

## 手順

### 1. 呪文や精霊を選ぶ

呪文行使、錬金術、儀式魔術のそれぞれ該当する呪文を選びます。

この時、呪文行使用に取得した呪文は錬金術で使用できません。逆も同様です。

召喚であれば召喚する精霊を選びます。

### 2. フォースの決定

フォースは魔力の2倍が上限になります。

### 3. 付帯要因の決定

錬金術であれば、引き金や結びつける対象を決定

### 4. テストを行う

指定された技能でテストを行う。

呪文であれば視界の修正を適用する。

### 5. ドレインに抵抗する

呪文や錬金術はそれぞれ指定

召喚や束縛などは精霊のヒット数の2倍（最低2）

## 呪文行使

技能/呪文行使+魔力 [フォース]

複数呪文行使:同時に複数の呪文を同時に行使する場合には、ダイスを分割します。

強制呪文行使:単純動作で呪文行使可能。ただし、ドレイン値+3。

### 戦闘呪文

直接:強靱力(物理呪文)/意志力(マナ呪文)で抵抗。

ダメージは純ヒット数。

間接:反応力+直感力で抵抗。

ダメージはフォース+純ヒット数、APは-フォース。

このダメージに対象は強靱力+装甲で抵抗。

範囲呪文であれば呪文行使+魔力 [フォース] (3) の純ヒット数を2D6m以内の対象に適用。中心から1m離れる毎に純ヒットを1個少ないものとして扱う。

### 探知呪文

対象:術者本人か手を触れた相手

知覚範囲:半径(フォース×術者の魔力×10)

能動的:単純動作が必要

抵抗は意志力+論理力(生命体)、フォース×2(魔法構造物)、呪文抵抗値(魔力を持たない物)

受動的:これらの感覚を使用したテストのリミットは呪文のヒット数。

### 肉体呪文

エッセンス

低下したエッセンス分(端数切り上げ)だけダイスペナルティーを受けます。

### 幻影呪文

明白:明らかに幻

迫真:本物のように見える

単感覚:感覚1つに影響

全感覚:全ての感覚に影響

マナ幻影:論理力+意志力で抵抗。

機械的な装置には無効。

物理的幻影:直感力+論理力で抵抗。

機械的な装置にも有効。

### 操作呪文

ダメージ:DV=フォース(純ヒットを加算しない)

APは0、強靱力+装甲で抵抗

精神

論理力+意志力で抵抗。

複雑動作を使い追加の抵抗も可能。この際呪文のフォースがペナルティーとなる。このヒット数を呪文行使の純ヒットから減少させ、0になれば呪文は終了する。

物理

強靱力+筋力(生物)、物体抵抗値(物体)で抵抗

環境

範囲に影響を及ぼす呪文

## 儀式呪文行使

技能/儀式呪文行使+魔力 [フォース] 対(フォース×2)

時間をかけて、遠方の対象に呪文をかけたたり使い魔を作成したりできます。

## 呪文防御

宣言:簡易動作(イニシアティブ-5)

対象:自分か視界内の対象魔力レーティング人

1ターンに対象に対抗呪文技能に等しいダイスを呪文に抵抗する際のボーナスとして割り振ることができます。

## 魔法使いにできること

### 呪文解除

テスト：対抗呪文+魔力 [アストラル] 対呪文のフォース+術者の魔力+カルマ

動作：複雑動作

持続時間がある呪文や儀式魔術を解除します。

このテストの純ヒットだけ対象の呪文の純ヒットが低下し 0 になれば呪文は終了します。

この時のドレインは呪文なら元の呪文、儀式魔術なら抵抗のヒット数×2。

### 召喚

テスト：召喚+魔力 [フォース] 対 精霊のフォース×2

精霊を召喚し純ヒット数に等しい数の助力を精霊に課せる。

仮に助力が残っていても日の出か日の入りを迎えると精霊は還ってしまう。

#### 精霊助力表

非束縛精霊	束縛済みの精霊
戦闘助力	非束縛精霊に行える全て
パワーの使用	錬金術取得の支援
物理的奉仕	呪文の支援
出向奉仕	呪文の固定
	呪文の維持

### 束縛

テスト：束縛+魔力 [フォース] 対 精霊のフォース×2

時間：精霊のフォース時間

召喚した精霊に長期間の助力を強要します。

(フォース×25) ドラムのリージェントが必要です。

束縛する際のテストの純ヒットが助力数に加算されます。

### 放逐

テスト：放逐+魔力 [アストラル] 対 精霊のフォース×2+

(束縛されていると) 召喚者の魔力

純ヒット 1 個毎に精霊の助力数が 1 個減少。

ドレインは防御テストのヒット数×2

### 錬金術

テスト：錬金術+魔力 [フォース] 対 フォース

呪文を物体に込めて後で使用できるようにします。

これにより作成されたものを魔具と呼びます。

テストの純ヒット数が魔具の潜在力となります。

持続時間：潜在力×2 時間です。この時間を経過する毎に潜在力は 1 ずつ低下します。

引き金

命令：術者が命令すると起動。

ドレイン値+2

肉体呪文は命令の引き金のみ可能。

接触：次に生き物が触れた際に呪文が起動。

ドレイン値+1

時間：指定した時間（潜在力以内）を経過した時点で呪文が起動。

ドレイン値+2。

魔具を使用する

テスト：潜在力+フォース [フォース]

このテストにエッジは使用できない。

使用時の魔力は作成時のフォースを使用します。

### 解呪

テスト：解呪+魔力 [アストラル] 対 フォース 錬金術師の魔力+費やしたカルマ

錬金術の魔具から魔力を取り除きます。

純ヒット数だけ対象の潜在力が低下します。

これを行うには対象が魔具であることを霊視により確認しなければなりません。

### アストラル視覚

テスト：霊視+直感力 [アストラル]

ヒット数によりアストラル界から情報を得られます。

### アストラル投射

完全な魔法使いのみがアストラル投射を行えます。

移動力：100m or 5km/1 戦闘ターン

投射時間：魔力×2 時間

### リージェントの使用方法

**リミットの緩和**：錬金術の準備、放逐、束縛、対抗呪文、解体、呪文行使、召喚のリミットを使用したリージェントのドラム数にできます。

**収束具の作成**：収束具を造るにはリージェントが必要です。

**儀式呪文行使**：オファーリングステップの一部で、儀式呪文行使のドレインの補填にリージェントを使用することができます。

**一時的なマジカルロジ**：ロジのフォースに等しいリージェントを費やすことで、一時的なマジカルロジを作り出すことができます。このロジは作成したフォース時間経過するか、最初の日の出か日の入りを迎えるまで維持されます。