

ここに紹介されている魔法は敵用のものです。
魔術大学校、カブラー、エラムなどの魔法を学ぶチャンスが無いと思われるモンスターや敵はこれらの魔法を使うといいでしょう。

この系統に含まれる魔法の基本発動条件について
人間に近いものは、3ワード以上の呪文の詠唱(声の大きさ70デシベル)と、身振り手振り(片腕だけでよい)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。
モンスターによってはこの条件の一部が変化します。体の一部を揺らすだけで条件を満たせるもの、念じるだけでいいもの。モンスターによって異なるものもいるでしょう。

名称 呪詛の矢
出典 魔性の力
レベル 1
説明 術者の手の平、あるいは術の発動体から魔法の矢が撃ち出される。
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5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 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 魔道の矢
出典 魔性の力
レベル 2
説明 術者の手の平、あるいは術の発動体から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8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×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 うらみの炎
出典 魔性の力
レベル 3
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+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 呪詛の嵐
出典 魔性の力
レベル 4
説明 術者の意のままに動く呪詛の嵐を作り出す。
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11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 術者を中心とした半径パワーレベルm内の敵全て(嵐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 痛みの嵐
出典 魔性の力
レベル 5
説明 呪力がこもった嵐の塊を相手に叩きつける魔法。
発動条件 この魔法は消費するエナジー量によって発射する嵐の塊の個数が変わる。
嵐1発につきエナジー15消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度12以上で術が発動する。
嵐の塊は、同時最大5発まで発射できる。

効果
パワーレベル 魔力ロール+10
範囲 嵐1発につき敵1体をターゲットにできる。
同一ターゲットに対して複数の嵐の塊を同時にぶつけることはできない。
射程 術者から20m
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ターゲット全てに与える。
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 凍てつく嵐
出典 魔性の力
レベル 3
説明 気温-50℃の氷れる突嵐を発生させ、敵にぶつける。最大-273.14999℃。
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11以上で術が発動する。

効果
パワーレベル 魔力ロール値+10
射程 距離20mまで。この魔法はどこかに当たると爆発し、そこから半径5mに被害を与える。
効果時間 一瞬、ただし魔法の結果は自然現象の一部として残る。
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 この魔法が当たったもの、あるいは被害に巻き込まれたものはパワーレベル分の魔法ダメージを受ける。
このダメージは魔法装甲点+精神力ロールで軽減できる。
この魔法が当たった場合、水分を凍らせることがある。凍ったものは、自然の氷と同じように扱う。
この魔法は発動するさいに気温に影響される。基本的に気温を50℃下げた温度の嵐が発生することになる。

気温60℃の砂漠では10℃の風が吹く。下手すると涼しいだけかもしれない。
気温-10℃の中では-60℃の風が吹く。植物が一瞬で凍り、ガラス細工のようにもろくなるだろう。

名称	毒の風
出典	魔性の力
レベル	3
説明	毒ガスを含んだ風を発生させ、相手にぶつける。
発動条件	エネルギー20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
射程	距離20mまで。この魔法はどこかに当たると飛散し、そこから半径5mに被害を与える。
効果時間	毒ガスは野外ならばそのラウンド中に消滅する。屋内では3ラウンド持つ。
成功度	発動時の判定値
魔法の効果	この魔法が当たったもの、あるいは被害に巻き込まれたものはパワーレベル分の魔法ダメージを受ける。 このダメージは魔法装甲点+精神力ロールで軽減できる。 毒ガスが効果を持ち続ける限り、ガスの範囲内にいるものはダメージを毎ラウンドの最初に受け続ける。 風の流れによって毒ガスはどこにでも流れていく。(ドアの隙間から隣の部屋へ、等) ただし、何があってもこの毒は3ラウンドで消滅する。(毒は消滅しても、毒の結果破壊された体組織はそのままである)

名称	瘴気の籠
出典	魔性の力
レベル	1
説明	ターゲットを邪悪な瘴気で包み込み、呪いを与える。
発動条件	まず、術者は「呪いの籠」(価格100)と呼ばれる小さな箱を持つこと。 エネルギー8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	1人
射程	術者から20m(ダメージの変換は、どれだけ離れていてもできる)
効果時間	一瞬
成功度	発動時の判定値
魔法の効果	まず、術者は「呪いの籠」(価格100)と呼ばれる小さな箱を持つこと。 この箱は呪われたものであり、普通の人間が持てば毎ラウンド心理ダメージ1点を受ける。 これは軽減できない。(この術を好んで使うキャラクターは「普通」ではない) この魔法を受けたものはパワーレベル分の「籠の呪いダメージ」を受ける。 このダメージは魔法装甲点+精神力ロールで軽減できる。 「籠の呪いダメージ」を与えられたものは「瘴気の籠」の魔法がかかった状態になる。 「籠の呪いダメージ」はそのままで何の効果も及ぼさないが、術者の任意のタイミングで別のダメージに変換することが可能である。基本的には「負傷ダメージ」「心理ダメージ」「マヒ毒ダメージ」「疲労ダメージ」のどれかに変換できる。術者が持つ「呪いの籠」が破壊された場合、「籠の呪いダメージ」は消滅する。(すでに他のダメージに変換されたものは消滅しない)

注・・・呪いの箱 手の平サイズの箱なら何でも良い、ただしどこかに自分の同族の死体の一部を使っていなくてはならない。邪術を心得るものなら3日間の作業と儀式で作ることができる。
箱を2つ持っても2つ目を使うことはできない。術に使える箱は必ず1つである。

名称	手足奪い
出典	魔性の力
レベル	4
説明	ターゲットの手足のうち一本の自由を奪う。
発動条件	エネルギー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+5
範囲 1人
射程 射程20m
効果時間 この魔法のダメージがなくなるまで
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 ターゲットにパワーレベル分の「手足奪いダメージ」を与える。
このダメージは精神力判定値+魔法装甲で軽減できる。
「手足奪いダメージ」が気力値を超えた場合、手足のうち一本が使えなくなる。
気力値の倍を超えた場合、手足の一本が永久に使えなくなる。
四肢のどれが使えなくなるかは術者が定める。

名称 悪徳の壁
出典 魔性の力
レベル 5
説明 魔法のバリアーを張る。
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14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 自分のみ
効果時間 18ラウンド
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 術者のみ、パワーレベル分の魔法装甲を得る。

名称 皮トカゲの呪い
出典 魔性の力
レベル 1
説明 ターゲットの皮膚を分厚くし、装甲点を与える。
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4以上で術が発動する。

効果
パワーレベル なし
範囲 1人
射程 射程10m
効果時間 18ラウンド
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 ターゲットの皮膚を厚くし、装甲点を+2する。

名称 ウロコトカゲの呪い
出典 魔性の力
レベル 3
説明 ターゲットの皮膚にウロコを生やして装甲点を与える。
発動条件 エナジー16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 なし
範囲 1人
射程 射程10m
効果時間 18ラウンド
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 ターゲットの皮膚にウロコを生やし、装甲点を+5する。

名称 横暴な拳
出典 魔性の力
レベル 2
説明 ターゲットの筋力を高める。
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6以上で術が発動する。

効果
パワーレベル なし
範囲 1人
射程 10m
効果時間 18ラウンド
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 ターゲットに腕力ロール+2のボーナスを与える。

名称 悪逆の暴君
出典 魔性の力
レベル 6
説明 ターゲットの心に凶暴な攻撃性を与える。
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25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 10m
効果時間 魔法そのものの効果は一瞬、しかし魔法ダメージの効果はダメージがある限り永続。
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 ターゲットにパワーレベル分の「暴力衝動ダメージ」を与える。
このダメージは魔法装甲点+精神力ロールで軽減できる。
「暴力衝動ダメージ」が気力値を超えたものは相手が誰であれ全力で暴れるようになる。
疲れ果てて、動けなくなれば暴力をやめる。次に目が覚めたときには「暴力衝動ダメージ」はなくなる。
「暴力衝動ダメージ」が気力値の倍を超えたものは「暴力衝動ダメージ」が自然に減ることがなくなる。
なんらかの方法で
ダメージを除去しない限り延々と暴れるようになる。

名称 悪夢の誘い
出典 魔性の力
レベル 2
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10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 悪夢の誘いは、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 死霊召喚
 出典 魔性の力
 レベル 4
 説明 邪悪な靈魂を呼び寄せ、使役することができる。
 発動条件 この魔法は召喚する対象によって消費エネルギーや成功率が異なる。
 悪霊・・・エネルギー消費 20
 消費後、精神力判定を行い成功率を出す。
 成功率 13 以上で術が発動する。
 怨霊・・・エネルギー消費 40
 消費後、精神力判定を行い成功率を出す。
 成功率 16 以上で術が発動する。
 効果
 パワーレベル なし
 範囲 術者から 1 m までの距離に霊を召喚する。
 霊は術者の目の届く範囲ならどこにでも行ける。
 効果時間 1 時間
 成功率 発動時の判定値
 魔法の効果 邪悪な靈魂を呼び寄せ、使役する。霊は術者の命令に従う。

名称 邪心の侵入
 出典 魔性の力
 レベル 1
 説明 ターゲットの心の中に邪悪な感情を入り込ませる。
 発動条件 エネルギー消費 5
 消費後、精神力判定を行い成功率を出す。
 成功率 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 1 人
 射程 10 m
 効果時間 24 時間
 成功率 発動時の判定値
 魔法の効果 ターゲットにパワーレベル分の「悪心ダメージ」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。
 「悪心ダメージ」が気力値を超えた場合、そのキャラクターは以降 24 時間
 殺人以外の「悪いこと」ができるチャンスがあったら必ず実行するようになる。
 (保身はできることに注意。人目があれば盗みはしないが、無いと思えば必ずやる)
 「悪心ダメージ」が気力値の 2 倍を超えた場合、殺人が必要なことでも悪事をやってのけてしまう。

名称 心奪い
 出典 魔性の力
 レベル 7
 説明 ターゲットの心の自由を奪い、生きた人形とする。
 発動条件 エネルギー消費 50
 消費後、精神力判定を行い成功率を出す。
 成功率 25 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 接触
 効果時間 24 時間
 成功率 発動時の判定値
 魔法の効果 ターゲットにパワーレベル分の「洗脳ダメージ」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。
 「洗脳ダメージ」が気力値を超えた場合、そのキャラクターは以降 24 時間
 術者の命令に絶対服従してしまう。
 (自殺しろ、と言われれば自殺してしまう！)
 「洗脳ダメージ」が気力値の 2 倍を超えた場合、術の効果時間が半永続になる。

名称 悪意の幻影
出典 魔性の力
レベル 4
説明 ターゲットに悪意に満ちた狂気の幻影を見せる。
発動条件 エナジー消費 20
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
範囲 1 人
射程 10 m
効果時間 18 ラウンド
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 ターゲットにパワーレベル分の「悪意の幻影ダメージ」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。
「悪意の幻影ダメージ」が気力値を超えた場合、そのキャラクターは以降18ラウンドの間狂気に満ちた異常な幻影を見せられ、恐慌状態に陥る。この間、いかなる戦闘行動をとることもできない。
「悪意の幻影ダメージ」が気力値の2倍を超えた場合キャラクターは気絶し、気力値を1点永久に失う。

名称 怨念の結石
出典 魔性の力
レベル 3
説明 ターゲットを石にしてしまう魔法をかける。
発動条件 エナジー消費 40
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+3
範囲 1 人
射程 5 m
効果時間 24 時間
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 ターゲットにパワーレベル分の「石化ダメージ」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。
「石化ダメージ」が耐久値を超えた場合、そのキャラクターは以降24時間、石像になり、動かなくなる。
「石化ダメージ」が耐久値の2倍を超えた場合キャラクターは半永久的に魔法がかかりっぱなしになり、石像のままになってしまう。

名称 死の呪い
出典 魔性の力
レベル 7
説明 ターゲットを死亡させる。
発動条件 エナジー消費 60
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+10
範囲 1 人
射程 5 m
効果時間 一瞬
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 ターゲットにパワーレベル分の「死の呪いダメージ」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。
「死の呪いダメージ」が気力値を超えた場合、そのキャラクターは自動的に死亡する。

名称 死の冒読者
出典 魔性の力
レベル 3
説明 人間サイズの死体をアンデッドモンスターと化し、使役する。
発動条件 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10以上で術が発動する。
術の使用には60ラウンド(10分)かかる。

効果

パワーレベル 魔力ロール値
範囲 人間サイズの死体1つ
射程 接触して使う。
効果時間 永続
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 死体からアンデッドモンスターを作り出し、使役する。

1度に使役できるアンデッドモンスターは魔法使いレベルと同じまでである。
アンデッドモンスターの能力はモンスター欄のものをしようするか、データを若干変化させたものを使う。

アンデッドモンスターと化したものは生前の技能を全て失い、知力ロール値の欄が全て1になる。精神力判定値が全て1になる。
その後、パワーレベルの数を、腕力ロール表と戦闘ロール表に好きなように分配する。

アンデッドモンスターは使役者と一緒に居ることで1時間に1点ずつダメージを消去する。

名称 魔性の浮揚
出典 魔性の力
レベル 3
説明 術者は、体が宙に浮き、空を飛べるようになる。
発動条件 犬猫なみのサイズの生き物 エナジー消費12
人間大の生き物 エナジー消費25
トロルサイズの生き物 エナジー消費50
ドラゴンサイズの生き物 エナジー消費200
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 自分のみ
射程 10m
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 術者の体が宙に浮き、空を飛べるようになる。

浮遊している時に持てる重量は、そのキャラクターが地面で立っている時の重量と同じ。
移動速度は、術者が地上に居る時と同じ速度。