

プリースト魔法 (神聖魔法)

レベル	名前	基本消費	距離	対象	持続	効果
1	キュアー・ウーンズ	5	10m	個人～	一瞬	回復魔法 レーティング:10 ※2
	サニティ	3	接触	個人	一瞬	心の平静さを取り戻させる。精神魔法にも有効
	ターン・アンデッド	5	10m	半径5m空間	18R	抵抗に失敗したアンデッドに負荷効果 ※3
	トランスファー・メンタルパワー	1	接触	個人	一瞬	精神力を譲り渡す。消費は[1+渡した分]
2	キュアー・デフネス	6	接触	個人	一瞬	聴覚部分を治癒し、失われた聴力を回復する
	キュアー・ブラインドネス	6	接触	個人	一瞬	視覚部分を治癒し、失われた視力を回復する
	フォース	10	10m	個人～	一瞬	爆発系攻撃呪文 打撃力10 ※1
3	ホーリー・ウェポン	8	10m	個人～	18R	アンデッドに対する武器の打撃力を+10
	キュアー・ボイズン	9	接触	個人	一瞬	毒や薬物の効果を消し去る
4	ホーリー・ライト	12	自分	半径10m空間	一瞬	自分の周囲のアンデッドに打撃力20 ※4
	キュアー・ディジーズ	12	接触	個人	一瞬	病気を治す
	プロテクティブサークル	16	自分	半径5m空間	18R	自分の周囲に防壁を展開し、熱を防ぐ。2種類存在し、効果が違う ※5
	ヒート・プロテクティブサークル コールド・プロテクティブサークル					プロテクティブサークルの一つ。火や熱から内部の者を守る。ダメージ-2 プロテクティブサークルの一つ。水や冷気から内部の者を守る。冷気ダメージ-2
5	クエスト	25	接触	個人	終るまで	目標の一つの使命を強制する。従わなければ激痛に襲われる
	リブーム・カース	20	接触	個人	一瞬	非解除以外のあらゆる魔法を解除する
6	イクソシズム	30	30m	本文	一瞬	ホント1体を昇天させる。
	ブリザー・ベクション	24	接触	物体1つ	永続	対象を腐食から保護する。
7	フォース・イクスプロージョン	35	術者	半径10m	一瞬	打撃力30(爆発系)
	リジェネレーション	35	接触	個人	一週間	一週間かけて、肉体の損失部分を再生する。※生命力が回復するわけではない。
8	サモン・サーバンツ	32	術者	半径1k	1時間	対象範囲内に居る特定の動物を呼び寄せ、使役する。※動物は信じている神によって異なる。下記参照
	パワーリンク	24	術者	半径10m	集中	対象範囲内でこの呪文に同意した者(術者含む)に効果。同意した者は範囲内に任意の精神力を譲渡すること。その後、同意した者達は譲渡された精神力を魔法などに使用出来る。※一度譲渡した精神力は取り戻す事が出来ない。
	リフレッシュ	40	10m	個人	一瞬	石化・毒・病気などのステータス異常を全て解除する。アンデッドに使用した場合、抵抗失敗ならば即死させる。良く知る人物の魂に術者の体を与え、復活させる。その後、術者をリザレクションで復活させる事は出来ない。
10	リコール・スピリット	45	術者	本文	一瞬	対象を蘇生する。難易度20 死亡した次の日以降は、1日経過ごとに難易度+1 完全な死体が無ければ難易度+6 復活後は一週間安静にしなければならない。
	リザレクション	45	接触	個人	一瞬	自らの体に神を降ろし、その力を振るう。(何をしても良い)ただし、呪文が終わると同時に術者の魂は消滅し、二度と復活出来ない。
	コール・ゴッド	50	術者	術者	10分	アンデッド化した魂を救済する。アンデッドは崩壊。その後であれば、リザレクションの対象にする事も出来る。
	セーブ・ソウル	40	接触	魂一つ	一瞬	この呪文は臨終直後の個人に使用する。使用された者は1週間以内に、別の場所で転生する。転生した者は能力値を引き継いでおり、記憶が戻る。記憶と技能を取り戻すのに必要な歳月は、達成値次第である。下記参照
	リーンカーネーション	50	接触	個人	本文	対象範囲内の味方(術者含む)を、神の手によって安全な場所へ脱出させる。例えば、術者の自宅、神殿、なじみの街など。
レスキュー	50	術者	半径10m	一瞬		
ファリス						
1	センス・イービル	4	10m	個人～	一瞬	相手の心にある、邪悪な心を読み取る
8	パニッシュ	32	30m	個人～	一瞬	自然ならざるものを消滅させる
10	ジハード	50	自分	!	1週間	視界内に存在するファリス信者に力を与える
マイリー						
5	バトルソング	20	自分	周囲	歌う限り	歌声を聞いた者の攻撃力を+2。精神強化
7	ディバイン・アーマー	21	自分	自分のみ	18R	防御力30の鎧状の力場を形成する
	ディバイン・ウェポン	21	自分	自分のみ	18R	打撃力30の武器状の力場を形成する
ラーダ						
3	インスピレーション	3	自分	自分のみ	眠るまで	「知識」関係のロールを一度だけ成功に変える
	ウィーク・ポイント	15	10m	個人～	18R	相手の弱点を見つけ、そこを攻撃する限り、クリティカル値-1
7	レジェンド	28	接触	個人	永続	相手に自分の言葉を覚えさせる
チャザ						
1	ラック	1	自分	自分のみ	眠るまで	受動的なロールを一度だけ成功に変える
5	ガード・トレーディング	25	自分	自分のみ	1日	不正な取引かどうかを瞬時に見分ける
マーファ						
3	ピース	15	自分	半径10m空間	1時間	自分の周囲の者の敵意を奪う。
6	リターンホーム	24	自分	自分のみ	一瞬	神の手によって、安全な場所まで脱出できる
ブラキ						
3	センス・メタル	9	自分	半径30m空間	18R	周囲の金属や鉱脈の種類、純度、量を感知する
5	ヒート・メタル	25	30cm	10kg以下の金属	集中	金属を赤熱させ、加工できるようにする
サモン・サーバンツの効果						
ファリス	犬、鷹、馬(人間に忠実に飼い慣らされるもの)					
マイリー	鷲、鷹、虎、狼(狩りを行うもの)					
ラーダ	鼠、狐、カラス(ある種の賢さを持つもの)					
チャザ	小鳥類、狼(さえずり、遠吠えを行うもの) 兎(その足が幸運の象徴) カラスは不可(不幸の象徴)					
マーファ	牛、馬、兎、鶏(家畜となるもの)					
ヴェナー	羊、鳥類(体毛、羽毛に特徴があるもの)					
ガネード	鼠、リス、猿、熊(前足を器用に扱うもの)					
フェネス	犬、狼(なぜか……)					
ブラキ	モグラ、キツツキ、リス、小鳥類(巣作りに特徴があるもの)					
リーンカーネーションの効果						
達成値	20以下	記憶は自然に取り戻されない				
	21	30歳				
	22	20歳				
	23	10歳				
	24以上	5歳				
他人の手助けを借りた場合、1年ごとに2D6を振り、10以上が出れば記憶が戻る。						
※3 ターンアンデッド効果表(2D6により決定)						
2D6	2	アンデッドは恐怖状態からバーサーク。攻撃+2、回避-4、魔法などが使えなくなる				
	3	同上				
	4	アンデッドは恐慌に襲われ、行動が妨げられる。攻撃、回避、魔法強度-1				
	5	同上。ただし、-2				
	6	同上。ただし、-3				
	7	アンデッドは逃げ去る。それが不可能な状況の時は、バーサーク。				
	8	アンデッドは逃げ去る。それが不可能な状況の時は、全てにペナルティ-3で行動。				
	9	アンデッドは逃げ去る。それが不可能な状況の時は、恐怖に凍りつき、行動不能。				
	10	アンデッドは恐怖に凍りつく。行動不能。				
	11	同上				
	12	アンデッドは崩れ去る。				

プリーストの使役神聖魔法は、信仰する神より授けられる力であり、余りにも神の教えに逆らった者はその力を失うと言う。プリーストは信仰する神によって独自の魔法(特殊神聖魔法)を持っている事があるので、最後に明記しておく。
 ※1=攻撃魔法は基本的に、対象が精神抵抗に成功すると効果が減少する。距離や持続は変わらないが、打撃力が[-10]されてしまう。また、ダメージの確実化を宣言する事が出来る。これは、ダメージの決定レーティング表を何度か振り、そのうちで一番良いものを選ぶ事が出来る。ただし、消費が[ダイスを振った回数]倍される。
 ※2=回復魔法は攻撃魔法に良く似ている。魔法が発動した後、レーティング表を振り、出た数値に術者の魔力を加えた分の生命力が回復する。ただし、回復魔法では「クリティカル」は発生しない。
 ※3=ターン・アンデッド表を振り、その効果を適応する。この時、倍消費を行なっていれば、その分表を振りなおす事が出来る。
 ※4=攻撃魔法としての特性も持ち、また、付加効果を発揮する魔法。ホーリー・ライト:この光をまともに見た者は、1Rの間は視力を失い、攻撃力/回避力に-4のペナルティを受ける。