

パートナー：DTS

- ・ サイト内での記述が「朋友」だったり「相棒」だったり、マイページでは「朋友」が交友申請を結んだ相手、「相棒」がパートナーのことになっているが、別のページでは「朋友」がペットのことを指している場合がある。前後の文章をよく読み、そのページでは実質的にはどちらを差しているのかをよく確認すること。
- ・ 購入可能なパートナーの購入場所、設定の確認・変更や連れている表示するパートナーの切り替えなどは **港** で行う。
- ・ パートナーのスキルは **修練場** で取得する。活性化は **港**。

・ パートナーに関する注意

- 成長限界について

・ 生態による分類

- 生体系
- 精霊系
- 陰陽系
- 無機物

・ 用途による分類

- 騎乗系

- 駿龍
- 甲龍
- 炎龍
- グライダー
- アーマー（駆鎧ノクガイ）【機動】

- 自立系

- ミツチ（蛟）
- 鬼火玉（オニビダマ）
- 土偶ゴーレム
- 忍犬
- もふら
- 猫又
- 人妖（ジンヨウ）
- 迅鷹（ジンオウ）【同体】
- 靈騎（レイキ）【同体】

- 召喚系

- ジライヤ（自来也）
- 管狐（クダギツネ）

- 同体系

- 機動系

パートナーに関する注意

- ・ PC作成時に選択可能なのは、駿龍、甲龍、炎龍の3種のみである。
- ・ 龍を手放すことは可能だが、龍の再入手もしくはグライダーの入手までは、空中戦ができなくなる。

成長限界について

パートナーは開拓者と共に戦う相棒的な存在であり、その能力も体躯の大きさや精霊力の加護の影響で開拓者に匹敵することもあるが、志体を持つ開拓者と比べると、成長はゆるやかであり、成長限界（上限レベル）が早く訪れる。

成長限界に達したパートナーは基本的に経験点を入手してもそれ以上成長することはない。

もし成長限界を超えて、新たな能力を手に入れようとする場合、上限レベルまで達したパートナーは育成によって上位概念に生まれ変わらなければならない。

生態による分類

生体系

人間やその他多くの動物と同様、生殖によって繁殖する生物全般を指す。

胎内で発育する生物や卵から生まれる生物はもちろん、細胞分裂で生ずるものもこの分類に含まれる。

当然ながら、死亡後に復活させることはできない。

生態系の相棒は入手しやすく、特にありふれた存在である。

精霊系

生物とは異なる、精霊力によって形成される相棒のことを指す。
一般的には、精霊力の昂ぶりに伴って、ある日突然この世界に現れる種がほとんどである。
また、高度な陰陽術などを駆使して作られた、半妖半霊の式などもこの分類に含まれる。
一種の生命とも呼べる存在であり、生体系と同様、死亡すると復活できない。
野生のものから家畜まで幅広い一方、数自体は少なめである。

陰陽系

式などに近い、人工的に生成される相棒。
陰陽師などの手によって一時的に召喚される存在に、より確固とした意識と人格を付与したものである。
必要に応じて召喚することができ、術者の意向に応じて出現、消滅させることもできる。
このため、もし仮に死亡しても、一定時間の経過で復活できることが多いようだ。

無機物

人工的に作られた機械系の相棒。
自らの意思を持たず、自立行動できないものがほとんどである。
開拓者自身が扱いに慣れ、開拓者に合わせた調整を行うことでより高い能力を発揮することができる。
死亡は破壊として扱われ、多くの部品を新調することによって修理させることは一応可能だが、調整をやり直さねばならないために性能が低下したり、破損の度合いによっては専門家でも修理できない場合など、必ず元の通りに戻るわけではない。

用途による分類

騎乗系

龍や馬、グライダーなど、開拓者が騎乗して移動、戦闘を行うことを主な用途とする相棒。

騎乗系はその他のユニットと比べてより多くの距離を移動する能力を有している他、飛行能力をはじめ、開拓者だけでは普段移動できないような地形を移動することができるものもいる。
基本的に開拓者の騎乗を前提としており、単独での能力はある程度の制限を受けていることも多いタイプだが、装備や育成次第では、戦闘でも役立つことがある。
また、相棒に移動を任せて開拓者の行動力を他の行動に活用することなども可能であり、騎手との連携が重要。

駿龍



攻撃： 防御： 速度：
生体騎乗系相棒
知能：獣 寿命：80歳
全長：4.5m 体重：95kg
最高速度：50km/h 乗員：1名

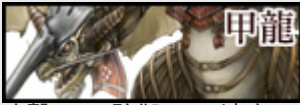
駿龍とは、天儀に生息する龍のうち、素早さに優れたものを指す。
力が弱く、また成長しても体内物質によって構成される鎧の生成量が少ないことから、正面からの戦いは苦手にしており、その速度をいかした、相手の攻撃を回避しつつ絡めとるような戦法を得意とする。

価格	兵装 スロット	アクセサリ スロット	初期絆値	上限レベル
8万	1	2	30	20

攻撃	命中	回避	防御	受防	知覚	抵抗	装備	行動	生命	錬力	移動
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

40	60	60	40	40	40	30	50	1	40	40	2
----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	---

甲龍



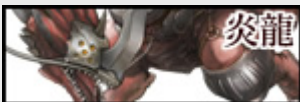
攻撃： 防御： 速度：×
 知能：獣 寿命：80歳
 全長：4.5m 体重：135kg
 最高速度：30km/h 乗員名：1名
 生体騎乗系相棒

甲龍とは、防御力に優れた龍のことを指す。
 特徴としては成長と共に身体に現われ鎧と称される硬質物の生成量の多さにある。もっとも成長したものでは、鎧武者さながらの姿となり、その姿を見た者に威圧感を与える。
 最高速度が遅いため、輸送用に適しているとは必ずしも言い難いが、重厚な体躯から想定できる安定した戦いぶりや、やや温厚な性格は、もっとも戦場において優れたものであると称されることも多い。

価格	兵装 スロット	アクセサリ スロット	初期絆値	上限レベル
8万	1	2	30	20

攻撃	命中	回避	防御	受防	知覚	抵抗	装備	行動	生命	錬力	移動
50	30	40	80	80	40	65	50	1	60	40	1

炎龍



攻撃： 防御：× 速度：
 知能：獣 寿命：80歳
 全長：4.5m 体重：115kg
 最高速度：40km/h 乗員名：1名
 生体騎乗系相棒

炎龍とは、天儀に生息する龍のうち、攻撃力に優れたもののことを指す。
 性格は獰猛なものが多く、扱いには注意する必要があるが、ひとたび空に舞えば、小アヤカシ程度であれば単体でも十分戦える力を持つ。その攻撃力に惹かれて炎龍を集める領主は多いが、反面鱗の発現は極めて遅く、生存性という点ではいささかならず不安が残る。

価格	兵装 スロット	アクセサリ スロット	初期絆値	上限レベル
8万	1	2	30	20

攻撃	命中	回避	防御	受防	知覚	抵抗	装備	行動	生命	錬力	移動
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

80	50	50	30	30	50	30	50	1	50	35	1
----	----	----	----	----	----	----	----	---	----	----	---

グライダー



攻撃：× 防御： 速度：
 S() {速度： 運搬量：× コスト： 小回り： }
 知能：無 寿命： -
 全長：3.4m 体重：40kg
 最高速度：100km/h 乗員：1名
 無機物騎乗系相棒

価格	兵装 スロット	アクセサリ スロット	初期絆値	上限レベル
10万	0	3	20	10

攻撃	命中	回避	防御	受防	知覚	抵抗	装備	行動	生命	練力	移動
0	0	90	30	30	0	30	60	1	30	60	3

飛空船と共に発展した個人乗りの小型飛空艇。
 軽量であり、短時間での戦闘を主としている為に積載量も少ないが、龍よりも手軽に利用できる安全な交通手段として、主に長短距離の書類輸送や飛空船が着陸できない地点の偵察などに利用されている。
 個人でも気軽に所有できるが、前述の通り長距離を移動する能力は持たず、全力可動は概ね30分程度を限界とする。一方、滑空を生かした巡航モードであれば2時間程度飛行可能。
 癖や扱いに慣れればレベルに比例し、より性能を発揮できるようになる。
 グライダーは持ち主に合わせて調整する事によって100%の性能が発揮されるものであり、持ち主以外が操縦した場合、レベル1として扱われ、スキルを発動できなくなるなど、性能を十分に引き出すことができなくなる。

ステータスについて

グライダーは移動用として生産されているため、攻撃・知覚の能力値を持たない。
 ただし、命中に関しては開拓者の操縦によるため、開拓者自身の命中能力値が反映される。マイページ上では反映されないが、依頼などで出撃する時に能力値が反映される。依頼などで戦闘が起こった場合も、能力値が反映された状態で戦闘を行う。

アーマー（駆鎧/クガイ）【機動】



攻撃： 防御： 速度：
 知能：無 寿命： -
 全長：3m 体重：400kg
 最高速度：30km/h 乗員：1名
 無機物騎乗系相棒 消費練力：3~6/1T

ジルベリア帝国が正式採用した三代目の標準アーマー「遠雷」。
 一代目は退役が決定しており、二代目は既に生産が終了している。
 胸部装甲を中心として、アーマー各部には騎士の家紋等を掲載できるようになっている他、頭頂部の飾り、及び頭部そのものは騎士が自由に変更しても良い。交換用の頭部は工房ギルドを中心に販売されている。
 前面の胸部装甲が開閉する構造で、騎士はそこから乗り込んでシートに腰掛け、専用の操縦用ヘルメットを被り、操縦用グローブとブーツに四肢を入れる。
 アーマーは宝珠を利用した複雑な武器で定期的な整備を必要とし、工房ギルドや開拓者ギルドに所属する専門の技術者が整備を行う。
 1ターンにつき装備者の練力3（騎士以外は6）を消費する。

自立系

独立した行動をする相棒の総称。

ケモノなどの獰猛な生物、もふらなどの精霊体、騎乗に適さない小動物、人妖に代表される半妖の存在など、人格と独立した行動が可能な、開拓者の指示に従って行動する相棒のことを指す。

相棒は開拓者と同様にステータスを持ち、開拓者の指示に応じて行動する。

戦闘能力は開拓者よりも低めだが、高い知能を持った人語を解する相棒や、特殊な能力、術を駆使できる相棒が多いのも特徴。

ミツチ（蛟）



攻撃： 防御：x 速度：

知能：猿 寿命：100歳

全長：1m 体重：30kg

最高速度：35km/h

精霊自立系相棒

細長い胴と4本のオールのような足と持った精霊。

元は沼や池などに住む精霊であり、もふらと同じく神様として大切にされる。

性格はどちらかといえば温厚で危険を嫌うものの、精霊だけあって、成長に伴って水に関連した様々な精霊魔法を覚えていく。

地上1mほどに浮かんで行動できるが、それ以上浮遊することはできない。

里に根付きやすく自力でも生育するもふらと違い、数が圧倒的に少なく市場での値段は高価になりがちである。

基本的に人語を解さず気ままに動くものの、感受性豊かで飼い主の気持ちを汲み取ることができる。

価格	兵装 スロット	アクセサリ スロット	初期絆値	上限レベル
18万	2	2	15	30

攻撃	命中	回避	防御	受防	知覚	抵抗	装備	行動	生命	錬力	移動
20	50	20	20	20	100	140	60	2	40	60	0

鬼火玉（オニビダマ）



攻撃： 防御：x 速度：

知能：獣 寿命：50歳

全長：1m 体重：30kg

最高速度：60km/h

生体自立系相棒

炎のように紅い身体をしたケモノ。

鬼火玉とは、その外見から正体不明の不審火、アヤカシの類であると考えられがちだが、実際は石鏡の湖で散見されるケモノの類である。

地上約3mの高さで浮遊できるが、普段はその程度の高さが限界で、長時間全力飛行することもできない。

知能は獣並で性格も人懐こいが、勇敢で、どんな強敵を前にしても物怖じしない意志の強さを持っている。

初期の戦闘能力は低めだが成長するに従って能力が大きく向上する。

初心者から上級者までおススメの相棒。

価格	兵装 スロット	アクセサリ スロット	初期絆値	上限レベル
----	------------	---------------	------	-------

3万	2	2	40	20
----	---	---	----	----

攻撃	命中	回避	防御	受防	知覚	抵抗	装備	行動	生命	錬力	移動
80	50	50	20	20	30	40	50	2	35	40	0

土偶ゴーレム



攻撃： 防御： 速度：x
 知能：人 寿命：30歳
 全長：1.5m 体重：80kg
 最高速度：20km/h
 精霊自立系相棒

素焼きの身体に宝珠を埋め込み、その中に意思を封じこめた相棒。
 動力としての宝珠と身体の接合はカラクリ技師によって行われている。
 素体が焼き物なので動きが遅く、命中や回避は低いものの、硬い防御力となかなかの力強さを発揮する。
 ただし、戦闘能力は高いが成長限界は早い。
 知能は高く社会的で、危険にも物怖じしない。
 人語を理解し殆どは会話も可能だが、なんだか妙に訛った話し言葉の者が多い。

価格	兵装 スロット	アクセサリ スロット	初期絆値	上限レベル
6万	3	2	20	20

攻撃	命中	回避	防御	受防	知覚	抵抗	装備	行動	生命	錬力	移動
120	30	20	90	90	10	20	70	2	45	30	0

忍犬



攻撃： 防御： 速度：
 知能：獣 寿命：20歳
 全長：0.8m 体重：20kg
 最高速度：55km/h
 生体自立系相棒

忍犬とは、生まれて間もない幼犬の頃よりシノビの里で厳しい修練を積んだ犬である。
 犬は夜目がきき嗅覚にも優れるため、夜間任務の多いシノビに古くから重宝されてきた相棒であり、戦闘補助、伝令、諜報役として活躍してきた。
 現在では、かつて対人諜報が主であった時代に重視された情報収集能力の他に、アヤカシとの戦闘も重要視されるに至り、ある程度の戦闘能力も有するように訓練されている。
 知能レベルは訓練された犬と同程度であり、一般的な獣の域から出るものではないが、成長限界近くまで成長した忍犬は忍術を用いることもできる。

価格	兵装 スロット	アクセサリ スロット	初期絆値	上限レベル
6万	2	2	50	23

攻撃	命中	回避	防御	受防	知覚	抵抗	装備	行動	生命	錬力	移動
60	90	80	50	50	40	50	70	2	50	40	0

もふら



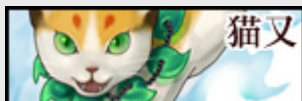
攻撃：× 防御： 速度：×
 知能：人 寿命：120歳
 全長：0.5～2m 体重：40～150kg
 最高速度：20km/h
 精霊自立系相棒

天儀において神のつかいとして大切にされている精霊。
 外見から想像される通り速度はゆっくりとしているものの、意外に力持ちであり荷車と繋げば多くの荷物を運ぶこともでき、ゆっくりとした旅や、重い物を運ぶ際に活躍する。
 また、草食で美味しい食べ物が好きだが、とはいえ実際には雑食でなんでも食べるので、農耕用としても重宝されている。
 人間並みの知能を持ち良く喋るが、基本的に怠け者で戦闘でもあまりやる気は見せない。

価格	兵装 スロット	アクセサリ スロット	初期絆値	上限レベル
8万	3	3	40	99

攻撃	命中	回避	防御	受防	知覚	抵抗	装備	行動	生命	錬力	移動
10	10	10	10	10	10	10	100	1	140	30	0

猫又



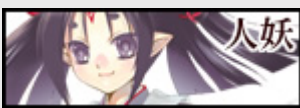
攻撃： 防御：× 速度：
 知能：人 寿命：40歳
 全長：0.5m 体重：5kg
 最高速度：60km/h
 生体自立系相棒

猫又とは、精霊の加護を受けて生まれた一種のケモノである。
 一部の地域では長く生き過ぎた猫が魔力を帯びたものといわれているが、根本的に発生過程が違い、通常の猫から猫又が生まれることはなく、数も猫又は希少である。
 性格はケモノとして時折討伐依頼が出るほど獰猛であり、知能が高い割には混乱を好み、開拓者のいうこともなかなか聞かない、生意気な性格を持った者も多く、一説によると管狐と仲が悪いとか。
 しかしその精霊魔法を用いた攻撃性能は特筆すべきものがあり、信頼を築きあげることができれば戦闘において大きく開拓者の助力となることだろう。

価格	兵装 スロット	アクセサリ スロット	初期絆値	上限レベル
12万	3	2	20	25

攻撃	命中	回避	防御	受防	知覚	抵抗	装備	行動	生命	錬力	移動
20	50	60	30	30	110	70	40	2	30	80	0

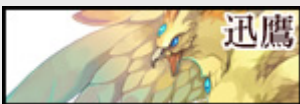
人妖（ジンヨウ）



攻撃： 防御： 速度：
 知能：人 寿命：100歳
 全長：0.5m 体重：5～20kg
 最高速度：30km/h
 陰陽自立系相棒

高位の陰陽師が空中の瘴気を錬成し、人格と知能と意思を持たせた存在。
 自らと似たような意思生命体をつくりあげることが高位の陰陽師といえども並大抵のものではなく、大半は一瞬で崩れ去る失敗作か、敵としての「アヤカシ」をつくりあげてしまう。
 そうした中から意思と知能を自覚した存在が人妖である。
 体長は凡そ30cmほどで、1mを超えることは稀。地上3mほどに浮かんで行動することができるが、それ以上浮上することはできない。
 性格は我儘か変わり者かのどちらかであることが多いが、性格のせいか幼く観られることもしばしばである。
 非常に希少価値が高く、美しい人妖の中には所有権を巡って里間の戦争を引き起こしたもまで存在する。

迅鷹（ジンオウ）【同体】



攻撃： 防御：x 速度：
 知能：獣 寿命：20歳
 全長0.4～1.2m 体重：0.3～20kg
 最高速度：350km/h
 生体自立同体系相棒

人里離れた山奥や深い森の中に暮らす不思議なケモノで、非常に獰猛。
 圧倒的な素早さを誇り、水平姿勢でも時速100km、急降下姿勢であれば時速300kmを超えることもあるという。
 空を飛ぶ小鳥や地上の小動物などを鋭い鉤爪で捕食する。
 攻撃手段もこうした鉤爪を生かした攻撃や、若干の精霊魔法を駆使する。
 また、一時的に自身の身体を精霊力へと変化させ、深い絆で結ばれた対象と融合することができる。こうして「同体化」した対象は、迅鷹の如き素早さを持つといわれ、ごく短時間であれば飛行能力すら発揮できる。
 迅鷹は猛禽類に似た外見のものが多く、野生種を捕らえて調教したり、鷹匠が雛から育成するのが主流。

霊騎（レイキ）【同体】



攻撃： 防御： 速度：
 知能：猿 寿命：20歳
 体高1～2m（肩までの高さ） 体重：200～600kg
 最高速度：70km/h
 生体自立同体系相棒

天儀をはじめとする各国に生息する相棒、ケモノの一種として分類されているものの、もふらさまなどの精霊に近い存在。その姿は一般的な馬とそう変わらないが、精霊力によるほのかな光を纏っている。穏やかな気性のものが多く、会話能力こそ無いがたいへん賢い。猿と同程度の知能を持ち、命令をよく理解し従順でなおかつ勇敢。いざ戦いともなれば騎乗者の意を汲んだ人馬一体の活躍を見せ、主人の危機にも怖気づかないという。運用のしやすさもあって広く普及し、騎乗戦に不慣れな若年者から熟練の猛者まで幅広い層から高評価を受けている、まさしく相棒と呼ぶにふさわしい存在。一般的に言えば龍ほどの戦闘能力は無いが、十分な経験を積んだ霊騎はより特殊な相棒に深化することもあるという。

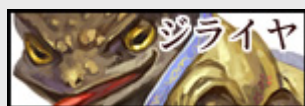
召喚系

開拓者が呼び出すことでその場に現れる相棒。普段は姿かたちはなく、依り代となる符や宝珠に念を込めて呼び出すことで、その場に現れる。

召喚系の相棒は強力な能力を持つが、その活動のためには術者の練力を消費する必要があるため、注意して運用しなければならない。

また、召喚系の相棒が行動する際には、常に開拓者が詠唱状態を保つ必要があるため、行動できるキャラクターは一体のみに限定される。

ジライヤ（自来也）



攻撃： 防御： 速度：
 知能：人 寿命：100歳
 全長：3m 体重：180kg
 最高速度：25km/h 消費練力：5 / 1T
 精霊召喚系相棒

陰陽師が作りあげた召喚符に封じられた巨大な蛙。召喚中は召喚者の戦闘ステータスにジライヤの戦闘ステータスが加算されるが、1ターンにつき召喚者の練力5を消費する。また、召喚者は常に練力を符に送り続ける詠唱を続けなければならないため、通常移動や回避以外の行動をとることはできない。高い攻撃力と底なしの生命力を持つと同時に、見かけによらず人間並の知能を持っている。やや外見が奇異にうつることを除けば、あらゆる場所で強力な助っ人となるだろう。

価格	兵装 スロット	アクセサリ スロット	初期絆値	上限レベル
16万	3	3	20	25

攻撃	命中	回避	防御	受防	知覚	抵抗	装備	行動	生命	練力	移動
180	60	10	40	40	140	30	80	2	110	40	0

管狐（クダギツネ）



攻撃： 防御：x 速度：
 知能：人 寿命：40歳
 全長：0.2~1m 体重：0~1kg
 最高速度：60km/h 消費練力：5 / 1T
 召喚精霊系相棒

天儀に住まう精霊の一種。普段は直径5cmほどの宝珠に封印されている。まるで幽霊か妖精のような不思議な相棒で、大きさは約20cmから1mくらいまで伸縮自在。竹筒などの小さく狭い空間を好み、そうした管に潜り込んで持ち運ばれる様から管狐と名づけられた。

地上 3 m くらいまでの高さを自由に飛んで移動する。

人語を解し、口達者。

我侭で高飛車、偉そうな性格のものが多く、開拓者をまるで召使か何かのように扱うこともしばしば。しかしいざ戦闘となれば豊富な精霊魔法を操り、志体と同化することによって、相手の知覚を大幅に高めることもできる。

同体系

開拓者と同化することで能力を発揮する相棒。

同体系はその他の系統と同時に現れ、自立系で同体系の相棒や、召喚系で同体系の相棒などが存在する。

同体系の相棒は、普段は低い戦闘能力しか持たない状態である。

しかし、同化スキルという特別な能力を用いて開拓者と一体化することにより、開拓者に強力な力を与えることができる。

開拓者のステータスを引き上げるだけでなく、飛行能力や探知能力などの、その相棒特有の能力を与えることができる同体系の相棒も存在する。

機動系

機動系は、開拓者が乗り込むことでその力を発揮する、特別な形の相棒である。主に、無機物の相棒となる。

機動系は相棒だけで自立して行動することはできないが、開拓者が乗り込むことにより力を増幅し、動かすことができるようになる。

機動系の相棒により開拓者は大きな能力をふるうことができるようになるが、その活動のためには搭乗者の練力を消費する必要があるため、注意して運用しなければならない。