

§ 異種族の専用特殊能力
いくつかの異種族に記載のある「専用特殊能力」について説明する。

§ 妖精魔法

- ・エルフ、フェアリー／ピクシーといった自然に根ざした妖精が使う魔法。
- ・自然に語りかけることで自然が答えてくれるという魔法。使用時の消耗は無い。
- ・以下の系統がある。

◆表：妖精魔法系統表

- 1) 風の魔法
- 2) 水の魔法
- 3) 森の魔法
- 4) 光の魔法
- 5) 妖精の魔法

- ・利点「妖精魔法」がある場合、《妖精魔法》を1レベルで自動取得する。このレベルはメイク時の割り振りルールにしたがって上昇可能。
- ・《妖精魔法》1レベル毎に1系統の魔法を使用可能。レベル毎にどの系統を使用可能か選択すること。

- ・《妖精魔法》スキルを1レベル上昇させる毎には経験点が4点必要。

※特に記述が無い限り、妖精魔法の使用は能動行動となる。
※特に記述がない限り、以下の説明でのS L Vは《妖精魔法》のS L Vとする。

○風の魔法

流れゆく風と空気を扱う魔法。水中などの空気の無い所では使用不可。

- a) 声響く風
以下の2種類の効果を選択して使用可能。

- ①聴覚強化：ステージ終了までの間、聴覚を使った《知覚》の判定の達成値に＋1。
- ②超遠距離会話：S L V×1 km離れた相手と、すぐ近くにいるように会話できる。会話の相手は妖精か、よく知っている者に限られる。自分か相手が移動中だと会話できない。

- b) 荒狂う風
・突風を発生させる魔法。
・攻撃として用いる場合、射程距離＝S L V×1 0 m、幅＝S L V×1 mの範囲に突風を発生させる。《射出》で攻撃し、命中したらダメージを与えず相手を転倒させる。

- c) 天空の風
・天候を変化させる魔法。
・自分を中心に半径S L V×1 kmの範囲の天候を操作できる。
・この魔法のために集中行動（毎ターン、能動行動を消費）をしている間、以下の天候段階表の中から好きな状態を維持する。
・現在の天候とかけ離れた天候にする場合、1分毎に1段階ずつ望む天候にシフトしていく。
・集中をやめると、急激に元の天候に戻る。

◆表：天候段階表

- ①快晴＝雲量が1 0 %以下の空
- ②晴れ＝雲量が4 0 %以下の空
- ③薄曇り＝雲量が7 0 %以上の空
- ④曇り＝雲量が1 0 0 %の空
- ⑤小雨＝霧雨や霧の状態も含む。気温が低ければ霰。
- ⑥雨＝平均的な雨。気温が低ければ雪。
- ⑦大雨＝強い雨。雷をとまうこともある。
- ⑧豪雨＝台風接近時等、集中豪雨レベルの雨

○水の魔法

水を作ったり、水辺での活動をサポートする魔法。

- a) 生命の水
・水を作り出す魔法。
・1分間掛けて、最大でS L V×1 リットルの水を作ることが可能。
・作り出した1回毎の一口目に限り、飲むとL Pを1点、S Pを2点を同時に回復。
- b) 吐息の水
・水中で呼吸できるようになる魔法。不要となるまで自動的に効果を維持できる。
・水圧に抵抗する効果も同時に付加され、水深によるペナルティーを±0にできる。
- c) 支えの水
・水の上を歩く魔法。不要となるまで自動的に効果を維持できる。
・この魔法の効果で、水の上を滑らずに歩くことも可能。

○森の魔法

植物と森から恩恵を受ける魔法。

- a) 導きの森
・森で迷わなくなる魔法。その森を出るまで効果が持続する。
・木々や草が進むべき方向を教えてくれる。
・進行方向の木々や草が一時的に避けて道を作ってくれるので、平地と同じ速度で移動できる。
- b) 護りの森
・植物に守ってもらう魔法。次の夜明けか日暮れまで持続する。
・最大で直径[S L V+2]×1 mの半球状の植物のドームを作る。
・ドームは中の温度や湿度が一定に保たれ、雨も入ってこない快適な環境。
- c) 恵みの森
・食料となる植物を得る魔法。
・周囲の木々や草が食料となる植物のあるところまで誘導してくれる。
・一度に入手できるのはS L V×1人分まで。

○光の魔法

光を操る魔法。

- a) 姿無き光
・周囲の光を曲げて姿を透明にする魔法。
・この魔法を掛けている相手を通常の視覚で探す場合、その《知覚》の判定に－2。
・毎ターン、準備行動をこの魔法のために消費している間、この効果を維持できる。
- b) 貫きの光
・光の矢を発射して相手を傷つける魔法。
・攻撃修正＝0、破壊力＝＋1、射程＝S L V×1 0 m。《射出》で判定。
・命中してもダメージを与えない（ただ痛いだけ）ようにすることも可能。
- c) 護りの光
・光で壁を作って防御する魔法。
・攻撃を受け、ダメージを受ける段階で使用宣言する。
・受けるダメージをS L V×1点だけ減少できる。

○妖精の魔法

妖精自身が持つ特殊な魔法。

- a) 妖精の輪
・踊る、歌う、楽器を演奏するなどして移動しながら平地に円を描き、妖精界と別の世界を繋ぐゲートを作る。
・このゲートを作るには、1人でなら約1分の時間が必要。

- ・複数の妖精が参加すれば、その人数で時間を割って、作る時間を短縮できる。
- ・このゲートはS L V×1分間持続する。
- ・この魔法は戦闘中に使用できない。

- b) 妖精の瞳
以下の2種類の効果を選択して使用可能。

- ①視覚強化：ステージ終了までの間、視覚を使った《知覚》の判定の達成値に＋1。
- ②霊格視力：ステージ終了までの間、通常では見えないとされるもの（霊体や透明になっているものなど）が、自動的に見えるようになる（判定不要）。

- c) 妖精の足
・体重をほぼ0にして移動できる魔法。ステージ終了まで持続。
・新芽を踏み潰さず／雪の上を沈まずに歩けるようになる。
・この効果を発揮中、《隠密》の判定に＋1。
・この効果を発揮中、助走なしで垂直にS L V×2 m、水平にS L V×4 mの跳躍ができる。助走ありならその距離を2倍に計算する。
・この魔法を他人にかけることで、体重を気にせずに運ぶことも可能。

§ 練鍛魔法

- ・極一部の才能あるドワーフだけが習得できる、金属と炎を操る魔法。
- ・利点「練鍛魔法」を使える場合、《練鍛魔法》を1レベルで自動取得する。このレベルはメイク時の割り振りルールにしたがって上昇可能。
- ・《練鍛魔法》スキルを1レベル上昇させる毎には経験点が3点必要。
- ・《練鍛魔法》1レベル毎に1つの魔法を使用可能。レベル毎にどれを使用可能か選択すること。

◆表：練鍛魔法一覧表

- a) 強刃の炎：金属製武器を鍛え直し、その破壊力に＋1。
- b) 強鎧の炎：金属製防具を鍛え直し、その構造力に＋1。
- c) 練成の炎：道具、細工物、食器、武器、防具などを金属製品を作成する。
- d) 加工の炎：金属製品の形を変える。質量は変更できないので注意。
- e) 崩壊の炎：金属製品を破壊する。目標の金属は溶けたり粉々になったりする。
- f) 鉄壁の炎：衣類や鎧に対火炎／対熱防御を施す。その衣類／鎧の着用者は、炎や熱から受けるダメージを0にできる。

- ・効果をどれだけ持続させたいかで使用時のコストが異なる。以下から選択すること。

◆表：練鍛魔法維持コスト表

- | | |
|------------------|---------------|
| 持続：コスト | 備考 |
| 一時：S P 1点消費 | そのステージ終了まで持続 |
| 短期：財産ポイントを3点消費 | そのセッション終了まで持続 |
| 永続：C L Vを1 L V低下 | ずっと効果を発揮する |

- ・練鍛魔法の目標となったものは、その効果が解除されない限り、同じ／別の効果を重ねがけすることはできない。
- ・どの魔法も目標に触れる必要がある。
- ・どの魔法も使用には能動行動が必要。

§ 属性魔法

魔界の住人であるデーモンが使う魔法。

- ・利点「属性魔法」を持つデーモンは、《属性魔法》のスキルを1 L Vで自動取得する。このレベルはメイク時の割り振りルールにしたがって上昇可能。
- ・《属性魔法》スキルを1レベル上昇させるには経験点が4点必要。
- ・この魔法を使用することによる消耗は無い。
- ・以下の4種類の効果が使用可能。

◆表：属性魔法一覧表

- a) 属性攻撃
 - ・エネルギーを発射する攻撃を行う（能動行動）。《射出》で判定。
 - ・攻撃修正＝±0、破壊力＝S L Vとする。射程＝S L V×1 0 mとする。
- b) 属性防御
 - ・準備行動で防御修正＝±0、構造力＝S L Vの盾を作る。
 - ・この盾は、同じ属性の攻撃を自動的に吸収し、ダメージを0にする（防御判定に自動成功したものとする）。
 - ・この盾は1つしか作れない。
 - ・この盾は、そのステージ終了時に消滅する。
- c) 属性探知
 - ・能動行動で属性のキーワードの中から指定したものを探知する。
 - ・探知可能範囲＝《属性魔法》S L V×1 0 0 mとする。
- d) 属性操作
 - ・能動行動で属性のキーワードに対応したものを生成／移動／削除する。
 - ・攻撃や防御には使えない。
 - ・炎や雷など触れるだけで被害を受けるものは、触った時点で負傷ダメージを1点与えるものとする。

◆表：属性一覧表

- | #) | 属性 | キーワード |
|-----|--------------|-------------------|
| 1) | 精髓[Essence] | 生命力、活力 |
| 2) | 心霊[Menta] | 精神力、心、感情、思考、思想、記憶 |
| 3) | 火炎[Flame] | 火炎、高温、浄化 |
| 4) | 水流[Stream] | 液体、川、泉／湖、海、植物 |
| 5) | 岩砂[Geo] | 大地、土、岩、砂、動物 |
| 6) | 疾風[Storm] | 風、空気、天候、音、昆虫 |
| 7) | 光輝[Luminous] | 光、昼、幻影 |
| 8) | 陰影[Shade] | 影、闇、夜、封印 |
| 9) | 氷結[Frost] | 低温、氷、霜、雪、停止 |
| 10) | 電弧[Arc] | 雷、電気、磁力 |
| 11) | 時間[Time] | 時間、過去、未来 |
| 12) | 空間[Space] | 空間、重力、次元 |
| 13) | 機械[Metal] | 機械、金属、情報 |

※精髓[Essence]の属性による攻撃や防御は、武器や防具の形をした動植物／昆虫などを一時的に生み出していると描写する。生み出されるものは毎回変更してよい。

※心霊[Menta]の属性による攻撃や防御は、精神エネルギーが物理的干渉可能なレベルまで高濃度になったものとして描写する。