

Promises, Promises

Ars Magica へのいざない

簡約ルール、シナリオ、ハンドアウト、6名のプレロールドキャラクターを含む無料スタートセット!!

ようこそ！

ようこそ”Ars Magica”™へ！¹

このジャンプスタートキットは、「伝承ヨーロッパ(Mythic Europe)」, 伝説が本当である中世の冒険の地への招待状です。この地では、油断のならぬ妖精が暗き森を守り、猛きドラゴンは純朴な村々を畏れさせ、神の正義をもって王たちは支配し、そして力ある魔法使いは、”Ars Magica”---魔術の技法---を求めます。

このジャンプスタートキットは、”Ars Magica”を始めるのに必要となるすべてを含んでいます。コンベンション、ゲームショップあるいはゲームがプレイされている所ならどこでも、このゲームをやってみせるのに適しています。通常 3 時間未満で終えることができます。

このジャンプスタートキットに含まれているシナリオは、それまでに”Ars Magica”の経験のないストーリーガイドによって遊ぶことができるようになっていきます。経験豊かなストーリーガイドは、かなり楽だと感じるかもしれませんが、この小冊子を手にとり、その内容を理解した後にさっそく始めることができない理由は全くありません。もし手元に”Ars Magica”第4版ルールブックを持っているならば、よりスムーズに行くでしょうが、かといって持っていなくとも

¹ Ars Magica, Mythic Europe, Covenants は Trident 社の登録商標です。Atlas Games はトライデント社と John Nephew の登録商標です。Order of Hermes と Tremere は White Wolf 社の登録商標で、許可を得て使用しています。©1998 Trident Inc. このジャンプスタートキットは、本注意書きを改変しない限りにおいて、個人の使用のため、印刷物として、または電子データとして配布が許可されています。

Ars Magica, Mythic Europe, and Covenants are trademarks of Trident, Inc. Atlas Games is a trademark of Trident, Inc. and John Nephew. Order of Hermes and Tremere are trademarks of White Wolf, Inc., used with permission. ©1998 Trident Inc. This Jump Start Kit may be distributed freely for personal use either in print or electronically as long as this notice remains intact.

怖じ気づくことはありません。最も重要な物は、伝承ヨーロッパで遊んでみて楽しむことなのです。

始める前に

まず第一に、このジャンプスタートキットのシナリオをプレイしたいなら、直ちに読むのをやめてください。もし君が、ストーリーガイドになろうと考えているならば、この本の終わりで見つかる背景説明とルール説明を読んでからシナリオの方を読んでください。もし最初にシナリオを読んでしまったなら、多分混乱してしまうでしょう。

背景資料を理解したら、先に進み、シナリオを読みます。あなたは、プレイヤーを容易に誘導できるように、シナリオに精通したいと思うことでしょう。また、もしプレイヤーが思ってもみなかった事をしたら、即興で対応できるようになりたいと考えるでしょう。あらかじめ作られたキャラクターも下見しておかなければなりません。そうすることにより、キャラクター達に何ができるかという通りの知識を持つことになります。

最後に、実際に遊ぶために着席する前に、各プレイヤーが持つことができるように、キャラクターシートと背景設定とルールの説明をコピーしておきます。もちろん、この小冊子にはどうしても、”Ars Magica”のルールと背景を全て含めるわけにはいきません。できる限り迅速にプレイするために何点かのルールが省略されていますし、その他にも混乱を避けるために、背景についてはそれらしく説明しています。

伝承ヨーロッパのより広い世界は、”Ars Magica”ルールブックおよびそのサプリメントで詳述されています(いくつかはこの小冊子の他の個所で説明されています)。サプリメントなどは世界中の素晴らしいゲーム店で見つけられます。もし”Ars Magica”(または、Atlas Games 社の他の製品でも)を見つけないことができないばあいは、小売店に尋ねるかまたは下記のアドレスへ直接連絡し

てください。

楽しいひと時を過ごすことを忘れずに！ もし、理解を超えた何かが起こっても、不安にならないように。”Ars Magica”ルールブックでは、このスタートキットで対処できない多くのことをカバーしています。”Ars Magica”が提供しなければならない、全ての範囲のものを調査するために、君には多くの時間があります。

もう一度、”Ars Magica”と伝承ヨーロッパによろこ！ 我々は、あなたがこの地での滞在を楽しむことを望みます。

クレジット

シナリオ	David Chart
Ars Magica 製品開発	Jeff Tidball
イラスト	Eric Hotz and Eric Pommer
日本語翻訳	侏儒屋(shujuyuya@d4.dion.ne.jp)
監修・編集	ラウール(raoul@na.rim.or.jp)
協力	Regulus(kasayuko@alles.or.jp)

For information or a catalog, write to:

Atlas Games
PO Box 131233
Roseville, MN 55113
USA

Customer Service: 651-638-0077

E-Mail: info@atlas-games.com

URL: <http://www.atlas-games.com/>

その他のルール

■ ダメージを受ける

物理的に傷を受ける可能性のある状況では、「+10 ダメージを受ける」といった表現をしています。この場合、ストレスダイを振り、書かれているダメージ数を加算します。目標となった者はストレスダイを振り、「吸収値」を加えます。目標となった者の合計値を、攻撃側の合計値から差し引き、結果を 5 で割ります(端数切り捨て)。目標となったものは、5 で割った数字分の肉体レベルを失います。もちろん、もし目標の合計値が攻撃側の合計値を越えている場合は、ダメージは与えられません。

肉体レベルは疲労レベルのように働きます。つまり肉体レベルが低下すると、すべての行動にペナルティが付きます。

肉体レベルによるペナルティは疲労によるペナルティと累積します。肉体レベルは、疲労レベルよりずっとゆっくりと回復します。そのため、このシナリオの間には誰も回復しないものとみなします。

魔法抵抗

■ 魔法抵抗

ほとんどのマジと超自然の生き物の多くには、魔法に対する抵抗力があります。しかし、このルールは若干複雑で、ここではすべてのルールを使いません。ルールに精通していない場合、単純に目標のパルマ・マジカの能力 × 5 (“parma magica”は「魔法的な盾」意味しています)か、「魔法抵抗値」のいずれかを、あらゆる呪文投射の判定から差し引きます。

■ 射程、持続時間、目標

すべての呪文は、範囲、持続時間、目標のデータを持っています。これらはキャラクターの定式呪文記入用紙に記入されています。もしあなたがルールに慣れていなく、用語の意味がわからなければ、各自で判断してください。

■ 呪文の照準

いくつかの呪文(その説明の中に”狙撃:+X”という表記のあるもの)は、効果を発するために狙いを付ける必要があります。それらを投射する時には、マジは [ストレスダイ+【知覚】+<呪文操作>+呪文の「狙撃」修正]のロールをしなければなりません。このシナリオでは、6 より大きい値を出せば成功と考えています。

Promises, Promises

リベッルス (Libellus)

イェルピトンのステファン・エルディトゥス (Stephen Eruditus) は 10 年前 (魔法的な見地では比較的短い期間)、リベッルス (Libellus) のコヴナントを設立しました。それぞれの場所でプレイヤーキャラクター達はマギになり、ステファンによって集められました。キャラクターたちは、全員最低 5 年間コヴナントにおり、そしてそれ故、コヴナント周辺の彼らの地域について非常によく知っています。コヴナントにはマギのために働く世俗の使用人がほとんどいませんが、立派な図書館があります。コヴナントは、3 点の魔法的なオーラの内側に建てられ、これは全ての呪文投射ロールに +3 のボーナスを受け取ることを意味します。

コヴナントは、ひとつの塔ではなく、石壁に囲われたいくつかの建物から構成されています。コヴナントの数名のグロッグによって警護された門があり、グロッグ達のための兵舎があります。中心的な建物は、すべての決定が下される大ホールである、評議会用の会議室です。

他の重要な建物には、図書館、厨房、馬小屋、および各マギの私室があります。これらの私室は、石製で草葺きの独立した建物になっています。唯一ステファンの私室だけが、タイルの貼られた屋根です。コヴナントは、いずれ他の屋根もタイルにさせるつもりなのですが、まだそこまで手が回っていません (図書館と評議会用会議室は、屋根にもタイルを貼りました)。

評議会用会議室

評議会用会議室は、現在のコヴナントが必要とするよりも広いつくりになっています。会議室は、奥行き 40 フィート、幅 25 フィートの部屋で、高い天井の中央にはランタンが吊り下げられてい

ます。長テーブルがホールの中央に置かれ、コヴナントの各マギのために 7 脚の椅子が据えてあります。一方の端の入口の上にバルコニーがあり、評議会の立会人が立つこととなります。壁には、偉大な詩人を描いているタペストリーが掛けられています: ホメロス (Homer)、ウェルギリウス (Virgil)、オウィディウス (Ovid)、ウェルデリス (Verderis)、トロワのクレティアン (Chretien de Troyes)。ウェルデリスはテーブルの上座の後ろに、その他は側壁に掛けてあります。

オープニングシーン

ある早朝、すさまじい爆音が個室のひとつから轟き、マギは皆、何が起こったかを見に飛び出します。ステファンが、彼の個室の前に立ち、彼の体を突き抜ける瞬く光に取り囲まれているのをキャラクターたちは目撃します。キャラクターがこれを凝視していると、馬がゲートを粉碎し、メルケーレ派の伝令、ジョスリン (Jocelin) を入れるために開かれます。彼はマギの方へ馬を進め、ステファンの身体が存在が消え去るのを観察します。

ステファンは、終末の黄昏 (Final Twilight) (マギが自身の魔法に負け、永久に地上を去る状態) に入り込んでおり、ジョスリンは必要なら、これをキャラクターに説明できます。「人は長らく強力な魔法を操ることができる」彼は取り澄まして言います。「ただし、魔術が人の身体を要求する前ならね。これが終末の黄昏だ…君らもそれぞれ師匠からこの危険のことは教わってよう」。

ステファンの黄昏のエピソードの原因を調査する (そして、【知性】+<魔法理論>ロールが 9 以上の) キャラクターは、ステファンが普段とは違った研究をしている間に恐ろしい過ちを犯したことを確認することができます。

メルケーレのジョスリン

ジョスリンは、魔術の才を持たない「赤帽士」(魔法的な能力を全く持たず、かぶっている特徴的な帽子にちなんで赤帽士と呼ばれるメルケーレ派の一員)であり、彼は 12 年間このストーンヘンジ管区のこの一帯で活動してきました。彼はいつもリベッルスで非常に歓迎されており、そして今、彼は親切な行いに恩返しをしています。彼の馬は明らかに非常に疲れおり、彼は、伝令が火急のものであることを明らかにして、マジに直ちに評議会用会議室に集まるように頼みます。彼の知らせの趣旨は次の通りです。

「審問官ティモル(Timor)が、フランボー派のホプリテスである力強きスプリオス(Hoplite Cremate Spurius)を伴い、このコヴナントに駒を進めている。彼は明晩到着する。彼は、いくつかの悪事の嫌疑を調査するために派遣されており、事は明らかに重大である … さもなければフランボーと一緒に派遣されはしなかったろう。私は、この急訪が何であるかわからないが、私は、君が発見し、自衛を試みることをお勧めする」

彼はそれ以上の詳細を全く知りません。問題がステファンにあったかもしれない、という事をマジたちがまるで考えていないようなら、もしキャラクターたちが最初にそう言わなければ、ステファンが終末の黄昏に入ってしまったっており、ステファン自身では抗弁できないので、審問官たちはステファンの活動を調査するだろうとほのめかします。ジョスリンは、彼の「ヘルメスの掟」の解釈によれば、ティモルはおそらくステファンの行動について、キャラクターたちに責任があると判断するはずだ、ということを目撃します。ジョスリンはまた、処罰は速やかに執行できるしスプリオスは喜んで実行するだろう、と説明します。

■ 描写

ジョスリンは、旅塵にまみれた良質の衣服とヘルメスの伝令の赤い帽子を身につけています。ジョスリンは、茶色の頭髪、あごひげ、それから緑色の瞳の、普通の外見です。魔法的な才能を全く持っていませんが、レベル 25 の魔法抵抗を与えてくれる指輪をはめています。ジョスリンは斧と小盾を携えています。盾は、彼が集中したあらゆる攻撃をそらすように呪付されています。彼は有能な戦士ですが、彼は戦わなければならない事はないでしょう。

ジョスリンはいつもこの地でもてなしを受けていましたし、新しい組織に寛大な面があるため、彼はこのコヴナントに好意を寄せています。ジョスリンは、ただキャラクターたちに成長の機会を与えさえすれば、彼らが評議会に驚くべきことをなしようと考えています。だからこそ彼はこの警告を届けてくれたのであり、それは掟に反してこそいいませんが、審問官が快く思うたぐいの行為ではないのです。

ジョスリンは掟団の経験豊かなメンバーであり、シナリオを通してキャラクターの質問に答えようとしてくれます。彼は、ストーリーガイドが新しいプレイヤーにアドバイスを与えるのに、良い代弁者として役立ちます。

調査

もしマジがステファンの研究棟を調査しなければ、彼らは手がかりを見つけれず、ティモルが到着した時に深刻な支障をきたすでしょう。それゆえジョスリンは、もしキャラクターたちが研究棟を調査することを考えなかったら、それを提案します。

もしキャラクターたちがコヴナントの人々(特にステファンの使用人であるモード(Maud))と話をすれば、ステファンが赤帽士を介さずに多数の手紙を交わしていたことがわかります。もしキャラクターたちが具体的に尋ねるならば、2、3 年前に数日間ステファンがコヴナントを離れ、モードと石の塊を運んできたことを知ることができます。考えるとマジたちはこの不在を思い出しますが、ステファンはよく数日の間不在にすることがあります。さらにキャラクターたちが具体的に尋ねるならば、石を持って旅に出た直後、ステファンの私室に十字架像が見られるようになったことを知りません。単に十字架像について尋ねるだけなら、ステファンが 2、3 年前にそれを得たことがわかります。

キャラクターたちが図書館の「ヘルメスの掟」に関する書物を調べると、世俗の人間との書物の取引は掟に抵触しないという、判例の記述をいくつか発見します。ハンドアウト 1 を参照してください。

ステファンの研究棟

ステファンの研究棟は 3 つの部屋を含みます。つまり、控え室、彼の居室、それから彼の研究室です。キャラクターたちは、3 番目の部屋にたどり着くために、最初の 2 つ部屋を通過しなければなりません。

控え室

控え室は、4 脚の椅子、テーブル、それに飾り棚が快適にしつらえてあります。飾り棚は銀器が収納してあり、客をもてなすための皿とカップがあります。壁には、ローマの歴史を題材にした場面を描いた 2 枚のタペストリーがあります(ホラティウス・コクレス (Horatius Cocles) が橋を防衛しているものと、ムキウス・スカエウォラ (Mucius Scaevola) が彼の手を捧げているもの)。ここには興味引くものは何もありません。

居室

この小さな部屋は、ベッド、取り付け洗面器、それに衣服でいっぱいチェストが収納してあります。衣服は高品質であり、取り付け洗面器はよく使われていました。ステファンは、世俗の知り合いが訪れたときに、彼の実験の臭いがすることを嫌っていました。装飾品は全くありませんが、衣服の品質は、ステファンがコヴナントからの手当を越える収入を持っていたことを示唆しています。

研究室

これはこの建物の主要な部屋であり、最も興味深い場所です。広く、3 面の壁に沿って重いテーブルが並べられてあり、その上にステファンは研究器材を置いていました。十字架像(ほとんどのマジはキリスト教徒ではないので、稀なことです)はドアから張り出し、部屋の中央に火鉢 (brazier) が、三脚テーブルの上に立っており、その中で火が程良く燃えています。火鉢の向こうには、何枚かの紙を載せた聖書台が立っており、棺のような大きさと形の大きな石の塊がドアの一方に横たわっています。

ステファンが仕掛けていたかもしれない魔法的な罠を調べるために Intéllego Vim を使うことを誰も考えなかったなら、ジョスリンはそれを提案します。そこには罠はありませんが、4 ページの火桶のセクションを見てください。

■ 研究器材

研究器材は標準的なものです。ほとんどのマジがこの類の品々を持っています。2, 3 の器材は一般的な物ではありませんが、マジはみな、師からいくつかの奇妙な技術を学び発展させるので、これが普通といえます。

■ 十字架像

十字架像は金で作られており、4 個の宝石で飾られています。十字架像は、この研究室においては、キリスト教の物品ということで、そしてその豪華さによって、明らかに場違いな代物です。十字架像は魔法的なものではありませんが、もし壁から取って(単に釘でぶら下げられています)調査するなら、"donum abbatis Sancti Edmundi"(修道院長、聖エドムンドの贈り物)という言葉が裏側に発見します。聖エドモンド修道院はコヴナントから 2 時間ほど馬で行ったところにあります。

■ 聖書台

聖書台の上の紙は、自然魔法の許容能力と、悪魔の誘惑の危険性に関する神学的小論文の草稿です。アベラール (Abelard)、アリストテレス (Aristotele)、およびアウグスティヌス (Augustine) だけでなく、あまり名の知られていない人物の著作からも多くの引用があります。草稿は明らかに未完成ではありますが、自然魔法の実行の正当性に対する強い擁護論です。ジョスリンは、草稿が明らかにまだどこにも送られていないことを確かめます。草稿の存在は掟の違反とはいえません。

■ 火鉢

Intéllego Vim の魔法によって、火桶の炎の下に非常に魔法的な何か(書簡入れ、といっても呪文によって書簡入れであることがわかるわけではありません)があることが明らかになります。火が魔法的に保たれているという点で、火桶自体が魔法的なものであることも明らかになります。炎は通常のもですが、もし魔法の

火桶の火を消したなら、再点火します。火に触れることにより、1 ラウンドごとに+10のダメージが与えられます。火桶の中に手を差し伸べた者は、1 ラウンドごとに、シンプルダイス+【知覚】をロールします。もし6以上を出したら、書簡入れを見つけます。

火は魔法的に回避することができます。レベル 10 以上の **Perdo Ignem** または **Rego Ignem** の即興呪文によって、ダメージを受けずに火鉢を調べることができますようになります。20 以上の **Perdo Vim** は、同じ効果を持ちますが、この場合、さらに火が実際に消される必要があります。他の「様式」でも効果的に使えば、**Ignem** の代わりとすることが出来ます。この場合、一般的に必要なレベルは 15 以上です。

書簡入れには、炎を避ける呪付がされており、感触は冷たいです。書簡入れは、一度火から出すと、容易に開けることができ、中に勅許状が入っています(ハンドアウト 2 を参照)。勅許状は、コヴナントと聖エドモンドの修道院との間で、コヴナントに一定の税の減免、コヴナントに対しいくらかの税を徴収する権利、さらにコヴナント周辺の領地を認めることを取り決めたものです。コヴナントはまた、特に明記されない援助の見返りとして、毎年お金を受け取ります。そのような協定は明らかな掟の違反であり、もし他の誰もこれに気付かなければ、ジョスリンが指摘します。

■ 石

石は、蓋があるような跡はなく、なめらかです。石は中空であり、ステファンの研究文書が入っていますが、魔法を使うことによりのみ開けることができ、最も確かなのは 10 レベル以上の **Muto Terram** か **Perdo Terram** の魔法です。**Intéllego Terram** は、石が中空であることを明らかにし、**Intéllego Animál** は中の書物の存在を明らかにします(羊皮紙が動物製であるため)。石と中の書物は魔法的なものでなく、従って、**Intéllego Vim** は何も示しません。

もしキャラクターたちが、これらの紙に無造作に目を通すならば、ステファンが多くの呪文を発明し、いくつかの呪付された物品を作り、ステファンが、(キャラクターたちが知っていたことより) **Mentem** の専門家であり、ステファンがすべての彼の発見物をコヴナントと共有していたわけではなかったと気付きます。もしキャラクターたちが、ステファンの書簡(後述)で議論された魔法の石についての研究文書を特に捜しているならば、気づきます(ハン

ドアウト 3 を参照)。研究文書はキャラクターたちに、石が何をするか、何に似ているかを告げます。

■ テーブル

テーブルもまた中空であり、ステファンの書簡が入っています。10 レベル以上の **Intéllego Herbam** の魔法は空洞を明らかにします。10 レベル以上の **Intéllego Animál** の魔法は手紙の羊皮紙を検出します。**Muto** または **Perdo Herbam** の魔法を使えば、手紙を入手することができます(どちらの場合もレベル 10 以上)。

手紙を分類するのに、2, 3 時間が必要ですが、ノーウィッチ大聖堂の司教座聖堂参事会員とパリ大学の学長についてだけでなく、聖エドモンドの修道院長との間にもおびただしい量の書簡のやり取りがあったことが明らかになります(ハンドアウト 4, 5, および 6 を参照)。司教座聖堂参事会員と学長からの手紙は、書物の取引に関するもので、掟に対する違反行為ではありません。図書館で調べれば、この行為に関する判例が見つかります。しかし、修道院長からの手紙はずっと疑わしいもののようです。手紙には、コヴナントの地位を保証する特権の代償に、ステファンがある種類の魔法の石を提供することがはっきり書かれています。ジョスリンが確認しますが、これは確実に掟に反しています。

行動

キャラクターたちにはおそらく、この時点で、ティモルが到着するまでおよそ 1 日間あるでしょう。キャラクターたちはいくつかの行動方針を決定しなければなりません。彼らは、ステファンにすべての答をなすりつけることができます。ジョスリンは、これは悪くない方法であると考えますが、もしキャラクターたちが石を取り戻し、修道院長との協定を終わらせたなら、より納得するでしょう。キャラクターたちは、すべてをすっぱり隠したがるかもしれません。ジョスリンはキャラクターたちに、おそらく捕らえられるだろうと警告します。キャラクターたちは審問官やスプリオスと戦いたがるかもしれませんが。この場合、ジョスリンはそれに対して強く警告し、もしキャラクターたちが固執するならコヴナントを去り、キャラクターたちは殺されるでしょう。

ジョスリンによって与えられる忠告であり、最も選ばれそうな行

動方針は、石を取り戻そうと試みることです。もし、キャラクターたちが違う何かをすることを選んだとしても問題ではありません。ティモルが到着してから、ティモルは、キャラクターたちが石を取り戻すことを要求し、さもなくば直ちに破門(掟団からの除籍であり、おそらく死に続きます)に直面することになるでしょう。これらのイベントの順序は重要ではありません。ティモルが到着する前にキャラクターたちが石を取り戻すことを、ジョスリンを通じ強く促されるはずで、というも、それが、無実の傍観者であるという、キャラクターたちの主張を大いに強固にするからです。しかしそれらは、今は強要すべきではありません。ティモルが後にそれをします。

修道院

キャラクターたちが石を取り戻すには、いくつかの方法があります。一番目が、修道院長に接近し、返還交渉をすることです。書簡は、交渉にあたってどのような方法が有効かを議論するときの手がかりとなります。二番目は、修道院内部における協定への反対を煽り、それから、修道士を唆して石を取り除かせることです。また、書簡からは、この戦術を取る場合に副院長を利用するのが良さそうだということがわかります。三番目は、修道士の一人に金を渡してキャラクター達を修道院にもぐりこませ、作業をするための十分な時間を作ることです。修道院の外の街で調べれば、供給係がキャラクターたちの従僕になりうるということがわかります。最後の明快な解決手段は、中に忍び込んで、石をくすねて持ち去ることです。これらのすべての可能性について、後で検討します。もしプレイヤーたちが何か他の方法を考え出すならば、即興で対応する必要があるでしょう。ジョスリンは、この点について、何らかの助言をすることができますが、修道院への正面からの攻撃は、掟に対する重大な違反である、といったことを指摘するにとどまります。

修道院周辺部内の天界領のオーラはレベル 4 であり、聖堂内はレベル 6 の天界領のオーラに覆われています(キャラクターたちがその中にいると、呪文の判定の際にオーラのレベルが引かれることとなります)。

修道院長, サムソン

修道院長サムソンはステファンと、石の見返りである勅許状について協議しました。サムソンは敬虔な人物というわけではなく、修道院の運営およびその権力と防備を増大させることにより気を揉んでいます。結果として、彼はよい修道院長となり、彼はマギとそれ以上の協議をしませんでした。しかし、彼はこの特別な取引引きのために、いささか困ったことになっています。彼は取引が邪悪な行いであったと思いませんが…ステファンは、この取引が邪悪でないことを示す論文を書くことサムソンに約束していました…サムソンは、他の修道士、特に副院長と、幾人かの司教たちを納得させなければいけないという厄介事を抱え込むことになるだろうと理解しています。従って、もしこの不安を煽られたり、マギたちが今後この協定を遵守しないだろうと言われたりしたら、おそらくサムソンは、取引引きがリスクに見合うだけの価値がなかったことを確信するでしょう。もし十字架像が返され、勅許状と書簡をサムソンの前で破棄したなら、証拠は全く残らないので、サムソンにとってはいっそう都合がいいでしょう。しかしながら、もしキャラクターたちがサムソンを脅迫するならば、彼は、証拠の品を奪うことが、彼の身を守るのに最良の方法であると決意します。聖エドモンドの修道院長は、司教と同位の教会の高僧であり、彼はすぐさま異端および邪悪な犯罪について、キャラクターたちに有罪宣告することができます。キャラクターたちは逃げることもできるかもしれませんが、たくさんの厄介事を抱えるような結果に終わるというのは、どう見ても失敗といえます。

もしサムソンを納得させることができれば、石を持ち去ることは容易でしょう。サムソンは、修道院の修道士たちには、単にキャラクターたちは石工であると話し、彼自ら監督をします。彼は修道院の物資の中から適当な交換用の石を提供することもできます。

サムソンは非常に知的な人物(【知性】+2)であり、修道院の運営について、非常に経験豊富です。彼を欺くことは難しく(人間知識 5, 【知覚】+1)、もしそうすれば双方ともに厄介ごとに陥いるということをキャラクター達は正確に予測することができます。彼は、リベッルスから来た者とは誰とも会おうとせず、キャラクターが脅威とならない限り礼儀正しくあり続けます。サムソンはイギリスの最も有力な人物のうちのひとりであり、十分な敬意が払われるものと思っています。自分と対等な者としてサムソンと交渉しようとするキャラクターは、合意に達するのに苦勞するでしょう。

サムソンは肉体的に小さい人物であり、彼は黒いベネディクト会の衣服を身に着けています。彼が身に着けている唯一の宝石類は、認印付き指輪であり、それによって、彼はコヴナントによって所有されている勅許状を封印しました。彼の声は毅然としており、必要な時に、威厳をみせます。

副院長, ジョン

副院長のジョンは年配の修道士であり、彼が少年の頃から修道院にいます。彼は聖ベネディクト会則に従った生活を送り、修道院の修道士の中には彼が聖人であると噂するものもいます。確かにジョンは、すべてにおいて常人が耐えられる域を越えて敬虔です。誰もが彼を信頼し、誰もが尊敬に値する人物だと考え、誰も彼と親しくなりたいと本当には考えなかったのが、彼は副院長に推されました(副院長は修道院の第二位の指導者であり、修道院長の不在において、または修道院長の死後に修道院の運営を引き継ぎます)。

ジョンとサムソンはあまり仲良くやっているわけではありません。ジョンはサムソンを、墮落した世俗的な修道士であると考える一方、サムソンはジョンが改革運動か何かを支援することによって修道院を完全に滅してしまうのではないかという心配をしています。それにもかかわらず、彼らはお互いに上手くやっていく方法を見出し、修道院は上手く運営されています。ジョンは墮落から逃れるためサムソンに世俗的な仕事を管理させ、サムソンは共同体の精神的な生活についてのジョンの考えのほとんどを支持します。

もしキャラクターたちがジョンに接近するならば、彼らはジョンの言葉を使って近づかなければなりません。これは偽りの信心と、キャラクターたちがサムソンの取引、または同様な何かを知ったため大変残念だと主張することを意味します。幸運にも、ジョンは多分に純真であり、そのため、納得のいく説明があればジョンは信じてしまいます。キャラクターたちは物事を慎重に運ばなければなりません。キャラクターたちは、ジョンにマギを公然と告発して欲しいとは考えないでしょう。マギと取引できるという可能性を見せて修道士達と有力者達を誘惑するというのは、とり得る方法の一つです。とにかく、もしキャラクターたちが、ジョンをサムソンのもとに直行させることができれば、ジョンは、石が取り除かれなければならないことを修道院長に納得させるでしょうし、キャラクターはジョンの監督下で実際に石を取り除くことができます。なぜ石を破壊

することができないのかという事についてジョンが納得するような話をキャラクター達ができなければ、ジョンはキャラクター達に石を破壊するよう望みます。

ジョンは、60代の年寄りです、ひ弱です。彼の髪は白く、小さく束ねており、彼の顔は皺が刻まれ、厳格です。彼の声は、特に罪人を弾劾する時に、大部分は力強くあり続けますが、時々ひび割れます。彼は演説するとき頻りに聖書の引用をします。彼の信仰心は見せかけだけのものではありません。

供給係, リチャード

リチャードは中年の修道士であり、子供のときに修道院に預けられ、ここで育ちました。あいにく、彼の個性は神聖な瞑想生活には著しく不適當です。商人として、彼は確かに共同体の素晴らしいメンバーであったでしょう。修道士としては、彼は面汚しです。入念な賄賂と中傷によって、リチャードはこの喜ばしい供給係(修道院の世俗の所有物の監督者)の地位を得ました。リチャードは好きなだけ飲み食いができ、購入品を監督するために頻りに修道院を離れ、これが愛人と会う機会になっています

キャラクターたちが街で聞いて回ったならば、人を修道院に出入りさせるためにリチャードを容易に買収できるということがすぐにわかります。その時、彼に作り話をするのが簡単な方法です。もしキャラクターたちが真実を話してしまうと、この件はリチャードが彼の永遠の魂を失う覚悟でやってみる限界を超えてしまっているので、リチャードは修道院長のもとへ直行します。修道院長は、コヴナントが協定を破約しようとしていると考え、キャラクターたちに対して、街の住民および地方貴族を煽動します。キャラクターたちが、なぜ修道院内部に入る必要があるのかということについてもっともらしい話を語れば、リチャードを納得させることも可能です。話の内容が卑近であれば、必要な賄賂の額は少なく済みます。ともかく、コヴナントの貨幣の蓄えからすれば、目的に十分足りません。リチャードを完全に納得させることができなければ、リチャードはキャラクターたちを見張ります。そしてキャラクターたちが言っていた以外の行動をとれば、リチャードは抗議の叫びを上げます。

リチャードはかなり太っていて、着ているものは普通のものではありません。跳びぬけて質のいいものを身につけています。彼は修道院では非常に退屈しているので、キャラクター達と話すこと

できれば喜ぶでしょう。そして彼には賄賂が効きます。

盗む

キャラクターは、こっそりと修道院に忍び込み、石を持ち去ろうとすることができます。もしそうするならば、まず間違いなく捕らえられるでしょう。神を讃える祈祷を日中だけでなく夜にも歌うために、修道士はいつも起きています。事前に立てた対策をもとに難易度を決め、修道士がキャラクターたちに会うかどうか1時間ごとにダイスを振ります。もしキャラクター達が日中動き回っているならば、自動的に捕らえられるでしょう。修道院とはいうものの、共同体は小さくなく、たとえキャラクターたちが修道士の服装を身につけているにせよ、部外者とみなされてしまいます。もしキャラクターたちが捕らえられれば、喚声と叫び声が上げられます。キャラクターたちは、事態を荒立てずに混乱状態から脱するために自分達についての話をする必要がありますが、それは彼らがどのような話をするかに完全に依存します。

石

問題の石は修道院の外壁に組み込まれ、現在破損と損傷から保護されています。一つ目の問題は、キャラクターたちが、石がどこにあるかを知らないことです。もしキャラクターたちがサムソンまたはジョンと交渉するならば、これは問題ではありません。キャラクターは件の石を教えられます。もしキャラクターたちが何か他の方法をとるなら、もう少し面倒なことになります。キャラクターたちは、ともかくあらゆるチャンスをみつけて石を捜していることを理解しなければなりません。Intéllego Vim の呪文によって修道院を捜せば、捕らえられ、魔女として火あぶりにされるのがおちです(にもかかわらず、もしキャラクターたちがやろうとするのであれば、それ以外の方法についても検討させましょう)。キャラクターたちが研究文書を読まない限り、修道院のすべての石に呪文を投射する必要があります。すべての建物を探してみるよりは簡単であり、キャラクターたちが慎重であるなら、捕らえられずに済むかもしれません。もしキャラクターたちが研究文書を読んだならば、石がどのような形をしていて何をやるものなのかを知っているでしょう。そうであればキャラクター達はまず外壁から調べ始めますし、目で見つけて探していくことができます。この場合、キャラクターたちは捕らえられずに済むでしょう。

石を持ち去ることはもっと問題になります。石は壁の一部を支えており、確実にただ引き抜くことはできません。魔法を使う必要があります、ストーリーガイドは、これについて個別に判定すると良いでしょう。もしいい手を思いついたのであれば、うまくいくことにしましょう。もしキャラクターたちが修道院長の監督の下であれば、ただの道具を使っているふりをするのが得策ですが、それでも多少簡単になるだけです。キャラクターたちが石を取り去ったあとで、隙間を満たす必要があります。もし石を作るために、彼らがレベル10以上の *Creo Terram* を使用するならば、それは日の出(非永久的な呪文が打ち消された時)とともに消えるでしょう。もし壁の一部が崩壊するならば、修道院は、攻撃した魔女を捜索し始め、すぐにコヴァントに来ます(サムソンは、どの石がなくなったか、それがどこから来たか知っており、覚えています)。また、もしキャラクターたちがサムソンと交渉したならば、隙間に入れるための普通の石を手に入れます。

最後の問題は修道院から石を持ち出すことです。もしサムソンがキャラクターたちを監督しているならば全く問題はありますが、そうでなければ問題の石は2フィート×2フィート×5フィートもあるので厄介です。ここでもまず魔法が必要とされ、その場面を手引なしで処理しなければなりません。いったん石が修道院を離れたら、さしあたり安全に隠すことができますが、その場合キャラクターが見事な計画を考え出さない限り、ティモルが到着する前に、キャラクターたちが石をコヴァントに戻ることができる見込みはありません。

審問官

審問官ティモルとホブリテスのスプリオスは、狭量という世評のとおりです。ティモルは修道院との取り引きを耳にし、調査するために来ました。ステファンの「終末の黄昏」の結末については疑惑を持たれますが、ジョスリンの説明で彼女は納得します。残りの進行は、キャラクターの行動に依存します。

もしキャラクターたちがまだ全く手をつけていなければ、ティモルはキャラクター達の怠慢を叱責し、彼女自身で調査します。彼女はすべての証拠をステファンの研究室で発見し、続く二日間問題解決することをキャラクターたちに要求します。ただし、実際にはキャラクターたちはすべての手掛かりを持った状態で始め

てシナリオを完了しなければならないことになります。この場合、キャラクター達には労いの言葉はかけられませんし、次のストーンヘンジ管区の評議会では公の場で非難を浴びることになるでしょう。

もしキャラクターたちが、今回の事件を偶然に起こったものと解釈し、だまそうとするなら、ティモルは、「虚言の凍れる息 (Frosty Breath of the Spoken Lie)」と呼ばれる定式呪文を使って見つけ出します。この場合、ティモルはキャラクターたちの保護を奪い去り、直ちに彼らを審理するために評議会に召喚します。キャラクターたちにはあがらう手段がなく、審理が行われ、破門されるでしょう(すなわち、ヘルメスの掟団から除名され、追いつめられ、処刑されます)。ジョスリンは、キャラクターたちに、これがありうることだったと強く警告するべきでした。

もしキャラクターたちが、状況を解決する試みを何かしたならば、ティモルはより寛大になるでしょう。修道院でキャラクターたちが本当に狼藉を働き、掟を完全に破らない限り(例えば、修道士に火傷を負わず)、彼女は、僅かな違反には目を瞑り、それはキャラクターたちが失われた石を回復するのに必要であったと認めます。もしキャラクターたちが石を取り戻し、十字架像が返され、勅許状が無効にされたなら、ティモルは、キャラクター達に改めて祝辞を述べにいきます。結果がこの二者の間にある場合は、ティモルの反応は、キャラクターの行動次第という事になります。もしキャラクターたちがまったくまずいことをしたならば、起こってしまった問題を修復するために当然修道院に送り返され、ティモルは書物に関するステファンの書簡について問題を引き起こそうとします。キャラクター達は、おそらく図書館で発見された判例を使って、少なくとも書物の取引に関する疑惑から身を守ることができるでしょう。

もしキャラクターたちが戦おうとするならば、彼らはコヴナントから吹き出す燃えさかる火の嵐の中で死にます。キャラクターたちにチャンスは全くありません。

ティモルとスプリオスは、定められたデータを持っていません。彼らは上級のマジであり、彼らがキャラクターたちにしたいことは何でもすることができます。しかし、彼らはどちらも掟の忠実な支持者であり、破ることはしません。

ティモルは黒みがかった色の髪の毛の、背の高い女性です。彼女は、左の胸に様式化された鷲が、右の胸には審問官の等級

が縫い取られた暗い青のローブをまとっています。彼女の質問スタイルは攻撃的で、威嚇します。彼女は、キャラクターの有罪を確信するにいたります。

ホプリテスのスプリオスは、赤と金の服を着ている背の低い人物です。彼は非常に無口で、ただキャラクターを睨みます。シナリオでの彼の役割は、ティモルを支援するために炎の力を提供することです。

結末

シナリオが終わったら、シナリオに関するプレイヤーの質問に答えます。キャラクターが何をしたらよかったかを話し、”Ars Magica”についての質問に答えてください(答えることができる場合の話ですが)。もし”Ars Magica”ルールブックを持っているならば、プレイヤーに見せましょう。

またプレイヤー達に、このシナリオおよび”Ars Magica”関係の出版物のカタログが、Atlas Games から、どちらも無料で入手可能であると教えてあげましょう。いずれも、メールまたは WWW (<http://www.atlas-games.com/>) で手に入れることができます。

最後に、必ず、”Ars Magica”をやってみてくれたことをプレイヤーに感謝しましょう!

日本語訳について

“Promises, Promises”のシナリオ部分の日本語訳は、侏儒屋氏 (shujyuya@d4.dion.ne.jp) 担当し、ラウル (raoul@trpg.net) が監修・編集しました。呪文の訳は、ぴろき氏 (sentyoji@aimnet.ne.jp) が担当しました。また、翻訳の見直しについては、Regulus 氏 (kasayuko@alles.or.jp) の協力を得ています。

日本語訳に関するご意見等は、ラウルまでお寄せください。また、以下のサイトにて、本シナリオおよび Ars Magica に関する情報を手に入れることができます。

<http://www.na.rim.or.jp/~raoul/arsmagica/>

ウェルディティースの信奉者, ファブリコール

特性値

【知性】+3	【知覚】+1
【外見】-2	【交渉】-1
【筋力】0	【体力】+1
【器用】+2	【反応】0
サイズ 0	吸収値+1
エンカンプランス 0	自信値 3
疲労レベル	
■ OK, □ 0, □ -1, □ -3, □ -5, □ 気絶	
肉体レベル	
■ OK, □ 0, □ -1, □ -3, □ -5, □ 重体	

能力

<集中>4
<呪文操作>3
<組織知識(ヘルメスの掟団)>3
<伝承知識>5
<魔法理論>5
<パルマ・マジカ>2
<突破>1
<ラテン語著述>3
<イングランド語会話>4
<ラテン語会話>5
<石工>6
<木工>2

術法

Creo	10	Intéllego	8
Muto	10	Perdo	8
Rego	7		
Animál	0	Aquam	0
Auram	0	Corpus	0
Herbam	7	Ignem	0
Imáginem	0	Mentem	0
Terram	12	Vim	7

妖精石の円陣(Circle of the Faerie Stone)

Creo Terram 30

射程: 近距離

持続: 太陽

目標: 建物

狙撃: 0

投射合計値: +18

円内に高さ 12 フィートの石壁を 10 ペースまでの幅で作ります。これは +20 の魔法抵抗を持っています。この呪文は特定の目標を囲むように作り出す時に限って、狙い撃ちしなければなりません。

彫像を動物に(Statue to Animál)

Muto Terram 25

射程: 伸腕

持続: 太陽

目標: 一体, 儀式

投射合計値: +11

手持ちサイズの土製あるいは石製の動物の像

を呪付します。その後、任意の時に誰かがコマンドワード(儀式の間に決めます)を与えると、この像は象っている動物の実物大の一体に変わります。この動物はコマンドワードを与えた人物の命令に従い、殺されたり元に戻るよう命じられれば像に戻ります。この動物が殺されると、像はもはや魔法のものではなくなります。コマンドワードを与える際には、像に触れなければなりません。

坑夫の慧眼(The Miner's Keen Eye)

Intéllego Terram 20

射程: 近距離

持続: 瞬時

目標: 小物

投射合計値: +21

呪文をかける時に指定した任意の 1 種の鉱物(金, ダイヤモンド, 砂)を、障害物に関係なく 3 ペースまでの範囲で見ることができます。適切ならその量と純度を類推することも可能です。

山の妖精からの加護(Ward Against

Faeries of The Mountain)

Rego Terram 20

射程: 特殊

持続: 魔法円

目標: 円内

投射合計値: +20

妖精実力値(Faerie Might)が呪文のレベル以下の大地や石の妖精は、この呪文の目標となっている者に影響を与えることができません。妖精は直接・間接を問わず、この魔法の輪を壊すことはできないし、その中にいる者に対する長距離攻撃や魔法攻撃を行うことができません。夜に特定の角度から見ると、この魔法円はダークブラウンのドームに見えます。

金属障壁の抹消(Obliteration of the Metallic Barrier)

Perdo Terram 15

射程: 伸腕

持続: 瞬時

目標: 特殊

投射合計値:+21

厚さ 1 フィートまでの金属や石でできた障壁を破砕します。障壁から 1 ペース以内におり、あなたの反対側にいる者は、+10のダメージを受けます。錬金術で精錬されたり、魔法の金属はこの呪文に耐えます。

大地裂開 (Pit of the Gaping Earth)

Perdo Terram 15

射程:近距離

持続:瞬時

目標:特殊

投射合計値:+21

幅 6 ペースの円形に地面が沈み込み、深さ 9 ペースの穴が残ります。

見えざる盗賊の手 (Invisible Hand of the Thief)

Rego Terram 15

射程:近距離

持続:瞬時

目標:小物

投射合計値:+20

重量 3 ポンドまでのアイテムを、あなたの持っているサックかパウチに即座にテレポートさせます。この呪文は、そのアイテムが着用されている、つかまれている、あるいはあなた以外の誰かに見られている場合、あるいは生き物の場合は効果がありません。あなたは、対象がどこにあるかを正確に知っていなければなりません。

大地埋封 (Seal the Earth)

Creo Terram 15

射程:近距離

持続:太陽

目標:部屋

投射合計値:+23

幅 6 ペース、深さ 3 ペースまでの穴を満たすことができる量の土を作り出します。

水晶の投げ矢 (The Crystal Dart)

Muto Terram 10

射程:伸腕

持続:瞬時

目標:小物

狙撃:+4

投射合計値:+20

足下の地面から長さ 10 インチの水晶の投げ矢が現れ、空中に浮かんだ後、矢のように「遠距離」射程以内にいる目標に向かって飛んでいきます。これは+10のダメージを与えます。

永劫の目 (Eyes of the Eons)

Intéllego Terram 10

射程:視界内

持続:瞬時

目標:小物

投射合計値:+21

任意の無生物目標の年齢を、その実際の年齢の 1 割の範囲内で特定することができます。

見えざる運び手 (The Unseen Porter)

Rego Terram 10

射程:近距離

持続:集中

目標:一体

投射合計値:+20

サイズと重さが、かご一杯分までの物品を運ぶことができる、見えない力を創造します。おおよざに言って、これは非常に力持ちな人物（【筋力】が+5）に相当する力を持っています。物体が重くなればそれだけ、見えざる運び手の移動も遅くなります。もし精密さが必要ならば、12 以上の<呪文操作>+[知性]のストレスロールが必要とされます。この呪文は無生物しか運ぶことができず、あなた自身を運ぶことはできません。また、地面が 6 フィートを越えて物を持ち上げることはできません。

純銀看破 (Probe for Pure Silver)

Intéllego Terram 4

射程:近距離

持続:瞬時

目標:小物

投射合計値:+21

直感で近くにある銀を見つけることができます。

ボニサグスの信奉者, グレゴリウス

特性値

【知性】+3 【知覚】+2
 【外見】+1 【交渉】+1
 【筋力】-1 【体力】0
 【器用】0 【反応】-2
 サイズ 0 吸収値 0 自信値 3
 エンカンバランス 0
 疲労レベル
 ■ OK, □ 0, □ -1, □ -3, □ -5, □ 気絶
 肉体レベル
 ■ OK, □ 0, □ -1, □ -3, □ -5, □ 重体

能力

<ケルターメン>2
 <集中>3
 <組織知識(ヘルメスの掟団)>3
 <伝承知識>4
 <魔法理論>6
 <オカルト知識>5
 <パルマ・マギカ>2
 <ラテン語著述>3
 <イングランド語会話>4
 <ラテン語会話>5
 <神学>1

術法

Creo	10	Intéllego	10
Muto	7	Perdo	8
Rego	8		
Animál	0	Aquam	0
Auram	0	Corpus	7
Herbam	0	Ignem	0
Imáginem	0	Mentem	12
Terram	0	Vim	7

長き魔法の感知 (Sense of the Linger Magic)

Intéllego Vim 30

射程: 近距離

持続: 集中

目標: 一体

投射合計値: +22

この呪文はたとえ弱い呪文に由来するものであっても、多数の魔法の残滓の存在を探知することができ、活動中の呪文の存在とその力を見つけることもできます。しかし、これによって、力の大きさ以上のいかなる情報を得ることもできません。

悪魔の永遠の滅却 (Demon's Eternal Oblivion)

Perdo Vim 25

射程: 近距離

持続: 即時

目標: 一体

投射合計値: +20

悪魔一体を弱め、可能ならば破壊します。「クオリティダイ+この呪文のレベル-5」をロールし

ます。目標の地獄界実力値を越える1点につき、悪魔は地獄界実力値を1点失います。この値が0まで落ちると、悪魔は無期限に地獄に送還されます。もしその悪魔の真の名前を知っているならば、このロールを二倍することができます。前にかけた呪文によって値が減るため、この呪文を繰り返しかけることは特に効果的でしょう。

魔術師の (Terram) 増強 (Wizard's Boost(Terram))

Muto Vim 20

射程: 伸腕

持続: 特殊

目標: 一体

投射合計値: +19

この呪文はそのレベル未満のレベルを持つ別の呪文にかけます。その別の呪文の効果は5レベル分増強されますが、「魔術師の増強」のレベルを超えることはできません。追加5レベル分の力を得た効果がどのようなものかはストーリーガイドの決定に任せられます。「魔術師の増強」の呪文は、同じ呪文に対しては一度しか効果を及ぼしません。この呪文にはそれぞれ

がヘルメスの各「様式」に対応した十種のバージョンがあります。あなたの知っているものは、Terramの呪文に作用します。

退魔の円陣 (Circular Ward Against Demons)

Rego Vim 20

射程: 術者

持続: 魔法円

目標: 円内

投射合計: +20

魔法円を描いたら、ストーリーガイドはひそかに「クオリティダイ+呪文のレベル-5」をロールします。地獄界実力値がこの合計値以下の悪魔は皆、この円内に入ったり、その中にいる者を害することができません。この呪文を再びかけた場合、どちらが強い力を持っていようと二番目の円が最初の円を打ち消してしまいます。マギの中には、夜眠る前にこの呪文をかけておく者もいます。夜間、特定の角度から見るとこの魔法円は銀色のドームに見えます。

偽りの天分 (The Phantom Gift)

Creo Vim 15

射程:近距離

持続:太陽

目標:一体

投射合計値:+22

この呪文の目標は、マジと同じように、魔法に汚されてしまいます。動物や人々は目標がマジであるかのように反応を返します;彼らはしりごみし、落ち着きません。犠牲者と普通に友好関係にある者は敵対的になることはありませんが、敬遠するようになります。この呪文は、[温和な才(Gentle Gift)]に恵まれた人々を含めた、すでに魔法の天分を持つ者には効果ありません。

獣の精髓收拾(Gather the Essence of the Beast)**Muto Vim 15**

射程:接触

持続:即時

目標:一体

投射合計値:+19

死骸の中にあるロウ・ウィースを、死骸の一部に集中させて、その後その部分を切り離すことができます。この呪文によって、獣の死骸全体をあさらずともロウ・ウィースをすべて集めることができます。注意すべき事としては、多くの魔法生物の中にあるウィースはすでに特定の臓器にこのやり方で集中されているという事です。この場合でももし望むならばこの呪文を使って別の部分にウィースを動かすこともできます。

解呪(Disenchant)**Perdo Vim 15**

射程:接触

持続:即時

目標:一体, 儀式

投射合計値:+20

「この呪文のレベル+5+クオリティダイ」の結果がアイテムにかけられた呪付のレベルを越えれば、そのヘルメス魔法によるマジックアイテムの力を打ち消すことができます。呪付は完全に破壊され、そのマジックアイテムに使われたウィースもまた破壊されます。残った物品はまったく普通のアイテムとなりますが、後に再び呪

付を行うことは可能です。

明瞭ならざる神秘の殻(Shell of Opaque Mysteries)**Creo Vim 10**

射程:接触

持続:永続

目標:一体, 儀式

投射合計値:+22

この呪文は、マジの調査ロールの結果が儀式のレベルを越えない限り、マジックアイテムを調べようとするあらゆる試みを完全に失敗させます。いったんマジがこの特別な殻の存在を知ってしまうと(これは前述のロールで打ち勝つことによつてなされる)、もはやそのマジに対して効力は消えてしまいます。

魔法の天秤(Scales of the Magical Weight)**Intéllego Vim 5**

射程:接触

持続:即時

目標:小物

投射合計値:+22

この呪文をかけるとき、普通は自分の手を体から一直線に伸ばし、左手に量のわかっているVimのウィースを乗せます(通常は1ポーン)。それからまだ量がわかっていないウィースを右手に乗せます。呪文をかけ終わると、未知のウィースが既知のウィースに対してどれくらい重いかを感じ取って、何ポーンかを判断することができます。未知のウィースを量るための対照物がない状態で呪文をかけたなら、それがどの程度の価値を持つか漠然とした考えしか浮かびません。この呪文は呪付アイテムに投入されたロウ・ウィースの量を量ることはできません。

ウィースの性質感知(Sense the Nature of Vis)**Intéllego Vim 5**

射程:接触

持続:即時

目標:小物

投射合計値:+22

手持ちのロウ・ウィースがどの「術法」につな

りがあるかを見分けることができます。あなたには、そのウィースは関連のある「技法」か「様式」に応じたオーラに輝いて見えます。いくつかの色は非常に似ていますが、アイテムをしっかり持って数秒間よく調べれば見分けがつきません。

メリニータの信奉者, ヨナクイル

特性値

【知性】+3 【知覚】0
 【外見】+2 【交渉】+1
 【筋力】-1 【体力】0
 【器用】-2 【反応】+1
 サイズ 0 吸収値 0 自信値 3
 エンカンバランス 0
 疲労レベル
 ■ OK, □ 0, □ -1, □ -3, □ -5, □ 気絶
 肉体レベル
 ■ OK, □ 0, □ -1, □ -3, □ -5, □ 重体

能力

<イングランド知識> 2
 <礼儀作法> 4
 <妖精学> 6
 <組織知識(ヘルメスの掟団)> 3
 <ヘルメスの掟> 1
 <伝承知識> 2
 <魔法理論> 5
 <パルマ・マギカ> 3
 <ラテン語著述> 3
 <イングランド語会話> 4
 <ラテン語会話> 5
 <語り部> 5

術法

Creo	8	Intéllego	0
Muto	12	Perdo	0
Rego	7		
Animál	7	Aquam	0
Auram	0	Corpus	8
Herbam	10	Ignem	0
Imáginem	10	Mentem	7
Terram	0	Vim	0

地獄の恐怖の様相 (Visions of the Infernal Terrors)

Muto Imáginem 30

射程: 近距離

持続: 太陽

目標: 一体

投射合計値: +19

目標の見るもの聞くものすべてが恐ろしい姿や音になります。世界は基本的に同じ姿をしています。ただあらゆるものが何らかの形で恐ろしいものに変貌してしまうのです。目標は、恐ろしい新たな眺望にどれだけ抵抗できたかを知るために、ストレスダイ+【体力】をロールします。

判定	結果
0 以下	(文字通り)恐怖で死に至る。
1-5	恐怖で行動不能になり、永久的に【体力】が-1される。
6-9	恐怖で行動不能になる。
10-15	逃げ出す。追いつめられていたり、行く手をふさがれている場合は戦闘に-6
16 以上	行動可能。ただしすべてのロールに-3。

木針貫通(Piercing Shaft of Wood)

Muto Herbam 25

射程: 接触

持続: 即時

目標: 一体

照準: +2

投射合計値: +17

ひとかけらの木片を、滑らかで棘のある強靱な棒に変え、目標に向かって宙を飛ばします。ダメージは棒の形成元であるアイテムのサイズによる。スタッフ杖(大きさの上限)なら+10, 2フィートの杖なら+8, ワンド杖なら+5 です。これが肉体に突き刺さったならば、この棒を抜いたときに、目標が6以上の【体力】ストレスロール(これには棒を抜く者の「手術」が加算される)に失敗すると自動的に 1 肉体レベルを失ってしまいます。

かつてあらざる追憶 (Recollection of Memories Never Quite Lived)

Muto Mentem 25

射程: 視線

持続: 即時

目標: 一体

投射合計値: +19

目標の細部の記憶を、似ているが違う記憶に変えます。目標は本物の記憶ほど、この作られた記憶に確信が持てませんから、欺瞞のほころびに気付く可能性があります。

眠れる木の覚醒 (Stir of Slumbering Tree)

Muto Herbam 25

射程: 接触

持続: 太陽

目標: 一体

投射合計値: +19

任意の木に、人間に似た意識を目覚めさせます。こうした木は周囲の出来事を普通の人間程度の知覚能力で見聞きします。こうした木は術者の精神的な特性と個人的性格をある程度共有します。木はその枝を数時間かけて、別の方向に伸ばすことができるが、この動きはとても遅いため、人がこれを見ることはできません。魔法的な地域にあるほとんどの木は既に目覚めています。

囚われし声 (The Captive Voice)

Rego Imáginem 15

射程:伸腕

持続:太陽

目標:一体

投射合計値:+17

一個人の声を捕らえて、バッグの中に入れます。その人物はバッグが開かれるまでしゃべることができず、開かれた場合でもその声は犠牲者の口からではなく、バッグの中から出てきます。もしバッグが閉じている時に犠牲者が悲鳴をあげれば、バッグは目に見えてふるえることでしょう。

竿の舞踊 (Dance of the Staves)

Muto Herbam 15

射程:近距離

持続:一瞬

目標:小物

投射合計値:+22

竿や杖、棒など、長く、細くて、生きていない木製の物品を、数秒の間思い切り曲げて、急に止め、その新たな曲げられた姿のままにします。曲がった杖はその持ち手に+4 ダメージを与え、その竿の先端の武器がその人にあたる可能性にもボーナスがつかます。

震える心の恐慌 (Panic of the Trembling Heart)

Creo Mentem 15

射程:視線

持続:太陽

目標:一体

投射合計値:+15

一個人の中に特定の物品、人物、場所に対する圧倒的な恐怖を植え付けます。

威厳あるオーラ (Aura of Ennobled Presence)

Muto Imáginem 10

射程:近距離

持続:太陽

目標:一体

投射合計値:+22

目標はより強大に、威厳深く、信頼できそうに見えます。外見の微妙な変化が無数に重なってこの変化をもたらしており、これには顔面の超自然的なすかすかな輝き、意気揚々たる立ち振る舞い、より大きく滑らかな口振り、などがあります。たとえより高い結果を出しても、目標の【外見】は+1 されるか、0 までの上昇となります。キャラクターは他者に影響を与えたり、率いたり、信じさせたりするロールに+3 のボーナスを得ます。

からみつく蔓の罠 (Trap of the Entwining Vines)

Creo Herbam 10

射程:近距離

持続:特殊

目標:特殊

投射合計値:+18

強靱で木質のつるが肥沃な地面からすばやく生え出ます。このつるは直径 2 ペースの円内を覆い、6 フィートの高さまで伸びます。これらに捕らえられた者は皆身動き取れなくなります。つるを回避するには、目標は【反応】-「エンカンプランス」ストレスロールを9以上で行わねばなりません。捕まってから脱出するには、12+ の【筋力】ストレスロールが必要となります(1 ラウンドに 1 回可能)。捕らわれていない者が捕らわれた者を助けるために、つるを伐るには 2 ラウンドと、適切な道具を必要とします。このつるは1時間後にはしおれて塵に帰ってしまいます。

魔術師の脇避け (Wizard's Sidestep)

Rego Imáginem 10

射程:術者

持続:太陽

目標:一体

投射合計値:+17

あなたのイメージは、あなたが実際にいる場所から 1 ペース以内の場所に現れ、それを狙ったの攻撃はあなたにかわされたかのように見えます。イメージに命中すると、それは消滅して別の場所に現れます。

とげある杖への変容 (Transformation**of the Thorny Staff)**

Muto Herbam 5

射程:接触

持続:太陽

目標:小物

投射合計値:+22

6 フィートまでの長さの木の、あなたが触れた場所に、厚く、鋭い棘を生えさせる。この呪文が杖にかけられた場合、この棘は最初+4 のダメージを与えてから折れる。

トレメーレの信奉者, ジャスティン

特性値

【知性】+3 【知覚】+2
 【外見】+1 【交渉】+1
 【筋力】0 【体力】0
 【器用】-2 【反応】-1
 サイズ 0 吸収値 0 自信値 3
 エンカンバランス 0
 疲労レベル
 ■ OK, □ 0, □ -1, □ -3, □ -5, □ 気絶
 肉体レベル
 ■ OK, □ 0, □ -1, □ -3, □ -5, □ 重体

能力

<認識>6
 <ケルターメン>5
 <集中>3
 <礼儀作法>2
 <人間知識>3
 <組織知識(ヘルメスの掟団)>3
 <陰謀>3
 <魔法理論> 5
 <パルマ・マギカ> 2
 <ラテン語著述> 3
 <イングランド語会話> 4
 <ラテン語会話> 5

術法

Creo	0	Intéllego	12
Muto	0	Perdo	0
Rego	0		
Animál	8	Aquam	0
Auram	0	Corpus	10
Herbam	7	Ignem	0
Imáginem	7	Mentem	10
Terram	7	Vim	8

定命の心を覗く (Peering into the Mortal Mind)

Intéllego Mentem 30

射程:視線

持続:瞬時

目標:一体

投射合計値:+22

目標の精神の中身を徹底的に偵察し、理解することができます。これにはその場での動機、長期間にわたる動機、個人的な強みと弱味、その他適切な情報が含まれます。目標はこの呪文に【知性】ストレスロールを 9 以上で行うことで抵抗できます。

音無き質問 (Posing the Silent Question)

Intéllego Mentem 20

射程:視線

持続:瞬時

目標:一体

投射合計値:+22

声に出さない質問をひとつ、目標に対して行

い、その回答を看破することができます。その答の確からしさは目標の知っている事に限定されます。「もしこうなら、君はどうする?」というような質問は、不確かな答しか得られないでしょう。自分がどうするかという目標の考えを知ることはできますが、実際に目標がそうするかどうかは必ずしもわからないのです。

難地の目 (Eyes of the Treacherous Terrain)

Intéllego Terram 20

射程:視界内

持続:瞬時

目標:境界内

投射合計値:+19

直感的に、今見ている自然の地形が危険かどうかを見分けられます(例えば岩盤が崩れやすいなど)。

容赦なき探索 (The Inexorable Search)

Intéllego Corpus 20

射程:誘導呪物

持続:集中

目標:一体

投射合計値:+22

特定の人物の位置をつきとめます。この呪文をかけるためには、地図と目標への(衣類または個人的なアイテムの断片のような)誘導呪物が必要です。呪文をかけた後、指を地図上で、縮尺上での 1 平方フィートにつき、1 時間の割合で動かしていきます。指が、地図上でその人物の位置を指す場所を通ったら、その人物の存在を感知することができます。(もしその人物が地図でカバーしていない場所にいる場合は、まったく感知したという感覚を得ることができません)。地図上で親指の幅程度の誤差ならば人物の存在を感知できます。このため、より正確な位置を知るには、より細かい縮尺の地図が必要となるでしょう。1 枚の地図を探索するたびに、呪文をかけなおさなくてはなりません。

野の薬草狩り (Hunt for the Wild Herb)

Intéllego Herbam 15

射程:接触

持続:集中

目標:一体

投射合計値:+19

この呪文をかけると、あなた(もしくは呪文の目標)が精神集中している限り、森の植物たちが、あなた(もしくは呪文の目標)を探す植物種の中で最も近いものの場所まで導いてくれます。あなたは探す植物種のサンプルを持っていないくはなりません。6以上の【知覚】ストレスロールがこのかすかなサインを読みとるのに必要であり、そうしたサインには、枝が方向を指してくれたり、幹が曲がってくれたりする、といったものがあげられます。探す植物種は自分のいる森林内になければなりません。そうでない場合は、呪文は自動的に失敗します。

葛藤の知覚 (Perception of the Conflicting Motives)

Intéllego Mentem 15

射程:視線

持続:瞬時

目標:一体

投射合計値:+22

目標一体の行動の裏側にある葛藤を看破できます。つまり、衛兵が恐怖と義務感との間で葛藤していることを知ることができるわけです。この呪文は Muto 呪文を用いる前によく使われます。というのも、感情を創造するより、目標の感情を知った上でそれを変化させるほうが普通は簡単だからです。

凶獣の映し見 (Vision of the Marauding Beast)

Intéllego Animál 15

射程:接触

持続:瞬時

目標:一体

投射合計値:+20

動物によってつけられた傷に触れることで、襲われた人や生き物の視点からその動物のイメージを精神的に得ることができます。これは自分の馬を殺したものを割り出すのに便利でしょう。もし犠牲者が動物を見ていなければ、あなたも見ることはできません。襲撃者が動物でなければ、呪文は機能しません(ただしボッチか

どうかを判定するために呪文ロールは行わねばなりません)。

治療師の目 (Physician's Eye)

Intéllego Corpus 5

射程:視界内

持続:一瞬

目標:一体

投射合計値:+22

ひとりの人物のだいたいの健康状態を診察します。特別な疾患は肉体上に黄色がかかった色で浮かび上がります。異常な病気を識別するには、【知覚】+<手術>ストレスロールが必要となります。難易度はその病気の知名度によります。

フランボアの信奉者, ルキディア

特性値

【知性】+3	【知覚】0
【外見】-2	【交渉】-1
【筋力】+1	【体力】+2
【器用】+1	【反応】0
サイズ 0	吸収値+2
エンカンバランス 0	自信値 3
疲労レベル	
■ OK, □ 0, □ -1, □ -3, □ -5, □ 気絶	
肉体レベル	
■ OK, □ 0, □ -1, □ -3, □ -5, □ 重体	

能力

<ケルターメン> 3
<イングランド知識> 1
<呪文操作> (Finesse) 5
<組織知識(ヘルメスの掟団)> 3
<伝承知識> 2
<魔法理論> 5
<パルマ・マギカ> 4
<突破> 6
<ラテン語著述> 3
<イングランド語会話> 4
<ラテン語会話> 5

術法

Creo	10	Intéllego	0
Muto	7	Perdo	8
Rego	10		
Animál	0	Aquam	0
Auram	7	Corpus	8
Herbam	0	Ignem	12
Imáginem	0	Mentem	0
Terram	7	Vim	0

業火の球(Ball of Abysmal Flame)

Creo Ignem 35

射程:近距離

持続:一瞬

目標:一体

狙撃:0

投射合計値:+24

この呪文はリング大の火球を手の中に創り出します。これを投げると(呪文の射程までの距離), これは何かに当たった瞬間に爆炎となり, +30のダメージを与えます。爆発から5ペース以内にいた者は全員, 12+の【体力】ストレスロールを行い, 失敗すると1ラウンドの間盲目となります(ボッチすると永遠に盲目となる)。あなたは投げるに先立って, この火球を3ラウンドの間, 持ち続けていることができます。3ラウンド過ぎると, 明滅して消えてしまいます。

熱と炎からの加護(Ward Against Heat and Flames)

Rego Ignem 25

射程:接触

持続:太陽

目標:一体

投射合計値:+24

熱や火を遠ざけ, 目標の1ペース以内には近寄らせません。これは, 炎や家屋の火事より弱い熱からは, 目標がまったくダメージを受けないことを意味します。目標はあらゆる火に関連したダメージに対して+15の吸収値ボーナスを得ることができます。家屋の火事より小さな火では(つまり, +15のダメージボーナス以下の火では), この加護を破ることはできません。そうした火は加護された人物が通過するだけで火勢が弱まり, 通過した後に再び燃え始めるのです。

極寒の招来(Conjuration of the Indubitable Cold)

Perdo Ignem 20

射程:伸腕

持続:一瞬

目標:部屋

投射合計値:+22

目標となった部屋(または野外の10ペース四方内)の空気を, 凍り付くような冷気が僅かに吹いて冷やします。すべての無生物は, 表面だけでなく, 完全に冷却されます。すべての生

物は1疲労レベルを失い, 疲労レベルをもう一つ喪失するのを防ぐために, 【体力】ストレスロールで6以上を出さねばなりません。家屋の火事は焚き火と同じくらい, 大きな焚き火は松明の火と同じくらい小さくなり, 焚き火や, より小さい火は消えてしまいます。

火の跳躍(Leap of the Fire)

Rego Ignem 20

射程:近距離

持続:一瞬

目標:一体

狙撃:+2

投射合計値:+24

焚き火の炎を任意の方向へ10ペースまで跳躍させます。そこに燃料があれば燃え続けるが, そうでなければ消えてしまいます。なにか目標にぶつかる場合には照準ロールが必要です。この火は+10ダメージを与えます。

火の投槍(Pilum of Fire)

Creo Ignem 20

射程:特殊

持続:一瞬

目標: 一体

狙撃: +1

投射合計値: +24

2 フィートの長さの太い槍状の炎の奔流が、あなたの手のひらから飛び出し、+25 のダメージを与えます。あなたと目標との距離が 1 ペースあくごとに、ダメージは 1 点減少します。25 ペース以上離れた場合、炎は途中で四散します。

紅蓮の炎の閃き(Flash of the Scarlet Flames)

Creo Ignem 15

射程: 近距離

持続: 一瞬

目標: 小物

狙撃: -3

投射合計値: +24

あなたの指定した空中の位置で、輝く赤光が爆発します。もし誰かの顔面に狙いを定めていたなら(これには照準ロールが必要)、その目標は一時的な盲目状態を避けるために 9 以上の【体力】ストレスロールを行わねばなりません。このロールにボッチすると、その人は永遠に盲目になってしまいます。もし一時的な盲目状態に陥ったら、犠牲者は 1 分ごとにこの状態から回復するための 9 以上の【体力】シンプルロールを行います。この閃光は太陽を直接見たのと同等の効果があるのです。

糸人形の浮揚(Lifting the Dangling Puppet)

Rego Corpus 15

射程: 近距離

持続: 集中

目標: 一体

投射合計値: +20

サイズが +1 以下の人を垂直に空中に浮かばせませす。普通、煙と同じくらいの速さで上げ下ろしを行えますが、かなり重い人物ならば上昇はもっと遅く、下降はもっと速くなるでしょう。

炎の牢獄(Prison of Flames)

Muto Ignem 15

射程: 伸腕

持続: 太陽

目標: 一体

投射合計値: +21

焚き火を小さな城のような檻に仕立て上げます。

この中に投げ入れられた者は燃えることはありませんが、脱出しようとする+25 のダメージを受けます。

猛炎の鎮撫(Soothe the Raging Flames)

Perdo Ignem 15

射程: 伸腕

持続: 一瞬

目標: 一体

投射合計値: +22

大きな焚き火の熱を根こそぎ奪いますが、炎に既に投じられた燃料が尽きるまでは燃え続けます。この火炎は燃え広がることはないし、既に着火している物以外のものを傷つけることはありません。火が消え、再び点火されたなら、それはもはや別の炎であるため、再び熱を持ちます。

汚れた煙の輪(Wreaths of Foul Smoke)

Creo Auram 15

射程: 遠距離

持続: 一瞬

目標: 部屋

投射合計値: +19

厚く、黄色い、硫黄性の煙が指定した地点から舞い上がり、半径 9 ペースの範囲を満たします。これは視界を遮り、これを吸った者は毎ラウンド、9 以上の【体力】ストレスロールを行って、失敗すると 1 疲労レベルを失います。いったんキャラクターが「気絶」になったら、さらなるロールの失敗の結果、肉体レベルの損失が生じます。この煙は自然に拡散します。これは開けた場所では一分弱しかもちませんが、密閉された部屋内では数時間残存するでしょう。呪文が投射された範囲はダメージを受けます。小植物はしおれて枯れ、樹木の生長は止まってしまう。硫黄の刺激臭が数日の間、煙に触れた物品には残り続けてしまいます。

炎なきランプ(Lamp Without Flame)

Creo Ignem 10

射程: 接触

持続: 集中

目標: 部屋

投射合計値: +24

精神集中の間、松明かランプと同じくらいの明るさの光で、あなたのいる部屋が照らされます。ランタン油を使うなら、これをなにかの物体に塗りつけると、その物体から光が発せられます。屋外で投射すると、この呪文は 5 ペース四方の範囲を照らし出します。

掌中の火(Palm of Fire)

Creo Ignem 5

射程: 接触

持続: 集中

目標: 小物

投射合計値: +24

手のひらに炎が現れます。呪文の持続中、手のひらは開いたままにしなければなりません。この炎は +10 のダメージに触れた者に与えます。

ビョルネールの信奉者, メレス

特性値

【知性】+3 【知覚】+1
 【外見】-1 【交渉】+2
 【筋力】-2 【体力】0
 【器用】+1 【反応】0
 サイズ 0 吸収値 0 自信値 3
 エンカンバランス 0
 疲労レベル
 ■ OK, □ 0, □ -1, □ -3, □ -5, □ 気絶
 肉体レベル
 ■ OK, □ 0, □ -1, □ -3, □ -5, □ 重体

能力

<動物の扱い>3
 <ケルターメン>1
 <組織知識(ヘルメスの掟団)>3
 <伝承知識> 6
 <魔法理論> 5
 <パルマ・マギカ> 2
 <ラテン語著述> 3
 <歌唱>(Sing) 5
 <イングランド語会話> 4
 <ラテン語会話> 5
 <生存術>4
 <足跡追跡>(Track) 2

術法

Creo	8	Intéllego	8
Muto	10	Perdo	0
Rego	7		
Animál	12	Aquam	0
Auram	7	Corpus	10
Herbam	7	Ignem	0
Imáginem	0	Mentem	0
Terram	0	Vim	0

メレスは自由自在にクロウタドリの姿をとりま
す。

キルケーの呪い(Curse of Circe)

Muto Corpus 35
 射程:近距離
 持続:太陽
 目標:一体
 投射合計値:+20
 一人一人を豚に変身させます。目標はこの効果
 に 9+の【体力】ストレスロールを行うことで抵抗
 できます。

猛る獣を惰なる蛙に(Transformation of the Ravenous Bear to the Torpid Toad)

Muto Animál 30
 射程:近距離
 持続:太陽
 目標:一体
 投射合計値:+22
 9以上の「サイズ」ストレスロールに失敗した
 いかなる動物もヒキガエルに変えてしまいます。
 鳥はヒキガエルと似ても似つかないので、ロー
 ルに+3のボーナスをもらえます。ヒキガエルに

されたものは、農民や農奴に特殊な恐怖の種
 になります。なぜなら多くの者はヒキガエルは
 その皮膚から毒液を噴くと信じているからで
 す。

森駆けるものの姿(Shape of the Woodland Prower)

Muto Corpus 25
 射程:接触
 持続:太陽
 目標:一体
 投射合計値:+20
 自分自身か他者に狼の皮をかぶせると、目標
 は狼に変身します。目標は好きな時に変身を
 解くことができますが、その時点で呪文は終了
 します。あなたは、この呪文を唱えるのに使う、
 狼の皮を持っています。

治療師の手(The Chirurgeon's Healing Touch)

Creo Corpus 20
 射程:接触

持続:太陽
 目標:一体
 投射合計値:+18
 触れられた人は、【体力】のストレスロールを3+
 で行い、肉体レベルを1回復できます。このロ
 ールには、その傷の手当をうまく行った人の中
 で最も高い<手術>の値を加えることができま
 す。ただしその傷によるペナルティも加えねば
 なりません。毒や病気によるダメージは回復で
 きず、治癒は永久のものではありません。

獣の苦痛緩和(Soothe Pains of the Beast)

Creo Animál 20
 射程:接触
 持続:太陽
 目標:一体
 投射合計値:+20
 この呪文は多くの教会で見られる儀式的な“手
 で触れる(laying on of hands)”に似ています。
 あなたは跪いて、静かに詠唱しながら傷の上
 に手を乗せます。フォーカスである琥珀のかけ
 らは、庶民によって癒しと護りのために日常的

に使われているものですが、呪文をかける助力を得るために首から紐でつり下げておきます。触れられた動物は、【体力】ストレスロールで 3 以上を出せば失われた肉体レベルを 1 レベル回復します。

風のほうき (Broom of the Winds)

Rego Auram 15

射程: 近距離

持続: 瞬時

目標: 一体

投射合計値: +14

荒々しく巻き上がる風を目標の周りに起こします。目標は立っているには 9 以上で「サイズ」ストレスロールを行わねばなりません。目標が踏ん張ったり、何かの支えにつかまったりしている場合は、9 以上の【筋力】ストレスロールも行うことができます。どちらのロールも失敗した場合、目標はランダムな方向に吹き飛ばされます。目標は何かにつかればそれに応じてダメージを受けるかもしれません。

相貌変装 (Disguise of the New Visage)

Muto Corpus 15

射程: 接触

持続: 太陽

目標: 一体

投射合計値: +20

目標の相貌は、あなたの選ぶ人間の顔のつくりにはほとんどそっくりに変化します。

這い寄るものの巨大化 (Growth of the Creeping Things)

Muto Animál 15

射程: 接触

持続: 太陽

目標: 一体

投射合計値: +22

昆虫やネズミ、蛙などの小型(「サイズ」-5)の生き物を、その通常の大きさの四倍に巨大化します。毒をもともと持っているなら、より強力な毒になります。たいいていの毒蜘蛛のような弱毒性の生き物は、大型化すると+8 点の毒ダメージを与えるようになります。

木といばらの縛り (Tangle of Wood and Thorns)

Rego Herbam 15

射程: 近距離

持続: 集中

目標: 一体

狙撃: +1

投射合計値: +14

選定した一本の木を手にとつて、目標に向けて投げつけます(照準ロールが必要)。この木は辺りを覆って、目標を身動き取れなくします(その辺りに十分な木々があることが望ましい)。目標は脱出するには 9 以上の【筋力】ストレスロールが必要であり、これは1ラウンドに1回行えます。もし犠牲者がボッチしたら、彼はもはや外部からの助けなしには脱出することはできません。投げつけた木が棘を持っていたなら、それは命中した時点で+6 のダメージを与え、目標が脱出しようと試みるたびに、その成否にかかわらずダメージを与えます。術者が精神集中をやめたら、目標は 6 以上の【筋力】ロールで脱出できるようになります。

毒蛇のひとにらみ (Viper's Gaze)

Rego Animál 15

射程: 視線

持続: 集中

目標: 一体

投射合計値: +19

視線を合わせ、精神集中している限り(ウィースを用いない場合)、動物を硬直させてしまいます。

防腐の呪 (Charm Against Putrifaction)

Creo Corpus 10

射程: 接触

持続: 月

目標: 一体

投射合計値: +18

人間の死体あるいは切断された肉体の一部の腐敗を防ぎます。ネクロマンサーは、甦らせた死体の状態を保存するのに使います。

猫の目 (Eyes of the Cat)

Muto Corpus 5

射程: 接触

持続: 太陽

目標: 一体

投射合計値: +20

目標の目は猫の目に変わり、ほぼ暗闇の空間を見通すことができるようになります(光のない地下洞窟など、完全な真つ暗闇は見通せません)。

“Ars Magica”ルール要約

ダイスの振り方

すべての判定は、10面体ダイスを使って行われます。判定には3種類があります。一つ目はシンプルルールであり、唯一の変わった点は0は10として計算することです。クォリティールールでは、信じられない成功が可能ですが、大失敗は起きません。0は10として読みますが、もし1が出たなら、再びダイスを振り、その結果を二倍します。もし再び1が出たなら、3回目のダイスを振り、それを4倍する、というようにします。ストレスルールでは、非常に極端な成功と失敗が起こり得ます。クォリティーダイのように1を読みません。0が出た場合、0として扱います。さらに、ポッチダイスと呼ばれる追加のダイスを振らなければなりません。ふつうはポッチダイスを1つ振りますが、もし特に難しいまたは危険な作業を試みていたなら、(ストーリーガイドの指示で)もっと振る必要があるかもしれません。ポッチダイスで0を出すと、その分だけ酷い失敗であったとみなします。

どのタイプのダイスロールが要求されるか疑わしい時には、シンプルダイスを使います。他のタイプのロールが必要なときには、ストーリーガイドが指示するでしょう。

基本的な行動

すべてのキャラクターは2種類のタイプの重要な数値、「特性値」と「能力」を持っています。「特性値」は生得の能力のレベルであり、+5から-5の範囲の数字が割り当てられています。「能力」はある行動について今まで学んできた技量を示します。「能力」は正の値のみです。「能力」の理論的な上限値はありませんが、5または6の能力値があれば、専門家としての能力があるといえます。

ほとんどの行動では、判定のダイスを「特性値」と「能力」の合

計に加えます。その合計は、ストーリーガイドが設定した難易度と比較します。もし難易度より合計が高いならば、試みた行動は成功します。

「特性値」と「能力」の意味は直感的にわかりやすいものになっています。【知覚】(Perception)、【筋力】(Strength)、【交渉】(Communication)といった「特性値」は、まさにこんな感じだろうとあなたが考えているものを意味していますし、<魔法理論>や<ラテン語著述>のような「能力」も同様です。いくつかの「能力」は少しわかりにくいかもしれませんが、もしルールブックを持っているなら、50-59ページに説明があります。ルールブックがない場合でも、取りあえず気にすることはありません。

魔法

各マギが知っている5つの「技法」と10の「様式」からなる15の魔術の「術法」があります。「術法」は動詞---あなたがすること---に似ており、一方「様式」は名詞---あなたが何にことを起こすか---に似ています。すべての呪文は1つの「技法」と1つの「様式」によって記述されます(いくつかの複雑な要素は、ここでは無視します)。一般の指針として、ある「術法」の数値が0~4なら不得手であり、5~15ならそこそこ、16~25なら熟練であり、25を越えれば一流ということになります。

「技法」には、Creo(創造)、Intéllego(知る、または検出する)、Muto(変化)、Perdo(破壊)、そして Rego(操作)があります。それぞれ、Cr, In, Mu, Pe, Re, と略されます。

「様式」には、Animál(動物と動物を元にした物)、Aquam(水)、Auram(大気と天候)、Corpus(人間と肉体)、Herbam(植物と植物をもとにした物)、Ignem(火)、Imáginem(イメージと幻覚)、Mentem(人間ないし人間に似た精神)、Terram(大地、岩、金属)、Vim(魔法それ自体)があります。

例えば、火の玉を創造するために、マジは *Creo Ignem* の呪文を使います。人を破壊するためには *Perdo Corpus* の呪文を使います。ある動物を見つけ出すためには *Intéllego Animál* を唱えます。

魔法を使うためのルールは、他の行動より少し複雑です。まず第一に、マジは、魔法の「術法」を使って2つのタイプの呪文を唱えることができます。一つは定式呪文と呼ばれる、彼らが知っている呪文であり、もう一方は即興呪文と呼ばれる、その瞬間の衝動によって創造する呪文です。どちらの種類にもレベルがあり、どれほど強力であるかがわかります。レベル5の呪文は大したことができません。一方、レベル20の呪文は相当な効果があり、レベル50の呪文は、何年もの間話題に上るような効果を作ります。

このシナリオの各キャラクターが知っている定式呪文は、そのキャラクターのキャラクターシートに掲載されています。キャラクターが知っている定式呪文を投射するには、ストレスダイ+「技法」+「様式」+【体力】で判定します。もし結果が呪文のレベルを上回れば、呪文は発動します。もし呪文のレベルを10以内で下回っているなら、それは発動しますが、術者は1疲労レベルを失います。

もし呪文のレベルを10より下回って失敗しているなら、呪文は発動せず、術者は1疲労レベル失います。もしボツなら、キャラクターに、ストーリーガイドが作り出した厄介な何かが起こります。疲労によって気絶しない限り、あなたが好きなだけいろいろな呪文を唱えることができますし、同じ呪文も好きだけつかうことができます。

即興呪文を唱えるためには、まず、あなたがやりたい大まかなことと、使おうとする技法と形象を決めます。それから、ストレスダイ+「技法」+「様式」+【知性】で判定します。もしあなたが、1疲労レベルを費やすことにしたなら、この合計を2で割ります。疲労レベルを使わないのであれば、合計を5で割ります。即興呪文のレベルは、割った後の合計になります。「Ars Magica」ルールブックには、その呪文のレベルでは何ができるかを定めるための、十分な指針が載っています。もしルールブックを持っているなら、それを参照してください。もしなければ、ストーリーガイドは、何が起こるかを決定するにあたって、良いと思ったとおりにしてください。他のシナリオでも即興呪文を試す機会がたくさんあります。

疲労

呪文投射(と、その他の要因)によって引き起こされた疲労は、疲労レベルによって測ります。ほとんどのキャラクターは、6段階の疲労レベル(活発、軽度、中度、重度、気絶)を持ち、キャラクターが行うすべての判定から、対応するペナルティ(それぞれ0, 0, -1, -3, -5, 無力化)を差し引きます。あなたのキャラクターは、疲労の段階が上がるたびに、疲労記録欄の次の四角にチェックをつけます。対応したペナルティは直ちに適用されます。

疲労レベルは、休むことによって回復します。気絶から重度へは2時間、重度から中度へは60分、中度から軽度へは30分、軽度から活発へは2分で回復します。

戦闘

戦闘のための「Ars Magica」のルールは、多くのロール・プレイングのシステムほど複雑ではありませんが、ここで詳述するには長すぎます。しかし、詳しいルールがわからなくてもそれほど問題ではありません。ほとんどのマジはとにかく、物理的な戦闘にまったく向いておらず、そしてこのシナリオでは、戦うことは必要とされません。

もし戦闘状況にまでいってしまったら、単に戦闘参加者が自分の行動を説明し、ストレスダイ+【筋力】、またはストレスダイ+【器用】の合計を出してそれを比較します。

“Ars Magica”背景要約

キャラクター

第一に魔法についてのゲームである”Ars Magica”は、すべての伝説が真実である中世ヨーロッパで、マジと呼ばれる、強大な力を持つ魔法使いのキャラクターに焦点を当てます。

“Ars Magica”には、他にもキャラクターのタイプがあります。あらゆる取引の専門家であるコンパニオン、そして世俗の危険から他のキャラクターを護るグロッグです。このシナリオではプレイヤー全員がマジをプレイし、コンパニオンとグロッグは後日に残しておきましょう。

プレイヤーキャラクターグループ(マジ、コンパニオン、およびグロッグによって構成されています)は、コヴァントに住んでいます。コヴァントという言葉は、集団に関する概念と場所に関する概念を含んだ言葉です。コヴァントは、ある部分は大学であり、ある部分では冒険する一団であり、ある部分では政治的な同盟であり、またある部分では魔法の研究所であります。

このシナリオのマジはコヴァント・リベッルスに属しています。

ヘルメスの掟団

すべてのマジは、神秘主義的な「ヘルメスの掟団」の一員です。この集団は、ヨーロッパ全体に広がっていますが、内部的に一枚岩というわけではありません。掟団の構成員は、「掟団」の誰もが立てなければならない誓いである「ヘルメスの掟」によって治められています。

掟団のマジ達は二つの基準で区分されます。まず、「掟団」は「管区」によって分けられます。「管区」は、地理的な区分で、それぞれヨーロッパの一地方が割り当てられています。例えば、リベッルスがその一部であるストーンヘンジ管区は、イングランドとウェ

ールズが割り当てられています。

次に各マジ(magus:magi の単数形)個人は、特定の流派に属しています。12 の流派は、一派を除いて、師弟関係を遡っていくことで「掟団」の創設者達の一人にたどり着くことができる集団です。各流派の構成員は、ヨーロッパの至る所で見出されます。各流派の構成員は師の性癖を引き継ぐ事が多く、流派の構成員は、同様な思考をし行動する傾向があります。

ボニサグス派(House Bonisagus)は、ヘルメスの魔法の発明者であるボニサグス(Bonisagus)と、団を設立した政治家であるトリアノマ(Trianoma)の系統を引く人々を含んでいます。結果として、ボニサグス派は多くの名声を得ています。その構成員は、通常、魔法を研究する理論家、または掟団を団結し続けるために働く政治家といえます。

ビョルネール派(House Bjornaer)は動物と独特な親和性を持ち、それ故各構成員は、自由自在にある動物の姿を取り、同様に元の人間の形に戻る能力を持っています。彼らは、文明の進歩から荒野を保護することに関わる傾向があります。

クリーアモン派(House Criamon)は、神秘家であり、哲学者であり、ほとんど理解不能で、奇妙なマークを自身に入れ墨している者として有名です。

フランボー派(House Flambeau)は問題に対し、通常火に関係する直接的な解決策を好みます。彼らは戦いによって得られる利益を求めて戦うのではなく、単に火の力を、ほとんどの問題に対するよい解決策と見なしています。

イェルビトン派(House Jerbiton)は世俗の世界と密接に結び付けられており、貴族とのつきあいを保ち、芸術や世俗の学問の後援者となります。

メルケーレ派(House Mercere)は風変わりな流派です。ほとんどの構成員は魔法的な能力をまったく持たず、コヴァントへの

メッセージの伝達に従事します。しかし、彼らは掟によりマジと見なされており、強力な保護を与えられています。

メリニータ派(House Merinita)は妖精と関わっていますが、クリアーモン派ほど風変わりではないので、一般的には敬意を払われています。

審問士派(House Quaesitor)は掟団の裁判官です。彼らは掟に対する違反の疑いを調査し、証拠を評議会に持ち込みます。しかし、もし彼らが抗しがたい証拠を見つけたなら、彼らは略式の裁判を実施し、それから審問士派を支援してくれる評議会をあてにします。たいていの場合、こちらの方法がとられます。

トレメーレ派(House Tremere)は、非常によく組織された流派であり、彼らは政治力を追求します。構成員は、致命傷には至らない魔法の決闘であるケルターメン(certamen)の駆使に卓越し、彼らの位階はこのケルターメンの結果に基づいています。流派の中核部分が吸血鬼であることが判明したので、現在では彼らは不名誉を被っています。すべての吸血鬼になったマジは殺されましたが、この時の不名誉はまだ晴れずにいます。

テュータルス派(House Tylalus)は、対立を通して学ぶのが最良の方法であると信じています。従って、彼らはすべてのことに対立を探し求めます。

ウェルディティウス派(House Verditius)は、魔法の物品を作るのに時間を費やしており、この点についてウェルディティウス派は最高の技術を持ちます。

雑集派(House Ex Miscellanea)はその他のマジすべてを含んでいます。外から掟団に迎えられた魔法使い、および設立後に参加した流儀の実践者です。

ヘルメスの掟

我、[名前]は、ヘルメスの掟団とその構成員に対し、ここに我が終生の忠誠を誓う。

我、団のいかなる構成員から、彼ないし彼女の魔法的な力を奪わず、奪うことを試みもしない。我、公平なる処刑である魔法使いの戦(Wizard War)を除き、団のいかなる構成員も殺さず、殺

すことを試みもせず。魔法使いの戦は、二人のマジの対立の公開であり、この誓いを破る事なく互いを滅ぼすことができ、そして魔法使いの戦において我が殺害されたなら、我を殺害せしマジにその咎が降りかかることはない事を了承す。

我、評議会にて公正な投票によりなされた決定に従う。我、評議会において1票を持ち、それを思慮深く用いん。我、評議会における他のすべての票を、対等のものとして尊重す。

我、我が所行を通し、団を危険にさらさず。我、世俗の事情を妨げず、従いて、我が同志に破滅をもたらさず。我、我が魂および我が同志の魂を危険にさらさぬよう、悪魔と取引をせじ。我、妖精らの報復が我が同胞を捕らえぬよう、妖精に危害を加えず。

我、ヘルメスの掟団の構成員を、密かに見張るために魔法を用いず。

我、この掟を誓うであろう弟子を訓練し、その誰かが団および我が同志に背かば、我、彼らを殴打せし第一のものなり。我が弟子は、彼または彼女が、この誓いを支持する最初の誓いを行うまで、マジと呼ばれじ。

我、団の知識を助成し、我の探求せしすべての叡智と力の発見を、我が同志と分かち合わん。

我、この誓いを破らば、団より追放されることを求む。我、追放されらば、我が同志に我が人生が墮落と悪評のうちに留まらぬよう、我を見出し殺害するよう請う。

団の敵は我が敵なり。

団の朋友は我が朋友なり。団の同盟者は我が同盟者なり。

我等一致して取り組み、強大にならん。

従いて、我、[日付]にこれを誓う。この誓いを破らせんと我を誘惑せしものに災いあれ。誘惑に屈さば、我に災いあれ。

蔵書の中の「ヘルメスの掟」に関する文書

ラインでの評議会, 1005 年

イエルビトンのレストラス(Restas)は、コヴナントのコンパニオンに破滅をもたらしかねない方法で世俗に干渉したために告発された。彼は、書物を取り引きするときに交渉を好転させるために魔法を用い、その結果、低価格で巨大な蔵書を収集したことが立証された。この行為のため、他のマギが書物を手に入れるのを不可能にせしめ、競争相手に疑念を抱かせることになりかねないものである。レストラスは彼の蔵書を没収されるという罰を受けた。

テーベでの評議会, 1040 年

フランボーのヘリオス(Helios)は、俗人との取引に関する掟を破ったかどで告発された。そのとき彼は、世俗の者の手にある蔵書から多くの書物を購入することに従事していた。この取引を有利に運ぶために魔術的な手段を全く用いていないことが判明し、掟の違反ではないという判決が下された。このときレストラスの判例が引用されたが、レストラスの場合彼が書物を購入したことが違反なのではなく、魔法を用いたことが違反だったという裁定が下された。

プロヴァンスの裁判所, 1103 年

イエルビトンのピエール・ドゥ・ガルヴ(Pierre de Galve)は、掟を破ったかどで告発された。彼はコヴナントの図書館から文書を写し取り、それらを世俗の他の文書と交換していた。世俗で掟団の文書が広まるのが、人々の間に悪感情を引き起こし、我々に破滅をもたらすという主張がなされた。ピエールが、魔術の技法や魔法理論に関係している文書を写し取っていないことが明らかになり、これは掟の違反ではないと裁定された。ヘリオスの判例が引用され、書物と書物の交換は、書物の購入の場合と違いはないとされた。

Promises, Promises ハンドアウト #1

勅許状

聖エドモンド修道院とリベッルスのスレファンとの間に勅許状を与える。下記のすべての条項は神の御照覧の下、聖堂にて合意された。何人にもこれらの条項を破らせたり無視させてはならない。

一、スレファンとリベッルスの住人は、聖エドモンドの名誉を保つべく修道院に属する領地に妨げられることなく住むことを許可される。

一、リベッルスとその住人、および周囲 1 マイルの地は、修道院により徴収されるあらゆる租税、関税、および義務を免除される。

一、スレファンは前記の税金、関税、および義務を課すことができる。

一、スレファンに聖エドモンド修道院の壁に石を組み込むため、前記の修道院に石を提供する。この石は、修道院の壁を破壊不能にするために、大地とハーブの持つ力を引き出すものである。

一、彼または彼の代理人と聖エドモンドの修道院長の間で同意された通り、スレファンに年貢を供出させる。前記の年貢は、年に一度より多く取り立ててはならない。

我等が神の年、この 1219 年 4 月 4 日に封印した。

Promises, Promises ハンドアウト #2

研究文書:護りの石

護りの石は、一帯を取り囲む壁に組み込まれており、それは、それが壁内にある限り、その区域を防護する。赤い筋の入った白い大理石のその石は、上部が2フィート四方、高さ5フィートである。石には、以下のような機能を持つように力を付与してある。

第一に、石が組み込まれた壁は、損害から保護される。普通の攻撃では壁をわずかなりとも削ることはできず、魔法的な攻撃には、石の魔力によって抵抗する。唯一の例外は石そのものであり、壁から取り去ることができてしまう。さもなければ、どうやって望まれなくなった壁を取り壊せよう?(保護効果は **Muto Terram** でつくられ、強度 10 である。魔法的な防御は **Rego Vim** でつくられ、強度 5 である)

第二に、力づくで壁の境界を横切って通ろうとする者は皆、恐怖に襲われ、くびすを返して逃走する事になる(恐怖の効果は **Creo Mentem (CrMe)** でつくられ、強度 7 である)。

Promises, Promises ハンドアウト #3

書簡:ステファンとサムソン

抜粋したものをここに載せている。ステファンは、聖エドモンド修道院長であるサムソンから受け取った手紙と、ステファンが返信として書いた手紙の未完成の草稿をすべて保管していた。

ステファンより …私は猯下の手助けができるものと確信しております

す…ライオンが網の罠にかかったとき、あまりにも誇り高かったため、ネズミの手助けを受け入れられなかったことを我々は覚えておかなければなりません…

サムソンより …貴殿の助力が当修道院の現状にとって有用であること

にまったく疑念を持ってはいないが、その真の恩恵については疑わしく思う。仮に人が全世界を得たとしても、魂を失うのであれば、それがその者にとって何の利益になろうか? 悪魔は貴殿を惑わし、貴殿を通じて私を惑わそうとしているかも知れぬ…

ステファンより …悪魔はあなた方の敵であるように、我が掟団の敵であります。

我々は、神が世界に備えたもうた自然の武器をもって戦い、あなたは神ご自身の力で戦います。我々よりもあなたが優れているように、神はその創造物よりも偉大であります。しかし神が御自身の計画の行く末を弱き人間に委ねるように、あなたは我々を信頼してもよいものではありませんか。悪魔は我等の技を用いる技量をまったく持ちません。我々の力は太陽や風と同じように自然のもので…

サムソンより …貴殿の助力が神と人の法に反しないという点は理解できたが、副院長のジョンに関しても安心できたわけではない。副修道院長は狭量で、修道士たちの間に敵意を煽るために、私が職務を放棄したという兆しならなんでも飛びつくだらう。我が子羊たちを率いる羊飼いとて、かような事を思い切って試みるわけにはいかない。そなたの魔法に余りにも悪魔崇拝の香りがするので、取引を容認できないことになるのではないかと心配している…

ステファンより …副院長のジョンに関して言えば、彼は修道院長ではありません。あなただけが修道院の権力を持ち、あなたは下位の者を

恐れて気持ちを揺らがすべきではありません。私は、修道院を防護する品を作成できますが、その外見からは決して疑われないものです。ですから、それを副院長に秘密にしておくことができますし、混乱と不健全な対決を避けることができます…

サムソンより 非常に結構だ。その品を持ってくれば、あなたは勅許状を手にするだろう。

Promises, Promises ハンドアウト #4

書簡:ステファンとウィリアム

これらは、ステファンとノーウィッチ大聖堂の司教座聖堂参事会員のウィリアムとの間の書簡からの抜粋である。

ステファンより 私は、大聖堂の図書館が"Boethius De Hexaameron"の写本を蔵していると耳にしました。私は、この文書の写本を手を得ることに最も関心があります。私は、我々が相互に有益な合意に至ることができるものと確信しています。

ウィリアムより 貴殿の情報は正しいものです。私達はその本を確かに所有しており、私は、貴殿に写本の作成を許可する件についてお話をできる限りです。あなたは、我々に対価として提供できる書物をお持ちでしょうか？

ステファンより …私が持っている書物の中で、あなたが興味を持たれるであろうものはほとんどありません。私はプラトンの『パイドン』(Phaedo)のラテン語訳の写本と、聖アウグスティヌスの書簡集を持っています。私はまた、アルクイン(Alcuin)の著作集を一冊持っています…

ウィリアムより 『パイドン』は、私達が持っていない作品ですし、他のどの写本も持っていませんでした。ですから、私達は喜んであなたに"Boethius"を書き写す機会をさしあげますが、貴殿は私達に、プラトンの本を書き写す機会を与えてくださいますでしょうか。

ステファンより この冬(現在その冬がやってきている)に、私はあなたの街を訪れ、プラトンの文書を持っていく予定です。あなたとお会いする事を楽しみにしています。

Promises, Promises ハンドアウト #5

書簡:ステファンとシャルル

ステファンとパリ大学学長シャルル間の書簡からの抜粋。

ステファンより パリ大学は学識と評判において、他のすべての大学より優れています。私は、パリに、古代の哲学者の叡智を今日の学者にもたらす多くの新しい書物があると耳にしました。それらのうち、いくつかの写本を入手する事ができますでしょうか？

シャルルより 永遠なる叡智の川のごとく、書物は我々の学舎へと流れ込みます。この川がもし利用されるのであれば真に貴重でありますゆえ、あなたと書物の譲渡に関する取り決めをすることができ喜ばしく思います。あなたも御存知の通り、当大学の学者には常に資金が不足しており、写字生としての仕事を取れることはうれしい限りです…

ステファンより お返事をいただけて嬉しく思います。私の良心の証として、この手紙の伝令にトゥール貨3リーブルを持たせてあります。あなたが利用する権利を持つ書物の一覧と、写本を作成しこちらに送るのにどれくらい費用がかかるかを送っていただければ幸いです。

シャルルより 貴殿からの贈り物は感謝して受け取られ、最後の審判の時に、天国にて覚えられていることでしょう。私は都の書物を調査し、興味を持たれるであろう書物のリストを下記にまとめました…… (これより2ダースの本のリストが続く)

ステファンより このリストは大変興味深いものです。私はトゥール貨40リーブルを同封し、私が信頼するこの伝令に、書物の用意が整いましたら運搬のためパリに戻るよう頼んであります。私は、我々の将来の取引が、このように相互に有益であり続けることができるよう願います。

Promises, Promises ハンドアウト #6