

スペルリスト

スペルの名前	
MP	スペル使用時に消費するMP
物質	スペルの物質の構成要素
効果時間	スペルの持続期間
呪文	アーケイン魔法使いの音声の構成要素／神聖・自然魔法使いは祈りの言葉
効果	効果の説明

【スペルの名前】の後に※がついている場合、その効果は幻術だ。精神力を修得しているキャラクターは耐性を持つ。

【物質】には普通の字と太字の2種類がある。太字の物質はすべての魔法使いが使わなければならない。普通の字で書かれた物質は、神聖・自然魔法使いは代わりに聖印や呪物を使わなければならない。

【効果時間】は多くの種類がある。記入されている効果時間の後に、(自)が書いてある場合、スペルを唱えた魔法使いは自分のスペルを解除できる。

「1日(One Day)」は次の日没か夜明けまで持続する。

「戦い(One Fight)」は次に参加する戦いだ。その戦いの間、スペルは持続するが、敵が負けたり、効果の使用者が自分の意志で逃げだした場合や、キャラクターが気絶するなどした場合は効果が消える。

「維持(Sustain)」では、効果を使う人は維持するためにターゲットを見ながら指差す。対象が少しでも見えなくなった場合は、効果が消える。このようなスペルを始める時には、「維持する！」と宣言する。スペルが終わったら、「解除した！」と宣言する。維持している間は集中が必要である。防御的な維持のスペルもある。このようなスペルでは宣言の必要はない。

「即時(Instant)」の効果は効果時間がない。即時に効果を発揮する。

「タッチ(Touch)」は、スペルの後で手を触れたクリーチャーに効果を発揮する。しかし注意する必要がある。そのクリーチャーが仲間であっても、効果を発揮する。スペルをかけた手で、自分に触れた場合、自分にも効果を発揮する。

「永続(Permanent)」では、効果は解除されるまで続く。

【呪文】はアーケイン魔法使いの呪文だ。神聖や自然魔法使いは自分の祈りの言葉を使う。バード以外のアーケイン魔法使いはこれを唱えなければならない。呪文は簡単にしたラテン語の言葉だが、本当のラテン語ではない。ライブRPGでのみ使う。

ELEMENTUM	エレメンテウム	元素	UMBAR	ウンバー	土
FULUMBAR	フルンバー	火	DISCRIM	ディスクリム	危険
ANIMA	アニマ	気	MENTEM	メンテム	精神
TOXIS	トクシス	毒	FHYRRRLHEPHA NTZ	フィルレファン ス	幻惑
CORPOREM	コルポレム	体	CREATURA	クレアテウラ	生物
DAEMONI	デモニ	悪魔	IGNITIA	イグニツィア	光
AERA	アエラ	風	MAGIA	マーギア	魔法

SANCTUM	サンクテウム	防衛	MORTIS	モルティス	死
NONMORTIS	ノンモルティス	不死	INTELLEX	インテレクス	知識
TYM	ティム	時間	MOVO	モヴォ	動き
CREO	クレオ	創造	OPPRIMO	オプリモ	制圧
MUTO	ムト	変異	PERDO	ペルド	破壊
AN	アン	限定	MANI	マニ	曖昧
VAS	瓦斯	強い	NEX	ネクス	悪い
LOR	ロル	良い	DES	デス	弱い
KAL	カル	神秘	RE	レー	と、や
ARAGH	アラク	雷	DEI	デーイ	神
TATZUL	タツル	手	BALISTO	バリスト	弾
CARZUM	カルツム	朽果てる	GALAD	ガラド	闘争
MEDICAM	メヂカム	治癒	VOODOO	ブードゥー	ブードゥー
-THERUC	ーテールク	見出す	FAUNA	ファウナー	動物
ETERNA	エテルナー	永遠	FRIGID	フリーギド	氷

【効果】に、スペルの効果が記載されている。キー・ワードが記載されているモノもある。ターゲットの以外の人に当たった場合でも、その人が効果のターゲットとなる。

「布」は小さい布(例えばハンカチ)を投げるスペルで、その布が当たった場合に効果がある。ターゲットの以外の人に当たった場合でも、その人が効果のターゲットとなる。これは敵に近付かないといけないため、少し危険だ。

⑥魔法コマンドをする方法

スペルを唱えた後でスペルが失敗しなかった場合はターゲットにスペルの名前を宣言する。ターゲットがスペルの効果を知らない場合は短い説明をする。

アイス・アロー Ice Arrow			
MP	10	効果時間	即時
物質	柔らかい球		
呪文	BALISTO FRIGID		
効果	音声して、柔らかい球を投げる。当たったターゲットは1ヒットを受ける。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、アイスのダメージとして扱う。		

アイス・ウェポン Ice Weapon			
MP	100	効果時間	戦い(白)
物質	魔法の光、水晶、2青いヒモ、2白いヒモ		
呪文	SANCTUM FRIGID LOR ARAGH VAS CREO MANI GALAD ETERNA FRIGID MORTIS ELEMENTUM AN TYM KAL PERDO MUTO FRIGID CREO FRIGID		
効果	魔法使いは水晶に光を当て、その水晶で武器に触れ、音声して、ヒモを互い違いに武器の攻撃面に結		

び付ける。次の戦いで、この武器のヒットは直撃となる。
エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、アイスのダメージとして扱う。

アイス・ハンド Ice Hand

MP	10	効果時間	タッチ(白)
物質	青い粉末		
呪文	TATZUL FRIGID		
効果	魔法使いは自分の片手に粉末を振り、音声する。タッチされたターゲットは1ヒットを受ける。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、アイスのダメージとして扱う。		

アイス・ボール I Ice Ball I

MP	30	効果時間	即時
物質	柔らかい球、青い粉末		
呪文	BALISTO FRIGID VAS PERDO MAGIA MORTIS		
効果	魔法使いは粉末を柔らかい球に粉末を振り、音声して、柔らかい球を投げる。当たったターゲットは3ヒットを受け、その隣にいるすべての人は1ヒットを受ける。誰にも当たらなかった場合は、スペルは効果がない。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、アイスのダメージとして扱う。		

アイス・ボール II Ice Ball II

MP	50	効果時間	即時
物質	柔らかい球、青い粉末		
呪文	BALISTO FRIGID VAS PERDO MAGIA MORTIS CREO GALAD VAS MORTIS		
効果	魔法使いは粉末を柔らかい球に粉末を振り、音声し、柔らかい球を投げる。当たったターゲットは5ヒットを受け、その隣にいるすべての人は2ヒットを受ける。誰にも当たらなかった場合は、スペルは効果がない。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、アイスのダメージとして扱う。		

アイデンティファイ・プラグ Identify Plague

MP	20	効果時間	即時
物質	黄色の結晶体／黄色のレンズ		
呪文	MAGIA INTELLEX KALCARZUMTHERUC		
効果	魔法使いは結晶体を通してターゲットを見て、音声する。ターゲットに影響を与えている病気とそのランクが分かる。さらに、潜伏期間や投与経路や効果時間なども分る。		

アイデンティファイ・ポイズン Identify Poison

MP	20	効果時間	即時
物質	緑色の結晶体／緑色のレンズ		
呪文	MAGIA INTELLEX KAL TOXIDATHERUC		
効果	魔法使いは結晶体を通してターゲットを見て、音声する。ターゲットに影響を与えている毒とそのランクが分かる。さらに、潜伏期間や投与経路や効果時間なども分る。 さらに、このスペルで、錬金術やポーション精製の効果を調査できる。その場合に、魔法使いはGMに質問できるが、答えは「はい」と「いいえ」だけだ。スペルを一回につき、質問が5つできる。もっと質問をしたい場合、スペルをもう一度唱えなければならない。		

アイデンティファイ・マジック Identify Magic

MP	20	効果時間	即時
物質	赤い結晶体／赤いレンズ		
呪文	MAGIA INTELLEX KAL MAGIATHERUC		
効果	魔法使いは結晶体を通してターゲットを見て、音声する。魔法使いはGMに質問できるが、答えは「はい」と「いいえ」だけだ。スペルを一回につき、質問が5つできる。もっと質問をしたい場合、スペルをもう一度唱えなければならない。このスペルではマジック・アイテムの効果について質問することができる。		

アウェーク Awake			
MP	20	効果時間	即時
物質	鈴		
呪文	NEX MAGIA MENTEM MEDICAM		
効果	音声して、鈴を振る。鈴の音で、ターゲットの精神に影響を与えているスペルを解除する。名前で※が書いたスペルを解除できる。しかし効果時間が永続のスペルは解除できない。		

オーラ・コンシール Aura Conceal			
MP	20	効果時間	1日(自)
物質	煙		
呪文	MUTO MAGIA NEX INTELLEX		
効果	魔法使いは両手を煙の中に入れ、音声する。他の魔法使いがあなたにアストラル・サイトを使う場合に煙しか見ることができなくなる。あなたについての情報を見ることができない。しかしセカンド・サイトで、このスペルを看破できる。		

オーラ・ディスガイズ Aura Disguise			
MP	40	効果時間	1日(自)
物質	煙、布		
呪文	MUTO MAGIA NEX INTELLEX SANCTUM ANIMA MOVO INTELLEX		
効果	魔法使いは布を煙の中に入れ、音声する。他の魔法使いがあなたにアストラル・サイトを使う場合に、あなたの魔法種類以外の情報を見ることができない。しかしセカンド・サイトで、このスペルを看破できる。		

オーラ・マスク Aura Mask			
MP	60	効果時間	1日(自)
物質	煙、小さい仮面		
呪文	MUTO MAGIA NEX INTELLEX SANCTUM ANIMA MOVO INTELLEX VAS MUTO KAL MAGIA		
効果	魔法使いは仮面を煙の中に入れ、音声する。他の魔法使いがあなたにアストラル・サイトやアイデンティファイ・マジックやセンス・マジックを使う場合に、あなたの魔法種類以外の本当の情報を見ることができず、その他はあなたの望む情報を見ることになる。しかし上記のスペルを使う前にセカンド・サイトを使った場合は、煙だけみえるが、偽情報は見えない。		

アサインメント Assignment			
MP	100	効果時間	下命が履行したまで(自)
物質	命令が記入されたスクロール、月桂樹の葉		
呪文	VAS KAL MAGIA OPPRIMO CREATURA VAS KAL MAGIA OPPRIMO CORPOREM VAS KAL MAGIA OPPRIMO MENTEM VAS KAL MAGIA OPPRIMO ANIMA		

効果	魔法使いはターゲットを月桂樹の葉で触れ、音声して、ターゲットにスクロールを渡す。スクロールには命令を一つ記入できる。ターゲットはその命令を実行すること以外の欲求がなくなる。命令に背こうとする欲求がないため、自分が魔法の影響を受けていると他人に話すことはない。ターゲットが命令を3日以内に実行しなかった場合、ターゲットは死亡する。命令が実行された場合やスペルの効果が解除された場合、ターゲットは自由に話すことができる。 命令が実行できなくなった場合、スペルの効果は即座に消える。命令が実行可能かどうかはGMが判断する。
-----------	---

アシュ・ウェポン Ash Blade			
MP	40	効果時間	即時
物質	灰		
呪文	—		
効果	魔法使いは武器を下に置き、その周りに灰を振り、音声する。その武器に最初に当たったクリーチャーがアンデッドである場合、それを破壊する。アンデッドではない場合、効果はない。強大なアンデッドは破壊される代わりに直撃を受ける。		

アシュ・ハンド Ash Hand			
MP	30	効果時間	タッチ
物質	灰		
呪文	—		
効果	魔法使い人は片手に灰を振り、音声する。最初にタッチされたクリーチャーがアンデッドである場合、それを破壊する。アンデッドではない場合、効果はない。強大なアンデッドは破壊される代わりに直撃を受ける。		

アストラル・サイト Astral Sight			
MP	10	効果時間	即時
物質	透き通った結晶体／透き通ったレンズ		
呪文	MAGIA INTELLEX		
効果	魔法使いは結晶体を通してターゲットに見て、音声する。ターゲットが魔法使いもしくはマジック・アイテムであるかどうか見ることができる。さらにその魔法の種類を見ることができる。アイテムでは入れたスペルのMPを、クリーチャーでは100刻み(切り上げ)で保有MPを見ることができる。		

アバター・ファバー Avatar Favor			
MP	40	効果時間	即時
物質	聖印、アバターのコスチューム		
呪文	—		
効果	魔法使いは魔法陣に召喚したアバターに聖印を捧げ、願いをする。願いは1つの文だけできる。例えば、「次の戦いで我と共に敵と戦いたまえ。」や「この儀式が完了するまで我を守りたまえ。」など。アバターは断念せざるを得ない理由がない限り、願いにこたえるために全力を尽くす。願いが達成された場合、アバターは消滅する。しかし次の夜明けか日没までに、願いが達成されない場合も、アバターは消滅する。		

アムニジア Amnesia ※			
MP	20	効果時間	永続
物質	2、3滴の酒		

呪文	PERDO MENTEM TOXIS INTELLEX
効果	魔法使いは酒を2、3滴たらし、音声して、ターゲットの額に触れる。ターゲットは少し前に起こったことを忘れる。例えば、悪い人が他の人の飲み物を飲んで、その後で飲まれた人にこれを忘れせる。ターゲットは後に、誰かに飲み物を飲まれたと驚くが、誰だか覚えていない。ターゲットはちょっとおかしいなと感じるが、気にしない。ターゲットは自分で調べても、魔法使いがスペルを使う場面を誰か他の人が見ていなかった場合、あまり情報を見つけることはできない。しかし、アイデンティファイ・マジックのスペルをターゲットに唱えた場合、他の魔法使いはこのスペルの効果を見ることができ、ディスペル・マジックで解除できる。

アラート Alert			
MP	20	効果時間	1日(自)
物質	小さい赤い紙、鈴		
呪文	DISCRIM MENTEM MAGIA SANCTUM		
効果	魔法使いは鈴と紙を容器に入れるかドアの後ろに貼り、フタもしくはドア閉めて、音声する。赤い紙にはアラートと書いておく。このスペルはアラートのトラップと同じ効果だが、無力化は魔法でしか出来ない。しかし、トラップを探すこと(4.2.Aを参照せよ)はスペルを喚起しない。		

アンチ・マジックサークル Anti magic Circle			
MP	30	効果時間	1日(自)
物質	白い粉末		
呪文	MAGIA OPPRIMO SANCTUM CREO		
効果	魔法使いは白い粉末で円をつくり、その内側で、音声する。円の中に来訪者・クリーチャーは入ることができない。さらに、円の外で唱えられたスペルは円の内側では効果がない。しかし、スペルが発動的ではない魔法使いやマジック・アイテムは入れる。それに、円は外側からはスペルで打ち消されず、内側でだけ打ち消すことができる。		

アンチマジック・フィールド Antimagic Field			
MP	30	効果時間	維持
物質	ひも(150センチ以下)、赤い柔らかい球		
呪文	CREO AERA SANCTUM OPPRIMO MANI MAGIA		
効果	魔法使いはひもで柔らかい球を縛り、音声する。そして片手でひもの端を持ち、柔らかい球で円を描く。回っている間は、その内側にいる人々は外側からのスペルの影響を受けない。物質的なモノはフィールドの内側に入ることができるが、スペルによって発生したモノは入ることができない。魔法使いはゆっくりと動くことができる。内側から外側へスペルを使うこともできない。魔法学位Ⅰの場合は自分のみ、魔法学位Ⅱの場合は自分と他に一人、魔法学位Ⅲの場合は自分と他に二人を防御することができる。他の人は故障なくフィールドを入れるけど、上に列挙した人数までの人だけが中に入れる。魔法のかけられた武器はフィールドの内側に持ち込むことができない。		

インゴレーン Ingrain			
MP	20	効果時間	即時
物質	根		
呪文	—		
効果	魔法使い根で地面に触れ、音声して、根でターゲットを指し示す。根が土から生え成長し、ターゲットの足に絡みつく。ターゲットは足を動かすことができないが、武器で絡みついている根を5回攻撃したら、振り放すことができる。		

ブードゥー Voodoo			
MP	50	効果時間	人形が存在する間
物質	小さい人形、ターゲットの1つの髪、針		
呪文	VOODOO MAGIA MANI VAS MORTIS NEX OPPRIMO MENTEM DES CREATURA		
効果	魔法使いは人形を作り、髪を人形に貼り、音声する。後に、針を人形に近づけ、少し針で刺そうとする。人形が存在する間、魔法使いは針を人形に近づけることで、ターゲットの動きを制御できる。制御ために、魔法使いはターゲットの声が聞こえる場所にいないなければならない。 人形は本当にターゲットと似ていなければならない。ターゲットを知らない人が一目で「これはあの人」と言わせられなくてはならない。最低でも服か鎧だけはターゲットに似せなければならない。GMがこの人形はターゲットに似ていないと判断した場合はスペルが失敗となる。		

エクソシズム Exorcism			
MP	100	効果時間	即時
物質	灰、塩、木炭		
呪文	VAS DAEMONI CREO SANCTUM KAL ARAGH ETERNA MORTIS PERDO DISCRIM VAS LOR INTELLEX MOVO MAGIA IGNITIA CREATURA MENTEM AN MUTO		
効果	魔法使いは魔法陣を木炭と塩と灰で増幅する。来訪者はサークルに入っていた後に、音声して、このクリチャーを自分の次元界に送り返す。		

エネルギー・サークル Energy Circle			
MP	50	効果時間	1日
物質	青い粉末		
呪文	CREO AERA IGNITIA SANCTUM CORPOREM MAGIA VAS UMBAR KAL MAGIA		
効果	魔法使いは粉末で直径3m以下の円を作りながら音声する。円の青い線上に、高さ3mのエネルギーの壁があるとみなす。魔法と物質、その他はその壁を通り抜けることができない。この壁は登ることはできないが、投げ入れることはできる。この壁は力で破壊することはできない。		

エネルギー・フィールド Energy Field			
MP	30	効果時間	維持
物質	ひも(150センチ以下)、青い柔らかい球		
呪文	CREO AERA SANCTUM OPPRIMO CORPOREM MAGIA		
効果	魔法使いはひもで柔らかい球を縛り、音声する。そして片手でひもの端を持ち、柔らかい球で円を描く。回っている間は、その内側にいる人々は外側からの物質的なモノの影響を受けない。魔法はフィールドの内側に入ることができるが、物質的なモノは出入りができない。魔法学位 I の場合は自分のみ、魔法学位 II の場合は自分と他に一人、魔法学位 III の場合は自分と他に二人を防御することができる。他の人は故障なくフィールドを入れるけど、上に列挙した人数までの人だけが中に入れる。魔法のかけられた武器はフィールドの内側に持ち込むことができる。		

エネルギー・ウォール Energy Wall			
MP	40	効果時間	1日
物質	ルーンが書いた青いヒモ(3メートル以下)、塩		
呪文	CREO AERA IGNITIA SANCTUM CORPOREM MAGIA VAS UMBAR		
効果	魔法使いはヒモをまっすぐ置き、ヒモに塩を振りながら音声する。ヒモの上に、高さ3mのエネルギーの壁があるとみなす。魔法と物質、その他はその壁を通り抜けられない。この壁は登ることはできないが、投げ入れることはできる。この壁は力で破壊することはできない。		

エレメンタル・コントロール Elemental Control			
MP	70	効果時間	1日
物質	元素によって宝石で作ったネックレス		
呪文	VAS KAL MAGIA OPPRIMO CREATURA VAS KAL MAGIA OPPRIMO CORPOREM MENTEM MAGIA OPPRIMO ELEMENTUM		
効果	魔法使いはネックレスをエレメンタルに示しながら、音声する。後に、エレメンタルはスペルが終わるまで、魔法使いの命令を実行しなければならない。スペルが終わったり、打ち消されたり、魔法使いが気絶させられた場合に、エレメンタルは自由となり、消滅する。強力なエレメンタルは多分このスペルに対して耐性を持っている。 宝石は火に赤やオレンジ、風に黄色や乳白、水と氷に青や清澄、土に茶色や黒。		

エレメンタル・ファバー Elemental Favor			
MP	50	効果時間	命令が実行したまで
物質	2つの元素の象徴が書いている同様のネックレス		
呪文	VAS CREATURA KAL ELEMENTUM MUTO TYM DES CREATURA MOVO [FULUMBAR / UMBAR / FRIGID / AERO]		
効果	魔法使いは右手に一つのネックレスを、左手にもう一つのネックレスを持ち、音声する(最後の言葉はエレメンタルによって異なる)。その後でエレメンタルにネックレスを着け、自分にもう一つのネックレスを着ける。こうすることで魔法使いはエレメンタルに複雑な願いをすることができる。エレメンタルは魔法使いを一生懸命手伝う。エレメンタルに対して敬意を持って接しない場合、スペルが破れて、エレメンタルは消滅する。願いが次の夜明けか日没までに達成されなければスペルは失敗する。願いが達成された後で、魔法使いは新しい願いを与えるまでに5分間待たなければならない。5分後に新たな願いが与えられなかった場合、エレメンタルは消滅する。		

オープン・ロック Open Lock			
MP	30	効果時間	即時
物質	針金、鉄くず		
呪文	PERDO MAGIA MUTO CORPOREM SANCTUM MAGIA		
効果	魔法使いは針金でかぎを作り、それを片手で持ちながら、音声して、もう一方の手でロックやドアなどに鉄くずを振る。これで魔法使いはマジック・パーやマジック・ロックが開けることができる。マジック・ロックに対しては2倍のMPが必要(60MP)。		

カース Curse			
MP	20	効果時間	1日
物質	2、3滴酢、小さい火		
呪文	DISCRIM KAL NEX MENTEM		
効果	魔法使いは火に呪いの言葉を発し、酢を火に振り、音声する。このスペルで、その場に存在しないターゲットに害を与えることができる。しかし、その呪いは本当に面倒だが、キャラクターの健康に害を与えるモノであってはならない。スペルを使う際にはGMが必要である。このスペルが唱えられた後でGMはターゲットにスペルの効果を伝える。ターゲットは同じコンにいないなければならない。さらに魔法使いはカースをする前に、ターゲットを見たことがなければならない。 カースの例: ・ターゲットはすべての作業を左手でしなければならない。 ・ターゲットは水の以外の飲み物を飲めない ・ターゲットは右にしか曲がれない アイテムのカースの例:		

・アイテムが手から離れない
 ・アイテムを最初に見た女性に贈呈しなければならない
 カースの効果をGMが許可しなかった場合に、スペルは失敗となる。強すぎる効果などは拒絶できる。スペルを唱えた魔法使いが死んだ場合は、効果が失われる。

ガスト・オフ・ウインド Gust of Wind

MP	20	効果時間	即時／維持
物質	扇子、まちまちな鳥の3つの羽		
呪文	AERA ELEMENTUM MOVO DISCRIM		
効果	魔法使いは扇子を広げて、羽に触れ、音声して、ターゲットを扇ぐ。ターゲットは10メートル一直線に魔法使いから離れる。さらにターゲットは十歩進んで、倒れる。この進行方向に障害物があった場合、1ヒットを受け、そこで止まる。魔法使いがスペルを維持している間、解除するまでターゲットは倒れ続けなければならない。		

キャッチ Catch

MP	40	効果時間	維持
物質	約10x10センチの網、小石		
呪文	MAGIA MUTO GALAD DISCRIM CORPOREM OPPRIMO MOVO AN		
効果	魔法使いは小石を網の上に置き、音声する。その後で小石を網で包んで、ターゲットを指し示す。スペルを維持している間、ターゲットは動くことができない。		

キャントリップ Cantrip

MP	5	効果時間	一度を適用
物質	-		
呪文	FHYRRLHEPHANTZ		
効果	魔法使いはこのスペルで、小さいな手品をできる。そのために小さな機械を使うことができる。例えば小さな電子機器など。しかし使ったことを他の人は見ることができない。さらにその機械を他の人は壊すことができず、使用することもできない。このスペルで使用される典型的な機械はペンライトなどだ。		

キュアー・ウインド Cure Wound

MP	20	効果時間	即時
物質	傷薬(スキン・クリーム)		
呪文	CREO CORPOREM MEDICAM MAGIA		
効果	魔法使いは傷薬を負傷に塗布して、音声する。スペルで、負傷を1つ治すことができる。スペルを唱えた後に、負傷が治り始める。5分後に、軽い動きが出来るようになり、10分後に負傷が完治する。治している最中に激しい動作をすると、効果が破れ、負傷が元に戻ってしまう。4.6.Aを参照せよ。		

キュアー・ボディ Cure Body

MP	30	効果時間	即時
物質	傷薬(スキン・クリーム)		
呪文	CREO CORPOREM MOVO VAS MEDICAM MAGIA		
効果	魔法使いは傷薬を負傷に塗布して、音声する。スペルで、負傷をすべて治すことができる。スペルを唱えた後に、負傷が治り始める。5分後に、軽い動きが出来るようになり、10分後に負傷が完治する。治している最中に激しい動作をすると、効果が破れ、負傷が元に戻ってしまう。4.6.Aを参照せよ。		

クリエート・ゴーレム Create Golem			
MP	100	効果時間	1日
物質	ゴーレムの体、作成ための儀式サークル、魔法使いの名前が書いてある小さい紙		
呪文	MOVO UMBAR MUTO ELEMENTUM VAS MAGIA CREO CORPOREM RE MENTEM KAL MAGIA CREO CREATURA VAS SANCTUM CREO CREATURA VAS GALAD		
効果	魔法使いは土や木や金属などの材料でゴーレムの体を作り、その周りに魔法ルーンで魔法陣を作り、音声する。ゴーレムは魔法で作ったクリーチャーだ。アバターやデーモンなどと同じ強さがある。しかし、ゴーレムは絶対に主に服従するが、ゴーレムはあまり知的ではない。いつも、命令が1つだけ覚えられる。さらに、その命令は1つの文だけで接続詞を入れられない。 主はその小さい紙で決まっている。自分で紙に名前を書くことでゴーレムと魔法使いの関係が作れる。通常、魔法使いは自分で名前を書いて紙を入れるが、原理的に、魔法使いがスペルを使う前に、他の人がゴーレムに忍び歩いて、紙を自分の紙と取り替えることができる。二つ以上の紙がある場合は、全員は主であるが、ゴーレムは最後の命令だけに服従する。スペルを唱えた後は新しい紙を入れられない。		

コース・ウウンド Cause Wound			
MP	40	効果時間	タッチ
物質	銅線(約15センチ)、木炭の粉末、傷薬(スキン・クリーム)		
呪文	MUTO CORPOREM MAGIA SANCTUM CREO ARAGH TATZUL NEX		
効果	魔法使いは傷薬を負傷に塗り、銅線を右手に巻き、粉末を右手に振り、音声する。ターゲットはその負傷を受け、魔法使いの負傷が消滅する。		

コマンド Command			
MP	20	効果時間	即時
物質	月桂樹の葉		
呪文	OPPRIMO ANIMA MAGIA MENTEM		
効果	魔法使いは月桂樹の葉で自分の頭を触れ、後に葉でターゲットを指し示して、音声して、1つの言葉の命令をする。例えば「逃げろ！」や「座れ！」など。ターゲットはすぐに命令を実行しなければならない。実行不可能な命令をした場合はスペルは失敗になる。さらに、直接に死に至るような命令をした場合も失敗になる。しかし注意が必要である:ターゲットは自分で命令を解釈できる。「走れ！」の命令の場合には、ターゲットは魔法使いに向かって走ってもよい。		

コマンド・デーモン Command Demon			
MP	50	効果時間	3命令が実行されるまで
物質	魔法使いの1髪、灰、血(SFXの血や色など)		
呪文	VAS DAEMONI KAL ELEMENTUM MUTO TYM DES CREATURA MANI MOVO		
効果	魔法使いは灰や血で、額にシンボルを描き、音声して、デーモンを髪で触れる。その後でデーモンは三つの命令を実行しなければならない。命令を実行できない場合に、デーモンは命令を辞退しなければならない。しかし、デーモンは命令を常に文字通り実行するが、できるだけ不利益になるような実行方法を選ぶため、気を付けなければならない。デーモンはスペルの影響を受けている間は魔法使いに直接害を与えることはできない。デーモンがすべての命令を実行した後は自分の次元界に帰るまで、魔法使いはほかの命令を与えることはできない。魔法使いは命令する時に、二つの方法がある。第一は三つの命令を同時にする。第二はそれぞれ命令をする。しかしこの場合、1つの命令を実行した後に、魔法使いは次の命令をデーモンに与えなければならないが、これをしないとスペルは消滅する。		

サイレンス Silence			
---------------	--	--	--

MP	20	効果時間	維持
物質	小さい布(例えばハンカチ)、1羽		
呪文	OPPRIMO INTELLEX MANI CREATURA		
効果	魔法使いは羽を布で包んで、音声して、ターゲットを指し示す。その後でターゲットは話すことができない。		

サモン・アバター Summon Avatar

MP	40	効果時間	即時
物質	祝福された武器、祭壇、ほかの2人の神聖魔法使いの補助員、アバターのコスチューム		
呪文	-		
効果	魔法使いは祭壇で武器を神へのお供え物として捧げ音声して、補助員が音声の祈りをもう一度行う。その後で魔法使いの信仰する神のアバターが出現する。魔法陣がない場合、アバターは即座に捧げられた武器で、近いにいるアバターの神の定める規則を破った者や罪を犯したキャラクターを攻撃する(GMは事前に祭壇近くにいるキャラクターを判断して、アバターを演じるのプレイヤーに伝える)。アバターは常に罪を持っている者を見つけ、小さい罪しか犯していない者も攻撃するため、悪意のないプリーストにとって良い方法ではない。アバターは最初のターゲットを殺した後は、次のターゲットを探す。アバターの神の信者以外を殺しつくすまでこれは終わらない。もちろんそうなる前に、ほかのキャラクターはアバターを殺すことができる。アバターはデーモンやエレメンタルと同程度の強さがある。魔法陣がある場合は、アバターにアバター・ファバーが唱えられなければ10分後に消滅する。		

サモン・エレメンタル Summon Elemental

MP	50	効果時間	即時
物質	召喚・サークル、元素によって宝石、エレメンタルのコスチューム		
呪文	[FULUMBAR / UMBAR / FRIGID / AERO] MAGIA CREO DISCRIM MENTEM MOVO VAS CREATURA		
効果	魔法使いは呼び出したいエレメンタルにふさわしいルーンで魔法陣を作る。次に魔法陣の中央に元素の宝石を置き、魔法陣に沿って歩きながら音声する。そのあとでエレメンタルが姿を現し、挑戦を受けるかエレメンタル・ファバーが唱えられるまで待つ。何もなければ10分後に消滅する。攻撃された場合は、自己防衛をする。エレメンタルは真なる中立である。 宝石は火には赤やオレンジ、風には黄色や乳白色、水と氷には青や水色、土には茶色や黒のモノを用意すること。		

サモン・デーモン Summon Demon

MP	40	効果時間	即時
物質	火、魔法使いの7つの髪の毛、生贄、デーモンのコスチューム		
呪文	NEX MAGIA CREO DISCRIM MENTEM MOVO VAS CREATURA		
効果	魔法使いは火を灯し、魔法陣の周りに黒魔法のルーンを書く。それからひざまずき、火を正面に見据え、自分の髪を燃やし、音声する。その後でデーモンが姿を現す。魔法陣がない場合、デーモンは自分の望むように行動できる。通常デーモンは一度召喚される自力で自分の次元界に戻ることができないため、召喚されることを好まない。デーモンの強さは生贄によって異なる。生贄に価値がない場合デーモンは通常よりも弱くなるが、特別なものである場合は通常よりも強くなる。お供え物の価値があまりに高く燃やすことができない場合(あるいは燃やすことが危険すぎる場合)は、魔法使いはそれをGMに譲渡しても良い。魔法使いはほかのキャラクターを生贄にすることもできる。その場合に魔法使いと火の間に横たえさせた生贄を儀式ダガーで殺す。 デーモンは殺されるか、エクソシズムを唱えられた場合、自分の次元界に帰る。弱いデーモンは99日間、通常のデーモンは9日間、強力なデーモンは9時間はこの世界にやって来ることはできない。この時間が経過すればデーモンを再度この世界に召喚することができる。		

スタビライズ Stabilize			
MP	5	効果時間	即時
物質	包帯		
呪文	MEDICAM		
効果	魔法使いはターゲットの負傷を包帯で触れ、音声する。その後で、止血する。4.6.Bに参照せよ。		

ストーム Storm			
MP	60	効果時間	即時
物質	大きい扇子、まちまちな鳥の6つの羽		
呪文	AERA ELEMENTUM MOVO DISCRIM OPPROMO GALLAD PERDO DISCRIM KAL AERA VAS MAGIA		
効果	魔法使いは扇子を広げてから羽で扇子に触れて、音声し、ターゲットたちを扇ぐ。扇を始点に90度の角度の中にいる全員は十歩後退して倒れる。途中で障害物がある場合はそこで止まり、1ヒットを受ける。		

スパーク Spark			
MP	5	効果時間	1日
物質	ライター		
呪文	FULUMBAR		
効果	魔法使いは音声して、ライターをつける。スペルの効果時間中なら何度でもライターをつけることができる。ただしつける際には常に音声をしなければならない。		

スペル・イミュニティー Spell Immunity			
MP	40	効果時間	1日(自)
物質	黒い粉末		
呪文	CREO SANCTUM OPPRIMO MAGIA MUTO CORPOREM PERDO MAGIA		
効果	魔法使いは粉末で小さいサークルを作り、その中に立ち、音声して、耐性を得たいスペルを使う。このスペルは効果がないが、効果時間中はこのスペルに対して耐性を持つ。しかし魔法使いはスペル・イミュニティーの効果が続いている間は、自分自身にこのスペルを使うことはできない。(そのスペルに対する魔法耐性スキルを持っているものとみなす。)		

スリープ Sleep			
MP	20	効果時間	15分まで
物質	1握り米		
呪文	NEX MAGIA PERDO MENTEM		
効果	魔法使いは音声して、米をターゲットに投げる。もし投げた米の大部分がターゲットに当たれば、そのターゲットは眠りに落ちる。大きい音や揺り起こされることでターゲットは目を覚ます。これがない場合、ターゲットは15分後に目を覚ます。このスペルで寝ている間は、死の一撃によって殺されない。そのかわりに死の一撃は1ヒットとなり、ターゲットは目を覚ます。 神聖魔法使いや自然魔法使いは米を投げる代わりにターゲットに触れなければならない。		

セクレッド・グラウンド Sacred Ground			
MP	30	効果時間	1日
物質	大きいキャンドル		
呪文	-		

効果	魔法使いはキャンドルに火をつけ、そのキャンドルを中心として直径が2メートル以下のサークルを描くように歩きながら音声する。この範囲内が聖地となる。弱いアンデッドはここに入ることができない。スペルを唱えた時に、アンデッドがその範囲内にいる場合、弱いアンデッドは破壊される。強いアンデッドやデーモンや他の邪悪なクリーチャーなどは聖地の中にいる間は弱体化する。
-----------	--

セイクレッド・ウォーター Sacred Water			
MP	10	効果時間	1日
物質	水が入れた小さいボール、		
呪文	-		
効果	魔法使いの前にボールを置き、両手で聖印か呪物をボールの上でかかげながら音声する。効果時間中はその水は聖水となる。聖水は物質の構成要素やロールプレイの目的として使用できる。アンデッドにダメージを与える目的で使用することもできる。この場合、水の代わりに柔らかい球をなげ、当たった対象は1直撃を受ける。		

セキュアー・マジック Secure Magic			
MP	30	効果時間	防衛したスペルによると(白)
物質	樹脂、魔法使いの3つ髪の毛		
呪文	OPPRIMO PERDO MAGIA MANI SANCTUM TYM		
効果	魔法使いは最初に閉じ込めたいスペルを唱えてから、髪の毛をスペルのターゲットに樹脂で貼り付け、音声する。閉じ込めたスペルは効果時間が終わるまでに、解除されることが難しくなる。通常リリース・マジックで解除できるスペルは、ディスプレイ・マジックとデストロイだけで解除できる。通常ディスプレイ・マジックで解除できるスペルはデストロイだけで解除できる。スペルの効果時間が終わったら、この効果も終わる。このスペルを他の魔法使いの唱えたスペルに対しても使用出来る。(白)のスペルである場合、スペルを唱えた魔法使いはセキュアー・マジックも自分で解除出来るが、セキュアー・マジックを唱えた魔法使いはセキュアー・マジックだけを自分で解除出来る。		

セカンド・サイト Second Sight			
MP	40	効果時間	即時
物質	ガラスのレンズ、光源		
呪文	LOR INTELLEX MAGIA INTELLEX MANI ANIMATHERUC ETERNA INTELLEX		
効果	魔法使いは音声しながら光源からの光を、レンズを通してターゲットに浴びせる。GMは魔法使いにターゲットの物体もしくは人物に魔法的もしくは通常の変装を施されているかどうかと本来の姿を伝える。オーラ・サイトも一緒に使用した場合、オーラの変装を見破ることができる(詳細はオーラ・ディスプレイを参照)		

センス・カース Sense Curse			
MP	5	効果時間	即時
物質	-		
呪文	DISCRIMATHERUC		
効果	魔法使いは片手を握り、その手の人差し指と中指を立てる。そしてターゲットに触れ音声する。魔法使いはターゲットがカースやディバイン・カースの影響を受けているかどうかの情報を得る。このスペルでは単純にイエスカノーかの答えしか得ることはできない。		

センス・プラグ Sense Plague			
MP	5	効果時間	即時

物質	浄水
呪文	CARZUMTHERUC
効果	魔法使いは左手のひらに水を数滴のせ、手のひらを上にして両手でターゲットに触れ、音声する。魔法使いはターゲットが病気や疫病の影響を受けているかどうかの情報を得る。このスペルでは単純にイエスかノーかの答えしか得ることはできない。

センス・ポイズン Sense Poison	
MP	5 効果時間 即時
物質	-
呪文	TOXIDATHERUC
効果	魔法使いは左手でターゲットの額を、右手でターゲットの腹部に触れ、音声する。魔法使いはターゲットが毒物や錬金術による生成物、ポーションなどの影響を受けているかどうかの情報を得る。このスペルでは単純にイエスかノーかの答えしか得ることはできない。

センス・マジック Sense Magic	
MP	5 効果時間 即時
物質	-
呪文	MAGIATHERUC
効果	魔法使いは左手を右手の上に置き、ターゲットに触れ、音声する。魔法使いはターゲットが魔法の影響を受けているかどうかの情報を得る。このスペルでは単純にイエスかノーかの答えしか得ることはできない。

ソウル・ミラー Soul Mirror	
MP	30 効果時間 3つ質問
物質	1滴蜂蜜、1つまみの塩
呪文	MOVO AN MENTEM TYM INTELLEX MAGIA
効果	魔法使いは蜂蜜を食べて、音声して、ターゲットに塩を振る。ターゲットは最初の三つ質問を正直にイエスかノーで答えなければならない。ターゲットが答えを知らない場合、知らないと言えなければならない。ターゲットが精神力のスキルを持っている場合は、そのことを魔法使いに言う必要はなく、嘘をついても良い。

ゾンビー Zombie	
MP	30 効果時間 1夜
物質	灰、死神の聖印、死者
呪文	MOVO CORPOREM MORTIS CREO MENTEM MAGIA
効果	魔法使いは灰を死者の周りに振り、聖印で死者に触れ、音声する。このスペルにより死者は弱いアンデッドとしてよみがえる。このアンデッドは魔法使いに服従する。このスペルで作ったアンデッドはゆっくり動くことしかできず、話すこともできない。(このことからスペルを使用することもできない。)アンデッドを作るにはGMの許可が必要。日の出とともに、アンデッドは灰となる。強いアンデッドは日の出後も動くことができるが、これを生み出すには儀式が必要となる。

ダーク・アロー Dark Arrow	
MP	40 効果時間 即時
物質	柔らかい球、木炭
呪文	ARAGH BALISTO CORPOREM MORTIS AERA VAS MAGIA MORTIS

効果	魔法使い人は木炭を柔らかい球に振り、音声して、投げる。当たったクリーチャーはその部分に負傷を受ける。
-----------	--

ダーク・ウェポン Dark Weapon	
MP	40 効果時間 即時
物質	黒い石、100 ミリ浄水
呪文	PERDO SANCTUM PERDO CORPOREM CREO CARZUM CREO MORTIS
効果	魔法使い人は武器全体を石で触れた後、その武器を水で清め、音声する。その武器の攻撃面に最初に触れたクリーチャーは触れた部位に負傷を受ける。注意: 触れるだけで負傷を受ける。

ダーク・ハンド Dark Hand	
MP	30 効果時間 タッチ
物質	木炭
呪文	ARAGH TATZUL PERDO CORPOREM MAGIA MORTIS
効果	魔法使い人は雲魔術のシンボルを木炭で片手に書いて、音声する。最初に触れたクリーチャーは触った部位に負傷を受ける。注意: 触れるだけは負傷を受けるため、自分自身や仲間に触れないようにしなければならない。

ディスアーム Disarm	
MP	10 効果時間 維持
物質	1滴油
呪文	MOVO GALAD
効果	魔法使いは片手のひらに油を数滴たらした後に両手のひら合わせ、音声して、対象の武器を指し示す。その武器を使っているキャラクターはすぐにその武器を落とさなければならない(注意深く下に置きもい)。スペルを維持している間は、その武器を持ち上げることはできない。

ディスペル・カース Dispel Curse	
MP	30 効果時間 即時
物質	小さい手箒
呪文	MENTEM CAL NEX DISCRIM PERDO MAGIA
効果	魔法使いは手箒でターゲットを掃いて、音声する。それから、ターゲットに影響を与えているカースの効果が解除される。カースが2つ以上ある場合には、最後にかけられたカースが解除される。

ディスペル・マジック Dispel Magic	
MP	40 効果時間 即時
物質	白と黒の粉末
呪文	CREO MAGIA OPPRIMO MAGIA MUTO MAGIA PERDO MAGIA
効果	魔法使いはターゲットに白い粉末を振り、音声して、黒い粉末を振る。このスペルで、魔法使いは人や物に影響を与えているスペルや魔法的な効果を解除できる。このスペルで、永続のスペルを解除できるが、セキュアー・マジックがかかっている場合は解除できない。また効果時間が永続のマジックアイテムやマジック・ロック、マジック・バーの効果も解除できない。もちろんこのスペルではリリース・マジックで解除出切るスペルの効果はすべて解除できる。(詳細はリリース・マジックを参照)

ディバイン・ウィズダム Divine Wisdom	
----------------------------------	--

MP	50	効果時間	即時
物質	飲み物の御供え		
呪文	VAS DEI MENTEM VAS DEI INTELLEX LOR INTELLEX KAL DEI		
効果	魔法使いはGMを探して、飲み物を神に捧げて、音声する。その後で魔法使いはGMに複雑な質問をすることができる。ただしそれは1つのトピックについてだけである。GMはその質問に任意に答えることができる。質問の答えがそのタイミングでそのPCに知られない方が良いような場合は、GMは質問に答える必要はないが、最低でも小さいヒントを与えるべきである。		

ディバイン・カース Divine Curse

MP	100	効果時間	永続
物質	聖印、飲み物の御供え、火		
呪文	VAS DEI ETERNA MENTEM CREO MAGIA CREO MORTIS NEX OPPRIMO VAS ARAGH KAL ARAGH MORTIS RE MAGIA MOVO MUTO TYM		
効果	魔法使いは火をつけて、聖印を置き、神(GM)に飲み物を捧げて、音声する。その後でこの呪いの対象は誰で、何を起こさせるかを神に説明する。カースのターゲットは通常、あらかじめ決めていおいた特別な状況に遭遇した時に何かしなければならぬ。例えば特定の言葉を聞くと歌を歌わなければならなかったり、お酒を飲んだら、すぐに土の上で横にならなければならなかったり、女の人を会うと、結婚を申し込まなければならぬといった具合だ。このカースを使う際は、ターゲットがその場にいても構わないが、そのターゲットについて知っていなければならない。		

デストロイ Destroy

MP	60	効果時間	即時
物質	塩、木炭の粉末、砂糖、石の粉末、灰、大鋸屑		
呪文	MUTO MAGIA MOVO MAGIA NEX MAGIA DES MAGIA OPPRIMO MAGIA PERDO MAGIA		
効果	魔法使いはすべての物質の構成要素をターゲットに振り、音声する。このスペルであらゆる種類のスペルの効果を破壊できる。このスペルをかけられたターゲットはひとつのスペルの効果が解除される。複数のスペルがかけている場合は、リリース・マジックの説明を参照せよ。ターゲットがマジック・アイテムの場合は、スペルの効果だけでなくアイテムそのものも破壊される。このスペルは最も強力な解呪スペルである。		

デス・タッチ Death Touch

MP	100	効果時間	即時
物質	特別なポーション		
呪文	MAGIA MORTIS PERDO CREO CORPOREM MAGIA MORTIS PERDO TYM CORPOREM DISCRIM KAL TOXIS NEX CORPOREM MOVO TOXIS MOVO MORTIS MAGIA		
効果	魔法使いはポーションを飲んで、音声する。ポーションは水とダイエットコーラ、コーラ、牛乳を混ぜ、塩コショウで味付けされたものでなければならない。魔法使いはこのスペルを使う前にこのポーションを最低200ml 飲まなければならない。このスペルを唱えた後、魔法使いは死に、アンデッドなる。その後で最初にタッチされたクリーチャーは魔法使いの代わりに死に、魔法使いは生き返る。しかしスペルを唱えた後に1時間以内に誰にも触れなかった場合、魔法使いは本当に死ぬ。このポーションはそれ自体致死性のものでなく、このスペルと組み合わせた場合のみ効果がある。		

トーク・ウィズ・デッド Talk with Dead

MP	20	効果時間	言葉10つ
物質	死んだキャラクターのための飲み物の御供え		
呪文	CREO MAGIA AN MENTEM		

効果	魔法使いは死者に飲み物を捧げて、音声する。それから魔法使いは死者に一つ質問をする。死者はこの質問に答えることができるが、単語を10個までしか言うことができない。しかし死者は正直に話す必要はないため、他の魔法使いが同時にソウル・ミラーやトルースなどを使うと役に立つ。
----	--

トランスファー・ウウンド Transfer Wound			
MP	10	効果時間	即時
物質	銅線(約15センチ)		
呪文	ARAGH CREO		
効果	負傷がある人と負傷をもらう人は銅線の両端に触れ、魔法使いは片手で銅線の真ん中を、残った手で移したい負傷に触れ、音声する。このスペルで対象の持つ負傷の一つを他の人に譲り渡す。新しい負傷は本来の負傷と同じ部位にできる。負傷をもらう人が自発的に参加しなければこのスペルは効果がない。		

トランスファー・マジック Transfer Magic			
MP	10	効果時間	維持
物質	真珠		
呪文	MOVO MAGIA		
効果	魔法使いは他のアーケイン魔法使いと真珠を手の中に入れて握手して、音声する。このスペルで魔法使いはターゲットにMPを10MP単位で分け与えることができる。受取ったMPが自分の保有MPを超えた場合、超えたMPは消失し、ターゲットは15分間気絶となる(痛みに強いの特徴は効果がない)。さらに一日にもらったMPの合計が保有MPの合計を超えたら、ターゲットは胸に負傷を受ける。これで1日に負傷を2つ受けたら、ターゲットは死ぬ。握手が解けると、維持は消滅する。		

トランスフォーム・マインド Transform Mind			
MP	40	効果時間	永続
物質	小さい動物の像		
呪文	MUTO CORPOREM VAS MAGIA DES CREATURA FAUNA OPPRIMO		
効果	魔法使いは動物の像を持ち、ほかの手でターゲットに示して、音声する。ターゲットは自分を動物だと思い、動物のように行動しなければならない。もちろんターゲットの姿は変わらないため、動物とまったく同じ行動はとれないが、試してみなければならない。例えばリスであれば木に登ろうとし、鳥であれば空を飛ぼうとする。このスペルはディスペル・マジックやデストロイで解除できる。動物の像を破壊することでも解除できる。		

トルース Truth			
MP	40	効果時間	1つの質問
物質	小さい天秤、剣		
呪文	MAGIA INTELLEX VAS MOVO MENTEM PERDO KAL INTELLEX		
効果	魔法使いは天秤を左手に、剣を右手に持つ。それから音声して、ターゲットに1つのテーマについて質問をする。ターゲットは質問に正直に答えなければならない。答えは魔法使いに理解できる言い方でなければならない。謎かけや暗号であってはならない。ターゲットが精神力のスキルを持っている場合は、そのことを魔法使いに言う必要はなく、嘘をついても良い。		

ナチュラル・アーマー I Natural Armor I			
MP	30	効果時間	1日
物質	厚い革		

呪文	-
効果	魔法使いは物質の構成要素でターゲットの体5部位すべてに触れ、音声する。ターゲットの肌は強化され、防護点に1自然装甲点(Natural Armour Points)を得る。ほかの自然装甲点の効果と累積しない。自然装甲点が失われた場合には回復するために、1点につき10分間の瞑想が必要である。

ナチュラル・アーマーⅡ Natural ArmorⅡ			
MP	60	効果時間	1日
物質	木の皮		
呪文	-		
効果	魔法使いは物質の構成要素でターゲットの体5部位すべてに触れ、音声する。ターゲットの肌は強化され、防護点に2自然装甲点(Natural Armour Points)を得る。ほかの自然装甲点の効果と累積しない。自然装甲点が失われた場合には回復するために、1点につき10分間の瞑想が必要である。		

ナチュラル・アーマーⅢ Natural ArmorⅢ			
MP	90	効果時間	1日
物質	木で作った鱗		
呪文	-		
効果	魔法使いは物質の構成要素でターゲットの体5部位すべてに触れ、音声する。ターゲットの肌は強化され、防護点に3自然装甲点(Natural Armour Points)を得る。ほかの自然装甲点の効果と累積しない。自然装甲点が失われた場合には回復するために、1点につき10分間の瞑想が必要である。		

ナチュラル・アーマーⅣ Natural ArmorⅣ			
MP	120	効果時間	1日
物質	ガラスや結晶で作った鱗		
呪文	-		
効果	魔法使いは物質の構成要素でターゲットの体5部位すべてに触れ、音声する。ターゲットの肌は強化され、防護点に4自然装甲点(Natural Armour Points)を得る。ほかの自然装甲点の効果と累積しない。自然装甲点が失われた場合には回復するために、1点につき10分間の瞑想が必要である。		

ニュートライズ・プラグ Neutralize Plague			
MP	30	効果時間	即時
物質	浄水、ナイフ(ライブRPGの武器)		
呪文	CARZUM MOVO CORPOREM SANCTUM CORPOREM MAGIA		
効果	魔法使いは音声しながら病気をおっている部位をナイフで触れ、その上から水を注ぐ。音声が終わった後で魔法使いは病気を取り除くためにその病気のランクにつき5MPを消費しなければならない。病気のランクが分かっている場合は問題はないが、分かっている場合はランクを推測してMPを消費しなければならない。もし十分なMPを消費すれば病気は取り除かれるが、十分でなかった場合には病気は取り除かれずMPも消費されてしまう。そのため事前に医術やアイデンティファイ・プラグでランクを調べておいた方がよい。		

ニュートライズ・ポイズン Neutralize Poison			
MP	30	効果時間	即時
物質	一握りの塩、ナイフ(ライブRPGの武器)		
呪文	TOXIS MOVO CORPOREM SANCTUM CORPOREM MAGIA		

効果	魔法使いは音声しながら毒をおっている部位をナイフで触れ、その上から塩を振りかける。音声が終わった後で魔法使いは毒物を取り除くためにその毒物のランクにつき 5MP を消費しなければならない。毒物のランクが分かっている場合は問題がないが、分かっている場合はランクを推測して MP を消費しなければならない。もし十分な MP を消費すれば毒物は取り除かれるが、十分でなかった場合には毒物は取り除かれず MP も消費されてしまう。そのため事前に毒物精製やアイデンティファイ・ポイズンでランクを調べておいた方がよい。
----	---

バーサーク I Berserk I			
MP	10	効果時間	戦い
物質	血(SFXの血や色など)、2、3滴アルコール		
呪文	OPPRIMO ARAGH		
効果	魔法使いはターゲットの額に血で点を描き、ターゲットの舌にアルコールをたらし、音声する。ターゲットは狂暴状態となり、その戦いの間は1狂暴点(Berserk Points)を得る。		

バーサーク II Berserk II			
MP	20	効果時間	戦い
物質	血(SFXの血や色など)、2、3滴アルコール		
呪文	OPPRIMO ARAGH OPPRIMO DISCRIM		
効果	魔法使いはターゲットの額に血で点を描き、ターゲットの舌にアルコールをたらし、音声する。ターゲットは狂暴状態となり、その戦いの間は2狂暴点(Berserk Points)を得る。		

バーサーク III Berserk III			
MP	30	効果時間	戦い
物質	血(SFXの血や色など)、2、3滴アルコール		
呪文	OPPRIMO ARAGH OPPRIMO DISCRIM SANCTUM GALAD		
効果	魔法使いはターゲットの額に血で点を描き、ターゲットの舌にアルコールをたらし、音声する。ターゲットは狂暴状態となり、その戦いの間は3狂暴点(Berserk Points)を得る。		

バーサーク IV Berserk IV			
MP	50	効果時間	戦い
物質	血(SFXの血や色など)、2、3滴アルコール		
呪文	OPPRIMO ARAGH OPPRIMO DISCRIM SANCTUM GALAD PERDO DISCRIM VAS ETERNA		
効果	魔法使いはターゲットの額に血で点を描き、ターゲットの舌にアルコールをたらし、音声する。ターゲットは狂暴状態となり、その戦いの間は4狂暴点(Berserk Points)を得る。		

バーニング・アイズ Burning Eyes			
MP	10	効果時間	維持
物質	赤い光のペンライト		
呪文	FULUMBAR IGNITIA		
効果	魔法使いは音声して、ペンライトをつける。オークやアンデッド、ゴブリンといった光に弱いクリーチャー、は光から逃げなければならず、光から3メートル以内に入ることができない。しかしこのクリーチャーが光を見ない場合は入ることができる。そのため魔法使いは光の照射する場所をすばやく判断しなければならない。光が消えた時にこのスペルは消滅する。		

バインド Bind			
MP	30	効果時間	維持
物質	1 赤いヒモ、1 黒いヒモ		
呪文	AN MOVO MUTO CORPOREM OPPRIMO ARAGH		
効果	魔法使いはヒモを絡まして、音声し、そのヒモでターゲットを指し示す。維持している間、ターゲットは脚や腕を動かすことができない。		

バインド・スペル Bind Spell			
MP	30	効果時間	使う時まで
物質	焦点具(ルーンが刻まれた短い木の棒もしくは空のスクロール)		
呪文	CREO MAGIA KAL MUTO MAGIA TYM		
効果	魔法使いは焦点具を準備して、音声する。その後で封じたいスペルを使う。焦点具を使用することで封じたスペルが有効となる。焦点具には2種類ある:スペル・スクロールとルーン・ロッドである。スクロールは魔法のルーンとスペルの呪文が書かれた一枚の紙である。使用者はスペルの効果を発動するために描かれている呪文を音声しなければならない。ルーン・ロッドは 20cm くらいの短い木の棒でルーンが刻まれている。棒を折ることでスペルの効果を発動することができる。スクロールを発動するのはロッドよりも手間がかかるが、手違いで発動されることがなく安全である。アニミストはスクロールを作成することはできない。このスペルを使用する際は GM の同意を得なければならない。		

パラライズ Paralyze			
MP	40	効果時間	維持
物質	何本の小さい枝の束、糸		
呪文	CORPOREM CARZUM VAS MAGIA AN MOVO OPPRIMO MAGIA		
効果	魔法使いは枝の束を糸で縛り付けて、音声して、その束でターゲットを指し示す。維持している間、ターゲットは動くことも話すこともできない。		

ファイア・アロー Fire Arrow			
MP	10	効果時間	即時
物質	柔らかい球		
呪文	BALISTO FULUMBAR		
効果	音声して、柔らかい球を投げて、当たったターゲットは1ヒットを受ける。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、ファイアのダメージとして扱う。		

ファイア・ウェポン Fire Weapon			
MP	100	効果時間	戦い
物質	魔法の光、方解石、2 赤いヒモ、2 オレンジなヒモ		
呪文	SANCTUM FULUMBAR LOR ARAGH VAS CREO MANI GALAD ETERNA FULUMBAR MORTIS ELEMENTUM AN TYM KAL PERDO MUTO FULUMBAR CREO FULUMBAR		
効果	魔法使いは水晶に光を光られて、水晶で武器に触れ、音声して、ヒモを互い違いに武器の攻撃面に結び付ける。次の戦いで、この武器のヒットは直撃となる。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、ファイアのダメージとして扱う。		

ファイア・シールド Fire Shield			
MP	50	効果時間	サークルを出した時まで

物質	ルーンが書いた赤いヒモ(3メートル以下)
呪文	CREO SANCTUM FULUMBAR VAS MAGIA CREO ARAGH FULUMBAR MORTIS MAGIA
効果	魔法使いは自分のまわりに円を描くようにヒモを配置して、音声する。魔法使いはその円の中にいる限り、熱によってダメージを受けない。しかし誰でも円の中に入り、魔法使いを攻撃することができる。円の中に入ろうとする者、魔法使いを攻撃した者は使用した体の部位に負傷を受ける。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、ファイアのダメージとして扱う。

ファイア・ハンド Fire Hand			
MP	10	効果時間	タッチ
物質	赤い粉末		
呪文	TATZUL FULUMBAR		
効果	魔法使いは自分の片手に粉末を振り、音声する。その後タッチされたターゲットは1ヒットを受ける。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、ファイアのダメージとして扱う。		

ファイア・ボール I Fire Ball I			
MP	30	効果時間	即時
物質	柔らかい球、赤い粉末		
呪文	BALISTO FULUMBAR VAS PERDO MAGIA MORTIS		
効果	魔法使いは粉末を柔らかい球に粉末を振り、音声して、柔らかい球を投げる。当たったターゲットは3ヒットを受け、その隣にいるすべての人は1ヒットを受ける。誰にも当たらなかった場合は、スペルは効果がない。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、ファイアのダメージとして扱う。		

ファイア・ボール II Fire Ball II			
MP	50	効果時間	即時
物質	柔らかい球、赤い粉末		
呪文	BALISTO FULUMBAR VAS PERDO MAGIA MORTIS CREO GALAD VAS MORTIS		
効果	魔法使いは粉末を柔らかい球に粉末を振り、音声して、柔らかい球を投げる。当たったターゲットは5ヒットを受け、その隣にいるすべての人は2ヒットを受ける。誰にも当たらなかった場合は、スペルは効果がない。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、ファイアのダメージとして扱う。		

ファイア Fear			
MP	20	効果時間	タッチ
物質	前に殺したエネミーのトロフィー		
呪文	DISCRIM CREO MORTIS ANIMA		
効果	魔法使いは音声して、ターゲットをトロフィーで触れる。ターゲットは魔法使いが見えないところまで逃げなければならない。それからターゲットは1から100までゆっくり数え終わるまで逃げなければならない。		

ブラインドネス Blindness			
MP	20	効果時間	即時
物質	広い布のヒモ		
呪文	NEX MAGIA PERDO IGNITIA		
効果	魔法使いは布でターゲットに示して、目隠しをするような身振りをして、音声する。ターゲットは盲目となり、目を閉じなければならない。スペルが解除された場合や、目を洗浄した場合に、効果は消える。		

プラグ Plague			
MP	30	効果時間	タッチ
物質	煙、木炭		
呪文	DES MENTEM CARZUM CORPOREM CREO MORTIS		
効果	魔法使いは片手を煙の中に入れ、その手を木炭で黒く塗り、音声する。黒く塗った手でタッチされたターゲットに病気を感染させる。なおターゲットがその時点で感染を知らせられる必要はない。ターゲットは次の日の朝にすべての耐久力と狂暴力による防護点を失う。その次の日の朝から力を失い、110cm以上の武器を持つことや、レザーとクロス・アーマーより重い防具を着ることができなくなる。次の日の朝にターゲットは死亡する。コンが終わっても、この効果は次のコンに持ち越される。この効果はディスパル・マジックやニュトラライズ・プラグ(病気は5ランク)で解除することができる。		

ブレスィング・オブ・ザ・スパイダー Blessing of the Spider			
MP	30	効果時間	1時間
物質	酸っぱい味の飲み物		
呪文	SANCTUM CORPOREM OPPRIMO TOXIS VAS FAUNA		
効果	魔法使いは飲み物を飲み、音声する。効果時間内は毒の効果が一時的になくなる。効果時間内に毒を中和しなかった場合は、このスペルの効果が失われ毒の効果が元に戻る。ただしこのスペルの効果により毒の効果が消えていた時間も、毒の潜伏期間や効果時間に含まれる。例えば、この毒の潜伏期間が2時間の場合、このスペルの効果が続いている1時間も潜伏期間が進行し、このスペルの効果が切れた後は潜伏期間が1時間残っていることになる。		

ブレスィング I Blessing I			
MP	20	効果時間	1戦い
物質	聖水の2、3滴、聖印、白いヒモ		
呪文	-		
効果	魔法使いは音声しながらターゲットの額に聖水をたらし、聖印で触れる。ターゲットは1祝福点(Blessing Point)を得る。祝福点を得ている間は、白いヒモを付けなければならない。魔法使いは自分自身に自分にこのスペルを使うことはできない。		

ブレスィング II Blessing II			
MP	30	効果時間	1日
物質	聖水の2、3滴、聖印、白いヒモ		
呪文	-		
効果	魔法使いは音声しながらターゲットの額に聖水をたらし、聖印で触れる。ターゲットは1祝福点(Blessing Point)を得る。祝福点を得ている間は、白いヒモを付けなければならない。魔法使いは自分自身に自分にこのスペルを使うことはできない。失われた祝福点は15分間の休養の後で5分間祈ることで回復する。		

ブレス・オブ・アイス Breath Of Ice			
MP	20	効果時間	1日
物質	1握りの白い粉末／小さい布(例えばハンカチ)		
呪文	ARAGH OPPRIMO CREO FRIGID		
効果	このスペルの使い方が2つある。攻撃したい場合には、魔法使いは音声して、布をターゲットに投げて、当たったクリーチャーが1ヒットを受ける。癒したい場合には、魔法使いは音声して、1つ負傷に粉末を振りかける。この負傷は効果時間の間は無視できる。負傷している部位が攻撃された場合は、このスペル		

の効果が消える。効果時間中はこの負傷の治癒はできない。自然の治癒もできない。
エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、アイスのダメージとして扱う。

フレンドシップ Friendship

MP	20	効果時間	1日
物質	プレゼント		
呪文	NEX ANIM OPPRIMO TYM		
効果	魔法使いはターゲットにプレゼントを渡し、そのプレゼントが受取られた場合に、音声する。その後でターゲットは魔法使いを親友だと思えるようになる。効果時間が切れたあとも即座に親友だと思わなくなるわけではないが、ターゲットは魔法使いとの友情を考え直すことができるようになる。 ターゲットが自分の意志でプレゼントを受け取った時のみ、このスペルは効果がある。		

ペイン Pain

MP	30	効果時間	維持
物質	(発泡材で作った)ニードル		
呪文	NEX MAGIA OPPRIMO CORPOREM CARZUM MENTEM		
効果	魔法使いは自分自身を針で刺して、音声して、その針でターゲットを指し示す。維持されている間、ターゲットは痛みで苦悶することしかできない。		

ペイン・コントロール Pain Control

MP	10	効果時間	維持
物質	植物の葉		
呪文	OPPRIMO CARZUM		
効果	魔法使いは葉でターゲットの首に触れて、音声する。維持されている間、ターゲットは痛みを全く感じないが、代わりに魔法使いがその痛みを感じる。なおこの痛みでは魔法使いの維持は失われない。ただし、魔法使いが直接攻撃された場合は維持が失われる。		

ペトリファイ Petrify

MP	50	効果時間	永続
物質	化石の粉末		
呪文	CREATURA CORPOREM MUTO CORPOREM UMBAR CREO UMBAR MUTO CORPOREM MORTIS		
効果	魔法使いは音声して、粉末をターゲットに投げる。その粉末が当たったターゲットは石化し、スペルが打ち消されるまで動くことができない。服や装備も石化する。なお長い間一人っきりとなり誰も来ない場合は、座ったりして休憩しても良いが、誰かが近くに来た場合は即座に元の石の姿勢に戻らなければならない。石化が打ち消される可能性がない場合は、他のキャラクターでコンに参加しても良い。コンの終わりにこの効果が打ち消されなかった場合は、キャラクターは死んだものとして扱われる。ただし誰かがその石像をコンに持ってきた場合は生身の体になることを期待することができる。		

マイスター・プロテクション Meister Protection

MP	100	効果時間	1日
物質	火、鉱石の粉末、銀色の針金、焦点具		
呪文	VAS MAGIA CREO SANCTUM MAGIA VAS MAGIA OPPRIMO MANI MAGIA SANCTUM UMBAR MAGIA FULUMBAR MAGIA AERA MAGIA MENTEM MAGIA		
効果	魔法使いは粉末を肩に振りかけて、針金を手首に巻く。それから焦点具を火で燃やし、音声する。効果		

時間の間、魔法使いは耐性を得たい30MP以下のすべてのスペルの耐性を得ることができる。魔法使いが気絶になった場合、耐性の効果はなくなるが、このスペルは持続する。魔法使いはこのスペルを自分自身にだけを使うことができる。

マジック・アーマーⅠ Magic ArmorⅠ

MP	20	効果時間	1日
物質	厚い革、青いヒモ		
呪文	CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA		
効果	魔法使いは物質の構成要素でターゲットの体5部位すべてに触れ、音声する。ターゲットは魔法鎧から防護点に1魔法装甲点(Magicl Armour Points)を得る。ほかの魔法装甲点の効果と累積しない。魔法装甲点が失われた場合には回復するために、1点につき10分間の瞑想が必要である。魔法装甲点が残っている間は青いヒモをベルトにつけておかなければならない。		

マジック・アーマーⅡ Magic ArmorⅡ

MP	40	効果時間	1日
物質	厚い革、青いヒモ		
呪文	CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA OPPRIMO PERDO AN MORTIS		
効果	魔法使いは物質の構成要素でターゲットの体5部位すべてに触れ、音声する。ターゲットは魔法鎧から防護点に2魔法装甲点(Magicl Armour Points)を得る。ほかの魔法装甲点の効果と累積しない。魔法装甲点が失われた場合には回復するために、1点につき10分間の瞑想が必要である。魔法装甲点が残っている間は青いヒモをベルトにつけておかなければならない。		

マジック・アーマーⅢ Magic ArmorⅢ

MP	70	効果時間	1日
物質	チェインメールの切片、青いヒモ		
呪文	CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA OPPRIMO PERDO AN MORTIS NEX DISCRIM AN TYM RE CORPOREM		
効果	魔法使いは物質の構成要素でターゲットの体5部位すべてに触れ、音声する。ターゲットは魔法鎧から防護点に3魔法装甲点(Magicl Armour Points)を得る。ほかの魔法装甲点の効果と累積しない。魔法装甲点が失われた場合には回復するために、1点につき10分間の瞑想が必要である。魔法装甲点が残っている間は青いヒモをベルトにつけておかなければならない。		

マジック・アーマーⅣ Magic ArmorⅣ

MP	100	効果時間	1日
物質	チェインメールの切片、青いヒモ		
呪文	CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA OPPRIMO PERDO AN MORTIS NEX DISCRIM AN TYM RE CORPOREM NEX MORTIS KAL SANCTUM VAS MENTEM		
効果	魔法使いは物質の構成要素でターゲットの体5部位すべてに触れ、音声する。ターゲットは魔法鎧から防護点に4魔法装甲点(Magicl Armour Points)を得る。ほかの魔法装甲点の効果と累積しない。魔法装甲点が失われた場合には回復するために、1点につき10分間の瞑想が必要である。魔法装甲点が残っている間は青いヒモをベルトにつけておかなければならない。		

マジック・アーマーⅤ Magic ArmorⅤ

MP	150	効果時間	1日
物質	鎧の板金、青いヒモ		

呪文	CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA OPPRIMO PERDO AN MORTIS NEX DISCRIM AN TYM RE CORPOREM NEX MORTIS KAL SANCTUM VAS MENTEM MOVO SANCTUM CORPOREM VAS OPPRIMO DISCRIM RE MORTIS NEX MORTIS
効果	魔法使いは物質の構成要素でターゲットの体5部位すべてに触れ、音声する。ターゲットは魔法鎧から防護点に5魔法装甲点(Magicl Armour Points)を得る。ほかの魔法装甲点の効果と累積しない。魔法装甲点失われた場合には回復するために、1点につき10分間の瞑想が必要である。魔法装甲点が残っている間は青いヒモをベルトにつけておかなければならない。

マジック・アーマーⅥ Magic ArmorⅥ			
MP	200	効果時間	1日
物質	鎧の板金、青いヒモ		
呪文	CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA OPPRIMO PERDO AN MORTIS NEX DISCRIM AN TYM RE CORPOREM NEX MORTIS KAL SANCTUM VAS MENTEM MOVO SANCTUM CORPOREM VAS OPPRIMO DISCRIM RE MORTIS NEX MORTIS VAS SANCTUM MUTO CORPOREM MANI SANCTUM PERDO MANI DES DISCRIM		
効果	魔法使いは物質の構成要素でターゲットの体5部位すべてに触れ、音声する。ターゲットは魔法鎧から防護点に6魔法装甲点(Magicl Armour Points)を得る。ほかの魔法装甲点の効果と累積しない。魔法装甲点失われた場合には回復するために、1点につき10分間の瞑想が必要である。魔法装甲点が残っている間は青いヒモをベルトにつけておかなければならない。		

マジック・アイテム Magic Item			
MP	50 + 入れたいスペルのMP	効果時間	永続
物質	大地、水、小さい火、スペルを入れたいアイテム		
呪文	CREO ARAGH CREO VAS CREO KAL CREO ELEMENTUM CREO MAGIA		
効果	<p>魔法使いは火を付け、その火を中心として大地に円を描き、その外側に水をまく。それから火と魔法使いの間にスペルを入れたいアイテムを置き、音声する。その後で入れたいスペルを唱え、もう一度マジック・アイテムのスペルを音声する。マジック・アイテムを作成する方法には以下の二つがある。</p> <p>1) 1日に複数回使用できるチャージ付きのアイテムを作成するためには魔法使いは何度も入れたいスペルをアイテムに使わなければならない。このマジック・アイテムの使用者は一日に複数回入れられたスペルを発動することができる。例えば作成時に魔法使いがマジック・プロテクションⅡを2回とマジック・プロテクションⅢを1回唱えた場合、1日にマジック・プロテクションⅡを2回とマジック・プロテクションⅢを1回発動することができる。作成時に入れたいスペルの消費MP分のXPを払わなければならない。上記の例えの場合、20XPを2回、30XPを1回の合計で70XPを払わなければならない。作成時に、魔法使いは入れたスペルの効果を発動するためのキーワードや動作などを決めなければならない。支払うXPを2倍にすると、スペル効果を特別な条件で発動するオプションを付けることができる。例えば「攻撃された後に、マジック・プロテクションⅢを活性化する」には60XPを支払う。</p> <p>この方法での作成には、魔法学位Ⅱが必要となる。魔法学位Ⅱをもらうための試験に、この方法を使っても良い(試験が不合格の場合は、作成が失敗となる)。</p> <p>2) 魔法使いが永続的な効果をもつマジック・アイテムを作成したい場合、こちらの方法を使わなければならない。スペルは一つしか入れられないが、そのスペルの効果は持続し消えることはない。この方法では入れたいスペルとマジック・アイテムのスペルは儀式で行わなければならない。魔法使いは儀式の中で入れたいスペル10回分のMPを消費し、またそれと等しいXPを支払わなければならない。この方法で入れたいスペルは効果時間が戦いや1日や15分など具体的な時間で表記されているものでなくてはならない。効果時間が即時、維持、永続のスペルはこの方法で入れることができないが、1)の方法では入れることができる。この方法で入れられるスペルはいろいろあるが、しばしば不便なものとなる。例えばファイア・ウェポンはいつも燃えているし、エネルギー・ウォールは常に存在するため、運搬が少し不便である。</p> <p>この方法での作成には、魔法学位Ⅲが必要となる。魔法学位Ⅲをもらうための試験に、この方法を使っても良い(試験が不合格の場合は、作成が失敗となる)。</p>		

もちろん、1)の方法で、永続と同じような効果を作ることは可能である。例えば、アイテムにマジック・ウェポンⅡを2回入れ、1回目を日中に使い、2回目を日没後に使えば、常にマジック・ウェポンの効果がある。しかしこの効果はリリース・マジックで打ち消されれば、次の夜明けか日没まで効果がない。本当に永続のアイテム効果はデストロイでのみ打ち消すことができる。

魔法使いが自分以外の人物に依頼されてマジック・アイテムを作成する場合、その依頼者がXPを支払うこともできる。その場合、依頼者もスペルの音声しなければならない。スペルが失敗になったら、XPを支払わなくても良い。

マジック・アイテムの作成はGMの前で行う。GMは成否を判定し、成功の場合はアーチファクト証書を作成する。

マジック・ウェポンⅠ Magic Weapon I

MP	10	効果時間	戦い
物質	赤いヒモ、浄水、前に永続なマジック・アイテムを触った小さい布(例えばハンカチ)		
呪文	LOR MUTO		
効果	魔法使いは武器の攻撃面に水を注いだ後で、その水を乾いた布でふき、音声する。そして赤いひもを武器に縛り付ける。次の戦いの間、それは魔法の武器となる。普通の敵に対しては普通の武器でしかないが、ゴーストやデーモンといった魔法の武器でしか倒せないモンスターに対しては魔法の武器として扱われる。効果時間の間は赤いひもを縛り付けたままにしなければならない。 神聖魔法使いはマジック・ウェポンを祝福された武器と言うが、普通のマジック・ウェポンと同じだ。		

マジック・ウェポンⅡ Magic Weapon II

MP	30	効果時間	1日
物質	宝石、永続なマジック・アイテム、赤いヒモ		
呪文	CREO GALAD MUTO PERDO VAS GALAD		
効果	魔法使いは武器に宝石とマジック・アイテムで触れ、音声する。そして赤いひもを武器に縛り付ける。次の戦いの間、それは魔法の武器となる。普通の敵に対しては普通の武器でしかないが、ゴーストやデーモンといった魔法の武器でしか倒せないモンスターに対しては魔法の武器として扱われる。効果時間の間は赤いひもを縛り付けたままにしなければならない。 神聖魔法使いはマジック・ウェポンを祝福された武器と言うが、普通のマジック・ウェポンと同じだ。		

マジック・サークル Magic Circle

MP	30	効果時間	1日
物質	白い粉末		
呪文	CREO SANCTUM OPPRIMO CREATURA		
効果	魔法使いは白い粉末で円を描き、その円の4方角の外に点を描く。そしてその円の外側にそって歩きながら音声する。この円はデーモンやエレメンタル、アバターといった異なる次元界からの来訪者を捕える罠となる。この円の中に入った者、この円の中で召喚された者はこの円から出られない。さらにこの中で使われるスペルは円の外側のいかなる者をターゲットとすることはできない。このスペルは円の内側からは打ち消すことができない。外側からのみ打ち消すことができる。		

マジック・サーチ Magic Search

MP	20	効果時間	即時
物質	ガラスと金属の一個		
呪文	KAL INTELLEX MOVO MENTEM		
効果	魔法使いは片方の手にガラス板を持ち、もう片方の手に金属板を持つ。それから呪文を唱え、全方位を探すようにゆっくりと自身の体の軸を回転させる。GMは探しているアイテムや人に関しての基本的な情報を魔法使いに与える。探している対象が近くにある場合は「それは5m以内のどこかにあるようだ。」		

「階段の下の右側にあるようだ」「あの人物が持っているようだ。」と伝える。遠い場合は方角や距離、「それはその建物の中にはないようだ。」と伝える。その対象がかなり遠くにあり、コン中に回収できない(もしくは GM が再び登場させたくない)ような場合は「それは遠すぎる。」と伝える。魔法使いは対象に近づいたら、どの辺にあるかの追加情報を得るために再びスペルを唱えても良い。このスペルを働かせるためには魔法使いは以前からそのアイテムについて知っていなければならない。魔法使いは最低でもそれを見たことがあるか覚えている(GM にそのアイテムについて描写できるべきである)か以前に触ったことがなければならない。

マジック・シールド Magic Shield

MP	30	効果時間	1日(自)
物質	小さい金属の盾(高さ10センチ以下)		
呪文	CREO SANCTUM MUTO PERDO VAS SANCTUM		
効果	魔法使いはターゲットの盾を小さな金属の盾で触れ、音声する。ターゲットの盾は追加的な1HPを得る。この追加のHPが失われた場合、このスペルを唱えた魔法使いが10分間の簡単な儀式をすることで回復することができる。盾はつねに一つの効果からしか追加のHPを得ることはできない。		

マジック・バー Magic Bar

MP	10	効果時間	維持
物質	銅線(約10センチ)		
呪文	CORPOREM OPPRIMO		
効果	魔法使いは呪文を唱えながら針金でドアに触れ、それから針金で輪を作る。魔法使いはスペルを持続するために、ドアから半径10メートル以内で、両手で針金を持ち続けなければならない。そうしなければスペルは中断する。スペルを維持している限り、ドアは反対側から開けることができない。(内側からは開けることができるが、こうした場合スペルは壊れる)このスペルは内側からのみ打ち消すことができる。なぜならこのスペルは外側にはなんの効果ももたらしていないからである。ただ オープンロックスペルでのみ反対側からこの呪文を打ち消すことができる。また反対側から他のキャラクターは力づくで開けようと試みることができる。これを行うには GM を必要とする。これは力づくで開けようと演技するだけで、実際に壊してはいけない。		

マジック・プロテクション I Magic Protection I

MP	10	効果時間	1日
物質	白い粉末、青いヒモ		
呪文	SANCTUM MAGIA		
効果	魔法使いは中に人が立てるくらいの大きさの小さな円の中に粉を撒き散らし、その円の中に入り呪文を使う。魔法使いは1魔法装甲点(Magic Armour points)を得る。このスペルは魔法装甲点や物理装甲点(physical armour Points)を与えるほかの呪文と組み合わせて使うことはできない。このスペルの装甲点は復活しない。もしこのスペルによって与えられたすべてのポイントが使い果たされたら、このスペルは消える。装甲点が残っている限り、ヒモは付けたままにしておかなければならない。		

マジック・プロテクション II Magic Protection II

MP	20	効果時間	1日
物質	白い粉末、青いヒモ		
呪文	SANCTUM MAGIA SANCTUM CORPOREM		
効果	魔法使いは中に人が立てるくらいの大きさの小さな円の中に粉を撒き散らし、その円の中に入り呪文を使う。魔法使いは2魔法装甲点(Magic Armour points)を得る。このスペルは魔法装甲点や物理装甲点(physical armour Points)を与えるほかの呪文と組み合わせて使うことはできない。このスペルの装甲点は復活しない。もしこのスペルによって与えられたすべてのポイントが使い果たされたら、このスペルは		

消える。装甲点が残っている限り、ヒモは付けたままにしておかなければならない。

マジック・プロテクションⅢ Magic ProtectionⅢ

MP	30	効果時間	1日
物質	白い粉末、青いヒモ		
呪文	SANCTUM MAGIA SANCTUM CORPOREM CREO SANCTUM		
効果	魔法使いは中に人が立てるくらいの大きさの小さな円の中に粉を撒き散らし、その円の中に入り呪文を使う。魔法使いは3魔法装甲点(Magic Armour points)を得る。このスペルは魔法装甲点や物理装甲点(physical armour Points)を与えるほかの呪文と組み合わせて使うことはできない。このスペルの装甲点は復活しない。もしこのスペルによって与えられたすべてのポイントが使い果たされたら、このスペルは消える。装甲点が残っている限り、ヒモは付けたままにしておかなければならない。		

マジック・プロテクションⅣ Magic ProtectionⅣ

MP	40	効果時間	1日
物質	白い粉末、青いヒモ		
呪文	SANCTUM MAGIA SANCTUM CORPOREM CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA		
効果	魔法使いは中に人が立てるくらいの大きさの小さな円の中に粉を撒き散らし、その円の中に入り呪文を使う。魔法使いは4魔法装甲点(Magic Armour points)を得る。このスペルは魔法装甲点や物理装甲点(physical armour Points)を与えるほかの呪文と組み合わせて使うことはできない。このスペルの装甲点は復活しない。もしこのスペルによって与えられたすべてのポイントが使い果たされたら、このスペルは消える。装甲点が残っている限り、ヒモは付けたままにしておかなければならない。		

マジック・プロテクションⅤ Magic ProtectionⅤ

MP	50	効果時間	1日
物質	白い粉末、青いヒモ		
呪文	SANCTUM MAGIA SANCTUM CORPOREM CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA CREO CORPOREM		
効果	魔法使いは中に人が立てるくらいの大きさの小さな円の中に粉を撒き散らし、その円の中に入り呪文を使う。魔法使いは5魔法装甲点(Magic Armour points)を得る。このスペルは魔法装甲点や物理装甲点(physical armour Points)を与えるほかの呪文と組み合わせて使うことはできない。このスペルの装甲点は復活しない。もしこのスペルによって与えられたすべてのポイントが使い果たされたら、このスペルは消える。装甲点が残っている限り、ヒモは付けたままにしておかなければならない。		

マジック・プロテクションⅥ Magic ProtectionⅥ

MP	60	効果時間	1日
物質	白い粉末、青いヒモ		
呪文	SANCTUM MAGIA SANCTUM CORPOREM CREO SANCTUM CORPOREM MAGIA CREO CORPOREM VAS MAGIA		
効果	魔法使いは中に人が立てるくらいの大きさの小さな円の中に粉を撒き散らし、その円の中に入り呪文を使う。魔法使いは6魔法装甲点(Magic Armour points)を得る。このスペルは魔法装甲点や物理装甲点(physical armour Points)を与えるほかの呪文と組み合わせて使うことはできない。このスペルの装甲点は復活しない。もしこのスペルによって与えられたすべてのポイントが使い果たされたら、このスペルは消える。装甲点が残っている限り、ヒモは付けたままにしておかなければならない。		

マジック・ロック Magic Lock

MP	30	効果時間	1日(自)
----	----	------	-------

物質	銅線(約10センチ)、小さい黄色の紙
呪文	CREO CORPOREM SANCTUM AN TYM OPPRIMO
効果	魔法使いは銅線と紙で錠前知識のルールに従いライブRPGの錠前を作り、紙にはランクの代わりに「マジック・ロック」と記入し、容器やドアなどに貼りつけ、音声する。このロックはリリース・マジックでは解除できない。錠前知識があるキャラクターはこの錠前を3ランクとしてピックアップできる。魔法使いは追加でMPを消費することでこのランクを上昇することができる。追加で消費するMP10点につき1ランク上昇する。

ミラー・マジック Mirror Magic			
MP	40	効果時間	1日
物質	小さい鏡		
呪文	CREO SANCTUM MUTO CORPOREM VAS MENTEM IGNITIA ETERNA		
効果	魔法使いは鏡で自分の顔を見て、音声する。それ以後魔法使いをターゲットにした最初のスペルを、そのスペルを唱えた魔法使いに投げ返す。これは魔法使いを直接ターゲットにしているスペルの影響のみに効果がある。エネルギー・フィールドやエネルギー・ウォールといったスペルやファイア・ボールなどのセカンダリ・ダメージなどの間接的な影響に対しては防護できない。自分のスペルに対して、このスペルは防護できない。		

ムーブ・ウウンド Move Wound			
MP	10	効果時間	即時
物質	銅線(約15センチ)		
呪文	ARAGH MOVO		
効果	魔法使いは呪文を唱えながら負傷している部位と傷を移したい部位を銅の針金で触れる。負傷がもった部位から消え、もう一方の部位に移る。このスペルはかけられることに同意した対象にしか使用できない。このスペルはひとりの体の中だけで傷を移すことができる。		

メンタル・アロー Mental Arrow			
MP	30	効果時間	即時
物質	1滴血(SFXの血や色など)		
呪文	MENTEM BALISTO PERDO CORPOREM MAGIA MORTIS		
効果	魔法使いは血で額に点を描き、音声して、ターゲットを指し示す。ターゲットは魔法使いが指示した部位に1ヒットを受ける。ターゲットは魔法使いの声が聞こえ、目に見える場所にいなければならない。それ以外に射程の制限はない。		

メンタル・ダガー Mental Dagger			
MP	50	効果時間	即時
物質	7つの種類の木の火で作った木炭		
呪文	CREO MAGIA DISCRIM CORPOREM CREO VAS MAGIA CREO PERDO CORPOREM		
効果	魔法使いは木炭で額に点を描き、音声して、ターゲットを指し示す。ターゲットは魔法使いが指示した部位を負傷する。ターゲットは魔法使いの声が聞こえ、目に見える場所にいなければならない。それ以外に射程の制限はない。物質の構成要素の木炭はスペルを使うのと同じ日に作られなければならない。		

メンタル・ネール Mental Nail			
MP	20	効果時間	維持
物質	土の地面、小さい木の棒		

呪文	AN ARAGH OPPRIMO CREATURA
効果	魔法使いは杖を大地に差し、音声する。それから魔法使いは杖で対象を指し示す。持続している間、対象の片足は地面にくくりつけられる。魔法使いはどちらの足が対象か宣言しなければならない。対象はこのスペルから自由になることができるが、くくりつけられていた足を負傷する。

ライト Light	
MP	5 効果時間 維持
物質	小さい懐中電灯やペンライトなど
呪文	IGNITIA
効果	右手に光源を持ち呪文を使う。それから光源を点灯できる。魔法使いが維持している間は、光源が消灯することはなく、持続する。

ライトニング・アロー Lightning Arrow	
MP	10 効果時間 即時
物質	柔らかい球
呪文	ARAGH BALISTO
効果	音声して、柔らかい球を投げて、当たったターゲットは1ヒットを受ける。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、ライトニングのダメージとして扱う。

ライトニング・ウェポン Lightning Weapon	
MP	100 効果時間 戦い
物質	魔法の光、瑪瑙、2黄色なヒモ、2白いヒモ
呪文	ARAGH SANCTUM LOR ARAGH VAS CREO MANI GALAD ARAGH ETERNA MORTIS ELEMENTUM AN TYM KAL PERDO ARAGH MUTO ARAGH CREO
効果	魔法使いは水晶に光を当て、その水晶で武器に触れ、音声して、ヒモを互い違いに武器の攻撃面に結び付ける。次の戦いで、この武器のヒットは直撃となる。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、ライトニングのダメージとして扱う。

ライトニング・ハンド Lightning Hand	
MP	10 効果時間 タッチ
物質	黄色の粉末
呪文	ARAGH TATZUL
効果	魔法使いは自分の片手に粉末を振り、音声する。タッチされたターゲットは1ヒットを受ける。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、ライトニングのダメージとして扱う。

ライトニング・ボール I Lightning Ball I	
MP	30 効果時間 即時
物質	柔らかい球、黄色の粉末
呪文	ARAGH BALISTO VAS PERDO MAGIA MORTIS
効果	魔法使いは粉末を柔らかい球に粉末を振り、音声して、柔らかい球を投げる。当たったターゲットは5ヒットを受け、その隣にいるすべての人は2ヒットを受ける。誰にも当たらなかった場合は、スペルは効果がない。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、ライトニングのダメージとして扱う。

ライトニング・ボール II Lightning Ball II	
---------------------------------	--

MP	50	効果時間	即時
物質	柔らかい球、黄色の粉末		
呪文	ARAGH BALISTO VAS PERDO MAGIA MORTIS CREO GALAD VAS MORTIS		
効果	魔法使いは粉末を柔らかい球に粉末を振り、音声して、柔らかい球を投げる。当たったターゲットは5ヒットを受け、その隣にいるすべての人は2ヒットを受ける。誰にも当たらなかった場合は、スペルは効果がない。エレメンタルやほかの魔法生物の持つ耐性については、ライトニングのダメージとして扱う。		

リクリエート Recreate			
MP	50	効果時間	即時
物質	土、浄水、脂		
呪文	MUTO CORPOREM LOR MEDICAM KAL ARAGH CREO MEDICAM DEI INTELLEX		
効果	魔法使いは土と浄水と脂を均等に混ぜて、ターゲットの失われた部位に似せたモノを作り、音声する。3時間後に、切断した部位は再生する。再生し終わる前にその部位を攻撃された場合は、スペルの効果は消え、その部位は再生されない。		

リリース・マジック Release Magic			
MP	20	効果時間	即時
物質	ルーンが彫り付けた、小さい木の棒(約20センチ)		
呪文	VAS MAGIA PERDO MAGIA		
効果	魔法使いは呪文を唱え、杖で対象に触れ、そしてその杖を折る。これは対象にかかっているスペル一つを打ち消す。対象のスペルは永続でなく、かつ打ち消しを制限されていないものでなくてはならない。さらに現在効果を及ぼしているスペルの効果が対象でなくてはならず、効果時間が一瞬のスペルを打ち消すことはできない。効果時間が維持のスペルは打ち消すことができる。通常の対象は人や物となる。もし対象に一つより多くのスペルが効果を及ぼしている場合、最近かけられたスペルを打ち消す。このスペルが魔法使いの維持を必要とするものであった場合、魔法使いの維持も失われる。このスペルを使用する前にアイデンティファイ・マジックを使い、現在影響を与えているスペルが何かを分かっている場合は、魔法使いの望むスペルを対象にすることができる。		

リリース Relief			
MP	10	効果時間	即時
物質	ライブRPGの武器の刃		
呪文	CARZUM AN		
効果	魔法使いが呪文を唱え、打ち消したいスペルの効果を受けている体の部位に刃を押し付け、切るしぐさをする。こうすることで視覚や移動を制限するような体に関するスペルの効果一つを打ち消す。このスペルでは効果時間が永続のスペルの効果を打ち消すことはできない。		

リジェネレーション Regeneration			
MP	40	効果時間	1日
物質	トロルの血(ゲームで得なければならない)、木		
呪文	MUTO CORPOREM VAS SANCTUM CREO CREATURA KAL CORPOREM		
効果	魔法使いはトロルの血でターゲットの胸に魔法のシンボルを描く。それから魔法使いは片手はターゲットに描いたシンボルを、もう一方の手は木に触れる。このときターゲットも木に触れる。その状態で魔法使いは音声する。ターゲットは回復力Ⅱを得る。魔法使いはこのスペルを自分自身に使用する場合は両手で木に触れる。		

リザレクション Ressurrection			
MP	100	効果時間	即時
物質	死体(状態の良いモノ)、御供え物(薫香、7つ別な薬草、ワインやビールや酒など1本)、祭壇、魔法陣		
呪文	DEI CREO IGNITIA MENTEM MAGIA DEI OPPRIMO TOXIS MORTIS MAGIA DEI CREO SANCTUM MORTIS MAGIA DEI OPPRIMO PERDO CORPOREM MAGIA		
効果	<p>魔法使いは祭壇と魔法陣を準備して、死体を祭壇の上か前に置き、御供え物を神に捧げ(アルコールをGMIに捧げる)、音声する。そして神の審判を待つ。GMIはこのスペルの準備や詠唱の様子から、死体のプレイヤーに復活の機会を与えるかの裁定を下す。機会を与える場合は、死体のプレイヤーは隠された10個のビー玉の中から1つを無作為に取り出す。1回目のリザレクションでは白8、青1、黒1だ。白い玉が出た場合、リザレクションが成功する。青い玉ではリザレクションが成功しかつ、死体のプレイヤーは死因や殺害犯を覚えている。黒い玉ではリザレクションが失敗する。2回目以降は毎回、1つの白い玉が黒い玉に置き換わる。2回目は白7、青1、黒2で、3回目は白6、青1、黒3となる。9回目以降は青1、黒9となる。黒い玉を取り出した場合、死体は灰となる。青と白玉を取り出した場合、キャラクターは復活する。その時に、体は死ぬ前と同じ状態で致命傷だけが消えた状態となっている。病気や毒が死因であった場合、ただちにこれを取り除かなければならない。</p> <p>復活したしたキャラクターは30XPを支払わなければならない。十分なXPを持っていない場合、スキルをかわりに忘れる。</p>		

レパルション Repulsion			
MP	30	効果時間	維持
物質	木炭の粉末		
呪文	MAGIA MUTO ARAGH DISCRIM MANI MOVO		
効果	<p>魔法使いは片手を粉末で黒く塗り、その手のひらでターゲットを指し示して、音声する。維持している間、ターゲットは魔法使いから3メートル以内に入ることができない。弓やスペルなどの遠距離攻撃はできる。維持している間、ターゲットを変更することはできない。</p>		