魔法使いスキル

名称　　魔術大学校派
説明　　アスネリア世界で最も広まっている魔術の系統。魔術大学校という教育機関で学ぶことができる
炎の攻撃魔法を教えるエイノー書。防御の術を教えるラド書。限定的ながらも負傷を癒す術を教えるマダ書。
等々、基本に忠実で使い勝手のよい魔法が多い。
効果　　この技能のレベルが魔法使いスキルのレベルとなる。
また、魔術大学校派スキルのレベルまで、魔術大学校派スペシャルスキルのレベルを上げることができる。

基本発動条件
この系統　魔術大学校派　に含まれる魔法の基本発動条件について
人間、あるいはそれに近いものは、３ワード以上の呪文の詠唱(声の大きさ６０デシベル以上)と、身振り手振り(片腕だけでもよい)が必要です。どちらかの条件を満たせない場合　発動条件の精神力ロールの難易度が＋５され、どちらも満たせない場合は難易度＋１５、もしくは　難易度２倍のどちらか高いほうにされます。

＊以下、魔術大学校派スペシャルスキル

魔術大学校　魔法一覧

名称　エイノー書
レベル１　エイノーの炎の矢
レベル１　エイノーの火の守り
レベル２　エイノーの火流
レベル２　エイノーの火炎弾
レベル３　エイノーの炎の嵐

名称　ラド書
レベル１　ラドの祝福
レベル１　ラドの誇り
レベル２　ラドの不可視の盾

名称　イークス書
レベル１　イークスの幻覚
レベル２　イークスの幻聴
レベル３　イークスの幻痛
レベル３　イークスの幻糸

名称　リサイト書
レベル１　リサイトの白刃
レベル２　リサイトの精錬

名称　バドラン書
レベル１　バドランの光明
レベル１　バドランの闇
レベル２　バドランの光の矢
レベル３　バドランの光の槍

名称　レクズ書
レベル１　レクズの睡魔
レベル２　レクズの忘却
レベル２　レクズの怠惰
レベル２　レクズの隣人

名称　アート・リアントの書
レベル３　アート・リアントの雷
レベル４　アート・リアントの電撃結界

名称　マダ書
レベル１　マダの癒し
レベル１　マダの解毒
レベル３　マダの魔法除去
レベル５　マダの大いなる癒し

名称　青銅の書
　　レベル１　青銅の扉
　　レベル１　青銅の早鐘
　　レベル２　青銅の眼帯
　　レベル３　青銅の従者

名称　銀の書
　　レベル１　銀の扉
　　レベル１　銀の聖なる矢
　　レベル２　銀色の灯火
　　レベル３　銀色のささやき

名称　黄金の書
　　レベル３　黄金の鎧
　　レベル４　黄金の剣
　　レベル５　黄金の胸壁

名称　禁詩８９片の断章
　　レベル６　「詩の刃よ敵を８９片に断ち切れ」

名称　禁詩グローンの狂気　第２章
　　レベル７　破裂の凶弾
　　レベル８　狂気の伝染
　　レベル９　死の狂い咲き

詳細解説

名称　エイノーの炎の矢
出典　エイノー書
レベル　１
説明　エイノー書に記されている術の１つ、術者の手の平、あるいは術の発動体から
　　炎の矢が撃ち出される。
発動条件　エナジー５消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度７以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値＋８
範囲　敵１体
射程　パワーレベル×１０ｍ
効果時間　一瞬
成功度　発動時の判定値
ダメージ　パワーレベル分の魔法ダメージを敵１体に与える。
　　魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。

名称　エイノーの火流
出典　エイノー書
レベル　２
説明　床、あるいは地面を燃え上がらせる。可燃物がある場合は延焼する。
　　魔法による延焼が２ラウンド以上続く場合、魔法が終わっても火は燃え続ける。
発動条件　エナジー８消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度８以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値＋５
範囲　直径１ｍの円の中に高さ２ｍの炎
射程　パワーレベルｍ
効果時間　パワーレベルが１０以下なら２ラウンド、パワーレベルが１１以上なら３ラウンド
成功度　発動時の判定値
ダメージ　燃え上がっている場所にいるものは

パワーレベル分の魔法ダメージ与える。
魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。

名称　エイノーの炎の嵐
出典　エイノー書
レベル　３
説明　術者の意のままに動く火炎の嵐を作り出す。
発動条件　エナジー２５消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１０以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値＋８
範囲　術者を中心とした半径パワーレベルm内の敵全て（炎の形を敵の位置に合わせられる）
射程　パワーレベルm
効果時間　一瞬
成功度　発動時の判定値＋５
ダメージ　パワーレベル分の魔法ダメージを範囲内にいる者全てに与える。
魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。

名称　エイノーの火炎弾
出典　エイノー書
レベル　２
説明　エイノー書に記されている術の１つ、術者の手の平、あるいは術の発動体から
火炎の固まりが撃ち出される。
発動条件　エナジー２０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度９以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値＋１５
範囲　敵１体
射程　パワーレベルm
効果時間　一瞬
成功度　発動時の判定値
ダメージ　パワーレベル分の魔法ダメージを敵１体に与える。
魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。

名称　エイノーの火の守り
出典　エイノー書
レベル　１
説明　任意のものに、熱や炎から体を守るバリアーを張り巡らせる。
発動条件　エナジー５消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度６以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値×２
範囲　人間ぐらいの大きさの生物１体、あるいは直径２メートルの球体の空間
射程　術者の手か、術の発動体が触れられる範囲
効果時間　パワーレベルラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　術をかけられたものは、熱や炎のダメージを５点軽減できる。

名称　ラドの祝福
出典　ラド書
レベル　１
説明　味方１人に１度だけ使える魔法のバリアーを与える。
なお、術者は１日に１人だけ、この術をかけることができる。

発動条件　　エナジー５消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度５以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値の１／２
範囲　　味方１人
射程　　対象に触れること
効果時間　　施術後２４時間。
　　また、施術後２４時間は同じ人間に対して、新たにラドの祝福をかけなおすことはできない
　　（１度ラドの祝福をかけて貰った人は、ラドの祝福を使おうが使うまいが２４時間は
　　再度かけてもらうことができない）
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　いかなるダメージもパワーレベル分減少できる。
　　この効果は被術者の好きなタイミングで発動できる。

名称　　ラドの誇り
出典　　ラド書
レベル　　１
説明　　味方１人の精神的な力を高める。
発動条件　　エナジー５消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度５以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　　味方１人
射程　　対象に触れること
効果時間　　パワーレベル１につき１時間
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　精神力判定のさいに、＋１のボーナスを得る。

名称　　ラドの不可視の盾
出典　　ラド書
レベル　　２
説明　　味方１人に魔法の盾を張り巡らせる
発動条件　　エナジー１８消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度１０以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値の１／２
範囲　　味方１人
射程　　対象に触れること
効果時間　　１０ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　パワーレベル分の魔法装甲点を得る

名称　　ラドの帷
出典　　ラド書
レベル　　２
説明　　術者から５ｍの範囲内にいる任意のもの全てに
　　魔法のバリアーを張る。
発動条件　　エナジー１５消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度５以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値×２
範囲　　術者の範囲５ｍ以内のもの
効果時間　　パワーレベルラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　術をかけられたものは、２点の装甲点と２点の魔法装甲点を得る。

名称　　イークスの幻覚
出典　　イークス書
レベル　　１
説明　　対象の知能のある生き物に任意の幻覚を見せる。
発動条件　　エナジー１０消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度１０以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　　魔力ロール値＋５
範囲　　ターゲットが知覚できる範囲
射程　　２０ｍ
効果時間　　パワーレベルラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　イークスの幻覚は、ターゲットにパワーレベル分の「幻覚ダメージ」という魔法ダメージを与える。
　　魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。
　　ダメージが気力値を超えたら、ターゲットは術者の想像できる範囲で幻覚を見せられる。
　　なお、あまりにもありえない幻覚を見せられた場合は、１度精神抵抗のチャンスがある。
　　(今まで城の門番をしていたのに、急に自分が空を飛んでいる。砂漠を歩いているのに、目の前に空飛ぶサメが現れた。など)
　　この場合、ターゲットの精神力判定値と術者の精神力判定値で勝負し、術者が負けたら
　　幻覚は即座に消滅する。

名称　　イークスの幻聴
出典　　イークス書
レベル　　２
説明　　対象の人間サイズで知能のある生き物に任意の幻聴を聞かせる。
発動条件　　エナジー１０消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度１０以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　　魔力ロール値＋５
範囲　　１人の聴覚
射程　　２０ｍ
効果時間　　パワーレベル×５分
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　イークスの幻聴は、ターゲットにパワーレベル分の「幻聴ダメージ」という魔法ダメージを与える。
　　魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。
　　このダメージが気力値を超えたら、ターゲットは術者の想像できる範囲で任意の幻聴を聞かされる。
　　なお、あまりにもありえない幻聴を聞かされた場合は、１度精神抵抗のチャンスがある。
　　(口を動かしていない目の前の大司教が「オナラぷー！」と叫んだ。
　　砂漠のど真ん中で突然オーケストラの演奏が聞こえ始めた。など)
　　この場合、ターゲットの精神力判定値と術者の精神力判定値で勝負し、術者が負けたら
　　幻聴は即座に消滅する。

名称　　イークスの幻痛
出典　　イークス書
レベル　　３
説明　　対象の人間サイズで痛覚のある生き物に幻の痛みを与える。
　　なお、この魔法が残酷であるとＧＭが判断した場合は、これを
　　禁呪としてもよい。
発動条件　　エナジー１５消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度１２以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　　魔力ロール値
範囲　　１人
射程　　声をかけてコミュニケーションが可能な距離
効果時間　　パワーレベルラウンド

成功度　　発動時の判定値
ダメージ　　イークスの幻痛は、ターゲットにパワーレベル分の「幻痛ダメージ」という魔法ダメージを与える。このダメージは、効果時間中、毎ラウンド続く。
魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。このダメージは「幻痛ダメージ」と呼ばれ、肉体へのダメージとは別個に処理される。「幻痛ダメージ」が耐久値を超えた場合、その者は気絶する。
気絶したくなければ、超えた「幻痛ダメージ」を気力値へのダメージに割り振っても良い。
気力値に割り振られた「幻痛ダメージ」が気力値を超えた時、そのキャラクターを自動的に気絶する。

名称　　イークスの幻糸
出典　　イークス書
レベル　　３
説明　　幻で作られた糸を張り巡らせることができる。
発動条件　　エナジー５消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度５以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　　魔力ロール値
この魔法はエナジー消費量を増やすことで
パワーレベルを増やすことができる。
エナジー消費量を２倍にするとパワーレベルも２倍
エナジー消費量を３倍にするとパワーレベルも３倍になる。
４倍、５倍、６倍と、好きなだけ倍数を増やしてもよい。

射程　　術者を中心として直径１００ｍの円の内部
効果時間　　パワーレベル１につき１分
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　パワーレベル×３ｍの長さのロープを作り出せる。
ロープの太さは直径１ｃｍほど。
ロープは透明なもので、見るには魔法的な手段が必要。
ただし、ゴミや砂がかかると分かる。
術者はこのロープを時速４ｋｍで意のままに操ることができる。
ロープ１本の耐久値は３０。術者の腕力程度の力がある。

名称　　リサイトの白刃
出典　　リサイト書
レベル　　１
説明　　武器１つに魔法の力を与える。
発動条件　　エナジー８消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度７以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　　魔力ロール値１／３
範囲　　触れることができる武器１つ
効果時間　　１０分間
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　武器１つを魔法で強化する。
パワーレベル分、ダメージ修正が増える。

名称　　リサイトの精錬
出典　　リサイト書
レベル　　２
説明　　武具を１つ、魔法の力で半永久的に強化する
この魔法は命中修正と回避修正に手を加えることはできない。
なお、１度に＋１ずつしか強化できない。
発動条件　　ダメージ修正を＋１する場合。
元のダメージ修正×１００のエナジーを消費（最低でも１００）
この際、１００エナジーを消費するのに、１時間ずつの時間を要する。
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
元のダメージ修正×５以上の成功度で術が発動する。

装甲点の計算式も上と同じ。
なお、成功判定に失敗した場合、武具の手を加えようとしたデータがー１される。
効果
パワーレベル　なし
範囲　武具１つ
射程　接触すること
効果時間　武具が機能を失うほど壊れるまで
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　半永久的に武具を強化できる。
エナジーさえ確保できれば、いくらでもかけて良い。

名称　バドランの光明
出典　バドラン書
レベル　１
説明　懐中電灯ぐらいの明るさの光の玉を作り出す。
発動条件　エナジー５消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度３以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値
射程　手の届く範囲
効果時間　パワーレベル１につき１時間
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　懐中電灯ぐらいの明るさの光の玉を作り出す。
この玉は手で持ってもいいし、何かに入れて持ち歩いても良い。
非常に軽く、その場に浮いていることができる。風で飛ばされないよう注意。
ほんのりと体温ほどの暖かさがある。

名称　バドランの闇
出典　バドラン書
レベル　１
説明　星明りだけの夜ぐらいの、魔法の闇の空間を作り出す。
発動条件　エナジー５消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度３以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　パワーレベル立方ｍ
射程　手が届く範囲
効果時間　パワーレベル１につき１時間
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　星明りだけの夜ぐらいの闇を作り出す。
闇の形は自由に変えられる。
この闇は通常の光が当たってもほぼ完全に吸収してしまう。
(真っ昼間の日の下にこの魔法の空間があったら、とてつもなく不自然に見えるだろう)
この闇がバドランの光明と接触したら、双方の術の成功度を
比べあうこと、成功度が小さいほうが消えてしまう。
あまり暗い闇ではないが、ダンジョン等で使えば、身を隠すことも可能だろう。

名称　バドランの光の矢
出典　バドラン書
レベル　２
説明　術者の手の平、あるいは術の発動体から光の矢を発射する。
発動条件　エナジー１０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度７以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値＋３
範囲　敵１体

射程　　パワーレベル×１０ｍ
効果時間　　一瞬
成功度　　発動時の判定値
ダメージ　　パワーレベルと同量の魔法ダメージ
　　ただしこの矢には聖なる力があり、
　　アンデッドや邪悪な魂を持つものにはダメージが２倍になる。

名称　　バドランの光の槍
出典　　バドラン書
レベル　　３
説明　　魔法の力を持った光の槍を作り出す。
発動条件　　片手が武器を持てる状態であること
　　エナジー２０消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度１０以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　　魔力ロール値＋２
射程　　手投げ武器として使用した場合、飛距離はパワーレベルｍ
効果時間　　パワーレベル１につき１分
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　魔法の槍を作り出す。
　　この槍は敵に当たっても消えることなく、魔法が続く限り
　　通常の武器のように使用することができる。
　　味方に渡すことはできない、術者の手から１ラウンド以上離れると槍は消えてしまう。
　　攻撃成功度は精神力でも戦闘でも術者の好きなほうでよい。
　　この槍による攻撃のダメージは、魔力ロール値＋パワーレベルの魔法ダメージになる。

名称　　レクズの睡魔
出典　　レクズ書
レベル　　１
説明　　眠りの魔法をかけ、相手を眠らせることができる。
発動条件　　エナジー９消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度９以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　　魔力ロール値＋５
範囲　　睡眠を行う生物１体
射程　　術者から１０ｍ以内
効果時間　　１０分
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　レクズの睡魔は、ターゲットにパワーレベル分の「眠りダメージ」という魔法ダメージを与える。
　　魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。
　　このダメージが気力値を超えたら、ターゲットはその場で眠ってしまう。
　　この眠りは自然な物で、殴られたりすると起きる。
　　また、眠っている最中も毎ターンの最初に精神力判定を行い、
　　判定値の数だけ「眠りダメージ」を減少することができる。
　　「眠りダメージ」が０になると、キャラクターは自然に起きる。

名称　　レクズの忘却
出典　　レクズ書
レベル　　２
説明　　忘却の魔法。相手の記憶を１つ、思い出すことをできなくする。
発動条件　　エナジー１０消費
　　施術に５分の時間が必要。
　　５分の時間経過とエナジー消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度１２以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　　魔力ロール値＋５
範囲　　記憶の機能を持っている生物１体

射程　　対象に触れられる距離
効果時間　パワーレベル１につき１時間
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　レクズの忘却は、ターゲットにパワーレベル分の「忘却ダメージ」という魔法ダメージを与える。魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。
「忘却ダメージ」が気力値を超えたキャラクターは、その場で何らかの記憶１つを思い出せなくなってしまう。また、思い出せない最中も１時間に１回精神力判定を行い、判定値の数だけ「忘却ダメージ」を減少することができる。
「忘却ダメージ」が０になると、キャラクターは自然に記憶を思い出す。
(注・・・この思い出す行為は「思い出せないことがある」ことに気づいたキャラクターだけが行える)

名称　レクズの怠惰
出典　レクズ書
レベル　２
説明　怠惰な気持ちで相手の頭をいっぱいにしてしまう魔法。
発動条件　エナジー１０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１１以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値＋５
範囲　情動を持つ生物１体
射程　触れられる距離
効果時間　パワーレベル１につき１時間
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　レクズの怠惰は、ターゲットにパワーレベル分の「怠惰ダメージ」という魔法ダメージを与える。魔法ダメージは精神
力判定値＋魔法装甲で軽減できる。
「怠惰ダメージ」が気力値を超えたキャラクターは、その場で行っていた行動１つを続けられなくなる。

行動できない状態のキャラクターはなんらかの励ましを受けるか、あるいは行動を強制される(されている)と１ラウンドに１回だけ精神力判定を行い、判定値の数だけ「怠惰ダメージ」を減少することができる。「怠惰ダメージ」が０になると、キャラクターは行動を再開できるようになる。

名称　レクズの隣人
出典　レクズ書
レベル　２
説明　使い魔を手に入れることができる
発動条件　エナジー１５０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
必要な成功度は、対象によって異なる。

魔法大学校推薦使い魔		値段
カエル	成功度５	５０
コウモリ	成功度６	１２０
蛇	成功度８	１２０
猫	成功度９	２００
犬	成功度９	２５０
狼	成功度１２	６５０
鷹	成功度１２	１２００
フクロウ	成功度１２	１５００

例外	
インプ	成功度１０
レッサーデーモン	成功度２１
フェアリー	成功度１５
ドラゴンパピー	成功度１８

効果
パワーレベル　なし
範囲　レクズ書のレベルと同数の使い魔を持てる。
効果時間　使い魔が死ぬまで
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　生物を使い魔にできる。
使い魔は主人とコミュニケーションが出来るようになり、
主人の意思次第で視覚のみ共有できる。

主人は使い魔に対して、行動を強制することができる。
(使い魔の肉体を意のままに操ることも可能)
ただし、感情は残っているため、あんまりひどいことをすると怨まれるだろう。
なお、魔法大学校では魔法大学校推薦以外の生き物を使い魔にすることを良しとしていません。

名称　アート・リアントの雷
出典　アート・リアントの書
レベル　３
説明　対象の空間に落雷を起こす。
発動条件　エナジー３０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度９以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロールを３回行い、合計値がパワーレベルになる。
範囲　敵１体
射程　パワーレベル
効果時間　一瞬
成功度　発動時の判定値
ダメージ　パワーレベル分の魔法ダメージを敵１体に与える。
魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。

名称　アート・リアントの電撃結界
出展　アート・リアントの書
レベル　４
説明　術者の意のままに動く放電現象を作り出す
発動条件　エナジー５０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１５以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロールを３回行い、合計値がパワーレベルになる。
範囲　術者を中心とした半径パワーレベルm内の敵全て(放電の形を敵の位置に合わせられる)
射程　パワーレベルm
効果時間　一瞬
成功度　発動時の判定値
ダメージ　パワーレベル分の魔法ダメージを範囲内にいる者全てに与える。
魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。

名称　マダの癒し
出典　マダ書
レベル　１
説明　味方１人の傷を癒す魔法
発動条件　エナジー１０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度８以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　触れられる存在
射程　触れられる距離
効果時間　傷を治すのは一瞬
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　パワーレベル分の負傷ダメージを消去する

名称　マダの解毒
出典　マダ書
レベル　１
説明　解毒の魔法、仲間にかけても良いし、毒薬そのものにかけても効果がある
発動条件　エナジー１０消費

消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度８以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　触れられる存在
射程　触れられる距離
効果時間　解毒に必要な時間は一瞬
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　パワーレベル分の毒ダメージを消去する
あるいは毒薬そのものの毒性を消す。
毒薬によって毒性の消しにくさは異なる。

名称　マダの魔法除去
出典　マダ書
レベル　３
説明　全ての魔法を消すことができる魔法
発動条件　エナジー１０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
消そうとするターゲットの魔法の成功度を上回った数だけ、
ターゲットの魔法の成功度を下げることができる。
魔法の成功度が０になったとき、ターゲットの魔法は消滅する。
効果
パワーレベル　なし
範囲　魔法１つ。
１つの物体に２つ以上の魔法がかかっていた場合、
ターゲットとする魔法をひとつ選ぶこと。
射程　ターゲットにふれていること
効果時間　除去は一瞬
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　全ての魔法を消すことができる。
ただし「魔法の結果」を消すことは出来ないことに注意。
(炎の魔法は消しても、延焼して燃えている炎は消えないし、
燃え尽きた物体を元に戻すことも無い)

名称　マダの大いなる癒し
出典　マダ書
レベル　５
説明　味方１人の傷を強力に癒す魔法
発動条件　エナジー２５消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１５以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値＋１０
範囲　１人
射程　パワーレベルｍ
効果時間　一瞬
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　パワーレベルと同じ量だけ、被った負傷ダメージを癒し、消し去ることができる。

名称　青銅の扉
出典　青銅の書
レベル　１
説明　扉にかける魔法。
扉の材質が何であれ、青銅製と同じ強度を持たせることができる。
扉の開閉は、術者の意のままとなる。
発動条件　エナジー２０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１０以上で術が発動する。
効果

パワーレベル　魔力ロール値
範囲　扉１つ、ただし４平方メートル程度の面積のもの
射程　扉に触れること
効果時間　パワーレベル１につき１時間
ただし、扉が破壊されたら、魔法はその効果を失う。
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　扉を魔法でコントロールする。
扉が壊れにくくなり、また開閉を意のままに操ることができる。
(開閉の速度は時速４ｋｍほど、人間の腕力で開け閉めするのと同じぐらい)
ただし、扉は頑丈になるだけで、壊れなくなるわけでは無いし、
幽霊のように実体の無いものを通さなくなるわけでもない。
余談だが、見た目は変わらない。

名称　青銅の早鐘
出典　青銅の書
レベル　１
説明　何かの音を発するもの(何でも良い)にかける魔法。
術者、あるいは術者の仲間に敵意を持つものが近づくと
けたたましい(その物体が出来うる限りの)音を鳴らし
知らせる。
発動条件　エナジー１０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度８以上で術が発動する。

効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　触れられる物体一つ
射程　魔法のかかっている物体を中心とし、半径パワーレベル×５ｍ
効果時間　パワーレベル１につき１時間
成功度　発動時の判定値

名称　青銅の眼帯
出典　青銅の書
レベル　２
説明　遠くのものが双眼鏡で見ているように見えるようになる。
発動条件　エナジー８消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度８以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　１人の視力
射程　触れられる範囲
効果時間　パワーレベルラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　まるで双眼鏡で見ているかのように、遠くのものを拡大して見ることができるようになる。
この望遠視力は、魔法の効果時間中は好きなように入れたり切ったりできる。
青銅の眼帯の魔法がかかった状態で射撃武器を利用した場合、命中に＋５の修正が付く。

名称　青銅の従者
出典　青銅の書
レベル　３
説明　青銅製の魔法生物を創造できる。
魔法生物は作った者の命令しか聞かない。
発動条件　魔法をかけるターゲットの重量によってエナジー消費が異なる。

身長１０ｃｍほどのもの	サイズ１	エナジー５０
子どもほどの大きさ	サイズ２	エナジー１５０
人間大の大きさ	サイズ３	エナジー５００

身長３ｍの巨人サイズ　　サイズ４　エナジー２０００

消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１０以上で術が発動する。

効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　魔法生物となる青銅製の物体１つ
射程　触れられる範囲
効果時間　物体の機能が失われるほど壊れるまで半永久的
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　青銅製の魔法生物を作り出す。
魔法生物の性能は、元となる物体によって異なる。

魔術大学校では以下のようなものを販売している。
これらは単なる材料である、青銅の従者を施術するのは
購入者の作業である。

青銅の人形　サイズ１　値段５００
青銅の犬　　サイズ２　値段２５００
青銅の兵士　サイズ３　値段６５００
青銅の巨人　サイズ４　値段２８０００

青銅の人形　ちょこまかと歩き回る手の平サイズの人形。
腕の力だけで持てる程度のものなら運べる。　本格的な戦闘は無理。
単純作業程度なら可能である。

青銅の犬　青銅のパーツを組み合わせて作った犬。
匂いに敏感で、犬と同じように行動できる。
知力も敏捷性も犬レベル。

青銅の兵士　青銅のパーツを組み合わせて作った原寸大の人形。
軍隊の兵士のように、さまざまな任務をこなすことができる。

青銅の巨人　極めて強力な重装歩兵、その巨体はたいていの敵をなぎ払うだろう。
冒険に連れて行くのはむずかしい、やめておこう。（自重が重過ぎるため）

名称　銀の扉
出典　銀の書
レベル　１
説明　扉に魔法の力を与える。
この魔法をかけられた扉は、術者の意のままに動く。
発動条件　エナジー２０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１２以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　扉１つ、ただし４平方メートル程度の面積のもの
射程　扉に触れて使うこと
効果時間　パワーレベル１につき１時間
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　この魔法で魔法の扉になった扉は、以下の特徴を得る。
①この扉を開閉できるものは術者のみである
②この扉は実体が無いものの通過も防ぐ
③この扉には擬似的な耐久値が与えられる。
耐久値はパワーレベル×２０である。
この耐久値は、１０ラウンドごとにパワーレベルと同じだけ自動治癒する

④この扉に不浄なる者(アンデッドやデーモン)が近づくと(１m以内に居ると)、
パワーレベル分の魔法ダメージが毎ラウンド与えられる。
魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。

名称　銀の聖なる矢
出典　銀の書
レベル　１
説明　術者の手の平、あるいは術の発動体から銀色に光る魔法の矢が撃ち出される。
発動条件　エナジー２０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１０以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール＋１４
範囲　敵１体
射程　パワーレベル×１０m
効果時間　一瞬
成功度　発動時の判定値
ダメージ　パワーレベル分の魔法ダメージを敵１体に与える。
この矢には聖なる力があり、アンデッドやデーモンなどに対してはパワーレベルが倍になる。
魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。

名称　銀色の灯火
出典　銀の書
レベル　２
説明　不浄なるものを退ける光の玉を作り出す
発動条件　エナジー１０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度８以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値の１／２
範囲　術者を中心とした直径パワーレベルの円の中
効果時間　パワーレベル１につき１時間
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　銀色の光を放つ魔法の玉を作り出す。
魔法の範囲に入ったアンデッドやデーモンはパワーレベル分の魔法ダメージを受ける。
魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。

名称　銀色のささやき
出典　銀の書
レベル　３
説明　これから起こるであろう、幸、不幸を事前に予感として察知する
発動条件　エナジー５消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１２以上で術が発動する。
なお、この魔法はＧＭが意図的に発動させてもよい。
その際、この魔法は自動的に成功する
効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　術者自身のみ、他者にかけることはできない
効果時間　パワーレベル１につき１時間
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　この魔法には以下のような効果がある。
あるいはＧＭが別の効果を作っても良い。
①この魔法がかかっている状態のキャラクターは
なんらかの罠、あるいは奇襲を事前に察知できる可能性がある。
知力判定に＋パワーレベルの修正を得る

注意・・・この魔法は、ファンタジーの雰囲気を出すために用意されたものです。

プレイヤーが「ねぇマスター、この扉に幸、不幸を感じる？」
と聞かれても答えるべきではありませんし、そういう魔法でもありません。
ＧＭは曖昧な情報を出して乗り切りましょう。
「ダンジョンそのものが陰鬱な気で満たされている」とか
「塔の禍々しい雰囲気に、キミは飲み込まれそうだ」とか
「この依頼に対して、キミはこう思った『また厄介なことになりそうだ』」
などです。

どうしてもこの魔法がゲームに不向きだ、あるいは必要ないと感じたら、
ＧＭはいつでもこの魔法をゲームから無くしてしまってかまいません。

名称　黄金の鎧
出典　黄金の書
レベル　５
説明　味方１人に強力な物理的バリアーをはる。
発動条件　エナジー６０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１０以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　味方１人
射程　パワーレベルｍ
効果時間　パワーレベルラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　味方１人にパワーレベルと同量の装甲点を追加する。

名称　黄金の剣
出典　黄金の書
レベル　５
説明　味方１人の武器を魔法の武器にし強化する
発動条件　エナジー６０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１０以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　味方１人
射程　パワーレベルｍ
効果時間　パワーレベルラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　味方１人の武器１つにパワーレベルと同量のダメージ修正を追加する。

名称　黄金の胸壁
出典　黄金の書
レベル　５
説明　瞬間的に、味方全体を守る魔法のシールドを展開する
発動条件　味方１人につきエナジー１５消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１１以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値＋５
範囲　術者を中心として直径１００ｍの円内なら何人でも
効果時間　一瞬
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　味方全体にパワーレベル分の装甲点を追加する。
このシールドは自分のラウンドでなくてもいつでも展開できる。
タイミングとしては「ドラゴンがブレスを吐いた瞬間」これに対応して

使っても良い。

名称　「詩の刃よ敵を８９片に断ち切れ」
出典　禁詩８９の断章
レベル　６
説明　魔法の刃を多数出現させ、敵を攻撃する魔法
発動条件　エナジー８９消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度２２以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値×９
範囲　敵１体
射程　術者より８９ｍ
効果時間　一瞬
成功度　発動時の判定値
ダメージ　パワーレベル分の魔法ダメージを敵１体に与える。
魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。

名称　破裂の凶弾
出典　禁詩グローンの狂気　第２章
レベル　７
説明　術者の手の平、または術の発動体から強力な爆発力を持つ魔法のエネルギー弾を発射する。
魔法の弾丸は何かに命中することで大爆発を起こし、
周辺にあるもの全てに被害を与える。
発動条件　エナジー８消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度２３以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値×３＋１５
範囲　命中した箇所を中心とし、半径２０ｍ
射程　１００ｍ
効果時間　一瞬
成功度　発動時の判定値
ダメージ　範囲内にある全ての存在にパワーレベル分の魔法ダメージを与える。
魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。

名称　狂気の伝染
出典　禁詩グローンの狂気　第２章
注釈　この魔法は禁呪である
レベル　８
説明　範囲内に入る全ての知的生命体を発狂させる。
発動条件　術の使用者は何らかの方法で１度発狂していないと、この術は使えない。
エナジー１００消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度２５以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値
射程　術者を中心とした円内
円の大きさは　パワーレベルを半径とする。
効果時間　パワーレベルラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　術をかけられた者は術の成功度に対して精神力判定で抵抗する。

抵抗に失敗したら、発動時の術の成功度をダメージとする「グローンの狂気ダメージ」というダメージを毎ラウンド、効果
が続く限り受ける。
「グローンの狂気ダメージ」が基本心理値を超えた場合、その者は発狂する。

発狂したことで起こる効果は以下のものを使うか、ＧＭが任意に定める。

①ありもしない恐怖にとりつかれ、恐怖のあまり何も出来なくなる。
②敵味方、あるいは個人の区別がつかなくなり、ランダムに襲いかかる。
　この場合、自分が動けなくなるか、自分の周囲に動くものがなくなるまで
　戦い続ける。
③全ての感情を失い、生ける人形となる。
④見えるもの全てが完全に歪んでしまい、視覚での認識が破綻する。
⑤ありもしない幻聴を聞き続けるようになる。

グローンの狂気ダメージは、なんらかの魔法的な手段で減らす他は
治療する術はない。グローンの狂気ダメージが０になった時、
キャラクターは狂気から開放される。

名称　死の狂い咲き
出典　禁詩グローンの狂気　第２章
注釈　この魔法は禁呪である
レベル　９
説明　魔法の範囲内に入る全ての生命体を死亡させる
発動条件　エナジー１５０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度３５以上で術が発動する。

効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　術者を中心とした半径１００ｍの円
効果時間　一瞬
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　この魔法の範囲内に居たもので命あるものは
この魔法のパワーレベルを目標とした精神力判定を行う。
失敗したキャラクターは、自動的に気絶し、
魔法を解除せぬ限り１０ラウンド後に自動的に死亡する。
余談だが、この魔法で死んだ死体には、大量の花が咲く。