

Ars Magica

ルール早見表 ダイスの振り方

「アルス・マギカ」では、ダイス(サイコロのこと)は**10面体を1つ**使うだけです。その代わり、実際に振ってから、特別なやり方で出目を読みます。結果は**大きいほど良い**ことが起こります。

3種類ある読み方をこれから順番に説明していきますが、どれも「~ダイ」という名前になっています。これがどうも耳慣れないという方も多いことでしょう。実をいうと、「ダイ("die")」は「ダイス("dice")」の単数形なのです。ですから、例えば「シンプルダイ」なら、「シンプルロール」とか「シンプルダイス」というふうと呼ぶのもいいかもしれませんね。

A. ストレスダイス

一番良く使います。何も言わなければこのやり方で振ってください。

サイコロの出目が:	1:	素晴らしい! サイコロを振りなおして、出目を2倍にします。その時また1が出たら、さらに振りなおして今度は4倍です。以後、1が出る限り振りなおし、8倍、16倍としていきます。
	2~9:	特に何事ありません。出た数字をそのまま読みましょう。
	0:	しくじった! サイコロを指定された回数だけ振ってください。この振りなおしでまた0を出してしまったら、無条件でひどい失敗をしてしまったこととなります(このことを「ボッチ」と言います)。どれも0以外なら、ストレスダイ全体で0点として普通に判定します。

B. シンプルダイス

名前の通り単純な振り方。結果が安定している場合に使います(手慣れた呪文を使うなど)。

サイコロを振って、出た数字をそのまま読みます。出目が0のときは10です。

C. クオリティダイス

滅多に使いません。大失敗することのないストレスダイといったところ。

サイコロが:	1:	素晴らしい! サイコロを振りなおして、出目を2倍にします。その時また1が出たら、さらに振りなおして今度は4倍です。以後、1が出る限り振りなおし、8倍、16倍としていきます。
	2~0:	特に何事ありません。出た数字をそのまま読みましょう。なお、サイコロで0が出たとき、結果は0でなく10となります。

コラム: 自信点 (p.264)

「ここでへまをするわけにはいかん! (たのむ、ダイスよ、7以上出してくれ!)」

...こんなことって、ありませんか?

もちろん気合いを入れてダイスを振るのもいいですけど、そういう時のための自信点です。

普通のキャラクターなら作ったときに自信点を3点もっています。この**自信点を使えばどんな判定であっても、サイコロの目にその分の点数を足すことができる**のです。一見したところ大して役に立たないように思えますが、どうしてもなかなか強烈で、ここぞというとき頼りになります。「精神一到何事か成らざらん」「我が輩の辞書に不可能の文字はない」という感じですね。

成功を続けるかぎり、投資した自信点はそっくり戻ってきて、何度でも使うことができます。ですが自信点を賭けた行為に失敗すると、キャラクターは「俺はダメな奴なんだ」と落ちこんでしまい、かつての自信を取り戻すまで、この点数を使うことができなくなってしまうのです。ナポレオンや旧日本軍の二の舞にならぬよう、自信過剰には気をつけてください。

Ars Magica

ルール早見表 魔法の使い方

マジたちが使うのは「ヘルメス魔法」と呼ばれるもので、15 ある魔法分野から 2 つを組み合わせることで行われます。これらの魔法分野は、5 個の「技法」と 10 個の「形相」から成っています。どんな技法や形相があるのかは、キャラクターシートの 2 枚目左側を見てください。

「ヘルメス魔法」 = 「技法(動詞)」1 つ + 「形相(名詞)」1 つ

例えば...

Muto(ムートー：我、変成せん)と Corpus(コルプス：人体を)を組み合わせると「人を狼に変身」
Creo(クレオー：我、創造せん)と Ignem(イグネム：火を)なら「火の玉を出して投げつける」

呪文のレベルが高いほどすごい事が可能になります。ただ、唱えることが難しくなりますので、背伸びしても扱いきれません。5 レベル単位で扱うことが多く、「強度」と呼びます(5 レベル = 1 強度)。それぞれのレベルでどんな効果が起こせるのかは、ルールブックの第五章で、技法と形相の組み合わせごとにそれぞれ表が掲げられています(p.164 ~)。この基準表をはじめチャート類を抜粋して、小冊子にまとめておきましたので、どうぞ利用してください。

A . 即興魔法

効果をその場で自由に決めるため、柔軟性に富んでいます。

起こそうとする効果を決定し、そのために使う技法と形相を選択します。
極限まで集中するなら、疲労はしますが、呼び起こす魔法力を上げることができます。
どちらにするか(疲労するのかもしれない)、ここで選んでおきます。
さあ、ダイスを振りましょう！そして...

ダイス + 【知性】 + 技法 + 形相 + ENC(武器や荷物) を $\frac{\text{疲労するなら } 2}{\text{疲労しないなら } 5}$ で割る

この結果が、起こすことのできた魔法のレベルです。
ガイドライン(基準表)を見て、魔法の力が十分だったかどうか調べましょう。
疲労する方を選んでいたら、ここで疲労度を 1 つ失います。記録を忘れずに。

B . 定式魔法

内容を変えられませんが、強力な効果を起こすことができます。

- 研究室で発明するか、他者から教わるか、呪文書から学ぶか、とにかく呪文を修得します。使う呪文を選びます。
呪文を増幅するかどうか決めます。増幅にはウィース(魔力の結晶)が必要です。
ダイスを振って、次の式を計算します。(知性でなく体力なことに注意)

合計値 $S = \text{ダイス} + \text{【体力】} + \text{技法} + \text{形相} + \text{ENC(武器や荷物)}$

この S と呪文のレベル L を比べて...

$S \leq L$: 完璧です。呪文は成功ですし、疲労もしません。
 $L > S$ $L-10$: まずまず。呪文は成功しますが、疲労度を 1 つ失います。
 $L-10 > S$: 残念。呪文は効力を持ちません。しかも疲労度を 1 つ失います。

コラム：魔法資源ウィース

ウィースとは隕鉄や黒蓮といった魔力を秘めた物質のことで、マジはこれを喉から手が出るほどに欲しがっています。なにしろ、呪文の各方面における増幅はもとより、マジックアイテムの作成に、魔法の技を磨く研究材料に、と利用法は枚挙に暇がないからです。魔法は持続時間を増幅しない限り効果が永続しないため、これなしではまともな魔法治療が不可能だということも忘れてはなりません。このほか魔法資源には、焦点具と呼ばれるものもあります。これは特定の呪文を唱える手助けになる品で、一度使うと無くなってしまいうィースと違い、何度でも再利用することができます。貴重なウィースを節約する意味で、これもまた見逃せません。

Ars Magica

ルール早見表 戦闘の基本

今回はとりあえず白兵戦を取り上げます。マジは斬り合いをしないのが普通ですけど、用心棒は全員で共有分担してプレイするのが建前ですので、戦闘のやり方も一応は知っておく方が無難です。

「アルス・マジカ」では戦闘は数値の比べっこです。ですから、まずはそれらの値が分からなければなりません。最初に一回だけ計算すれば済みますから、不慣れなら誰かに手伝ってもらおうとよいでしょう。

よく使う数値の意味(大きいほど良い)

攻撃値(ATK): 相手にどれだけ鋭い攻撃を加えられるか。

防御値(DFN): 相手の攻撃からどれだけ身を守ることができるか。

ダメージ値(DAM): 攻撃を相手に当てたときに、武器の切れ味や重さで追加されるダメージ。

吸収値(SOAK): 相手に攻撃を当てられたとき、鎧などが減らしてくれるダメージ。

イニシアティブ値(INIT): 自分の得意な間合いをどれだけ保てるか。

射程(RNG): その武器を使うときに、完全に力を発揮できる間合いはどれか。

それでは戦闘の手順です。今回は白兵戦なので、次の二つのステップに分けて説明します。

ステップA 間合いをはかる

両者まずは互いに相手の出方を探り、牽制しながら得意な構えをとろうとします。

- : 好きな射程(間合い)を宣言します。普通は使っている武器のものでしょう。このとき相手も同じ間合いを宣言したなら、そのまますぐにステップBに進みます。
- : ダイスを振ってイニシアティブ値(INIT)を足します。これを相手のものと比べます。
- : 結果を比べてみて、合計の高かった方が宣言していた間合いで戦うことになります。間合いが遠すぎれば全く攻撃できませんし、近すぎても攻防に大きなペナルティを受けます。
- : 比べた差は**先制攻撃ボーナス**となり、ステップBで攻めと守りのうち好きな方に足します。

これを利用すると、長い槍を持っているときに、短い剣を持つ敵を寄せつけずにおくことができます。そうすれば、なにしろ相手の刃が届かないのですから、これほど安全なことはありませんね。

ステップB 攻めと守り

いよいよ機は熟し、刃を交えます。斬りつけ、かわし、回りこみ、つばぜりあい...

- : ダイスを振って攻撃値(ATK)を足します。先制攻撃ボーナスなどがあれば、それも加えることができます。これが今回の攻めの合計です。欄外にでも書き留めておきましょう。
- : ダイスを振って防御値(DFN)を足します。あとはと同様。こちらは守りの合計です。
- : 自分の攻めの合計と、相手の守りの合計を、互いに比べます。
- : 守りの合計の方が高かったなら、有効打はありませんでした。攻撃は失敗です。
- : 攻めの合計の方が高かったなら、このラウンドの攻防戦でその差の分の優位を得ました。相手の体勢を崩したり、隙をみつけたりしたわけです。ここで二つの選択肢があります。
- : ここで一撃して、ダメージを与える
 - 相手の守りを超過した分に、ダメージ値を足します。これが与えるダメージになります。そこから相手は吸収値を引き、残った5ポイントにつき耐久度を1つ失います。
 - 耐久度とはヒットポイントのようなもの**と思って下さい(普通の人間だと6つ)。
- : 相手の隙に乗じて、次のラウンドの攻防を有利にする
 - 相手の守りを超過した分が次のラウンドに繰り越され、攻撃値(ATK)か防御値(DFN)のどちらか片方に加えることができます。これを**優勢ボーナス**と言います。
 - その代わりに、今回のところはダメージを与えることはできません。
- : ここまで、ラウンド開始から5秒から20秒が経過しています(その時によって異なる)。疲労の判定などをしてこのラウンドは終了。ステップAに戻り、新たな攻防戦に入ります。

コラム: 全力攻撃と全力防御

以上は攻防を両立したごく常識的な戦い方の場合ですが、どちらか片方に重点を移すこともできます。捨て身の攻撃をかけるのが全力攻撃で、防御値(DFN)が0になる代わりに攻撃値(ATK)を+6することができます。逆に、全力防御では守りに徹してチャンスを待ちます。こちらは防御値(DFN)が+6され、攻撃値(ATK)も下がりませんが、そのかわりステップB - の二択では必ず(優勢ボーナス)を選ばなくてはなりません。

Ars Magica

ルール早見表 キャラクターの成長

キャラクターたちは様々な経験を積むことによって成長していきます(いわゆるレベルアップです)。経験点(略して exp.)はそれぞれの項目別に記録しておいて、

貯めた経験点が現在の点数を超えると、その項目は1点成長し、経験点は0に戻る。

例えば<魔術理論>が3(exp.1)のキャラを考えてみます。つまり現在の能力は3で、次に向けて経験点を1点貯めている状態です。いま、彼が勉強するなどして<魔術理論>に経験点を5点得たとしましょう。すると、5点のうち3点が入った(= exp が合計で4 になり現在値を超えた)時点で、<魔術理論>の値は4に上がり、残り2点は次へ向けて貯めることになります。<魔術理論>は4(exp.2)となるのです。

プレイヤーの方針にもよりますが、アルス・マギカでは冒険はせいぜい年に一回か二回しかなく、経験点の多くは平素の自己鍛錬によって得ることになります。これらは**季節**を単位として扱います。1つの季節につき、以下から1つの行動を選んでください。

なお、マギにとっては、呪文を開発したり魔法の道具を作ったりといった、研究室での仕事も重要です。こちらもまるまる1季節を要するため、その間は成長のための行動がとれません。ですが長寿薬を作って寿命を延ばすことにより解決できます。(研究室での仕事については、次回以降に書くことにします)

	才能	技能	知識	術法	必要なもの	その他
訓練	×				先生	術法は「他人から呪文を教わる」こと。
稽古			×		現在値1点	術法は「特定の呪文を得意にする」こと。
日常体験	×	×		×	なし	一般知識(言語など)のみ。上限あり。
講義	×	×		×	先生と書物	教科書を使った、いわゆる学校の多人数授業。
議論	×	×			先生	マンツーマン教育のようなもの。
各種の書籍	×	×			書物	蔵書(三種類あり)を読んで勉強する。
ウィース研究	×	×			ウィース	ウィースを費して魔法実験。知識は魔術理論のみ

訓練 経験点を1点得ます。これに加えて、先生の【交渉】/生徒の【知性】が+1以上なら、それぞれ1点ずつ追加。

稽古 ストレスダイを振ります。結果を現在値と比べて...

結果 < 1倍	何も得られません。
1倍 結果 < 2倍	経験点を1点得ます。
2倍 結果 < 3倍	経験点を2点得ます。
3倍 結果	経験点を3点得ます。

日常体験 経験点を1点得ます。生徒の【知性】が+1以上なら、さらに1点追加。

学問的な事柄 (講義・議論・各種の書籍)

学習合計値という式を使います。計算方法は以下の通り。知識ならこれを5で割ったもの、術法ならそのまま、得られる経験点の点数になります。

	学習合計値	複数回	上限あり
講義	[先生の【交渉】+<講義>]+[本の品質÷2]+[生徒の【知性】]		
議論	[先生の【交渉】+<議論>]+6+[生徒の【知性】]		
紀要書	【知性】+<集中力>+本の品質		
対話篇	【知性】+<集中力>+本の品質-[対象レベルとの相違×5]	×	×
専修書	【知性】+<集中力>+本の品質	×	×

ウィース研究

消費するウィースの数を選択し(1~3ポーン)、ストレスダイを振ります。そして、ダイスの出目に消費した数を倍数として掛け算し、さらに魔法オーラを加えます。

術法するとき

計算の結果がそのまま得られる経験点になります。(出目が0だと何も得られません)

魔術理論するとき

計算の結果を現在値と比べて、「稽古」のところの表にあてはめてください。

どの場合でも、1季節に得られる経験点は、現在値を3つ上げる分が限度で、残りは切り捨てです。

Ars Magica

ルール早見表 魔法の様々な使用

第三回では基本的な魔法の使い方を説明しましたが、今回はそれに付け加える応用ルール集です。これらは、知っているとも魔法を柔軟に用いることができ、大変に便利です。ぜひ活用してください。

A . ウィースによる増幅 魔力の結晶を消費して、行使する魔法の力を強めます。

以下の3つの用法があります。

- 呪文使用のダイス目を増やす。(消費：1 ポーンごとに+5 される)
- 呪文の射程を拡大する。(消費：呪文の5 レベルごとに1 ポーン)
- 呪文の持続時間を伸ばす。(消費：呪文の5 レベルごとに1 ポーン)

呪文の射程や持続時間はたいてい、斜線を挟んで2つ書かれています。左側がデフォルトのもので、右側はウィースで増幅した場合のものです。例えば、「近距離/視野」とある呪文なら、通常は「近距離」(=15 歩以内)ですが、増幅すれば「視野」(=見えるかぎりどこでも)となるのです。

便利な増幅ですが、次のような制限があります。
消費するウィースは、その呪文の術法と同じものでなければなりません。
一度に消費できるウィースの数は、関連する術法のうち最も高いものまでになります。
ウィースを消費した数だけ、呪文使用ロールで0を振ったときに行うポッチダイスが増えます。

B . 速唱呪文 呪文を高速で唱えることにより、とっさの事態に対応します。

通常呪文は唱えるために時間がかかり、発動はラウンドの終わりの方にある魔法フェイズです。突然岩が落ちてきたら、戦士が向かってきて剣を振り上げたら、これでは呪文が間に合いません。「速唱」なら他の行動と同じフェイズに扱われますから、相手より早く唱えることが可能です。

速度比較

速唱する場合、そのイニシアティブ値は[ストレスダイス+【反応】+<呪文操作>+ENC]です。これが相手のイニシアティブ総計値よりも高ければ、発動が間に合ったこととなります。

呪文発動

ほとんど即興呪文と同じですが、呪文使用のダイスの目が-5され、ポッチダイも3つ増えます。

効力決定

発動した速唱呪文のレベルを相手と比べて、以下のラインを越えていれば成功です。
物理：状況によって10(気づいている攻撃1つ)から25(気づいていようがいまいがすべて)
呪文：相手の[呪文使用ロール+<突破>]の半分

C . 言葉とジェスチャー 詠唱や身振りがなくとも呪文をかけられます。

詠唱や身振りを小さくする場合、呪文使用のダイス目に右表のような修正を受けます。

俗世の人間の前など、魔法を使っていることを隠したいときに活用するとよいでしょう。魔術師を相手にしたときに、使っている術法を悟られにくくするためにも役立ちます。

発声	修正値	身振り	修正値
大声	+ 1	力強い	+ 1
しっかり	0	目立つ	0
静か	- 5	かすか	- 2
なし	- 1 0	なし	- 5

コラム：他にもいろいろ

類似呪文(p.112：即興呪文をかける時、似た効果の定式呪文を知っているとボーナスがつきます)
余分の注意を払う(p.122：呪文の準備に余分の時間をかけると<集中力>の値がプラスされます)
書巻からの呪文使用(p.124：知らない定式呪文でも、写本が手元があればなんとか唱えられます)
メタ呪文(p.219：Vim 呪文には、魔法の効果を反転させたりねじ曲げたりというものがあります)
習熟呪文(p.120：経験点を費やして手慣れた呪文は、暴走が少なく安定した効果を発揮します)
複数かけ(p.120：習熟呪文のみ。一つの呪文を同時に何発も投射します)
集中しながら別な呪文(p.124：集中して一つの呪文を維持しながら、同時に別な呪文をかけます)

Ars Magica

ルール早見表 世界の諸力

マジたちの世界「伝承ヨーロッパ」には、超自然的な力をまとった場所が少なからず存在します。妖精の森、魔性の泉、呪われた古城、そして大聖堂——キャラクターたちは探求の中で、こうした場所へと踏みこんでいくことになるのです。これら「領域」は、基とする力の源によって大きく四つに分類されます（魔法・妖精・神聖・地獄）。領域を覆う「オーラ」は、それぞれに独特の雰囲気や地を与え、そこには特異な生物が住処するようになります。

A. 魔法領域

魔法の増幅に用いるロウ・ウィースは魔力が結晶したもののですが、魔法のエネルギーそのものは、不可視の流体として世界を流れ続けています。マジはこれを操ってヘルメス魔法を行使するのです。ところが、この流体ウィースが吹きだまりのように集積している場所があり、そこが魔法領域です。ロウ・ウィースが大量に存在していることでしょう。たいていのコヴァントもここに位置します。

魔法領域の例：古代の神殿、大蛇の住む湖、火山の麓

属する生物例：マジとその使い魔、ドラゴン、グリフォン、狼男

B. 妖精領域

伝承ヨーロッパには昔話の妖精たちが実在しています。魂をもたず天衣無縫で、気まぐれに定命の者にちょっかいを出し、月夜の晩には集って歌い踊る…。人間に最も身近な異界かもしれません。

妖精領域の例：妖精の森、あやかしの泉、人家の地下室

属する生物例：エルフ、ブラウニー、ブーカ

C. 神聖領域

キリスト教の神の力が顕現し、信仰の息吹に満ちている場所です。民衆は完全にキリスト教化されていますので、人里はたいてい弱い神聖オーラに覆われているものです。

神聖領域の例：教会、聖人の奇蹟で湧きだした井戸

属する生物例：天使、真の信仰の持ち主

D. 地獄領域

サタンをかしらとする地獄の勢力下にある場所です。人間に罪を犯させてその魂を地獄に引きずりこもうと、悪魔は様々な手口で暗躍しています。教会はもちろん魔術団にとっても彼らは仇敵です。

地獄領域の例：サタン崇拜の祭壇、凄惨な殺しあいのあった場所

属する生物例：悪魔、悪魔に魂を売った人間

(E). 世俗領域

オーラを全く持たない「普通の」地域です。小さな村でも神聖オーラがありますから、世俗領域は思ったほど多くはなく、各領域の周辺外域や、信仰心のかけるもない無法者の住処くらいです。

領域の相互作用

領域には右表のような相互関係があり、自分の属する領域の内では力が増大し、逆に敵対する領域にいると弱体化するようになっています。

例：マジは魔法領域に属しますから、小さな教会（神聖オーラ5）の中では、呪文使用ロールに-5のペナルティを受けます。

		使用する力			
		魔法	神聖	妖精	地獄
オーラ	魔法	+	-	+1/2	-
	神聖	-	+	- 2	- 3
	妖精	+1/2	- 2	+	-
	地獄	-	- 2	- 2	+

コラム：レギオネス

オーラに覆われた領域の特殊なパターンとして、レギオネス（単数形はレギオー）と呼ばれるものがあります。これは、狭い地域にオーラが集中しすぎたために、現実世界と二重映しになったもう一つの世界が現出してしまったものです。オーラが強ければ、何重にもなっていることもあります。

レギオネスの内へ入るには、案内人がいなければ、魔法でこじ開けるか、決められた「門」を通るかしなくてはなりません。ですが、妖精なら夏至前夜、神聖ならクリスマスといった特定の日には、門が開いて入りやすくなります。逆に、不用意に迷いこんでしまうと容易には出られません。

レギオネスの上と下は微妙に呼応しています。例えば、上に妖精レギオネスがかかっている場所で大樹を切り倒したら、それに重なる妖精王の宮殿の柱が倒れて、王の怒りを買うかもしれません。

Ars Magica

ルール早見表 定式呪文の発明

今後数回にわたって研究室での活動を紹介することにします。今回は、最も基礎的なものとして、新しく定式呪文を編み出す行為（呪文の発明）を取りあげました。ここで述べている「レベルの算定法」や「研究値」は、他の研究室活動でも共通して用いられる、いわば基本のルールです。

・レベルの算定 発明する呪文が何レベルの呪文なのかを計算します。

これまでであえて書きませんでした。即興魔法も定式魔法も、すべて統一基盤に基づいてレベルが決定されています。規則を知っていれば簡単に導き出せますので、ここで説明しておきます。

$$\text{呪文レベル} = \text{ガイドライン} + (\text{パラメータのずれ}) \times 5$$

技法/形相の組み合わせごとにあるガイドライン(第五章)から、起こそうとする効果を探します。作ろうとする呪文の「射程」「持続時間」「対象」の各パラメータを選択します。パラメータの意味や一覧表は、ルールブック 159 ページや小冊子の 1 ページにあります。同じくガイドラインにある「基本射程」「基本持続時間」「基本対象」を見ます。一覧表に照らして、選択していたものと基本のものとが何段階異なるかを数え、合計します。結果を上計算式に当てはめて、呪文レベルを算出します。

死者の声を聞く Intellego-Corpus の定式呪文黒き門よりのささやき"を例にとりましょう。まず、ガイドラインをみると「レベル 25：死んだ肉体と会話する」とあるので、呪文の効果そのものは 25 レベルに相当することが分かります。(ぴったりのものがない場合は、それに準ずるものを SG と相談)。次にパラメータを見ます。射程を「伸腕」にするので基本射程の「視野」からマイナス 3 段階、持続時間を「集中」にするので基本持続時間「一瞬」からプラス 1 段階、対象は「個」にするので基本対象と同じ。差し引きマイナス 2 段階 = マイナス 10 レベル (2 × 5) となります。最終的な呪文レベルは、効果から 25、パラメータから - 10 で、合計 15 レベルとなっています。

・成否と所要時間 力量が足りるかどうかと、発明にかかる時間を調べます。

ほとんどの研究活動において、成否や進み具合を判定するときに、基本的にダイスは振りません。その代わりに、「研究値」という共通の計算式を用います。求め方は以下の通りです。

$$\text{研究値} = \text{技法} + \text{様式} + \text{【知性】} + \text{魔術理論}$$

「呪文の発明」の場合には、研究値に、コヴナントのオーラの点数がボーナスとなります。その和(S)を、で求めた呪文レベル(L)と比較して...

S L : 発明するにはまだ腕前が足りません。勉強して出直しましょう。
L < S : 1 季節かけるごとに、(S - L) 点ずつ研究が進んでいきます。
呪文レベルに等しい点数まで研究が進んだら、発明は完了します。

発明された呪文は、今後は定式呪文として自由に使えるようになり、呪文書にも書きこまれます。「魔術師の印」が刻み込まれますので、優れた呪文であれば不朽の名声を築いてくれるでしょう。

コラム：呪文書の周辺

見てお分かりのように、呪文の発明には何季節もの時間がかかるのが普通です。ですから、何でもかんでも自前で発明しようというのは、賢いやり方とは言えません。他人の発明した呪文で済ませば、ずっと速く修得することができるのです。例えば、他人の呪文書から学習する場合、研究値が呪文レベル以上であればたった 1 季節で使えるようになりますし、直接教えてもらえばさらに容易です。

そのため、呪文のやりとりはマジ(あるいはコヴナント)間の取引材料になることがよくあります。また、呪文書を書き写したり、他人の文章を読み解いたりといった行為も重要になるわけですが、それらのルールは 127 ~ 129 ページに書かれています。必要に応じて参照してください。

なお、マジは呪文を記憶していますので、仮に呪文書を失くしても行使には何ら影響ありません。

Ars Magica

ルール早見表 魔術物品

前回に引き続き研究室での活動を紹介します。今回は、魔法を籠めた品（魔術物品）のいろいろをとりあげます。魔術師は、力を秘めた呪具で身を飾り、導きを請う者には然るべき品を与えるもの。これもまた、マジの人生において、呪文や研究に劣らぬ重きをなす事柄なのです。

前回とりあげた「レベルの算定法」と「研究値」のルールが基本となります。
ここでは説明しませんので、分からない人は も参照しながら、やってみてください。

・ 秘薬 (p.138)

一回限りの使い捨て。なんととってもお手軽。

一度だけ効果を発揮する薬です。飲み薬や塗り薬が一般的ですが、お香や気体でもかまいません。

長所：作成にウィースを消費しない。一季節に何服も出来上がる。

短所：一回使うと無くなってしまう。効果の対象にできるのは、服用した相手だけ。

1季節かけると、（研究値 + オーラ - 効果のレベル）の5点につき、1回分が出来上がります。通常はウィースは使いませんが、あえて消費することによって、効果を増幅することもできます。増幅の方法と効果は、定式呪文のときと同じです。

・ 呪装具 (p.130)

何度でも使える本格的な呪付。

合い言葉を唱えると、籠められていた効果が発動します。基本的に誰でも、何度でも使えます。

長所：何度でも効果を発揮させられる。（マジでなくとも擬似的に呪文が使えるようなもの）

短所：作成に長い期間と多量のウィースを必要とする。

呪装具の作成は複雑で、このスペースには書ききれません。p.130 ~ 138 を参照してください。なお、性能の限界が劣るかわりに、1季節で仕上がる「簡易呪装具」もあります。

・ 魔導器 (p.133)

呪文の手助けとなる道具。特定の個人専用。

施してある「魔法調律」に関する呪文のロールに、一定のボーナスがつきます。また、魔導器を介して触れている対象は、「接触」射程にあるとみなします。

長所：呪文を唱えるときにボーナスがつく。「接触」射程が広がる。簡単には壊れない。

短所：本人以外には使えない。本人の誘導呪物となるため、敵に奪われると危険。

呪装具と同じように準備をしたのち、1季節をかけると、専用の魔導器となります。その後、1季節ごとに、材質に基づく（形態・効果ボーナス表による）魔法調律を1つ行えます。

・ 長寿薬 (p.139)

老化を堰き止め、寿命を延ばす。

（研究値 + オーラ）の5点につき、毎年の老化判定に1点のボーナスがつきます。形態は「薬」にかぎりません。入れ墨や護符など、個性に合っていれば何でも自由です。

長所：老衰死が遠ざかり、常人の何倍も生きることができる。

短所：子供をつくれなくなる。黄昏ポイントが溜まる。

研究値が20点以上なければ、長寿薬は作れません。使う技法は Intellego、形相は Corpus です。この条件を満たした上で1季節をかけ、現在年齢5歳につき1ポーンのウィースを消費します。

コラム：形態・効果ボーナス表

魔法は万能ですが、自然の摂理には逆らうより従った方が、より容易に技をなすことができます。例えば、狼に変身するなら狼の皮があると楽ですし、長き歳月を生きる海亀の骨を煎じれば、その長寿のエッセンスを得ることができます。また様々な宝石には、それぞれ強い効能が伝えられています。これを表現するルールが、「形態・効果ボーナス表」です。魔術物品を作るときに、籠める効果に相応しい材料を用いると、研究値にボーナスがつくのです。サプリメントに掲載された分を補い小冊子にまとめましたので、魔術物品を作るときにはぜひ利用してください。

もっとも、ちょうどいい品がいつでも手に入るとは限りません。希少価値の高い品もありますし、コヴァントの財政状況や入手経路にもよるからです。そうした品を求めて旅に出ることもあるでしょう。

Ars Magica

ルール早見表 研究室の周辺

ここまで様々な種類の研究室活動ができることを紹介してきましたが、今回は別の角度、すなわち「何を」ではなく「どのように」行うかの面を解説します。デフォルトでは、マギが自分一人で、季節まるまる1つの事案に専従し、なおかつ余裕を持って自分の力が及ぶ範囲で、行っています。しかし、もっと柔軟にスケジュールを組むこともでき、それが今回のテーマです。

・実験

研究室活動は通常、十分に制御のきく範囲で行いますので、失敗することなく目的を達します。しかし時には、多少無理をしてもやってみようということもあるでしょう。それが実験です。

実験を行うと、研究値にボーナスがつきます。

実験によるボーナス = シンプルダイス + 危険修正値 (0 ~ 3 点の範囲で自由に決定)

ボーナスの代償として、実験を行った季節には、144 ページにある「特殊結果表」でストレスダイスを振らなくてはなりません。なお、このストレスダイスには、危険修正値を加えることとなります。力量を越える仕事をできる反面、良くも悪くも、結果が不安定になるわけです。

・他者による手伝い

天稟をもちたるべき訓練を受けた者に助手となってもらうことで、作業が楽になります。その場合、研究値に、助手の【知性】と 魔術理論 を加えることができます。

A. 他のマギが助手

魔術団の掟によれば、入口に規定の印を施した聖域（研究室や私室）は、治外法権的な場所です。そこでなら、たとえ他のマギを殺したとしても罪には問われないのです。助手として働くには、どうしても聖域に入ることになりますから、引き受けるには相当の信頼や覚悟が必要です。

B. 自分の徒弟が助手

徒弟を育てることによる、最も顕著な利益がこれです。どんどん手伝わせましょう。ただし、徒弟の教育には、年あたり最低でも1季節かけるよう定められていますので、忘れずに、徒弟の 魔術理論 を育てることは、有能な助手を育てることに繋がりますよ。

・平行作業

1 季節に複数のプロジェクトを平行してこなすこともできます。ただし条件があります。

- 作業の種類がすべて同じ（例：呪装具の作成と秘薬の作成は同時にできない）
- 使う技法と形相がすべて同じ（例：MuCo の変身薬と CrMe の惚れ薬は同時にできない）

平行して行う全プロジェクトのレベルを合計し、それに対して研究値を適用します。

・ロスタイム

研究中に、冒険に出ることになったり、厄介事が起きて邪魔が入ったりした場合のルールです。

手を放した時間が... 10 日以下：頑張れば取り戻せます。ペナルティなし。
11 日以上：10 日を越えた1日ごとに、ラボ総計点に - 1。

——コラム：ウェルディーティウスのルーン——

魔術工芸に比類なき腕前を誇ったウェルディーティウスは、十五の術法にそれぞれ対応するルーンを編み出しました。魔術物品に刻むことで、魔力を集める助けになるのです。この知識は魔術団全体に公開されており、どの流派のマギでも用いることができます。

該当するウェルディーティウスのルーンを一つ刻むと、研究値に + 2 のボーナスがつきます。二つなら + 3 です。何らかの理由で研究値が足りないときに、利用するとよいでしょう。

一方で弊害もあり、ルーンがどの術法に対応するものか他のマギも知っているので、魔術物品の機能を調べやすくなってしまいます。もっとも、これを逆手にとって、ペナルティがつくのを覚悟で対応しない偽のルーンを刻むこともできます。その辺りは虚々実々ですので、ご用心。