔力 1] 赤熱

距離：接触 @ 持続時間：精神集中 @ 効果範囲：接触部分 @ アクション：2 @ 効果：300℃

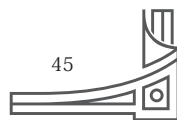
静止している物体を加熱し、最大 200℃に上げます。生物や魔力を持った物体に対してこの魔力を直接作用させることはできません。対象の温度は、1 ラウンドあたり最大 10℃上昇させることができます。

[魔力 2] 暗視

距離：接触 @ 持続時間：60 分 @ アクション：2 @ 効果範囲：一人

暗闇の中でも物を見る能力を対象に与えます。この能力を持ったものは、3 エリア先までの暗闇を見通すことができます。







[魔力 1/2/3] 大地の剣



距離:接触 @ 持続時間:10 ラウンド @ 効果範囲:武器一つ @ アクション:1 @ 効果:+2 / +3 / +4

武器に対してこの魔力を使うことで、ダメージに「効果」分の修正がつきます。

武器に重複してこの魔力をかけても、ダメージは累積しません。

[魔力 1/2/3] 大地の盾

距離:同一エリア内 @ 持続時間:瞬間 @ 効果範囲:一人 @ アクション:1R @ 効果:10 / 15 / 20

物理攻撃に対して「効果」分の装甲となります。この効果は、防具による装甲と重複します。

[魔力 1/2/3] 大地の鎧

距離:接触 @ 持続時間:10 ラウンド @ 効果範囲:一人 @ アクション:3 @ 効果:6 / 8 / 10

物理攻撃に対する装甲となります。この魔力は、通常の防具と同様に扱います。この装甲の効果は防具と重複せず、効果の高い方の装甲を適用します。

[魔力 1] 土塊の万具

距離:使役者 @ 持続時間:60 分 @ アクション:2 @ 効果範囲:道具一つ

地面から即興の道具を形成します。この道具は、使役者の望む形状と大きさ（10kg まで）を取ることができ、鉄と同程度の強度・比重を持ちます。



ただし、模様をつけたり、精密な形を取らせたりすることはできず、ポーズを付けた像など複雑な形状を取る場合は《作る》の行為判定に成功しないと不格好だったりバランスが悪い物ができます。

持続時間を過ぎると、作ったものは土塊となって崩れ去ります。

[魔力 1] 壁歩き

距離:接触 @ 持続時間:精神集中 @ 効果範囲:一人 @ アクション:2

対象は、垂直の壁でも容易によじ登り移動する能力を得ます。これにより、2 アクションで 1 エリア分、壁や木を移動することができます。

対象は移動以外の行動を取る場合、「集中する」の行為判定が必要となり、失敗するとその行動はできない、もしくはこの魔力の効果が終了します（どちらかを選びます）。

[魔力 2] 振動

距離:使役者 @ 持続時間:瞬間 @ 効果範囲:直径 5 エリア内 @ アクション:2 @ 効果:





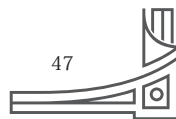
地面を揺らします。使役者を除く効果範囲内の全ての者は「走る」の行為判定に失敗すると転倒し 1d6 のダメージを受けます。固定されていない棚や置き物、食器などは 50% の確率で倒れます。

[魔力 2] 振動感知

距離：使役者 @ 持続時間：10 ラウンド @ 効果範囲：3 エリア以内 @ アクション：3

使役者は地面に手を当て集中する（2 アクション消費）ことで、効果範囲内に地面に振動を起こすもの（人が歩く、水が流れるなど）があるか、どんな振動があるかを感知できます。

使役者が《触る》の行為判定に成功すれば、どちらの方向に、どれくらいの数存在するかを感じ取ることができます。継続して集中すれば、それがどの方向にどれくらいの速度で移動しているかもわかります。





[魔力 1/2/3] 稲妻



距離: 視界内 @ 持続時間: 瞬間 @ 効果範囲: 2本/3本/4本 @ アクション: 2 @ 効果: 2d6 (雷のダメージ)

シ

稲妻を放ち対象に電撃のダメージを与えます。稲妻は、異なる対象に向けることも、同じ対象に向けることもできます。

[魔力 1] 突風

距離: 使役者 @ 持続時間: 1 ラウンド @ 効果範囲: 直径 1 エリア @ アクション: 1R

一定方向への突風を巻き起こします。対象エリア内の霧や煙、小鳥、虫は吹き散らされ、紙や小さな布は飛ばされます。またエリア内を通過する飛び道具の命中判定に－4 のペナルティが付きます。

ル

[魔力 1] 風の守り

距離: 使役者 @ 持続時間: 60 分 @ 効果範囲: 使役者 @ アクション: 2 @ 効果: 10

使役者を取り巻く風により、飛び道具から身を護ります。遠隔攻撃に対する装甲 10 を持ちます。

同時に、ガスや煙、霧、虫を吹き飛ばすことができます。

[魔力 1] 風のささやき

フ

距離: 視界内 @ 持続時間: 精神集中 @ 効果範囲: 1 エリア内 @ アクション: 2

使役者は視界内の 1 エリア内の音を拾うことができます。小さなささやき声でも明瞭に聞き取れます。



対象となるエリアは、移動させることができますがそれには《集中する》の行為判定が必要となり、失敗するとこの魔力の効果は終了します。

[魔力 1] 風

距離: 視界内 @ 持続時間: 精神集中または 5 ラウンド @ 効果範囲: 3 エリア内 @ アクション: 1R

精神集中を続けている間、効果範囲内の風は魔力によるものも含めて全て止みます。

精神集中を終えると、その後 5 ラウンドの間効果は続きますが、その後に行使された風の魔力は風の魔力を打ち破って効果を持ちます。

[魔力 1] 跳舞

距離: 接触 @ 持続時間: 10 ラウンド @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 2

対象に常人離れした跳躍力を与えます。対象は移動行動で 1 エリア分の距離を跳躍して移動することができます。これにより、1 エリア分より短い裂け目や小川を飛び越えたり、低い屋根に跳び乗ったりする





ことができ、また同じように跳ぶことのできない敵の「守備」の効果を見逃して移動することができます。

[魔力 2] 風の支配

距離:使役者 @ 持続時間:60 分 @ 効果範囲:5 エリア内 @ アクション:2

効果範囲内の風の動きを支配します。使役者は 1 アクションを使って、1 ラウンドの間風の状態から突風レベルまで、好きな強さで好きな方向に風を吹かせることができます。

[魔力 2] 光弾

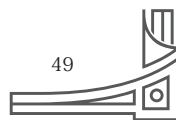
距離:同一エリア内 @ 持続時間:瞬間 @ 効果範囲:1 本 @ アクション:1 @ 効果:2d6 (雷のダメージ)

光の矢を放ち、電撃によるダメージを与えます。

[魔力 3] 竜巻

距離:視界内 @ 持続時間:1 ラウンド @ 効果範囲:1 エリア @ アクション:2 @ 効果:3d6 (落下のダメージ)

竜巻を起こし、エリア内の固定されていないものを巻き込み吹き飛ばします。巻き込まれたものは、使役者の指定する隣接エリアに運ばれ地面に叩きつけられ 3d6 の打撃ダメージを受けます。





[魔力 1/2/3] 氷嵐



距離：遠隔（3 エリア内）@ 持続時間：5 ラウンド @ 効果範囲：直径 1 エリア @ アクション：2 @ 効果：2d6/3d6/4d6（冷気のダメージ）

範囲内を荒れ狂う冷気の嵐で包みます。この嵐の中にいた者は、自分のターンのはじめにダメージを受け、《強靱》に失敗するとアクションを 1 失います。

[魔力 1] 鎮火

距離：隣接エリア内 @ 持続時間：瞬間 @ 効果範囲：1 エリア @ アクション：2

燃えている火を消し去り「炎上状態」を解除することができます。更に 1 ラウンドの間、対象範囲内では物体に着火することを防ぎます。

[魔力 1] 凍結

距離：接触 @ 持続時間：精神集中 @ 効果範囲：接触部分 @ アクション：2 @ 効果：-50℃

静止している物体を冷却し、最大で 0℃まで冷やします。生物や魔力を持った物体に対してこの魔力を直接作用させることはできません。対象の温度は、1 ラウンドあたり最大 10℃低下させることができます。

[魔力 1] 霧

距離：視界内 @ 持続時間：瞬間 @ 効果範囲：直径 9 エリア @ アクション：2

対象範囲を濃い霧で覆います。砂漠のような極度に乾燥した場所や強い風が吹いている場所ではこの霧は 1 ラウンドで晴れますが、そうでない場所ではおよそ 10 分にわたって立ち込めます。この霧の中では視界が隣接エリアまでに制限されます。

[魔力 1] 水性の身体

距離：接触 @ 持続時間：60 分 @ 効果範囲：一人 @ アクション：2

対象に水中で呼吸し、2 アクションで 1 エリア移動し、水や霧を 10 エリア先まで見通す能力を与えます。

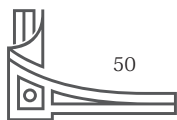
[魔力 2] 水流支配

距離：10 エリア @ 持続時間：60 分 @ 効果範囲：1 エリア @ アクション：2

河、湖、海などの水の流れを制御します。毎ラウンド、1 エリアの速度の流れを作り出します。既存の流れがある場合は、その速度に加えます。

また、波を起こして小舟を転覆させたり、水面を泳いでいる生物を飲み込んだりできます。

ウェンディネ





こうした水流の操作は、1 アクションを使って 1 エリアに対して及ぼすことができます。





1-3: 情熱 4-5: 理知 6: 友情



[魔力 1] 呪鍛



距離: 接触 @ 持続時間: 60 分 @ 効果範囲: 一つ @ アクション: 2

金属の物品を対象にこの魔力を行使すると、傷や損傷を修復した上、強化します。金属で出来た武器にこの魔力を付与すると、ダメージに +2 の修正が付きます。鎧にこの魔力を付与した場合は、装甲値が +2 されます。



また、強化された物品が破壊に相当する効果を受けた場合、この強化の効果を失うだけで済みます。

一つの武器・鎧に複数回この魔力を重ねても、効果は累積しません。

[魔力 2] 探索



距離: 使役者 @ 持続時間: 瞬間 @ 効果範囲: 1 エリア @ アクション: 3

遺跡を探索し情報を得る魔力です。準備フェイズで「遺跡」に移動した後、1 サイクルを使ってこの魔力を行使した場合、「地図」の完全情報を手に入れることができます。

遺跡フェイズでこの魔力を行使した場合、隣接エリア一つの情報を知ることができます。使役者は空間の形、何人の生物がいるか、どのような源素が存在するかを知ることができます。



[魔力 3] 地潜り



距離: 使役者 @ 持続時間: 10 分 @ 効果範囲: 使役者 @ アクション: 3

使役者は地面や壁（石または金属）の中に潜り込むことができます。潜り込む、または地面や壁から出てくるとき 1 ラウンドをかけて比較的ゆっくりと移り 3 アクションを必要とします。

地面に潜っている状態では、隣接エリアの振動（歩いたり、扉を閉めたりした時の振動）は《触る》で感知することができますが、目で見たり音を聞いたりすることはできません。

3 アクションを使うことで、隣接しているエリアをひとつ選んでそこに顔を出し、見たり聞いたりすることができます。潜った状態では、1 分間に 1 エリアの速度で移動することができます。

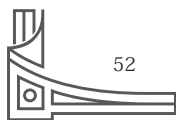
鉱物以外に「潜る」事はできないので、木の扉を通過したり、生物の中に入ったりすることはできません。

特技

使役者はノッカーを召喚している間《探す》の特技を習得しているものとして使うことができます。

地形

使役者は「山岳・丘陵」の地形での「旅判定」「遺跡探索判定」にレベル分のボーナスを得ます。





1-3: 崇拜 4-5: 情熱 6: 礼儀

[魔力 1] 炎渦

距離:使役者 @ 持続時間:瞬間 @ 効果範囲:1 エリア @ アクション:2 @ 効果:3d6 (火のダメージ)

使役者を中心に炎の渦を起こします。効果範囲内にいる者は3d6のダメージを受けます。ただし、使役者自身はこの効果を受けません。

[魔力 2] 爆散

距離:使役者 @ 持続時間:瞬間 @ 効果範囲:最大5 エリア @ アクション:2 @ 効果:5d6 (火のダメージ)

使役者を中心に炎の爆発を引き起こします。効果範囲内にいる者は5d6のダメージを受けます。ただし、使役者自身はこの効果を受けません。

[魔力 3] 不死鳥

距離:使役者 @ 持続時間:瞬間 @ 効果範囲:使役者 @ アクション:OR

【生命力】を超えるダメージを受けた時にこの魔力の効果が発生します（「使役判定」に成功する必要があります）。使役者は即座に【生命力】が3d6点回復します。この効果によって生命力が0より大きくなった場合、《強靱》の判定を行う必要はありません。

復活した者は、次のターンの終わりまでの間、アクションを失います。

特技

使役者はフェニクスを召喚している間《憶える》の特技を習得しているものとして使うことができます。



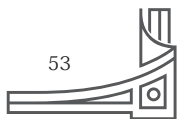
フ

エ

ニ

ク

ス





1-3: 理知 4-5: 礼儀 6: (ランダム)



[魔力 1] 閃光

ス

距離: 使役者 @ 持続時間: 瞬間 @ 効果範囲: 1 エリア @ アクション: 2

強力な光を放って周囲の者の目を眩ませます。同じエリアに居たものは《予感》の行為判定を行い、失敗すると眼が眩んで1ラウンドの間盲目状態になります。ただし使役者自身はこの効果を受けません。

パ

[魔力 2] 幻影

距離: 1 エリア @ 持続時間: 24 時間 @ 効果範囲: 幻影一つ @ アクション: 2

人間くらいまでの大きさの幻を創り出します。幻を見たものは《文化社会》の意思判定に成功すればそれが幻だと気づき正しいものを見ることができます。また、幻に触れた場合、アクションを使って対象を「見た」場合、再度同じ判定を行うことができます。

幻は、次の用途に使うことができます。

キ

* 何かを覆い隠す: 床、壁、塵などで覆われているように見せる

* 何かを違ったように見せかける: 壊れているように見せる、汚れているように見せる、別の色に見せる、別の顔に見せるなど

イ

[魔力 3] 転移

距離: 接触 @ 持続時間: 瞬間 @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 3



一瞬にして、別の場所に移動することができます。移動先は、使役者の行ったことのある場所、あるいは目視できている場所であればなりません。

特技

使役者はスパンキィを召喚している間《跳ぶ》の特技を習得しているものとして使うことができます。

地形

使役者は「沼沢・荒野」の地形での「旅判定」「遺跡探索判定」にレベル分のボーナスを得ます。





1-3: 挑発 4-5: (ランダム) 6: 信頼

[魔力 1] 手仕事

距離: 使役者 @ 持続時間: 60 分 @ 効果範囲: 使役者 @ アクション: 2

手で触れた鍵を開けたり閉じたり、罠を解除したり仕組みを解明したりといった機械類の扱いができます。

キャラクターは《分解する》《作る》の特技を習得しているものとして扱います。

[魔力 2] 潜入

距離: 使役者 @ 持続時間: 60 分 @ 効果範囲: 使役者 @ アクション: 2

《隠密》の判定に +4 のボーナスを得ます。

[魔力 3] 不可知

距離: 使役者 @ 持続時間: 精神集中 @ 効果範囲: 使役者 @ アクション: 3

使役者は精神集中を続ける間、透明になります。精神集中を続けるには、毎ターンアクションを 1 消費しなければなりません。

戦闘、細かな作業、綱渡りなどの他に集中を要するような行動を取る場合は、《集中する》の行為判定が必要となり、失敗するとこの魔力は終了します。

特技

使役者はグレムリンを召喚している間《隠密》の特技を習得しているものとして使うことができます。



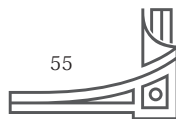
グ

レ

ム

リ

ン





1-3: 信頼 4-5: 挑発 6: 威厳



[魔力 1] 騎行

距離: 使役者 @ 持続時間: 8 時間 @ 効果範囲: 使役者 @ アクション: 2

拠点と遺跡の間を 1 サイクルで移動することができます (河川・海の地形が含まれていない場合)。

また、戦闘では「移動」によって移動先のエリアに敵がいても更に隣のエリアになら移動することができ、《走る》による判定も不要になります。敵の「応撃」には命中判定に -2 のペナルティが付きます。

[魔力 2] 剛弓

距離: 使役者 @ 持続時間: 10 ラウンド @ 効果範囲: 一つ @ アクション: 1

「狙撃」を 2 アクションで行うことができ、遠隔武器のダメージに +1d6 の強化ボーナスを与えます。また、風による不利な影響を受けなくなります。

[魔力 3] 人獣一体

距離: 使役者 @ 持続時間: 60 分 @ 効果範囲: 一つ @ アクション: 2

ケンタウロスの力を手に入れます。【生命力】+5、《戦闘分野》《運動分野》《知覚分野》の行為判定に +1 のボーナスを得ます。

戦闘では 1 アクションで隣接するエリアに移動でき、その際、敵の「守備」を無視できます。この時追加で 1 アクション使うことで、移動先のエリアで近接攻撃を行うか、遠隔攻撃を行うことができます。

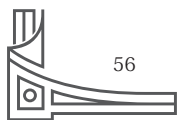


特技

使役者はケンタウロスを召喚している間《狩る》の特技を習得しているものとして使うことができます。

地形

使役者は「平原」の地形での「旅判定」「遺跡探索判定」にレベル分のボーナスを得ます。





1-3: 愛情 4-5: 庇護 6: 恐怖

[魔力 1] 魅惑

距離: 同一エリア内 @ 持続時間: 60 分 @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 2

対象と親友になり、依頼を聞いてもらうことができます。対象は《自然地誌》の意思判定に成功すればこの魔力の効果を受けません。

依頼は、対象の信念、利益に反するものだったり、対象の人間関係に害を及ぼすようなものであってはなりません。これらに引っかかる依頼や、やや難しい依頼は《共感する》の判定を必要とします。

[魔力 2] 草木の主

距離: 使役者 @ 持続時間: 精神集中 @ 効果範囲: 3 エリア @ アクション: 2

使役者のいるエリア内の草木を支配します。草木のないエリアではこの魔力は役に立ちません。使役者が移動または以下の力の行使以外のことを行う場合、《集中する》で行為判定を行います。失敗すると、この魔力の効果は終了します。

草木との会話: 接触した草木から、周囲の情報を「聞き出し」ます。明確な情報を聞き出すことはできませんが、このエリアに侵入した生物のおおよその大きさ、数、源素、おおよその時間は分かります。

薬草: 使役者は、《自然地誌》の行為判定に成功すれば、そのエリア内で以下のいずれかの効果を持つ妖精の薬草を採取することができます。自然回復の量が 1d6 になる / 毒消し / 病の治癒 採取した薬草は、その場ですぐ摂取しなければ効果を失ってしまいます。

[魔力 3] 支配

距離: 同一エリア内 @ 持続時間: 10 ラウンド @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 2

対象を支配します。対象は、使役者を傷つけたり不利益になるような行動を取れなくなります。使役者は、1 アクションを使って《使役分野》の行為判定に成功すれば次の相手のターンの行動を決めることができます。命令を受けないラウンドは、前の命令を継続します。

魔力の対象となり、命令を受けたものは《断る》の意思判定に成功すれば、この命令に抵抗することができます（命令を受けるごとに判定を行います）。

特技

使役者はドライアドを召喚している間《共感する》の特技を習得しているものとして使うことができます。

地形

使役者は「森林」の地形での「旅判定」「遺跡探索判定」にレベル分のボーナスを得ます。



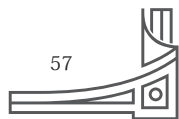
ド

ラ

イ

ア

ド





1-3: 礼儀 4-5: 崇拜 6: 情熱



[魔力 1] 金縛り



距離: 同一エリア内 @ 持続時間: 1 ラウンド @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 2

対象を呪縛し動けなくします。対象は《議論》で行為判定を行い、失敗すると金縛りにかかります。

金縛りにかかった者は、かかった時点で残っているアクションを2を失います。さらに次のターンの初めに、アクションを2失います。残ったアクションを使う場合、《力技》で判定を行い、失敗すると動けずアクションだけ失います。



[魔力 2] 予知

距離: 使役者 @ 持続時間: 瞬間 @ 効果範囲: 一つ @ アクション: 3

これから向かう遺跡に関する「予知」を得ます。この予知を解釈するには、《予感》で行為判定を行い、数時間を要します。

また、以下の情報を「予知」することができます。《予感》に成功すれば、即座に解釈できます。

- ある道を進んだ場合に短時間（1分程度）以内に戦闘になりうるか
- ある道を進んだ場合に短時間（1分程度）以内にどの源素の存在がいるか



[魔力 3] 死の叫び

距離: 使役者 @ 持続時間: 瞬間 @ 効果範囲: 1 エリア @ アクション: 2

死をもたらす「悲鳴」をあげます。

使役者と同じエリアにいるものは《歌う》で意思判定を行い、失敗すると昏倒します。この判定に失敗した者がさらに《魔術》の意思判定に失敗すると死亡します。使役者はこの効果を受けません。

特技

使役者はバンシーを召喚している間《予感》の特技を習得しているものとして使うことができます。





1-3: 威厳 4-5: 信頼 6: 挑発

[魔力 1] 浮揚

距離: 接触 @ 持続時間: 10 ラウンド @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 2

対象は空中に浮き上がり、移動行動で 1 エリアのペースで上下方向に「歩く」ことができます。この魔力により、対象は安全に落下／着地をしたり、樹上や建物の屋上に登ったり、崖や川を渡ったりすることができます。

[魔力 2] 飛行

距離: 接触 @ 持続時間: 60 分 @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 2

対象は空中を飛行することができます。移動行動で、2 エリアのペースで飛行することができます。

[魔力 3] 環境制御

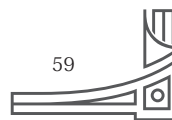
距離: 使役者 @ 持続時間: 10 ラウンド @ 効果範囲: 10 エリア @ アクション: 2

天候を操作し、雨、風、気温を制御することができます。また、風を止めたり向きを変えたり、強めたりすることができます。

使役者は 1 アクションを使って、効果範囲内の対象の魔力の効果(ダメージ)を半分にすることができます。

特技

使役者はベガススを召喚している間《乗馬》の特技を習得しているものとして使うことができます。





1-3: 友情 4-5: 愛情 6: 理知



[魔力 1] 治癒



距離: 接触 @ 持続時間: 瞬間 @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 2

対象の傷を 1d6 点回復します。



[魔力 2] 清浄の手

距離: 接触 @ 持続時間: 瞬間 @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 2

対象の毒や病を即座に無効化します。



[魔力 3] 快癒

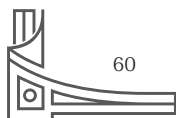
距離: 接触 @ 持続時間: 瞬間 @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 2

対象の負っていた傷を 3d6 点回復し、かけられている魔力一つを解除することができます。



特技

使役者はユニコーンを召喚している間《信用》の特技を習得しているものとして使うことができます。





1-3: (ランダム) 4-5: 友情 6: 情熱

[魔力 1] 念動

距離: 1 エリア @ 持続時間: 60 分 @ 効果範囲: 1kg 以下の静止物体一つ @ アクション: 2

1kg 以下の静止している物体を対象にすることができ、対象となった物体を浮かせて動かすことができます。動かしている物体は、1 ラウンドあたり 1 エリア分、移動させることができます。この魔力を使って生物に直接働きかけることはできません。

[魔力 2] 妖精の幸運

距離: 接触 @ 持続時間: 60 分 @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 2 @ 効果: 意思判定 +4

対象に魔力に対する抵抗力を与え、対象の意思判定に強化ボーナスがつきます。

[魔力 3] 真実の瞳

距離: 使役者 @ 持続時間: 精神集中 @ 効果範囲: 使役者 @ アクション: 2

精霊や幻影、透明、不可知、変身などを全て見抜き本来の姿を見る目を使役者に与えます。

特技

使役者はブラウニーを召喚している間《嗅ぐ》の特技を習得しているものとして使うことができます。



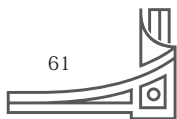
ブ

ラ

ウ

ニ

イ





1-3: 恐怖 4-5: 威厳 6: 庇護



[魔力 1] 沈黙

シ

距離: 使役者 @ 持続時間: 10 ラウンド @ 効果範囲: 1 エリア @ アクション: 2

使役者の居るエリア内に沈黙をもたらします。エリア内で発生する音のみを消し去る効果と、エリア外で発生した音もエリア内では消える効果の2種類を選択できます。歌や音を元にした魔力は効果を発揮しません。エリア内の者に対する《聞く》の行為判定は自動的に失敗します。

ル

[魔力 2] 溺死

距離: 隣接エリア内 @ 持続時間: 3 ラウンド @ 効果範囲: 一人 @ アクション: 2

持続時間の間、対象となった者は「窒息状態」になります。

水中で呼吸できる者に対しては、この魔力は効果を持ちません。

キ

[魔力 3] 変化

距離: 使役者 @ 持続時間: 60 分 @ 効果範囲: 使役者 @ アクション: 2

効果時間の間、2 アクションを消費することで使役者は小鳥やネズミサイズから象サイズの生き物まで、何度でも、自由に姿を変えることができます。

また、性別や体格、容貌、声を自由に変えることができ、以下のいずれかのボーナスを得ることができます。

- 体格を変えることで最大で【生命力】を 20 まで増やします。近接武器によるダメージ修正を +3 まで増やすことができます（《戦闘分野》の特技の数による修正とは重複しません）。
- 肉体の作りを変えることで、《運動分野》の判定に最大 +2 のボーナスを得ます。
- 感覚器官を変えることで、《感覚分野》の判定に +2 のボーナスを得ます。
- 容貌を変えることで、《社交分野》の判定に最大 +2 のボーナスを得ます。

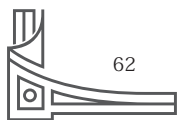
特定の人物に容貌を変えるにはその人物をよく知っていなければならず、さらに《作る》の行為判定に成功しなければなりません。その人物をよく知っている者は《憶える》で行為判定を行い成功すれば、偽物であることに気づきます。

特技

使役者はシルキィを召喚している間《断る》の特技を習得しているものとして使うことができます。

地形

使役者は「河川・海」の地形での「旅判定」「遺跡探索判定」にレベル分のボーナスを得ます。





一人のセイレーンの歌の魔力は、同時に複数の効果を及ぼすことはできません。後から行使した魔力は、前の魔力を無効化してしまいます（別のセイレーンの魔力には影響しません）。

1-3: 庇護 4-5: 恐怖 6: 愛情

[魔力 1] 鼓舞の歌

距離: 使役者 @ 持続時間: 10 ラウンド @ 効果範囲: 5 エリア @ アクション: 3

この歌を聞いた味方は効果時間の間すべての行為判定に +1 のボーナスが付きます。

[魔力 2] 魅惑の歌

距離: 使役者 @ 持続時間: 1 日 @ 効果範囲: 5 エリア @ アクション: 3

この歌を聞いた者は、《歌う》で意思判定を行い失敗した場合、使役者に魅了されます。

使役者は一日の間魅了された者に対する《社交分野》の判定に +4 のボーナスを得て、10 以上のダイス目でスペシャルとなります。魅了された者は 10 ラウンドのあいだ使役者とその仲間に対する敵対的な行動は取れなくなり、その後も持続時間中は敵対的な行為判定すべてに -2 のペナルティが付きます。

意思判定に成功した者に対しても、使役者は 5 ラウンドの間、《社交分野》の判定に +2 のボーナスを得ます。また、1 ラウンドの間、使役者に対する敵対的な行為判定すべてに -2 のペナルティが付きます。

[魔力 3] 解呪の歌

距離: 同一エリア内 @ 持続時間: 瞬間 @ 効果範囲: 魔力一つまたは一人 @ アクション: 3

対象にかけられている魔力一つまたは全てを取り除きます。すべて取り除く場合は、対象にとって有利な魔力・不利な魔力に関係なく、すべて取り除かれます。

特技

使役者はセイレーンを召喚している間《歌う》の特技を習得しているものとして使うことができます。



セ

イ

レ

ー

ン

