

武人(WARRIOR)

武人は戦闘の専門家である。武人は、戦闘を誰かがやらねばならないつらい仕事だと考えている。よって、このディシプリンを目指すものは、真っ直ぐでオープンな性格を持っていなければならない。そして、憎悪や憤怒といった感情に突き動かされることなく、理性を持って戦うことを「道」とし、みずからの戦闘能力を高める努力を惜しまず、常に正直な心を持って行動しなければならない。

種族制限：なし

主要能力値：敏捷力・筋力・強靭力・意志力

技工スキル：彫刻・武器のルーン刻印・木工

カルマ儀式：まず足を組んで座り、武器を膝の上でしっかり握ります。数分間瞑想した後、[宙の舞い]を使ったときのように空中に浮かび上がります。（[宙の舞い]を使ったときの疲労はありません。）次に[土の防御][水の防御][火の攻撃][風の攻撃]と呼ばれる4つの運動を続けて行います。[風の攻撃]の最後の動作を終えると儀式は終了します。

取得サークル	タレント	ベース能力値	行動	Dic	加減/疲労	内容
第1サークル p81	軽業斬り Acrobatic Strike	敏捷力	あり	-	/ -	華麗に飛び上がり攻撃する。攻撃テストの代わりに[軽業斬り]テストを行う。そのラウンドの終わりまで、[軽業斬り]のランクを物理防御値に加える。
第1サークル p81	宙の舞い Air Dance	敏捷力	なし	-	- / 1	地上2.5cmに浮上して戦う。イニシアティブダイスの代わりに[宙の舞い]テストを行う。テストの結果が敵の2倍以上なら、敵の攻撃後すぐに2回目の攻撃ができる。
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p99	接近戦 Melee Weapons	敏捷力	あり	-	/ -	手に持った武器で戦闘する。敵の物理防御値を目標に[接近戦]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第1サークル p109	格闘 Unarmed Combat	敏捷力	あり	-	/ -	手足など自分の肉体で攻撃する。敵の物理防御値を目標に[格闘]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第1サークル p111	木の皮膚 Wood Skin	強靭力	あり	-	/ -	皮膚や肉体を丈夫にして、より大きな物理ダメージに耐える。1日に1回しか使えない。その日の回復テスト1回を消費する。[木の皮膚]テストを行い、出目を気絶値と死亡値に加える。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値9点・気絶値7点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p82	見切り Anticipate Blow	知覚力	あり	-	/ 1	敵の攻撃を避けやすくする。敵よりイニシアティブが高くないとできない。攻撃テストの前に敵の呪文防御値に対し[見切り]テストに成功したら、ランクを物理防御値と攻撃テストに加える。
第2サークル p108	投擲 Throwing Weapons	敏捷力	あり	-	- / -	石・ダガー・スピアなど投擲武器を使う。敵の物理防御値を目標に[投擲]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第3サークル p83	打撃回避 Avoid Blow	敏捷力	なし	-	/ 1	[打撃回避]テストの結果が敵の攻撃テストより大きければ、攻撃は当たらなかったことになる。ただし、テストに失敗したら必ず転倒。
第3サークル p108	虎のパネ Tiger Spring	なし	なし	-	- / 1	戦闘中、すばやく反応する。イニシアティブに[虎のパネ]ランクを加える。[宙の舞い]と併用可。

Dic:ディシプリンタレント

空賊(SKY RAIDER)

果てしない大空を駆け巡る空賊は、自ら努力して道を切り拓こうとしないことは自分自身に対する不名誉な責任放棄と考える。よって、このディシプリンを目指すものは、自分の命と運命にはみずから責任を持たなければならない。そして責任と名誉を重んじることを「道」とし、一度誓ったことはどのようなことがあっても破ってはならない。

種族制限：エルフ・オブシディマン・ウィンドリング

主要能力値：敏捷力・筋力・強靭力

技工スキル：骨細工・ルーン刻印・木工

カルマ儀式：開けた空の下で数分間瞑想します。つぎに最初は1分間に2回くらいゆっくりとした間隔で、武器を盾に叩き付けます。しだいに速さを増しながら、武器で盾を鳴らし、30分ほど叩きつづけます。突然、叩き終わり、最後の一打ちの音が消え去ったとき、儀式は終了します。

取得サークル	タレント	ベース能力値	行動	Dic	加減/疲労	内容
第1サークル p81	空渡り Air Sailing	意志力	あり		- / -	飛空船を操るための技術。船の索具（帆やロープなど）や舵・オールの使い方が分かる。
第1サークル p83	打撃回避 Avoid Blow	敏捷力	なし	-	- / 1	[打撃回避]テストの結果が敵の攻撃テストより大きければ、攻撃は当たらなかったことになる。ただし、テストに失敗したら必ず転倒。
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p99	接近戦 Melee Weapons	敏捷力	あり		- / -	手に持った武器で戦闘する。敵の物理防御値を目標に[接近戦]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第1サークル p84	雄叫び Battle Shout	魅力	なし		- / 1	敵の社交防御値を目標に[雄叫び]テストを行い【良】以上が出たら、1ラウンドの間、敵の全てのステップが[雄叫び]ランクだけ下がる。
第1サークル p93	たぎる血 Fire Blood	強靭力	あり		- / -	戦闘中に[たぎる血]テストを行い、ダメージを回復する。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値8点・気絶値6点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p95	跳躍 Great Leap	敏捷力	なし		- / -	広い間隔（[跳躍]テスト結果×1ヤード）を飛び越える。[跳躍]を使ったラウンドは、テスト結果を（結果が悪くても）物理防御値の代わりに使用する。
第2サークル p103	盾攻撃 Shield Charge	筋力	なし		- / 1	盾で攻撃する。命中判定は[接近戦]、ダメージは[盾攻撃]。転倒テストの難易度が+7される。
第3サークル p106	瞬発蹴り Swift Kick	敏捷力	なし	-	- / 1	格闘の際に、敵より高いINIを出すと、2回目の攻撃ができる。
第3サークル p110	風乗り Wind Catcher	意志力	あり	-	- / -	高い所から落下したとき、うまく着地できる。

Dic:ディシプリンタレント

剣匠 (SWORDMASTER)

敵を倒すことよりも、戦いそのものを見ごたえのあるものにしようとするのが剣匠である。よって、このディシプリンを目指すものは、戦いの中にある「美学」を究める戦いのアーティストとなり、どんな戦いをも堂々とやりぬかなければならない。

種族制限：オブシディマン

主要能力値：敏捷力・魅力

技工スキル：演技・彫刻・武器ルーン刻印

カルマ儀式：まず想像上の敵に対して剣を振るいます。はじめの何人がまでは黙ったまま、単なる準備運動として戦います。最後の戦いでは、音を真似たり、曲芸のような動きを交えたりしながら、戦います。さらには大威張りで口上をまくしたてたりします。こうして最後の敵を倒したとき、儀式は終了します。

取得サークル	タレント	ベース能力値	行動	Dic	加減/疲労	内容
第1サークル p83	打撃回避 Avoid Blow	敏捷力	なし	-	- / 1	[打撃回避]テストの結果が敵の攻撃テストより大きければ、攻撃は当たらなかったことになる。ただし、テストに失敗したら必ず転倒。
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p99	受け流し Maneuver	敏捷力	あり	-	- / -	敵1体の防御に専念する。[受け流し]テストの結果を、そのラウンドの物理防御値とする。敵の攻撃を全てかわしたら、次ラウンドの攻撃テスト・ダメージに[受け流し]のランクを加える。
第1サークル p99	接近戦 Melee Weapons	敏捷力	あり	-	- / -	手に持った武器で戦闘する。敵の物理防御値を目標に[接近戦]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第1サークル p107	愚弄 Taunt	魅力	あり	-	- / -	相手を怒らせて気を散らせる。敵の社交防御値を目標に[愚弄]テストを行う。テストに成功すると、相手の全てのステップに[愚弄]ランク分のペナルティを与える。
第1サークル p111	踏ん張り Wound Balance	筋力	なし	-	- / -	転倒しにくくなる。負傷を受けて転倒テストを行うときに、筋力テストの代わりに[踏ん張り]テストを使う。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値7点・気絶値6点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p102	突き返し Reposte	敏捷力 +3	なし	-	/ 2	相手の攻撃を受けたら[突き返し]テストを行い、出目が相手の攻撃テストの出目より大きければ、相手の攻撃をかわして攻撃したことになり、相手の物理防御値より大きければ命中とする。
第2サークル p108	投擲 Throwing Weapons	敏捷力	あり	-	- / -	石・ダガー・スピアなど投擲武器を使う。敵の物理防御値を目標に[投擲]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第3サークル p95	励まし Heartening Laugh	魅力	あり	-	/ -	味方が恐怖に抵抗しようとするのを助ける。
第3サークル p100	射撃 Missile Weapons	敏捷力	あり	-	- / -	射撃武器で攻撃する。敵の物理防御値を目標に[射撃]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。

Dic:ディシプリンタレント

騎兵(CAVALRYMAN)

情熱と行動とを「道」とする騎兵は、行動のみが何かを生み出すことができると信じている。そのため、平原を疾走する動物を愛し、馬をはじめとして様々な動物を騎獣として、戦いを求めともに旅をする。よって、このディシプリンを目指す者は、訓練を通じて騎獣の心を理解し、ともに戦いともに生きていかねばならない。

種族制限：オブシディマン

主要能力値：筋力・強靭力・魅力

技工スキル：ルーン刻印・木工

カルマ儀式：まず地面に的を置きます。次に騎獣にまたがり、歩いて数分離れたところまで移動します。移動したら、自分に目隠しをして、騎獣に的のところまで戻るよう指示を出します。的から、100yard(90m)のところまで来たら、騎獣との絆とタレントだけを使って突撃をしかけるよう騎獣に命令します。目隠ししたままで攻撃を的に命中できれば、儀式は終了します。

取得 サークル	タレント	ベース 能力値	行動	Dic	加減/疲労	内 容
第1サークル p82	動物との絆 Animal Bond	魅力	あり	-	- / -	動物との間に信頼を築く。(数週間が必要)
第1サークル p83	打撃回避 Avoid Blow	敏捷力	なし	-	- / 1	[打撃回避]テストの結果が敵の攻撃テストより大きければ、攻撃は当たらなかったことになる。ただし、テストに失敗したら必ず転倒。
第1サークル p86	突撃 Charge	筋力	なし	-	- / -	騎獣攻撃のダメージを増やす。前のラウンドに、目標に向かい騎獣を走らせることが必要。ダメージステップの際に、筋力の代わりに[突撃]ステップを使う。
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p99	接近戦 Melee Weapons	敏捷力	あり	-	- / -	手に持った武器で戦闘する。敵の物理防御値を目標に[接近戦]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第1サークル p108	曲乗り Trick Riding	敏捷力	なし	-	- / 1	騎獣に乗ったまま機敏な動作ができる。[打撃回避]の代わりに使用可。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値7点・気絶値6点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p84	血の共有 Blood Share	強靭力	あり	-	- / -	キャラクターと騎獣の間で、受けたダメージを移し合う。
第2サークル p91	感応命令 Empathic Command	意志力	なし	-	- / -	頭に浮かべた映像や感情を送って、自分の騎獣に命令を与える。
第3サークル p105	霊騎 Spirit Mount	知覚力	あり	-	- / 1	魔法によって騎獣(霊騎)を召喚する。霊騎のデータは p105参照。
第3サークル p110	旋回攻撃 Wheeling Attack	敏捷力	あり	-	/ -	騎乗攻撃の後、最大移動力で離れることができる。

Dic:ディシプリンタレント

獣使い (BEASTMASTER)

獣とともにあり、獣を操る獣使いの中には、獣を従僕とみなす者・友人とみなす者・神秘的な研究の対象とする者などさまざまではあるが、獣との世界にこもりがちである。よって、このディシプリンを目指すものは、ほかの仲間から孤立しないよう注意しなければならない。獣を通じ生命と交信することを「道」とし、常に獣への愛をもって行動しなければならない。

種族制限：オブシディマン・トゥスラング

主要能力値：強靭力・魅力

技工スキル：彫刻・武器のルーン刻印・木工

カルマ儀式：最後に眠った場所の周りを、直径 20yard (18m) 以上の大きな円を描くように一周します。それから円の中心に座り、静かに瞑想しながら、あたりにいる動物たちに呼びかけます。儀式が終わる頃、あたりにいた動物が円のすぐ近くまでやってきます。その動物に向かい円の中に入るよう身振りで示し、動物が中に入ってきたら儀式は終了します。

取得 サークル	タレント	ベース 能力値	行動	Dic	加減/疲労	内 容
第1サークル p82	動物との絆 Animal Bond	魅力	あり		- / -	動物との間に信頼を築く。(数週間が必要)
第1サークル p86	爪生やし Claw Shape	筋力 + 3	なし		/ -	キャラクターの利き手から恐ろしい鉤爪が生え、格闘武器として使える。 [格闘]のダメージとして、[爪生やし]テストを使用する。
第1サークル p89	獣支配 Dominate Beast	魅力	あり		- / 1	動物を一時的に服従させ、思い通りに操ることができる。
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p108	獲物追 Tracking	知覚力	あり		- / 1	目に見える足跡に触れながら、目標の呪文防御値に対して[獲物追]テストを行う。 1日以上前の足跡なら+3、1週間以上前なら+10のペナルティを加える。
第1サークル p109	格闘 Unarmed Combat	敏捷力	あり	-	- / -	手足など自分の肉体で攻撃する。 敵の物理防御値を目標に[格闘]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値7点・気絶値6点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p82	動物馴らし Animal Training	魅力	あり		- / -	簡単な命令に従うよう、動物を訓練する。
第2サークル p87	クリーチャー分析 Creature Analysys	知覚力	あり		- / 1	学識と魔法による直感から、観察しているクリーチャーの情報を得る。
第3サークル p85	感覚借り Borrow sense	意志力	あり		- / -	動物の五感の一つを、一時的に使える。
第3サークル p85	ネコ歩き Cat's Paw	敏捷力	なし		- / 1	音を立てずに移動する。[ネコ歩き]テストの結果が、誰かが気づくかどうかの難易度となる。

Dic: ディシプリンタレント

射手 (ARCHER)

射手は弓矢による攻撃の専門家である。各々の射手の性格は種族や出身地より大きく異なるが、自らの弓の技術により評価されることを望んでいるのは確かだ。このディシプリンを目指すものは、敏捷な動作とすばやい判断力、確かな自信を持っていることが大事になる。さらに自らの技術を熟練させることによって、世界のあらゆる現象の中に、矢・空間・標的の三者の運動を「見る」ことが射手の「道」なのである。

種族制限：オブシディマン

主要能力値：敏捷力・知覚力

技工スキル：矢作り・武器のルーン刻印・彫刻

カルマ儀式：まず数分かけて弓に油を差し弦を張ります。次に弓を身体の前に置き、矢を地面に扇上に並べて瞑想します。次に、1辺が1ft (30cm) 以下の三角形となるよう、的に向かって3本の矢を射る。そして、4本目の矢が三角形の中心を射抜いたとき、儀式は終了します。

取得サークル	タレント	ベース能力値	行動	Dic	加減/疲労	内容
第1サークル p83	打撃回避 Avoid Blow	敏捷力	なし	-	- / 1	[打撃回避]テストの結果が敵の攻撃テストより大きければ、攻撃は当たらなかったことになる。ただし、テストに失敗したら必ず転倒。
第1サークル p88	導きの矢 Direction Arrow	知覚力	あり		- / 4	服の切れ端などわずかな手がかりから、[導きの矢]ランク×1.6km以内の人や物の位置を知る。目標の呪文防御値に対し、[導きの矢]テストを行う。
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p100	射撃 Missile Weapons	敏捷力	あり		- / -	射撃武器で攻撃する。敵の物理防御値を目標に[射撃]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第1サークル p100	魔法の照準 Mystic Aim	知覚力	あり		- / 1	射撃の精度を上げる。まず、射線の通っている相手に1ラウンド狙いをつけ、敵の呪文防御値に対する[魔法の照準]テストに成功すると、[魔法の照準]ランクを[射撃]ステップに加えてよい。
第1サークル p109	狙撃 True Shot	敏捷力	あり	-	/ -	非常に正確に射撃を行う。攻撃テストのときに[射撃]テストの代わりに[狙撃]テストを行う。最低1点のカルマを使い、目標に命中するか、[狙撃]ランクまでカルマを使わなければならない。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値6点・気絶値5点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p106	韋駄天 Sprint	なし	なし	-	- / 1	一時的に移動力を高める。1ランクにつき1ラウンドの間、移動力が20 / 10上昇する。
第2サークル p108	投擲 Throwing Weapons	敏捷力	あり	-	- / -	石・ダガー・スピアなど投擲武器を使う。敵の物理防御値を目標に[投擲]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第3サークル p93	燃える矢 Flame Arrow	意志力 + 3	なし		/ 2	普通の矢から、燃え上がる火の矢を作る。
第3サークル p111	踏ん張り Wound Balance	筋力	なし	-	- / -	転倒しにくくなる。負傷を受けて転倒テストを行うときに、筋力テストの代わりに[踏ん張り]テストを使う。

Dic: ディシプリンタレント

刀鍛冶(WEAPONSMITH)

刀鍛冶は、様々な武器の製法・使用法の専門家である。敗北や失敗・挫折という言葉を知らぬかのように、やると決めたことを途中であきらめることなく必ず成し遂げる。よって、このディシプリンを志す者は強い信念と粘り強い心を持っていなくては行けない。そして職人としての技術を通じて常に向上しつづけることを「道」とし、他人の手を借りることなく自らの手で目的を達せしめる努力を惜しんではならない。

種族制限：なし

主要能力値：知覚力・意志力

技工スキル：ルーン刻印(武器・鎧)・木工

カルマ儀式：燃えさかる焚き火か鍛冶炉で、金属片を薄く打ち延ばします。次にこの金属片を、刃・矢尻・槍の穂先などの形にしますが、強度を増すための焼戻しに時間をかけないため出来上がりが脆くなります。刀鍛冶が、この欠陥品を砕き、破片が粉々になれば、儀式は終了します。

取得サークル	タレント	ベース能力値	行動	Dic	加減/疲労	内容
第1サークル p83	打撃回避 Avoid Blow	敏捷力	なし	-	- / 1	[打撃回避]テストの結果が敵の攻撃テストより大きければ、攻撃は当たらなかったことになる。ただし、テストに失敗したら必ず転倒。
第1サークル p93	武器鍛練 Forge Blade	知覚力	あり	-	- / -	接近戦武器のダメージステップを高める。最低1週間かかる。
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p99	接近戦 Melee Weapons	敏捷力	あり	-	- / -	手に持った武器で戦闘する。敵の物理防御値を目標に[接近戦]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第1サークル p106	鉄の意志 Steel Thought	意志力	なし	-	- / -	魔法装甲点を高める。ランクと同ラウンドの間、[鉄の意志]テストの結果を魔法装甲点とする。
第1サークル p110	武器知識 Weapon History	知覚力	あり	-	- / -	武器の過去を知る。最低1週間、毎日1時間以上の研究が必要。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値6点・気絶値5点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p95	値段交渉 Haggle	魅力	あり	-	- / -	品物を売り買いする際の値段交渉を行う。
第2サークル p101	翻訳 Read & Write Language	知覚力	あり	-	- / -	1ランクごとに1つの新しい言語を読み書きできるようになる。
第3サークル p81	呪い抑え Abate Curse	知覚力	あり	-	- / 1	武器の呪いを一時的に無効化。すでに呪われた者を助けることはできない。
第3サークル p88	武器発見 Detect Weapon	知覚力	あり	-	- / 1	隠してある武器を見つける。魔法で隠されたものでもよい。

Dic:ディシプリントラント

吟遊詩人(TROUBADOUR)

吟遊詩人は、広大なバーセイブの大地を街から村へと旅して、歌や物語を披露することで人々を喜ばせ、自らも楽しむエンターテイナーである。このディシプリンでは、真実を伝えていくことを「道」とし、常に新たな物語や詩を求める。吟遊詩人を目指す者は、好奇心と探求心の固まりで、人々の中心にいることに喜びを感じ、歌や演奏など表現の技術を磨き続けなければならない。

種族制限：なし

主要能力値：敏捷力・知覚力・魅力

技工スキル：ジャグル・彫刻・物語り

カルマ儀式： 2人以上の観客の前で、バラッド（伝承の叙事詩）を唄ったり、ジャグル（お手玉）を見せたり・伝説や冒険の物語・笑い話やほら話を聞かせる。最後には必ず物語を語り、「かくして物語は終わりぬ。それこそがものの真理なれば。」と締めくくったとき、儀式は終了します。

取得 サークル	タレント	ベース 能力値	行動	Dic	加減/疲労	内 容
第1サークル p88	装い Disguise	知覚力	あり	-	- / 1	衣装と化粧を使って他人に変装する。 [装い]を使って誰かをだますときは、相手の呪文防御値に対して[装い]テストを行う。
第1サークル p90	感情の歌 Emotion Song	魅力	あり	-	- / -	力強い歌声により、聴衆の基本的な感情 - 怒り・愛情など - を呼び起こす。 [感情の歌]には30分以上かかる。30分ごとに聴衆の社交防御値に対し[感情の歌]テストを行う。
第1サークル p93	第一印象 First Impression	魅力	あり	-	/ -	出会ったばかりの相手に良い印象を与える。相手の社交防御値に対し、[第一印象]テストを行い、成功すると、魅力テストに[第一印象]のランクを加えることができる。
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p99	接近戦 Melee Weapons	敏捷力	あり	-	- / -	手に持った武器で戦闘する。 敵の物理防御値を目標に[接近戦]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第1サークル p99	声色 Mimic Voice	知覚力	あり	-	- / -	声真似を行う。声を覚えるとき、覚えた声を使うときに[声色]テストを行う。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値6点・気絶値5点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p97	アイテム知識 Item History	知覚力	あり	-	/ -	アイテムの過去を知る。最低1週間必要。
第2サークル p104	通訳 Speak Language	知覚力	あり	-	/ 1	1ランクにつき1つの言語を会話できるようになる。
第3サークル p91	感情感知 Empathic Sense	魅力	なし	-	- / -	感情を同調させる。いったん同調した相手がいる方向もおおよそ分かる。
第3サークル p101	翻訳 Read & Write Language	知覚力	あり	-	- / -	1ランクごとに1つの新しい言語を読み書きできるようになる。

Dic:ディシプリンタレント

航空士(AIR SAILOR)

航空士は、空賊と同様、果てしない大空を駆け巡り、仲間との一体感を大事にする。また、何事があるとも腕力ではなく頭で相手を制覇しようとするため、空賊を軽蔑し自分達の方が賢く、洗練され、より高い目的を遂行していると考えている。このディシプリンを志す者は仲間に対する信頼や忠誠心を保ちつづけることを「道」とし、公の場では決して仲間を批判しない。

種族制限：オブシディマン

主要能力値：敏捷力・筋力

技工スキル：船帆刺繍・ルーン刻印

カルマ儀式： 航空士がカルマ儀式を行う際、一人で屋外に座り数分間瞑想を行います。瞑想中心の中に、雲をぬけ長い旅の航海を思い描きます。航空士は30分間、危険をはらんだ航海や旅を安全にするための訓練を想像します。そして、この旅が終わったとき、儀式は終了します。

取得 サークル	タレント	ベース 能力値	行動	Dic	加減/疲労	内 容
第1サークル p81	軽業斬り Acrobatic Strike	敏捷力	あり		/ -	華麗に飛び上がり攻撃する。攻撃テストの代わりに[軽業斬り]テストを行う。そのラウンドの終わりまで、[軽業斬り]のランクを物理防御値に加える。
第1サークル p81	空渡り Air Sailing	意志力	あり		- / -	飛空船を操るための技術。船の索具（帆やロープなど）や舵・オールの使用方法が分かる。
第1サークル p83	打撃回避 Avoid Blow	敏捷力	なし		- / 1	[打撃回避]テストの結果が敵の攻撃テストより大きければ、攻撃は当たらなかったことになる。ただし、テストに失敗したら必ず転倒。
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p99	接近戦 Melee Weapons	敏捷力	あり	-	- / -	手に持った武器で戦闘する。敵の物理防御値を目標に[接近戦]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第1サークル p109	格闘 Unarmed Combat	敏捷力	あり	-	- / -	手足など自分の肉体で攻撃する。敵の物理防御値を目標に[格闘]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値6点・気絶値5点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p95	跳躍 Great Leap	敏捷力	なし		- / -	広い間隔（[跳躍]テスト結果×1ヤード）を飛び越える。[跳躍]を使ったラウンドは、テスト結果を（結果が悪くても）物理防御値の代わりに使用する。
第2サークル p99	受け流し Maneuver	敏捷力	あり	-	- / -	敵1体の防御に専念する。[受け流し]テストの結果を、そのラウンドの物理防御値とする。敵の攻撃を全てかわしたら、次ラウンドの攻撃テスト・ダメージに[受け流し]のランクを加える。
第3サークル p110	風乗り Wind Catcher	意志力	なし		- / -	高い所から落下したとき、うまく着地できる。
第3サークル p102	突き返し Reposte	敏捷力 + 3	なし	-	/ 2	相手の攻撃を受けたら[突き返し]テストを行い、出目が相手の攻撃テストの出目より大きければ、相手の攻撃をかわして攻撃したことになり、相手の物理防御値より大きければ命中とする。

Dic:ディシプリントラント

斥候(SCOUT)

人々が暮らす平原はもちろん、昼なお暗き森、生き残ることさえ困難な山岳にいたるまで、世界中どこでも我が家のように自由に動き回ることが自慢のディシプリン・斥候は、偉大な冒険者にして探検家である。よって、このディシプリンを志す者は強い忍耐力と行動力を持たねばならない。真実を発見することを「道」とし、常に旺盛な好奇心を持って行動しなければならない。

種族制限：オブシディマン・トロール

主要能力値：敏捷力・知覚力

技工スキル：ルーン刻印・木工

カルマ儀式：カルマ儀式を始めるには、目隠しをした状態で、仲間に深い森の中に30分間引っ張って行ってもらいます。スカウトはその場所で10分から15分ほど瞑想し元の場所に戻るためのルートを頭に描きます。そして、元の場所に戻ったときに儀式は終了します。

取得 サークル	タレント	ベース 能力値	行動	Dic	加減/疲労	内 容
第1サークル p86	登攀 Climing	敏捷力	あり		- / -	様々な物体の表面を登る。
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で~ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p83	打撃回避 Avoid Blow	敏捷力	なし		- / 1	[打撃回避]テストの結果が敵の攻撃テストより大きければ、攻撃は当たらなかったことになる。ただし、テストに失敗したら必ず転倒。
第1サークル p99	接近戦 Melee Weapons	敏捷力	あり	-	- / -	手に持った武器で戦闘する。 敵の物理防御値を目標に[接近戦]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第1サークル p108	獲物追 Tracking	知覚力	あり		- / 1	目に見える足跡に触れながら、目標の社交防御値に対して[獲物追]テストを行う。 1日以上前の足跡なら+3、1週間以上前なら+10のペナルティを加える。
第1サークル p103	忍び足 Silent Walk	敏捷力	なし		- / -	移動の音が小さくなり、気づかれにくくなる。 [忍び足]に気づくかどうかは、[忍び足]の出目为目标に知覚力テストなど行う。
第2サークル p101	翻訳 Read & Write Language	知覚力	あり	-	- / -	1ランクごとに1つの新しい言語を読み書きできるようになる。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値6点・気絶値5点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p99	受け流し Maneuver	敏捷力	あり	-	- / -	敵1体の防御に専念する。[受け流し]テストの結果を、そのラウンドの物理防御値とする。 敵の攻撃を全てかわしたら、次ラウンドの攻撃テスト・ダメージに[受け流し]のランクを加える。
第3サークル p83	アストラル視覚 Astral Sight	知覚力	なし		- / 1	目標値6で[アストラル視覚]テストに成功したら、アストラル界をのぞき見れる。 視界(ランク×10ヤード)内でも、テストの結果より大きい呪文防御値の人や物は見えない。
第3サークル p106	韋駄天 Sprint	なし	なし	-	- / 1	一時的に移動力を高める。

Dic:ディシプリンタレント

盗賊(THIEF)

盗賊は、そこに閉ざされた扉があれば、開けないではいられない。1人で生きる術と盗みの技を学び、自らの技術に自信を持って生きている。そうして身に付けた技術を自分のためにしか使わない者もいれば、ケアの探索やホラーの捜索・セラとの戦いに挑む者もいる。このディシプリンを目指す者の生き方は様々だが、隠されているものに光を当てることを「道」とし、常に勇気を持って行動しなければならない。

種族制限：オブシディマン・トロール

主要能力値：敏捷力・知覚力

技工スキル：演技・作詩・彫刻

カルマ儀式： 暗い場所に1人で座り「世界には誰もいない。だから頼るべきは自分自身だ。」という考えに意識を集中します。この考えを心に深く刻んだら[忍び足][念動鍵開け][スリ][鍵感知]のタレントをどれか試みます。タレントをうまく使えと、儀式は終了します。

取得 サークル	タレント	ベース 能力値	行動	Dic	加減/疲労	内 容
第1サークル p86	登攀 Climing	敏捷力	あり	-	- / -	様々な物体の表面を登る。
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p98	念動鍵開け Lock Pick	敏捷力	あり	-	- / -	道具を使わずに、鍵を開ける。 特定の鍵に何度も[念動鍵開け]を行うとき、ランク以下の回数までしかテストを行えない。
第1サークル p99	接近戦 Melee Weapons	敏捷力	あり	-	- / -	手に持った武器で戦闘する。 敵の物理防御値を目標に[接近戦]テストを行い、成功すれば攻撃が命中したことになる。
第1サークル p101	スリ Picking Pockets	敏捷力	あり	-	- / -	スリや手品を行う。
第1サークル p103	忍び足 Silent Walk	敏捷力	なし	-	- / -	移動の音が小さくなり、気づかれにくくなる。 [忍び足]のテストの結果が、誰かが気づくかどうかの難易度となる。
第1サークル p106	不意打ち Surprise Strike	敏捷力	あり	-	/ -	敵の不意を打つことにより、大ダメージ(+7ステップ)を与える。 攻撃テストの代わりに[不意打ち]テストを行う。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値5点・気絶値4点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p99	鍵感知 Lock Sense	知覚力	あり	-	/ 1	鍵に仕掛けられた罠を感知する。
第3サークル p83	打撃回避 Avoid Blow	敏捷力	なし	-	- / 1	[打撃回避]テストの結果が敵の攻撃テストより大きければ、攻撃は当たらなかったことになる。 ただし、テストに失敗したら必ず転倒。
第3サークル p93	闇流し Fence	魅力	あり	-	- / -	盗品や非合法の品物を高く売る。

Dic:ディシプリントラント

幻影魔術師 (ILLUSIONIST)

思いのままに形を変える幻影を生み出すことができる幻影魔術師は、世界そのものが五感だけでは捉えきれない幻影のようなものであると考えている。よって、このディシプリンを目指すものは自らの感覚を磨く努力を惜しんではならない。そして、幻影と真実を見極める力を持つことを「道」とし、人々に幻影を見せることによって、人の知覚がいかに不確かであやふやなものであるかを示さなければならない。

種族制限：なし

主要能力値：知覚力・意志力

技工スキル：ローブ刺繍

カルマ儀式： 幻影魔術師は同じカルマ儀式を繰り返すようなことはしません。毎回異なる儀式の中には、しかし特定の要素を含んでいなければなりません。それは、派手で人目を引く数多くの呪文、手品や早口でまくしたること、協力者の3つです。魔術師は全力を尽くして、その儀式がいかに重要で決まった手順に従う必要があるのかを協力者に納得させなければなりません。儀式開始から30分で、儀

取得 サークル	タレント	ベース 能力値	行動	Dic	加減/疲労	内容
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p101	翻訳 Read & Write Language	知覚力	あり	-	- / -	1ランクごとに1つの新しい言語を読み書きできるようになる。
第1サークル p102	魔法語 Read & Write Magic	知覚力	あり	-	- / -	新たな呪文を呪文書に書き写したり、魔法語の文書を読解したりする。 このタレントがないと新たな呪文の取得はできない。
第1サークル p104	呪文行使 Spell Casting	知覚力	あり	-	- / -	呪文を唱える。 目標の呪文防御値を目標に[呪文行使]テストを行い、成功すれば呪文が命中したことになる。
第1サークル p104	呪文マトリックス Spell Matrix	なし	常時	-	- / -	呪文を素早く安全に唱えるため、あらかじめ呪文を保持しておくアストラル構成物。 [呪文マトリックス]ランク以下のサークルの呪文を入れておくことができる。
第1サークル p104	呪文マトリックス Spell Matrix	なし	常時	-	- / -	同上。 [呪文マトリックス]の数だけの呪文を、すぐに唱えられる状態に保持することができる。
第1サークル p107	スレッド編成 Thread Weaving	知覚力	あり	-	- / -	呪文や魔法アイテムに必要なスレッド（魔法の糸、魔法のエネルギー）を編む。 魔法の詠唱やスレッドが必要なアイテムの活性化のために必要。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値4点・気絶値3点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p89	幻装 Disguise Self	知覚力	あり	-	/ -	幻影魔術を使って、自分の姿を変える。
第2サークル p104	呪文マトリックス Spell Matrix	なし	常時	-	- / -	呪文を素早く安全に唱えるため、あらかじめ呪文を保持しておくアストラル構成物。 [呪文マトリックス]ランク以下のサークルの呪文を入れておくことができる。
第3サークル p87	偽りの死 Dead Fall	意志力	なし	-	- / -	死んだように見せかける。
第3サークル p104	通訳 Speak Language	知覚力	あり	-	/ 1	1ランクにつき1つの言語を会話できるようになる。

Dic: ディシプリンタレント

元素魔術師 (ELEMENTALIST)

元素魔術師のディシプリンでは、目に見える現実世界と目に見えない元素の世界をつなぐ架け橋となることを「道」とする。もののエッセンスにこだわるため、余計なことは話さず非常に率直であるため、周囲から無礼者と見ることがある。

種族制限：なし

主要能力値：知覚力・意志力

技工スキル：ローブ刺繍

カルマ儀式：まず地面に三角形を描き、その中に座ります。鍋一杯分の湯を沸かしながら、火の勢いをあおるために歌を歌います。そして火を消し鍋の中に土を混ぜます。泥が冷えたら、戦化粧のように顔に塗り付け風に歌いかけてそよ風を呼びます。泥の大半は、風に吹かれてヒビ割れ飛んでいきます。すると顔には複雑な渦巻き模様が残ります。この模様が現われれば、儀式は終了します。

取得 サークル	タレント	ベース 能力値	行動	Dic	加減/疲労	内容
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p101	翻訳 Read & Write Language	知覚力	あり	-	- / -	1ランクごとに1つの新しい言語を読み書きできるようになる。
第1サークル p102	魔法語 Read & Write Magic	知覚力	あり	-	- / -	新たな呪文を呪文書に書き写したり、魔法語の文書を読解したりする。 このタレントがないと新たな呪文の取得はできない。
第1サークル p104	呪文行使 Spell Casting	知覚力	あり	-	- / -	呪文を唱える。 目標の呪文防御値を目標に[呪文行使]テストを行い、成功すれば呪文が命中したことになる。
第1サークル p104	呪文マトリックス Spell Matrix	なし	常時	-	- / -	呪文を素早く安全に唱えるため、あらかじめ呪文を保持しておくアストラル構成物。 [呪文マトリックス]ランク以下のサークルの呪文を入れておくことができる。
第1サークル p104	呪文マトリックス Spell Matrix	なし	常時	-	- / -	同上。 [呪文マトリックス]の数だけの呪文を、すぐに唱えられる状態に保持することができる。
第1サークル p107	スレッド編成 Thread Weaving	知覚力	あり	-	- / -	呪文や魔法アイテムに必要なスレッド（魔法の糸、魔法のエネルギー）を編む。 魔法の詠唱やスレッドが必要なアイテムの活性化のために必要。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値4点・気絶値3点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p93	火の癒し Fire Heal	意志力	あり	-	- / -	回復テストの回数を一時的に増やすことができる。失敗してダメージを受けることもある。
第2サークル p104	呪文マトリックス Spell Matrix	なし	常時	-	- / -	呪文を素早く安全に唱えるため、あらかじめ呪文を保持しておくアストラル構成物。 [呪文マトリックス]ランク以下のサークルの呪文を入れておくことができる。
第3サークル p82	風の伝言 Air Speaking	知覚力	あり	-	- / -	ほかの元素魔術師に話しかける。
第3サークル p90	精霊語 Elemental Tongues	知覚力	なし	-	- / -	元素精霊の言語を話せるようになる。1ランクごとに精霊語1つを覚える。

Dic: ディシプリンタレント

理論魔術師(WIZARD)

理論魔術師は、さまざまな魔法のエキスパートであり、記録や書物を重んじ、常に書物を持ち歩かなければ落ち着かない。魔法に関する膨大な内容の書物を記憶していて自らの行動のに対し判断を下すときでさえ、それらを判断材料とする。よって、このディシプリンを志す者は、膨大な書物を記憶し理解する知力と、常に新しい知識を追い求める探求心を持っていなければならない。自らの知力を磨くことを「道」とする。

種族制限：なし

主要能力値：知覚力・意志力

技工スキル：ローブ刺繍

カルマ儀式：直径2yard(1.8m)以上の円を描き、それに内接する正三角形を描きます。三角形の中に2番目の円を描き、これを繰り返します。やがて、指先や棒でも描けないほどの小さな図形となり、さらに魔法の力を使って肉眼では見えぬほどになるまで描き続けます。最後に三角形で締めくくり、儀式は終了します。

取得 サークル	タレント	ベース 能力値	行動	Dic	加減/疲労	内容
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p101	翻訳 Read & Write Language	知覚力	あり		- / -	1ランクごとに1つの新しい言語を読み書きできるようになる。
第1サークル p102	魔法語 Read & Write Magic	知覚力	あり		- / -	新たな呪文を呪文書に書き写したり、魔法語の文書を読解したりする。 このタレントがないと新たな呪文の取得はできない。
第1サークル p104	呪文行使 Spell Casting	知覚力	あり		- / -	呪文を唱える。 目標の呪文防御値を目標に[呪文行使]テストを行い、成功すれば呪文が命中したことになる。
第1サークル p104	呪文マトリックス Spell Matrix	なし	常時	-	- / -	呪文を素早く安全に唱えるため、あらかじめ呪文を保持しておくアストラル構成物。 [呪文マトリックス]ランク以下のサークルの呪文を入れておくことができる。
第1サークル p104	呪文マトリックス Spell Matrix	なし	常時	-	- / -	同上。 [呪文マトリックス]の数だけの呪文を、すぐに唱えられる状態に保持することができる。
第1サークル p107	スレッド編成 Thread Weaving	知覚力	あり		- / -	呪文や魔法アイテムに必要なスレッド(魔法の糸、魔法のエネルギー)を編む。 魔法の詠唱やスレッドが必要なアイテムの活性化のために必要。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値4点・気絶値3点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p92	証拠分析 Evidence Analysys	知覚力	あり		- / 1	物的証拠を細かく調査することができる。
第2サークル p104	呪文マトリックス Spell Matrix	なし	常時	-	- / -	呪文を素早く安全に唱えるため、あらかじめ呪文を保持しておくアストラル構成物。 [呪文マトリックス]ランク以下のサークルの呪文を入れておくことができる。
第3サークル p84	書物記憶 Book Memory	意志力	あり		/ -	書物の知識を記憶する。 1ランクにつき1ページを1年と1日の間完全に記憶する。
第3サークル p85	書物想起 Book Recall	知覚力	あり		- / 1	[書物記憶]で覚えた知識を思い出す。

Dic:ディシプリントラント

異界魔術師(NETHERMANCER)

異界魔術師は、何より”死”に興味を示す。この世のものではない世界に通じているため、周囲からは恐れられ忌み嫌われる。よって、このディシプリンを目指す者は、自らを社会の追放者とみなし、故郷を出て師匠を探す。そして、研究に没頭することを「道」となし、自らの信念に基づいて行動する。

種族制限：ウィンドリング

主要能力値：知覚力・意志力

技工スキル：ローブ刺繍

カルマ儀式：異界魔術師のカルマ儀式は静かに執り行われる。従僕霊などの異界の生き物とお茶をくみかわし、この世界の外の生活について語り合います。異界魔術師が2杯目のお茶を飲み干したとき、儀式は終了します。

取得 サークル	タレント	ベース 能力値	行動	Dic	加減/疲労	内容
第1サークル p97	カルマ儀式 Karma Ritual	なし	常時	-	- / -	カルマ儀式を行う。一回で[カルマ儀式]ランクまでのカルマを得ることができる。
第1サークル p101	翻訳 Read & Write Language	知覚力	あり	-	- / -	1ランクごとに1つの新しい言語を読み書きできるようになる。
第1サークル p102	魔法語 Read & Write Magic	知覚力	あり	-	- / -	新たな呪文を呪文書に書き写したり、魔法語の文書を読解したりする。 このタレントがないと新たな呪文の取得はできない。
第1サークル p104	呪文行使 Spell Casting	知覚力	あり	-	- / -	呪文を唱える。 目標の呪文防御値を目標に[呪文行使]テストを行い、成功すれば呪文が命中したことになる。
第1サークル p104	呪文マトリックス Spell Matrix	なし	常時	-	- / -	呪文を素早く安全に唱えるため、あらかじめ呪文を保持しておくアストラル構成物。 [呪文マトリックス]ランク以下のサークルの呪文を入れておくことができる。
第1サークル p104	呪文マトリックス Spell Matrix	なし	常時	-	- / -	同上。 [呪文マトリックス]の数だけの呪文を、すぐに唱えられる状態に保持することができる。
第1サークル p107	スレッド編成 Thread Weaving	知覚力	あり	-	- / -	呪文や魔法アイテムに必要なスレッド(魔法の糸、魔法のエネルギー)を編む。 魔法の詠唱やスレッドが必要なアイテムの活性化のために必要。
第2サークル p89	頑強 Durability	なし	常時	-	- / -	頑強1ランクにつき、死亡値4点・気絶値3点を増加させる。効果は永久に続く。
第2サークル p83	アストラル視覚 Astral Sight	知覚力	なし	-	- / 1	目標値6で[アストラル視覚]テストに成功したら、アストラル界をのぞき見れる。 視界(ランク×10ヤード)内でも、テストの結果より大きい呪文防御値の人や物は見えない。
第2サークル p94	追い払い Frighten	意志力	あり	-	/ -	他のキャラクターを脅して追い払う。
第3サークル p104	呪文マトリックス Spell Matrix	なし	常時	-	- / -	呪文を素早く安全に唱えるため、あらかじめ呪文を保持しておくアストラル構成物。 [呪文マトリックス]ランク以下のサークルの呪文を入れておくことができる。
第3サークル p107	愚弄 Taunt	魅力	あり	-	- / -	相手を怒らせて気を散らせる。敵の社交防御値を目標に[愚弄]テストを行う。 テストに成功すると、相手の全てのステップに[愚弄]ランク分のペナルティを与える。

Dic:ディシプリンタレント