技能一覧

技能

人間は様々な経験を元に成長します。
時には師となる人物に教えを請うたり、または自分の力で試行錯誤したりしながら知識を積み重ねていくことでしょう。
（あるいは幸運な人は生まれながらになんらかの才能を持っています！）
そして一定の知識と経験が積み重なったとき、あなたのキャラクターは技能を手に入れることになります。
このセクションでは、ＰＣの強い味方であるさまざまな技能を紹介していきます。

このゲームでは技能には２つの種類があります。
コモンスキルとスペシャルスキルです。
コモンスキルは経験値さえ払えば、誰でも覚えることができる技能です。
剣や斧などの戦闘系の技能や、怪我に対する応急処置、はたまた詩を吟じたり、踊りをおどったり、というのは、誰もが（得手不得手はあっても）できることなのです。

またコモンスキルは、**スキルが無いからといって、その行為ができないわけではない**ことに注意してください。
例外の技能はいくつかありますが、人間はたいていのことにチャレンジできます。

それに対して**スペシャルスキルは、チャレンジすることすらできません。**
なんらかの前提条件を満たしていなければ　経験値を支払って覚えることができません。

スペシャルスキルの代表例がいわゆる「魔法使い」達の技能です。
魔法の技能を覚える為には、まず前提条件として魔法使いになっていなくてはなりません。
見よう見まねだけでは、魔法は使えないのです。なんらかの方法で魔法使いとしての学習を積んでおかないと、魔道書を読んでも、書いてあることが分からないのです。

これらコモン、スペシャル、またそれ以外にもゲーム上で必要と思われるならＧＭは別個の技能を作っても良いでしょう。（また、ゲームの製作者はそうするかもしれません）

各技能の解説

コモンスキル

名称　手当て
基準値　知力１／２
効果　手持ちの包帯や布切れ、真っ直ぐな木の棒など、とにかくなんでもいいから使えるもの使い、負傷箇所を治療する。
この行為には１回３０分かかる。このスキルは１日１回しか受けられない。
減る負傷ダメージの量は、知力ロール値１／２に手当てレベルを足し加えた点数である。

名称　サバイバル
基準値　知力
効果　自然の中から食糧、飲み水を確保したり休憩するところを見つけたり作ったりするスキル。
どの程度の成功度でサバイバルが成功するかはＧＭが定める。
基本的にサバイバルは１日単位で行われ、成功すればペナルティーなし、食糧の無い状態で失敗すれば「飢餓ダメージ」を受ける。
（さらに雪山なら「凍傷ダメージ」砂漠で水を失えば「渇水ダメージ」を受けるだろう）
自分が普段生活の場にしている場所では、サバイバルは自動的に成功する。サバイバルが必要になるのは自分がよく知らない場所でのことである。

目安・・・・・・豊かな森　成功度　６以上で生活物資確保
普通の森　成功度　８以上で生活物資確保
荒廃した森　成功度１２以上で生活物資確保
標高１００ｍの山岳地帯　成功度　８以上で生活物資確保
標高５００ｍの山岳地帯　成功度１０以上で生活物資確保
標高１０００ｍの山岳地帯　成功度１４以上で生活物資確保
標高２０００ｍの山岳地帯　成功度２５以上で生活物資確保
標高３０００ｍの山岳地帯　成功度３５以上で生活物資確保
サボテンが生える砂漠　成功度　８以上で生活物資確保
わずかに潅木がある砂漠　成功度１５以上で生活物資確保

広大な砂だけの砂漠　成功度３０以上で生活物資確保

吹雪や砂嵐、暴風雨があれば必要な成功度は倍になる。
地元の案内人がいれば、案内人はたいていの場合サバイバルを自動的に成功させる。
しかし情況次第では、案内人でさえ、サバイバルに失敗するだろう。

名称　鋭敏感覚
基準値　知力
効果　嗅覚、触覚、聴覚の３つの感覚が敏感になる。
知力ロールにレベルを足し加える。

名称　薬草学
基準値　知力
効果　薬草の種類の判別、加工法、品質、調合法、採取できる場所、採取方法が分かる。
薬草に関しては別個に記載する。

名称　アクロバット
基準値　運動力
効果　バク転や宙返り、側転など、アクロバティックな動きができる。
アクロバットは１ラウンドに１回だけ「よけ」の判定に技能レベルを加算することが出来る。
ピエロや軽業師には重要な技能だろう。

名称　乗馬
基準値　運動力
効果　馬に乗って自在に御す技能。また馬の健康管理、馬具の管理もできる。
馬が混乱した時になだめたり、振り落とされないようにするのもこの技能。
軍馬とは違う技能であることに注意。

名称　軍馬
基準値　戦闘
効果　戦場で自在に馬を操る技能。
戦闘の喧騒で馬が混乱した時になだめたり、振り落とされないようにするのもこの技能。

ランスチャージは、一定の距離を疾走することで行うことができる。
この疾走は「ため」であり、１ラウンドかかる。
(つまり、ランスチャージは２ラウンドに１回しか行えないのである)
ランスを構えて突撃するランスチャージの攻撃成功度は、以下の方法で算出する。
判定値を２つ出す、戦闘ロール値＋軍馬技能レベルと戦闘ロール値＋武器技能レベルを算出し
低いほうをランスチャージでの攻撃成功度として使用する。
ダメージは、
武器のダメージ修正＋馬上のＰＣの腕力ロール値＋馬の速力ロール値＋馬の腕力ロール値 で算出する。

例　騎士のランスロット君は戦場で親の仇の黒騎士と遭遇した。
こんな敵討ちのチャンスは２度とない！
ランスロット君は愛馬の腹を蹴り、ランスを片手に突撃する！
最初のターン。ランスロット君は判定値を２つ出す。サイコロコロコロ・・・。
戦闘ロール値＋軍馬技能レベルは、１２。
戦闘ロール値＋ランス技能レベルは、１３と出た。
結果、このラウンドのランスチャージの攻撃成功度は１２となる。
慌てて盾を構える黒騎士。盾受けの成功度は１５、黒い盾がランスロット君の前に立ちはだかる！
武器のダメージ修正＋馬上のＰＣの腕力ロール値＋馬の速力ロール値＋馬の腕力ロール値で、ランスロット君は
ダメージを決定する。判定値は５５と出た。
黒騎士の装甲は、盾と鎧を合わせても１５、通ったダメージは４０点にもなった。
黒騎士は致命傷を負った。死んではいないが、気を失う寸前だろう・・・。

武器技能

武器に関する技能は種別に用意されています。
武器技能は武器を上手く操れるかどうかをあらわしますが、他にも武器の日常的な手入れや、武器の良し悪しの鑑定も含みます。

名称　ナイフ
基準値　戦闘
効果　ナイフに分類される武器で戦う際に用いられる。
ナイフ投げで攻撃する際もこの技能を使う。

名称　剣
基準値　戦闘
効果　剣に分類される武器で戦う際に用いられる。

名称　槍
基準値　戦闘
効果　槍に分類される武器で戦う際に用いられる。
槍投げで戦う際もこの技能を使う。

名称　斧
基準値　戦闘
効果　斧に分類される武器で戦う際に用いられる。
投げ斧で攻撃する際もこの技能を使う。

名称　杖
基準値　戦闘
効果　杖に分類される武器で戦う際に用いられる。

名称　鈍器
基準値　戦闘
効果　鈍器に分類される武器で戦う際に用いられる。

名称　スリング
基準値　戦闘
効果　スリングに分類される武器で戦う際に用いられる。

名称　弓矢
基準値　戦闘
効果　弓矢に分類される武器で戦う際に用いられる。

名称　弩
基準値　戦闘
効果　弩に分類される武器で戦う際に用いられる。
工具や材料があれば弩の簡単な修理もできる。
設置して使う大型の弩も用いることができる。

名称　曲刀
基準値　戦闘
効果　曲刀に分類される武器で戦う際に用いられる。

名称　フェンシング
基準値　戦闘
効果　フェンシングに分類される武器で戦う際に用いられる。

名称　ポールウェポン
基準値　戦闘
効果　ポールウェポンに分類される武器で戦う際に用いられる。

名称　鞭
基準値　戦闘
効果　鞭に分類される武器で戦う際に用いられる。

（その他、一風変わった武器を登場させたいときなど、ＧＭはいつでも新しい技能を作って構いません）
　名称　盾
基準値　戦闘
　効果　盾で相手の攻撃を受け止める「盾受け」の際に用いる。
　　「盾受け」の成功度に技能レベルをそのまま加算する。

その他の技能

　名称　戦術眼
基準値　知力あるいは戦闘
　効果　小規模な戦闘（双方１０人以下かその前後の人数）で、的確な
　　戦術的采配を下す技能。待ち伏せに有利な地点を見つけたりもできる。
　　（最初のラウンドのみ、待ち伏せ側は戦闘値に戦術眼判定のロール値を足せる）
　　ただし待ち伏せを受ける側にも戦術眼を持つリーダーがいる場合、
　　双方、戦術眼判定で勝負する。勝った方は最初のラウンドだけ、
　　判定の差を戦闘値へのプラス修正にできる。

　名称　文学
基準値　知力
　効果　文学への知識、または文学を書き上げる際に用いる。
　　詩を吟じたりするのもこの技能。吟遊詩人には重要だろう。

　名称　戦略
基準値　知力
　効果　大規模な戦闘行為、１００人以上の人間が長期間に渡って武力抗争する
　　ような場合に用いられる。

　名称　博物学
基準値　知力
　効果　動植物、鉱物、地質など、自然物の記載や分類などを行う総合的な学問。
　　「この植物は麦の仲間だ」とか「この石灰岩の大地の下には鍾乳洞があるかも」
　　ぐらいのことが分かる。しかし中世の学問レベルなので、あまり詳しいことは
　　分からない。

　名称　神学
基準値　知力
　効果　神の教えや神そのものについて学ぶ学問。
　　宗派によって学ぶ内容は異なる。

　名称　医学
基準値　知力
　効果　人間の身体がどうなっているか、また病気や怪我の治療をどうしたらよいかを学ぶ学問。
　　中世レベルの医療道具は代価３００で買うことができる。（医療ギルドなどで買えるだろう）
　　薬品は　汎用毒消し　汎用傷薬　汎用病気薬　各１回分５０とする。
　　ＧＭは必要に応じて、様々な薬品を登場させても良い。
　　医学技能の使用は１回３０分かかる。このスキルは１日１回しか受けられない。
　　適切な物品を所有しているとＧＭが認めるならば、たいていのダメージを消すことができる。
　　代表的なものとして、毒ダメージ、病気ダメージ、負傷ダメージも治すことができる。
　　減るダメージの量は、知力ロール値１／２に医学レベルを足し加えた点数である。

　名称　薬学
基準値　知力
　効果　薬用になる植物や鉱物に関する学問。薬用植物を見つけたり、加工して日持ちするようにしたりで
　　きる。魔法のものではない薬の鑑定もできる。

　名称　天文学
基準値　知力
　効果　天文に関する学問。星を見ることで方角が分かったり、次の日食や月食の日時が分かる。

名称　手工業／繊維
基準値　知力
効果　布やロープなど、繊維製のものを作ることができる。
また、修理、目利きも可能である。

名称　手工業／皮革
基準値　知力
効果　動物の皮をなめす、またはなめした皮から革製品を作れる。
また、皮革の修理、目利きも可能である。

名称　手工業／木
基準値　知力
効果　木製品を作ることができる。木の種類による木材の性質も分かる。
また、木製品の修理、木製品や木材の目利きも可能である。

名称　手工業／石
基準値　知力
効果　石材の加工方法を知っている。また、石を加工できる。
石製品や石材の目利きも可能である。

名称　手工業／金属
基準値　知力
効果　銅や鉄の製品を作り、または加工することができる。
製品の良し悪しも分かる。

名称　手工業／貴金属
基準値　知力
効果　銀や金と言った貴金属を使った加工品を作ることができる。
豪奢な細工も可能である。
また、金属の純度もある程度わかる。
金属の質のより正確な把握には、ある程度の施設と道具が必要。
（炉、るつぼ、秤、そしてなにより時間と手間が必要だろう）

名称　手工業／宝石
基準値　知力
効果　宝石の鑑定、及び加工が出来る。

名称　楽器
基準値　知力
効果　楽器を思い通りに操る技能。
技能が無いと、楽器は扱えない。

名称　絵画
基準値　知力
効果　上手な絵を書くことができる。
また、絵の目利きができる。

名称　歌唱
基準値　知力
効果　上手に歌を唄う技能である。技能が無くても歌は唄える。
この技能を持つということは、歌で報酬をもらえるレベルだということである。

名称　踊り
基準値　運動
効果　上手に踊りを舞う技能である。技能が無くても踊ることはできる。
この技能を持つということは、踊りを舞うことで報酬をもらえるレベルだということである。

名称　世渡り上手
基準値　知力
効果　見知らぬ人、あるいは会ったばかりの人との交渉を上手く運ぶやり方を知っている。
ただし、あくまでも「交渉の余地」がある相手にだけ通用することに注意。
（聞く耳を持たない相手、あるいは最初から相手にしない相手、には通用しない。

また、相手に無理難題を押し付けるような人は世渡り上手とは言えないだろう）

名称　上流階級
基準値　知力
効果　社交界など、上流階級での日々に必要な礼儀作法や言葉遣いが分かる。

名称　罠
基準値　知力
効果　罠を解除する。あるいは罠を設置することができる。
罠の設置には、最低限の罠の材料が必要である。
（とらばさみのように、そのまま罠になるものを用意できればいいし、
手持ちの道具や、ありふれた自然の素材を上手く流用する方法も知っている）

名称　錠前師
基準値　知力
効果　鍵を開ける技能、あるいは鍵の知識に関する技能。
鍵を作るのならば「手工業／金属」の技能も必要だろう。
鍵開けには鍵開けセットが必要。場合によっては、周囲にあるもので自作することも可能である。
ただし、即席鍵開けセットでの作業は、アンラッキー判定１とする。即席道具の質が悪ければ、アンラッキー判定２にも３にもなる。ＧＭが判断すること。

名称　忍び足
基準値　運動
効果　足音をたてずに歩く技能。

名称　ロープワーク
基準値　知力
効果　ロープで何かを固定したり、ロープを投げてどこかにひっかけてそれを伝って移動するなど、
ロープを使った様々な作業ができる。ロープの良し悪しの鑑定、簡単な補修も出来る。

名称　ロッククライミング
基準値　運動
効果　垂直の岩肌を登る技能。城の壁を登るなどにも応用が利く。

名称　ギャンブル
基準値　知力
効果　ギャンブルに関する技能、イカサマのやり方なども含まれる。イカサマを見破ることもできる。

名称　ジャカジャラ語
基準値　知力
効果　アスネリア地方南方で使われている言葉、ジャカジャラ語に関する技能。
ジャカジャラ語の会話、ジャカジャラ語の読み書きができる。
技能が無ければ日常会話、読み書き等は一切出来ない。
（ジェスチャーでのコミュニケーションを行うしかない）

具体例　成功度		
	１～３	言葉のニュアンスしか分からない。
	４～６	言葉の意味が分かる。日常会話も問題ない。
	７～９	専門的な会話や、方言やスラングもわかる。
	１０～１３	難しい文書、法律用語、難解な議論もわかる。
	１４～１６	深奥の知識に彩られたような古代の言い回しでも理解できる。
	１７～	もはや完璧としか言いようが無い。現地の学者以上。

名称　農業
基準値　知力
効果　農作物の種類、作り方、加工法、値段、品質の良し悪しが分かる。

名称　漁業
基準値　知力
効果　魚介類の生態、漁具の使い方、修理法、魚介類の加工方法、品質の良し悪しが分かる。

名称　牧畜
基準値　知力
効果　家畜の健康管理、家畜から取れる肉や皮の加工方法、畜産物の品質の良し悪しが分かる。

魔法使いスキル

　ファンタジーの世界において、最も重要なファクターである魔法。
その魔法を縦横無尽に扱うスペシャリストこそ魔法使いです。
このアスネリア世界では魔法使いはいくつかの系統に分けられます。
ここでは魔術大学校派、カブラー派、失われしエラム派、光の法術、癒しの神術の５つの系統を紹介します。
(光の法術、癒しの神術、この２つは神殿の神官が使う術ですが、便宜上魔法使いスキルに分類します)

　まず、魔法使いになろうというキャラクターはなんらかの魔法使いスキルをとらなくてはなりません。
どれか１つでもいいし、複数とっても構いません。魔法使いのビギナーは、どれか１つにしておいたほうがいいでしょう。
そして次に、とった系統別に魔法使い専用のスペシャルスキルを取ることになります。

　スペシャルスキルを取ると、(そして技能レベルを上げると)魔法が使えるようになります。
なかには技能レベルが１でも使える魔法がありますが、大抵の魔法はより高い技能レベルが必要です！

　多くの魔法使いは、スペシャルスキルの技能を今すぐに、そしてより高く上げたいと思うことでしょう。
しかし注意してください、スペシャルスキルのレベルは、その元である魔法使い技能のレベルを超えることができません。
魔術大学校技能レベル３の魔法使いは、そのスペシャルスキル(後述するエイノー書やラド書)のレベルを３までしか取ることができません。スペシャルスキルを４レベルにしたいのならば魔術大学校の技能レベルを先に４にしなくてはなりません。ところで、魔法使いスキルもスペシャルスキルも、レベルアップに必要な経験値は他の技能とまったく同じです。

　例
　魔法使いになりたいと願っていたゼール君、彼はついにカブラー派の魔道士への弟子入りを果たし、１８歳で一人前の魔道士として認めてもらうことができた。
キャラクター作成時に魔法使いスキルであるカブラー派技能をレベル３でとり、あとはカブラー書と古記リサイト書をレベル１でとった。
ゼール君はカブラーの魔弾、カブラーの守り、リサイトの古き導き、リサイトの祈り、の魔法を使うことができる。これらの魔法は冒険の旅をサポートする素晴らしい助けとなることだろう。

　彼は次の冒険で得た経験値を全てカブラー書のレベルアップに回す予定だ。魔法使いスキルであるカブラー派技能がレベル３だから、カブラー書も古記リサイト書もレベル３まで上げることができる。
カブラー書がレベル３になれば、カブラーの連弾、カブラーの破風、降魔の帷も使えるようになる。
カブラー書の魔法は、いまのところレベル３止まりなので、レベル４にする必要は無い。
その次はどうするか・・・偉大なる魔法使いへの道は未だ遠い。

　まとめ
①魔法使いになるには、魔法使いスキルをとらなくてはならない。
②魔法使いスキルをとった後、そのスキルの中に含まれるスペシャルスキルを取る必要がある。
③スペシャルスキルのレベルは、魔法使いスキルのレベルを超えることはできない。
④魔法使いスキルもスペシャルスキルも、レベルアップに必要な経験値は他の技能とまったく同じである。

　魔法の使い方

　実際に冒険の中で魔法を使うには、若干の手順を踏まなくてはなりません。
アスネリア世界の魔法使いは、「エナジー」と呼ばれる魔法のエネルギーを使うことで魔法を発動します。
魔法を使うには「エナジー」を支払わなければならず、そして強力な魔法になればなるほど大量のエナジーを必要とします。
　ところが大変です。普段、魔法使いはエナジーを体内に持ってはいません。
・・・維持するのが難しいのです。エナジーは、その場で体内に作る必要があります。
魔法使いは己の体内でエナジーを作るための魔力回路「セフィロト」を持っています。
セフィロトは普段は活動していませんが、魔法使いは自分の自由意志で好きな時に一瞬でセフィロトを動かし始めることができます。これを「セフィロトの起動」と言い、起動を維持した状態を「起動状態」と言います。

　セフィロトを起動すると、１点の神秘ダメージを受けます。そしてセフィロトを１ラウンド維持するのにも１点の神秘ダメージを受けます。
また、セフィロトは通常、１度に１つしか起動状態を維持できません。

(伝説の大魔法使いの中には、複数のセフィロトを同時に動かした者もいると伝えられていますが・・・。)
セフィロトは、起動状態が続いている限り、毎ラウンドの最初に魔法使いにエナジーを供給してくれます。
供給されたエナジーは使われない分、毎ラウンド溜まっていきます。
ただし注意してください、セフィロトの維持をやめてしまうと、溜めたエナジーは一瞬にして消えてしまいます。
(神秘ダメージが気力値を超えたり、魔法使いが意識を失ったりした場合も、セフィロトは停止し、エナジーは一瞬にして無くなります)
供給されるエナジーの量はセフィロト表を見てください。
セフィロト表にはいくつかのマス目が並んでおり、最初はスタートと書かれているマス目に「自我マーカー」と呼ばれるマーカーが置かれます。(って言うかスミマセン置いてください)
セフィロトは自我マーカーが置かれているマス目の数字の分、毎ラウンドの最初にエナジーを供給してくれます。(マス目の横に補記がある場合、その効果も毎ラウンドの最初に受けます)

魔法使いは自分の行動順が来ると通常の行動の他に、魔法を使うか、自我マーカーを移動させるかを選択することができます。
自我マーカーを移動させる行動には１ラウンドを消費します。自我マーカーの移動には大抵の場合精神力判定が必要になります。
マス目とマス目の間に書かれている数字が、そこを超えるのに必要な精神力判定の難易度です。
この精神力判定には、魔法使いのＬＶを足すことができます。

「精神力ロール値」＋「魔法使いＬＶ」が、難易度を超えていれば、自我マーカーを移動させることができます。難易度を下回っていたら自我マーカーは移動しません。あるいはセフィロトに記されたペナルティーがあることでしょう。

マス目の数字はセフィロトの奥に行けば行くほど大きくなり、そして得られるエナジーも大きくなります。
セフィロトによっては他にも様々な追加要素があります。
セフィロトの保有数には限りが無いので、強力なセフィロトを手に入れることも魔法使いの目的の１つとなるでしょう。

魔法を使うのには、１ラウンドを消費します。(例外もあります)
魔法の説明にある「レベル」を「出典」のスペシャルスキルのレベルが超えていれば魔法が使えることになります。(例えば、ＰＣのエイノー書技能がＬＶ３なら、エイノー書ＬＶ１、２、３の魔法を使えることになる)
「発動条件」にある必要なエナジーを消費し、精神力判定を行います。
精神力ロール値＋魔法使いレベルで成功度を導き出します。
上手く行けば術が成功し、効果が現れます。失敗すればエナジーを消費するだけで終わってしまいます。

基本発動条件

魔法には、系統別に基本発動条件というものが設定されています。
この条件を満たしていないと、魔法発動時の精神力ロールの難易度にペナルティが加算されます。
例えば　魔術大学校　なら

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倍のどちらか高い方になります。系統次第では、魔法が一切使えないこともあるでしょう！

資料　音の大きさとデシベル

１２０デシベル　:飛行機のエンジンの近く
１１０デシベル　:自動車の警笛（前方2m）:リベット打ち
１００デシベル　:電車が通るときのガードの下
９０デシベル　:犬の鳴き声（正面5m）:騒々しい工場の中:カラオケ（店内客席中央）
８０デシベル　:地下鉄の車内:電車の車内:ピアノ（正面1m）
７０デシベル　:ステレオ（正面1m、夜間）:騒々しい事務所の中:騒々しい街頭
６０デシベル　:静かな乗用車:普通の会話
５０デシベル　:静かな事務所:クーラー（屋外機、始動時）
４０デシベル　:市内の深夜:図書館:静かな住宅の昼
３０デシベル　:郊外の深夜:ささやき声
２０デシベル　:木の葉のふれあう音:置時計の秒針の音（前方1m）

呪文詠唱の例
「内なる炎よ　○○　を放て」

「輝く象徴、力のイデアに命ずる　〇〇」
「アルケーより得られし我が　〇〇　プリママテリアと成れ」（物体操作のイメージ）

　と、ここまで書きましたが、呪文の中身はルール上なんでもいいです。
ロールプレイ中、具体的にプレイヤーが呪文を唱える必要はありません。

セフィロト

セフィロトは、体内、あるいは体外のどこかに魔力の回路があるものと考えてください。
魔法使いは、誰でも１つのセフィロトを持ちます。場合によっては複数持ちます。
セフィロトを持つ、あるいは複数個持つこと自体にペナルティは基本的にありません。
セフィロトに関して、多くの人はよく分かっていません。生まれつき持っている人もいるでしょうし、身体に特殊なインクで入れる刺青のようなセフィロトもあることでしょう。
また、ルールではセフィロトと呼ばれますが、地域や魔法の系統によっては別の呼び方をしていることでしょう。
（チャクラ　とか　オーラ　とか呼ばれているかもしれません）

パワーレベル

　魔法によってはパワーレベルが必要な物もあります。
例として、「エイノー書レベル１」の「エイノーの炎の矢」を上げてみます。

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＋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

「パワーレベル」の欄には魔力ロール＋８とあります。
従って、魔法を使ったキャラクターは魔力ロール判定を行い、その結果に５点を加算します。
それでこの魔法のパワーレベルが導き出されます。
エイノーの炎の矢は力強く飛んで行きます。ほとんどの攻撃魔法は相手に自動的に命中します。
（魔法をうまく命中させるという行動も、精神力判定に含まれているのです。
エイノーの炎の矢の挙動は、魔法使いの精神に操られているのです！）

魔法を「よけ」ることはできません。他の防御行動である「武器受け」「盾受け」もできません。
これにはいくつかの理由があります。
魔法の飛ぶ速度が非常に速いのかもしれません。また、魔法自体に防御行動を無意味化する仕掛けがあるのかもしれません。魔法という現象は、ただの鉄の鎧や木の盾をすり抜けてしまうのかもしれません。
いろいろと理由はあります、しかしその中で最も大きなの理由は、いちいち魔法に対する「よけ」を判定しているとゲームの進行が煩雑になるすぎるということから来ています。

　そして魔法の矢は敵に命中し、パワーレベルと同じ数の魔法ダメージを与えます。

　追記・・・ダメージには種類があり、それぞれホニャララダメージと言う個別の名称で呼ばれます。
　　魔法ダメージもその１つであり、魔法ダメージを軽減できるのは魔法装甲だけになります。

魔法の特殊な成功度

魔法の中には何度もかけて始めて効果が現れるものもあります。
この様な魔法の成功度は、「最後に発動した魔法の成功度」をその魔法の成功度とします。
例えば「レクズの睡魔」を３回かけて相手を眠らせた場合、３回目の「レクズの睡魔」の成功度を魔法の成功度とするのです。

魔法の重ねがけ

魔法には長い効果時間が存在する物があります。このような魔法に、新しく同じ魔法をかけたらどうなるでしょう？
エフザビーの基本ルールとして、これを「魔法の上書き」と呼ぶことにします。
(基本的に負傷ダメージ等ダメージを与える魔法、またはダメージを消す魔法は、一瞬で効果が出て、魔法は消えます)
「魔法の上書き」は、基本として「新しくかけられた魔法」の効果が残り、前からあった魔法とその効果は消滅します。
パワーレベル、効果時間、全てが新しくかけた魔法のものになります。
ただしこれは、自分の魔法を自分で上書きする場合にのみ有効です。
他人の魔法に対して「魔法の上書き」をすることはできません。なんらかの手段で魔法の効果を解除しなければ同じ場所、人、物、空間を自分の魔法で占拠する事は出来ません。

同じような効果の魔法でも、名前が違う魔法は「上書きされる」とは考えません。あなたの友達の装甲点をたくさん上げたければ、複数種の魔法を覚えるといいでしょう！

「禁呪」

魔法の制限としては、「禁呪」があります。
注釈　この魔法は禁呪である　とある場合、その魔法は禁呪、あまりにも危険なため、使ってはならない魔法とし、禁止されています。普通ＰＣはこの魔法を学ぶことができません。
(技能レベルが到達していても使えないのです！)
禁呪を学ぶにはＧＭの許可が必要です。しかし、今度は禁呪を覚えても使うことは許されません！
魔術大学校では「禁断の知識に対抗するため」ごく一部の人間に禁呪を教えています。
しかし、むやみに使ってしまうと恐ろしいペナルティーが待っていると言われています。
(学長の手で呪いをかけられ、２度と魔法が使えなくなるという噂があります)
どうしても止むを得ないと判断される場合以外、禁呪を使うことは極力避けたほうが良いでしょう。

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。

魔術大学校用スペシャルスキル

名称　エイノー書
名称　ラド書
名称　イークス書
名称　リサイト書
名称　バドラン書
名称　レクズ書
名称　アート・リアントの書
名称　マダ書
名称　青銅の書
名称　銀の書
名称　黄金の書
名称　禁詩８９片の断章
名称　禁詩グローンの狂気　第２章

名称　カブラー派
説明　ユラン・サマリエ・カブラーという偉大な魔法使いが始めたという魔法の系統。
　　カブラーは元々魔術大学校の学長を務めていた人物であり、その意味で言えば魔術大学校派の分派とも考えることができる。
　　カブラー派では教育機関を作らず、師匠が少数の弟子を取る形で教えられる。使われる書も、魔術大学校では使われない、極めて古い書物を使うことが多い。

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、カブラー派スキルのレベルまで、カブラー派スペシャルスキルのレベルを上げることができる。

カブラー派用スペシャルスキル

名称　カブラー書
名称　外典マローリエ書
名称　外典ヤスカ書
名称　古記リサイト書
名称　モルアロボス書簡集
名称　アーダ書簡集
名称　ヌアリス記録集
名称　禁詩グローンの狂気　第３章
名称　禁詩グローンの狂気　第４章
名称　外典カブラー書

名称　失われしエラム派
説明　教育機関も師匠も魔道書も何も無い極めて特異な魔術の系統。
　　『失われしエラム』という神秘的存在が行う霊的レクチャーによってのみ、使うことができるようになる。この魔法の系統を学びたい者は『失われしエラム』を召喚術で呼び出すか、『失われしエラム』に見出されるのを待つしかない。
　　（ＰＣは、経験値を払えば覚えられます・・・もしかしたら経験値で召喚するのでしょうか）
　　『失われしエラム』のレクチャーは、全て突然に始まる幻視で行われる。この幻視を見ると、素質のある人は魔法が使えるようになる。
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、失われしエラム派スキルのレベルまで、失われしエラム派スペシャルスキルのレベルを上げることがで

きる。

失われしエラム派用スペシャルスキル

名称　ヴィジョン「オオワシ」
名称　ヴィジョン「白き王」
名称　ヴィジョン「黒き王」
名称　ヴィジョン「太陽」
名称　ヴィジョン「ほどこし」
名称　ヴィジョン「水銀の杯」
名称　ヴィジョン「エーメーン」
名称　ヴィジョン「アートワード」
名称　ヴィジョン「水晶のほこら」
名称　ヴィジョン「シークレットドグマ」

名称　光の法術
説明　アスネリア神殿の一角、光と法の学び舎という神学校で学ぶことができる。
人々を邪悪から守る戦いの術が多い。
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、光の法術スキルのレベルまで、光の法術スペシャルスキルのレベルを上げることができる。

光の法術用スペシャルスキル

名称　カリスの託宣

名称　癒しの神術
説明　アスネリア神殿の一角、ラ・ナの学び舎という神学校で学ぶことができる。
人々の苦痛を和らげ、傷や毒を癒す魔法に長じている。
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、癒しの神術スキルのレベルまで、癒しの神術スペシャルスキルのレベルを上げることができる。

癒しの神術用スペシャルスキル

名称　女神の福音書

(光の法術、癒しの神術共に、スペシャルスキルは１つしかありません。
のちにスペシャルスキルが追加されることがあるかもしれません)

魔法使い共用スペシャルスキル
(以下のスペシャルスキルは、魔法使い系技能を持っているＰＣなら誰でもとることができます)

名称　魔力感知
基準値　精神力、魔力、どちらでもよい
説明　魔法的な力が作用しているもの、場所を感じとる。
自分の近くで貯められているエナジーがあるかどうかも分かる。
自分の近くで起動状態のセフィロトがあることも分かる。
魔法の種類まではこの技能では分からない。(禍々しいとか、聖なるものだとかは分かる)
効果　感知できる距離は、
ＰＣを中心とした半径　魔法使いレベル×１０メートルの範囲である。(上も下も感じます)
これは魔法ではなく、魔法使い(あるいは魔法的能力がある生物)の本能的感覚のようなものとする。
対象に魔力隠匿がかかっている場合、判定を行う。
精神力ｏｒ魔力ロール値＋技能レベル　で、魔力隠匿の判定値を超えなくてはならない。

名称　魔力隠匿
基準値　知力
説明　魔力感知がされなくなる処置をあらゆるもの、場所に施すことができる。
魔力隠匿の札、あるいは印を物体につけるなどする。この作業には１日かかる。
インクや紙はなんでもよい。自分の血でも構わない。
作業終了後、判定を行う。知力ロール値＋技能レベルで難易度を上回ること。
難易度は　「エナジー量」「魔法の判定値」「パワーレベル」のいずれか高い物である。
効果時間は(知力ロール値＋技能レベル)－３時間である。
ロール値６、技能レベル２なら、５時間有効。
これは魔法なので、魔法効果が解除されると自然に消える。

名称　魔力鑑定
基準値　知力
説明　魔法の力がかかっている物、人、場所に触れ、そこにどんな魔法がかかっているかを鑑定する。
難易度は、そのかかっている魔法の成功度である。
この技能は、１回につき１つの魔法しか鑑定できない。
(複数の魔法がかかっている物体に対しては、この技能を複数回使うこと)
魔力隠匿が施されている物体に対して使うと、この技能は自動的に失敗する。
ＧＭは自動的に失敗していることを悟られないように、判定だけはさせてもいいだろう。
(難易度は伝えないタイプのロールである)

ＧＭへ
ゲームのプレイ中に、魔力感知と魔力隠匿はぶつかり合うことが予想されます。
隠匿された魔力を感知するには、魔力感知の成功度が、魔力隠匿の成功度を上回る必要があります。

名称　魔法儀式
説明　長時間儀式を行うことにより、最大エナジー値を超えた量のエナジーを集め、使うことができる。
効果　儀式を行うと、最大エナジー値を超えた量のエナジーを扱える。
具体的には、儀式に参加した人間全員の最大エナジー値の合計値を、術の中心人物の最大エナジー値として扱えるようになる。
１度に参加できる人の数は、中心人物の魔法儀式ＬＶの２倍までである。
最大エナジー値４０の人間１０人で儀式を行った場合、中心人物の最大エナジー値は儀式中だけ４００点になる。
儀式に参加するのは魔法使いでなくてはならない。

使い方　儀式中の時間経過は「儀式ラウンド」と呼ばれる特別なものを使う。
「儀式ラウンド」は１につき１時間である。
まず、術の中心人物を決める。中心人物はセフィロトを開く、儀式中のセフィロトは１時間に１点の神秘ダメージを儀式の参加者全員に与える。
儀式中、セフィロトは「儀式ラウンド」の最初にエナジーを供給する。
儀式中に儀式から退席した者、気絶したものが出た場合、最大エナジー値の合計値はその人間の分、減ることになる。
エナジーが充分に貯まったら、魔法を発動する。魔法の成功判定を行うのは儀式の中心人物である。
儀式の中心人物が儀式から退席するか気を失った場合、儀式は失敗したと見なされ、集めたエナジーは瞬間的に消滅する。

ルールブックに無い魔法
ルールに記されている魔法は必要最小限のものです。世界にある全ての魔法をルール化したものではありません。時にＧＭは敵にオリジナルの魔法を使わせても良いでしょう。もちろん、ＰＣ用にオリジナルの魔法体系を作ってもまったく問題ありません。