

第 2 サークル

- ・必要最低スキル：0.0
- ・消費マナ：6

Agility

- ・必要秘薬：Blood Moss、Mandrake Root

対象の DEX を上げる。上昇量と効果時間は術者の「評価」に依存する。重ねがけをした場合、効果時間だけが上書きされる（結果として時間延長となる）。

Cunning

- ・必要秘薬：Mandrake Root、Nightshade

対象の INT を上げる。上昇量と効果時間は術者の「評価」に依存する。重ねがけをした場合、効果時間だけが上書きされる（結果として時間延長となる）。

Cure

- ・必要秘薬：Garlic、Ginseng

解毒する。成功率はスキル値と毒のランクによって決まる。幾つかのバランス調整の結果、解毒効果が多少弱められているが、上位呪文とでも言うべき Arch Cure の方は以前と同様の成功率で解毒できる。

Harm

- ・必要秘薬：Nightshade、Spider's Silk

冷氣属性の攻撃呪文。ダメージは術者の「評価」と、対象との距離に依存する。隣接している時と比べると、距離 2 マスでダメージは半減、3 マス以上でさらに半減（= 4 分の 1）される。隣接していてもダメージは期待できないので、無理に使う必要は無いだろう。

Magic Trap

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

コンテナに罫を仕掛ける。この罫は 10 ~ 50 のダイレクトダメージを与える。昔は麻痺状態を解除するためにわざとダメージを受ける手段として使われていたようだが、馬鹿にならないダ

メージになったため、現在は低スキルの「細工」で作られた罠箱が使われるようになった。

Magic Untrap

- ・必要秘薬：Blood Moss、Sulfurous Ash

Magic Trap によって仕掛けられた罠を解除する。それ以外の罠は解除できないので、この呪文の出番は少ないかもしれない。

Protection

- ・必要秘薬：Garlic、Ginseng、Sulfurous Ash

魔法詠唱中にダメージを受けても中断されなくなる。この呪文効果は永続する。もう一度掛けると解除される。この呪文が掛かっている間は、物理抵抗が-15、「耐性」が-35、ファストキャスト-2（詠唱時間+0.5秒）される。「書写」がある場合、物理抵抗と「耐性」のペナルティが、スキル値÷20軽減される。

魔法の打ち合いをする時には、これが掛かっていた方が便利だが、色々とデメリットもあるので、対人戦での使用はどうかのだろう？ 上位呪文として範囲に効果が及ぶ Arch Protection というのもあるが、ほとんど嫌がらせに近いかもしれない。

Strength

- ・必要秘薬：Mandrake Root、Nightshade

STRを上げる。上昇量と効果時間は術者の「評価」に依存する。重ねがけをした場合、効果時間だけが上書きされる（結果として時間延長となる）。アイテムを持ちきれなくなった時など、地味に便利だったりする。
