

§異種族の専用特殊能力
いくつかの異種族に記載のある「専用特殊能力」について説明する。

§妖精魔法

- ・エルフ、フェアリー/ピクシーといった自然に根ざした妖精が使う魔法。
・自然に語りかけることで自然が答えてくれるという魔法。使用時の消費は無い。
・以下の系統がある。
◆表: 妖精魔法系統表
1) 風の魔法
2) 水の魔法
3) 森の魔法
4) 光の魔法
5) 妖精の魔法
・利点「妖精魔法」がある場合、《妖精魔法》を1レベルで自動取得する。このレベルはメイク時の割り振りルールにしたがって上昇可能。
・《妖精魔法》1レベル毎に1系統の魔法を使用可能。レベル毎にどの系統を使用可能か選択すること。
・《妖精魔法》スキルを1レベル上昇させる毎には経験点が4点必要。

※特に記述が無い限り、妖精魔法の使用は能動行動となる。
※特に記述がない限り、以下の説明でのSLVは《妖精魔法》のSLVとする。

○風の魔法

- 流れゆく風と空気を扱う魔法。水中などの空気の無い所では使用不可。
a) 声響く風
以下の2種類の効果を選択して使用可能。
①聴覚強化: ステージ終了までの間、聴覚を使った《知覚》の判定の達成値に+1。
②超遠距離会話: SLV×1km離れた相手と、すぐ近くにいるように会話できる。会話の相手は妖精か、所縁が設定されている相手に限られる。自分か相手が移動中だと会話できない。自分と相手の間に扉などの空気の流れを遮断する構造物がある場合、この効果で会話できない。
b) 荒狂う風
・突風を発生させる魔法。
・攻撃として用いる場合、射程距離=SLV×10m、幅=SLV×1mの範囲に突風を発生させる。《射出》で攻撃し、命中したらダメージを与えず相手を転倒させる。
c) 天空の風
・天候を変化させる魔法。
・自分を中心に半径SLV×1kmの範囲の天候を操作できる。
・この魔法のために集中行動(毎ターン、能動行動を消費)をしている間、以下の天候段階表の中から好きな状態を維持できる。
・現在の天候とかけ離れた天候にする場合、1分毎に1段階ずつ望む天候にシフトしていく。
・集中をやめると、急激に元の天候に戻る。

◆表: 天候段階表
①快晴 = 雲量が10%以下の空
②晴れ = 雲量が40%以下の空
③薄曇り = 雲量が70%以上の空
④曇り = 雲量が100%の空
⑤小雨 = 霧雨や霧の状態も含む。気温が低ければ霰。
⑥雨 = 平均的な雨。気温が低ければ雪。
⑦大雨 = 強い雨。雷をともなうこともある。
⑧豪雨 = 台風接近時等、集中豪雨レベルの雨

○水の魔法

- 水を作ったり、水辺での活動をサポートする魔法。
a) 生命の水
・水を作り出す魔法。
・1分間掛けて、最大でSLV×1リットルの水を作ることが可能。
・作り出した1回毎の一口目に限り、飲むとLP1点、SP2点を同時に回復。
b) 吐息の水
・水中で呼吸できるようになる魔法。不要となるまで自動的に効果を維持できる。
・水圧に抵抗する効果も同時に付加され、水深によるペナルティを±0にできる。
c) 支えの水
・水の上を歩く魔法。不要となるまで自動的に効果を維持できる。
・この魔法の効果で、水の上を滑らずに歩くことも可能。

○森の魔法

- 植物と森から恩恵を受ける魔法。
a) 導きの森
・森で迷わなくなる魔法。その森を出るまで効果が持続する。
・木々や草が進むべき方向を教えてくれる。
・進行方向の木々や草が一時的に避けて道を作ってくれるので、平地と同じ速度で移動できる。
b) 護りの森
・植物に守ってもらう魔法。次の夜明け、もしくは日暮れまで持続する。
・最大で直径(SLV+2)×1mの半球状の植物のドームを作る。
・ドームは中の温度や湿度が一定に保たれ、雨も入ってこない快適な環境。
c) 恵みの森
・食料となる植物を得る魔法。
・周囲の木々や草が食料となる植物のあるところまで誘導してくれる。
・一度に入手できるのはSLV×1人分まで。

○光の魔法

- 光を操る魔法。
a) 姿無き光
・周囲の光を曲げて姿を透明にする魔法。
・この魔法を掛けている相手を通常の視覚で探す場合、その《知覚》の判定に-2。
・毎ターン、準備行動をこの魔法のために消費している間、この効果を維持できる。
b) 貫きの光
・光の矢を放射して相手を傷つける魔法。
・攻撃修正=0、破壊力=+1、射程=SLV×10m。《射出》で判定。
・命中してもダメージを与えない(ただ痛いだけ)ようにすることも可能。
c) 護りの光
・光で壁を作って防御する魔法。
・攻撃を受け、ダメージを受ける段階で使用宣言する。
・受けるダメージをSLV×1点だけ減少できる。

○妖精の魔法

- 妖精自身が持つ特殊な魔法。
a) 妖精の輪
・踊る、歌う、楽器を演奏するなどして移動しながら平地に円を描き、妖精界と別の世界を繋ぐゲートを作る。
・このゲートを作るには、1人でなら約1分の時間が必要。

- ・複数の妖精が参加すれば、その人数で時間を割って、作る時間を短縮できる。
・このゲートはSLV×1分間持続する。
・この魔法は戦闘中に使用できない。
b) 妖精の瞳
以下の2種類の効果を選択して使用可能。
①視覚強化: ステージ終了までの間、視覚を使った《知覚》の判定の達成値に+1。
②霊格視力: ステージ終了までの間、通常では見えないとされるもの(霊体や透明になっているものなど)が、自動的に見えるようになる(判定不要)。
c) 妖精の足
・体重をほぼ0にして移動できる魔法。ステージ終了まで持続。
・新芽を踏み潰さず/雪の上を沈まずに歩けるようになる。
・この効果を発揮中、《隠密》の判定に+1。
・この効果を発揮中、助走なしで垂直にSLV×2m、水平にSLV×4mの跳躍ができる。助走ありならその距離を2倍に計算する。
・この魔法を他人にかけることで、体重を気にせずに運ぶことも可能。

§練鍛魔法

- ・極一部の才能あるドワーフだけが習得できる、金属と炎を操る魔法。
・利点「練鍛魔法」を使える場合、《練鍛魔法》を1レベルで自動取得する。このレベルはメイク時の割り振りルールにしたがって上昇可能。
・《練鍛魔法》スキルを1レベル上昇させる毎には経験点が3点必要。
・《練鍛魔法》1レベル毎に1つの魔法を使用可能。レベル毎にどれを使用可能か選択すること。
◆表: 練鍛魔法一覧表
a) 強刃の炎: 金属製武器を鍛え直し、その破壊力に+1。
b) 強鎧の炎: 金属製防具を鍛え直し、その構造力に+1。
c) 練成の炎: 道具、細工物、食器、武器、防具などを金属製品を作成する。
d) 加工の炎: 金属製品の形を変える。質量は変更できないので注意。
e) 崩壊の炎: 金属製品を破壊する。目標の金属は溶けたり粉々になったりする。
f) 鉄壁の炎: 衣類や鎧に対火炎/対熱防御を施す。その衣類/鎧の着用者は、炎や熱から受けるダメージを0にできる。
・効果をどれだけ持続させたいかで使用時のコストが異なる。以下から選択すること。
◆表: 練鍛魔法維持コスト表
持続: コスト : 備考
一時: SP1点消費 : そのステージ終了まで持続
短期: 財産ポイントを3点消費 : そのセッション終了まで持続
永続: CLVを1LV低下 : ずっと効果を発揮する
・練鍛魔法の目標となったものは、その効果が解除されない限り、同じ/別の効果を重ねかけることはできない。
・どの魔法も目標に触れる必要がある。
・どの魔法も使用には能動行動が必要。

§属性魔法

- 魔界の住人であるデーモンが使う魔法。
・利点「属性魔法」を持つデーモンは、《属性魔法》のスキルを1LVで自動取得する。このレベルはメイク時の割り振りルールにしたがって上昇可能。
・《属性魔法》スキルを1レベル上昇させる毎には経験点が4点必要。
・この魔法を使用することによる消費は無い。
・以下の4種類の効果が使用可能。
◆表: 属性魔法一覧表
a) 属性攻撃
・エネルギーを放射する攻撃を行う(能動行動)。《射出》で判定。
・攻撃修正=±0、破壊力=SLV、射程=SLV×10mとする。
b) 属性吸収
・キーワードにある物質やエネルギーに触れることでそれを吸収する。
・能動行動として処理し、吸収することでLPを1点、もしくはSPを2点回復できる(どちらかを選択すること)。
・この効果が吸収可能なら、炎や雷などに触れてもダメージは受けない。
・キーワードにある物質やエネルギーによる攻撃をこの効果で吸収することで防御行動とすることが可能。この場合、《属性魔法》で防御の判定を行い、防御に成功したら吸収できたものとしてLPを1点、もしくはSPを2点回復できる(どちらかを選択すること)。
c) 属性探知
・能動行動で属性のキーワードの中から指定したものを探知する。
・探知可能範囲=《属性魔法》SLV×100mとする。
d) 属性操作
・能動行動で属性のキーワードに対応したものを生成/移動/削除する。動きの正確さなどで判定が必要な場合は、《属性魔法》SLVを使用する。
・攻撃や防御には使えない。
・炎や雷など触れるだけで被害を受けるものは、触った時点で負傷ダメージを1点与えるものとする。

◆表: 属性一覧表
#1 属性 キーワード
1) 精髄[Essence] 生命力、活力
2) 心霊[Mental] 精神力、心、感情、思考、思想、記憶
3) 心霊[Flame] 心、感情、思考、思想、記憶
4) 火炎[Flame] 火炎、高温、浄化
5) 水流[Stream] 液体、川、泉/湖、海、植物
6) 岩砂[Geo] 大地、土、岩、砂、動物
7) 疾風[Storm] 風、空気、天候、音、昆虫
8) 光輝[Luminous] 光、昼、幻影
9) 陰影[Shade] 影、闇、夜、封印
10) 氷結[Frost] 低温、氷、霜、雪、停止
11) 電弧[Arc] 雷、電気、磁力
12) 時間[Time] 時間、過去、未来
13) 空間[Space] 空間、重力、次元
14) 機械[Metal] 機械、金属、情報

※精髄[Essence]の属性による攻撃や防御は、武器や防具の形をした動植物/昆虫などを一時的に生み出していると描写する。生み出されるものは毎回変更してよい。
※心霊[Mental]の属性による攻撃や防御は、精神エネルギーが物理的干渉可能なレベルまで高濃度になったものとして描写する。

§憑依融合

- デーモンが契約者に溶け込むように合体する能力。
○契約
1) 契約の成立
・原則としてデーモンと人間の間で契約を交わす。
・お互いがお互いへの所縁(恋愛、友情、信頼、興味のどれかのみ)を設定することで契約成立とする。
・デーモンとの契約が成立した人間は、「契約者」と呼ばれる。
・契約の内容は交渉次第だが、「お互いがお互いのために力を貸す」というものが一般的。それ以外の設定をしてもよい。
※人間であっても、異能や魔法といった超常の力が行使できたり、他の特殊な存在と契約している人間とは、契約できない。
2) 契約の解除
・どちらかが死亡したら契約解除となる。生き残っている方は、死亡した方の所縁を

- 失う。
- ・どちらかの所縁の関係が、不信か敵意に変更されたら、契約解除となる。

#### ○デーモンと契約者との出会い

- 1) デーモンが探し出す
  - ・具象界を訪れたデーモンは、自分に適正のある契約者を、無意識に探し出すことができる。
  - ・契約を交わせるかどうかは、出会ってからの交渉による。
- 2) 召喚
  - ・具象界で“願いを叶える魔方陣”として流布しているものを使用し、一定の儀式を行うことで人間がデーモンを召喚できる。この魔方陣は、一部のデーモンが具象界にはば撒いたものである。
  - ・魔方陣から出現するデーモンと契約できるかは、交渉次第。

#### ○精神リンク

- ・デーモンとその契約者は、常時、テレパシーのように心の中で会話できる。これを「精神リンク」と呼ぶ。
- ・精神リンクは、お互いの距離や次元に関係なく使用できる。
- ・相手が許可すれば、相手の五感の情報を得ることができる。

#### ○憑依

- ・デーモンは契約者の中に溶け込むように憑依できる（能動行動とする）。
- ・憑依されていても、契約者側は違和感を感じない。
- ・契約者の意識が無い、もしくは契約者が許可した場合、デーモンは憑依している肉体を操作できる。
- ・お互いが意識を合わせることで「魔人」と呼ばれる存在に変身できる。

#### ○魔人化

- ・憑依中、デーモンと契約者がお互いの力を合わせることで、「魔人」と呼ばれる存在に変身できる。この変身する行動を「魔人化」と呼ぶ。
- ・魔人化による変身は、準備行動とする。
- ・魔人化すると、デーモンの姿をベースに、大型化／先鋭化といった劇的に変化した外見となる。具体的な外見を決定すること。
- ・魔人化した際、契約者の衣類や所持品は異空間に保管され、解除した際に変身前の状態に戻る。
- ・魔人化した際の肉体の主導権は基本的に契約者にある。ただし、契約者が望むか、契約者の意識が無い場合は、デーモンが動かすことができる。

#### 1) 魔人化の利点

- ・お互いのSLVを加算して各種判定を行なうことができる。
  - ・LPとSPは加算された状態となる（魔人化する段階での値を加算すること）。
  - ・契約者はデーモンの持つ利点を全て利用できる。
- ※魔人化した状態のキャラクターシートを作成しておくといよい。

#### 2) 魔人化の欠点

- ・契約者はデーモンの持つ欠点を全て受ける（契約者に関するものは除く）。
- ・気絶（LP or SP=0）したら、魔人化状態は解除される。
- ・死亡（LP&SP=0）したら、魔人化状態は解除された上で、契約者とデーモンの両方が死亡する。

#### 3) 魔人化の解除

- ・魔人化を解除するのは、準備行動とする。
- ・魔人化を解除すると、憑依していたデーモンは、契約者のすぐ横で実体化する。
- ・解除時、受けているダメージはデーモンと契約者で均等に分ける。割り切れない場合は、契約者の方に多く配分する。