

Ars Magica

ルール早見表 ダイスの振り方

・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。

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:	素晴らしい! サイコロを振りなおして、出た目を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。一旦1で回り始めたら、振りなおしでの0は10と読みます。
	1:
	2~9: 特に何事もありません。出た数字をそのまま読みましょう。
	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。この振りなおしてまた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「 ポッチ 」と言います)。どれも0以外ならストレスダイス全体で0点として普通に判定します。
	0:

B . シンプルダイス.....結果が安定している場合に使います(落ち着いて呪文をかける等)。

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。

・基本的な判定方法

判定 = 【特性値】1つ + 技能 1つ + ダイス

成否が分かれる行為をするときには、SG (ストーリーガイド/いわゆるゲームマスター) から、

「 と××で振ってください。難易度は 」

と言います。このとき

には【知性】や【魅力】などの「特性値」からどれか一つが、
××には 魔術団知識 や 認識 などの「技能」からどれか一つが、
それぞれ入ります(と××の両方に特性値が入ったりすることはありません)。

なお各々の技能には、「専門」が設定されています。この「専門」に該当する分野の判定では、技能値を1点増して処理することができます(それ以外の分野で下がったりすることはありません)。

特性値と技能を足し合わせ、これにダイスの出目を加えたものが、その判定の達成値となります。この達成値が最初に言われた難易度 以上であれば、その行為は成功です。

コラム：自信値

ここぞという場面でダイスを振ったら、低い目が出てしまった...。
そんなときに役立つのが自信値です。自信値を1点消費することに、ダイスの出目を+3 することができるのです。しかも自信値は、ダイスを振って結果を見た後で、使うかどうか選べます！
便利な自信値ですが、使用には二つの制限があります。まず、自信値は使い捨てで、消費したらもう戻ってこないということ。そして、一回の判定に消費できる自信値の数は、自信度の点数までだということです(自信度が1なら、1回の判定では自信値は1点まで=出目+3が限度)。
そのかわり自信値はセッションが終わるたびに2~3点ずつ補充されます。使い時を見極めて、積極的に投入していきましょう。

呪文の組み立て

ヘルメス魔法 = 技法（動詞）1つ + 形相（名詞）1つ

強度

（呪文の段階）

- レベル 1
- レベル 2
- レベル 3
- レベル 4
- レベル 5
- レベル 10
- レベル 15
- レベル 20
- レベル 25
- レベル 30
- レベル 35
- レベル 40
- レベル 45
- レベル 50

（以下同）

呪文はすべて**レベル**を持つ。レベルの段階を「強度」と呼び、5レベル以上では5レベル刻みで、5レベル未満では1レベル刻みで、それぞれ上下する。
（例：レベル4の2段階上はレベル10）

レベルは次の**四つ**の強度を足し合わせて算出される。

- a. 該当する効果のガイドライン（「基本」と呼ばれる）
- b. 射程パラメータによる割り増し
- c. 持続パラメータによる割り増し
- d. 対象パラメータによる割り増し
- e. その他の割り増し（複雑さや強化による）

例：透明化の呪文 PeIm20"不可視のヴェール"の場合

- a. 基本は4（「視覚に作用する力を、事物から失わせる」）
- b. 射程で+1（接触）
- c. 持続で+2（太陽）
- d. 対象は+0（個物）
- e. 動作に映像破壊を追従させるために+1割り増しとなり、レベル4の4段階上 = レベル20となる。

強度	射程	持続	対象
+0	自身	瞬間	個物/円内
+1	接触/視線	集中/陽径	部分
+2	声	太陽/魔法円	集団/部屋
+3	視野	月	建物
+4	誘導呪物	年	境界

魔法をかける判定をする際には、「行使値」という式をベースに用いる。

$$\text{行使値} = \text{【体力】} + \text{技法} + \text{形相} + \text{オーラ}$$

その上で、

即興魔法の場合：

唱える前に、疲労するかどうか自分で選択。

疲労する : 発生する魔力のレベル = (行使値 + ダイス) ÷ 2
 疲労しない : 発生する魔力のレベル = 行使値 ÷ 5

定式魔法の場合：

行使値 + ダイス	レベル	疲労せずに 成功
レベル > 行使値 + ダイス	レベル -10	疲労して 成功
レベル-10 > 行使値 + ダイス		疲労して 失敗

儀式魔法の場合：

行使値 + 自由学科 + 哲学 + ダイス	レベル	1 段階疲労して 成功
レベル > 行使値 + 自由学科 + 哲学 + ダイス	レベル -5	2 段階疲労して 成功
レベル-5 > 行使値 + 自由学科 + 哲学 + ダイス	レベル -10	3 段階疲労して 成功
レベル-10 > 行使値 + 自由学科 + 哲学 + ダイス	レベル -15	4 段階疲労して 失敗
レベル-15 > 行使値 + 自由学科 + 哲学 + ダイス		5 段階疲労して 失敗

儀式魔法では5レベルにつき1ポーンウィースを消費する。

突破力と魔法抵抗

各々の魔法の種別（即興/定式/儀式）に応じた計算式の達成値から、起こす効果のレベルを引いた値を「突破力」と呼ぶ（突破力は負の値にもなりうる）。

この突破力が対象の魔法抵抗を上回った場合にのみ、魔法は効果を発揮する。ただし、魔法抵抗自体をまったく持たない（魔法抵抗が0）対象には、突破力がどんなに低くても抵抗されることはない。

そのため、たとえ値が0でも魔法抵抗を持っていることの意味は大きい。特に、高レベルの魔法ほど突破力が低くなりがちなのは上記の計算から自明なので。

Ars Magica

ルール早見表 魔法の様々な使用

第二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. 祭式詠唱 時間を余分にかけることで、行使する魔法の力を強めます。

即興呪文に簡単な儀式を加えることで、呪文行使のダイス目に**技能 自由学科**と**哲学**の値が**ボーナス**になります(各技能の専門が祭式詠唱であればさらに+1ずつ)。ただしこの儀式を行うと、[起こそうとする効果のレベル×3]分の時間がかかります。

B. 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。

貴重なウィース(魔法資源)ですが、いざというときにはこれを消費して、魔力を高めることができます。1 **ボーン消費**するごとに、**呪文行使のダイス目**が+2されます。ただし以下の制限あり。
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ボーン数は、関連する術法の値(別個に計算)までになります。
ウィースを消費した数だけ、行使判定で0を振ったときに1回ポッチダイスが増えます。

C. 詠唱と身振りの省略 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、呪文行使のダイス目に右表のような修正を受けます。

発声.....	修正値	身振り.....	修正値
大声	+1	大げさ	+1
明確	0	はっきり	0
小声	-5	かすか	-2
なし	-10	なし	-5

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。

D. 速唱 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。

呪文は通常は[【**反応**】+**ストレスダイス**]の値でイニシアチブ順の中に位置づけられますが、突然の脅威(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)にレスポンスして即座に唱えることもできます。速唱を行えるのは、即興呪文と、速唱に習熟済みの定式呪文のみです。

速度比較

[【**反応**】+**呪文操作**+**ストレスダイス**]がSGの指定する目標値(相手の先制値など)より高ければ、発動が間に合ったことになります。

呪文発動

基本的に通常と同じですが、呪文使用のダイスの目が-10され、ポッチダイスも2つ増えます。

効力決定

物理:効果による。おおむね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:相手のレベルの半分以上なら自分は無事、相手のレベル以上なら完全な無効化。

速唱は1ラウンドに何度でも行えますが、2回目以降は速度比較に-6ずつのペナルティがついていきます。また、通常の呪文行使は丸々1ラウンドかかるため、速唱と併用することはできません。

コラム:定式呪文の習熟

個々の定式呪文には、それぞれ習熟という技能が設定されています。経験値を投入して得るこの習熟技能は1点につき、その呪文の行使に+1ボーナス&ポッチダイス1つ軽減の効果がある他、1点ごとに特殊なオプションをその呪文につけられるようになります。以下はその中から。

速唱(上記Dを参照。通常は即興呪文でしか行えない速唱を、この定式呪文でも行えます)

複射(この呪文にかぎっては、習熟技能に等しい個数を同時に唱えられます)

突破(相手の魔法抵抗を打ち破る際の技能 突破 に、習熟技能の値がボーナス)

抵抗(この呪文およびその類似呪文相当の効果に対しては、魔法抵抗の値が2倍になります)

静寂(詠唱を省いた際のペナルティが5点減少します。2回とると詠唱なしでもノーペナルティ)

静止(身振りを省いた際のペナルティが無くなります)

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「異界」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に与え、そこには特異な生物が住処するようになります。

A. 魔法界

魔法の増幅に用いるロウ・ウィースは魔力が結晶したのですが、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。
魔法界の例：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. 妖精界

伝承ヨーロッパには昔語り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…。
妖精界の例：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. 神聖界

キリスト教/ユダヤ教/イスラム教の神の力が顕現し、信仰の息吹に満ちている場所です。西欧の民衆は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。
神聖界の例：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. 地獄界

地の奥底にあるという地獄の力が地上に顕現している地域。ここには妖魔が跳梁し、墮落と破滅の力が蔓延しています。ヘルメス魔術団は不用意な接触を禁じています。
地獄界の例：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

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、信仰心のかげらもない無法者の住処くらいです。

異界の相互作用

異界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：マジは魔法界に属しますから、小さな教会（神聖オーラ4）の中では、呪文ロールに-12（=4 x -3）のペナルティを受け、ポッチダイスも4つ増えます。

	使用する力			
	魔法	神聖	妖精	地獄
魔法	+1	0	+1/2	-1
神聖	-3	+1	-4	-5
妖精	+1/2	0	+1	-1
地獄	-1	0	-2	+1

コラム：レギオー

オーラに覆われた領域の特殊なパターンとして、レギオー（複数形はレギオネス）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。レギオーの内へ入るには、案内人がいなければ、魔法でこじ開けるか、決められた「門」を通るかしくはなりません。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。レギオーの上と下は微妙に呼应しています。例えば、上に妖精レギオー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 研究室の周辺

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、「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。

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

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、以下のようなオプションを取ることもできます。

・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かます。

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

ボーナスの代償として、実験を行った季節には109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になります。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。研究値に助手の【知性】と魔術理論を加えられるのです。人数の上限は指揮の値。

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:呪文の開発と充填品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。

コラム:形状/材質ボーナス表

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、狼に変身するの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、「形状/材質ボーナス表」です。魔術物品を作るときに、込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かうのです(ただし魔術理論が上限)。サプリメントの掲載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、コウナ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 研究作業

定式呪文とさまざまな魔法を込めた品（魔術物品）の開発を取り上げます。
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。

研究室での作業を行うたびに、マジは必ず「研究書巻」を作成しています（コストはかかりません）。
いわばレシピで、研究書巻があると作業の効率が飛躍的に高まります。同じ魔術物品をいくつも作る予定があるときなど、たとえ試作に手間取っても 2 目以降で量産を可能にするという使い道もあるでしょう。過去に自分で作成したものを使う他、他のマジから写させてもらったりできます。

・ 定式呪文

いわば作り置きの即興呪文。

研究書巻なし：

1 季節につき [研究値 - レベル] 点研究が進みます。呪文レベルに等しい点数まで進んだら開発は完了、レパートリーに加わって、以後自由に使うことができます。

研究書巻あり：

研究値がレベル以上あれば、1 季節で開発が完了します。

・ 呪付物

何度でも使える本格的な魔術物品。

まず最初に 1 季節かけて、呪付の準備を施します。この際、物品の材質と大きさに応じた Vim ウィースを消費。ただし、研究値が効果レベルの 2 倍以上あれば、「簡易呪付物」として、この過程を省くことができます。またどちらの場合も、[効果レベル ÷ 10] ボーンのウィースを消費します。

研究書巻なし：

1 季節につき [研究値 - レベル] 点呪付が進みます。効果レベルに等しい点数まで進んだら完成。

研究書巻あり：

研究値がレベル以上あれば、1 季節で完成します。

呪付物は合い言葉を唱えたと、込められていた効果が発動します。基本的に 1 日 1 回です。

以下のようなオプションをつけることもできます。

- 頻度：1 日に複数回使えるようにします。レベル+1 で 1 日 2 回、+3 で 1 日 6 回、+10 で無制限。
- 突破：レベルを+1 するごとに、突破力（対象の魔法抵抗を破る力）が+2 されます。
- 集中代行：使用者の代わりに精神集中をしてくれます。レベル+5。
- 環境発動：日の出/日没/月齢といった周囲の環境で発動するようにします。レベル+3。
- 連鎖：同じ呪付物に込められた他の効果の結果によって発動するようにします。レベル+3。
- 使用権限：特定の条件の者しか使えないようにします。レベル+3。
- 有効期限：一定期間で魔力を失うようにするかわりに、呪付の進捗速度を大きく上げます。

また、良く使われるテクニックとして、「1 日 2 回」(+1 レベル)と「環境発動:太陽」(+3 レベル)をつけることで、日の出/日没ごとに自動的に再起動させて、効果を事実上永続させるといったものがあります。

・ 充填品

使い捨ての品物。なんととってもお手軽。

研究書巻なし：

1 季節につき [研究値 - レベル] ÷ 5 回分（端数切り上げ）の品物が出来上がります。

研究書巻あり：

1 季節につき [研究値] ÷ 5 回分（端数切り上げ）の品物が出来上がります。

出来上がった各回数は、任意の数の品物に分けて入れることもできます。

また充填品でも、呪付物と同様なオプションをつけられます。

コラム：魔術工芸の秘術

マジの中には魔術物品の作成を専門とする者たちがいます。美点《ウェルディーティウス魔法》の持ち主がそれです。この美点の持ち主は自らの得意とする工芸分野をもち、該当する技能 製作 の値と、技能 哲学 の値を、どちらも研究値に加えることができます。

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)。経験値(略して exp.)はそれぞれの技能/術法別に記録しておいて、以下の表に従って上昇します。

技能値/術法値	必要な経験値 (カッコ内は術法の場合)
1	5 (1)
2	15 (3)
3	30 (6)
4	50 (10)
5	75 (15)
6	105 (21)
7	140 (28)
8	180 (36)
9	225 (45)
10	275 (55)

技能値/術法値	必要な経験値 (カッコ内は術法の場合)
11	330(66)
12	390(78)
13	455(91)
14	525(105)
15	600(120)
16	680(136)
17	765(153)
18	855(171)
19	950(190)
20	1050(210)

技能値 n をもつために必要な経験値 = $n(n+1) \div 2 \times 5$
 (技能値 3 で基礎終了、5 で専門家、9 で人間の頂点に近い)
術法値 m をもつために必要な経験値 = $m(m+1) \div 2$
 (術法値 10 が徒弟直後の上限、最古参の大魔術師の得意分野で 40)

グループの方針にもよりますが、アルス・マジカではシナリオはせいぜい年に一回程度しかなく、またシナリオ自体からは経験値をもらえないため、成長は平素の自己鍛錬で行うことになります。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。

	技能	術法	得られる経験値	上限	その他
日常体験			2	なし	
冒険 実践		×	5-10 3-8 (通常 4)	なし	技能/術法 1 つあたり 5 点が割り振り上限。 言語/地域知識/呪文習熟等では品質上昇。
訓練		×	技能値+3	教師の値	教師側は「日常体験」扱い。
教授			【交渉】+ 教授 +3	教師の値	教授 × 5 人に指導可能。ただし生徒が 1 人の場合は品質+6、2 人の場合は品質+3。
大全書			本の品質	本の値	
技芸書			本の品質	なし	1 冊につき 1 回のみ学習可能。
ウィース研究	×		ストレスダイス +オーラ	なし	術法値 5 点につき 1 ボーン消費。

この行動の選択は生活水準に左右され、通常のキャラクターは 1 年に 2 季節を「日常体験」に割り振ることを義務づけられます。美点《富裕》があれば 1 季節、欠点《貧乏》があれば 3 季節です。ただしマジクのキャラクターにかぎっては、常に全季節を自由に割り振ることができます。

そのかわりマジクには、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。これらもまるまる 1 季節を要するため、その間は「日常体験」扱いになってしまいます。これによる成長の遅れには、長寿儀式で寿命を延ばすことにより対処できます。

また、他人の学習のために、大全書や技芸書を執筆することもできます。

A. 大全書の執筆

最初にその本で学習できる上限を設定。筆者の術法値/技能値の半分以下です。品質は【【交渉】+6】が基本ですが、学習上限を下げておくと、術法では下げた値、技能では下げた値 × 3 が品質にボーナスとなります(ただし基本の品質の 2 倍が限界)。執筆は 1 季節あたり【【交渉】+ 言語】ずつ進み、術法では学習上限、技能では学習上限 × 5 の値に達したところで完了します。

B. 技芸書の執筆

1 季節で完了します。品質は【【交渉】+6】。一人のキャラクターが執筆できる技芸書の冊数は、術法では値の 1/2、技能では値の 1/5 (どちらも端数切り上げ) までです。

Ars Magica

ルール早見表 戦闘と負傷

・戦闘

行動順：[先制値 + ストレスダイス]が高いキャラクターから順番に行動します。魔法では先制値の代わりに【反応】を使用。各キャラクターは1ラウンド(6秒)に1回ずつ行動できます。

攻撃：攻撃する場合は[攻撃値 + ストレスダイス]を、相手の[防御値 + ストレスダイス]と比較。防御側が高ければ攻撃失敗。攻撃側が高ければ、その差分をもってへ。

ダメージ：攻撃が命中したなら、[の差分 + 攻撃側のダメージ値 - 防御側の吸収値]を計算し、これを最終的なダメージとして、防御側の耐久度に照合。対応する負傷を与えます。

その他、代表的なところで次のようなオプションがあります(併用可)。

- A. **全力行動**：疲労度一段階消費で、戦闘技能と同じ値を、攻撃または防御にボーナス。
- B. **部隊戦術**：「指揮官」のキャラクターを決め、指揮と同じ人数からなる部隊を構成。判定には「前衛」に指定する一人のもので部隊全体を代表して行い、攻撃に成功した場合は、人数と同数の負傷を相手に与える。さらに指揮官の指揮 × 3 を上限として、前衛を除いた構成員の武器技能の合計値を攻撃値または防御値にボーナス。
- C. **騎乗**：騎乗中は攻撃値と防御値の両方に、乗馬 をボーナス(ただし上限は+3)
- D. **護衛**：護衛対象に指定すると、自分がボツするか倒れるまで、対象は攻撃されない。
- E. **速唱呪文**：とっさの危険に割りこんで、呪文を高速詠唱する。詳しくはレジユメ 参照。

攻撃呪文などにみられる「+ XX ダメージ」とは、[ストレスダイス+XX]ダメージの意。こうした攻撃のダメージは、通常のダメージ処理と異なり、[ストレスダイス + 吸収値]だけ軽減できます。

・負傷と治癒

A. 回復

回復判定 = 【体力】 + ストレスダイス

	間隔	安定	快方
軽傷	1週間	4	10
中傷	1ヶ月	6	12
重傷	1季節	9	15
危篤	半日	0	10

間隔：この時間ごとに回復判定を行う。

安定：未満だと1段階悪化する。

快方：以上だと1段階回復する。

安定以上快方未満だと、おおむね現状維持。

軽傷～重傷 次回の回復判定に+3ボーナス。

危篤 次回の回復判定に-1ペナルティ(累積)。

回復判定には、以下の二つのボーナスがつけられます。

- ・手当て：治療者の 医学 または 外科処置 の値がボーナス。
- ・CrCo 魔法：自然治癒を促進する魔法。基本レベルによって定まる値がボーナス。

また、こうした長時間の自然治癒(=回復判定)によらず、一瞬にして傷を塞ぐ CrCo 魔法も存在します。ただし、そうした魔法は原理的に必ず儀式呪文となり、ウィスの消費が必要です。

B. 負傷中の行動

負傷していると、回復判定以外のすべての判定に、負傷ペナルティの合計値が付加されます。

さらに、負傷の度合いによって下記のように定まるラインを越えて行動すると、無理をしたとして傷が広がる可能性があります(回復判定と同様の判定を行い、安定以上の値が出ないと1段階悪化)。

負傷ペナルティの合計値が...

- 1 ~ -2：疲労した呪文行使など、耐久が必要な作業。
- 3 ~ -5：ゆっくりとした&頻繁な休みをとらない歩行(長距離移動なら距離半分)、1季節に1ヶ月以上つづくと、その季節に得られる経験値は半減。研究室は不可。
- 6以上：会話や食事、補助つきの短距離移動以外すべて。成長や研究室は不可。