

第 1 サークル

- ・必要最低スキル：0.0
- ・消費マナ：4

Clumsy

- ・必要秘薬：Blood Moss、Night Shade

対象の DEX を下げる。低下量は術者の「評価」と対象の「耐性」に依存。効果時間は術者の「評価」に依存。魔法を使うモンスターは積極的に使ってくる傾向あり。

Create Food

- ・必要秘薬：Garlic、Ginseng、Mandrake Root

食料を作り出す。grape(ブドウ)、ham(ハム)、cheese(チーズ)、muffin(マフィン)、fish(魚)、rib(リブ)、chicken(チキン)、sausage(ソーセージ)、apple(林檎)、peach(桃)の中からランダムで出現する。ペットに餌をやりたい時などは便利かも(果物は草食のペット、ハムやソーセージは肉食のペットが喜んで食べる)。イベントで食料が必要な時に連打されることもある。

Feeblemind

- ・必要秘薬：Ginseng、Nightshade

対象の INT を下げる。低下量は術者の「評価」と対象の「耐性」に依存。効果時間は術者の「評価」に依存。魔法を使うモンスターは積極的に使ってくる傾向あり。低下量は微々たるものだがマナも低下することに注意したい。

Heal

- ・必要秘薬：Garlic、Ginseng、Spider's Silk

対象の HP を少量回復する。実際の回復に使われるのは Greater Heal であることが多いが、こちらの方が詠唱時間は短くて済む為、秘薬を気にしないのなら、こちらを連続で使用するほうが回復できることもあるという。回復量はスキル値にのみ依存する。

Magic Arrow

- ・必要秘薬：Sulfurous Ash

炎属性の小さな魔法の矢を撃ち出す攻撃呪文。威力はかなり微妙。攻撃呪文として使えるレベルになるのは、Fireball からと言って良い。ダメージは術者の「評価」に依存し、「書写」があれば多少増える。

Night Sight

- ・必要秘薬：Spider's Silk、Sulfurous Ash

対象が暗闇を見通せるようになる。その明るさは対象者の「魔法」スキルに依存する。ヒューマンなら最低値保証 (20) があるため、全く何も見えないということにはならない。この魔法は昼夜の境目になったところで切れる。このためゲーム内でのかけた時間に応じて、効果時間はまちまちになる。ダンジョン内で他者を蘇生させた時、灯りとしてこの魔法をかける機会がある。

Reactive Armor

- ・必要秘薬：Garlic、Spider's Silk、Sulfurous Ash

自分の物理抵抗が + 15 される代わりに、その他の抵抗値が - 5 される。効果は永続で、もう一度同じ呪文を掛けると解除できる。魔法を受けることが無い状況でなら、その意味はかなり大きいこともある。「書写」があれば、物理抵抗値が $\text{スキル値} \div 20$ さらに増える。魔法を覚えたとき、この魔法をかけていたことを忘れて「抵抗値がマイナスになっている」と焦ることがよくある。

Weaken

- ・必要秘薬：Garlic、Nightshade

対象の STR を下げる。低下量は術者の「評価」と対象の「耐性」に依存。効果時間は術者の「評価」に依存。魔法を使うモンスターは積極的に使ってくる傾向あり。装備可能な防具や携行可能な荷物の重量に直接影響するため、これらがギリギリの状態の時は、これを受けた時 注意を要する。
