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。

基本発動条件
この系統　失われしエラム派　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＋３され、どちらも満たせない場合は難易度＋９、もしくは　難易度１．５倍のどちらか高いほうにされます。

失われしエラム派用スペシャルスキル

魔法以外のスペシャルスキル

名称　トランス
基準値　精神力
効果　ＰＣはトランス状態になることができる。トランス状態には制限時間がある。
技能判定値の成功度が、そのままトランス状態でいられるラウンド数である。
（技能判定の判定値が１０だったとすると、トランス状態でいられるのは１０ラウンド）
トランス状態になると、以下の効果がつく。
①セフィロトを維持する際の神秘ダメージが無くなる。
②トランス状態のＰＣは、肉体的運動ができない。敵の攻撃から身を守ることができない(魔法を使う、自我マーカーを移動することはできる)
③なんらかのダメージを受けたら、トランスが解除される。
④トランスは１日に１度しかできない。
⑤基本発動条件を満たさなくても、精神力ロールの難易度が増えない。(詠唱、身振り手振りがいらない)

名称　スピリットコミュニケーション
基準値　魔力
効果　肉体を持たない霊的な存在とコミュニケーションをはかることができる。
基本的に、高度に霊的な存在になればなるほど難しい言い回しをしてくることが多い。
具体例　成功度　１～３　　ニュアンスしか分からない。
４～６　　言葉の意味が分かる。霊との会話も問題ない。
７～９　　スラスラと意志の疎通ができる。
１０～１３　難しい文書、難解な説明もわかる。
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。

＊以下、失われしエラム用スペシャルスキル

失われしエラム　魔法一覧

名称　ヴィジョン「オオワシ」
レベル１　猛禽の眼光
レベル１　タカの目
レベル２　オオワシの翼

名称　ヴィジョン「白き王」
レベル２　王者の衣
レベル２　王者の誇り
レベル４　聖王の衣
レベル４　聖王の誇り

名称　ヴィジョン「黒き王」
　　レベル１　覇者の刃
　　レベル１　覇者の炎
　　レベル３　覇者の大炎刃
　　レベル５　覇者の黒炎

名称　ヴィジョン「太陽」
　　レベル１　陽光の調和
　　レベル２　陽光の癒し
　　レベル３　陽光の裁き

名称　ヴィジョン「ほどこし」
　　レベル１　愚者のほどこし
　　レベル１　大地のほどこし
　　レベル６　天のほどこし

名称　ヴィジョン「水銀の杯」
　　レベル１　銀の氷水
　　レベル２　銀の血の酒
　　レベル２　水銀の火酒
　　レベル２　水銀の氷水
　　レベル２　水銀の青き墨

名称　ヴィジョン「エーメーン」
　　レベル２　エーメーンの歩兵召喚
　　レベル３　エーメーンの射手召喚
　　レベル４　エーメーンの騎兵召喚
　　レベル５　エーメーンの魔戦士召喚

名称　ヴィジョン「アートワード」
　　レベル２　「朽ちること無き時」
　　レベル２　「朽ちる時、来たれ」

名称　ヴィジョン「水晶のムロ」
　　レベル１　水晶のほこら
　　レベル３　水晶の玄室
　　レベル６　水晶の結界

名称　ヴィジョン「シークレットドグマ」
　　レベル７　天帝の雷光
　　レベル９　逆鱗の龍脈

名称　　猛禽の眼光
出典　　ヴィジョン「オオワシ」
レベル　　１
説明　　目にかける魔法。魔法がかかっている間、射撃武器のダメージが強化される。
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　　誰かの目
射程　　１０ｃｍ
効果時間　　１８ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　この魔法にかかっている者が、射撃武器を相手に当てた際、
　　ダメージにパワーレベルが足し加えられる。

名称　　タカの目
出典　　ヴィジョン「オオワシ」
レベル　　１
説明　　自分の視点を大空へと飛ばすことができる。
発動条件　　エナジー６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　　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　　自分がまるで大空を飛んでいるかのような視点が得られる。
　　(術者自体は一種のトランス状態になるが、肉体上の変化は無い)
　　パワーレベル１につき１ｍの高さまで、視点を高く上げることができる。
　　視点の高度は調整できるが、横方向の移動はできない。
　　視点となる場所に何かあるわけでは無いので、見た目にはこの魔法が使われていることは
　　気づかれないだろう。

名称　　オオワシの翼
出典　　ヴィジョン「オオワシ」
レベル　　２
説明　　歩行と同じ速度で空を飛べる。
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７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　　パワーレベル１につき１０ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　歩行と同じ速度で空を飛べる。
　　見た目には術者はフワフワと浮いた状態になる。
　　自分の力で持ち上げられる程度の物は持ち上げて飛ぶことができる。

名称　　王者の衣
出典　　ヴィジョン「白き王」
レベル　　２
説明　　味方１人の装甲を強化する。
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１０以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値１／２
範囲　　１人
射程　　接触
効果時間　　６ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　味方１人の装甲点を強化する。
　　装甲点にパワーレベルを加算する。

名称　　王者の誇り
出典　　ヴィジョン「白き王」
レベル　　２
説明　　味方１人の魔法装甲を強化する。
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１０以上で術が発動する。

効果
パワーレベル　魔力ロール値１／２
範囲　１人
射程　接触
効果時間　６ラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　味方１人の魔法装甲点を強化する。
魔法装甲点にパワーレベルを加算する。

名称　聖王の衣
出典　ヴィジョン「白き王」
レベル　４
説明　味方１人の装甲を強化する。
発動条件　エナジー４５消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１９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　６ラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　味方１人の装甲点を強化する。
装甲点にパワーレベルを加算する。

名称　聖王の誇り
出典　ヴィジョン「白き王」
レベル　４
説明　味方１人の魔法装甲を強化する。
発動条件　エナジー４５消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１９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　６ラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　味方１人の魔法装甲点を強化する。
魔法装甲点にパワーレベルを加算する。

名称　覇者の刃
出典　ヴィジョン「黒き王」
レベル　１
説明　魔法の力で作られた刃状のものをターゲットに向けて飛ばす。
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　ターゲット１体
射程　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。
魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。
魔法の効果　魔法の力で作られた刃状のものをターゲットに向けて飛ばす。
この魔法はターゲットを切断する形でダメージを与える。

名称　　覇者の炎
出典　　ヴィジョン「黒き王」
レベル　　１
説明　　炎を放ち、敵を攻撃する魔法。広範囲に有効。
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　　射程内のターゲット１体と、ターゲットを中心とした半径５メートルの円の中
射程　　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
魔法の効果　　術者の目の前から炎が火炎放射のように発射され。
　　炎は２０ｍ先まで届く。何かに命中すると炎は周囲に飛び火し、命中した箇所を中心とした
　　半径５メートルの円の中全体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　　覇者の大炎刃
出典　　ヴィジョン「黒き王」
レベル　　３
説明　　魔法の力で作られた刃状の形をした炎をターゲットに向けて飛ばす。
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１３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　　ターゲット１体
射程　　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。
　　魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。
魔法の効果　　魔法の力で作られた刃状のものをターゲットに向けて飛ばす。
　　この魔法はターゲットを切断する形でダメージを与える。

名称　　覇者の黒炎
出典　　ヴィジョン「黒き王」
レベル　　５
説明　　炎を放ち、敵を攻撃する魔法。広範囲に有効。
発動条件　　エナジー８０消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度１６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　　射程内のターゲット１体と、ターゲットを中心とした半径１０メートルの円の中
射程　　５０ｍ
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
魔法の効果　　術者の目の前から炎が火炎放射のように発射され。
　　炎は５０ｍ先まで届く。何かに命中すると炎は周囲に飛び火し、命中した箇所を中心とした
　　半径１０メートルの円の中全体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　陽光の調和
出典　ヴィジョン「太陽」
レベル　１
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２５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　陽光の癒し
出典　ヴィジョン「太陽」
レベル　２
説明　太陽の光を浴びている魔法範囲内の味方にのみ有効。
(物が見えるレベルの日光量なら可能、月光は不可)
任意の者全員の負傷ダメージを減らす。
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１３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２０ｍの円内にいる、術者が癒そうとしている者で、太陽の光を
部分的にでもいいからその身に浴びている人。
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　術者を中心とした半径２０ｍの円内にいる、術者が癒そうとしている者。
その全員の負傷ダメージをパワーレベル分消去する。

名称　陽光の裁き
出典　ヴィジョン「太陽」
レベル　３
説明　魔法の範囲内にいるあらゆる邪悪なものを浄化する。(物が見えるレベルの日光量なら可能、月光は不可)
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　術者を中心とした半径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
魔法の効果　魔法の範囲内にいるあらゆる邪悪なもの、アンデッド等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　　愚者のほどこし
出典　　ヴィジョン「ほどこし」
レベル　　１
説明　　術者を中心とした半径２０ｍの「愚者のほどこし結界」を作る。
　　この結界はその場から移動できない、また、術者が結界から出ると、この魔法は消える。
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３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　　術者を中心とした半径２０ｍ
効果時間　　１時間
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　術者を中心とした半径２０ｍの「愚者のほどこし結界」を作る。
　　この結界はその場から移動できない、また、術者が結界から出ると、この魔法は消える。
　　この結界はパワーレベル分の「愚者ペナルティー値」を持っている。
　　術者は自分のラウンドを使いターゲットを選ぶことができる。
　　選んだターゲットに対して「愚者ペナルティー値」を割り振ることができる。(数値内なら、いくらでもよい)ターゲットは割り振られた「愚者ペナルティー値」を精神力判定値＋魔法装甲で軽減できる。
　　そのうえで割り振られた「愚者ペナルティー値」は、ターゲットの次のロール値のマイナス修正となる。
　　マイナス修正として使用された「愚者ペナルティー値」は消滅する。
　　「愚者ペナルティー値」を失った「愚者のほどこし結界」は、その場で消滅する。

名称　　大地のほどこし
出典　　ヴィジョン「ほどこし」
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１５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
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　　天のほどこし
出典　　ヴィジョン「ほどこし」
レベル　　６
説明　　天候操作の魔法、雨を降らせたり、嵐を静めたりできる
発動条件　　この魔法はエナジー消費量を変えることで効果時間を長くすることができる。
　　魔法の効果時間１時間につきエナジー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　　術者を中心とした半径パワーレベルｍの円の中
効果時間　　エナジー１５０につき１時間
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　以下の天候操作から、任意の現象を１つ選ぶ。
　　①晴れ、または曇りを雨にする。(降水量１時間２０㎜)
　　②雨を、大雨にする。　　(降水量１時間５０㎜)
　　③曇り空を雷雲にする。
　　④風を起こす。　　(瞬間風速　秒速２０ｍ)
　　⑤風を止める。
　　その他、気温次第で天候は異なる。(気温が低ければ雨ではなく雪が降る)

名称　　銀の氷水
出典　　ヴィジョン「水銀の杯」
レベル　　１
説明　　手の平に魔法の液体を作り出す。魔法の液体を飲むと効果が現れる。
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５以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　なし
範囲　　自分の手の平の上
効果時間　　１８ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　手の平に魔法の液体「銀の氷水」を作り出す。この液体を飲んだ者は魔法の効果が続く限り
　　精神力ロールに＋３のボーナスを得る。
　　この液体は作られてから１時間内に飲まないと効力を失う。
　　（１時間以内なら、ビンに入れて保管していても良い）

名称　　銀の血の酒
出典　　ヴィジョン「水銀の杯」
レベル　　２
説明　　手の平に魔法の液体を作り出す。魔法の液体を飲むと効果が現れる。
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７以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　なし
範囲　　自分の手の平の上
効果時間　　１８ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　手の平に魔法の液体「銀の血の酒」を作り出す。
　　この液体を飲んだ者は魔法の効果が続く限り魔力ロールに＋５のボーナスを得る。
　　この液体は作られてから１時間内に飲まないと効力を失う。
　　（１時間以内なら、ビンに入れて保管していても良い）

名称　　水銀の火酒
出典　　ヴィジョン「水銀の杯」
レベル　　２
説明　　手の平に魔法の液体を作り出す。魔法の液体を飲むと効果が現れる。
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７以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　なし
範囲　　自分の手の平の上
効果時間　　１８ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　手の平に魔法の液体「水銀の火酒」を作り出す。
　　この液体を飲んだ者は魔法の効果が続く限り腕力ロールに＋５のボーナスを得る。
　　この液体は作られてから１時間内に飲まないと効力を失う。
　　（１時間以内なら、ビンに入れて保管していても良い）

名称　　水銀の氷水
出典　　ヴィジョン「水銀の杯」
レベル　　２
説明　　手の平に魔法の液体を作り出す。魔法の液体を飲むと効果が現れる。
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７以上で術が発動する。
効果

パワーレベル　なし
範囲　　自分の手の平の上
効果時間　　１８ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　手の平に魔法の液体「水銀の氷水」を作り出す。
この液体を飲んだ者は魔法の効果が続く限り精神力ロールに＋５のボーナスを得る。
この液体は作られてから１時間内に飲まないと効力を失う。
（１時間以内なら、ビンに入れて保管していても良い）

名称　　水銀の青き墨
出典　　ヴィジョン「水銀の杯」
レベル　　２
説明　　手の平に魔法の液体を作り出す。魔法の液体を飲むと効果が現れる。
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７以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　なし
範囲　　自分の手の平の上
効果時間　　１８ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　手の平に魔法の液体「水銀の青き墨」を作り出す。この液体を飲んだ者は魔法の効果が続く限り知力ロールに＋５
のボーナスを得る。
この液体は作られてから１時間内に飲まないと効力を失う。
（１時間以内なら、ビンに入れて保管していても良い）

名称　　エーメーンの歩兵召喚
出典　　ヴィジョン「エーメーン」
レベル　　２
説明　　失われしエラムを守護せしガーディアンを召喚する。
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８以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　なし
射程　　基本的にガーディアンは術者から２０ｍほどしか離れられない
眷属が範囲外に移動してしまったら、その眷属は消滅する。
効果時間　　２０ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　失われしエラムを守護しているという「エーメーンの歩兵」を１体召喚する。
召喚できるのは、１度に１体だけである。
「エーメーンの歩兵」は術者の命令に従う。
能力値はモンスター欄を参照すること。
「エーメーンの歩兵」は何度も魔法をかければ何体でも召喚できる。

名称　　エーメーンの射手召喚
出典　　ヴィジョン「エーメーン」
レベル　　３
説明　　失われしエラムを守護せしガーディアンを召喚する。
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１０以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　なし
射程　　基本的にガーディアンは術者から２０ｍほどしか離れられない
眷属が範囲外に移動してしまったら、その眷属は消滅する。
効果時間　　２０ラウンド
成功度　　発動時の判定値

魔法の効果　失われしエラムを守護しているという「エーメーンの射手」を１体召喚する。
召喚できるのは、１度に１体だけである。
「エーメーンの射手」は術者の命令に従う。
能力値はモンスター欄を参照すること。
「エーメーンの射手」は何度も魔法をかければ何体でも召喚できる。

名称　エーメーンの騎兵召喚
出典　ヴィジョン「エーメーン」
レベル　４
説明　失われしエラムを守護せしガーディアンを召喚する。
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１４以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　なし
射程　基本的にガーディアンは術者から２０ｍほどしか離れられない
眷属が範囲外に移動してしまったら、その眷属は消滅する。
効果時間　２０ラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　失われしエラムを守護しているという「エーメーンの騎兵」を１体召喚する。
召喚できるのは、１度に１体だけである。
「エーメーンの騎兵」は術者の命令に従う。
能力値はモンスター欄を参照すること。
「エーメーンの騎兵」は何度も魔法をかければ何体でも召喚できる。

名称　エーメーンの魔戦士召喚
出典　ヴィジョン「エーメーン」
レベル　５
説明　失われしエラムを守護せしガーディアンを召喚する。
発動条件　エナジー４５消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１８以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　なし
射程　基本的にガーディアンは術者から２０ｍほどしか離れられない
眷属が範囲外に移動してしまったら、その眷属は消滅する。
効果時間　２０ラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　失われしエラムを守護しているという「エーメーンの魔戦士」を１体召喚する。
召喚できるのは、１度に１体だけである。
「エーメーンの魔戦士」は術者の命令に従う。
能力値はモンスター欄を参照すること。
「エーメーンの魔戦士」は何度も魔法をかければ何体でも召喚できる。

名称　「朽ちること無き時」
出典　ヴィジョン「アートワード」
レベル　２
説明　腐敗、発酵、腐食、風化など、放っておけば自然に変化する全てのものにかける魔法。
魔法の効果が続く間、物体が経年変化しなくなる。
(時間による変化のみを防ぐ、外力が加わったことによる変化は起こる)
発動条件　この魔法は、かける物体の重量で消費エナジー量が変わる。
物体の重量１ｋｇにつきエナジー１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
射程　接触
効果時間　パワーレベル１につき１日
成功度　発動時の判定値

魔法の効果　　腐敗、腐食、風化など、放っておけば自然に変化する全てのものにかける魔法。
魔法の効果が続く間、物体が経年変化しなくなる。
(時間による変化のみを防ぐ、外力が加わったことによる変化は起こる)

名称　　「朽ちる時、来たれ」
出典　　ヴィジョン「アートワード」
レベル　　２
説明　　腐敗、発酵、腐食、風化など、放っておけば自然に変化する全てのものにかける魔法。
魔法の効果が続く間、物体の経年変化の速度が１０倍になる。
(時間による変化のみを速める、外力が加わったことによる変化は変わらない)
発動条件　　この魔法は、かける物体の重量で消費エナジー量が変わる。
物体の重量１ｋｇにつきエナジー１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
射程　　接触
効果時間　　パワーレベル１につき１日
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　腐敗、腐食、風化など、放っておけば自然に変化する全てのものにかける魔法。
魔法の効果が続く間、物体の経年変化の速度が１０倍になる。
(時間による変化のみを速める、外力が加わったことによる変化は変わらない)

名称　　水晶のほこら
出典　　ヴィジョン「水晶のムロ」
レベル　　１
説明　　術者の最大エナジー値を増大させる。
発動条件　　エナジー４０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度１３以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　なし
範囲　　術者本人のみ
効果時間　　１時間
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　術者の最大エナジー値を増やす。
術者の最大エナジー値が、気力値の４倍になる。

名称　　水晶の玄室
出典　　ヴィジョン「水晶のムロ」
レベル　　３
説明　　術者の最大エナジー値を増大させる。
発動条件　　エナジー４０消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度２０以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　なし
範囲　　術者本人のみ
効果時間　　１時間
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　術者の最大エナジー値を増やす。
術者の最大エナジー値が、気力値の６倍になる。

名称　　水晶の結界
出典　　ヴィジョン「水晶のムロ」
レベル　　６
説明　　術者を中心とした魔法の結界を作る。
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２５以上で術が発動する。
　　以降、毎ラウンド、エナジーを２０消費しないと維持できない。
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パワーレベルｍの円の中。
効果時間　　術者が維持し続ける限り。
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　術者の任意のもの全ての判定が、ラッキー判定１になる。
　　術者の任意のものの全ての判定がアンラッキー判定１になる。

名称　　天帝の雷光
出典　　ヴィジョン「シークレットドグマ」
レベル　　７
説明　　強力な雷を発生させ、敵にぶつける。
発動条件　　エナジー２００消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度２４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　　術が命中した場所から半径１０ｍ
射程　　術者から１００ｍ
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　　逆鱗の龍脈
出典　　ヴィジョン「シークレットドグマ」
レベル　　９
説明　　地震を発生させる。
発動条件　　この魔法は消費したエナジー量で地震の被害範囲が変化する。
　　エナジーを１０消費するごとに、魔法の範囲が半径１０ｍずつ増える。
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度３０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　　術者の位置を震源として地震が起こる。
　　エナジーを１０消費するごとに、魔法の範囲が半径１０ｍずつ増える。
　　範囲はいくらでも増やしてよい。
効果時間　　３ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　パワーレベルを震度とした地震が起こる。
　　パワーレベル１につき震度１である。魔法による最大震度は７とする。