

土系統魔法
初級呪文

スネア			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	対象一体	1ターン	精神力

対象一体の脚をもつれさせる呪文です。
 対象となるのは、人間大のサイズまでの生物一体で、4本脚以上の生物には効果がありません。
 対象は、【精神力】での抵抗判定に失敗すると、「スネア状態」となります。
 スネア状態は1ターンで消えますが、この状態で最初に受けた攻撃に対して、防御判定に-1のペナルティを受けます。
 また、この時の防御判定で出目17、18を出した場合、転倒してしまいます。

ストーン・プラスト			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
射撃	1	3～9	10m	対象一体	一瞬	回避
対象に石つぶてをぶつけて攻撃する呪文です。 通常の射撃攻撃と同様に防御・回避が可能で、命中すると消費MP3点につき1D6点の物理的ダメージを与えます。						

ホールド・ポータル			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	3	10m	扉一つ	3時間	なし

扉や門などの開閉するものを閉じた状態で固定する呪文です。
 鍵をかけるわけではないので、門や錠のない扉も閉めることができます。
 この呪文によって閉じられた扉は《オープン・ポータル》の呪文によって開けることができます。その場合、《ホールド・ポータル》の成功率が《オープン・ポータル》発動へのペナルティとなります。

オープン・ポータル			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	3	10m	扉一つ	永続	特殊

扉や門などの開閉するものを開ける呪文です。
 鍵を開けることはできません。
 《ホールド・ポータル》の呪文によって閉じられた扉に使用した場合、《ホールド・ポータル》の成功度をペナルティに《オープン・ポータル》の発動判定をおこない、成功すればその効果を消滅させ、扉を開けることができます。

スパイダー・ウェブ			前提	スネア		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	対象一体	60秒	筋力

対象一体を蜘蛛の糸のような粘着性の糸で絡め取る呪文です。
 対象は【筋力】による抵抗に失敗すると、糸に絡み取られ、動きを阻害されてしまいます。
 糸に絡み取られてしまった対象は、エリア移動をおこなうことが出来ず、攻撃の命中判定に-4のペナルティを受けます。回避はパリィとシールドのみが可能ですが、回避力に-2のペナルティを受けます。
 対象は、自分のターンに筋力判定をおこない、成功すれば糸から逃れることができます。

ハードネス			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	物品一つ	60秒	なし
物品一つの強度を上げる呪文です。この呪文を生物に対して使用することはできません。 衣服・鎧に使用すると、装甲値を+1させることができる代わりに、装着しているキャラクターは素早さに-1のペナルティを受けます。						

ストーン・クラブ			前提	ハードネス		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	—	1時間	なし
石の棍棒を作り出す呪文です。 棍棒は、〈斧／鈍器〉スキルで使用する片手用の鈍器で、中型／近接／必要筋力:9／ダメージ:1D6+2／クリティカル値:11／重量:1.5kgの武器として扱います。						

水系統魔法 初級呪文

ウォーター・ピュリフィケーション			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	3	接触	水3リットル	永続	なし

一度に3リットルまでの水を浄化する呪文です。
 呪文を使用しながら手で作った輪の中に水を通すことで、水の中から毒や不純物などを取り除くことができます。

クリエイト・ウォーター			前提	ウォーター・ピュリフィケーション		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	手元	—	永続	なし

空気中から水を作り出す呪文です。
 1回の使用で1リットルまで水を作り出すことができます。砂漠などの極端に乾燥した環境では、作り出せる水の量は半減します。
 当然、水を溜めておくには容器が必要です。

ディーブ・ミスト			前提	クリエイト・ウォーター		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	5	30m	半径15m 1エリア	60秒	なし

空気中から水を作り出す呪文です。
 1回の使用で1リットルまで水を作り出すことができます。砂漠などの極端に乾燥した環境では、作り出せる水の量は半減します。
 当然、水を溜めておくには容器が必要です。

ウォーター・スプラッシュ			前提	クリエイト・ウォーター		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
射撃	1	3～9	10m	対象一体	一瞬	回避

対象に高圧の水を発射して攻撃する呪文です。

通常の射撃攻撃と同様に防御・回避が可能で、命中すると消費MP3点につき1D6-1点の物理的ダメージを与えます。

また、この呪文が命中した対象は、【筋力】判定をおこない、失敗すると水圧に押されて転倒してしまいます。この判定には、消費MP3点につき-1のペナルティがあります。

レジスト・ポイズン			前提	ウォーター・ピュリフィケーション		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	対象一体	1時間	なし

毒に対する抵抗力を高める呪文です。
 効果時間中、毒に対する抵抗判定に+2のボーナスを得られ、毒に掛かってしまった場合にも、毒の効果が現れるまでの時間が2倍になります。例えば、毎ターンダメージを受けるタイプの毒であれば、ダメージは2ターンに1回となります。

フリーズ			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	水1リットル	溶けるまで	なし
水を冷凍する呪文です。 一度に1リットルまでの水を氷に変えることができます。						

アイス・ジャベリン			前提	フリーズ		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	—	1時間	なし

氷の槍を作り出す呪文です。
 槍は、〈槍〉スキルで使用する片手用の、中型／近接／必要筋力:7／ダメージ:1D6+2／クリティカル値:10／重量:1kgの武器として扱います。
 〈投擲〉スキルを使って投げることもできます。
 氷の槍は、ファイア・ウェポンが掛かった武器など、炎による攻撃をバリエしたり、燃える武器によってバリエされた場合、1D6を振り、2以下が出ると溶けて折れてしまいます。

火系統魔法 初級呪文

ファイア			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	3	3m	空間の一点	一瞬	なし

小さな火を起こす呪文です。
 火は一瞬で消えますが、燃えやすいものがあれば引火させることができます。
 この呪文によってダメージを与えることはできません。

ファイア・アロー			前提	ファイア		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
射撃	1	3～9	30m	対象一体	一瞬	回避

対象に炎の矢を発射して攻撃する呪文です。
術者の近く(3メートル以内)に松明・ランタン程度の炎がなければこの呪文を使うことはできません。
通常の射撃攻撃と同様に防御・回避が可能で、命中すると消費MP3点につき1D6点の炎によるダメージを与えます。

ファイア・ウェポン			前提	ファイア		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	5	10m	武器一つ	60秒	なし

武器に炎をまとわせて攻撃力を強化する呪文です。
 この呪文のかかった武器は、攻撃によって与えるダメージが炎によって+2されます。これは魔法の炎なので、木製の武器に使用しても武器自体が燃えて壊れてしまうことはありません。弓にこの呪文をかけた場合は、発射される矢に効果が適用されます。

レジスト・ファイア			前提	ファイア		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	対象一体	60秒	なし

対象一体に炎に対する抵抗力を与える呪文です。
 対象が炎によるダメージを受けた場合、そのダメージを半減させることができます。
 ダメージの半減効果は炎によるダメージに限られるため、例えば《ファイア・ウェポン》によって強化された武器による攻撃を受けた場合でも、炎によって強化された+2点ぶんのダメージのみが半減されることになります。

レジスト・コールド			前提	レジスト・ファイア		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	対象一体	60秒	なし

対象一体に冷氣に対する抵抗力を与える呪文です。
 対象が冷氣によるダメージを受けた場合、そのダメージを半減させることができます。
 呪文の効果時間中、寒さに凍えることはありません。

プロテクション・フロム・ファイア			前提	レジスト・ファイア		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	5	自分	半径10m 1エリア	集中	なし

術者を中心に半径10m(1エリア)内の対象すべてに炎に対する抵抗力を与える呪文です。
呪文の効果は、術者が集中して呪文を維持している間ずっと続き、対象が炎によるダメージを受けた場合、そのダメージを半減させることができます。

風系統魔法 初級呪文

エア・ピュリフィケーション			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	30m	半径15m 2エリア	永続	なし
半径15mの空間の空気を浄化する呪文です。 毒性のガスや悪臭などを取り除くことができます。						

シュート・アロー			前提	エア・ピュリフィケーション		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
射撃	1	5	60m	対象一体	一瞬	回避

矢を手を持った状態で使用し、対象に向かって矢を発射する呪文です。
命中すると、1D6+2のダメージを与えます。
通常の射撃攻撃同様に回避が可能で、装甲値によるダメージの半減も有効となります。
矢を作り出す魔法ではありませんので、矢を所持していなければ使えません。

スロー・フォール			前提	エア・ピュリフィケーション		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	一瞬	4	自分	半径3m	60秒	なし

落下する速度を遅くして地面にゆっくり着地する呪文です。
この呪文は詠唱の必要がなく、即座に発動が可能です、自分を中心に半径3m以内のキャラクターが対象になります。
落下によるダメージをなくすことができますが、空中に静止することはできません。

プロテクション・フロム・アロー			前提	エア・ピュリフィケーション		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	対象一体	60秒	なし
対象一体の周囲に矢を防ぐ障壁を展開し、射撃攻撃から守る呪文です。 この呪文がかかった対象への射撃攻撃は、命中判定に-2のペナルティを受けます。						

サイレンス			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	5	10m	半径5m エリア4	60秒	精神力

半径5mの空間を静寂に包む呪文です。
 効果範囲内の対象は、【精神力】による抵抗判定に失敗すると、一切声を発することができなくなります。呪文を詠唱することができなくなるため、魔法を使うことはできません。
 毎ターン抵抗判定を行い、抵抗に成功した時点で呪文の効果は消滅します。

エア・シールド			前提	プロテクション・フロム・アロー		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
防御	一瞬	3	自分	自分	一瞬	なし

自分に向けられた射撃攻撃を風の盾によって防ぐ呪文です。
 自分が攻撃の対象になった時に、一瞬の詠唱で発動できる防御呪文で、パリィやシールドのように、魔法のスキルレベルの1/2が発動の目標値となり、発動に成功すると射撃攻撃を回避することができます。

ウェポン・クイックン			前提	シュート・アロー		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	武器一つ	60秒	なし

武器に風をまといせ、振りを加速させる呪文です。
この呪文の掛かった武器による攻撃を防御する際には-1のペナルティを受けます。

生命系統魔法 初級呪文

キュア・ウーンズ			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	対象一体	永続	なし
対象の傷を治癒する呪文です。 対象のHPを1D6点だけ回復します。						

ストライド			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	対象一体	3時間	なし

対象の足を速くする呪文です。
 対象の移動力を+2します。戦闘では、エリア移動をブロックされたときの【素早さ】による判定に+2のボーナスを得られます。
 この移動力上昇によって回避力は上がりません。

ストレンクス			前提	ストライド		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4～12	10m	対象一体	60秒	なし
対象の筋力を強化する呪文です。 消費MP4点につき対象の筋力を1点上昇させます。						

ウィークネス			前提	スライド		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4～12	10m	対象一体	60秒	精神力
対象の筋力を低下させる呪文です。 対象は【精神力】による抵抗判定に失敗すると、筋力が消費MP4点につき1点減少します。						

プロテクション			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4～12	10m	対象一体	60秒	精神力
対象を魔法の力で保護する呪文です。 対象は、攻撃や魔法などによって受けるダメージが消費MP4点につき1点軽減されます。						

バイタリティ			前提	ストライド		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4～12	10m	対象一体	60秒	なし
対象の生命力を強化する呪文です。 消費MP4点につき対象の生命力を1点上昇させます。						

エンフィール			前提	ストライド		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4～12	10m	対象一体	60秒	精神力
対象の生命力を低下させる呪文です。 対象は【精神力】による抵抗判定に失敗すると、生命力が消費MP4点につき1点減少します。						

精神系統魔法 初級呪文

フィアー			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	30m	対象一体	10分	精神力

対象に激しい恐怖を感じさせる呪文です。
 対象は、【精神力】による抵抗に失敗すると、恐怖に包まれます。
 恐怖状態では、能動的な行動(攻撃は魔法の使用など)に-1のペナルティを受けます。
 以後、毎ターン抵抗判定を行い、抵抗に成功した時点で効果は消滅します。

スリープ			前提	フィアー		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	30m	対象一体	起きるまで	精神力

対象を眠らせる呪文です。
 対象は、【精神力】による抵抗に失敗すると、眠りに落ちてしまいます。
 立っている状態で眠ると転倒してしまいますが、それで目を覚ますことはありません。ダメージを受けたり、体を揺すられたりすると目を覚まします。
 誰にも起こされたなかった場合は、毎ターン抵抗判定を行い、抵抗に成功した時点で目を覚まします。

センス・エネミー			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
感知	1	3	術者	半径150m	一瞬	なし
術者を中心に150m以内に術者に対して敵意を持った存在がいるかどうかを感知する呪文です。 敵意を感じ取ることはできるものの、どこから発せられる敵意なのかまではわかりません。						

サニティ			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	30m	対象一体	60秒	なし

対象の精神を落ち着かせる呪文です。
 恐怖や混乱などの精神的異状を引き起こす魔法の効果を打ち消すことができます。
 また、サニティの呪文を受けてから60秒間の間、精神的異常を引き起こす魔法に対する抵抗に+2のボーナスを得られます。

センス・ライフ			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
感知	1	3	術者	半径30m	一瞬	なし
術者を中心に30m以内に存在する生命を感知する呪文です。 範囲内に存在する生命を持った存在の数や、そのおよその大きさなどを知ることができます。						

アウェイクン			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	3	30m	対象一体	60秒	なし
眠っている対象の目を覚まさせる呪文です。 また、アウェイクンの呪文を受けてから60秒の間、眠りに対する抵抗に+2のボーナスを得られます。						

トランスファー・メンタルパワー			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	1～	10m	対象一体	一瞬	なし
対象に自分のMPを分け与える呪文です。 1+与えるMP量のMPを消費して、対象にMPを与えることができます。この呪文の消費MPはスキルレベルの上昇によって軽減することはありません。						

黒魔法 初級呪文

ライト			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	3	10m	空間の一点 物質一つ	3時間	なし
空間の一点に松明程度の明るさの光を灯す呪文です。 物品に使用することで、物品の一部を発光させて、松明の代わりに持ち運ぶこともできます。						

フラッシュ			前提	ライト		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	半径10m エリア4	一瞬	生命力

空間の一点からまばゆい閃光を放ち、目をくらませる呪文です。
術者を除く範囲内の対象は【生命力】判定をおこない、失敗すると1ターンの間目が見えなくなります。
この呪文の抵抗判定にはペナルティはありません。
目が見えない状態では、攻撃の命中判定に-10、回避判定に-5のペナルティを受けます。

センス・マジック			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
感知	1	3	10m	物品一つ	一瞬	なし
対象となる物品に何らかの魔法がかけられているかどうかを感知する呪文です。 かけられている魔法の種類や効果まではわかりませんが、魔力を帯びているかどうかを見分けることができます。						

ロケーション			前提	センス・マジック		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
感知	1	3	300m	物品一つ	60秒	なし
術者にとって馴染みのある物品のある方向を感知する呪文です。 術者にとって日常的に身の回りにある物品しか感知することはできませんが、その物品がどの方向の、だいたいどのくらいの距離にあるのかを知ることができます。						

エンチャント・ウェポン			前提	ライト		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	武器一つ	60秒	なし
武器に魔法の力をまわらせて攻撃力を強化する呪文です。 この呪文のかかった武器は、攻撃によって与えるダメージが+1されます。弓にこの呪文をかけた場合は、発射される矢に効果が適用されます。						

ダークネス			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	半径3m エリア2	60秒	なし
空間の一点を中心に、半径3mの空間を暗闇で包む呪文です。 暗闇の中に包まれた対象は、自分のターンになれば効果範囲を抜け出すことができます。 暗闇の中では命中判定に-10、回避判定に-5のペナルティを受けますが、暗闇の中を攻撃する場合にも同様のペナルティを受けません。						

ミラー・イメージ			前提	ダークネス		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	特殊	60秒	なし
自分と同じ姿をした幻を作り出す呪文です。 本体と幻を見分けるには【知覚力】判定に成功する必要があります。幻が2体目以降、1体増えるごとに判定に-1のペナルティを受けます。						

ファミリアー			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1時間	10	接触	対象一体	永続	なし

小動物を使い魔にする呪文です。

使い魔に出来る動物は、猫、鳥、コウモリ、蛙などです。

術者と使い魔は会話が可能で、使い魔は術者に忠実なしもべとなります。

使い魔がダメージを受けた場合、同じダメージを術者も受けてしまいます。

初級呪文

ホーリー・ウォーター			前提	なし		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	接触	水1リットル	永続	なし
一度に1リットルまでの容器に入った水を聖水にする呪文です。 聖水をアンデッドにかけると1D6点のダメージを与えることができます。						

ホーリー・ウェポン			前提	ホーリー・ウォーター		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	武器一つ	60秒	なし

武器に聖なる力を賦与する呪文です。
この呪文のかかった武器は、アンデッドや悪魔に対して与えるダメージに+2点のボーナスを得られます。

ホーリー・ライト			前提	ホーリー・ウォーター		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	半径5m エリア4	一瞬	生命力

空間の一点から眩い閃光を放つ呪文です。

効果範囲内のアンデッドは【生命力】判定をおこない、失敗した場合は1D6点のダメージを受け、1ターンの間目が見えなくなります。目が見えない状態では、命中判定に-10、回避判定に-5のペナルティを受けます。

プロテクション・フロム・イーヴィル			前提	ホーリー・ウォーター		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	4	10m	半径5m 1エリア	1時間	生命力

半径5mの空間に邪悪を退ける結界を張る呪文です。
 結界は、アンデッドや悪魔などの邪悪な者の侵入を退けます。アンデッドや悪魔は【生命力】による抵抗に成功しなければ、結界をまたいで中に進入することはできません。

ブレスシング			前提	プロテクション・フロム・イーヴィル		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	5	10m	対象一体	3時間	なし
対象に祝福を与える呪文です。 対象は、次に何かの成功判定をおこなう際に+1のボーナスを得られます。一度判定をおこなうと祝福の効果は消滅します。						

ターン・アンデッド			前提	ホーリー・ライト		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	5	10m	対象一体	一瞬	生命力
アンデッドを祓う呪文です。 対象のアンデッドは、【生命力】による抵抗判定に失敗すると、2D6点のダメージを受け、60秒の間、命中力に-2のペナルティを受けます。						

ケース			前提	ブレッシング		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	5	10m	対象一体	3時間	精神力
対象に不幸の呪いを与える呪文です。 対象は、【精神力】による抵抗判定に失敗すると、次に何かの成功判定をおこなう際に-1のペナルティを受けます。一度判定をおこなうと呪いの効果は消滅します。						

カリスマ			前提	ブレッシング		
種別	詠唱	消費	距離	範囲	持続	抵抗
通常	1	5	自分	自分	3時間	なし
人からの印象を良くする呪文です。 NPCの反応判定に+2のボーナスを得られます。						