

魔法について

1 魔法とは

DOLLSの舞台となる、ドルス世界では 精神を集中させ、呪文と呼ばれる言葉を詠唱し、魔法の系統によっては印を結ぶ動作を加えることで、不可思議な効果を発揮する、魔法という力が存在します。魔法の力の源となるものには、いくつかの種類があります。

メイジが使用する 大気中などに普遍的に存在するエネルギー、マナを用いたマナの魔法。

シャーマンが使用する 世界を構築する6つの力、自然力（しぜんりき）から任意の力を集め、用いる自然力魔法。

プリーストが使用する 神々への祈りにより効果が生まれる神聖術（しんせいじゅつ）。

マジックドクターが使用する、マナの魔法を医療方面に特化させた医師魔法。

呪文の代わりに音楽を使用し、その旋律で魔法に似た効果を生み出す歌術（かじゅつ）

邪神と呼ばれる、悪しき神々への祈りによって効果を生み出す邪神術（じゃしんじゅつ）、医師魔法の技術を悪用し、対象を傷つけたり、病気にさせる病魔術、料理を作り対象に食べさせることで、効果を発揮する暗黒料理、といった魔法もあります。ただし、邪神術、病魔術、暗黒料理は力の源と魔法の性質上、冒険者達が使うことはありません。

2 魔法の習得

魔法系技能を習得した冒険者は、習得したレベルまでの魔法を全て使えます。ただし、複数の魔法系技能を修得した場合、習得した技能ごとに使える魔法の上限が変わります。

たとえば、3レベルのプリースト技能と 1レベルのメイジ技能を持っている冒険者はそれぞれ、3レベルまでのプリーストの魔法、1レベルまでのメイジの魔法が使えますが、4レベル以上のプリーストの魔法、2レベル以上のメイジの魔法を使うことはできません。

シャーマン技能については、1つから3つの属性まで シャーマン技能と同等のレベルの魔法が使えます。ただし、光と闇、土と風、火と水の属性は同時に持つ事ができず、後から取得した属性に置き換わってしまいます。

シャーマン技能が上がったあとで、新たな属性の魔法をとった場合、シャーマン技能と同じレベルまでの魔法を使う事ができます。

たとえば、2レベルのシャーマン技能を持ち、水の属性の魔法を使っている人が新たに火の属性の魔法を覚えようとしたとき、水の属性の魔法がまったく使えなくなるかわりに、2レベルまでの火の属性の魔法が使えるようになります。シャーマン技能が3レベルのとき、今まで持っている光と火の属性のほかに新たに風の属性をとった場合、3レベルまでの風の属性の魔法も使えるようになります。

シャーマン技能の、魔法の属性の追加、変更は、1時間の儀式を行うことで可能です。ただし、儀式の間はずっと精神を集中させる必要があるため、戦闘中や、または精神集中できない場所での儀式は不可能です。

歌術の場合は、1レベルにつき、任意の歌術をひとつ選んで覚えていきます。たとえば、4レベルのバード技能を持つ冒険者は、4つの歌術を選んで覚える事ができます。

3 魔法を使うための条件と発動

全ての魔法を使う最低の条件は、言葉を発し、呪文が唱えられる（または音楽を演奏できる）ことです。術者が言葉を発したり、音楽の演奏ができなくなると、全ての魔法、歌術が使用できなくなります。

もうひとつの条件は呪文を唱えると同時に、魔法ごとに決まった動作をすることです。魔法の系統ごとに必要な動きがかわってきます。メイジの魔法は全身を使った動作が必要で、シャーマン、及びマジックドクターは片腕を使った動作が必要になります。プリーストは祈りの言葉を発言するだけで、バードは楽器の演奏ができれば魔法の効果を発揮できます。

そして、最後の条件は魔法の発動体を持つことです。メイジ、マジックドクター、シャーマンはそれぞれ決まった魔法の発動体をもっていて、これがないと魔法の効果を十分に発揮できません。メイジとマジックドクターの魔法の発動体は、形が違うだけで互換性があり、マジックドクターの魔法の発動体でメイジの魔法を使ったり、その逆も可能です。発動体なしで魔法を使ったときの制限と効果は、後述します。

4 魔法の拡大

追加で精神力を消費することで対象や面積、魔法の効果、魔導値と魔力を上昇させる事ができます。

対象、距離、面積、体積、持続時間の増加は消費精神力を倍増させることで増加させる事ができ、精神力のある限り拡大することが出来ます。

ダメージや回復量などの魔法の効果も消費精神力を倍増させることでより確実なものにすることができます。これは、倍増させた分と同じ回数（2倍なら2回、3倍なら3回）ダイスを振り、その中で最も高い出目のものを使用します。

魔導値と魔力は、各魔法の消費精神力の半分（端数切り上げ）を追加することで両方を同時に+1、+2と上昇させることが可能です。ただし、+6が上昇の限界となっています。

魔法の空間、及び平面での面積拡大の倍率は、以下の表の通りとなっています。

消費精神力の倍率	平面での拡大倍率	空間での拡大倍率
2	1.4	1.3
3	1.7	1.4
4	2.0	1.6
5	2.2	1.7
6	2.4	1.8
7	2.6	1.9
8	2.8	2.0
9	3.0	2.1
10	3.2	2.2

5 発動体がない場合での魔法の発動、無言発動

メイジ、マジックドクター、シャーマン技能を持っているPCは、発動体を所持、または装備せずに魔法を発動させる際、以下の制限を受けます。

- ・魔導値と魔力に-2のペナルティをうける。
- ・魔法発動の成功判定の際、2D6の出目が3のときにも自動失敗する。

この2点が追加されるほかは、魔法の使用条件、判定、効果は通常通りです。

近年、精神集中のみで魔法を発動させる無言発動の手法も生み出されましたが、この場合高いリスクが伴います。

- 1：使用できる魔法は、取得した技能レベルの半分（端数切り上げ）まで。
- 2：深く精神集中する必要があるため、地上では完全な静止、空中では滞空状態でないと魔法が使用できない。
- 3：相手の攻撃を回避できない上、攻撃などの強いショックをうけると、魔法の発動が中止される。
- 4：発動のタイミングは遅延行動と同じ。他の行動よりやや遅れて発動するものとする。
(発動のタイミングは 通常のあらゆる遅延行動>無言発動の、回復系以外の魔法>通常の回復系魔法
>無言発動の回復系魔法となる。)
- 5：魔法発動の成功判定の際、ダイスの出目が2、3、4の時に自動失敗する。
出目2、3で失敗した場合、使用した魔法のレベルと同数個のダイスを振り、それに術者の魔力をくわえた数値の、無属性 防御無視ダメージを、術者自身が受ける。

無言詠唱を行った魔法のレベルが3以上の時、魔法のレベルと同じメートル数の範囲で爆発が起こり、範囲内にいるすべてのものに無属性魔法ダメージを与える。ただし、こちらは術者の魔導値を基準とした精神抵抗ロール、および魔法防御力によるダメージ減少が適応される。

6 魔法の解除

魔法の効果時間が一瞬でないもの、または解除不可能の指定がない魔法は、術者が任意で解除することが出来ます。プレイヤーは、魔法の解除を宣言することで、効果を発揮している魔法は、直ちに解除されます。

また、戦闘中に魔法を解除する場合、行動宣言時に魔法の解除を宣言することで、そのラウンドの最初に、かかっている魔法は解除されます。術者自身がかけた魔法であれば、何種類でも一度に解除可能です。また、魔法の解除は非常に簡単な動作なので、他の行動の妨げになりません。

<メイジ技能（マナの魔法） 魔法一覧>

メイジ技能を持つものが使用する魔法は、一般的に「マナの魔法」と呼ばれ、大気中に存在する、マナというエネルギーを術者自身の精神力で変換し、効果を発揮させます。

マナの魔法を使うためには、まず魔法の発動体となる棒状のもの（杖、剣など）、もしくは装身具が必要になります。

そして発動体を持った上で一定の手順で印を結びます。この際、両腕ばかりか、体全体も動かして印を結ぶため、鎧はソフトレザーまでの非金属鎧、もしくは胸だけを覆うプレストプレートのような、体の動きを阻害しない部分鎧（金属製でも可）に限定されます。

☆レベル1

- ・シャイニングアロー：消費精神力5 距離：30m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：－ 対抗：ダメージ半減

拡大：対象 距離 効果 魔導値＋魔力

2D6＋魔力（メイジ技能レベル＋知性ボーナス）のダメージを与えます。マナを光り輝く矢の形に生成し、発射するところからこの名がついています。

- ・マナウェポン：消費精神力3 距離：10m 範囲：任意の武器ひとつ 時間：18ラウンド（3分）
種別：武器強化 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：対象 距離 持続時間

武器に一時的に魔力を宿し、物理攻撃のダメージに＋3のボーナスがつきます。通常武器による攻撃が効かない相手の場合ダメージのボーナスはありませんが、通常通りのダメージを与えられるようになります。

ただし、このあとに別の種類の武器強化系魔法がかかると、後からかけた魔法に効果が置き換わります。素手などにも有効です。

- ・エンチャントシールド：消費精神力3 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：防護結界 属性：－ 対抗：効果置換／消滅

拡大：対象 距離 持続時間

マナの力によって物理、魔法攻撃から身を守る障壁を作り、防御力と魔法防御力を、それぞれ2つつ上昇させます。ただし、後から別の防護結界の魔法がかけられたとき、この魔法の効果は失われ、後からかけられた魔法に効果が置き換わります。

- ・レジスタンスシールド：消費精神力3 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：防護結界 属性：－ 対抗：効果置換／消滅

拡大：対象 距離 持続時間

マナの力によって魔法の抵抗力を上げる障壁を作り、魔法抵抗力を2上昇させます。ただし、後から別の防護結界の魔法がかけられたとき、この魔法の効果は失われ、後からかけられた魔法に効果が置き換わります。

- ・ブレイクマジック：消費精神力5 距離：10m 範囲：個人またはひとつの物体、半径5m以内の空間
時間：一瞬 種別：解除 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：対象 距離 空間の体積 魔導値

対象となるものの魔法をひとつ、即座に解除させます。目標値を持たない魔法は無条件に解除されますが、目標値をもつ魔法の場合、この魔法の魔導値が、対象の持つ目標値以上でなくてはなりません。

- ・サーチマジック：消費精神力3 距離：術者 範囲：術者の見える範囲 時間：10分
種別：探知 属性：－ 対抗：－

拡大：持続時間

術者の視界内の、魔力を帯びたものを感知できるようになります。対象の周りから、オーラのように魔力が出ているのが見えますが、魔法の種類までは判別できません。魔力が強いものほど、その輝きは、まばゆく見えます

- ・ **ブライトネス**：消費精神力3 距離：10m 範囲：発動地点より半径10m 時間：6時間
種別：探索補助 属性：光 対抗：消滅

拡大：距離 空間の体積 持続時間

術者が指定した場所より、半径10mの範囲を白い光でてらします。術者が指定できる場所は、空間の一点及び杖などの物体も可能です。この魔法はダークネスの対抗魔法であり、効果範囲内にダークネスの魔法のかかったものが入ると、お互いの効果を打ち消しあい、消滅します。

- ・ **ダークネス**：消費精神力3 距離：10m 範囲：発動地点より半径10m 時間：6時間
種別：探索妨害 属性：闇 対抗：消滅

拡大：距離 空間の体積 持続時間

術者が指定した場所より、半径10mの範囲を闇に閉ざします。魔法、アイテムなどにより、暗視能力をもつ相手は、この闇によって、視界を妨げられることはありません。

術者が指定できる場所は、空間の一点及び杖などの物体も可能です。この魔法はブライトネスの対抗魔法であり、効果範囲内にブライトネスの魔法のかかったものが入ると、お互いの効果を打ち消しあい、消滅します。

- ・ **キーロック**：消費精神力3 (解除不可能) 距離：接触 範囲：鍵、扉などの開閉式の物体ひとつ 時間：24時間(1日)
種別：封印 属性：－ 対抗：消滅

拡大：持続時間 魔導値

対象を、魔法の力で施錠、または固定します。魔法発動時に合言葉を設定することで、その言葉に反応して魔法を解除することが出来ます。それ以外の方法だと、ブレイクマジック、オープンキーなどの解除魔法が必要です。シーフ技能の「鍵開け」も試みることは出来ません。(試みようとした場合、感触で魔法による施錠とわかります)

- ・ **オープンキー**：消費精神力3 距離：接触 範囲：鍵、扉などの開閉式の物体ひとつ 時間：永続
種別：解除 属性：－ 対抗：消滅

拡大：魔導値

この魔法を使用すると、あらゆる仕掛けの鍵も、正常に解錠したかのように開きます。キーロックの対抗魔法です。魔法で解除する場合、キーロックのもつ、目標値以上の魔導値を出さないかぎり、鍵は開きません。

- ・ **スリープガス**：消費精神力5 距離：30m 範囲：半径5mの空間 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：－ 対抗：消滅

拡大：距離 空間の体積 魔導値

術者の指定した空間を中心に、半径5mの空間の空気が一瞬、強力な催眠ガスに変化します。

この魔法への抵抗に失敗した場合、瞬時に眠りに落ちてしまいます。ただし、この眠りは自然なものなので、刺激を与えるなどすれば、次のラウンドには目を覚まします。そうでなくても、次回以降のラウンド開始ごとに、この魔法の魔導値を基準にした精神抵抗判定をしてください。成功すればそのラウンドに目を覚まします。

- ・ **セルフイリュージョン**：消費精神力3 距離：術者 範囲：術者 時間：精神集中の続く限り
種別：幻覚 属性：－ 対抗：消滅

拡大：－

自分の姿の色を周りと同じものに変えることで、周囲の風景に同化し、見えなくする効果があります。ただし、術者がおこす音はそのまま周りに聞こえ、移動時には風景のゆがみが、わずかに生じます。

この魔法で姿を隠した術者に気づき、攻撃をしかける場合は、命中に－4のペナルティを受けます。

- ・ **ティンダー**：消費精神力3 距離：接触 範囲：10cmくらいまでの可燃物 時間：一瞬
種別：空間制御 属性：火 対抗：－
拡大：－

対象となる可燃物に、魔法による火花を発生させ、燃やす魔法です。魔法の効果は一瞬で終わりますが、その後は対象の可燃物が自然に燃えるでしょう。

ただし、効果があるのは燃えやすい物体のみで、燃えにくい物体、不燃物、生物の体には効果はありません。

☆レベル2

- ・サーチエネミティ：消費精神力4 距離：術者 範囲：術者の視界内 時間：18ラウンド（3分）
種別：探知 属性：－ 対抗：－

拡大：持続時間

術者自身に対して、目に見える対象が敵意（相手を傷つけたり、困らせたりしようとする意思）を持っている場合、その対象の存在を知ることができます。しかし、どんな敵意を持っているかまでは、判別できません。

- ・ディスガイス：消費精神力4 距離：術者 範囲：術者 時間：1時間
種別：幻覚 属性：－ 対抗：－

拡大：持続時間

自分の姿を幻覚で覆い、他人のように見せる魔法です。変化できる人物は、術者が特徴をよく知っていて、体型も近いものに限られます。外見にくわえて、声も変化させることも出来ます。トウルービジョンの能力をもつ対象が、術者を見た場合わずかな違和感を感じることがあり、術者との対抗判定で相手が勝った場合、術者がこの魔法を使っていることに気づきます。ですが、術者の魔法が解けるわけではありません。

対抗判定：（術者側＝2D6＋魔導値 対象側＝2D6＋冒険者レベル＋運ボーナス 同値の場合は術者側が勝つ）

- ・スローフォール：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：空間制御 属性：風 対抗：－

拡大：持続時間

対象は落下速度を自身の意思で制御する事ができるようになります。制御できる速度はほとんど0から自由落下の2倍の速度までです。上昇、停止はできません。

なお、対象が気絶しているなど、落下速度を制御できない場合、術者がかわりに制御できます。風の自然力魔法、フェザーウィンも同じ効果を持ちます。

- ・エレメントウェポン：消費精神力4 距離：10m 範囲：任意の武器ひとつ
時間：18ラウンド（3分） 種別：武器強化
属性：火 水 風 土 光 闇のうち任意のひとつ 対抗：－

拡大：対象 距離 持続時間

対象の武器に、術者の希望する属性を付与し、なおかつダメージに＋5のボーナスをくわえます。通常武器が効かない相手には、武器に加わるダメージのボーナスは＋3に減少しますが、通常通りダメージを与えることが出来ます。付与された属性に強い相手には、ダメージをまったく与えることが出来ません。

この後に別の武器強化系の魔法がかかると、この魔法の効果が消え、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。

対象を拡大してこの魔法をかける場合、対象一人一人に違う属性を付与させることも可能です。なお、属性が付与された場合の武器のイメージは以下ようになります。

火： 武器が炎に包まれた状態になります。
水： 武器がいてつく冷気に包まれ、霜をまとった状態になります。
風： 武器に風のように揺らめく、透明なオーラにおおわれます。
土： 武器がメッキを施したように金色に輝きます。
光： 武器が白く輝き、まぶしい光を放ちます。
闇： 武器が闇をまとったように、黒いオーラにおおわれます。

- ・マルチプロテクション：消費精神力5 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：防護結界 属性：－ 対抗：－

拡大：対象 距離 持続時間

エンチャントシールド、レジスタンスシールドの効果を合わせ、強化した魔法です。マナによる障壁をはり、防御力、魔法防御力に＋2、さらに精神抵抗力に＋2のボーナスが加わります。ただし、後から別の防護結界の魔法がかかると、この魔法の効果は失われ、効果が置き換わってしまいます。

- ・サウンドコントロール：消費精神力4 距離：30m 範囲：半径1mの空間 時間：18ラウンド（3分）
種別：幻覚 属性：風 対抗：効果消滅

拡大：距離 空間の体積 持続時間 魔導値

術者を中心とした半径1m以内の全ての音を30mの範囲内にある、任意の場所ひとつに送る事ができます。ただし、送った音は発生地点で聞くことはできず、送る音を選択することもできません。そのかわり、効果範囲を絞ることで術者の声だけを送ることは可能です。

☆レベル3

- ・イメージビジュアライズ：消費精神力5 距離：30m 範囲：半径5mの空間 時間：1時間
種別：幻覚 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：距離 空間の体積 持続時間 魔導値

術者の指定した空間を中心に、視覚的な幻を生み出します。幻は最大5分間までの動きを、繰り返す事ができます。静止画も可能です。なお、この幻で実際にダメージを与えることはできません。

- ・スチールキーロック：消費精神力5 距離：接触 範囲：鍵、扉などの開閉式の物体ひとつ 時間：24時間（1日）
種別：封印 属性：－ 対抗：消滅

拡大：魔導値

対象に、この魔法を使うと、設定した合言葉を唱えるか、対抗魔法をかけるまで開く事はありません。しかも、魔法の効果が続いている間、対象がどんな物質であろうと鉄のような強度を持っています。

- ・エンチャントボディ：消費精神力7 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：能力変化 属性：－ 対抗：消滅

拡大：対象 距離 持続時間 魔導値

目標の体力、機敏を増加または減少させます。それぞれの魔法はまったく別のものとなっていますが、共通点があるためひとつの項目としてまとめられています。魔法医師たちもまったく同じ魔法を使います。

- ・ストレンクス：目標の体力に+4 体力ボーナスを使用するすべての判定に+1のボーナス
- ・ウィークネス：目標の体力に-4、体力ボーナスを使用するすべての判定に-1のペナルティ
- ・シャープネス：目標の機敏に+4 機敏ボーナスを使用するすべての判定に+1のボーナス
- ・ダルネス：目標の機敏に-4、機敏ボーナスを使用するすべての判定に-1のペナルティ

- ・マナ・スピア：消費精神力7 距離：30m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：－ 対抗：ダメージ半減

拡大：対象 距離 魔導値+魔力

マナを収束し、輝く魔法の槍を形成して対象に飛ばす魔法です。ダメージは3D6+魔力です。

- ・フレイムブラスト：消費精神力7 距離：術者から20mまでの直線 範囲：上下幅、横幅ともに1mの空間
時間：一瞬 種別：魔法攻撃
属性：火 対抗：ダメージ半減

拡大：距離 効果 魔導値+魔力

術者から最大20mまでの直線状の空間に、上下幅、横幅ともに1mの火炎を放ちます。ダメージは3D6+魔力です。なお、この火炎には貫通力があり、人間くらいの生物では受けきることは不可能です。消費精神力を2倍、3倍とすることで魔法の到達距離を40m、60mと拡大する事が可能です。

- ・コールドストリーム：消費精神力7 距離：術者から20mまでの直線 範囲：上下幅、横幅ともに1mの空間
時間：一瞬 種別：魔法攻撃
属性：水 対抗：ダメージ半減

拡大：距離 効果 魔導値+魔力

術者から最大20mまでの直線状の空間に、上下幅、横幅ともに1mの冷気の突風を放ちます。ダメージは3D6+魔力です。なお、この突風には貫通力があり、人間くらいの生物では受けきることは不可能です。消費精神力を2倍、3倍とすることで魔法の到達距離を40m、60mと拡大する事が可能です。

- ・ライトニングブラスト：消費精神力7 距離：術者から20mまでの直線 範囲：上下幅、横幅ともに1mの空間
時間：一瞬 種別：魔法攻撃
属性：光 対抗：ダメージ半減

拡大：距離 効果 魔導値+魔力

術者から最大20mまでの直線状の空間に、上下幅、横幅ともに1mの強力な電撃を放ちます。ダメージは3D6+魔力です。なお、この電撃には貫通力があり、人間くらいの生物では受けきることは不可能です。消費精神力を2倍、3倍とすることで魔法の到達距離を40m、60mと拡大する事が可能です。

・レビテーション：消費精神力5 距離：術者 範囲：術者 時間：18ラウンド（3分）
種別：空間制御 属性：風 対抗：－

拡大：持続時間 魔導値 高度

術者は地上から最大10mまで上空に浮遊する事ができます。10mでの範囲なら任意の場所に浮いて、あらゆる行動を行うことができます。ただし、術者の状態から考えて、不可能と思われる行動はできません。（たとえば10m上空から地上にいる敵に近接攻撃をするなど）

・ファミリアー：消費精神力7 距離：－ 範囲：術者 時間：永続
種別：召喚 属性：－ 対抗：－

拡大：－

術者は4時間程度の準備、そして8時間の呪文詠唱からなる儀式によって、使い魔と呼ばれる特殊な能力を持った魔法生物を召喚する事ができます。使い魔となる生物は、体長50cmくらいまでの生物です。それ以上大きな生物を召喚することはできません。また、すでに使い魔がいる状態でこの魔法を使用しても、効果は発揮しません。召喚された使い魔は、平均的な人間と同等の知性を持ち、術者の知っている言葉による会話と読解ができます。

術者が死亡するなど、主人とのつながりを失った使い魔は、かつての術者との意識、魔力の共有はできなくなるが、会話、読解の能力と知性はそのまま残ります。また、レベル5の魔法<サクセションファミリアー>を使用することで新しい術者との意識、魔力の共有を再構築できます。ただし、新しい主人がレベル3以上のメイジ技能を持っている場合に限りません。

使い魔は、術者の儀式の際、描いた魔法陣より術者の望む姿で召喚されます。召喚された使い魔は、実在の動物に似せた場合、それと同一の特徴を持ち、空想の動物の場合、術者が想像した通りの外見と翼による飛行などの一部の特徴を持つことができ、くわえて使い魔特有の特徴も持っています。

- 1：術者と感覚を共有できる。そのかわり、ダメージなどの苦痛も共有するが、使い魔が気絶、または死亡する事があっても術者が同じ影響を受けることはない。その逆の場合も同様である。術者が共有するダメージは、使い魔の耐久力、精神力の値まで、それ以上ダメージを共有することはない。
- 2：使い魔が魔法の影響を受けた場合、術者の精神抵抗力、魔法防御力をもちいて抵抗判定、魔法ダメージの減少ができる。
- 3：術者と使い魔はテレパシーのような意思疎通ができる。さらに、術者の知っている言葉を用いて他者との会話もできる。術者の命令通りの言葉を読ませることも可能だが、普段は使い魔自身の意思で話す。
- 4：術者は使い魔の精神力を借りて、魔法を使う事ができる。ただし、精神力がマイナスになるほど、精神力を使うことはできず、精神力が0になった使い魔は気絶する。

上記の特徴は、術者と使い魔の距離が1km以内の範囲で発揮されます。それ以上はなれると、術者と使い魔との接触が一時的に切れ、使い魔特有の特徴も失われます。しかし、お互いが再び1km以内の範囲まで近づくと、使い魔も特有の特徴を取り戻します。

使い魔の生命力、精神力、能力は以下の通りです。

・使い魔の能力表

使い魔の種類	耐久力	精神力	能力
カエル、ネズミなど 小さな爬虫類、ほ乳類	3	3	広範囲の視界を持つ (カエル)
ハトなど 小型の鳥類	5	6	空を飛べる
カラスなど 中型の鳥類	8	9	空を飛べる
フクロウ、タカなど 小型～中型の猛禽類	10	12	空を飛べる 夜目がきく(フクロウ)
ネコなど 小型のほ乳類	12	15	夜目がきく(ネコ)

・シンプル・リペア：消費精神力5 距離：10m 範囲：物体ひとつ、または機械一台 時間：一瞬
種別：物体修復 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：対象 距離 効果 魔導値+魔力

対象がうけた損傷を、修復します。ただし、この修復は簡単なもので、対象を完全に修復させる場合この魔法を、繰り返し使用するか、より高度な修復の魔法をかける必要があります。刃こぼれや、小さな破れ、小さな穴程度の欠損も修復できます。

この魔法は、魔導機といった機械にも有効で、2D6+魔力分の耐久力を回復させます。ただし、破損してから1ヶ月以上もたつ古い損傷や、部品が大きく欠損した損傷は、この魔法を何度かけても修復しきれません。

☆レベル4

- ・カウンター・センス：消費精神力6 距離：術者 範囲：術者 時間：術者とその装備品が探知されるまで
(解錠不可能) 種別：探知 属性：－ 対抗：－

拡大：－

探知魔法によって術者、および術者の身の回り品が探知されたとき、術者は自分を対象に魔法かかけられたことを知ります。知ることができるのは、相手の姿形、魔法を使った場所の情景、どんな探知魔法か（または魔法のアイテムを使ったか）です。

探知されてから10秒後に、相手の探知魔法の効果は切れ、同時に、この魔法による逆探知も気づかれます。この魔法を複数回一度にかけ、魔法のかけ直しをする事なく、複数の探知に対抗することはできません。

- ・ヴァニッシュ・セルフ：消費精神力7 距離：術者 範囲：術者 時間：集中の続く限り
種別：幻覚 属性：－ 対抗：－

拡大：－

術者の姿、および術者より発する音、においも完全に消し去り、隠してしまいます。生命のオーラや、術者の持つ自然力さえ完全に隠してしまいますが、サーチマジックによって魔力を探知されたり、直接術者にふれると、存在がわかってしまいます。

この魔法の使用時、精神集中のとぎれるような動作をとると、即座にこの魔法の効果は切れてしまいます。トゥルービジョンの能力を持つ対象が、術者のいるあたりを見たとき、違和感を感じ、対抗判定を行うことができます。対抗判定に対象が勝利した場合、術者のいる位置を知ることができますが、術の効果かとぎれることはありません。

対抗判定：(術者側＝2D6＋魔導値 対象側＝2D6＋冒険者レベル＋運ボーナス 同値の場合は術者側が勝つ)

- ・チェンジ・セルフ：消費精神力8 距離：術者 範囲：術者 時間：術者が自分の意思で解除するまで
種別：変身 属性：－ 対抗：－

拡大：－

術者自身の姿を、他の生き物の姿に変えることができます。変身できる大きさは、上限が6メートルほどの巨人サイズ、下限が中くらいのネコまでです。魔法を解除された場合、もう一度かけ直さない限り、変身した姿をとることはできません。

術者が変身できるのは、術者がその生態をよく知る生き物でなくてはなりません。また、アンデッドや魔法生物など、通常生命を持たない生き物や、物体に変身することは出来ません。変身するのは、術者の肉体のみで、衣服や装備品は破れたり、はじけ飛んだりします。変身後も、術者の自我は残るので、変身した生物の能力を、術者の意思で使うことができます。

- ・センス・アライメント：消費精神力6 距離：術者 範囲：術者の見える範囲 時間：1時間
種別：探知 属性：－ 対抗：－

拡大：－

術者の視界内の魔力、自然力、生命力とその種類を見分けることができます。視界に入るすべての物体に、魔力や自然力の属性、生命力を表す淡い光をまとった状態で見えます。間の中でこの魔法を使ったとき、それぞれの力の気配や強弱を感じ取ることは出来ませんが、距離感をつかめないため、術者の視力の補助にはなりません。

- ・リスニング・ランゲージ：消費精神力7 距離：術者 範囲：術者 時間：1時間
種別：知識強化 属性：－ 対抗：－

拡大：持続時間、同時に理解できる言語の数

術者が聞く、未知の言語による会話を理解できるようになり、術者もその言語を話すことが出来るようになります。ただし、理解できる言葉は、知的生物が生み出した言葉のみで、動物の意思を読み取ったり、会話をすることは出来ません。

- ・マナ・エクスプロージョン：消費精神力8 距離：20m 範囲：半径3mの空間 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：－ 対抗：ダメージ半減

拡大：距離 効果範囲の体積 効果 魔導値＋魔力

術者が指定した空間の一点に、マナを収束し、一気に爆発させることにより、周囲にダメージを与える魔法です。範囲内にいるすべての対象に、3D6＋魔力のダメージを与えます。この魔法の性質から、メイジたちはこの魔法をみだりに使うことを戒めています。

・ロケーション：消費精神力7 距離：術者 範囲：無限 時間：1日
種別：探知 属性：－ 対抗：－

拡大：持続時間

特定の物体を指定し、それが今、どの方角にあるか、そして大まかな距離を知ることができます。目標の物体が近づくほどその存在を強く感じるため、術者は目標のものが近づいていることがわかります。また、対象となる物体は、術者がそれを特定できるものでなくてはなりません。不特定多数のものを対象に、この魔法は使えません。

・ファイアボール：消費精神力8 距離：20m 範囲：半径3mの空間 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：火 対抗：ダメージ半減

拡大：距離 効果範囲の体積 効果 魔導値＋魔力

術者が指定した空間の一点に、火の玉を生み出し、一気に爆発させることにより、周囲にダメージを与える魔法です。範囲内にいるすべての対象に、3D6＋魔力のダメージを与えます。この魔法の性質から、メイジたちはこの魔法をみだりに使うことを戒めています。

・スパークボール：消費精神力8 距離：20m 範囲：半径3mの空間 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：光 対抗：ダメージ半減

拡大：距離 効果範囲の体積 効果 魔導値＋魔力

術者が指定した空間の一点に、マナを収束、光のエネルギーに変換して一気に爆発させることにより、周囲にもものすべてにダメージを与える魔法です。範囲内にいるすべての対象に、3D6＋魔力のダメージを与えます。魔法の性質から、メイジたちはこの魔法をみだりに使うことを戒めています。

・スパイダーストリング：消費精神力7 距離：20m 範囲：個人 時間：永続
種別：魔法攻撃 属性：無 対抗：効果消滅

拡大：対象 魔導値

術者の手のひら、または発動体の先から粘着質の糸を射出し、対象を絡め取ります。対象は体を縛られた状態になり一切身動きがとれなくなってしまいます。この糸は非常に丈夫で、引きちぎることはまず不可能です。しかし、この糸は大変燃えやすいという弱点があり、火で簡単に焼ききることができます。

<マジックドクター技能（医師魔法） 魔法一覧>

マジックドクター技能を使うものたちの使う魔法は、一般的に医師魔法と呼ばれます。
この魔法は、マナの魔法同様、大気中に存在するエネルギー、マナを取り込み、精神力で変換して使用します。
魔法の効果を医療方面に特化し、発動に必要な動作も改良したため、片腕があいていて、自由に動かすことができれば発動可能です。

医師魔法を使うには、杖や指輪など、棒状のものや装身具の発動体を身につけ、片腕で印を結びつつ呪文を唱えねばなりません。印を結ぶ片腕が自由に動かせれば、どんな防具でも装備可能です。

☆レベル1

- ・ラムス：消費精神力5 距離：10m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：耐久力回復 属性：－ 対抗：効果消滅／ダメージ半減（通常の生命体／アンデッド）

拡大：対象 距離 効果 魔導値＋魔力

2D6＋魔力（マジックドクター技能レベル＋知性ボーナス）分の耐久力を回復します。どんな傷でも瞬時に治療してしまいます。しかし、肉体の欠損や古い傷あとなどは治療できません。また、生命の性質が逆のアンデッドモンスターに対して使うと、2D6＋魔力のダメージを与える事ができます。

- ・ウエックラムス：消費精神力3 距離：接触 範囲：個人 時間：一瞬
種別：精神力回復 属性：－ 対抗：－

拡大：－

自然な眠りや、魔法、薬物などによって、睡眠状態になっている対象を起こします。ただし、この魔法で起こすことのできない特殊な睡眠状態もあります。また、精神力を使い果たして、気絶した対象も精神力を1まで回復させ、起こす事ができます。

- ・エイダロス：消費精神力3 距離：接触 範囲：包帯1巻もしくは30cmくらいの布 時間：永遠
種別：浄化 属性：－ 対抗：－

拡大：対象の個数、面積

対象の布や包帯をマナの力で浄化し、さらに自然治癒力を高める効果を与えます。
この布を使って応急処置をした場合、通常、耐久力1の状態で気絶状態から回復するところを、耐久力を1D6＋1点回復させた状態で、気絶から回復させることができます。

- ・オーラビジョン：消費精神力3 距離：術者 範囲：術者の見える範囲 時間：1時間
種別：探知 属性：－ 対抗：－

拡大：持続時間

術者の見える範囲内の、生物の生命の輝きが、黄色がかった白いオーラとして分かるようになります。術者が分かる生命の輝きは、小動物から巨大な生命体（術者が見える限り）までの範囲で、感知できる大きさも絞り込めます。
アンデッドなど、生命の性質が逆である相手の場合、対象の周りから青黒い、独特のオーラが見えます。

- ・ディストラクション：消費精神力3 距離：10m 範囲：個人 時間：およそ1ラウンド
種別：精神変化 属性：－ 対抗：効果消滅
(発動直後から次のラウンド終了時まで)

拡大：対象 距離 魔導値

対象に強烈な雑念を起こさせ、精神集中を妨げます。その結果次の効果を与える事ができます。

1. 魔法の使用ができない。（そのラウンドで準備中の魔法は中断される）
2. 集中の必要な魔法、および魔力を高める精神集中が解除される。
3. 攻撃、および回避に－1のペナルティ。

この魔法の効果は、術者が魔法を発動した直後からラウンドの最後まで続きます。
また、この魔法を行動遅延してかけた場合、効果は次のラウンドの始まりから終わりまでの間、続きます。

- ・リキッドコンセントレーション：消費精神力3 距離：接触 範囲：1リットルまでの液体 時間：一瞬
種別：物質変化 属性：水 対抗：－

拡大：対象の体積（1リットル単位）

対象となる液体を変化させ、術者の任意で、濃縮液、あめ玉、粉末の3形態に変えることができます。
この魔法を用いて、体内の血液などの体液や、油を変化させることはできませんが、傷口の止血は可能です。

☆レベル2

- ・チャーム：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：1時間
種別：精神変化 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：対象 距離 持続時間 魔導値

対象一人を魅了し、提案の形で相手に言うことを聞かせる事ができます。また、意思の疎通がきかない相手の場合は、相手から敵意を奪います。魔法医師の間では、このような精神操作の魔法は、よく考えた上で使うようにと呼びかけています。

- ・エキサイト：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：精神変化 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：対象 距離 持続時間 魔導値

対象一人を興奮状態にします。高揚した精神によって敵に対して恐れを抱くことなく攻撃できるため、命中判定に+2のボーナスがつきます。ただし、反動として回避判定に-2のペナルティがつきます。

- ・ソフディアン：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：弱体化 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：対象 距離 持続時間 魔導値

対象の鎧、および皮膚を柔らかくし、防御力を-2させます。プロテクション、マイルグランなどの防護結界の魔法がかかっていた場合、相手が精神抵抗に失敗すると互いの効果をうち消しあい、元の状態に戻す事ができます。さらに、この魔法の効果を発揮させるには、もう一度かけなおす必要があります。

- ・ウィークマーカー：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：弱体化 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：対象 距離 持続時間 魔導値

対象の弱点を診断し、見つけ出します。この呪文に失敗した対象は、弱点となるポイントに輝くマークをつけられます。通常、命中判定で6ゾロを振ったときに出るクリティカルヒットが、11の目でもできるようになります。ただし、シーフ技能での攻撃など、初めから急所狙いの攻撃を仕掛ける場合は、命中に+1のボーナスが入るのみで、クリティカルヒットの確率は、それ以上、上がりません。

- ・リレイクス：消費精神力4 距離：接触 範囲：個人 時間：一瞬
種別：精神変化 属性：－ 対抗：効果消滅
拡大：魔導値

神聖術の「静かなる心」を、医師魔法として開発したものです。接触した対象の精神状態を、平常時のものに戻します。精神状態の変化が魔導値を持つ魔法によるものであれば、解除の対象となる魔法の魔導値を目標値とした成功ロールが必要になります。また、対象の精神状態を乱す原因が残っていれば、再び心の平静を失う危険があります。

☆レベル3

- ・ディスポラムス：消費精神力5 距離：接触 範囲：個人 時間：一瞬
種別：治療 属性：－ 対抗：－

拡大：魔導値

神聖術の解毒の奇跡と同じ効果を持ちます。 こちらの場合は体内の毒素を中和することで毒を消します。
この魔法で毒の中和するには、その毒のもつ目標値 魔法の毒の場合は、魔導値以上の、魔導値を出さねばなりません。
この魔法では、病気の原因となる特殊な毒素、病毒素を中和することはできません。

- ・スリープウェポン：消費精神力5 距離：10m 範囲：任意の武器ひとつ 時間：18ラウンド（3分）
種別：武器強化 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：対象 距離 持続時間

この魔法を使うには、触媒用の睡眠薬が1本必要で、最大3人まで効果を発揮させる事ができます。 この魔法を使用することで、対象の武器に眠り薬が塗布され、洗い流しても落ちることはありません。

この武器で攻撃され、ダメージを受けた対象は相手の攻撃した技能+運ボーナス+7を目標値にした生命抵抗判定を行い、抵抗に失敗したら即座に自然な眠りにおちいてしまいます。

抵抗に成功した場合、何も起こりません。 ただし、対象の武器にマナ・ウェポンなど、武器強化系の付与呪文がかかっていた場合、それらは解除され、効果が置き換わってしまいます。

- ・エンチャントボディ：消費精神力7 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：能力変化 属性：－ 対抗：消滅

拡大：目標数距離 持続時間 魔導値

目標の体力、機敏を増加または減少させます。 それぞれの魔法はまったく別のものとなっていますが、共通点があるため、ひとつの項目としてまとめられています。 メインたちもまったく同じ魔法を使います。

- ・ストレンクス：目標の体力に+4 体力ボーナスを使用するすべての判定に+1のボーナス
- ・ウィークネス：目標の体力に-4、体力ボーナスを使用するすべての判定に-1のペナルティ
- ・シャープネス：目標の機敏に+4 機敏ボーナスを使用するすべての判定に+1のボーナス
- ・ダルネス：目標の機敏に-4、機敏ボーナスを使用するすべての判定に-1のペナルティ

- ・センサグール：消費精神力7 距離：接触 範囲：個人 時間：1時間
種別：能力変化 属性：－ 対抗：消滅

拡大：持続時間

術者は目標の視覚、聴覚、嗅覚のいずれかを選択し、一時的に増強します。 ただし、一度に複数の感覚の強化や、この魔法の効果を重複させることはできません。 後からかけた効果に置き換わります。

視覚：わずかな光も感じられる状態になり、夜の闇の中では-2のペナルティで行動できます。しかし、魔法による暗闇は見通す事ができず、いきなり強烈な自然光、魔法の光を見た場合の精神抵抗判定に、-2のペナルティをうけ、抵抗に失敗すると3ラウンド、自動失敗すると1時間視力を失います。

聴覚：わずかな音も聞き分ける事ができる状態になり、聞き耳など、聴覚を用いた判定に+2ボーナスがはいります。 ただし、耳元で大きな音がした場合の精神抵抗判定に-2のペナルティをうけ、抵抗に失敗すると3ラウンド、自動失敗すると1時間聴覚を失います。

嗅覚：一時的に獣人のような鋭い嗅覚が身につく、嗅覚をもちいた判定に+2のボーナスが入ります。ただし、獣人など、普段から鋭い嗅覚を持っている種族には、この魔法の効果は及びません。強烈なおいにさらされた場合、精神抵抗判定を行い、失敗したら吐き気をもよおし、一時的に（1時間）魔法発動以外の、あらゆる成功判定に-1のペナルティがはいり、この抵抗判定に自動失敗した場合、においに耐えきれず、1時間気絶します。

☆レベル4

- ・ **ライルーク**：消費精神力7 距離：術者 範囲：術者の見える範囲 時間：1時間
種別：探知 属性：－ 対抗：－

拡大：持続時間

オーラビジョンの上位魔法です。 レベル1 医師魔法、オーラビジョンの効果にくわえ、術者の見える範囲の生命体の、生命力の強さを細かく見分けることができます。 対象のオーラの強弱で、耐久力がわかります。

- ・ **パラライズウェポン**：消費精神力6 距離：10m 範囲：任意の武器ひとつ 時間：18ラウンド（3分）
種別：武器強化 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：対象 距離 持続時間

この魔法を使うには、触媒用の麻酔薬が1本必要で、最大3人まで効果を発揮させる事ができます。 この魔法を使用することで、対象の武器に麻酔薬が塗布され、洗い流しても落ちることはありません。

この武器で攻撃され、ダメージを受けた対象は相手の攻撃した技能+運ボーナス+7を目標値にした生命抵抗判定を行い、抵抗に失敗したら体がしびれ、命中と回避に－2のペナルティがつきます。

抵抗に成功した場合、何も起こりません。 ただし、対象の武器にマナ・ウェポンなど、武器強化系の付与呪文がかかっていた場合、それらは解除され、効果が置き換わってしまいます。

- ・ **マイルスキン**：消費精神力6 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：身体強化 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：対象 距離 持続時間

この魔法がかかると、対象の皮膚や体毛、うろこを硬質化させ、なおかつ皮膚の治癒能力を高めるため、防御力および、魔法防御力に+3のボーナスがつきます。 この魔法がかかった後、他の身体強化の魔法がかかっても、この魔法の効果は消えません。 効果時間が過ぎると、硬質化した皮膚、体毛、うろこは消え、抜け殻のようなかたちで、対象のそばに落ちます。 服など、装備をつけた状態でも 完全な抜け殻の状態の対象のそばに落ちます。

抜け殻は半透明でもろく、簡単に壊れます。 また、この抜け殻ははがれたあと、何もしなくても数分で崩れて消え去ります。 抜け殻ができるときに、新しい皮膚、体毛、うろこがすでにできているため、毛が抜けたままということには、なりません。

<闘技>

闘技は、数多くの戦士達が長年の経験の積み重ねによって生み出した、独自の技です。正式には「無限闘技」と呼ばれているものです。ファイター技能を修得、上昇させることにひとつ習得できます。一部使用武器に制限のある闘技もありますが、ほとんどの闘技に武器、防具の制限はありません。

闘技を使用する際は、戦闘ラウンド開始時の行動宣言のときに、闘技を使うことを宣言してください。基本的に耐久力、及び精神力の消費はありません。なお、「武双」は宣言の必要はありません。戦闘1ラウンドごとに使用できる闘技は基本的に1種類、1回のみとなりますが、例外的に重複可能な闘技もあります。重複可能な闘技については、各闘技ごとに説明があります。

闘技を使用できるのは、ファイター技能による攻撃、回避、防御のみで、シーフ技能、ファランクス技能の攻撃、回避、防御に使用することは出来ません。

なお、シーフ技能には闇闘技、ファランクス技能にはパワーシフトという、闘技に似た技が存在します。

☆闘技一覧

- ・「剛身」(ごうしん) : 戦士達の間で伝わる独自の呼吸法で、一時的に防御力と魔法防御力を引き上げます。**防御力、魔法防御力がそれぞれ(ファイター技能レベルの半分、端数切り上げ) + 1点上昇します。**発動した次のラウンドから、剛身の継続を宣言することで、その状態を維持することができます。ただし、**剛身の発動中は、命中と回避に-4点、追加ダメージに-5点のペナルティを受けます。**呼吸法を変えることにより、剛身の効果を、防御力、魔法防御力どちらかに特化させることもできます。その場合は**防御力が魔法防御力のどちらかが(ファイター技能レベルの半分、端数切り上げ) + 3点上昇します。**
- ・「虚攻」(きょこう) : 相手に、見せかけの攻撃を仕掛けて相手をひるませます。使用者は命中判定を行い、成功すると相手はダメージを受けませんが、その判定後からラウンドの最後まで、回避に-2のペナルティをうけます。命中判定に失敗した場合は、相手は何の影響も受けません。そして、この闘技を同じラウンドに複数回仕掛けても、効果は重複しません。
- ・「集中」(しゅうちゅう) : 攻撃を当てることに集中します。ラウンドの最初に宣言することで、**命中力が2点上昇します。**そのかわり、宣言したラウンド中は**回避力に-2点のペナルティを受けます。**この闘技は、そのほかの闘技や戦闘オプションとの併用が可能で、効果は宣言を行ったラウンドのすべての攻撃に適用されます。(2回同時攻撃、武双四連撃の、すべての命中判定にも適用される)
- ・「威圧」(いあつ) : 相手に、気迫による重圧をかけ、**回避に-4のペナルティを与えます。**使用者は**2D6 + ファイター技能レベル + 知性ボーナス**で目標値を出し、対象となったものは**使用者の出した目標値に対し、精神抵抗ロールを行わなければなりません。**相手がこのロールに成功した場合、使用者の威圧に影響されず、行動することができます。ただし、この闘技は、知性や感情の無い相手には効果はありません。
- ・「挑発」(ちょうはつ) : 相手を挑発し、攻撃対象をこの闘技の使用者にむけさせます。使用者は**2D6 + ファイター技能レベル + 知性ボーナス**で目標値を出し、対象となったものは**使用者の出した目標値に対し、精神抵抗ロールを行わなければなりません。**このロールに成功した場合、使用者の挑発に乗ることなく、行動することができます。ただし、この闘技は、知性や感情の無い相手には効果はありません。
- ・「武双」(ぶそう) : 鍛錬によって、両手利きと同じように武器を扱う事ができるようになります。この闘技は、宣言をする必要がなく、他の闘技、戦闘オプションとの組み合わせが可能です。
武双の構えより繰り出す闘技で、「武双・四連撃」と言うものが存在します。素手、または格闘武器を装備しているとき、通常、1ラウンド中2回までしか攻撃できないところを、4回攻撃することができます。そのかわり、繰り出せる攻撃は、片手でそれぞれ2回まで、すべての攻撃に対して、命中に-4、ダメージに-5のペナルティを受けます。
- ・「居合」(いあい) : わずかな隙を狙い、一瞬で最大の攻撃を叩き込む、まさに奥義とも言える闘技です。剣、または短剣などで「切る」攻撃のときのみ使えます。
ただし、この闘技を宣言したラウンドでは、複数回の同時攻撃はできません。攻撃が命中した場合、ダメージ決定に使うダイスの目が、すべて最大値となり、追加ダメージに**(ファイター技能レベル ÷ 2 (端数切り上げ)) 点の追加ダメージが加わります。**この闘技を使用した次のラウンドから、3ラウンド分はこの闘技が使用不能となります。

- ・「突貫」(とっかん) : 全てを貫くような鋭い一撃によって、最大の攻撃を叩き込む、まさに奥義とも言える闘技です。
槍、竿状武器などで「突く」攻撃の時のみ使えます。

ただし、この闘技を宣言したラウンドでは、複数回の同時攻撃はできません。
攻撃が命中した場合、ダメージ決定に使うダイスの目が、すべて最大値となり、追加ダメージに
(ファイター技能レベル÷2 (端数切り上げ)) 点の追加ダメージが加わります。
この闘技を使用した次のラウンドから、3ラウンド分はこの闘技が使用不能となります。
- ・「粉碎」(ふんさい) : 武器に渾身の力をこめ、最大の攻撃を叩き込む、まさに奥義とも言える闘技です。
鈍器などで、「叩く」攻撃の時のみ使えます。

ただし、この闘技を宣言したラウンドでは、複数回の同時攻撃はできません。
攻撃が命中した場合、ダメージ決定に使うダイスの目が、すべて最大値となり、追加ダメージに
(ファイター技能レベル÷2 (端数切り上げ)) 点の追加ダメージが加わります。
この闘技を使用した次のラウンドから、3ラウンド分はこの闘技が使用不能となります。
- ・「烈断」(れつだん) : 武器に渾身の力をこめ、最大の攻撃を叩き込む、まさに奥義とも言える闘技です。
斧やナタなどで「叩き切る」攻撃の時のみ使えます。

ただし、この闘技を宣言したラウンドでは、複数回の同時攻撃はできません。
攻撃が命中した場合、ダメージ決定に使うダイスの目が、すべて最大値となり、追加ダメージに
(ファイター技能レベル÷2 (端数切り上げ)) 点の追加ダメージが加わります。
この闘技を使用した次のラウンドから、3ラウンド分はこの闘技が使用不能となります。
- ・「発勁」(はっけい) : 手のひらから「気」の力で練り上げた衝撃波を相手にたたき込む闘技です。
素手、または格闘武器を装備している時のみ使えます。

ただし、この闘技を宣言したラウンドでは、複数回の同時攻撃はできません。
攻撃が命中した場合、(ファイター技能レベル÷2 (端数切り上げ)) D6+知性ボーナスの
防御無視ダメージを与えることができます。
- ・「旋風」(せんふう) : 武器を持った状態で高速回転し、近づく相手全員に攻撃をする闘技です。
武器が剣、斧、鈍器 (ただし棒状のもの)、竿状武器の時のみ使えます。
この闘技の使用時、複数回の同時攻撃はできません。 また、ほかの闘技、戦闘オプションは
一切使用できません。

闘技の使用時、闘技の使用者に攻撃を宣言した相手には、攻撃が自動的に命中します。
また、回避に-4のペナルティを受けます。
闘技の使用者が自発的に動ける範囲は、1ラウンドにつき3mまでで、攻撃を当てようとした
場合、命中に-4のペナルティを受けます。
攻撃が命中した場合、(使用者のファイター技能レベル+機敏ボーナス) 点の
追加ボーナスが加わります。

闘技使用後、次のラウンドもこの闘技を続けて使う場合、目標値を10とした生命抵抗判定に
成功する必要があります。 この判定の目標値は、闘技を続けて使うたびに1ラウンドにつき
目標値が1上昇します。 つまり、2ラウンド、3ラウンドとこの闘技を続けるたびに、
目標値が10、11、12と上がっていくのです。 生命抵抗判定に失敗した場合、使用者は
その場で目を回し転倒します。

旋風のバリエーションに、「斬馬刀」(ざんばとう) があります。
これは、闘技の使用者が、武器を持ったパートナーを高速で振り回す特殊な闘技です。

命中判定、1ラウンドごとの移動距離、連続使用時の生命抵抗判定は「旋風」と同じですが、
命中、回避判定は闘技の使用者が行い、ダメージは、パートナーの持つ武器のダメージに
闘技使用者の追加ダメージと、闘技の追加ダメージの両方が加わります。
なお、この状態で相手の攻撃が命中した場合、ダメージは使用者かパートナーのどちらかが
ランダムで受けることとなります。
- ・「空蟬」(うつせみ) : 敵からの攻撃を回避することに集中します。 回避力に+2のボーナスが入りますが、
移動は通常移動と同じ基本値基本値の2倍まで、命中に-2のペナルティがつきます。
この闘技は、他の闘技、戦闘オプションとの併用が可能です。
- ・「強襲」(きょうしゅう) : 通常では、全力移動後の攻撃は出来ないのですが、この闘技を習得することで、それが可能に
なります。 ただし、命中と回避に-4のペナルティをうけます。
全力移動しながら、武器をかまえて攻撃することも可能です。

<闇闘技>

闇闘技は、盗賊達が、戦闘で生き残るために編み出された技です。 戦士達の闘技を取り入れ、さらに、戦士達が使うことを嫌う「汚い」戦闘手段も取り入れているために、この名がついています。

シーフ技能を修得、上昇させるごとにひとつ習得できます。 闇闘技の使用は一部のものを除いて1ラウンドに1回1種類のみです。 一部の闇闘技を除いて、戦闘オプションとの併用もできません。
(例外となる闇闘技には、その旨の説明が入ります)

一部使用武器に制限のある闇闘技もありますが、ほとんどの闇闘技に武器、防具の制限はありません。

闇闘技を使用する際は、戦闘ラウンド開始時の行動宣言のときに、「(相手に) ~の闇闘技を使います。」と宣言してください。基本的に耐久力、及び精神力の消費はありません。 なお、「武双」は常時発動している闇闘技のため、宣言の必要はありません。

闇闘技を使用できるのは、シーフ技能による攻撃、回避、防御のみで ファイター技能、ファランクス技能の攻撃、回避、防御に使用することは出来ません。

☆闇闘技一覧

- ・「集中」(しゅうちゅう) : 攻撃を当てることに集中します。 ラウンドの最初に宣言することで、**命中力が2点上昇します**。そのかわり、宣言したラウンド中は**回避力に-2点のペナルティ**を受けます。この闘技は、そのほかの闘技や戦闘オプションとの併用が可能で、効果は宣言を行ったラウンドのすべての攻撃に適用されます。(2回同時攻撃、武双四連撃の、すべての命中判定にも適用される)
- ・「挑発」(ちょうはつ) : 相手を挑発し、攻撃対象をこの闘技の使用者にむけさせます。使用者は2D6+シーフ技能レベル+知性ボーナスで目標値を出し、対象となったものは使用者の出した目標値に対し、精神抵抗ロールを行わなければなりません。このロールに成功した場合、使用者の挑発に乗ることなく、行動することができます。ただし、この闘技は、知性や感情の無い相手には効果はありません。
- ・「虚攻」(きょこう) : 相手に、見せかけの攻撃を仕掛けて相手をひるませます。使用者は命中判定を行い、成功すると相手はダメージを受けませんが、その判定後からラウンドの最後まで、回避に-2のペナルティをうけます。命中判定に失敗した場合は、相手は何の影響も受けません。そして、この闘技を同じラウンドに複数回仕掛けても、効果は重複しません。
- ・「空蟬」(うつせみ) : 敵からの攻撃を回避することに集中します。回避力に+2のボーナスがつきますが、移動は通常移動と同じ基本敏基本値の2倍まで、命中に-2のペナルティがつきます。この闇闘技は、他の闇闘技、戦闘オプションとの併用が可能です。
- ・「強襲」(きょうしゅう) : 通常では、全力移動後の攻撃は出来ないのですが、この闇闘技を習得することで、それが可能になります。ただし、命中と回避に-4のペナルティをうけます。全力移動しながら、武器をかまえ、攻撃することも可能です。
- ・「遮眼」(しゃがん) : 相手の目に物(土など)をかけ、視力を奪います。PCは、物を持った手による命中判定(素手による攻撃と見なします)を行います。判定に-4のペナルティをうけます。この闇闘技をうけた対象は、これが命中したラウンドにくわえ、1D6ラウンドの間、攻撃の命中に-4のペナルティをうけます。
- ・「死刺」(しし) : 相手の死角に回り込み、致命的な攻撃をくわえます。相手がPCの行動に気づいていない場合命中に+4のボーナスがつきます。逆に、気づかれている場合は、命中へのボーナスはつきません。この闇闘技を使用した際の、クリティカル値は10になります。

攻撃が命中した場合、ダメージ決定のダイスを1個追加します。さらにクリティカルヒットした場合、それにくわえ、ダメージ決定のダイスの目が、すべて最大値の6となります。この闘技を使用しているラウンドは、回避に-4のペナルティをうけます。

この闇闘技を使用した次のラウンドから、3ラウンドの間、この闘技を使うことは出来ません。
- ・「潰声」(かいせい) : 相手ののどや発声器官を狙って攻撃し、発声できないようにします。PCは、命中に-4ダメージに-5のペナルティをうけた状態で、命中判定を行い、攻撃が命中したら、ダメージをくわえ、さらに、攻撃が命中したラウンドにくわえ、1D6ラウンドの間、相手は発声が必要な動作(無言詠唱をのぞく、あらゆる魔法の発動、歌を伴う歌術の使用、発言、発声)ができなくなります。

<歌術>

- ・歌術を使うためには 一部の歌術を除き、楽器が必要です。ただし、角笛や打楽器など、音階の作れない楽器は歌術に使用できません。例外的に、打楽器と歌の組み合わせによる演奏は、一部の歌術が効果を発揮します。
 - ・笛などの管楽器、もしくはリュート、竖琴などの弦楽器が一般的です。歌術の効果は、基本的に術者の視界内にいる者すべてに効果が及びますので、注意が必要です。
 - ・歌術はバード技能1レベルごとに好きなものを1曲覚えられます。
 - ・歌術の使い方は、2D6+バード技能レベル+運ボーナスで発動判定を行い、その達成値が、そのまま相手への抵抗の目標値になります。ただし、1ゾロがでたら自動的に失敗します。
 - ・戦闘中歌術の効果を受けてしまった場合、次のラウンドから、ラウンドの最初に抵抗判定を試みる事ができます。判定に成功したら、術者が歌術を演奏しなおす(再び歌術の発動判定を行う)まで、その歌術の影響は受けません。
 - ・複数のバード技能所持者は、同じ歌術を演奏することで、発動判定の達成値を上昇させる「合奏」ができます。協力者一人につき、達成値が1点追加され、最大3点まで追加可能です。また、複数の術者が演奏だけ、歌だけといったパート分けをして発動することも可能です。
- 判定を行う際は、はじめに代表者を一人選び、その人に判定を行ってもらいます。
- ただし、術者、および協力者のうちだれか一人でも演奏不能になった場合、その歌術は効果を失い、もう一度歌術の発動判定を行わねばなりません。

☆歌術一覧

・ゆりかごの歌 (演奏+歌)

この曲を聞きながら眠りにつくと、通常の場合6時間ほど眠って体力ボーナスの分だけ回復するの体力が1D6+体力ボーナス分回復されます。ただし、眠っている最中に起こされたら この歌術の効果はなくなります。

・悪魔の叫び (演奏+歌 または 打楽器+歌 合奏により演奏+打楽器+歌も可能)

とても不快な曲を演奏し、聞く者すべてに生命、精神抵抗以外のすべての判定に-1のペナルティを与えます。効果は演奏開始直後から発動されます。

・炎の勇氣 (演奏+歌 または 打楽器+歌 合奏により演奏+打楽器+歌も可能)

戦闘意欲を高める曲を演奏し、聞く者全員の命中力に+1のボーナスを与えます。効果は演奏直後から発動されます。

・平和の願い (演奏+歌 演奏のみ または 歌のみ)

戦闘意欲を失わせる曲を演奏し、聞く者全員の命中力に-1のペナルティを与えます。効果は演奏直後から発動されます。演奏のみ、歌のみでも発動可能ですが、術者の発動判定に-4のペナルティが与えられます。

・夜の深淵に (演奏のみ または 歌のみ 演奏+歌)

曲を聞く者すべてを眠らせてしまう曲です。この歌術をきいた者は演奏直後から眠気に襲われはじめ、(精神抵抗判定もこのときに行います)精神抵抗判定に失敗した者は、次のラウンドから眠りに落ちてしまいます。

眠りそのものは自然なもので、対象に揺り起こすなどの行動を行えば、その直後に目覚めることができます。ただし、戦闘中に眠ってしまった場合は、転倒状態と同じ姿勢となります。

演奏のみ、歌のみでも発動可能ですが、術者の発動判定に-4のペナルティが与えられます。

・全ての友へ (演奏+歌)

曲を聞くものすべてを魅了し、術者に対し不信感や敵意を抱かなくなります。演奏開始直後に効果が発動され、演奏終了とともに効果は消えてしまいます。

戦闘中では演奏を始めたラウンドに発動判定と抵抗判定を行い、次のラウンドから効果が発動されます。演奏の終了、または中断の直後に効果は消えてしまいます。

提案などがある場合、歌いながらその内容を織り込むことができます。

・ 諸人よ集え（演奏＋歌 または 打楽器＋歌 合奏により演奏＋打楽器＋歌も可能）

曲を聞くものすべての好奇心がかき立てられ、演奏者を見ようとします。
合奏の場合は、この歌術の判定を行った者を見ようとします。効果は演奏開始直後に発動され演奏の終了、または中断の直後に効果は消えてしまいます。
戦闘中に発動する場合、その発動直後から効果が始まり、術者を見るか、演奏が終了、または中断されたら効果は消えてしまいます。

・ 胸躍る旋律（演奏＋歌 または 打楽器＋歌 合奏により演奏＋打楽器＋歌も可能）

曲を聞くものすべてに、メロディーにあわせて体が勝手に動き、踊ってしまう効果を及ぼします。
戦闘中にこの歌術の効果が及んだ場合、命中および回避に－４のペナルティを受け、さらにメイジ、マジックドクター、シャーマン技能による魔法の行使（発動に身振りや印を結ぶ必要のあるもの）精神集中を要する行動、および歌術（例外として、歌だけで発動される歌術は除く）が使用不可になります。

効果は演奏開始直後に発動され、演奏終了とともに効果は消えてしまいます。
戦闘中に発動した場合も、効果は発動直後から始まり、演奏が終了、または中断されたら効果は消えてしまいます。

・ 歌声よ空に届け（演奏＋歌）

曲を聞く者すべてに、歌い手と同じ歌を歌ってしまい、すべての魔法の発動、発言ができなくなる効果を及ぼします。
効果は演奏開始直後から発動され、演奏終了、または中断の直後に効果は消えてしまいます。
戦闘中に発動した場合も、効果は発動直後から始まり、演奏が終了、または中断されたら効果は消えてしまいます。

・ 不屈の者達（演奏＋歌 または 打楽器＋歌 合奏により演奏＋打楽器＋歌も可能）

曲を聞く者すべての身体機能を活性化させ、生命抵抗力和精神抵抗力が＋１の効果を及ぼします。
効果は演奏開始直後に発動され、演奏終了とともに効果は消えてしまいます。
戦闘中に発動した場合も、効果は発動直後から始まり、演奏が終了、または中断されたら効果は消えてしまいます。

・ 戦士の行進（演奏＋歌 または 打楽器＋歌 合奏により演奏＋打楽器＋歌も可能）

曲を聞く者すべての行動速度を、術者の指定する速度にそろえる効果を及ぼします（１～２０まで）
この歌術の発動中は、行動速度を意図的に調節することができません。
この歌術が影響を及ぼすのは戦闘の行動速度のみで、その他機敏に関わるあらゆる行動や、闘技の効果に影響を与えることはありません。
行動速度の遅い対象も術者が指定した行動速度で動けるようになります。

歌術の効果は、発動の判定を行った次のラウンドから効果が及びます。
この曲の演奏が終了、または中断された場合、そのラウンドの最後でこの歌術の効果は消えてしまいます。

・ 鎮魂歌（演奏＋歌 演奏のみ または 歌のみも可能）

死者を弔う際、この曲を１時間以上演奏し続けることで 対象となる死体の魂は安らかな眠りにつき決してアンデッドになることはありません。 この効果は視界内にある、複数の死体にも効果を及ぼすことができます。

また、戦闘時にこの歌術を発動する場合、演奏を開始した次のラウンドに効果が発動し、アンデッドの活動を弱めます。
この効果は演奏が終了、または中断されたときに消えてしまいます。
アンデッドに対する影響は２Ｄ６を振って決定します。効果は以下の通りです。

2 D 6 の値	鎮魂歌の効果
2	効果がない
3～4	演奏が続いている間 相手の命中と回避に－１のペナルティ
5～6	演奏が続いている間 相手の命中と回避に－２のペナルティ
7～8	逃げさる 逃げられない場合は命中と回避に－４のペナルティ
9	逃げさる 逃げられない場合は 歌が続く限り行動できない
10～11	演奏が続いている間 全く行動が出来ない
12	アンデッドの魂は解放され 体は崩壊する

＜プリースト技能 魔法一覧＞

プリースト技能を持つ神官たちは、神への祈りが魔法の効果をもたらします。一般的には「神聖魔法」または「神聖術（しんせいじゅつ）」と呼ばれています。この魔法を使うには、祈りの言葉を唱える必要があります。複雑な身振りや、印を結ぶ必要はありません。

☆レベル 1

- ・ **いやしの光**：消費精神力 5 距離：10m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：耐久力回復 属性：－ 対抗：効果消滅／ダメージ半減（通常の生命体／アンデッド）

拡大：対象 距離 効果 魔導値＋魔力

2D6＋魔力（プリースト技能レベル＋知性ボーナス）の耐久力を回復します。どんな傷も一瞬で治してしまえますが、古い傷あとや肉体の欠損は治せません。また、生命の性質が正反対のアンデッドモンスターに対し、同じ数値の魔法ダメージを与えることも可能です。この魔法で、生命を持たない物体を直すことはできません。

- ・ **精神力移動**：消費精神力 1＋（分け与える精神力の数値） 距離：接触 範囲：個人 時間：一瞬
種別：精神力付与 属性：－ 対抗：－

拡大：－

接触した相手に、任意の量の精神力（ただし、移動後の術者の精神力が1未満になってはならない）を分け与えます。精神力を失って気絶した人を起こすことも可能です。なお、この魔法で相手に渡せる精神力は、相手の失われた精神力分までで、それ以上渡すことはできません。

- ・ **静かなる心**：消費精神力 3 距離：接触 範囲：個人 時間：一瞬
種別：精神変化 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：魔導値

接触した対象の精神状態を、平常時のものに戻します。精神状態の変化が魔導値を持つ魔法によるものであれば、解除の対象となる魔法の魔導値を目標値とした成功ロールが必要になります。また、対象の精神状態を乱す原因が残っていれば、再び心の平静を失う危険があります。

- ・ **亡者解放**：消費精神力 5 距離：10m 範囲：目標地点より半径5mの空間 時間：18ラウンド（3分）
種別：魔法攻撃 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：距離 空間の体積 持続時間 魔導値

術者が指定した点を中心に、5mの空間を、アンデッドモンスターに影響を与える空間にします。抵抗に失敗したアンデッドはあらゆる影響を受けます。アンデッドへの影響は以下の通りです。

2D6の出目	効果
2～3	アンデッドはパーサークしてしまう。そのときの彼らの命中力は＋2、回避力は－4となる。知性を持つアンデッドも理性を失い魔法も使えなくなる。
4～5	アンデッドは恐怖のあまり行動が鈍くなる。攻撃の命中、回避判定に－2のペナルティがつく。
6～7	アンデッドは逃げ出す。しかし、逃げられない状況の場合パーサークした状態になり襲いかかってくる。
8～9	アンデッドは逃げ出す。しかし、逃げられない状況のときは命中力、回避力に－3のペナルティがついた状態で行動する。
10～11	アンデッドは動きを止めてしまい、一切の行動ができない。
12	アンデッドの魂は開放され、体は消滅する。

- ・ **聖水作成**：消費精神力 3 距離：接触 範囲：－ 時間：一瞬
種別：物質変化 属性：－ 対抗：－

拡大：聖水にする水の量（リットル数）

容器に入った1リットルまでの水を清め、聖水にする事ができます。消費精神力を2倍、3倍とすることで2リットル、3リットルまでの水を聖水にする事ができます。聖水にできるのは、魔法で作成した真水や自然の水、酒、果汁などで油や、血液などの体液を聖水にする事はできません。また、流水をそのまま聖水に変えることも不可能です。

聖水は、真水と同じように飲むこともできますが、次のような効果ももっています。

- ・ 聖水自体変質する事がなく、その中につけられた物質も変質（さびる、腐るなど）しない。
- ・ アンデッドモンスターにかけたとき、1リットル当たり1D6＋3の魔法ダメージを与える。
- ・ 病気の治療魔法の行使や、病気に対する処置の前にコップ一杯程度（約200ml）飲むと、その後行う治療判定に＋1のボーナス。

☆レベル2

- ・聴力回復 : 消費精神力4 距離: 接触 範囲: 個人 時間: 一瞬
種別: 治療 属性: - 対抗: -

拡大: -

病気、ケガ、魔法などで失われた聴力を回復します。 損傷の程度がひどい場合、この魔法による治療が不可能な場合があります。 その場合、さらに上級の治療魔法が必要です。

- ・視力回復 : 消費精神力4 距離: 接触 範囲: 個人 時間: 一瞬
種別: 治療 属性: - 対抗: -

拡大: -

病気、ケガ、魔法などで失われた視力を回復します。 損傷の程度がひどい場合、この魔法による治療が不可能な場合があります。 その場合、さらに上級の治療魔法が必要です。

- ・神の拳 : 消費精神力6 距離: 30m 範囲: 個人 時間: 一瞬
種別: 魔法攻撃 属性: - 対抗: ダメージ半減

拡大: 対象 距離 効果 魔導値+魔力

術者から対象に向かって矢のように衝撃波が放たれ、対象に2D6+術者の魔力のダメージを与えます。なお、この魔法により耐久力が0以下になっても、相手は死亡することはなく、気絶状態になります。気絶した対象は、2D6時間後 耐久力1の状態ですら自然に目覚めます。

- ・清めの刃 : 消費精神力6 距離: 10m 範囲: 個人 時間: 18ラウンド(3分)
種別: 武器強化 属性: - 対抗: 効果消滅

拡大: 対象 距離 持続時間

武器を清めることで、特定の対象を攻撃した時に限りダメージに+5のボーナスをくわえます。 また、通常武器が効かない相手に対しても、通常通りのダメージを与える事ができます。

ただし、この後に別の武器強化系の魔法がかかると、後からかけた魔法に効果が置き換わります。素手などの生体にも有効です。 この魔法で、ダメージのボーナスが加わるのは、相手がアンデッド系、悪魔・魔族系の時のみです。 そうでない場合、ダメージのボーナスはありません。

☆レベル3

- ・解毒の奇跡: 消費精神力5 距離: 接触 範囲: 個人 時間: 一瞬
種別: 治療 属性: - 対抗: 消滅

拡大: 魔導値

対象の体内の毒素を浄化します。 その際、この魔法の魔導値が対象の体内にある毒素の目標値以上である必要があります。また、魔法による毒も、この魔法の魔導値が、毒の持つ魔導値を上回れば、即座に浄化されます。ただし、病気の原因となる特殊な毒素、病毒素は解毒できません。 健康の手などによる治療が必要です。

- ・聖なる閃光: 消費精神力7 距離: 術者 範囲: 術者より半径10m 時間: 一瞬
種別: 魔法攻撃 属性: 光 対抗: 効果消滅/ダメージ半減(通常生命体/アンデッド)

拡大: 範囲の面積 効果 魔導値+魔力

術者の体を中心に、半径10mの範囲に閃光が放たれます。 術者を見たものは精神抵抗ロールを行い、失敗したものは、目がくらみ、次のラウンドまで命中と回避に-4のペナルティを受けます。 さらに、対象がアンデッドモンスターの場合は3D6+術者の魔力のダメージも受けます。

- ・戦士の祝福: 消費精神力5 距離: 10m 範囲: 個人 時間: 18ラウンド(3分)
種別: 祝福 属性: - 対抗: 効果消滅

拡大: 対象 距離 魔導値

対象に神の祝福を与え、命中と回避に+2のボーナスが付きまします。 逆にアンデッドモンスターには、命中と回避に-2のペナルティが付きまします。 この魔法は、一時的な呪い系の魔法の 対抗魔法であり、この魔法の魔導値が、対象となる呪い系魔法の魔導値を上回れば、呪い系の魔法の効果打ち消し、この魔法の効果を発揮させる事が可能です。

また、この魔法をかけた後に、同じ対象に別の祝福の魔法をかけると、この魔法の効果が消え、 後からかけた祝福の魔法に効果が置き換わってしまいます。

- ・守りの祝福：消費精神力5 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド(3分)
種別：祝福 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：対象 距離 魔導値

対象に守りの祝福を与え、生命抵抗力と精神抵抗力に+2のボーナスを得ます。
逆にアンデッドモンスターに対しては 生命抵抗力と精神抵抗力に-2のペナルティが付きま

この魔法は、一時的な呪い系の魔法の 対抗魔法であり、この魔法の魔導値が、対象となる呪い系魔法の魔導値を上回れば、呪い系の魔法の効果を打ち消し、この魔法の効果を発揮させる事が可能です。また、この魔法をかけた後に、同じ対象に別の祝福の魔法をかけると、この魔法の効果が消え、後からかけた祝福の魔法に効果が置き換わってしまいます。

☆レベル4

- ・深きいやしの光：消費精神力8 距離：10m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：耐久力回復 属性：－
対抗：効果消滅/ダメージ半減(通常の生命体/アンデッド)

拡大：対象 距離 効果 魔導値+魔力

より強い癒しの力によって、3D6+魔力の耐久力を回復します。どんな傷も一瞬で治してしましますが、古い傷あとや肉体の欠損は治せません。また、生命の性質が正反対のアンデッドモンスターに対し、同じ数値の魔法ダメージを与えることも可能です。この魔法で、生命を持たない物体を直すことはできません。

- ・清めの手：消費精神力7 距離：接触 範囲：個人 時間：一瞬
種別：治療 属性：－ 対抗：－

拡大：魔導値

相手がかかっている病気を治すことが出来ます。この魔法の魔導値が、病気の回復値の2倍以上になったとき、その病気は回復に向かうこととなります。一度に複数の病気をいやすことが可能で、相手に聖水や薬をのませたとき、その効果も重複します。この魔法の行使時に、自動失敗をしてしまうと、術者の魔導値が上がるまで、同じ相手にこの魔法をかけることが出来なくなります。(かけても、失敗します)

- ・属性守護結界：消費精神力7 距離：術者 範囲：術者を中心とした、半径5mの空間 時間：18ラウンド(3分)
種別：空間防護 属性：(説明による) 対抗：－

拡大：持続時間 面積

この魔法は、術者が指定した自然力の属性をもつ、あらゆる攻撃から、身を守るための防護結界を作るものです。防護結界の中では、術者が指定した属性の、あらゆる攻撃のダメージを5点減少させます。

- ・戒めの刃：消費精神力8 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド(3分)
種別：武器強化 属性：－ 対抗：効果消滅

拡大：対象 距離 持続時間

武器に祝福を与えることで、武器のダメージに+5のボーナスをくわえます。また、通常武器が効かない相手の場合にも同様のダメージを与える事ができます。

ただし、この後に別の武器強化系の魔法がかかると、後からかけた魔法に効果が置き換わります。

素手などの生体にも有効です。

この魔法がかかった武器で相手の耐久力を0以下にしても、死亡することはなく、気絶状態になります。

気絶した相手は、2D6時間後 耐久力1の状態ですら自然に目覚めます。

<自然力魔法 光属性>

☆レベル 1

- ・シャイラーム：消費精神力ー 距離：ー 範囲：術者 時間：1時間
種別：探索補助 属性：光 対抗：ー
拡大：ー

術者は淡い光をまとった状態になり、術者を中心に半径5mの範囲を照らします。この魔法はメイジの魔法のダークネスといった闇属性の範囲魔法の効果範囲内に入ると打ち消されてしまいます。
1日に、術者のシャーマン技能レベルと同じ回数だけ、使う事ができます。

- ・ラーム：消費精神力5 距離：30m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：光 対抗：ダメージ半減
拡大：対象 距離 効果 魔導値+魔力

術者の指した対象に向かい、魔法の光線が発射されます。途中で障害物があるとそれにさえぎられてしまいます。対象に2D6+魔力（シャーマン技能+知性ボーナス）のダメージを与えます。

- ・ルミノラーム：消費精神力3 距離：10m 範囲：発動地点より半径10m 時間：6時間
種別：探索補助 属性：光 対抗：効果消滅
拡大：距離 空間の体積 持続時間

術者が指定した場所より、半径10mの範囲を白い光で照らします。
術者が指定できる場所は、杖などの物体も可能です。メイジの魔法のダークネス、闇属性シャーマンの魔法、シェインダルスの効果範囲に入ってしまうと、呪文の効果をお互いに打ち消し、消滅してしまいます。

☆レベル 2

- ・ブリンクラーム：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：防護結界 属性：光 対抗：効果置換/効果消滅
拡大：対象 持続時間

対象の周りの光をゆがめ、ぼやけた状態にします。これによって回避に+2のボーナスが付きます。
ただし、メイジの魔法のダークネス、シャーマンの闇属性魔法、シェインダルスの効果範囲内に入るとこの呪文の効果が打ち消され、消滅してしまいます。また、この魔法の後で別の種類の防護結界の魔法がかかると、この魔法の効果は消え、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。

- ・レジスラーム：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：防護結界 属性：光 対抗：消滅
拡大：対象 距離 持続時間

対象に、闇属性に対する防護幕を張ります。あらゆる闇属性攻撃（魔法のものを含む）に対するダメージが3点減少されます。この魔法の後に、別の防護結界の魔法がかかると、この魔法の効果は打ち消され、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。

- ・ラームブレード：消費精神力6 距離：術者 範囲：術者 時間：18ラウンド（3分）
種別：魔法武器 属性：光 対抗：ダメージ無効（回避時）/ダメージ半減（抵抗時）
拡大：持続時間 魔導値+魔力

術者の手に光り輝く武器を発現させます。発現させた武器の命中修正は、それぞれの武器の種類に準じますが、ダメージはすべて、2D6+術者の魔力による、光属性の魔法ダメージとなります。

命中判定には戦闘技能を使用し、命中した場合、相手はこの攻撃を回避するか、抵抗するか選択できます。回避に成功した場合は、ダメージをまったく受けることはありませんが、失敗した場合はダメージを受けます。抵抗する場合、攻撃は自動的に命中し、この魔法が発動した時の、魔導値を基準とした、精神抵抗判定を行います。判定に成功した場合、ダメージは半減されます。

術者が望む形の武器を発現させられますが、術者以外に、この武器は渡せません。弓の形で発現した場合、矢も発射することに、補充されるように発現します。ただし、射程は30mまでで、1回攻撃することに精神力を1消費します。

☆レベル3

- ・バルラーム：消費精神力7 距離：30m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：光 対抗：ダメージ半減
拡大：対象 距離 効果 魔導値+魔力

術者の指した対象に向かい、魔法の光線が発射されます。途中で障害物があってもある程度は回避できますが、急なカーブなどには対応できません。対象に3D6+魔力のダメージを与えます。

- ・ストロラーム：消費精神力7 距離：術者 範囲：術者より半径10m 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：光 対抗：効果消滅
拡大：範囲の面積 魔導値

術者の体から閃光が放たれます。術者を見たものは抵抗ロールを行い、失敗した場合は次のラウンドまで、命中と回避に-4のペナルティを受けます。

- ・インジビラーム：消費精神力7 距離：術者 範囲：術者 時間：精神集中の続く限り
種別：幻覚 属性：光 対抗：消滅
拡大：-

術者は光の自然力によって透明化し、姿を隠すことができます。この魔法の発動中自発的な行動をとると、呪文の効果が即座に切れます。また、ダークネスやシェインダルスの効果範囲内に入っても、この呪文の効果は打ち消されます。

☆レベル4

- ・レックラーム：消費精神力8 距離：10m 範囲：5mまでの空間、物体 時間：永続
種別：記録 属性：光 対抗：-
拡大：-

術者が見た映像を、対象となる空間や物体に記憶させ、合い言葉を使うことで、それ見ることが出来ます。記録できる映像は、3分間までの出来事や、静止画です。鮮明に思い出せるものであれば、術者の想像なども封印できます。

- ・グラスラーム：消費精神力6 距離：術者 範囲：術者の見える範囲 時間：18ラウンド(3分)
種別：探知 属性：光 対抗：-
拡大：持続時間

術者の視力を強化し、より遠くのものを見ることが出来ます。双眼鏡を使ってものを見ているような状態になります。ただし、この魔法を使っても、闇を見通すことは出来ません。

<自然力魔法 闇属性>

☆レベル1

- ・ **ダークネスビジョン**：消費精神力ー 距離：ー 範囲：術者 時間：ー
種別：探索 属性：闇 対抗：ー
拡大：ー

闇の自然力を取得した術者は、暗視能力を得ます。術者は常にこの状態であり、魔法の闇でさえ術者の視界を妨げることはできません。ゆえに、あらゆる闇の影響を受けません。

一般の人々同様、日常の光も普通に見る事ができます。ドワーフ、ダルマイア、コボルトも種族特性として、同じ能力を持っています。

- ・ **ダルス**：消費精神力5 距離30m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：闇 対抗：ダメージ半減
拡大：対象 距離 効果 魔導値+魔力

対象に闇の波動を撃ちだし、2D6+魔力（シャーマン技能+知性）のダメージを与えます。闇の波動は、黒い色の波のような形で撃ち出されます。

- ・ **シェインダルス**：消費精神力3 距離：10m 範囲：発動地点より10m 時間：6時間
種別：探索妨害 属性：闇 対抗：効果消滅
拡大：距離 空間の体積 持続時間

術者が指定した場所より、半径10mの範囲を闇に閉ざします。術者が指定できる場所は、杖などの物体も可能です。メイジの魔法のブライトネス、光の自然力魔法のルミノラームの効果範囲に入ってしまうと、呪文の効果をお互いに打ち消し、消滅してしまいます。

☆レベル2

- ・ **ボディダルス**：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：防護結界 属性：闇 対抗：効果置換/効果消滅
拡大：対象 持続時間

対象の体を闇で包み込み、相手からは真っ黒な闇のかたまりのように見えます。これによって回避に+2のボーナスがつきます。ただし、メイジの魔法のブライトネス、光の自然力魔法ルミノラームの効果範囲に入ってしまうと、呪文の効果は打ち消され 消滅します。

また、この魔法の後で別の種類の防護結界の魔法がかかると、この魔法の効果は消え、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。

- ・ **マインダルス**：消費精神力6 距離30m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：闇 対抗：ダメージ半減
拡大：対象 距離 効果 魔導値+魔力

対象に闇のかたまりを撃ち出し、2D6+魔力のダメージを精神力に与えます。耐久力へのダメージはありません。

- ・ **レジダルス**：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：防護結界 属性：闇 対抗：消滅
拡大：対象 距離 持続時間

対象に、光属性に対する防護幕を張ります。あらゆる光属性攻撃（魔法のものを含む）に対するダメージが、3点減少されます。この魔法の後に、別の防護結界の魔法がかかると、この魔法の効果は打ち消され、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。

- ・ダルスブレード：消費精神力6 距離：術者 範囲：術者 時間：18ラウンド（3分）
種別：魔法武器 属性：闇 対抗：ダメージ無効（回避時）／ダメージ半減（抵抗時）
拡大：持続時間 魔導値＋魔力

術者の手に闇をかためたような武器を発現させます。発現させた武器の命中修正は、それぞれの武器の種類に準じますが、ダメージはすべて、2D6＋術者の魔力による、闇属性の魔法ダメージとなります。

命中判定には戦闘技能を使用し、命中した場合、相手はこの攻撃を回避するか、抵抗するか選択できます。回避に成功した場合は、ダメージをまったく受けることはありませんが、失敗した場合はダメージを受けます。抵抗する場合、攻撃は自動的に命中し、この魔法が発動した時の、魔導値を基準とした、精神抵抗判定を行います。判定に成功した場合、ダメージは半減されます。

術者が望む形の武器を発現させられますが、術者以外に、この武器は渡せません。弓の形で発現した場合矢も発射するごとに、補充されるように発現します。ただし、射程は30mまでで、1回攻撃するごとに精神力を1消費します。

☆レベル3

- ・ダルディス：消費精神力7 距離：30m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：闇 対抗：ダメージ半減
拡大：対象 距離 効果 魔導値＋魔力

術者の指した対象に、強力な闇の波動を撃ちだします。この波動はダルスの魔法よりも強力で、相手に3D6＋魔力のダメージを与えます。

- ・インシャドウ：消費精神力7 距離：術者 範囲：術者 時間：集中の続く限り
種別：潜伏 属性：闇 対抗：効果消滅
拡大：魔導値

術者は身近にある影にもぐりこみ、姿を隠すことができます。人など、移動する影にもぐりこみ、影と一緒に移動することも可能ですが、自分から行動するなど、精神集中が途切れるような動作をした場合や、隠れている陰が、ある程度薄くなるような事があった場合、術者は即座に陰から飛び出してしまい、呪文の効果が切れてしまいます。

人など、精神抵抗力を持つ相手の影に入ったとき、相手は精神抵抗を試みる事ができます。相手が精神抵抗に成功した場合、術者が影に入ろうとした時点で、効果が消滅してしまいます。

戦闘中に影から出る場合は、影から出るラウンドの最初、全員の行動発表前に宣言する必要があります。（そのラウンドで、陰から飛び出す術者を見る事ができたという前提で、行動可能です）

- ・コンフダルス：消費精神力5 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：精神変化 属性：闇 対抗：効果消滅
拡大：対象 距離 魔導値

対象に漆黒の闇のイメージを強制的に送り込み、正常な思考を一時的に停止させます。対象は積極的な行動が一切できなくなりますが、攻撃の回避など、受動的な行動には普通どおり反応します。それによって敵であるかどうか判断できます。

ただし、いかなる魔法も自分への敵対行動に思えてしまいます。ただし、その魔法でこの呪文の効果が終わった場合、それは敵対行動とみなされません。

☆レベル4

- ・フィアードルス：消費精神力7 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：精神変化 属性：闇 対抗：効果消滅
拡大：対象 距離 持続時間 魔導値

対象に闇がもたらす恐怖のイメージを強制的に送り込みます。その恐怖がもたらす効果は、恐怖反応表にあります。

2D6の出目	効果
2～3	対象は恐怖のあまり凶暴化する 命中+2 回避-4 理性的な行動はとれなくなり 魔法も使えなくなる
4～5	対象は逃げ去る しかし、逃げられない場合は 凶暴化する
6～7	対象は逃げ去る しかし 逃げられない場合は恐怖のあまり すべての成功判定に-4のペナルティ
8～9	対象は逃げ去る しかし 逃げられない場合は恐怖のあまり、行動できなくなる
10～11	対象は恐怖のあまり動けなくなる
12	対象は恐怖のあまり気絶する 自然に意識を取り戻すまで、1時間必要

<自然力魔法 火属性>

☆レベル1

- ・ **テインフィド**：消費精神力ー 距離：接触 範囲：10cmくらいまでの可燃物 時間：一瞬
種別：空間制御 属性：火 対抗：ー
拡大：ー

対象となる可燃物に魔法による火花を飛ばし、発火させます。効果は一瞬で終わりますが、発火した後は自然に燃えていきます。なお、この呪文は生物や不燃物を相手に使っても、効果はありません。

- ・ **フィド**：消費精神力5 距離：30m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：火 対抗：ダメージ半減
拡大：対象 距離 効果 魔導値+魔力

術者の指定した対象に向かい、炎の矢が発射されます。炎のダメージは2D6+魔力です。なお、この呪文で火の属性に強い対象を攻撃しても効果はありません。

☆レベル2

- ・ **フィドアームズ**：消費精神力6 距離：術者 範囲：術者 時間：18ラウンド（3分）
種別：魔法武器 属性：火 対抗：ダメージ無効（回避時）/ダメージ半減（抵抗時）
拡大：持続時間 魔導値+魔力

術者の手に、炎のかたまりでできた武器を発現させます。発現させた武器の命中修正は、それぞれの武器の種類に準じますが、ダメージはすべて、2D6+術者の魔力による、火属性の魔法ダメージとなります。

命中判定には戦闘技能を使用し、命中した場合、相手はこの攻撃を回避するか、抵抗するか選択できます。回避に成功した場合は、ダメージをまったく受けることはありませんが、失敗した場合はダメージを受けます。抵抗する場合、攻撃は自動的に命中し、この魔法が発動した時の、魔導値を基準とした、精神抵抗判定を行います。判定に成功した場合、ダメージは半減されます。

術者が望む形の武器を発現させられますが、術者以外に、この武器は渡せません。弓の形で発現した場合矢も発射するごとに、補充されるように発現します。ただし、射程は30mまでで、1回攻撃するごとに精神力を1消費します。

- ・ **レジスフィド**：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：防護結界 属性：火 対抗：消滅
拡大：対象 距離 持続時間

対象に、水属性に対する防護幕を張ります。あらゆる水属性攻撃（魔法のものを含む）に対するダメージが3点減少されます。この魔法の後に、別の防護結界の魔法がかかると、この魔法の効果は打ち消され、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。

☆レベル3

- ・ **バルフィド**：消費精神力7 距離：30m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：火 対抗：ダメージ半減
拡大：対象 距離 効果 魔導値+魔力

対象に向かい、バレーボール大の炎の球が発射されます。炎のダメージは3D6+魔力です。なお、この魔法で火の属性に強い対象を攻撃しても効果はありません。

・メールフィド：消費精神カ7 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：鎧強化 属性：火 対抗：消滅

拡大：対象 距離 持続時間

対象の鎧、または衣服をを炎で包みます。この魔法のかかった対象に攻撃を試みたものは、この魔法の魔導値を基準に精神抵抗判定を行い、抵抗に失敗したら相手は1D6の防御無視のダメージを受けます。抵抗に成功した場合は、まったくダメージを受けません。同時に、あらゆる水属性（魔法のものを含む）に対するダメージも3点減少されます。なお、火に強い対象には、炎のダメージ効果はありません。

この魔法は、防護結界魔法に影響を与えません。しかし後から別の鎧強化の魔法がかかると、この魔法の効果が消え、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。

<自然力魔法 水属性>

☆レベル 1

- ・ウォータード：消費精神力3 距離：術者 範囲：一 時間：永遠
種別：物体生成 属性：水 対抗：一

拡大：生成物の量（リットル）

1リットルの真水を生み出します。 シャーマン技能レベルと同じリットル数までならば、消費精神力なしで真水を生み出せます。ただし、それができるのは1日に1回だけで、2回以降はMPを消費します。

- ・アルド：消費精神力5 距離：10m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：耐久力回復 属性：水 対抗：効果消滅／ダメージ半減（通常生命体／アンデッド）

拡大：対象 距離 効果 魔導値＋魔力

水の自然力に秘められた癒しの力により、2D6＋魔力分の耐久力を回復します。体のどんな傷でも瞬時に治療してしまいます。しかし、肉体の欠損や古い傷あとなどは治療できません。生命の性質が逆のアンデッドモンスターに対して使うと、2D6＋魔力のダメージを与えることができます。

- ・ピューリア：消費精神力3 距離：接触 範囲：1リットルの液体 時間：一瞬
種別：浄化 属性：水 対抗：効果消滅

拡大：液体の量（リットル） 魔導値

1リットルの液体を真水に変えてしまいます。ただし、体内の血液といった体液や、水分のない油を真水に変えることはできません。液体に溶けている、水以外の物質は消滅します。ただし、液体につけた食器や衣類などの大きな固形物は消滅しないので、洗濯や洗い物への応用も可能です。

☆レベル 2

- ・アイスティング：消費精神力6 距離：10m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：水 対抗：ダメージ半減

拡大：対象 距離 効果 魔導値＋魔力

術者の指定した対象に向かい、氷の矢が発射されます。氷のダメージは2D6＋魔力です。なお、この魔法で水の属性に強い対象を攻撃しても効果はありません。

- ・アルドアームズ：消費精神力6 距離：術者 範囲：術者 時間：18ラウンド（3分）
種別：魔法武器 属性：水 対抗：ダメージ無効（回避時）／ダメージ半減（抵抗時）

拡大：持続時間 魔導値＋魔力

術者の手に、透明な氷でできた武器を発現させます。発現させた武器の命中修正は、それぞれの武器の種類に準じますが、ダメージはすべて、2D6＋術者の魔力による、水属性の魔法ダメージとなります。

命中判定には戦闘技能を使用し、命中した場合、相手はこの攻撃を回避するか、抵抗するか選択できます。回避に成功した場合は、ダメージをまったく受けることはありませんが、失敗した場合はダメージを受けます。抵抗する場合、攻撃は自動的に命中し、この魔法が発動した時の、魔導値を基準とした、精神抵抗判定を行います。判定に成功した場合、ダメージは半減されます。

術者が望む形の武器を発現させられますが、術者以外に、この武器は渡せません。弓の形で発現した場合矢も発射するごとに、補充されるように発現します。ただし、射程は30mまでで、1回攻撃するごとに精神力を1消費します。

- ・レジスアルド：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：防護結界 属性：水 対抗：消滅

拡大：対象 距離 持続時間

対象に、火属性に対する防護幕を張ります。あらゆる火属性攻撃（魔法のものを含む）に対するダメージが3点減少されます。この魔法の後に、別の防護結界の魔法がかかると、この魔法の効果は打ち消され、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。

☆レベル3

・アルデイス：消費精神力7 距離：10m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：耐久力回復 属性：水 対抗：効果消滅／ダメージ半減（通常の生命体／アンデッド）

拡大：対象 距離 効果 魔導値＋魔力

水の自然力に秘められた癒しの力により、3D6＋魔力分の耐久力を回復します。体のどんな傷でも瞬時に治療してしまいます。しかし、肉体の欠損や古い傷あとなどは治療できません。生命の性質が逆のアンデッドモンスターに対して使うと、3D6＋魔力のダメージを与えることができます。

・ブレスアルド：消費精神力5 距離：10m 範囲：個人 時間：1時間
種別：防護結界 属性：水 対抗：効果消滅

拡大：対象 持続時間

対象は水中でも呼吸できるようになり、溺れなくなります。地上に出ても普通に呼吸できます。また火属性の攻撃に対するダメージも3点減少されるようになります。この魔法の後に、別の防護結界の魔法がかかると、この魔法の効果が消え、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。

☆レベル4

フローアルド：消費精神力7 距離：10m 範囲：個人 時間：1時間
種別：防護結界 属性：水 対抗：効果消滅

拡大：対象 持続時間

対象は、水の上を地面の上と同様に歩くことができるようになります。また火属性の攻撃に対するダメージも3点減少されるようになります。この魔法の後に、別の防護結界の魔法がかかると、この魔法の効果が消え、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。水上にいた場合は、即座に沈みます。

<自然力魔法 土属性>

☆レベル 1

- ・ブリッツグラン：消費精神力3 距離：－ 範囲：術者 時間：一瞬
種別：物体生成 属性：土 対抗：－

拡大：生成物の個数

直径5 cm くらいの石の球を生み出します。 シャーマン技能レベルと同じ数までなら、消費精神力なしで、石の球を生み出せます。 ただし、これができるのは1日に1回だけで、2回目以降はMPを消費します。 この石の球は、スリングのブリットとしても使えます。

- ・メイルグラン：消費精神力3 距離：10m 範囲：個人の衣服または鎧 時間：18ラウンド（3分）
種別：鎧強化 属性：土 対抗：消滅

拡大：対象 距離 持続時間

土の自然力の効果によって対象の衣服、鎧がより丈夫になり、防御力が2上がります。 服など、柔らかい素材の場合は、物理攻撃を受けた瞬間のみ硬くなるため、動きが阻害されません。

この魔法は、防護結界魔法に影響を与えません。 しかし後から別の鎧強化の魔法がかかると、この魔法の効果が消え、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。

- ・スネアグラン：消費精神力3 距離：10m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：土 対抗：消滅

拡大：対象 距離 魔導値

この魔法は戦闘中および、移動中の相手に使用します。 相手が抵抗に失敗すると、土の自然力で足をとられ、転倒してしまいます。 転倒中は回避に－2のペナルティがつき、次のラウンドは起き上がるための行動をせねばなりません。 飛行状態の相手には、効果がありません。

☆レベル 2

- ・グランバインド：消費精神力6 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：魔法攻撃 属性：土 対抗：消滅

拡大：対象 距離 魔導値

土の自然力の力で相手の下半身を絡め取り、動けなくしてしまいます。 効果が続いている間対象は命中や回避に－2のペナルティを受けるうえ 移動がまったくできなくなります。 飛行状態の相手には、効果はありません。

- ・グランセイバー：消費精神力6 距離：術者 範囲：術者 時間：18ラウンド（3分）
種別：魔法武器 属性：土 対抗：ダメージ無効（回避時）／ダメージ半減（抵抗時）

拡大：持続時間 魔導値＋魔力

術者の手に、黄金、または白銀の武器を発現させます。 発現させた武器の命中修正は、それぞれの武器の種類に準じますが、ダメージはすべて、2D6＋術者の魔力による、土属性の魔法ダメージとなります。

命中判定には戦闘技能を使用し、命中した場合、相手はこの攻撃を回避するか、抵抗するか選択できます。 回避に成功した場合は、ダメージをまったく受けることはありませんが、失敗した場合はダメージを受けます。 抵抗する場合、攻撃は自動的に命中し、この魔法が発動した時の、魔導値を基準とした、精神抵抗判定を行います。 判定に成功した場合、ダメージは半減されます。

術者が望む形の武器を発現させられますが、術者以外に、この武器は渡せません。 弓の形で発現した場合 矢も発射することにより、補充されるように発現します。 ただし、射程は30mまでで、1回攻撃することにより精神力を1消費します。

- ・レジスグラン：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：防護結界 属性：土 対抗：消滅

拡大：対象 距離 持続時間

対象に、風属性に対する防護幕を張ります。 あらゆる風属性攻撃（魔法のものを含む）に対するダメージが3点減少されます。 この魔法の後に、別の防護結界の魔法がかかると、この魔法の効果は打ち消され、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。

☆レベル3

- ・ピットグラン：消費精神力5 距離：30m 範囲：発動地点より半径1mの地面 時間：18ラウンド（3分）
種別：地形変化 属性：土 対抗：穴の回避／消滅

拡大：距離 穴の深さ 持続時間 魔導値

術者の指定した地点を中心に、深さ5mの穴が出現します。抵抗に失敗した対象は穴に落ちてしまいますが、穴は地面を掘り進むようにできるため、ダメージを受けることはありません。この魔法は、石畳や家の床など、人工物で覆われた場所では使えません。また、飛行状態の相手には効果がありません。

道具を使ったり、仲間の助けを借りて穴から出る事が可能です。効果時間が過ぎた場合、穴は底からせり上がるように戻るため、生き埋めになることはありません。効果を拡大したり、この魔法を連続して使用することで、穴をより深くする事が可能です。

- ・レールグラン：消費精神力7 距離：30m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：土 対抗：ダメージ半減

拡大：対象 距離 効果 魔導値+魔力

この呪文を使うには、石つぶてが必要です。術者の手から高速で石つぶてを発射し対象に3D6+魔力のダメージを与えます。石つぶてはこの魔法の効果により、魔力を帯びた物体となります。複数の対象にこの魔法をかける場合、対象の数と同じだけの石つぶてが必要です。石つぶて以外にも、ブリットや金属の小さな塊（硬貨）などを使用して、この魔法を使う事ができます。

☆4レベル

- ・チューブグラン：消費精神力6 距離：30m 範囲：発動地点より半径1mの地面 時間：18ラウンド（3分）
種別：地形変化 属性：土 対抗：穴の回避／消滅

拡大：距離 穴の深さ 持続時間 魔導値

術者の指定した地点を中心に、ゆっくりと半径1m 長さ10mまでの穴が開きます。壁の厚さが10m未満であれば、完全に穴が開きます。人の真下でこの魔法を使った場合、抵抗に失敗した対象は穴に落ちてしまいますが、穴は地面を掘り進むように、できるため、ダメージを受けることはありません。この魔法は、石畳や家の床など、人工物で覆われた場所では使えません。

道具を使ったり、仲間の助けを借りて穴から出る事が可能です。効果時間が過ぎた場合、穴は底からせり上がるように戻るため、生き埋めになることはありません。効果を拡大したり、この魔法を連続して使用することで、穴をより深くする事が可能です。

<自然力魔法 風属性>

☆ レベル1

- ・ボイスウィン：消費精神力3 距離：500m 範囲：半径5mの空間 時間：1時間
種別：空間制御 属性：風 対抗：－
拡大：距離 空間の体積 持続時間

術者は自分から500mまでの任意の一点を指定し、その点を中心にした半径5mの空間の音を残らず聞いたり、逆に術者の声をその地点に送る事ができます。また、術者は指定した地点の聞きたい音を選んで聞くこともできます。

- ・ウィンコート：消費精神力3 距離：10m 範囲：個人
時間：18ラウンド（3分）または飛び道具、ガスの攻撃を受けるまで
種別：鎧強化 属性：風 対抗：効果消滅
拡大：対象 距離 持続時間

対象はこの魔法によって、風のコートをもった状態になり、矢やブリットなどの飛び道具、ヒュプノシスガスなどのガスの攻撃を1回だけ無効化する事ができます。

この魔法は、防護結界魔法に影響を与えません。しかし、後から別の鎧強化の魔法がかかると、この魔法の効果が消え、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。

- ・ウィン：消費精神力5 距離：30m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：風 対抗：ダメージ半減
拡大：対象 距離 効果 魔導値+魔力

術者の指定した対象に向かい、小さな風の刃が発射されます。ダメージは2D6+魔力です。なお、この呪文で風の属性に強い対象を攻撃しても効果はありません。

☆レベル2

- ・フェザーウィン：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：空間制御 属性：風 対抗：－
拡大：持続時間

対象は落下速度をある程度自由にコントロールし、安全に降りる事ができます。コントロールできる速度はほとんど0から自由落下の2倍の速度までです。上昇などはできません。

なお、対象が気絶しているなど、落下速度をコントロールできない場合、術者がかわりにコントロールできます。メイジの魔法のスローフォールも、同じ効果を持ちます。

- ・ウィンセイバー：消費精神力6 距離：術者 範囲：術者 時間：18ラウンド（3分）
種別：魔法武器 属性：風 対抗：ダメージ無効（回避時）/ダメージ半減（抵抗時）
拡大：持続時間 魔導値+魔力

術者の手に、武器の形をした、緑色、または空色に輝く空気の揺らぎを発現させます。発現させた武器の命中修正は、それぞれの武器の種類に準じますが、ダメージはすべて、2D6+術者の魔力による、風属性の魔法ダメージとなります。

命中判定には戦闘技能を使用し、命中した場合、相手はこの攻撃を回避するか、抵抗するか選択できます。回避に成功した場合は、ダメージをまったく受けることはありませんが、失敗した場合はダメージを受けます。抵抗する場合、攻撃は自動的に命中し、この魔法が発動した時の、魔導値を基準とした、精神抵抗判定を行います。判定に成功した場合、ダメージは半減されます。

術者が望む形の武器を発現させられますが、術者以外に、この武器は渡せません。弓の形で発現した場合矢も発射するごとに、補充されるように発現します。ただし、射程は30mまでで、1回攻撃するごとに精神力を1消費します。

- ・レジスウィン：消費精神力4 距離：10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：防護結界 属性：風 対抗：消滅
拡大：対象 距離 持続時間

対象に、土属性に対する防護幕を張ります。あらゆる土属性攻撃（魔法のものを含む）に対するダメージが3点減少されます。この魔法の後に、別の防護結界の魔法がかかると、この魔法の効果は打ち消され、後からかかった魔法に効果が置き換わってしまいます。

☆ レベル3

- ・サイレスウィーン：消費精神力7 距離：30m 範囲：半径5mの空間 時間：18ラウンド（3分）
種別：空間制御 属性：風 対抗：効果消滅

拡大：距離 空間の体積 持続時間 魔導値

術者の指定した地点から、半径5mの範囲内の音をすべて打ち消します。

この魔法の効果範囲から一度でて、再び入った場合は、もう一度この魔法の魔導値を目標値とした精神抵抗判定を行ってください。成功すれば、自分の出す音や声を外部に伝える事ができます。

ただし、それでも外部からの音は聞こえません。抵抗に失敗したら、音を一切出せなくなり、魔法も使えなくなります。

- ・ミュージズ：消費精神力5 距離10m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：空間制御 属性：風 対抗：効果消滅

拡大：対象 距離 持続時間 魔導値

この魔法の対象が出す、あらゆる音や声を消し去ります。この魔法がかかった対象は外部からの音を聞くことができますが、本人は声や音を出せないため、魔法、および歌術は使えなくなります。そのかわり、まったくの無音で動くことができます。

- ・バルウィーン：消費精神力5 距離：30m 範囲：個人 時間：一瞬
種別：魔法攻撃 属性：風 対抗：ダメージ半減

拡大：対象 距離 効果 魔導値+魔力

術者の指定した対象に向かい、50cmほどの目に見える風の刃が発射されます。ダメージは3D6+魔力です。なお、この呪文で風の属性に強い対象を攻撃しても効果はありません。

☆4レベル

- ・レックウィーン：消費精神力8 距離：10m 範囲：5mまでの空間、物体 時間：永続
種別：記録 属性：風 対抗：-

拡大：-

術者が聞いた音を、対象となる空間や物体に記憶させ、合い言葉を使うことで、それ聞くことができます。記録できる音は、3分間までです。

- ・トルネバインド：消費精神力8 距離：30m 範囲：個人 時間：18ラウンド（3分）
種別：魔法攻撃 属性：風 対抗：消滅

拡大：対象 距離 魔導値

小型の竜巻を召還し、対象を絡め取って移動をできなくさせます。竜巻に絡め取られた対象は移動が不可能になり、命中と回避に-4のペナルティをうけます。地上、または空中の一点に固定させるため、飛行中の相手にも有効です。また、魔法がかかっている間、飛行中の対象は墜落することはありません。

竜巻を移動させることで、対象を移動させることができますが、距離は1ラウンドにつき5mまでで、術者は精神集中を行う必要があります。精神集中がとぎれたとき、移動は止まりますが、かけられた魔法の効果は消滅しません。