

呪文一覧/Street Grimoire

戦闘呪文/Combat Spells

No.	名称	タイプ	範囲	ダメージ	効果時間	ドレイン	元素属性	ページ
C-01	酸噴射/Acid Stream (間接)	物理	視界内	身体 (P)	即時	$(F \div 2) + 3$	(強酸)	213/165
C-02	毒の波/Toxic Wave (間接)	物理	視界内 (範囲)	身体 (P)	即時	$(F \div 2) + 5$	(強酸)	213/165
C-03	拳打/Punch (間接)	物理	接触	精神 (S)	即時	$(F \div 2) - 2$	×	214
C-04	拳撃/Clout (間接)	物理	視界内	精神 (S)	即時	$(F \div 2)$	×	214
C-05	爆発/Blast (間接)	物理	視界内 (範囲)	精神 (S)	即時	$(F \div 2) + 2$	×	214
C-06	死神の手/Death Touch (直接)	マナ	接触	身体 (P)	即時	$(F \div 2) - 2$	×	214
C-07	魔力破/Manabolt (直接)	マナ	視界内	身体 (P)	即時	$(F \div 2)$	×	214
C-08	魔力球/Manaball (直接)	マナ	視界内 (範囲)	身体 (P)	即時	$(F \div 2) + 2$	×	214
C-09	火炎放射/Flamethrower (間接)	物理	視界内	身体 (P)	即時	$(F \div 2) + 3$	(火炎)	214/166
C-10	火球/Fireball (間接)	物理	視界内 (範囲)	身体 (P)	即時	$(F \div 2) + 5$	(火炎)	214/166
C-11	雷撃/Lightning Bolt (間接)	物理	視界内	身体 (P)	即時	$(F \div 2) + 3$	(電撃)	214/165
C-12	雷球/Ball Lightning (間接)	物理	視界内 (範囲)	身体 (P)	即時	$(F \div 2) + 5$	(電撃)	214/165
C-13	粉碎/Shatter (直接)	物理	接触	身体 (P)	即時	$(F \div 2) - 1$	×	214
C-14	理力破/Powerbolt (直接)	物理	視界内	身体 (P)	即時	$(F \div 2) + 1$	×	214
C-15	理力球/Powerball (直接)	物理呪文	視界内 (範囲)	身体 (P)	即時	$(F \div 2) + 3$	×	214
C-16	昏倒/Knockout (直接)	マナ	接触	精神 (S)	即時	$(F \div 2) - 3$	×	214
C-17	喪神破/Stunbolt (直接)	マナ	視界内	精神 (S)	即時	$(F \div 2) - 1$	×	214
C-18	喪神球/Stunball (直接)	マナ	視界内 (範囲)	精神 (S)	即時	$(F \div 2) + 1$	×	214

- ・直接： 目標の内部に直接働きかける戦闘呪文 (装甲は意味を成さない) 【魔力】 + 呪文行使 対【強靭力】 / 【意志力】による対抗テストによって効果を決める。ただし、呪文が効果を発揮するには1つ以上の純ヒットを必要とする。無生物に対して呪文を行使する場合、物体抵抗 (p.188) を目標値として成功テストを行う。
- ・間接： 射撃戦闘のように空間をまたいで目標に働きかける戦闘呪文【魔力】 + 呪文行使 対【反応力】による対抗テストによって呪文が命中したかを決め、その後ダメージ抵抗テストへと移行する (装甲値は対衝撃装甲値の半分を使用) 【強靭力】をもたない無生物が呪文に抵抗する場合、装甲値 × 2 を使用する (p.168)。
- ・元素属性： 元素属性を持つ呪文は2次的な災害を引き起こす可能性がある (p.165)。また、こうした呪文に対する抵抗には、防具の対衝撃装甲値の半分 (切り上げ) しか使用できない。

探知呪文/Detection Spells

No.	名 称	タイプ	範 囲	効果時間	ドレイン	ページ
D-01	機器分析/Analyze Device (能動/指向性)	物 理	接 触	維 持	$(F \div 2)$	215
D-02	真偽分析/Analyze Truth (能動/指向性)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2)$	215
D-03	地獄耳/Clairaudience (受動/指向性)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2) - 1$	215
D-04	千里眼/Clairvoyance (受動/指向性)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2) - 1$	216
D-05	戦闘感覚/Combat Sense (能動/超能力)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2) + 2$	216
D-06	敵探知/Detect Enemies (能動/範囲)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2) + 1$	216
D-07	広域敵探知/Detect Enemies,Extended (能動/広範囲)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2) + 3$	216
D-08	個人探知/Detect Individual (能動/範囲)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2) - 1$	216
D-09	生命探知/Detect Life (能動/範囲)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2)$	216
D-10	広域生命探知/Detect Life,Extended (能動/広範囲)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2) + 2$	216
D-11	[生命体] 探知/Detect[Life Form] (能動/範囲)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2) - 1$	216
D-12	広域 [生命体] 探知/Detect[Life Form],Extended (能動/広範囲)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2) + 1$	216
D-13	魔力探知/Detect Magic (能動/範囲)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2)$	216
D-14	広域魔力探知/Detect Magic,Extended (能動/広範囲)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2) + 2$	216
D-15	[物体] 探知/Detect[Object] (能動/範囲)	物 理	接 触	維 持	$(F \div 2) - 1$	216
D-16	精神連結/Mindlink (能動/超能力)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2) + 1$	216
D-17	精神探査/Mind Probe (能動/超能力)	マ ナ	接 触	維 持	$(F \div 2) + 2$	216

- ・能動： 物体に集中することにより情報を抽出する探知呪文。【魔力】 + 呪文行使 対【意志力】 / 【フォース】による対抗テストによって効果を定める。目標が物体であったならば，物体抵抗 (p.188) を目標値とした成功テストを行う。
- ・受動： 新たな感覚器官として物体を知覚することが可能となる探知呪文。呪文行使テストを魔術的な知覚テストとして扱い，純ヒット数によってその効果が決まる。こうした呪文に対して呪文対抗を行うことはできない。ただし，解除を行うことは可能である。
- ・範囲： 探知可能距離は「【フォース】 × 【魔力】メートル」。ただし，広域タイプの場合は「【フォース】 × 【魔力】 × 10メートル」。基本タイプの呪文は，ドレイン値を2上昇させることで広域タイプとして習得可能。
- ・指向性： 集中している方向にのみ効果を発揮する探知呪文。
- ・範囲： 一定の範囲内の状況を一度に感知できる探知呪文。
- ・超能力： テレパシーのような特殊な感覚を与える探知呪文。

身体呪文/Health Spells

No.	名 称	タイプ	範 囲	効果時間	ドレイン	ページ
H-01	消毒/Antidote	マナ	接 触	永 続	(毒の DV) - 2	217
H-02	病気治療/Cure Disease	マナ	接 触	永 続	(病気の DV) - 2	217
H-03	[能力値] 減退/Decrease[Attribute] (陰性)	物 理	接 触	維 持	(F ÷ 2) + 1	217
H-04	解毒/Detox	マナ	接 触	永 続	(毒の DV) - 4	217
H-05	治癒/Heal	マナ	接 触	永 続	(ダメージ値) - 2	217
H-06	冬眠/Hibernate	マナ	接 触	維 持	(F ÷ 2) - 3	218
H-07	[能力値] 増強/Increase[Attribute]	物 理	接 触	維 持	(F ÷ 2) - 2	218
H-08	反射増強/Increase Reflexes	物 理	接 触	維 持	(F ÷ 2) + 2	218
H-09	酸素注入/Oxygenate	物 理	接 触	維 持	(F ÷ 2) - 1	218
H-10	予防/Prophylaxis	マナ	接 触	維 持	(F ÷ 2) - 2	218
H-11	鎮痛/Resist Pain	マナ	接 触	永 続	(ダメージ値) - 4	218
H-12	安定化/Stabilize	マナ	接 触	永 続	(超過ダメージ値) - 2	218

- ・ 永続： 効果時間が永続の呪文は，効果を定着させるために「ドレイン×2戦闘ターン」の間，呪文を維持しなければならない．
- ・ 陰性： 目標に負の効果を与える身体呪文【魔力】+ 呪文行使 対 目標の能力値による対抗テストによって効果を決める．
- ・ エッセンスが低下しているキャラクターへの処置： エッセンスが低下しているキャラクターに対して呪文を行使する場合「6- 目標のエッセンス」(切り捨て)分だけ呪文成功テストの際，ダイスプールにペナルティが課せられる．

幻影呪文/Illusion Spells

No.	名 称	タイプ	範 囲	効果時間	ドレイン	ページ
I-01	混乱/Confusion (迫真/全感覚)	マナ	視界内	維持	$(F \div 2)$	219
I-02	集団混乱/Mass Confusion (迫真/全感覚)	マナ	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 2$	219
I-03	混沌/Chaos (迫真/全感覚)	物理	視界内	維持	$(F \div 2) + 1$	219
I-04	混沌界/Chaotic World (迫真/全感覚)	物理	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 3$	219
I-05	見世物/Entertainment (明白/全感覚)	マナ	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 1$	219
I-06	立体見世物/Trid Entertainment (明白/全感覚)	物理	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 2$	219
I-07	透明化/Invisibility (迫真/単一感覚)	マナ	視界内	維持	$(F \div 2)$	219
I-08	完全透明化/Improved Invisibility (迫真/単一感覚)	物理	視界内	維持	$(F \div 2) + 1$	219
I-09	仮面/Mask (迫真/全感覚)	マナ	接 触	維持	$(F \div 2)$	220
I-10	物理の仮面/Physical Mask (迫真/全感覚)	物理	接 触	維持	$(F \div 2) + 1$	220
I-11	幻覚/Phantasm (迫真/全感覚)	マナ	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 2$	220
I-12	立体幻覚/Trid Phantasm (迫真/全感覚)	物理	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 3$	220
I-13	しじま/Hush (迫真/単一感覚)	マナ	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 2$	220
I-14	静寂/Silence (迫真/単一感覚)	物理	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 3$	220
I-15	隠密/Stealth (迫真/単一感覚)	物理	視界内	維持	$(F \div 2) + 1$	220

- ・迫真：現実のように錯覚してしまう幻影呪文。
- ・明白：明らかに作り物であると理解できる幻影呪文。
- ・単一感覚：嗅覚や視覚と言った1つの感覚にのみ訴える幻影呪文。
- ・完全感覚：全ての感覚に訴える幻影呪文。
- ・物理幻影：実像を投影したり、光や音等の物理的効果を発現する幻影呪文。物体抵抗値 (p.188) を目標値とした成功テストに成功したならばカメラ等の機械的な感知システムにも効果を発揮する。この呪文を抵抗する (見破る) ためには【直観力】による抵抗テストを行う必要がある (無機物は抵抗できない)。
- ・マナ幻影：目標の精神に訴えかける幻影呪文。ただし、カメラ等の機械的な感知システムに対しては効果を発揮しない。この呪文に抵抗するためには【意志力】による抵抗テストを行う必要がある。

操作呪文/Manipulation Spells

No.	名 称	タイプ	範囲	効果時間	ドレイン	ページ
M-01	鎧/Armor (物理)	物理	視界内	維持	$(F \div 2) + 3$	220
M-02	行動制御/Control Actions (精神)	マナ	視界内	維持	$(F \div 2)$	221
M-03	集団行動制御/Mob Control (精神)	マナ	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 2$	221
M-04	感情制御/Control Emotions (精神)	マナ	視界内	維持	$(F \div 2)$	221
M-05	集団感情制御/Mob Mood (精神)	マナ	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 2$	221
M-06	思考制御/Control Thoughts (精神)	マナ	視界内	維持	$(F \div 2) + 2$	221
M-07	集団思考制御/Mob Mind (精神)	マナ	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 4$	221
M-08	投擲/Fling (物理)	物理	視界内	即時	$(F \div 2) + 1$	221
M-09	氷膜/Ice Sheet (環境)	物理	視界内 (範囲)	即時	$(F \div 2) + 3$	221
M-10	感化/Influence (精神)	マナ	視界内	永続	$(F \div 2) + 1$	221
M-11	光/Light (環境)	物理	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) - 1$	222
M-12	発火/Ignite (物理)	物理	視界内	永続	$(F \div 2)$	221
M-13	空中浮揚/Levitate (物理)	物理	視界内	維持	$(F \div 2) + 1$	222
M-14	魔法の指/Magic Fingers (物理)	物理	視界内	維持	$(F \div 2) + 1$	222
M-15	マナ障壁/Mana Barrier (環境)	マナ	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 1$	222
M-16	騒霊/Poltergeist (環境)	物理	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 3$	223
M-17	影/Shadow (環境)	物理	視界 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 1$	223
M-18	石化/Petrify (物理)	物理	視界内	維持	$(F \div 2) + 2$	222
M-19	物理障壁/Physical Barrier (環境)	物理	視界内 (範囲)	維持	$(F \div 2) + 3$	222
M-20	[クリッター]変化/[Criticter]Form (物理)	物理	視界内	維持	$(F \div 2) + 1$	223
M-21	変身/Shapechange (物理)	物理	視界内	維持	$(F \div 2) + 2$	223
M-22	ドロドロになれ/Turn to Goo (物理)	物理	視界内	維持	$(F \div 2) + 2$	223

- ・操作呪文：多くの呪文には目標値があり，これは呪文が効果を持つために最低限必要な【魔力】+ 呪文行使 テストでのヒット数を表している．
- ・精神操作：目標の精神に働きかえる操作呪文【魔力】+ 呪文行使 対【意志力】による対抗テストによって効果を決める．また，たとえ呪文の影響下にあっても，目標は【フォース】戦闘ターンごとに複雑動作を費やすことで再度抵抗を試みることができる【意志力】を用いた成功テストを行い，1ヒットにつき当初の対抗テストによって術者が得た純ヒットを1つ減らすことができる．この結果，ヒット数が0になったならば，呪文の効果は消失する．

戦闘呪文/Combat Spells

No.	名 称	解 説	ページ
C-01	酸噴射/Acid Stream	目標を侵食したり，火傷を負わせたりする強力な腐食液を散布する呪文群．目標が如何なるものであれ，強酸ダメージを与える (p.165)．腐食液は呪文が行使されたそのターンに気化してしまう．	165
C-02	毒の波/Toxic Wave		213
C-03	拳打/Punch	殴打武器のような念動力によって目標を殴りつけ，精神ダメージを与える呪文群．	214
C-04	拳撃/Clout		
C-05	爆発/Blast		
C-06	死神の手/Death Touch	目標の内部に直接，破壊的な魔力を注入し，身体ダメージを与える呪文群．この呪文に抵抗する場合，目標は【意志力】を用いる．また，この呪文は生命体/魔法的な存在にしか効果を及ぼさない．	214
C-07	魔力破/Manabolt		
C-08	魔力球/Manaball		
C-09	火炎噴射/Flamethrower	爆炎を作り出し，目標に火炎ダメージを与える (p.166)．効果範囲内にある可燃性の物質は，爆発によって引火する可能性があり，それによって更なる被害が発生することがある．	166
C-10	火球/Fireball		214
C-11	雷撃/Lightning Bolt	目標に対して電流による激しい一撃を加える呪文群．この呪文は電撃ダメージを与える (p.165)．	165
C-12	雷球/Ball Lightning		214
C-13	粉碎/Shatter	目標の内部に直接，破壊的な魔力を注入し，身体ダメージを与える呪文群．この呪文に抵抗する場合，目標は【強靭力】を用いる．	214
C-14	理力破/Powerbolt		
C-15	理力球/Powerball		
C-16	昏倒/Knockout	目標の内部に直接，魔力を注入し，精神ダメージを与える呪文群．この呪文の効果にさらされた目標はまるで眠るかのように意識を失う．	214
C-17	喪神破/Stunbolt		
C-18	喪神球/Stunball		

- ・ダメージ値：【フォース】+ 呪文行使 テストの純ヒット
- ・直接：【魔力】+ 呪文行使 対 目標の【強靭力】/【意志力】．無生物に対する場合，物体抵抗値 (p.188) を目標値とする成功テスト．
- ・間接：【魔力】+ 呪文行使 対 目標の【反応力】 ダメージ抵抗テスト (【強靭力】+ 対衝撃装甲値 ÷ 2) ．
無生物のダメージ抵抗テストは，装甲値 × 2 を使用 (p.168) ．
- ・強酸ダメージ：強酸ダメージは身体ダメージとして扱い，防具は対衝撃装甲値 ÷ 2(切り上げ) しか効果を持たない。「防具の改造：化学防護」 (p.346) をしていれば，装甲値に化学防護のレーティングを上乗せできる (p.165) ．
- ・火炎ダメージ：火炎ダメージは身体ダメージとして扱い，防具は対衝撃装甲値 ÷ 2(切り上げ) しか効果を持たない。「防具の改造：耐火」 (p.346) をしていれば，装甲値に耐火のレーティングを上乗せできる (p.166) ．
- ・電撃ダメージ：電撃ダメージは精神ダメージとして扱い，防具は対衝撃装甲値 ÷ 2(切り上げ) しか効果を持たない．また，防具が金属製であったならば，全く防護効果はない。「防具の改造：絶縁」 (p.346) をしていれば，装甲値に絶縁のレーティングを上乗せできる (p.165) ．

探知呪文/Detection Spells

No.	名 称	解 説	ページ
D-01	機器分析 /Analyze Device	ある装置やその一部分の用途と基本的な働きを分析することができる。物体抵抗値 (p.188) を目標値とした成功テストを行い、純ヒット数1ごとに装置使用に関するテストに+1のダイスプール修正を得る。また、デフォルティングによる修正も免除される。	215
D-02	真偽分析 /Analyze Truth	目標の言った事が真実かどうかを見極めるができる。ただし、目標が嘘を真実だと信じている場合は見極めることはできない。また、文章やテクノロジー的な媒体を通して真実を読み取ることもできない。この呪文は1つ以上の純ヒット数を必要とする。	215
D-03	地獄耳 /Clairaudience	効果範囲内のある場所を指定することで、その場所にいるかのように聴取することができる。呪文が発動している間、通常の聴覚は失われてしまう。	215
D-04	千里眼 /Clairvoyance	効果範囲内のある場所を指定することで、その場所にいるかのように視認することができる。呪文が発動している間、通常の視覚は失われてしまう。また、こうした視覚を通して、他の呪文を行使することもできない。	216
D-05	戦闘感覚 /Combat Sense	戦闘などの危険な状況が無意識に分析できるようになる。呪文を維持している間、不意打ちテストにおける【反応力】と戦闘における防御行動に、成功テストで1ヒット得るごとに+1のダイスプール修正を得る。	216
D-06 D-07	敵探知 /Detect Enemies 広域敵探知 /Detect Enemies,Extended	効果範囲内で呪文の目標に敵意を持つ生命体を探知する。この呪文では、罨や群集に無差別に発砲しようとするテロリストは探知できない。	216
D-08	個人探知 /Detect Individual	効果範囲内にある特定人物の位置を探知する。特定の人物を探知するには、術者が呪文を行使するときその相手を指定する必要がある。また、術者は目標を以前に見知っている必要がある。	216
D-09 D-10	生命探知 /Detect Life 広域生命探知 /Detect Life,Extended	効果範囲内の生命体を全て探知し、その数と位置を知ることができる。人ごみなどではほとんど役に立たず、多数のぼやけた痕跡がわかるだけである。	216
D-11 D-12	[生命体] 探知 /Detect[Life Form] 広域 [生命体] 探知 /Detect[Life Form],Extended	効果範囲内にいる特定種の目標を探知し、その数と位置を知ることができる。探知する生体種によってそれぞれ別の呪文として扱う(《オーク探知》《エルフ探知》《ドラゴン探知》等)。	216

No.	名 称	解 説	ページ
D-13 D-14	魔力探知 /Detect Magic 広域魔力探知 /Detect Magic,Extended	効果範囲内にある全ての活性化状態にある収束具，呪文，結界，マジカル・ロジ，精霊を探知することができる。しかし，覚醒者や覚醒生物，霊紋，効果が確定したあとの永続呪文は探知できない。	216
D-15	[物体] 探知 /Detect[Object]	効果範囲内にある特定種の物体を探知し，その数と位置を知ることができる。探知する物体種によってそれぞれ別の呪文として扱う（《銃探知》，《コンピュータ探知》，《爆発物探知》等）。	216
D-16	精神連結 /Mindlink	術者と自発的な目標との間に精神的な繋がりを形成し，会話や感情，イメージと言ったものを共有することができる。成功テストにおいて1つ以上ヒットが得られれば，精神的な繋がりを形成できる。ただし，呪文の恩恵を得るには，呪文の効果範囲内に留まっていなければならない。	216
D-17	精神探査 /Mind Probe	効果範囲内にいる特定人物（行使時に選択しなければならない）の心を探ることができる。ただし，目標は呪文の発信元まではわからないが，探られていることには自動的に気がつく。情報の一部分を探るのに，術者は複雑動作を費やす必要がある。また，目標の【意志力】時間以内に再度この呪文を行使したならば，成功テストに-2のダイスプール修正を受けてしまう。	216

- ・能動：【魔力】+ 呪文行使 対 目標の【意志力】/【フォース】。物体に対しては物体抵抗値 (p.188) を目標値とする成功テスト。
- ・受動：呪文行使テストを魔術的な知覚テストとして扱う。
- ・範囲：探知可能距離は「【フォース】×【魔力】メートル」。広域タイプの場合は「【フォース】×【魔力】×10メートル」。

探知呪文表

純ヒット	結 果
1	おおまかな情報だけで，細部はわからない。
2	細部のうちでも目立つ部分のみ。詳細は不明。
3	詳細な情報。ただし一部に見落としの可能性もある。
4	正確で詳しい情報が手に入る。

《精神探査》表

純ヒット	効 果
1-2	目標の表層意識を読み取ることができる。
3-4	目標が知っている情報を引き出すことができる。また，目標の記憶を探ることもできる。
5+	目標の深層意識に入り込んで，目標が気がついていないような情報を手に入れることができる。

身体呪文/Health Spells

No.	名 称	解 説	ページ
H-01	消毒/Antidote	この呪文は毒物に侵されようとしている目標を手助けする。ただし、毒が犠牲者に効果を及ぼす前に使用しなければ、効果を発揮しない。犠牲者は、呪文行使テストのヒット1つにつき毒への抵抗テスト (p.269) に +1 のダイスプール修正を得る。	217
H-02	病気治療/Cure Disease	この呪文は病気に感染した後ならいつでも使うことができる。患者は、呪文行使テストのヒット1つにつき病気抵抗テストに +1 のダイスプール修正を得る。しかし、病気によってすでに受けたダメージは回復しない。	217
H-03	[能力値] 減退/Decrease[Attribute]	この呪文は目標の特定能力値を減少させる。また、そうした能力値減少は目標の生来の能力値だけでなく、サイバーウェア等で強化した能力値、およびそれらから派生する特殊能力値やダメージ欄にも影響を及ぼす。目標は狙われた能力値で抵抗を行うことができるが、術者が得た純ヒット1つにつき狙われた能力値が1点減少する。もしこの呪文によって身体能力値が0になったならば、麻痺状態になる。精神能力値が0になったならば、目標は呆然として立ち尽くすだけになる。減少させる能力値によってそれぞれ別の呪文として扱うが、特殊能力値を目標とした呪文は存在しない。	217
H-04	解毒/Detox	《解毒》はドラッグや毒物の副作用 (眩暈, 幻覚, 吐き気, 痛み等) を和らげる。ただし、呪文の【フォース】が毒物の基本ダメージ値以上でなければ効果を発揮しない。呪文行使テストにて1つ以上の純ヒットが得られれば、全ての副作用を和らげることができる。	217
H-05	治癒/Heal	この呪文は身体的なダメージを癒すことができる。呪文行使テストで得られたヒット数だけ、身体ダメージを消すことができる。また、このヒット数は治療に要する時間を削減するためにも使える。その場合、1ヒットにつき1戦闘ターン削減できる (回復と時間削減にヒットを分割することは可能)。魔法による治療は、1つの負傷に1度しかできない。	217
H-06	冬眠/Hibernate	この呪文は、自発的な目標か意識を失った目標を仮死状態にする。これによって、目標の新陳代謝は「(呪文行使テストのヒット数) 分の一」に低下する。	218
H-07	[能力値] 増強/Increase[Attribute]	この呪文は自発的な目標の特定能力値を増強する。また、そうした能力値増強は目標の生来の能力値だけでなく、サイバーウェア等で強化した能力値、およびそれらから派生する特殊能力値やダメージ欄にも影響を及ぼす。ただし、強化されるであろう能力値以上に【フォース】を設定する必要がある。呪文行使テストで得たヒット数と同じ数だけ特定の能力値を増強できるが、同種の能力値に対して呪文を重複適用することはできない。強化させる能力値によってそれぞれ別の呪文として扱うが、特殊能力値を目標とした呪文は存在しない。	218

No.	名 称	解 説	ページ
H-08	反射増強/Increase Reflexes	<p>この呪文は自発的な目標の反射速度(【イニシアティブ】とイニシアティブ・パス)を上昇させる。呪文行使テストにて、以下に示す目標値以上のヒットを得た場合、その恩恵を得られる。この呪文は、1人のキャラクターに重複適用することができなく、また上昇による最大イニシアティブ・パスは4までとする。</p> <p>難易度 2: イニシアティブ+1, イニシアティブ・パス+1 難易度 3: イニシアティブ+2, イニシアティブ・パス+2 難易度 4(最大): イニシアティブ+3, イニシアティブ・パス+3</p>	218
H-09	酸素注入/Oxygenate	<p>この呪文は自発的な目標の血中の酸素濃度を上げ、窒息や絞首、呼吸困難に陥るようなガス等に対する抵抗テストにボーナスを与える。呪文行使テストにて得られる1ヒットにつき【強靭力】に+1のダイスプール修正を得る。</p>	218
H-10	予防/Prophylaxis	<p>この呪文は、伝染病や薬物、毒物に対して抵抗を試みる自発的な目標にボーナスを与える(呪文行使テストにて得られる1ヒットにつき【強靭力】に+1のダイスプール修正)。ただし、この呪文は目標に対して有益な薬物であったとしても効果を発揮してしまう。その場合、呪文によって得た追加ダイス1つにつき薬物の効果が1点減少する。呪文行使テストにて2つ以上ヒットを得ているならば、アルコールによる“酔い”状態にならない。</p>	218
H-11	鎮痛/Resist Pain	<p>《鎮痛》は負傷による影響を無効化し、身体/精神ダメージによるペナルティを軽減する。呪文成功テストにて得られる1ヒットにつきダメージの影響を1点無効化する。ただし、この呪文はダメージ自体を取り除くものではない。あくまでも、負傷によるペナルティを無効化するものである。ゆえに、キャラクターのコンディション・モニターが全て埋まっていたならば、呪文を行使しても意識不明は回復しない。また、呪文によって無効化されているダメージ以上にダメージを負ってしまったり、反対に負傷が癒えたりしたならば、呪文の効果は即座になくなってしまう。《鎮痛》は1つの負傷につき1度しか行使できない。</p>	218
H-12	安定化/Stabilize	<p>キャラクターの身体ダメージ欄が全て埋まった(致命傷を受けた)時、この呪文によって全ての生体機能を安定化させ、死から保護することができる。ただし、呪文の【フォース】を目標が受けているオーバーフロー・ダメージ以上に設定しなければならない。呪文行使テストによって得られた1ヒットにつき、効果を定着化させる時間を1戦闘ターン短くすることができる。呪文が成功したならば、オーバーフロー・ダメージによる追加ダメージは無効化される。</p>	218

- ・ 永続: 効果時間が永続の呪文は、効果を定着させるためにドレイン×2戦闘ターンの時間を必要とする。
- ・ 陰性: 【魔力】+ 呪文行使 対 目標の抵抗能力値。
- ・ エッセンスが低下しているキャラクターへの処置: 「6-目標のエッセンス」(切り捨て)分のペナルティが課せられる。

幻影呪文/Illusion Spells

No.	名 称	解 説	ページ
I-01	混乱/Confusion	<p>目標に感覚を混乱させるイメージを見せ、目標の感覚器官を麻痺させてしまう。呪文行使テストにおける純ヒット1つにつき、目標が行う全てのテストに-1のダイスプール修正を与える。《混沌》と《混沌界》は機械的な感知システム(カメラ等)に対しても効果を発揮する。</p>	219
I-02	集団混乱/Mass Confusion		
I-03	混沌/Chaos		
I-04	混沌界/Chaotic World		
I-05	見世物/Entertainment	<p>明らかに虚像とわかる面白い幻影を作り出す。呪文行使テストのヒット数によって、虚像の出来栄を決定する。《立体見世物》は機械的な感知システムに対しても効果を発揮する。</p>	219
I-06	立体見世物/Trid Entertainment		
I-07	透明化/Invisibility	<p>この呪文の目標は、視覚(低光量や熱映像等の視覚に関連した感覚を含む)によって探知されにくくなる。しかし、実際に姿が消えるわけではないため、聴覚や嗅覚と言った感覚では探知されてしまう。目標を探知するためには、まずこの呪文に対して抵抗を試みる必要がある(目標値:呪文行使テストのヒット数)。しかし、呪文の抵抗に成功したとしても、発見できる訳ではない。その後通常知覚テストを行わなければならない。呪文の恩恵を受けているキャラクターを攻撃する場合、視認できなければ「目標が見えない」の修正を受ける(p.150)。《完全透明化》は機械的な感知システムに対しても効果を発揮する。</p>	219
I-08	完全透明化/Improved Invisibility		
I-09	仮面/Mask	<p>目標は術者が選んだ外見をまとう(基本的な大きさやかたちは同じ)。こうした変化によって声やその他の身体的特徴もある程度変化させることができる。呪文による変装を見破るためには、この呪文に対して抵抗を試みる必要がある(目標値:呪文行使テストのヒット数)。《物理の仮面》は機械的な感知システムに対しても効果を発揮する。</p>	220
I-10	物理の仮面/Physical Mask		
I-11	幻覚/Phantasm	<p>術者が選んだリアルな幻像を作り出す。ただし、術者は作り出す幻像を以前に見ている必要がある。虚像を見破るには、この呪文に対して抵抗を試みる必要がある(目標値:呪文行使テストのヒット数)。《立体幻覚》は機械的な感知システムに対しても効果を発揮する。</p>	220
I-12	立体幻覚/Trid Phantasm		
I-13	しじま/Hush	<p>これらの呪文は、音の流れを弱める空間を形成する。こうした空間の外側/内側に対して音響攻撃を試みた場合、呪文行使テストにて得られた1ヒットにつき攻撃に-1のダイスプール修正を与える。空間内(あるいは空間をまたぐような)における聴覚テストは、呪文に抵抗する必要がある。《静寂》は警報/ソナー/無線通信/機械的な音響兵器にも効果がある。</p>	220
I-14	静寂/Silence		
I-15	隠密/Stealth	<p>この呪文の目標は、聴覚(聴覚強化を含む)によって探知されにくくなる。呪文の恩恵を受けているキャラクターは物体に触れても全く騒音をたてなくなる。ただし、目標が直接触れていないものは普通に音を出す。目標を探知するためには、まずこの呪文に対して抵抗を試みる必要がある(目標値:呪文行使テストのヒット数)。しかし、呪文の抵抗に成功したとしても、発見できる訳ではない。その後通常知覚テストを行わなければならない。</p>	220

操作呪文/Manipulation Spells

No.	名 称	解 説	ページ
M-01	鎧/Armor	目標に魔力の防護を施し、身体ダメージに対する抵抗力を付与する。呪文行使テストにて得られたヒット数と同じ値のボーナスを対弾/対衝撃装甲値に得る(防具の装甲値に累積する)。	220
M-02 M-03	行動制御/Control Actions 集団行動制御/Mob Control	術者は目標の身体的な動作を操ることができる。ただし、犠牲者の意識には影響を与えない。術者が命じたように目標は技能や能力を使えるが、命令に目標が抗うのならば一連のテストに目標の【意志力】分のダイスプール・ペナルティを受ける。術者は単純動作を行うことで、目標に要求する行動を取らせることができる。《集団行動制御》によって制御を得たキャラクターたちには、個別に指令を与えること(単純動作：人数回分)も同一の命令を全集団に取らせること(単純動作：1回分)もできる。	221
M-04 M-05	感情制御/Control Emotions 集団感情制御/Mob Mood	目標は術者の選んだ感情に圧倒されてしまう(愛情/憎悪/恐怖/喜び/悲しみ等)。目標は与えられた感情を自発的な感情と思うが、盲目的に従うわけではない。目標が与えられた感情に反しない行動をとる限り、ペナルティは受けない。感情とは関係ない行動をとる場合、集中の乱れによって-2のダイスプール修正を受ける。術者は単純動作を行うことで、目標に与えている感情を変更することができる。	221
M-06 M-07	思考制御/Control Thoughts 集団思考制御/Mob Mind	目標に指示したことを遂行するよう仕向ける呪文。術者は単純動作を使って、目標の精神に指令を与え、目標に行動を強要することができる。《集団思考制御》によって犠牲者たちには、個別に指令を与えること(単純動作：人数回分)も同様の命令を全員に取らせること(単純動作：1回分)もできる。	221
M-08	投擲/Fling	念動力によって「【フォース】キロ」以下の物体1つを指定した目標に投げつけることができる(この時、術者の【魔力】÷2を【筋力】として扱う)。呪文行使テストを通常の射撃戦闘テストとして処理する。この呪文による射程距離は、呪文で決まる【筋力】をもとにする。	221
M-09	氷膜/Ice Sheet	効果範囲内に滑りやすい氷の膜を作り出す。この氷膜を通過する者は、【敏捷力】+【反応力】のテスト(目標値：呪文行使テストのヒット数)を行い、失敗すると転倒して伏せ状態になる。車両はクラッシュ・テスト(p.174)を行う必要がある。氷膜は常温では1分あたり1平方メートルずつ溶解していく。	221
M-10	感化/Influence	犠牲者の精神に強力な後催眠のような提案を1つだけ植え付ける。目標は与えられた指令を自分の考意思であるかのように実行する。与えられた暗示が矛盾を起こした場合、暗示に打ち克つために【意志力】テストを行うことができる。術者はいつでも暗示を解くことができる。	221
M-11	光/Light	この呪文は半径【魔力】メートルの移動する光を作り出す。呪文行使テストでの1ヒットごとに暗闇によるペナルティを-1ずつできる。	222

No.	名 称	解 説	ページ
M-12	発火/Ignite	《発火》は目標に火をつけることができる。一度点火した物体は(何もしなければ)普通に燃え続ける。術者は目標の物体抵抗値(p.188)を目標値として呪文行使テストを行い、純ヒットを得なければ物体に点火できない。生物を目標とした場合、呪文行使 + 【魔力】対 目標の【強靭力】による対抗テストとして処理する。術者が勝利したならば《発火》は目標を炎で包み、最初の戦闘ターンに【フォース】点の火炎ダメージ(p.166)を与え、1 戦闘ターンごとにそのダメージは1 点ずつ増えていく。こうしたダメージは、戦闘ターンの最後に解決されるが、犠牲者は【強靭力】+ 対衝撃装甲値÷2 によるダメージ抵抗テストを行うことができる。犠牲者が弾丸や爆発物を持っている場合、暴発する可能性がある。この炎は消火活動によってその威力を減少させることができる。	221
M-13	空中浮揚/Levitate	人や物体を持ち上げて動かすことができる。呪文行使テストの目標値は、物体の重量 200 キロごとに1 ずつ上昇する。術者は目標を視界内のどこへでも動かすことができるが、その速度は1 ターンにつき「【フォース】×呪文行使テストでの純ヒット」メートルである。物体を何かにぶつける場合は射撃戦闘テストとして扱い(《投擲》参照)、GM の決めた精神ダメージを与えるものとする。生物が押さえている物体を浮遊させようとする場合【フォース】×2 対【筋力】+ 【強靭力】による対抗テストを行い、純ヒットを得なければならない。また、浮遊することを望まない生物に対する場合、呪文行使テストは相手の【筋力】+ 【強靭力】との対抗テストになる。この呪文は術者に対しても行使できる。	222
M-14	魔法の指/Magic Fingers	《魔法の指》は、物体を持ったり、操ったりする“見えざる手”のような念動的な効果がある。この時、【魔力】+ 呪文行使 テストのヒット数が“手”の【筋力】と【敏捷力】となる。術者は、こうした“手”を使って保有している技能を使用することができるが、遠隔操作になるため-2 のダイスプール修正を受けてしまう。また、単純動作でも【敏捷力】によるテストが必要となる。この呪文による“手”は術者の視界内ならどこへでも届かせることができ、視界範囲内ならば《千里眼》や望遠装置を通してこの呪文を行使することができる。	222
M-15	マナ障壁/Mana Barrier	呪文行使テストの純ヒットと同じ【フォース】を持つ、見えざる魔術的な障壁を作り出す。生命体や物体はこの障壁を通過できるが、精霊/収束具/二元生物/呪文は遮ることができる。アストラル界にて呪文を行使した場合、アストラル体も遮ることができ、その視界も遮ることができる。障壁越しに呪文を行使された場合、障壁の【フォース】と同値のボーナスを呪文抵抗テストに与えられる。	222
M-16	騒霊/Poltergeist	効果範囲内にある重さ1 キロ以下の小物をランダムに飛び回らせる。この範囲内では、全てのテストのダイスプールに-2 の視覚修正が科せられる。ガラクタが激しく飛び回るため、効果範囲内にいる間、1 戦闘ターンごとに2 点の精神ダメージを受ける(【反応力】+ 対衝撃装甲値で抵抗可能)。ガラクタがたくさんある場所では、より多くのダメージや身体ダメージを受けたりする可能性がある。	223
M-17	影/Shadow	《影》は半径【フォース】メートルの球形の暗闇を作り出す。効果範囲内では、1 ヒットごとに-1 の視界修正が科せられる(最大-6)。	223

No.	名 称	解 説	ページ
M-18	石化/Petrify	《石化》は生体組織を石のようなカルシウム炭酸塩に変化させる．呪文を行使するためには【魔力】+ 呪文行使 対 目標の【強靭力】による対抗テストに勝たなければならない．さらに，呪文は目標の【強靭力】以上の【フォース】でなければ，効果を発揮しない．また，無生物はこの呪文の影響を受けない．目標はこの呪文の影響下にある限り意識を保てないだけでなく，石化状態にあっても通常通りダメージを受けてしまう．石化中は，本来の装甲値を用いず【強靭力】+ 呪文の純ヒット数と同じ装甲値を持つ障壁とみなす (p.168) ．	222
M-19	物理障壁/Physical Barrier	ヒット数あたり1点の装甲値と構造点値を持つ力場を形成する (p.168) ．この力場は呪文の範囲に等しい高さと同半径をもつドーム状のものである．また，術者は力場を壁状に形成することもできる．この場合，呪文の【フォース】に等しい高さと同幅を持っている (単位はメートル) ．障壁のサイズは通常範囲呪文と同様の手段で調節することができる (p.187) ．《物理障壁》は，微粒子以下の大きさの物体を通す物理的な壁を生み出す．しかし，それ以上の大きさの物体には，通常壁として扱う．障壁越しに攻撃する場合，-1の視界修正が科される．障壁は物理攻撃で破壊することができるが，次戦闘ターンの始めに減少していた構造値が回復する．しかし，障壁が完全に破壊されてしまったならば，壁は崩壊し，呪文の効果は消失する．《物理障壁》はアストラ界にて行使することはできない．	222
M-20 M-21	[クリッター] 変化/[Critic]Form 変身/Shapechange	《変身》は，自発的な目標を自覚を持たせたまま通常の動物に変化させる．ただし，目標の【強靭力】±2までの動物にしか変化できない．変身中の身体能力値は，動物のもの (p.313) を基本とし，それに呪文行使テストでの1ヒットにつき1点ずつ強化したものとす．精神能力値は変身前と同じである．また，この呪文では衣服や装備も変化しない．呪文の影響下にある魔法使いは，呪文を行使することはできる (会話を必要とするその他の行為は行えない) ．《[クリッター] 変化》は，《変身》とよく似た呪文であるが，目標を特定の動物に変化させることしかできない．また，変化させる動物によって別の呪文として扱う．	223
M-22	ドロドロになれ/Turn to Goo	生体組織をネバネバした糊のような状態に変異させる．呪文を行使するためには，【魔力】+ 呪文行使 対 目標の【強靭力】による対抗テストを行い，勝たなければならない．さらに，呪文は目標の【強靭力】以上の【フォース】でなければ，効果を発揮しない．また，無生物はこの呪文の効果を受けない．目標はこの呪文の影響下にある限り意識を保てないだけでなく，粘液状態にあっても通常通りダメージを受けてしまう．変化中は，本来の装甲値を用いず【強靭力】+ 呪文の純ヒット数と同じ装甲値を持つ障壁とみなす (p.168) ．	223

- ・操作呪文：多くの呪文には目標値があり，これは呪文が効果を持つために最低限必要な【魔力】+ 呪文行使 テストでのヒット数を表している．
- ・精神操作：【魔力】+ 呪文行使 対 目標の【意志力】．目標は【フォース】戦闘ターンごとに再度抵抗を試みることができる (複雑動作) ．呪文行使テストの純ヒット数 - 【意志力】テストのヒット数．ヒット数が0になったならば，効果は消失する．