名称　カブラー派
説明　ユラン・サマリエ・カブラーという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、その意味では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。

基本発動条件
この系統　カブラー派　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。

カブラー派用スペシャルスキル

名称　カブラー書
レベル１　カブラーの魔弾
レベル１　カブラーの守り
レベル２　カブラーの連弾
レベル３　カブラーの破風
レベル３　降魔の帷

名称　外典マローリエ書
レベル２　外典マローリエの癒し
レベル３　外典マローリエの再生
レベル５　外典マローリエの許し無き再生

名称　外典ヤスカ書
レベル１　外典ヤスカの幻影
レベル３　外典ヤスカの幻影劇
レベル５　幻影の主

名称　古記リサイト書
レベル１　リサイトの古き導き
レベル１　リサイトの祈り
レベル２　リサイトのほどこし
レベル２　リサイトの友人

名称　モルアロボス書簡集
レベル１　モルアロボス紙葉２１８　鋼の術式
レベル２　モルアロボス紙葉６１５　翼の術式
レベル５　モルアロボス紙葉９００　龍の術式

名称　アーダ書簡集
レベル１　アーダ紙葉９９　「音無しの技法」
レベル２　アーダ紙葉１３　「魔法除去」
レベル２　アーダ紙葉３１１「開閉無しの技法」
レベル４　アーダ紙葉２００「死無しの技法」

名称　ヌアリス記録集
レベル１　ヌアリス「オーラの赤」
レベル２　ヌアリス「破壊の鉄」
レベル４　ヌアリス「眠りの姫」
レベル４　ヌアリス「怒りの巨人」
レベル５　ヌアリス「王の夢」

名称　禁詩グローンの狂気　第３章
レベル３　死者の下僕
レベル４　死の万華鏡

　レベル７　死の統治者
　レベル９　死の王

名称　禁詩グローンの狂気　第４章
　レベル２　異形討滅
　レベル３　魔道の守護円陣
　レベル４　冥界の呼び声
　レベル７　転生

名称　外典カブラー書
　レベル３　カブラーの帷
　レベル４　カブラーの虚数奥陣
　レベル７　カブラーの奥魔蒼弾

詳細解説

名称　カブラーの守り
出典　カブラー書
レベル　１
説明　味方１人に魔法の守護を与える。
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３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　味方１人
射程　触れて使う
効果時間　１０ラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　味方１人の装甲点に、パワーレベルの装甲点を追加する。

名称　カブラーの魔弾
出典　カブラー書
レベル　１
説明　カブラー書に記述されている魔法の１つ、術者の手の平、あるいは
　術の発動体から魔法の矢を発射する。
発動条件　エナジー７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＋１０
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　カブラーの魔連弾
出典　カブラー書
レベル　２
説明　カブラー書に記述されている魔法の１つ、術者の手の平、あるいは
　術の発動体から複数の魔法の矢を発射する。
　エナジーの消費量によって矢の本数が変化する。
発動条件　矢１本の発射・・・エナジー７消費
　矢２本の発射・・・エナジー１５消費

矢３本の発射・・・エナジー４０消費
矢４本の発射・・・エナジー８０消費
矢５本の発射・・・エナジー１５０消費
発射できる矢の本数は、カブラー書のレベルと同じ数まで。

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＋７
範囲　矢のターゲットは自由に定めて良い
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。
魔法を受けた者の防御は、全て矢の１本１本を別個に処理すること

名称　カブラーの破風
出典　カブラー書
レベル　３
説明　術者の手の平、あるいは術の発動体から強烈な突風を生み出す。
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９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　風の大きさは直径１ｍ、長さ２０ｍの円筒形
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
ダメージ　直接は無し
魔法の効果　パワーレベル１につき１ｋｇのものを吹き飛ばす。
場合によっては術者が空を飛ぶことも可能だろう。
この突風をぶつけて敵を攻撃することもできる。
発動時の判定値を攻撃成功度とし、パワーレベルと同量の「突風ダメージ」を
敵に与える。この「突風ダメージ」は装甲点＋魔法装甲点で減少できる。
「突風ダメージ」が耐久値を超えた場合、術をかけられた者は敏捷性判定を行う。
成功すれば１ｍ移動する、失敗したらその場で転ぶ。
この「突風ダメージ」は、風を連続して毎ラウンド浴びなければ０に戻る。
また、毎ラウンドの開始時に敏捷力判定を行い、判定値の分だけ低下させることもできる。

矢の軌道を逸らす使い方をした場合・・・矢の攻撃を「盾受け」した扱いになる。
精神力判定値＋魔法レベルで、矢の攻撃成功度を超えた場合、
魔力ロール値＋魔法レベルを装甲点に加算する。

名称　降魔の帷
出典　カブラー書
レベル　３
説明　魔法の範囲内に入る任意のもの全てに魔法の守護を与える。
発動条件　魔法のターゲット１人につきエナジー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１／２
範囲　術者を中心とした半径２０ｍの円内
効果時間　１０ラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　任意のもの全ての魔法装甲点に、パワーレベル分の魔法装甲点を追加する。

名称　　外典マローリエの癒し
出典　　外典マローリエ書
レベル　　２
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　　外典マローリエの再生
出典　　外典マローリエ書
レベル　　３
説明　　味方１人の傷を癒す魔法
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１２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　　触れられる存在
射程　　触れられる距離
効果時間　　１０ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　毎ラウンド、パワーレベル分の負傷ダメージを消去する

名称　　外典マローリエの許し無き再生
出典　　外典マローリエ書
レベル　　５
説明　　味方１人の傷を完全に回復する
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１２以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　なし
範囲　　体重１０ｔ以内の大きさの１体
射程　　見える範囲ならどこまでも
効果時間　　一瞬
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　味方１人が負っている負傷ダメージを、全てたちどころに消去する。
　　毒や病気を治すことはできない。
　　失われた体のパーツもことごとく再生する。

名称　　外典ヤスカの幻影
出典　　外典ヤスカ書
レベル　　１
説明　　蜃気楼のような幻を作り出す
　　音が無いことに注意

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１以上で術が発動する。
　　術の精度は成功度によって異なる。
　　術の規模はパワーレベルで決まる。

効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　術者から距離５ｍ
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　術の規模・・・パワーレベル立方ｍ（最低の厚さは１ｃｍ）
術の精度・・・成功度１～３　子供だましにもならない落書き
４～６　まるで小学生のお遊戯、学芸会レベル
７～９　アマチュアのホームビデオ
１０～１２　安物のテレビドラマ
１３～１５　気合の入った特撮
１６以上　超ハイレベルムービー

名称　外典ヤスカの幻影劇
出典　外典ヤスカ書
レベル　３
説明　特定の題材に沿った幻影を作り出す。
音も出て臨場感もあるが、オリジナリティーを出すことはできない。
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　術者から距離５ｍ
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　特定の題材に限定された幻影を作り出す。
以下は一般的な題材であるが、ＧＭは別個に独自に作ってもよい。
また、プレイヤーが考えたものはＧＭの許可の下、使用してもよい。
題材は決まっていも、ある程度なら脚色しても良い。
（登場する人物の配置や、衣装の色、人物の性別、効果音など）
①龍を退治し英雄ニラード、朝露と共に消える。
②人外の地と人の地の戦
③魔方陣より悪魔よ来たれ
④射手、エモノを狙い矢を放つ
⑤王の葬儀に悲しみがつのる
⑥賑やかなる朝市
⑦吹雪の中、巡礼の旅人が倒れる

名称　幻影の主
出典　外典ヤスカ書
レベル　５
説明　自由自在に幻影と音を作り出すことができるようになる。
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　術者より半径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　術者の思いつく限り、いかなる幻影でも生み出すことができる。
　音も思いのままに発することができる。また、ルール上、この幻影は全体で成功度と同じ数の耐久点を持っている。
（耐久点を超えるダメージを受けるとこの幻影は消滅する）
ただし注意点として、この魔法で作られた幻影には以下の特徴が存在する。
①術者本人もこの幻影に登場しなくてはならない。
②術者自体に幻影を被せ、隠れることはできない。
③本物とまったく同じ姿の幻影を登場させることはできない。
④幻影の中では、幻影を見ている者を傷つけることができない。

⑤幻影を見ているものが少しでも敵意や違和感を感じたら、幻影はダメージを受ける。
ダメージは幻影を見ていてかつ、それに否定的な人間の精神力ロールの総和となる。
（幻影はこのダメージを毎ラウンド受ける）
幻影の耐久点を上回る量のダメージが累積したら、幻影は消滅する。

名称　リサイトの古き導き
出典　古記リサイト書
レベル　１
説明　金属に対して鋭敏な感覚を持つ。
金属の種類の判定、鉱道内の岩石の成分の把握、金属製品の劣化の度合い、
金属加工時に金属の特性に合わせた作業、等ができるようになる。
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１／２
範囲　自分だけ
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　金属に関する知識に対して、知力判定に＋パワーレベルのボーナス
金属加工に対して、判定に＋パワーレベルのボーナス

名称　リサイトの祈り
出典　古記リサイト書
レベル　１
説明　防具１つに魔法の守護を与える。
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５以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　なし
範囲　坊具１つ
射程　触れて使う
効果時間　１８ラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　防具１つに　装甲点＋１　魔法装甲点＋１　のボーナスを与える。

名称　リサイトの施し
出典　古記リサイト書
レベル　２
説明　武具１つを修復する。
機能が完全に回復するものの、魔法の効果は回復しない。
壊れている物でも、破片が９割がた揃っていればよい。
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　武具１つ
射程　接触
効果時間　修復に必要な時間は３ラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　武具１つを修復する。

名称　リサイトの友人
出典　古記リサイト書
レベル　２

説明　　武具１つを永続的に魔法のアイテムにする。
発動条件　　ダメージ修正＋１・・・エナジー２５０消費
　　命中修正　　＋１・・・エナジー２５０消費
　　装甲点　　＋１・・・エナジー２５０消費
　　回避修正　　＋１・・・エナジー２５０消費
　　魔法装甲点　＋１・・・エナジー５００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　なし
範囲　　武具１つ
射程　　接触
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　　武具の機能を強化する魔法、ただし強化できるのは１つの数字だけで、
　　＋１の強化しか行えない。

名称　　モルアロボス紙葉(しよう)２１８「鋼の術式」
出典　　モルアロボス書簡集
レベル　　１
説明　　物体に鋼の特性をもたせる。
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８以上で術が発動する。
　　物体に２ラウンド以上触れていることが必要。
効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　　パワーレベル平方ｍ
射程　　接触
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　　なんらかの物体を(無機物の固体のみ)、まるで鋼でコーティングしたように強化する。
　　鋼以外の物体は、装甲点に＋５のボーナスを得る、あるいはダメージ修正に＋１のボーナスを得る。
　　また、延焼しなくなる。
　　ただし、装甲点６以上、ダメージ修正５以上にはならない。
　　注意・・・鎧はともかく、衣服にこの魔法をかけると大変である。
　　衣服が鉄のように固まり、着用者が動けなくなってしまう。

名称　　モルアロボス紙葉(しよう)６１５「翼の術式」
出典　　モルアロボス書簡集
レベル　　２
説明　　背中の皮膚の一部が大きく伸びて、翼のようなものができる。
　　翼のデザインは術者によって異なる。
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。
　　翼が生えるのに１ラウンドかかる。
効果
パワーレベル　魔力ロール値
範囲　　自分のみ
効果時間　　パワーレベル１につき１０分
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　背中に翼を生やし、短時間、低速度(時速４ｋｍ)だが空を飛べるようになる。
　　ただし、自分を浮かすだけで精一杯なので、他人を運ぶのは難しい。
　　(子供くらいなら抱えて飛べるだろう)
　　この術を使うものは、服の背中にスリットを入れるかどうかしておく必要があるだろう。

名称　　モルアロボス紙葉(しよう)６１５「龍の術式」
出典　　モルアロボス書簡集
レベル　　３
説明　　ドラゴンの力を、部分的にだが使えるようにする魔法。
　　ファイアブレスを吐けるようになり、肉体にドラゴンのウロコをまとえるようになる。
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　なし
範囲　　自分のみ
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　　ドラゴンの能力の一部が使えるようになる。
　　ファイアブレス　・・・射程２０ｍ　、範囲敵１体
　　攻撃成功度　敏捷力ロール値
　　ダメージ　魔力ロール値＋５の魔法ダメージ
　　ドラゴンのウロコ・・・装甲点＋５　魔法装甲点＋５(鎧など、装備していた防具に加算できる)

名称　　アーダ紙葉９９「音無しの技法」
出典　　アーダ書簡集
レベル　　１
説明　　物体から音が発せられなくする魔法。
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　　パワーレベル１につき１ｋｇまでの物体１つ
射程　　接触
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　　物体から音が出ないようにする。
　　例えばラッパにかければ音が出ないラッパになる。
　　人間にかける場合は、相手の精神力ロール判定値を上回る
　　成功度を出さなくてはならない。
　　(ただし、人間は重量がそれなりにあるので難しいだろう)
　　窓にかければ、叩き割っても音がしないだろう。
　　(叩いたハンマー自体から、また、散らばったガラス片が
　　床を叩く音はするだろう)

名称　　アーダ紙葉(しよう)１３「魔法除去」
出典　　アーダ書簡集
レベル　　２
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１２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、燃え尽きた物体はに戻らない）

名称　アーダ紙葉（しよう）３１１「開閉無しの技法」
出典　アーダ書簡集
レベル　２
説明　開閉の機能がある、ありとあらゆるものを動かなくする。
開いているものは開きっぱなし、閉じているものは閉じっぱなしになる。
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
範囲　開閉するもの１つ、ただしパワーレベル立方mの大きさのものまで。
射程　接触
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　開閉の機能があるありとあらゆるものを動かなくする。
開いているものは開きっぱなし、閉じているものは閉じっぱなしになる。
破壊できなくなるわけではない。

名称　アーダ紙葉（しよう）２００「死無しの技法」
出典　アーダ書簡集
レベル　４
説明　魔法の効果が続く限り、生物が死ななくなる。
発動条件　生命体の耐久値１につきエナジー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　生命体１体
射程　接触
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　この魔法がかかっている生命体は死ななくなる。
どんなに肉体が破損しても生きていることが可能。
生存しているうちにうまく回復魔法をかければ、どんな致命傷からでも
生還できるだろう。
なお、この魔法は１日に１回しかかけてもらえない。

名称　ヌアリス「オーラの赤」
出典　ヌアリス記録集
レベル　１
説明　味方１人に赤いオーラをまとわせる。
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
範囲　味方１人
射程　接触
効果時間　パワーレベル１につき４ラウンド
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　この赤いオーラは以下の能力を持つ
①パワーレベル分の耐久値を持ち、キャラクターのダメージを
肩代わりさせることができる。

耐久値を超えたダメージを肩代わりさせた場合、魔法は消滅する。
②オーラを腕に集中させ、腕力ロールに＋パワーレベルのボーナスを与える。
ただし、この使い方をすると魔法は消滅する。

例
(パワーレベル１０のオーラを持つキャラクターが、１０点のダメージを受けたとする。
装甲点等でダメージを差っ引き、５点のダメージを受けたので、５点のダメージをオーラに
肩代わりさせた、次のラウンドでダメージを増す為にオーラを腕力ボーナスにした、
魔法のパワーレベル１０がそのまま腕力ボーナスとなる)

名称　ヌアリス「破壊の鉄」
出典　ヌアリス記録集
レベル　２
説明　重量１００ｇ前後の鉄の固まりを爆発させる。
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８以上で術が発動する。
（１ラウンド以上、触れていた鉄製品のみにかけることができる）
効果
パワーレベル　魔力ロール値＋５
範囲　１ラウンド以上、触れていた鉄製品１つ
射程　接触
効果時間　１０ラウンド以内なら、術者は好きな時間に爆発時間を設定して良い。
最短１ラウンド(０ラウンドでもいいが、自爆してしまう！)
成功度　発動時の判定値＋５
ダメージ　爆発に巻き込まれたものはパワーレベル分の物理ダメージを受ける。(魔法ダメージではない)
攻撃の成功度は発動時の判定値とする。
防御側は、盾受けとよけが可能である。

補足・・・重量１００ｇ前後の鉄の固まりは、体積にすると１３立方ｃｍほど、アスネリア世界の価格は１０とする。

名称　ヌアリス「眠りの姫」
出典　ヌアリス記録集
レベル　４
説明　普通の眠りではない、魔法の眠りを作り出す
発動条件　被術者の重量によって、消費エナジーは異なる。
体重１００ｋｇ以下ならエナジー２０消費。
２００ｋｇ以下ならエナジー４０消費。・・・と、１００ｋｇにつき２０ずつ増えていく。
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　睡眠を行うもの１体
射程　接触して使う
効果時間　パワーレベル１につき１ヶ月
成功度　発動時の判定値
魔法の効果　ターゲットとなったキャラクターは、パワーレベル分の
「深遠の眠りダメージ」の魔法ダメージを受ける。
魔法ダメージは精神力判定値＋魔法装甲点分、軽減できる。
このダメージは、毎ラウンドの最初に精神力判定値分、減らしても良い。
「深遠の眠りダメージ」が基本心理値を超えた場合、そのキャラクターは
「深遠の眠り」につく。
深遠の眠りの効果は以下のとおり
①深遠の眠りの状態のキャラクターは、普通にはどんなことがあっても目覚めない。
②深遠の眠りの状態のキャラクターは、毎月、自身の魔力ロール値分のダメージが回復する。
この回復は「ダメージ」の名がつくいかなるものも癒すことができる。
③術者が死亡した場合、深遠の眠りは解ける。
④「深遠の眠りダメージ」は、１ヶ月に１回精神力判定値分減少する。「深遠の眠りダメージ」が０に
なれば、目が覚める。

名称　　ヌアリス「怒りの巨人」
出典　　ヌアリス記録集
レベル　　４
説明　　味方１人の腕力を大幅にアップする
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　なし
範囲　　味方１人
射程　　接触
効果時間　　３ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　味方１人の腕力ロールに＋７のボーナスを与える。

名称　　ヌアリス「王の夢」
出典　　ヌアリス記録集
レベル　　５
説明　　魔法のフィールドを作り出す。
　　フィールド内に指定された１つのルールを適用する。
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　　術者を中心とした半径パワーレベル×１０ｍの円内
効果時間　　パワーレベル１につき２ラウンド
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　術者はフィールド内に以下のうちどれか１つのルールを適用できる。
　　①「王の夢」を発動している術者以外は、精神力判定に－８の修正を受ける。
　　②魔法の範囲内にある術者の任意の建造物は絶対に壊れなくなる。
　　③「王の夢」を発動している術者は、毎ラウンドの最初に５０点のエナジーを得て、
　　毎ラウンドの最後に５０点のエナジーを失う。

　　「王の夢」の範囲が重なった場合、術者同士の精神力判定勝負を行う。
　　負けたほうの「王の夢」は消滅する。

名称　　死者の下僕
出典　　禁詩グローンの狂気　第３章
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　　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禁詩グローンの狂気第３章のレベルと
　　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使用するか、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。
　　アンデット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　　死の万華鏡
出典　　禁詩グローンの狂気　第３章
レベル　　４
説明　　術に成功したら、ターゲットを死亡させる。
　　術に失敗したら、術者が死亡する。
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　　敵１体
射程　　術の発動時は１０ｍ
　　術の効果時間中は１ｋｍまで
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　　術者と術のターゲットは、魔法の絆で結ばれ、
　　術が続く限り毎ラウンド術者の魔力ロール値と
　　ターゲットの精神力判定値で勝負しなくてはならない。
　　負けた方は負けた数だけ「死の万華鏡ダメージ」を受ける。
　　「死の万華鏡ダメージ」が基本生体値を超えた場合、
　　そのキャラクターは自動的に死亡する。

　　どちらかのキャラクターが死亡するか、効果時間が途切れるか、
　　双方が１ｋｍ以上離れた場合、魔法は解除される。
　　「死の万華鏡ダメージ」はなんらかの魔法的手段でなければ回復しない。
　　この魔法の効果が続く限り、術者は別の魔法を使えない。

名称　　死の統治者
出典　　禁詩グローンの狂気　第３章
レベル　　７
説明　　アンデッドモンスターの支配権を奪う。
発動条件　　アンデッドの耐久値×３のエナジー消費後、
　　精神力判定値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　　アンデッド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
魔法の効果　　誰かに使役されているアンデッドのみに有効。
　　(バンパイアの真祖や、リッチー、等には最初から効かない)
　　使役者と術者で魔力ロール勝負をする。
　　術者は魔力ロール値＋禁詩グローンの狂気　第３章レベルで、使役者は魔力ロール値＋魔法使いレベル
　　で行う。使役者が負けたら、アンデッドの使役権が術者に移る。

名称　　死の王
出典　　禁詩グローンの狂気　第３章
レベル　　９
説明　　術者はアンデッドになる。
　　基本的にはリッチー化する。
発動条件　　エナジー５００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。
　　術に失敗したら、術者は死亡し、そのまま正気を失ったアンデッドと化す。
効果
パワーレベル　なし
範囲　　自分のみ
効果時間　　永続
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　術者がリッチーになる。

名称　　異形討滅
出典　　禁詩グローンの狂気　第４章
レベル　　２
説明　　通常の生命体ではないものたち(魔法生物、アンデッド、悪魔、等)
　　の活動を阻害する。
発動条件　　この魔法はエナジーの消費量によって効果範囲が異なる。
　　魔法の効果範囲となる円の半径１ｍ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２０以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　発動時の魔力ロール値＋５
範囲　　術者を中心とした、消費エナジー１につき半径１ｍの円
効果時間　　パワーレベルラウンド　ただし、この魔法の術者は、効果時間中
　　この魔法の維持以外の行動ができなくなる。(維持を切ることはできる)
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　通常の生命体では無いものがこの魔法の範囲内にいると、
　　毎ラウンド、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。
　　さらに全ての判定値に－１の修正がつく。

名称　　魔道の守護円陣
出典　　禁詩グローンの狂気　第４章
レベル　　３
説明　　瞬間的に味方を覆う、魔法のバリアーを展開する。
　　この魔法はいかなるタイミングにでも瞬時に発動できる。
　　注意、この魔法を使ったキャラクターは、次の自分の番が飛ばされる。
　　(すでに行動していると処理する)
　　また、１ラウンド中にこの魔法を２回使うことはできない。

発動条件　　守ろうとする味方一人につきエナジー１０消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度２０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　　エナジーを消費した人数
射程　　術者を中心とした半径１０ｍの円内にいる人間
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物理装甲点を与える。

名称　　冥界の呼び声
出典　　禁詩グローンの狂気　第４章
レベル　　４
説明　　冥界のエネルギーを現世に噴出させる。
　　冥界のエネルギーは生けるものにもアンデッドにも効果がある。
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５０ｍの円内
効果時間　　一瞬
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　生きているもの・・・パワーレベル分の魔法ダメージ(魔法装甲のみ有効)「冥界ダメージ」を受ける。
　　冥界ダメージが基本心理値を超えた場合、そのキャラクターは
　　気絶し、基本心理値を１点、永久に失う。
　　死んでいるもの・・・パワーレベルの３倍分の魔法ダメージを受ける。

名称　　転生
出典　　禁詩グローンの狂気　第４章
レベル　　７
説明　　この魔術を自らの肉体に施しているキャラクターは、死後、
　　別の命に転生することができる。
発動条件　　エナジー１０００消費
　　消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
　　成功度１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　　１度死んでから転生するまで
成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　この魔法を自らの肉体に施しているキャラクターは、死後
　　別の生命体として生まれ変わることができる。
　　生まれ変わる生き物は以下のとおりである。
　　術の成功度　　０以下　菌、カビ、単細胞生物なら何を選んでもよい
　　１～１０　両生類なら何を選んでもよい
　　１１～２０　爬虫類なら何を選んでもよい
　　２１～３０　霊長類以外の哺乳類なら何を選んでもよい
　　３１～４０　人間か、それに類するものなら何を選んでもよい
　　４１～６０　生まれながらに過去生の自分の記憶と能力を持つ自分
　　６１～８０　ドラゴンなど、高度な霊性を持った生き物
　　８１～１００　？神？

　　転生したキャラクターは、人間か、それに類するものなら
　　パワーレベル分のロール表経験値と、パワーレベル分の技能経験値を
　　持ち越すことができる。
　　過去生の記憶は、成人した頃に思い出すが、ＧＭの任意で成人以前の好きな時期に設定しても良い。

名称　　カブラーの帷
出典　　外典カブラー書
レベル　　３
説明　　術者自身にのみ有効な、魔法のバリアーを展開する。
　　このバリアーは極めて強力である。
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１５以上で術が発動する。
効果
パワーレベル　魔力ロール値の２倍＋２０
範囲　　自分のみ
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　　パワーレベル分の魔法装甲を得る。
　　また、この魔法が効果を発揮している間、
　　術者は「カブラーの奥魔蒼弾」の魔法以外、
　　発動時の判定値にパワーレベル分のマイナス修正が付く

名称　　カブラーの虚数奥陣
出典　　外典カブラー書
レベル　　４
説明　　魔法の結界を作り出し、結界内ではエナジーを溜めにくくする。
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３２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３２ｍの円
効果時間　　３２ラウンド

成功度　　発動時の判定値
魔法の効果　　この魔法の範囲内では、エナジーが溜めにくくなる。
毎ターンの始めに、セフィロトが起動状態である全てのキャラクターは
　カブラーの虚数奥陣のパワーレベル分、エナジーを失う。
これは術者も含まれる。

名称　　カブラーの奥魔蒼弾
出典　　外典カブラー書
レベル　　７
説明　　魔法の発動体、または手の平から極めて強力な魔法の一撃を放つ
発動条件　　この魔法はエナジー消費量で効果が異なる。
エナジーは５０以上ならいくらでも消費して良い
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　　消費したエナジー１０につき、魔力ロールを１回行う。ロール値の総計がパワーレベルになる。
範囲　　直径２ｍほどの魔法の玉が打ち出される。
魔法の玉は直進して行き、当たったもの全てにダメージを与える。
破壊しきれないものがあるか、射程を越せば魔法の玉は消える
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
魔法の効果　　魔法の玉が当たった全てのものにパワーレベル分の魔法ダメージを与える。
なお、この魔法は反動がすさまじく、術者自体も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。術者は自分が耐えられる範囲のダメージを考えて使うとよいだろう。