

♠ A

遺物

魔法の刀剣

魔法が付与された刀剣のたぐい。
どんな魔法かは自由に決めていい。
魔獣になると、他の生物や古のゴーレムを“使い手”として操ることがある。

♠ 2

遺物

スライム

粘液状の魔法生物。
その粘液には様々な魔法的作用がある。

♠ 3

遺物

再生する防具

魔法がかかった鎧。
再生するのは防具部分か、着用者の肉体かは、種によるようだ。

♠ 4

遺物

幻の酒

魔法文明時代から保存されている酒。
魔獣になると、周辺の生物を操るようになる。

♠ 5

遺物

古の爆弾

魔法の兵器。
不発弾かもしれない。
魔獣に変わること、増殖＞移動＞爆発ができるようになる。

♠ 6

遺物

古の保存食

魔法文明時代の保存食。
魔獣になると、容器に足が生えて活動する。
中身は腐っていない。
(優れた保存技術の賜物だ)

♠ 7

遺物

白衣の天使人形

魔法文明時代の医療用魔法人形。
白衣の天使のような外見をしている。
奇妙で精緻な器具と様々な薬品を操る。

♠ 8

遺物

光線を放つ魔銃

特殊な光を放つ魔法の銃。その光の魔法的効果は自由に決めていい。
魔獣になると、ほかの生物や古のゴーレムを“使い手”として操ることがある。

♠ 9

遺物

自律人形

魔法によって動く人形。
大きさ、用途、知能の有無はあなたが自由に決めていい。

♠ 10

遺物

重力を操る結晶

組み込んだ物は、空に浮いたり、周囲の物を引き寄せたりできる。
魔獣になると、ゴーレムとなって動くようになる。

♠ J

遺物

魔法の石板

複雑な魔法が組み込まれた石板(チップ)。
魔獣になると、宙に浮いて魔法を操るようになる。

♠ Q

遺物

失われたはずの植物の種

現存していない植物の種。どんな植物かは自由に決めてよい。
魔獣になると、大地に根付いてツタや枝を動かす植物となる。

♠ K

遺物

古の超合金

硬かったり、軽かったり、重かったり、魔法を反射したりする金属。
その詳細は自由に決めていい。
魔獣になると、ゴーレムとなる。

♣ A 植物

魅了する植物

見た目が美しいのかもしれないし、魅了効果のある粒子を出しているのかもしれない。
魔獣になると、周囲の生物を操るようになる。

♣ 2 植物

ぬめる植物

ぬるぬるした植物。
このぬめぬめには有用な作用があったり、有毒だったりする。
魔獣になると、そのぬるぬるで捕食するようになる。

♣ 3 植物

硬い実を成す植物

硬い実を作る植物。
実の中身の作用は好きに決めていいし、実の大きさも自由に決めていい。
魔獣になると、この実で殴りかかるゴーレムと化す。

♣ 4 植物

香り高い植物

香りの強い植物。
その匂いがいい匂いなのか、それとも非常に臭くてたまらないのかは好きに決めていい。
魔獣になると、周囲の生物を操るようになる。

♣ 5 植物

種を射出する植物

種を遠くに飛ばす植物。
どういう機構で飛ばしているのか、どんな種なのか、自由に決めていい。
魔獣になると、種で狙撃するようになる。

♣ 6 植物

美味なる植物

おいしい植物。
おいしいだけなのか、食べると特殊な作用があるのかは、自由に決めていい。
魔獣になると、他の生物を操るようになる。

♣ 7 植物

毒を持つ植物

毒性を持つ植物。
毒の作用がどんなものなのかは自由に決めること。
魔獣になると、この毒で攻撃するようになる。

♣ 8 植物

炎を纏う植物

炎を纏っている植物。
延焼すると危険極まりない。
魔獣になると、纏っている炎を自在に操る。

♣ 9 植物

虫を操る植物

周囲の虫を操る植物。
操る虫がどんな虫なのかは自由に決めていい。

♣ 10 植物

天国へ誘う植物

快樂、あるいは肉体的な死で天国に誘う植物。
魔獣になると、周囲の生物を操るようになる。

♣ J 植物

よくしなる植物

いいしなり方をするため、様々な道具の作成に便利。
魔獣になると、しなる枝によって捕食行動をおこなうようになる。

♣ Q 植物

栄養価の高い植物

栄養のある植物。
その栄養素をとれば、健康になるのは明白だ。
魔獣になると、筋骨隆々の植物性ゴーレムとなる。

♣ K 植物

頑丈な植物

硬く、丈夫で、衝撃も適度に吸収してくれる植物。
魔獣になると、その場に根を張ったまま、巨大な枝やツタを動かすようになる。

♡ A

生物

天候を操る生物

大きな角をはやして
いて、それで天気を操る
ようだ。
角だけでも効果がある
かもしれない。

♡ 2

生物

ぬるぬるした生物

このぬめぬめには有用
な作用があるかもしれ
ないし、有毒だったり
するかもしれない。

♡ 3

生物

頑丈な生物

どんな衝撃でも倒れな
さそうな生物。
甲羅や鱗があったり、
丈夫な体毛で覆われて
いるのかもしれない。

♡ 4

生物

かわいい生物

見た目がかわいい生物。
この可愛らしさが生物
としての武器だったり
するのかもしれない。

♡ 5

生物

筋骨隆々の生物

体格にそぐわないほど
多くの筋肉を持った生
物。
とても力強い筋肉や、
丈夫な骨は何かに使え
るかもしれない。

♡ 6

生物

美味なる生物

おいしい生物。
おいしいだけなのか、
それとも食べると何か
特殊な作用があるのか、
自由に決めていい。

♡ 7

生物

毒を持つ生物

毒性を持つ生物。
毒を吐くのか、食べる
と毒を受けるのか、ま
たその毒の作用がどん
なものなのか、自由に
決めること。

♡ 8

生物

炎を纏う生物

炎を纏ったり、炎を吐
いたりする生物。
この炎で他の生物を捕
食しているのかもしれ
ない。

♡ 9

生物

寄生する生物

ほかの生物に寄生する
生物。
なにに寄生しているの
かは自由に決めていい。

♡ 10

生物

空を飛ぶ生物

飛んだり滑空したりで
きる生物。
その羽根は加工しやす
く、便利だろう。

♡ J

生物

美しい毛並み/鱗の生物

綺麗な毛や鱗を持つ生
物。
その毛や鱗には見た目
だけでなく、他の有用
な効能もあるかもしれ
ない。

♡ Q

生物

再生する生物

再生能力を持つ生物。
その生物自体が再生す
るのか、それとも、こ
の生物を摂取したら再
生能力が宿るのか、そ
れは自由に決めること。

♡ K

生物

巨大な生物

大きすぎる生物。
大きいぶん骨は頑丈だ
し、食べれる部位や剥
げる皮も大きい。臍も
太く、有効活用できそ
うだ。

◇ A

鉱物

美しい宝石

素晴らしい宝石の原石。
磨けば輝くだろう。
魔獣になると、ほかの
生物の額に寄生して操
るようになる。

◇ 2

鉱物

流体金属

水のように流れる金属。
なんらかの反応で硬化
したり、流体に戻った
りするらしい。その条
件は自由に決めていい。

◇ 3

鉱物

鋭利に割れる石

鋭く割れている石。
鋭い破片は加工しやす
く、素材として便利だ
ろう。
魔獣になると、鋭利で
危険なゴーレムとなる。

◇ 4

鉱物

光を放つ結晶

発光する結晶体。
まばゆく輝くのか、点
滅するのか、色はどう
なのかは自由に決めて
いい。
魔獣になると、光輝く
ゴーレムとなる。

◇ 5

鉱物

軽量で丈夫な金属

軽くて硬い、あるいは
粘りのある金属。加工
すれば、いい道具にな
るだろう。
魔獣になると、身軽な
ゴーレムとなる。

◇ 6

鉱物

清らかな鉱水

清潔な水。
飲むと何か特殊な作用
があるかもしれない。
詳細は自由に決めてい
い。
魔獣になると、液状の
ゴーレムとなる。

◇ 7

鉱物

超強力な磁石

S極とN極で引き合う
石。
この磁力を用いれば、
変わった機能を持つ道
具が作れるかもしれな
い。
魔獣になると、磁力を
操るゴーレムになる。

◇ 8

鉱物

電気を蓄積した結晶

この不思議な結晶の中
には電気というエネル
ギーが大量に蓄えられ
ている。
魔獣になると、雷電を
纏うゴーレムになる。

◇ 9

鉱物

高価な鉱石

メガリスの外では高額
で取引されている鉱石。
代表的なのは金だ。
魔獣になると、ゴー
レムとなる。

◇ 10

鉱物

宙に浮く鉱石

奇妙にも宙に浮く鉱石。
これを組み込むことで、
空飛ぶ何かを作れるか
もしれない。
魔獣になると、宙に浮
くゴーレムとなる。

◇ J

鉱物

振動する石

ブルブルと震える石。
振動からエネルギーを
取り出したり、振動で
なにかをする道具を作
れそうだ。
魔獣になると、高周波
を操るゴーレムになる。

◇ Q

鉱物

魔力の結晶

高い魔力をもつ結晶。
これだけの魔力があれば、
大きなモノを動か
せるかもしれない。
魔獣になると、ひと際
巨大なゴーレムとなる。

◇ K

鉱物

とても硬い金属

非常に高い硬度を持っ
ている。
加工できれば、すごい
ものを作れるだろう。
魔獣になると、とても
硬いゴーレムになる。