**0레벨 주문**

**마법 탐지 -Detect Magic-**

**예지술**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 4초

**사거리** : C

**범위** : 반경 20m의 구체

**지속 시간** : 순간

**저항 판정** : 불가

**주문 저항** : 비적용

발동과 동시에 시전자의 몸에서는 은은한 빛이 뿜어져 나와 눈에 띄게 된다. 자신을 기준으로 반경 20m 이내에 존재하는 마법적 오라의 방향과 어렴풋한 거리를 알게 된다. 탐지한 오라의 자세한 정보를 알기 위해서는 해당 오라와 관련된 지식 판정에 성공하여야 한다.

**빛 -Light-**

**동력술 [빛]**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 4초

**사거리** : C

**대상 :** 접촉한 대상

**지속 시간** : 100초 혹은 순간

**저항 판정** : 능동 방어 -> 시각 기반의 HT +2

**주문 저항** : 비적용

이 주문은 한 물체를 횃불처럼 빛나게 한다. 빛의 색은 시전자가 원하는 것으로 고를 수 있다. 반경 10m 에 밝은 빛(시야 패널티 6 상쇄)을 발하며, 추가로 10m의 옅은 빛(시야 패널티 3 상쇄)을 발한다. 이 효과는 움직이지 않지만, 움직일 수 있는 물체에 시전할 수 있다. 빛은 마법적 어둠의 범위 안에서는 기능하지 않는다. 빛 주문(기술어가 빛인 주문)은 같거나 낮은 레벨 의 어둠 주문(기술어가 어둠인 주문)을 역주문하고 무효화 한다.

주문을 크리쳐에게 사용할 경우, 지속 시간은 순간이 된다. 대상은 시각을 기반으로 한 HT+2 판정에 실패할 경우 1초간 눈이 먼다.

**염동력 -Telekinesis-**

**변화술**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 8초

**사거리** : 20m

**대상 :** 3.2kg 이하의 물체 혹은 크리쳐

**지속 시간** : 집중(1분까지) 혹은 순간

**저항 판정** : 피하기

**주문 저항** : 적용

당신은 물체 혹은 크리쳐에게 집중함으로써 그것들을 움직인다. 이 주문을 통해 물건을 조작하거나, 문을 열거나, 상자에 물건을 넣거나, 약병의 내용물을 쏟거나 할 수 있다. 물건을 이동시킬 때에는 ST 4의 이동력 4의 사람이 물건을 들고 이동하는 것 처럼 이동시킬 수 있다.

**빛의 낙인 -Stigma of Light-**

**동력술 [빛]**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 1초

**사거리** : 50m

**정확도** : 0

**연사율** : 1

**반동** : 1

**기능** : 발사

**대상 :** 크리쳐

**지속 시간** : 3초

**저항 판정** : 능동 방어

**주문 저항** : 적용

대상은 3회에 걸쳐 매 초 2의 열 피해를 입게 된다. 이 피해는 열이나 마법에 대한 저항과 관련 없는 물리적 갑옷, 의복의 DR을 무시한다. 지속적으로 강한 빛을 동반하기 때문에 피격자는 눈에 띄게 된다. 이 공격을 받아내기 할 때에는 패널티가 존재하지 않는다.

**1레벨 주문**

**빛의 미사일**

**동력술 [빛]**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 1초

**사거리** : 20m

**정확도** : 0

**연사율** : 1

**반동** : 1

**기능** : 발사

**대상 :** 물체 혹은 크리쳐

**지속 시간** : 순간

**저항 판정** : 피하기

**주문 저항** : 적용

대상에게 눈부시게 빛나는 화살을 발사해 4d6의 열 피해를 준다. 주문의 사용은 순간적으로 강한 빛을 동반하기 때문에 눈에 띈다.

**마법 화살 -Magic Missile-**

**동력술 [힘]**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 1초

**사거리** : 20m

**대상 :** 크리쳐

**지속 시간** : 순간

**저항 판정** : 불가

**주문 저항** : 적용

마법적 에너지의 미사일이 당신의 손끝에서부터 쏘아져 대상을 가격하고, 모든 물리적 DR을 무시하고 1D6점의 때리기 피해를 입힌다. 미사일은 실패없이 명중하며 능동방어도 허용하지 않는다. 심지어 대상이 근접 전투중 이거나 완전 엄폐 혹은 완전 은폐가 아닌 경우에도 그러하다. 크리쳐의 특별한 부분을 선택해서 맞출 수는 없다. 움직이지 않는 물체는 피해입지 않는다.

**카쉬의 전기 탄환**

**동력술 [전기]**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 1초

**사거리** : 50m

**정확도** : 0

**연사율** : 1

**반동** : 1

**기능** : 발사

**대상 :** 물체 혹은 크리쳐

**지속 시간** : 순간

**저항 판정** : 피하기 -> HT의 빠른 겨루기

**주문 저항** : 적용

대상에게 전기의 화살을 발사해 2d6의 열 피해를 준다. 주문의 사용은 순간적으로 강한 전격을 동반하기 때문에 눈에 띈다. 금속 갑옷은 이 주문을 맞을 때 DR이 1인 것으로 본다. 목표는 부상을 입으면 HT의 빠른 겨루기를 하여 시전자가 승리하면 1초간 충격 상태에 빠진다. 이 공격은 마치 전기 충격 향상이 적용된 것 처럼 다룬다.

**쇠약의 광선**

**강령술 [어둠]**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 2초

**사거리** :20m

**정확도** : 0

**연사율** : 1

**반동** : 1

**기능** : 빔

**대상 :** 크리쳐

**지속 시간** : 5d6초

**저항 판정** : 피하기 -> HT의 빠른 겨루기

**주문 저항** : 적용

불길한 흑빛 광선이 당신의 손가락 끝에서 뻗어나간다. 피하기에 실패하면 대상은 HT의 빠른 겨루기를 실시한다. 시전자가 승리할 경우 대상은 ST에 2D6의 페널티를 받는다. 대상의 특성치는 1이하로 내려갈 수 없다.

**잠 -Sleep-**

**조종술(강제) [정신]**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 8초

**사거리** : 20m

**범위** : 반경 4m의 구체

**대상 :** 크리쳐

**지속 시간** : 시전자의 성공 차이 1당 1분

**저항 판정** : 의지력의 빠른 겨루기

**주문 저항** : 적용

최대 20m거리의 영역을 기점으로 반경 4m 내에 있는 개체들을 마법적인 혼수상태로 만든다. 주문의 대상이 된 개체는 의지력의 빠른 겨루기로 저항한다. 시전자가 겨루기에서 승리할 경우, 대상은 성공 차이 1당 1분의 수면 상태에 빠진다. 수면에 빠진 대상은 누군가가 가볍게 때리거나 상처를 입는 것만으로 깨어나지만, 소음에 의해서는 깨어나지 않는다.

**고양이의 민첩함**

**변화술**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 4초

**사거리** : 20m

**대상 :** 크리쳐

**지속 시간** : 5d6초

**저항 판정** : 의지력의 빠른 겨루기(무해)

**주문 저항** : 적용(무해)

대상은 더욱 민첩해진다. 이 주문은 대상의 DX에 +2의 향상 보너스를 부여한다. 속력은 변화하지 않는다.

**황소의 힘**

**변화술**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 4초

**사거리** : 20m

**대상 :** 크리쳐

**지속 시간** : 5d6초

**저항 판정** : 의지력의 빠른 겨루기(무해)

**주문 저항** : 적용(무해)

대상은 힘이 더 세진다. 이 주문은 대상의 ST에 +4의 향상 보너스를 부여한다. 기중력, 파괴력 등의 수치는 ST 증가에 따라 변화하지만 HP는 변하지 않는다.

**곰의 인내력**

**변화술**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 4초

**사거리** : 20m

**대상 :** 크리쳐

**지속 시간** : 5d6초

**저항 판정** : 의지력의 빠른 겨루기(무해)

**주문 저항** : 적용(무해)

대상은 더 건강해진다. 이 주문은 대상의 HT와 HP에 +2의 향상 보너스를 부여한다. 속력 등의 수치는 변화하지만 FP는 변하지 않는다.

**여우의 교활함**

**변화술**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 4초

**사거리** : 20m

**대상 :** 크리쳐

**지속 시간** : 5d6초

**저항 판정** : 의지력의 빠른 겨루기(무해)

**주문 저항** : 적용(무해)

대상은 더 똑똑해진다. 이 주문은 대상의 IQ에 +2의 향상 보너스를 부여한다. 의지력, 지각력 등의 수치는 변하지 않는다.

**부엉이의 지혜**

**변화술**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 4초

**사거리** : 20m

**대상 :** 크리쳐

**지속 시간** : 5d6초

**저항 판정** : 의지력의 빠른 겨루기(무해)

**주문 저항** : 적용(무해)

대상은 더 지혜로워진다. 이 주문은 대상의 지각력과 의지력에 +2의 향상 보너스를 부여한다.

**독수리의 위엄**

**변화술**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 4초

**사거리** : 20m

**대상 :** 크리쳐

**지속 시간** : 5d6초

**저항 판정** : 의지력의 빠른 겨루기(무해)

**주문 저항** : 적용(무해)

대상은 더 매력적으로 변한다. 이 주문은 대상에게 반응 보너스 +4를 부여한다.

**마법의 무기 -Magic Weapon-**

**변화술**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 2초

**사거리** : C

**대상 :** 접촉한 무기

**지속 시간** : 1d6초

**저항 판정** : 의지력의 빠른 겨루기(무해, 물체)

**주문 저항** : 적용(무해, 물체)

해당 무기 기능의 실력에 +1의 향상 보너스를 주고 파괴력에(찌르기와 휘두르기 모두) 1d당 +1의 보너스를 준다. 이 주문은 자신의 신체에도 사용할 수 있다.

**2레벨 주문**

**어둠의 기운**

**강령술 [어둠]**

**요소** : 목소리, 행동

**시전 시간** : 집중 2초

**사거리** :20m

**정확도** : 0

**연사율** : 1

**반동** : 1

**기능** : 빔

**대상 :** 크리쳐

**지속 시간** : 5d6초

**저항 판정** : 피하기 -> HT-1의 빠른 겨루기

**주문 저항** : 적용

일렁이는 어둠이 당신의 손에서 뻗어나가 적을 둘러싼다. 피하기에 실패하면 대상은 HT-1의 빠른 겨루기를 실시한다. 시전자가 승리할 경우 대상은 ST에 2D6, DX에 1D6의 페널티를 받는다. 대상의 특성치는 1이하로 내려갈 수 없다.

**장님화**

**강령술 [어둠]**

**요소** : 목소리

**시전 시간** : 집중 4초

**사거리** :20m

**대상 :** 시력이 존재하는 크리쳐

**지속 시간** : 5d6초

**저항 판정** : HT-1의 빠른 겨루기

**주문 저항** : 적용

끔찍한 죽음의 힘을 불러서, 대상의 눈을 멀게 한다.