

古語呪文

呪文Lv	呪文名	属性	使用可能時	使用効果
古語Lv1	悦楽の濃霧	-	戦闘	敵1グループを眠らせる
	直撃の火花	-	戦闘	敵1体に数ダメージ
	かりそめの地識	-	移動	現在の座標表示
	幻影の鎧	-	戦闘	自分のAC-2
古語Lv2	かりそめの英雄	-	戦闘	味方1人のST+2、AC-1
	防破の風	-	戦闘	敵1グループのAC+4
	強き幻影の鎧	-	戦闘	自分のAC-4
古語Lv3	乱舞せしは数多の炎	-	戦闘	敵1グループに平均14?の炎ダメージ
	敵対の知識	-	移動	敵の正式名称を知る(ダンジョン内継続)
	大いなる障壁	-	戦闘	味方全員の呪文抵抗上昇
	瞬速の羽衣	秩序Lv3、属性値-1	戦闘	自分のDX+3
	突撃の雷槍	秩序Lv3、属性値-1	戦闘	敵1体にダメージ
古語Lv4	大いなる紅蓮の火球	-	戦闘	敵1グループに平均22?の炎ダメージ
	雷剣の一撃	-	戦闘	敵1体に平均42?のダメージ
	大いなる瞬速の羽衣	-	戦闘	味方全員のDX+3
	大いなる悦楽の濃霧	混沌Lv4、属性値-1	戦闘	敵全てを眠らせる
	生命の息吹	混沌Lv4、属性値-1	戦闘	敵1体に自分の体力点の半分のダメージ

古語 Lv5	吹きつけし氷雪の 鋭刃		戦闘	敵1グループに平均36?の氷ダメージ
	幻獣よ ここに降り 立て		戦闘	味方モンスターを召還する
	死神のささやき		戦闘	Lv8以下の敵を全滅させる
	大いなる防壁		戦闘	味方全員のAC-4、呪文や状態異常への耐性付与
	盗賊王の直感		移動	罠の回避率を上げる(ダンジョン内継続)
古語 Lv6	死神の輪舞		戦闘	敵1グループを即死させる
	防破の旋風		戦闘	敵全てのAC + 5
	緑竜の毒息		戦闘	敵1グループに自分の体力点の半分ダメージ
	多なりて一なる勇者	調和Lv6	戦闘	???
古語 Lv7	魔滅の光矢		戦闘	悪魔1体に強力な一撃を与える
	破砕の核撃		戦闘	敵全てに平均65?のダメージ
	光刃の剣		戦闘	光の剣を召還して武器にする
古語 Lv8	狂乱の滅光線	混沌Lv7、属性値-3	戦闘	敵全てに様々な効果を与える
	偉大なる破砕の核撃	混沌Lv7、属性値-3	戦闘	純然たる破壊エネルギーを呼び覚まし 敵全てに恐ろしく強大なダメージを与える
	盟友よ ここに降り 立て	混沌Lv7、属性値-3	戦闘	混沌の戦士を召還する
	嵐呼びしは暗黒の 剣	混沌Lv7、属性値-3	戦闘	闇の剣を召還し、己の武器とする
	宿敵よ 滅びよ	混沌Lv7、属性値-3	戦闘	巨人1体に強力な一撃を与える

古語 Lv9	偉大なる突撃の雷槍	秩序Lv7、属性値-?	戦闘	敵1体に強大なダメージを与える
	奇跡呼びしは聖なる鋭槍	秩序Lv7、属性値-?	戦闘	聖なる槍を召還し、己の武器とする
	盟友よここに降り立て	秩序Lv7、属性値-?	戦闘	秩序の戦士を召還する
	宿敵よ滅びよ	秩序Lv7、属性値-?	戦闘	妖魔1体に強力な一撃を与える

属性呪文は使うたびに信仰値が少し減り、信仰値が下がりすぎると使えなくなる。

必要な信仰値になるまで寺院で祈れば再び使えるようになる。詳細は[能力値/属性・エルフ二種](#)参照。

調和専用の「多なりて一なる勇者」は信仰値が中立に近ければ覚えられる模様。

中立キャラを調和にした場合はすぐに覚えられる。

混沌や秩序のキャラを調和にした場合は、調和になる前の反対属性の寺院で祈り続けて中立に近づけるとよい。

古語呪文の探索クリア後	魔滅の光矢
八の領域の古語呪文の探索クリア後	古語Lv8
九の領域の古語呪文の探索クリア後	古語Lv9