

# 魔法使いキャラクターと呪文についての指南書

トوغのルールにおいて呪文を取り扱う場合について、解説する。プレイの中での利用を考えて、章分けをして解説していこうと思う。

## 1. キャラクター作成

### 1-1. 魔法使いキャラクターの定義

トوغのキャラクターテンプレートには、何人もの**魔法使い**(およびその候補生)がいる。魔法使いとは、キャラクターの選択技能割り振りが終了した時点で、a)b)のいずれかの条件を満たし、c)を満たさないキャラクターのことを言う。c)を満たすキャラクターは、それぞれのソースブックなどに従って呪文を修得してもらいたい。

- a) 主要技能が魔法技能であるキャラクター(例: 基本ルールの**シャーマン**、**魔法使い**、**ジブシー**)
- b) 選択技能の中に2種類以上の魔法技能があり、作成時に2種類以上を修得したキャラクター(例: 基本ルールの**ヴァンパイアハンター**)
- c) 一般の呪文ではない特別な魔法的能力を扱うキャラクター(例: ナイル帝国ソースブックの**建築家**、**魔法数学者**)

ここで言う**魔法技能**とは、<感知魔法><移送魔法><変成魔法><創造魔法>の4種類である。それ以外の魔法的な技能(<オカルト>など)は、ここでは魔法技能とはみなさない。

選択技能に魔法技能が含まれているテンプレートでも、上記の条件を満たさないもの(例: ニッポンテックソースブックの**巫女**)は、魔法使いではない。また、アイルの**魔法の法則**による生得魔法技能によって、2種類以上の魔法技能を修得しただけのキャラクターは、魔法使いとはみなされない。

魔法使いでないキャラクターの作成では、この章をこれ以上読む必要はないだろう。良い冒険を!!

### 1-2. 魔法知識と呪文の修得

さて、魔法使い諸君には通常の技能以外に、魔法知識と呼ばれる特別な技能(のようなもの)と呪文を学ぶ権利がある。魔法使いには、魔法知識と呪文の修得にだけ使えるポイントが12ポイント与えられ、これを割り振って魔法知識を獲得したり、呪文を覚えたりできるのである。(日本語版には存在しないが、例外的に「9ポイントしか与えられない」というようなテンプレートもあるので、その場合は指示に従うこと)

#### 1-2-1. 魔法知識

魔法知識には、通常の魔法知識が2種類と、プロセス知識が6種存在する。これらはキャラクター作成時に修得することができる。それ以外に、類似知識と呼ばれるものが存在するが、キャラクター作成時にはゲームマスターの許可がなければ修得することはできない。

魔法知識の習得は、通常の選択技能と同様に1ポイントごとに1レベルを獲得する。3ポイント支払えば魔法知識を3レベルにすることができるのである。なお、選択技能の場合とは異なり、レベル上限はない。

#### 1-2-2. 呪文

呪文は、1ポイントにつき1つ覚えることができる。また、初期ポシビリティを1点減らすごとに、余分に1個の呪文を覚えることができる。

ここで注意しなければならないのは、呪文には**修得条件**があることだ。

呪文を修得する場合には、その呪文の**技能**と書かれた1行を見て欲しい。**技能**: <変成>/命なき力19のような書式で書いてあるはずだ。ここで、<変成>すなわち<変成魔法>を**パターン技能** 命なき力を**パターン知識** 19を**必要レベル**と呼ぶ。呪文を修得するためには、以下の条件を全て満たさなければ

ならない。

- a)パターン技能を少なくとも1レベル以上修得している
- b)パターン知識を少なくとも1レベル以上修得している
- c)「パターン技能基本値+パターン知識レベル 必要レベル」を満たしている

一応確認しておくが、「技能基本値 = 技能レベル + ベース能力基本値」である。〈変成魔法〉は《知覚》ベースなので、〈変成魔法〉3レベル、《知覚》基本値13のキャラクターなら、〈変成魔法〉基本値は16である。技能基本値と技能レベルを混同しないように。

ここで注意すべきなのは、a)b)の条件である。どちらかが0レベルの場合は、その呪文は修得できない。例えば、〈変成魔法〉基本値が19だが**命なき力**を1レベルも修得していないキャラクターは、一見するとc)を満たすように見えるが、この呪文を修得することができない。それぞれの魔法技能と魔法知識は、まるで**専門技能**のようなものであり、修得していない魔法知識をパターン知識とする呪文は修得できないのである。

### 1 - 2 - 3 . 最終的な確認

全てのポイント(また、プレイヤーが望むだけのポシビリティ)を消費して、魔法知識と呪文を覚え終われば、魔法使いとして冒険に参加する準備は整ったことになる。

## 補遺1 . キャラクター作成時に問題になる、その他の事項

### A 1 - 1 : 魔法アキシオムと世界法則

魔法使いの出身世界によって、キャラクター作成時の魔法の修得には、有利不利が生じる。基本的には、キャラクターの魔法アキシオムで矛盾しない呪文しか修得できない。しかし、キャラクターの背景設定(以前はもっと魔法アキシオムの高い世界の魔法使いだったとか、アイルなどの魔法アキシオムの高いレルムに頻りに接することができる場所に住んでいたなど)によっては、キャラクターにとって矛盾するような呪文を覚えていても構わない。いずれにせよ、最終決定権はゲームマスターにある。

アイル出身のキャラクターなら、**魔法の法則**により生得魔法技能と魔法知識をそれぞれ1レベルずつ習得している。また、魔法アキシオムが高く、呪文の研究も盛んな世界なので、呪文選択の幅も広がるであろう。

オーロシュにおいては、普通の呪文は修得が困難になり、1つの呪文を修得するには、通常の1ポイントではなく2ポイント支払わなければならない。

### A 1 - 2 : 呪文書の選定

魔法使いが呪文を選ぶ場合、どの呪文書から選べば良いのだろうか。最終的にはゲームマスターの判断だが、全ての魔法使いについて、まず基本ルールに載っている呪文書(のうち、キャラクターの魔法アキシオム以下の呪文)を許可するのが良いだろう。それに、キャラクターの出身世界などによっていくつかの呪文書を加えるのが望ましい。

アイルの魔法使いであれば、基本ルールのワールドセクションに載っているアイルの呪文書を使うのも問題ないだろう。アイルソースブックおよびピクソードの実践呪文書に載っている呪文は、**共通呪文書**レベルまで弱めてから与えるのが望ましい(アイルソースブック p.89 参照)

オーロシュの魔法使いは、基本ルールのワールドセクションと、オーロシュソースブックにいくつかの呪文がある。

サイバー教皇領の魔法使いには、日本語版では追加呪文はないが、英語版ではいくつかのサイバー呪文が追加されている。

サーコルドの魔法使いは、サーコルドソースブックに載っている呪文を修得するチャンスがあるだろう。

### A 1 - 3 : で、実際にはどうする?

魔法知識にも、重要さと使い勝手に違いがあるのは事実である。習得する魔法知識を選ぶときは、自分のキャラクターの方向性だけでなく、魔法知識1つあたり選べる呪文の数や、その有用性を考慮するのが良いだろう。ここでは、役に立ちそうな魔法知識をいくつか紹介するので、参考程度にして欲しい。なお、

一点集中型の取り方（炎6レベルなど）も悪くないかもしれない。一点集中は自分で呪文を作成（4 - 5参照）する場合には役に立つし、「炎の魔法使い」とか「ファイアーボールバカ」というように）魔法使いとしての個性化を際立たせるためにも有用である。

**魔法：**他の魔法を打ち消したり、魔法を感知したりするのに重宝する、玄人向けの魔法知識である。ピクソードの呪文書を使う場合や、呪文を自分で作成する場合は、実に多岐にわたる利用価値がある。

**命なき力：**呪文の数は比較的少ないが、エンチャント・アーマーやライトニングなど、有用な呪文が存在する魔法知識である。

**人類：**なんとと言っても、呪文の数の多さが魅力。しかもどれも比較的簡単な呪文であるのが良い。呪文を作成する場合にも、わりと使い勝手の良い魔法知識。

**金属：**オープン・ロックやキーン・ブレードなど、役に立つ呪文もある。

**大地：**地味だが、ブリトル・ウォールやアース・シールドは強力だし、パスファインダーやトラッカーなど、有用な呪文もある。

**炎：**攻撃呪文と言えばファイアーボールだが.. それだけかも。派手好きな方に。

**状態経路論：**プロセス知識の一つである。「なにそれ？」と言われそうだが、圧縮しておける呪文の数に影響するので、圧縮呪文を多用するようなキャラクターにはお勧め。

#### A 1 - 4 : 初期キャラクターに呪文書は.. ?

ゲームマスターの判断で、キャラクター作成時に呪文書を与えても構わない。その場合、「呪文書から使う即興呪文」も可能であるし、その呪文書に載っている呪文を修得することもできる。キャラクターの設定上、冒険に参加するまで多くの（そして優良な）呪文書を目にするチャンスがなかったのなら、キャラクター作成時には修得できないような呪文が載った呪文書をキャラクターに与えるというのは、キャンペーンでは有効かもしれない。いずれにせよ、最終的にはマスター判断となる。

## 2 . ゲーム中における呪文の使用

### 2 - 1 . 呪文の使用に必要な条件

まず、呪文の使い方を覚えよう。

呪文を使うために必要な物がある。それは、器具とか触媒と言われるものであったり、特定の動作であったり、何かの言葉を発することだったりする。それ以外に、呪文を使うための時間も必要である。また、他の武器や道具と同様に、ある程度の魔法アクシオムが必要になる。

#### 2 - 1 - 1 . 器具や触媒

多くの呪文には、何らかの道具が必要である。それは動物の毛などの簡単に入手できるものから、ドラゴンの鱗のような入手困難な物もある。また、相手の持ち物や、時には相手の血液を必要とする呪文もある。また、一つではなく複数の道具や触媒が必要な場合もある。いずれの場合も、呪文の説明に書かれた器具などが揃っていないければ、その呪文を使うことができない。

#### 2 - 1 - 2 . 動作

呪文ごとに、何らかの動作が決まっている場合がある。単純な手の動きから、かえるのように飛び跳ねるというものまで様々である。例えばロープで縛られたりして、呪文に必要な動作が行えない場合は、その呪文を使うことができない。逆に言うと、拘束されたままで使える呪文というのも、数多くある。

#### 2 - 1 - 3 . 発声

一般に言う**呪文を唱える**というのは、トーグの場合は必ずしも正しい表現ではない。なぜなら、声を出さなければ使えない呪文ばかりではないのである。

しかし、何らかの言葉や音を発することが、呪文の使用に必要不可欠であるような呪文は多い。猿ぐつわをされたり、サイレンスの呪文で声を出せなくなると、こういった呪文を使うことができない。しかし、発声を必要としない呪文なら、猿ぐつわも平気である。

#### 2 - 1 - 4 . 時間

呪文ごとに決まっている**詠唱時間**は、その呪文を使うのにどれだけの時間が必要を示す。

詠唱時間が0（1秒）なら、1行動だけあれば使用可能である（他の行動と合わせて複数回行動でも良いし、緊急行動や疾風などでも良い）。なお、圧縮呪文を解放する場合は詠唱時間0（1秒）とみなす。詠唱時間が3（4秒）以下の呪文は、使用したラウンドにすぐ効果を発揮する。

対象が協力的である（味方に防御呪文をかける場合など）なら、詠唱時間4（6秒）でも使用したラウンドに効果を発揮できる。5（10秒）以上になると、次のラウンド以降の発動になる。

また、8時間を越える詠唱時間の呪文は、一般には1日に8時間程度に区切って、急速や睡眠を挟みながら何日にもわたって使用されるのが普通である。1日に8時間を越えて呪文を使用したら、それ以後睡眠や休憩をしっかりと取るまでは、行動にペナルティを与えるべきであろう。詳細はゲームマスターの判断である。

#### 2 - 1 - 5 . 魔法アクセシビリティ

呪文ごとに決まっている**アクセシビリティレベル**は、その呪文を使うことが矛盾になるかどうかを判断するために使う。使用者と場所の魔法アクセシビリティと比較して、矛盾するかどうかを判断する。

なお**圧縮呪文**（後述）では、**魔法アクセシビリティ：9（17）**というような表記をされている場合がある。この場合、最低でも魔法アクセシビリティ17を必要とするが、これが問題となるのは、「**呪文を圧縮してから解放する瞬間**」までであり、呪文解放後には問題とはならない。例えば、**魔法アクセシビリティ：9（17）**の能力値増強呪文があったなら、呪文圧縮から解放までは**魔法アクセシビリティ17**の呪文とみなし、解放後は**魔法アクセシビリティ9**の呪文とみなす。

## 2 - 2 . 呪文を使用する

では、実際に呪文を使ってみることにしよう。まず、キャラクターが修得している呪文の中から一つを選んで、以下の手順に従って欲しい。

### 2 - 2 - 1 . 魔法アクセシビリティの確認

まず、その**呪文の魔法アクセシビリティ**を、**今いる場所とキャラクターの魔法アクセシビリティ**と比較する。呪文の魔法アクセシビリティが、場所かキャラクターのどちらか一方より高い場合は、1ケース矛盾になる。両方より高い場合は4ケース矛盾になる。どちらの魔法アクセシビリティも呪文以上であれば、アクセシビリティによって矛盾することはない。

世界法則などによって矛盾する可能性もあるので、補遺A 2 - 1を参照して欲しい。

例：アイル（魔法アクセシビリティ18）の魔法使いであるベルチェストが、ライトニングの呪文（魔法アクセシビリティ10）を使用する。コアアース（魔法アクセシビリティ7）で使用する場合、1ケース矛盾になる。アイルで使用するなら、矛盾にはならない。コアアースのシャーマンであるネルがライトニングの呪文を使う場合、コアアースだと4ケース矛盾、アイルでは1ケース矛盾となる。

### 2 - 2 - 2 . パターン技能の確認

呪文ごとに決まっている**パターン技能**を確認する。それぞれの呪文には、**技能：<変成>/命なき力19**というような記述がある。この場合、<変成>すなわち<変成魔法>がパターン技能である。気を付けて欲しいのは、呪文を使用するときには魔法知識のレベルは関係ないことである。

例：ベルチェストは、《知覚》13、<変成魔法>3レベルの魔法使いである。ライトニングの呪文を使う場合、<変成魔法>がパターン技能になり、技能基本値は16となる。例え、命なき力を3レベル持っていたとしても、これを技能基本値に加えることはできない。

### 2 - 2 - 3 . 呪文使用の条件を満たす

2 - 1で示したように、呪文の使用にはいくつかの制限がある場合が多い。条件を満たし、必要な詠唱時間が過ぎれば、呪文使用の準備は終了である。万が一、呪文の詠唱が途中で邪魔された場合は、これ以

降の判定などは不要である。改めて最初から呪文をやり直すか、呪文を使うことを諦めるかしくはならない。どういう状況が**呪文の詠唱が邪魔された**ことになるかは、ゲームマスターが判断するべきだが、一般には「ダメージを受ける」「<トリック>などの対人行為を成功される」「呪文に必要な条件を満たせなくなる（器具を壊される、発声が必要なのに声を封じられるなど）」というところであろう。

例：ベルチェストがライトニングを使うために、まず動作が必要である。腕をギザギザを描くように動かすのである。詠唱時間が5（10秒）なので、動作を10秒間続け、次のラウンドから電撃を飛ばせるようになる。

#### 2 - 2 - 4 . 目標の決定

呪文が生き物や物品を目標とする場合、目標を決めて宣言する。場所を指定する必要がある場合は、それを宣言する。詠唱が終わった時に、目標が術者から呪文の**範囲**より離れているなら、呪文は失敗する。また、効果範囲を持つ呪文の場合、効果範囲の一部が呪文の範囲の外側に出る場合、範囲の内側のエリアにだけ効果を発揮する。

呪文使用後に目標を変更できたり、目標地点を移動させることができるような呪文の場合でも、範囲の外側には効果を及ぼすことはできない。

#### 2 - 2 - 5 . 呪文使用の判定

2 - 2 - 2で確認したパターン技能でロールし、ボーナスを求める。まず、矛盾チェックにしていることを確認する。矛盾チェックに失敗した場合は、反作用を受けるかもしれない（補遺A 2 - 2参照）

矛盾チェックに成功したら、ポシビリティやカードでボーナスや技能値を高めることもできる。このボーナスは、2 - 2 - 6でもう一度使うので、覚えておくか記録しておくこと。ここでは、以下のようにパターン技能達成値（以後、呪文達成値と表記する）を求める。

**呪文達成値 = パターン技能基本値 + ダイスによるボーナス**

呪文達成値 呪文の難易度：呪文は成功する。反作用を受け、呪文の効果を求めること。

呪文達成値 < 呪文の難易度：呪文は失敗する。反作用を受けるだけである。

例：ベルチェストがコアアースでライトニングを使う場合、1ケース矛盾になるので、ダイスの目が1の時だけ矛盾チェックに失敗してリンク切断してしまう。

ダイスの目が2なら、呪文達成値 =  $16 - 10 = 6$ となり、呪文は失敗となる。ダイスの目が17なら、呪文達成値 =  $16 + 4 = 20$ となり、呪文は成功する。

#### 2 - 2 - 6 . 反作用

2 - 2 - 5で呪文が成功した場合でも失敗した場合でも、反作用を受けるかもしれない。反作用とは、**呪文を使おうとすることで神経に負担がかかる**ということを意味する。強力な呪文になれば、反作用の値も大きくなる場合が多い。

反作用によるダメージは通常のダメージと同じ様に扱うが、**心的ダメージ**（補遺A 2 - 3参照）と呼ばれる。ダメージを決める場合、呪文達成値が術者の《知力》より低い場合は、《知力》を使うことができる。

ダメージ = 呪文の反作用 - 呪文達成値（または《知力》）

ダメージが0以上であれば、結果を**戦闘結果表**に当てはめ、その結果を**心的ダメージ**として適用する。ダメージが-1以下なら、反作用は受けない。

反作用でダメージを受けることで、術者が気絶（今までのダメージと合わせてKOの結果を受けたり、ショックダメージが気絶するほど溜まっている場合）または死亡した（今までのダメージを合わせて4レベル以上の負傷を受けた）場合は、その呪文は失敗する。

反作用のダメージによって、呪文や魔法知識が一時的に使えなくなる場合がある（補遺A 2 - 4参照）

例：ベルチェストがライトニング（反作用19）を使った。呪文達成値が6なら、ベルチェストの《知力》11より低いので、反作用を受ける際に《知力》を使うことができる。結果として、 $19 - 11 = 8$ を戦闘結果表に当てはめ、**転倒K 2**を心的ダメージとして受ける。

呪文達成値が16なら、 $19 - 16 = 3$ なので、K1の心的ダメージを受ける。

呪文達成値が20なら、 $19 - 20 = -1$ なので、反作用によるダメージは受けずにすむ。

## 2 - 2 - 7 . 限定法則

今使おうとしている呪文の対象が、既に何らかの呪文の影響下にある場合は、それぞれの呪文のパターン知識を確認しなければならない。

今効果を発揮している呪文がいずれも異なるパターン知識の呪文なら、それらは共存することができる。

しかし、いずれかの呪文と同じであったら、**限定法則**が働いてしまう。これは、**同一の対象には、同じパターン知識の呪文は同時に一つしか効果を及ぼさない**というルールである。

例えば、同じ人間を相手に**ヘイスト**と**ストレンクス**(どちらも、パターン知識が**人類**)を使えば、呪文達成値の高い側だけが効果を発揮し、低い側の呪文は消えてしまう。同値だった場合は、後から効果を及ぼそうとしている呪文が残り、先に効果を発揮していた呪文は消える。達成値については、補遺A 2 - 5を参照のこと。

あるパターン知識を使った呪文が効果を発揮している対象には、そのパターン知識の呪文はたとえ**オルタード・ファイアーボール**のような範囲呪文であっても、限定法則の影響を受けてしまう。これを利用して、特定の魔法知識の呪文を防ぐための呪文を作ることができる(フォーク・リペルスペルやフリッカリング・ファイアーシールドなど)。

限定法則については、基本ルールp.115に記述がある。

例：ベルチェストは、自分に**リチュアル・オブ・パーセプション・プレパレイション**(パターン知識は**人類**)を使っている。呪文達成値は16だった。ベルチェストのライバルである魔法使いハンナは、ベルチェストに**スネイル・ウィット**(同じく**人類**)を使ってきた。スネイル・ウィットの呪文達成値が16以上なら、**リチュアル・オブ・パーセプション・プレパレイション**の呪文は消え、代わりに**スネイル・ウィット**の効果を受けてしまう。もしハンナの呪文達成値が15以下なら、残念ながら**スネイル・ウィット**が消えてしまう。

## 2 - 2 - 8 . 呪文のボーナス適用

それぞれの呪文には**ボーナス項目**というものが決まっている。2 - 2 - 5で求めたボーナスを、ここでもう一度使う。このボーナスを、呪文のボーナス項目の数値に加えるのである。ボーナス項目としては、効果値、範囲、持続、速度などがある。

例：ベルチェストが使用した**ライトニング**の場合、ボーナス項目は**効果値**である。**ライトニング**の効果値は20なので、ボーナスが-2なら $20 - 2 = 18$ が最終的な効果値になる。

ベルチェストが使用したのが**アウェイ・サイト**の呪文の場合、ボーナス項目は**範囲**である。**アウェイ・サイト**の範囲は13なので、ボーナスが+3なら $13 + 3 = 16$ が最終的な範囲となる。

## 2 - 2 - 9 . 効果の決定

呪文の効果は、大きく分けて次の4つのどれかである。

### a) 何らかの数値の代用となる

「呪文の効果値を<威嚇>達成値として使える」「呪文の効果値をダメージ達成値とする」というような呪文である。この場合、呪文の効果値を適切な数値の代わりに使うだけで良い。

### b) 何らかの数値を変動させる

「効果値 - 対象の《敏捷度》をパワープッシュ表で引き、結果に等しいだけ対象の《敏捷度》を増加する」というような呪文である。この場合、「効果値 - 適切な数値(能力値など)」を戦闘結果表に当てはめたり、パワープッシュ表に当てはめて結果を適用したりする。「**効果値 < 適切な数値**」だった場合、呪文は効果を発揮できずに消えてしまう。

### c) 呪文を通して何らかの行動が可能になる

アウェイ・サイトのように、呪文を介して何らかの行動(目で見るとか)が可能になるような呪文の場合、「呪文を通して使った技能(あるいは適切な数値)達成値の最大値は、呪文の効果値」である。つまり、アウェイ・サイトを通して<発見>をする場合、<発見>達成値は最大でもアウェイ・サイトの効果値である。アウェイ・サイトを通して呪文を使う場合、呪文の効果値に同じ制限が適用される。

### d) その他

大抵は、呪文の効果値を一般結果表に当てはめ、成功レベルに応じてどのような効果が得られるかが説明されているので、それに従う。

### 2 - 2 - 10 . 呪文の持続時間

呪文には、**持続**という項目がある。この数値を時間基本値とする期間だけ、呪文は効果を発揮する。呪文のボーナス項目が**持続**なら、呪文使用時のボーナスによって持続時間は変動する。

持続時間が過ぎる前に、呪文の効果を終了させることができる呪文もある。この場合、術者（呪文によっては**呪文の対象者**にも可能な場合がある）が呪文範囲内にいれば自由に効果を消すことができる。

## 補遺 2 . 呪文使用時におけるあれこれ

### A 2 - 1 . 呪文の使用において、矛盾となりうるアクシオム以外の要因

魔法の使用に世界法則やリアリティが働く場合、アクシオムを満たしていても矛盾する可能性がある。

サイバー教皇領の**異端魔術の法則**により、サイバー教皇領の魔法使いが他のリアリティの下で呪文を使う場合に1ケース矛盾となる。また、他のリアリティの魔法使いがサイバー教皇領で呪文を使う場合にも1ケース矛盾となる。

オーロシュにおいては、オカルティストがオーロシュで作った呪文以外は、全ての呪文が最低でも1ケース矛盾となる。他の要因で矛盾になっていなければ1ケース矛盾になるだけであり、もともと1ケース矛盾であるような呪文を使う場合に、それが4ケース矛盾になったりはしない。

コアアースにおいては、魔法アクシオム7以下の呪文のみ矛盾になる可能性がある。詳細は、クイックレファレンスを参照せよ。

その他の要因でも、矛盾になる場合がある。あるリアリティに特有の能力で、魔法技能やそのベース能力値が増強されている場合（エンハンスパック、コミックパワー、奇跡、能力値増強呪文、サイバーウェアなど）あるいはサーコルドのテクノマジックなどである。詳細は、各ソースブックを確認のこと。

### A 2 - 2 . リンク切断時に反作用は受けるのか？

諸説あるので、一応いくつかを書いておく。ゲームマスターの判断で、どれを適用するかを決めて欲しい。

- 呪文を失敗したときには必ず反作用によるダメージを受ける。これは、トーグの発売元ウェストエンドゲームズ社（以下、WEGと省略する）の公式裁定だが、反作用とリンク切断のタイミングなどについてなんの考察も示されていないので、不満の残る裁定である。
- リンク切断によって魔法エネルギーが遮断され、反作用のダメージを受けない。
- 反作用によるダメージは、リンク切断の直前に適用される。
- 術者がリンク回復するまで、反作用は「待ち続ける」。リンク回復の直後に反作用を受けることになる。

### A 2 - 3 . 心的ダメージ

WEGの見解では、「心的ダメージは、魔法的能力を一時的に失わせるという副次的効果があるが、それ以外は通常の身体ダメージと同じように扱う」とされている。しかし、それでは今一つなので以下のハウスルールを導入する。

身体ショックダメージをそのキャラクターの《耐久力》以上受けると、気絶してしまう。これと同様に、心的ショックダメージでは《知力》を基準に、精神ショックダメージでは《精神力》を基準に、気絶したかどうかを判断する。異なる2種類のショックダメージを受けた場合、気絶するかどうかを判断するには、まず全てのショックダメージを合計し、基準となる能力値のうち低い方を使用する（例：《耐久力》12、《知力》8のキャラクターが、身体ショックと心的ショックの両方を受けたなら、合計8ポイント以上のショックを受けると気絶する）、3種類全てのショックダメージを受けた場合、《耐久力》《知力》《精神力》のうち、最も低い値が基準値となる。

KOダメージは、異なる種類のKとOがそろった場合にも気絶する。

心的・精神ダメージにおける転倒は、1ラウンド放心することを意味する。

負傷は、全ての種類を合計して考える。例えば、身体1レベル負傷を受けているキャラクターが、さら

に心的1レベル負傷を受けると、重傷とみなすのである。

ショックダメージの回復は、身体、心的、精神の順に回復する。応急手当てでは身体ダメージのショックやK Oしか回復しない。負傷も、ショックと同様の順に回復する。〈医学〉は身体負傷の、〈心理学〉は心的負傷の自然回復を助けることができる。

#### A 2 - 4 . 心的ダメージによる魔法能力の喪失

心的ダメージでK Oを受けた場合（既に身体ダメージでKを受けた状態で、心的ダメージのOを受けた場合も含む）呪文のパターン知識を忘れてしまう。

心的ダメージで重傷を受けた場合（既に身体ダメージで軽傷を受けた状態で、心的ダメージの1レベル負傷を受けた場合も含む）呪文のパターン技能とパターン知識の両方を忘れてしまう。

どちらも、24時間経過するか、リフレッシュメントの奇跡によって回復する。また、パターン技能が回復しない限り、心的ダメージの負傷は回復しない。

#### A 2 - 5 . 呪文の達成値なんて覚えてないよ..

限定法則における呪文達成値比較において、古い呪文の呪文達成値を覚えているなら、それを使って良いとゲームマスターは言うかもしれないし、その方が妥当な気がする。

しかしこの場合、先にかかっていた呪文の達成値は、新たに求め直すことになっている。この場合、先にかかっていた呪文の使用者は、その呪文を使用する時と同様に呪文達成値を求める。（術者ではなく）呪文の対象は、望むならこのルールにポシビリティを使うことができる。ロールして求めたボーナスは、呪文達成値以外の項目（ボーナス項目など）には、何の影響もない。こうして求められた新しい達成値を、後からかけられた呪文と比較するのである。

#### A 2 - 6 . 覚えておくと便利な数値換算とか

魔法使いを操るプレイヤーにとっては、覚えておいて損のない数値換算を紹介する。いちいち換算表を見てもいいのだが、変換方法はそんなに難しくないので、ぜひ覚えてしまおう。

##### a) パワープッシュ表

パワープッシュする値（一般には「呪文の効果値 - 能力値」のような値である）を3で割り、端数を切り捨ててから1を加える。

10であれば、 $10 \div 3 = 3.333 \dots$  3であり、 $3 + 1 = 4$ となる。

20であれば、 $20 \div 3 = 6.666 \dots$  6であり、 $6 + 1 = 7$ となる。

##### b) 一般結果表

トークのプレイ中に、「どの程度成功したか」を判断するのに頻繁に利用される。特に、信教の奇跡を使うようなキャラクターにとっては馴染みの深いものだろう。呪文ではそう頻繁に利用するわけではないのだが、一応書いておく。

0 : ぎりぎり、1 ~ 2 : ふつう、3 ~ 6 : まあよい、7 ~ 11 : かなりよい、12以上 : すごい

##### c) 基本値換算（距離と時間）

基本値というのは、実際の値を対数として扱ったものである。対数と言ってピンと来ない人も多いだろうが、その定義は数学の教科書やものの本とかを読んでもらうことにして、ここでは割愛する。

覚えるまでは、キャラクターシートなどの分かりやすい場所に書いておくのが良いだろう。

基本値を扱う上では、2つの約束を覚えて欲しい。

a) 基本値5ごとに10倍

b) 端数は以下のように変換できる。

基本値	0	1	2	3	4
実際の値	1	1.5	2.5	4	6

まず、数値に換算したい基本値から、端数が4以下になるまで5を引く。何回引いたか（ここではnとする）を覚えておく。b)に従って基本値の端数を実際の値に換算し、その値に、10をn回かける。

例：基本値28なら、5を5回（ $n = 5$ ）引くことができ、端数は $28 - 5 \times 5 = 3$ である。基本値

3は、b)に従って4と変換できるので、これに10をn回(5回)かける、すなわち $4 \times (10 \times 10 \times 10 \times 10 \times 10) = 400000$ となる。

逆に、数値を基本値にする場合は、その数値が10未満になるまで10で割り、何回割ったかを覚えておく(mとする)、端数をb)の実際の値に当てはめて基本値を求める。ちょうど値がなければ、より大きい側の基本値にする。これに、 $m \times 5$ を加える。

例：22000を基本値に換算する。10で4回( $m=4$ )割ると、端数は $22000 \div (10 \times 10 \times 10 \times 10) = 2.2$ となる。2.2をb)の実際の値に当てはめると、1.5と2.5の間である。より高い値を取るので、2.5の基本値である2を採用する。これに、 $m \times 5$ を加えると、基本値は $2 + 4 \times 5 = 22$ となる。

距離基本値を数値に換算した場合、基本単位はメートルになる。1キロメートルは1000メートルなので、基本値15が1キロメートルとなる。そこで、換算したい基本値が15以上の場合、そこから15を引いてから数値に換算すると、キロメートル単位で距離を求めることができる。

例：距離基本値24は、そのまま数値に換算すると60000メートル、すなわち60キロメートルとなる。キロメートル単位で換算するために基本値から15を引くと、 $24 - 15 = 9$ となる。これを数値に換算すると、60キロメートルとなり、先ほどの結果と一致する。

時間基本値を数値に換算した場合の単位は、秒である。距離基本値のように覚えやすくないが、覚えてしまえば計算が格段に速くなる。時間単位の区切りとなる基本値は、以下ようになる。

基本値	0	9	18	25	29	32	38
時間	1秒	1分	1時間	1日	1週間	1ヶ月	1年

この表で、換算したい時間基本値がどの時間単位に属するかを見極め、その時間単位での基本値を引いた端数を換算することで、よりスムーズに時間の換算を行うことができる。

例：時間基本値16は、1分(9)と1時間(18)の間なので、分単位であることがわかる。そこで、1分の基本値9を引くと、 $16 - 9 = 7$ となり、7を数値換算して25分となる。ちなみに、秒単位のまま基本値16を換算すると、1500秒となり、やはり25分となる。

## 3. 冒険終了後の成長

### 3-1. 魔法使いの成長

魔法使いとしての成長には、3つの要素がある。つまり、魔法技能、魔法知識、呪文である。

#### 3-1-1. 魔法技能

**既に修得している魔法技能を成長させる：**通常 of 技能を成長させる場合と同様に扱う。新しいレベルに等しいポシビリティを支払うだけで良い。<変成魔法> 3レベルのキャラクターなら、4ポイントのポシビリティを支払えば、<変成魔法>を4レベルにすることができる。一度の冒険終了後には、一つの技能は1レベル分しか成長できない。一度に3レベルから5レベルにすることはできないので、今回の冒険が終了した時点で4レベルに成長させ、次以降の冒険終了時に5レベルに成長させなくてはいけな

**新たに魔法技能を修得する：**今まで修得していなかった魔法技能を1レベルにする場合、通常に専門技能を修得する場合と同様に扱う。すなわち、他のキャラクターに教えて貰う場合は5ポイント、独学で学ぶ場合は10ポイントのポシビリティを支払うことで、技能を1レベルにすることができる。なお、キャラクターのリアリティで矛盾するような魔法技能(例えば、<創造魔法>には魔法アキシオムが10必要であるので、コアアースなどでは矛盾する)なら、修得に必要なポシビリティは倍になる。

### 3 - 1 - 2 . 魔法知識

魔法知識の成長と修得は、魔法技能の場合と同様である。魔法知識を修得する場合、便宜上**専門技能**とみなす。リビングランドのように、魔法アクセシビリティが0でない限りは、魔法知識そのものが矛盾することはない。

### 3 - 1 - 3 . 呪文

呪文を修得する条件は、以下の2つである。

- a) その呪文について、呪文書で読んだことがある、または誰かに教わったことがある
- b) ポシビリティを1点支払う

呪文書を読んだり教わったりしたのが、例え数年前であっても構わない。過去に学んだ経験があれば、ポシビリティを支払って自分のものにするのできるのである。

## 補遺3 . 成長に関するtips

### A 3 - 1 : 魔法技能を修得・成長できないキャラクター

キャラクターの中には、魔法技能を修得したり成長したりできないキャラクターもいる。例えばアイルの**エルフ真知識**のモンクは、生得魔法技能1レベルを除いて魔法技能を成長・修得することはできない(魔法知識は自由に修得・成長できる)。

また、ルールの制約はないが、教義的に魔法を許容しないような宗教もある(サイバー教会など)。こういうキャラクターの場合、魔法に関する技能の修得は教義に反する行為となり、最悪の場合教会から破門されたり、<祈念><信教>を失うことになるかもしれない。

いずれにせよ、修得・成長に関しては、ゲームマスターの判断を仰ぐこと。

## 4 . 呪文に関するあれこれ

### 4 - 1 . 呪文の種類

呪文には4つのタイプがある。以下でそれを説明する。

#### 4 - 1 - 1 . 通常呪文

最も基本的な呪文であり、呪文の効果は常に術者が維持している。呪文の対象と術者の距離が呪文の範囲より遠くなった場合、呪文の効果は切れる。

#### 4 - 1 - 2 . 照射呪文

呪文を術者から切り離し、対象に結び付ける。呪文の対象と術者がどんなに離れても、呪文の効果は切れることはない。呪文は、あたかも「呪文の対象が使っている道具」であるかのように機能するので、矛盾チェックなどは呪文の対象が請け負うことになる。

術者が呪文の効果コントロールしたり、呪文中断させたりできる照射呪文もあるが、そういうコントロールを行うためには呪文の対象と術者の距離が呪文の範囲以内になければならない。

#### 4 - 1 - 3 . 圧縮呪文

呪文の働きが発動する前に止めて、術者(あるいは専用の道具など)に入れておく(圧縮すると言う)ことができる呪文である。あらかじめ呪文を圧縮しておいて、必要な時に解放することができる。そのため、詠唱時間そのものを長くても、1秒で解放できるのである。

圧縮呪文は、呪文圧縮から解放までは魔法アクセシビリティが最低でも17必要である。解放してしまえば、魔法アクセシビリティ17は不要である。

一体の生物に圧縮できる呪文は、その生物の<創造魔法>レベル+状態経路論レベルに等しい数までである。圧縮した呪文はいつでも捨てることができるし、同じ呪文を複数(コンジャード・ファイアーボール3回とか)圧縮しても構わない。

圧縮呪文の使用方法は以下の通り。

**圧縮時**：必要であれば呪文の操作（4 - 2 参照）を行っておく。呪文達成値を求める（この判定は、最低でも魔法アクセシウム 17 が必要である）。呪文の難易度以上を出し、反作用によって気絶したり死亡したりしなければ、呪文の圧縮は成功する。この時「の呪文を圧縮した」という事実だけを記録しておくこと（この時に求めたボーナスなどは使わない）。

**解放時**：ボーナスを求める（この判定は、最低でも魔法アクセシウム 17 が必要である）。限定法則などのために呪文達成値が必要な場合のみ、このボーナスを使って呪文達成値を求める。この際、呪文の難易度を越えている必要はなく、反作用を受けることもない。そして、このボーナスを呪文のボーナス項目に加える。

#### 4 - 1 - 4 . 結界呪文

特定の出来事に起因して効果を発揮する呪文である。その**出来事**（人が触れるまでとか）を感知するまでは呪文を発動させないように、止めておくのである。

結界呪文は**感知基本値**を持っており、この基本値でロールして出来事を感知する。難易度は通常 8 であるが、< 感知魔法 > で積極防御をして難易度の代わりにすることができる（**結界をごまかす**と言う）。複数の対象を感知されないようにごまかす場合、この< 感知魔法 > 達成値には多対一行動のペナルティを受ける。

結界呪文の魔法アクセシウムが、場所の魔法アクセシウムを超えている場合、術者がその結界呪文の範囲より外にいるなら、遠隔矛盾を引き起こしてしまう。

## 4 - 2 . 呪文の操作

呪文の**操作**の項目に書かれているプロセス知識を全て持っているキャラクターは、その呪文を操作することができる。

呪文の操作には、1 つの項目につき 1 ラウンドかかり、複数の項目を操作するならそれらすべてを続けて行わなくてはならず、操作が終わった次のラウンドから呪文の使用を始めなければならない。

反作用と難易度を振り分け直す。

効果値と持続を振り分け直す。

範囲を 1 ポイント増やすと効果値か詠唱時間が 2 減る。範囲を 1 ポイント減らすと効果値か詠唱時間が 2 増える。範囲と同じだけスピードが増減する。

詠唱時間を増減させて、それと同じだけ持続か効果値を増減する。

反作用を増やした値をパワーブッシュして、その分だけ効果値、範囲、持続を増やすか、詠唱時間を減らす。

## 4 - 3 . 永続魔法

二つの同じ呪文を何度も互いにかけて直すことによって、呪文を永続的に存在させることができる。これが永続魔法である。永続魔法を完成させるには以下の条件を満たす必要がある。

a) 場所の魔法アクセシウムが最低 13 必要

b) 「33 - 場所の魔法アクセシウム」が呪文達成値へのペナルティになる。

c) このペナルティを受けて同じ呪文を 2 回使用する。この際、反作用を《知力》で受けることはできない。必ず呪文達成値で受けること。

d) 2 回ともに成功し、反作用によって術者が気絶したり死亡したりしない。

永続魔法には 2 種類ある。

**パターン永続**：呪文の発動前に中断した状態で永続させる。圧縮呪文のようにいつまでも止めておくことができる。術者はいつでも呪文を発動できる。この方法を使えば、術者自身ではなく、道具や他の生き物に圧縮することもできる。

**プロセス永続**：呪文の効果永続させる。オルタード・ファイアーボールなら永遠に燃えつづけ、ストレンクスなら永久に《筋力》を増加する。もちろん、通常の呪文と同様に限定法則や魔法解除呪文によって打ち消されることはある。

## **4 - 4 . 即興呪文**

即興呪文とは、修得していない呪文を無理して使うことである。比較的簡単な **呪文書からの即興呪文**と、ゼロから呪文を作成する場合の2種類がある。

### **4 - 4 - 1 . 呪文書からの即興呪文**

使いたい呪文が呪文書に載っているが、まだ修得していない場合、呪文書から即興呪文として使用できる。この場合、以下のような条件を満たすこと。修得できないような呪文を呪文書から即興で使うことはできないが、ハウスルールについてはA 4 - 1を参照して欲しい。

- a) 使いたい呪文の載った呪文書（あるいは巻き物など）を持っている。
- b) 呪文使用の条件（器具、動作、発声、詠唱時間など）を満たしている。
- c) 呪文修得条件を満たしている。
- d) 通常に呪文を使用する。但し、難易度と反作用にそれぞれ+4のペナルティを受ける。また、反作用を《知力》で受けることはできない。必ず呪文達成値で受けること。

### **4 - 4 - 2 . 本気で即興呪文**

どうしても必要な場合、その場で呪文を作成することもできる。そのためには、4種の魔法技能全てを修得していなければならない。しかし、非常に危険な行為であるので、呪文作成に手慣れてから挑戦することをお勧めする。呪文の作成については、4 - 5およびアイルソースブックを参照すること。

## **4 - 5 . 呪文の作成**

呪文の作成についての詳細は、アイルソースブックを参照して欲しい。

ゲーム内時間があれば、呪文を作成することができる。4種の魔法技能全てを修得していなければならない。呪文のパターン観察にはゲーム時間で1時間かかる。パターン観察をやり直すたびに、1週間かかる。また、理論適用には最低でも1週間かかる。

ゲーム内時間で1時間あれば呪文を作成できることになるので、初期キャラクターにとってはポジビリティを支払わずに呪文のバリエーションを増やせるので、重宝するかもしれない（実使用に向かない呪文ができてしまったら、捨ててしまえば良いのだ）。しかし、理論適用は時間がかかりすぎるので、行えないだろう。

しかし、いずれ有用で強力な呪文を作成する時（あるいは、即興で呪文を作る時）に備えて、いろいろな状態経路をイメージして、作成の練習をしておくことは、魔法使いキャラクターをプレイする上での最大の創造行為であり、醍醐味である。

## **補遺4 . 呪文書からの即興呪文に関するハウスルール**

### **A 4 - 1 . 修得できないような呪文を即興で使う場合は？**

これはハウスルールであることをあらかじめ述べておく。

その呪文のパターン知識とパターン技能を持っているキャラクターは、修得条件に不足しているポイントを基本値とする値だけペナルティを受けて、その呪文を使うことができる。このペナルティは端数切捨てであり、呪文使用時のボーナスから差し引くこと。

パターン知識かパターン技能のどちらかを修得していなければ、呪文書からの即興呪文を行うことはできない。パターン知識を修得していないキャラクターでも、アイルのエルフ真知道の能力や、魔法知識の石によって呪文のパターン知識を手に入れることができれば、パターン知識を身につけているとみなして呪文書からの即興呪文を行う事ができる。

例：ベルチェストが命なき力を1レベルしか持っていなければ、ライトニングを修得することはできない。しかし、呪文書にはライトニングが載っているので、呪文書からの即興呪文として使用することにした。技能基本値  $16 + 1 = 17$  であり、ライトニングの修得レベルの19には2足りない。基本値2を数値に換算すると  $2 \cdot 5$  になるので、呪文達成値には端数切捨ての-2のペナルティを受ける。さらに、即興呪文による反作用と難易度に+4というペナルティもつき、《知力》で反作用を受けることもできないので、下手をすると反作用で痛い目にあってしまうだろう。

# クイックレファレンス

## 魔法使いに関わる世界法則とリアリティ

### コアアース (魔法アキシオム 7)

魔法アキシオム 7 以下の呪文を使う場合、以下のどちらかを選ぶ。

- 通常通り使用する (矛盾となる)
- 難易度と反作用にそれぞれ + 5 のペナルティを受ける。

呪文に失敗した場合：呪文の難易度 - 呪文達成値がかなりよい以上なら、ろくでもないこと (他の対象に呪文がかかったり、同じパターン知識の別な呪文がかかったり、大抵悪いこと) が起きる。値が大きいほど、悪いことの程度は大きくなる。

ポシビリティやカードを用いて成功にした場合：呪文は成功する。しかし、カードやポシビリティを使う前の呪文達成値を使って、a) と同様の計算をして結果がかなりよい以上であれば、追加効果 (ゲームマスターのルールによって効果値が修正されとか、ストレンクスの呪文で巨大化するとか、競馬の勝ち馬がわかるとか) が起きる。必ずしも良い効果とは限らない。

### アイル (魔法アキシオム 18)

**魔法の法則**：アイルで生まれた人類は、全て **生得魔法技能** と **魔法知識** を持つ。

### オーロシュ (魔法アキシオム 15)

キャラクター作成時、オーロシュのキャラクターが呪文を覚えるには 2 ポイントかかる。

オーロシュのオカルティストが作り出した呪文以外は、オーロシュでは最低でも 1 ケース矛盾となる。

### サーコルド (魔法アキシオム 12)

テクノマジックには、魔法アキシオム 12 と技術アキシオム 26 が必要となる。そのかわり、圧縮呪文が可能になり、呪文に必要な触媒や動作をスペルチップ内のデータで代用できる。

### サイバー教皇領 (魔法アキシオム 10)

**異端魔術の法則**：呪文使用時には、難易度と反作用がそれぞれ + 3 される。反作用で K、転倒、負傷のいずれかのダメージを受けた場合、悪魔が現れて術者に憑依しようとする。術者は、「反作用のダメージ成功度 + 3」を難易度に、《精神力》ルールを行う。失敗すると悪魔に憑依される。悪魔に憑依されず、呪文が発動した場合は、呪文の効果値に + 5 のボーナスがある。

### テラ (魔法アキシオム 11)

テラの魔法使いが作った呪文、あるいはテラのキャラクターが使う呪文は副作用を持つ。呪文を使って効果を適用する前に、ゲームマスターは現状のシーン (スタンダードかドラマチックか) を決め、術者がヒーロー側と悪役側のどちらかを決定した後で、カードを一枚めくる。該当する遭遇ラインにアドバンテージが書かれてなければ副作用はない。アドバンテージにしたがって副作用を適用する。

**疾風**：疾風の効果のように、呪文のスピードが 2 倍になったり、効果が 2 回適用されたりする。

**活力**：反作用を受けずにすむ。

**高揚**：呪文が成功していれば、術者の側 (ヒーロー側か悪役側) の全員は、次のラウンド高揚する。呪文が失敗していたら、術者の側ではない全員が、次のラウンドに高揚する。

**モラル崩壊**：活力の効果を得るか、シーンが変わるまで、術者はあらゆる魔法的能力を失う。

**混乱**：呪文の効果とは何の関係もないようなおぞましい出来事が起こる。

**疲労**：呪文達成値によらず、術者は反作用としてさらに 2 ポイントのショックを受ける。

**逆転負け**：呪文が術者の顔面を直撃し、反作用の値が 2 倍になる。その他の呪文の効果は変化しない。

**萎縮**：ゲームマスターの判断で、呪文の持続時間または効果値が半減する。ダメージ呪文は必ず効果値半減になる。