

キャラクタ





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。ゲームマスター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。





精靈戦記

名前

性別

年齢

--	--	--

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	強靭	力技	手当	議論	率いる	威儀	3
4	両手武器	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	片手武器	跳ぶ	聞く	憶える	取引	理知	6
7	受け	走る	見る	統ける	信用	信頼	7
8	乱戦	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	戦術	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 + 《戦闘分野》x2 + 《運動分野》

行動力(運+感)	戦闘基本値(戦)	装甲値	魔力点

武器	ダメージ	種類	遠近	
D6	斬・貫・打	片・両 射・投		
D6	斬・貫・打	片・両 射・投		
D6				

契約した精霊

名前	種族	名前	種族	名前	種族	名前	種族
力源	○ ○ ○						
使役		使役		使役		使役	
	1-3 4-5 6		1-3 4-5 6		1-3 4-5 6		1-3 4-5 6
消耗	□□□□□ -0						
	-1		-1		-1		-1
	-2		-2		-2		-2
	-3		-3		-3		-3
	-4		-4		-4		-4



精靈



源素

精靈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、劣勢源素は水です。

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

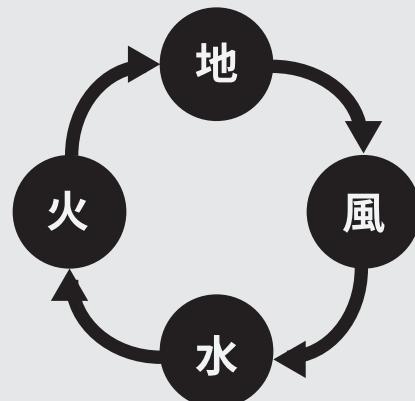
太陽の力、火、光、熱などを司ります。

優勢源素は地、劣勢源素は水です。

風

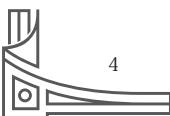
空と大気、風、雷などを司ります。

優勢源素は水、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。





『精靈戦記』では、全てのPCは、**契約**した精靈達を**召喚**し**使役**することで強大な力を振るいます。

精靈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、どの種の精靈と契約するかで、キャラクタの振るうことの出来る力が決まります。

どの精靈も知性と人格、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。

召喚された精靈は通常、契約者の直ぐ側に控え、契約者自身か「精靈の目」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。

精靈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靈も居ます。

キャラクタと精靈の関係

キャラクタ



魔力点（3点）

契約

精靈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

契約した精靈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

所要時間: 1サイクル

使役

召喚した精靈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

精靈

位格

精靈レベルの上限

- ・大精靈: 3レベル

- ・中精靈: 2レベル

- ・小精靈: 1レベル

→ 精靈レベル（1-3）

行使できる**固有魔力**の上限

源素レベル（1-3）

行使できる**共通魔力**の上限

種族と精靈レベルで決まる

魔力（1-3）

精靈が行使できる超常の力。

共通魔力（上限 = 源素レベル）

または種族ごとの固有魔力

（上限 = 精靈レベル）の中から選んで効果を適用する。





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。

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。

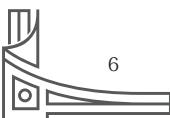
魔力

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 – 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、ダメージが変わるものも、／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。

- 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いますが、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んでしまう者もあり、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。

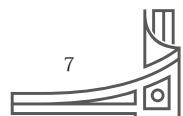
召喚

契約した精霊は、契約者と召喚術師の数時間（便宜的に 8 時間とする）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。

精霊の返還





精霊

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。

消耗

精霊は魔力を行使すると、行使した魔力レベルに等しい点数分、消耗します。5 点消耗するたびに、その精霊に対する「使役判定」に -1 のペナルティが付きます。

消耗の回復

消耗は、「小休憩」(1 時間程度の休憩) で 5 で割った端数分が回復します。例えば、13 点の消耗があれば、1 時間ほどの休憩で 3 点回復して 10 点の消耗に減ります（つまり、この休憩では消耗によるペナルティは減りません）。

また、8 時間程度の睡眠を含む「本休憩」によって全ての消耗が回復します。

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、風の要素からのダメージに対して、鎧は一律 3 点分だけ効果を持ちます。



特技



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》の分野

《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。

特技分野での行為判定

行為判定を、《運動分野》《社交分野》など、いずれかの分野で行うよう指定することができます。この場合、2d6を振り、その分野のなかのどの《特技》で行為判定を行うかを決定します。

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。

強靭：肉体的な負荷、長時間の重労働に耐える、毒や病気に抵抗する。

両手武器：両手武器で相手を攻撃する



	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	強勒	力技	手当	議論	率いる	威儀	3
4	両手武器	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	片手武器	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	乱戦	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	戦術	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

鎧:鎧を着た状態で行動したり、鎧を着脱する。

この特技を習得している場合、鎧による《運動分野》のペナルティが1減る。

片手武器:斬撃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。

乱戦:敵味方入り乱れて戦う。

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。

戦術:フェイントを仕掛け攻撃する。

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。

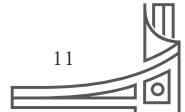
踊る:踊ったり、音楽に合わせて体を動かす。

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: 目的のものを見つけ出す。

聞く: 音を聞く。聞き分ける。

見る: 目で見る、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

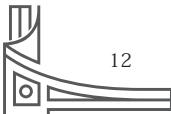
理知: 理知によって相手を動かす

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

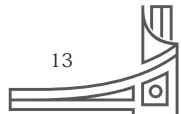
行為判定

特定の《特技》を使って判定することを「行為判定」と呼びます。「行為判定」は、特に明記のない限りサイコロフィクションシリーズの判定に準じます。

スペシャルとファンブル

行為判定のサイコロの目が「12」の場合、または目標値より6以上高い目だった場合、「スペシャル」となります。

反対にサイコロの目が「2」の場合、「ファンブル」となります。





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。

①急速召喚：2時間の儀式で一人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、5点消耗した状態になっています。

②精霊の目：召喚されている精霊を観ることができます。その精霊の力源を知ることができます。

③小精霊：多数の精霊と契約を交わしています。追加で一人の小精霊と契約をしています。

④中精霊：契約している小精霊一人は、中精霊に成長しています。

⑤大精霊：PCは通常の精霊との契約の代わりに、大精霊一人と契約しています。

⑥強力な小精霊：契約している小精霊の一人は強力な力を持っており、行使する魔力の威力レベルが1増えます。この設定は、「中精霊」の設定と合わせて取ることはできません。

⑦元素との親和 ※：特定の元素の使役判定に+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、同じ元素を選んでボーナスを増やすことも、別の属性を選ぶともできます。

⑧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のボーナスが付き、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。

⑨経験豊富 ※：追加で《特技》を一つ選びます。

⑩多才：得意分野の両端ではなく、任意の2列のギャップを選んで埋めることができます。

⑪頑強 ※：【生命力】が3点増えます。

⑫頑健：毒および病気に対抗する行為判定に+3のボーナスを得ます。自然回復が2点増えます。

⑬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。

⑭鋼の意思：「意思判定」に+3のボーナスが付きます。

⑮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。情報収集に豊富な金や人脈、使用人を使える、質のいい宿に泊まったり栄養のある食事を取れる、などにより準備フェイズでの行為判定に+2のボーナスが付きます。さらにこのPCは移動に馬や船を利用でき、1サイクルで遺跡まで移動できます。



特性値と装備



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 × 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、《強制》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、《強制》の判定を繰り返します。アクションが0以下になった場合、キャラクターは気絶します。

【生命力】のマイナスが、【生命力】を超えると、キャラクターは死亡します。

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。

この回復が終ったあとでなお【生命力】が0以下の場合、《強制》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。

【生命力】が0以下になったことで発生したアクションの低下は、【生命力】が0より大きい数値に回復した時に治ります。

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》の特技の数

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。

【戦闘基本値】は、武器によるダメージ、命中判定、防御判定に加えられます。

魔力点

【魔力点】は、同時に召喚できる精霊の強さと数を表します。

キャラクタ作成時の【魔力点】は3です。従って、



精靈レベル 1 の精靈 3 体、または精靈レベル 2 の精靈 1 体と精靈レベル 1 の精靈 1 体、または精靈レベル 3 の精靈 1 体を操ることが出来ます。

魔力点の回復

精靈に【魔力点】を分け与えている場合、その精靈を返還するかその精靈が消滅しない限り PC の【魔力点】は回復しません。

そうした場合、分け与えて減っていた【魔力点】は、1 日（24 時間）あたり 1 点回復します。

装備の決定

『精靈戦記』では、細かな財産や装備、金銭の管理を行いません。携行用の食料、袋、金銭、衣類、松明、その他ポーチに入るような小物類、軽武器は常識の範囲内で制限なく持ち歩いていることができます。

それ以外に、武器、防具、ロープ、ポーチに入らないようなもの、専門的な道具などは、「1+《戦闘分野》の特技の数 + 《運動分野》の特技の数」まで選んで持ち歩くことができます。この数を超えて持ち歩く場合、1 つにつき【行動力】に -1 のペナルティが付きます。

小物類を大量に持ち歩く PC がいる場合、以下の様なルールを適用しても構いません。

- 小物類 5 つはペナルティなく持つことができます。
- 以後 5 つごとに、上記の持ち物ひとつ分に數えます（10 個で 1 つ分、15 個で 2 つ分……）。

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。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。

軽武器: 1d6 ダメージ

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。

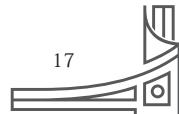
軽装鎧 (装甲値 4): 煮詰めた皮を主とした鎧です。

中装鎧 (装甲値 6): 鎖帷子の鎧です。風・火の属性を持つ精靈を使役する場合は支障が出ることがあります。《運動分野》に -1 のペナルティを受けます。《鎧》の特技を習得していると、ペナルティはなくなります。

重装鎧 (装甲値 8): 鎖帷子の上に板金を重ねた鎧です。風・火の属性を持つ精靈を使役する場合は支障が出ることがあります。《運動分野》に -2 のペナルティを受けます。《鎧》の特技を習得していると、ペナルティは -1 になります。

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





特性値と装備



費せずに1ラウンドに1回だけ「受け」を行う
ことができます。

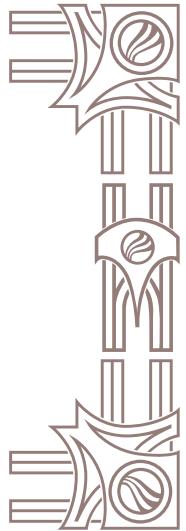
その他の道具

ロープ: ロープを掛けることで崖を登る時などに
+2のボーナスを得ます。

鍵開け: 鍵をこじ開けるときに+2のボーナスを
得ます。

防寒具: 寒冷地において、





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。

『精霊戦記』では、1回のゲームの事をセッションと呼びます。

セッションは、「導入フェイズ」「準備フェイズ」「遺跡フェイズ」の順番に発生します。各フェイズの項目を参照してください。

各フェイズは、「サイクル」という時間単位で進められます。1サイクルはおよそ1日(24時間)の長さを持ちます。

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。

導入フェイズでは1サイクルを使います。

準備フェイズ

準備フェイズは、「遺跡」に向かう前に情報の収集や精霊の召喚、遺跡への旅など、PCたちが様々な準備を整えるフェイズです。

最終的に、全PCが「遺跡」にたどり着いたとこ

ろで「遺跡フェイズ」に移ります。

PCたちがどれだけ情報を集めるかなどによって準備フェイズで使うサイクル数は変わります。おおよそ、3~8フェイズほどを使うことになるでしょう。

遺跡フェイズ

遺跡フェイズでは、PCたちが「遺跡」に潜入して精霊石を手に入れようと探索を行います。「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。

遺跡フェイズでは、休憩時間によりますが、0~3サイクル程度かかるでしょう。

サイクル終了時の処理

各サイクルの最後に、【生命力】を失っているキャラクターがいたら回復判定を行います。返還儀式で精霊を返還したPCがいれば、魔力を1点回復します。



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。

ゲームマスターの説明と、プレイヤからの確認が終わったら、「準備フェイズ」に移ります。

召喚済みの精霊

導入フェイズの始めに、各プレイヤはキャラクタ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。

遺跡」に関する説明

その後、ゲームマスターは PC たちが向かう「遺跡」に関するることを説明します。PC たちには、遺跡の大まかな位置が示されます。

プレイヤは「PC が既に知っていること（最近の情勢や説明で出てきた固有名詞など）」についてゲームマスターに尋ねたり、導入フェイズでゲームマスターが登場させた NPC とやり取りすることができますが、それ以外の能動的な行動は取れません。



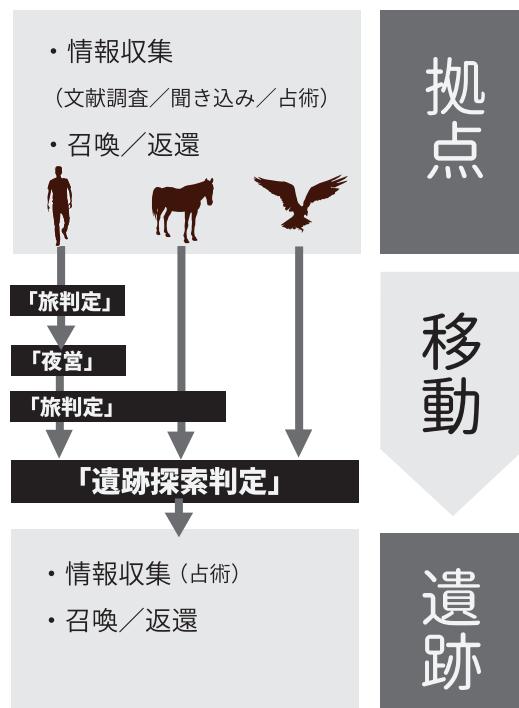


準備フェイズ



準備フェイズは、「遺跡」に向かう前に情報の収集や精霊の召喚、遺跡への旅など、PCたちが様々な準備を整えるフェイズです。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。各サイクルでPCたちは情報収集、精霊の召喚など決められた選択肢の中から行動を決め、ルールに従って結果を処理します。

各サイクル、各PCはこの章の「準備フェイズ行動」の中から一つ、PCの取る行動を選択し、必要なら判定を行って結果を決めます。「移動」など、他のPCと一緒に行動しても構いません。



最終的に、全PCが「移動」して「遺跡探索判定」に成功して「遺跡」にたどり着いたら、次のサイクルで「遺跡フェイズ」に移ります。

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を行うことが出来ます。

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なうことは出来ません。例えば、治癒を行ったり、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。

準備フェイズ行動

返還儀式（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、





サイクルを消費することなく実行できます。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）

PCが契約済みの精霊を召喚します。契約者はどの精霊をどのレベルで呼び出すかを決めます。一度の儀式で、複数の精霊を召喚できます。

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）

旅判定

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。これを「旅判定」と呼びます。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」の魔力で移動しているキャラクタは、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《知覚分野》で行為判定を行い、誰か一人でも成功すれば遺跡を見つけることができます。この判定を「遺跡探索判定」と呼びます。

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日毎に遺跡探索判定に+1のボーナスが加算されていきます。





情報収集／断片情報

準備フェイズで「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ます。

情報収集に成功した場合、遺跡に関する情報が手に入ります。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
4	遺跡
5	遺跡
6	調査方法による

遺跡の場所: 抱点から遺跡までの途中の地形がわかります。また、遺跡の探索の行為判定に +2 のボーナスまたは旅判定に +2 のボーナスを得ます(複数回情報を手に入れた場合は累積します)。

スペシャルで成功した場合は、両方のボーナスを得ることができます。

地図: ゲームマスターは、遺跡の地図の約半分または 1 フロアをプレイヤーに見せます。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。

スペシャルで成功した場合は、遺跡全体の地図を見ることができます。

遺跡: シナリオデッキを 2 枚めくってみることができます。

スペシャルで成功した場合は、シナリオデッキを 4 枚めくってみることができます。

文献調査（抱点）

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。

ダイス目で 6 を出した場合、「地図」の情報を手に入れます。

聞きこみ（抱点）

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

ダイス目で 6 を出した場合、「遺跡の場所」の情報を手に入れます。

占術（抱点／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。

ダイス目で 6 を出した場合、「遺跡」の情報を手に入れます。



遺跡フェイズ

—————○○—————

PCたちは「遺跡」に潜入して精霊石を探し求めます。精霊石は、この世に現出した時点（シナリオが始まった時点）では 2d6+5 点のパワーを持ちますが、1 日（1 サイクル）経過するごとに 1 点ずつ減っていきます。

遺跡フェイズでは、サイクルより短い単位（時間、分、ラウンド）で進めていきます。

遺跡での活動

遺跡では、基本的に 1 日あたり 10 時間まで活動することができます。残りの時間は、睡眠、野営準備、食事、相談などに充てられます。ゲームマスターが望まなければ、あまり厳密に活動時間を管理する必要はありません。その場合、消耗回復の休憩が 1 日辺り 3 回できるものとして扱ってください。

遺跡のイベント

手がかり

PCは何らかの手がかりを手に入れる、あるいはそのチャンスが与えられます。

メインカードとして扱う場合は、このシナリオ、あるいはキャンペーンにとって重要な手がかりを手に入れます。遺跡の主に関する重要な情報、遺跡に隠された大いなる宝、黒幕の存在、陰謀などです。

スペード（火）

文字、絵、シンボルなど、視覚に関する手がかりがあります。机の上に置かれた手紙、書庫、岩に刻まれたシンボル、何かを象徴する絵、遺跡の主の肖像、地図などです。

サブカードとして扱う場合は、メインカードを解決することで手がかりが手に入る、あるいはメインカードに関する手がかりを手に入れます。前者の場合は、倒した敵から聞き出す、交渉して聞き出す、障害や地形を乗り越えた先に見つける、などです。後者の場合は、この先から明かりが漏れていて敵の影が見えるなどです。

《文化社会》の行為判定に成功すれば、見つけた手がかりを読み解くことができます。

ダイヤ（地）

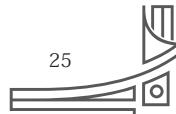
痕跡や匂い・味・振動などに関する手がかりがあります。鋭くえぐられた扉の傷、足跡、粘液のような残留物、食べ残し、死体、腐臭、悪臭などです。

サブカードとして扱う場合は、メインカードに関する手がかりを手に入れます。

《嗅ぐ》または《触る》の行為判定に成功すれば、手がかりに気づきます。

クラブ（風）

音、声、会話に関する手がかりがあります。足音、





遺跡フェイズ

話し声、何かを落とす音、怒声、扉の閉まる音、静寂などです。

サブカードとして扱う場合は、メインカードに関する手がかりを手に入れます。

《聞く》の行為判定に成功すれば、手がかりに気づきます。

ハート（水）

意思疎通の可能な存在がいます。捕虜、使用人、奴隸、スパイ、冒険者、金で態度を決める裏切り者などです。

サブカードとして扱う場合は、メインカードを解決することできえます。あるいはメインカードに関する手がかりを持っています。前者の場合は、鍵のかかった牢獄に囚われている、縛られ食べられようとしている、などです。

《信用》《話す》《取引》などの行為判定に成功すれば、情報を聞き出すことができます。

魔力

メインカードとして扱う場合は、この場所にストの種類の魔力が満ち溢れています。この場所でストに沿った魔力を行使する場合、使役判定に +2、威力レベルに +1 のボーナスが付きます。反対に、ストに対して劣勢にあたる魔力を行使する場合、使役判定に -2、威力レベルに -1 のペナルティが付きます。

サブカードとして扱う場合は、上記と同様ですが使役判定に 1 点の修正のみとなります。

特殊な魔力

通常はサブカードとして扱い、クリーチャや地形、罠に特定の魔力をもたらし強化します。

スペード: 幻影／幻覚／光／闇／隠蔽の魔力。

ダイヤ: 錆／酸／巨大化の魔力。

クラブ: 歌声／音／雷の魔力。

ハート: 毒／病／生命／氷の魔力。

地形・障害

特殊な地形

スペード（火）: 鍵のかかった扉、閉ざされ容易に開かない扉、あるいは隠された扉、像、倉庫などがあります。サブカードとして扱う場合は、暗闇、煌々と照らされた部屋、煙の充満などとして扱います。

ダイヤ（地）: サブカードとして扱う場合は、壊れた床、崩落しかけた壁、荒らされた部屋など「悪路」の状態となります。

クラブ（風）: 崖、段差、裂け目、橋などとして扱います。サブカードとして扱う場合は、強い風が吹いている（遠隔攻撃に -2）、鼻をつく異臭が漂う（すべての行為判定に -1）などとして扱います。

ハート（水）: 池、泉、川、井戸などがあります。サブカードとして扱う場合は、床が濡れて滑りやすくなっている・凍結している（「悪路」）、水没しているなどとして扱います。

不意打ち、待ち伏せ

「クリーチャ」「支配者」のサブカードとして使った場合、各 PC は以下の特技で判定を行い、失敗すると不意打ちを受けます。

スペード: 《見る》で行為判定を行います。

ダイヤ: 《触る》で行為判定を行います。

クラブ: 《聞く》で行為判定を行います。

ハート: 《予感》で行為判定を行います。

罠

罠が仕掛けられています。落とし穴、機械仕掛けの矢、落とし格子などが、知らずにこの場所





に入り込んだ者を襲います。

スペード: 矢、槍、落石などが PC を襲います。《見る》で事前に発見するか、《避ける》《受け》で罠を防ぐことができます（いずれか）。失敗した場合は、2d6 点のダメージを受けます。

ダイヤ: 落とし穴や鎖、網などで動きを拘束する罠が仕掛けられています。《触る》で事前に発見するか、《跳ぶ》で罠を回避できます（いずれか）。

クラブ: 警報・監視のための装置、または（しばしば毒を持つ）虫の群れが罠として仕掛けられています。

ハート: 毒針、毒霧、感染など、毒・病気を PC にもたらす罠が仕掛けられています。《強制》で毒に耐えることができます。失敗すると、1d6 点のダメージを受け、「朦朧状態」「痺れ状態」「不調状態」「低視力状態」「恐慌状態」のいずれかの状態になります（マスターの決めた毒の種類による）。

魔獸

クラブ（風）**ハート（水）**

亡者

クリーチャ

それぞれの源素に基づくクリーチャがいます。サブカードとして扱う場合は、別種のクリーチャが一緒にいるか、多源精霊として扱います。

支配者

「支配者」は、この遺跡の主、支配者、最も力を持った者です。

「支配者」が登場する場所は固定にしても構いませんが、ランダムにして序盤に登場した場合は、数ラウンドで遺跡の奥へと立ち去ります。

スペード（火）

竜族

ダイヤ（地）





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。

乱戦：1つのエリアの中に敵味方合わせて5人以上が戦闘を行っている場合、「乱戦」となります。

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）。キャラクタは、「壁を背にする」することができます。この場合、キャラクタは「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

- 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

1. アクション数の決定

戦闘開始した最初のラウンドに、戦闘に参加しているキャラクタは行動力判定を行い、その値が大きいキャラクタから順番に行動します。

$$\text{行動力判定} = [\text{行動力}] + 2d6$$

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。

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、その行動はできません。

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。

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。

「行動力判定」の結果が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。

「行動力判定」の結果が2以下の値だった場合はこのラウンド、1アクション少なくなります。

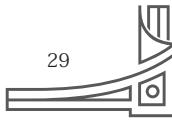
アクションの数を決めるため行動力判定は毎ラ



ウンド行いますが、行動順は、最初のラウンドの順番を引き継ぎます。

ターン

自分の行動順のことを「ターン」と呼びます。





攻撃と防御



敵を攻撃してダメージを与えるには、

1. 攻撃の宣言
2. 命中判定
3. 防御判定
4. ダメージ算出
5. 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。

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

攻撃を受けた者は《受け》《避ける》の特技で行為判定を行う。

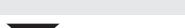
防御判定



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

ダメージ算出



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

装甲値適用

以下では、それぞれの手順について説明します。

攻撃の宣言

プレイヤは、どの対象に対してどのような（武器、攻撃のオプションなど）攻撃を行うかを宣言します。

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。

この判定には、攻撃者の【戦闘基本値】がボーナスとして付き、防御者の【戦闘基本値】がペナルティとして付きます。

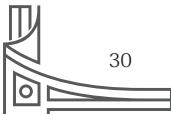
スペシャルの効果

「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、防御側は困難を強いられることになります（「防御判定」の項を参照）。

さらに「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、3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：対象は3ラウンドの間、「痺れ状態」になります。

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》で行為判定を行います。

この判定には、防御者の【戦闘基本値】がボーナスとして付き、攻撃者の【戦闘基本値】がペナルティとして付きます。

詳しくは「アクション」の「防御」の項を参照してください。

「スペシャル」の攻撃を防御する

スペシャルの攻撃を盾や武器で受けた成功した場合、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。

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：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。

アクションには、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。武器の種類によって《片手武器》《両手武器》のいずれかの特技で判定します。

強打（2 アクション）

近接武器で強打することで、大きなダメージを出します。「命中判定」に-2のペナルティが付きますが、命中すると武器の種類による付加効果が発生します。

一方、相手の「防御判定」には+2のボーナスが付きます。

フェイント（2 アクション）

フェイント攻撃を行うと、攻撃側は「命中判定」に-2のペナルティを受け、ダメージダイスも1減ります。

防御側は、「防御判定」の特技をランダムで決めます。《受け》の場合は《戦闘分野》の中から、《避ける》の場合は《運動分野》の中から、2d6を振ってランダムに使う特技を決定します。

挟撃（2 アクション）

複数の味方で共同して敵を近接攻撃します。エリア内にいる味方の数が相手を上回る一人ごとに命中判定に+1の修正が付きます。お互い、無害と思われる特定の敵を数に入れることができます。その場合、次のラウンドの終わりまでの間、その敵から攻撃を受けても防御判定がでません。

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。

「乱戦」の状態で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。狙った以外のキャラクタの中からランダムに選び、同じ特技で遠隔攻撃を行います。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。

「乱戦」の状態で行為判定が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。狙った以外のキャラクタの中からランダムに選び、同じ特技で遠隔攻撃を行います。命中した場合、ダメージダイスを1減らします。

使役

精靈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）

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、当然、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、精靈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靈に任意の魔力を使わせることができます（実際には、精靈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）

精靈は、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）。

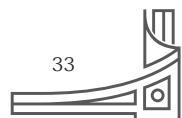
使役者は、使役判定に成功すれば精靈に命令して魔力を消すことができます。

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。





アクション



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、アクションを消費して「応撃」を宣言できます。

敵は「応撃」の宣言を受けて移動を取りやめることもできます。取りやめた場合、敵はそのアクションで取りやめたエリアへは移動できません（別のエリアへは移動できます）。

「応撃」にもかかわらず敵が移動しようとした場合、手に持った近接武器で命中判定を行います。この攻撃が命中した場合、敵は《走る》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。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みます。もしくは、他のキャラクタが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《力技》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《力技》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のペナルティが付きます。

不調状態：体調が悪化し、すべての行為判定に-1のペナルティを受けます。

炎上状態：キャラクタ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を失なうか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。

低視力状態：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



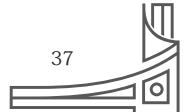


野》《運動分野》《感覚分野》の行為判定に -2 のペナルティがつきます。エリアの外に対する遠隔攻撃や対象を取る魔力の行使はできなくなります。

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いになります。すべての行為判定で、2, 3, 4 のダイス目が出た場合、ファ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。





キャラクタの状態



精靈と魔力



精靈と魔力



精靈種四大精靈（単源精靈）

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、「四大精靈」と呼ばれています。四大精靈は、1種類の源素と結びついています。單一の源素に結びついているため、「単源精靈」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）

多源精靈

2つ以上の源素と結びついた精靈を「多源精靈」と呼びます。

多元精靈の固有魔力は、源素レベルによらず両方の源素の力を帯びています。

- ある源素に対して、優勢源素と中立の源素の組み合わせになっている場合は、優勢源素として扱います。
- ある源素に対して、劣勢源素と中立の源素の組み合わせになっている場合は、劣勢源素として扱います。
- ある源素に対して、優勢源素と劣勢源素の組み合せになっている場合は、中立の源素として扱います。

多源精靈の一覧

- 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）

ダメージを与える魔力

精靈の解き放つ荒々しい魔力は時に圧倒的な暴力となって敵を倒し、破壊します。この力の強さは「ダメージダイス」と【威力レベル】で表されます。

「ダメージダイス」は、ダメージを決めるのに振るダイスの数で表し、1d6, 2d6, 3d6などと表記します。

【威力レベル】は0以上の整数で表され、【威力

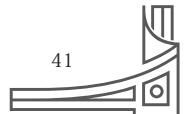




レベル】の2乗がダメージに加算される量となります。威力レベルは、【 】で表記されます。例えば、【1】【3】【源素レベル】などです。【源素レベル】と書かれている場合は、源素レベルが威力レベルとなります。

【威力レベル】	追加ダメージ
0	0
1	1
2	4
3	9
4	16
5	25
6	36
7	49
8	64
9	81
10	100

ダメージの量は、このダイスの合計と威力レベルによる追加ダメージの2つの値を加えたものになります。





[魔力 1/2/3] 源素障壁



距離:使役者 @ 持続時間:24 時間 @ 効果範囲:一人 @ アクション:2 @ 効果:【源素レベル×2】



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。



この障壁は源素による攻撃に対して、「効果」の分だけ、威力レベルを低下させます。

- 優勢源素にあたる攻撃を防いだ場合、〈源素障壁〉の「効果」は 2 低下します。
- 劣勢源素にあたる攻撃を防いだ場合、〈源素障壁〉の「効果」は 0 低下します。
- それ以外の攻撃を防いだ場合、〈源素障壁〉の「効果」は 1 低下します。
- 〈源素障壁〉よりも高い源素レベルの攻撃を防いだ場合は、〈源素障壁〉の「効果」は更に 1 低下します。
- 〈源素障壁〉よりも低い源素レベルの攻撃を防いだ場合は、〈源素障壁〉の「効果」低下は 1 少なくして済みます。

〈源素障壁〉の効果が 0 以下になった場合、〈源素障壁〉は破壊されます。



使役者は、相手の攻撃に応じてこの障壁を適用しないことが出来ます。威力レベルを低下することは出来ませんが、障壁の効果が低下することもありません。使役者が気絶していたり攻撃に気づいていない場合は、この障壁は自動的に効果を発揮します。

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



[魔力 1] 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:装甲値 20

源素の攻撃から身を守る盾を瞬間に作り出しダメージを減らします。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。源素によらない物理攻撃には効果がありません。

[魔力 1/2/3] 源素の鎧

距離:接触 @ 持続時間:10 分 /2 時間 /24 時間 @ 効果範囲:一人 @ アクション:2 @ 効果:装甲値 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 +5、劣勢源素に対しては効果が -5 されます。源素によらない物理攻撃には効果がありません。

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、最後にかけた〈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: 2 時間 @ 効果範囲: 幅 5x 高さ 2(m) / 幅 20x 高さ 5(m) / 幅 100x 高さ 10(m) @ アクション: 2 @ 効果: 3d6 + [源素レベル × 2]

源素の力でできた透明で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〈源素の壁〉からダメージを受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: 2 時間 @ 効果範囲: 1 本 @ アクション: 2 @ 効果: 3d6 + [源素レベル × 2]

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: 2d6 + [源素レベル]

源素の塊を対象にぶつけてダメージを与えます。

[魔力 1] 源素重合

距離: 同一エリア内 @ 持続時間: 3 ラウンド @ 効果範囲: 精靈一人 @ アクション: 2 @ 効果: 【威力レベル】に +1

効果終了までの間、対象となった精靈は〈源素重合〉の源素に基づく魔力を行使すると、【威力レベル】が 1 増えます。

この魔力が複数回行使されると、その分【威力レベル】は上昇します。さらに、現在持続時間中の〈源素重合〉の持続時間は、最後まで残る〈源素重合〉の持続時間の終わりまで伸びます。

ただし〈源素重合〉はこの世界では不安定な魔力で、〈源素重合〉をかけられる度に精靈の使役者は「使役判定」を行います。失敗すると崩壊して〈源素重合〉は効果を失います。この判定には、精靈の精靈レベルがボーナスとして付き、一方、〈源素重合〉によって増えた【威力レベル】の合計がペナルティとして付きます。そのため、他者によってかけられた〈源素重合〉を拒むこともできます。





[魔力 1] 源素重合崩壊



距離 : 同一エリア内 @ 持続時間 : 瞬間 @ 効果範囲 : 精靈一人 @ アクション : 3

対象の精靈にかけられている〈源素重合〉を崩壊に導きます。対象となったものは即座に〈源素重合〉の崩壊判定を行います。

[魔力 1/2/3] 源素消散

距離 : 接触 @ 持続時間 : 瞬間 @ 効果範囲 : 魔力一つ @ アクション : 3

対象とした魔力がこの魔力に対して劣勢であれば、その魔力を消し去ります。多源精靈の固有魔力を対象とする場合、劣勢源素が含まれていればこの魔力は効果を持ちます。持続時間「瞬間」の魔力を対象にすることはできません。

使役者は「使役判定」を行い、成功すれば対象となった魔力は効果を失います。この判定には、この魔力のレベルがボーナスとして付き、対象の魔力のレベルがペナルティとして付きます。

[魔力 1] 源素感知

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

効果範囲内に存在する源素の場所と源素レベルを感じします。感知できるのは、〈源素感知〉と同じ源素のみです。

[魔力 2] 源素の目



距離 : 使役者 @ 持続時間 : 24 時間 @ 効果範囲 : 1 エリア @ アクション : 2

視野にあるものが〈源素の目〉と同じ源素を帯びているかどうか、また源素レベルが幾つかを使役者は見てとることができます。精靈がいる場合は、その姿を見るすることができます。





精靈と魔力

[魔力 1/2/3] 火球



距離:遠隔(10 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:2d6 +【源素レベル×2】(火のダメージ)



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。



[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:2d6 +[4](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。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。



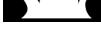
[魔力 3] 炎獄



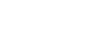
距離:遠隔 (5 エリア内) @ 持続時間:瞬間 @ 効果範囲:一人 @ アクション:3 @ 効果:2d6 +【10】(火のダメージ)



対象を燃やしつくします。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。



[魔力 1] 灯火



距離:使役者 @ 持続時間:2 時間 @ 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。

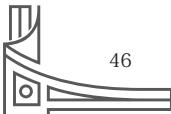
[魔力 2] 暗視



距離:接触 @ 持続時間:2 時間 @ アクション:2 @ 効果範囲:一人



暗闇の中で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。このエリアの中では、明るい状態と同じようにものを見るできます。





精靈と魔力

[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：1 @ 効果：源素レベル +1



武器に対してこの魔力を使うことで、ダメージに「効果」分の強化ボーナスがつきます。

[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

物理攻撃に対して装甲値に「効果」分の強化ボーナスが付きます。

[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：6 / 9 / 12

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：10 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）を取ることができます。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り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] 大地の拘束



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：2





重力の影響を増幅して動きを止めます。効果範囲内での飛行、跳躍は、移動にアクションを1余分に必要とします。また使役者以外は、《戦闘分野》《運動分野》の行動判定に-1のペナルティを受けます。

[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:

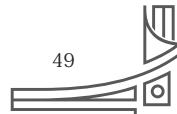
地面を揺らします。使役者を除く効果範囲内の全ての者は「走る」の行為判定に失敗すると転倒し 1d6 のダメージを受けます。固定されていない棚や置き物、食器などは 50% の確率で倒れます。

[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じ取ることができます。

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。





精靈と魔力



[魔力 1/2/3] 稲妻



距離：視界内 @ 持続時間：瞬間 @ 効果範囲：3 本 / 6 本 / 9 本 @ アクション：2 @ 効果：1d6 + [2] (雷のダメージ)

シ

稻妻を放ち対象に電撃のダメージを与えます。稻妻は、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

ル

[魔力 1] 風の守り

距離：使役者 @ 持続時間：2 時間 @ 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 を持ります。

同時に、ガスや煙、霧、虫を吹き飛ばすことができます。

フ

[魔力 1] 凧



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凧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、低い屋根に飛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 3] 風の支配

距離：使役者 @ 持続時間：2 時間 @ 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 3] 轟雷

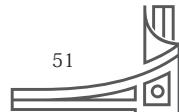
距離: 視界内 **@ 持続時間:** 瞬間 **@ 効果範囲:** 1 エリア **@ アクション:** 2 **@ 効果:** 1d6 + [8] (雷のダメージ)

雷を落として効果範囲内のものに電撃のダメージを与えます。《避ける》の行為判定に失敗すると 3 ラウンドの間「痺れ状態」になります。

[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。





精靈と魔力

[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

ウ
ン
デ
イ

[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

テ
ノ

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か、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：2 時間 @ 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] 氷嵐

ネ

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 + [2]（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、次の自分のターンのはじめにダメージを受け、《強靄》に失敗するとアクションを 1 失います。



[魔力 2] 水流支配

距離：10 エリア @ 持続時間：2 時間 @ 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] 氷結の魔弾

距離：隣接エリア @ 持続時間：3 ラウンド @ 効果範囲：一人 @ アクション：2 @ 効果：2d6 + [4]（冷気の

ダメージ)

氷の塊を対象に投射します。対象は凍りついて動きが取れなくなり、持続時間の間、毎ターンのはじめに《強靄》に失敗するとアクションを1失います。



1-3: 情熱 4-5: 理知 6: 友情



[魔力 1] 呪鍛

ノ

距離: 接触 @ 持続時間: 2 時間 @ 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 の強化ボーナスが付きます。鎧にこの魔力を付与した場合は、装甲値に +2 の強化ボーナスが付きます。

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。

ツ

[魔力 2] 探索

カ

距離: 使役者 @ 持続時間: 10 分 @ 効果範囲: 1 エリア @ アクション: 3

遺跡を探査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すれば「地図」の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、移動に際して、「悪路」の状況ペナルティを受けなくなります。また、3 アクションを使うことで、今いるエリアまたは隣接エリア一つに関して次の情報を知ることができます（壁はこの魔力を妨げません）。

- 空間の形
- 生物の数
- どのような源素が存在するか
- 隠された扉や罠が（どこに）あるか



[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 3 アクションを必要とし、1 ラウンドをかけて比較的ゆっくりと移ります。

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: 崇拝 4-5: 情熱 6: 礼儀



[魔力 1] 炎渦

F

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:2d6 + [4] (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。

E

[魔力 2] 爆散

N

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:2d6 + [6] (火のダメージ)

S

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。

K

[魔力 3] 不死鳥

R

距離:使役者 @ 持続時間:瞬間 @ 効果範囲:使役者 @ アクション:0R

S

ダメージを受けた時にこの魔力を行使することが出来ます。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、《強靭》の判定を行う必要はありません。また、フェニックスを召喚している間に受けた毒、病、その他の不利な状態から回復し、失った手足や器官も再生されます。

R

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



使役者はフェニッ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。



精靈と魔力

スパンキィはぼんやりと青白い光を放ち宙を漂う小さな子供、または鬼火の形をとる精靈で、死者の靈を天国に導くとも言われています。反対に、人を惑わし危険な場所に誘い込むとも言われます。



1-3: 理知 4-5: 礼儀 6: (ランダム)



[魔力 1] 鬼火

距離:使役者 @ **持続時間:**下記参照 @ **効果範囲:**1 エリア @ **アクション:**2



以下から一つの効果を選択します。



篝火:24 時間の間、光で周囲を照らし出します。光はその中心を使役者から 10 エリア先まで移動させることができ、最大 5 エリア先までを明るく照らし出しますが。使役者は 1 アクションで光の届く範囲を自由に変えることが出来ます。



閃光: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》の意思判定を行い、失敗すると眼が眩んで次のラウンドの終わりまでの間、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。

案内:鬼火に案内させることで「旅判定」「遺跡探索判定」に +4 のボーナスを得ます。



[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あります。



幻は、次の用途に使うことが出来ます。



* **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、新品・新鮮に見せる、別の色・材質に見せる、別の顔に見せるなど @* **幻惑:**対象を幻で幻惑します。対象となった者が何か行動（魔法、攻撃、移動など）する場合、《文化社会》の判定に失敗するとそれを間違った対象・方向に向けてしまいます（ランダムに決定します）。



[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

対象を一瞬にして、別の場所に移動させることができます。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。

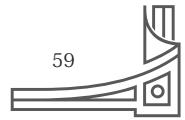


特技

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

グ

@ 距離: 使役者 @ 持続時間: 2 時間 @ 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、罠を見つける、解除する、仕組みを解明するといった機械類の扱いができます。使役者は落とし穴や網・鎖、機械仕掛けの罠、鳴子などを必ず事前に発見し、発動させることなく解除できます。

レ

また使役者は《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。

ム

[魔力 2] 潜入

リ

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

《隠密》《登る》《泳ぐ》《跳ぶ》《走る》の判定に +4 のボーナスを得ます。また、移動に際して、悪路、狭所などの影響を受けなくなります。

ン

[魔力 3] 不可知

シ

@ 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。



この魔力は、〈源素感知〉〈源素の目〉を欺き、無効化します。ただし〈真実の瞳〉を欺くことは出来ません。

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。



1-3: 信頼 4-5: 挑発 6: 威厳



[魔力 1] 騎行

ケ

距離:使役者 @ 持続時間:24 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、戦闘では悪路の状況ペナルティを無視し、「移動」アクション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。

《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。

タ
ウ
ロ
ス

[魔力 2] 剛弓

ケ
ン
タ
ウ
ロ
ス

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

「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

ケ
ン
タ
ウ
ロ
ス

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

ケンタウロスの力を手に入れます。【生命力】+20、《戦闘分野》《運動分野》《知覚分野》の行為判定に +2 のボーナスを得ます。

ケ
ン
タ
ウ
ロ
ス

戦闘では「悪路」の状況ペナルティを無視し、2 アクションで「突撃」アクションを行うことができ、その際、敵の「守備」を無視できます。

特技

地形

使役者はケンタウロスを召喚している間《騎戦》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

ド

距離: 同一エリア内 @ 持続時間: 2 時間 @ 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。

ラ

依頼は、対象の信念、利益に反するものだったり、対象の人間関係に悪影響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《断る》の意思判定で断ることができます。

準備フェイズでドライアドを召喚している場合、「聞き込み」による情報収集に +2 のボーナスが付きます。

イ

[魔力 2] 妖精の薬草



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: 3

ア

特殊な効果を持つ妖精の薬草 4 服分を作り出します。この薬草はすぐに食べなければ効果を失います。薬草には以下のいずれかの効果があります。

- 小休憩時に食べることで生命力が 1d6 点回復し、疲労状態を解消します。1 回の小休憩時に複数食べても回復量は増えません。
- 毒消し（毒の中和および 24 時間のあいだ毒への抵抗の行為判定に +2）
- 病の治癒（病の治癒および 24 時間のあいだ病への抵抗の行為判定に +2、不調状態の解除）
- 姿見。幻影・幻覚を見破る意思判定に +2 のボーナスが付きます。



[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



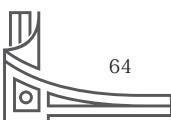
対象を支配します。対象は、使役者を傷つけたり不利益になるような行動を取れなくなります。使役者は、1 アクションを使って《使役分野》の行為判定に成功すれば次の相手のターンの行動を決めることがあります。命令を受けないラウンドは、前の命令を継続します。

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）。

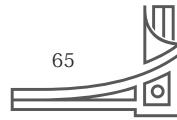
特技

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。





1-3: 礼儀 4-5: 崇拝 6: 情熱



[魔力 1] 金縛り



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:**2

対象を呪縛し動けなくします。対象は《議論》で意思判定を行い、失敗すると金縛りにかかり「朦朧状態」になります。



[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のには、《予感》で行為判定を行い、数時間要します。

また、「遺跡」の中で使うことでこの先すぐに起こりうることを「予知」することができます。《予感》の行為判定を2回行い、成功した回数に等しい枚数の「シナリオデッキ」を確認し、この先に進んだときに起きることの手がかりを知ることができます。



[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てこの悲鳴を聞いたものは《歌う》で意思判定を行い、失敗すると「気絶状態」になります。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〈死の叫び〉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: 2 時間 @ 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。また、「悪路」の状況ペナルティを受けなくなります。



[魔力 2] 飛行

距離: 接触 @ 持続時間: 2 時間 @ 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、3 エリアのペースで自在に飛行できます。



[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 (R) を使って、効果範囲内の対象の魔力の【威力レベル】を -2 または +1 することができます。

特技



使役者はペガソ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 2d6 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、気絶状態、朦朧状態、痺れ状態、視力悪化状態、盲目状態、恐慌状態、混乱状態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、毒、病を全て回復し、不利な状態すべてを無効化し、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《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] 妖精の手

ブ

距離:3 エリア @ 持続時間:2 時間 @ 効果範囲:2kg 以下の静止物体一つ @ アクション:2

2kg 以下の静止している物体を対象にすることができます。対象となった物体を浮かせて動かしたり、紐を解く、ノブを回すなどの操作することができます。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。動かす対象は、1 アクションを使って変更することができます。

ラ

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が、身に着けているものを持ち出すことはできます。

ウ

[魔力 2] 妖精の幸運

二

距離:接触 @ 持続時間:2 時間 @ 効果範囲:一人 @ アクション:2 @ 効果:+4

対象に魔力に対する抵抗力を与え、対象の意思判定、幻影・幻覚を見破る判定、毒・病気への抵抗に +4 の強化ボーナスがつきます。

イ

距離:使役者 @ 持続時間:24 時間 @ 効果範囲:使役者 @ アクション:2

エ

精靈や幻影、透明、不可知、変身、闇、霧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。要素が存在する場合は、その種類とレベルも分かります。

一

1 エリア内先までであれば、3 アクションを使うことで壁や箱のなかでも見通すことが出来ます。

ア**特技****エ**

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。

火**炎**



精靈と魔力

セルキィは海に棲み、海獣あるいは美しい人の姿を取る精靈です。海の力、肉体の変化の力を司る精靈です。

1-3: 恐怖 4-5: 威厳 6: 庇護

セ

[魔力 1] 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。

ル

[魔力 2] 水泡

距離:使役者 @ 持続時間:10 分 @ 効果範囲:1 エリア @ アクション:3

キ

3m程度の直径の「泡」を使役者の周囲に作り出し、その中に人を入れて1ラウンドあたり1エリアのペースで移動させることができます。水中であれば流れの速さに影響されることなく上下左右、いずれの方向にも動かすことができます。陸上では重力に逆らって上に移動させることはできませんが、ゆっくりと落下させて中のものがダメージを受けないよう着地させることはできます。

イ

- 泡の中では常に〈鎮火〉の魔力が働き、火の魔力の【威力レベル】は2低下します。
- 泡の中で行使した水の魔力の【威力レベル】は1増加します。
- 空気以外の煙やガス、液体は泡の境界を通過できません。
- 泡の中では空気が満ちて肺呼吸することが出来ます。

エ

いずれの場合も、この泡が生物の移動や矢、魔法、視界を妨げることはありません。

シ

[魔力 3] 変化

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

イ

効果時間の間、3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（脊椎動物）まで、何度も、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、《戦闘分野》《運動分野》《感覚分野》の行為判定に+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》の特定の特技の行為判定に+4のボーナスを得ます。
- 容貌・声を変えることで、《社交分野》の判定に+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》で行為判定を行います。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。



精靈と魔力

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

セ

[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:3 エリア @ アクション:3

使役者は以下の効果のいずれかを選択します。効果範囲内で歌を聞いた味方は、全員この効果を受けます。

- 効果時間の間、すべての行為判定に +1 の士気ボーナス
- 効果時間の間、すべての抵抗判定に +2 の士気ボーナス
- 《使役分野》を除く一つの特技分野の行為判定に +2 の士気ボーナス

[魔力 2] 音使い

距離:使役者 @ 持続時間:24 時間 @ 効果範囲:1 エリア @ アクション:3

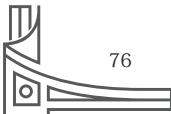
使役者は音と声を自在に操ることができます。

- 視界内の指定した 1 エリア内の音を漏らさず聞くことが出来ます。対象となるエリアは、1 アクションを使って視界内の別のエリアに変更することができます。変更しなければ、視界から外れた後もそのエリアに効果が続きます。
- 使役者は同じ指定したエリアに自分の声を届けることができます。
- 自分の声を変えることができます。また自分の声や演奏した音の量を 10 倍まで増幅することができます。
- 視界内の指定したエリアの外で発生した音を遮断してエリア内に入らないようにすることができます。反対に指定したエリアで発生した音を外部に出さないようにすることができます。対象となるエリアは、1 アクションを使って視界内の別のエリアに変更することができます。変更しなければ、視界から外れた後もそのエリアに効果が続きます。
- 使役者は「低視力状態」「盲目状態」であっても音の反響を頼りに動くことができ、行為判定に -1 のペナルティが付くのみで不自由なく行動できます。ただし、音が遮断された状態ではこの効果は受けられません。

[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。

この魔力を精霊や魔力を持つ生き物に対してかけた場合、次のラウンドの終了時まで魔力を使えなくなり、行為判定には -2 のペナルティが付きます。

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。