

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 1 ビョルネール派 A

### 酷薄なる冬の狼。荒野の掟と誇り。

#### 全体像

自然魔術を重んじるビョルネール派に属しており、特に動物に関わる魔法に優れています。師匠が見てとったあなたの"心獣"は、つやめく灰色の毛皮をした狼でした。

あなたはまさに狼のごとく、真実を嗅ぎ分け、執拗に追いつめ、そして食らいつくことができます。いつでも狼に変身でき、人間でなく狼の姿でも楽々と魔法を行使します。荒野の動物たちは、狼王というべきあなたに敬意を払ってくれます。

しかしながら、野生動物たる狼に近づきすぎたため、火炎だけはどうも苦手です。

#### 美点と欠点の解説

**ビョルネールの信奉者** :心獣(狼)はあなたの本性です。望めばこれに変身できます。

**呪文の高速使用** :狼が獲物の喉笛に食いつくごとく素早く詠唱できます(計算済み)。

**特別な状況** :心獣たる狼の姿をとっているときは、魔法関連のロールに+3のボーナス。

**静かな魔法** :小声や発声なしで呪文を行使するときのペナルティが半分になります。

**目につきにくい魔法** :呪文を行使するとき身振りが不要です。

**呪文の発動条件** :修行の頃からの癖で、狼のようなうなり声を出さないと呪文が使えません。

**魔法の欠陥** :Ignem(火炎)魔法に関わるすべての値が半減してしまいます。

**欠陥のあるパルマ・マギカ** :Ignem(火炎)が苦手で、これに対しては魔法抵抗が激減します。

**恐れ** :心獣のためか炎が嫌いで、その近くではイライラして集中できなくなります。

**固執** :狼としての本性から、あなたは肉食しかしようとしません。

**動物との共感** :動物たちの感情や動機を理解できます。天稟も障害になりません。

**片目** :荒行の中で片方の目を失いました。距離を正確に判断することが難しくなっています。

**読書が苦手** :荒野で暮らす方が学ぶ事柄は多いもの。本の品質を2点低く扱います。

**意志堅固** :狼王は屈しません。意志の力を要するすべてのロールに+3のボーナス。

#### プレイの指針

狼王として、刃物のような凄みをもってプレイしてください。定式呪文はそれを実現するようなものが揃っています。狼の姿でも呪文行使のペナルティはたった2点ですから、普段から変身しているのも一手。戦いで本気を出すには、"仇持つ獣の似姿"を使います。

自然の中でのびのびできる反面、文明圏では窮屈です。その窮屈さを演出しながらも、技能<運動>や<隠密>、呪文"容赦なき探索"や"震える心臓の恐怖"を生かしてください。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 2 ビョルネール派 B

ゆっくりと、しかし着実に歩む万年亀。

### 全体像

自然魔術を重んじるビョルネール派に属しており、師匠が見てとったあなたの"心獣"は、立派な甲羅をもつ大亀でした。あなたはまさに亀のごとく、何事もゆっくりと行います。反面なにより着実で、呪文の効果が長持ちしますし、蓄えた叡知もかなりのものです。

水や大地の魔法のみならず、魔力そのものにも通じており、他の魔法の効果を反転させたり長引かせたりといった柔軟な行使が可能です。魔法防御は鉄壁で、持久力も良好。また、流派独特の訓練により、自由に大亀の姿をとることができます。

当然のことですが、本性が大亀であるあなたに、素早い動きや対応は全く望めません。

### 美点と欠点の解説

**ビョルネールの信奉者** :心獣(大亀)はあなたの本性です。望めばこれに変身できます。

**長続きする魔法** :呪文の持続時間が数倍になります(シンプルダイで倍数を決定)。

**呪文の低速使用** :じっくり準備するので、呪文をかけるのに2ラウンドが必要です。

**慎重な魔法使い** :慎重で手抜かりがないため、魔法関係のボッチダイが一つ減ります。

**魔法の欠陥** :Auram(大気)魔法に関わるすべての値が半減してしまいます。

**忍耐力** :怪我や疲労による行動ペナルティが低くなります(計算済み)。

**卓越** :【体力】が通常人の限界を超えて+4に上がります。これでマイペースを堅く守る。

**貧弱** :【反応】が通常人の限界を超えて-4に下がります。兎よ兎、そんなに急いでどこに行く。

**遅筆** :亀の歩み。あなたは写本や執筆も、のんびりゆっくりと進めます。

**年老いている** :修行もマイペースで行い、通常の倍の年月をかけて一人前になりました。

**意志堅固** :亀は前進を止めません。意志の力を要するすべてのロールに+3のボーナス。

### プレイの指針

少しコツのいるキャラです。まず、"反転の鏡"を同時投射すれば、"地面の封印"なら塵を(創造でなく)破壊することができます(左側の欄にある他の呪文も同様)。また、"魔術師の増強"を他のキャラの呪文にかけて、持続時間を伸ばしてあげると喜ばれます。時間さえあれば、呪文の準備に余分に注意を払うオプション(p.122)をとり、<集中力>のボーナス(4点)をもらおうとよいでしょう。亀の姿では詠唱や身振りができず、呪文に大きなペナルティがつきます(使えないわけではない)ので、そこだけは気をつけてください。

脇に控えた老賢者のような役柄が似合います。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 3 ボニサグス派 A

### 人造生命という夢を目指して。

#### 全体像

教団開祖の衣鉢を継ぐボニサグス派に属し、人類最高の知性を持つ研究者です。靈魂と肉体を兼ね備えた生命の創出を目指して、たゆまぬ研究の日々を送っています。

優れた頭脳の反面、生まれつき身体が弱く、今でも病気がちです。いつか足枷になるこの身体を捨て、自分で創り出した丈夫な肉体に移りたい、というのが宿願です。

仕事柄、人間の身体や精神を扱う魔法 (それも研究対象としていじるようなタイプ) に手慣れています。もちろん、研究内容に関わる知識も豊富。

#### 美点と欠点の解説

**神話的** : 【知性】が通常人の限界を超えて+5に上がります。さらに、【知性】に関わる判定で、一日に一回だけ、無条件で超人的な成功をおさめることができます。

**魔法の欠陥** : Perdo(破壊)魔法が苦手で、この術法は常に値が半分として扱います。

**才覚** : 魔術理論に天才的な手腕を発揮します (記入済み)。

**読書家** : 本を読んで勉強するのが得意です。本の品質を2点高く扱います。

**高い志** : 人造生命の実現という大志を抱き、それに関わる人格特性ロールに+3ボーナス。

**ヘルメス教団からの信望** : 正統派であるボニサグス派は、教団内で人望があります。

**貧乏** : 財産のほとんどを研究費に投じているため、いつも貧乏です。

**病弱** : 生まれつき身体が弱く、病気や怪我から回復するためのロールに-3のペナルティ。

**過敏** : 自分の虚弱さを気に病んでいます。ああ、新しい丈夫な肉体が作れば…。

**深い眠り** : 身体が弱いこともあって、そうそうすぐには起きさせません。

**非戦闘員** : 戦うすべを知りませんし、興味もありません。戦闘にペナルティ (計算済み)。

#### プレイの指針

【知性】に優れていますので、心得のある Corpus(人体)や Mentem(精神)の分野では、即興魔法でも高い成果が期待できます。外科医の癒しの接触"は便利な治癒魔法ですが、Creo か Corpus のウィースを4ポーン使わないと、日の出/日没とともにせつかく回復した肉体レベルが元に戻ってしまいますので要注意。

とにかく最大の武器は、美点 神話的 で得られる「一日一回偉業達成」の権利です。学問の分野はもちろんですが、それだけでなく【知性】を使うすべての判定に有効。ここぞというところで行使してください。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No.4 ボニサグス派 B

人真似なんぞ価値はない。独自の呪文で度肝を抜く。

### 全体像

教団開祖の衣鉢を継ぐボニサグス派に属し、天才的なひらめきを生かして新呪文の開発に明け暮れています。発明した奇抜な呪文の数々は、教団内でも評判になっています。

研究中に靈感が下るのはいいのですが、それがいつもいつも成功するわけではなく、普段の魔法行使すら何かと不安定です。加えて、おだてに弱く、自信過剰であるなど、性格も落ち着きがありません。まあ、それでこそその天才肌なのですが。

### 美点と欠点の解説

**超卓越** : 【知性】が通常人の限界を超えて+5 に上がります。

**予測不能な魔法** :魔法をしくじりやすい。呪文を唱えるときは必ずストレスダイです。

**自由な研究** :教科書に頼らず自分で身につけるのが得意。実験による学習に+1ボーナス。

**独創的かつ非凡な才能** :独自に新しい呪文や魔術物品を発明するとき+3ボーナス。

**失敗から学ぶ** :実験に失敗はつきもの。魔術理論の判定に1差で失敗すると経験点を得ます。

**よく知られている** :オリジナル呪文の発明家として、それなりに有名人です。

**ヘルメス教団からの信望** :正統派であるボニサグス派は、教団内で人望があります。

**悪癖** :自分の新呪文を自慢して、相手を辟易させてしまうという、悪い癖があります。

**弱み** :おだてられるとすぐにいい気になってしまい、前後の見境を無くしてしまいます。

**過敏** :他人の真似が大嫌いです。

**自信過剰** :あなたの"イマジネーション"にかかれば、できないことなどないのです。

### プレイの指針

いわばマッドサイエンティスト的なキャラクターです。頭のねじは一本外れているかもしれませんが、実力そのものはあります。エキセントリックにプレイしましょう。

定式呪文の中で、ページ欄に「なし」とあるものは、自分で編み出した呪文です(アルス・マギカはこうしたルールがシステムティックに整備されています)。使える呪文も遊び心を重視して選んでいますが、使い方次第では面白いシーンがつかれるでしょう。

一方で、高い【知性】を持ち、すべての魔法分野を広く浅く修めていますので、即興呪文を用いれば多様な状況に対応できます。どんな呪文にしたいのかストーリーガイドに告げれば、そのための方法をいくつか教えてくれるはず。あとはあなた次第...

*a Regulo Sempiterno*

# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

No.5 クリーアモン派 A

いざ征かん、黄昏の彼岸へ…。

### 全体像

神秘主義のクリーアモン派に属し、身体中に刻まれた入れ墨が示すように、魔力に身を浸しています。久しく魔力の精髓を研究しており、魔法の存在を生理的に感じ取れますし、詠唱中の魔法に作用して効能を自在に歪める「メタ魔法」の達人でもあります。

自分の世界に没入している、このような人物に常識を求めるのは土台無理というもので、対人交渉の能力は壊滅的です。口にする言葉は謎めいて難解ですが、腕に施された「知恵の蛇」の入れ墨が物語るように、深遠な真実を秘めているのかもしれない。

### 美点と欠点の解説

**呪文の発動条件** :入れ墨をなぞりながらでない、呪文をかけることができません。

**優秀な呪文発動法** :入れ墨をなぞりながら唱えると、定式呪文に + 3 ボーナス(計算済み)。

**苦痛を伴う魔法** :魔法をかけるたびにひどい苦痛に苛まれます。重なれば行動ペナルティも。

**魔法との親和** :Vim(魔力)魔法に長けています。同名の能力がボーナスに(記入済み)。

**魔術に関する感受性** :場所や物体の魔力を感じ取れます。時には敏感すぎることも。

**才覚** :エニグマを扱う<神秘学>に天才的な手腕を発揮します(記入済み)。

**目標に邁進** : "終末の黄昏"の先に何があるのか解明するために、すべてを捧げています。

**黄昏ポイント** : "魔術師の黄昏"の中で、両腕の入れ墨の蛇が意識を持つようになっています。

**意志堅固** :意志の力を要する全ロールに + 3 ボーナス。これで魔力の奔流に対抗します。

**あからさまな魔法の天分** :天稟が露骨です。一般のマギの倍の社交ペナルティ (- 6)。

**不可解** :謎めいた物言いから、他のマギと魔法に関して十分な議論ができません。

**醜悪** :全身に施された入れ墨のため容姿が奇怪です。外見に関する【魅力】判定に - 3。

**せむし** :背が奇妙にねじ曲がっています。機敏な動きやバランス、外見の判定に - 3。

### プレイの指針

あなたの専門分野は魔法そのものを扱うことであって、魔法を道具として何かの現象を引き起こすということは望めません。これらの「メタ魔法」は、他のマギが唱える呪文に呼吸を合わせて唱えることで真価を発揮し、分析・増強・反転・分割・遅延・消去と、思いのままです。誰かが呪文を唱える時、まず増強できないか考えてみるのが定石です。

これは逆に言えば、他のマギがいなければ、使える魔法がないということになります。そうしたときには、入れ墨に呪付してある、蛇への変身効果を活用してください。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 6 クリーアモン派 B

十年の沈黙。かすかな仕草の豊かな含み。

### 全体像

神秘主義のクリーアモン派に属し、永らく沈黙を守っています。静寂の暮らしの中で、月光の優しさを愛で、木々のざわめきに耳を傾け、風の便りを読みとることを学びました。何事も大げさなパフォーマンスなど邪魔になるだけ。ほんの小さな暗示でたくさんです。

もはや魔法を行使するにも、詠唱など全くいりません。一方、静けさに調和するあまり、それをかき乱す騒音は大の苦手で、落ち着いて呪文をかけられなくなってしまいます。

### 美点と欠点の解説

**呪い** :修行中の過誤による事故で、辛い定めを負うことになりました。口にした事柄が必ず最悪の形で実現してしまいます。師匠も含め、誰もこれを解けていません。

**誓約** :沈黙の誓いを立てました。事故から十年、一言も口をきいていません。

**強い個性** :十年守り続けた沈黙は既に自分の一部。意思疎通は仕草だけで充分です。

**沈黙の魔法** :あなたは沈黙を甘受し、発声なしでも呪文を使える方法を身につけました。

**特別な状況** :辺りが静かなときは、魔法関連のロールに + 3 のボーナス。

**阻害状況** :辺りが騒々しいときは、魔法関連のロールに - 3 のペナルティ。

**過敏** :静けさを好むあまり、騒々しいと我慢がなりません。

**友なる動物** :弟子入りの頃から懐いているフクロウがいます。いまではあなたの使い魔です。

**優しい魔法の天分** :天稟が穏やかです。マギの蒙る社交ペナルティ (- 3)を受けません。

**共感** :他者の心情を直感的に理解できます。適切な【魅力】や【交渉】判定に + 4。

### プレイの指針

様々な知識を有し、魔法も多様な分野の知覚に優れていますので、情報収集が大きな見せ場になることでしょう。

複雑な意志疎通は、精神伝達能力を介して使い魔に代弁してもらおうか、呪文"破れぬ静寂の言葉"を用います。使い魔のフクロウには、名前をつけてあげてください(使い魔はあなたにプレイしてもいいですし、ストーリーガイドに任せてもかまいません)。

詠唱なしでも呪文にペナルティを受けないというのが、このキャラの最大の利点です。このうえ身振りを小さくしたり省いたりして、徹底的に目立たずかけることも難しくありません。俗世で魔法を使うとき、これは特に有効です。強力な"定命の心を見つめ"などでも、ウィースを消費してダイスにボーナスをつければ、こうしたかけ方が十分に可能です。

*a Regula Sempiterno*

# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

No.7 雑集派 A

### 骨牌の指し示すものは。

#### 全体像

かつては市の立つ町から町へと流れ、路傍でタロットを用いる占いを生計を立てていましたが、師匠に見出されてヘルメス理論を教わり、雑集派に加わることになりました。

祖母から受け継いだタロット占いの技を用いれば、未来を垣間見ることができます。その素地もあって、学んだヘルメス魔法でも、何かを見抜くものが得意になりました。ただ、二つの訓練が混合して、ヘルメス魔法でもタロットが欠かせなくなりました。

経歴から何かと世慣れており、俗世の庶民たちとつきあうのも苦になりません。

#### 美点と欠点の解説

**霊視** : タロットカードを用いて、未来や吉兆を占うことができます。

**呪文の発動条件** : 適切なタロットカードに触れないと、魔法を行使できません。

**魔法との親和** : Intellego(知覚)魔法に長けています。同名の能力がボーナスに(記入済み)。

**旅慣れている** : 旅回りの占い師をしていたので、この地域のことをよく知っています。

**社会的な交際** : 昔とった杵柄で、大道芸人や露天商に知り合いがたくさんいます。

**恩義** : ヘルメス理論による体系的な魔法訓練を施してくれた師匠に、大きな恩があります。

**低俗魔術師** : 正統的なマジクというより土着の呪術師に近いので、教団内で蔑まれます。

**限定された魔法抵抗** : ヘルメス魔法の様式を扱いきれず、魔法抵抗に活用できません。

**固執** : タロットを失うことは魔法を失うことに等しいので、決して手元から離そうとしません。

**邪眼** : 目の色がそれぞれ異なります。俗世の人々からは不吉な者として遠ざけられます。

**華奢なつくり** : 痩せてひょろりとしています。疲労レベルと肉体レベルの数が減ります。

#### プレイの指針

占い師としての顔を生かしましょう。タロット占いによって様々なことが分かります ( p.74 を参照 ) し、<人間知識><策略><酒豪>といった能力は、俗世の人々に混じっていくとき大変役立ちます。

定式呪文では、「無言の問いを投げかけて」「や」無邪気な質問、正当な権威のオーラといった、対人交渉を強力にサポートする呪文が使えます。その他の呪文は使いどころが限られるものの、決定的な威力を持ちますので、ここぞというところを選んでください。

動詞に相当する「技法」の点数がどれも良好ですから、疲労する気になれば、即興呪文で幅広い状況に対応できます。ただし、疲労の限界が低いことをお忘れなく。

*a Regula Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 8 雑集派 B

### 四大は我と共に在り

#### 全体像

ヘルメス教団の画期的な汎魔術理論に押され、衰退吸収の危機を迎えている精霊使いの一人です。懐の広い雑集派に受け入れられて、形ばかりですが教団に属していることになっています。

地水風火にフィットした精霊使いの術は、汎用の理論ではなかなか真似できません。太古より連綿とつづく伝統に誇りを抱き、それを守っていこうとしています。もっとも、教団のマジからは未開な魔法と蔑まれるばかりで、すっかり人嫌いになってしまいました。

#### 美点と欠点の解説

**精霊使い** : ヘルメス魔法に吸収されながらも独自色を強く保つ、精霊使いの訓練を受けました。理論面は脆弱なものの、地水風火を扱う魔法にボーナス(記入済み)。

**無秩序な魔法** : 定命の身で四大を抑えこむことは困難です。魔法のポッチダイが二倍になり即興呪文で想定レベルから 5 レベル以上外れたら、呪文の制御を失います。

**高度の訓練** : 精霊使いの技を徹底的に仕込まれました。今や血肉となっています。

**研究上の条件** : 関係した実物 (Aquam なら池など) が眼前になければ研究できません。

**意志堅固** : 失われつつある伝統の誇り。意志の力を要する全ロールに + 3 ボーナス。

**過敏** : 精霊使いたちの輝かしい系譜を軽んじるのは、あなたに対するひどい侮辱です。

**低俗魔術師** : 正統的なマジというより土着の呪術師に近いため、教団内で蔑まれます。

**孤高** : 人づきあいが嫌いです。年を取ればきっと、偏屈じじいと呼ばれることでしょう。

**研ぎ澄まされた思考力** : 明晰な思考により、嘘・混乱・ごまかし等の抵抗に + 3 ボーナス。

#### プレイの指針

教団内では不遇ですが、その中で毅然と精霊使いの伝統を擁護するのが粋というもの。

地水風火に関しては素晴らしい力量を誇っています。即興呪文でも相当なことができるでしょう。逆に、それ以外の部分はてんで駄目ですので、やりたいことがあるときには、何らかの形で地水風火を介して実現できないか考えてみてください。

定式呪文では、"稲妻の詠唱"は必殺の呪文であり、命中すればまず死に至りますからそのつもりで。"見えない荷運び人"の【筋力】+ 5 というのは、大抵の重量を動かせる値です。"炎の眼"は強力ですが、誘導呪物(目標につながるもの : そこから分けた火や薪)が必要ですので、予め細工をしておくなり入手の算段をするなり、作戦を練ってください。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No.9 フランボー派 A

### 業火を宿したバーンマスター。

#### 全体像

フランボー派の中にある二つの流れのうち、火炎系に属しています。いにしへの巨人の血を引く偉丈夫で、生み出す烈火は大伽藍を焼き尽くし、草原を神速で駆け抜けます。

気性もそれに違わず激しいもので、熱しやすく冷めやすく、後先を考えないところがあります。これまでも幾多のトラブルを引き起こしており、教団で問題児扱いされています。もっとも、本人はたいして気にしていませんが。

#### 美点と欠点の解説

**魔法との親和** :火炎魔法に長けています。同名の能力がボーナスに(記入済み)。

**巧みの術法** : Ignem(火炎)魔法では、発声や身振りを省いてもペナルティは通常の半分です。

**習熟呪文** :手慣れた定式呪文がいくつかあり、それらは同時に複数回ぶん投射できます。

**呪文の高速使用** :燎原の火のごとく、凄まじい速度で詠唱できます(計算済み)。

**魔法の持続が短い** :瞬間湯沸器。呪文の持続時間が一段階下がり、増幅もできません。

**魔法の欠陥** : Aquam(水)魔法が苦手で、この術法は常に値が半分として扱います。

**魔法中毒** :魔力を振り回したくてたまりません。呪文を使うたびに【知性】+<集中力>で

ロールして、呪文のレベルの半分を越えないと、さらに呪文をかけ続けます。

**巨人の血脈** :身長 2m 半にも及ぶ堂々たる体躯の持ち主。無尽蔵のスタミナを持ちます。

**宿敵** :短気を起こして畑を焼いてしまったため、ある地方領主ともめ事になったことがあります。

**妖精の悪意** :妖精の森を焼き払ったことがあり、妖精たちからひどく恨まれています。

**悪い評判** :短気な性格から何かと問題を起こすので、教団では厄介者と思われています。

**自信過剰** :面倒なものは焼き払ってしまえば片づきます。後は何とかなるでしょう

#### プレイの指針

火は最大の友人であり、暖炉に手をつっこんでも火傷することはありません。

巨人の血脈のおかげで疲労レベルが異常にたくさんありますから、即興呪文ではどんどん疲労して唱えるとよいでしょう。呪文の「速がけ」を行えば、飛んでくる矢など Creo-Ignem(炎を創造)で簡単に焼き落とせます。

煉獄の炎を操るあなたに焼き尽くせないものなど存在しません。習熟してある「奈落の炎球」を「複数がけ」して一気に投げつければ、何でも消し炭になってしまうでしょう。むしろ問題にすべきは、燃やしてしまっただけなのか、あるいは燃やすべきか、なのです。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 10 フランボー派 B

### 滅びの冷たき手は誰が為か。

#### 全体像

フランボー派の中にある二つの流れのうち、破壊系に属しています。触れば切れるような美貌の持ち主ですが、表情はつねに冷たく、その手に宿るのは万物の滅びです。

両親が悪魔崇拝者であり、それが人生に暗い影を落としています。正邪を肌で感じ、創造ではなく破壊にばかり優れた天稟は、その禍々しい出生ゆえなのでしょう。

しかしあるとき、教団より派遣されてきた師匠に救い出され、並はずれた破壊魔法の才を「滅びの滅び」として用いることを教わりました。ところが、徒弟年季を終える頃、慕っていた師匠が悪魔に殺されてしまいます。復讐は果たしたものの、心にはぼっかりと空洞が空いています。

#### 美点と欠点の解説

**魔法との親和** : Perdo(破壊)魔法に長けています。同名の能力がボーナスに(記入済み)。

**巧みの術法** : Perdo(破壊)魔法では、発声や身振りを省いてもペナルティは通常の半分です。

**魔法の欠陥** : Creo(創造)魔法に関わるすべての値が半減してしまいます。

**聖と邪の感覚** : 神聖と地獄の気配をそれぞれ感じ取ることができます。

**ヴィーナスの祝福** : 透徹した美貌をもって生まれました。異性との関わりに + 3ボーナス。

**悪魔崇拝者に育てられた** : 実の両親は悪魔崇拝者で、あなたを生贄にしようとしていました。

**高度の訓練** : 師の言葉に励まされ、自分の才能を懸命に磨きました。

**失われた愛** : 道を与えてくれた愛する師を失い、この世は灰色の世界です。

**破滅的な宿命の予感** : 師はもはやおらず、自分の手は滅びしかもたらしません。有意義な行為をしていても、それを思うと投げやりになってしまいがちです。

#### プレイの指針

Perdo(破壊)魔法に特化しています。既知の定式呪文はストレートな破壊魔法ばかりですが、この術法は使い次第で他のことも可能です。例えば、Perdo-Imaginem(像を破壊)で透明化、Perdo-Animal(動物を破壊)で動物毒の浄化、Perdo-Ignem(火を破壊)で冷却、Perdo-Mentem(精神を破壊)で記憶消去や感情の鎮静…。これらは即興呪文で行います。いろいろ工夫してみてください。

他の方面はほとんど期待できませんが、<聖と邪の感覚>や多数の知識を生かせば、役に立つ情報を集められるかもしれません(神聖や地獄の領域が関わる事柄では特に)。

*a Regulo Sempiterno*

# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

No.11 イェルビトン派 A

### オルフェウスの奏でる魅惑の調べ。

#### 全体像

学問芸術を重んじるイェルビトン派に属し、オルフェウスの再来とも称えられる歌声の持ち主です。雅びな歌人として俗世の宮廷に出入りしていますが、その実は正式の修行を積んだマギであり、教団の密使として政治的に暗躍します。

もっとも本人にとっては、歌と魔法がそうであるように、俗世と教団それぞれの立場も、分かちがたく一体となっているのです。歌に乗せて訴えれば、人も獣も、樹木も風も、そして世界の法則も、どうして心動かされずにおられましょうか？

#### 美点と欠点の解説

**呪文の発動条件** :呪文を旋律に乗せて歌わないと、魔法を行使できません。

**目につきにくい魔法** :呪文を行使するとき身振りが不要です。

**妖精の力への感受性** :人の枠を外れた妖精の歌には困惑するばかり。妖精領域に入ると迷ってしまう可能性あり。さらに、対妖精には魔法抵抗が半減。

**才覚** :歌唱に天才的な才能を発揮します (記入済み)。

**自由な表現力** :新しい芸術作品を創りだすための全ロールに + 3 ボーナス。

**魅惑の調べ** :歌を通して、他者の心情に働きかけることができます。

**よく知られている** :並ぶものなき歌い手として、近隣地方では高い名声を得ています。

**社会的な交際** :請われて宮廷で歌ってまわるため、貴族たちに知り合いが多くいます。

**優しい魔法の天分** :天稟が穏やかです。マギの蒙る社交ペナルティ (- 3)を受けません。

**ヴィーナスの呪い** :想わぬ人から想われて、想い人には想ってもらえず...

**華奢なつくり** :体つきが全体に痩せています。疲労レベルと肉体レベルの数が減ります。

#### プレイの指針

まず、俗世 (特に貴顕) との交渉が得意です。人付き合いの心得がありますし、歌の一つも歌ってあげれば、些細な願いなら聞き入れてもらえるでしょう。名声が身元を保証してくれるのは、言うまでもありません。決してこれを失わないように気をつけてください。魔術師であるなんぞと気づかれてはなりません。

<魅惑の調べ>や魔法は「あと一押し」というとき頼りになります。歌が必要ですので、歌っても不自然でない状況をつくるよう工夫するとよいでしょう。また、疲労レベルが少ないということは呪文の回数が限られるということ。使いすぎに注意してください。

*a Regula Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 12 イェルビトン派 B

### 古籍の伝える過去の叡知。

#### 全体像

学問芸術を重んじるイェルビトン派に属し、諸学諸語に通暁した学者です。各地に手を伸ばしては写本や書籍購入の機会を求め、蔵書の拡充に余念がありません。

しかし、紙やインクはもちろん、遠方まで使いを出すにも、多額の費用がかかります。それを確保するために、教団の禁を犯して、俗世の領主と密約を交わしています。

#### 美点と欠点の解説

**マジステル** :教団入会前は俗世の大学で学び、自由学科の教授資格を持っています。

**読書家** :本を読んで勉強するのが得意です。本の品質を2点高く扱います。

**健筆家** :魔法に関する書き物が得意です。著述や写本の速度向上のほか、品質も+3。

**社会的な交際** :学術的な文通を盛んにしているため、各地の学者に知己がいます。

**目標に邁進** :一冊でも多くの書籍を手に入れるために、すべてを捧げています。

**弱み** :貴重な書籍を入手する機会を前にすると、前後の見境を無くします。

**パトロン** :ある領主に仕えるかわりに、研究費・蔵書蒐集費を出してもらっています。

**義務** :一年あたり一季節の期間、領主に仕える密約を交わしています。

**暗い秘密** :俗世への関与は法典違反です。明るみに出れば、破門 (= 処刑) は免れません。

**優しい魔法の天分** :天稟が穏やかです。マジの蒙る社交ペナルティ (-3)を受けません。

**召使いを持つ** :幼少より変わらず付き添ってくれた、年寄りの召使いがいます。

**肥満** :運動をしないので太りました。素早い動きや疲労判定に-3のペナルティ。

**非戦闘員** :戦うすべを知りませんし、興味もありません。戦闘にペナルティ(計算済み)。

**限定された魔法抵抗** :ヘルメス魔法の様式を扱いきれず、魔法抵抗に活用できません。

#### プレイの指針

学術的な知識や交際は、該当分野の調べ物や身元確認(学者は僧侶ばかりですから)に役立ちます。そこまでもかく、領主への奉仕は禁則であり、何としても隠しておかなくてはなりません。審問官は無論、他のマジでもそれをネタにゆずられる危険が生じます。

"無言の問いを投げかけて"や"ほんのひとときの記憶を失い"は便利な呪文ですが、発声や身振りの省略が現状の腕前では難しいので、ウィースで射程を増強することを検討してみてください。普段から機会をみて誘導呪物を採用するようにしていれば、"離れた声を聞く耳"がいつか役に立つはず。

*a Regulo Sempiterno*

# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

No.13 メルケーレ派 A

### 噂を握る赤帽士。

#### 全体像

教団内の使者役を自任するメルケーレ派に属する赤帽士です。流れ者の旅芸人一座に育ち、常人の半分ほどしかない身体を見せ物に、玉乗りや道化をやって食いつないでいました。そこを、抜け目のない性格と旅慣れに目をつけた赤帽がスカウトしたのです。

大半の赤帽士と同様、天稟を持たないため魔法を使うことはできません。しかし、教団会員としての権利は完全に与えられますので、おいそれと手を出されはしません。そして、巡回したコヴナントで噂を耳にし、メッセージを届ける機会を握るといのは、見かけより遙かに重大な権力をもたらすのです。

#### 美点と欠点の解説

**赤帽** :教団内の使者です。コヴナントを(饗応を受けながら)巡回し、知らせを伝えます。

**恐喝の材料** :どこかのコヴナントかマジの後ろ暗いところを握っています(相談して決定)。

**ゴシップ** :他人より早くニュースを知る機会あり。うまく立ち回れば噂を流すことも可能。

**悪癖** :他人の噂をはじめると止まらないという 悪い癖があります。

**矮人** :身体が子供と同じ大きさしかありません。疲労レベルと肉体レベルの数が減ります。

**旅芸人育ち** :昔とった杵柄で、玉乗りや道化をするとき<芸人>に+3ボーナス(記入済み)。

**社会的な交際** :旅芸人には昔の知り合いもいますし、すぐにうち解けることができます。

**旅慣れている** :旅芸人も赤帽士も旅するのが仕事。この地域のことをよく知っています。

**部外者** :よそ者は何かと疎まれがちです。身体の奇形があればなおのこと。

**宿敵** :教団を嫌う有力者(ストーリーに合わせて設定)が手近な赤帽士に妨害をかけてきます。

#### プレイの指針

情報が命です。立場からも性格からも、耳にできる機会は多いはずですから、あとはそれをいかに活用するかを考えてください。表向き禁じられてはいるものの、赤帽士という立場を悪用すれば(伝言の配達を遅らせる・情報を漏らす等)、マジを陥れたり操ったりすることもできるでしょう。

また、数々の<能力>を持っていますので、旅路や俗世では先導役になってあげると、世間知らずのマジたちは喜んでくれるはずです。戦いの心得も一応ありますが、身体が小さいだけに疲労や負傷に極端に弱いですから、できるだけ避けた方がよいでしょう。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 14 メルケーレ派 B

### 死の女神に魅入られた傭兵。

#### 全体像

教団内の使者役を自任するメルケーレ派に属しており、二重の意味で変わり種です。一つには、開祖に倣って天稟を持たない赤帽士が多い派内にある、珍しく魔法を使えるということ。また一つには、戦場で荒っぽい傭兵暮らしをしていたという前歴です。

戦場とその合間に酒や博打で面白おかしく過ごす日々明け暮れていましたが、あるとき信じられないものを目にしました。蒼白の貴婦人が戦場をゆったりと歩み、彼女に触れられた兵たちはたちまち死んで、霊だけが後ろに付き従うのです。彼女はふと足を止めると、陶然とする笑みを投げてよこしました。ぞっとしてそれ以来足を洗い飲んだくれていたところ、天稟を認めたマギに声をかけられ、渡りに船とついていくことにしたのです。

#### 美点と欠点の解説

**赤帽** :教団内の使者です。コヴナントを(饗応を受けながら)巡回し、知らせを伝えます。

**目につきにくい魔法** :呪文を行使するときに身振りが不要です。

**優しい魔法の天分** :天稟が穏やかです。マギの蒙る社交ペナルティ(-3)を受けません。

**古強者** :幾多の実戦をくぐり抜けてきました。武芸の心得はそれなりものです。

**浅い眠り** :長い野戦暮らしで、咄嗟のときにすぐ目を覚ませます。

**第二の目** :死霊や悪魔など、不可視の霊を見ることができ(見えてしまい)ます。

**悪癖** :死神の微笑みを思うと、酒で気を紛らわさずにはおられません。

**恐れ** :戦場を歩む死の女神の姿、あなたに向けられたその微笑みは、心に焼きつきました。

**苦しめられる** :教団入会後も、死の女神の影がつきまとっている気がしてなりません。

**地獄の力への感受性** :地獄領域に入るとき悪寒をおぼえる可能性。加えて魔法抵抗半減。

**旅慣れている** :赤帽士は旅するのが仕事。この地域のことをよく知っています。

**社会的な交際** :昔の傭兵仲間や雇い主に、つてがあります。

#### プレイの指針

武器をとっての戦闘能力が高く、荒事に巻きこまれても平気です。対人交渉もかなりいけますから、世間知らずの他のマギたちを俗世からかばうくらいの気持ちでいましょう。

定式呪文には、隠密行動や戦場で役立つものがあります。また、死霊や悪魔に対する因縁に対処するためのものもあり、それらの絡む状況では特に活躍できます。"千の地獄の重荷"は、攻撃というよりも、懲らしめのために用いるとよいでしょう。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 15 メリニータ派 A

### 光の妖精の血をひく者。

#### 全体像

妖精界を専門とするメリニータ派に属しており、本人にも妖精の血が混じっています。ひいひいおばあさんが光の妖精族(シーラー・コート)の国へ行き、そして定命の世界へと帰ってきてからだといいますが、はたして…。

光り輝くばかりに美しい姿をしており、人間離れした感じすら抱かせます。その血ゆえ、太陽の照らす昼間には魔力を増しますが、暗闇には弱く、夜も灯りを決して絶やしません。また、神の力に対して神経質であり、教会などでは力の大半を失ってしまいます。

#### 美点と欠点の解説

**妖精の血** :夏と陽光の国を治める妖精の血が混じっています。【魅力】を +1 (計算済み)。

さらに、あらゆる自然抵抗ロールに+3、老化ロールに+1 のボーナス。

**妖精魔法** :妖精の操る特殊な魔法です。これに属する魔法にボーナス (計算済み)。

**正の周期魔術** :昼間はあらゆる魔法に、+1(日の出/日没) ~ +3(正午)のボーナス。

**超卓越** :【魅力】が通常人の限界を超えて+5 に上がります。

**優しい魔法の天分** :天稟が穏やかです。マジの蒙る社交ペナルティ (-3)を受けません。

**弱いパルマ・マジカ** :暗闇ではパルマ・マジカ(対魔法結界)が効かず、魔法抵抗が激減します。

**恐れ** :本能的に暗闇を嫌います。明かりがないと落ち着きません。

**恐れ** :教会の鐘の音は、頭がががが響いてたまりません。

**神の力への感受性** :神聖オーラの影響が倍増(妖精魔法ならオーラの四倍がペナルティに)。

#### プレイの指針

知っている定式呪文はすべて妖精魔法であり、通常のヘルメス魔法とは違って、妖精領域に属します。そのため妖精の世界では楽に唱えられるものの、キャラクターの持つ欠点とも相まって、神聖オーラに極端に弱くなっています。人里にはなるべく近寄らない方がよいでしょう。教会になぞ入ろうものなら、魔法のロールに少なくとも -20 のペナルティを覚悟しなくてはなりません。

また、周囲を暗闇にしないように気を付けてください。心理的に嫌っているのはもちろんですし、なにより魔的な攻撃に対してほとんど丸裸になってしまうのですから。Creo-Ignem (火を創造)の即興呪文を用いれば、レベル 5 で周囲を曇天の日差しくらいに照らし出すことができます。光量を落とせばさらに容易。活用してください。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No.16 メリニータ派 B

多彩なる幻を身にまといて。

### 全体像

妖精界を専門とするメリニータ派に属し、五官を感わず技に長けています。平素から自らに完璧な幻影の魔法をかけており、その真の姿を知る者は誰一人としていません。

奇妙な習慣はそれにとどまらず、いわゆる"取り替え子"をされてひねくれた妖精に育てられたせいか、良くも悪くも人間社会の枠に入りません。けれどもそれさえ、果たして、真実なのか偽装なのか…。渦をまく夢幻の奥底には、いったい何があるのでしょうか？

### 美点と欠点の解説

**固執** :独自の定式呪文"偽りの姿"をいつも用いて、無垢な子供の姿をまとっています。

**恐れ** :幻で塗りこめた真実の姿が白日の下にさらされることを、病的に恐れています。

**悪い評判** :その奇矯な習慣と正体不明さから、教団内でも不審の目で見られています。

**黄昏ポイント** :自らに幻影魔法を常用しているため、魔力が少しずつ蓄積されてしまっています。

**魔法に影響されやすい** :あらゆる魔法抵抗と自然抵抗に - 3ペナルティ (計算済み)。

**魔法との親和** :Imaginem(像)魔法に長けています。同名の能力がボーナスに(記入済み)。

**巧みの術法** :Imaginem(像)魔法では、発声や身振りを省いてもペナルティは通常の半分です。

**妖精に育てられた** :ひねくれた妖精に"取り替え子"されました。人間社会からずれています。

**妖精魔法** :妖精の操る特殊な魔法です。これに属する魔法にボーナス (計算済み)。

**悪癖** :幻影魔法を濫用した、からかいやいたずらが絶えないという、悪い癖があります。

**卓越** :【器用】が通常人の限界を超えて+4に上がります。

**自由な表現力** :新しい芸術作品を創りだすための全ロールに + 3ボーナス。

**秘密の隠れ場所** :元いた森に、自分しか知らないとおきの隠れ場所があります。

**華奢なつくり** :体つきがひょろりと痩せています。疲労レベルと肉体レベルの数が減ります。

### プレイの指針

普段まとう幻影については、好きなように変更してもかまいません。また、呪文は簡単にかけ直せますので、その時々によって気まぐれに変えるというでも OK です。ただ、キャラクターに忠実であろうとするあまり、それに縛られないようにだけは気をつけて。

Imaginem 魔法は厳密には、五官への作用を対象としています。ですから、例えば、Perdo-Imaginem(像を破壊)で透明化が実現できたりするわけです。定式魔法も応用のきくものばかり。しかも、詠唱や身振りがなくとも楽々とかけることができます。

*a Regula Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 17 審問士派 A

ヘルメス法典によりて厳正に処するべし。

### 全体像

教団の掟を守る審問士派に属し、いかなる虚偽をも貫いて真実を暴き出さんと励む、理想家の審問官です。各種の法に通暁しているのはもちろん、その研ぎ澄まされた思考力と刺し通す視線、そして優れた探知魔法の腕前の前に、ごまかしなど通用しません。

ただ、その四角四面で融通のきかない性格が仇になり、煙たがられることもしばしばです。不正を見逃さない、特定の党派に偏らない、審理手続きをきっちり踏む、それは確かに審問官としてはあるべき姿なのですが…。

### 美点と欠点の解説

**審問官** :教団に於いて、法典を施行し違反を裁くという、職務と権限を持ちます。

**研ぎ澄まされた思考力** :明晰な思考により、嘘・混乱・ごまかし等の抵抗に + 3 ボーナス。

**刺し通す視線** :あなたがじっと見据えると、後ろめたいところのある者たちは動揺します。

**魔法との親和** : Intellego(知覚)魔法に長けています。同名の能力がボーナスに(記入済み)。

**魔法の欠陥** : Perdo(破壊)魔法が苦手で、この術法は常に値が半分として扱います。

**優秀な学生** :他人から教わるのが得意です。呪文を教わる等ではラボ総計点に+6 ボーナス。

**想像力に乏しい学習者** :自分で研究を進めるのは苦手。ウィースによる魔法実験に - 1。

**創造における障害** :新規の研究事業ではラボ総計点に - 3。他人の書巻をなぞるなら大丈夫。

**悪癖** :完璧主義で、物事をいい加減に処することができないという、悪い癖があります。

**目標に邁進** :審問官の理想を追求することは、何にも増して優先されます。

**墨守** :審理は常に公正に。審問官はいかなる党派にも与してはなりません。

**墨守** :どんなに急いでしようと、正規の裁判を経なければ、それは私刑にすぎません。

### プレイの指針

法典の擁護に命を懸けていますので、まず守るべき掟の中身を把握することが大切です。条文をコピーした紙をストーリーガイドが渡してくれるでしょう(細かい解釈は遠慮なく尋ねてください)。ただ、真面目すぎる性格に縛られるとゲームが行き詰まりますので、プレイヤーとして、そちらを立てつつ上手く進められる方法を考えてみてください。

特に活躍できるのは、法典が絡む場面、他者を詰問する場面、そして魔法で情報を集める場面です。距離はもちろん、惑わしや隠蔽も、時の流れも、黄泉の川も、みな乗り越えていける呪文を持っています。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 18 審問士派 B

### サタンの軍勢を阻む、聖ミカエルの従者。

#### 全体像

教団の掟を守る審問士派に属していますが、職務に熱心とはいえません。マジには珍しいキリスト教徒であり、天稟を神から授かったのは地獄の勢力を放逐するという使命のためだと信じて、悪魔(や悪魔と盟を結んだ人間)と戦うことに専心しています。

微妙な関係にあるヘルメス教団とキリスト教会の狭間に立って、苦しい思いをすることも多いようですが、そんなときには、揺るぎない信仰が、見守ってくれる天使が、支えになってくれます。

#### 美点と欠点の解説

**魔法との親和** :悪魔に対抗する魔法に長けています。同名の能力がボーナスに(記入済み)。

**特別な状況** :神聖領域の中にいるときには、魔法関連のルールに+3のボーナス。

**守護天使** :御使いがあなたを見守り、霊的な助言を与えてくれます。

**真の信仰** :奇蹟の可能性。また、教えに沿った行いでは、信仰点を自信点として使用できます。

**呪文の発動条件** :十字架を握りながらでないと、呪文をかけることができません。

**弱いパルマ・マジカ** :十字架に触れていないと、魔法抵抗が激減します。

**悪い評判** :キリスト教に帰依するマジはごく稀です。他のマジたちから軽蔑されます。

**審問官** :教団に於いて、法典を施行し違反を裁くという、職務と権限を持ちます。

**悪癖** :地獄の勢力に迅速に対処するため、審理手続きを省略するという悪い癖があります。

**目標に邁進** :大天使ミカエルのひそみに倣い、サタンの眷属と戦うのが一生の使命です。

**出費** :財産や収入のうち、いつも1/4程度は教会に寄進しています。

**恩義** :マジであるのにミサを挙げてくれる神父に、恩義を感じています。

#### プレイの指針

教団の掟のこと、キリスト教会のこと、悪魔の陰謀のことと、三界にわたって基本的な情報(言い換えれば教養)をもっています。これらに関する事例では、ストーリーガイドに質問すればいろいろ教えてくれるはずです。もちろん役柄や社会的位置としても重要。

定式呪文は対悪魔用が半数を占めています。これらは非常に強力ですが、悪魔の絡まないシナリオでは空振りになりますので、万能型の術法修得を生かした即興呪文や、一連の Mentem(精神)の定式呪文で凌ぎましょう。また、他のマジとは違って、少々神聖オーラは苦にしませんので、人里や教会でも楽々と呪文をかけることができます。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No.19 トレメーレ派 A

### トレメーレ万歳！！

## 全体像

堅い結束を誇るトレメーレ派に属し、流派の勢力伸長を目指して活動しています。術法やパルマ・マギカ(対魔法結界)に弱点を抱えているため、正面对決は決して望みません。ですが、その秀でた政治力をもってすれば、政敵を公の場で追いつめることなど朝飯前なのです。まして、流派の組織が後ろ盾になってくれるのですから。

## 美点と欠点の解説

**弱い魔法** :Perdo(破壊)魔法をかけても抵抗されてしまいがち。突破判定で投射合計が半減。

**非戦闘員** :戦うすべを知りませんし、興味もありません。戦闘にペナルティ(計算済み)。

**欠陥のあるパルマ・マギカ** :Corpus(人体)魔法には無防備で、魔法抵抗が激減します。

**欠陥のあるパルマ・マギカ** :Mentem(精神)魔法には無防備で、魔法抵抗が激減します。

**卓越** :【交渉】が通常人の限界を超えて+4に上がります。実力を政治力でカバー。

**巧みの術法** :Mentem(精神)魔法では、発声や身振りを省いてもペナルティは通常の半分です。

**才覚** :陰謀に天才的な手腕を発揮します(記入済み)。

**才覚** :ケルターメンに天才的な手腕を発揮します(記入済み)。

**自信に満ちている** :我らトレメーレ派のスクラムにかなう者はいない。自信点に+2(計算済み)。

**意志堅固** :すべては流派のために。意志の力を要するすべてのロールに+3のボーナス。

**目標に邁進** :トレメーレ派の勢力伸長を第一に考え、陰謀をめぐらします。

**墨守** :流派の結束は絶対です。正当な上位者の指示には、必ず従います。

**印がない** :印(教団の会員証)をまだ師匠が握っており、投票などの権利を持ってません。

**ウィースの支払い義務** :流派上層部の要求により、年4ポーンのウィースを上納しています。

## プレイの指針

一般人を相手にするときには、魔法抵抗なぞ関係ありませんから、Mentem(精神)の多彩な定式魔法を存分に使うとよいでしょう。また、高い【交渉】と<策略>があるので、ポーカーフォイスを保ったり表情を装ったりということも自在です。

教団内では、何とか理由をつけて、問題を公の場(評議会)に引きずり出しましょう。評議会の投票は一人一票ですので、いわば政党であるトレメーレ派は最高の後ろ盾です。また、ケルターメン(血を流さない魔術決闘)を挑んでも、才覚から有利に戦えるでしょう。

そして、それらを底上げするのが、高い自信点です。使い時を逃さないように。

*a Regula Sempiterno*

# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

No. 20 トレメーレ派 B

### 死者は裏切らぬ。

#### 全体像

堅い結束を誇るトレメーレ派に属しながら、生者の世界には背を向け、死せる者たちを使役する研究を続けています。生気に溢れる人間は不安定な存在で、意思を縛ったとしても何かの拍子に解けてしまいかねません。ですが死者は——死そのものと同じく——冷たく安定しており、それゆえ死者による組織なら内紛など起こらないというのです。

貴重な魔法資源を投じて、これまでに三体のスケルトンを創造しましたが、彼らの忠実さはこの信念を確実に裏書きするものでした。これからさらに研究を重ね、魔法資源を集めて、より有能な下僕たちを創り出したいと考えています。

#### 美点と欠点の解説

**魔法との親和** :死霊術に長けています。同名の能力がボーナスに(記入済み)。

**特別な状況** :墓地の中にいるときには、魔法関連のロールに + 3のボーナス。

**阻害状況** :陽光の下にいるときには、魔法関連のロールが半減する。

**神の力への感受性** :神聖オーラの影響が倍増(オーラの点数の二倍が魔法のペナルティに)。

**静かな魔法** :小声や発声なしで呪文を行使するときのペナルティが半分になります。

**歪んだ魔法** :魔法をつかうと腐臭が立ちこめます(呪文のレベルにつれて強くなります)。

**独創的かつ非凡な才能** :独自に新しい呪文や魔術物品を発明するとき + 3ボーナス。

**開始時のウィース** :ウィース(魔力の結晶)を 35 ポーン持っていましたが、既に消費しました。

**印がない** :印(教団の会員証)をまだ師匠が握っており、投票などの権利を持ってません。

**固執** :「生者は裏切るが、死者はどこまでも忠実だ」という信念を抱いています。

#### プレイの指針

実力を発揮するには、環境(舞台)を調えることが必要です。明るい日差しは避け、人里や教会にも近寄らず、闇に包まれた墓場でぼそぼそと呪文をつぶやくのが理想です。

お供のスケルトンたちは下働きに重宝です。手足として大いに活用しましょう。ただ、なにしろ見かけが骸骨ですので、俗世に出るときは何らかの手を打つべきです。Muto-Imaginem(像を変化)呪文を誰かにかけてもらって人間に見せかけるか、自分で Perdo-Imaginem(像を破壊)の即興魔法をかけて視覚から消しておくといいでしょ。

生者に対しても死者に対しても、人格など考えずに、人体と靈魂という見方をするのがこのキャラクターにふさわしい(だからこそ対人関係の特性値が壊滅的なのです)。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 21 テュータルス派 A

我が“最愛のライヴァル”はいずこ。

### 全体像

挑戦と闘争を糧とするテュータルス派に属し、溢れる活力でもって誰彼なく秀でた者に腕比べを挑んでいます。勝ち負けに大して興味はありません。白熱するような好勝負を演じること、そしてそれを通して自らを磨き上げることに、熱中しているのです。

そうした姿勢も決して空元気ではなく、魔術の技量はトータルに優れ、儀式的な決闘から実戦の魔法抵抗までそつなくこなします。腕比べの相手がいれば、張り合いが出て元気百倍。そしてここぞというときには、有り余る生気を燃やして、血を吐きながら高レベルの即興魔法を発動することができます。

### 美点と欠点の解説

**生命にリンクした魔法** :自らの生命を削って即興魔法を増幅することができます。それを行うときには、ダイスを振る前に、希望するレベルを宣言します。すると、結果の不足分が、肉体レベルの喪失により補われます。

**才覚** :ケルターメン(血を流さない魔術決闘)に天才的な手腕を発揮します(記入済み)。

**自由な研究** :教科書に頼らず自分で身につけるのが得意。実験による学習に+1ボーナス。

**のんき** :いつでも朗らかで、めげたりしません。絶望や悲しみに耐えるロールに+6。

**自信過剰** :状況が厳しいほど多くの事柄を学べるもの。どこへでも果敢に飛びこみます。

**目標に邁進** :祖師以来、最愛のライヴァル”を得ることは、テュータルス派の理想です。

**特別な状況** :腕比べの相手がいるときには、魔法関連のロールに+3のボーナス。

**阻害状況** :腕比べの相手がいないときには、魔法関連のロールに-3のペナルティ。

**悪い評判** :何かというと腕比べをしたがるので、教団内では厄介者とみられています。

**宿敵** :かつて腕比べをして破った相手の中には、リターンマッチを挑んでくる者もいます。

**困らせる師匠** :師匠はあなたの実力を認めておらず、しばしば厄介事をふっかけます。

### プレイの指針

《特別な状況》と《阻害状況》のセットでは差が6点にも達するため、キャラ面のみならずゲーム面な有利さからも、腕比べの相手を確保することが重要です。手近には、他のプレイヤーのマジをつかまえて、「君もやってみる」と言うのがいいでしょう。

《生命にリンクした魔法》を用いれば、30レベル程度という大きな効果が望めます。ただ、負傷の回復が非常に困難なルールですので、使い時は慎重に選んでください。

*a Regula Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 22 テュータルス派 B

### 生老病死に挑み続ける医聖。

#### 全体像

挑戦と闘争を糧とするテュータルス派に属し、人間を苛む傷病を相手と定めて、果てしない追究を続けています。世俗の医学でも魔法治療でも、学べること・学ぶべきことは数限りなく、やりがい十二分です。

南仏のモンペリエ大学で医学を修めて誓いを立て、教団に転じた後も人間を害する魔法は一切放棄しています。怪我人や病人のために働くのが一番性に合っており、医学は自己陶冶のためだけではなく、天職でもあるのです。

#### 美点と欠点の解説

**魔法との親和** : 治療魔法に長けています。同名の能力がボーナスに(記入済み)。

**癒し手** : 心身で苦しんでいる人々を助ける才能があります。<医学>や回復ロールに+3。

**術法の組み合わせ制限** : Perdo(破壊する)とCorpus(人体を)を組み合わせられません。

**術法の組み合わせ制限** : Perdo(破壊する)とMentem(精神を)を組み合わせられません。

**誓約** : 医術者の使命と倫理を遵守することを誓いました。

**弱み** : 苦しむ怪我人や病人を見過ごすことができません。

**おせっかい屋** : 健康な生活について、親切のつもりで他者に干渉し、くどくど説教します。

**目標に邁進** : 心身の損耗、そして死ならば、相手にとって不足はありません。

**非戦闘員** : 戦うすべを知りませんし、興味もありません。戦闘にペナルティ(計算済み)。

**制御の欠如** : 魔法をかけた直後の1ラウンドは、頭がぼうっとして何もできません。

**独創的かつ非凡な才能** : 独自に新しい呪文や魔術物品を発明するとき+3ボーナス。

**高学歴** : 教団入門前には、医学の本場であるモンペリエの大学で学びました。

**術法を追加で取得** : 魔法治療のたゆみない研鑽は、実に多くのことを教えてくれました。

#### プレイの指針

定式呪文の大半は治療の呪文です。これらも他のヘルメス魔法と同じく、ウィースを消費して持続時間を増幅しないことには一時凌ぎにしかありません。特に、"無傷になりし身体の詠唱"は強力な反面、ウィース消費量も莫大(8ポーン)ですので、注意が必要です。

熟達している Creo という術法の本質は、アイデア界にある「真の事物」を現出させることです。存在しないものを創り出し、不完全な現世のものを完全なものに近づけるのです。黄金を創造し、狂気を治め、灯火をもたらし、壊れた椅子を直し...

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 23 ウェルディーティウス派 A

### 永遠の若さを求める美女。

#### 全体像

魔術工芸が専門のウェルディーティウス派に属し、中でも薬草の調合に秀でています。大変な美女ですが、自己陶醉もまた相当なもので、自らの若さと美貌を永遠に保つべく長寿薬の研究に血道を上げています。

たくさんの衣裳や宝石を持ち、召使いたちにかしずかれる豪勢な暮らしのおかげで、お肌が荒れることはありませんが、重い物など到底持てません。緑の尾羽を持つ派手な使い魔のオウムは、彼女にはちょうどお似合いのようです。

#### 美点と欠点の解説

**超卓越**：【魅力】が通常人の限界を超えて+5に上がります。

**ヴィーナスの祝福**：男を惑わさずにはおかぬ傾国の美女。異性との関わりに+3ボーナス。

**優しい魔法の天分**：天稟が穏やかです。マジの蒙る社交ペナルティ(-3)を受けません。

**ウェルディーティウスの信奉者**：魔術物品の作成に、同名の能力がボーナスになります。

その代わり、定式呪文をかけるとき専用の道具が必要。

**本草学**：様々な植物をよく知っています。これは秘薬の作成にも大いに役立ちます。

**悪癖**：朝な夕な鏡と向かい合っては、自分の美しさに酔うという、悪い癖があります。

**目標に邁進**：若さと美貌を保つことは、他の何事よりも優先します。

**過敏**：自分が世界一の美女だということが疑われる事態には、我慢がなりません。

**富裕**：親しい商人を通して秘薬を売り、毎日豪華な暮らしを送っています。

**役立たず**：【筋力】が通常人の限界を超えて-5に下がります。

**非戦闘員**：戦うすべを知りませんし、興味もありません。戦闘にペナルティ(計算済み)。

#### プレイの指針

男性に対するアプローチ能力が抜群です。どのような振る舞いを基調とするのかは、自由に決めてください(高貴なレディでも魔性の妖婦でも...)。また、呪文"遠方のイメージの召喚"に備えて、折を見てあちこちで欠片を採取しておくことで役立ちます。

定式呪文にはそれぞれ「投射具」が設定されています。ウェルディーティウス派には伝統的に定式呪文の能力が欠如し、これを併用したまがい物の呪文しか使えないのです。

逆に、流派秘伝の呪付技術のおかげもあり、使い魔との間に強い絆を築いています。名前をつけてあげてください。両者に与えられた変身能力は、応用範囲が広いでしょう。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 24 ウェルディーティウス派 B

獣の身体をまるで粘土のようにこねまわす。

### 全体像

魔術工芸が専門のウェルディーティウス派に属し、既存の生物の品種改良や、新たな種の創出を研究しています。普通、変化魔法を何度もかけていると本性が歪んで破綻し、対象は死んでしまうものなのですが、数限りない試行錯誤と流派秘伝の呪付技術により、その限界をある程度は克服しました。

特に、以下のような秘薬を調合して投与した馬は成功作で、使い魔にしています。

- ・外皮を紫紺に、両眼を熾火のごとき赤に変える (Muto-Animal 15)
- ・顔に螺旋の角を生やす (Muto-Animal 30)
- ・空中を疾駆する能力を与える (Muto-Animal 40 (+Rego) )
- ・口から+5 ダメージの炎を吐く能力を与える (Muto-Animal 40 (+Ignem) )

### 美点と欠点の解説

**卓越**：【知性】が通常人の限界を超えて+4 に上がります。凡人にはとれぬ魔法の均衡。

**独創的かつ非凡な才能**：独自に新しい呪文や魔術物品を発明するとき + 3ボーナス。

**ウェルディーティウスの信奉者**：魔術物品の作成に、同名の能力がボーナスになります。

その代わりに、定式呪文をかけるとき専用の道具が必要。

**魔術物品**：これまでに自作した物品をいくつか持っています (合計 50 レベル相当)。

**定式呪文が苦手**：魔術工芸の勉強ばかりで、呪文が疎かになっていました (計算済み)。

**融通のきかない魔法**：呪文をかけるときに、ウィースを消費して増幅することができません。

**不器用な魔法**：呪文の狙いロールで出目 0 は自動的にポッチ(大失敗)。<呪文操作>に - 3。

**目標に邁進**：どうやったら、被験体の瓦解を避けつつ、変成を重ねていけるか…。

**視力が悪い**：強度の近視です。視力に関係するロールに - 3 のペナルティ。

**孤高**：人づきあいが嫌いです。品種改良の研究を中断させられたくありません。

**開始時のウィース**：投与する秘薬を永続化するために、手持ちの魔法資源を消費しました。

### プレイの指針

一緒にいれば使い魔に疲労を転移できますから、即興呪文はどんどん疲労して唱えてしましましょう。強力な生物でもありますので、なるべく使い魔から離れないように。

荷物も手放してはなりません。指定の投射具をなくせば、定式呪文が使えなくなります。当座必要なものを確保できる千変万化紙"や魔法補助となる百獣使いの鞭"は言うに及ばず。

*a Regulo Sempiterno*