

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

### No. 1 ビョルネール派 A

人にして熊、熊にして人。大いなる森の守り手。

#### ■ 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。師匠が看とったあなたの"心獣"は、威風堂々たる大熊でした。流派の開祖たる祖師ビルナの心獣も同じく熊であり、実際あなたは幾分なりと彼女の血筋を引いています。

あなたは人里では熊人としてひどく畏られています、鳥や獣たちからは慕われ、自らを森の守護者と任じています。いつでも自在に熊に変身でき、人間でなく熊の姿でも楽々と魔法を行使します。しかしながら、野生動物たる熊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

**心獣**：人であると同時に熊でもあります。望めばこれに変身できます。

**大柄**：人間の姿でも身長 2m 前後の恵まれた体格。サイズ+1 により耐久力が増加します。

**怠惰**：こまめに動き回るのを億劫がります。熊はのっそり。

**豊富な特性値**：特性値に割り振るポイントが増加します（適用済み）。

**神秘の血脈**：祖師ビルナの血を引いています。定式呪文では失敗しないかぎり疲労しません。

**魔術の専門分野**：幻獣を対象にした魔法では、低い方の術法を倍付けで計算します。

**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。

**即興魔法が苦手**：常に全力投球。疲労せずに即興呪文を唱えることができません。

**苦手な形相**：Ignem(火炎)魔法に関わるすべての値が半減してしまいます。

**限定された魔術抵抗**：Ignem(火炎)が苦手、この形相を使つては魔法抵抗ができません。

**露骨な天稟**：一般のマジ以上に嫌われます。通常の倍の社交ペナルティ (-6)。

**動物を怒らせない**：天稟の社交ペナルティを、対動物にかぎり拒否反応を免除。

**乗り物酔い**：そんな文明の利器を出されても。徒歩以外の長距離移動では疲労が倍付け。

---

---

---

---

#### ■ プレイの指針

人と熊を上手に使い分けましょう。熊の姿では戦いに優れるのは勿論のこと（さらに本気を出すには"異形の大熊"を使います）、《神秘の血脈》の特殊能力で【体力】を上げた上で"ビョルネール派マジの声"を使えば、魔術の行使でも有利になります。

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、"獲物の跡追"などの呪文を生かしてください。そう、羊皮紙も革鎧も動物製品です。

*a Regula Sempiterno*

# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

### No. 2 ビョルネール派 B

しろがねの白鳥の歌は。

#### ■ 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、雪のごとき羽毛をした白鳥でした。白鳥は古来より優れた歌声で知られる鳥で、あなたにはこの歌に乗せて魔術を行う秘儀が伝授されています。

自らを含めた動物に関わる魔術のほか、水鳥らしく空と水にも親しく、またあなたは、いざというときには我が身を削って強力な魔法を発動させる術を心得ています。白鳥は死のきわにはひととき美しい声で啼くという、かの有名な言い伝えは偽りではありません。

#### ■ 美点と欠点の解説

**心獣**：人であると同時に白鳥でもあります。望めばこれに変身できます。

**謙虚**：白鳥の本性。自分より他人の方が優れていると謙虚に考えます。

**歌魔法**：詠唱を歌で代替できるため、他人からそれが呪文だと気づかれにくい。

**発動条件**：歌わないと魔法を使えません。もはや両者は不可分になってしまいました。

**縛られぬ舌**：白鳥の姿でも人間の言葉を自由に話すことができます。詠唱や歌も OK。

**生命直結魔術**：生命を削って、即興魔法で望むかぎりの強度を起こすことができます。

これを行うときには、ダイスを振る前に、希望するレベルを宣言します。

すると、結果の不足分が疲労度や耐久度の喪失により補われます。

**感触魔術**：呪文の対象として「物音」(=音を聞いた者すべて)等をとれるようになります。

**魔法抵抗の弱点**：周囲に雑音が多いと集中できず、魔法抵抗が困難になります。

**動物を怒らせない**：マギは誰からも嫌われますが、対動物にかぎりその拒否反応を免除。

#### ■ プレイの指針

素で水鳥と言葉が通じますが、"野の言葉"を使えばそれ以外の動物とも会話ができます。"獣寄せの歌"で呼んだりして情報収集に努めましょう。楽士として対人関係の素養も一通りはあるものの、《天稟》の社交ペナルティがやはり拭えないので、他に任せられる人がもしあればそちらに任せて、自然の中が本分です。

また、いつでも鳥に変身して自由に空を飛べるというのも、大きなアドバンテージです。伝令役を買って出たり、白鳥に偽装して空から様子を窺ったりすると喜ばれるでしょう。歌にのせた即興呪文で対象「物音」を活用するのもポイント。足りない達成値は《生命直結魔術》で補えます。疲労度までなら数時間の休息で簡単に回復します。

*a Regulo Sempiterno*

# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

### No. 3 ポニサグス派 A

創造の御業を我が手でも。

#### ■全体像

魔術団開祖の衣鉢を継ぐポニサグス派に属し、幅広い知見を備えた研究者です。優れた頭脳、確固たる理論、各界の知識。象牙の塔の住人なだけに世間知らずな面はありますが、実験の段取りは抜かりなく、魔術理論に新たな地平を切り開こうとしています。

ヘルメス魔法による被造物は、理論上の限界から、ウィース（魔力の結晶）を消費しないかぎり、持続時間中だけの仮初めのものにすぎません。本当の意味で無から有を生み出すことはできないのです。魔術理論を改良し、この欠陥を解消するのが、生涯の研究テーマです。

#### ■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（適用済み）。

**強化:**〈魔術理論〉に天才的な手腕を発揮します（+2ボーナス）。

**洞察の付随:**書物/教師/ウィースによって経験値を得た場合、技法では形相4つに、形相では技法2つに、それぞれ1点ずつおこぼれの経験値が入ります。

**慎重な魔術師:**魔法関係のボッチダイスを3つ減少し、破滅的な失敗をしづらくなります。

**発想の天分:**新しい呪文や魔術物品を開発するとき+3ボーナス。実験かますなら+6。

**ライフワーク:**創造の限界を破る研究に一生を捧げています。

**読書家:**本を読んで勉強するのが得意です。得られる経験値+3。

**弱い視力:**読書のしすぎ。視力に関わる判定に-3。攻撃や防御も含む。

**痩せ形:**研究室にこもりきりで体格が華奢。サイズ-1により耐久力が減少します。

**露骨な天稟:**一般のマジ以上に嫌われます。通常の倍の社交ペナルティ（-6）。

**方向音痴:**世間慣れしていないので、すぐに道に迷います。

---

---

---

---

#### ■プレイの指針

研究対象たる Creo(創造)魔法にはさすがに堪能です。この術法の本質は、アイデア界にある「真の事物」を現出させること。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…。また、高い【知性】と多くの知識技能も利用の価値あり。〈指揮〉技能は研究室でつけられる助手の数につながります。レベルの高いプロジェクトでは、他のマジたちに助手に入ってもらいましょう。

*a Regula Sempiterno*

# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

### No. 4 ボニサグス派 B

新たなる魔境を訪ねて。

#### ■ 全体像

魔術団開祖の衣鉢を継ぐボニサグス派の中でも、祖師の良きパートナーであった女魔術師トリアノマの系譜に属します。トリアノマは魔術団草創期に全欧を旅して多くの魔術師と接触し、団への参入を促しました。末裔たるあなたも探索を好み、さまざまな魔力の地を訪ねて、魔法界の世界地図を作ろうという壮大なプロジェクトに参画しています。

弟子入り前から旅慣れており、マジには珍しく他者の反感を買わない天稟や、優れた精神魔法の腕前もあって、伝承や噂を探り出して未開の地を冒険するのは天職です。もっともそれは公務という以上に、新奇な風物を鑑賞したいという趣味もあるようです。

#### ■ 美点と欠点の解説

**穏和な天稟**：マジは人間からも動物からも嫌われますが、そうした拒否反応を免除。

**巧みな形相**：Mentem(精神)魔法では、詠唱や身振りが不要です。

**強化**：〈策略〉に天才的な手腕を発揮します (+2 ボーナス)。

**情報通**：誰よりも早く面白い情報を仕入れます。皆の情報塔なので噂を流すこともできるかも。

**旅慣れ**：旅に役立つ技能への初期経験値を取得 (適用済み)。

**豊富な特性値**：特性値に割り振るポイントが増加します (適用済み)。

**黄昏の誘い**：魔法の暴走を止められません。ポッチ1つで黄昏判定。

**学習条件**：関係した実物 (Ignem なら火山など) が眼前になれば学習できません。

**高い志**：魔法地図の拡充という大志を抱いています。

---

---

---

---

#### ■ プレイの指針

天稟の副作用でつまはじきにされてしまう他のマジと違って、俗世の人間や動物とまともにも交渉もてるのが最大の強みです。いや、まともどころか、詠唱も身振りも省くことで相手に悟られずに"沈黙の問いかけ"や"正当な権威のオーラ"といった精神魔法をかけるというズルまでできてしまうのですから。それに、各種の知識や冒険のための技能を幅広く備えていますから、旅の先導役にはもってこいです。

その他の定式呪文は、魔法界の中での探知や分析のためのレパートリーです。中でも"魔法のヴェールをめくり"は、レギオー (=地理的に同じ場所に重なって存在する二重世界) を出入りできる手段です。怪しそうな場所にきたら目星をつけて使ってみましょう。

*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

神秘思想のクリーアモン派は、人類みなが時の円環から解脱する道を求めています。その中であなたは、観想を通して現世からの脱出路を探る「皮相の道」の修行を積みました。悟りはまだ道半ばですが、厳格な戒律にしたがった瞑想のうちに感覚は研ぎ澄まされ、現世の事物のみならず魔力や靈魂まで目に映るようになっていきます。

なにぶん凡俗とは違う世界に暮らしているだけに、人付き合いは苦手です。口にする言葉も謎めいて難解ですが、そこには深遠な真実が秘められているのかもしれません。

#### ■ 美点と欠点の解説

**エニグマ**：クリーアモン派の神秘学。夢解釈や謎解き、黄昏判定と理解判定にボーナス。

**皮相の道/第一途**：世界への洞察が深まる最初の悟り。以下三つの美点を取得します。

**鋭い視覚**：視力に関わる判定に+3 ボーナス。ただし射撃はのぞきます。

**頭脳明晰**：嘘・混乱・攪乱・ごまかしに抵抗する判定に+3 ボーナス。

**常識**：背景世界に照らして明らかにまずい行動には、警告を得られます。

**皮相の道/第二途**：〈エニグマ〉判定で魔力や靈魂を感じたり、幻を見破ったりできます。

**幻視**：さまざまな光景が脳裏に映ります。これを意識的に制御することはできません。

**誓い**：収奪や攻撃を禁じたクリーアモン派の戒律を守り、身を淨めていきます。

**畸形**：全身に施された入れ墨のため容姿が奇怪です。人を惹きつける【魅力】判定に-3。

**不可解な知識**：独特の言い回しで、執筆した本や指導した生徒の取得経験値が半減。

**黄昏の誘い**：魔法の暴走を止めようとする気が薄いです。ボッチ1つで黄昏判定。

**有能な師匠**：師匠は教え上手で魔力も強い。徒弟期間の経験値と呪文を追加（適用済み）。

---

---

---

---

#### ■ プレイの指針

わざわざ魔法を使わなくても超常の諸物を感知できるのは大いなる強みです。加えて、高い【知覚】と〈認識〉にせよ、各種の Intellego(探知)魔法にせよ、気づいたり探したりすること全般が得意。何かを「悟る」ということを活躍のキーポイントにしましょう。

この流派では黄昏を時の円環からの避難所と教え、他の流派のようには恐れません。実プレイにおける流派秘儀〈エニグマ〉は、黄昏の収穫を豊かにする他、瞑想によって精神を澄み渡らせ、次の判定にボーナスを付与するという使い道があります。《幻視》でもたらされた表象の解釈にも有用。禅宗のお坊さんか何かのような感覚でどうぞ。

*a Regula Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

### No. 6 クリーアモン派 B

誰かが業を背負わねば。

#### ■ 全体像

神秘思想のクリーアモン派は、人類みなが時の円環から解脱する道を求めています。流派のマジたちは禁欲的な戒律の下に生涯をその修行に捧げますが、全員がそれでは現実問題として回りません。誰かが同輩のかわりに穢れ仕事をしなくてはならないのです。

これを引き受けるのが、流派の徳目に背く異端「不和の道」の修行者。ことに悪魔を時の円環の反極に近い者とみなし、これを倒して世界の寿命を延ばし、同輩が求道に携われる猶予を伸ばすのが身上です。魔の剣術をはじめ滅びの技に身を浸しすぎたため、皆から敬遠され、自身も明るい希望は見えませんが、使命を信じて今日も征きます。

#### ■ 美点と欠点の解説

**エニグマ**：クリーアモン派の神秘学。夢解釈や謎解き、黄昏判定と理解判定にボーナス。

**不和の道/第一途**：〈エニグマ〉判定で魔力を感じたり、武器を使ったりできます。

**不和の道/第二途**：瞑想を行うことで、魂をもたない周囲の事物を腐食/滅殺します。

また、攻撃は僅かな弱点を精密に抉りだし、攻撃値が4倍となります。

**強化**：〈エニグマ〉に天才的な手腕を発揮します (+2 ボーナス)。

**露骨な天稟**：一般のマジ以上に嫌われます。通常の数倍の社交ペナルティ (-6)。

**短命な魔術**：魔術すら滅びの影が濃い。持続時間が一段階下がります。

**呪い**：目に映るものすべて、時の経過に冒される末路が見えます。

**歪んだ魔術**：呪文を使うと周囲のものが萎びます。レベルに応じて程度が増大。

**高い志**：流派の業を背負うことを自らに課しています。

---

---

---

---

#### ■ プレイの指針

【魅力】【交渉】ともに最低値、その上《露骨な天稟》と、他者との交渉能力は絶望的です。あきらめて仲間のフォローに期待するしかないでしょう。

活躍の場は主に武力としてです。予め"不可視のヴェール"をかけてまわって全員の姿を消しておくのがセオリー。位置が割れなければ呪文の対象にならないからです。逆に敵の透明化や幻術には"Imaginem 呪糸の斬り捨て"で対抗します。

神秘を宿したあなたの剣の威力は絶大で、完全武装の熟練騎士でも一刀両断です。ただ一度に複数斬ることはできませんし、集団戦術によるボーナスも大きいルールなので、大勢を相手にするのはそれなりに慎重に。

*a Regulo Sempiterno*

# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

No. 7 雑集派 A

吹き抜ける風の司。

### ■ 全体像

様々な土着の魔術伝統の集合体である雑集派のうち、風を中心とした天候全般を司る風使いの系譜に属しています。船乗りたちの崇敬を受けて、代々技を伝えてきました。

魔術団本来の特徴である汎用の魔術理論の修得にはやや甘さがあるものの、天候に特化したその魔術は、空を飛翔し、雷を呼び下ろし、雲と語り合います。そうした専門分野においては他のマジの追隨を許しません。また、ヘルメス魔術とは異なる独自の秘伝によって、口笛を吹いてさまざまな風を起こすことができます。

### ■ 美点と欠点の解説

**魔術の専門分野：**天候に関わる魔法では、低い方の術法を倍付けで計算します。

**親和：**Auram（大気）魔法の飲み込みが早い。経験値が 1.5 倍扱いになります。

**得意な状況：**風が吹いていると、呪文行使と魔法抵抗に+3 ボーナス。

**状況の制限：**風が吹いていないと、呪文を使えません。

**機敏な術者：**疾風のごとき詠唱。呪文行使のイニシアチブ値が+3 されます。

**手綱つき魔法：**呪払魔法を使わなくとも、好きなときに自分の呪文の効果を止められます。

**発動条件：**その呪文にまつわる品物（雷鳴なら太鼓等）を使わないと、呪文を使えません。

**風起こしの口笛：**口笛でもって様々な風を起こすことができます。

**失敗から学ぶ：**〈風起こしの口笛〉では 1 差で失敗するかポッチすると経験値 5 点獲得。

**ウィースの浪費家：**理論修得に穴あり。ウィースの消費量の 1/4 が無駄遣いになります。

**無謀：**後先考えずに吹き抜ける。「勇敢」の性格判定を「無謀」で代替できます。

---

---

---

---

### ■ プレイの指針

風の吹いていることが魔法の前提なので、なにもかもが〈風起こしの口笛〉から始まります（この超常能力はヘルメス魔法ではないので、“元手”となる風がなくても使えます）。また〈風起こしの口笛〉は単純な風に限りません。規則的な定義は「風に関わる CrAu（大気を創造）効果」で、たとえば自分の周りを旋風で囲んで防御したりといったことも可能なのです。

定式呪文に関しては、“雲の言葉”は射程の関係から“舞い上がる風の翼”で雲の近くまで出向くことが必要。また、“落雷招来”は巨人も即死する大ダメージ呪文ですが、唱えるだけで精一杯で、比較的抵抗されやすいのが難点です。相手の抵抗の具合をみて。

*a Regulo Sempiterno*

# *Ars Magica*

作成済みキャラクター  
No. 8 雑集派 B

空の鳥に野の獣、いずれ親しき友ばらよ。

## ■ 全体像

様々な土着の魔術伝統の集合体である雑集派のうち、動物たちを友として共に原野で暮らす、獣使いの系譜に属しています。

獣使いの訓練は独特で、幼少のうちに人間社会から引き離し、動物たちの中で成長させます。そのため否応なく動物の言葉を話せるようになり（人語は苦手ですが…）、更に育てられた動物に関わる魔術を異常に発達させることになるのです。また、変身術師とも一線を画しており、動物を害する魔法の他、動物に変身する魔法も禁忌となっています。

## ■ 美点と欠点の解説

**動物理解**：動物の言葉を話せます。

**野育ち**：獣使いの修業の一環として、人間との接触を断ち、原野で獣と共に育ちました。

**動物を怒らせない**：マギは誰からも嫌われますが、対動物にかぎりその拒否反応を免除。

**動物召喚**：魔法的な呼び声でもって動物を集めることができます。

**魔術の専門分野**：狼に関わる魔法では、低い方の術法を倍付けて計算します。

**生命直結魔術**：生命を削って、即興魔法で望むかぎりの強度を起こすことができます。

**無秩序な魔術**：即興呪文のレベルが詠唱前の想定から外れると、制御を失います。

**定式呪文が苦手**：定式呪文の行使値に-5。儀式呪文と即興呪文はノーペナルティ。

**両立できない術法**：MuCo（人体を変成）魔法と PeAn（動物を破壊）魔法は使えません。

**学習条件**：関係した実物（Animal なら動物など）が眼前になれば学習できません。

**俗魔法使い**：正統的なマギというより土着の呪術師に近いので、魔術団内で蔑まれます。

**反射神経**：予期しない状況に遭った場合、考えるより早く反応してイニシアチブ値に+9。

**確固たる自信**：健やかな自信に満ちています。自信度と自信値が上昇（適用済み）。

---

---

---

---

## ■ プレイの指針

ここでは狼を専門に考えていますが、任意で別の動物に差し替えてもかまいません。

動物との会話時には、言語が〈動物理解〉で、各種の交渉戦術が〈動物の扱い〉で、それぞれ代用されます。両者にはすでに必要十分な値を備えていますので、〈動物召喚〉と組み合わせ、動物たちにいろいろ協力を頼んでみましょう。肉食獣であれば、何頭も指揮して集団戦術をとれば、大きな戦力になります。また、《生命直結魔術》は高レベルの効果を幅広く出せる切り札です。局面が行き詰まったらぜひ一考を。

*a Regula Sempiterno*



# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

### No. 9 フランボー派 A

業火に宿る火蜥蜴。

#### ■ 全体像

魔術団の武力たるフランボー派に属し、流派祖師と同じく炎を自らの剣として用います。サラマンダーの血を引いて生まれ、魚が水に住まうごとく、火は親しき故郷にして生命の源なのです。炎があなたを傷つけることはなく、むしろ平素から気安く言葉を交わす間柄、火炎魔法を扱うのは呼吸をするのとかわりません。

一方、火の対極となる水は大変苦手で、触れるのを嫌がります。また、師匠は優れた火炎術師でしたが、激しい気性から幾多のトラブルを引き起こし、魔術団で問題児扱いされていました。弟子の自分はまともだと証明できたらいいのですが。

#### ■ 美点と欠点の解説

**神秘の血脈：**サラマンダーの血を引いています。定式呪文では失敗しないかぎり疲労しません。

**耐性：**火からは一切の害を受けません。

**忌避：**水浴びはしません。代わりに火で身体を洗います。

**得意な状況：**火の中にいると、呪文行使と魔法抵抗に+3 ボーナス。

**魔術の専門分野：**発火に関わる魔法では、低い方の術法を倍付けで計算します。

**強化：**Ignem（火炎）魔法に天才的な手腕を発揮します（+3 ボーナス）。

**魔法抵抗の弱点：**身体が濡れていると力が弱り、魔法抵抗が困難になります。

**苦手な形相：**Aquam(水)魔法に関わるすべての値が半減してしまいます。

**限定された魔法抵抗：**Aquam(水)の形相を扱いきれず、魔法抵抗に活用できません。

**両立できない術法：**CrAq（水を創造）魔法と InAq（水を探知）魔法は使えません。

**不名誉な師匠：**師匠が堪え性のないトラブルメーカーで、あなたも偏見にさらされます。

---

---

---

#### ■ 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。むしろ、そこはあなたの風呂場です。炎と会話する特殊能力や様々な Ignem(火炎)魔法も活用し、異様な生態をアピールしていきましょう。

術者を巻きこむ"火蜥蜴の入浴"は、普通なら自爆にしかならない呪文で、平気な顔でこれを乱発できるのはサラマンダーの血あればこそですが、ただ疲労こそしないとしても、さすがにこの火力ともなると唱えるだけでも大変で、突破力が低くなりがち。魔法抵抗のありそうな相手には"火の投槍"の方を使いましょう。

*a Regulo Sempiterno*

# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

No. 10 フランボー派 B

研ぎ澄ましたる冷たき刃。

### ■ 全体像

魔術団の武力たるフランボー派に属し、熱の欠如である冷気を自らの剣として用います。魔術戦のプロフェッショナルであり、武器となる呪文の切れ味を徹底的に研いでいきます。その冷たき滅びの手は、幾多の破門者や外敵の心臓を凍りつかせてきました。

きわめて実戦慣れしており、戦場では隙のない身ごなしをみせますが、平時の人づきあいはやや不器用で、特に無垢な子供には少し戸惑ってしまうところもあるようです。

### ■ 美点と欠点の解説

**魔術の専門分野：**冷気に関わる魔法では、低い方の術法を倍付けで計算します。

**無欠な魔法：**定式呪文の習熟に充てた経験値は2倍扱いに。

**習熟呪文：**定式呪文の習熟への初期経験値を取得（適用済み）。

**正の周期魔術：**秋～冬はあらゆる呪文や研究値に+3ボーナス。

**負の周期魔術：**春～夏はあらゆる呪文や研究値に-3ペナルティ。

**強化：**Perdo（破壊）魔法に天才的な手腕を発揮します（+3ボーナス）。

**状況の制限：**未だ滅びに向かう芽のない、成人前の子供には魔法が効きません。

**歪んだ魔術：**呪文を使うと周囲が冷えきります。レベルに応じて程度が増大。

**社交上の不利：**体温が著しく低いため異様な気配を与えてしまい、人付き合いに-3。

**忍耐力：**疲労/負傷による行動ペナルティを1点ずつ緩和。苦痛に耐える判定に+3。

**悲観的：**修羅場を生き延びてきた経験から、いつも最悪の事態に備える傾向があります。

### ■ プレイの指針

既知の定式呪文には実戦的な呪文が揃っています。メインウェポンは"冬の手"。習熟による複射で5発同時に撃ちこみ、疲労度を5段階奪って一気に気絶まで追い込みます。速唱の習熟もつけてあるので、1ラウンドに2度以上これを行うことも可能。

また、アルス・マギカの魔術戦では、基本的に相手を見つけないことには呪文の対象にできませんから、自分の身を隠しつつ相手の位置を特定するのがセオリーです。"熱光の視力"などの呪文はそちらの備え。それと、近接戦闘では集団戦によるボーナスが大きいので、敵に戦士が多ければ"盾壁解散"を早めに使っておきましょう。

戦場以外での振る舞いは、いろいろスタイルがあると思います。ハードボイルドに決めるもよし、古参兵のおおらかな余裕をみせるもよし。追加の性格欠点と照らしてどうぞ。

*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

美神の祝福を手放さず。

#### ■ 全体像

人間社会との交流を重んじるイェルビトン派に属し、貴族出の絶世の美男子/美姫です。家門には短命の呪いがかけられており、これを打開したい家側と天稟持ちを確保したい師匠の利害が一致し、魔術団に送り込まれて長寿儀式を研究しました。本人も折角の美貌を失いたくない一心で必死です。

そうした背景もあって、法典で干渉を禁じられているとはいえ、一門との絆は健在で、魔術師であることを知られていなければ、俗世で貴族として接してもらうこともできます。イェルビトン派のお家芸である感覚や精神の魔法を使い、一門や魔術団の密使として暗躍することも少なくありません。

#### ■ 美点と欠点の解説

**世俗の影響力：**貴族の生まれで、血筋による敬意を受けます。

**老化が速い：**家門にかけられた短命の呪い。通常の倍の早さで年をとります。

**過敏：**自らの老いに神経質で、少しのことで大げさに反応します。

**魔術の専門分野：**延命儀式では、低い方の術法を倍付けで計算します。

**穏和な天稟：**マジは人間からも動物からも嫌われますが、そうした拒否反応を免除。

**ウェヌスの祝福：**人を惹きつけてやまない美貌です。異性との関わりに+3ボーナス。

**卓越：**【魅力】が通常人の限界を超えて+5に上がります（適用済み）。

**貧弱：**【筋力】が通常人の限界を超えて-4に下がります（適用済み）。

**病弱：**蒲柳の質。病気や負傷からの回復判定に-3ペナルティ。

**ひ弱な魔術：**呪文や効果の突破力が半減し、魔法抵抗を破りにくくなります。

---

---

---

---

#### ■ プレイの指針

天稟の副作用でつまはじきにされてしまう他のマジと違って、俗世の人間や動物とまともに交渉をもてるのが最大の強みです。人類最高の美貌と高貴な身分、幅広い交渉能力も備えていますので、俗世との交渉が一番の見せ場になります。

そのぶん魔術的にはあまり強力ではありません。修得している定式呪文を相手に気づかれないように唱えるのでも、現状の腕前では詠唱と身振りを完全に省くのは難しく、ささやき声と小さな身振り（合計-7ペナルティ）がせいぜいです。必要に応じてウィースを消費し、達成値を補っていきましょう。

*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

魔法と奇蹟を溶けあわせた修道士。

#### ■ 全体像

人間社会との交流を重んじるイェルビトン派に属していますが、一般の俗世ではなく、キリスト教を専門とする白魔術師です。魔術団の守護聖人として聖ネリウスの名を掲げるマギの修道会で育ちましたが、これはヘルメス魔法から神聖界に「転んだ」一種の異端であり、魔術団一般からは白い眼で見られています。一方でキリスト教会にも完全に受け容れられているわけではなく、微妙な関係にある魔術団と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、主への信仰と修道会の同志が支えになってくれます。

#### ■ 美点と欠点の解説

**聖なる魔法：**聖ネリウス修道会の教える、神聖界に転向した魔法。

魔法界と神聖界の両方に調和し、オーラの影響を良いと取りできます。

儀式のウィース消費を長期疲労で代替できたり、特殊射程等を使えたり。

**ヘルメス修道士の戒律：**ウィースの個人所有の放棄、使い魔も含めた結婚の禁止、

修道会での師匠への服従。一方で、必要な援助を受けられます。

**静かな魔法：**旧来の魔術理論による詠唱に頼らなくとも呪文を使える方法を身につけました。

**目につきにくい魔法：**同様に、呪文を行使するときに身振りも不要です。

**硬直した魔術：**呪文行使の際にウィース（魔力の結晶）を使えません。

**教育：**幼少から修道会育ち。学術技能への初期経験値を取得（適用済み）。

**幻視：**さまざまな光景が脳裏に映ります。これを意識的に制御することはできません。

**人脈：**キリスト教会にコネがあります。

---

---

---

---

#### ■ プレイの指針

教会にかぎらず人里はどこも神聖オーラに覆われ、多くのマギは呪文の行使に制限を受けるものですが、あなたはむしろボーナスを受けます。社会的に影響力のある聖職者階級へ人脈もありますので、平素はその辺りを活躍の場と考えるといいでしょう。

修得している定式呪文の大半は儀式呪文です。通常であれば貴重なウィースの消費を求められるところですが、そこは《聖なる魔法》によって長期疲労で代替（1段階につき3ポーン扱い）してしまえばOK。

また、信仰値を使えば神の助力でボーナスをもらったり、奇蹟を祈ったり、聖人に介入してもらったりできます。礼拝にまめに出ているともらえますから、くれぐれも忘れずに。

*a Regula Sempiterno*

# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

No. 13 メルケーレ派 A

### 英雄ヘラクレスの裔。

#### ■ 全体像

魔術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。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。しかし魔術団員としての権利は完全に持っていますので、おいそれと手を出されはしませんし、職務のための多くの特権すら与えられています。

また、メルケーレ派は伝統的に、古代の英雄や半神を一つの研究テーマにしており、このヘラクレスの血脈も派内で大切に保存されてきました。魔術的に濃く掛け合わされて生まれたあなたは、まさしくその再来というべき力を持っています。

#### ■ 美点と欠点の解説

**英雄の血脈：**ヘラクレスの末裔です。超常コンパニオン扱いで美点コストが実質半減。

**死の予言：**毒以外の原因では、負傷でも老衰でも絶対に死亡には至りません。

**卓越：**【筋力】と【体力】が通常人の限界を超えて+5に上がります（適用済み）。

**巨人の血脈：**身長 2m 半に体重 200kg 余の堂々たる体躯。サイズ+2により耐久力が増加。

【筋力】と【体力】（とその上限値）がさらに1点増加します（適用済み）。

**豊富な特性値：**特性値取得に割り振るポイントを+3（適用済み）。

**英雄の個性：**性格値が通常人の限界を超えて±5の範囲を取れるようになります。

初期自信 2/5（適用済み）。我知らず行動してしまう（SG 制御）ことあり。

**尊大：**英雄の血を引いた自分は、そこらの人間よりずっと上等だと信じています。

**赤帽士：**魔術団内の使者です。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。

**旅慣れ：**旅に役立つ技能への初期経験値を取得（適用済み）。

**魔法の雰囲気：**人間たちが通常はマギにしか示さない拒絶反応をとります。

**悪名高い：**使者役にしては目立ちすぎるとして、本来の職務では軽んじられがち。

**勉強が苦手：**読書や指導から得られる経験値-3（ただし1未満にはなりません）。

---

---

---

---

#### ■ プレイの指針

圧倒的な力をもつパワーファイターです。+6 という【筋力】【体力】は熊をも上回っており、祖先のような 12 功業の再現も夢ではありません。魔法が使えないぶん、それ以外の能力は通常のマギの比ではありませんから、お互いに補いあっていきましょう。また、赤帽士という立場上情報を耳にできる機会も多いはずですから、上手に活用すると吉。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 14 メルケーレ派 B

魔法の糸を自在に編み直し。

### ■ 全体像

魔術団内の使者役を自任するメルケーレ派は、魔法実験の事故で天稟を失った祖師以来、魔法を使えない者を主流のメンバーとしているのですが、現場の赤帽士たちのバックアップのために、少数の天稟持ちの系譜も有しています。

ムータントと呼ばれた祖師メルケーレの二人目の弟子は、変成魔法に卓越しており、その系譜に属するあなたが得意とする変成対象は、他ならぬ魔法です。詠唱中の魔法に干渉して効能を自在に歪める「メタ魔法」を操り、他のマジのお節介をしてみわります。

### ■ 美点と欠点の解説

**ムータントゥム魔法：**定式呪文に対して、下記三つの特殊制御を仕込めるようになります。

- 1) 増幅：ウィースを消費して射程/持続/対象を上げる。1段階につき1ポーン消費。
- 2) 渡し：唱えた呪文を、他者が術者のようにしたり、物品を介して対象に届けたり。
- 3) 手綱：術者が自分なら、呪払魔法を使わなくとも好きなときに呪文の効果を止められます。

**魔法統御：**上記ムータントゥム魔法の特殊制御が、即興呪文でも行えるようになります。

**不可解な知識：**独特の理論で、執筆した本や指導した生徒の取得経験値が半減。

**強化：**Muto（変成）魔法に天才的な手腕を発揮します（+3ボーナス）。

**魔術の専門分野：**詠唱中の魔法に干渉する際は、低い方の術法を倍付けで計算します。

**副作用：**呪文を使うと付近の魔力が活性化し、次の呪文行使に[レベル÷5]点のボーナス。

**有能な師匠：**師匠は教え上手で魔力も強い。徒弟期間の経験値と呪文を追加（適用済み）。

**黄昏の誘い：**魔法の暴走を止められません。ポッチ1つで黄昏判定。

**放心する魔術：**呪文を使うと安心してしまい、1ラウンドは何もできません。

**肥満：**疲労判定に-3、素早い動きや優雅な動きに-1のペナルティ。

**お節介焼き：**良かれと思って、他人にお節介を焼きたがります。

### ■ プレイの指針

専門の「メタ魔法」は、他のマジ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。メタ魔法において射程「接触」は自分の呪文を意味するので、他人の呪文を対象にとるならウィース増幅で「声」に。また「蝙蝠の目」と「黒羽のケーブ」は、制御を「渡す」ことで他人にも利益を与えられます。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 15 メリニータ派 A

### 水妖の産みし半妖精。

#### ■ 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。泉に住まう妖精と人間との間に生まれ、妖精たちに囲まれて育ったため、自然と同朋の多いメリニータ派に迎えらるることになりました。

生来から水を扱う術に長けていましたが、ヘルメス魔法の汎魔術理論を熱心に学んだ結果、他の三元素とも融通がきく見地に至り、単なる水妖に留まらない柔軟な力を獲得しました。しかし妖精としての弱点は克服しえず、鉄やキリスト教は未だに苦手です。

#### ■ 美点と欠点の解説

**濃い妖精の血脈：**水の妖精の血を濃く引いています。闇視と霊視、老化緩和など。

**妖精郷育ち：**妖精に囲まれた環境で育ち、人間社会より妖精界になじみます。

**得意な状況：**身体が濡れていると、呪文行使と魔法抵抗に+3 ボーナス。

**阻害状況：**毎日の水浴びを欠かすと、魔術関係の判定値がすべて半減します。

**脆い魔術：**妖精に鉄は禁物。鉄で触れると魔術が解けてしまいます。

**神聖感受性：**教会の鐘の音は頭ががんがん響いてたまりません。神聖オーラの影響が倍増。

**妖精魔法：**魔法界と妖精界の両方に調和し、オーラの影響を良いとこ取りできます。

また、「条件」(=指定した条件が満つるまで持続)等の特殊パラメータも。

**奇妙な魔術：**呪文行使のポッチダイスが 1 つ増加。危険というより奇妙な効果となる。

**元素魔法：**地水風火の四術法では制約術法免除。一つを伸ばすと残りにもおこぼれ経験値。

---

---

---

---

#### ■ プレイの指針

周囲のオーラの種類に常に気を配っておきましょう。妖精界なら他のマギの倍のボーナスを得られ、呪文の制御も乱れませんが、神聖界では極端に弱体化します。人里は基本的に神聖オーラに覆われていますので、できれば近寄らない方がいいでしょう。教会になぞ入ろうものなら、呪文行使の判定に少なくとも-24、ポッチダイスも9個以上です!

定式呪文では"湖の声"が強力。川や泉から情報収集をしましょう。また、妖精の血のおかげで、暗い場所でも目が見えますし、不可視の霊体や幻も判別できます。そもそも半妖精であるということ自体が妖精との交渉にあたっては大きなアドバンテージですので、妖精界がらみの事柄では、率先してみんなをリードしてあげてください。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 16 メリニータ派 B

描きし景色のみちびく魔力。

### ■全体像

妖精界を専門とするメリニータ派に属しますが、真の所属はディエドネー派です。ディエドネー派は過去の内紛で魔術団から放逐/殲滅された流派ですが、当時メリニータ派はディエドネー派寄りの態度を取り、避難のために自派への参入も促していました。それで匿われて密かにつづいているのがあなたの系譜です。ディエドネー派のお家芸であった即興魔法にメリニータ派の秘儀を複合し、絵画を介して増幅する独特の技をもっています。

### ■美点と欠点の解説

**暗い秘密：**魔術団の公式殲滅対象であるディエドネー派の末裔です。

**ディエドネー魔法：**即興呪文が強化され、「ポッチ防止」or「疲労せずに÷2」or「疲労して低い方の術法を倍」という三つのオプションが取れます。

**呪符魔法：**〈製作:絵画〉判定で、対象を絞って魔力を補助する呪符を作れます。

「人物」「品物」「場所」「様子」「出来事」「諺」の要素の一つ盛り込むごとに+1、重複しない種別ごとにさらに+1。ただし〈妖精魔法〉が要素数の上限。

**独創性：**新しい芸術作品を生み出す判定に+3ボーナス。

**発想の天分：**新しい呪文や魔術物品を開発するとき+3ボーナス。実験かますなら+6。

**定式呪文が苦手：**定式呪文の行使値に-5。儀式/即興はノーペナルティ。

**妖精の血脈：**ドワーフの血が混じっています。〈製作〉に+1ボーナス。老化緩和。

**矮人：**子供ほどの体格。サイズ-2で耐久力減少、【筋力】と【体力】に-1（適用済み）。

**せむし：**俊敏さやバランス感覚の判定、および美しさに関わる【交渉】判定に-3。

**妖精魔法：**魔法界と妖精界の両方に調和し、オーラの影響を良いとこ取りできます。

また、「条件」（=指定した条件が満つるまで持続）等の特殊パラメータも。

**神聖感受性：**教会の鐘の音は頭にがらがん響いてたまりません。神聖オーラの影響が倍増。

**思いやり深い：**困っている人を見過ごせません。

---

---

---

---

### ■プレイの指針

即興呪文がすべてです。定式呪文も一応修得してはいますが、期待してはいけません。まずは絵を描いて呪符のボーナス、さらに時間があれば祭式詠唱のオプションと、ボーナスをかき集めましょう。なお、ディエドネー派の末裔であることが露見すると、問答無用で処刑が待っていますので、そこはくれぐれも内密に。

*a Regula Sempiterno*



# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 17 審問士派 A

情ある裁きを求めて。

### ■ 全体像

魔術団の掟を守る審問士派に属し、人が人を裁くという難しさを感じながら、少しでも多くの人が幸せになれるような判決を目指して、日々職務に励んでいます。

ごまかしを許さない明敏な思考と鋭い視線、探知魔法の心得もありますが、それよりも人間力でもって相手から真実を引き出すのがあなたの身上で、オトしたホシには大岡裁きで臨みます。それがゆえに四角四面な他の審問士のように煙たがられることは少ないものの、甘く見る向きも一部であるようですが…。

### ■ 美点と欠点の解説

**ヘルメスの威光**：審問士とし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。

**射抜く眼差し**：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。

**頭脳明晰**：嘘・混乱・攪乱・ごまかしに抵抗する判定に+3ボーナス。

**卓越**：【知覚】が通常人の限界を超えて+4に上がります（適用済み）。

**豊富な特性値**：特性値に割り振るポイントが増加します（適用済み）。

**穏和な天稟**：マギは人間からも動物からも嫌われますが、そうした拒否反応を免除。

**思いやり深い**：困っている人を見ごせません。

**苦手な技法**：Perdo(破壊)魔法に関わるすべての値が半減してしまいます。

**ウィースの浪費家**：ウィースの消費量の1/4が無駄遣いになります。

---

---

---

---

### ■ プレイの指針

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。〈ヘルメス法〉や〈ローマ法および教会法〉といった技能の判定に成功すれば、細かな判例なども知ることができます。

また、天稟の副作用でつまはじきにされてしまう他のマギと違って、俗世の人間や動物とまともに交渉をもてるのが最大の強みです。マギの事件を取り調べるにも、容疑者本人だけでなく周囲のコンパニオンやグログの証言は重要ですから。"我を信ぜよ"をはじめとする Mentem (精神)魔法を併用し、優れた【魅力】【交渉】で迫ります。

なお、一応自分でも"平和なまどろみの香り"を取ってはいますが、容疑者が暴れる可能性がある場合には、魔術団の武力であるフランボー派の応援を求めるのが通例です。主義には背くかもしれませんが、危ない橋を渡りすぎないように。

*a Regula Sempiterno*

# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

### No. 18 審問士派 B

正義の女神の心眼は。

#### ■ 全体像

魔術団の掟を守る審問士派に属し、卓越した探知魔法の腕前で真実を暴き出します。審問士派の秘伝により、魔術による証拠隠滅さえそう簡単には通じません。

正義の女神ユスティティアの血を引いたためか、生まれつき目が見えません。しかし一方で、常人に見えないものを見る魔術においては他の追随を許さず、目を瞑ったままでもまったく不自由なく暮らしています。その鋭い心眼は、犯罪者たちの恐怖の的です。

#### ■ 美点と欠点の解説

**ヘルメスの威光**：審問士とし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。

**神秘の血脈**：ユスティティアの血を引いています。定式呪文では失敗しないかぎり疲労しません。

また、耳にした事柄の真偽を判別することができます。

**魔術の専門分野**：魔術視覚に関わる魔法では、低い方の術法を倍付けで計算します。

**呪い**：正義の女神は目隠しを。非魔術的な通常視覚は機能しません。

**幻視**：さまざまな光景が脳裏に映ります。これを意識的に制御することはできません。

**意志堅固**：外界によって意志を曲げさせられないための判定に+3 ボーナス。

**過敏**：わずかな不公正も看過できず、大げさに反応します。

**慎重な魔術師**：魔法関係のポッチダイスを3つ減少し、破滅的な失敗をしづらくなります。

**読書家**：本を読んで勉強するのが得意です。得られる経験値+3。

**有能な師匠**：師匠は教え上手で魔力も強い。徒弟期間の経験値と呪文を追加（適用済み）。

**コヴナント育ち**：外界との関わりが薄く、一般社会とはかけ離れた物の見方をします。

**黄昏の誘い**：魔法の暴走を止められません。ポッチ1つで黄昏判定。

**痩せ形**：生まれつき体格が華奢。サイズ-1により耐久力が減少します。

---

---

---

---

#### ■ プレイの指針

盲目状態だとさすがに不便ですので、「闇の心眼」は基本的にかけてつづける方向で。また、「薄れた魔力糸の賦活」は、他の呪文でさらに詳しく調べるための下準備です。「マギの抜け毛の察知」→「部分から全体を」も一連のコンボ。姿を消して隠れた容疑者は、「見極めの目」で見つけ出します。真偽を聞き分けられる特殊能力も忘れずに。

なお、多くの探知呪文に「鋭敏」の特殊習熟を施していますので、もし隠蔽工作があっても「なにかおかしい」と気づけます。反応があったらより詳しい呪文をかければ OK。

*a Regula 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日夜活動しています。良くも悪くも組織人で、流派に絶対の忠誠を誓い、与えられた持ち場で最善を尽くします。

派内での本分は大地魔法を専門としたいわば戦闘工兵で、敵地での拠点作りを担当します。権力階層では今は一士官にすぎませんが、才覚を認めてくれる上位者に会い、優れた教本や指導者を与えてもらえることも多く、前途は洋々です。

また、トレメーレ派の嗜みとして政治の心得もあり、投票権こそまだ師匠に預けたままになっているものの、流派全体が政党として働くため、評議会での闘争にも自信満々。

#### ■ 美点と欠点の解説

**庇護**：子飼いの部下として、トレメーレ派の上位者の庇護を受けられます。

**固執**：流派のスクラムこそ栄光への道。個人の都合より流派全体への奉仕が優先します。

**優等生**：先人の研究書巻に従った作業では研究値に+6 ボーナス。

**創造性の壁**：研究書巻に従わないと研究値-3。実験かまずと特殊結果表のダイスの数が倍増。

**教わり上手**：他人から指導を受ける場合、得られる経験値+5。

**想像力不足**：ウィース研究で得られる経験値が-3。

**魔術の専門分野**：ケルターメン（魔術決闘）では、低い方の術法を倍付けで計算します。

**メルクリウス魔法**：儀式呪文のウィース消費が半減。即興呪文では常に祭式詠唱が必要。

**長命な魔法**：即興呪文と定式呪文の持続時間が 1d10 倍されます。

**のろま術者**：通常の定式/即興呪文の詠唱が所要 2 ラウンドに。速唱も所要 1 ラウンド。

**苦痛を伴う魔術**：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。

---

---

---

---

#### ■ プレイの指針

流派や上位者の庇護を最大限に生かしましょう。流派のためになると説得できれば、魔法資源の供与/貸与、専門家への派遣、収蔵本の筆写など、様々な便宜を図ってもらえます（もちろん、逆もありうるわけですが…）。

魔術面での特長は何よりも儀式コストの半減。初期状態では儀式のレパトリーは一つしかありませんが、シナリオ内で季節経過があるなら、役立ちそうな儀式呪文の研究書巻を取り寄せてみたいところです。また、相手がマジであれば、ケルターメン(血を流さない魔術決闘)を挑んで決着を図るのが一策。評議会の投票に持ち込むのも吉です。

*a Regula Sempiterno*

# *Ars Magica*

## 作成済みキャラクター

No. 20 トレメーレ派 B

暗黒の導師に従い。

### ■ 全体像

堅い結束を誇るトレメーレ派に属し、流派組織では死霊術に基づく医療を担当します。しかし本人はもはや流派のことなど、本心ではさして興味を抱いていません。よこしまな死霊と親しく交わるようになって以来、いつしかその甘言に乗って、ひそかに暗黒の力に手を伸ばしているからです。本来そうした取引は魔術団では極刑に値する禁則ですが、地獄の導師のもたらす並々ならぬ知識と力とは、抗しがたい魅力をもっています。

### ■ 美点と欠点の解説

**地下魔術**：魔法界と地獄界の両方に調和し、オーラの影響を良いとこ取りできます。罪深い行為をすれば、あらゆる魔法で低い方の術法を倍付けで計算。その他、地獄ウィースの使用や地獄術師と同じ特殊射程等の権利など。

**死霊の守護**：死霊が見守っており、さまざまな知識を与えてくれます。

**歪んだ魔術**：呪文を使うと腐臭が漂います。レベルに応じて程度が増大。

**邪悪な汚れ**：邪悪な雰囲気漂っており、良い評判を得ることができません。

**正の周期魔術**：夜間はあらゆる呪文や研究値に+3ボーナス。

**負の周期魔術**：昼間はあらゆる呪文や研究値に-3ペナルティ。

**宵っぱり**：夜更かしが苦にならない一方、夜明けから正午まではすべての行動に-1。

**魔法抵抗の弱点**：陽光の下では力が削がれ、魔法抵抗が困難になります。

**魔術の専門分野**：ケルターメン（魔術決闘）では、低い方の術法を倍付けで計算します。

---

---

---

---

### ■ プレイの指針

死霊とは普通に言葉を交わせますが、死霊の姿も言葉もあなた以外には見えません。優れたスパイになるでしょうし（ただし魔法による探知には注意）、またこの死霊は豊富な知識と教え上手を兼備していますので、季節経過による成長の機会があったら、死霊からの教授を検討してみましょう。

《地下魔術》の倍付け効果は非常に強力ですが、〈地獄界知識〉をもつキャラクターの前で使うと暗黒道の疑いをかけられる可能性あります。探知魔法からは魔法界でなく地獄界の魔力として識別されることにも注意。そうした場面では、あえてボーナスなしで普通に呪文を使うのが賢いかもしれません。

*a Regula 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。

とにかく生気が有り余っており、これを燃やして血を吐きながら膨大な魔力を叩きつけるのが必殺技。勢いがありすぎて反動が来たり、制御に一抹の不安があったりもするのですが、そんなことは全然気にしていません。

### ■ 美点と欠点の解説

**生命直結魔術**：生命を削って、即興魔法で望むかぎりの強度を起こすことができます。これを行うときには、ダイスを振る前に、希望するレベルを宣言します。

すると、結果の不足分が疲労度や耐久度の喪失により補われます。

**生命燃焼**：定式呪文では疲労度/耐久度の支払いで行使値を上乗せ可能（5点/1段階）。

**忍耐力**：疲労/負傷による行動ペナルティを1点ずつ緩和。苦痛に耐える判定に+3。

**回復力**：負傷からの回復判定に+3 ボーナス。

**意志堅固**：外界によって意志を曲げさせられないための判定に+3 ボーナス。

**確固たる自信**：健やかな自信に満ちています。自信度と自信値が上昇（適用済み）。

**無秩序な魔術**：即興呪文のレベルが詠唱前の想定から外れると、制御を失います。

**苦痛を伴う魔術**：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。

**大好き**：腕比べが大好きで、いったん始めると他のことはどうでも良くなります。

---

---

---

---

### ■ プレイの指針

定式呪文は強力なレパトリイ揃いですが、そのぶんレベルも高いですから、普通に唱えても効果は不十分です。《生命燃焼》による上乗せをセットで考えてください。また、《生命直結魔術》は負傷なし（疲労だけ）でも30レベル近い効果を即興で発動できる、まさに切り札。2時間も休めば疲労は全快しますから、積極的に狙って行って大丈夫です。

ただ、《生命燃焼》にせよ《生命直結魔術》にせよ、多段階の疲労度消費を前提としているわけですし、そのうえ何であれ唱えれば《苦痛を伴う魔術》によるペナルティまで蓄積されます（疲労度の枠内の口印に記録します）ので、どうしても手数は限られます。回復の時間をどの程度とれるかに常に気を配って、消費を加減しておきましょう。

*a Regulo Sempiterno*

# Ars Magica

## 作成済みキャラクター

No. 22 テュータルス派 B

千の顔で俗世に潜り。

### ■ 全体像

挑戦と闘争を糧とするテュータルス派に属し、様々な顔を使い分けて俗世に浸透し、陰謀を企みます。人々を操って精巧な謀略を編み上げるのは、テュータルス派にとってたいそう魅力的な課題なのです。

隙のない変装術と精神魔法の手腕の前に、人なら誰しもコロリと騙してしまいましたが、動物たちには何故かその胡散臭さを直感的に嗅ぎとられるらしく、猛反発を喰らいがちでどうも苦手です。

### ■ 美点と欠点の解説

**多相の貌**：容姿や物腰を完全に变化させて、別人になりますことができます。

**穏和な天稟**：マジは人間からも動物からも嫌われますが、そうした拒否反応を免除。

**動物を怒らせる**：穏和な天稟で免除されたはずの拒否反応が、動物にかぎり復活。

**苦手な形相**：Animal(動物)魔法に関わるすべての値が半減してしまいます。

**巧みな形相**：Mentem(精神)魔法では、詠唱や身振りが不要です。

**慎重な魔術師**：魔法関係のボッチダイスを3つ減少し、破滅的な失敗をしづらくなります。

**生命燃焼**：定式呪文では疲労度/耐久度の支払いで行使値を上乗せ可能(5点/1段階)。

**ウィースの浪費家**：ウィースの消費量の1/4が無駄遣いになります。

**畸形**：白子のため容姿が奇怪です。人を惹きつける【魅力】判定に-3。

**悪癖**：平気でたびたび嘘をつくという悪い癖があります。

**確固たる自信**：健やかな自信に満ちています。自信度と自信値が上昇(適用済み)。

### ■ プレイの指針

Mentem(精神)魔法は詠唱も身振りもいらないので、面と向かって精神探査や記憶操作を行っても相手は気づきません。どしどし活用しましょう。また、人里は基本的に神聖オーラに覆われて魔法の行使にペナルティがつくものなのですが、そこは《生命燃焼》や《慎重な魔術師》の出番です。

また、《多相の貌》によって、3種類の別人になりますませます。通常の魔法であれば、外見は変えられても身に付いた物腰は簡単に変えられないので、そこから見破られるおそれがつきまとうものですが、この《多相の貌》はそこまで含めた完全な成りすましです。どんな人物になりますのか、レパトリーを考えておいてください。

*a Regula 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

魔剣を鍛える刀鍛冶。

## ■ 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、剣を素体とした呪付に長けています。流派でも一部の者にしか明かされないルーンの秘儀を刻みこんだ剣は、霊体も金属も、魔力すらも飴のように切り裂く業物で、しかるべき勇者の手に渡るのを待っています。

また、本来は呪文を苦手とする傾向のあるウェルディーティウス派にあって、独特の呪文操作を心得ており、定式呪文の効果を既存の剣によって媒介する技を有します。工房でじっくり鍛え上げるだけでなく、即席の付与もできるのです。

## ■ 美点と欠点の解説

**ウェルディーティウス魔法：**研究値に〈製作〉がボーナス。形態/効果に〈哲学〉を上乗せ。呪付物の準備時のウィース消費を〈製作〉ポーン減少。焦点具が手元にないと定式呪文を使えない。

**ウェルディーティウスの上級ルーン：**

各術法に対応するルーンを刻むことで、研究値におけるその術法の値を2倍にする。

呪付の目標値の方もルーン1つにつき5点上昇。また、該当する術法のウィースを、ルーン1つあたり1ポーン消費。ルーンに対応する木を材料に使うと研究値に+2。

**発想の天分：**新しい呪文や魔術物品を開発するとき+3ボーナス。実験かますなら+6。

**柔軟な定式魔法：**定式呪文の射程/持続/対象のいずれかを1ランク上げ下げ可能。

**魔術の専門分野：**剣に関わる魔法では、低い方の術法を倍付けで計算します。

**魔法渡し：**唱えた呪文を、他者が術者のようにしたり、物品を介して対象に届けたり。

**状況の制限：**物品に「渡して」からでないとも効果を及ぼせません。

**硬直した魔術：**呪文行使の際にウィース（魔力の結晶）を使えません。

**匠の自負：**自らの腕前に対する驕慢。天稟と直結して一部の呪付にボーナス。

## ■ プレイの指針

欠点の制約により、定式呪文は基本的に仲間の剣に乗せた上で、それを対象に当てるという手順を踏むこととなります。剣に直接接触れられればよいのですが、そうでない場合には、《柔軟な定式魔法》で射程を上げて対処します。

そして、本領はやはり研究室での呪付。他のマギと違い、素体は考慮せず剣一択でかまいません。後世に名を残す名剣を鍛え上げましょう。

*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

学識高き魔法医師。

## ■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、宝石の魔力を利用した魔術治癒を専門としています。元来が南仏のモンペリエ大学で医術を修めて誓いを立て、その後改めて魔術団に転じたという異色の経歴の持ち主で、魔術団参入後も人間を害する魔法は一切放棄しています。自身も決して丈夫な方ではありませんが、怪我人や病人のために働くのは一番性に合っており、方法が世俗であれ魔術であれ、医療は天職なのです。

## ■美点と欠点の解説

**メルクリウス魔法**：儀式呪文のウィース消費が半減。即興呪文では常に祭式詠唱が必要。

**大学講師**：魔術団参入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。

**誓い**：医術者の使命と倫理を遵守するヒポクラテスの誓いを立てました。

**苦手分野**：戦闘技能を学べません。

**両立できない術法**：PeCo（人体を破壊）魔法と PeMe（精神を破壊）魔法は使えません。

**ウェルディーティウス魔法**：研究値に〈製作〉がボーナス。形態/効果に〈哲学〉を上乗せ。

呪付物の準備時のウィース消費を〈製作〉ポーン減少。

焦点具が手元にないと定式呪文を使えない。

**強化**：〈魔術理論〉に天才的な手腕を発揮します（+2 ポーナス）。

**即興魔法が苦手**：疲労せずに即興呪文を唱えることができません。

**ひ弱な魔術**：呪文や効果の突破力が半減し、魔法抵抗を破りにくくなります。

**片足が不自由**：移動速度が減少。素早い移動や俊敏さに-6、回避に-3、戦闘に-1。

**痩せ形**：研究室にこもりきりで体格が華奢。サイズ-1により耐久力が減少します。

---

---

---

---

## ■プレイの指針

医術のみならず、多種多様な知識を修めた大変なインテリです。みんなの知恵袋になってあげましょう。呪文においては、ウィース消費半額での治癒儀式が強力。医療知識の応用か、人体にまつわる魔法全般にも秀でています。そして、大学時代に修めた〈自由学科〉と〈哲学〉は、即興呪文の祭式詠唱でもボーナスになりますから、たとえ心得のない分野でも相当のことができるはず。

高い【知性】〈魔術理論〉〈哲学〉は呪付においても猛威を振るい、術法以前のところで圧倒的なベース値をもたらします。季節経過があったら是非いろいろ作ってみてください。

*a Regula Sempiterno*