

『精霊戦記』では、全てのPCは、**契約**した精霊達を**召喚**し**使役**することで強大な力を振るいます。

精霊には様々な種が存在し、それぞれに振るうことのできる力（魔力）が異なります。したがって、どの種の精霊と契約するかで、キャラクタの振るうことのできる力が決まってきます。

どの精霊も知性と人格、自我を持ち、契約者であるキャラクタと念話で会話することができ、時には反発します。精霊の五感は術者と共有しますが、一部特別な知覚を有する精霊も居ます。

召喚された精霊は通常、契約者の直ぐ側に控え、精霊、契約者自身、「精霊の目」を持つ者のみが知覚できます。通常は実体を持たず、触れることはできませんし物理的な攻撃でダメージを受けることもありません。精霊は、魔力が行使される場にいれば、それがどんな源素の、どんなレベルの魔力、【威力】かを感じることができます。

## 精霊の種と源素

---

精霊は、地水火風4種類の力の源（「源素」）と繋がっており、その力を振るうことができます。

### 単源精霊（四大精霊）

---

地水火風を司るノーム、ウンディーネ、サラマンダ、シルフは単一の源素に結びついているため、「単源精霊」と呼ばれます。「四大精霊」と呼ばれることもあります。

## 多源精霊

---

2つ以上の源素と結びついた精霊を「多源精霊」と呼びます。

多源精霊の固有魔力は、源素力によらず両方の源素の力を帯びています。

- ある源素に対して、優勢源素と中立の源素の組み合わせになっている場合は、優勢源素として扱います。
- ある源素に対して、劣勢源素と中立の源素の組み合わせになっている場合は、劣勢源素として扱います。
- ある源素に対して、優勢源素と劣勢源素の組み合わせになっている場合は、中立の源素として扱います。

## 位格

---

精霊は、大中小の3段階の位格に分かれ、それによって精霊力の上限が決まります。

- 大精霊は、精霊力1-3で召喚できます（召喚するときに契約者が決めます）。
- 中精霊は、精霊力1-2で召喚できます（召喚するときに契約者が決めます）。
- 小精霊は、精霊力1で召喚できます。

時に、小精霊は中精霊に、中精霊は大精霊へと「成長」することがあります。「遺跡フェイズ」の章を参照してください。

## 精霊力

---

召喚された精霊の力の強さは「精霊力」で表され、1から3の値を取ります。召喚時に使役者が与えた魔力点が精霊力になります。精霊力が高いほど、その精霊は強大な力を行使できます。

各精霊は種ごとに独特の魔力（固有魔力）を持ちますが、精霊力が行使できる魔力レベルの上限となります。

精霊力は召喚後に増えることはなく、増やすには一旦その精霊を返還して、より多くの魔力点を与えて召喚し直す必要があります。一方で無理な魔力の行使をすると精霊力が損耗し減ってしまいます。この場合も減った精霊力を戻すには一旦その精霊を返還する必要があります。

## 源素力

---

源素力は、召喚した精霊が地水火風の四大元素とどれくらい結びついているかを表す値です。源素力は、地水火風の魔力（共通魔力）を行使する際の魔力レベルの上限となります。

四大精霊は、単一の源素と結びついており、精霊力がそのままその源素力となります。例えば、精霊力2のサラマンダ（火の四大精霊）は火の源素力2となります。精霊力3のノーム（地の四大精霊）は、地の源素力3となります。

一方、それ以外の12種類の精霊は2種類の源素と結びついており、精霊力は源素力に順番に割り振られます。例えば、спанキィは火／水の精霊なので、精霊力が1の場合は火の源素力が1になります。精霊力が2の場合は、火の源素力1と水の源素力1になります。精霊力が3の場合は、火の源素力2と水の源素力1になります。

## 魔力

---

精霊は、力の源にしている源素に応じて様々な超常の力をこの世界に対して行使することができます。この力のことを「魔力」と呼び、力をふるうことを「魔力行使／魔力を行使する」と呼びます。

## 魔力レベル

魔力にはその強さによってレベルがあり、通常1-3までの値を取ります。この値を「魔力レベル」と呼びます。

## 固有魔力

固有魔力は、特定の精霊種のみが行使できる魔力です。各精霊は、精霊力以下の固有魔力を行使できます。精霊力を超えるレベルの魔力を行使することはできません。

## 共通魔力

共通魔力は地水火風4種類の源素に分類されます。源素力以下の共通魔力であれば、どの精霊でも行使できます。

## 契約

---

キャラクタ作成時に、各PCは四大精霊、または12種の精霊の中から契約を済ませた精霊を以下の組み合わせで選びます。キャラクタ作成時には、プレイヤーはどの精霊種と契約するかを自由に選べます。

- 中精霊一人および小精霊二人

精霊と契約したキャラクタは、召喚の儀式によって契約した精霊を呼び出して操ることができるようになります。各精霊種には無数の

個体が存在しますが、契約はそのうちの特定の個体と結びます。契約に基づいて召喚した精霊は、毎回同じ個体で、同じ能力を持ち、同じ記憶を持っています。

複数の人間が同じ個体の精霊と契約することはできません。

## 絆

---

精霊使いと精霊はともに過ごす中で徐々に絆を深めていきます。絆は数値で表され、1点につき使役判定に+1の修正となります。PC作成時点では《社交分野》の特技の数に等しい精霊を選んで「絆」を1にします。

## 新たな精霊との契約

---

キャラクタ作成後にも、PCは新たな精霊と契約を結ぶことがあります。精霊と契約できるかどうかは本人の適正・精霊との相性があると考えられていますが、正確なところは分かっていません。

契約していない精霊を長時間捕縛して連れ歩くことはできないため、精霊が市場で流通することは通常ありません。

## 「使役特技」の決定

---

精霊は種によって、魔力の行使時に使う《特技》が異なり、《使役分野》の中の3つの《特技》が「精霊と魔力」の章で指定されています。ただし、一部の精霊は個体ごとにこの「使役特技」が異なります。「ランダム」と書かれている場合、「契約」のときに2d6を振って、《使役分野》のどの特技を使うかを決めます。

# 召喚

---

契約した精霊は、数時間（便宜的に8時間とする）におよぶ儀式によって呼び出し操ることができるようになります。これを召喚と呼びます。精霊は契約しただけでは異界にいるためPCたちのいる世界では何の力も行使できず、契約者と意思疎通さえできません。召喚して初めて力をふるうことができるようになります。

**召喚には行為判定を必要としません。**

呼び出すときに、契約者はその精霊に与える魔力点を決めます。与えた魔力点が精霊力となり、使える魔力の強さとなります。

## 精霊の返還

---

召喚した精霊は元の世界に還すことができます。これによって、精霊に与えていた魔力点は24時間に1点の割合で契約者の元に戻ります。返還した精霊は、後日ふたたび召喚できます。

# 使役

---

使役者は、召喚した精霊に命令を出してその魔力を行使させることができます。これを「使役」と呼びます。

## 使役判定

---

精霊に命令して魔力を行使させる場合、《使役分野》の特技（後述）で成否を判定します。

始めに1d6を振って、精霊ごとに決まっている「使役特技」のうちどれを使うかを決定し、次にその特技で行為判定を行います。成功すれば精霊は命令通りの行動を取りますが、失敗すると何も行動しません（無視した、反抗した、命令を理解できなかった、など）。この行為判定を「使役判定」と呼びます。

判定には「魔力レベル」がペナルティとして付きます。

## 消耗判定

「使役判定」に失敗した場合、使役者は「消耗判定」を行います。「消耗判定」は、引き金となった「使役判定」と同じ特技、同じ修正を用いて行います。

「消耗判定」に失敗した場合、その精霊は1点消耗します。消耗している精霊を使役する場合、1点の消耗ごとに「使役判定」に-1のペナルティが付きます。

消耗が4点を越えると、消耗1点毎に割り振られている精霊力を1点失います。魔力が0以下になると、精霊は「消滅」します。

## 強制使役

「使役判定」に失敗した場合でも、強制的に精霊に命じて魔力を行使させることができます。これを「強制使役」と呼びます。

「強制使役」を行った場合、精霊は魔力を行使して効果を発揮します。代わりに、「消耗判定」を追加で魔力レベルに等しい回数、行わなければなりません。

## 消耗の回復

消耗は、「小休憩」（1時間程度の休憩）で1点回復します。

また、8時間程度の睡眠を含む「完全休憩」によって全ての消耗が回復します。

## 精霊の消滅

精霊力を失い0になると、精霊は「消滅」します。消滅した精霊は元の世界に戻りますが、その時点で契約者との契約も切れてしまい、契約者はその精霊を召喚することができなくなります。

# 魔力の効果

---

## 精霊の攻撃

---

精霊の行使する魔力の中には、炎や電撃によって敵を攻撃するものがあります。これらは、特に記載がなければ自動的に対象に命中します。

## 威力レベル

精霊の解き放つ荒々しい魔力は時に圧倒的な暴力となって敵を倒し、破壊します。この力の強さは「ダメージダイス」と【威力】で表されます。

「ダメージダイス」は、ダメージを決めるのに振るダイスの数で表し、1d6, 2d6, 3d6などと表記します。

【威力】は0以上の整数で表され、【威力】の2乗がダメージに加算されます。威力は、【 】で表記されます。例えば、【1】 【3】



【源素力】などです。【源素力】と書かれている場合は、源素力が威力レベルとなります。

ダメージの量は、このダイスの合計と【威力】による追加ダメージの2つの値を加えたものになります。

## 精霊と鎧

---

火、水、風の源素からのダメージに対して、鎧は一律3点分だけ効果を持ちます。