

導師精霊一覧/Mentor Spirit Archetypes

名 称	解 説	ページ
熊 /Bear	<p>熊の導師精霊は、北アメリカからヨーロッパ、アジアに至るあらゆる地域の文化圏にて守護者として知られている。熊は力強さを備えているが、温和であり類稀なる知恵も持っている。また、必要に迫られない限りどっしりと構えている。非常に温和で冷静であるが、一度戦闘になれば大いなる脅威となりえる。熊は癒し手であり、自然界の守護者であるため、よほどの理由がなければ、治療が必要な者を見過ごさない。</p> <p>長所：身体呪文に +2D，身体ダメージ抵抗に +2D</p> <p>短所：身体ダメージを負うか仲間が深刻なダメージを受けるとバーサクすることがある【意志力】+【魅力】によるテストを行い、ヒットを得るごとにバーサクしている時間が減少する(基本時間は3戦闘ターン)。バーサクした魔法使いは、自己の安全を省みず攻撃者に襲い掛かる。決まった時間が過ぎるか、敵を無力化すると、バーサクの怒りは鎮まる。</p>	209
猫 /Cat	<p>猫は世界中の文化圏にて尊敬を集めている。猫は神秘的な秘密の守護者や死後の世界と関係の深い者としてみなされている。様々な秘密について熟知しているが、それを他者と分かち合うことを嫌う。猫は人目を避け、狡猾で、うぬぼれが強い。また、できることなら相手をすぐには殺さず、もてあそびたいと言う欲求もある。</p> <p>長所：幻影呪文に +2D，体術 / 潜入 (どちらかを選択) テストに +2D</p> <p>短所：たとえ絶望的な状況でも、戦闘で敵をもてあそんでしまう。負傷していない猫の魔法使いが戦闘呪文を行使しようとする時は【意志力】+【魅力】(3)のテストを行う。失敗したならば、効果の期待できないレベルの呪文をかけてしまう。</p>	209
冥王 /Dark King	<p>死者の国の厳格なる支配者 冥王は、地中奥深くにあると言われる王国に君臨している。冥王は死者の霊を統治し、地球の奥深くに隠されている多くの秘密を熟知している。</p> <p>長所： 知覚 / 霊視 テストに +2D，人の精霊召喚に +2D</p> <p>短所：身体ダメージ抵抗に -1D</p>	209
犬 /Dog	<p>犬は忠誠心の篤い人間の友人であり、自分の家庭や庇護下にあるものを守るためには猛然と戦う。また、邪悪な魔法や危険な精霊からも人々を守ろうとする。犬は高潔であり、信頼できる相手に対しては親切に振る舞い、助力を惜しまない。一本気である反面、頑固な一面も併せ持っている。</p> <p>長所：探知呪文に +2D，人の精霊召喚に +2D</p> <p>短所：犬の魔法使いは強情なまでにひたむきである【意志力】+【魅力】(3)のテストに成功しなければ、他者を取り残して逃走したり、裏切り行為に手を染めたり、他人を身代わりにするような行いができない。</p>	209

名 称	解 説	ページ
龍殺しの英雄 /Dragonslayer	<p>龍殺しの英雄は、導師精霊の中で最も勇敢な精霊であると同時に享乐的でもある。全ての危険から自己を守るために戦うだけでなく、派手な宴会を愛している。彼はよき兄貴分であり、自分のファミリーの行動を興味深く見守っている。しばしばナイーブさを見せることがあり、敵に回せば最凶の存在になる。龍殺しの英雄にとって狩るべき相手 龍は時代と共に移り変わりつつある。現代の龍殺しの英雄は、伝説に登場するドラゴンに加え、犯罪や環境汚染、社会体制の腐敗と言ったものも退治する対象となってきたのである。龍殺しの英雄は、そうしたものに対して徹底的に戦い、そして徹底的に遊ぶ。一度誓いを立てたならば、彼らは決してそれを破棄することはない。龍殺しの英雄の魔法使いは、名誉と敬意を持って行動しなければならない、そうした振る舞いを周りの者にも求めてしまう。</p> <p>長所： 戦闘呪文に +2D，選択した1つの社交系能動技能テストに +2D</p> <p>短所： いかなる状況においても約束を反故にした場合，約束を果たすか相応の償いを行うまで，全ての行動テストに -1 のダイスプール修正を受ける。</p>	209
鷲 /Eagle	<p>鷲は空を最も高く飛ぶ鳥で、北アメリカや中央アメリカ、ヨーロッパの文化では最も高貴な存在とみなされてきた。鷲は誇り高く孤高で、世界で起こるあらゆることを眺めている。また、純然たる自然の高貴なる守り手であり、テクノロジーとその手段に強い不振を抱いている。ゆえに、利益のために大地を汚すものに敵対し、それを倒すためならばどのような危険も厭わない。</p> <p>長所： 探知呪文に +2D，大気 of 精霊召喚に +2D</p> <p>短所： 不利な資質として「アレルギー (汚染物質/軽度)」(p.88) を得る (BP ボーナスは得られない)。</p>	209
火をもたらすもの /Fire-Bringer	<p>火をもたらすものは、天上から火の秘密を盗み出し、火を道具として人類に与えた者である。火をもたらすものは思いやりと気配りを象徴する存在であるが、彼の思いつきはトラブルを呼び起こしたり、予想だにしない失敗を生み出したりする。また、彼は創造主である一面も持ち、原初の土から新たな物体を生成し、それに生命の火を吹き込むこともできる。火をもたらすものはしばしば、自分を犠牲にしてでも、他者のために働こうとする。多くの火をもたらすものの魔法使いは激しい熱意を持って、物事に打ち込む傾向にある。</p> <p>長所： 操作呪文に +2D，火 of 精霊召喚に +2D</p> <p>短所： 幻影呪文に -1D</p>	209
月の乙女 /Moon Maiden	<p>月の乙女は夜空の化身である。気まぐれで移ろいやすく、感情的かつ神秘的で、時には優しく愛想がいいが、一方で野性的で無遠慮である。こうしたことは、男性の破壊的衝動に対する女性の慈しみ育てる力の優位性を体現している。当然のことだが、月の乙女の信奉者のほとんどが女性である。</p> <p>長所： 幻影呪文に +2D，交渉 テストに +2D</p> <p>短所： 戦闘呪文に -1D</p>	210

名 称	解 説	ページ
山 /Mountain	<p>山は地球の奥深くに向かって根ざしているが、反面より高い方向にその頂を突き立てている。際限のない力強さと頑健さを内包している一方で、柔軟性にいささか欠けている。強情で頑固であるため、山を信奉する魔法使いが一度何かを決心したならば、その意志を翻させるのは非常に困難である。</p> <p>長所： 呪文対抗 テストに +2D, 大地の精霊召喚に +2D</p> <p>短所： 一度、計画を立てたならば、当初の計画に固執する【意志力】+【魅力】(3)のテストに成功しなければ、当初の計画を断念し、新たな計画を受け入れることができない。もしこのテストに失敗したならば、たとえ孤立しようとも、当初の計画通りに続けようとする。</p>	210
鼠 /Rat	<p>鼠は腐肉喰らいで、こそこそとした盗賊である。彼は開けた場所で活動することを嫌い、物陰に隠れていることを好む。鼠は極力戦闘を避けるが、戦わねばならないときは命をかけて戦いに挑む。</p> <p>長所： 潜入 テストに +2D, 病気/毒に対する抵抗テストに +2D</p> <p>短所： 戦闘に直面したとき【意志力】+【魅力】(3)のテストを行わなければならない。もしこのテストに失敗したならば、すぐさま物陰へ逃げ込もうとする。しかし、逃げ場が見つからない場合、戦わねばならない。</p>	210
鴉 /Raven	<p>鴉は世界中のあらゆる文化で不幸の前兆としてみなされている。彼はトリックスターにして、変身者であり、腹黒くひねくれた性格をしている。殺戮と混沌により育まれるが、そうしたことに直接介入するようなことはない(彼らは見守っているに過ぎない)。鴉はものを食べるのが好きで、差し出された食事を断ることはほとんどない。</p> <p>長所： 操作呪文に +2D, 大気 of 精霊召喚に +2D</p> <p>短所： 鴉の魔法使いは、自己の利益を得るために他者の不幸を利用しようとする。これを避けるためには【意志力】+【魅力】(3)のテストに成功しなければならない。</p>	210
海 /Sea	<p>海は全ての生物が生まれた地である。海は予測できず気まぐれであり、あるときには穏やかで癒しを与えてくれると思えば、次の瞬間には非常に破壊的な一面を見せる。大きな財産を持っているが、一度手に入ったものは油断なく守り抜く番人でもある。ゆえに、海は非常に強力な仲間になりえるが、常に機嫌を損なわないように注意していなければならない。</p> <p>長所： 水の精霊召喚に +2D, 水泳 テストに +2D</p> <p>短所： 交渉 テストに -1D</p>	210
誘惑する女 /Seductress	<p>誘惑する女は欲望の化身である。彼女の気まぐれや悪癖は、自己の欲求を満たすためだけに行われる。また、嫉妬と強欲を善しとし、他者の欲求をかきたてる術を探している。誰かと直接争うような場面は避けようとするが、他者が彼女の歓心を買おうと争うのを見ると喜びを感じる。彼女は弱みを握るようなやり方を好み、邪魔者には容赦しない。</p> <p>長所： 幻影呪文に +2D, 虚言 テストに +2D</p> <p>短所： 悪徳に関わる自堕落なもの(薬物/BTL/性交渉等)が手に入る場合【意志力】+【魅力】(3)のテストに成功しないと、それに耽溺してしまう。</p>	210

名 称	解 説	ページ
鮫 /Shark	<p>鮫は冷淡で残忍な狩人であり，その獍猛さは海辺に住む全ての生物に知られている．鮫は容赦なく犠牲者に襲い掛かり，犠牲者の流した血によって猛り狂う．鮫の魔法使いは放浪者であり，一所に留まることを好まない．また，獍猛で危険な戦士であり，死んだ敵こそ最良の敵と考えている．ゆえに，戦いを挑まれれば，威嚇や誇示で時間を無駄にせず，ただちに攻撃し、抹殺する．</p> <p>長所：戦闘呪文に +2D，水の精霊召喚に +2D</p> <p>短所：戦闘で傷を負ったり，逆に敵に傷を負わせたりした場合，熊の魔法使いと同様にバーサークする可能性がある (p.209)．バーサークしている間，新たな敵を探す代わりに最後に倒した敵の死体を攻撃し続けようとする (プレイヤーの選択による)．</p>	210
蛇 /Snake	<p>蛇は賢明であり，多くの秘密に通じている．また，良い助言者でもあるが，常にそうした助言の代価を求める．蛇の魔法使いは，自分自身とその仲間を守る目的でなければ戦おうとはしない．しかし，秘密を知ることに取りつかれており，そのためには大きな危険さえ冒してしまう．また，得るだけの価値があるものとならば，どのような知識とでも交換しようとする．</p> <p>長所：探知呪文に +2D，束縛 テストに +2D</p> <p>短所：戦闘呪文に -1D</p>	210
サンダーバード /Thunderbird	<p>サンダーバードは嵐の生まれ変わりである威厳のある生物である．その翼は暗雲であり，くちばしと鉤爪は稲妻であり，そしてその鳴き声は雷鳴なのである．彼は野蛮ではあるが，それは大地を保護し，生態系を維持するためにそのように振る舞っているのである．サンダーバードの力は畏怖すべきものであり，こうした怒りを刺激しないように尊敬をもって接すべきである．</p> <p>長所：大気 of 精霊召喚に +2D，脅迫 テストに +2D</p> <p>短所：侮辱を受けた場合，それに耐えるために【意志力】 + 【魅力】 (3) のテストに成功しなければならない．</p>	211
トリックスター /Trickster	<p>トリックスターは狡猾であり，機転が利き，非常にすばしこい．また，まやかしとペテンにも秀でている．彼は直接的な抗争よりも，常に敵の裏をかく狡猾な手口や悪戯に関して頭をめぐらせている．トリックスターは他者のために働いているふりをしながら，彼らの目を盗んでは，裏切ったり，盗みを働いたりするのが好む．そうした行いは大抵の場合，逆効果になり，全員に迷惑をかけてしまうことがあるが，最終的には優れた機知によって全てを丸く収めてしまう．</p> <p>長所：幻影呪文に +2D，虚言 テストに +2D</p> <p>短所：トリックスターの魔法使いは，たとえ自分自身や仲間たちを危険に陥れるような行為であっても，狡猾な悪戯や企みをせずにはいられない．これに耐えるためには【意志力】 + 【魅力】 (3) のテストに成功しなければならない．</p>	211

名 称	解 説	ページ
賢き戦士 /Wise Warrior	<p>賢き戦士は兵法に熟達している。戦いは賢き戦士にとって、心身ともに鍛え上げるための生きがいのようなものである。敵の戦術を学び、それを上回る戦略と戦力とを組み合わせ、敵に打ち勝とうとする。しかしながら、賢き戦士は知識と知恵を兼ね備えているため、無闇に凶暴であったり、欲望のままに戦いに身を投じるようなことはしない。あくまでも、戦士としての名誉を重んじ、その行動規範から逸脱するような行いはしないのである。</p> <p>長所： 戦闘呪文に +2D，探知呪文に +2D</p> <p>短所： 卑劣な行いをしてしまったならば、その行動を償うまで、全てのテストに -1 のダイスプール修正を受ける。</p>	211
狼 /Wolf	<p>狼は戦士であると同時に狩人として知られており、自らの仲間のためにその身を捧げようとする。古い言い伝えにあるように、「狼が敗れるのは生涯に一度だけ。その時に彼は死する」のである。狼の魔法使いは死ぬまで友人や家族に忠誠を尽くす。また、敵に対しては敢然と立ち向かい、約束事は絶対に守り通す気概を持っている。</p> <p>長所： 戦闘呪文に +2D，獣の精霊召喚に +2D</p> <p>短所： 狼の魔法使いは戦闘で逃走を図ることはない。逃走するためには【意志力】 + 【魅力】(3) のテストに成功する必要がある。</p>	211