

Shared † Fantasia 追加魔術リスト

こんにちはダムといいます。皆さん今日も楽しく魔術師やっていますか。私はもっと魔術師がやりたい、そしてもっと色々な魔術をつかいたいです。そこで今回は新規の魔術を複数用意しました。

DeriveOption でも説明したように魔術というものは各々で独自の研究を進め多種多様なものが存在すると考えています。今回用意した魔術の多くは戦闘中使うとすごく便利になるというものは少なく、どちらかといえば日常生活や簡単な補助などかゆい所に手が届くようなものが多くなっています。また同封している DriveOption の魔導オプションと一緒に導入すると両方をより楽しめると思います。

今回魔術を追加するにあたり距離の概念を1つ追加しました。

距離 至近…同じエンゲージ内にいる場合のみ対象にすることが出来る。

目次

1. 追加魔術リスト一覧 . . . P2
2. 魔術の詳細 . . . P5

※魔術の詳細はまだまだ制作途中です。

スペースがあつたのでまえがき

魔術の発想は別の所から持ってきていますが効果やバランスは Shared † Fantasia に合わせて調整しています。しかし様々な状況でテストプレイをすることが難しいので魔術スロットや効果のバランス調節がうまく出来ていないかもしれません。また、一番難しいのはカッコいい漢字の名前をつけることです。

この魔術リストを見た方でもうちょっとこうした方がいいのではないか、こういう名前の方がカッコ良くないですか等のご意見がありましたら1つでもいいのでツイッターか掲示板で連絡をお願いします。また誤字脱字や新規の提案などありましたら報告頂ければ嬉しいです。

Twitter Link : <https://twitter.com/damu2gou>

みんなでシェア†ファンしようぜ

名前	系統	スロット コスト	発動時間	距離	効果範囲	持続時間	ST
効果							
必要魔術レベル 1							
魔法文字	魔導術	1	2アクション	接触	1物質	永続	なし(意思)
	可視か不可視の魔法の印か6文字以下の魔法の文字を記述することが出来る。摩耗などによって表面が割れた場合は消える。						
断熱衣	魔導術	3	2アクション	接触	1体	1時間	なし(頑健)
	対象とその装備品は、熱気や冷気的环境から害を受けなくなる。ダメージを防ぐことは出来ない。						
方位磁針	魔導術	1	2アクション	自身	自身	一瞬	なし
	今いる場所から見て北の方角がわかる。						
警音	魔導術	1	10分	近距離	小円	8時間	なし
	合言葉を言わずに範囲内に超小型以上の相手が侵入した場合音を出して内部に警告する。						
毒感知	魔導術	2	2アクション	中距離	視界内	10分	なし
	毒を持つNPCや物体に塗られているか混ぜられている毒などが存在している場合を探知する。						
加工	魔導術	1	2アクション	近距離	1物質(1kg以下)	5分(50R)	なし
	持続時間内に「持ち上げる」「温める」「冷やす」「匂いをつける」「色を塗る」など様々なことを行うことが出来る。						
即席強化	力術	1	1アクション	近距離	1武器	3Rorチャージ消費	なし(意思)
	次に命中した攻撃1回に炎、冷気、雷、純エネルギーのいずれかの属性ダメージを1D点追加で与える。						
開閉	力術	1	2アクション	近距離	扉、箱等1つ	一瞬	なし
	扉や箱を開けたり閉めたりすることが出来る。鍵がかかっている場合は開かず、畏がある場合は条件を満たせば発動する。						
小雷雲	力術	2	2アクション	近距離	1体	1分(6R)	直感ST/不完全
	小さな雷雲を頭上に作り毎ラウンド2点/雷ダメージ(防護点無視)を与える。直感STを成功したラウンドはダメージなし。						
修復	創成術	2	2アクション	近距離	小さな破損1つ	一瞬	なし
	小さな傷、裂け目、損傷等を修復することができる。						
鎧拘束	創成術	3	2アクション	至近	1体	1dラウンド	頑健ST/無効
	着用している鎧が膨れ上がり回避に-2のペナルティと移動速度-5のペナルティを受ける。持続時間中鎧を脱げなくなる。						
消臭	創成術	2	2アクション	近距離	1体	1時間	なし(頑健)
	匂いが無くなる。このことにより鋭敏嗅覚をもっている対象は暗闇によるペナルティを被るようになる。						
幻聴	幻心術	1	2アクション	中距離	中円	5分(50R)	意思ST/無効
	術者が聞いたことのある音を聴覚的な幻術として作り出す。会話の様な複雑な音は出せない。						
防腐剤	霊工術	2	2アクション	接触	1体	1日	なし
	死亡した場合その腐食化が進まない。効果時間中ワイトやゾンビなどになることはない。						
起立	召喚術	2	1アクション	近距離	1体	一瞬	なし(意思)
	伏せ状態のキャラクターを機会攻撃を誘発させずに即座に立ちあがらせる。						
囁き	占術	2	2アクション	遠距離	1体	10分	なし(意思)
	この距離内にいる限りお互いに囁いた言葉を聞くことが出来る。						
必要魔術レベル 2							
声手紙	魔導術	2	2アクション	接触	1物質	永続	なし(意思)
	合言葉を発するとあらかじめ決めていた音声がかきこえる。物質が壊れた場合魔術は消える。						
使い魔袋	魔導術	4	2アクション	自身	自身	24時間	なし
	使い魔がすっぽり入るポケットを作り出す。この中にいれば範囲魔法をくろうことはなく自分の手番に自由に出入りできる。						
追跡弾	力術	3	2アクション	中距離	1体	一瞬	なし
	必中の2d/叩・純エネルギーのダメージを与える。						
雷撃	力術	3	2アクション	中距離	金属鎧を着ている1体	一瞬	直感ST/半減
	2d+魔力/叩・雷ダメージを与える。この攻撃の抵抗は直感ST2にペナで防護点を半減してダメージを与える。						
水泳着	創成術	2	2アクション	接触	1体	1時間	なし(頑健)
	速く泳げるようになり、水泳移動速度+10を得る。元々泳げない場合は、泳げるようになるわけではない。						
健脚	創成術	1	2アクション	接触	1体	1時間	なし(頑健)
	早く動けるようになり、地上移動速度+10を得る。元々歩けない場合は、歩けるようになるわけではない。						
猫目	創成術	2	2アクション	接触	1体	10分	なし(頑健)
	夜間も良く見えるようになり、「低光度視界」を得る。						
羽靴	創成術	3	瞬間	接触	1体	1分	なし
	ゆっくりと落ちることにより落下ダメージを受けなくする。						
蜘蛛足	創成術	2	2アクション	接触	1体	10分	なし(頑健)
	足の裏が壁に付き登れるようになる。登攀移動距離10を得る。						
風の心	創成術	3	10分	自身	自身	12時間、一瞬	なし
	飛行移動速度+10、隠密行動・潜伏・直感STに+1の加速ボーナスを得る。チャージ消費で羽靴の効果を得る。						
肉体上昇	創成術	3	2アクション	近距離	1体	5分(50R)	なし(頑健)
	対象の肉内値を+1する。それに伴い近接命中回避ダメージ、頑健ST、関連技能が1、HPが4上昇する。						
技術上昇	創成術	3	2アクション	近距離	1体	5分(50R)	なし(反射)
	対象の技術値を+1する。それに伴い射撃命中回避ダメージ、直感ST、関連技能が1上昇する。						
知能上昇	創成術	3	2アクション	近距離	1体	5分(50R)	なし(意思)
	対象の知能値を+1する。それに伴いイニシアティブ、意思ST、関連技能が1上昇する。						
疲労促進	霊工術	3	2アクション	中距離	1体	5分(50R)	頑健ST/無効
	行動によって疲労する場合その疲労が2倍になる。また呼吸を整える行動が行えなくなる。						

即席装甲	召喚術	3	1アクション	近距離	1体	3Rorチャージ消費	なし(意思)
	次の自分への攻撃1回に対してのみ回避に+2の反発ボーナスを得る。						
拡大鏡	占術	2	2アクション	自身	自身	5分(50R)	なし
	次に行う探索判定に+2の判断ボーナスを与える。						
万能鍵	占術	2	2アクション	自身	自身	10分	なし
	次に行う解錠判定に+2の判断ボーナスを与える。						
隠扉発見	占術	2	2アクション	自身	中円	10分	なし
	隠された通路や収納、窓、引き出しなどを知覚する。						
正確無比	占術	4	2アクション	自身	自身	3Rorチャージ消費	なし
	次に行なう攻撃の命中判定1回に+5の判断ボーナスを得る。						
不幸	占術	2	2アクション	中距離	1体	5Rorチャージ消費	意思 ST/無効
	対象が次に何らかの判定を行う際に2回振り悪い方を採用する。						
詐称	占術	4	2アクション	自身	自身	5分(50R)	なし
	音声要素が必要。非魔法の運任せのゲームにおいて確率を操作出来る。戦闘等では使用できない。						

必要レベル3

魔法瓶	魔導術	3	2アクション	至近	1個	12時間	なし
	中に入れた物の温度、味、香り、鮮度等をそのままの状態で作成しておくことが出来る容器を作り出す。						
暗黒	力術	3	2アクション	近距離	1個	1時間	なし
	小円範囲内をまったく光の届かない[暗闇]状態にする。光源より上位の光を照らす魔法がある場合この魔法は消滅する。						
武装拳	力術	3	2アクション	自身	自身	5分(50R)	なし(意思)
	自身の素手を強化する。素手の命中+1ダメージ+1Dする。負傷ダメージを与えられるようになる。						
風吹	力術	4	2アクション	自身	中円	10分	なし
	効果範囲内に強風を吹かせる。この内部で行動する分にはペナルティは無いが、大気は流れ、弱い火は消える。						
棘鎧	創成術	4	2アクション	近距離	1体	5分(50R)	なし
	鎧に長い棘をはやすことによって対象に対する武器を使わない攻撃があつた時に2点のダメージ(防護点無視)を与える。						
屍爪	創成術	4	2アクション	至近	1体	1Dラウンド	頑健 ST/無効
	完全に動きが取れない状態にする。バランスが悪ければ転んでしまう。継続には視界が通っており常時集中する必要がある。						
瞬間加速	創成術	3	1アクション	自身	自身	1Rorチャージ消費	なし
	瞬間的に素早く動くことが出来る。自身が行う次の命中に+3の加速ボーナスを与える。						
魔武器	創成術	4	2アクション	至近	1武器 or 1防具	5分(50R)	なし
	魔法の効果で一時的に普通の装備品を高品質の装備品にする。魔術師レベル分流通レベルが高いものにできる。						
影仮面	幻心術	4	2アクション	近距離	1体	1時間	なし(意思)
	顔全体が黒い仮面に覆われて誰か識別できなくなり、光による影響を全て受けなくなる。						
贈与	幻心術	4	2アクション	中距離	1体	1分	意思 ST/無効
	対象が手に持っている物を術者に渡そうと行動する。ただし渡せない状況の時は効果が出ない。						
使い魔・梅	召喚術	3(永続)	2アクション	接触	1体	永続(任意)	なし
	術者の使い魔の能力値のいずれかを+1する。重ねてかけることで最大全能力値を+1にすることが出来る。						
魔刺青	召喚術	5	10分	接触	1体	12時間	なし
	魔法の刺青を描く。製作：描画や製作：刺青の判定に成功する必要がある。1体のクリチャーは3個まで保持出来る。						
座標入替	召喚術	4	2アクション	中距離	2体	一瞬	なし
	対象2体の位置を瞬間的に入れ替える。発動には両方とも同意が必要。						
可視眼	占術	3	2アクション	近距離	1体	10分間	なし(意思)
	視界内にいる不可視状態の者を見ることが出来るようになる。またそのものが不可視だと認識できる。						

必要レベル4

光玉	力術	3	2アクション	近距離	1個	12時間	なし
	光源より明るく中円範囲全てを照らす浮遊する光源を作り出す。範囲内を動かしたり物体に付与したりすることも可能。						
属性防護	力術	4	2アクション	近距離	1体	5分(50R)	なし(意思)
	炎、冷気、雷、純エネルギーのいずれかの属性に対するダメージを10点防ぐ防護点を与える。						
先見の明	創成術	5	一瞬	近距離	1体	一瞬	なし(意思)
	イニシアティブ決定時に一度だけ行使可能。イニシアティブ+1d6する。						
補助腕	創成術	5	2アクション	接触	1体	5分(50R)	なし(頑健)
	腕を一本はやす。逆腕として扱い、1Hの物を持つことが出来る。						
水中呼吸	創成術	3	2アクション	近距離	1体	1時間	なし(頑健)
	水中で呼吸を維持することが出来る。						
水の心	創成術	5	10分	自身	自身	12時間、1分	なし
	水中移動速度+10、[水場]のペナルティが無くなる。チャージ消費で10Rの間[水中]のペナルティを受けない。						
道具縮小	創成術	4	2アクション	接触	1物品	1日	なし(意思)
	対象の高さ、幅、奥行きが4分の1になり重量が64分の1になる。合言葉を唱えると元に戻る。						
闇橋	幻心術	4	2アクション	近距離	20m以内の2か所	10分	なし
	幅が30cmほどで重量100まで乗ることが出来る闇の橋を作り出す。						
百面相	幻心術	5	2アクション	自身	自身	1時間	なし
	自分と分からないように変装を行えます。《変装》に+4の判断ボーナスを与える。						
枯渇	霊工術	4	2アクション	近距離	小円	一瞬	なし
	範囲内にある植物は即座に枯れてしまう。						

即席家屋	召喚術	4	10分	近距離	1軒	12時間	なし
	周囲にあるありふれた材料からコテージかロッジ1つを作り出す。中型の生物5体まで休むことが出来る広さがある。						
共有視覚	占術	4	2アクション	接触	1体	6時間	意思 ST/無効
	対象の見ている視界を見ることが出来る。意思 ST に失敗した対象は見られているこの効果に気付かない。						
看破目	占術	3	2アクション	近距離	1体	1時間	なし(意思)
	幻心術に対する意思 ST、変装を見破る直感 ST 等何かを看破する判定に+3の判断ボーナスを与える。						
必要レベル5							
魔法解除・剛	魔導術	5	2アクション	中距離	1体	一瞬	なし
	魔法強度を上回ること対象にかけられている全ての魔術・奇跡を解除することが出来る。解呪する際魔法強度に+2される。						
警音・剛	魔導術	5	10分	近距離	中円	8時間	なし
	合言葉を言わずに範囲内に超小型以上の相手が侵入した場合物理的な音声や精神的呼びかけによって内部に警告する。						
花火	力術	5	2アクション	遠距離	1個	一瞬	なし
	現在地点の上空に花火を打ち上げることが出来る。花火の形はある程度好きなように替えることが出来る。						
劇的拳	創成術	6	2アクション	自身	自身	5分(50R)	なし
	素手で攻撃する場合、命中判定で12に加え11も自動成功となる。						
竜鱗	創成術	5	2アクション	近距離	1体	5分(50R)	なし(頑健)
	指定した種別のドラゴンの鱗が生え、全ての防護点+2と指定した種別の属性に対するダメージを10点防ぐ防護点を得る。						
伸縮腕	創成術	5	2アクション	自身	自身	1Rorチャージ消費	なし
	腕が伸び遠くまで届くようになり、近接攻撃の射程が近距離になる。						
戦闘術	創成術	6	2アクション	近距離	1体	5分(50R)	なし(頑健)
	戦士の3FPのフィートを1つ習得しているように扱う(前提条件は必要)。フィートを使用した際、疲労を1多く消費する。						
命令	幻心術	6	2アクション	至近	1体	1時間	意思 ST/無効
	術者は対象に1つの単純な命令を共通の言語で伝えると対象はそれを実行しようとする。ただし死に至るようなことはしない。						
病弱	霊工術	4	2アクション	中距離	1体	1時間	頑健 ST/無効
	病弱に対する抵抗が低くなり、その ST に-3のペナルティを受ける。						
再行動	霊工術	6	2アクション	至近	1体	一瞬	意思 ST/無効
	味方の場合即座に先ほど行った行動と同じ行動を行う。敵の場合は次のラウンド先ほどと同じ行動しか行えなくなる。						
魔触手	召喚術	6	2アクション	中距離	小円	1dラウンド	なし
	数多くの触手を呼びだし効果範囲内にいる全ての対象に絡みつく。毎R直感 ST を行い失敗すると伏せ状態になる。						
緊急招集	召喚術	5	2アクション	近距離	1体	一瞬	なし
	この魔術の行使には対象の同意が必要。対象を自分の真横に転移させる。						
使い魔・竹	召喚術	3(永続)	2アクション	接触	1体	永続(任意)	なし
	術者の使い魔の命中全般,回避全般,ST全般のいずれかに+2する。重ねてかけることでそれぞれを+2出来る。						
宝感知	占術	6	2アクション	自身	中円	10分	なし
	効果範囲内になる金銀銅宝石などがある場合に大体の方向と種別を識別できる。						
必要レベル6							
魔法装填	魔導術	8	2アクション	自身	自身	一瞬	なし
	習得している魔術で合計魔術スロット5まで魔術を即座に準備することが出来る。						
大魔弾	力術	7	2アクション	中距離	1体	一瞬	直感 ST/半減
	炎or冷氣or雷or純エネルギーの4D+魔力/叩のダメージを与える。 炎:可燃物が燃える、ダメ+2 冷:ダメ-4、相手は1d+2R回避全般-1 雷:防護点半減 純エネルギー:ダメ+4						
漆黒	力術	6	2アクション	中距離	1個	12時間	なし
	中円範囲内をまったく光の届かない[暗闇]状態にする。光玉より上位の光を照らす魔法がある場合この魔法は消滅する。						
金剛化	創成術	6	2アクション	接触	1物品	5分(50R)	なし
	触れた物質をアダマンティンにする。現在の素材の性質は上書きされ効果を発揮しなくなる。						
地の心	創成術	7	10分	自身	自身	12時間、1分	なし
	地上移動速度+10、登攀・頑健 ST+1の肉体ボーナスを得る。チャージ消費で10Rの間全ての防護点に+5。						
疑心暗鬼	幻心術	6	2アクション	中距離	1体	1分(10R)	意思 ST/無効
	最も近くにいる仲間を不倶戴天の敵と認識し、ダメージを1回与えるまで最善を尽くして攻撃を行う。						
必要レベル7							
無魔法空間	魔導術	7	2アクション	自身	小円	5分(50R)	なし
	範囲内では魔法が使用できず、外からの魔法の影響も無くなる空間を作る。魔法はこの空間に入ると消えから出ると元に戻る。						
炎冷の盾	力術	8	2アクション	至近	1体	5分(50R)	なし(頑健)
	対象に近接攻撃が命中した場合攻撃した者は2d/炎ダメージ(防護点無視)を受ける。対象は冷氣によって受けるダメージを半減する。発動時に与える属性と半減する属性を逆にする事も可能。						
太陽	力術	6	2アクション	中距離	1個	1時間	なし
	まるで昼であるかのように大円範囲内を照らす浮遊する光源を作り出す。範囲内のは太陽光が注がれているように扱う。						
使い魔・松	召喚術	3(永続)	2アクション	接触	1体	永続(任意)	なし
	術者の使い魔のダメージ全般,防護点全般,技能全般のいずれかに+3する。重ねてかけることでそれぞれを+3出来る						
迷彩屋敷	召喚術	7	10分	近距離	1軒	12時間	なし
	即席家屋と同様の家を作り出す。この家屋を普通に発見するには直感 ST か動植物知識で対抗する必要がある。						
竜狩り	占術	8	2アクション	近距離	1体	1分(10R)	なし(意思)
	ドラゴンに対する命中回避 ST 全般に+2の無属ボーナスを与える。						
追加行動	占術	8	2アクション	至近	1体	5分(50R)	なし(意思)
	自分の行動が終わった直後に2dを振る。出目が10以上だった場合追加で1アクション行動してもよい。						

必要レベル 8

集団解除	魔導術	11	2アクション	中距離	中円	一瞬	なし
	〔魔法解除・剛〕の効果を広い範囲に適用に対して行使することができ得る。						
限界行動	魔導術	10	2アクション	自身	自身	一瞬	なし
	即座に自分の手番が来たかのように行動を行う。この行動終了後 1dR の間朦朧化状態になる。						
火の心	創成術	9	10分	自身	自身	12時間	なし
	炎属性のダメージを 10 点防ぐ防護点,意思 ST に+1 の士気ボーナスを得る。チャージ消費で 10R の間炎冷の盾の効果を得る。						
強制送還	召喚術	8	2アクション	至近	1体	一瞬	意思 ST/無効
	対象が他世界から来た存在だった場合のみ効果を発揮する。対象を元の世界に送り返す。						

必要レベル 9

魔法解除・極	魔導術	11	2アクション	中距離	小円	一瞬	なし
	魔法強度を上回ること対象にかけられている全ての魔術・奇跡を解除することが出来る。解呪する際魔法強度に+2される。						
力場壁	力術	10	2アクション	中距離	魔力×魔力×10cm	1分(10R)	なし
	純エネルギーでできた壁を作り出す。通り抜けは出来ないが見通すことは出来る。物理的に破壊することは不可能。						

必要レベル 10

超能力	力術	12	2アクション	自身	自身	5分(50R)	なし
	効果時間の間「念動」「飛行」「透視」「遠見」「異次元袋」「念話」を魔術スロットを消費せずに自由に行使することが出来る。						

魔術詳細

魔術の系統やスロットコストなどは上の魔術一覧を御覧ください。

必要魔術レベル 1

名前 魔法文字

前提魔術 なし

永久魔具 ×

永久魔具対象 ー

効果解説

魔法の印か文字を記述することができます。

可視か不可視かは発動時に決定します。

可視にした場合は普通のインクと同じように誰でも見ることができ、色も自由に決定することができます。

不可視にした場合、一般人は見ることができず、魔法感知をした時にはっきりと見るすることができます。

1つの複雑ではない印か日本語で6文字以下の文章を記すことが出来ます。

これは半永久的に残るが対象の物質が擦れたり壊れたりなど一部でも破損した場合魔術全体が終了します。

名前 断熱衣

前提魔術 なし

永久魔具 ○／5

永久魔具対象 衣類で、着用者が対象

効果解説

熱気や冷気の影響を受けなくなります。

日常的で受ける気温の影響を受けなくなり常に術者にとって快適な気温で過ごすことは出来ます。

ただし砂漠のような猛暑の地や雪山のような極寒の地では効果を発揮しません。

また、風や湿度の影響はそのまま受けます。

名前 方位磁針

前提魔術 なし

永久魔具 ○／6

永久魔具対象 装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象

効果解説

どちらの方向が北かわかります。

これによって迷うことは少なくなるだろうが完全に迷わなくなるわけではありません

特殊な地形や魔術の影響によってわからなくなる場合もあります。

名前	警音
前提魔術	なし
永久魔具	×
永久魔具対象	—

効果解説

効果範囲内に無断で侵入したものがいた場合内部に警告をする空間を作ります。

合言葉は日本語で6文字以内の簡単なものでなければいけません。

効果範囲の近くで合言葉を言うことで入ることが出来ますが、
誤って近づきすぎ無いように気を付けなければいけません。

サイズ超小型以上の侵入に反応することができ、内部にいるものにだけ聞こえる音で侵入を知らせます。

この音は侵入したのものにも聞こえるため相手も近くにいるとわかってしまいます。

ただし知能のないものはこの音が何かわからず警戒を強めるだけです。

名前	毒感知
前提魔術	なし
永久魔具	×
永久魔具対象	—

効果解説

視界内の毒が含まれるものを感知します。

食べ物に毒が含まれている場合や抜き身の武器に毒が塗られている場合は気づくことは出来ます。

植物に含まれる毒や鞘に収まっている状態の武器に毒が塗られている場合は気づくことは出来ません。

薬と毒の判別は付かないため薬の中に毒が含まれている場合は判別することができません。

名前	加工
前提魔術	なし
永久魔具	×
永久魔具対象	—

効果解説

持続時間内に様々な事を行うことができます。

具体的には「持ち上げる」「温める」「冷やす」「匂いをつける」「色を塗る」「混ぜる」「沸かす」
などが出来ます。他にしたい事がある場合 GM の許可を取ればすることができます。

材料があれば1回の発動で1人前の温かい食事を作ることができます。

他にも応用は可能ですが戦闘において使用することはできません。

名前	即席強化
前提魔術	なし
永久魔具	×
永久魔具対象	—

効果解説

武器に一発分の魔力的強化を施し威力を上げます。

発動時間と持続時間と一回命中したら魔術の効果が終了すること以外は {武装強化} と同様に扱います。

名前	開閉
前提魔術	なし
永久魔具	×
永久魔具対象	—

効果解説

扉や箱を開けたり閉めたりすることが出来ます。

対象が開閉するものであれば術者が開け方を知らなくても自動的に開けることが出来ます。

対象に鍵がかかっている場合は開けることが出来ません。

対象に開閉することで作動する罠が仕掛けられていた場合は罠が作動します。

対象の近くに障害物があり動かない場合開閉途中で止まる。

名前	小雷雲
前提魔術	なし
永久魔具	×
永久魔具対象	—

効果解説

小さな雷雲を作り出し対象に毎ラウンドダメージを与えます。

雷雲は対象の頭上を追尾し毎ラウンド2点の雷ダメージ（防護点無視）を与えます。

直感 ST に成功した場合はダメージを受けません。

途中で対象を変えることはできないので効果時間中に対象が倒れた場合も自動で攻撃し続ける。

対象が重装鎧を装備している場合は直感 ST に-2のペナルティを受ける。

名前	修復
前提魔術	なし
永久魔具	×
永久魔具対象	—

効果解説

小さな傷などの損傷を修復することができます。

布が破れたり陶器の一部が欠けたりした場合にその傷を新品のように治すことができます。

ただし芸術品や宝石など高い価値のあるものの修復を行うことはできません。

名前	鎧拘束
前提魔術	なし
永久魔具	×
永久魔具対象	—

効果解説

鎧を膨れ上がらせることで対象の動きを阻害することができます。

中装以上の鎧を装備している対象の鎧を膨らませることが出来ます。

頑健 ST に失敗した対象は回避に-2ペナルティと移動速度に-5のペナルティを受ける。

持続時間の間鎧を脱ぐことは出来ません。

名前	消臭
前提魔術	なし
永久魔具	○／5
永久魔具対象	装飾品や衣類、武器防具限定で、装備者、着用者が対象

効果解説

対象の匂いがなくなります。

自分から匂いがしなくなります。自分には匂いをかぐことができます。

鋭敏嗅覚を持っている NPC が対象に攻撃する際は暗闇によるペナルティを受けるようになります。

名前	幻聴
前提魔術	なし
永久魔具	○／6
永久魔具対象	魔具自身を中心とする中円

効果解説

魔術によって聴覚的な幻覚を作り出します。

この幻は見ることはできませんが、聴覚的にほぼ完璧なものを作り出せます。

ただし、作り出せる幻覚は術者が聞いたことのあるものに限られます。

この幻覚は変化を付けることも可能ですが、おおよそ1分（10R）でループする形になります。

ただし、幻覚に対し集中し続けることでリアルタイムに操り続けることも可能です。

幻覚の看破については {幻影} と同じように扱います。

{幻影} と同時に発動することで視覚と聴覚を伴う幻のようにすることもできますが、タイミングを合わせることは非常に難しく連続する単純な音と動作でなければ不ほぼ可能です。

名前	防腐剤
前提魔術	なし
永久魔具	○／6
永久魔具対象	装飾品や衣類で、着用者が対象

効果解説

死亡した対象を腐らなくします。

効果時間中はワイトの攻撃を受けてもワイト感染が進むことはありません。

死亡している対象は {不死者召喚} によってゾンビになることはありません。

死亡した動物を対象にした場合は効果時間が切れるまで鮮度を保って保存できます。

名前	起立
前提魔術	なし
永久魔具	×
永久魔具対象	—

効果解説

伏せ状態のキャラクターを立ち上がらせることができます。

この効果によって機会攻撃を誘発することはありません。

元から伏せ状態のキャラクター（動物など）を立ち上がらせることはできません。

名前	囁き
前提魔術	なし
永久魔具	×
永久魔具対象	—

効果解説

術者と対象がお互いに囁いた言葉を聞くことができます。

術者と対象は距離ないであれば自由に声を送り、受け取ることができますが、術の制御権は術者にあります。

受け取った声は外部には聞こえませんが、囁いた声は周囲にいる人には聞こえます。

ただし、術者と対象が扉などによって空間的な接続が途切れた場合は声が受け取れなくなります。

窓が開いていれば大丈夫ですが、覗き穴や隙間程度では声の受け取りは行えません。

必要魔術レベル 2

名前	声手紙
前提魔術	魔法文字
永久魔具	魔法文字
永久魔具対象	—

効果解説

音声を保存しておく魔法の印を作成できます。

印は全て同じ印で魔術に心得のあるものならば印が声手紙のものだとすぐに気付きます。

印の近くで合言葉を唱えることであらかじめ設定された最長 1 分の音声が入から聞こえてきます。

合言葉は発動時に設定しておき、音量は自分が発声できる範囲内で設定することが出来る。

合言葉によって印から音声が入れた場合その後、印は自動的に消失します。

この印は半永久的に残るが対象の物質が擦れたり壊れたりなど一部でも破損した場合魔術全体が終了します。

名前	使い魔袋
前提魔術	なし
永久魔具	○ / 3
永久魔具対象	衣類や装飾品などで、着用者が対象

効果解説

術者の使い魔が入ることが出来るポケットを作り出せます。

このポケットにはサイズ超小型以下の使い魔が 1 体のみ入ることができます。

このポケットには術者の手番なら 0 アクションで自由に入出入りさせることができます。

ポケットの中にいる間は攻撃の対象に選択されることはありません。

範囲魔法を受けた場合でも使い魔がダメージを受けることはありません。

名前	追跡弾
前提魔術	魔弾
永久魔具	×
永久魔具対象	—

効果解説

対象を追跡し必ず当たる純エネルギー弾によって攻撃を行います。

威力を下げて追尾性を高めることで必ず命中します。

ダメージは $2d$ / 純エネルギー・叩ダメージとなります。