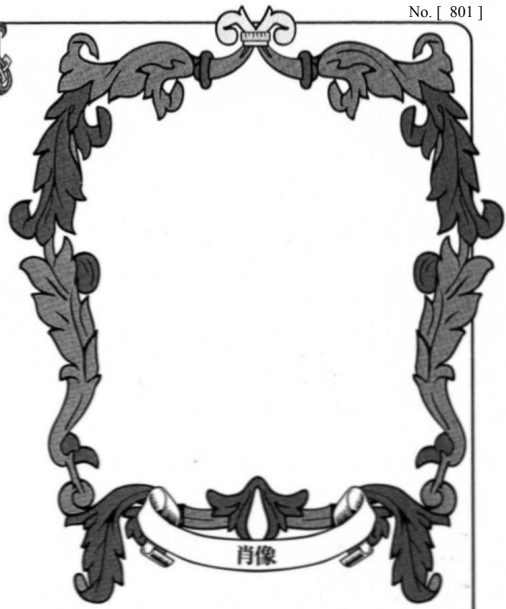


ROADS TO LORD

ビーイング 汎用存在シート



名 [バンシー] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール：

その様相

※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[06-08]	[]	[赤い]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	目 [05-09]
<	>	> かくがくした	> ←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[09-10]	[]	[水カキ]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	手 [10-12]
<	>	> 叩かれた	> ←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[11-13]	[]	[緑]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	服 [13]
<	>	> 効かなくなった	> ←各風景に対応し放たれる魔法風景	



※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景	雰囲気
[A]	[]	[昏く不吉な]	{ の (ような) / を宿した / を帯びた }
<	>	> 不吉な	> ←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []

贈り物——

[]

備考

死を予告する不吉な妖精。「悲しみの洗い手」とか「浅瀬の洗い手」とか呼ばれる。近いうちに死ぬことになっている者の衣服を洗いながら嘆き悲しむと言われている。もし、彼女を捕まえて放さずにいれば、死ぬことになっている人の名を教えてもらえる上、三つの願い事をかなえてもらえると言う。本文参照。



ROADS TO LORD

ビーイング
汎用存在シート

名 [パーバン=シー] の []
 性別 [] 年齢 [] 歳ほど
 クステ []
 強運時 []
 弱運時 []
 ロール :



その様相 ※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[06-09]	[]	[美しい]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	顔 [05-09]
<	>	>< ぼんやりした >	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[10]	[]	[鹿]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	蹄 [10]
<	>	>< 痣だらけ >	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[11-13]	[]	[血に濡れた]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	髭 [11-13]
<	>	>< 流血した >	←各風景に対応し放たれる魔法風景	



※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景	気づき
[A]	[]	[謎めく色つや]	{ の(ような) / を宿した / を帯びた }
<	>	>< ふぬけになった >	←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{	} で…	ような時、 []
{	} で…	ような時、 []
{	} で…	ような時、 []
{	} で…	ような時、 []

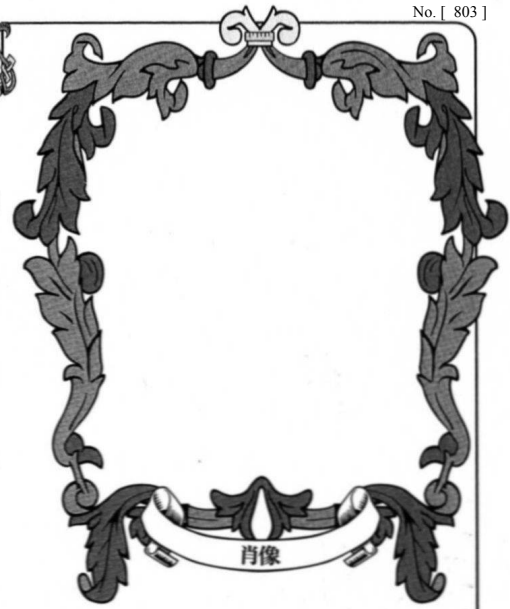
贈り物——

[]

備考

ふだんは非常に美しい女性の姿で、鹿の蹄のような脚を緑の服の長いすで隠しているが、実際は邪悪な吸血妖精。時に、渡りガラスや冠ガラスの姿をとる。野宿する青年を狙い、必ずその時その場にいる青年と同数が現れる。パーバン=シーは、相手の青年に踊り等、魅惑的な誘いをし、最終的には官能的な幻影を見せて吸血を試みる。





名 [ブラウニー] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール：

その様相

* 語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[08-10]	[<]	[くるくる動く]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	< 目 > [10]
	[<]	[惑わされた]	> ←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[11]	[<]	[器用]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	< 手 > [11-12]
	[<]	[刺された]	> ←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[12-13]	[<]	[踊る]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	< 足 > [13]
	[<]	[ちんけな]	> ←各風景に対応し放たれる魔法風景	



* 語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景	
[A]	[<]	[人懐こく親切な]	{ の (ような) / を宿した / を帯びた } 雰囲気
	[<]	[なめて侮った]	> ←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

* 消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

* 交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []

贈り物——

[]

備考

奇妙な小型の (30~40cm) の妖精。気に入った家に住みつき、住人の仕事を手伝ったり、隠れた敵や危険を知らせたりしてくれる。が、そういった事へお礼を言うと、二度とその住人のために働かなくなってしまう。多くは、夜、住人が寝静まった後に活動する。喜ばすには、皿にミルクを入れておだけで十分。気に入らない奴へは強力な呪い (片目を見えなくする、鼻をうんと大きくする、音楽を聞くと踊りだす等) をかけることがある。





名 [シルキー] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール :

その様相

※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[08-10] [[[高貴] { の (ような) / を宿す / を帯びる }	顔	[10-11]
<	>	< 魅了された > ←各風景に対応し放たれる魔法風景		
[11-12] [[[繊細] { の (ような) / を宿す / を帯びる }	手	[12]
<	>	< 引っかかれた > ←各風景に対応し放たれる魔法風景		
[13] [[[白い] { の (ような) / を宿す / を帯びる }	衣	[13]
<	>	< ちまちました > ←各風景に対応し放たれる魔法風景		



※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景
[A] [[[いたずら好きな] { の (ような) / を宿した / を帯びた }
<	>	< からかわれそうな > ←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []

贈り物——

[]



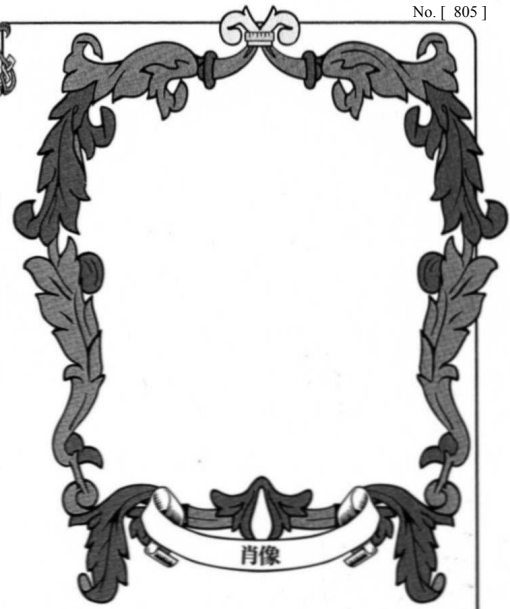
備考

まばゆいほどの白衣を着、みめかたち貴婦人のごとき妖精。人家のあたりを真夜中ふらつき、階段の下で物が散らかっているなら、それを片づける。逆に片づいているなら、それを散らかす。馬に乗っている人の後をついたり、その前に立って行く手をふさいだりする悪戯好きの妖精。



ROADS TO LORD

ビーイング 汎用存在シート



名 [ブラック=アニス] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール :

その様相

※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[05-08]	[[巨大]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	〈 一つ目 〉	[06]
	〈	〉 〈 ぎよっとした 〉	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[09]	[[しわくちゃ]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	〈 顔 〉	[07-08]
	〈	〉 〈 くちやくちやになった 〉	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[10-12]	[[血まみれ]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	〈 口 〉	[09-13]
	〈	〉 〈 深く噛まれた 〉	←各風景に対応し放たれる魔法風景	



※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景
[13-A]	[[邪な欲望に満ちた]	{ の (ような) / を宿した / を帯びた }
	〈	〉 〈 食いとられた 〉

←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{	で…	ような時、 [
{	で…	ような時、 [
{	で…	ような時、 [
{	で…	ような時、 [

贈り物——

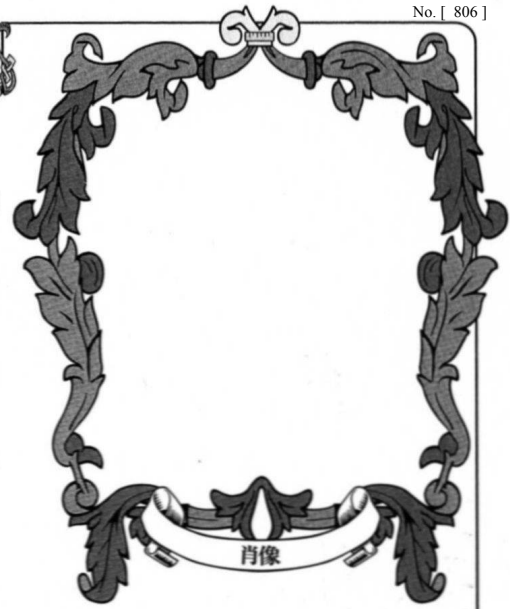
[]



備考

青い顔をした、一つ目の妖婆(ハグ)で、性質は非常に邪悪。小羊や子供を貪り喰らう。





名 [ドラケイ] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール :

その様相

※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[06-09]	[]	[皿]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	< 体 > [05]
<	<	< 見つからない >	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[10-11]	[]	[引きずりこむ]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	< 手 > [06-11]
<	<	< 動けなくなった >	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[12]	[]	[漂う]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	< 髪 > [12-13]
<	<	< だらけた >	←各風景に対応し放たれる魔法風景	



※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景
[13-A]	[]	[水中へと誘う]
<	<	< 苦痛にあえいだ >

{ の(ような) / を宿した / を帯びた } 雰囲気
←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めて歴史でもある。

[]

生まれる風景

※交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []

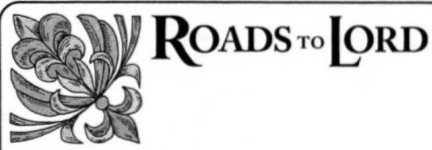
贈り物——

[]

備考

川に潜む悪しき精霊。木の皿に姿を変えて浮かびながら川を流れていき、これを取ろうと手をのばす人間の女を狙っている。ひとたび女が手をのばせば、ドラケイは本来の姿に戻って、自分の子の乳母にするために水中にひきずり込もうとする。





ROADS TO LORD

ビーング 汎用存在シート



名 [カリヤツハ=ヴェーラ] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール：

その様相

※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[05] [<		[しわくちや] [飢餓]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる } < 顔 >	[04-08]
[06-07] [<		[凝視する] [マヒした]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる } < 一つ目 >	[09]
[08-13] [<		[杖] [凍結した]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる } < 腕 >	[10-13]



※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景	気づき
[A] [<		[冷気を呼び起こす] [不毛]	{ の (ような) / を宿した / を帯びた } 雰囲気

見いだされた弱点言葉

※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負うためにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{ } で…	ような時、 []
{ } で…	ような時、 []
{ } で…	ような時、 []
{ } で…	ような時、 []

贈り物——

[]



備考

黴が寄り肉落ちた、恐ろしげな一つ目老婆。冬の精。別名「青き妖婆」。時に美しい乙女や海蛇へ変身することも。多くは、大姿(身長 3m 前後)に魔法の杖を持ちて現れる。この杖で打たれた者はたちまち凍りつき、これを溶かし蘇生させせるには常緑樹の樹液を集めてかけるしかない。本文参照。





名 [ドライアド] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール :

その様相

※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[04-05]	[]	[透き通る]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	〈 体 〉 [05-09]
	〈	〉	〈 はっきりしない 〉	←各風景に対応し放たれる魔法風景
[06-08]	[]	[愛らしい]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	〈 顔 〉 [10-12]
	〈	〉	〈 魅入られた 〉	←各風景に対応し放たれる魔法風景
[09-13]	[]	[眠り]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	〈 歌声 〉 [13]
	〈	〉	〈 崩れ落ちた 〉	←各風景に対応し放たれる魔法風景



※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景	雰囲気
[A]	[]	[森閑とした]	{ の(ような) / を宿した / を帯びた } 雰囲気
	〈	〉	〈 漠然と不安になる 〉 ←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{	} で…	ような時、 []
{	} で…	ような時、 []
{	} で…	ような時、 []
{	} で…	ような時、 []

贈り物——

[]

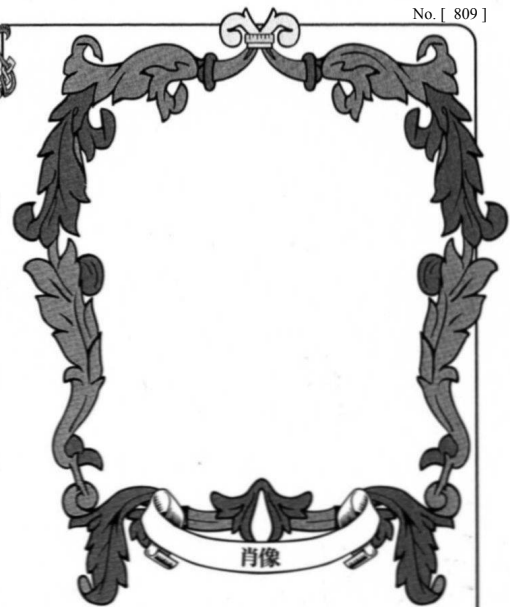
備考

樹齢数百年以上の木に棲み憑く精霊。棲み憑いている特定の木から大体 1km 以上は離れる事ができず、木が枯れると同時に消滅してしまう。半透明で淡い光に包まれた姿は美しく、可愛らしい。多くは、木々を大事にしない人間や山小人らを嫌っている。ドライアドは自分の樹木が傷めつけられそうな時にのみ魔法によって抵抗を試みる。



ROADS TO LORD

ビーイング 汎用存在シート



名 [フィデエル] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール :

その様相

※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[04-08]	[]	[愛くるしい]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	顔 [05-09]
<	>	まがいもの	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[09-11]	[]	[引っ張る]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	腕 [10-11]
<	>	引きずられた	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[12]	[]	[冷ややかな]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	口 [12-13]
<	>	ぐらついた	←各風景に対応し放たれる魔法風景	



※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景	特徴
[13-A]	[]	[水に溺れさせる]	{ の (ような) / を宿した / を帯びた } 雰囲気
<	>	ぶよぶよ	←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負うためにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{	で…	ような時、 [
{	で…	ような時、 [
{	で…	ような時、 [
{	で…	ような時、 [

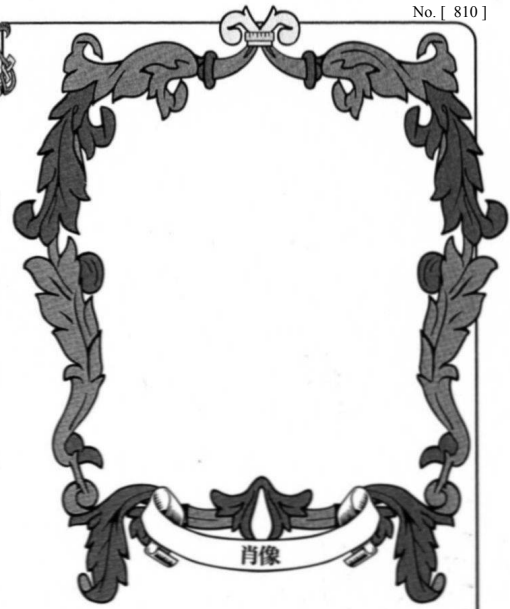
贈り物——

[]

備考

フィデエルは、邪悪な水の精である。見た目は可愛らしい少女の姿を装い、葦の多い沼や池、湖に出没しては、泳ぐ人を引き込んで溺れさせる。





名 [フーア] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール :

その様相

※ 語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[08-09] []	[]	[黄色]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	〈 たて髪 〉 [05-09]
[]	〈	〉 〈 いやな	〉	← 各風景に対応し放たれる魔法風景
[10-11] []	[]	[水かき]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	〈 手 〉 [10-12]
[]	〈	〉 〈 打たれた	〉	← 各風景に対応し放たれる魔法風景
[12] []	[]	[緑]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	〈 服 〉 [13]
[]	〈	〉 〈 怪しい	〉	← 各風景に対応し放たれる魔法風景



※ 語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景	
[13-A] []	[]	[危険な悪戯を愛する]	{ の (ような) / を宿した / を帯びた } 雰囲気
[]	〈	〉 〈 はた迷惑な	〉 ← 各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

※ 消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※ 交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{	} で…	ような時、 []
{	} で…	ような時、 []
{	} で…	ような時、 []
{	} で…	ような時、 []

贈り物——

[]

備考

川辺に現る精霊。男性と女性があり、水かきのつく足と黄色な髪、緑の服、尾とたて髪を有し、鼻はない。通常の武器ではフーアを傷つけることはできず、魔法か銀の武器でないと倒すことができない。妖精族が戦う時も同様。ただ、直射日光を浴びるとフーアは死ぬ。また、流れる川を横断できない。悪戯好きで陽気な性格だが、その悪戯は笑ってすませられぬ悪質なものである。





名 [ガンコナー] の []
 性別 [] 年齢 [] 歳ほど
 クステ []
 強運時 []
 弱運時 []
 ロール :

その様相

※ 語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[04-05]	[[整った] { の (ような) / を宿す / を帯びる } < 鼻梁 > [04-09]			
<	>	>	>	>
[06-07]	[[煙管] { の (ような) / を宿す / を帯びる } < 口許 > []			
<	>	>	>	>
[08-12]	[[優しい] { の (ような) / を宿す / を帯びる } < 声 > [10-13]			
<	>	>	>	>



総合ステータス

※ 語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景	気づき
[13-A]	[[恋をもて遊ぶ] { の (ような) / を宿した / を帯びた } 雰囲気		
<	>	>	>

見いだされた弱点言葉

※ 消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※ 交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{				
}				
{				
}				
{				
}				

贈り物——

[]

備考

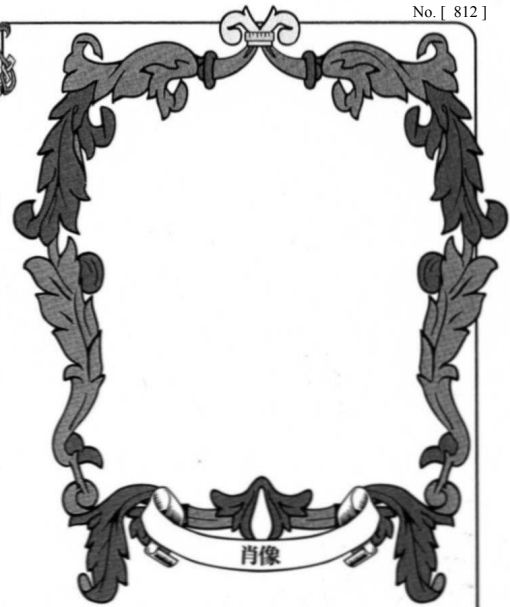
乙女の心をもてあそぶ精。別名「恋語る人」。牛を盗んでは、その後に丸太を残す奇癖を有す。パイプをくわえ、うら寂しい谷間をそぞろ歩いて若い娘に言い寄る。この時、ガンコナーは「恋の病」の呪いをかけ、娘が彼を忘れられなくしてしまう。恋焦がれた娘は、日毎に我を失っていく。通常、何人かの組で現れ、ボール投げをする。そして、この遊びに加わった娘が呪いを受けてしまう。この呪いは、当のガンコナーを倒せば解呪する。





ROADS TO LORD

ビーイング 汎用存在シート



名 [ギリー=ドウ] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール:

その様相

※ 語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[08-09]	[[物憂げ] {の(ような)/を宿す/を帯びる} < 目 > [04-06]	[[しょんぼりした] ←各風景に対応し放たれる魔法風景		
[10-11]	[[格子縞] {の(ような)/を宿す/を帯びる} < 服 > [07-11]	[[疲れた] ←各風景に対応し放たれる魔法風景		
[12-13]	[[ほほ笑む] {の(ような)/を宿す/を帯びる} < 口 > [12-13]	[[ぐったりした] ←各風景に対応し放たれる魔法風景		



※ 語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景
[A]	[[人恋いしげな] {の(ような)/を宿した/を帯びた} 雰囲気	[[虚しい] ←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

※ 消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※ 交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{	}で…	ような時、 []
{	}で…	ような時、 []
{	}で…	ような時、 []
{	}で…	ような時、 []

贈り物——

[]



備考

いつも黒い格子縞の服を着ていることから、別名「黒い召使」とも言う。その何となく不吉な名とは裏腹に、ギリー=ドウはとても優しい妖精で、道に迷った子供を見つけては、家に連れて帰してやるのを喜びとしている。彼らは、ふだんは独りぼっちで暮らしている。





名 [グラシユティグ] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール :

その様相 ※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[05-09] [[親切さ	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	< 顔 > [04-07]
<	>	気がそがれた	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[10-11] [[緑	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	< 服 > [08-11]
<	>	低くなった	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[12] [[山羊	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	< 足 > [12-13]
<	>	打たれた	←各風景に対応し放たれる魔法風景	



※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景
[13-A] [[世話好きで口うるさい
<	>	めんどくさい

{ の (ような) / を宿した / を帯びた } 雰囲気
←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉 ※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景 ※交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

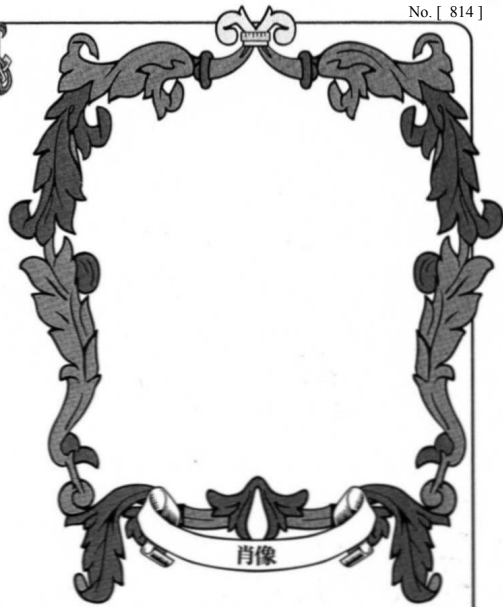
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []

贈り物—— []

備考

小柄でがっしりした体格を持ち、子供好きで、家畜の守護者的性格を有している。上半身が人間の上半身で下半身が山羊の姿をしているが、緑のドレスでそれを隠している。小柄でがっしりした体格を持ち、子供好きで、家畜の守護者的性格を有している。本文参照。





名 [グラント] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール :

その様相

※ 語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[04]	[]	[馬]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	< 体 > [04-08]
<	>	>> どんよりした	< 各風景に対応し放たれる魔法風景	
[05-11]	[]	[燃える]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	< 目 > [09-12]
<	>	>> ぎよっとした	< 各風景に対応し放たれる魔法風景	
[12-13]	[]	[蹴りたてる]	{ の (ような) / を宿す / を帯びる }	< 足 > [13]
<	>	>> 引きずられた	< 各風景に対応し放たれる魔法風景	



※ 語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景
[A]	[]	[危険を告知する]
<	>	>> 嫌な予感をさせる

{ の (ような) / を宿した / を帯びた } 雰囲気
 < 各風景に対応し放たれる魔法風景 >

見いだされた弱点言葉

※ 消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※ 交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{						
}						
{						
}						

贈り物——

[]

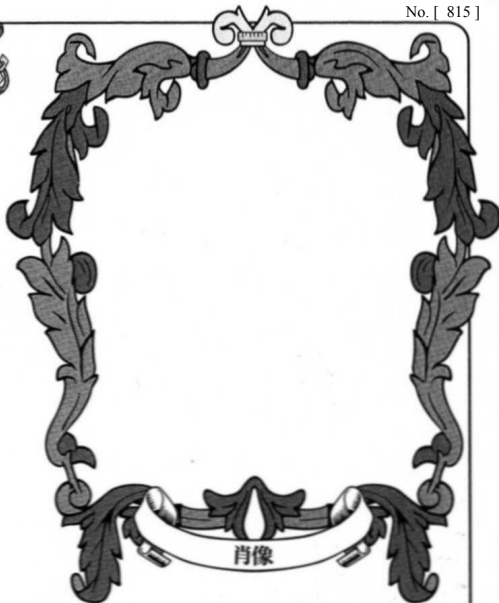
備考

1 歳ぐらいの子馬の姿で、後足でたって歩き、炎のような目をしている。町、村、里などに大きな危険 (大火の場合が多い) が迫っている時に現れ、真昼間か日暮れ直後に通りの真ん中を駆け抜けて行く。犬を自由に操る能力を有し、自分から相手に攻撃をしようとはしない。人々に危険を知らせる善い妖精なのである。



ROADS TO LORD

ビーング 汎用存在シート



名 [ヘッドレイ=コウ]の[]
 性別[]年齢[]歳ほど
 クステ []
 強運時 []
 弱運時 []
 ロール：

その様相

※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[06-08]	[]	[不定]	{ の(ような)/を宿す/を帯びる }	〈 体 〉 [09-11]
	〈	〉〈 馬鹿げた	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[09]	[]	[隠れる]	{ の(ような)/を宿す/を帯びる }	〈 牙 〉 [12]
	〈	〉〈 切り裂かれた	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[10-13]	[]	[分身]	{ の(ような)/を宿す/を帯びる }	〈 口 〉 [13]
	〈	〉〈 混乱させられた	←各風景に対応し放たれる魔法風景	



※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景	雰囲気
[A]	[]	[まことの己が無い]	{ の(ような)/を宿した/を帯びた }
	〈	〉〈 疑念にとりつかれる	←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※交流し左記の状況が発生 / 満せたPCは、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{	} で…	ような時、[]
{	} で…	ような時、[]
{	} で…	ような時、[]
{	} で…	ような時、[]

贈り物——

[]

備考

この特異な精霊には真の姿といったものがなく、常に変身した仮の姿を転々と移ろう。生物、非生物を問わず何にでも変身できる能力を持つ。しかも、自分の分身を出現させることも可能。ヘッドレイ=コウは欲深な者が拾いたがるような宝物、あるいは馬や人間の娘に変身し、欲張りへ悪戯するのを好む。



ROADS TO LORD

ビーング 汎用存在シート



名 [ケルピー] の []
 性別 [] 年齢 [] 歳ほど
 クステ []
 強運時 []
 弱運時 []
 ロール :

その様相

※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[06-08]	[惑わす]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	瞳	[08-09]
<	>	しびれた	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[09-11]	[馬]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	体	[10-11]
<	>	効かなくなった	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[12-13]	[力]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	脚	[12-13]
<	>	打ちつけられた	←各風景に対応し放たれる魔法風景	

総合ステータス

※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[A]	[水界へと引きずり込む]	{ の(ような) / を宿した / を帯びた }	雰囲気	
<	>	溺死者	←各風景に対応し放たれる魔法風景	

見いだされた弱点言葉

※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{				

贈り物——

[]

備考

その様相 (語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変); 邪悪な水の妖精。美しい若者か馬の姿で人間、特に娘を誘惑し、水に引き込んで溺死させる。ユニコーンのように乙女の膝で眠るのを好むが、頭に水草がついていればケルピーである。ケルピーの正体を見破れず言いくるめられたり、背に乗った人間は、水中深く引きずり込まれ、食べられてしまう。本文参照。

ROADS TO LORD

ビーイング 汎用存在シート

名 [ナックラ=ビー] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール :



その様相

※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[04]	[]	[むき出し]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	< 筋肉 > [04-08]
<	<	>< げろげろな >	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[05-11]	[]	[毒]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	< 息 > [09-12]
<	<	>< 麻痺した >	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[12]	[]	[馬]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	< 脚 > [13]
<	<	>< 砕かれた >	←各風景に対応し放たれる魔法風景	



※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景	雰囲気
[13-A]	[]	[おぞましさに震える]	{ の(ような) / を宿した / を帯びた }
<	<	>< 嘔吐する >	←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負う定めにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []

贈り物——

[]

備考

皮膚がなく、むきだしの血肉を露わにした不気味な半人半馬の妖精。凶暴で、出会った者に腐臭のする毒息を吐きかける。「流れる水に逆らって移動することができない」という弱点がある。





名 [ロウヘッド&ブラッディボーン] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール :

その様相 ※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[05-07]	[]	[血まみれ] {の(ような)/を宿す/を帯びる}	< 歯 >	[05-09]
< []	< []	> < 噛みちぎられた >	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[08-11]	[]	[引き込む] {の(ような)/を宿す/を帯びる}	< 腕 >	[10-12]
< []	< []	> < すり傷だらけ >	←各風景に対応し放たれる魔法風景	
[12]	[]	[腐った] {の(ような)/を宿す/を帯びる}	< 顔 >	[13]
< []	< []	> < 腐臭ただよう >	←各風景に対応し放たれる魔法風景	



※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景
[13-A]	[]	[暗がりの恐怖] {の(ような)/を宿した/を帯びた}
< []	< []	> < ものかげ恐怖症 >

霧囲気 ←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負うためにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{		で…	ような時、	[
{		で…	ような時、	[
{		で…	ような時、	[
{		で…	ような時、	[

贈り物——

[]

備考

めったに使われることのない、階段の下の物置の暗がりに住み着く邪悪な精。人間の子が大好きで、住んでいる所に子供の骨が山積みだという。この悪しき存在は、その山の中にうずくまり、腐敗した顔から血をしたたらせ、この恐ろしい場所をのぞいたり、悪い事をして閉じ込められた子供をむさぼり喰うのだ。また時には、子供を池や古い泥の穴に引きずりこむような事をする。

ROADS TO LORD

ビーイング 汎用存在シート



名 [レッドキャップ] の []

性別 [] 年齢 [] 歳ほど

クステ []

強運時 []

弱運時 []

ロール :

その様相

※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

命中	表の風景	真の風景	様相	気づき
[06-10]	[]	[長い]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	< 爪 > [05-09]
	<	>	< 引き裂かれた >	←各風景に対応し放たれる魔法風景
[11]	[]	[血まみれ]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	< 帽子 > [10]
	<	>	< 無力になった >	←各風景に対応し放たれる魔法風景
[12]	[]	[不吉]	{ の(ような) / を宿す / を帯びる }	< 目 > [11-13]
	<	>	< 血まみれ >	←各風景に対応し放たれる魔法風景



※語尾は全体の意味を大きく変えない範囲で可変。

さらに、その存在のすべてから漂うのは、揺るがし難い——

命中	表の風景	真の風景
[13-A]	[]	[流血を渴望する]
	<	>
		{ の(ような) / を宿した / を帯びた }
		< 引き裂かれた >
		←各風景に対応し放たれる魔法風景

見いだされた弱点言葉

※消せぬ風景。この存在 / 現象が背負うためにして歴史でもある。

[]

生まれる風景

※交流し左記の状況が発生 / 満たせた PC は、右記 [風景言葉] を [ローズガーデン] へ得られる。

{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []
{	で…	ような時、 []

贈り物——

[]

備考

うずくまった老人のような格好をしており、長くのびた爪を持つ。真っ赤な帽子をかぶっているが、実のところ、それは乾くことのない血でぐっしりと染まっている。レッドキャップは、魔法か魔法を帯びた武器によらねば倒すことができない。レッドキャップには、極めてまれながら性質の良い者もいる。そんなレッドキャップの帽子を染める血は、どうしようもない悪人の血なのだという。

