

シャーマンの魔法

| レベル | 名前 | 必要な精霊 | 基本消費 | 距離 | 対象 | 持続 | 効果 |
|-----|--------------------|---------------|------|------|---------|-----|--|
| 1 | ウィンドボイス | シルフ | 3 | 500m | 半径5m空間 | 1時間 | 空間内の音を聞く。範囲を狭めることも可能 |
| | スネア | ノーム | 3 | 10m | 個人～ | 一瞬 | 転倒させる。回避-2、起き上がるに1R必要 |
| | デストラクション | レブラコーン | 3 | 10m | 個人～ | 1R | 集中を攪乱させ、ペナルティを与える |
| | ビュリフィケーション | ウンディーネ | 3 | 10m | 10Lの水 | 一瞬 | 不純物を取り除き、完全な真水に変える |
| | ファイア・ボルト | サラマンダー | 5 | 10m | 個人～ | 一瞬 | 炎系攻撃魔法 打撃力10 ※1 |
| 2 | ブラウニー | ブラウニー | 3 | 建物 | 建物の中 | ※ | 眠っている間に家事や雑用をこなしてくれる |
| | ウィル・オー・ウィズブ | 同名 | 6 | 20m | 個人～ | 一瞬 | 純エネルギー系攻撃魔法 打撃力10 ※2 |
| | ウォーター・スクリーン | ウンディーネ | 6 | 10m | 個人～ | 18R | 水の壁を張り、炎ダメージ-1 |
| | コンフュージョン | レブラコーン | 6 | 10m | 個人～ | 18R | 混乱させ、敵味方の区別を出来なくする |
| | シェイド | シェイド | 6 | 20m | 個人～ | 一瞬 | 精神力へのダメージ 打撃力10 ※2 |
| 3 | ファナティシズム/男 | バルキリー | 6 | 10m | 個人～ | 18R | 恐怖心を拭い去り、攻撃力+2、回避力-2 |
| | ホールド | ノーム | 10 | 10m | 個人～ | 18R | 動きを封じ、移動できなくする。攻・回-2 |
| | インビジビリティ | スプライト | 12 | 自分 | 自分のみ | 集中 | 姿を消すことができる |
| | ウォーター・ブリージング | ウンディーネ | 9 | 10m | 個人～ | 1時間 | 水中での呼吸を可能にする |
| | コントロール・スピリット | 下位精霊 | 15 | 10m | 下位精霊1つ | 永続 | 精霊を支配し、使役する ※3 |
| 4 | サイレンス | シルフ | 15 | 30m | 半径5m空間 | 18R | 空間内のあらゆる音を消し去る |
| | ストーンブラスト | ノーム | 12 | 30m | 個人～ | 一瞬 | つぶて系攻撃魔法 打撃力20 ※1 |
| | パンティング | ドライアード | 12 | 10m | 個人～ | 18R | 相手の動きを完全に封じ、行動できなくする |
| | ヒーリング/女 | 生命 | 15 | 接触 | 個人 | 一瞬 | いかなる傷だろうと完全に治す |
| | ミュート | シルフ | 9 | 10m | 個人～ | 18R | 目標の発する音を打ち消す |
| 5 | ウォーター・ウォーキング | ウンディーネ | 12 | 10m | 個人～ | 1時間 | 水の上を歩けるようになる |
| | シンク | ウンディーネ | 16 | 10m | 個人や小型船～ | 1時間 | 水の浮力を無くし、沈ませる |
| | スリーブ | サンドマン | 20 | 接触 | 個人 | 永続 | 永遠の眠りにつかせる |
| | トンネル | ノーム | 16 | 10m | 半径1m | 18R | 地面や石壁に穴を開ける |
| | フィア | シェイド | 12 | 10m | 個人～ | 18R | 恐怖に陥れる。効果は恐怖表を振ること |
| 6 | レストア・ヘルス | 生命 | 20 | 接触 | 個人 | 一瞬 | 全ての毒や病気を癒す |
| | コントロール・プラント | エント | 20 | 10m | 植物1体 | 集中 | 植物1体を支配し、意のままに操る。戦闘可能 |
| | シュートアロー | シルフ | 20 | 30m | 個人～ | 一瞬 | 自動的に打撃力20の矢を命中させる |
| | チャーム | ドライアード | 25 | 20m | 個人～ | 1週間 | 魅了し、様々な力を借りられる |
| | バルキリー・ジャベリン/男 | バルキリー | 25 | 20m | 個人～ | 一瞬 | 純エネルギー系攻撃魔法 打撃力30 ※1 |
| 7 | ミサイル・プロテクション | シルフ | 20 | 20m | 半径5m空間 | 18R | 空間内に飛び道具が入らないようにする |
| | コントロール・サウンド | シルフ | 24 | 術者 | 半径30m | 集中 | 対象範囲内の音を操作する |
| | スピリットウォール・ウィズブ | ウィズブ | 30 | 30m | 本文 | 1時間 | 10×3×0.5mの光壁を作る。通過時は要精神抵抗通過した者に打撃力10の魔法ダメージ |
| | スピリットウォール・シェイド | シェイド | 30 | 30m | 本文 | 1時間 | 10×3×0.5mの闇壁。通過時は要精神抵抗通過した者の精神力に打撃力10魔法ダメージ |
| | スピリットウォール・ウンディーネ | ウンディーネ | 30 | 30m | 本文 | 1時間 | 10×3×0.5mの水壁。通過時は要精神抵抗抵抗に失敗すると壁の中に飲み込まれる |
| | スピリットウォール・サラマンダー | サラマンダー | 30 | 30m | 本文 | 1時間 | 10×3×0.5mの火壁。通過時は要精神抵抗通過した者に打撃力10の魔法ダメージ |
| | スピリットウォール・シルフ | シルフ | 30 | 30m | 本文 | 1時間 | 10×3×0.5mの風壁。通過時は要精神抵抗失敗すると吹き飛ばされる(通過不可) |
| | スピリットウォール・ノーム | ノーム | 30 | 30m | 本文 | 1時間 | 10×3×0.5mの石壁。通過不能この壁は防護点15、破壊点20 |
| | スピリットウォール・ドライアード | ドライアード | 30 | 30m | 本文 | 1時間 | 10×3×0.5mの草木壁。通過不能この壁は防護点15、破壊点15 毎R1点再生 |
| | スピリットウォール・フラウ | フラウ | 30 | 30m | 本文 | 1時間 | 10×3×0.5mの水壁。通過不能この壁は防護点15、破壊点20 振れると打撃10 |
| 8 | デクリーズ・ウォーター・プレッシャー | ウンディーネ | 24 | 10m | 個人 | 1時間 | 対象に掛かる水圧を緩和する。 |
| | プリアーブ・サウンド | シルフ | 30 | 10m | 半径5m | 本文 | 音をその空間に記録し、別の者に聴かせる。聴かせるタイミングは設定が可能で、一度聴くと消滅 |
| | ウィンドストーム | ジン(風・上位) | 35 | 30m | 半径10m | 18R | 打撃力10:かまいたち系/毎ラウンド 抵抗成功:ペナー-2、移動力半分で移動可能 抵抗失敗:ペナー-4、転倒、以降3m移動のみ |
| | クラック | ヘビモス(土・上位) | 35 | 30m | 個人 | 一瞬 | 地割れに挟み込み、打撃力30:地震系 抵抗成功:被害無し(ダメージも無し) 抵抗失敗:地割れに挟まれ、ペナー-4(自力脱出不可) |
| | バルキリー・プレッシング | バルキリー | 28 | 10m | 個人 | 18R | あらゆるダメージを50点まで軽減 対象の防御ロールやダメージ減少は影響しない。 超過ダメージがあった場合、それは無効。 |
| 9 | プラントシェル | エント(植物・上位) | 28 | 接触 | 本文 | 1日 | 半径5m、高さ2mの植物のドームを造り出す。中の環境は快適で、動物程度なら破壊不可能である。 |
| | フルコントロール・スピリット | 下位精霊 | 35 | 10m | 精霊1つ | 永続 | 3時間の儀式が必要、1度に1体のみ支配可能。下位精霊を完全に支配し、意のままに操る。 攻撃に使う事もできるが、無理をすると即消滅する。精霊のデータでは別所 |
| | アイス・コフィン | フェンリル(氷・上位) | 32 | 30m | 本文 | 一瞬 | 1×1×2mの空間に収まる物を封じ込める。生物可閉じ込められた者は仮死状態となる。 |
| | アイス・ストーム | フェンリル(氷・上位) | 40 | 30m | 半径10m | 一瞬 | 打撃力30:冷却系 |
| | カレント | クラーケン(水・上位) | 32 | 10m | 20m幅 | 1時間 | 水の流れる方向を変える |
| 10 | サフォケイト | ジント(風・上位) | 40 | 10m | 個人 | 18R | 対象の呼吸を封じる/ペナー-4 生命力ラウンド経過後、窒息死 |
| | ナイトメア | サックユバス/インキュバス | 40 | 無限 | 個人 | 本文 | 良く知っている相手を、悪夢によって苦しめる/要儀式対象は毎日抵抗を行い、失敗すると精神力1点減少 また、抵抗の成否に関わらず精神力が回復出来ない。この効果は儀式を続ける限り持続する。(夢の精霊) |
| | ファイアストーム | イフリート(火・上位) | 40 | 30m | 半径10m | 一瞬 | 打撃力30:炎系 |
| | メイズ・ウッズ | エント | 40 | 術者 | 半径500m | 1日 | 対象範囲内に迷いの森を作り出す。抵抗に失敗した者は自力で出られなくなる。 |
| | アースクエイク | ヘビモス | 45 | 30m | 半径10m | 18R | 地震を起こし、全ての者を転倒+打撃力20(地震計)抵抗の成否に関わらず、転倒は受ける(ダメージは軽減) また、範囲内は3m移動のみ、ペナー-4 |
| 10 | フリーズ | フェンリル | 36 | 30m | 個人 | 一瞬 | 対象を瞬間冷凍し、即死させる(解凍しても復活しない)本来生きていない者でも、凍りついて動けなくなる。 |
| | メイルシュートローム | クラーケン | 45 | 500m | 半径50m | 18R | 巨大な渦を作りだし、範囲内の物を水中へ飲み込む。船が抵抗する場合は「操縦者の操縦ロール」 |
| | ニュートライズ・エレメンタル | 上位精霊 | 50 | 術者 | 半径100m | 18R | 上位精霊に訴え、範囲内の精霊力1つを完全に中和する。使用した際に中和する属性を1つ選ぶこと。 |

シャーマン(精霊使い)は、サイレント・スピリット(精霊)によって精霊に語り掛け、その力を使用する精霊魔法を使う事が出来る。精霊の力が及ばない場所などでは、その力を最大に発揮できないという欠点を持つ。シャーマンの精霊魔法を使用する場合は、その空間になんの精霊がいるのか、「ヘンズ・オーラ」などで調べておく必要があるだろう。

○バルキリーと知られざる生命の精霊
この2つは、バルキリーは男性にしか使えず、知られざる生命の精霊は女性にしか使えない。理由は不明だが、男好き、女好き……と言うわけでは決まてない。

※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回か振り、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=攻撃魔法としての特性を持ちながら、他の効果も発揮する魔法。ウィル・オー・ウィズブ=半径5m空間を光で照らす/持続:1時間/ダークネスやシェイドによって消滅するシェイド=半径5m空間を闇で覆う/持続:1時間/ライトやウィル・オー・ウィズブで消滅する

※3=支配している精霊は自分の持ち物に対しておくことが出来る。こうしておく事で、その精霊に関する魔法を何時でも使用出来る様になる。

呪歌

| 呪歌名 | 効果開始 | 効果 |
|---------------|--------|---|
| モラル | 瞬間 | 勇気を奮い立たせる。攻撃力修正+1 |
| ピース | 瞬間 | 戦闘意欲を失う。攻撃力修正-1 |
| レジスタンス | 瞬間 | 身体の抵抗力を上げる。生命・精神抵抗+1 |
| ララバイ | 4ラウンド目 | 自然な眠りを与える。 |
| チャーム | 4ラウンド目 | 歌っている間、聞く者を魅了する。 |
| レストア・メンタルパワー | 1時間 | この呪歌を1時間聞くごとに、精神力が1点回復 |
| ヒーリング | 1時間 | この呪歌を1時間聞くごとに、生命力が1点回復 |
| ビブラート | 6ラウンド目 | 薄めのガラスや、陶磁器などを振動で破壊する |
| シング | 瞬間 | この呪歌を聞いた者は、歌い出してしまう。呪文の詠唱や会話などが不可能になる |
| ダンス | 瞬間 | この呪歌を聞いた者は、踊り出してしまう。殆どの行動が同時に行なえず、攻撃・命中-4 |
| キュアリアオスティ | 4ラウンド目 | この呪歌を聞いた者は、演奏者を見たい好奇心にかられる。一度見れば効果を失う。 |
| サモン・スモール・アニマル | 瞬間 | 近くに居る小動物を集める。呪歌の届く範囲に居る場合、18ラウンド以内に現れる。 |
| ノスタルジィ | 4ラウンド目 | この呪歌を聞いた者は、望郷の思いを起こし、わぐらに帰ろうとする。効果は1時間持続。 |
| マーチ | 瞬間 | この歌を聞いた者は、演奏者と同じ敏捷度で同時に行動するようになる。 |
| レイエム | 4ラウンド目 | 神聖魔法「ターンアンデット」の効果を発揮する。アンデットにのみ有効。 |

呪歌とは、バードが楽器を演奏する事で発揮する、魔法のようなもの。レベル1ごとに、1つの呪歌を修得する事が出来る。その効果は演奏開始から、演奏から数ターンまで様々。基本的に「聞く事が出来る者」全てに効果がある。また、呪歌の効果は「演奏中持続」する。演奏を止めれば、そこで効果は消えてしまう。抵抗されれば、当然効果を発揮しない。呪歌の抵抗は精神力抵抗値で行なう。※呪歌は、呪歌で打ち消しあう。呪歌の同時演奏は無意味である。