

名称 癒しの神術

説明 アスネリア神殿の一角、ラ・ナの学び舎という神学校で学ぶことができる。

人々の苦痛を和らげ、傷や毒を癒す魔法に長じている。

効果 この技能のレベルが魔法使いスキルのレベルとなる。

また、癒しの神術スキルのレベルまで、癒しの神術スペシャルスキルのレベルを上げることができる。

基本発動条件

この系統 癒しの神術 に含まれる魔法の基本発動条件について

人間、あるいはそれに近いものは、3ワード以上の呪文の詠唱(声の大きさ60デシベル以上)と、身振り手振り(片腕だけでもよい)が必要です。どちらかの条件を満たせない場合 発動条件の精神力ロールの難易度が+5され、どちらも満たせない場合は難易度+15、もしくは 難易度2倍のどちらか高いほうにされます。

癒しの神術用スペシャルスキル

名称 女神の福音書

レベル 1 癒しの祈り

レベル 1 浄毒の法

レベル 1 浄心の法

レベル 1 蒼天の光

レベル 1 誓いの聖印

レベル 1 死者鎮魂

レベル 1 聖者の供物

レベル 1 さえずりのウグイス

レベル 2 降魔のベール

レベル 2 退魔のベール

レベル 2 情愛の羽毛

レベル 3 癒しの光

レベル 3 安らぎの防壁

レベル 3 環却の律法

レベル 3 櫛の木の守護

レベル 5 癒しの律法

レベル 6 求めし真実の律法

レベル 7 奇跡の癒し

レベル 9 ラ・ナの祈り

名称 癒しの祈り

出典 女神の福音書

レベル 1

説明 味方1人の負傷ダメージを回復する。

発動条件 エナジー10消費

消費後、精神力判定を行い成功度を出す。

成功度2以上で術が発動する。

効果

パワーレベル 魔力ロール値+3

範囲 術者から20m以内の個人

成功度 発動時の判定値

魔法の効果 味方1人の負傷ダメージをパワーレベル分消去する。

名称 浄毒の法

出典 女神の福音書

レベル 1

説明 あらゆる「毒ダメージ」を消去する。

発動条件 エナジー10消費

消費後、精神力判定を行い成功度を出す。

成功度4以上で術が発動する。

効果

パワーレベル 魔力ロール値

範囲	1人
射程	術者から20m
効果時間	一瞬
成功度	発動時の判定値
魔法の効果	「毒ダメージ」に分類されるダメージ全てを軽減、消去できる。 1度に軽減できる「毒ダメージ」は1つ、そのダメージをパワーレベル分、消去する。
名称	浄心の法
出典	女神の福音書
レベル	1
説明	気力値を基準とするあらゆる「ダメージ」を消去する。 この術は他人にしか使えず、1日に1回しか受けることができない。
発動条件	まず、術を発動する前に、10分間、相手に触れること。 その後エネルギー10消費 消費後、精神力判定を行い成功度を出す。 成功度4以上で術が発動する。
効果	
パワーレベル	魔力ロール値
範囲	術者から20m
効果時間	一瞬
成功度	発動時の判定値
魔法の効果	気力に割り振られる「ダメージ」全てを軽減、消去できる。 1度に消去できる気力値に割り振られる「ダメージ」は1つ、そのダメージをパワーレベル分減らす。
名称	蒼天の光
出典	女神の福音書
レベル	1
説明	なんらかの物体を光らせる魔法。 物体は手の平大の面積が輝き始め、その灯りで周囲を照らす。
発動条件	エネルギー8消費 消費後、精神力判定を行い成功度を出す。 成功度3以上で術が発動する。
効果	
パワーレベル	なし
範囲	何かの物体1つ。
射程	接触
効果時間	3時間
成功度	発動時の判定値
魔法の効果	魔法が発動すると、手で触れている所が光り始める。 光源に動いて欲しくなければ、壁や岩にかけてもいいし、持ち歩きたいのなら 手持ちの杖にかけてもいいだろう。 生物にかけることもできる。
名称	誓いの聖印
出典	女神の福音書
レベル	1
説明	女神ラ・ナになんらかの誓いをたてる。術者の身体には指先大の聖なる紋様が浮かび上がる。 (紋様の位置は術者が自由に定めて良い) 誓いが破られない限り、女神の加護が得られる。 基本的に、この魔法は1つしかかけられないが、GMが許すならば、PCの女神の福音書レベルと同じ 数だけ誓いを立 てても良いものとする。
発動条件	まず、誓いの種類を1つ選ぶ。以下に代表的なものを挙げるが、GMとプレイヤーは別個に作ってもよい。 ①援助を頼まれたら断らない。 ②血縁者以外の異性の肌に触れない。(伴侶はよい) ③酒を飲まない。④刃物を持たない。 ⑤自分から武器で攻撃しない(反撃はよい) ⑥髪の毛を露出しない。⑦顔以外の肌を露出しない。 ⑧日に一度、必ず沐浴する。 等 そして次にその聖なる誓いの紋様から得られるボーナスを1つ選ぶ。 ①魔法装甲+1 ②精神力ボーナス+1 ③魔力ボーナス+1 誓いの内容と、誓いのボーナスを選択した後、エネルギー1消費。

消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度1以上で術が発動する。

効果
パワーレベル なし
範囲 自分のみ
効果時間 誓いが破られない限り永遠。
成功度 発動時の判定値に関わらず固定値50
魔法の効果 誓いの聖なる紋様の力で、術者にはボーナスがつく。
誓いが破られたらその瞬間に紋様は消え、ボーナスも消滅する。
そして、1度誓いを破ってしまったら、2度と同じ誓いをすることはできない。

名称 死者鎮魂
出典 女神の福音書
レベル 1
説明 アンデッドの行動を阻害する。あるいは大人しくする。
あるいは、この魔法を遺体にかけておくと、アンデッドになりにくくなる。
発動条件 エナジー10消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度3以上で術が発動する。

効果
パワーレベル 魔力ロール値
範囲 術者を中心とした半径20mの円内
効果時間 一瞬
成功度 発動時の判定値
ダメージ なし
魔法の効果 魔法の成功度と、アンデッドの精神力判定値で勝負する。
アンデッドが勝利したら、何も起こらない。
魔法が勝利したら、以下の効果の中からどれか1つが発生する。
術者は好きな効果を選んで良い。
①アンデッドはパワーレベルラウンド、全ての判定値に-3の修正を受ける。この魔法の効果は累積しない。
②アンデッドはパワーレベルラウンド、正気を取り戻す。(知能の無いものは選べない)
③アンデッドは恐怖し、パワーレベルラウンド、魔法の範囲から逃げ出す。

また、この魔法を遺体かけると、その遺体をアンデッドモンスター化する試みに対して、その成功度を半減させることができる。この効果は遺体が消滅するまで永遠に続く。

名称 聖者の供物
出典 女神の福音書
レベル 1
説明 なんらかの物体1つ(重量100kg以下か、体積2立方メートルまで)
を聖なる物体にする。
発動条件 エナジー25消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度4以上で術が発動する。

効果
パワーレベル なし
範囲 なんらかの物体1つ(重量100kg以下か、体積2立方メートルまで)
射程 接触
効果時間 1日(24時間)
成功度 発動時の判定値
ダメージ なし
魔法の効果 なんらかの物体1つを聖なる物体にする。
武器なら聖なる武器となり、不浄な怪物や魔物に対してダメージが1点加算される。
鎧や盾なら、魔法装甲1点を得る。
食物にかけると腐敗しなくなる。
聖なる食物で1回食事すると、「ダメージ」のどれか1つを1点除去できる。
聖なる食物を不浄な怪物が口にすると10点の魔法ダメージを受ける。

名称 さえずりのウグイス
出典 女神の福音書
レベル 1
説明 鳥の声を聞き、そこに含まれている感情を聞き取ることができるようになる。
発動条件 エナジー 2 消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度 1 以上で術が発動する。
効果
パワーレベル なし
範囲 自分のみ
効果時間 60 ラウンド(10分)
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 鳥の声を聞き、そこに含まれている感情を読み取ることができるようになる。
歓喜、情愛、恐怖、苦痛、等。鳥に近いものであっても、魔獣の声を聞き取ることができない。

名称 降魔のベール
出典 女神の福音書
レベル 2
説明 魔法の範囲内にいるあらゆる邪悪なものを浄化する。
発動条件 エナジー 15 消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度 6 以上で術が発動する。
効果
パワーレベル 魔力ロール値
範囲 術者を中心とした半径 10 m
効果時間 一瞬
成功度 発動時の判定値
ダメージ パワーレベル
魔法の効果 魔法の範囲内にいるあらゆる邪悪なもの、アンデッド等にパワーレベル分の魔法ダメージを与える。魔法ダメージは精神力判定値+魔法装甲で軽減できる。

名称 耐魔のベール
出典 女神の福音書
レベル 2
説明 味方 1 人を神聖なオーラで包み、ガードする。
発動条件 エナジー 5 消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度 7 以上で術が発動する。
効果
パワーレベル 魔力ロール値
範囲 味方 1 人
射程 接触
効果時間 10 分
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 味方 1 人を神聖なオーラで包む。
魔法装甲 5 点を得る。

名称 情愛の羽毛
出典 女神の福音書
レベル 2
説明 羽毛にかける魔法。
魔法が続く限り、その羽毛の位置と、羽毛を持つ人の生死が分かる。
発動条件 エナジー 5 消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度 6 以上で術が発動する。
効果
パワーレベル なし

範囲 羽毛1つ
射程 接触
効果時間 30日
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 羽毛にかける魔法。
魔法が続く限り、その羽毛の位置と、羽毛を持つ人の生死が分かる。

名称 癒しの光
出典 女神の福音書
レベル 3
説明 任意の味方全員の負傷ダメージを消去する。
発動条件 エナジー30消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度15以上で術が発動する。

効果
パワーレベル 魔力ロール値
範囲 術者を中心とした半径20mの円内にいる、術者が癒そうとしている者。
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 術者を中心とした半径20mの円内にいる、術者が癒そうとしている者。
その全員の負傷ダメージをパワーレベル分消去する。

名称 安らぎの防壁
出典 女神の福音書
レベル 3
説明 術者を中心とした半径10mの半球状の防壁を作る。
防壁はうっすらと青い透明なバリアーのようなもので、術者が移動するとそれに合わせて動く。
発動条件 エナジー40消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度14以上で術が発動する。

効果
パワーレベル 魔力ロール値
範囲 術者を中心とした半径10m、この防壁は術者と共に動く。
効果時間 10ラウンド
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 術者を中心とした半径10mの半球状の防壁を作る。
防壁はうっすらと青い透明なバリアーのようなものである。
この防壁は、外部からの魔法攻撃を遮断する。魔法装甲5点を持つ。
結界内から外部への魔法攻撃は遮断しない。

名称 環却の律法
出典 女神の福音書
レベル 3
説明 全ての魔法を消すことができる魔法
発動条件 エナジー15消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
消そうとするターゲットの魔法の成功度を上回った数だけ、
ターゲットの魔法の成功度を下げることができる。
魔法の成功度が0になったとき、ターゲットの魔法は消滅する。

効果
パワーレベル なし
範囲 魔法1つ。
1つの物体に2つ以上の魔法がかかっていた場合、
ターゲットとする魔法をひとつ選ぶこと。
射程 ターゲットにふれていること
効果時間 除去は一瞬
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 全ての魔法を消すことができる。
ただし「魔法の結果」を消すことは出来ないことに注意。

(炎の魔法は消しても、延焼して燃えている炎は消えないし、燃え尽きた物体を元に戻すことも無い)

名称 榎の木の守護
出典 女神の福音書
レベル 3
説明 味方1人に魔法のバリアーを与える。
発動条件 エナジー12消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度8以上で術が発動する。
効果
パワーレベル なし
範囲 味方1人
射程 接触
効果時間 10ラウンド
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 味方1人に、装甲+3のボーナスを与える。

名称 癒しの律法
出典 女神の福音書
レベル 5
説明 味方1人の傷を完全に回復する
発動条件 エナジー35消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度15以上で術が発動する。
効果
パワーレベル なし
範囲 体重10t以内の大きさの1体
射程 術者から50mまでの距離
効果時間 一瞬
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 味方1人が負っている負傷ダメージを、全てたちどころに消す。
ただし、毒や病気は治らず、身体の失われたパーツも失われたままである。

名称 求めし真実の律法
出典 女神の福音書
レベル 6
説明 女神が定めし律法の力で術者がパワーアップする。
ただし術終了後、力の反動があり、耐久値を失うことがある。
発動条件 エナジー80消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度25以上で術が発動する。
効果
パワーレベル 魔力ロール値
範囲 術者1人
効果時間 パワーレベルラウンド
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 魔法の効果が続いている間中、術者は以下の効果を得る。
①魔法装甲に10点のボーナスを得る。
②精神力判定値に10点のボーナスを得る。
③毎ラウンドの最初に追加で10点のエナジーを得る。
④毎ラウンドの最初に、自分の肉体にある負傷ダメージを10点消去する。
魔法の効果が終了したら、ただちに精神力判定を行う。
精神力判定値が25を下回ったら術の反動に耐えられなかったと判断され、耐久値5点を半永久的に失う。

名称 奇跡の癒し
出典 女神の福音書
レベル 7
説明 味方1人のあらゆるダメージを消去する。この術は1日1回しか受けられない。
発動条件 エナジー20消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度20以上で術が発動する。
効果
パワーレベル 魔力ロール値
範囲 体重10t以内の大きさの1体
射程 術者から50mまでの距離
効果時間 一瞬
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 味方1人が負っているあらゆるダメージをパワーレベル分消す。
パワーレベルをダメージに割り振ると、割り振った分だけダメージを消すことができる。

名称 ラ・ナの祈り
出典 女神の福音書
レベル 9
説明 死んで間もない者を、生き返らせることができる。
発動条件 エナジー250消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度35以上で術が発動する。
効果
パワーレベル なし
範囲 1人
射程 接触
効果時間 一瞬
成功度 発動時の判定値だが、解除は不可能である。
魔法の効果 死んで間もない者を、生き返らせることができる。
死体が5割がた残っている状態で、死後48時間を経過していない者のみにかけることができる。
ただし、この魔法で復活できるのは1人1回だけである。1度この魔法で生き返った者は、この魔法を2度とかけてもらうことが出来ない。
生き返った者は生命活動がギリギリ可能な状態まで傷が回復する。
ここ48時間以内に失われた身体のパーツは、全て元に戻る。