

呪文一覧

アリオッチの容貌：

1-3/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに APP+3。
最大値の 9 ポイントまで上げる場合は危険がある。

一なる四者：

2-8/接触/法

2 人～8 人まで、純粋な動機を持った冒険者が、銀色に輝く単一の戦士に融合する。
戦闘に関する、様々なボーナスを得る。

生命の息吹：

1/接触/混沌

水中でも呼吸できるようになる。

ヴェザンの速度：

1-3/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに MOV+1。
最大値の 3 ポイントまで上げる場合は危険がある。

カカタルの炎：

4/視界/混沌

術者の視界内の空中に浮かぶ炎を出現させる。直径 3 ヤードに、1D6+2 のダメージ。
炎の精霊を召喚するのに必要。
《ラサの翼》によって打ち消される。

監視：

3/接触/混沌

侵入者を知らせる 15 ヤード以下の魔法の結界を作る。

地獄の槌：

1-4/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに、打突武器に 1 ポイントのダメージを付加。武器の最大ダメージを超えることはできない。

地獄の爪：

1-4/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに、身体武器に 1 ポイントのダメージを付加。武器の最大ダメージを超えることはできない。

地獄の刃：

1-4/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに、斬り裂き武器に 1 ポイントのダメージを付加。武器の最大ダメージを超えることはできない。

地獄の鎧：

1-4/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに、防具に 1 防御ポイントを付加。防具の防御ポイントをを超えることはできない。

修復：

3/接触/混沌

適度な大きさの物体を修理する。生命のあるものや魔力のあるものには不可。
ラック・ロールをし、成功なら効果は永続、失敗なら 1D6 時間効果が続く。

発疹：

1/視界/混沌

MP 対 MP の抵抗ロールに成功すれば、目標の魔力ポイントを 1D6 低下させることができる。
この間、目標は呪文を投射することができない（抵抗ロールに成功すれば無効にできる）。

パロの造形：

1-3/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに SIZ±3。
最大値の 9 ポイントまで上下させる場合は危険がある。

法の被膜：

3/接触/法

＜混沌＞と関係ある者を通過不能にする一方通行の被膜を作り出す。被膜は術者が破棄するまで永続する。
被膜は術者と同じ POW を持ち、閉じ込められた者は、それ以上の POW を持っている場合に限り、1 日 1 回、抵抗ロールを行なえ、これに成功すれば突き破ることができる。

法の領域：

4/接触/法

＜法＞の術者の手の届く範囲に、他の呪文やデーモンの魔力を無効化する結界を作り出す。

魔眼：

3/100 ヤード/混沌

目標の POW の大きさを知ることができる。
また、デーモンが封じられた物であれば、1 日かけて調べ、POW×1 ロールに成功すれば、中のデーモンと精神的に会話ができる。

キシオムバーグの柔軟：

1-3/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに DEX+3。
最大値の 9 ポイントまで上げる場合は危険がある。

クラン・リリートの足どり：

1-4/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに、＜隠密行動＞+20%。

クラン・リリートの外套：

1-4/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに、＜潜伏＞+20%。

クラン・リリートの架け橋：

1-4/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに、＜ジャンプ＞+20%。

クラン・リリートの保証：

1-4/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに、＜登攀＞+20%。

グロームの賜物：

4/視界/混沌

標準的な部屋がいっぱいになるほどの土を作り出す。
地の精霊を召喚するのに必要。
《ストラーシャの恵み》によって打ち消される。

月光：

1/接触/混沌

空中に浮かぶ光の玉を作る。
術者は、これを手で掴んで動かすことができる。

呪縛：

3/接触/混沌

MP 対 MP の抵抗ロールに成功すれば、目標を行動不能にできる。目標は、毎ラウンド、MP 対 MP の抵抗ロールができ、成功すれば、呪文を打ち消すことができる。

ストラーシャの恵み：

4/視界/混沌

標準的な部屋がいっぱいになるほどの雨を降らせる。この水は、その場所にとどまる。
水の精霊を召喚するのに必要。
水源から遠く離れているなら、ラック・ロールに成功しなければならない。
《グロームの賜物》によって打ち消される。

スローターの叡智：

1-3/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに INT+3。
最大値の 9 ポイントまで上げる場合は危険がある。

精霊召喚：

1/術者/混沌

精霊を召喚するために唱える必要がある。

接合：

1/接触/混沌

小さな物体 2 つを接合する。生命のあるものや魔力のあるものには不可

マベロードの筋肉：

1-3/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに STR+3。
最大値の 9 ポイントまで上げる場合は危険がある。

魔法消去：

1-4/接触/混沌

同じ魔力ポイントの、《カカタルの炎》《グロームの賜物》《月光》《混乱》《修復》《呪縛》《ストラーシャの恵み》《接合》《似姿》《熱狂》《発疹》《魔眼》《魔法防護》《闇夜》《ラサの翼》を打ち消す

魔法防護：

1-4/術者/混沌

この呪文に消費した MP 対《魔法消去》の MP の抵抗ロールに成功すれば、《魔法消去》に対して、ほかの呪文の効果を保護できる。
失敗すれば、《魔法消去》が打ち消そうとした呪文とともに消滅してしまう。

魔力の火鉢：

4/接触/混沌

魔力ポイントを貯めておく容器を作り出す。容器は、頑丈で動かない物であれば、必ずしも火鉢である必要はない。
魔力ポイントのほかに、POW1 ポイントが必要。
貯められる魔力ポイントは、作り出された時の術者の POW まで。
《存在の鎖》と組み合わせることはできない。

野獣の王/草木の王の召喚：

5/術者/混沌

野獣の王/草木の王を召喚するために唱える必要がある。

混沌の呪い：

4/接触/混沌

POW 対 POW ロールに成功すれば、目標に＜混沌＞の特徴と外見（毛やイボ、ウロコなど）を植え付ける。POW 対 POW ロールに成功すればもう1度 POW 対 POW ロールをし、これにも成功したら、触手やハゲタカの翼など、より＜混沌＞の呪いらしいものになる（APP-1D6）。

1人の目標に1度しか行なえない。効果は、術者が死亡するまで続く。

混沌の歪み：

4/接触/混沌

目標に永久的なデーモンの魔力を授ける（目標が望んでいる必要がある）。

デーモンの魔力の成功率 10%ごとに、目標は POW を1失い、＜混沌＞に1ポイントを得る。この能力は99%まで、普通の技能と同じように成長させることができる。

これによって、＜混沌＞の性質も付く（＜混沌の呪い＞参照。ラックロールに失敗すれば、より混沌らしくなり、APP-1D6）。

混乱：

1/視界/混沌

MP 対 MP の抵抗ロールに成功すれば、目標を混乱させ、移動と防御以外できなくさせられる。

さらに、POW×2の確率で、目標に＜言いくるめ＞が成功したときと同じ効果を与えられる。

目標は1ラウンドに1回アイデア・ロールをし、成功すれば、術者に対して MP 対 MP の抵抗ロールができ、これに成功すれば、呪文を打ち破ることができる。

存在の鎖：

4/接触/混沌

8人までの参加者の魔力ポイントをひとつに合わせる。

呪文は術者が知っていればよく、この呪文に必要な魔力ポイントも術者のみが消費する。ひとつに合わせる魔力ポイントは、参加者で等しくなるようにしなければならず、誰かが0ポイントになれば失敗する。この魔力によって召喚したものは、参加者全員の合意で行動する。《魔力の火鉢》と組み合わせることはできない。

チャードロスの靈魂：

1-3/接触/混沌

1魔力ポイントごとに POW+3。最大値の9ポイントまで上げる場合は危険がある。

治癒：

2/接触/混沌

傷一箇所ごとに、耐久力を1D3回復。1ラウンドに1回行なえる。

似姿：

4/接触/混沌

他の人物か動物の姿をとる。ただし、SIZは変わらない。姿をとった種族の本物の固体と接触すると、呪文の効果は消滅する。

ネズミの目：

1/視界/混沌

げっ歯類を支配して操作し、その目を通じてものを見る。操作中は視界から外れてもよい。

闇夜：

1/接触/混沌

4ヤード周囲を闇で閉ざす漆黒の雲を作り出す。術者は、これを手で掴んで動かすことができる。

妖魔召喚：

1/術者/混沌

デーモンを召喚するために唱える必要がある。

妖魔の耳：

1/視界/混沌

視界内の目標にささやきかける。

妖魔の目：

1/視界/混沌

視界内の目標を2倍に拡大して見ることができる。この呪文は、重ねてかけるごとにさらに倍にできる。

ラサの翼：

4/視界/混沌

標準的な部屋いっぱい強風（強度は STR で 2D6+6）を発生させる。その中の者は、DEX×3ロールに成功しないと立ってられない。風の精霊を召喚するのに必要。《カカタルの炎》によって打ち消される。

地獄の火槍：

1-4/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに、突き刺し武器に1ポイントのダメージを付加。武器の最大ダメージを超えることはできないが、最大ダメージの際は、可燃性の目標なら、炎による1D6の追加ダメージを与えることができる。

地獄の盾：

1-4/接触/混沌

1 魔力ポイントごとに、盾に1防御ポイントを付加。

熱狂：

1/接触/混沌

MP対MPの抵抗ロールに成功すれば、目標を激怒させることができる。目標はそのラウンドの最後のDEXランクで追加攻撃を行なう（複数回攻撃として、十分な技能成功率が必要）。ラウンド中は受け流しと回避が-30%される。重傷による気絶を無視する。致命傷を受けても、そのラウンドが終わるまで戦い続ける。

ノリスの目：

1/視界/混沌

鳥を支配して操作し、その目を通じてものを見る。操作中は視界から外れてもよい。

ハイオンハーンの角：

1-3/接触/混沌

1 魔力ポイントごとにCON+3。最大値の9ポイントまで上げる場合は危険がある。