

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

ビョルネール派

性別： _____ 年齢： _____



4TH EDITION
CHARACTER RECORD SHEET

生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220

特性値

【知性】 + 2 【筋力】 + 1 (+ 1)

【知覚】 + 1 (+ 4) 【体力】 + 2 (+ 5)

【魅力】 - 1 【器用】 ± 0 (+ 1)

【交渉】 - 3 【反応】 + 3 (+ 1)

サイズ： 0 (-1) 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

無口な威厳 _____ +2

冷酷 _____ +1

美点 と 欠点

+2 ビョルネールの信奉者(心獣は狼)

+1 呪文の高速使用 / +1 動物との共感

+2 静かな魔法 / +2 目につきにくい魔法

+1 特別な状況(心獣の形態時) / +1 意志堅固

-3 魔法の欠陥(Ignem：重度)

-1 欠陥のあるパルマ・マギカ(Ignem)

-1 呪文の発動条件(狼のよううなり声)

-1 片目 / -1 読書が苦手

-1 固執(肉食のみ) / -2 恐れ(火炎)

評判(対象)

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 2 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 3 _____

著述(ラテン語) _____ 2 _____

ラテン語会話 _____ 4 _____

会話(母語) _____ 4 _____

形態超越の意志力 _____ 4 _____

呪文操作 _____ 1 _____

突破 _____ 2 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

運動 _____ 3 _____

認識 _____ 3 _____

集中力 _____ 1 _____

格闘 _____ 3 _____

隠密 _____ 3 _____

指揮 _____ 1 _____

生存術 _____ 2 _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： + 2 (+5 / +20)
 (防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： + 2 (難易度 6)
 (【体力】 + ENC：戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	+7	+3	+6	+1	接触	0	0
狼の歯と爪	+5	+5	+6	+6	接触	0	0
"仇持つ獣の似姿"	+5	+10	+6	+11	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： 0

ワニの鱗 (Animal ウィース) × 6

グリフォンの羽毛 (Auram ウィース) × 4

総重量： 0 ENC： 0

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名：<u>伝説の獣に対する防護</u></p> <p>技法/様式/レベル：<u>ReAn20</u> 投射：<u>+20</u></p> <p>R：<u>接触</u> / _____ D：<u>魔法円</u> / _____ T：<u>群</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ：<u>169</u></p> <p>魔法円内の者たちを、実力値 20 以下の魔法的な動物から守護する。</p>	<p>呪文名：<u>容赦なき探索</u></p> <p>技法/様式/レベル：<u>InCo20</u> 投射：<u>+7</u></p> <p>R：<u>誘導呪物</u> / _____ D：<u>集中</u> / _____ T：<u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ：<u>183</u></p> <p>誘導呪物(身体の一部や愛用品)の対象者の現在位置を、地図上で特定する。</p>
<p>呪文名：<u>つなぐれし獣の駆使</u></p> <p>技法/様式/レベル：<u>ReAn30</u> 投射：<u>+20</u></p> <p>R：<u>接触</u> / <u>近距離</u> D：<u>太陽</u> / <u>月</u> T：<u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ：<u>170</u></p> <p>動物に複雑な命令を植えつける。命令は完遂できる任務であること。</p>	<p>呪文名：<u>仇持つ獣の似姿</u></p> <p>技法/様式/レベル：<u>Mu Co 20</u> 投射：<u>+11</u></p> <p>R：<u>自身</u> / _____ D：<u>太陽</u> / _____ T：<u>_____</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ：<u>(HofH)</u></p> <p>心獣を戦闘的にする。数値にボーナス。負傷や疲労による行動ペナルティを無視。</p>
<p>呪文名：<u>ジュピターの響きわたる一撃</u></p> <p>技法/様式/レベル：<u>CrAu10</u> 投射：<u>+14</u></p> <p>R：<u>遠距離</u> / _____ D：<u>一瞬</u> / _____ T：<u>群</u></p> <p>狙いロール(<u>+2</u>) ページ：<u>176</u></p> <p>雷鳴により、【体力】で 9+を出さないと耳が聞こえなくなる。回復はラウンド毎。</p>	<p>呪文名：<u>森の直観</u></p> <p>技法/様式/レベル：<u>InHe10</u> 投射：<u>+7</u></p> <p>R：<u>自身</u> / <u>接触</u> D：<u>太陽</u> / <u>年</u> T：<u>境界</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ：<u>190</u></p> <p>森と霊的に繋がり、その中にいる間は、自然に適応するためのロールに + 3。</p>
<p>呪文名：<u>大気を見はるかす真の視力</u></p> <p>技法/様式/レベル：<u>In Au15</u> 投射：<u>+15</u></p> <p>R：<u>自身</u> / <u>接触</u> D：<u>集中</u> / <u>月</u> T：<u>室</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ：<u>177</u></p> <p>煙や霧などの大気現象をすべて透過してはっきりと見通す。</p>	<p>呪文名：<u>幻像の追放</u></p> <p>技法/様式/レベル：<u>PeIm20</u> 投射：<u>+12</u></p> <p>R：<u>近距離</u> / <u>視野</u> D：<u>残存</u> / _____ T：<u>群</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ：<u>203</u></p> <p>レベルが [20 + ストレスダイ] 以下の Creo-Imaginem 呪文による像を破壊する。</p>
<p>呪文名：<u>風の鉤爪</u></p> <p>技法/様式/レベル：<u>MuAu20</u> 投射：<u>+19</u></p> <p>R：<u>近距離</u> / <u>遠距離</u> D：<u>一瞬</u> / _____ T：<u>特殊</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ：<u>178</u></p> <p>風を刃状に変えて、+5ダメージを与える。術者は安全。風がないと使用不可能。</p>	<p>呪文名：<u>震える心臓の恐怖</u></p> <p>技法/様式/レベル：<u>CrMe15</u> 投射：<u>+6</u></p> <p>R：<u>目</u> / <u>視野</u> D：<u>太陽</u> / <u>月</u> T：<u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ：<u>206</u></p> <p>一人の人間の中に、特定の物体・人間・場所に対する強烈な恐怖を創り出す。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴァント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ _____

_____ ビヨルネール派

性別： _____ 年齢： 45 生年： A.D. 1175 現在年： A.D. 1220



特性値

【知性】 +3 【筋力】 ±0 (±0)

【知覚】 ±0 (±0) 【体力】 +4 (+4)

【魅力】 +1 【器用】 ±0 (-1)

【交渉】 ±0 【反応】 -4 (-5)

サイズ： 0 老衰値： 1

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

落ち着き _____ +3

_____ _____

_____ _____

_____ _____

美点 と 欠点

+1 ビヨルネールの信奉者(心獣は大亀)

+2 慎重な魔法使い

+3 長続きする魔法

+1 忍耐力 / +1 意志堅固

+2 卓越(体力)

-2 魔法の欠陥(Auram: 重度)

-1 遅筆 / -1 呪文の低速使用

-3 年老いている

-2 貧弱(反応)

評判(対象)

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 3 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 6 _____

著述(ラテン語) _____ 3 _____

ラテン語会話 _____ 4 _____

会話(母語) _____ 4 _____

形態超越の意志力 _____ 4 _____

呪文操作 _____ 2 _____

集中力 _____ 4 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

人間知識 _____ 2 _____

伝承知識 _____ 4 _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	なし
中傷	- 2
重傷	- 4
危篤	不可

吸収値: + 4 (+ 1 2)
 (防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	なし
へとへと	- 2
朦朧	- 4
意識不明	不可

疲労判定: + 4 (難易度 6)
 (【体力】 + ENC: 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 6	- 3	- 7	± 0	接触	0	0
亀の歯	- 8	- 2	- 6	+ 2	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

なし
 (亀の甲羅)
 防護点 0 (+ 8)
 重量 0

持ち物 武器と鎧の重量: 0

双頭蛇の抜けがら (Muto ウィース) × 3

鍾乳石 (Terram ウィース) × 6

銀色の粉末 (Vim ウィース) × 1

総重量: 0 ENC: 0

(ENC = 【筋力】 + 総重量: ただし最大でも 0)

長寿薬を服用中 (老化ロールに - 4)

老化による病状:
 視力の低下 (1)
 聴力の低下 (1)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>冬の気配</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuAq15</u> 投射： <u>+17</u></p> <p>R： <u>接触</u> / <u>視野</u> D： <u>太陽</u> / <u>残存</u> T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>173</u></p> <p><u>直径5歩の円内にある水を、雪に変化させる。</u></p>	<p>呪文名： <u>去りがたい魔法の感触</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InVi30</u> 投射： <u>+22</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / _____ D： <u>集中</u> / _____ T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>219</u></p> <p><u>第零強度以上の魔力の存在を感知する。</u></p>
<p>呪文名： <u>霜の橋</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuAq15</u> 投射： <u>+17</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / _____ D： <u>太陽</u> / _____ T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>173</u></p> <p><u>水の表面に厚い霜の層(歩行可能)を作る。形状と方角は任意。長さ15歩まで。</u></p>	<p>呪文名： <u>反転の鏡 (Aquam)</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu Vi 30</u> 投射： <u>+22</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / _____ D： <u>特殊</u> / _____ T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>220</u></p> <p><u>投射中のAquam呪文(15レベル以下)の効果を、全く正反対のものに変える。</u></p>
<p>呪文名： <u>地面の封印</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrTe15</u> 投射： <u>+23</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / <u>視野</u> D： <u>太陽</u> / <u>残存</u> T： <u>室</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>211</u></p> <p><u>幅6歩・深さ3歩までの穴を埋めるに十分な量の塵を創造する。</u></p>	<p>呪文名： <u>反転の鏡 (Terram)</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu Vi 30</u> 投射： <u>+22</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / _____ D： <u>特殊</u> / _____ T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>220</u></p> <p><u>投射中のTerram呪文(15レベル以下)の効果を、全く正反対のものに変える。</u></p>
<p>呪文名： <u>頑固な大地</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuTe15</u> 投射： <u>+22</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / _____ D： <u>太陽</u> / <u>残存</u> T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>214</u></p> <p><u>15歩×15歩の土地の表面をさらに固くする(例：泥が土に変わる)。</u></p>	<p>呪文名： <u>魔術師の増強(持続時間)</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu Vi 30</u> 投射： <u>+22</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / _____ D： <u>特殊</u> / _____ T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>220</u></p> <p><u>投射中の呪文(30レベル以下)の持続時間を一段階伸ばす。</u></p>
<p>呪文名： <u>握る大地の手</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>ReTe15</u> 投射： <u>+14</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / <u>視野</u> D： <u>太陽</u> / _____ T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>216</u></p> <p><u>土でできた二本の手が生えてきて、対象の足首をつかんで動けなくする。</u></p>	<p>呪文名： <u>世俗の静寂の風</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeVi20</u> 投射： <u>+14</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / <u>近距離</u> D： <u>残存</u> / _____ T： <u>室</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>222</u></p> <p><u>レベルが[クォリティダイ+15]以下の、あらゆる魔法効果を打ち消す。</u></p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ _____

ボニサグス派 _____

性別： _____ 年齢： _____



生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220 _____

特性値

【知性】 + 5 _____ 【筋力】 - 2 _____

【知覚】 + 1 _____ 【体力】 - 1 _____

【魅力】 + 1 _____ 【器用】 + 2 _____

【交渉】 ± 0 _____ 【反応】 ± 0 _____

サイズ： 0 _____ 老衰値： 0 _____

自信点(現在)： 3 () _____

人格特性

穏和 _____ +1 _____

研究に熱中 _____ +3 _____

美点 と 欠点

+1 ヘルメス教団からの信望 _____

+2 才覚(魔術理論) / +1 読書家 _____

+1 高い志(人造生命を実現する) _____

+5 神話的(知性：一日一回偉業可能) _____

-3 魔法の欠陥(Perdo：軽度) _____

-1 深い眠り / -1 病弱 _____

-1 過敏(自らの病弱な肉体) _____

-2 非戦闘員 _____

-2 貧乏(すべて研究費に) _____

評判(対象)

ボニサグス派(教団) _____ 3 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 3 _____

魔術理論 _____ 6 (+2) _____

パルマ・マギカ _____ 2 _____

著述(ラテン語) _____ 3 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

呪文操作 _____ 2 _____

集中力 _____ 2 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

医学 _____ 3 _____

哲学 _____ 3 _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： - 1
 (防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： - 1 (難易度 6)
 (【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 2	- 4	- 3	- 5	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

 防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： 0

砂漠の薔薇 (Creo ウィース) × 4

巨人の爪 (Corpus ウィース) × 4

黒蓮の実 (Mentem ウィース) × 10

総重量： 0 ENC： 0

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>外科医の癒しの接触</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrCo20</u> 投射： <u>+25</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/残存</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>181</u></p> <p>難易度3の【体力】のストレスダイにより怪我で失った肉体レベルを1つ快復する。</p>	<p>呪文名： <u>望まぬ人形を動かす紐</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Co 25</u> 投射： <u>+12</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>188</u></p> <p>人間一人の身体的な動作をコントロール。対象は難易度12の【筋力】ロールで抵抗。</p>
<p>呪文名： <u>切断された手足よ元に戻れ</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrCo30</u> 投射： <u>+25</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/残存</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>181</u></p> <p>切り離されていた手足を接合する。それまでの腐敗や劣化はそのまま。</p>	<p>呪文名： <u>遠い夢の記憶</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrMe20</u> 投射： <u>+24</u></p> <p>R： <u>目/視野</u> D： <u>太陽/月</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>206</u></p> <p>欠けるところのない完全な記憶を挿入。気をつけて思い返すと、ばれる可能性あり。</p>
<p>呪文名： <u>新たな容姿をかぶり</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuCo15</u> 投射： <u>+12</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/残存</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>184</u></p> <p>対象の顔の特徴を、選択した人間の外見とほぼ同じものに変える。</p>	<p>呪文名： <u>理性の贈り物</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrMe25</u> 投射： <u>+24</u></p> <p>R： <u>目/視野</u> D： <u>太陽/月</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>206</u></p> <p>対象の理性を事実上増進させ、偏見や気散じなしに明晰に思考できるようにする。</p>
<p>呪文名： <u>蛙の足の贈り物</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>ReCo10</u> 投射： <u>+12</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>特殊/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>187</u></p> <p>垂直15フィート・水平25フィート跳躍。助走は不可能。着地時に危険あり。</p>	<p>呪文名： <u>まどろみの誘い</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Me 10</u> 投射： <u>+11</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>210</u></p> <p>対象は眠気を催し5分間の眠りに落ちる。難易度12の【体力】ロールで抵抗可能。</p>
<p>呪文名： <u>活力の贈り物</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>ReCo20</u> 投射： <u>+12</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>188</u></p> <p>疲労レベルの状態を対象と交換する。</p>	<p>呪文名： <u>二つの心の交換</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Me 55</u> 投射： <u>+11</u></p> <p>R： <u>接触/</u> D： <u>年/永続</u> T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>211</u></p> <p>儀式呪文。二つの生物の精神を交換する(魂をではない)。交換時に危険あり。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

ボニサグス派

性別： _____ 年齢： _____



生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220

特性値

【知性】 + 5 【筋力】 ± 0

【知覚】 + 1 【体力】 + 2

【魅力】 - 2 【器用】 + 1

【交渉】 - 1 【反応】 ± 0

サイズ： 0 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

新しいもの好き +2

自信過剰 +3

美点 と 欠点

+1 ヘルメス教団からの信望

+1 自由な研究

+1 独創的かつ非凡な才能

+1 失敗から学ぶ(魔術理論)

+1 よく知られている(新呪文の発明家)

+4 超卓越(知性)

-4 予測不能な魔法

-1 悪癖(自慢) / -1 弱み(おだて)

-1 過敏(他人の真似は嫌) / -2 自信過剰

評判(対象)

ボニサグス派(教団) 3

新呪文の発明家(教団) 2

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 3 _____

魔術理論 _____ 8 _____

パルマ・マギカ _____ 2 _____

著述(ラテン語) _____ 3 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

自由学科 _____ 2 _____

哲学 _____ 2 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： _____ + 2
(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： _____ + 2 (難易度 6)
(【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 2	- 2	- 3	± 0	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

 防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： _____ 0 _____

双頭蛇の抜けがら (Muto ウィース) × 4

古代の神殿の大鏡の欠片 (Imaginem) × 2

黒蓮の実 (Mentem ウィース) × 6

銀色の粉末 (Vim ウィース) × 1

総重量： _____ 0 _____ ENC： _____ 0 _____

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>月の機織り</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuIg20</u> 投射： <u>+10</u></p> <p>R： <u>伸腕/視野</u> D： <u>直径/永続</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>なし</u></p> <p>差しこむ月光をほのかに輝く糸に変える。巻き取るような手振りをすること。</p>	<p>呪文名： <u>キューピッドの矢</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrMe15</u> 投射： <u>+11</u></p> <p>R： <u>目/視野</u> D： <u>太陽/月</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>なし</u></p> <p>対象を、指定した者に一目惚れさせる。難易度9の適切な人格特性ロールで抵抗。</p>
<p>呪文名： <u>凍てつく言葉</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuIm20</u> 投射： <u>+10</u></p> <p>R： <u>伸腕/</u> D： <u>集中/永続</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>なし</u></p> <p>口にした言葉が即座に氷に変わる。音は溶けたときに聞こえる。必要条件 Aquam。</p>	<p>呪文名： <u>魔法の匂い</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InVi25</u> 投射： <u>+11</u></p> <p>R： <u>伸腕/</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>なし</u></p> <p>近くで匂いを嗅いだ、あらゆる魔法効果の技法と様式を特定する。</p>
<p>呪文名： <u>不可視のヴェール</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeIm10</u> 投射： <u>+11</u></p> <p>R： <u>接触/伸腕</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>203</u></p> <p>対象は通常の視覚では見えなくなる。何をしても破れないが、鏡には映る。</p>	<p>呪文名： <u>悪魔の永遠の忘却</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeVi20</u> 投射： <u>+11</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>残存/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>221</u></p> <p>地獄の存在を弱体化させる。地獄実力値と[クォリティダイ+15]を比較して判定する。</p>
<p>呪文名： <u>囚われた声</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>ReIm15</u> 投射： <u>+11</u></p> <p>R： <u>接触/視野</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>204</u></p> <p>人間の声を捕らえて袋に入れる。対象が話すとき声はその袋から聞こえる。</p>	<p>呪文名： <u>妖精の永遠の滅び</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeVi20</u> 投射： <u>+11</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>残存/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>なし</u></p> <p>妖精を弱体化させる。相手の妖精実力値と[クォリティダイ+15]を比較して判定する。</p>
<p>呪文名： <u>沸き上がる怒り</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrMe15</u> 投射： <u>+11</u></p> <p>R： <u>目/視野</u> D： <u>太陽/月</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>206</u></p> <p>対象を指定したものに対して激怒させる。難易度9の適切な人格特性ロールで抵抗。</p>	<p>呪文名： <u>天使の永遠の失墜</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeVi20</u> 投射： <u>+11</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>残存/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>なし</u></p> <p>神聖の存在を弱体化させる。神聖実力値と[クォリティダイ+15]を比較して判定する。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ _____

クリーアモン派 _____

性別： _____ 年齢： _____



生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220 _____

特性値

【知性】 + 3 _____ 【筋力】 ± 0 _____

【知覚】 + 2 _____ 【体力】 + 2 _____

【魅力】 - 2 _____ 【器用】 + 2 _____

【交渉】 - 3 _____ 【反応】 + 1 _____

サイズ： 0 _____ 老衰値： 0 _____

自信点(現在)： 3 () _____

人格特性

比喩を多用 _____ +3 _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

美点 と 欠点

+3 優秀な呪文発動法(入れ墨をなぞる) _____

+3 魔法との親和(Vim) / +2 才覚(神秘学) _____

+1 魔術に関する感受性(+1) / +1 意志堅固 _____

-1 あからさまな魔法の天分 / -1 不可解 _____

-1 呪文の発動条件(入れ墨をなぞる) _____

-1 黄昏ポイント(両腕の蛇の入れ墨が覚醒) _____

-3 苦痛を伴う魔法 _____

-1 醜悪(入れ墨による) / -1 せむし _____

-1 目標に邁進(エニグマの探求) _____

評判(対象)

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 2 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 2 _____

著述(ラテン語) _____ 2 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

呪文操作 _____ 2 _____

集中力 _____ 4 _____

伝承知識 _____ 1 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

神秘学 _____ 5 (+2) _____

魔法との親和(Vim) _____ 3 _____

魔術に関する感受性 _____ 2 _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： + 2
(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： + 2 (難易度 6)
(【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 1	- 1	- 2	± 0	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

 防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： 0

銀色の粉末 (Vim ウィース) × 10

総重量： 0 ENC： 0

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

入れ墨への呪付：

クリアモン派の秘儀により、自らの身体へ魔力を込めて、
 通常の魔術物品創造に等しい成果を得ています。
 念じるだけで、日の出日没まで蛇に変身できます。
 これは一日一回だけです (戻るのはいつでも可)。

ヘルメス魔法

マジ： _____

十五の術法

技法	値	Exp.	様式	値	Exp.
<small>クレオー</small> Creo (我、創造せん)	3	_____	<small>アニマル</small> Animal (動物を)	_____	_____
<small>インテルレゴ</small> Intellego (我、知覚せん)	1	_____	<small>アクラム</small> Aquam (水を)	_____	_____
<small>ムートー</small> Muto (我、変成せん)	3	_____	<small>アウラム</small> Auram (大気を)	_____	_____
<small>ペルドー</small> Perdo (我、破壊せん)	_____	_____	<small>コルプス</small> Corpus (人体を)	_____	_____
<small>レーゴ</small> Rego (我、操らん)	3	_____	<small>ヘルバム</small> Herbam (植物を)	_____	_____
			<small>イグネム</small> Ignem (火を)	_____	_____
			<small>イマーギネム</small> Imaginem (像を)	_____	_____
			<small>メンテム</small> Mentem (精神を)	_____	_____
			<small>テルラム</small> Terram (大地を)	_____	_____
			<small>ウィーム</small> Vim (魔力を)	21(+3)	_____

魔術師の証

入れ墨がざわざわと動く。

魔術師の黄昏

点	内容
1	腕の蛇の入れ墨が覚醒
1	入れ墨への呪付
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
黄昏ポイントの総計： 6	

重要な合計値のメモ

即興呪文：[【知性】+技法+様式+ENC]を2または5で除算
 定式呪文：【体力】+技法+様式+ENC
 ラボ総計点：【知性】+技法+様式+<魔術理論>
 魔法抵抗：<パルマ・マジカ>×5：現在値 8 (+様式)
 狙いロール：_____ + 4 儀式呪文：定式呪文+<集中力>
 集中ロール：_____ + 8 ケルターメン：_____ + 3 +技法+様式
 速がけの速度：_____ + 3 1季節あたりのウィース最大数：28

使い魔

【知性】 _____ 【知覚】 _____ 【交渉】 _____ 【魅力】 _____
 【筋力】 _____ 【体力】 _____ 【器用】 _____ 【反応】 _____

能力と力

印綬点

金綬 _____

銀綬 _____

銅綬 _____

サイズ _____

魔法実力値 _____

紐帯特性

値 名称と内容

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>エニグマの与えらく</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrVi30</u> 投射： <u>+32</u></p> <p>R： <u>接触</u> / <u> </u> D： <u>一瞬</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>HofH</u></p> <p>対象を「魔術師の黄昏」に入らせる。 術者は難易度6の<神秘学>ロールをする。</p>	<p>呪文名： <u>魔術師の増強(射程)</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu Vi 40</u> 投射： <u>+32</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / <u> </u> D： <u>特殊</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>220</u></p> <p>投射中の呪文(40レベル以下)の「射程」のパラメーターを一段階上げる。</p>
<p>呪文名： <u>魔法分析</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>In Vi 35</u> 投射： <u>+30</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / <u> </u> D： <u>一瞬</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>なし</u></p> <p>第一強度以上の魔法の技法と様式および効果の概要を知る。</p>	<p>呪文名： <u>魔術師の増強(持続時間)</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu Vi 40</u> 投射： <u>+32</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / <u> </u> D： <u>特殊</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>220</u></p> <p>投射中の呪文(40レベル以下)の「持続時間」のパラメーターを一段階上げる。</p>
<p>呪文名： <u>反転の鏡(Ignem)</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuVi40</u> 投射： <u>+32</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / <u> </u> D： <u>特殊</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>220</u></p> <p>投射中のIgnem呪文(20レベル以下)の効果をも、全く正反対のものに変える。</p>	<p>呪文名： <u>魔術師の増強(対象)</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu Vi 40</u> 投射： <u>+32</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / <u> </u> D： <u>特殊</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>220</u></p> <p>投射中の呪文(40レベル以下)の「対象」のパラメーターを一段階上げる。</p>
<p>呪文名： <u>魔法使いの分岐</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuVi30</u> 投射： <u>+32</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / <u> </u> D： <u>特殊</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>220</u></p> <p>投射中の呪文(30レベル以下)を任意の数に分割する。効果は等分される。</p>	<p>呪文名： <u>世俗の静寂の風</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeVi35</u> 投射： <u>+29</u></p> <p>R： <u>伸腕/近距離</u> D： <u>残存</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>222</u></p> <p>レベルが[クオリティダイ+30]以下の、あらゆる魔法効果を打ち消す。</p>
<p>呪文名： <u>魔術師の増強(Corpus)</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuVi40</u> 投射： <u>+32</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / <u> </u> D： <u>特殊</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>220</u></p> <p>投射中のCorpus呪文(40レベル以下)の効果をも5レベル分だけ増強する。</p>	<p>呪文名： <u>見張る防護</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Vi 30</u> 投射： <u>+32</u></p> <p>R： <u>接触</u> / <u> </u> D： <u>特殊</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>224</u></p> <p>儀式呪文。30レベル以下の呪文を保留し、予め定めた条件の時に効果を発現させる。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

クリアモン派

性別： _____ 年齢： _____



生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220

特性値

【知性】 + 3 _____ 【筋力】 - 3 _____

【知覚】 + 3 _____ 【体力】 ± 0 _____

【魅力】 + 2 _____ 【器用】 - 1 _____

【交渉】 ± 0 _____ 【反応】 - 1 _____

サイズ： 0 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

控えめな優しさ _____ +4

沈黙 _____ +6

潔癖 _____ +4

美点 と 欠点

+1 優しい魔法の天分 _____

+1 特別な状況(辺りが静か) _____

+5 沈黙の魔法 _____

+1 友なる動物(フクロウ) _____

+1 共感 / +1 強い個性 _____

-2 阻害状況(辺りが騒々しい：軽度) _____

-4 呪い(口にすることが最悪の形で実現) _____

-3 誓約(沈黙を守る) _____

-1 過敏(騒々しさ) _____

評判(対象)

沈黙の誓い(教団) _____ 1

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 2 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 3 _____

著述(ラテン語) _____ 2 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

_____ _____ _____

共感 _____ 4 _____

演奏(豎琴) _____ 4 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

神秘学 _____ 4 _____

神学 _____ 1 _____

隠秘知識 _____ 1 _____

妖精学 _____ 1 _____

伝承知識 _____ 1 _____

_____ _____ _____

_____ _____ _____

_____ _____ _____

_____ _____ _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： 0
(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： 0 (難易度 6)
(【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 3	- 4	- 4	- 3	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

 防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： 0

砂漠の薔薇 (Creo ウィース) × 4

ワニの鱗 (Animal ウィース) × 2

黒蓮の実 (Mentem ウィース) × 4

総重量： 0 ENC： 0

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

使い魔との絆により、以下のものを得ます。

- ・鼻が毛繕いをするように、服の皺を伸ばす癖。
- ・すべての鳥と会話する力。

<p>呪文名： <u>織り姫の仕掛けし網の罟</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrAn20</u> 投射： <u>+10</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>太陽/残存</u> T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>165</u></p> <p>指した一点から5歩×5歩×6フィートの蜘蛛の巣が現れる。糸の強度は鉄並み。</p>	<p>呪文名： <u>震える心臓の恐怖</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrMe15</u> 投射： <u>+10</u></p> <p>R： <u>目/視野</u> D： <u>太陽/月</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>206</u></p> <p>一人の人間の中に、特定の物体・人間・場所に対する強烈な恐怖を創り出す。</p>
<p>呪文名： <u>風のささやき</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>In Au15</u> 投射： <u>+13</u></p> <p>R： <u>視野/</u> D： <u>集中/月</u> T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>177</u></p> <p>一群の人間たちの話している言葉を風が運んでくれる。間に固体があると駄目。</p>	<p>呪文名： <u>遠い夢の記憶</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrMe20</u> 投射： <u>+10</u></p> <p>R： <u>目/視野</u> D： <u>太陽/月</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>206</u></p> <p>欠けるところのない完全な記憶を挿入。気をつけて思い返すと、ばれる可能性あり。</p>
<p>呪文名： <u>植物や木との談話</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>In He25</u> 投射： <u>+14</u></p> <p>R： <u>接触/遠距離</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>191</u></p> <p>植物と会話する。問答には長時間かかる。術者以外は内容を理解できない。</p>	<p>呪文名： <u>定命の心を見つめ</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InMe30</u> 投射： <u>+15</u></p> <p>R： <u>目/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>207</u></p> <p>精神の中身を徹底的に探査し理解する。対象は難易度9の【知性】ロールで抵抗。</p>
<p>呪文名： <u>沈黙の間</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Pe Im 5</u> 投射： <u>+0</u></p> <p>R： <u>自身/</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>室</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>なし</u></p> <p>対象室内では一切の音が出なくなる。</p>	<p>呪文名： <u>ほんのひとときの記憶を失い</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeMe10</u> 投射： <u>+10</u></p> <p>R： <u>目/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>209</u></p> <p>対象の記憶から連続した時間(5分まで)を消去し、空白を残す。</p>
<p>呪文名： <u>破れぬ静寂の言葉</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrMe5</u> 投射： <u>+10</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>205</u></p> <p>対象の心に直接、術者の声で単語2つを告げる。</p>	<p>呪文名： <u>まどろみの誘い</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Me 10</u> 投射： <u>+10</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>210</u></p> <p>対象は眠気を催し5分間の眠りに落ちる。難易度12の【体力】ロールで抵抗可能。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

雑集派

性別： _____

年齢： _____

生年： A.D. _____

現在年： A.D. 1220



特性値

【知性】 + 2 【筋力】 - 1

【知覚】 + 2 【体力】 ± 0

【魅力】 ± 0 【器用】 + 1

【交渉】 + 1 【反応】 ± 0

サイズ： - 1 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

美点 と 欠点

+4 魔法との親和 (Intellego)

+1 社会的な交際 (香具師) / +1 旅慣れている

+4 霊視 / -1 低俗魔術師

-1 呪文の発動条件 (該当するタロットに触れる)

-2 限定された魔法抵抗

-1 邪眼 (片目の色が異なる)

-1 恩義 (ヘルメス理論を教授してくれたマギ)

-1 固執 (タロットを手元から離さない)

-3 華奢なつくり

評判(対象)

低俗魔術師 (教団) 3

< 能力 > 専門化 数値 Exp.

組織知識 (教団) _____ 1 _____

魔術理論 _____ 3 _____

パルマ・マギカ _____ 2 _____

著述 (ラテン語) _____ 1 _____

ラテン語会話 _____ 3 _____

会話 (母語) _____ 4 _____

呪文操作 _____ 2 _____

集中力 _____ 3 _____

魔法との親和 (Intellego) _____ 4 _____

< 能力 > 専門化 数値 Exp.

霊視 _____ 4 _____

人間知識 _____ 3 _____

策略 _____ 3 _____

値切り _____ 3 _____

作法 _____ 2 _____

酒豪 _____ 2 _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： - 1

(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： ± 0 (難易度 6)

(【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 2	- 2	- 2	- 2	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC

攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC

防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC

ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス

射程(RNG) = 武器の有効距離

空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間

重量(Load) = 武器の重量

防具

防護点 _____

重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： 0

タロットカード一組

大フクロウの目玉の干物 (Intellego) × 3

サソリの針 (Perdo ウィース) × 3

人魚の鱗 (Aquam ウィース) × 3

黒蓮の実 (Mentem ウィース) × 3

総重量： 0 ENC： 0

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

<p>呪文名： <u>水と死の肺</u> 技法/様式/レベル： <u>CrAq15</u> 投射： <u>+8</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>170</u> 対象の肺を水で満たす。難易度6の【体力】 ロールの成否により、溺死または行動不能。</p>	<p>呪文名： <u>凄まじき朽ち果て</u> 技法/様式/レベル： <u>PeHe25</u> 投射： <u>+13</u> R： <u>近距離/遠距離</u> D： <u>残存/</u> T： <u>建物</u> 狙いロール(____) ページ： <u>193</u> 大量の死んだ木を腐らせて破壊する。 木造家屋や小さな宿屋くらいまで。</p>
<p>呪文名： <u>予言を映す水の呪付</u> 技法/様式/レベル： <u>InAq30</u> 投射： <u>+24</u> R： <u>特殊/</u> D： <u>年/</u> T： <u>特殊</u> 狙いロール(____) ページ： <u>172</u> 儀式呪文。水を呪付し、魔法的な人が覗き こむと、既知の水上からの光景が見える。</p>	<p>呪文名： <u>無言の問いを投げかけて</u> 技法/様式/レベル： <u>InMe20</u> 投射： <u>+14</u> R： <u>目/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>207</u> 声に出さず精神的な質問をして回答を得る。 魔法抵抗を持たない対象は、気づかない。</p>
<p>呪文名： <u>渦巻く水の塔</u> 技法/様式/レベル： <u>ReAq30</u> 投射： <u>+18</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>集中/</u> T： <u>特殊</u> 狙いロール(____) ページ： <u>175</u> 強大な水上竜巻を発生させ、支配する。 難易度9の【知性】+<集中力>で維持。</p>	<p>呪文名： <u>無邪気な信頼</u> 技法/様式/レベル： <u>PeMe10</u> 投射： <u>+9</u> R： <u>目/視野</u> D： <u>直径/太陽</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>209</u> 判断力を失ってどんな嘘でも信じてしまう。 難易度6の【知性】ロールで抵抗できる。</p>
<p>呪文名： <u>真の姿の看破</u> 技法/様式/レベル： <u>InCo15</u> 投射： <u>+14</u> R： <u>視野/</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>182</u> 通常の仮面や変装を見通す。15レベル 以下の呪文による姿変えや姿隠しを破る。</p>	<p>呪文名： <u>正当な権威のオーラ</u> 技法/様式/レベル： <u>ReMe20</u> 投射： <u>+8</u> R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/月</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>210</u> 対象の下す命令に力を与え、普通の人々が 質問すらせずそれに従うようにする。</p>
<p>呪文名： <u>ぶら下がっている操り人形の持ち上げ</u> 技法/様式/レベル： <u>ReCo10</u> 投射： <u>+8</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>188</u> サイズが+1以下の人間を、垂直方向に 煙の速さで、空中に上げ下げする。</p>	<p>呪文名： <u>金属障壁の壊滅</u> 技法/様式/レベル： <u>PeTe15</u> 投射： <u>+9</u> R： <u>伸腕/近距離</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>特殊</u> 狙いロール(____) ページ： <u>215</u> 石や金属による壁(厚さ1フィートまで)を 反対側に向けて粉碎する。</p>

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： _____ + 1
(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： _____ + 1 (難易度 6)
(【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	± 0	- 2	- 1	± 0	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

 防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： _____ 0 _____

人魚の鱗 (Aquam ウィース) × 3

グリフォンの羽毛 (Auram ウィース) × 3

石綿 (Ignem ウィース) × 3

鍾乳石 (Terram ウィース) × 3

総重量： _____ 0 _____ ENC： _____ 0 _____

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>湖の声</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>In Aq25</u> 投射： <u>+18</u></p> <p>R： <u>接触</u> / <u> </u> D： <u>集中</u> / <u> </u> T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>172</u></p> <p>ひとつかたまりの水と会話する。</p>	<p>呪文名： <u>炎の眼</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InIg35</u> 投射： <u>+20</u></p> <p>R： <u>誘導呪物</u> / <u> </u> D： <u>集中</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>197</u></p> <p>誘導呪物を持つ炎とその照らすものを見る。 (その炎から分けた火や薪など)</p>
<p>呪文名： <u>霜の橋</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuAq30</u> 投射： <u>+18</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / <u> </u> D： <u>太陽</u> / <u> </u> T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>173</u></p> <p>水の表面に厚い霜の層(歩行可能)を作る。 形状と方角は任意。長さ15歩まで。</p>	<p>呪文名： <u>熱と炎に対する防護</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Ig25</u> 投射： <u>+25</u></p> <p>R： <u>接触</u> / <u>近距離</u> D： <u>太陽</u> / <u>年</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>199</u></p> <p>熱に対する吸収値15点を与える。 家屋の火事程度なら全く近寄せない。</p>
<p>呪文名： <u>波よ割けよ</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>ReAq30</u> 投射： <u>+23</u></p> <p>R： <u>接触</u> / <u> </u> D： <u>集中</u> / <u> </u> T： <u>境界</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>175</u></p> <p>ひとつかたまりの水を分割して、その底を通る幅5歩の乾いた道を出現させる。</p>	<p>呪文名： <u>座りし心を岩は話す</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InTe30</u> 投射： <u>+19</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / <u>近距離</u> D： <u>集中</u> / <u> </u> T： <u>小</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>213</u></p> <p>自然の石と会話する。 問答一つするのに一時間かかる。</p>
<p>呪文名： <u>稲妻の詠唱</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrAu35</u> 投射： <u>+28</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / <u>視野</u> D： <u>一瞬</u> / <u> </u> T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(<u>±0</u>) ページ： <u>176</u></p> <p>電光の矢で対象一つに+45ダメージ。 対象近くの者は、サイズで転倒の判定。</p>	<p>呪文名： <u>石を塵に</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeTe25</u> 投射： <u>+19</u></p> <p>R： <u>視野</u> / <u> </u> D： <u>一瞬</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>215</u></p> <p>非生物・非金属の物体1つ(500ポンドまで)を塵の集積に変化させる。</p>
<p>呪文名： <u>舞い上がる風の翼</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>ReAu20</u> 投射： <u>+25</u></p> <p>R： <u>自身</u> / <u> </u> D： <u>集中</u> / <u>太陽</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>180</u></p> <p>周囲に突風を呼び、時速40マイルで飛ぶ。 一定の場所に留まるには<呪文操作>判定。</p>	<p>呪文名： <u>見えない荷運び人</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Te10</u> 投射： <u>+24</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / <u>視野</u> D： <u>集中</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>216</u></p> <p>固定されていない無生物をゆっくり動かす。 その力は+5の【筋力】に相当。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴァント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

フランボー派

性別： _____ 年齢： _____



生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220

特性値

【知性】 + 2 【筋力】 + 1

【知覚】 ± 0 【体力】 + 1

【魅力】 - 1 【器用】 + 2

【交渉】 - 2 【反応】 + 2

サイズ： + 2 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

短気 _____ +2

自信過剰 _____ +3

美点 と 欠点

+2 魔法との親和(火炎) / +1 巧みの術法(Ignem)

+1 呪文の高速使用 / +1 習熟呪文

+5 巨人の血脈

-1 魔法の欠陥(Aquam：軽度)

-1 魔法の持続が短い

-3 魔法中毒 / -1 自信過剰

-1 宿敵(かつてめ事を起こした地方領主)

-1 妖精の悪意(妖精の森を焼いたことがある)

-1 悪い評判(トラブルメーカー)

評判(対象)

トラブルメーカー(教団) 2

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 1 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 4 _____

著述(ラテン語) _____ 2 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

呪文操作 _____ 2 _____

突破 _____ 3 _____

集中力 _____ 2 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

魔法との親和(火炎) _____ 5 _____

酒豪 _____ 1 _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値 : + 3

(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定 : + 1 (難易度 6)

(【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	± 0	- 1	- 2	+ 3	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC

攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC

防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC

ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス

射程(RNG) = 武器の有効距離

空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間

重量(Load) = 武器の重量

防具

防護点
重量

持ち物 武器と鎧の重量 : 0

砂漠の薔薇 (Creo ウィース) × 4

石綿 (Ignem ウィース) × 7

総重量 : 0 ENC : 0

(ENC = 【筋力】 + 総重量 : ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>真紅の炎の閃光</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrIg15</u> 投射： <u>+30</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>小</u></p> <p>狙いロール(<u>- 1</u>) ページ： <u>195</u></p> <p>習熟済み。閃光を炸裂させて盲目にする。 難易度 9 の【体力】ロールで抵抗/回復。</p>	<p>呪文名： <u>ゆらめく炎の言葉</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InIg25</u> 投射： <u>+20</u></p> <p>R： <u>伸腕/近距離</u> D： <u>集中/</u> T： <u>小</u></p> <p>狙いロール(<u>_____</u>) ページ： <u>197</u></p> <p>火と会話する。燃料を与えることを約束すれば火の好意を得られるかもしれない。</p>
<p>呪文名： <u>敵意に満ちた炎の刃</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrIg20</u> 投射： <u>+35</u></p> <p>R： <u>伸腕/近距離</u> D： <u>特殊/</u> T： <u>小</u></p> <p>狙いロール(<u>_____</u>) ページ： <u>195</u></p> <p>金属の刃に沿って炎を形成。ダメージ値を二倍にする(または+6:大きい方)。</p>	<p>呪文名： <u>ホーネット・ファイア</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu Ig10</u> 投射： <u>+20</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u>_____</u>) ページ： <u>197</u></p> <p>火を昆虫くらの火球の大群に変える。 これにたかされると全行動にペナルティ。</p>
<p>呪文名： <u>奈落の炎球</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrIg35</u> 投射： <u>+35</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u>+ 2</u>) ページ： <u>195</u></p> <p>習熟済み。火の球を投げつけ+30ダメージ。 周囲で炸裂を見 た者は1ラウンド盲目。</p>	<p>呪文名： <u>熱炎遮断</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Ig35</u> 投射： <u>+24</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>直径/年</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u>_____</u>) ページ： <u>199</u></p> <p>熱に対する吸収値 25 点を与える。 龍の息か煉獄の炎でもなければ通さない。</p>
<p>呪文名： <u>取り囲む炎の環</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrIg35</u> 投射： <u>+35</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u>+ 2</u>) ページ： <u>195</u></p> <p>高さ 6 フィート/半径 1 歩の炎の環を創造。 Rego をつければ半径の拡大縮小が可能。</p>	<p>呪文名： <u>沸き上がる怒り</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrMe15</u> 投射： <u>+16</u></p> <p>R： <u>目/視野</u> D： <u>直径/丹</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u>_____</u>) ページ： <u>206</u></p> <p>対象を指定したものに対して激怒させる。 難易度 9 の適切な人格特性ロールで抵抗。</p>
<p>呪文名： <u>熱の 灯の視力</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>In Ig 20</u> 投射： <u>+15</u></p> <p>R： <u>自身/</u> D： <u>直径/丹</u> T： <u>視界</u></p> <p>狙いロール(<u>_____</u>) ページ： <u>197</u></p> <p>人間の体温またはそれ以上の温度を持つ 物体の熱を見ることができる。</p>	<p>呪文名： <u>見えない荷運び人</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Te10</u> 投射： <u>+4</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u>_____</u>) ページ： <u>216</u></p> <p>固定されていない無生物をゆっくり動かす。 その力は + 5 の【筋力】に相当。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴァント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

フランボー派

性別： _____ 年齢： _____



生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220

特性値

【知性】 + 2 _____ 【筋力】 - 2 _____

【知覚】 ± 0 _____ 【体力】 ± 0 _____

【魅力】 + 3 (異性は+6) _____ 【器用】 ± 0 _____

【交渉】 ± 0 (異性は+3) _____ 【反応】 + 1 _____

サイズ： 0 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

冷淡 _____ +3

美点 と 欠点

+4 魔法との親和 (Perdo) _____

+1 巧みの術法 (Perdo) _____

+1 聖と邪の感覚 _____

+1 ヴィーナスの祝福 _____

+3 高度の訓練 _____

-4 魔法の欠陥 (Creo：重度) _____

-1 失われた愛 (恋人でもあった師匠との死別) _____

-2 悪魔崇拝者に育てられた _____

-3 破滅的な宿命の予感 (「自分の本性は地獄の子」) _____

評判(対象)

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 1 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 3 _____

著述(ラテン語) _____ 2 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

呪文操作 _____ 2 _____

突破 _____ 2 _____

集中力 _____ 2 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

魔法との親和 (Perdo) _____ 6 _____

聖と邪の感覚 _____ 5 _____

_____ _____

人間知識 _____ 1 _____

自由学科 _____ 1 _____

哲学 _____ 1 _____

神学 _____ 1 _____

隠秘知識 _____ 3 _____

_____ _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： ± 0
 (防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： ± 0 (難易度 6)
 (【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 1	- 3	- 2	- 2	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

 防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： 0

サソリの針 (Perdo ウィース) × 12

師匠と交わした銀の指輪

総重量： 0 ENC： 0

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>荒れ狂う風よ静まれ</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Pe Au 20</u> 投射： <u>+27</u></p> <p>R： <u>自身</u> / <u> </u> D： <u>一瞬</u> / <u> </u> T： <u>境界</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>179</u></p> <p>すべての風を吹き止めさせる。 儀式呪文による風は止められない。</p>	<p>呪文名： <u>舌のねじれ</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeCo30</u> 投射： <u>+30</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / <u>視野</u> D： <u>月</u> / <u>永続</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>186</u></p> <p>対象の舌を螺旋状にねじって、話す能力を完全に破壊する。呪文の発声も不可能に。</p>
<p>呪文名： <u>塵は塵に</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Pe Co 15</u> 投射： <u>+30</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / <u>視野</u> D： <u>一瞬</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>186</u></p> <p>死んでいる肉体や精神なき亡者の肉体を2ラウンドかけて塵に変える。</p>	<p>呪文名： <u>死の接吻</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeCo40</u> 投射： <u>+30</u></p> <p>R： <u>接触</u> / <u>近距離</u> D： <u>一瞬</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>187</u></p> <p>口づけした人間を即死させる。必要なのはキスだけで、他には発声も身振りも不要。</p>
<p>呪文名： <u>喉を締めつける手</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Pe Co 15</u> 投射： <u>+30</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / <u>視野</u> D： <u>集中</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>186</u></p> <p>不可視の手で喉を締めつけ、毎ラウンド1つずつ疲労レベルを失わせる。</p>	<p>呪文名： <u>灰の道を踏みしめて</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeHe30</u> 投射： <u>+27</u></p> <p>R： <u>特殊</u> / <u> </u> D： <u>特殊</u> / <u> </u> T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>193</u></p> <p>投射後に歩くにつれ、周囲の木々は枯れ、草や蔓は灰に変わる。7マイル歩行可能。</p>
<p>呪文名： <u>老いた体は苦しみの種</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Pe Co 25</u> 投射： <u>+30</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / <u>視野</u> D： <u>一瞬</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>186</u></p> <p>対象は即座に5年ぶん老化する。 16歳未満には影響しない。</p>	<p>呪文名： <u>光なき流出</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeIg30</u> 投射： <u>+27</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / <u>遠距離</u> D： <u>魔法円</u> / <u>永続</u> T： <u>環</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>198</u></p> <p>対象範囲から全ての光を除去する。レベル25以上の呪文でしかそこに光を作れない。</p>
<p>呪文名： <u>乳白眼のまじない</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Pe Co 30</u> 投射： <u>+30</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / <u>視野</u> D： <u>月</u> / <u>永続</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>186</u></p> <p>対象の眼を白濁させ、盲目にする。</p>	<p>呪文名： <u>世俗の静寂の風</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeVi40</u> 投射： <u>+30</u></p> <p>R： <u>伸腕</u> / <u>近距離</u> D： <u>残存</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>222</u></p> <p>レベルが[クォリティダイ+35]以下の、あらゆる魔法効果を打ち消す。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ _____

_____ イエルピトン派

性別： _____ 年齢： _____ 生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220



特性値

【知性】 + 2 _____ 【筋力】 - 3 _____

【知覚】 + 2 _____ 【体力】 ± 0 _____

【魅力】 + 2 _____ 【器用】 + 1 _____

【交渉】 + 2 _____ 【反応】 ± 0 _____

サイズ： - 1 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

美点 と 欠点

+1 優しい魔法の天分

+2 目につきにくい魔法

+2 才覚(歌唱) × 2 / +1 自由な表現力

+1 社会的な交際(貴族)

+1 よく知られている(すばらしい歌い手)

+2 魅惑の調べ

-1 呪文の発動条件(歌をうたう)

-4 妖精の力への感受性

-2 ヴィーナスの呪い / -3 華奢なつくり

評判(対象)

すばらしい歌い手(近隣) 2

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 2 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 2 _____

著述(ラテン語) _____ 3 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

認識 _____ 1 _____

魅惑 _____ 2 _____

人間知識 _____ 2 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

作法 _____ 3 _____

歌唱 _____ 5 (+2) _____

演奏(リュート) _____ 2 _____

魅惑の調べ _____ 4 _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： _____ - 1 _____
 (防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： _____ - 1 (難易度 6)
 (【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 2	- 2	- 2	- 4	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

 防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： _____ 0 _____

小瓶に入った水銀 (Rego ウィース) × 4

ワニの鱗 (Animal ウィース) × 4

黒蓮の実 (Mentem ウィース) × 2

総重量： _____ 0 _____ ENC： _____ 0 _____

(ENC = 【筋力】 + 総重量 : ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>鳥よ獣よ、ともに歌わん</u> 技法/様式/レベル： <u>In An20</u> 投射： <u>+13</u> R： <u>接触/近距離</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>なし</u> 歌声に乗せて動物と会話する。 鳴かない動物とは会話できない。</p>	<p>呪文名： <u>まどろむ木を揺り起こし</u> 技法/様式/レベル： <u>Mu He 25</u> 投射： <u>+13</u> R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/永続</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>192</u> 木を覚醒させ、人間に似た意識を持たせる。 枝は動かせるが、分からないほどゆっくり。</p>
<p>呪文名： <u>尋常ならざる大きさの獣</u> 技法/様式/レベル： <u>MuAn15</u> 投射： <u>+12</u> R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/永続</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>166</u> 動物のサイズを増減する(増加なら1点、 減少なら1点か2点)。</p>	<p>呪文名： <u>不可視のヴェール</u> 技法/様式/レベル： <u>PeIm10</u> 投射： <u>+8</u> R： <u>接触/伸腕</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>203</u> 対象は通常の視覚では見えなくなる。 何をしても破れないが、鏡には映る。</p>
<p>呪文名： <u>獯猛な熊よ静かに</u> 技法/様式/レベル： <u>ReAn5</u> 投射： <u>+12</u> R： <u>目/近距離</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>169</u> 歌うように語りかけ、動物をなだめる。 効果は、再び興奮したりするまで続く。</p>	<p>呪文名： <u>よく覚えていない記憶の回想</u> 技法/様式/レベル： <u>Mu Me 25</u> 投射： <u>+13</u> R： <u>目/視野</u> D： <u>残存/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>208</u> 対象の記憶を細部で変えて、同じような (しかし異なった)記憶にする。</p>
<p>呪文名： <u>浮かぶ木の贈り物</u> 技法/様式/レベル： <u>ReAq15</u> 投射： <u>+14</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>太陽/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>174</u> サイズが+3以下の物体または生物を 水に浮かべる。</p>	<p>呪文名： <u>まどろみの誘い</u> 技法/様式/レベル： <u>Re Me 10</u> 投射： <u>+13</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>210</u> 対象は眠気を催し5分間の眠りに落ちる。 難易度12の【体力】ロールで抵抗可能。</p>
<p>呪文名： <u>取り囲む守りの風</u> 技法/様式/レベル： <u>ReAu15</u> 投射： <u>+14</u> R： <u>自身/接触</u> D： <u>特殊/太陽</u> T： <u>室</u> 狙いロール(____) ページ： <u>180</u> 旋風が取り囲み、視界や攻撃を妨げる。 集中する期間とその後5ラウンド持続。</p>	<p>呪文名： <u>死者召喚のまじない</u> 技法/様式/レベル： <u>Re Me 25</u> 投射： <u>+13</u> R： <u>伸腕/近距離</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>211</u> 人間の死霊を呼び出す。死んだ場所でか けるか、死体を持っていないてはならない。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

_____ イエルピトン派

性別： _____ 年齢： _____



4TH EDITION
CHARACTER RECORD SHEET

生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220

特性値

【知性】 + 3 【筋力】 - 3

【知覚】 + 1 【体力】 ± 0

【魅力】 ± 0 【器用】 + 2

【交渉】 + 2 【反応】 ± 0

サイズ： + 1 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

まめ _____ +1

美点 と 欠点

+1 優しい魔法の天分 / +1 召使いを持つ

+1 健筆家 / +1 読書家

+3 マギステル / +1 社会的な交際(学者)

+2 パトロン(地方領主)

-2 限定された魔法抵抗

-1 暗い秘密(世俗との取引は法典違反)

-1 目標に邁進(莫大な蔵書を蒐集する)

-1 肥満 / -1 弱み(貴重な書籍) / -1 非戦闘員

-2 義務(研究費の代償として秘密裡に領主に仕える)

評判(対象)

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 2 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 2 _____

著述(ラテン語) _____ 5 _____

著述(ヘブライ語) _____ 3 _____

著述(ギリシャ語) _____ 1 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

ヘブライ語会話 _____ 3 _____

ギリシャ語会話 _____ 1 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

会話(母語) _____ 4 _____

作法 _____ 2 _____

_____ _____ _____

議論 _____ 3 _____

講義 _____ 3 _____

自由学科 _____ 4 _____

医学 _____ 3 _____

哲学 _____ 5 _____

神学 _____ 3 _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値 : ± 0
(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定 : - 3 (難易度 6)
(【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 2	- 4	- 3	- 6	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

 防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量 : 0

砂漠の薔薇 (Creo ウィース) × 2

大フクロウの目玉の干物 (Intellego) × 2

石綿 (Ignem ウィース) × 4

古代の神殿の大鏡の欠片 (Imaginem) × 2

総重量 : 0 ENC : 0

(ENC = 【筋力】 + 総重量 : ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名：<u>シミの追放</u> 技法/様式/レベル：<u>Cr An/He 20</u> 投射：<u>+14</u> R：<u>接触</u> / <u> </u> D：<u>太陽</u> / <u>残存</u> T：<u>小</u> 狙いロール(____) ページ：<u>なし</u> 皮や紙でできている本の損傷を修復する。</p>	<p>呪文名：<u>不可視のヴェール</u> 技法/様式/レベル：<u>PeIm10</u> 投射：<u>+8</u> R：<u>接触</u> / <u>伸腕</u> D：<u>太陽</u> / <u>年</u> T：<u>個</u> 狙いロール(____) ページ：<u>203</u> 対象は通常の視覚では見えなくなる。 何をしても破れないが、鏡には映る。</p>
<p>呪文名：<u>本よ語れ、書き手のことを</u> 技法/様式/レベル：<u>In An/He 20</u> 投射：<u>+14</u> R：<u>接触</u> / <u> </u> D：<u>集中</u> / <u> </u> T：<u>小</u> 狙いロール(____) ページ：<u>なし</u> 本とひとしきり会話する。 話題は主に、筆者や過去の読者のこと。</p>	<p>呪文名：<u>無言の問いを投げかけて</u> 技法/様式/レベル：<u>InMe20</u> 投射：<u>+15</u> R：<u>目</u> / <u>視野</u> D：<u>一瞬</u> / <u> </u> T：<u>個</u> 狙いロール(____) ページ：<u>207</u> 声に出さず精神的な質問をして回答を得る。 魔法抵抗を持たない対象は、気づかない。</p>
<p>呪文名：<u>燃えずの本</u> 技法/様式/レベル：<u>ReIg20</u> 投射：<u>+6</u> R：<u>接触</u> / <u> </u> D：<u>月</u> / <u>永続</u> T：<u>小</u> 狙いロール(____) ページ：<u>なし</u> 本などの物体に、熱に対する吸収値 10 点を与える。暖炉の火くらいなら燃えない。</p>	<p>呪文名：<u>ほんのひとときの記憶を失い</u> 技法/様式/レベル：<u>PeMe10</u> 投射：<u>+10</u> R：<u>目</u> / <u>視野</u> D：<u>一瞬</u> / <u> </u> T：<u>個</u> 狙いロール(____) ページ：<u>209</u> 対象の記憶から連続した時間(5分まで)を消去し、空白を残す。</p>
<p>呪文名：<u>離れた声を聞く耳</u> 技法/様式/レベル：<u>In Im 20</u> 投射：<u>+15</u> R：<u>誘導呪物</u> / <u> </u> D：<u>集中</u> / <u> </u> T：<u>室</u> 狙いロール(____) ページ：<u>201</u> 指定した場所の物音を聞くことができる。 誘導呪物(そこの壁の欠片など)が必要。</p>	<p>呪文名：<u>永劫の目</u> 技法/様式/レベル：<u>InTe10</u> 投射：<u>+13</u> R：<u>視野</u> / <u> </u> D：<u>一瞬</u> / <u>集中</u> T：<u>小</u> 狙いロール(____) ページ：<u>212</u> 非生物の年齢を誤差 10% 以内で測定する。</p>
<p>呪文名：<u>高貴な風采のオーラ</u> 技法/様式/レベル：<u>MuIm10</u> 投射：<u>+8</u> R：<u>近距離</u> / <u>視野</u> D：<u>太陽</u> / <u>年</u> T：<u>個</u> 狙いロール(____) ページ：<u>202</u> 普段より強力で信頼できるように見せる。 【魅力】に + 1 と他者交渉ロールに + 3。</p>	<p>呪文名：<u>盗人の見えない手</u> 技法/様式/レベル：<u>Re Te15</u> 投射：<u>+12</u> R：<u>近距離</u> / <u>視野</u> D：<u>一瞬</u> / <u> </u> T：<u>小</u> 狙いロール(____) ページ：<u>216</u> 重さ 3 ポンドまでの物品 1 つを、袋か巾着の中にテレポート。見られていてはいけない。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

メルケーレ派(天稟なし)

性別： _____ 年齢： _____ 生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220



特性値

【知性】 ± 0 【筋力】 ± 0

【知覚】 + 1 【体力】 + 1

【魅力】 ± 0 【器用】 + 1

【交渉】 + 2 【反応】 + 1

サイズ： - 2 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

美点 と 欠点

+1 赤帽

+1 旅芸人育ち(玉乗りや道化)

+1 社会的な交際(芸人仲間) / +1 旅慣れている

+2 恐喝の材料(ストーリーに合わせて設定)

+2 ゴシップ

-2 宿敵(教団を嫌う有力者：ストーリーに合わせて設定)

-1 部外者(ジプシー)

-1 悪癖(嗜好)

-4 矮人

評判(対象)

流れ者のジプシー(世俗) 1

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 3 _____

著述(ラテン語) _____ 3 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

運動 _____ 3 _____

認識 _____ 3 _____

人間知識 _____ 3 _____

策略 _____ 2 _____

隠密 _____ 3 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

格闘 _____ 2 _____

片手武器 _____ 2 _____

投擲武器 _____ 2 _____

乗馬 _____ 1 _____

生存術 _____ 1 _____

地域知識(管区内) _____ 3 _____

酒豪 _____ 2 _____

芸人 _____ 2 (+3) _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	-1
中傷	-3
重傷	-5
危篤	不可

吸収値： + 1
(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	-1
へとへと	-3
朦朧	-5
意識不明	不可

疲労判定： 0 / + 3 (難易度 6)
(【体力】 + ENC：戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
<格闘>	+2	+2	+3	±0	接触	0	0
ナイフ	+3	+3	+6	±0	接触	0	0
ショートソード	+6	+5	+7	+1	伸腕	1	-0.5
ナイフ投げ	+5	+5	なし	+3	近距離	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC

攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC

防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC

ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス

射程(RNG) = 武器の有効距離

空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間

重量(Load) = 武器の重量

防具

堅い革	<u> </u>
ホーバーク	<u> </u>
防護点	<u> 2 </u>
重量	<u> - 1.0 </u>

持ち物 武器と鎧の重量： -1.5

銀の蛇の首飾り

- ・ 一日三回："フリーグのひとまたぎ"
(ReCo35 呪文：188 ページ参照)
- ・ 常動：敵意をもつ人物が近距離以内に近づくと温かくなる(InMe20による)
- ・ 護符として魔法抵抗 15 を賦与

総重量： - 1.5 ENC： - 1

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

メルケーレ派(天稟あり)

性別： _____ 年齢： _____ 生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220



特性値

【知性】 + 2 【筋力】 - 1

【知覚】 + 1 【体力】 ± 0

【魅力】 ± 0 【器用】 + 1

【交渉】 ± 0 【反応】 + 2

サイズ： 0 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

世慣れ _____ +1

美点 と 欠点

+1 赤帽 / +1 浅い眠り

+1 優しい魔法の天分

+2 目につきにくい魔法

+1 第二の目

+1 社会的な交際(傭兵) / +2 古強者 × 2

+1 旅慣れている

-4 地獄の力への感受性

-1 悪癖(飲酒) / -1 恐れ(死神)

-4 苦しめられる(死神)

評判(対象)

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 3 _____

魔術理論 _____ 3 _____

パルマ・マギカ _____ 3 _____

著述(ラテン語) _____ 3 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

運動 _____ 2 _____

認識 _____ 2 _____

人間知識 _____ 2 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

格闘 _____ 3 _____

二刀流 _____ 3 _____

酒豪 _____ 1 _____

作法 _____ 2 _____

生存術 _____ 2 _____

隠秘知識 _____ 4 _____

第二の目 _____ 3 _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： _____ + 1 _____
 (防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： - 2 / + 2 (難易度 6)
 (【体力】 + ENC：戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
<格闘>	+ 5	+ 3	+ 4	- 1	接触	0	0
ダガー	+ 5	+ 3	+ 5	+ 2	接触	0	0
クローク/ダガー	+ 10	+ 6	+ 8	+ 2	伸腕	2	- 0.5

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

毛皮 _____
 ホーバーク _____
 防護点 _____ 1 _____
 重量 _____ - 0.5 _____

持ち物 武器と鎧の重量： - 1.0 _____

巨人の爪 (Corpus ウィース) × 4

黒蓮の実 (Mentem ウィース) × 3

銀色の粉末 (Vim ウィース) × 4

総重量： - 1.0 _____ ENC： - 2 _____

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>外科医の癒しの接触</u> 技法/様式/レベル： <u>CrCo20</u> 投射： <u>+11</u> R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/残存</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>181</u> 難易度3の【体力】のストレスダイにより怪我で失った肉体レベルを1つ快復する。</p>	<p>呪文名： <u>相容れない動機の観察</u> 技法/様式/レベル： <u>InMe15</u> 投射： <u>+12</u> R： <u>目/近距離</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>207</u> 行動一つの背後にある葛藤を感じ取る。 (見張りが恐怖と義務感の狭間にいる等)</p>
<p>呪文名： <u>猫目</u> 技法/様式/レベル： <u>MuCo5</u> 投射： <u>+11</u> R： <u>接触/</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>184</u> 対象は猫目を得て、薄闇を見通せる。 完全な暗闇では見ることができない。</p>	<p>呪文名： <u>現世に出でし霊よ安息に入れ</u> 技法/様式/レベル： <u>PeMe25</u> 投射： <u>+13</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>残存/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>208</u> [ストレスダイ+25]が実力値の2倍以上なら、 肉体を持たない靈魂1つを破壊する。</p>
<p>呪文名： <u>新たな容姿をかぶり</u> 技法/様式/レベル： <u>MuCo15</u> 投射： <u>+11</u> R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/残存</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>184</u> 対象の顔の特徴を、選択した人間の外見とほぼ同じものに変える。</p>	<p>呪文名： <u>麻痺した意志の混乱</u> 技法/様式/レベル： <u>Re Me 15</u> 投射： <u>+13</u> R： <u>目/視野</u> D： <u>太陽/月</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>210</u> 人間を混乱させる。毎回【知性】ロールをして、その結果に基づいて行動する。</p>
<p>呪文名： <u>不可視の部屋</u> 技法/様式/レベル： <u>Pe Im 15</u> 投射： <u>+6</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>群</u> 狙いロール(____) ページ： <u>204</u> 対象一群は通常の視覚では見えなくなる。 一人でも動くか触れるかすると解ける。</p>	<p>呪文名： <u>悪魔の永遠の忘却</u> 技法/様式/レベル： <u>PeVi20</u> 投射： <u>+14</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>残存/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>221</u> 地獄の存在を弱体化させる。地獄実力値と [クォリティダイ+15]を比較して判定する。</p>
<p>呪文名： <u>千の地獄の重荷</u> 技法/様式/レベル： <u>CrMe25</u> 投射： <u>+11</u> R： <u>目/視野</u> D： <u>月/年</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>206</u> 地獄の一千の罪人の苦しみを感じさせる。 人格特性に - 5、思考や集中に - 2。</p>	<p>呪文名： <u>悪魔に対する防護円</u> 技法/様式/レベル： <u>Re Vi 20</u> 投射： <u>+14</u> R： <u>自身/</u> D： <u>魔法円/永続</u> T： <u>環</u> 狙いロール(____) ページ： <u>223</u> 地獄の存在を環内に入れたい。地獄実力値と [クォリティダイ+15]を比較して判定する。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

メリニータ派

性別： _____ 年齢： _____



4TH EDITION
CHARACTER RECORD SHEET

生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220

特性値

【知性】 + 2 【筋力】 ± 0

【知覚】 ± 0 【体力】 + 1

【魅力】 + 6 【器用】 - 2

【交渉】 ± 0 【反応】 ± 0

サイズ： 0 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

明るい _____ +1

美点 と 欠点

+1 妖精魔法

+2 正の周期魔術(太陽)

+2 妖精の血(シー：光の妖精)

+1 優しい魔法の天分

+4 超卓越(魅力)

-3 弱いパルマ・マギカ(暗闇では無効)

-4 神の力への感受性

-1 恐れ(教会の鐘の音)

-2 恐れ(暗闇)

評判(対象)

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 2 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 4 _____

著述(ラテン語) _____ 3 _____

ラテン語会話 _____ 4 _____

会話(母語) _____ 4 _____

集中力 _____ 3 _____

妖精学 _____ 5 _____

妖精魔法 _____ 4 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： _____ + 1
(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： _____ + 1 (難易度 6)
(【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 2	- 5	- 3	± 0	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

防護点 _____

重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： _____ 0 _____

ワニの鱗 (Animal ウィース) × 5

人魚の鱗 (Aquam ウィース) × 3

黒蓮の実 (Mentem ウィース) × 3

総重量： _____ 0 _____ ENC： _____ 0 _____

(ENC = 【筋力】 + 総重量 : ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>昔日の獣</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu An F 15</u> 投射： <u>+16</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / <u> </u> D： <u>太陽</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>WG139</u></p> <p>二足歩行し、人間と同じく身振りで感情を伝えるように、動物を変化させる。</p>	<p>呪文名： <u>ニフの微笑み</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu Co F 5</u> 投射： <u>+15</u></p> <p>R： <u>自身</u> / <u> </u> D： <u>太陽</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>WG142</u></p> <p>術者を非常に美人(ハンサム)にする。異性との交流に関する全ロールに + 3。</p>
<p>呪文名： <u>影なる獣</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re An F 25</u> 投射： <u>+16</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / <u>視野</u> D： <u>太陽</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>WG140</u></p> <p>動物は、対象人物の動きを模倣して動く。(人が話せば鳴き、歩けば後を追う...)</p>	<p>呪文名： <u>諍いの双子</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Cr Im F 25</u> 投射： <u>+15</u></p> <p>R： <u>自身</u> / <u>接触</u> D： <u>太陽</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>WG146</u></p> <p>対象の複製像を描き出し、反対の立場から声にだして討論させる。論破すると終了。</p>
<p>呪文名： <u>永劫満てる酒瓶</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Cr Aq F 10</u> 投射： <u>+16</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / <u>視野</u> D： <u>特殊</u> / <u> </u> T： <u>小</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>WG140</u></p> <p>何らかの飲み物が入っている器にかける。その後いくら飲んでも量が減らなくなる。</p>	<p>呪文名： <u>利口な馬鹿</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Cr Me F 15</u> 投射： <u>+15</u></p> <p>R： <u>目</u> / <u> </u> D： <u>太陽</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>WG148</u></p> <p>とっぴな主張(地球が太陽を回っているとか)を完全に納得させる。難易度9の【知性】で抵抗。</p>
<p>呪文名： <u>永劫干せる酒瓶</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Pe Aq F 5</u> 投射： <u>+16</u></p> <p>R： <u>近距離</u> / <u>視野</u> D： <u>太陽</u> / <u> </u> T： <u>小</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>WG141</u></p> <p>人間か動物にかける。どんなに飲もうとしても、直前で乾いたりして口に入らない。</p>	<p>呪文名： <u>願望感知</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>In Me F 20</u> 投射： <u>+15</u></p> <p>R： <u>目</u> / <u> </u> D： <u>一瞬</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>WG148</u></p> <p>心の奥底にある願望を感じ取る。対象がこの願望を自覚している必要はない。</p>
<p>呪文名： <u>あえぎ死に</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Pe Au F 20</u> 投射： <u>+16</u></p> <p>R： <u>目</u> / <u> </u> D： <u>集中</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>WG142</u></p> <p>対象人物の吸気は肺に入る前に消える。毎ラウンド疲労レベルを1つ失っていく。</p>	<p>呪文名： <u>黄金の加護</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu Te F 3</u> 投射： <u>+15</u></p> <p>R： <u>自身</u> / <u>接触</u> D： <u>太陽</u> / <u> </u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>WG151</u></p> <p>金属の武器は対象に命中した瞬間、純金に変わる。軟らかいためダメージ値が5点下がる。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ _____

メリニータ派 _____

性別： _____ 年齢： _____



生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220 _____

特性値

【知性】 + 2 _____ 【筋力】 - 2 _____

【知覚】 ± 0 _____ 【体力】 ± 0 _____

【魅力】 ± 0 _____ 【器用】 + 4 _____

【交渉】 ± 0 _____ 【反応】 + 1 _____

サイズ： - 1 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

天真爛漫(を装っている?) +3

美点 と 欠点

+1 妖精魔法 / +1 妖精に育てられた

+3 魔法との親和(Imaginem) / +1 自由な表現力

+1 巧みの術法(Imaginem) / +1 秘密の隠れ場所

+2 卓越(器用) / -3 華奢なつくり

-1 固執(常に無垢な子供の姿をまとう)

-2 恐れ(真の姿を明らかにされる)

-1 黄昏ポイント(奇矯な習慣による)

-1 悪い評判(正体不明) / -1 悪癖(いたずら)

-1 魔法に影響されやすい

評判(対象)

正体不明(教団内) 2

<能力>	専門化	数値	Exp.
組織知識(教団)	_____	1	_____
魔術理論	_____	4	_____
パルマ・マギカ	_____	4	_____
著述(ラテン語)	_____	3	_____
ラテン語会話	_____	4	_____
会話(母語)	_____	4	_____
妖精学	_____	2	_____
妖精魔法	_____	1	_____
魔法との親和(Imaginem)	_____	4	_____

<能力>	専門化	数値	Exp.
認識	_____	1	_____
人間知識	_____	1	_____
策略	_____	3	_____
製作(絵画)	_____	4	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： - 1
(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： - 3 (難易度 6)
(【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 3	- 1	- 3	- 3	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

 防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： 0

古代の神殿の大鏡の欠片
(Imaginem ウィース) × 12

絵画道具一式

総重量： - 0.5 ENC： - 2
(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

ヘルメス魔法

マジ： _____

十五の術法

技法	値	Exp.	様式	値	Exp.
<small>クレオー</small> Creo (我、創造せん)	1	_____	<small>アニマル</small> Animal (動物を)	_____	_____
<small>インテルレゴ</small> Intellego (我、知覚せん)	_____	_____	<small>アクラム</small> Aquam (水を)	_____	_____
<small>ムートー</small> Muto (我、変成せん)	3	_____	<small>アウラム</small> Auram (大気を)	_____	_____
<small>ペルドー</small> Perdo (我、破壊せん)	3	_____	<small>コルプス</small> Corpus (人体を)	_____	_____
<small>レーゴ</small> Rego (我、操らん)	3	_____	<small>ヘルバム</small> Herbam (植物を)	_____	_____
			<small>イグネム</small> Ignem (火を)	_____	_____
			<small>イマーギネム</small> Imaginem (像を)	21(+4)	_____
			<small>メンテム</small> Mentem (精神を)	_____	_____
			<small>テルラム</small> Terram (大地を)	_____	_____
			<small>ウィーム</small> Vim (魔力を)	_____	_____

魔術師の証

トリックスター的な効果

魔術師の黄昏

点	内容
2	自身に幻影魔法を常用
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
黄昏ポイントの総計： 2	

重要な合計値のメモ

即興呪文：[【知性】+技法+様式+ENC]を2または5で除算
 定式呪文：【体力】+技法+様式+ENC
 ラボ総計点：【知性】+技法+様式+<魔術理論>
 魔法抵抗：<パルマ・マジカ>×5：現在値 17(+様式)
 狙いロール： ±0 儀式呪文：定式呪文+<集中力>
 集中ロール： +2 ケルターメン： +2 +技法+様式
 速がけの速度： +1 1季節あたりのウィース最大数： 4

使い魔

【知性】 _____ 【知覚】 _____ 【交渉】 _____ 【魅力】 _____
 【筋力】 _____ 【体力】 _____ 【器用】 _____ 【反応】 _____

能力と力

印綬点

金綬 _____

銀綬 _____

銅綬 _____

サイズ _____

魔法実力値 _____

紐帯特性

値	名称と内容
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>幻影の獣</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrIm20</u> 投射： <u>+24</u></p> <p>R： <u>伸腕/近距離</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>200</u></p> <p>サイズ+2(馬)までの任意の獣の像を創造。精神命令の通りに動き、適切な音を出す。</p>	<p>呪文名： <u>音を覆って沈黙を</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeIm10</u> 投射： <u>+26</u></p> <p>R： <u>近距離/</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>203</u></p> <p>存在または物体1つから音を出なくする。詠唱できないマジは呪文にペナルティ。</p>
<p>呪文名： <u>人の姿をした幻影</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrIm25</u> 投射： <u>+24</u></p> <p>R： <u>伸腕/近距離</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>201</u></p> <p>装備つきの人間の像を創造。精神命令に従い、音つきで本物らしく振る舞える。</p>	<p>呪文名： <u>像ずらしの錯覚</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>ReIm10</u> 投射： <u>+26</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>204</u></p> <p>実際の位置から1歩離れた場所にあるように見せる。触れられるか動くかすると破れる。</p>
<p>呪文名： <u>真と偽のイメージを見きわめ</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InIm30</u> 投射： <u>+23</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>集中/月</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>201</u></p> <p>[ストレスダイ+35]レベル以下の幻影呪文を判別し、真と偽の両方を見る。</p>	<p>呪文名： <u>魔術師のサイドステップ</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>ReIm10</u> 投射： <u>+26</u></p> <p>R： <u>自身/接触</u> D： <u>太陽/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>204</u></p> <p>自分が実際の位置から1歩以内の場所にいるように見せる。触れられても別位置に再出現。</p>
<p>呪文名： <u>遠方のイメージの召喚</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InIm25</u> 投射： <u>+23</u></p> <p>R： <u>誘導呪物/</u> D： <u>集中/</u> T： <u>室</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>201</u></p> <p>指定した場所の出来事を見聞きできる。誘導呪物(その壁の欠片など)が必要。</p>	<p>呪文名： <u>囚われた声</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>ReIm15</u> 投射： <u>+26</u></p> <p>R： <u>接触/視野</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>204</u></p> <p>人間の声を捕らえて袋に入れる。対象が話すとき声はその袋から聞こえる。</p>
<p>呪文名： <u>偽りの姿</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuIm30</u> 投射： <u>+26</u></p> <p>R： <u>自身/接触</u> D： <u>年/永続</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>なし</u></p> <p>容姿を五官にわたって自由に变化させる。</p>	<p>呪文名： <u>分裂した魔術師のイメージ</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>ReIm30</u> 投射： <u>+23</u></p> <p>R： <u>自身/</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>205</u></p> <p>自分の映像の精巧な複製をつくって動かす。これを通して物を見たり話したりできる。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ _____

審問士派 _____

性別： _____ 年齢： _____



生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220 _____

特性値

【知性】 + 2 _____ 【筋力】 - 1 _____

【知覚】 + 2 _____ 【体力】 ± 0 _____

【魅力】 ± 0 _____ 【器用】 - 1 _____

【交渉】 + 2 _____ 【反応】 ± 0 _____

サイズ： 0 _____ 老衰値： 0 _____

自信点(現在)： 3 () _____

人格特性

厳格 _____ +3 _____

真摯 _____ +3 _____

美点 と 欠点

+1 審問官 _____

+4 魔法との親和 (Intellego) / +1 優秀な学生 _____

+1 研ぎ澄まされた思考力 / +2 刺し通す視線 _____

-3 魔法の欠陥 (Perdo：軽度) _____

-1 創造における障害 / -1 想像力に乏しい学習者 _____

-1 悪癖 (完璧主義) _____

-1 目標に邁進 (審問官の理想) _____

-1 墨守 (審問官の中立) _____

-1 墨守 (正規の審理手続き) _____

評判(対象)

審問官 (教団) _____ 3 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 3 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 2 _____

著述(ラテン語) _____ 3 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

_____ _____ _____

ヘルメスの掟 _____ 5 _____

魔法との親和 (Intellego) _____ 3 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

認識 _____ 2 _____

人間知識 _____ 3 _____

ローマ法および教会法 _____ 2 _____

_____ _____ _____

_____ _____ _____

_____ _____ _____

_____ _____ _____

_____ _____ _____

_____ _____ _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： ± 0
 (防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： ± 0 (難易度 6)
 (【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 2	- 4	- 3	- 1	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

防護点 _____

重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： 0

大フクロウの目玉の干物
 (Intellego ウィース) × 12

総重量： 0 ENC： 0
 (ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>予言を映す水の呪付</u> 技法/様式/レベル： <u>In Aq30</u> 投射： <u>+21</u> R： <u>特殊</u> / <u> </u> D： <u>年</u> / <u> </u> T： <u>特殊</u> 狙いロール(____) ページ： <u>172</u> 儀式呪文。水を呪付し、魔法的な人が覗きこむと、既知の水の上からの光景が見える。</p>	<p>呪文名： <u>賢者の目</u> 技法/様式/レベル： <u>InCo30</u> 投射： <u>+18</u> R： <u>誘導呪物</u> / <u> </u> D： <u>特殊</u> / <u> </u> T： <u>特殊</u> 狙いロール(____) ページ： <u>183</u> 誘導呪物(身体の一部や愛用品)の対象者とその周囲1歩にあるものを見せる。</p>
<p>呪文名： <u>大気を見はるかす真の視力</u> 技法/様式/レベル： <u>In Au15</u> 投射： <u>+13</u> R： <u>自身</u> / <u>接触</u> D： <u>集中</u> / <u>月</u> T： <u>室</u> 狙いロール(____) ページ： <u>177</u> 煙や霧などの大気現象をすべて透過してはっきりと見通す。</p>	<p>呪文名： <u>植物や木との談話</u> 技法/様式/レベル： <u>InHe25</u> 投射： <u>+17</u> R： <u>接触</u> / <u>遠距離</u> D： <u>集中</u> / <u> </u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>191</u> 植物と会話する。問答には長時間かかる。術者以外は内容を理解できない。</p>
<p>呪文名： <u>真の姿の看破</u> 技法/様式/レベル： <u>In Co30</u> 投射： <u>+18</u> R： <u>視野</u> / <u> </u> D： <u>一瞬</u> / <u> </u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>182</u> 通常の仮面や変装を見通す。30レベル以下の呪文による姿変えや姿隠しを破る。</p>	<p>呪文名： <u>過去の眼</u> 技法/様式/レベル： <u>InIm20</u> 投射： <u>+22</u> R： <u>自身</u> / <u> </u> D： <u>集中</u> / <u> </u> T： <u>視界</u> 狙いロール(____) ページ： <u>201</u> 儀式呪文。現在位置で5年前までの過去に起きた事柄を見せる。</p>
<p>呪文名： <u>黒き門の向こうへささやき</u> 技法/様式/レベル： <u>In Co15</u> 投射： <u>+18</u> R： <u>伸腕</u> / <u>近距離</u> D： <u>集中</u> / <u> </u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>183</u> 死体に話しかける。死霊の声は周囲にも聞こえる。埋葬式を経た死体は不可能。</p>	<p>呪文名： <u>口にした息は凍てつく息</u> 技法/様式/レベル： <u>InMe20</u> 投射： <u>+13</u> R： <u>目</u> / <u>視野</u> D： <u>集中</u> / <u> </u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>207</u> 対象は嘘を言うたびに霧のような息を一緒に吐き出すことになる。悪魔には無効。</p>
<p>呪文名： <u>容赦なき探索</u> 技法/様式/レベル： <u>In Co20</u> 投射： <u>+18</u> R： <u>誘導呪物</u> / <u> </u> D： <u>集中</u> / <u> </u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>183</u> 誘導呪物(身体の一部や愛用品)の対象者の現在位置を、地図上で特定する。</p>	<p>呪文名： <u>去りがたい魔法の感触</u> 技法/様式/レベル： <u>InVi30</u> 投射： <u>+22</u> R： <u>近距離</u> / <u> </u> D： <u>集中</u> / <u> </u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>219</u> 第零強度以上の魔力の存在を感知する。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ _____

審問士派 _____

性別： _____

年齢： _____

生年： A.D. _____

現在年： A.D. 1220 _____



特性値

【知性】 + 3 _____ 【筋力】 - 2 _____

【知覚】 + 2 _____ 【体力】 ± 0 _____

【魅力】 + 1 _____ 【器用】 - 1 _____

【交渉】 + 1 _____ 【反応】 ± 0 _____

サイズ： 0 _____ 老衰値： 0 _____

自信点(現在)： 3 () _____

人格特性

勇敢 _____ +2 _____

即断即決 _____ +2 _____

美点 と 欠点

+1 審問官 / +1 魔法との親和(悪魔対抗) _____

+1 特別な状況(神聖オーラ内) / +3 守護天使 _____

+3 真の信仰 / -1 悪い評判(キリスト教徒) _____

-1 呪文の発動条件(十字架を握る) _____

-3 弱いパルマ・マギカ(十字架に触れていないと無効) _____

-1 悪癖(迅速な対処のためには手続きも省略) _____

-1 目標に邁進(地獄の勢力と戦うことが自分の使命) _____

-1 出費(キリスト教会へ献金) _____

-1 恩義(ミサを挙げてくれる神父) _____

評判(対象)

審問官(教団) _____ 3 _____

キリスト教徒(教団) _____ 2 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 3 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 4 _____

著述(ラテン語) _____ 3 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

ヘルメスの掟 _____ 3 _____

魔法との親和(悪魔対抗) _____ 4 _____

神学 _____ 3 _____

隠秘知識 _____ 2 _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： ± 0
(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： ± 0 (難易度 6)
(【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 2	- 4	- 3	- 2	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

 防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： 0

砂漠の薔薇 (Creo ウィース) × 4

銀色の粉末 (Vim ウィース) × 8

首から下げた十字架のペンダント

総重量： 0 ENC： 0

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

信仰点： 1

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>浄罪の炎</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrIg20</u> 投射： <u>+16</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u>+2</u>) ページ： <u>なし</u></p> <p>純白の炎で焼き払う。通常の間には+5、悪人には+15、地獄の勢力には+25ダメージ。</p>	<p>呪文名： <u>正当な権威のオーラ</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Me 20</u> 投射： <u>+14</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/月</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>210</u></p> <p>対象の下す命令に力を与え、普通の人々が質問すらせずそれに従うようにする。</p>
<p>呪文名： <u>聖霊の輝き</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrIg20</u> 投射： <u>+12</u></p> <p>R： <u>接触/</u> D： <u>集中/</u> T： <u>室</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>なし</u></p> <p>部屋の中(屋外なら直径5歩の範囲)を、真昼の陽光に等しい光で照らしつける。</p>	<p>呪文名： <u>地獄の硫黄臭の検知</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InVi30</u> 投射： <u>+22</u></p> <p>R： <u>近距離/</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>なし</u></p> <p>地獄の勢力に由来する効果の有無を知る。第零強度以上あれば残り香でも検知可能。</p>
<p>呪文名： <u>精神の明晰さの回帰</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrMe10</u> 投射： <u>+13</u></p> <p>R： <u>接触/</u> D： <u>残存/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>205</u></p> <p>儀式呪文。[クオリティダイ+10]レベル以下の有害な Mentem 呪文の効果キャンセルする。</p>	<p>呪文名： <u>地獄の硫黄臭の消散</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeVi30</u> 投射： <u>+24</u></p> <p>R： <u>伸腕/近距離</u> D： <u>残存/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>なし</u></p> <p>地獄の勢力に由来する効果を消す。ただし、[クオリティダイ+30]レベル以下のものだけ。</p>
<p>呪文名： <u>明瞭な動機の観察</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>In Me 10</u> 投射： <u>+13</u></p> <p>R： <u>目/近距離</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>206</u></p> <p>この瞬間に対象に最も強く影響している動機(恐怖/怒りなど)を大まかに見つける。</p>	<p>呪文名： <u>悪魔の永遠の忘却</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeVi40</u> 投射： <u>+24</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>残存/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>221</u></p> <p>地獄の存在を弱体化させる。地獄実力値と[クオリティダイ+35]を比較して判定する。</p>
<p>呪文名： <u>超然の魔法</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuMe15</u> 投射： <u>+5</u></p> <p>R： <u>目/視野</u> D： <u>太陽/月</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>208</u></p> <p>対象が持つ現在の感情の強さを大いに弱め落ち着かせる。</p>	<p>呪文名： <u>悪魔に対する防護円</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Vi 40</u> 投射： <u>+23</u></p> <p>R： <u>自身/</u> D： <u>魔法円/永続</u> T： <u>環</u></p> <p>狙いロール(<u> </u>) ページ： <u>223</u></p> <p>地獄の存在を環内に入れない。地獄実力値と[クオリティダイ+35]を比較して判定する。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

トレメーレ派

性別： _____ 年齢： _____



生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220

特性値

【知性】 + 2 【筋力】 - 1

【知覚】 + 1 【体力】 ± 0

【魅力】 ± 0 【器用】 - 1

【交渉】 + 4 【反応】 - 1

サイズ： 0 老衰値： 0

自信点(現在)： 5 ()

人格特性

トレメーレ万歳 +2

策士 +2

美点 と 欠点

+1 巧みの術法 (Mentem) / +1 意志堅固

+2 才覚(ケルターメン) / +2 才覚(陰謀)

+2 自信に満ちている / +2 卓越(交渉)

-1 印が無い / -2 弱い魔法 / -2 非戦闘員

-1 欠陥のあるパルマ・マギカ (Corpus に無効)

-1 欠陥のあるパルマ・マギカ (Mentem に無効)

-1 ウィースの支払い義務(流派上層部からの要求)

-1 目標に邁進(トレメーレ派の勢力伸長)

-1 墨守(流派の結束こそ栄光への道)

評判(対象)

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 3 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 3 _____

著述(ラテン語) _____ 3 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

人間知識 _____ 3 _____

策略 _____ 3 _____

ケルターメン _____ 4 (+2) _____

陰謀 _____ 3 (+2) _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： _____ ± 0
 (防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： _____ ± 0 (難易度 6)
 (【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 3	- 7	- 4	- 4	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

 防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： _____ 0 _____

小瓶に入った水銀(Rego ウィース) × 2

古代の神殿の大鏡の欠片(Imaginem) × 3

黒蓮の実(Mentem ウィース) × 2

総重量： _____ 0 _____ ENC： _____ 0 _____

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>遠方のイメージの召喚</u> 技法/様式/レベル： ル： <u>InIm25</u> 投射： <u>+14</u> R： <u>誘導呪物</u> / <u>集中</u> / <u>室</u> 狙いロール(_____) ページ： <u>201</u> 指定した場所の出来事を見聞きできる。 誘導呪物(その壁の欠片など)が必要。</p>	<p>呪文名： <u>定命の心を見つめ</u> 技法/様式/レベル： <u>InMe30</u> 投射： <u>+20</u> R： <u>目</u> / <u>視野</u> D： <u>一瞬</u> / <u>個</u> 狙いロール(_____) ページ： <u>207</u> 精神の中身を徹底的に探査し理解する。 対象は難易度9の【知性】ロールで抵抗。</p>
<p>呪文名： <u>姿変えの変装</u> 技法/様式/レベル： <u>MuIm15</u> 投射： <u>+13</u> R： <u>近距離</u> / <u>視野</u> D： <u>太陽</u> / <u>年</u> T： <u>個</u> 狙いロール(_____) ページ： <u>202</u> 視覚・聴覚・嗅覚の点で誰かを異なった ように感じさせる(ただし人間のまま)。</p>	<p>呪文名： <u>気持ちの微かな変化</u> 技法/様式/レベル： <u>MuMe10</u> 投射： <u>+19</u> R： <u>目</u> / <u>視野</u> D： <u>太陽</u> / <u>月</u> T： <u>個</u> 狙いロール(_____) ページ： <u>208</u> 感情を微妙に変えて、近いけれど別のもの にする(例：嫌悪を憎悪に、欲望を嫉妬に)。</p>
<p>呪文名： <u>不可視のヴェール</u> 技法/様式/レベル： <u>PeIm10</u> 投射： <u>+12</u> R： <u>接触</u> / <u>伸腕</u> D： <u>太陽</u> / <u>年</u> T： <u>個</u> 狙いロール(_____) ページ： <u>203</u> 対象は通常の視覚では見えなくなる。 何をしても破れないが、鏡には映る。</p>	<p>呪文名： <u>舌の先</u> 技法/様式/レベル： <u>PeMe5</u> 投射： <u>+18</u> R： <u>伸腕</u> / <u>視野</u> D： <u>直径</u> / <u>太陽</u> T： <u>個</u> 狙いロール(_____) ページ： <u>208</u> 言葉一つを忘れさせる。難易度9の【知性】 + <集中力> で判定。失敗ごとに難易度+1。</p>
<p>呪文名： <u>沸き上がる怒り</u> 技法/様式/レベル： <u>CrMe15</u> 投射： <u>+15</u> R： <u>目</u> / <u>視野</u> D： <u>太陽</u> / <u>月</u> T： <u>個</u> 狙いロール(_____) ページ： <u>206</u> 対象を指定したものに対して激怒させる。 難易度9の適切な人格特性ロールで抵抗。</p>	<p>呪文名： <u>無邪気な信頼</u> 技法/様式/レベル： <u>PeMe10</u> 投射： <u>+18</u> R： <u>目</u> / <u>視野</u> D： <u>直径</u> / <u>太陽</u> T： <u>個</u> 狙いロール(_____) ページ： <u>209</u> 判断力を失ってどんな嘘でも信じてしまう。 難易度6の【知性】ロールで抵抗できる。</p>
<p>呪文名： <u>遠い夢の記憶</u> 技法/様式/レベル： <u>CrMe20</u> 投射： <u>+15</u> R： <u>目</u> / <u>視野</u> D： <u>太陽</u> / <u>月</u> T： <u>個</u> 狙いロール(_____) ページ： <u>206</u> 欠けるところのない完全な記憶を挿入。 気をつけて思い返すと、ばれる可能性あり。</p>	<p>呪文名： <u>正当な権威のオーラ</u> 技法/様式/レベル： <u>ReMe20</u> 投射： <u>+18</u> R： <u>接触</u> / <u>近距離</u> D： <u>太陽</u> / <u>月</u> T： <u>個</u> 狙いロール(_____) ページ： <u>210</u> 対象の下す命令に力を与え、普通の人々が 質問すらせずそれに従うようにする。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

トレメーレ派

性別： _____ 年齢： _____



生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220

特性値

【知性】 + 3 【筋力】 + 1

【知覚】 + 2 【体力】 + 2

【魅力】 - 3 【器用】 + 2

【交渉】 - 3 【反応】 + 2

サイズ： 0 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

陰気 _____ +2

美点 と 欠点

+1 魔法との親和(死霊と死体)

+1 独創的かつ非凡な才能

+1 特別な状況(墓地の中)

+2 静かな魔法

+5 開始時のウィース(既に消費) / -1 印がない

-3 阻害状況(陽光の下：重度)

-1 歪んだ魔法(腐臭が伴う)

-4 神の力への感受性

-1 固執(生者は裏切るが死者はどこまでも忠実だ)

評判(対象)

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 2 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 3 _____

著述(ラテン語) _____ 3 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

ケルターメン _____ 2 _____

陰謀 _____ 2 _____

_____ _____ _____ _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

魔術との親和(死霊と死体) _____ 5 _____

隠秘知識 _____ 2 _____

集中力 _____ 3 _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： _____ + 2
(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： _____ + 2 (難易度 6)
(【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	± 0	- 1	- 1	+ 1	接触	0	0
クォータースタッフ	+ 5	+ 3	+ 5	+ 3	伸腕	3	1.0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC

攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC

防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC

ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス

射程(RNG) = 武器の有効距離

空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間

重量(Load) = 武器の重量

防具

防護点 _____

重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： 1.0

サソリの針 (Perdo ウィース) × 2

小瓶に入った水銀 (Rego ウィース) × 2

巨人の爪 (Corpus ウィース) × 8

総重量： 1.0 ENC： 0

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

スケルトン × 3 体

儀式呪文"歩く死体"(Rego-Corpus 45 : 189 ページ参照)を用いて創造しました。口頭で下した単純な命令を、忠実に(しかしひとかけらの想像力もなく)遂行します。彼らの数値データは 346 ページにあります。

"見張る防護"(Rego-Vim 可変呪文 : 224 ページ参照)により、"癩病にかかりし肉の呪い"(Perdo-Corpus 40 : 187 ページ参照)の呪文を自らの体内に保留してあります。この呪文は、「自分が殺されたとき、殺した相手を対象として」解放されるように設定されています。

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>数多き死体の悪臭</u> 技法/様式/レベル： <u>CrAu10</u> 投射： <u>+7</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>室</u> 狙いロール(____) ページ： <u>176</u> 周囲の気が腐った死体の悪臭を放つ。 【体力】で6以上を出さないと全行動に - 3。</p>	<p>呪文名： <u>望まぬ人形を動かす紐</u> 技法/様式/レベル： <u>Re Co 25</u> 投射： <u>+26</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>188</u> 人間一人の身体的な動作をコントロール。 対象は難易度 12 の【筋力】ロールで抵抗。</p>
<p>呪文名： <u>腐敗に対するまじない</u> 技法/様式/レベル： <u>CrCo10</u> 投射： <u>+19</u> R： <u>接触/近距離</u> D： <u>月/永続</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>181</u> 人間の死体あるいは切断された身体部位の腐敗を妨げる。</p>	<p>呪文名： <u>現世に出でし霊よ安息に入れ</u> 技法/様式/レベル： <u>PeMe30</u> 投射： <u>+24</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>残存/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>208</u> [ストレスダイ+25]が実力値の2倍以上なら、 肉体を持たない靈魂1つを破壊する。</p>
<p>呪文名： <u>容赦ない探索</u> 技法/様式/レベル： <u>In Co20</u> 投射： <u>+14</u> R： <u>誘導呪物/</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>183</u> 誘導呪物(身体の一部や愛用品)の対象者の 現在位置を、地図上で特定する。</p>	<p>呪文名： <u>夜の精霊に対する強制命令</u> 技法/様式/レベル： <u>Re Me 30</u> 投射： <u>+24</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>210</u> 脅しをかけられるかぎり死霊を従わせる。 [ストレスダイ+24]で相手の実力値を上回ること。</p>
<p>呪文名： <u>心臓つぶしの握りしめ</u> 技法/様式/レベル： <u>Pe Co 40</u> 投射： <u>+26</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>187</u> 犠牲者は【体力】で15以上を出さないと心臓 をつぶされ即死。成功しても【体力】を - 5。</p>	<p>呪文名： <u>霊に対する防護の円</u> 技法/様式/レベル： <u>Re Me 30</u> 投射： <u>+24</u> R： <u>自身/</u> D： <u>魔法円/永続</u> T： <u>環</u> 狙いロール(____) ページ： <u>210</u> 死霊を環内に入れない。相手の実力値と [シンプルダイ+30]を比較して判定する。</p>
<p>呪文名： <u>まどろむ死体よ目覚めよ</u> 技法/様式/レベル： <u>ReCo25</u> 投射： <u>+31</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>集中/月</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>188</u> 死体を口頭の命令(非常に単純なもの)で 働かせる。教会の埋葬式を経たものは不可。</p>	<p>呪文名： <u>死者召喚のまじない</u> 技法/様式/レベル： <u>Re Me 25</u> 投射： <u>+24</u> R： <u>伸腕/近距離</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u> 狙いロール(____) ページ： <u>211</u> 人間の死霊を呼び出す。死んだ場所では かけるか、死体を持っていないかはならない。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

テュータルス派

性別： _____ 年齢： _____



4TH EDITION
CHARACTER RECORD SHEET

生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220

特性値

【知性】 + 2 _____ 【筋力】 ± 0 _____

【知覚】 + 1 _____ 【体力】 + 1 _____

【魅力】 ± 0 _____ 【器用】 + 1 _____

【交渉】 ± 0 _____ 【反応】 + 1 _____

サイズ： 0 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

エネルギー _____ +3

のんき _____ +3

自信過剰 _____ +3

美点 と 欠点

+1 自由な研究 / +1 のんき

+1 特別な状況(腕比への相手がいる時)

+3 生命にリンクした魔法

+1 才覚(ケルターメン)

-1 阻害状況(腕比への相手がいない時：軽度)

-1 困らせる師匠 / -2 自信過剰

-1 宿敵(リターンマッチを挑んでくる相手)

-1 悪い評判(道場破りをしたがる厄介者)

-1 目標に邁進("最愛のライヴァル"を求める)

評判(対象)

道場破りをしたがる厄介者(教団) 2

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 2 _____

魔術理論 _____ 4 _____

パルマ・マギカ _____ 5 _____

著述(ラテン語) _____ 2 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

突破 _____ 3 _____

集中力 _____ 3 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

ケルターメン _____ 3 (+1) _____

陰謀 _____ 3 _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： + 1
 (防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： + 1 (難易度 6)
 (【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 1	- 2	- 2	± 0	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

 防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： 0

双頭蛇の抜けがら (Muto ウィース) × 4

小瓶に入った水銀 (Rego ウィース) × 2

ワニの鱗 (Animal ウィース) × 2

石綿 (Ignem ウィース) × 2

総重量： 0 ENC： 0

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>毒蛇の睨み</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>ReAn15</u> 投射： <u>+9</u></p> <p>R： <u>目/近距離</u> D： <u>集中/太陽</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>169</u></p> <p>視線を合わせているかぎり、動物は体がこわばって動けなくなる。</p>	<p>呪文名： <u>荒れ狂う嵐よ静まれ</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeAu20</u> 投射： <u>+17</u></p> <p>R： <u>自身/</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>境界</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>179</u></p> <p>すべての風を吹き止めさせる。 儀式呪文による風は止められない。</p>
<p>呪文名： <u>雨と雷の雲</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrAu25</u> 投射： <u>+17</u></p> <p>R： <u>視野/</u> D： <u>集中/</u> T： <u>境界</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>176</u></p> <p>ひどい暴風雨をひきおこす。降り始めるまで30分間の集中が必要。</p>	<p>呪文名： <u>舞い上がる風の翼</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Au 20</u> 投射： <u>+18</u></p> <p>R： <u>自身/</u> D： <u>集中/太陽</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>180</u></p> <p>周囲に突風を呼び、時速40マイルで飛ぶ。一定の場所に留まるには<呪文操作>判定。</p>
<p>呪文名： <u>風のささやき</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>In Au15</u> 投射： <u>+18</u></p> <p>R： <u>視野/</u> D： <u>集中/月</u> T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>177</u></p> <p>一群の人間たちの話している言葉を風が運んでくれる。間に固体があると駄目。</p>	<p>呪文名： <u>摩訶不思議な成長と縮小</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu Co 20</u> 投射： <u>+9</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>184</u></p> <p>人間のサイズを増減する（増加なら1点、減少なら1点か2点）。</p>
<p>呪文名： <u>蝙蝠の目</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>In Au25</u> 投射： <u>+18</u></p> <p>R： <u>自身/接触</u> D： <u>特殊/</u> T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>177</u></p> <p>完全な暗闇でも、空気とその境界線を感じて動ける。通常の視界が得られるまで持続。</p>	<p>呪文名： <u>灰の語り</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InIg5</u> 投射： <u>+17</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>集中/</u> T： <u>小</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>196</u></p> <p>触れた灰が元来は何であったか、また、いつどのようにして燃えたのかを知る。</p>
<p>呪文名： <u>石の雨</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuAu20</u> 投射： <u>+9</u></p> <p>R： <u>遠距離/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>群</u></p> <p>狙いロール(+1) ページ： <u>178</u></p> <p>雨を石に変えて1グループの上に落とし、+15ダメージを与える。</p>	<p>呪文名： <u>光なき流出</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>PeIg30</u> 投射： <u>+17</u></p> <p>R： <u>伸腕/遠距離</u> D： <u>魔法円/永続</u> T： <u>環</u></p> <p>狙いロール(_____) ページ： <u>198</u></p> <p>対象範囲から全ての光を除去する。レベル25以上の呪文でしかそこに光を作れない。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

_____ テュータルス派

性別： _____ 年齢： _____



生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220

特性値

【知性】 + 3 【筋力】 - 1

【知覚】 ± 0 【体力】 ± 0

【魅力】 ± 0 【器用】 + 2

【交渉】 - 1 【反応】 ± 0

サイズ： 0 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

美点 と 欠点

+2 魔法との親和(治癒) / +1 癒し手

+1 独創的かつ非凡な才能 / +1 高学歴

+5 術法を追加で取得 (+1 × 5)

-1 術法の組み合わせ制限(Perdo-Corpus は不可)

-1 術法の組み合わせ制限(Perdo-Mentem は不可)

-2 制御の欠如

-1 誓約(ヒポクラテスの誓い) / -2 非戦闘員

-1 目標に邁進(究極の相手「死」に打ち勝つ)

-1 おせっかい屋 / -1 弱み(怪我人や病人)

評判(対象)

医聖(教団) 1

<能力>	専門化	数値	Exp.
組織知識(教団)	_____	<u> 2</u>	_____
魔術理論	_____	<u> 5</u>	_____
パルマ・マギカ	_____	<u> 2</u>	_____
著述(ラテン語)	_____	<u> 2</u>	_____
ラテン語会話	_____	<u> 5</u>	_____
会話(母語)	_____	<u> 4</u>	_____
陰謀	_____	<u> 1</u>	_____
集中力	_____	<u> 3</u>	_____
_____	_____	_____	_____

<能力>	専門化	数値	Exp.
魔法との親和(治癒)	_____	<u> 5</u>	_____
癒し手	_____	<u> 3</u>	_____
医学	_____	<u> 4</u>	_____
哲学	_____	<u> 1</u>	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： ± 0
 (防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： ± 0 (難易度 6)
 (【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 2	- 4	- 3	- 4	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

 防護点 _____
 重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： 0

砂漠の薔薇 (Creo ウィース) × 12

巨人の爪 (Corpus ウィース) × 8

医療用具の入った鞆

総重量： 0 ENC： 0

(ENC = 【筋力】 + 総重量：ただし最大でも 0)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>獣の痛みよ鎮まれ</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrAn20</u> 投射： <u>+21</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/残存</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>164</u></p> <p>難易度3の【体力】のストレスダイにより怪我で失った肉体レベルを1つ快復する。</p>	<p>呪文名： <u>真の姿の看破</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InCo15</u> 投射： <u>+12</u></p> <p>R： <u>視野/</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>182</u></p> <p>通常の仮面や変装を見通す。15レベル以下の呪文による姿変えや姿隠しを破る。</p>
<p>呪文名： <u>呪われた肉体の解放</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrCo30</u> 投射： <u>+33</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>残存/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>181</u></p> <p>儀式呪文。30レベル以下の有害な Corpus 呪文の効果キャンセルする。</p>	<p>呪文名： <u>黒き門の向こうへささやき</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InCO15</u> 投射： <u>+12</u></p> <p>R： <u>伸腕/近距離</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>183</u></p> <p>死体に話しかける。死霊の声は周囲にも聞こえる。埋葬式を経た死体は不可能。</p>
<p>呪文名： <u>汚染された身体の回復</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrCo25</u> 投射： <u>+33</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/残存</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>181</u></p> <p>それが毒・病気・早すぎる老化によるものなら、いかなる有害な効果でも取り除く。</p>	<p>呪文名： <u>容赦ない探索</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InCo20</u> 投射： <u>+12</u></p> <p>R： <u>誘導呪物/</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>183</u></p> <p>誘導呪物(身体の一部や愛用品)の対象者の現在位置を、地図上で特定する。</p>
<p>呪文名： <u>切断された手足よ元に戻れ</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrCo30</u> 投射： <u>+33</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/残存</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>181</u></p> <p>切り離されていた手足を接合する。それまでの腐敗や劣化はそのまま。</p>	<p>呪文名： <u>活力の贈り物</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Co 20</u> 投射： <u>+17</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>特殊</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>188</u></p> <p>疲労レベルの状態を対象と交換する。</p>
<p>呪文名： <u>無傷になりし身体の詠唱</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrCo40</u> 投射： <u>+33</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/残存</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>182</u></p> <p>1ラウンドあたり肉体レベル1つの割合で全ダメージを癒す。覆いをかけて使うこと。</p>	<p>呪文名： <u>精神の明晰さの回帰</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>CrMe30</u> 投射： <u>+33</u></p> <p>R： <u>接触/</u> D： <u>残存/</u> T： <u>個</u></p> <p>狙いロール(____) ページ： <u>205</u></p> <p>儀式呪文。[クオリティダイ+30]レベル以下の有害な Mentem 呪文の効果キャンセルする。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

ウェルディーティウス派

性別： _____ 年齢： _____ 生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220



特性値

【知性】 + 3 【筋力】 - 5

【知覚】 ± 0 【体力】 ± 0

【魅力】 + 5 【器用】 ± 0

【交渉】 + 1 【反応】 ± 0

サイズ： 0 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

ナルシスト +3

美点 と 欠点

+1 優しい魔法の天分

+1 本草学

+1 ヴィーナスの祝福 / +4 超卓越(魅力)

+3 富裕(豪華な衣類と暮らしぶり)

-1 ウェルディーティウスの信奉者

-1 悪癖(ナルシシズム)

-1 目標に邁進(永遠の若さ)

-1 過敏(自分の美貌)

-2 非戦闘員 / -4 役立たず(筋力)

評判(対象)

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 2 _____

魔術理論 _____ 5 _____

パルマ・マギカ _____ 3 _____

著述(ラテン語) _____ 2 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

ウェルディーティウス魔法 _____ 5 _____

本草学 _____ 2 _____

魅惑 _____ 5 _____

自由学科 _____ 1 _____

声色 _____ 5 _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： _____ ± 0
(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： _____ ± 0 (難易度 6)
(【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 2	- 6	- 3	- 8	接触	0	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

防護点 _____

重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： _____ 0 _____

砂漠の薔薇 (Creo ウィース) × 2
 小瓶に入った水銀 (Rego ウィース) × 2
 ワニの鱗 (Animal ウィース) × 5
 千年樹に宿った月露 (Herbam) × 3
 古代の神殿の大鏡の欠片 (Imaginem) × 2

総重量： _____ 0 _____ ENC： _____ 0 _____

(ENC = 【筋力】 + 総重量 : ただし最大でも 0)

使い魔との絆により、以下のものを得ます。

- ・髪が一房だけ鮮やかな緑色に変化。
- ・声による物まねがとても上手 (< 声色 >)。
- ・すべての鳥と会話する力。
- ・難易度 9 の [【知性】 + < 集中力 >] に成功すると、オウムの姿に変身できる力 (疲労レベル 1 つ消費)。

 長寿薬を服用中 (老化ロールに - 8)

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>織り姫の仕掛けし網の罨</u> 技法/様式/レベル： <u>CrAn20</u> 投射： <u>+12</u> R： <u>近距離/視野</u> D： <u>太陽/残存</u> T： <u>特殊</u> 投射具： <u>編んだ毛糸</u> ページ： <u>165</u> 指した一点から5歩×5歩×6フィートの蜘蛛の巣が現れる。糸の強度は鉄並み。</p>	<p>呪文名： <u>野のハーブ狩り</u> 技法/様式/レベル： <u>InHe15</u> 投射： <u>+12</u> R： <u>接触/</u> D： <u>集中/月</u> T： <u>個</u> 投射具： <u>緑の小袋</u> ページ： <u>190</u> 探している植物まで、森が導いてくれる。求める植物のサンプルが必要。</p>
<p>呪文名： <u>獣心の大冊開き</u> 技法/様式/レベル： <u>InAn25</u> 投射： <u>+24</u> R： <u>接触/近距離</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u> 投射具： <u>羊皮紙の本</u> ページ： <u>166</u> 動物の頭に触れて、その記憶を読みとる。特定の事柄なら難易度6の【知覚】判定。</p>	<p>呪文名： <u>遠方のイメージの召喚</u> 技法/様式/レベル： <u>InIm25</u> 投射： <u>+12</u> R： <u>誘導呪物/</u> D： <u>集中/</u> T： <u>室</u> 投射具： <u>水晶玉</u> ページ： <u>201</u> 指定した場所の出来事を見聞きできる。誘導呪物(その壁の欠片など)が必要。</p>
<p>呪文名： <u>尋常ならざる大きさの獣</u> 技法/様式/レベル： <u>MuAn15</u> 投射： <u>+13</u> R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/永続</u> T： <u>個</u> 投射具： <u>大きな骨の模型</u> ページ： <u>166</u> 動物のサイズを増減する(増加なら1点、減少なら1点か2点)。</p>	<p>呪文名： <u>おしゃべりの中の思考</u> 技法/様式/レベル： <u>InMe25</u> 投射： <u>+17</u> R： <u>自身/接触</u> D： <u>集中/</u> T： <u>群</u> 投射具： <u>羽根ペン</u> ページ： <u>207</u> 範囲内で用いられたどんな言語でも理解できる。会話でも文字でもよい。</p>
<p>呪文名： <u>春の微風吹く小室</u> 技法/様式/レベル： <u>CrAu5</u> 投射： <u>+0</u> R： <u>伸腕/</u> D： <u>太陽/永続</u> T： <u>室/建物</u> 投射具： <u>淡緑色の扇</u> ページ： <u>176</u> 新鮮な空気の微風を創り出す。たとえ密閉されていても、呼吸可能な状態を保てる。</p>	<p>呪文名： <u>定命の心を見つめ</u> 技法/様式/レベル： <u>InMe30</u> 投射： <u>+17</u> R： <u>目/視野</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u> 投射具： <u>サファイアの指輪</u> ページ： <u>207</u> 精神の中身を徹底的に探査し理解する。対象は難易度9の【知性】ロールで抵抗。</p>
<p>呪文名： <u>死すべき肉の欠陥示し</u> 技法/様式/レベル： <u>InCo10</u> 投射： <u>+24</u> R： <u>視野/</u> D： <u>一瞬/</u> T： <u>個</u> 投射具： <u>片眼鏡</u> ページ： <u>183</u> 見ている人間が持つ医学上の欠陥を知る。誘導呪物(愛用品や身体の一部)が必要。</p>	<p>呪文名： <u>無邪気な信頼</u> 技法/様式/レベル： <u>PeMe10</u> 投射： <u>+5</u> R： <u>目/視野</u> D： <u>直径/太陽</u> T： <u>個</u> 投射具： <u>人形</u> ページ： <u>209</u> 判断力を失ってどんな嘘でも信じてしまう。難易度6の【知性】ロールで抵抗できる。</p>

名前： _____

プレイヤー： _____

コヴナント： _____

サーガ： _____

タイプ： マギ

ウェルディーティウス派

性別： _____ 年齢： _____ 生年： A.D. _____ 現在年： A.D. 1220



特性値

【知性】 + 4 【筋力】 ± 0

【知覚】 ± 0 【体力】 + 2

【魅力】 - 1 【器用】 - 1

【交渉】 ± 0 【反応】 ± 0

サイズ： 0 老衰値： 0

自信点(現在)： 3 ()

人格特性

美点 と 欠点

+1 独創的かつ非凡な才能

+2 開始時のウィース(品種改良の秘薬で消費)

+2 卓越(知性) / +5 魔術物品(自作の品)

-1 ウェルディーティウスの信奉者

-2 定式呪文が苦手

-2 不器用な魔法

-2 融通のきかない魔法

-1 目標に邁進(魔法的品種改良を極める)

-1 視力が悪い / -1 孤高

評判(対象)

<能力> 専門化 数値 Exp.

組織知識(教団) _____ 2 _____

魔術理論 _____ 5 _____

パルマ・マギカ _____ 2 _____

著述(ラテン語) _____ 3 _____

ラテン語会話 _____ 5 _____

会話(母語) _____ 4 _____

ウェルディーティウス魔法 _____ 6 _____

乗馬 _____ 3 _____

鎖状武器 _____ 1 _____

<能力> 専門化 数値 Exp.

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

_____ _____ _____ _____

肉体レベル

無傷	なし
かすり傷	なし
軽傷	- 1
中傷	- 3
重傷	- 5
危篤	不可

吸収値： _____ + 2
(防護点 + 【体力】 + サイズ)

疲労レベル

元気	なし
疲れた	なし
息切れ	- 1
へとへと	- 3
朦朧	- 5
意識不明	不可

疲労判定： _____ + 2 (難易度 6)
(【体力】 + ENC : 戦闘時は + 武器技能)

武器	INIT	ATK	DFN	DAM	RNG	SPC	Load
< 格闘 >	- 2	- 7	- 6	± 0	接触	0	0
鞭	- 3	+ 4	- 1	+ 2	伸腕	4	0.5
鞭 (騎乗時)	+ 3	+ 4	- 1	+ 2	伸腕	4	0.5
愛馬							
ひづめ	+ 4	+ 4	± 0	+ 7	接触	3	0
角 (突進)	+ 8	+ 7	± 0	+ 15	伸腕	突進時	0

イニシアティブ値(INIT) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 攻撃値(ATK) = (【器用】 or 【知覚】) + 武器技能 + 武器によるボーナス + ENC
 防御値(DFN) = 【反応】 + 武器技能 + 武器によるボーナス - サイズ + ENC
 ダメージ値(DAM) = ((【筋力】 + サイズ) or (0)) + 武器によるボーナス
 射程(RNG) = 武器の有効距離
 空間(SPC) = 武器を使用するために必要な空間
 重量(Load) = 武器の重量

防具

防護点 _____

重量 _____

持ち物 武器と鎧の重量： 0.5

"百獣使いの鞭" (タリスマン)
 柄は象牙、先は編んだ獅子のたてがみ。
 以下に関する呪文のロールにボーナス。
 ・勇気 (+ 5)
 ・動物の肉体を支配 (+ 4)
 ・動物に恐怖を呼び起こす (+ 5)

"千変万化紙" (下級魔導器) × 6枚
 華麗な装飾の枠が描かれた羊皮紙。
 枠内に絵を描くと、この紙は描かれたものへと完全に化する。ただし生者は除く。
 (Muto-Animal 15 投射必要条件 : 任意の様式
 効果頻度 : 1日 1回 魔導器自身にのみ影響
 チャージ : 1回 再充填不可)

総重量： 0.5 ENC： 0
 (ENC = 【筋力】 + 総重量 : ただし最大でも 0)

長寿薬を服用中 (老化ロールに - 5)

 使い魔との絆により、以下のものを得ます。

- ・相棒に疲労レベルの喪失を転移する力。
- ・相棒に肉体レベルの喪失を転移する力。

(上記二つは、受取側が快復するまで再使用不可。
 また、お互いが 5 歩以内にいないと使えない)。

愛馬の現状 (特性値等は使い魔の項を参照)

サイズ : +2 吸収値 : +7

疲労レベル : OK, 0 / 0, -1 / -1, -3, -5, 不明

肉体レベル : OK, 0 / 0, -1 / -1, -3, -5, 危篤

の呪文書

その _____

<p>呪文名： <u>完璧なる獣</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuAn15</u> 投射： <u>+23</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/永続</u> T： <u>個</u></p> <p>投射具： <u>トパーズの指輪</u> ページ： <u>167</u></p> <p>動物をその種の完璧な見本に変化させる。 (鷹なら視力、荷馬なら馬力に + 3 修正)</p>	<p>呪文名： <u>草木から鉄への奇術的変換</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu He 15</u> 投射： <u>+18</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>個</u></p> <p>投射具： <u>鉄の小棒</u> ページ： <u>191</u></p> <p>一続きの植物(生死を問わず)を硬化させる。 変化後には、鉄と同等の強度を誇る。</p>
<p>呪文名： <u>手乗り馬</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuAn20</u> 投射： <u>+20</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>太陽/永続</u> T： <u>個</u></p> <p>投射具： <u>小さな木馬</u> ページ： <u>なし</u></p> <p>動物のサイズを5点減少させる。 馬(サイズ +2)ならば小鳥くらいになる。</p>	<p>呪文名： <u>ヘルメス騎士の鎖帷子</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu He 20</u> 投射： <u>+17</u></p> <p>R： <u>自身/近距離</u> D： <u>太陽/年</u> T： <u>個</u></p> <p>投射具： <u>鉄の鎖</u> ページ： <u>なし</u></p> <p>着用している植物製の衣服を、フル装備の チェーンメール(防護点12:ENC-6)に変化。</p>
<p>呪文名： <u>飢えし獣を冬眠するヒキガエルへ</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuAn30</u> 投射： <u>+23</u></p> <p>R： <u>近距離/</u> <u>遠距離</u> D： <u>太陽/永続</u> T： <u>個</u></p> <p>投射具： <u>蛙を象った石</u> ページ： <u>167</u></p> <p>動物をヒキガエルに変身させる。 難易度9のサイズ判定で抵抗(鳥は+3)。</p>	<p>呪文名： <u>火を閉じこめて</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Mu Ig25</u> 投射： <u>+17</u></p> <p>R： <u>伸腕/近距離</u> D： <u>太陽/永続</u> T： <u>個</u></p> <p>投射具： <u>ルビーの指輪</u> ページ： <u>198</u></p> <p>大きな焚火くらいの炎と熱を小さなルビーに 変える。この宝石が壊されたら炎に戻る。</p>
<p>呪文名： <u>荒れ馬馴らし</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>ReAn25</u> 投射： <u>+18</u></p> <p>R： <u>接触/近距離</u> D： <u>集中/永続</u> T： <u>個</u></p> <p>投射具： <u>手綱</u> ページ： <u>169</u></p> <p>動物にどんな行動でも行わせる。ただし 命令する時には動物に触れることが必要。</p>	<p>呪文名： <u>遠眼鏡</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>InIm10</u> 投射： <u>+0</u></p> <p>R： <u>遠距離/</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u></p> <p>投射具： <u>片眼鏡</u> ページ： <u>なし</u></p> <p>現在地から200歩までの場所を目の前に見る。 視線が通っていることが必要。</p>
<p>呪文名： <u>キルケの呪い</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>MuCo35</u> 投射： <u>+20</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>太陽/永続</u> T： <u>個</u></p> <p>投射具： <u>陶器の豚</u> ページ： <u>184</u></p> <p>人間を豚に変える。 難易度9の【体力】ロールで抵抗できる。</p>	<p>呪文名： <u>見えない荷運び人</u></p> <p>技法/様式/レベル： <u>Re Te10</u> 投射： <u>+8</u></p> <p>R： <u>近距離/視野</u> D： <u>集中/</u> T： <u>個</u></p> <p>投射具： <u>小さな木偶</u> ページ： <u>216</u></p> <p>固定されていない無生物をゆっくり動かす。 その力は+5の【筋力】に相当。</p>