

Ars Magica

作成済みキャラクター

a1) 騎士

性別:男性、年齢:25歳、技能値 570pt

■全体像

中世の華である騎士の一人です。充実した武装と優れた技量を持ち、軍馬にまたがったのランス突撃をはじめ、一流の戦闘力を有しています。また、優雅な宮廷人としての心得もあり、貴族や貴婦人との付き合いを難なくこなします。少々頭の回りが悪く、勉強が苦手なのはご愛敬といったところでしょうか。

■美点と欠点の解説

騎士：騎士叙勲を受けた貴族の一員です。

人脈：貴族社会にコネがあり、見知らぬ土地でも渡りをつけられます。

忠誠の誓い：上位の貴族に臣従します。軍役の義務の他、命令を受けることもあります。

庇護：主君の寵愛を受けており、そのことは広く知られています。

富裕：生計を立てる仕事が年 1 季節で済み、成長などに充てられる季節数が増えます。

野心家：名誉において誰よりも優ろうとし、そのために血道を上げます。

苦手分野：学問が苦手で、それに関する技能を学べません。

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）。

恵まれた幼少期：一般/学術/戦闘技能に充てられる初期経験値を 50 点取得（適用済み）。

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

戦場でもっとも活躍できます。この時代最強の鎧であるチェーンメイルを着けており、なまなかな打撃は通しません。馬に乗れば文句なしにランスですが、そうでない状況ではロングソードを使います。

優れているのは個人戦闘力だけでなく、館から兵士を連れてきていれば、〈指揮〉技能による集団戦術でさらに上乘せすることができます（最大数は 5 人＝攻撃値または防御値に+15 ボーナス）。

■シナリオへの参加

時代背景の制約で、性別は男性のみです。第一線で活躍する男盛りの年代。

マギとの関わりは、主君の命令ということにすると手っ取り早いでしょう。魔術団の存在に気づいている貴族は少なくないのです。ストーリーガイドと相談して、事情を決めてください。また、名誉欲も強いですから、怪物退治などではマギから持ちかける形でも動けるでしょう。

a Regulo Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

a2) 天使の導き

性別:男性、年齢:20 歳、技能値 420pt

■ 全体像

財産をなくした貴族の家の出で、貧乏騎士と陰口をたたかれています、心の清さは天下一品、それを見込んだ天使の導きで、西へ東へ勸善懲悪の旅を続けています。

貧乏ゆえの武装の貧弱さは泣き所ですが、神聖界や地獄界といった超常の知識も身につけており、なにより天使の守護が魔法にも物理にも大きな防御力をもたらしています。

■ 美点と欠点の解説

騎士：騎士叙勲を受けた貴族の一員です。

貧乏：生計を立てる仕事が年 3 季節かかり、成長などに充てられる季節数が減ります。

守護天使：天使が見守ってくれます。自分だけなら会話も可能です。

超常の憎悪：天使の導きに従い、勸善懲悪の旅を続けています。

思いやり深い：困っている人を見過ごせません。

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）。

秘儀知識：秘儀技能に充てられる初期経験値を 50 点取得（適用済み）。

戦闘訓練：戦闘技能に充てられる初期経験値を 50 点取得（適用済み）。

旅慣れ：旅に関連する技能に充てられる初期経験値を 50 点取得（適用済み）。

■ プレイの指針

一般のコンパニオンと異なり、魔法に抵抗できるのが最大の強みです。これにより精神操作の魔法からプレス攻撃まで、あらゆる超常の効果に一定の抵抗を有します。

天使の守護は吸収値にも作用し、ただの革鎧ながら金属鱗鎧なみの防御力を得ています。戦場では馬に乗れば文句なしにランスですが、そうでない状況ではショートソード（ロングソードは貧乏で買えませんでした）を使います。

天使と話すには声に出さないといけないのですが、天使の存在も声も自分にしか分からないので、傍から見ると電波な人に見られます。天使役はストーリーガイドが主に担当しますが、他のプレイヤーにもどしどし乗っ取ってもらおうとよいでしょう。

また、高い〈神聖界知識〉を活かして、「神の助力を願う」も積極的に狙っていきます。信仰値を得るためにも、ミサなどの教会儀礼にはしっかり参列しましょう。

■ シナリオへの参加

時代背景の制約で、性別は男性のみです。若手有望株といった年代。

「天使の導きに従って」や「困っている人を助けようとして」などといった形で、マギと関わりを持たせることは容易です。魔法抵抗のおかげでマギからも無下に扱えませんが、その点も良いスパイスになるのではないのでしょうか。

a Regulo Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

a3) 隊長

性別:任意、年齢:30歳、技能値 595pt

■全体像

部隊を率いて戦場を左右する隊長です。叩き上げの老練な下士官で、コヴナントではグロッグの用心棒たちを束ね、マギの護衛やコヴナント全体の防衛を取り仕切っています。

ただあまりにお節介焼きで、部下たちの問題まで自分の問題として背負い込みがちなところがあります。もっともそれも、部下たちに慕われる要因ともいえるのですが。

■美点と欠点の解説

クーストース：コヴナントに仕える使用人のうち、幹部待遇を受けている者です。

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。

手を焼く部下：無能な手下がいつも厄介事を引き起こします。

鼓舞：人の心を動かし、対象の性格判定に+3。

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）。

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）。

恵まれた幼少期：一般/学術/戦闘技能に充てられる初期経験値を50点取得（適用済み）。

旅慣れ：旅に関連する技能に充てられる初期経験値を50点取得（適用済み）。

■プレイの指針

個人戦闘力はそれなりのものを持っていますが、必ずしも一流とはいえません。一方で部隊指揮に優れていますので、戦うときは常に部下を率いて、集団戦術をとるようにします（攻撃値または防御値に+15ボーナス）。

また、さまざまな対人交渉も、マギに代わって受け持つべき場面です。〈酒豪〉はいわゆる「飲ミニケーション」も含まれますから、下層階級などを相手にするとき役立つはず。

■シナリオへの参加

男女とも可能です。脂がのった壮年期。

コヴナントの防衛隊長ということで、主人であるマギの旅に同行すればよいので、シナリオへの参加には苦勞しません。コヴナントの留守には、副官を残してきたことにすればよいでしょう。

また、好みによっては、《クーストース》を《傭兵隊長》に入れ替えて（システム面ではほとんど変わりません）、独立した傭兵隊の隊長にしてもかまいません。これもマギに雇われるなどすればよいですから、参加には困らないでしょう。

a Regula Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

a4) ボディガード

性別:任意、年齢:25歳、技能値 420pt

■全体像

主人のマジに絶対の忠誠を捧げ、ボディガードとしてあらゆる危険から守ろうとします。護衛としての腕は一流で、マジからの信頼も厚く、一見満ち足りた生活を送っています。

一方で、いつか主人を裏切り、そしてそれが元で破滅するという、信じられないような予言も受けており、これを信じたものかどうかと、常に疑念に苛まれてもいます。

■美点と欠点の解説

クーストース：コヴナントに仕える使用人のうち、幹部待遇を受けている者です。

高い志：主人のマジに絶対の忠誠を捧げます。

死の予言：「主人のマジを裏切って死ぬ」と予言されています。これ以外の状況では絶対に死にません（「死亡」を「危篤」に置き換えます）。

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。

回復力：負傷からの回復判定に+3 ボーナス。

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。

片目：射撃と呪文の照準に-3、近接武器に-1（適用済み）。死角が広がります。

片耳：聴力に関わる判定に-3。

社交上の不利：異常な忠誠心のため空気を読めず、対人交渉の判定に-3。

方向音痴：すぐに道に迷います。

■プレイの指針

まず、マジの中から主人を一人定めます。プレイヤーやキャラクターの相性もみて、卓のみんで相談しましょう。

このキャラクターは、タワーシールドを掲げての防御値が非常に優れています。アルス・マジカのルールでは、護衛が行動不能に陥らないかぎり、主人に危害が加わることはありません。常に主人を護衛すると宣言しておきましょう。

ストーリーガイドからは、予言が成就する状況が生まれやすいようにと物事をひっぱっていきように。起こりうる未来を《幻視》で見せたりしていけば、実際に成就しなかったとしても、十分に役目を果たしたといえます。

■シナリオへの参加

男女とも可能です。主人のマジも見て考えましょう。年齢はマジより10歳ほど下。

とにかく主人のマジの側を離れない立場ですから、シナリオに参加するのは簡単です。ただし、マジに遠慮しすぎて引っ込んでしまわないようにだけ気を付けてください。

なお、このキャラクターは物語欠点が小です。差し替え時に注意。

a Regula Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

b1) 商人

性別:任意、年齢:25歳、技能値 470pt

■ 全体像

マギと付き合いのある商人です。荒事は苦手ですが、市場での仕入れ合戦なら誰にも負けないという心意気があります。アンテナをめぐらしてさまざまな情報も仕入れており、耳の早さは天下一品。

■ 美点と欠点の解説

商人：品物の売買で生計を立てています。店主でも行商人でも可。

地の利：市場（とその住人）に関わる判定はすべて+3 ボーナス&ボッチダイス 1 個緩和。

頭脳明晰：嘘・混乱・撓乱・ごまかしに抵抗する判定に+3 ボーナス。

人脈：商人の世界にコネがあり、見知らぬ土地でも渡りをつけられます。

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。

楽天的：成功も失敗も含めて、何事も最終的には良い方向へ転がっていくと考えています。

恩義：マギに大きな恩義があり、恩返しを求められると断れません。

教育：読み書きを習いました。学術技能への初期経験値を取得（適用済み）。

痩せ形：体格が華奢。サイズ-1により耐久力が減少します（適用済み）。

■ プレイの指針

マギに代わっての対人交渉が主な活躍の場です。特に、ホームである市場を中心に動くと、《地の利》を利用して楽になります。なお、数量的なお金の概念を使わないことの多いゲームですので、商売は主として〈取引〉判定となります。

戦闘になったら、隠れてみましょう（命あっての物种です）。プレイヤーは暇になります。が、そうしたら代わりにグロッグの兵士をプレイすればよいのです。

■ シナリオへの参加

男女とも可能です。足場が固まって、そろそろ大きな商売がしたくなるころ。

マギとの関わりは、まずは《恩義》から、過去に何かしら魔法や魔術物品で助けてもらったことがある（あるいは今でも助けてもらっている）というのがあります。病弱な家族のために強壮剤、危険なルートを通るために護符など。

あるいは、コヴナントに日用品を届けたり、魔術物品の販売を仲介したりするような、いわば御用商人とする手もよいと思います。

また、庶民代表キャラの一つでもありますから、シナリオの舞台となる街の住人として、そこで事件の中心に巻きこまれる（物語欠点を書き換えて）というのも可能です。

a Regula Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

b2) 親方職人

性別:任意、年齢:40歳、技能値 820pt

■ 全体像

マギの訪れる街に工房を構える職人です。親方として何人もの徒弟を使っており、街の有力者の一人に数えられます。徒弟たちを可愛がってはいますが、気っ風のよさの裏返して堪忍袋は小さく、彼らの引き起こす厄介事に始終怒鳴りつけてばかりいます。

■ 美点と欠点の解説

職人：品物を製作し、販売して生活の糧を得ています。

怒りっぽい：気が短く、些細なことでも怒りにかられてしまいます。

手を焼く部下：出来の悪い徒弟どもがいつも厄介事を引き起こします。

人脈：職人の世界にコネがあり、見知らぬ土地でも渡りをつけられます。

細心：〈製作〉のポッチダイスを2個緩和（これにより0になりえます）。

富裕：生計を立てる仕事が年1季節で済み、成長などに充てられる季節数が増えます。

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

マギに代わっての対人交渉が主な活躍の場です。特性値こそ老化でやや下がっていますが、さまざまな場面に対応して身につけてきた数々の技能は、高い水準を示しています。街の顔役として動きましょう。

まともな戦闘技能はありませんが、高い〈指揮〉がありますから、徒弟どもを率いての喧嘩なら負けません（攻撃値または防御値に+15ボーナス）。積極的に狙うものでもありませんが、いざというときは選択肢の一つとして。

■ シナリオへの参加

基本的には男性を想定していますが、貴族の館の女中頭などというのもありうると思います。いずれにしても、現代でいう部長社長クラスの責任ある立場です。

〈製作〉または〈職能〉の分野を決めてください。これが仕事の内容となりますが、ここで例えば石工を指定してコヴナントの建物づくりに携わったとか、ガラス製品を指定して研究室の用具の仕入れ先にするとか、そういった関わりの付け方があります。

また、シナリオの舞台となる街の住人とした上で、《手を焼く部下》を利用して、徒弟の一人が事件の中心に巻きこまれるのも一案。街の有力者の一人ですから、事件によってはマギの方から訪ねていくことも考えられるでしょう。

a Regula Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

b3) 貴婦人

性別:女性、年齢:30歳、技能値 620pt

■ 全体像

引きこまれるような不思議な魅力をたたえた貴婦人です。数年前に夫が不慮の事故で早世して未亡人となり、残された子供の後見人として、政治の暗闘をこなしています。

多くの危機を乗り越えてこられた原動力は、彼女が人に命令する魔力を持って生まれたことにあります。隙のない外交手腕とともに、要所要所でひそやかにその力を行使し、荒波を乗り切ってきました。

■ 美点と欠点の解説

封建貴族：広大な封土を持ち、多くの召使いや兵士を従えています。

尊大：身分の高い自分は、そこらの者たちより価値ある人間だと信じています。

扶養対象：一人前になって家督を継ぐまで、嫡男を守らなくてはなりません。

富裕：生計を立てる仕事が年 1 季節で済み、成長などに充てられる季節数が増えます。

催眠：目を合わせて命じること、人を命令に従わせます。

動物を怒らせる：マジと同じように動物から嫌われます。

邪悪な汚れ：邪悪な雰囲気や漂っており、良い評判を得ることができません。

苦手分野：乱暴が苦手、戦闘技能を学べません。

■ プレイの指針

マジに代わっての対人交渉が主な活躍の場です。肝心の〈催眠〉の使い方は下記のとおり。こちらの[【魅力】+〈催眠〉]と相手の[【体力】+修正]で、対抗判定を行い、これに成功すれば相手は命令に従います。修正は命令の内容によって定まり、+3（話してくれ）から+15（崖から飛び降りろ）まで。Mentem の効果として魔法抵抗を受けることに注意してください。マジはもちろん、聖遺物や真の信仰持ちには要注意です。

■ シナリオへの参加

技能取得の関係で、性別は女性のみです。貫禄ある奥方。社会的な立場がありますので、出られるシナリオは若干限定されます。その点も考慮して選んでください。

マジとの関わりは、過去に何らかの形でマジと政治上の談判をして、その際に催眠をかけようとしたら（パルマ・マジカに弾かれて）かからず、それ以来双方とも互いに興味をもって付き合いはじめ…というのが一番簡単だと思います。

そうでなければ、《扶養対象》である嫡男が呪われるか攫われるか何かしてマジに助けを求めるとか、あるいはそうした事件が過去にあって今度は恩返しを求められるとか。

a Regula Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

b4) 芸人

性別:任意、年齢:20歳、技能値 395pt

■全体像

方々を身軽に旅して回る、にぎやかな歌うたいです。妖精サテュロスの血が混じっており、その陽気な歌を聴けば、誰もが踊り出さずにいられませんし、悲しみの歌を聴けば、みな涙を流します。

■美点と欠点の解説

放浪者：どこの共同体にも属しておらず、旅回りの仕事をして暮らしています。

妖精の血脈：サテュロスの血が混じっています。異性とのやりとりに+1。老化緩和。

友なる妖精：仲の良い妖精がいます。力の弱い妖精ほど長い時間一緒にいてくれます。

魅惑の調べ：音楽を通して人の心を動かします。

旅芸人育ち：旅芸人の一座で育ち、歌とその周辺の技能判定に+2。

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。

楽天的：成功も失敗も含めて、何事も最終的には良い方向へ転がっていくと考えています。

旅慣れ：旅に関連する技能に充てられる初期経験値を50点取得（適用済み）。

痩せ形：体格が華奢。サイズ-1により耐久力が減少します（適用済み）。

■プレイの指針

マギに代わっての対人交渉が主な活躍の場です。〈魅惑の調べ〉は、[【交渉】+〈魅惑の調べ〉+ダイス]で目標値以上を出せば成功。目標値は指示の内容によって定まり、9以上（狼狽を鎮める）や15以上（暴動を扇動する）など。人間にも動物にも効きますが、指示の内容が歌詞でまるわかりなことと、Animal/Mentem の効果として魔法抵抗を受けることに注意してください。マギはもちろん、聖遺物や真の信仰持ちには要注意です。

■シナリオへの参加

男女とも可能。にぎやかな毎日です。

マギとの関わりは、過去にコヴナントを訪ねたことがあるというのでも、あるいはたまたまシナリオの舞台となる街や村に巧合させたというのでもよいでしょう。人なつこいので、仲良くなって不思議ありません。

《友なる妖精》は、卓全体で相談して詳細を決めることとなります。NPC 乗っ取りプレイが得意なメンバーが多ければ同行に、そうでなければ、頼むと気紛れに時たま力を貸してくれる程度にするとよいと思います。

なお、このキャラクターは物語欠点が小です。差し替え時に注意。

a Regula Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

c1) 犯罪者

性別:任意、年齢:25歳、技能値 420pt

■ 全体像

街の裏社会で生きる犯罪者です。スリから贋金作りまで、さまざまな悪事に手を染めてきました。きわめて身軽で小器用、町中ならどこへでもするりと忍びこんでいきます。

かつてドジを踏んで捕まりそうになったときに助けてもらったことがあります、それ以来マジに頭が上がりません。マジの側でも、街に出る際に彼の存在を重宝しています。

■ 美点と欠点の解説

無法者：裏社会で生きている犯罪者です。

恩義：マジに大きな恩義があり、恩返しを求められると断れません。

人脈：ならず者の世界にコネがあり、見知らぬ土地でも渡りをつけられます。

悪癖：賭博をはじめると止められないという悪い癖があります。

地の利：街（とその住人）に関わる判定はすべて+3 ボーナス&ポッチダイス 1個緩和。

軽やかな手業：軽妙な手業が必要とされる判定に+1 &ポッチダイス 1個緩和（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）。

■ プレイの指針

マジに代わって、潜入工作などの危ない橋を渡るのが役割です。街の中では多くの判定にボーナスがつきますから、そうそう簡単には捕まりません。もちろん魔法による援護も期待できるでしょう。また、いざとなれば、《人脈》を使って仲間を呼び出すことも考えられます（儲けが約束されれば、話に乗ってくる奴もいるかも）。

また、「旦那様方」をイケナイ遊びにご案内したり、騎士などお堅いキャラクターとぶつかったり、というシーンも面白そうですね。悪漢っぽくプレイしましょう。

■ シナリオへの参加

男女とも可能。今はまだ小悪党にすぎませんが、いつか大きなヤマを当ててやるぞと思っています。《地の利》が最大の特徴ですので、基本的に街を舞台としたシナリオを選んで参加することになります。

マジとの関わりは、まずは《恩義》から、過去に何かしら魔法や魔術物品で助けてもらったことがある（あるいは今でも助けてもらっている）というのがあります。

もしくは、このキャラクターを事件の依頼者とし、「こういう話があるんだが」とマジに持ちかけることにするのもよいでしょう。

a Regula Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

c2) 義賊

性別:任意、年齢:25 歳、技能値 420pt

■ 全体像

金持ちや権力者しか相手にせず、非道な行いはしないのをモットーとする義賊です。庶民には人気がある一方、地元の領主や代官は血眼になって首を上げようとしています（おそらく相当な賞金もかかっていることでしょう）。しかし最近になって、あなたの名前で非道を働く偽者が現れるようになりました。これを放置しては沽券に関わります！

■ 美点と欠点の解説

無法者の長：4～5人の無法者を取り仕切っています。官憲に追われます。

有名：金持ちからしか盗まない義賊として有名で、庶民には人気があります。

人違い：あなたを名乗る偽者が、残虐非道な犯罪を起こしているようです。

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。

平衡感覚：平衡感覚にかかわる判定に+6 ボーナス。

鼓舞：人の心を動かし、対象の性格判定に+3。

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。

自信過剰：過度の自信を持っており、失敗など考えもしません。

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）。

軽やかな手業：軽妙な手業が必要とされる判定に+1 & ボッチダイス 1 個緩和（適用済み）。

■ プレイの指針

マギに代わって、潜入工作などの危ない橋を渡るのが役割です。魔法による援護も期待しましょう。手下も有効に活用するように。また、庶民や裏社会との折衝も、このキャラクターの持ち場です。

戦闘になっても、手下を指揮してナイフを投げれば、それなりの戦果は期待できます（攻撃値または防御値に+12 ボーナス）。〈隠密〉で隠れて不意を討つのもあるでしょう。無理はできませんが、それなりに頑張れます。

■ シナリオへの参加

男女とも可能。売り出し中の義賊です。スマートに、格好良くいきましょう。

マギとの関わりは、たまたま根城がシナリオの舞台の近くだったというのでもいいですし、あるいは、例の偽者をダシに使う手もあります。マギが偽者と間違えて掴まえたなら、実は本物は潔白で（魔法で分かるでしょう）、それ以降共闘関係にある等とするのです。

a Regula Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

c3) 修道士

性別:任意、年齢:25 歳、技能値 420pt

■ 全体像

方々を旅し、福音を広げる修道士です。めったにみられない真の信仰をもっており、超常の事物にもかなりの対応力があります。教会組織の中では下っ端にすぎませんが、その信仰はまさに岩をも動かす力をもっています。

■ 美点と欠点の解説

托鉢修道士：貴賤を問わず広く人々の元を訪れて、魂の世話をする修道士です。

敬虔：信心深く、キリスト教の教えに忠実です。

戒律：清貧・貞潔・服従の誓いを立てています。上位者の意向に逆らえません。

真の信仰：信仰度が 1 に。魔法抵抗 10 と毎朝補充される信仰値 1 を獲得。

信仰度上昇：信仰度が 2 に。魔法抵抗が 20 に、毎朝補充される信仰値が 2 に。

予感：信仰度 2 に付属。危険が近づくと虫の知らせがあります。

異界の造詣：〈神聖界知識〉の取得資格&+2 ボーナス（適用済み）。

苦手分野：戦闘技能を学べません。

ぶきつちよ：優雅で器用な振る舞いに-3。射撃のポッチダイスも 1 つ増加。

■ プレイの指針

信仰度による魔法抵抗が最大の強みです。抵抗の余地なくかかってしまう他のキャラクターと違って、相当なしきい値を強いることができるのですから。また、信仰値も毎朝補充されますから、無駄なく使い切るのが吉。

また、「神の助力を願う」で他のキャラクターを祝福してボーナスを与えたり、あるいはこのキャラくらいにしてはじめて、奇蹟や聖人の加護を請うのが現実的になってきます。いずれも強い神聖オーラの補助が欲しいところですので、いざというときは真っ先に教会の祭壇前へ駆け込みましょう。

■ シナリオへの参加

男女とも可能。女性の場合は《托鉢修道士》を《知識階層》に置き換え、修道女ということにしてください。

マギとの関わりについては、両者とも旅をしますから、ちょうど居合わせた場で超常にかかわる事件が起こる、というのが手っ取り早いです。そうしたシナリオだと楽。

そうでなければ、魔術団と友好を結んでいる修道院の院長からの命令で、ということにする手があります。呉越同舟もまた面白いでしょう。

a Regula Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

c4) 司祭

性別:男性、年齢:20歳、技能値 445pt

■全体像

正式に叙任された司祭ですが、その内実は俗っぽい上昇志向にまみれています。そもその司祭位も、上位者の後ろ暗い秘密を盾に脅迫して手に入れたものでした。職務を果たして実績を上げながら、次なる昇進の手掛かりをさがしています。

■美点と欠点の解説

司祭：司祭に叙任されており、七つの秘蹟を行うことができます。

野心家：誰よりも出世しようとし、そのために血道を上げます。

ゆすりのネタ：教会の上位者か世俗領主の秘密を掴んで強請っています。

人脈：聖職者たちにコネがあり、見知らぬ土地でも渡りをつつけられます。

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。

病弱：病気や負傷からの回復判定に-3 ペナルティ。

誓い：司祭となるにあたり、独身の誓いを立てました。

教育：学術技能への初期経験値を取得（適用済み）。

恵まれた幼少期：一般/学術/戦闘技能に充てられる初期経験値を 50 点取得（適用済み）。

■プレイの指針

聖職者ですが真の信仰はありませんので、魔法抵抗を行えません。奇蹟などにもほど遠く、超常の事物にはごく脆弱です。教会の神聖オーラを砦にする程度で、対処はマジに任せましょう。

このキャラクターの活躍の場は、聖職者という社会的な立場を活かせるシーンです。教会内の人間関係、あるいは社会的信用による領主や庶民とのやりとり。マジの代わりにそうした折衝を行うのが真の役割です。

■シナリオへの参加

時代背景の制約で、性別は男性のみです。まだ若く、同期の出世頭。

強い出世欲から、マジを道具として利用できると考えても不思議はありません（もちろんマジの側でも同じことを考えるでしょう）。そうした利害で結びつけば、簡単に手を結べると思います。関わりはその辺りから。

なお、このキャラクターは物語欠点が小です。差し替え時に注意。

a Regula Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

d1) 記憶喪失

性別:男性、年齢:35歳、技能値 860pt

■ 全体像

大学を卒業して教授資格を手に入れたエリートで、人類最高の知性を誇っています。しかしその彼が今では、小さな教区の司祭に収まって、人々の魂の世話をする毎日です。どうしてそうなったのか、その期間だけ記憶が抜け落ちていて分かりません。今の生活に満足してはいるのですが、時折言葉にもできないような邪な行いがフラッシュバックのように甦り、まさか自分がやっていたのではとひそかに悩んでいます。

■ 美点と欠点の解説

呪い(小): 人生の記憶の一部がすっぽり抜け落ちています。
ライフワーク: 失われた記憶が気になり、何としても取り戻さなくてはと思っています。
悪魔崇拝の影: 何らかの形で過去に悪魔崇拝と縁がありました。
霊視: 幻覚や不可視の存在、死霊などを見破ることができます。
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。
大学講師: 大学で学び、自由学科の教授資格を持っています。
人脈: 学者たちにコネがあり、見知らぬ土地でも渡りをつけられます。
司祭: 司祭に叙任されており、七つの秘蹟を行うことができます。
誓い: 司祭となるにあたり、独身の誓いを立てました。
卓越: 【知性】が通常人の限界を超えて+5に上がります(適用済み)。
秘儀知識: 秘儀技能に充てられる初期経験値を50点取得(適用済み)。

■ プレイの指針

学者をリタイアして一司祭となった、というような経歴です。それでも教区の人々に責任感はあるでしょうから、なにかあったときには、超常の事物に直接当たるのはマジに任せ、人々をまとめることを担当する方向で。

失われた記憶について、様々な要素が悪魔との取引や生贄を指し示していますので、ストーリーガイドは迷ったら真相はそのようにするとよいと思います。《幻視》で色々な光景をみせて、プレイヤーの反応も見ながら、卓のみんなで絞っていきましょう。

■ シナリオへの参加

時代背景の制約で、性別は男性のみです。もう初老で、老化判定も目前です。

超常の事物を相談できるとすればマジくらいしかないのでしょうから、その辺から絡ませるとよいと思います。あるいは、同じ教養人として、文通相手として知っていたとする手もあります。

a Regula Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

d2) 甦りの宿願

性別:任意、年齢:20歳、技能値 445pt

■ 全体像

大剣の扱いに天分を発揮する凄腕の傭兵でしたが、数年前に恋人が亡くなって以来、彼女をふたたび現世に甦らせることを宿願として各地を巡っています。その中で魔術団に出会い、今では研究と引き替えにマジに奉仕することになりました。恋人はいまだに未練を残し、死霊としてあなたの周囲にいてくれます。

■ 美点と欠点の解説

まことの愛(NPC)：結ばれるべき運命の相手があります。今は死霊になってしまいましたが。

死霊の守護：恋人の死霊が見守ってくれます。自分だけなら会話も可能。

ライフワーク：死んだ恋人を甦らせるのが宿願です。

社交上の不利：死霊の気配のため、対人交渉の判定に-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。

放浪者：どこの共同体にも属しておらず、旅回りの仕事をして暮らしています。

強化：〈片手武器〉に天才的な手腕を発揮します (+2 ボーナス/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)。

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)。

戦闘訓練：戦闘技能に充てられる初期経験値を 50 点取得 (適用済み)。

秘儀知識：秘儀技能に充てられる初期経験値を 50 点取得 (適用済み)。

■ プレイの指針

単身での戦闘力は、この作成済みキャラクター集の中で最強です。技能値自体が高いので、全力行動によるボーナスも大きくなりますし。ただ、集団戦術で襲いかかられたりするとさすがに苦戦します (一人ずつしか倒せないから) ので、そこは用心してください。

死霊は 1 日 1 回だけ側を離れてスパイしに行けます。ただ、死霊と話すには声に出さないといけないのですが、死霊の存在も声も自分にしか分からないので、傍から見ると電波な人に見られます。死霊役はストーリーガイドが主に担当しますが、他のプレイヤーにもどしどし乗っ取ってもらおうとよいでしょう。

■ シナリオへの参加

男女とも可能。死霊は恋人のかわりに、親友としてもかまいません。

「全体像」の項にあるとおり、甦りの研究をすることと引き替えに、その卓越した剣の技を用立てることにしている、というのが妥当だと思います。あとはマジが求めて同行させればよいのですから難しくありません。

a Regulo Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

d3) 亡国の姫君

性別:女性、年齢:18歳、技能値 415pt

■ 全体像

小国の姫君でしたが、戦争で国が滅び、忠実な老騎士など数人の護衛に守られて落ち延びました。追っ手に迫られて最後に逃げこんだ先は、マギたちのコヴナントでした。辛酸をなめつつ、お家を再興できる機会を探っています。

■ 美点と欠点の解説

無法者の長：国が滅び、数人の護衛とともに落ち延びました。敵国に追われています。

憎悪：敵国を激しく憎んでいます。

確執：敵国と戦争中です。

予感：危険が近づくと虫の知らせがあります。

聖遺物：家宝の聖遺物が魔法抵抗と信仰値を与えてくれます。

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。

人脈：貴族社会にコネがあり、見知らぬ土地でも渡りをつけられます。

旅慣れ：旅に関連する技能に充てられる初期経験値を 50 点取得（適用済み）。

恵まれた幼少期：一般/学術/戦闘技能に充てられる初期経験値を 50 点取得（適用済み）。

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

姫自身は主として交渉系の能力をもっています。マギの代わりに情報収集や交渉などが出番です。聖遺物のおかげで、マギ以外にもかかわらず魔法抵抗できることに注意。毎朝得られる信仰値も、無駄のないように使い切りましょう。

また、グログとして老騎士がついてきますので、戦闘時などはそちらをプレイすれば OK です。この老騎士、人生 50 年の時代に 60 歳ということで、特性値は落ちてきていますが、積み上げた高い技能値でまだまだ若い者に遅れは取りません。戦闘以外でも、この二人の会話は面白いシーンを提供すると思います。グログはあくまでも共有キャラですから、手の空いているプレイヤーにどしどし乗っ取ってもらってください。

■ シナリオへの参加

技能修得の関係で、女性のみです。本来ならそろそろお嫁に行くころ。

マギとの関わりは、「全体像」の項にあるように、駆け込み寺として匿ってもらっている、というのがよいでしょう。マギに連れ出されてもよし、あるいは何か御家再興につながるような引きを用意してもよしです。

a Regulo Sempiterno

Ars Magica

作成済みキャラクター

d4) 探し人

性別:任意、年齢:15歳、技能値 320pt

■全体像

村の狩人の家で育ちましたが、数年前父親が病気で亡くなると、母親が姿を消してしまいました。まもなく言葉を話す黒猫がひょっこり現れ、こう言うのです。「お母さんは猫の国の王女で、故郷に帰った。ボクが君も連れて行ってあげよう」。半信半疑ながら、他に当てもなく、黒猫と一緒に母さんを捜す長い旅に出たのです。

■美点と欠点の解説

放浪者：どこの共同体にも属しておらず、旅回りの仕事をして暮らしています。

ライフワーク：いなくなってしまった母親を捜し出すために長い旅をしています。

友なる魔獣：忠実で頭の良い魔獣がおり、簡単な命令に従ってくれる。魔法の黒猫。

魔法の血脈：魔法猫の血が薄く流れており、認識判定に+1ボーナス。老化緩和。

埋もれた魔力：本人すら知らない魔力を秘めている。プレイ中に顕在化する（かも）。

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。

鼓舞：人の心を動かし、対象の性格判定に+3。

旅慣れ：旅に関連する技能に充てられる初期経験値を50点取得（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）。

■プレイの指針

お供の黒猫はグロッグ扱いの共有キャラクターです。卓のみんなで、手空きをみてプレイしてあげてください。いろいろと特殊能力をもっていますし、戦闘数値も一見優秀そうですが、いかんせん身体が小さいので攻撃が当たると一撃で死ねます。要注意。

本人の方はなにしろ年齢が低いですから技能値が低く、あまり当てにはできません。狩人見習いとしてはそれなりの腕前がありますから、その辺りを活かして頑張りましょう。

■シナリオへの参加

男女とも可能。まだ少年少女といえる年齢です。

マジとの関わりは、旅の途中でコヴナントに立ち寄って、猫がマジの興味をひいたとか。たまたまシナリオの舞台に居合わせて、というのでもなんとかかなと思います。

なお、このキャラクターは物語欠点が小です。差し替え時に注意。小の物語欠点の利益部分にコンセプトが大きく依拠していますから、差し替える場合は、大の物語欠点+猫という形がよいかと思えます。

a Regulo Sempiterno