

キ ャ ラ ク タ

# キャラクター

## 章概要説明

### キャラクター作成の手順

1. 基本設定を決める
2. 精霊を決める
  - 契約している精霊 2 人を選ぶ
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. 特性値の算出と装備
  - 【生命値】を算出する：12+《戦闘分野》の特技数 x2+《運動分野》の特技数
  - 【行動力】を算出する：《運動分野》の特技数 + 《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
  - 【魔力量】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
5. 設定を決める
  - 設定を 2 つ選ぶ

『精霊戦記』のキャラクター達は、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。

キャラクター達は全て、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

キャラクター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中で命を落とします。

年齢について、ランダムに決定する場合は、4d6+4 歳とします。

# 精霊戦記

名前 性別 年齢

--

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

--

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

## 契約した精霊

名前	種族	絆	名前	種族	絆	名前	種族	絆	名前	種族	絆
力源	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	力源	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	力源	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	力源	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
1-3	4-5	6	1-3	4-5	6	1-3	4-5	6	1-3	4-5	6
使役			使役			使役			使役		

# 精霊

## 章概要説明

### 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

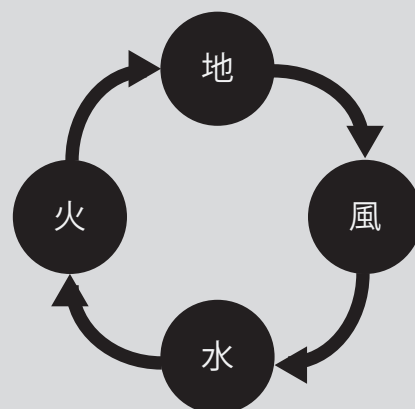
太陽の力、火、光、熱などを司ります。

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、風は水に対して優勢、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、精霊と契約し彼(彼女)らを操ることで強大な力を振るいます。

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、その力を振るうことが出来ます。

最も基本的な精霊は、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。

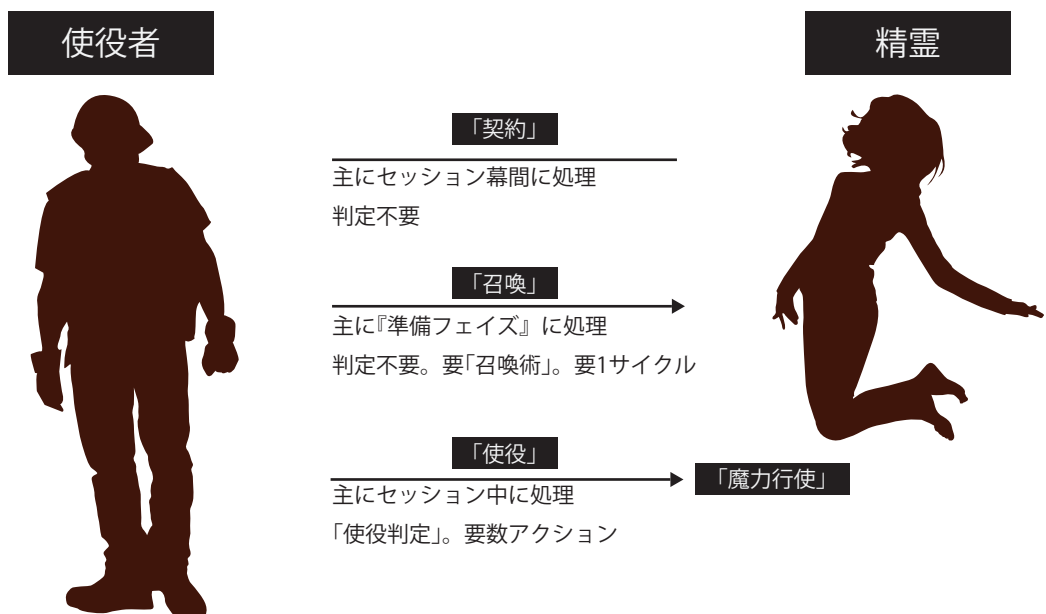
その他、2種類の源素と繋がっている12種類の精霊がよく知られています。

精霊には他にも無数の種が存在しますが、キャラクタ作成時にはこの4種の四大精霊と、12種の精霊から選んで契約します。

各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。

## 精霊との契約

『精霊戦記』のPCたちは皆、精霊と契約していますが、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。



## 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。

複数の人間が同一の精霊と契約することは出来ません。

### 絆

契約した精霊と契約者の間には「絆」が設定されます。契約した時点では、通常【絆】は0です。共に戦い困難を乗り越えることで、【絆】は増えます。

【絆】のある精霊は、時に使役者の意図を汲み取って自発的に魔力を行使することがあります。

### 精霊の召喚

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るため 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。

召喚には行為判定は必要としません。

呼び出すときに、契約者はその精霊に与える魔力量を決めます。与えた魔力量が精霊の源素レベルとなり、使える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。

## 魔力

精霊は、力の源にしている源素に応じて様々な不可思議な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」と呼びます。

## 源素レベル

「源素レベル」とは、召喚された精霊の力の強さを表す値で、通常は 1 から 3 の値を取ります。精霊の源素レベルは、召喚時に使役者が与えた魔力量によって決まります。

四大源素精霊は、与えた魔力量がそのまま結びついている源素レベルとなります。

複数の源素に結びついている精霊の場合、与えた魔力量が順番に割り当てられます。

例えば、フェニクスは火／風の精霊なので、力の量が 1 の場合は火の源素レベルが 1 になります。力の量が 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。力の量が 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。

「源素レベル」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源素レベルが損耗し減ることはあります。この場合も、損耗した源素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。

精霊は、その源素レベルに応じて行使できる魔力の強さが決まります。精霊は、自分の源素レベル以下の魔力しか行使できません。

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。

## 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》の特技で成否を判定します。始めに、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、その精霊は源素レベルを 1 点失います。

源素レベルが全て 0 になった精霊は消滅します。

精霊は、およそ1時間で消耗状態から回復します。ただし源素レベルを失った場合は、再度召喚し直さない限り回復しません。

## 精霊の消滅

源素レベルを失い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的に命中します。

### 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

## 章概要説明

キャラクタに何ができるか、何が得意かは、そのキャラクタが習得している《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。

## キャラクタの得意分野

特技の分野の中から、キャラクタ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たり、複数人で連携して攻撃する。

## 特技リスト

	創妖巻拾	◁妖巻拾	ゆあ巻拾	喋茅巻拾	pA㊦巻拾	グ㊦碎巻拾	
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

**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。

### 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する。

**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**：目的のものをを見つけ出す。

**聞く**：音を聞く。聞き分ける。

**見る**：目で見える、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

# 諸数値と装備

## 章概要説明

### 生命力

【生命力】はキャラクタの耐久力、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 x 2 + 《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》

生命力 (12+戦x2+運)	

行動力 (運+感)	戦闘基本値 (戦)	装甲値	魔力量

の特技の数

## 魔力量

【魔力量】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源素レベルの合計は、【魔力量】以下でなければなりません。

キャラクタ作成時の【魔力量】は3です。従って、源素レベル1の精霊3体、または源素レベル2の精霊1体と源素レベル1の精霊1体、または源素レベル3の精霊1体を操ることが出来ます。

## 魔力量の回復

【魔力量】は、1日(24時間)あたり1点回復します。精霊に【魔力量】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【魔力量】は回復しません。

## 戦闘基本値

キャラクタの《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、好きな武器を選んで持っていることができます。武器は、片手か両手かによって効果が異なります。

**片手武器** : 2d6 ダメージ

**両手武器** : 3d6 ダメージ

**射撃武器** : 2d6

**手投げ武器** : 2d6 (同一エリア内) / 1d6 (隣接

エリア内)

### 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。

# 設定

## 章概要説明

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。その精霊の源素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体の精霊と契約をしています。

**精霊の友**：契約する全ての精霊との【絆】が1から始まります。

**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+2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。

**戦友**：契約している精霊とは何度も苦難を乗り越えてきており、キャラクタ作成時に選んだ精霊との【絆】は2から始まります。後に契約した精霊との【絆】は、通常通り0から始まります。

**多芸**※：追加で《特技》を一つ選びます。

**頑強**※：【生命力】が2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+2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。



セッション

# セッション進行

## 章概要説明

### 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、各プレイヤーはキャラクターが現在召喚している精霊と割り当てている源素レベルを選びます。

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、主にプレイヤーが主体となってゲームが進みます。シーンプレイヤーは、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

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

---

## 章概要説明

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割り当てている源素レベルを選びます。

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

## 章概要説明

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。またこのサイクルで開放されたスロットがある場合、そのスロットは回復します。

## 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」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出来ます。

「遺跡」は、目的となる場所です。また「潜入調査」は遺跡で行えません。

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い限り出来ません。

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。

## 準備フェイズ行動

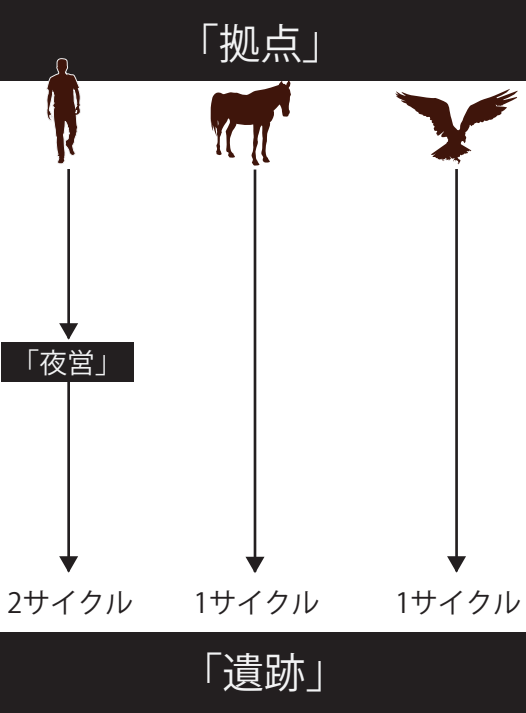
### 返還（拠点／遺跡）

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出来ます。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出来ます。対象となるキャラクタの数にも制限はありませんが、そのキャラクタ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源素



文献調査／聞き込み／占術  
召喚／召喚儀式の依頼／返還  
戦術確認  
分析

潜入調査／占術  
召喚／返還  
戦術確認  
分析

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）

そのサイクルで「移動」を選んだキャラクタは、サイクルの終わりに《運動分野》で行為判定を行います。複数のキャラクタ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」の魔力を持った精霊を従えているキャラクタに同行する者は、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。

## 遺跡の探索

「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な標識もないため、その正確な位置については現地で探し回る必要があります。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します。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、「絆」の回数だけ、「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できます。

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	主の力源
4	住人の数と力源
5	罠・障害
6	情報収集方法による※

※「文献調査」「聞き込み」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、遺跡全体の半分程度の範囲の地図をプレイヤに見せます。

**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。

**罨・障害：**遺跡にある罨と障害が分かります。

スペシャルで成功した場合は、そのプレイヤー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）

《知性分野》分野の特技で判定を行います。

## 聞きこみ（拠点）

《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）

目的の遺跡に潜り込んで調査します。「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はできますが、失敗すると遺跡の怪物や罨によって2d6のダメージを負います。ファンプルを出した場合は、3d6のダメージを負います。複数名と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。複数名と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」を試みることができます。

## 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

## 章概要説明

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

## 章概要説明

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。

## 守備する

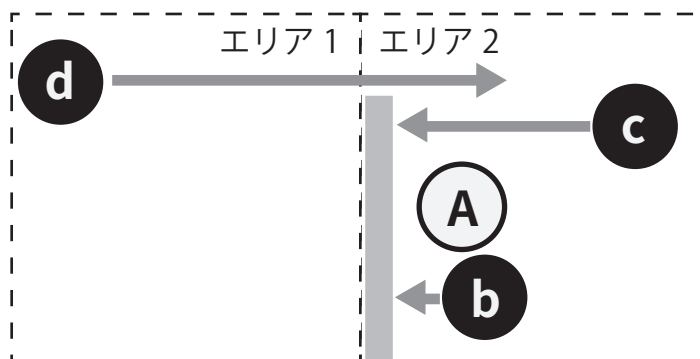
各キャラクターは、エリアの四辺の内の一つを「守備」することができます。敵がその辺を通過して隣のエリアに移動する場合、そのキャラクターはその敵を「迎撃」することができます。キャラクターがエリア内のどの四辺を守備するかはそのキャラクターが自由に選ぶことができ、妨

げることはできません。そのため、敵味方両陣営のキャラクターが同じ辺を「守備」する事態も発生します。

「守備」では、別のエリアから移動してくる者を「迎撃」することはできません。

## 壁を「守備」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、そういった壁を「守備」する事もで



Aとb は、それぞれ上1-2の境界線を「守備」している。

b, cがエリア1に移動しようとする場合、Aは（アクションがあれば）迎撃できる。

dがエリア2に移動しようという場合は、Aは迎撃できない。

また b, cがエリア1以外に移動しようという場合は、Aは迎撃できない。

きます。この場合、「迎撃」はできなくなりますが、代わりに「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ラウンドの最後にクリアされ、次のラウンド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

## 章概要説明

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。

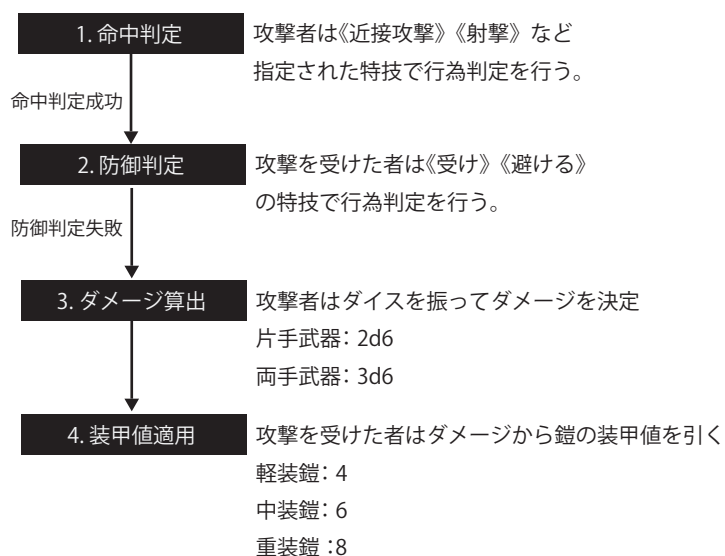
## 命中判定

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ます

@ 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

## 章概要説明

各キャラクターは戦闘中、毎ラウンド与えられる「アクション」（通常は3アクション）を消費して以下のよう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ーの中で一番遅いキャラクターに合致します。命中判定に挟撃に参加したキャラクター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。

行為判定に失敗した場合、同じエリア内の別のキャラクターに命中する可能性があります（他にキャラクター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ーの中からランダムに選び、-2のペナルティを付けて同じ特技で

行為判定を行います。

## 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、－2のペナルティを付けて同じ特技で命中判定を行います。

## 使役

精霊に命令を出して魔力を行使させることができます。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）

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。

## 守備（1 アクション）

同じエリア内で「守備」する辺を変更します。

## 撤退（1 アクション）

隣のエリアに移動します。敵が「守備」している方向には移動できません。

また、移動後、このラウンドの間は「いつでも取れる行動」以外の行動は取れなくなります。

## 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、精霊が自律的に適切な行動を取ることを期待することができます。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できます（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

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。この行動には2アクションを要します。

# 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できます。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》を行うことができます。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はありません。

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（2 アクション）

相手が強打で攻撃してきた場合に取りることができます。防御判定(追加のアクションは不要です)を行い成功した場合、強打を防ぎ、さらに《戦術》の特技で判定を行います。この判定に成功すると、相手に攻撃を命中させたことになります。

### 迎撃 (1 アクション)

キャラクターが「守備」しているマスの境界を通り抜けて別のエリアに移動しようという敵がいる場合、この行動でその敵を近接攻撃することができます。命中判定は《乱戦》の特技で行います。この攻撃が命中した場合、敵は移動することもできません。

別のエリアからこのエリアに入ってくる敵を「迎撃」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できます。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

## 章概要説明

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。

**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時間経過すると、《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。

**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。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。

**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。

**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》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：**パニックになって正常な判断ができなくなります。叫び声を上げ、逃げるように全力で走ります。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

## 章概要説明

精霊達が行使する力は「魔力」と呼ばれます。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。

## 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。

## 四大精霊

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。

- 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。

レベルに応じて複数の源素の共通魔力を行使することができ、さらに独特な効果を持つ固有の

魔力を行使することができます。固有の魔力を行使する際は、各元素レベルの合計をレベルとみなします。源素レベルを損耗する場合、どの源素のレベルが減るかはランダムに決定します。

多元精霊の魔力は、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）

## 共通魔力 [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 : 3 @ 効果 : 15 / 45 / 150

目に見えない障壁を対象の周りに張り巡らせます。源素による攻撃はこの壁によって阻まれ、障壁がダメージを受ける代わりに、対象に対するダメージの量は半減します。障壁に対するダメージが「効果」の分だけ蓄積すると、この障壁はそれ以上ダメージを吸収できなくなり破壊されます。

優勢源素からこの障壁へのダメージは半分になります。一方、劣勢源素からこの障壁へのダメージは倍になります。

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。

〈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〉の効果を最初に適用します。

## [魔力 1/2/3] 源素の盾

@ 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 : 5 / 10 / 20

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。

「地」の盾は、通常の武器や爪といった攻撃に対しても半分の効果を持ちます。

## [魔力 1/2/3] 源素の鎧

@ 距離 : 接触 @ 持続時間 : 10 分 @ 効果範囲 : 一人 @ アクション : 2 @ 効果 : 3 / 6 / 10

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、劣勢源素に対しては効果が半減します。

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] 源素耐性

@ 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 : 5 / 10 / 15

同一源素に対する装甲を提供します。複数の〈源素耐性〉を併用することができますが、同じ源素に対する〈源素耐性〉を重複してかけても効果は加算されず、一番効果の高い魔力のみが効果を持ちます。

## [魔力 1/2/3] 源素の城壁

@ 距離 : 同一エリア内 @ 持続時間 : 1 分 / 10 分 / 60 分 @ 効果範囲 : 5x5(m) / 10x10(m) / 20x20(m) @ アクション : 2 @ 効果 : 2d6 / 4d6 / 6d6

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ものは、各源素によるダメージを受けることになります。

また、劣勢源素の魔力がこの壁を通過する場合、ダメージが -5 / -10 / -15 されます。

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つた場合、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 : 10 分 @ 効果範囲 : 1 本 @ アクション : 2 @ 効果 : 2d6 / 4d6 / 6d6

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、最初にかけた〈源素剣〉が効果を持ちます。

## [ 魔力 1/2/3 ] 源素の矢

@ 距離 : 同一エリア内 @ 持続時間 : 瞬間 @ 効果範囲 : 1 本 @ アクション : 2 @ 効果 : 2d6 / 3d6 / 4d6

源素の塊を対象にぶつけてダメージを与えます。

## サ [ 魔力 1/2/3 ] 火弾

ラ @ 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 : 3d6 / 5d6 / 7d6 (火  
マ のダメージ)

## ン [ 魔力 1 ] 灯火

ダ @ 距離 : 使役者 @ 持続時間 : 10 分 @ 効果範囲 : 直径 5 エリア @ アクション : 2  
ー 効果範囲を光で照らします。

## (火) [ 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 300℃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 50℃上昇させることができます。

## [ 魔力 1 ] 暗視

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

暗闇の中でももの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 ] 火球

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

## [ 魔力 2 ] 爆炎

@ 距離 : 遠隔 (3 エリア内) @ 持続時間 : 瞬間 @ 効果範囲 : 1 エリア @ アクション : 2 @ 効果 : 4d6 (火のダメージ)

対象としたエリアに炎の爆発を引き起こします。

## [ 魔力 3 ] 炎熱地獄

@ 距離 : 視界内 @ 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 : 6d6 (火のダメージ)



## [魔力 3] 七連炎弾

@ 距離: 視界内 @ 持続時間: 瞬間 @ 効果範囲: 7つ @ アクション: 2 @ 効果: 3d6 (火のダメージ)

7つの炎の塊を呼び出します。使役者は1アクションを使ってこの炎の塊の一つを対象にぶつけて3d6のダメージを与えることができます。

## ノ [ 魔力 1/2/3 ] 大地の剣

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

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。

## （地） [ 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 : 5 / 10 / 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 分 @ 効果範囲 : 一人 @ アクション : 3 @ 効果 : 4 / 7 / 10

物理攻撃に対する装甲となります。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 ] 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 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 ] 振動感知

@ 距離 : 使役者 @ 持続時間 : 10 分 @ 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 3 ] 崩壊

@ 距離 : 接触 @ 持続時間 : 60 分 @ 効果範囲 : 1 エリアまたは一人 @ アクション : 1

岩や金属をぼろぼろに壊し、砂のように脆い状態に変化させます。

生物にかけた場合、8d6 のダメージを与え、《強靱》の行為判定に成功しないと（まだ生きていれば）気絶します。樹木の根元近くにこの魔力を使うと、おそらくは重みに耐えられなくなって倒れます。

## シ [魔力 1/2/3] 稲妻

ル @距離: 視界内 @持続時間: 瞬間 @効果範囲: 3本 / 5本 / 7本 @アクション: 2 @効果: 1d6 (雷のダメージ)  
フ

## (風 [魔力 1] 突風

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: 2

突風を巻き起こします。対象エリア内の霧や煙、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。

## [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: 5

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

@ 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: 5 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」の効果を無視して移動することができます。

## [ 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 : 1d6 (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] 雷撃蹂躞

@ 距離 : 視界内 @ 持続時間 : 瞬間 @ 効果範囲 : 3 本 @ アクション : 2 @ 効果 : 3d6 (雷のダメージ)  
対象 3 人に対して雷撃を放ちそれぞれ 3d6 のダメージを与えます。一人の対象に対して複数の電撃をぶつけることもできます。

## [ 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、使用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 の落下ダメージを受けます。

## ウ [ 魔力 1 ] 清め水

ン @ 距離 : 接触 @ 持続時間 : 瞬間 @ 効果範囲 : 1 エリア以下の水塊一つ @ アクション : 2

デ 対象の水塊に含まれる菌や毒素を浄化し、無害な水に変えます。この場合、対象は、元々水が大半を占める液体（非生物）でなければなりません。

イ また、物体または生物にこの魔力を使うと表面の汚れや付着物を洗い流すことができます。

## ネ [ 魔力 1 ] 鎮火

( 水 @ 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、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。「炎上状態」を解除することができます。

## [ 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 - 50℃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 20℃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 : 10 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。

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。

## [ 魔力 2] 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 3 エリア @ アクション : 2 @ 効果 : 2d6 (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 2d6 のダメージを受け、アクションを 1 失います。

## [ 魔力 3] 凍れる雨

@ 距離 : 視界内 @ 持続時間 : 3 ラウンド @ 効果範囲 : 100 エリア @ アクション : 2 @ 効果 : 2d6 (冷気のダメージ)

範囲内に低温の雨を降らせ冷気を叩き込みます。雨は凍りつき、急速に温度を奪っていきます。

## ノ1-3: 情熱 4-5: 理知 6: 友情

ツ  
カ  
ー

### [ 魔力 1 ] 呪鍛

@ 距離 : 接触 @ 持続時間 : 10 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。

(火

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。

地

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。

### [ 魔力 2 ] 探索

### [ 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

《率いる》の特技を習得しているものとして使うことができます。



## 1-3: 崇拜 4-5: 情熱 6: 礼儀

フ  
エ  
ニ  
ク  
ス  
  
(火  
／  
風)

### [ 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

《文化社会》の特技を習得しているものとして使うことができます。

## ス1-3: 理知 4-5: 礼儀 6: (ランダム)

パン  
キ  
イ

### [ 魔力 1] 閃光

@ 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。

(火  
／  
水)

### [ 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。 @\* 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

### [ 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なければなりません。

## 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 : 10 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

《分解する》の特技を習得しているものとして使うことができます。

グ  
レ  
ム  
リ  
ン  
  
(  
地  
／  
火  
)

## ケ1-3: 信頼 4-5: 挑発 6: 威厳

ン  
タ  
ウ  
ロ  
ス

### [ 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。ただし、「守備」されている辺を通して隣のエリアに移動する場合は通常通り迎撃を受ける可能性があります。

(  
地  
／  
風

### [ 魔力 2] 剛弓

@ 距離 : 使役者 @ 持続時間 : 5 ラウンド @ 効果範囲 : 一つ @ アクション : 1

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 : 10 分 @ 効果範囲 : 一つ @ アクション : 2

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

《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: 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: 10 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。これらの一部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。F

**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、昼だったか夜だったかは分かります。

**罅縛り:** エリアの中の任意の数の対象の生物を罅で縛り上げます。対象となった生き物は、《走る》の行為判定に失敗すると罅に絡みつかります。無抵抗に近い生き物や小型の生き物の場合は、絡みついたら完全に動けなくなります。中型以上のサイズの生き物は移動することができず、《戦闘分野》《運動分野》の行為判定に -2 のペナルティを受けます。絡みつかった生き物は 2 アクションを使い《力技》で脱出を試みることができます。

**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。

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。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。

ド  
ラ  
イ  
ア  
ド  
(地  
／  
水)

ン  
シ  
ー

@ 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

風／火

## [魔力 2] 予知

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。

- ## [魔力3] 死の叫び

## 特技

56

## 1-3: 威厳 4-5: 信頼 6: 挑発

### [ 魔力 1] 浮揚

@ 距離 : 接触 @ 持続時間 : 1 分 @ 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「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。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。

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。

## 特技

《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。

ペ  
ガ  
ソ  
ス  
(  
風  
／  
地  
)

ユ1-3: 友情 4-5: 愛情 6: 理知

ユニコーン

## [ 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。

(風)

## [ 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。

水

## [ 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

《手当》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: 10 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: 10 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

《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。

ブラウニー  
(水／火)

## シ1-3: 恐怖 4-5: 威厳 6: 庇護

ル  
キ  
イ

### [ 魔力 1] 沈黙

@ 距離: 使役者 @ 持続時間: 1 分 @ 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。

(水  
／  
地

### [ 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。

### [ 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

《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。

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）。

セイレーン  
(水／風)

## 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 : 5 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 5 ラウンドの間すべての行為判定に +1 のボーナスが付きます。あるいは、特定分野の行為判定に +2 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、契約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

《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。