

呪文の名前	時間	射程	持続	疲労	修得	行使方法	分野	効果
Animal Messenger 前提: Beast Speech, or Beast Summoning	2	接触	1 時間/BRG	5	1		Beasts	動物に、特定の人物へのメッセージを託す。動物が相手のもとへたどり着けば、メッセージは自動的に伝わる。動物が持続時間内に相手を発見できなければ、メッセージは失われる。
Bane-Spell	1 分	接触	1 分/BRG	10	2	ルーン		武器を強化。特定種族の敵に対して Armed あるいは Ranged Combat +5。種類追加ごとに目標値 +3。武器を破壊する魔法などに耐性を与える。
Beast Speech	1	自身	1 分/BRG	5	1	能力	Beasts	動物と喋ることができる。動物の知性は人間並み。
Beast Summoning	2	200yds/BRG	1 分/BRG	8	1	歌	Beasts	集めたい種類を、種族あるいは大雑把な分類で指定。持続時間の間、動物は術者に向かって移動する。動物は、術者から危害を加えられない限り、術者に危害を加えない。
Blade Preservation	5 分	接触	50 年/BRG	5	1	ルーン, 歌		刃物を錆びや刃こぼれから守る。目標値+2 ごとに対象の数を 2 倍にできる。
Blinding Flash 前提: Create Light	1	5yds/BRG 内 基点, 半径 10ft	瞬間	10	1	歌	Fire	1d6+1 R 盲目にする。目標値 12 の Swiftess 判定に成功したら時間は半分(端数切り上げ)。視覚が必要な行動に-5 ペナルティ。成長によって、基点からの半径を倍にできる。
Break Binding	2	10ft	瞬間	8	1			Holding-spell, Spellbinding を解除。元の術をかけた者は、Willpower 対決で妨害可能。
Burning Sparks 前提: Kindle Fire	1	10ft 内の炎 1 つ	瞬間	8	1		Fire	炎を燃え上がらせ、周囲 10ft を攻撃。蠟燭で 1 点, 松明で 1/2 d6, 焚き火で 1d6。篝火で 2d6 ~ 4d6 点。目標値 10 の Swiftess でダメージ半減。炎は、蠟燭の場合のみ消滅。
Calling	最低 1 分	特殊	特殊	10	1			対象に、術者を呼び出す方法(言葉や音, 最低 2 アクションの行動)を受けける。呼び出しを行うと、術者は、対象がどこでどのような苦境に陥っているか知ることができる。
Change Hue	2	自身	10 分/BRG	8	1	能力	Beasts	持続している間、髪、肌、瞳、服の色を自由に、アクションコスト 0 で変更できる。隠れるのに使う場合、Stealth (Hide) +5。
Crafting-Spell	5 分	接触	特殊	12	1	ルーン, 歌		対象が行う次の Craft, Stonecraft, Smithcraft に+10。作られた品は必ず Masterwork になる。
Create Light	1	接触	20 分/BRG	5	1		Fire, Secret Fire	手や杖の先に明かりを灯す。光の強さや色は術者が決定。明るさは最大でトーチと同じ程度、半径 20ft を照らす。成長 1 ランクさせるごとに、半径を 20ft 拡大。
Display of Power 前提: 他の呪文 5 つ	1	自身	1R	10	2	歌, 能力		雷光が走る、後光が差すといった形で、術者の気分、状況、力を見せつける。この効果を見た相手に対する、Inspire, Intimidate に、そのラウンド+10 修正。以降の 1d6+1 ラウンド、+5 修正。
Enhance Food	1 分	接触		5	1	能力		食べ物の味と質を向上させる、あるいは腐らせる。質を向上した場合は自然に傷むまで持続し、腐朽させた場合の効果は永久に残る。
Evoke Awe 【畏怖】 前提: BRG 8+	1	特殊	1R/BRG	10	1		Secret Fire	相手に畏怖の念を引き起こし、Intimidate(Power), Intimidate(Majesty)に+8 (技能がなくても 8 とみなす)。天空から差し込む光のような、外見的效果を伴うことがある。
Exclusion 【不可侵】	10 分	接触	1 年/BRG	12	2	ルーン		領域あるいはドアに魔法をかけ、入ることができる者を「誰も入れない」「術者が許可した者」「エルフなら誰でも」といった形で指定する。この指定は、普通の人間がすばやく判定可能なものである必要がある。この領域に入る行動には、-10ペナルティ。また、故意に禁止を破る者に限定して、呪いをかけることができる。
Farseeing 前提: PER 10+	5 分	100 マイル以内 の一地点	1 分/BRG	15	2	歌		光を反射する水面や鏡が必要。簡単に名前や説明で指定できる場所を見ることができる。成長ごとに距離を 2 倍にできる。

Farspeaking	2	1 マイル/BRG	集中	9	1			効果範囲内の物体一つから声を出す。術者はその物体を見たことがある必要がある。物体は術者が喋ったように声を出すだけでプログラムは不可能。この呪文を通して Voice of Command や Voice of Suasion の呪文を使ってもよい。
Fiery Missile 前提: Kindle Fire	1	特殊	特殊	7	1	Fire		小枝などを燃やして、BRG x 1 個の飛び道具を作る。炎の色は自由。作られた弾は、BRG x 1 分燃え続ける。明るさは蝋燭程度。弾を投げつけるのは 1 行動で、Ranged Combat あるいは NIM 判定。射程距離は3/8/15/25/+5。命中すると1d6+1 ダメージ。松明の場合と同様、服や毛皮などに火をつける可能性がある。
Finding and Returning	1分	接触	1ヶ月/BRG	10	1	ルーン		対象は、目標値5のWits判定に成功すれば、道や方角を見失わない。道に関係した障害を突破する判定、たとえば登攀、追跡、隠密などの判定に+2。ただし、戦闘に関係したものは含まない。
Fireshaping 【火炎変化】 前提: Kindle Fire	1	1ft/BRG	集中	特殊	1	Fire		炎の形を変えることができる。松明程度の炎なら目標値 5、焚き火なら 6、小さい篝火なら 7、大きい篝火なら 9 となる。ただの気晴らし程度にしが使えないが、適切な状況下では、Inspire, Intimidate, Bearing 判定に 最大で +2 のボーナス。
Flame of Anor 【太陽の炎】 前提: Sorcery 未修得	2	20ft/BRG	瞬間	10	2	Secret Fire		まばゆい光で敵を貫く。Ranged Combat または NIM 判定で命中判定。この呪文に対しては回避行動が可能。ダメージは 5d6+5。Disastrous failure の場合、対象の一番近くにいる者に命中する。
Fog-raising	1分	50ft/BRG	特殊	8	1	歌	Air, Water	霧を発生させる。発生した霧自体の制御を行うことはできない。自然に霧が発生できる条件(水分・気温など)が必要。霧の範囲は半径 BRG x 30ft。術者が集中をやめるか、風が吹くなど自然に晴れるまで持続。霧は、物理判定では +5 の修正となる。
Fog-weaving 前提条件: Fog-raising	2	20ft/BRG	1分/BRG	9	1	歌	Air, Water	霧の形を変えて色々な形を作ることができる。通常はただの遊び程度にしかならないが、適切な状況下では Intimidate に +1 または +2 の修正を受ける。
Guarding-Spell	1分	接触	1分/BRG	12	2	ルーン		対象へのすべての攻撃に-3ペナルティ。加えて、回避、防御にCourageを使うとき、本来+3のボーナスが+5になる。
Healing-Spell	1分	接触	特殊	10	1		Secret Fire	Healing 判定に+8のボーナスを得る(技能なしでも 8 ランク扱い)。持続時間は、Near Deathの人間なら 1 人、Incapacitatedなら 2 人、Wounded なら 4 人、Injuredなら 8 人、Dazedなら 1 6 人まで。
Imitation-spell 【物まね】 前提条件: Mimicry 4+	2	3ft/BRG	集中	8	1			声真似の能力を向上させる。Mimicry に +8。複数の声を同時に真似ることができ、同時にその声を聞く者が複数いる場合、その相手によって違う声に聞こえるようにすることもできる。
Ithildin-fire 前提条件: Create Light	1分	接触	集中または 10分/BRG	5	1	能力		ミスリルを活性化させる。ミスリルは星の光や月光を反射するだけで、この呪文によって活性化されるまでまでは眠っており、不可視。活性化しても、陽光の下ではかすかな線のようにしか見えない。夕暮れあるいは夜にだけ、その銀色の美しさを見ることができる。モリアの扉などはこれによって作られている。
Kindle Fire 【点火】	1	接触	炎が燃え尽きるまで	5	1		Fire	燃えやすいものに火をつけることができる。濡れた木片などでも OK。生物は直接対象にできないが、髪の毛や毛皮、服には有効。点火された後は、普通の炎と同じ。1 回追加成長することで、3ft x BRG まで効果範囲となる。攻撃に使う場合は、Ranged Combat で攻撃し、相手は Swiftness で回避可能。もう 1 回の追加成長で、BRG x 1 個の対象を同時に狙える。対象は互いに 2 ft x BRG の範囲になければならない。

Lightning	2	5ft/BRG	瞬間	12	1	Air	電撃を相手に叩きつける。命中判定は不要で、4d6のダメージを与える。対象は、Swiftnessで目標値15の判定に成功すれば、ダメージを半分にできる。	
前提条件: Create Light								
Mastery of Shapes	【変】 1分	自身	1時間/BRG	10	2	能力	Beasts	鳥や動物に変身する。ワグやドラゴンは不可。Wits, Willpower, Wisdom, 技能はそのまま、それ以外の能力値は変身後の動物のものになる。術者はいつでも元の姿に戻ることができる。もし他の動物に変わりたい場合は、一度元に戻って呪文をかけなおすこと。所持品は変身した姿の一部となって、一時的に消失するが、一部の強力な品物は消失せずに、何らかの形で残ることもある。能力として取得した場合は、術者は特定の動物に好きなときに変身できることになる。このとき、変身には1分必要。2ポイントの追加成長で、他の対象（同意している者）を変身させることが可能。同意していないものを変身させるには Transformation が必要。なお、邪悪な妖術として、術者をワグやドラゴンといった邪悪な生物に変身する魔法もあると言われている。
前提条件: Change Hue								
Mind-speech	【念話】 1分	1ft/BRG	集中	10	1	能力		言葉を使わずに対象と会話する。会話できる相手はこの呪文の使い手が、能力として持っている者に限られる。会話の速度自体は通常の会話と同じで、また、視線が通っていないといけない。
前提条件: Spoken Thoughts								
Misdirection	1分	特殊	1時間/BRG	12	2			最大で半径 BRG / 2 マイルまで有効。術者はエルフ、人間、オークといった思考を持った生物（賢い動物は除く）を感知でき、自由に効果対象を決定できる。この呪文の影響下では、方向感覚を失い、Survival や Travel-sense などが使えなくなる。太陽の方向などの目印も役に立たない。1時間に1回、術の影響下にある者と術者とで Wisdom 対決を行い、術者が勝利すると、1時間、術者の選んだ方向へ移動する。術者が負けると、対象は1時間自由に移動する。
前提条件: Finding and Returning								
Mist of Speed	1時間	10マイル/BRG	1時間/BRG	12	3	歌		指定した人、物、場所を中心に、半径 BRG x 100ft の白い雲を発生させる。雲の中では、馬と乗り手は、通常で移動している場合と同じだけの疲労で、最高速度で移動できる。加えて、音もなく移動し、この外部にいる人間は、Farseeing を使ってすら、その内側を見ることもできない。中心となっている人あるいは物が移動したときは、それに伴って雲も移動する。
前提条件: Fog-raising, Fog-weaving								
Naming	【命名】 1分	接触	永続	8	1		Beasts	家畜動物（イヌ、馬、牛など）に名前を与える。名づけられた動物は（誰が呼んでも）その名前を理解し、命令や指示を理解して従うようになる。この動物を用いる際のPersuade (Charm) 判定に+10。
前提条件: Beast Speech								
Opening-spell	【開錠】 2	接触	瞬間	7	1			鍵や門を開ける。通常の扉なら自動的に開く。魔法的に閉じられた鍵は、通常は Shutting-spell をかけた術者と Willpower で対決。同点以上で扉は開く。その他、魔法の鍵もあり、それに対しては適当な目標値（30以上もありうる）に対する Willpower 判定となる。
前提条件: Kindle Fire								
Quench Fire	【消火】 1	5yrds/BRG		特殊	1		Fire	炎を消す。炎のサイズによって目標値は異なり、蠟燭なら 3、松明で 5、焚き火で 7、小さな篝火で 9、大きな篝火で 12、火事を消す場合は 15 以上となる。焚き火以上の火を消すとき、術者が望むなら、BRG x 1立方 ft までの好きな色の煙に変えてしまうことができる。この煙は物理判定で +5 修正の濃密な煙として扱う。
前提条件: Kindle Fire								
Power of the Land	3round	半径 1 mile	集中（最大 1	12	3		Air	術者のいる場所を、一時的に Magician の特殊能力 "Sanctum" に相当する地域に変更する。集中の継続が必要で、1分に1回新しい Stamina 判定が必要となる。集中をやめるか、判定に失敗するか、最大持続時間が経過するとこの効果はただちに失われる。
前提条件: Air, Beast, Water から呪文 6つ			分/BRG)				Beasts Water	

Rain-ward	1	自身	集中	5	1		Air Water	雨にぬれずに済むようになる。しかし、水溜りを歩くときに守ってくれたりはいらないし、術者以外を守ることできない。
Reading the Heart 前提 Wisdom4+,Insight 8+	1分	10ft	瞬間	9	1	能力		相手の目を覗き込んで、相手の心の中にある夢、希望、恐怖、悩み、愛情、嫌悪といったものを読み取ることができる呪文。
Resist Fear	1	術者	1Round/BRG	8	1	能力	Secret Fire	二通りの使用ができる。1つは、他人の恐怖への抵抗を助けるための Inspire 判定に+8のボーナスを与える。もう1つは、2ft×Bearing の範囲にいる味方（自分を含む）に対して、恐怖への抵抗にWillpower に +5のボーナスを与える。
Scribe Moon-letters	1分/10 文字	自身	永続	7	1	ルーン 能力		月の光の下でしか読めない文字を記述する。特定の月齢や特定の日にしか読めないものもある。この呪文を知っている者は、目標値10のPER判定に成功すれば moon-letters に気付く。
Sense Power	1	10ft/BRG	1分	5	1	能力		この呪文が有効な間、Observe (Sense Power) あるいは PER 判定を行うことで、その場で働いている魔法の力を感じ取ることができる。強い魔法ほど目標値は下がる。
Shatter	1	5ft/BRG	瞬間	8	1			非金属で、生物でない、普通の人間が持ち上げられる程度の小さな物体を破壊する。他人が所持している場合は、所持者と Willpower で対決して勝つこと。このとき、術者は +4 の修正を受ける。
Shutting-spell	1分	接触	1時間/BRG	8	1	ルーン		魔法の鍵をかける。術者が決めた合言葉を言うか、扉が壊されない限り開かない。疲労判定以外に目標値 10 の Willpower 判定が必要。この達成値が Opening-spell で解除する際の目標値。Willpower 判定に -2/-4/-6 の修正を受けることで時間を日/年/世紀に変える。また、-3/-6 の修正で Protection と Structure の値を +5/+10 できる。扉の合言葉を Lore: Magic で推定するには目標値は通常 20 以上、1時間は必要となる。
Slumber	2	5ft/BRG	1時間/BRG	10	1	歌		対象と Willpower で対決を行い勝利すると、対象は眠る。術者はこの判定に +4 の修正。疲労判定に -3 を受けるごとに、この対決に +1 のボーナスを得ることができる。
Smoke-weaving	1	1ft/BRG	集中	5	1		Fire	煙の形や色を変えたり、移動させることができる。たとえば虹色の環を作ったりといったことができる。煙で相手の頭を覆う用途に使うときは、相手の Swiftness+10 を目標値として Willpower 判定を行う。成功すると、対象のすべての判定に -2 のペナルティ。この他にも、篝火などから出る煙で、信号を送ることなどもできる。
Spellbinding	1	5ft/BRG	集中(最大 1round/BRG)	10	1			相手の行動(移動や攻撃)を止める。ただし、喋ることはできる。疲労判定後、対象と Willpower の対決に勝つこと。行動不能になった者は、手持ちの品は落とす。対象に物理的な危害(攻撃など)が及ぶと、直ちに魔法は解ける。1点の成長で、複数の対象に効果を与えることができる。BRG/3 人までで、全員が範囲以内にいること。
Spoken Thoughts	2	自身	1時間/BRG	7	1	能力		自分に向かって話されている言葉を理解する呪文。術者はその言語の技能を10ランク持っているものとして扱う。ただし、読み書きや話すことはできない。1点の追加ポイントを支払うことで、他人にこの呪文をかけることができる。このとき距離は接触とする。
Springtime 前提条件: Power of the Land,また は Sanctum Power	1分	術者 中心 半径 50ft/ BRG	集中	12	1	歌 能力	Secret Fire	この呪文の効果範囲は、ただちに春の日のような暖かな気候に変化し、氷が解け、花が咲く。この範囲内では、術者以外のキャラクターは通常の倍の速度で疲労を回復できる。術者が移動しても効果範囲は移動しない。また、術者が集中している限りは持続する。
Sundering	2	5ft/BRG	瞬間	15	2	歌		大きな物体を破壊する、Shatter の上位呪文。塔や壁、橋などの Structure に BRG x 10 点のダメ

前提条件: Shatter									ージ. 対象に接触した状態なら BRG x 12 のダメージ. また, 疲労判定に -1 ごとにダメージ+1.
Transformation 【他者変身】	2	1ft/BRG	瞬間	15	3	歌			対象の生物(通常は人)を別の生物あるいは物体に変化させる. 中身は元のままで, ただし姿によっては, 手や足がなかったり喋れなくなったりする. また, 物体に変えられた場合も死ぬわけではない. Health の値なども基本的に変わらない. 弱点は変わることがある.
前提条件: 呪文10種類									
Veil	1分	自身	1時間/BRG	10	1	能力			Farseeing, Sense Power から術者を守る. Farseeing では, 姿は見えず, 煙か何かを通ったように見える. Sense Power に対しては, 術者に対するObserve (Sense Power)あるいは PER 判定に -8.
Victory-spell	1分	接触	1分/BRG	12	2	ルーン			対象の Armed/Ranged Combat, 恐怖に抵抗する Willpowerに +3. 攻撃判定の Courage 効果を +2.
Voice of Command	1	声の届く範囲の1人	命令を達成するか, 1時間/BRG 経過	10	2				一時的に命令に従わせる. 命令は簡単な一言だけで「ここに戻って来い」「武器を落とせ」「ここから立ち去れ」など. 複数の命令は不可(「武器を捨てて投降しろ」など). 明らかに対象を直接傷つけるような命令はできない. 命令に納得させるために Intimidate を用いても良い.
前提条件: BRG 10+, Willpower 3+									
Voice of Suasion 【説得】	1	声が届く範囲	1分/BRG	10	1	能力			説得のための力を強化し, Persuade に +8. 通常は, 相手の Wisdom と対決となる.
Watershaping	1	50ft/BRG	集中	10	1	歌	Water		水を操り, ドラゴンや城など, 色々な形を取らせる. 攻撃には使えないが, 流れを作って船を支援するくらいはできる. 適切な状況下では, Inspire や Intimidate に +2 のボーナスを受ける.
Wind-mastery	2	50ft/BRG	集中	10	1	歌	Air		1時間ごとに追加の疲労判定. 風を自由に操る. 損害を与えるほど強くはできないが, 相手の移動を遅くすることは可能. また, 帆船に使えば移動速度を加減することができる.
Wizard's Guise	1分	自身	1時間/BRG	8	1				術者を, その人と気付かれないような別人に変化させる. Guise 判定 +8. 見破る側は, 通常と同様, Wisdom (または Insight)で対決.
Wizard's Hand	1	5ft/BRG	瞬間	10	1				術者が持って運べるものを, 遠くからつかんで動かす. 遠くのものを一瞬で手に持ってきたり, ダーツのように飛ばしたりできる. 物を投げる場合, STR を 10 あるいは術者自身の値の大きいほうとする. 何か狙う場合は Ranged Combatで, 準備動作は不要. 他人が持つ物を動かす場合, STRで対決. このときはSTRを20とみなす.
Word of Command	1	特殊	特殊	13	3				他の呪文の効果を強化する. この呪文を使うと, 疲労判定への成否に関係なく, 自動的に+1段階疲労する. この呪文は, 次のうちひとつの効果を選択. (1)効果範囲を倍にする (2)持続時間を倍にする (3)呪文のダメージを最大にする (4) 疲労以外の判定に +8 のボーナスを得る. もし呪文に失敗した場合, 副作用を残すことがある. たとえば, 扉をふさごうとしていたのに, その扉が破壊されるといったことが起こる.
前提条件: 呪文 10 種類									
Bladeshattering[sorcery]	1	10yds	瞬間	8	1	能力	Sorcery		刃物ひとつを粉砕する. 武器の持ち主に害はない.
Blast of Sorcery [sorcery]	2	10yds/BRG	瞬間	12	2	歌	Sorcery		発動後, Ranged Combat または Nimbleness で, 10+標的の NIM 修正を目標に命中判定. 遮蔽物は有効, 盾は無効. ダメージ 5d6+5, extra success は武器攻撃と同様に扱う.
Command [sorcery]	2	10yds	1時間/BRG	15	3	歌	Sorcery		対象を操る. 行使する見た目としては, 親切なアドバイスであったり, 高貴な人の言葉であったりする. 疲労判定成功後, 対象と Willpower 対決. ただし術者は +10. 対決に勝利すると, 対象は, 持続時間の間, 術者の言うことに(たとえそれが対象の身を危険にさらすことであっても)従う.
前提条件: Voice of Command, Willpower 4+						能力			
Dumbness [sorcery]	1	10ft/BRG	1分/BRG	8	1	歌	Sorcery		対象を喋れなくする. 対象は, Willpower で目標値 15 の判定に成功すれば, 効果を防げる.
Enslave Beast	2	5ft/BRG	1日/BRG	10	1	歌	Beasts		一体の "Large" 動物(熊やムンマク, 馬など), あるいは 1d6+1 体の "Medium" 動物(狼やイヌなど), もしくは50体までの "Small" 動物(こうもり, 鳥, ネズミなど)を従える. 動物は術者の命令を理解し, どんな危険な命令であってもそれに従う.
前提: Beast Speech or Beast Summoning							Sorcery		

Evoked Fear [sorcery]	1	特殊	1rnd/BRG	10	1	能力	Sorcery	術者の敵の心に恐怖を呼び起こす。Intimidate (Fear) に+8 (スキルを持っていなくても8ランク持っているとして扱う)。嵐や雷といった、恐怖を演出する自然効果が伴うことがある。
Forgetfulness [sorcery]	2	5ft/BRG	1週間/BRG	12	1	歌 能力	Sorcery	記憶を一時的に消す。対象と Willpower 対決。ただし術者は+5。勝利すると、対象はすべての記憶 (自分が誰か、など) を失う。Extraordinary success のときは、1d6 日の間、歩いたり喋ったりする方法すら忘れ、PER と Observe に -5。対象は、効果時間中に再学習可能。呪文が解けたとき、記憶喪失の間に新しく修得した技能はそのまま残り、再習得した技能は、過去に持っていたランクとどちらか高いほうを用いる。
Holding-spell [sorcery] 前提: Evoke Fear, Spellbinding	2	10ft/BRG	1rnd/BRG	12	2		Sorcery	恐怖によって対象を麻痺させ、動きを封じる。対象と Willpower で対決。ただし術者は+5。勝利すると、対象は効果時間の間、動けなくなり、移動したり身を守ったりできなくなる。1点の成長で、BRG / 3 人までの対象を同時に狙えるようになる。ただし、すべての目標が射程距離内にいなければならない。
Ruin [sorcery] 前提条件: Shatter	2	接触	1rnd/BRG	12	2	ルーン	Sorcery	攻城兵器や武器の威力を増加させる。攻城兵器はダメージ +1d6、通常の武器はダメージが +1。重ねがけは効果がない。また、1回の呪文では1つの武器にしか効果がない。
Shadow of Fear [sorcery] 前提条件: BRG12+, Intimidate 10+, Evoke Fear	2	特殊	特殊	12	1	能力	Sorcery	Evoke Fear を強化する。到達距離が持続時間のどちらかを強化する。到達距離が強化された Evoke Fear は、100ft/BRGまで届き、術者から見えない (気付いていない) 相手も対象となる。持続時間を拡大する場合は、Evoke Fear の距離は接触となるが、効果が 1週間/BRG 継続する。また、持続中は、恐怖を振り払う Willpower 判定に時間に関係したボーナスが適用されない。
Shadow and Phantoms [sorcery] 前提条件: Wizard's Guise	1分	特殊	1時間/BRG	10	1		Sorcery	敵を騙すための幻影を作り出す。(1) 他人の姿を変える幻影は、効果範囲は接触となる。この幻影を見破るには Guise を見破るのと同様。(2) 術者の姿を隠すために用いる場合、Stealth (Hide) に +8。(3) 完全な幻影の人間を作成する場合、幻影は、音を立てることもできる。見破るには、術者の BRG 修正をペナルティとした Wisdom 判定。幻影は術者から 100ft/BRG の距離までの範囲を超えると、ただちに消失する。(4) 周囲の風景を変える場合、術者から 1000ft/BRGまで、術者に見える範囲内で効果を発揮。目標値12のWisdom判定で見破ることができ、また、実際に効果範囲に踏み込んだ者はただちに幻影だと分かる。GM が望むなら他にも様々な効果を出してもよいが、幻影自体は触れればそれと分かり、幻影によって直接ダメージを与えることはない。
Veiling Shadow [sorcery]	1分	100ft/BRG	1時間/BRG	12	2	歌	Sorcery	半径 10ft/BRG の範囲を暗雲に閉ざす。疲労判定に -1 の修正を受けるごとに半径を+10ft。この暗闇は、物理判定に +-5 の修正を与える暗闇("darkness")として扱う。