
The Lunatic ver.7

呪文データブック

目次

第 1 章	呪文	3
第 1 節	呪文の書式.....	3
第 2 節	魔導	8
第 3 節	練術	21
第 4 節	精霊術.....	32
第 5 節	法術	43
第 6 節	呪歌	52
第 7 節	隠行術.....	56
第 2 章	簡易呪文	60
第 1 節	簡易呪文の書式	60
第 2 節	呪文データ.....	61
第 3 章	儀式呪文	66
第 1 節	儀式呪文の書式	66
第 2 節	秘術儀式	68
第 3 節	魔工儀式	71
第 4 節	自然儀式	77
第 5 節	神聖儀式	81
第 6 節	死霊儀式	84
第 7 節	神秘儀式	87

第1章 呪文

呪文、呪歌のデータ詳細について説明します。クラス毎に取得可能な呪文はクラスの説明を参照してください。呪文データは系統毎に呪文技能毎に五十音順に記載しています。

第1節 呪文の書式

呪文は、次の項目で説明します。

<p>【稲妻 (ライトニング)】 [宣言：主行動] [MP：1+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》] [効果時間：瞬間] [距離：20+10m] [範囲：対象 n] [効果：ダメージ (電撃：2D10)] 電撃によって個別に複数の目標を攻撃します。【火球】と並ぶ攻撃呪文ですが、術者の任意に攻撃対象を選択する事ができます。ただし、1回の判定で同じ対象を2回選択することはできません。</p>

名称

呪文の名称です。(カッコ)内は英語の名称です。

宣言

呪文の使用を宣言できるタイミングです。呪文を使用可能なタイミングは次の通りです。

種類	説明
主行動	キャラクターの行動順で主行動を使用して呪文を使用します。
受動	本来の受動行動の代わりに呪文を使用します。
対応・X	他のキャラクターの能動行動 X をトリガとして割込行動で呪文を使用します。 「対応・移動」は他キャラクターの移動に対応して使用します。 「対応・宣言」は他キャラクターの行動宣言に対応して使用します。 「対応・打撃」はダメージ決定直後に使用し、ダメージ適用前に解決します。 「対応・呪文」は他キャラクターの呪文使用に対応して使用します。
任意	「任意 (追加 MP)」と記述され、呪文自体の消費魔力に追加 MP を加えるか、余力 1 点を消費することで任意の行動順で即時行動として呪文を使えます。通常の即時行動とは異なり、他のキャラクターの行動順では使用できないので注意してください。例えば、キャラクターA→術者→B の行動順の場合、行動順 (1)→A→(2)→術者→(3)→B→(4)の(1~4)の行動順で使用できます。また、A→(1)→(2)→術者→B の様

	に追加の呪文使用の次に続けて呪文を使用しても構いません。 任意タイミングの呪文は自分の行動順の主行動で能動行動としても使用できます。 この場合は追加で魔力を消費する必要はありません。
--	---

MP

呪文を使用時に消費する魔力です。必要な魔力を消費できない場合、呪文は使用できません。MPが「1+n」、「1+n+m」、「2n」の様にnやmを含む記述になっている場合、呪文の効果を拡大することが可能です。例えば[MP:1+n]で[範囲:対象n]の呪文の場合、魔力を3点(n=2)消費すると2体の対象を呪文の標的にすることができます。

判定

呪文を使用するために必要な判定方法を示します。

判定種別	説明
《技能》	《呪文投射》か《対応呪文》のどちらかの技能で判定することを示します。 [判定(受動):《技能》]の場合、呪文は受動側として判定します。
自動	呪文は使用を宣言するだけで効果を表します。

防御

呪文の対象の受動判定方法を示します。

防御種別	説明
《技能》	《技能》に示した技能で受動判定を行います。
不可	受動行動を行えません。術者が呪文に成功すれば効果が現れます。
無効	呪文の対象が抵抗の意思を示せば呪文は効果を表しません。

効果時間

効果時間は呪文の効果が継続する時間で、瞬間、維持、持続の3種類があります。

種類	説明
瞬間	呪文の効果は一瞬のうちに完了します。
維持	呪文は次サイクルの術者の行動順の終了時まで効果が持続します。次サイクルの術者の行動順に魔力を1点消費することで効果時間を1サイクル延長できます。魔力を消費できないか、消費しない場合は呪文の効果は終了します。また、魔力の消費は主行動か補助行動が必要なので術者が行動できない場合も維持できません。 使用時に判定が必要な呪文は維持のタイミングで再判定が必要です。呪文失敗の場合は呪文を維持できません(対象が防御成功でも維持できます)。呪文の効果は再判定のたびに更新され、ダメージなどは再判定ごとに発生します。 [範囲:対象]の呪文は対象を変更できませんが、対象が移動して[距離]から外れても効果が及びます。[範囲:直径/連続nマス]の呪文は距離も範囲も変更できません。 (備考:呪文維持は補助行動なので主行動の前後どちらでも維持できます。これは術者の都合の良いタイミングで行なって構いません。)
持続	条件を満たす間、呪文の効果が継続します(最長イベント終了時まで)。持続の継続、終了条件は呪文の[効果]に記述します。

時間	1 イベント、nD6 時間のように具体的な時間が設定されている場合、その時間が経過するまで呪文の効果はなくなりません。
----	---

距離

[範囲：対象] の呪文は対象までのマス数が [距離] 以下の対象を標的にできます。

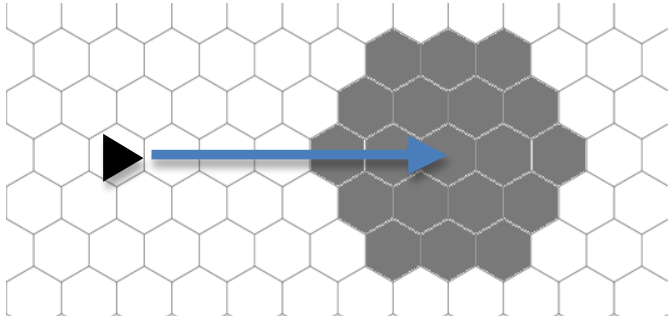
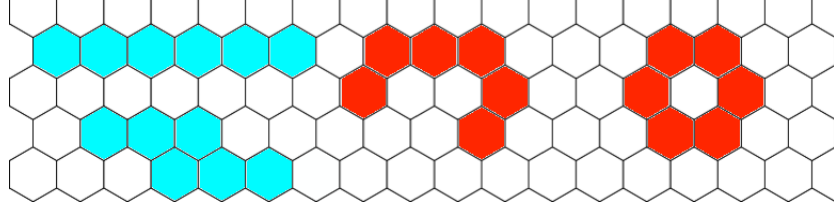
[範囲：対象 n] は全ての対象が [距離] 以下にいなればなりません。複数対象を取る呪文の距離を拡大したら全ての対象に対する距離が拡大されます。[MP：n+m] で [距離：10n] [範囲：対象 m] の呪文を n=2、m=3 としたら対象 3 体全てに対して距離 20 マスが適用されます (3 体の対象個別に n=2 にする必要はありません)。なお、[距離：1] は術者と隣接する対象、[距離：0] は術者自身か術者と同じマスを意味します。

[範囲：直径 X] の呪文は範囲の中心までのマス数が [距離] 以下でなければなりません。

[範囲：連続 X] の呪文は呪文の効果範囲の最も遠い地点が [距離] 以下でなければなりません。

範囲

呪文の効果範囲は次のいずれかで示します。

種類	説明
対象	1 体のキャラクターなどを対象とします。
対象 n	n 体のキャラクターを対象とします。n は呪文使用時の魔力の変数です。[ダメージ/回復] のダイスは対象毎に決定します。
直径 X	X 直径とした範囲に効果を及ぼします。範囲内に自身が占めるマスの一部でも含まれた場合、呪文の効果の対象となります。[ダメージ/回復] のダイスは範囲内の全対象に対して 1 回で決定します。例えば、[距離：10] [範囲：直径 5] の呪文を術者から 6 マスの距離を目標地点とした場合は次のようになります。 
連続 X	連続した X 個のマスが効果範囲になります。[範囲] のうち 1 マスが [距離] までであれば問題ありません。[ダメージ/回復] のダイスは範囲内の全対象に対して 1 回で決定します。例えば、連続 6 は以下のような形状になります (色に意味はありません)。 

効果

その呪文の効果の説明します。

属性

[効果：属性] の形式で重要な属性が示される場合があります。例えば [効果：幻覚] のようになります。モンスターの特殊能力によっては特定の属性の影響を受けない場合があります。

属性	説明
物理	武器による攻撃（斬撃、衝撃、など）と同様の物理打撃です。
高熱	魔力を炎などの高熱に変えて利用します。
冷気	極度の低温や、それによって作り出した氷を利用します。
電撃	魔力によって電撃を作り出して利用します。
精神	呪文の効果は対象の精神に作用します。
幻覚	呪文によって五感に作用する幻覚を作り出します。
無属性	属性を持ちません。属性の記述がない場合は無属性です。

量的効果

[効果：ダメージ (属性：ダイス)]、[効果：回復/軽減 (ダイス)] の様にダメージや回復、ダメージ軽減量、などを記載します。

呪文成功時は [効果] 通りに量的効果を決定します。

決定的成功時は最大値+判定時の D10 の目になります。

半成功時は 1/2 (端数切り上げ) です。ただし最低値 (2D6 なら 2) は保証されます。

効果	説明
ダメージ	対象の耐久度を減少させます。「ダメージ：余力 D3」や「ダメージ：魔力：D6」のように適用対象が記述されている場合は指定されたパラメータに適用します。防御成功時でも効果を持ち、最低限 (2D6 なら 2) のダメージを与えます。
回復	生きている対象の耐久度を増加させます。「回復：余力 D3」や「回復：魔力：D6」のように適用対象が記述されている場合は指定されたパラメータに適用します。指定されたパラメータによらず、死んでいるキャラクターは回復しません。
擬似耐久度	擬似耐久度はキャラクターの耐久力とは別に存在し、ダメージに対して耐久度のように扱います。キャラクターが擬似耐久度を持つ場合、ダメージはまず擬似耐久度に、擬似耐久度が 0 になったら耐久度に適用します。擬似耐久度は回復できず、2 回以上擬似耐久度を得た場合は後からかけた呪文の効果が優先されます。
軽減	軽減は対象が受けるダメージが確定した後で適用し、ダメージ自体を減少させます。軽減は回復とは異なりダメージで耐久度が減少する前に適用することに注意してください。例えば呪文で成功時 10 点のダメージを 3 点軽減した場合、ダメージの対象が受動行動に半成功したなら $10/2-3=2$ 点ダメージになります。
持続・終了	呪文の対象者が判定に成功するまで呪文の効果が発生し続けます。判定失敗時は呪文の効果が継続します。半成功は発生せず、失敗と同じ扱いになります。[効果：持続・終了 (判定条件 X：判定タイミング)] の形式で表記されます。「判定条件」は判定に使用する能力値や技能です。X は呪文使用時の魔力の変数で、判定時の目標値は「D6+X」になります。「判定タイミング」は呪文終了の判定を行うタイミングです。主行動、補助行動

	<p>の場合は指定された行動を消費しなければなりません。行動終了時の場合は自分の行動順を終える時に行動を消費せず判定を行えます。</p>
持続・継続	<p>術者が判定に成功すれば呪文の効果が継続し、失敗すれば終了します。 [効果：持続・終了（判定条件：判定タイミング）] の形式で表記されます。判定条件、判定タイミングは「持続・終了」と同じですが、目標値を持ちません。</p>
幻覚	<p>[効果：幻覚（判定条件 X：判定タイミング）] の形式で判定条件が定義されている幻覚は目撃者が幻覚を見破るための判定を行えます。 「判定条件」は幻覚を見破るために使用する能力値や技能です。X は呪文使用時の魔力の変数で、判定時の目標値は「D6+X」になります。判定に成功すれば幻覚であることを見破れます。半成功時は次のサイクルに再判定できます。失敗時に再判定するためには余力 1 点を支払わなければなりません。 「判定タイミング」は呪文終了の判定を行うタイミングです。主行動、補助行動の場合は指定された行動を消費しなければなりません。行動終了時の場合は自分の行動順を終える時に行動を消費せず判定を行えます。 (備考：プレイヤーが幻覚では無いものを幻覚と疑って〔技術〕判定を要求した場合、判定に成功しても「幻覚とは思えない」という結果になります。決定的成功の場合は幻覚では無いことがわかります。)</p>

第2節 魔導

【足もつれ（スネア）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《呪文投射》] [防御：《運動》]

[効果時間：瞬間] [距離：n] [範囲：対象]

[効果]

呪文成功の場合、対象はよろめき状態になります。加えて、呪文が半成功以上の場合、対象が次の行動順で移動するなら移動力が-1（決定的成功時は-2）されます。飛行、ホバリング、位相移動を持つキャラクターには効果がありません。

【稲妻（ライトニング）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象 m]

[効果：ダメージ（電撃：2D8）]

電撃によって個別に複数の目標を攻撃します。【火球】と並ぶ攻撃呪文ですが、術者の任意に攻撃対象を選択する事ができます。ただし、1回の判定で同じ対象を2回選択することはできません。

【威力反射（リフレクト・ダメージ）】

[宣言：対応・打撃] [MP：3] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 1 / 対象 2]

[効果]

対象 1 がダメージを受けた時に使用し、ダメージの反射先の対象 2 を選択し、術者と対象 2 の間で対抗判定を行います。【威力反射】が失敗か対象 2 が勝った場合はダメージを反射する事はできず通常通りにダメージを解決します。【威力反射】が成功した場合は反射先の相手にダメージを与えます。半成功の場合は本来ダメージを受けるキャラクターと反射先の相手に 1/2（端数切り上げ）のダメージを与えます。

【動き封じ（リストリクト・アクション）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：持続・終了（天命 n：行動終了時）]

【動き封じ】の影響下にあるキャラクターは宣言が必要な特技や特殊能力を自由に使用することができません（《打撃強化》のような宣言不要の特技や特殊能力は影響を受けません）。特技の場合、必ず使用コストを消費しなければなりません。例えば [使用：イベント毎、余力 (1)] の特技はそのイベント最初の使用時でも余力 (1) の消費が必要です（イベント毎の方は消費されません）。[使用：イベント毎：-] のようにコスト消費では使えない特技は使用できなくなります。モンスターの特殊能力の場合、宣言が必要な特殊能力は全て余力 (1) を消費しなければ使用できなくなります。

【踊る武器（ダンシング・ウェポン）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：維持] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

【踊る武器】は術者が所持しているか、術者の隣接マスにあり、他のキャラクターによって所有されていない近接武器に使用します。呪文をかけた時に消費する魔力は武器の大きさによって変化し、小型は n=1、中型は n=2、大型は n=3 になります。武器は片手で使用可能なものしか使えません。

【踊る武器】の呪文は自動的に成功しますが、【踊る武器】による攻撃は《呪文投射》を使用して通常の近接攻撃と同じように解決します。D12>D10 なら連続攻撃になります。攻撃成功、半成功の場合のダメージはその武器を片手で使用しているときのダメージです。

また、【踊る武器】使用時と維持のタイミングで攻撃する前に D6 マス移動できます。【踊る武器】の移動は瞬間移動ではありませんが敵の支配領域の影響を受けません。

【踊る武器】の維持は主行動を消費しなければなりません。【踊る武器】は呪文使用、移動、攻撃を合わせて術者の主行動で解決します。

【解錠（アンロック）】

[宣言：主行動] [MP：1] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：説明参照] [距離：1] [範囲：対象]

[効果]

【解錠】は【施錠】に対するして使用します。【解錠】がかけられた【施錠】は D10 日効果時間が短くなります。つまり、何度も繰り返しかければ【施錠】の効果はいずれなくなります。

【火球（ファイア・ボール）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：直径 5+2m]

[効果：ダメージ（高熱：2D6）]

目標地点を中心として炎をまき散らします。非常に有名な攻撃呪文ですが、魔術師の間では拡張性が低いためそれほど強力な呪文とは考えられていません。とは言え、その破壊力はかなりのものです。

【火弾（ファイア・ボルト）/氷弾（アイス・ボルト）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果：ダメージ（高熱/冷気：2D6）]

小さな火の玉/冷気の塊を発射して相手を攻撃します。ダメージの属性は【火弾】が「高熱」、【氷弾】が「冷気」です。

【機会喪失（ルーズ・アクション）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果]

この呪文が成功したキャラクターは次の行動順で行動できません。半成功の場合は余力 1 点を消費することで通常通りに行動できます。

【恐怖の幻影（ファンタズマル・ホラー）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：10n] [範囲：対象 m]

[効果：ダメージ（物理：2D6）]

対象は実体を持った恐怖に襲われます。呪文成功の場合、対象はダメージを受けるとともに次の行動順で主行動を行えません。半成功の場合、対象は〔天命〕の判定に成功しない限り次の行動順で主行動を行えません。

【幻影戦士（イリュージョナル・ガード）】

[宣言：主行動] [MP：1+2n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：1 イベント] [距離：5] [範囲：対象 n]

[効果]

n 体のおぼろに人間の形をした存在を作り出します。【幻影戦士】は術者から 5 マス以内の他のキャラクターが占めていないマスに出現します。【幻影戦士】は〔耐久度：1〕を持ち、近接戦闘のみを行うことができます。【幻影戦士】の能動行動に使用する技能は術者の《呪文投射》に等しく、受動行動に使用する技能は《対応呪文》と同じで、近接攻撃のダメージは「D6/D12」です。【幻影戦士】の行動順は術者の次で、行動は術者が決定します。

【幻覚（イリュージョン）】

[宣言：主行動] [MP：1+n+m+i+k] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：nD6 時間] [距離：1] [範囲：直径 3+k 内の連続 i]

[効果：幻覚（技術 m：主行動）]

幻覚を作り出します。音など視覚以外の要素も与えることができます。何もない幻覚を作り出して、物体を隠すことはできません。幻覚には実体はなく、実際に触れてみれば何もないことがわかります。幻覚は他者に触れられても消滅しません。

幻覚は最長 1 時間の中で動きをプログラムすることができ、同じ動きを繰り返します。幻覚は直径 3+k の範囲内の連続 i マスを占め、直径の範囲内であれば移動させることができます。幻覚の大きさ i は直径の範囲内に収まっていなければなりません。

【幻覚消去（リムーブ・イリュージョン）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

【幻覚消去】は属性が幻覚で〔効果時間：瞬間〕ではない呪文の影響下にある対象に使用できます。【幻覚】のような呪文は幻覚自体が対象ですし、【変身】や【分身】のような呪文は呪文の影響下にあるものを対象とします。

【幻覚消去】の対象になった属性：幻覚の呪文は効果を失います。

【苦痛（ペインフリー）】

[宣言：主行動] [MP：2] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：20] [範囲：対象]

[効果：精神]

この呪文の影響下にあるものは少しの怪我にも激痛を感じるようになります。【苦痛】を維持している間、呪文成功した対象が現在値の 1/2（端数切り上げ）以上のダメージを受けた場合に〔頑健値〕で判定を行い、失敗した場合は気絶してしまいます。気絶することになった対象は余力 1 点を消費する事によるめき状態にとどめる事ができます。

【苦痛空間（ペインフル・エリア）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：0] [範囲：直径 5+2n]

[効果：ダメージ（物理：D10）]

効果範囲内の術者が選択したキャラクター（任意の数）は苦痛にさいなまれ、ダメージを受けます。呪文の効果範囲は術者が移動すると一緒に移動します。

【減速（ディセレーション）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：持続・終了（天命 n：行動終了時）]

対象のキャラクターは移動力がダイスで出た目の 1/2（端数切り上げ）になります。

【声色（ボーカル・ミミクリ）】

[宣言：主行動] [MP：n+m] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：持続] [距離：0] [範囲：術者]

[効果：幻覚（技術 m：主行動）]

術者の声を変えてしまいます。男性の声を女性の声にすることも可能です。術者が知っている相手であればその声をまねする事もできます。ただし、相手の口調までを完全にまねる事ができる訳ではないので、だれかの振りをする場合等はそれなりの行動を必要とします。

【次元扉（ディメンジョン・ドア）】

[宣言：主行動] [MP：3+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象 m]

[効果]

術者と術者を中心とした直径 5 マス以内の対象 m 体を最大 10n マスの距離まで瞬間移動します。瞬間移動の経路上に壁などがあっても無視しますし、上下方向への移動も可能です。ただし、移動先が他の物体で占められていた場合、その地点に移動したキャラクターは死亡します。呪文の効果拒否したキャラクターは移動せず、効果を受け入れたキャラクターだけが移動します。

【支配（ドミネイト）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果：持続・終了（天命 m：行動終了時）]

呪文の影響下にあるキャラクターの次の行動順の行動は【支配】の術者が決定します。ただし、支配下のキャラクター自身を自分で傷つけるような行動は指定できませんし、特技を使用させることもできません。また、対象の知識は術者に把握できないため呪文などはそれまでに使用したものしか使用させることができません。戦闘中以外でも使用できますが、対象の知識を把握できないのでできることは限定的です。例えば、交渉の場で NPC を支配したとしても自分たちに有利な意見を言わせるのは無理でしょう。賛成、反対の決議をとる時に術者の望む側に投票させることくらいは十分できます。このような場合、マスターが可否を判断してください。【支配】の影響下にあるキャラクターが指定された行動を取りたくない場合、余力 1 点を消費することで命令を無視できます。

【写真記憶（パーフェクト・メモリー）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：n 日] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

【写真記憶】を使用してから 1 時間の間に起こった出来事を細部まで正確に記憶しておくことができます。記憶は消費した魔力に等しい日数だけ維持されます。【写真記憶】を保持している間に別の【写真記憶】を行った場合、古い方は新しい記憶で上書きされてしまいます（忘れるわけではありませんが、普通の記憶と同じ様に曖昧になります）。

なお、記憶の内容を他者に伝えるのは言葉や絵に頼ることになるのでどれだけの内容を伝えられるかはキャラクターの表現力、伝達力に依存します。

【呪文解除（ディスペル・マジック）】

[宣言：主行動] [MP：3+n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：5] [範囲：対象]

[効果]

【呪文解除】は [効果時間：持続・終了] の呪文の効果を消します。対象の呪文の [持続] の判定目標値に対して判定を行います。呪文使用時の魔力 n は《呪文投射》の達成値に加えます。[持続] の判定目標値以上の達成値を出せば呪文は解除できます。

【呪文反射（リフレクト・マジック）】

[宣言：対応・呪文] [MP：2] [判定（受動）：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：20] [範囲：対象]

[効果]

呪文成功の場合、対象の呪文はそれを唱えた術者中心に発動します。範囲が対象の呪文は術者にかかることとなります。半成功の場合、対象の呪文は予定通りの場所で発動しますが、達成値 0 として扱います。【呪文反射】は呪文が使用された瞬間にだけ使用できます。すでにかかっている呪文（すでに判定が終わった持続中の呪文や維持されている呪文）に対しては使用することができません。

【瞬間回避（ブリンク）】

[宣言：受動] [MP：1] [判定（受動）：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

武器による相手の攻撃を《対応呪文》の判定で防御します。《対応呪文》の判定で武器攻撃に対して防御成功した場合、追加で魔力1点を支払うことで1マス瞬間移動することができます。

【消呪（カウンター・マジック）】

[宣言：対応・呪文] [MP：1] [判定（受動）：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：20] [範囲：対象]

[効果]

呪文成功の場合、対象の呪文を無効にします。半成功の場合、対象の呪文は予定通りの場所で発動しますが、達成値0として扱います。【消呪】は呪文が使用された瞬間にだけ使用できます。すでにかかっている呪文（すでに判定が終わった持続中の呪文や維持されている呪文）に対しては使用することができません。

【障壁（バリア）】

[宣言：対応・打撃] [MP：n（nは最大術者レベル）] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：軽減（nD4）]

この呪文は受けたダメージを軽減します。使用時に追加の魔力を消費したらその分だけダメージ軽減量が増加します。

【陣形変更（チェンジ・フォーメーション）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：直径11+2n]

[効果]

術者は呪文範囲内で呪文が半成功以上の対象を呪文の範囲内で他のキャラクターが占めていない場所に瞬間移動させます（配置は術者が決定します）。移動させる順番は術者の任意で、移動対象には自分も含まれます。

防御失敗したキャラクターは現状を再認識するための手間を取られるため、次の自分の行動順で補助行動を行えません。ただし、呪文に対する受動行動を行わず、呪文の効果を受け入れたキャラクターは通常通りに補助行動を行えます。呪文が決定的成功の場合は対象が受動行動をとったかどうかにかかわらず、術者がどのキャラクターが次の行動順で補助行動を行えなくなるかを選択できます。

【心靈波（サイオニック・ブラスト）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果：ダメージ（物理：D10）]

対象の周囲で衝撃波を発生させます。呪文成功の場合、相手はよろめき状態になります。

【戦場攪拌（シャッフル・バトルフィールド）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：3+2m]

[効果]

呪文が半成功以上のキャラクターを範囲内で最大2マス強制移動します。複数のキャラクターがいる場合、移動させる順番は術者が決定します。術者自身が呪文の範囲内に含まれる場合、術者も対象にできます。

呪文成功した敵を強制移動させ、移動先でこの呪文によって移動させられていないキャラクターと隣接する場合、そのキャラクターに強制移動した対象に近接攻撃を行わせることができます。近接攻撃を行うかどうかは術者ではなく近接攻撃を行えるキャラクターの判断です。この攻撃は通常通り連続攻撃になりますが、宣言が必要な特技は使用できません。

【立ち入り警戒（ワーン・トレスパス）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：3×n時間] [距離：0] [範囲：直径51]

[効果]

【立ち入り禁止】をかけた中心点から半径20マス目にあたるマスを外から内に横切ったものがあつた場合、中心から5マス以内のキャラクターはそのことが判ります。この呪文はどのくらいの大きさのものが横切ったら発動するかを呪文使用時に指定できます。例えば中型犬以上の大きさの様に指定してください。

【力の枷（パワー・ロック）】

[宣言：主行動] [MP：1+m+n] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果：持続・終了（魔術m：行動終了時）]

対象は呪文を使用する際、魔力を1点余分に消費しなければなりません。

【使い魔（ファミリア）】

[宣言：主行動] [MP：4+n] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：n時間] [距離：1] [範囲：対象]

[効果]

使い魔を呼び出し、命令を1つ下すことができます。使い魔は特技であらかじめ作成しておかなければなりません。

呼び出す時の目標値は命令の語数になります。また、命令し直す場合は再度判定が必要です。例えば、「目の前の敵と戦え」なら「目の前の」、「敵と」「戦え」で3語になります。命令は具体的な内容でなくてはなりません。マスターの判断で命令に具体性が欠けると思った場合は命令を変更させてください。なお、「私の命令に従え」の様な命令は具体的ですが、命令は1つしかできないので事実上このような命令は無効です。

(注：命令の語数判断)

目視可能な具体的な目標の指定は1語と見なします。例えば、「術者から3マス離れた左側の敵」のような指定はキャラクター視点では「あれ」で済むので1語と見なします。

5マスの様に数字+単位も1語と見なします。

付属語は1語とみなしません。

例えば「術者から3マス離れた左側の敵まで・移動して・攻撃しろ」は3語扱いです。

【逃走補助（エスケープ・エイド）】

[宣言：主行動] [MP：n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象 m]

[効果]

呪文成功の対象は術者の次の行動順開始時まで自分の支配領域から離脱しようとする相手の移動を制限できません。呪文が半成功の場合、対象が自分から離れようとする相手との《逃走》の対抗判定時の技能強度は0として扱います。

【到達不能（アンリーチャブル）】

[宣言：対応・移動] [MP：1+n] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果]

この呪文は対象の移動完了時に使用できます。呪文成功の場合、対象は本来の移動完了地点の一手手前までしか移動できません。呪文が半成功の場合、対象は〔天命〕の判定に成功すれば本来の移動完了地点まで移動できますが、失敗すると一手手前までしか移動できません。

【爆炎（エクスプロージョン）】

[宣言：主行動] [MP：n+m+2i (iは最大10)] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：直径1+2m]

[効果：ダメージ(物理、高熱：(i+1)D6)]

目標地点を中心として爆発を発生させます。見た目は【火球】と良く似ているため一般人からは同じ呪文と思われることがありますますが遥かに強力な呪文です。強化の度合いによっては全く別の呪文に見えるほど強大な威力を発揮します。

【爆炎】は物理的な衝撃と高熱の両方の属性を持ちます。モンスターが耐性を持つ場合、いずれか有効な方の属性による攻撃として扱います。

【非感知（アンチ・センス）】

[宣言：主行動] [MP：3+n] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：nD6時間] [距離：1] [範囲：対象]

[効果]

この呪文の影響下にあるものは、彼を感知しようとする呪文の影響を受けません。例えば、この呪文の影響下にあるものは【人探し】の呪文で発見される事はありませんし、状況によっては（呪文の影響下にあるものが邪悪であるならば）【邪悪感知】などの対象にもならないでしょう。【真の姿】に対して本当の姿をさらす事ありません。【魔眼】などの魔法的な視覚で捉えられる事ありません。ただし、【警報】の様に直接感知するのではなく、何かをトリガと

して発動する様な呪文には効果がありません。また、姿を消したりしている訳ではないので肉眼では普通に知覚されます。

【非実体化（アストラル・ボディ）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：持続] [距離：0] [範囲：術者]

[効果：持続・継続（《対応呪文》：補助行動）]

この呪文の影響下にある術者は装備を含めて非実体化します。術者に対して通常の斬刺叩ダメージを与える武器は効果を持ちません。術者は位相移動（移動困難な地形、他のキャラクターが占めるマス、壁等の侵入不可能な場所を無視して移動可能）を得ます。

【避難所（シェルター）】

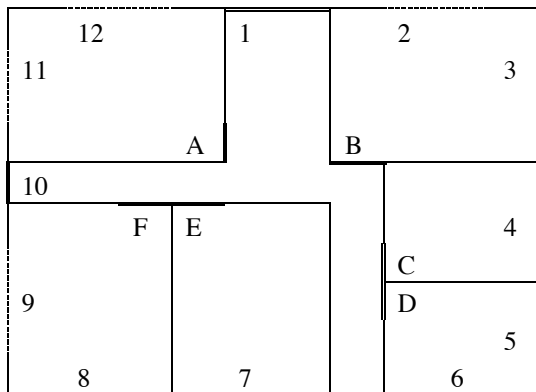
[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：n 時間] [距離：1] [範囲：対象]

[効果]

この呪文は家や部屋などの一定の空間を他から明確に仕切っている場所の繋がった壁や屋根を対象にします。この呪文によって包み込まれた建物や部屋の扉や窓の様な出入り口は、建物や部屋の中に居る術者が許可しない限り通ることができなくなります。また、壁や屋根が破壊されてもそこを通り抜けることはできません。これは位相移動可能なモンスターなどに対しても効果があります。

呪文の使用時には対象の壁や屋根にある扉や窓の数が目標値になります。障子や襖のように2枚以上連なっているものは柱などで区切られた場所の間を1つの窓や扉とします。下図を例に説明します。二重線は扉、破線は窓、実線は壁です。



この建物全体を対象にする場合、外壁にある扉と窓（1～12）と部屋の扉（A～F）で目標値18の判定が必要になります。大変な目標値ですが、術者は任意の出入り口の通行を制限できるので敵の1体だけを建物内に入れ、さらにAの部屋に入ることを許可する（出させない）というふうなことも可能です。

外壁と屋根だけを対象にした場合は部屋の扉は関係ないので外壁の扉と窓（1～12）だけが目標値の算出に関し、目標値は12になります。建物内部と外部の通行は制限できますが、建物内に入ったものは建物内を自由に移動できます。

部屋Aだけを対象にした場合は窓11、12と扉Aで目標値は3になります。この場合、部屋Aへの出入りは制限できますが、その他の場所は制限できません。

【避難所】で通り抜けられなくできるのは扉や窓、壁の様に内部と外部を明確に区別する境界だけです。例えば、廃屋などの完全に崩れ落ちた壁などは境界とはなりません。しかし、ここに布等でカーテンの様な仕切りを作れば境界として機能するようになります。

【避難所】の効果は能動的に侵入することのできるもの（キャラクターやモンスター、その他動物や昆虫）に対しては有効ですが、石や矢の様に何の意思も目的も持たずに物理法則しかがっているだけのものに対して効果はありません。

【複製（デュプリケーション）】

[宣言：主行動] [MP：5+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：n イベント] [距離：5] [範囲：対象]

[効果]

【複製】は対象を一人指定し、対象のキャラクターと同じ能力を持つ複製を作り出します。半成功時は呪文を使用したイベント終了時に複製は消滅します。

複製は次の能力を持ちます。

- ・ 複製の装備は対象のキャラクターと同じですが魔法のアイテムの能力はコピーされません（魔法の武器等を使用している場合、ベースとなった通常の武器の能力になります）。
- ・ モンスターの特殊能力は複製されません。ダメージや攻撃手段は複製されます。
- ・ 複製は死亡判定を行う必要は無く、全ての耐久度が 0 になった時点で破壊されます。複製が作り出された時の耐久度は【複製】使用時の対象の耐久度の現在値です。
- ・ 複製は術者が意識を失った時点で消滅します。
- ・ 複製は〔魔那〕を持たず、魔力は術者のものを共有します。
- ・ 複製は完全に術者の意志に従い、術者とは独立に行動する事ができます。複製に指示したりするために術者の主行動を消費する必要はありません。
- ・ 複製の行動順は呪文使用時に決定します。複製は作り出された次のサイクルから行動できます（呪文を使用したサイクルは行動できません）。
- ・ 複製は術者と離れて行動する事ができます。距離はどれだけ離れていてもかまいません。また、術者は複製の知覚を共有する事ができます。

【腹話術（ベントリロキズム）】

[宣言：主行動] [[MP：1] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：維持] 距離：0] [範囲：術者]

[効果]

術者は口を塞がれていたりしてもしゃべる事ができる様になります。この呪文には「呪文動作」は不要です。

【吹雪（アイス・ストーム）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：10n] [範囲：直径 7+2m]

[効果：ダメージ（冷氣：D10）]

目標地点を中心として氷点下数十度の冷氣の嵐を発生させます。その時に生成される氷が突風によって範囲内のものに叩き付けられます。【吹雪】の [効果：ダメージ（冷氣：D12）] は呪文使用時にしか発生しません。【吹雪】を維持するために判定は必要なく、呪文の効果中に範

圏内に侵入したか範囲内で自分の行動順を開始したキャラクターに冷気：D6 点のダメージを与えます。これは《呪文投射》の判定が必要ないため受動行動によって軽減されません。

【浮遊（レビテート）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：維持] [距離：n×10m] [範囲：対象]

[効果]

この呪文の影響下にあるものは1秒に50cm程度空中に浮き上がります。また、呪文の効果がなくなった瞬間、落ちることになり、浮遊した高さによってはダメージを受けることとなります。【浮遊】は上下に移動することだけができ、空中を移動するためには使えません。

【平行次元転移（シフト・パラレル・ディメンジョン）】

[宣言：任意 (1)] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：0] [範囲：3+2n]

[効果]

術者と呪文の範囲内にいる半成功以上で術者が選んだキャラクターを平行して存在する別次元へと転移します。術者が呪文を維持することで同じ平行次元にとどまることができます。呪文が半成功のキャラクターに対しては呪文を維持できません(術者が呪文維持を決定するタイミングで元の次元に戻ります)。

平行次元には元の次元と同じ地形と物品、モンスターではない樹木などがありますが、PC、NPC、モンスターは術者が選んだものしか平行次元には存在しません。平行次元にいるキャラクター同士は普通に会話したり接触したりできますが、元の次元と平行次元のキャラクターは互いに干渉できません。平行次元の物品に干渉することはできますが、元の次元では平行次元と同じことは起こりません。例えば、平行次元で扉の鍵を開けたとして元の次元の同じ場所にある扉の鍵は開いていないということです。

呪文の効果がなくなったらキャラクターは元の次元に現れます。この時、平行次元で移動していたら元の次元でも同じように移動した状態で現れます。平行次元の物品は元の次元に元締めません。例えば平行次元で金品を盗んで元の次元に戻った場合、キャラクターが平行次元で最後にいた場所に盗んだものは置き去りにされます。

なお、2人の術者が【平行次元転移】を使っても同じ平行次元には出現しません。また、1人の術者が2回【平行次元転移】を使った場合でも異なる平行次元に出現します。

この呪文を戦闘中に使用した場合、マスターはイベントを次のように扱ってください。平行次元に移動した側が元の次元に戻ってきた時にそれまでの敵と戦闘可能な場所にいる限りそれまでに戦闘に参加していたキャラクターは同一イベントを継続しているものとします。平行次元か元の次元のキャラクターが移動してしまい、平行次元のキャラクターが元の次元に戻った時にそれまでの敵が周辺にいない状況になったらイベントが変わったものとします。平行次元で移動してイベントが変わった場合でも、次イベントの第1サイクルの術者の行動順の終わりまでは呪文の効果が続くので、術者の行動順で魔力導出を行って維持すれば平行次元に留まり続けることはできます。

【変身（メタモルフォーゼ）】

[宣言：主行動] [MP：3+n+m] [判定：対応呪文] [防御：不可]

[効果時間：持続] [距離：0] [範囲：術者]

[効果：幻覚（技術 m：主行動）]

術者の姿を別の何かに変えてしまいます。何の姿に変えるかは術者次第ですが、大きさについては体積にして2倍～半分程度の変化しかできません。また、【変身】はあくまで幻覚なので、変身後の生物や人物の能力を使える訳ではありませんし、生物以外に変身したとしてもその性質をもつことができる訳ではありません。術者はいつでも呪文の効果解除できます。

【魔眼（マジック・アイ）】

[宣言：主行動] [MP：1] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：維持] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

術者の視界だけを術者と同じ移動速度で移動させることができます。【魔眼】は1cm²くらいの隙間があれば通り抜けられますが、壁などを透過することはできません。視界の移動速度は歩いている程度です。視界を移動している間、術者は自分の周囲の様子を見ることができません。呪文の維持を止めれば即座に視界を術者の周囲に戻せます。

【魔眼】は視界を移動しているだけなので、何かを探す場合は《隠密》など適当な技能の判定が必要になることもあります。

【麻痺（パラライズ）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：持続・終了（天命 n：行動終了時）]

【麻痺】の影響下にあるキャラクターは主行動を行えず、受動行動を強度0で行わなければなりません。《呪文抵抗》だけはペナルティなしで判定できます。「麻痺」の状態異常にならないモンスターには効果がありません。

【魔力奪取（マナ・ドレイン）】

[宣言：主行動] [MP：2] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：20] [範囲：対象]

[効果：ダメージ（無属性：魔力 2D3）、回復（ダメージの1/2）]

目標の魔力にダメージを与え、与えたダメージの半分（端数切り上げ）を術者の魔力に加えます。

【魔力付与（マジカライズド・ウェポン）】

[宣言：任意（1）] [MP：1] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：1 イベント] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

【魔力付与】がかけられた武器は非実体のモンスターを攻撃可能になります。射撃武器にかけた場合、弓にかけておけば矢はつがえた時点で呪文の効果範囲になります。

【迷彩（カモフラージュ）】

[宣言：主行動] [MP：2] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：1 イベント] [距離：0] [範囲：術者]

[効果：幻覚]

術者の姿を周囲の風景にとけ込ませてしまいます。この呪文を使った場合、術者は《隠密》の代わりに《呪文投射》を使用して隠密行動を行えます。しかし、技能の《隠密》とは異なり、周囲に何も無いような場所で衆人環視のもと隠れてしまうことも可能です。ただし、視覚によらない知覚に対しては無効です。

【矢返し（リバース・アロー）】

[宣言：受動] [MP：1] [判定（受動）：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

この呪文は矢や投げられた石等、飛来してくる物体に対して使用します。判定は対象の遠隔攻撃に対する受動行動として解決します。防御成功の場合、攻撃を行ったキャラクターに対して飛翔体を反射します。反射された飛翔体は【矢返し】判定時の達成値を持つ遠隔攻撃として扱います。

第3節 練術

【後戻り（バック・トラック）】

[宣言：主行動] [MP：n+m] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果]

術者を含む対象 n 人を呪文使用地点から $m \times 10$ メートル以内の地点に瞬間移動します。瞬間移動先は既知の空間（術者がよく知っているか実際に通過した地点、目視できる場所）でなければなりません。呪文名は【後戻り】ですが目視できる場所なら前にも進めます。一緒に移動したキャラクターは術者になるべく近く他のキャラクターに占められていない場所に出現します。この呪文は瞬間移動先が既知であれば垂直や斜め上（下）方向にも移動できます。移動先が空中や水中の場合、元の場所との直線上にある安全な地面上までしか瞬間移動できません。

【安全な宿営（セーフ・キャンプ）】

[宣言：主行動] [MP：5] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：8時間] [距離：0] [範囲：直径 21]

[効果]

この呪文の効果範囲には周囲をうろつく動物などから見つかりにくくなります。この呪文の効果時間の間、ワンダリングモンスターに遭遇する確率は $1/2$ になり、術者に害意があるもの（術者を襲おうとするモンスターや動物）が [範囲] に入った場合、術者はそれに気づくことができます。

【位置ずらし（シフト・ポジション）】

[宣言：任意 (1)] [MP：1+n] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果]

対象を 1 マス強制移動します。

【圧力（プレッシャー）】

[宣言：主行動] [MP：2] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：維持] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

この呪文の効果中に術者が敵に 1 点以上のダメージを与えた場合、追加で余力に 1 点のダメージを与えます。

【威力緩衝（シフト・ダメージ）】

[宣言：対応・打撃] [MP：n] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：軽減 (n=1：D6、n=2：D8、n=3：D10、n=4：2D6、n=5：2D8、n=6：2D10)]

対象が受けるダメージを軽減します。

【因果応報（カルマ）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：持続・終了（天命 n：行動終了時）]

この呪文の影響下にあるものが使用した呪文は本来の効果と共に、その呪文の使用者に対しても効果を表します。例えば【因果応報】の影響下にあるものが【治癒】を他のキャラクターにかけたら同時に【治癒】使用者にもかかります。【火球】を使用したら同【火球】使用者を中心に【火球】がかかります。なお、呪文に対する防御は個別に行います。呪文が半成功の場合、呪文の効果は対象の次の行動順終了時までで維持することができません。

【写し身（アバター）】

[宣言：主行動] [MP：6] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：持続] [距離：0] [範囲：術者]

[効果：持続・継続（《呪文投射》：補助行動）]

【写し身】は術者の分身を術者と隣接する他のキャラクターに占められていないマスに作り出します。分身は魔那、魔力、余力を術者と共有し、耐久度は呪文使用時の術者の耐久度と同値です。行動順は術者の次になります。術者と全く同じ技能を持ち、術者の思い通りに行動します。つまり、術者が2人いるかのように行動することができます。写し身は耐久度0になると消滅します。

【おとり（デコイ）】

[宣言：対応・宣言] [MP：3] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：幻覚]

【おとり】は呪文や攻撃の標的になったキャラクターを対象に使用します。呪文成功の場合、対象を現在の位置に隣接マスに強制移動し、元いた場所に“おとり”が出現します。“おとり”は呪文や攻撃を受けた時点で消滅します。呪文が半成功の場合はD6を振り1～3の時は本来の対象、4～6の時は“おとり”が対象となります。この呪文は【治癒】などの対象になったキャラクターに対して使用し、回復などを邪魔することもできます。

【過去視（デジャ・ヴュ）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：1イベント] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

【過去視】を使用すると術者が現在いる場所で見える範囲で、過去に起こった出来事を見ることができます。消費魔力のmは何日前かによって増加し、1日以内なら1、2日前なら2、…と増えます。見ようとする場面についてはおよその時間がわかっていなければなりません。呪文は指定した時間から前後2時間くらいをごく曖昧に検索し、消費した魔力のn×10分の出来事を見ることができます。例えば【過去視】したい時間が3日前の正午前後の30分だとする

と、魔力 8 点を消費して午前 10 時から午後 2 時くらいまでの中に見たい出来事があればそこを集中して 30 分を見ることができます。

この呪文の効果時間は呪文を使うために消費する時間です。集中してみている出来事の時間に加え、検索にかかる時間が 20～30 分くらいかかります。術者が【過去視】している間は 1 イベントとして扱います。

【結界（ボーダー）】

[宣言：任意 (1)] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：維持] [距離：0] [範囲：連続 n]

[効果]

術者が許可したもの以外がこの呪文の効果範囲に入ったり、効果範囲内に攻撃を加えたり、呪文の目標地点とするためには余力を 1 点消費しなければなりません。

【減衰（アテニュエーション）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果：ダメージ（無属性：魔力 D6）]

対象の魔力にダメージを与えます。

【健脚（ストロング・ウォーカー）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《呪文投射》] [防御：無効]

[効果時間：1 イベント] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

【健脚】の対象のキャラクターは地形の効果による移動困難の効果をも -n（最低 1）します。ただし、敵の支配領域による影響など地形に起因しない移動困難の影響は軽減できません。

【行動制限（リストラクト・アクション）】

[宣言：主行動] [MP：4] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：1 サイクル] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

呪文成功の場合、対象はそのサイクルの間余力を使用することができなくなります。呪文が半成功の場合、ダメージ軽減には余力を使用できますが、それ以外の用途では余力を使用できません。

【時間跳ばし（タイム・スキップ）】

[宣言：対応・宣言] [MP：3+n] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果]

呪文名は【時間跳ばし】ですが、実際は時間に作用する呪文ではなく、対象の知覚や認知能力に作用します（精神効果が無効のモンスターにも効果があります）。呪文にかかったものがまるで時間を跳ばされたように感じるためこのような呪文名になっています。

【時間跳ばし】は行動や特技の使用宣言に対応して使用します。呪文成功の場合、行動や特技はリソース（呪文なら魔力、特技なら使用回数もしくはコスト）を消費した上で、効果を表さなくなります。例えば相手の呪文に対して【時間跳ばし】が成功した場合、相手は呪文のための魔力は消費しなければなりません、呪文の判定は行えず行動終了になります。連続攻撃の1回目に対して【時間跳ばし】が成功したなら攻撃の判定は行えず、連続攻撃も終了します。呪文が半成功の場合、相手はリソースを消費しませんが、宣言した行動は行えません。防御成功の場合は【時間跳ばし】は効果を現しません。

【式（イリュージョナリー・サーバント）】

[宣言：説明] [MP：2+2n（1～3）] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：説明] [距離：1] [範囲：対象]

[効果]

式神を術者の隣接マスに実体化させます。式神の行動順は術者の次になります。式神は特技であらかじめ作成しておかなければなりません。術者が複数の式神を所有している場合、任意の1体を選び出します。呪文使用時のnは式神の余力になります。式神の技能は呪文使用時の目標値によって下表の様に修正されます。

目標値	6	7	8	9	10	11	12	13	14
基準値	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
強度	+0	+0.5	+0.5	+1	+1	+1.5	+1.5	+2	+2

式神は1イベントの間一つの命令を達成するまでの間、実体化して行動ます。ただし、耐久度が0になった式神は姿を保てなくなり消えてしまいます（術者が再度【式】を使えば再度実体化させることができます）。1イベントの間術者に従うことを選択した場合、術者は自分の行動順に補助行動として任意の命令を与えることができます。1つの命令の達成を選択した場合、その命令を果たすまで複数のイベントに渡って実態を保てますが、命令を変更できません。いずれの場合でも命令は具体的な目標（対象）が設定されなければなりません。例えば、長時間にわたって式神に護衛をさせようと「自分に従って敵から守れ」という命令をしたとします。しかし、これは敵が誰かわからないので式神は期待通りの行動をしません。ゲーム上の扱いとして式神に戦闘をさせたければ1イベントの間実体化する必要があるとしてください。

（注：命令の語数判断）

目視可能な具体的な目標の指定は1語と見なします。例えば、「術者から3マス離れた左側の敵」のような指定はキャラクター視点では「あれ」で済むので1語と見なします。5マスの様に数字+単位も1語と見なします。付属語は1語とみなしません。

例えば「術者から3マス離れた左側の敵まで・移動して・攻撃しろ」は3語扱いです。

【集中力低下（ディスターブ）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：20] [範囲：対象]

[効果：精神、持続・終了（天命n：行動終了時）]

対象は一時的に集中力を欠いてしまいます。呪文の効果が続く間、対象はすべての技能の強度を0として扱い、技能判定時のD12が11と12の時はすべて自動的失敗になります。

【呪縛（バインディング）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：ダメージ（物理：D6）、持続・終了（技術 n：行動終了時）]

【呪縛】の影響下にあるものは能動行動で何らかの行動を取るたびダメージを受けます。もし、キャラクターが連続攻撃などを行う場合、1回の攻撃や呪文の使用毎にダメージを受けます。

【衝撃（ショック）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果：ダメージ（物理：D10）]

小さな衝撃波によって相手を攻撃します。呪文成功の場合、相手はよろめき状態になります。

【触手（テントクルス）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：維持] [距離：n×5m] [範囲：術者]

[効果]

エネルギーの固まりでできた触手を作り出します。触手は術者から [距離] の場所まで伸ばす事ができます。触手は片手で持てる程度のもを持つことができます。触手を操って何か使用とする場合、その都度判定を行う必要があります。ただし、触手で攻撃のような強い力を必要とするような行動や、技能を要求するような細かい作業は行えません。

【心眼（サイト）】

[宣言：主行動] [MP：2] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：1時間] [距離：0] [範囲：対象]

[効果]

明るさの影響を受けることなく周囲が見える様になります。ただし、得られる視覚は特殊なものではないので、普段見えないものが見える様になったりはしません。

【酔歩（ランダム・ウォーク）】

[宣言：対応・移動] [MP：2] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：20] [範囲：対象]

[効果：幻覚]

【酔歩】は対象の移動宣言に対応して使用できます。呪文成功の場合、移動の最初の3歩はD6を振ってランダムに決定します（1が前で時計回り）。呪文が半成功の場合は最初の1歩にしか効果がありません。

【生命力奪取（ライフ・ドレイン）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：ダメージ（無属性：2D6）、回復（ダメージの 1/2）]
目標にダメージを与え、与えたダメージの半分（端数切り上げ）だけ術者の耐久度を回復します。

【生死結界（ヴァンピリック・リージョン）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]
[効果時間：維持] [距離：10n] [範囲：直径 3+2m]
[効果：ダメージ（無属性：2D6）、回復（ダメージの 1/2）]
範囲内の敵にダメージを与え、範囲内の味方（術者自身を含む）の耐久度を回復します。誰の耐久度を何点回復するかは術者が振り分けます。回復する耐久度の総量は与えたダメージの総量の 1/2（端数切り上げ）です。

【短距離転移（ショート・テレポート）】

[宣言：任意（1）] [MP：2+n] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]
[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 n]
[効果]
呪文成功の場合、対象のキャラクターをそのキャラクターが地点から 10 マス以内の任意の場所に瞬間移動させる事ができます。半成功の場合は 1 マスだけ瞬間移動します。移動先は目視可能な他のキャラクター等のいない、移動可能な地点でなければなりません。移動可能な場所がない場合は移動できません。

【力の破裂（エネルギー・バースト）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]
[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：5+2m]
[効果：ダメージ（物理：2D6）]
目標にエネルギーの爆発を発生させます。

【着弾点ずらし（シフト・インパクトポイント）】

[宣言：対応・呪文] [MP：1+n] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]
[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]
[効果]
[範囲：直径 X] か [範囲：連続 X] の呪文使用に対応して使用できます。[範囲：連続 X] の呪文はこの呪文の使用が宣言された時点で範囲の形状を確定しなければなりません。[効果時間：維持] の呪文が対象の場合、維持のタイミングで対象呪文の判定が発生するならそれに対応して使用することができます。
対象呪文の達成値を目標値として判定し、呪文成功の場合は D6 マス（決定的成功時は 6 マス以内で術者の任意）、半成功の場合は 1 マス、呪文の効果範囲を術者の望む方向にずらします。

【長足（ヘイスト）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《呪文投射》] [防御：無効]
[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果]

対象の次の行動順の移動力に D6 を加えます。

【通り抜け（ゴー・スルー）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：10] [範囲：対象 m]

[効果：持続・終了（天命 n：行動終了時）]

この呪文に防御失敗した場合、自分の支配領域に入ってきた敵の移動を制限することができません。通常、敵が支配領域に入った時点で移動を停止しなければなりませんし、支配領域を移動する場合は1マスしか移動できませんが、この制限がなくなります。また、支配領域は移動困難とはみなされず、対象が占めるマスを通過する場合も移動困難（2）として扱われます。

【内臓破裂（オーガン・バスター）】

[宣言：主行動] [MP：1+2m+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象 m]

[効果：ダメージ（無属性：3D6）]

呪文成功の場合、対象に1点以上のダメージを与えたならば、対象は耐久度によらず死亡判定値の判定が必要です。失敗した場合は死亡しますが、成功した場合は耐久度が0以上ならペナルティはありません。なお、植物、アンデッド、精霊には破壊すべき臓器などがいないため効果がありません。

【肉体補修（リペア・ボディ）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間/1 イベント] [距離：5] [範囲：対象]

[効果：回復・擬似耐久度（2D6）]

この呪文の影響下にあるものは耐久度のダメージを回復（[効果時間：瞬間]で終了）し、余った回復量に等しい擬似耐久度を得ます（[効果時間：1 イベント]）。また、回復可能なダメージを残したまま擬似耐久度を得ることは出来ません。

【肉体増強（バンプアップ）】

[宣言：任意（1）] [MP：2] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：1 イベント] [距離：5] [範囲：対象]

[効果：擬似耐久度（2D6）]

この呪文の影響下にあるものは回復に等しい擬似耐久度を得ます。

【念込め（エンチャント・ウェポン）】

[宣言：任意（1）] [MP：1] [判定：《呪文投射》] [防御：無効]

[効果時間：1 イベント] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

【念込め】がかけられた武器は非実体のモンスターを攻撃可能になります。射撃武器にかけた場合、弓にかけておけば矢はつがえた時点で呪文の効果範囲になります。

【念矢（エナジー・ボルト）】

[宣言：主行動] [MP：n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象 m]

[効果：ダメージ（物理：2D6）]

目標にエネルギーの固まりでできた矢を射出します。

【のろま（スロー）】

[宣言：対応・移動] [MP：1] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

【のろま】は対象が移動を宣言し、移動経路が決まった時点で宣言します。呪文成功の場合、対象のキャラクターは移動力がダイスで出目の1/2（端数切り上げ）になります。半成功の場合、移動力を1/2（端数切り上げ）にするか余力1点を支払って通常どおり移動するかを選択できます。

【爆球（エクスプロージョン・ボール）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：直径3]

[効果：ダメージ（物理：D10）]

衝撃波を発生させる念力の球を打ち込みます。

【反動緩衝（リアクティブ・プロテクション）】

[宣言：対応・打撃] [MP：1+n] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：術者、直径3]

[効果：軽減(nD6)、ダメージ（軽減の1/2）]

術者がダメージを受けた際に使用し、《対応呪文》の判定に成功した場合（攻撃などの達成値との比較は不要）、術者はnD6を振り、出目の値だけ受けたダメージを軽減します。出目が受けたダメージを上回った場合、術者の周囲1マスにいるキャラクターに対し出目が受けたダメージを上回った分だけダメージを与えます。このダメージは【反動緩衝】使用時の《対応呪文》判定結果を行動行動とした《呪文抵抗》による受動行動で軽減できます。

【人探し（サーチ・パーソン）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：直径 n km]

[効果]

この呪文を使用すると対象の人物の居る場所のおよその方向（東西南北、北東、北西、南東、南西、程度）と大体の距離（±100m くらいの場合）がわかります。ただし、対象人物を探知するためにはその人物の所持品等を持っていないければなりません。

【疲労（ウェアリーネス）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果：ダメージ（無属性：D10、余力1）]

呪文成功時は対象の耐久度に D10 点のダメージと余力に 1 点のダメージを与えます。呪文が半成功の場合は耐久度に D10 点のダメージ、防御成功時は D10 の 1/2 ダメージになります。

【武器生成（クリエイト・アームズ）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：無効]

[効果時間：1 イベント] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果]

術者の望む武器を作り出す事ができます。ただし、作成できるのは「データブック」にある標準的な武器だけです。武器以外の道具や鎧、盾などは作り出せません。【武器生成】で作った武器は非実体のモンスターにダメージを与えることができます。射撃武器を生成した場合、矢は自動的に補充されます。

【不吉な重圧（シニストリー・プレッシャー）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：持続] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：精神、持続・終了（天命 n：行動終了時）]

対象が【不吉な重圧】の影響下にある限り全ての判定は D12=12 の場合、自動的失敗として扱います。加えて判定に失敗するごとに余力 1 点を失います。

【分解（ディスインテグレート）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m（m は最大 5）] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果：ダメージ（無属性：mD6）]

【分解】は対象の物体を分解してしまいます。無生物の場合、1m×1m×1m くらいの範囲を分解し、粉々にしてしまう事ができます。生物等呪文に抵抗可能なものはこの呪文のダメージによって死亡した場合、分解されてしまいます。

【分身（ミラー・イメージ）】

[宣言：主行動] [MP：1] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：維持] [距離：0] [範囲：術者]

[効果：幻覚]

術者の幻覚を作り出し攻撃を当たりづらくします。近接攻撃だけではなく遠距離攻撃や呪文にも効果を持ちますが、範囲攻撃に対しては効果がありません。呪文の効果中に術者に攻撃成功か半成功した攻撃全てに D6 を振ってください。1~3 が出たら攻撃は失敗します。【分身】の効果で攻撃が失敗した場合も連続攻撃は停止します。【分身】の効果で（D6 を振った結果）攻撃が失敗した時に追加で魔力 1 点を支払うことで 1 マス瞬間移動することができます。

【防護円（プロテクション・サークル）】

[宣言：主行動] [MP：2] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：維持] [距離：0] [範囲：直径5]

[効果]

この呪文を使用したときには防御対象の属性を1つ選択します。無属性は対象にできません。【防護円】の対象として選択された属性の呪文は【防護円】の範囲内に影響を及ぼすことができません。防護円と対象属性を持つ呪文が部分的に重なった場合、重なった部分だけ効果が無効化されます。【防護円】の内側にいるものが【防護円】の外側で効果を表すように対象属性の呪文を使うことは可能です。

異なる属性に対する【防護円】は重ね掛けできます。重ね掛けした【防護円】は一つの呪文として維持できます。つまり、3種類の【防護円】を重ね掛けしても維持に必要な魔力は1点に過ぎません。

【防護円】は術者が移動すると一緒に移動します。

【魔力義体（マナ・ボディ）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：1イベント] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

術者が《主・副近接》、《投射》、《防御》、《逃走》、《運動》、《隠密》、《仕掛け》、《トリック》の能動判定する場合は本来の技能の代わりに《呪文投射》を、受動判定する場合は《対応呪文》の技能を使用できます。また、全カテゴリ・サイズの武器を使用可能で連続攻撃の上限は4になります。

【魔力共有（マナ・シェア）】

[宣言：主行動] [MP：1] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：1イベント] [距離：10] [範囲：術者・対象]

[効果]

術者と対象の間で魔力を共有します。共有した魔力は術者と呪文の対象者のどちらが使ってもかまいません。呪文を使用するときにはどちらの魔力を使用するか宣言してください。ただし、呪文などに使用する事無く魔力を移動する事はできません。なお、術者な対象のどちらかが魔力の共有を拒否した瞬間に【魔力共有】の効果はなくなります。

【魔力漏出（マナ・リーク）】

[宣言：主行動] [MP：2] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：ダメージ（無属性：魔力D6）]

この呪文の影響下にあるものは術者が呪文を維持するごとに魔力を失います。

【見えざる標的（アンシオン・ターゲット）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：15] [範囲：対象]

[効果：幻覚、持続・終了（技術 n：補助行動）]

この呪文の影響下にあるものは術者が選択した1人のキャラクターを攻撃できません。範囲呪文の様に直接対象を指定しない場合は術者が選んだ防御対象が呪文等の範囲に含まれていてもかまいません。

【物まね鳥（モッキンバード）】

[宣言：対応・呪文] [MP：2] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

【物まね鳥】は他者の呪文使用に対応して呪文を対象に使用します。【物まね鳥】の達成値が対象の呪文の達成値以上ならば、術者が好きなときに対象の呪文を1回だけ使用できる様になります。奪った呪文を使用するためにはその呪文を使用するのに必要な魔力を消費する必要があります。呪文を保持していられる期間は最大で1日、もしくは術者が休息を取るまでです。

【刃の触手（ブレイディッド・テントクルス）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象 m]

[効果：ダメージ（物理：D10）]

呪文成功の場合、範囲内のキャラクターはダメージを受けると共に1マス強制移動し、よろめき状態になります。半成功の場合は半成功時のダメージと1マスの強制移動が発生します。呪文に対する防御成功時は最低ダメージだけです。

【技写し（イミテート・スキル）】

[宣言：主行動] [MP：1] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：1イベント] [距離：15] [範囲：術者]

[効果]

呪文が半成功以上の場合、対象の技能、呪文、特技、使用可能武器をコピーし、効果時間の間、術者も同じように使用できるようになります。1回の呪文使用でコピーできるのは1つの技能や特技だけです。

第4節 精霊術

【荊野原（ゾーン・フィールド）】

[宣言：主行動] [MP：2+m] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：維持] [距離：0] [範囲：直径 5+2m]

[効果]

術者を中心に呪文の効果範囲を鋭いトゲのある植物が生い茂る場所に変えてしまいます。呪文を維持している間、効果範囲は移動困難（2）の地形となり、呪文の効果範囲を移動したキャラクターは1マス移動するごとに1点のダメージを受けます。ただし、ホバリング、位相移動可能なモンスターには効果がありません。飛行しているモンスターは地面に降りた時点で1点のダメージを受けます。キャラクターが1つのマスに止まっている場合はダメージを受けません。術者は任意のキャラクターをこの呪文の効果対象外とすることができます。

【羽毛落下（フェザー・フォール）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：説明参照] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果]

この呪文の影響下にある物が落下する場合、羽毛のようにゆっくりと落ちることになります。呪文の対象は落下によるダメージを受けません。また、落下した瞬間に《運動》に成功した場合、掴まることのできる場所があれば掴まることができ、落下しないで済みます。

【羽毛落下】はかけてから最長で12時間の間効果を持ちます。ただし、効果時間の間に一度でも1m以上の落下で効果を発揮した場合、地面に着いた時点で効果はなくなります。

【炎・氷矢（ファイア/アイス・アロー）】

[宣言：主行動] [MP：n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象 m]

[効果：ダメージ（高熱/冷気：2D6）]

目標に炎/氷の矢を投射して攻撃します。呪文を使用する際にどちらの矢を放つのかを決めなければなりません。ダメージの属性は【炎矢】が「高熱」、【氷矢】が「冷気」です。

【快適な空間（コージー・エリア）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：n時間] [距離：0] [範囲：直径 11]

[効果]

この呪文の範囲内は自然の暑さ、寒さから隔離され快適に過ごすことができます。対応する温度はおおよそ-40℃～60℃です。この呪文は呪文による熱や冷気に対する防御効果は持ちません。

【回復（ヒーリング）】

[宣言：主行動] [MP：1] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：回復 (D10)]

対象の耐久度を回復します。

【影歩き (シャドー・ウォーク)】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：持続] [距離：0] [範囲：1+2n]

[効果：持続・継続 (《呪文投射》：補助行動)]

術者を中心とした範囲内の味方が隠れて行動している場合に《隠密》の受動判定に失敗した時、術者は《対応呪文》で受動判定します。受動側成功ならば発見されませんし、半成功なら発見されるキャラクターが余力1点を支払うことで発見を免れることができます。なお、複数の呪文の対象者、発見側がいる場合でも一度しか判定せず1回の《対応呪文》の判定結果を発見側のすべての《隠密》の達成値と比較し、対象者全員にその結果を適用します。

【風の囁 (ウィンド・ウィスパー)】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：1時間] [距離：n×100m] [範囲：対象×2]

[効果]

対象とした地点同士で発生した音を伝達します。音を拾える範囲は直径1m程度です。対象の一方もしくは両方をキャラクターにすることもできます。なお、伝達中の音は対象の地点の近く以外では外部に漏れ出しません。

【鎌鼬 (ウィンド・リーパー)】

[宣言：主行動] [MP：3+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：10n] [範囲：直径5+2m]

[効果：ダメージ (物理：2D6)]

目標地点を中心として、鎌鼬を発生させ、範囲内のものにダメージを与えます。呪文の効果中に範囲内に侵入するか範囲内で行動を開始したものは《運動》の判定を行ってください。判定に失敗したキャラクターはその行動順に移動できません (範囲侵入したキャラクターは侵入した地点で移動を停止します)。

【絡みつく蔦 (バインディング・アイビィ)】

[宣言：主行動] [MP：1+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：10n] [範囲：対象 m]

[効果]

呪文成功の場合、対象はよろめき状態になります。決定的成功時には対象は転倒します。呪文が半成功以上の対象は呪文を維持している間、移動力が1/2 (端数切り上げ) になります。なお、この呪文は植物が繁茂していない場所でも使用できます。

【擬似回復 (シュードヒーリング)】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：1イベント] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：擬似耐久度 (D6、D10、2D6、D10+D6、2D10)]

この呪文の影響下にあるものはダメージに等しい擬似耐久度を得ます。擬似耐久度は消費した魔力によって増加し n=1 は D6、n=2 は D10、n=3 は 2D6、n=4 は D10+D6、n=5 は 2D10 です。ただし、1 回の【擬似回復】使用ではキャラクターのレベル以下の魔力しか使用できません。

【郷愁（ノスタルジー）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：直径 31]

[効果：精神]

この呪文はヒューマノイド、動物にしか効果がありません。この呪文の抵抗に失敗した動物は自分の巣に戻ろうとします。強い生理的欲求（非常に空腹、子供を守らなければならない、など）があればそちらを優先しますが当面の生存に影響がない場合などは呪文の効果があります。逃げ場がないなどの場合はこの呪文は効果を持ちません。

呪文が半成功の場合、積極的な行動（誰かを攻撃するなど）は行いません。

【恐怖（フィア）】

[宣言：主行動] [MP：3+n] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：精神、持続（天命 n：行動終了時）]

対象は持続判定に失敗するごとに余力を 1 点失うか逃走するかを選択しなければなりません。半成功の場合は呪文の効果は持続しますが、前述の効果は適用されません。

【虚無の手（ボイド・タッチ）】

[宣言：主行動] [MP：4+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果：ダメージ（無属性：5D6）]

目標の体に一切の精霊力を抑制する力を持った虚無の塊を投射します。虚無の塊に触れたものは体から生命力を初めとするさまざまな力を奪われることにより大きなダメージを受けることとなります。

【銀化（シルバライズ）】

[宣言：主行動] [MP：1] [判定：《呪文投射》] [防御：無効]

[効果時間：1 イベント] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

【銀化】がかけられた武器は非実体のモンスターを攻撃可能になります。射撃武器にかけた場合、弓にかけておけば矢はつがえた時点で呪文の効果範囲になります。【銀化】によって強化された武器によるダメージは弱点（銀）を持つモンスターに銀の武器で攻撃したのと同じ効果を持ちます。

【空気の殻（エア・シェル）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：1 イベント] [距離：0] [範囲：1+2n]

[効果]

術者を中心として範囲の境界に空気の薄い断層のようなものを作り出します。矢や強い風などはこの断層を簡単に突破してしまうので防御効果はありませんが、境界は音を遮断します。境界の内側の音は外に漏れず、外の音は内側に入ってきません。[範囲：1]でも【空気の殻】の内側には空間があるので呪文の使用は制限されませんし、[範囲：3]以上で内側に複数のキャラクターがいるなら会話も可能です。【空気の殻】は術者の移動に伴って一緒に移動します。

【空気の天蓋（エア・キャノピー）】

[宣言：主行動] [MP：1] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：維持] [距離：0] [範囲：11]

[効果]

範囲の境界部分に空気の流れを作り出し、効果範囲外から飛来した矢などはこの空気の流れに阻まれてしまいます。矢などが効果範囲内から効果範囲外に飛び出す場合も同様です。ただし、境界を横切らない場合には影響は無いので、呪文の効果範囲内で弓の打ち合いをしている場合は影響を受けません。

【行動の自由（フリーダム・オブ・ムーブメント）】

[宣言：主行動] [MP：n+m+i] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：維持] [距離：10n] [範囲：対象 m]

[効果]

対象は呪文使用時に追加消費した魔力 i を移動困難な地形のペナルティから引きます（最低1）。加えて、追加消費した魔力 i レベル以下の呪文から受ける移動力へのペナルティを無視します。例えば $i=2$ で【行動の自由】を使用した場合、移動困難な地形のペナルティを-2し、2レベル以下の呪文によって移動力に与えられるペナルティを無視します。

呪文による移動力へのペナルティは移動力を1/2する、補助行動で移動できない、など移動を制限する効果を指します。移動するごとにダメージを受ける効果は移動自体を制限するものではないので無視できません。

【再生（リジェネレーション）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：持続] [距離：5] [範囲：対象]

[効果：回復（1）、持続・継続（《対応呪文》：補助行動）]

この呪文の影響下にあるキャラクターは終了フェイズに耐久度を回復することができます。瀕死のキャラクターが毎サイクルのダメージを受ける場合、【再生】の回復とダメージの合計が0になる場合、死亡判定を行わなくて構いません。

【次元の小道（ディメンショナル・パス）】

[宣言：主行動] [MP：3+n+m] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：n 時間] [距離：1] [範囲：対象 m]

[効果]

術者と術者が選んだ者は自然の物質で満たされた場所（水の中や土の中、空中は不可）を自由に進むことができます。ただし、単に盛り土をした程度であれば通過できますが、石垣やレンガ、木の壁のような人工的に加工されたものは通過することができません。【次元の小道】は物質の中に小道を作り出す呪文なので、その中は自分の足で歩かなければなりません。従って、水平方向以外に進む場合に歩けないような急な傾斜を作って進むことはできません。【次元の小道】は術者の前後 10m 程度にしか存在しません。そのため、山の中などを進んでいるとそのうち出口も入り口も閉じた状態になります。呪文の効果時間が切れたり、術者から 10m 以上離れてしまったりしたものは、その地点から垂直方向に最も近い地表（水面）に強制移動させられます。この移動の間は呪文の効果があるので地中に閉じ込められて死んだりすることはありません。

【死亡回避（プリベント・デス）】

[宣言：対応・打撃] [MP：3] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]
[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]
[効果]

この呪文は対象がダメージを受けた時点で使用できます。ダメージによって耐久度が 0 以下になる場合、そのダメージを無視します。

【浄炎（インシネレイト）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]
[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：直径 5+2m]
[効果：ダメージ（無属性：2D8 / D10）]

この呪文は効果範囲内に居るものを焼き払います。焼き払うと書いていますが、物理現象としての炎が現れる訳ではなく、正体不明の魔法の炎が敵を焼くのです。アンデッドモンスター、悪疫の怪物、異界の存在に対してはダメージ 2D8、その他に対しては D10 になります。

【小回復（ライト・ヒーリング）】

[宣言：主行動] [MP：1] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]
[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]
[効果：回復（D6）]

対象の耐久度を回復します。

【浄水（ピュリファイ・ウォーター）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：自動] [防御：無効]
[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：対象 n リットル]
[効果]

汚れた水などを飲める状態の淡水にします。この呪文は水以外の液体を水にする呪文ではなく、水に含まれる水以外のものを取り除く呪文です。ですので、酒類にかけた場合、アルコールがなくなり水に変わりますが、スピリタス（96 度もあるウォッカ）の場合はほとんど何も残らないでしょう。

【小動物召還（サモン・スモール・アニマルズ）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：1時間] [距離：0] [範囲：説明]

[効果：精神]

術者が呪文を使用した周辺 1～2km 以内にいる小動物を術者のいる場所に呼び寄せます。
この呪文だけでは動物を呼び寄せるだけで動物に何かをさせたり、動物が何かをしたりすることはありません。

【水膜（ウォーター・フィルム）】

[宣言：対応・打撃] [MP：1+n] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果：軽減（2D10）]

対象を水の膜で包み、[属性：高熱] によるダメージを 2D10 点軽減します。なお、呪文の対象者が水膜の中で窒息したりすることはありません。

【静寂（サイレンス）】

[宣言：主行動] [MP：n+m] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：持続] [距離：10n] [範囲：直径 5+2m]

[効果：持続・継続（《対応呪文》：補助行動）]

呪文の範囲内では音が発生しなくなります。また、外部からの音も範囲内では聞こえません。
呪文の効果範囲内では詠唱が必要な呪文は使用できませんが、範囲外に移動してしまえば使用できます。

【生命漏出（ライフ・リーク）】

[宣言：主行動] [MP：4+n+m] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：持続] [距離：10] [範囲：対象 m]

[効果：ダメージ（無属性：D10）、持続・終了（天命 n：行動終了時）]

対象は虚無の力によって生命を吸収されます。

【精霊召還（サモン・エレメンタル）】

[宣言：主行動] [MP：3+2n（1～5）+2m（1～3）] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：持続] [距離：1] [範囲：対象 n]

[効果：持続・継続（《呪文投射》：補助行動）]

n 体の精霊を召還し術者の支配下に置きます。召還した精霊は術者の隣のマスに出現し、最大で距離 20 まで離れる事ができます。召還した精霊の行動順は術者の行動順の次になります。術者は召還した精霊の行動開始前に命令を与える事ができます。精霊の知性は低いため、5 語以下の具体的な命令しか実行できません。術者はいつでも精霊を元の世界に送り返す事ができます。精霊の能力は次の通りです。精霊の余力は消費した魔力の m（1～3）になります。

（注：命令の語数判断）

目視可能な具体的な目標の指定は1語と見なします。例えば、「術者から3マス離れた左側の敵」のような指定はキャラクター視点では「あれ」で済むので1語と見なします。5マスの様に数字+単位も1語と見なします。付属語は1語とみなしません。例えば「術者から3マス離れた左側の敵まで・移動して・攻撃しろ」は3語扱いです。

[耐久度:12] [致死点:-10] [頑健値:11] [サイズ:中型]
 [能力値] [武勇:12] [反応:12] [技術:6] [天命:10] [魔術:--]
 [気絶:×、即死:×、よろめき:×、転倒:×、麻痺:×、毒:×]

[技能]

《攻撃:14:0:3》 《防御:14:0:3》 《隠密:12:0:3》
 《射撃:14:0:3》 《呪文抵抗:12:0:3》 《トリック:--:--:--》
 《逃走:13:0:3》

[特殊能力] 非視覚知覚 (オーラ)

精霊の技能は召還時の目標値によって下表の様に修正されます。

目標値	6	8	10	11	12	13	14	15	16
基準値	+1	+1	+2	+2	+3	+3	+4	+4	+5
強度	+0	+0.5	+0.5	+1	+1	+1.5	+1.5	+2	+2

召還可能な精霊には以下の種別があり、種別によってダメージ、特殊能力が変わります。

地精

[近接攻撃 (打撃): D6/2D6 : 3 : 連続]
 [特殊移動] 移動時に移動困難な地形を無視

水精

[近接攻撃 (打撃): D5/D10 : 3 : 連続]
 [特殊移動] 水中移動
 [耐性] 武器 (5)

火精

[近接攻撃 (高熱): D5/D10 : 3 : 連続]
 [遠隔攻撃 (高熱): D5/D10 : 1 : 10 マス : 精密]
 [耐性] 高熱 (無効)

風精

[近接攻撃 (打撃): D5/D10 : 5 : 連続]
 [特殊移動] ホバリング
 [耐性] 武器 (3)

雷精

[近接攻撃 (電撃): D5/D10 : 3 : 連続]
 [遠隔攻撃 (電撃): D5/D10 : 1 : 10 マス : 精密]
 [特殊移動] ホバリング

氷精

[近接攻撃 (冷気) : D5/D10 : 3 : 連続]
[ブレス (冷気) : 1/D6/D10 : 目標値 7 : 余力 1 : 範囲 5]
[特殊移動] 飛行

【精霊の護り (エレメンタル・ガード)】

[宣言 : 対応・打撃] [MP : 1+n+m] [判定 : 《対応呪文》] [防御 : 不可]
[効果時間 : 瞬間] [距離 : 0] [範囲 : 直径 1+2m]
[効果 : 軽減 (D6+n)]
一度の打撃で受けたダメージについて、範囲内にいる術者を含む味方全員のダメージを軽減します。

【大回復 (グレート・ヒーリング)】

[宣言 : 主行動] [MP : 3] [判定 : 《対応呪文》] [防御 : 無効]
[効果時間 : 瞬間] [距離 : 10] [範囲 : 対象]
[効果 : 回復 (2D6)]
目標の肉体耐久度を回復します。フレーバーにすぎませんが、切断されてから 1 時間以内ほどであれば腕や足などを継ぐことができます (再生させることはできません)。

【磔 (ストーン・ブラスト)】

[宣言 : 主行動] [MP : 1] [判定 : 《呪文投射》] [防御 : 《呪文抵抗》]
[効果時間 : 瞬間] [距離 : 10] [範囲 : 対象]
[効果 : ダメージ (物理 : 2D6)]
目標に小石をぶつける事でダメージを与えます。【磔】のダメージは魔法によるものではなく物理的な打撃によるものなので〈防護〉などの武器に対するダメージ軽減の効果があります。

【縄張り (テリトリー)】

[宣言 : 主行動] [MP : 2+n] [判定 : 自動] [防御 : 不可]
[効果時間 : n 時間] [距離 : 0] [範囲 : 直径 11]
[効果]
この呪文の効果範囲には自然の動物が寄りつかなくなります。ただし、動物以外のモンスターやヒューマノイド程度の知性をもつものには近寄りなくなるという効果はありません。

【ぬかるみ (マイア)】

[宣言 : 主行動] [MP : n+m+i] [判定 : 《呪文投射》] [防御 : 不可]
[効果時間 : i 時間] [距離 : 10n] [範囲 : 連続 m]
[効果]
目標地点をぬかるみに変えます。【ぬかるみ】の効果範囲内は移動困難 (2) の地形になります。

【眠り（スリープ）】

[宣言：主行動] [MP：n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：15] [範囲：直径 5+2n]

[効果：精神、持続・終了（天命 m：主行動）]

呪文成功の場合、呪文の効果範囲にいた者は強烈な眠気に襲われます。[天命]の判定に成功するまで主行動は【眠り】からの回復に費やされます。加えて、回復するまでの間は受動行動を強度0で行わなければなりません。

【不可知領域（アンセンサブル・エリア）】

[宣言：主行動] [MP：4+n] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：n時間] [距離：0] [範囲：直径 11]

[効果]

呪文が欠けられた時点で効果範囲にあったものは現実世界と妖精界との狭間の領域に移動します。ただし、移動するのは呪文をかけた時点で術者が対象に選んだものだけです。呪文がかけられた後でその場を見たものは、狭間の世界に移動したものを認識する事ができません。ただし、妖精と精霊は両方の世界を認識できるため、この効果を受けません。呪文の効果範囲内のキャラクターが呪文の効果範囲から出た場合、現実世界に姿を表し、再度呪文の効果範囲内に戻る事はできません。

【忘却（フォーゲット）】

[宣言：主行動] [MP：3+n] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：持続] [距離：0] [範囲：対象]

[効果：精神、持続（天命 n：1日の終了時に1回）]

この呪文の対象は術者が指定した記憶を思い出せなくします。ただし、技能や呪文、特技を忘れられることはできません。あくまで忘れるのは情報のみです。

【舗装（ペイヴェメント）】

[宣言：主行動] [MP：n+m+i] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：i時間] [距離：10n] [範囲：連続 mマス]

[効果]

範囲内の地面を平坦で硬い地面にして歩きやすくします。【舗装】の効果範囲では移動困難(2)以上のペナルティを-1します。

【炎・氷の壁（ファイア/アイス・ウォール）】

[宣言：主行動] [MP：n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：1イベント] [距離：10n] [範囲：連続 2m]

[効果：ダメージ（高熱：D10）]

目標の地点から2×mマスの壁を作り出します。壁は3メートルの高さを持ち、反対側を見通せない遮蔽として機能します。壁を他のキャラクターが存在するマスに作成した場合、もともとそのマスにいたキャラクターは壁に隣接し、元のマスから最も近い任意のマスに強制移動されます。また、炎か氷かによって効果に違いがあります。

炎の壁の場合、壁を通り抜けることができますが、壁を通過しようとしたキャラクターは炎の壁の範囲を1マス通過するごとにD10点の高熱ダメージを受けなければなりません。
氷の壁は通過することができず、破壊することもできません。

【猛獣の如き突進（ビースト・ラッシュ）】

[宣言：主行動] [MP：6] [判定：自動/《呪文投射》] [防御：不要/《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：説明参照] [範囲：説明参照]

[効果：ダメージ（無属性：2D6）]

この呪文を使用しただけで発生する効果として、術者は直線的に5マス強制移動します。この強制移動は他のキャラクターが占めるマスを通り抜けることができ、移動経路上にいた他のキャラクターは術者の進行方向に対して左右いずれかに強制移動されます。

加えて、術者の移動経路上とその隣接マスにいた敵に対して、術者は《呪文投射》で敵は《呪文抵抗》で対抗判定を行い、結果に従ってダメージを与えます。

【魅了（チャーム）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：精神、持続・終了（天命 n：説明参照）]

呪文成功の場合、対象は術者に対し友人のような好感を持ちます。半成功の場合は親しい知人程度の好感になります。何か頼み事や交渉等をする場合は事が有利に運ぶはずですが、ただし、交渉や頼み事が何でも通る訳ではない事に注意してください。親しい友人の頼み事でも聞けないことはこの呪文で魅了していても断られてしまいます。

この呪文が使われたのが戦闘中などの緊迫状態ではない場合、持続判定は術者が対象に頼みごとをするなどし、対象がそれに応じた（返事をするなど）直後です。例えば術者が対象にお金を貸して欲しいと頼んで対象が（貸す、貸さないは別として）返事をした直後に、「あれ、なぜこの人に借金を頼まれているのだろうか？」と気づくチャンスがある、というイメージです。戦闘中などの緊迫状態で使用された場合は対象の行動終了時に毎回判定のチャンスがあります。

また、この呪文は効果時間が経過した後も影響を及ぼす可能性があります。つまり、呪文をかける前の態度が中立的等で、呪文の効果時間中に相手に与えた印象が良いものであれば、相手は呪文の効果は切れたあとも術者に対して良い印象を持ち続ける可能性があります。

【病進行停止（アセット・プログレス・オブ・ディジーズ）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：1サイクル] [距離：1] [範囲：対象]

[効果]

病気になった対象に対して使用し、対象が回復判定に失敗しても[回復度]の現象が発生しなくなります。病気の進行はサイクルが長いので常に術者が患者の前に【病進行停止】を使えることにして構いません。なお、つきっきりで看病するのでない限り（【病進行停止】使用後に看病以外のことをしたら）、別イベントが発生することになるので魔力を維持できないことに注意してください。

【勇気（ブレイブ）】

[宣言：主行動] [MP：n+m] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：m イベント] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果：精神]

この呪文の影響下にあるものは恐怖を感じる事がなくなります。従って、モンスターに対して恐怖判定を行う必要がなくなります。また、恐怖判定に失敗したり判定を継続したりしている間にこの呪文の影響を受けた場合、その時点で恐怖判定に成功した事になります。

【有利な地形（ファイヴラブル・タレイン）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：1 イベント] [距離：5] [範囲：直径 5+2n]

[効果]

効果範囲内を敵が移動する場合、2マス移動するごとに移動力を1点余分に消費しなければなりません。移動困難のない地形で1マス移動時は1、2マス移動時は3、3マス移動時は4、4マス移動時は6、…、の移動力が必要です。どのキャラクターが敵かは術者が選びます。

【連鎖電撃（チェイン・ライトニング）】

[宣言：主行動] [MP：3+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：説明]

[効果：ダメージ（電撃：3D6）]

電撃によって目標を攻撃します。この呪文が半成功以上の結果で判定時のダイスが $D12 \geq D10$ だった場合、別の目標を1体選んで攻撃することができます。この連鎖的な攻撃には追加の魔力消費は必要なく、条件を満たす限り何度でも連鎖します。ただし、1回の呪文で同じ対象を連続して2回選択することはできません（ $A \rightarrow B \rightarrow A$ の様に一度違う対象を選択して戻る事は可能です）。また、術者は任意のタイミングで連鎖を止める事ができます。

第5節 法術

【嘘発見（センス・ライ）】

[宣言：受動] [MP：2] [判定（受動）：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

この呪文は相手が話した直後に使用します。対象が嘘をついている場合、対象は必ず《話術》の判定を行ってください。【嘘発見】は《話術》に対する受動判定として機能します。対抗判定に術者が勝った場合、嘘をついていることがはっきりとわかりますが嘘の内容まではわかりません。また、話している内容が嘘であっても話している本人が本当の事と信じているならばこの呪文では見破る事はできませんし、単に隠している事等も見破る事はできません。

【押（プッシュ）】

[宣言：主行動] [MP：1] [判定：《呪文投射》] [防御：《運動》]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

目標を1マス任意の方向に強制移動します。呪文成功の場合、移動させられたキャラクターはよろめき状態になります。半成功の場合は強制移動するだけです。

【活力（ヴァイタリティ）】

[宣言：任意] [MP：1] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：回復（D6、説明参照）]

対象を気絶から回復させます。対象の耐久度が0以下の場合、耐久度を回復します。対象の耐久度が1以上の場合は回復効果はありません。

【活力入替（スワップ・ヴァイタリティ）】

[宣言：任意] [MP：4+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10+n] [範囲：対象2人]

[効果]

対象のキャラクターを2人選びます。死亡したキャラクターは対象にできません。一方を術者にしても構いません。呪文の「距離」は術者から2人の対象までの距離の合計です。

対象の両方に対して呪文成功の場合、2人の対象の耐久度と魔力の現在値を入れ替えます。一方に対して半成功以上、他方に半成功の場合は耐久度か魔力のどちらかを術者が選択します。どちらかが呪文に防御成功した場合、呪文は効果を現しません。

交換によって耐久度がそのキャラクターの最大値を超えた場合、超えた分は切り捨てます。逆に交換によって耐久度がプラスから0以下になったキャラクターには死亡判定が発生します。魔力を生み出していないキャラクターの魔力は0として扱います。術者自身を対象として魔力を交換した場合、相手が受け取る魔力は【活力入替】を使用して減少した分になることに注意してください。

【帰還（リターン）】

[宣言：任意（1）] [MP：5+n] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果]

術者から 10 マス以内の任意の対象を術者とともに最後に休息をとった場所まで瞬間移動します。移動先は、最後に休息をとった場所の直径 31 マス以内で他のキャラクターに占められていない場所です。出現時に瞬間移動したキャラクターはなるべく密集した状態で出現します。

【傷（ウーンズ）】

[宣言：主行動] [MP：n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象 m]

[効果：ダメージ（無属性：2D6）]

目標の体に直接傷を作る事によって目標の耐久度にダメージを与えます。

【奇跡（ウィッシュ）】

[宣言：任意（なし）] [MP：0] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

この呪文を使ったものは自分を犠牲にする代わりに神（などの超越的な力を持つ存在）に何か一つ願いを聞いてもらえます。願いは術者が考えますがその内容はマスターがある程度編集してもかまいませんし、内容によっては拒否してもかまいません。【奇跡】の要求事項が拒否されなかった場合、術者は【奇跡】の呪文を失います（再度取得することは可能です）。

【祈念（プレイ）】

[宣言：主行動] [MP：3+n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：n サイクル] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

神性などの超常的な存在に n 個の質問をすることができます。質問の内容は「はい」、「いいえ」で答えられるものでなければなりません。呪文の使用中に質問以外の会話等を行った場合、呪文はその時点で終了してしまいます。なお、この呪文は 1 シナリオに 1 回までしか使用することができません。

【恐怖除去（リムーブ・フィア）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：15] [範囲：対象 n]

[効果：精神]

恐怖状態のキャラクターの恐怖の効果を取り除きます。

【死（デス）】

[宣言：主行動] [MP：5] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：直径 5]

[効果：ダメージ（無属性：2D6）]

呪文成功の場合、効果範囲にいる者はダメージを受けるとともに、死亡判定を行う必要があります。余力などでダメージ0まで軽減しても死亡判定は必要です。半成功の場合はダメージを受けるだけで死亡判定は必要ありません。防御成功時はダメージを受けません。

【死の宣告（センテンス・オブ・デス）】

[宣言：主行動] [MP：3+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：維持] [距離：10n] [範囲：対象 m]

[効果]

この呪文の影響下にあるものは耐久度を回復できません。ダメージ軽減や擬似耐久度は通常通りの効果を持ちます。【死の宣告】は [防御：不可] の呪文なので注意してください。

【邪悪感知（センス・イービル）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：直径 2n+1]

[効果]

アンデッド、悪疫の怪物、異界の存在を発見します。これらが呪文の範囲内にいた場合、姿を消していたり、物陰に隠れていたとしても術者にはどこにいるかがわかります。

【邪悪防御（プロテクション・フロム・イービル）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：維持] [距離：0] [範囲：対象]

[効果]

アンデッド、悪疫の怪物、異界の存在からのダメージを軽減する事ができます。術者がこれらからダメージを受けた場合、決定的成功なら単なる成功、成功なら半成功、半成功の場合は失敗のダメージにすることができます。また、アンデッド、悪疫の怪物、異界の存在は特に理由がなければ呪文の影響下にあるものに対しては近づかないようになります。

【呪文封じ（シール・マジック）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：1 イベント] [距離：15] [範囲：対象]

[効果：持続・終了（魔術 n：行動終了時）]

この呪文の影響下にあるものは術者が指定した呪文1つを使用できなくなります。

【食料創造（クリエイト・フーズ）】

[宣言：主行動] [MP：3+n] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：対象]

[効果]

この呪文は残飯や料理をする際に出たゴミ等から食べられるものを作り出します。基本的に対象を食べられる状態にするだけなので量等は変化しません。また、食材の状態で作り出します

ので完成した料理ができる訳ではありません。対象となるものは少々腐っている等の状態からでも食べられる状態にできます。

【神聖武器（ホーリー・ウェポン）】

[宣言：任意 (1)] [MP：1] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：1 イベント] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

【神聖武器】がかけられた武器は非実体のモンスターを攻撃可能になります。射撃武器にかけた場合、弓にかけておけば矢はつがえた時点で呪文の効果範囲になります。【神聖武器】によって強化された武器によるダメージは弱点（日光）を持つモンスターに日光と同じ効果を持ちます。

【慎重な早足（ディスクリート・ファスト・ステップ）】

[宣言：任意 (1)] [MP：1+n] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：15] [範囲：対象 n]

[効果]

対象の次の移動は補助行動で6マス、主行動でD6+6マスになります。

【聖衣（ホーリー・クロージーズ）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：持続] [距離：0] [範囲：術者]

[効果：持続・継続（《対応呪文》：補助行動）]

術者は呪文の効果が続く間、《主近接》の代わりに《呪文投射》、《防御》の代わりに《対応呪文》を使用できます。

【聖域（サンクチュアリ）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：維持] [距離：10] [範囲：連続 n マス]

[効果]

アンデッド、悪疫の怪物、異界の存在はこの呪文の範囲内に入る事はできません。呪文の範囲内にいる場合は、呪文の効果範囲外に出るまで主行動では移動しようとしません。袋小路などに追い詰められている場合は目の前のキャラクターを倒して移動しようとしません。

【静寂（サイレンス）】

[宣言：主行動] [MP：2] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：維持] [距離：10] [範囲：5]

[効果]

目標の範囲内では音が出ないようにします。わかり易い効果としては、目標の範囲内では呪文を使用できなくなります。

【成聖（クリエイト・ホーリー・ウェポン）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：1 イベント] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果]

望む形状の武器を一時的に作り出します。複数の対象をとった場合、同時に作り出せる武器は同じです。武器のダメージは形状によらず「D5/D12」です。弓などの射出武器の場合、矢では無く弓の方に呪文をかければ発射する度に矢にも効果がおよびます。【聖成】で作りに出した武器は非実体のモンスターにもダメージを与えられますが、アンデッド、悪疫の怪物、異界の存在にしかダメージを与えられません。【成聖】によるダメージは弱点（日光）を持つモンスターに日光と同じ効果を持ちます。

【聖なる光（ホーリー・ライト）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：20] [範囲：11]

[効果：ダメージ（無属性：2D10）]

この光はアンデッド、悪疫の怪物、異界の存在の体を焼きます。それ以外のものには効果はありません。【聖なる光】は弱点（日光）を持つモンスターに日光と同じ効果を持ちます。

【絶対魔法防御（アンチ・マジック・シェル）】

[宣言：任意（2）] [MP：4] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：持続] [距離：0] [範囲：対象]

[効果：持続・継続（《対応呪文》：補助行動）]

この呪文の影響下にあるものはこの呪文の後にかけられた呪文の影響を一切受けません。従って、呪文によるダメージ等を受けることはありませんが、回復も無効化してしまいます。【呪文解除】では【絶対魔法防御】を解除することはできません。【消呪】は呪文の効果が発動する前に働く呪文なので【絶対魔法防御】に対しても有効です。

【戦意（モラル）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果：精神、持続・継続（《対応呪文》：補助行動）]

この呪文に抵抗できなかった相手は戦闘から逃げ出すことを考えず、死ぬまで全力で戦おうとします。また、死亡判定で死亡する事は無く、耐久度が致命点に達した場合のみ死亡します。半成功の場合、効果を受け入れるかどうかは受動側のキャラクターの選択です。

【蘇生（リサティション）】

[宣言：主行動] [MP：5] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：対象]

[効果]

この呪文は耐久度が0以下で致死点より大きい「死にたて」のキャラクターにかけます。死者を生き返らせるのではなく、心肺停止から回復させるというのがイメージに近いと言えます。

呪文成功の場合、対象のキャラクターは耐久度が1点回復します。決定的成功した場合は耐久度を2点回復します。耐久度が1以上になったキャラクターは生き返ります。生き返った時点では気絶状態です。

【大治癒（キュア・ヘヴィ・ウーンズ）】

[宣言：任意（1）] [MP：3] [判定：《対応呪文》/自動] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：15] [範囲：対象]

[効果：回復（2D8）]

目標の肉体耐久度を回復します。ただし、1サイクルに同じ対象に2回以上使用できません。呪文を術者の行動順で〈呪文攻撃連携〉、〈呪文速射〉を使用せずに使用した場合、[判定：自動]になります。フレーバーにすぎませんが、切断されてから1時間以内ほどであれば腕や足などを継ぐことができます（再生させることはできません）。

【体調回復（リカバー・コンディション）】

[宣言：任意（1）] [MP：2+n] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果]

範囲内の味方は状態異常からの回復のチャンスを得ます。毒や持続中の呪文に対しては回復のための判定を行えますし、よろめきや転倒状態のように判定を必要としない状態異常の場合は呪文が成功した時点で回復します。

【退敵の後光（ハロウ・オブ・リピーリング・エネミー）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果]

呪文成功の場合、対象は次の行動順で術者から離れる方向に移動しなければなりません。対象が敵と隣接している場合は《逃走》を試みて離れる必要があります。呪文が半成功の場合は術者に近づく方向に移動できません。

【魂の緒（ソウル・リンク）】

[宣言：主行動] [MP：4] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：1時間] [距離：0] [範囲：対象]

[効果]

この呪文は死亡した直後の対象に使用して本当に死んでしまうのを遅らせることができます。呪文成功の場合、次の1時間の間死亡後の耐久度減少を無視できます。同時に2回使用しても効果は2倍になりません。1回目を使用してから30分後に2回目を使用したら合計1時間30分耐久度減少の始まりを無視できます。死亡後の耐久度減少によって耐久度が致死点に達する前に耐久度を1以上にできれば対象は生き返ります。

【治癒（キュア・ウーンズ）】

[宣言：任意（1）] [MP：1] [判定：《対応呪文》/自動] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：回復 (D10)]

目標の耐久度を回復します。ただし、1 サイクルに同じ対象に 2 回以上使用できません。

呪文を術者の行動順で〈呪文攻撃連携〉、〈呪文速射〉を使用せずに使用した場合、[判定：自動] になります。

【治癒の光 (ライト・オブ・キュア・ウーンズ)】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：直径 1+2n]

[効果：回復 (D6)]

範囲内の任意の対象の耐久度を回復します。対象には術者自身を含めることができます。

【肉体の檻 (フレッシュ・ケイジ)】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：15] [範囲：対象]

[効果：持続・終了 (天命 n：行動終了時)]

この呪文は非実体のモンスターや NPC にしか効果がありません。この呪文の対象は一時的に肉体を得るかわりに通常の武器等の影響を受ける様になります。また、よろめき、転倒の状態異常が適用される様になり、位相移動を持つ場合は位相移動を失います。

【憤怒の化身 (アスペクト・オブ・ラス)】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：持続] [距離：0] [範囲：術者]

[効果：ダメージ (1)、持続・継続 (《呪文投射》：補助行動)]

術者の行動順終了時に術者と隣接していた敵はそれぞれ 1 点のダメージ(無属性)を受けます。

ダメージを受ける側は受動行動を行えず、必ずダメージが発生します。特技などで追加の行動を得たときの行動では呪文の効果は発生しません。

【放射衝撃 (ショック・エミッション)】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：直径 3+2m]

[効果：ダメージ (物理：D10+D6)]

範囲内に爆発的な衝撃波を引き起こし、ダメージを与えます。

【防護 (プロテクション)】

[宣言：対応・打撃] [MP：n×m] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果：軽減 (m=1：D6、m=2：D10、m=3：2D6)]

術者が選択した対象のダメージを軽減します。2 人以上の対象を取る場合はその分消費する魔力が増えます。1 回の打撃に対しては 1 度しか使えないので範囲攻撃に対して 2 人以上の対象のダメージを軽減したい場合は必ず複数対象を取らなければなりません。

【亡者送還（ターン・アンデッド）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果]

この呪文への抵抗に失敗したアンデッドモンスターは破壊されてしまいます。半成功の場合、アンデッドモンスターは余力 1 点を失います。余力を失えない場合はよろめき状態になります。【亡者送還】に対して防御成功したモンスターは、そのイベントの間、同じ術者からの【亡者送還】の効果を受けません。

【魔力移転（マナ・トランスファー）】

[宣言：任意 (1)] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

n に等しいだけ対象の魔力を増やします。

【命脈（キープ・アライブ）】

[宣言：対応・死亡判定] [MP：1] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

対象が死亡判定に失敗した直後に使用し、死亡判定をやり直します。【命脈】は自分自身に使用することはできません。

【病治し（キュア・ディジーズ）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：呪文投射] [防御：説明]

[効果時間：瞬間] [距離：1] [範囲：対象]

[効果]

対象の病気を治します。判定は病気の目標値に対して行い、成功した場合は回復度を 1 進めます。半成功か失敗した場合、容体に変化は起こりません。

【夢紡ぎ（ドリーム・ウィーパー）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：1] [範囲：対象]

[効果：精神]

術者は眠っている相手に対して 1 つの質問し答えを得ることができます。対象は言いたくないことでも答えなければなりません、知らないことは答える必要はありません。半成功の場合、友人など親しい人物にも話せないことは答えなくても構いません。

【力弾（フォース）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[効果：ダメージ（物理：2D6）]

目標の体にエネルギーの塊を打ち込みます。

【霊視（アストラル・ビュー）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：n時間] [距離：1] [範囲：対象]

[効果]

効果時間の間、暗闇でも視力を得られる様になります。また、非実体の存在でも見える様になります。

第6節 呪歌

【委縮（ウィザー）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：1]

[効果]

呪文成功の場合、対象は次の自分の行動順が終わるまで宣言が必要な特技を使用できません。
半成功の場合、同時に2以上の宣言が必要な特技を使用できません。

【癒しの歌（ヒーリング・ワーズ）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：対応呪文] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：直径 1+2n]

[効果：回復 (D6)]

効果範囲内にいる術者が選択した対象は耐久度を回復する事ができます。

【思いで（メモリー）】

[宣言：主行動] [MP：2] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：5] [範囲：対象]

[効果]

【思い出】を聞いたものは忘れていた記憶を取り戻すことができます。ただし、思い出せるのは実際に経験（見聞き）したことが明らかだけでも思い出せないという内容です。記憶喪失等でそのようなことがあったのかどうかすら分からないといった事を思い出す事はできません。

【悲しみの歌（ソロー・ワーズ）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果：ダメージ (精神：1)]

対象は辛く悲しい記憶を呼び覚まされたことにより余力を失います。半成功の場合、対象は[天命]の判定を行い、失敗すると余力1点を失います。防御成功の場合にはダメージはありません。

【寡黙（タシターム）】

[宣言：主行動] [MP：n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：持続 (最大 m 日)] [距離：5] [範囲：対象]

[効果：持続・終了 (天命 n：朝起きた時)]

【寡黙】を使用する時に対象となる話題を1つ決めます。呪文の効果時間中、対象はその話題について決して喋らなくなります。

【恐慌（テラー）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：15] [範囲：対象]

[効果：精神]

呪文成功の場合、対象は逃げ出そうとし、次の行動順では逃走を試みることしかできません。
半成功の場合は余力を1点消費することでこの効果は無視できます。

【狂乱（フレンジィ）】

[宣言：主行動] [MP：2] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：10] [範囲：対象]

[効果：精神]

【狂乱】の影響下にあるものは受動行動判定時の強度が0になり、防御的な特技の使用ができなくなりますが、近接攻撃時のダメージに+1されます。可能な限りもっとも近傍の敵を攻撃しなければなりません。半成功時は呪歌の効果を受け入れるか拒否するかを対象が選択できません。

【空刃（エア・ブレイド）】

[宣言：主行動] [MP：2] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：15] [範囲：対象]

[効果：ダメージ（物理：2D6）]

呪歌によって小さな鎌鼬を発生させ、それによって敵にダメージを与えます。

【倦怠（レイジィ）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：20] [範囲：対象 n]

[効果：精神]

【倦怠】を聞いたものは非常に集中力を失った状態になり、判定時のダイスがD12=11、12の場合は常に自動的失敗の扱いになります。半成功の場合はD12=12の時は常に自動的失敗、D12=11は自動的成功になります。

【行進（マーチ）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果]

【行進】の効果を受け入れたキャラクターの次のサイクルの行動順を術者の任意に入れ替えま
す。一度入れ替えた行動順はそれ以降そのままになります。

【鼓舞（ブレイブ・ソング）】

[宣言：主行動] [MP：2] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：直径 11]

[効果：精神]

【鼓舞】を聞いたものは勇敢な気持ちになり、それまでに受けた恐怖の効果を無視します。これは呪文で恐怖を与えるものや、モンスターの特殊能力（恐怖、咆哮）が対象となります。その他にも恐怖が原因と思われるものはマスターの判断で対象としてかまいません。

【自我（アイデンティティ）】

[宣言：対応・呪文] [MP：n] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：直径 15]

[効果]

【自我】はなんらかの呪文が使用された時に使用します。範囲内の術者が選択した味方は呪文に対する防御をに対して D6 点の基準値修正を得ます。

【呪言（エビル・ワード）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果：ダメージ（無属性：D10+D6）]

【呪言】は特殊な歌によって対象の周囲で間接的に呪文を唱え、ダメージを与えます。

【沈静化（アンビエント）】

[宣言：主行動] [MP：2] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：20] [範囲：対象]

[効果：精神]

【沈静化】の影響下にあるものは攻撃的な行動（《主・副近接》、《投射》をつかった行動や攻撃的な呪文の使用など）を行わなくなります。半成功の場合は攻撃や呪文の連続攻撃を行えなくなります。

【伝達（コミュニケーション）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：n 時間] [距離：5] [範囲：術者、対象]

[効果]

【伝達】を使う事によって言葉の通じない相手との意志の疎通が可能になります。自分の言っている事を相手に伝え、相手の言っている事が分かる様になります。

【爆笑（ラフター）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：10] [範囲：直径 15]

[効果：精神、持続・終了（天命 n：主行動）]

【爆笑】の影響下にあるキャラクターは笑いが止まるまで主行動を行えません（注：[持続] 判定が主行動を消費すること自体がこの呪文の効果です。）。

【封印（シーリング）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：0] [範囲：対象]

[効果]

【封印】を使用した時点で呪文のレベルを指定します。呪文成功の場合、対象は指定されたレベルの呪文を使用できません。半成功の場合は使用できますが余分に1点の魔力を消費しなければなりません。

【魔力回復（リダクション）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：対応呪文] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果]

【魔力回復】を聞いたキャラクターは魔力にD3点を加えます。

【誘眠（ララバイ）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：維持] [距離：15] [範囲：対象 n]

[効果：精神]

呪文成功の場合、対象は自分の行動順で行動できず、受動行動を強度0で行わなければなりません。半成功の場合は余力1点を支払うことで効果を無視できます。なお、対象がリラックスした状態にある場合、呪文成功すると眠ってしまいます。

第7節 隠行術

【足止め（スネア）】

[宣言：対応・移動] [MP：1] [判定：《対応呪文》] [防御：《運動》]

[効果時間：瞬間] [距離：5] [範囲：対象]

[効果]

【足止め】は相手が移動の宣言をし、移動経路が決まった時点で使用できます。術者は対象の移動経路上で自分から5マス以内の任意の地点を指定してください。呪文成功の場合、対象はその場で移動を停止しなければなりません。半成功の場合、対象は移動を停止するか余力1点を支払って移動を継続するかを決めてください。

【嘘（ライ）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：5] [範囲：対象]

[効果：精神、持続（技術 n：1時間経過ごとに1回）]

【嘘】に対する〔技術〕判定に失敗してから1時間の間、呪文の影響下にあるものの発言は常に嘘をついている様に聞こえます。ただし、嘘をついている様に聞こえるだけで内容の真偽はわかりませんので、聞く側に知識があれば内容が正しいか間違っているかは分かります。

【外見複写（ディスガイズ）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：n時間] [距離：0] [範囲：術者]

[効果：幻覚（技術 m：主行動）]

術者の外見を実際に見た事のある他人に変えてしまいます。幻覚によってそのように見えるだけなので能力や装備等は変更されません。声は変わりませんし、見た事のない部分の特徴等は反映できません。また、匂い等も変わらないので視覚以外の知覚によって対象を判断する相手には効果はありません。

【霞（ブラー）】

[宣言：主行動] [MP：n+m] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：維持] [距離：5] [範囲：対象 n]

[効果：幻覚]

この呪文の対象になったものの姿は霞んで見えづらくなります。対象の《隠密》の基準値に呪文使用時の魔力 m を加えてください。

【滑空（グライド）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：維持] [距離：0] [範囲：対象 n]

[効果]

【滑空】の影響下にあるキャラクターは高所から飛び降りた時にムササビ等の様に空中を滑空しながら移動する事ができます。滑空で上昇する事はできませんが、左右に移動方向を変える事は可能です。滑空状態で地上に到達した場合、落下によるダメージは受けません。なお、滑空中は姿勢維持のために主行動を消費する必要があります。呪文の維持は通常サイクルです。

【蜘蛛歩き（スパイダー・ウォーク）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：1 イベント] [距離：1] [範囲：対象 n]

[効果]

【蜘蛛歩き】の影響下にあるキャラクターは壁や天井などをまるでそこが床であるかのように移動することができます。

【壁抜け（パス・ウォール）】

[宣言：任意 (1)] [MP：2n] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：1 サイクル] [距離：1] [範囲：対象]

[効果]

壁や床を通り抜けできるようにします。呪文をかけた壁などの見た目は変化しませんが、まるでそこに何も無いように移動することができます。n は厚さ 50cm ごとに 1 です。

【幻惑（ダゼル）】

[宣言：主行動] [MP：3] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：15] [範囲：対象]

[効果]

呪文成功の場合、対象は次の行動順で行動できません。半成功の場合、対象は余力を 1 点失います。余力を失えない場合は呪文成功時と同じ効果を現します。

【声複写（ボーカー・コピー）】

[宣言：主行動] [MP：1+n+m] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：1 時間] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

術者の声を術者が聞いたことのある他人の声そっくりに変えてしまいます。声だけで判断するならば本人かどうかを見分けることは不可能です。ただし、会話の内容によっては本人ではないことがわかる場合があります。このような場合、マスターの判断で《話術》の対抗判定などを行ってください。

【蜃気楼（ミラージュ）】

[宣言：主行動] [MP：2+n+m] [判定：自動] [防御：不可]

[効果時間：n 時間] [距離：20] [範囲：対象（空間）]

[効果：幻覚（技術 m：主行動）]

動かない、視覚以外の効果のない幻覚を作り出します。何もない幻覚を作り出して、物体を隠すことはできません。幻覚は触れればそこに実体がないことがわかりますが、触れられた幻覚が消えたりすることはありません。

【真実（トゥルース）】

[宣言：主行動] [MP：2+n] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：持続] [距離：5] [範囲：対象]

[効果：精神、持続（技術 n：1 時間経過ごとに 1 回）]

【真実】に対する〔技術〕判定に失敗してから 1 時間の間、呪文の影響下にあるものの発言は常に本当のことを言っている様に聞こえます。ただし、本当のことを言っているように聞こえるだけで内容の真偽はわかりませんので、聞く側に知識があれば内容が正しいか間違っているかはわかります。

【生命感知（センス・リビング）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：直径 n×10m]

[効果]

この呪文を使用すると範囲内にいる生命の方向とおよその距離を知る事ができます。このとき、対象の大きさの下限を設定できます。おそらく、犬や猫よりも小さいものまで対象にすると反応が多すぎて訳が分からなくなります。

【空耳（ゴースト・サウンド）】

[宣言：主行動] [MP：n] [判定：《対応呪文》] [防御：不可]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象]

[説明]

[距離] 以内の地点から術者の声を発生させます。

【逃走（エスケープ）】

[宣言：任意（1）] [MP：2+n] [判定：《対応呪文》] [防御：無効]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象 n]

[効果]

術者が選択した任意の人数のキャラクターを術者から 10 マス以内の任意の位置に瞬間移動させます。瞬間移動したキャラクターは一かたまり（互いに隣接した状態）になっていなければなりません。このとき逃げたく無いものは呪文の効果を見捨てる事ができます。

【猫目（キャッツ・アイ）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：自動] [防御：無効]

[効果時間：6 時間] [距離：1] [範囲：対象 n]

[効果]

暗闇でも視覚を得る事ができ、暗所での知覚に関するペナルティを受けません。ただし、ものの形や陰影はわかりますが色を判別する事はできません。

【粘着弾（グルー・ボルト）】

[宣言：主行動] [MP：1+n] [判定：《呪文投射》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：10n] [範囲：対象、直径3]

[効果：ダメージ（物理：D10）]

【粘着弾】は2つの効果を持ちます。

一つは呪文の対象となった相手にダメージを与えます。

もう一つの効果は呪文の対象となった場所を中心に直径3マスの範囲の移動困難さを+1します。この効果は対象が呪文に防御したかどうかに関わらず、呪文に成功しさえすれば効果を表します。

【瞬き移動（ブリンク・シフト）】

[宣言：任意（1）] [MP：2] [判定：《対応呪文》] [防御：呪文抵抗]

[効果時間：瞬間] [距離：10] [範囲：対象]

[効果]

呪文成功時は対象を5マス以内、半成功時は2マス以内の範囲で瞬間移動させます。ただし、他の物体が占めるマスには移動させることができません。

【味方誤認（コンフューズ・エネミィ）】

[宣言：対応・宣言] [MP：2] [判定：《対応呪文》] [防御：《呪文抵抗》]

[効果時間：瞬間] [距離：15] [範囲：対象]

[効果：幻覚]

【味方誤認】は対象が行動を宣言した時点で使用します。呪文成功の場合、対象はその行動を反対の陣営（味方を対象とした行動は敵に、敵を対象とした行動は味方に）使用しなければなりません。その際、新たな対象は行動の効果が有効な範囲でランダムに決定します。呪文が半成功の場合や適切な対象が無くなる場合、余力1点を失う事で本来の宣言通りに行動を行います。余力を消費できない場合は呪文成功時と同じ効果を現します。

【ヤモリの手（ハンド・オブ・ゲッコー）】

[宣言：主行動] [MP：n+m] [判定：《呪文投射》] [防御：無効]

[効果時間：n時間] [距離：1] [範囲：対象m]

[効果]

【ヤモリの手】の影響下にあるキャラクターはどのような壁でも目標値0で登攀可能になります。ただし、壁を移動するためには主行動を消費し、補助行動では移動できません。

第2章 簡易呪文

簡易呪文は専門的な訓練を積んでいなくても使用可能な呪文です。これらの呪文は効率が悪く、呪文をかけるのにも時間がかかりますが、使えれば普段の生活が少し便利になります。使用方法を考えれば冒険でも役に立つかもしれません。一般的に入手しやすく、冒険者にとって役立つ簡易呪文のデータを示します。簡易呪文にはここに示す以外にも様々なものが存在します。

第1節 簡易呪文の書式

儀式呪文は次の書式で説明します。簡易呪文は宣言だけで使用し、効果を表すので [判定]、[防御] はありません。使用するために魔力を使わないので [MP] もなく、使用するとイベントを消費するので [タイミング] もありません。

簡易呪文はレベルごとに記述します。レベルは呪文取得に必要な経験値になります。

【浮き袋 (ライフ・ブイ)】

[効果時間 : 1 日] [距離 : 0] [範囲 : 対象]

[効果]

呪文の対象は救命胴衣を着けているかのように胸から上を水面に出した状態で浮かぶことができます。呪文の対象者が望めば水に潜るのに支障はありませんが、何もしなければ水面に浮かび上がります。この呪文の影響下にある限り（何者かに水中に引きずり込まれるなどしない限り）溺れることはありません。

名称

簡易呪文の名称です。(カッコ)内は英語の名称です。

効果時間、距離、範囲

クラスや余技で取得する呪文と同じです。

第2節 呪文データ

レベル 1

【可食判定（ジャッジ・イーダブル）】

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：対象]

[効果]

対象の動植物、菌類が食べられるか（毒などがないか）を判断します。ただし、対象物は死んでいても構いませんが加工されてはなりません。例えば、魚屋で売っている丸々一匹の魚はこの呪文の対象になりますが、半身になっていたら対象にはできません。このため、この呪文で食べ物に毒が混ぜられているかどうかを調べることはできません。

【時報（タイム・シグナル）】

[取得：11] [効果時間：説明参照] [距離：0] [範囲：術者]

[効果]

呪文の対象は指定した時間になったらそのことがわかります。音などがなるわけではないので他者にはわかりません。時間の指定は特定の時刻以外に今から何分後というような指定も可能です。眠っている時に時刻が【時報】の効果が現れたら目を覚ますことができます。

【発火（テングー）】

[取得：11] [効果時間：瞬間] [距離：1] [範囲：対象]

[効果]

指先に小さな火を点します。術者がこの炎によって火傷したりすることはありません。この炎によってほかの生物にダメージを与えることはできませんが、種火などとして使用できます。燃え始めた後は自然の炎なので水などで消すことができます。

【沸騰（ボイル）】

[効果時間：1分] [距離：1] [範囲：対象]

[効果]

主に水から構成される液体1リットルを沸騰させます。呪文は瞬間的に完了しますが、対象の液体は1分くらいの時間をかけて温度を上げてゆきます。沸騰した後は呪文の効果がなくなるので次第に冷めてゆきます。この呪文を生物にかけても効果はありません。

【方角探知（オリエンテーション）】

[効果時間：1時間] [距離：0] [範囲：対象]

[効果]

この呪文の対象者は呪文がかけられてから1時間の間、常に進行方向に対してどちらが北かを知ることができます。

【水探知（ファインド・ウォーター）】

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：説明参照]

[効果]

飲用可能な（少なくとも煮沸すれば飲める）水を確保できる場所がわかります。呪文をかけた場所から近い順に3か所程度の方向と大体の距離がわかります。水場の規模もわかりますが、正確な量がわかるわけではありません（池などがあれば大量の水があるとわかるだけです）。また、水場は自然のものとは限りません（人の家の水瓶などの可能性もあります）。この呪文でわかる水場は必ず地表に現れています（地下水脈などはわかりません）。

【虫除け（インセクト・リペラント）】

[効果時間：12時間] [距離：0] [範囲：5]

[効果]

呪文をかけた場所を中心に直径5マスの範囲に蚊やブヨなどの虫が寄り付かないようにします。夏などは快適に過ごすことができます。

レベル 2

【浮き袋（ライフ・ブイ）】

[取得：11] [効果時間：1日] [距離：0] [範囲：対象]

[効果]

呪文の対象は救命胴衣を着けているかのように胸から上を水面に出した状態で浮かぶことができます。呪文の対象者が望めば水に潜るのに支障はありませんが、何もしなければ水面に浮かび上がります。この呪文の影響下にある限り（何者かに水中に引きずり込まれるなどしない限り）溺れることはありません。

【貴金属鑑定（プレシャス・メタル・アプライザル）】

[取得：12] [効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：対象]

[効果]

この呪文をかけた対象に白金、金、銀、銅がどのくらいの割合で含まれているかがわかります。最も一般的な使用目的は贋金の検出です。なお、通貨はこの呪文で調べた時に問題ないだけの純度の貴金属で構成されています。そのため、異なる国の貨幣でも問題なく使用できるのです。

【伝言（メッセージ）】

[取得：12] [効果時間：1か月] [距離：0] [範囲：対象]

[効果]

この呪文は非生物の物体にかけます。物体に誰かが触れた時、術者が込めておいた伝言が再生されます。伝言の長さは1分程度までです。また、呪文をかける時に特定の人物が触った時だけ伝言を再生するようにすることも可能です。この場合、特定の人物は術者が知っている相手（実際に会ったことはなくても良い）でなければなりません。複数の人物を対象とすることは可能です。一度設置した伝言は再生されるか対象の物体が壊れてなくなるまで存在し続けます。一度再生されたら【伝言】の効果はなくなります。

【光（ライト）】

[取得：12] [効果時間：4 時間] [距離：0] [範囲：対象を中心に 21]

[効果]

【光】をかけた物体を中心に直径 21 マスの範囲を 4 時間の間照らし出します。まぶしいほどではないので明るすぎて視力を失うようなことはありません。照らし出された範囲は「明るい」場所として扱います。

【火力調節（マニピュレート・ファイア）】

[効果時間：説明参照] [距離：1] [範囲：1 マス]

[効果]

目の前の自然の炎の燃え方を操作できます。例えば、点火したばかりの焚き火の火を一気に大きくしたり、逆に大きくなりすぎた火を小さくしたりできます。一定の火力で維持することもできます。ガスコンロの火力を調整するのをイメージすればだいたい合っています。操作できる火の範囲は 1 マス（半径 1m）までなので火事などを鎮火させるほどの力はありません。なお、この呪文の操作対象の火は自然に燃えているものなので、マキなどの燃材がなくなってしまうと火は消えてしまいます。当然、火を大きくすると早く燃え尽きますし、火を小さくすると長持ちします。

術者は火に隣接する位置で意識を保っている限り、任意に火力を調節できます。術者が 3 通常サイクル以上隣接位置から離れたり、眠ったり意識をなくしたりしたら呪文の効果はなくなります。

レベル 3

【水中呼吸（ウォーター・ブリージング）】

[効果時間：12 時間] [距離：1] [範囲：対象]

[効果]

水中で地上にいるのと同じように呼吸できるようになります。ただし、泳げないものが泳げるようになったり、水中で水の抵抗を無視して自由に動けるようになったりするわけではありません。

【魔法感知（ディテクト・マジック）】

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：直径 11]

[効果]

範囲内にある魔力を帯びたものの存在を感知します。また、かけられている呪文の名前が分かります。ただし、呪文が発動していない場合は何も感じないため、呪文を使用していなければ魔法使いがいても解りません。

【水生成（クリエート・ウォーター）】

[効果時間：瞬間] [距離：0] [範囲：対象]

【効果】

この呪文を使用するためには呪文を唱えるためとは別に魔晶石を 1 つ材料とする必要があります。呪文使用時の〔魔力〕判定失敗時に消費する魔那の代わりに材料の魔晶石を充てることはできません。呪文を使用すると材料の魔晶石から 2D6 リットルの飲用可能な水が 1 通常サイクルかけて湧き出ます。死んだ魔晶石を材料にした場合、水が出て行くに従って魔晶石は小さくなって最後に消滅します。生きた魔晶石を材料にした場合は水の底に魔晶石が残ります。当然ですが、桶やバケツなどで受けておかないと水は地面にこぼれます。この呪文をかけた魔晶石を水筒などに放り込んで溢れた分を他の水筒に移すこともできるでしょうが、このようなことをするなら 1 リットル単位で《トリック》の判定が必要になります。そして、《トリック》に成功した分だけうまく移せたことになります。

レベル 4

【小屋（キャビン）】

[取得：14] [効果時間：12 時間] [距離：0] [範囲：対象]

【効果】

この呪文を使用するためには呪文を唱えるためとは別に魔晶石を 1 つ以上材料とする必要があります。呪文使用時に 2 個以上の魔晶石を材料とすることで効果時間を使用した魔晶石の数倍にすることができます。呪文使用時の〔魔力〕判定失敗時に消費する魔那の代わりに材料の魔晶石を充てることはできません。死んだ魔晶石を材料とした場合、魔晶石は破壊されますが、生きた魔晶石の場合は効果時間経過後に幻影は魔晶石に戻ります。

呪文を使用すると直径 7 マスの範囲に実体を持った幻影の小屋が出現します。小屋の中は快適な温度で雨風や直射日光を防げます。術者が許可した者は自由に小屋に出入りできます。

【幻影の馬（ファントム・ホース）】

[取得：15] [効果時間：12 時間] [距離：1] [範囲：対象]

【効果】

この呪文を使用するためには呪文を唱えるためとは別に魔晶石を 1～6 個材料とする必要があります。呪文使用時の〔魔力〕判定失敗時に消費する魔那の代わりに材料の魔晶石を充てることはできません。呪文を使用すると、実体を持った馬のような幻影が出現します。死んだ魔晶石を材料とした場合、魔晶石は破壊されますが、生きた魔晶石の場合は効果時間経過後に幻影は魔晶石に戻ります。2 個以上の魔晶石を材料とした場合、1 回の呪文使用で同時に使用した魔晶石の数だけ幻影の馬を作り出すことができます。

幻影の馬は乗用馬と同じだけの荷物を持つことができ、移動力も乗用馬と同じです。幻影の馬は騎乗しているものの意志に従って移動します。騎乗者がいない場合は術者の意志に従いますが、幻影の馬と術者は 3 マス以内の距離にいない限りなりません。それ以上離れると幻影の馬はその場に停止してしまいます。

幻影の馬は移動に使用することしかできず、攻撃を受けた場合は防御を行えません。[耐久度：1] なので攻撃が命中すれば消えてしまいます。

【水上歩行（ウォーター・ウォーキング）】

[効果時間：12 時間] [距離：1] [範囲：対象]

【効果】

この呪文の影響下にあるキャラクターは水面を地面のように歩くことができるようになります。逆に、呪文の効果が続く間は水中に潜ることができません。また、水面が固定されるわけではないため波が高いとか流れがある場所では適宜《運動》の判定が必要になります。

第3章 儀式呪文

儀式呪文は複雑な手順を経ることで効果を表す呪文の一種です。儀式呪文は総じてクラスで取得できる呪文よりも強力で効果も複雑です。儀式呪文はそもそも入手困難でプレイヤーキャラクターに取得させることを望まないような呪文も記載しています。マスターは儀式呪文をプレイヤーキャラクターに取得させて良いかどうかをよく考えるようにしてください。

第1節 儀式呪文の書式

儀式呪文は次の書式で説明します。

【偽りの記憶 (フェイク・メモリー)】

[レベル: 6] [MP: 10]

[完了値: 記憶の鮮明さ+単語数 (説明参照)]

[目標値: 対象の《呪文抵抗》]

[消耗: 魔力 (2)]

[サイクル: 通常]

[材料: なし]

[取得: 難しい: --]

[説明]

偽りの記憶は対象に偽物の記憶を植え付けます。…

名称

儀式呪文の名称です。(カッコ)内は英語の名称です。

レベル

その儀式呪文のレベルで取得に必要な経験値の増減に影響します。キャラクターのレベルが呪文の [レベル] に等しい場合は経験値 10 点、不足 1 レベルにつき経験値+5 点、超過 1 レベルにつき経験値-1 点で儀式呪文を取得できます。

MP

儀式を行うにあたって儀式開始時に消費する魔力です。

儀式呪文の作業パラメータ

儀式呪文の作業パラメータに関する一般事項は下表を参照してください。

項目	説明
完了値	呪文ごとに設定されます。
目標値	呪文ごとに設定されます。目標値が「対象の《呪文抵抗》」の場合は固定の目標値に対する判定ではなく、毎サイクル対象の《呪文抵抗》との対抗判定を行います。対抗判定の場合、儀式が終了するまで術者は対象と接触可能な距離にいななければなりません。儀式が対象にとって有益でないなら、対象を拘束しておかなければ儀式を完了するのは無理でしょう。
消耗	呪文ごとに設定されます。複数列挙されている場合、その全てを適用しなければなりません。
後退値	儀式呪文の作業には後退値はありません。
失敗確定	一般的にペナルティはありません。[失敗確定]がある場合だけ記述します。
サイクル	「通常」は通常サイクル、「緊急」は緊急サイクル単位、1 時間のよう具体的な時間が設定されている場合はその時間単位の作業になります。

材料

儀式を行うために必要な材料、もしくは材料購入に必要なお金です。金額が記載されている場合は一般的に入手可能な材料を使用しているということなのでその金額を消費すれば材料を入手できたものとして構いません。金額が記載されていない場合、なんらかの方法で材料を入手しなければなりません。材料は儀式の成否に関わらず消費します。

取得

[取得：容易：20gp] の様に儀式呪文の入手難易度と購入できる場合の相場を表します。入手の難しさは下表を参照してください。

難易度	説明
容易	大きな街などで売買されていることがあります。また、儀式を知っている魔術師に対価を支払えば教えてもらえます。マスターが認めれば金銭で購入可能です。
普通	このレベルからは一般的な売買では入手不可能になります。普通レベルの儀式はある程度のレベル（5～7 くらい）に達した魔法使いならなんらかの手段で入手している可能性があります。彼らから教えてもらうことはできるでしょうが 1 シナリオ程度の仕事をした上で金銭を支払えば教えてもらえる可能性は高いです。
難しい	所有者がいるとしたら非常に高レベル（8 以上）の魔法使いで、その他の所有者となればヴァンパイアなどの高レベルで魔法に長けたアンデッドくらいです。おそらく、これらを手に入れられるとしたら 3～5 セッションクラスの冒険の結果でしょう。
至難	実在することは間違いありませんが、手に入れることは不可能に近いでしょう。おそらくアンデッド化した魔術師などを倒して奪った上で、秘匿された呪文を読解して初めて入手できるレベルです。

説明

その儀式の効果などを説明します。

第2節 秘術儀式

【偽りの記憶（フェイク・メモリー）】

[レベル：6] [MP：10]

[完了値：記憶の鮮明さ+単語数（説明参照）]

[目標値：対象の《呪文抵抗》]

[消耗：魔力（2）]

[サイクル：通常]

[材料：香料（1gp）]

[取得：難しい：--]

[説明]

偽りの記憶は対象に偽物の記憶を植え付けます。対象は偽物の記憶が植え付けられたことがわかりません。【偽りの記憶】の儀式の対象になったことを知っていても、儀式完了後の自分の記憶のうちどれが偽の記憶かを判断することができないのです。どのような記憶を植え付けるかは術者が決定します。なお、この呪文で対象が元々持っている記憶を変更したり、消したりはできません。

[完了値] は記憶がどれだけ鮮明かと詳細さ、具体性で変化します。記憶の鮮明さは 10、20、30、40、50 から選択してください。30 が標準的で普段は思い出すこともありませんが思い出そうとすればいつでも思い出せるレベルです。10 は不鮮明な記憶で誰かに指摘されたらそういうこともあったと思い出すレベルです。50 は非常に鮮明な記憶で常に意識の一部にあってその時の景色や音まで思い出せるというレベルです。記憶の詳細さ、具体性はどのような記憶かを表現する文章を構成する単語の数によって完了値が増加します。例えば「子どもの頃犬を飼っていた」という 3 語の記憶より、「5 歳の春に柴犬の子どもを父親がもらってきて、17 歳の時に死んだ。名前はコロで、散歩に連れて行くのは私だった」という記憶を植え付ける方が手間だということです。

この儀式は対象との対抗判定になります。ただし、相手は必ずしも呪文に抵抗するわけではありません。なんらかの治療だとかスピリチュアルな儀式だとかいうことで抵抗せず受け入れることもあり得ます。

【偽りの記憶】は必ずしも邪悪な呪文ではありません。人を騙したり、苦しめたりするためには非常に役立つ呪文ですが、苦しい過去を持つ人を少し助けるような目的にも使用できます。

[解除]

解除できません。呪文の対象がその記憶が偽物であることを理解することができるだけです。

【侵入防壁（アンチ・イントルージョン・ウォール）】

[レベル：5] [MP：5+n]

[完了値：1 時間につき 5、1 m²につき 5]

[目標値：任意]

[消耗：魔力（1）]

[単位時間：通常]

[材料：封印を施すための材料（5gp）]

[取得：普通：100gp]

[説明]

この呪文がかけられた範囲を呪文による知覚、呪文による瞬間移動を無効化します。
呪文による知覚（【魔眼】など）で【侵入防壁】の範囲内を知覚する場合、知覚が【侵入防壁】の範囲に入った時点で《対応呪文》で【侵入防壁】使用時の目標値の2倍を目標値として判定し、成功しなければ範囲内の様子を知覚できません。【邪悪感知】の様に判定が必要な呪文でも呪文使用時の判定とは別に判定が必要です。

また、【侵入防壁】の範囲内が瞬間移動の移動先に指定された場合、瞬間移動は発生せず、瞬間移動の呪文使用時の場所から動くことができません。例えば【瞬間回避】を【侵入防壁】内で示論した場合、受動行動の判定は【瞬間回避】の効果通りに《対応呪文》で行えますが、その後発生する1マスの瞬間移動は無視します。

[解除]

術者は任意に呪文の効果解除できます。

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の魔力 $n \times 5$] です。

【時間を進める】の対象になり、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：残り時間 $\times 5$] です。

【防音室（サウンドプルーフ・ルーム）】

[レベル：3] [MP：5+n]

[完了値：1時間につき5]

[目標値：任意]

[消耗：魔力(1)]

[単位時間：通常]

[材料：封印を施すための材料(3gp)]

[取得：容易：50gp]

[説明]

この呪文は部屋、つまり、壁や屋根で区切られた区画に作用し、部屋から外部、外部から部屋に届く音を遮断します。部屋に開口部がある場合その部分には呪文は作用せず、そこから音が漏れることとなります。扉などがある場合、扉が閉まった状態で呪文を使用すれば扉が閉まった状態なら防音効果を持ち、開けたらそこから音が漏れるようになります。

[解除]

術者は任意に呪文の効果解除できます。

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の魔力 $n \times 5$] です。

【時間を進める】の対象になり、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：残り時間 $\times 5$] です。

【手紙を鳥にして飛ばす（レター・バード）】

[レベル：4] [MP：4]

[完了値：時間1日につき10]

[目標値：任意]

[消耗：魔力(1)]

[単位時間：通常]

[材料：なし]

[取得：普通：100gp]

[説明]

この呪文がかけられた紙（A4サイズ1枚位）は鳥になって目的地まで飛んで行きます。1日の移動距離は約500Kmです（本物の鳥とは違い休む必要がないのでかなりの距離を移動します）。

儀式をかけた時に誰宛に届けるかを指定する必要があり、手紙の鳥は目的地周辺で送り先の人物を探し出します。目的地は少なくとも地図などで距離や方角、土地の特徴が分かっている必要がありますし、届け先の人物も実際に会ったことはなくても顔や体格の特徴がわからなくてはなりません。

手紙の鳥が届け先を探せるのは儀式を行った時に決めた時間までで、時間が過ぎると手紙に戻ります。手紙に戻る時は指定した目的地の周辺です（屋敷の敷地内とか、建物のどこかの窓際とか）。また、儀式を行った時にいつまでに届け先が見つからなかったら儀式を行った場所に帰ってくるように指示しておくことが可能です。

【手紙を鳥にして飛ばす】は魔術師が遠くにいる知り合いと連絡を取る場合にも使われますが、最も使用されるのは国家の機密連絡です。本当に機密度の高い通信を行う場合、【暗号化】した手紙とその手紙の鍵を書いた手紙を用意し、別々に届けるのが普通です。

[完了値] は目的地までの距離（単位は Km）の 1/10 です。

[目標値] は手紙の鳥を見たものが本物の鳥かどうかを判断するための〔技術〕判定の目標値です。手紙の鳥は捕まえたり、弓で打ち落としたりすれば簡単に破壊できます。手紙の鳥は《防衛：16：1：4》、《呪文抵抗：16：1：4》を持ちます。

[解除]

術者は任意に呪文の効果解除できます。

破壊された場合、紙に戻ります。

【魔化解除】の対象になりません。

【時間を進める】の対象になりません。

【浮遊する目玉（フローティング・アイ）】

[レベル：2] [MP：4]

[完了値：1時間ごとに5]

[目標値：任意]

[消耗：魔力(1)]

[単位時間：通常]

[材料：水晶球(1gp)]

[取得：容易：20gp]

[説明]

地面から 0～5m の位置に浮遊する直径 10cm ほどの目玉を作り出します。この目玉は 360 度の視界を持ち周囲を監視します。この目玉は《隠密：20：X：5》を持っており、強度 X は儀式の目標値の 1/2 と同じです。目玉の《隠密》は隠れているものの発見にしか使いません（目玉が隠れるためには使用できません）。

目玉に対して術者は何メートル以内に近づいてくるものがあれば警告せよ、という命令を出せます。不審なもの定義は詳細を指示しなければ術者以外ですが、仲間の姿を見せて除外することや、人間以外とかゴブリンが近づいてきたらとか言う風に条件を絞り込むことが可能です。条件は具体的に明確でなければなりません。

目玉は警告すべき状況になったら大きな音を出して知らせます。

[完了値] は目玉が存在する時間によって変化します。

[目標値] は前述の通り目玉の《隠密》の強度の 2 倍になります。

[解除]

術者は任意に呪文の効果解除できます。

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値の半分]、[完了値：10] です。

【時間を進める】の対象になりません。

第3節 魔工儀式

【暗号化（エンクリプション）】

[レベル：2] [MP：2]

[完了値：1 ページにつき 1]

[目標値：任意]

[消耗：魔力 (1)]

[単位時間：通常]

[材料：なし]

[取得：容易：15gp]

[説明]

手紙や本の内容を暗号化し、術者以外には読めないようにします。暗号化には鍵を設定することができ、鍵を使用すれば普通に読めるようになります。鍵はキーワードや特定のアイテム(指輪など)を所有していることなどを設定できます。

[完了値] はページ数に比例しますが、1 ページのサイズは A4 くらいまでです。よれより大きいサイズの紙やスクロール（巻物）場合、1 枚でも 2 ページ分などの [完了値] が必要です。

[解除]

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：呪文使用時と同じ] です。

【時間を進める】の対象になりません。

(備考：呪文書のページ数)

クラスで覚えられる呪文は呪文 1 つにつきその呪文のレベルに等しいページ数を割いています。例えば 1 レベル呪文 5 個、2 レベル呪文 4 個、3 レベル呪文 3 個、4 レベル呪文 2 個、5 レベル呪文 1 個なら全部で 35 ページが必要です。

儀式はそれぞれ取得に必要な経験値と同じページ数が必要です。【暗号化】の儀式なら 10 ページになります。

キャラクターの呪文書にしる儀式呪文を記録した呪文書やスクロールにしる、ダミーのページを追加することは自由です。ダミーのページも【暗号化】の対象になるのでダミーでページ数を増やせば他人が呪文書を解読するのを困難にできます。

(重要)

NPC が儀式呪文を取得している場合、おそらくプレイヤーキャラクターはそれを入手しようとします。それに対する対策として、NPC が所有している儀式呪文の呪文書にはかなり高度な【暗号化】を施しているとするのは有効な手段です。特に、邪悪な儀式呪文についてはこの対策を施しておくようにしてください。

【警報（アラーム）】

[レベル：1] [MP：2]

[完了値：1 (1 ターン)、2~25 (1~24 時間)、25 (1 週間)、30 (1 月)、35 (1 年)、40 (3 年)、45 (10 年)、以降+5 (+10 年)]

[目標値：任意]

[消耗：魔力 (1)、材料の 10%]

[単位時間：通常]

[材料：封印を施すための材料 (1gp)]

[取得：容易：20gp]

[説明]

扉や箱の蓋などが開けられる、反対に閉じられるとけたたましい音が鳴り響く魔法の仕掛けを施します。開けられた場合に反応するか閉じられた場合に反応するかは儀式執行時に決定します。魔法の仕掛けには鍵を設置することができ、それらを使うことで一時的に【警報】の効果を無効化できます。鍵はキーワードや特定のアイテム（指輪など）を所有していることなどを設定できます。

[解除]

術者は任意に呪文の効果を解除できます。

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値の半分]、[完了値：15] です。

【時間を進める】の対象になり、[目標値：呪文使用時の目標値]、[完了値]は残り時間です。

【時間を進める（タイム・アドバンス）】

[レベル：3] [MP：5+n]

[完了値：対象による]

[目標値：対象による]

[消耗：説明参照]

[単位時間：通常]

[材料：なし]

[取得：普通：50gp]

[説明]

この儀式は【警報】のように一定期間効果を持つ儀式の経過時間を進めます。経過時間を進めた結果、対象の儀式呪文の寿命に達した場合、対象の儀式呪文の効果はなくなります。呪文使用時の消費魔力 n は進捗の早さによって変化し、n=0 なら D6 日、n=3 なら D6 週間、n=6 なら D6 月、n=10 なら D6 年になります。また、一回の作業成功で進めることのできる時間によって [消耗] は変化し、D6 日で魔力 (1)、D6 週間で魔力 2、D6 月で魔力 (3)、D6 年で魔力 (4) になります。

この呪文は途中で作業をやめたとしてもそれまでに進めた経過時間は有効です。例えば、50 日有効な呪文に対して【時間を進める】で 30 日経過時間を進めたとすると、対象の呪文の寿命は残り 20 日になります。

[目標値] は解除対象の呪文に依存しますので対象の呪文を参照してください。

[解除]

解除できません。

【主人（オーナー）】

[レベル：1] [MP：2+n]

[完了値：5 (1 日)、10 (1 週間)、15 (1 月)、20 (1 年)、25 (3 年)、30 (10 年)、以降+10 (+10 年)]

[目標値：任意]

[消耗：魔力 (1)]

[単位時間：通常]

[材料：封印を施すための材料 (2gp)]

[取得：容易：20gp]

[説明]

術者はこの呪文をかけたものが自分とどの位離れたところにあるか、どの方向にあるかを常に認識していることができるようになります。

[完了値] は効果時間が長くなるほど大きくなります。

使用時の魔力 $n \times 5$ が【魔化解除】の完了値になります。

[解除]

術者は任意に呪文の効果解除できます。

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の魔力 $n \times 5$] です。

【時間を進める】の対象になり、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：残り時間] です。

【施錠（ロック）】

[レベル：2] [MP：2+n]

[完了値：1 (1 ターン)、2~25 (1~24 時間)、25 (1 週間)、30 (1 月)、35 (1 年)、40 (3 年)、45 (10 年)、以降+5 (+10 年)]

[目標値：任意]

[消耗：魔力 (1)]

[単位時間：完了値 1 のときは緊急、それ以上は通常]

[材料：封印を施すための材料 (目標値と同値の gp)]

[取得：容易：20gp]

[説明]

対象に鍵をかけます。対象には機械的な鍵は備えられていなくもかまいませんので、単にのせるだけの蓋や鍵のない扉なども対象にできます。【施錠】でかけられた鍵は機械的なものではないので《仕掛け》で外すことはできません。【施錠】には鍵を設置することができ、それらを使うことで一時的に【施錠】の効果が無効化できます。鍵はキーワードや特定のアイテム(指輪など)を所有していることなどを設定できます。

呪文使用時の [完了値] は効果時間が長くなるほど大きくなります。

[目標値] は【魔化解除】の目標値に等しく、全行程を通じて一定です。

使用時の魔力 $n \times 5$ が【魔化解除】の完了値になります。

[解除]

術者は任意に呪文の効果解除できます。

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の魔力 $n \times 5$] です。

【時間を進める】の対象になり、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：残り時間] です。

【呪の書（カード・スクロール）】

[レベル：4] [MP：4]

[完了値：1 ページにつき 1]

[目標値：任意]

[消耗：魔力 (1)]

[単位時間：通常]

[材料：封印を施すための材料 (目標値と同値の gp)]

[取得：普通：50gp]

[説明]

この呪文がかけられた書物を読んだものは [天命] で [目標値] の判定に失敗すると 2D6、成功してもその半分のダメージを受けます。【呪の書】には鍵を設定することができ、鍵を使用

すれば普通に読めるようになります。鍵はキーワードや特定のアイテム（指輪など）を所有していることなどを設定できます。

[完了値] はページ数に比例しますが、1 ページのサイズは A4 くらいまでです。よれより大きいサイズの場合、1 枚でも 2 ページ分などの [完了値] が必要です。

[目標値] は【魔化解除】の目標値に等しく、全行程を通じて一定です。

[解除]

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の完了値] です。

【時間を進める】の対象になりません。

【魔化隠蔽（コンシール・エンチャント）】

[レベル：3] [MP：3]

[完了値：任意]

[目標値：任意]

[消耗：魔力 (1)]

[単位時間：通常]

[材料：封印を施すための材料（目標値と同値の gp）]

[取得：容易：30gp]

[説明]

この儀式は他の儀式呪文をかけたところに使用します。この呪文がかけられた場合、その前にかけられた呪文がなんであったのかわからなくなります。【魔法感知】の呪文や〈魔法仕掛発見〉で調べたとしても【魔化隠蔽】でなんらかの呪文が隠蔽されていることしかわかりません。ただし、【魔化隠蔽】はその前にかけられた呪文を解除できなくするような効果はありません。【魔化隠蔽】がかけられたままの場合でもかけられた呪文が何か、[完了値] や [目標値] がいくつかなどの情報がないままで【魔化解除】などを試みることはできます。

[解除]

術者は任意に呪文の効果を解除できます。

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の完了値] です。

【時間を進める】の対象になりません。

【魔化解除（ディスエンチャント）】

[レベル：5] [MP：5]

[完了値：対象による]

[目標値：対象による]

[消耗：説明参照]

[単位時間：通常]

[材料：なし]

[取得：普通：50gp]

[説明]

【暗号化】のように有効期限を持たない儀式呪文を解除します。この呪文の [消耗] は進捗度合いを決めるダイスによって変化し、D6 なら魔力 (1)、D10 なら魔力 (2)、2D6 なら魔力 (3) になります。対象の儀式呪文を解除しないうちに【魔化解除】の作業を諦めた場合、再度同じ対象に対する【魔化解除】は元の [完了値] に対して行わなければなりません（一度作業を諦めた場合、途中までの作業は無駄になるということです）。

[完了値]、[目標値] は解除対象の呪文に依存しますので対象の呪文を参照してください。

[解除]

解除できません。

【魔化認識（レコグナイズ・エンチャント）】

[レベル：3] [MP：3]

[完了値：対象による]

[目標値：対象による]

[消耗：魔力 (1)]

[単位時間：通常]

[材料：なし]

[取得：容易：30gp]

[説明]

この儀式は対象にかけている呪文が何かを調べるための呪文です。【魔化認識】をかけるためには対象となる物体や場所を特定していなければなりません。

対象に【魔化隠蔽】がかけられていない場合、[完了値：1]、[目標値：1]で対象にかけていた呪文の名前、と効果、【魔化解除】で解除するための[完了値]、[目標値]がわかります。

対象に【魔化隠蔽】がかけられている場合、【魔化隠蔽】の[完了値]、[目標値]を対象に作業判定を行い、作業を完了すれば隠蔽されていた呪文の情報が明らかになります。

[解除]

解除できません。

【罨（トラップ）】

[レベル：2] [MP：4+n]

[完了値：10（1日）、20（1週間）、30（1月）、40（1年）、50（3年）、60（10年）、以降+10（+10年）]

[目標値：任意]

[消耗：魔力 (1)、材料の 10%]

[単位時間：通常]

[材料：封印を施すための材料（目標値と同値の gp）]

[取得：容易：25gp]

[説明]

対象の箱や扉に罨をかけます。通路の1区画なども対象にできますがそのような場合は1マスの基本とし、対象の範囲（マス数）を完了値に掛けます（3マスなら3倍）。範囲を目標とする場合、その区画は連続していなければなりません。

【罨】のかかったものに触れたキャラクターは2D6（物理）のダメージを受けます。

【罨】は機械的なものではないので《仕掛け》で外すことはできません。【罨】には鍵を設置することができ、それらを使うことで一時的に【罨】の効果を無効化できます。鍵はキーワードや特定のアイテム（指輪など）を所有していることなどを設定できます。

[完了値]は効果時間が長くなるほど大きくなります。[目標値]は【魔化解除】の目標値に等しく、全行程を通じて一定です。

[目標値]は【魔化解除】の目標値に等しく、全行程を通じて一定です。

使用時の魔力 $n \times 5$ が【魔化解除】の完了値になります。

[解除]

術者は任意に呪文の効果を解除できます。

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の魔力 $n \times 5$] です。
【時間を進める】の対象になり、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：残り時間] です。

第4節 自然儀式

【祖霊回想（アンシェストラル・リコール）】

[レベル：4] [MP：5]

[完了値：質問1つにつき15]

[目標値：非常に友好的（1）、友好的（4）、無関係（7）、非友好的（9～）]

[消耗：魔力（2）]

[単位時間：通常]

[材料：供物（質問1つにつき10gp）]

[取得：容易：50gp]

[説明]

その場所にいる霊魂を呼び出して質問することができます。対象の霊魂はそこに遺骸やその人物の遺物が存在することが明らかでなければなりません。質問は儀式の前に決めておかなければならず、具体的かつ明確に回答できるものでなければなりません。マスターの判断ですが、曖昧な質問には曖昧な回答が返ります。霊魂は嘘をつきませんが、霊魂の性格によっては質問を曲解して回答することがあります。このような状況を回避したければハイカイイエでしか回答できない質問をすべきです。

目標値は質問対象の霊魂と術者の友好度によって変わります。これは別に友人だったなどの必要はなく、恨みを持って死んだ霊魂の恨みを晴らせる可能性がある場合などは友好的になります。非友好的側も術者との生前の関係がなくても静かに眠っているところを起こされたりすると非友好的になります。

[解除]

解除できません。

【地震（アースクェイク）】

[レベル：9] [MP：15]

[完了値：30+範囲+距離

範囲：中心半径100mにつき1

距離：術者から中心までの距離10kmにつき1]

[目標値：2（震度0）、3（震度1）、4（震度2）、5（震度3）、6（震度4）、7（震度5弱）

8（震度5強）、9（震度6弱）、10（震度6強）、11（震度7）]

[消耗：魔力（3）]

[単位時間：通常]

[材料：祭壇、篝火、供物（目標値×500gp）]

[取得：至難：--]

[説明]

地震を引き起こす儀式で、明らかに害意を持ってしか使用されません。極めて珍しく高度な呪文の上、自然現象と区別が困難なことから実際に使われたことがどれほどあるかはわかりませんが、伝説ではとある攻城戦で地震が発生し、城壁が崩れたため陥落した城の話が伝わっています。この話などは【地震】が実際に使用された例かもしれません。

[目標値]は地震の規模で決まります。実際の被害度合いで表すため「震度」を使用していますが、「震度」はどれほどの規模になっても7までしかありません。実際には地震の規模が大

きくなれば 11 以上の目標値もありますが、『The Lunatic』の背景世界の技術水準において震度 7 の地震ともなれば建物はことごとく倒壊する状況になるのであまり問題はありません。

【地震】は儀式で決めた「中心半径」よりも広い範囲に影響します。「中心半径」の部分は呪文の目標値で決まる「震度」で揺れる範囲で、そこから外に「中心半径」と同じだけ離れるごとに「震度」が 1 ずつ減りながら影響を及ぼします。例えば中心半径 1Km で震度 5 の【地震】を起こしたら、中心から半径 1Km の範囲は震度 5、中心から 1~2Km の範囲は震度 4、2~3Km の範囲は震度 3、…、というふうに影響を及ぼします。

[完了値] は【地震】が影響する範囲と術者からどれだけ離れたところに地震を起こすかで変わります。

[解除]

解除できません。

【沈没（シンク）】

[レベル：1] [MP：5+n]

[完了値：5（1日）、10（1週間）、25（1月）、50（1年）、以降+30（+1年）

2（1 m³）、3（2 m³）、4（5 m³）、5（10 m³）、6（20 m³）、7（50 m³）、以降同様]

[目標値：2（動物の体）、3（生木）、4（乾燥した木）、5（節を抜いていない竹）、

8（発泡スチロール）、空気（10）]

[消耗：魔力（1）]

[単位時間：通常]

[材料：なし]

[取得：普通：50gp]

[説明]

目標の物体を水に沈む様にします。

[完了値] は呪文の効果時間と大きさによって決まります。大きさは対象物が収まる直方体を考え、そのサイズによって判断します。例えば、人間大のものの場合幅 100cm、奥行き 50cm、高さ 200cm の範囲には収まるので 1 m³以下、つまり 2 になります。これを 1 週間浮かべる場合は完了値 12 の作業になります。

[目標値] は対象の比重に依存します。たいていのものは動物の体か木なはずなので [目標値] の例を参照してマスターが決めてください。厳密には対象の比重を 1 超過にするために必要な 2 を掛ける回数+1 が目標値です。

【浮力】とは矛盾せず効果を持ちます。【沈没】で沈んだ物体は [目標値：2] の【浮力】をかけられると浮かび上がります。もし【浮力】の効果時間が長ければ（もともと浮かぶ物体なので）双方の効果時間が過ぎた後も浮かび続けます。【沈没】の効果時間が長ければ【浮力】の効果時間の残りだけ再び沈みます。

[解除]

術者は任意に呪文の効果解除できます。

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の魔力 n×5] です。

【時間を進める】の対象になり、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：残り時間] です。

【天候を操る（コントロール・ウェザー）】

[レベル：10] [MP：15]

[完了値：範囲+期間+距離

範囲：1 km³につき 1

期間：1時間につき1

距離：術者から中心までの距離 10km につき 1]

[目標値：説明参照]

[消耗：魔力 (3)]

[単位時間：通常]

[材料：祭壇、篝火、供物 (目標値×100gp)]

[取得：至難：--]

[説明]

極めて強力な呪文で対象の地域の天候を操作します。暴風雨が数年にわたって続いたため減んだという都市の伝説がありますが、おそらく【天候を操る】で長期にわたって異常気象を引き起こされたためでしょう。雨乞いなどもこの儀式の一種と考えられ、【天候を操る】に比べて限定的な効果しか及ぼせない簡易な儀式が存在することはほぼ間違いないと考えられます。

[目標値] は儀式によって作り出す天気によって変化します。下表を参照してください。

目標値	説明
7	一般的な晴れ、曇り、雨の天気です。極端な気象状況にはなりません。
8	快晴や大雨です。
9	雹が降るなどの珍しい天候になります。
10	台風並みの暴風などの天候になります。
11～	竜巻や落雷が発生するなど滅多にない天候になります。

また、季節を無視した天候にすることで目標値は変化します。夏に冬 (冬に夏) の気温や天候を引き起こす場合は目標値に+3、夏冬に春秋 (春秋に夏冬) の天候なら+1 してください。

[完了値] は天候を操作する範囲や期間、術者とどれだけ離れているかによっても変わります。

[解除]

解除できません。

【浮力 (フロート)】

[レベル：1] [MP：5+n]

[完了値：5 (1日)、10 (1週間)、25 (1月)、50 (1年)、以降+30 (+1年)

2 (1 m³)、3 (2 m³)、4 (5 m³)、5 (10 m³)、6 (20 m³)、7 (50 m³)、以降同様]

[目標値：2 (石より比重が軽いもの)、3 (石)、4 (鉄)、5 (鉛、銅、銀)、金 (6)]

[消耗：魔力 (1)]

[単位時間：通常]

[材料：なし]

[取得：普通：50gp]

[説明]

目標の物体を水に浮く様にします。

[完了値] は呪文の効果時間と大きさによって決まります。大きさは対象物が収まる直方体を考え、そのサイズによって判断します。例えば、人間大のものの場合幅 100cm、奥行き 50cm、高さ 200cm の範囲には収まるので 1 m³以下、つまり 2 になります。これを 1 週間浮かせる場合は完了値 12 の作業になります。

[目標値] は対象の比重に依存します。たいていのものは石か金属なはずなので [目標値] の例を参照してマスターが決めてください。厳密には対象の比重を 1 未満にするために必要な 2 で割る回数+1 が目標値です。

【沈没】とは矛盾せず効果を持ちます。【浮力】で浮かんだ物体は [目標値：2] の【沈没】をかけられると沈みます。もし【沈没】の効果時間が長ければ（もともと沈む物体なので）双方の効果時間が過ぎた後も沈んだままです。【浮力】の効果時間が長ければ【沈没】の効果時間の残りだけ再び浮かびます。

[解除]

術者は任意に呪文の効果解除できます。

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の魔力 $n \times 5$] です。

【時間を進める】の対象になり、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：残り時間] です。

【流星（メテオ・ストライク）】

[レベル：8] [MP：10]

[完了値：10、20、30、… (10ずつ増える)]

[目標値：2D10]

[消耗：魔力 (3)]

[単位時間：通常]

[材料：宝石 (完了値 $\times 100$ gp 相当)]

[取得：至難：--]

[説明]

空から隕石を呼び寄せ地上に落下させます。【流星】の儀式で落とせる隕石はそれほど大きなものではありませんが、結果は極めて破壊的になります。

[完了値] は隕石の破壊力に関係し、完了値の $1/10$ 個の D10 を振りそれが中心部に与えるダメージになります。ダメージは中心から 1 マス離れるごとに 1 点ずつ減少し、ダメージ 1 までの地点が効果範囲になります。例えば 5D10 の隕石を落としてダメージが 35 点だった場合、中心 1 マスとそこから 34 マス離れた場所まで (直径約 70 メートル) が効果範囲になります。

[目標値] は星の配置によって変わります。これは空の上を目視できない術者にはわからないためランダムに決定します。決定するタイミングは儀式開始時の魔力を支払った後です。

なお、術者は隕石が落ちる中心から最大ダメージの倍の距離にいなければなりません。先ほどの 5D10 ダメージの隕石を落とす場合、中心から 100 マス以内で儀式をしなければならないということです。

[解除]

解除できません。

第5節 神聖儀式

【死者を清める（パージ・デッド）】

[レベル：2] [MP：3+n]

[完了値：10（1日）、20（1週間）、30（1月）、40（1年）、50（3年）、60（10年）、以降+10（+10年）]

[目標値：任意]

[消耗：魔力（1）、材料の10%]

[単位時間：通常]

[材料：塩や聖水など（5gp）]

[取得：容易：50gp]

[説明]

この儀式は死者がアンデッドとして蘇ってくるのを防ぐものです。儀式の効果がある間、死体をアンデッドの材料として用いることはできません。一般的に死者の葬儀ではこの儀式が執り行われますが、本当の儀式が行われることはあまりありません（大体は本当の儀式を知らない聖職者がそれらしいことをしているだけ、ということです）。

[完了値] は効果時間が長くなるほど大きくなります。

[解除]

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の魔力 $n \times 5$] です。

【時間を進める】の対象になり、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：残り時間] です。

【聖印を清める（パージ・ホーリーシンボル）】

[レベル：3] [MP：3+n]

[完了値：20（1日）、30（1週間）、40（1月）、50（6ヶ月）、60（1年）]

[目標値：任意]

[消耗：魔力（1）、材料の10%]

[単位時間：通常]

[材料：聖水（1gp）]

[取得：普通：50gp]

[説明]

【聖印を清める】は名称に聖印とありますが別に他の物品でも構いません。呪符やお守り、短剣、ネックレスや指輪のような宝飾品を対象にしても機能します。【聖印を清める】の呪文を付加された物品を持つものはアンデッドモンスターから襲われにくくなります。具体的には【聖印を清める】をかけた物品を持っているものとその他がアンデッドに遭遇した場合、【聖印を清める】をかけた物品を持っているものを襲おうとしたアンデッドは【聖印を清める】をかけた時の[目標値]の1/2を目標値として[天命]の判定を行い、失敗したら標的を変更します。また、2レベル以下のアンデッドは【聖印を清める】をかけた物品を持っているものを襲おうとしても一旦躊躇します。具体的には、2マスの距離まで移動したところで一旦行動を停止し、攻撃するのは次のサイクルになります。6レベル以上のアンデッドモンスターには効果がありません（吸血鬼には例外的に効果があります）。

お布施をすることでこの儀式を施してもらえる神殿や聖職者はわりに一般的で、【死者を清める】や【墓地を清める】と並んで神殿の収入源となっています。ただし、偽物の（実際には効果のない）儀式も相当数行われています。

[完了値] は効果時間が長くなるほど大きくなります。

儀式時の [目標値] の半分がアンデッドの [天命] 判定の目標値になるのは前述のとおりです。

[解除]

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の魔力 $n \times 5$] です。

【時間を進める】の対象になり、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：残り時間] です。

【聖水作成（クリエート・ホーリーウォーター）】

[レベル：3] [MP：3]

[完了値：水 1 リットルにつき 15]

[目標値：説明参照]

[消耗：魔力 (1)]

[単位時間：通常]

[材料：水（儀式の対象量だけ）]

[取得：容易：50gp]

[説明]

この儀式は水を聖水にします。対象の水は井戸や泉から汲んできたばかりの清らかな水（少なくとも 1 日以内で生水のまま飲める）でなければなりません。聖水はアンデッド、悪疫の怪物、異界の存在に振り掛けるとダメージを与えます。ダメージは儀式を行ったときの目標値と同じです。ダメージは聖水が作られてから午前 0 時をまわる度に 1 ずつ減少し、そのうちタダの水になります。また、聖水はその効力がある間は腐りません（生水のまま飲料にしても問題ない状態を保ちます）。

この儀式は神殿や寺院の祭りで執り行われ、聖水がお布施に対して分け与えられますが、本当の儀式が行われることはあまりありません（大体は本当の儀式を知らない聖職者がそれらしいことをしているだけ、ということです）。

[解除]

解除できません。

【建物の封印（シール・ハウス）】

[レベル：4] [MP：5+n]

[完了値：30（1日）、40（1週間）、50（1月）、60（1年）、+10 毎（+1年）]

[目標値：任意]

[消耗：魔力 (1)、材料の 10%]

[単位時間：通常]

[材料：封印を施すための材料（目標値と同値の gp）]

[取得：普通：100gp]

[説明]

この儀式は建物の扉や窓など外部との出入り口になる箇所に封印を施し、異界の生物が封印された箇所を通れないようにします。名前には「建物」とありますが、出入り口をふさぐことができるのなら洞窟などにも有効です。また、外部から異界の生物が入ってこないようにするだけでなく、建物の中にいる存在が出てこないようにするのも同様に可能です。

異界の生物がこの封印を破ろうとする場合、[天命] で【建物の封印】をかけた時の目標値で作業を行う必要があります。進捗度合いを決めるダイスは D6、[消耗：余力 (1)] です。

[解除]

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の魔力 $n \times 5$] です。

【時間を進める】の対象になり、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：残り時間] です。

【墓地を清める（パージ・グレイブヤード）】

[レベル：4] [MP：5+n]

[完了値：30（1日）、40（1週間）、50（1月）、60（1年）]

[目標値：10×10 m²につき1]

[消耗：魔力（1）、材料の10%]

[単位時間：通常]

[材料：塩や聖水など（目標値×5gp）]

[取得：普通：100gp]

[説明]

この儀式を施した墓地の中でアンデッドを作ったり、墓地からアンデッドが生まれたりすることはありません。【死者を清める】を墓地全体に拡大したもののようですが厳密には異なり、この儀式を施した墓地に埋められた死体であっても、掘り起こして別の場所に持って行けばアンデッド化することは可能になります。

死者の埋葬を請け負う寺院などではこの儀式を行う日が毎年決まっています、その日は聖日やお祭りになっています。ただし、偽物の儀式が多いのは【死者を清める】の場合と同じです。

[完了値] は効果時間が長くなるほど大きくなります。

[目標値] は基本的に墓地の広さに依存しますが、異界の影響などでさらに儀式が効きにくくなることはあります。

[解除]

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の魔力 n×5] です。

【時間を進める】の対象になり、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：残り時間] です。

なお、目標値は呪文使用時と同じように範囲から計算します。したがって、【墓地を清める】がかけられた一部のみを解除することも可能です。

第6節 死霊儀式

【グール変異（グール・ミューテーション）】

[レベル：5] [MP：7]

[完了値：対象の〔天命〕の3倍]

[目標値：対象の《呪文抵抗》]

[消耗：魔力（1）、対象は死亡判定を行う]

[単位時間：通常]

[材料：対象のキャラクター]

[取得：普通：100gp]

[説明]

1人の人間をグールに変性させます。この呪文をおとなしく受け入れる相手はいないので大体は拘束した相手に儀式を行うことになります。もちろん、術者自身がグールになりたいのであれば自分に儀式を行うことも可能です。グールになったものは数日すれば人間性を失い、グールとして活動し始めます。

儀式の〔消耗〕によって対象が死亡した場合、呪文は失敗します。

グールになった場合、〔耐久度〕は生前の〔耐久度+致死点〕、〔致死点〕は0になります。

[解除]

解除できません。

【ゾンビ（スケルトン）創造（クリエイト・ゾンビ（スケルトン））】

[レベル：3] [MP：5]

[完了値：説明参照]

[目標値：2D6]

[消耗：魔力（1）]

[単位時間：通常]

[材料：適当な屍体]

[取得：普通：50gp]

[説明]

動く死体であるゾンビやスケルトンを作り出します。死体の状態によってゾンビかスケルトンかが変わります。作り出したゾンビやスケルトンにはごく簡単な命令を与えることができます（この部屋に入ってきた術者以外を殺せ、など）。

[完了値]はゾンビやスケルトンの耐久度です。ゾンビの〔耐久度〕は生前の〔耐久度+致死点〕です。スケルトンは生前の〔耐久度〕と同値です。ゾンビもスケルトンも〔致死点〕は0になります。

[目標値]は異界との関係や死体との相性で変わるためランダムです。

[解除]

解除できません。

【腐敗（ロット）】

[レベル：1] [MP：8]

[完了値：対象1Kgにつき1]

[目標値：対象の《呪文抵抗》、もしくは、対象の腐りにくさ]

[消耗：魔力 (1)]

[単位時間：通常]

[材料：なし]

[取得：普通：100gp]

[説明]

対象物を腐らせます。対象が《呪文抵抗》を持つ場合は対象の《呪文抵抗》との対抗判定になります。ちなみに、生きている木や草を対象とする場合、マスターが《呪文抵抗》を設定してください。モンスターやキャラクターではない物体の場合、目標値は対象の腐りにくさで変化します。下表を参照してください。対象によって若干目標値は前後します。

目標値	説明
1	肉などの腐りやすいもの。
4	野菜などやや日持ちするもの。
7	刈り取られた草など。放っておいた場合、土になるのに1年くらいかかるもの。
9	木材など数年は朽ちずに使えるもの。
10	鉄や銅などの錆びやすい金属。

儀式が成功したら対象物は目標値に等しい時間をかけて腐敗し、土になります。例えば、木材にこの儀式を施したら9時間くらいかけて崩れ落ち、土になります。

もし儀式が完了してから崩れ落ちるまでの間に【魔化解除】を使用できれば腐敗を途中で止めることができます。この時の【魔化解除】の[目標値]は1ですが、[完了値]は【腐敗】をかけた時と同じになります。ただし、途中で止められたとしても【魔化解除】で【腐敗】の効果を無効化するまでの間に進んだ腐敗は元に戻りません。どの程度進行したかはマスターが判断してください。

[解除]

解除できません。

【靈魂吸収（アブソープ・スピリット）】

[レベル：6] [MP：15]

[完了値：生贄の〔武勇〕、〔反応〕、〔技術〕、〔天命〕、〔魔術〕の合計]

[目標値：生贄の《呪文抵抗》]

[消耗：魔力 (2)、生贄は死亡判定を行う]

[単位時間：通常]

[材料：〔魔術：10〕以上の生贄1人]

[取得：難しい：--]

[説明]

非常に邪悪な呪文です。儀式に成功すると生贄の魂と交換に術者の〔魔那〕を+1します。[消耗]によって生贄が死亡した場合、儀式は失敗します。

[解除]

解除できません。

【老化を止める（アンチエイジング）】

[レベル：7] [MP：10]

[完了値：現在の年齢に等しい]

[目標値：20 - [天命]]

[消耗：魔力 (2)、経験値 (1)]

[単位時間：通常]

[材料：経験値 (5)、もしくは、12 歳以上 20 歳以下の生贄 1 人]

[取得：難しい：--]

[説明]

この儀式の対象は 1 年間、肉体の老化が止まります。結果的に事故や病気にならなければ寿命が延びます。材料として生贄を使う方法は邪悪な儀式であり、敵の NPC 用のルールと考えてください。

[完了値] は現在の年齢です。この儀式で老化を止め続けていても年齢は増えているので毎年完了値は増加します。

[目標値] は 20 から [天命] を引いた値です。つまり、運命に愛されたものほどこの儀式は成功しやすいというわけです。

[解除]

解除できません。

【若さを取り戻す (リゲイン・ユース)】

[レベル：7] [MP：15]

[完了値：現在の年齢と外見年齢の差に等しい]

[目標値：20 - [天命]]

[消耗：魔力 (2)、経験値 (1)]

[単位時間：通常]

[材料：経験値 (3)、もしくは、12 歳以上 20 歳以下の生贄 1 人]

[取得：難しい：--]

[説明]

この儀式の対象は 1 年間、自分の若い頃の姿を取り戻します。見た目が若くなるだけで実際に若返っているわけではないことに注意してください。およそ、200 年も生きながら見た目は 20 歳そこそこの大魔法使いなどは【老化を止める】と【若さを取り戻す】の儀式で寿命を延ばし、外見を保っているに違いありません。材料として生贄を使う方法は邪悪な儀式であり、敵の NPC 用のルールと考えてください。

[完了値] は現在の年齢です。この儀式で老化を止め続けていても年齢は増えているので毎年完了値は増加します。

[目標値] は 20 から [天命] を引いた値です。つまり、運命に愛されたものほどこの儀式は成功しやすいというわけです。

[解除]

解除できません。

第7節 神秘儀式

【異界の門の創造（クリエート・ディメンジョナル・ゲート）】

[レベル：6] [MP：10]

[完了値：1 (1ターン)、2~25 (1~24時間)、25 (1週間)、30 (1月)、35 (1年)、40 (3年)、45 (10年)、以降+5 (+10年)]

[目標値：任意]

[消耗：魔力 (1)]

[単位時間：通常]

[材料：様々 (10gp)]

[取得：至難：--]

[説明]

異界と行き来するための門を作り出します。どの異界に通じるかは作ってみないとわかりません（ランダムに決まるということです）。開いた門を使えるのは術者だけではなく、門の向こう側からも門を通して異界の住人がやってきます（門を発見すればですが）。しかし、この呪文の結果は大体ろくなことにはなりません。門の繋がった先がまともな場所（例えば、仏教における地獄や極楽、天国のような場所）の場合、門の向こう側の住人はこちらの世界から勝手に入ってくるものも拒みますし、反対に門の向こうからこちらの世界に影響を及ぼすことも好まないため、できるだけ速やかに門を破壊します（高度な魔法能力を持っているものが多いため容易に可能です）。繋がった先がデーモンの世界などであった場合、彼らは門を最大限利用してこちらの世界に侵入しようとしています。

[完了値] は効果時間が長くなるほど大きくなります。[目標値] は【魔化解除】の目標値に等しく、全行程を通じて一定です。

[解除]

術者は任意に呪文の効果解除できます。

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：20] です。

【時間を進める】の対象になりません。

【異界の生物の召喚（サモン・ディメンジョナル・クリーチャー）】

[レベル：対象のレベル] [MP：対象のレベル+任意のポイント（説明参照）]

[完了値：対象のレベル]

[目標値：対象の《呪文抵抗》]

[消耗：魔力 (1)]

[単位時間：1時間]

[材料：様々 (対象のレベル×10gp)、魔法陣]

[取得：至難：--]

大半の「異界の存在」のモンスターは危険な存在です。このような儀式の取得を望むキャラクターはまず危険人物でしょう。マスターはPCが手に入れるべきではない呪文であることをよく認識してください。

[説明]

「異界の存在」に属するモンスターを召喚します。この儀式は対象のモンスター毎に別の儀式です。例えば「インプの召喚」と「ガーゴイルの召喚」は別の儀式なので全くの別個に取得し

て覚える必要があります。[経験値]と[MP]、[完了値]は召喚対象のモンスターのレベルによって異なります。

召喚したモンスターは術者が任意に追加したMP1点につき1時間の間召喚された場所から移動することができません。また、術者に対して呪文を使うことも封じられます。

召喚したモンスターに言うことを聞かせるためにはモンスターとの交渉が必要です。召喚されたモンスターが自動的に術者に従うわけではありません。召喚されたばかりのモンスターは大体が怒っているか、良くて不機嫌ですが、理性のある相手（特にデーモンなど）は条件によっては術者の言うことを聞くでしょう。

[解除]

解除できません。

【帰還（リターン）】

[レベル：6] [MP：1+2n]

[完了値：1 (1Km)、5 (3Km)、10 (10Km)、15 (30Km)、20 (100Km)、25 (300Km)、…]

[目標値：対象人数]

[消耗：魔力 (1)]

[単位時間：通常]

[材料：なし]

[取得：普通：50gp]

[説明]

【帰還】の儀式を使用すると【帰還地点の創造】で作成された帰還地点に瞬間移動します。帰還地点は術者が知っている（実在を確認済みの）帰還地点の中から任意に選択できます。

[MP]のnは一緒に瞬間移動するキャラクターを選択できる範囲で術者を中心に直径1+2nマスの範囲から任意のキャラクターを選択できます。

[目標値]は一緒に瞬間移動する人数です。術者だけなら1で人数が増えるごとに+1されます。一緒に瞬間移動する対象に選ばれたキャラクターは拒否することができ、拒否した場合は瞬間移動しません。

対象に選ばれたキャラクターが身につけている装備はキャラクターと一緒に移動します。身につけられない大きな物品はキャラクターと同じく1人分（か、それ以上）儀式執行時の目標値を上昇させます。キャラクターが連れている馬なキャラクターに従うように訓練されている動物はキャラクターの所持品とみなしてください。

[解除]

解除できません。

【帰還地点の創造（クリエート・リターン・ポイント）】

[レベル：7] [MP：5+n]

[完了値：5 (1日)、10 (1週間)、15 (1月)、20 (1年)、25 (3年)、30 (10年)、以降+10 (+10年)]

[目標値：任意]

[消耗：魔力 (1)、材料の10%]

[単位時間：通常]

[材料：帰還地点を示すオブジェクト (完了値と同値のgp)]

[取得：難しい：50gp]

高レベルの魔法使いから教えてもらうことは比較的容易です(もちろんなんらかのクエストを要求されるでしょうが)。

[説明]

【帰還】の呪文で戻って来る目標地点を作る儀式です。

[完了値] は帰還地点の寿命によって変わります。

[目標値] は【魔化解除】の目標値に等しく、全行程を通じて一定です。

使用時の魔力×5 が【魔化解除】の完了値になります。

[解除]

術者は任意に呪文の効果を解除できます。

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の魔力 $n \times 5$] です。

【時間を進める】の対象になり、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：残り時間] です。

【呪い（カース）】

[レベル：7] [MP：12]

[完了値：任意]

[目標値：対象の《呪文抵抗》]

[消耗：魔力 (2)]

[単位時間：通常]

[材料：なし]

[取得：難しい：--]

[説明]

【呪い】は「〇〇まで××できない (になる)」という制約を対象に科します。例えば「100年の間、呪文を使用するたびに余力 (1) を余分に消費する」、「3回術者の命を救うまで術者に仕える」のような感じです。必ず呪いが解ける条件 (〇〇の部分) とそれまでにすべき (してはいけない) こと (××の部分) が必要です。

[完了値] は呪いが解ける条件の困難さとそれまでにすべきことの厳しさで変化します。次の指標を参考にし、マスターが判断してください。

呪いが解ける条件の基準

- ・ 期間を指定する場合、月数が目標値に加えられます。「死ぬまで」は (60-現在の年齢) と等価とします。
- ・ 何かを達成するまでの場合、それを達成するためのシナリオ数×5 くらいを目安にします。
- ・ それ以外の場合はどちらに近いかを元に判断してください。「3回術者の命を救うまで」は術者と一緒に冒険するなら1シナリオ分くらいですが、隠棲した魔術師が術者なら20年相当くらいでしょう。
- ・ 「3回術者の命を救うまで」のような曖昧な条件の場合、別途基準を詳細化するか都度条件を満たすかの確認ができるようにしてください。このような条件はシナリオの設定のためプレイヤーキャラクターに対して使用すべきではありません。

すべきことの基準

- ・ 敵を傷つけてはいけない、呪文を使用してはいけない、などは条件の値を5倍します。
 - ・ 呪文や特技を使うたびに余力 (1) を余分に消費などは条件の値を4倍します。
 - ・ 特定の呪文や特技を使用できないくらいなら条件の値を1倍します。
 - ・ 誰かに従え、仕えよ、逆らうなのような命令は条件の値を3~4倍します。
-

-
- ・ 風呂に入るな、肉を食べるな、火を使っちゃいけない、のような生活を制限するものは条件の値を 2~4 倍します。

【呪い】は呪いを解く条件を満たす以外の方法で解除できません（【魔化解除】などでは解除できません）。【呪い】は基本的にシナリオのギミックとして使用するための設定的な意味合いの強い呪文です。少なくとものプレイヤーキャラクターが入手して使用することは望ましくありません。

[解除]

解除できません。

【魔晶石結合（バインド・マナクリスタル）】

[レベル：4] [MP：3]

[完了値：20]

[目標値：1]

[消耗：魔力（1）]

[単位時間：通常]

[材料：魔晶石]

[取得：普通：50gp]

[説明]

この儀式は【警報】のように期限を持つ継続的な儀式呪文に対して使用します。この儀式によって魔晶石が対象の呪文と結びつけられ、対象の呪文は 1 日に 1 回魔晶石から魔力を補給して呪文の期間を 1 日伸ばします。つまり、生きた魔晶石を呪文に【魔晶石結合】することによって自然に効果時間が切れることのないようにすることができます。

【魔晶石結合】で呪文と結びつける魔晶石は対象呪文をかけた対象物の周囲 1 マス以内か、効果範囲の中心の直径 3 マスの範囲になければなりません。対象の呪文が【時間を進める】などで消滅した場合、魔晶石も一緒に壊れてしまいます。また、魔晶石を破壊した場合、対象の呪文は魔力の供給を受けられなくなるため、儀式を行った時の期限を寿命として残存することになります。

[解除]

解除できませんが、【魔晶石結合】で結合している呪文は対象にできます。

【遊歴（クエスト）】

[レベル：5] [MP：10]

[完了値：任意]

[目標値：任意]

[消耗：魔力（2）]

[単位時間：通常]

[材料：なし]

[取得：難しい：--]

入手は難しいですが所有者に教えてもらえれば可能です。【遊歴】の儀式は聖職者などが信者に試練を与えたり、罪を犯した者が贖罪の条件として【遊歴】の儀式を受け入れたりするので、キャラクターが高位の聖職者になるなどすれば前任者から儀式を引き継ぐ可能性はあります。ただし、代償は金銭ではなくそれだけの責任を負うにふさわしい人間であることを示す、それこそクエストになるでしょう。

[説明]

【遊歴】は「～～を成せ」という試練を対象に与えます。対象はその目標のために行動しなければならず、無視するようなことをすればひどい頭痛に襲われる、悪夢を見続ける、などの目にあいます。これは対象が命を落とすようなダメージではありませんが、無視し続けるには辛すぎるものになります（具体的には休息や休憩の効果を得られなくなるくらいのものです）。

【遊歴】で与える試練は具体的に達成可能なものでなければなりませんし、達成したならば生きて帰って来られるようなものでなければなりません。達成可能というのは対象の現状で可能という意味ではなく、冒険の中で成長すれば達成可能なものこそがふさわしいと言えます。

【遊歴】の呪文は対象が受け入れるつもりがないならば効果を持ちません。ですが【遊歴】は、若者が恋人との結婚を認めてもらうためとか、教団の信者が正式な聖職者の階位に昇るためとか、止むを得ず罪を犯したものがコミュニティに再度受け入れてもらうためとかの理由で受け入れるものです。なので、基本的に【遊歴】の儀式の対象になることは相手も納得しているのが普通です。

[完了値]と[目標値]は【魔化解除】で解除する場合の値になります。【遊歴】は試練を達成しても効果が消えません（消えなくても試練を達成したので問題ないのです）。そして【遊歴】の効果が残っているかどうかは術者が見ればすぐにわかります。つまり、【遊歴】を解除して戻ってきた場合、試練を達成せず嘘をついて戻ってきたことはすぐにバレてしまいます。

[解除]

【魔化解除】で解除でき、[目標値：使用時の目標値]、[完了値：使用時の完了値]です。

【時間を進める】の対象になりません。
