

名称 光の法術
説明 アスネリア神殿の一角、光と法の学び舎という神学校で学ぶことができる。
人々を邪悪から守る戦いの術が多い。
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、光の法術スキルのレベルまで、光の法術スペシャルスキルのレベルを上げることができる。

光の法術用スペシャルスキル

名称 カリスの託宣

レベル 1 癒しの法
レベル 1 蛍光のともし火
レベル 1 信仰の鎧
レベル 1 カリスの託宣
レベル 1 浄化の法
レベル 1 光の啓示
レベル 2 平穩の教え
レベル 2 清純の帷
レベル 2 聖別の武具
レベル 3 聖灰の結界
レベル 3 聖印の守護
レベル 4 正義の報復
レベル 4 神徒の従者
レベル 4 討滅の刃
レベル 5 天罰の光
レベル 5 真実の法の領域
レベル 6 許しの猶予
レベル 6 聖域

名称 癒しの法
出典 カリスの託宣
レベル 1
説明 味方1人の傷を癒す魔法、戦いの際にも使いやすいよう、
少し離れた味方も癒すことができる。
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5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 傷を治すのは一瞬
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 パワーレベル分の負傷ダメージを消去する

名称 蛍光のともし火
出典 カリスの託宣
レベル 1
説明 この魔法をかけられた物体は、懐中電灯ぐらいの明るさで輝くことになる。
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 体積にすると10立方cmぐらい
射程 手の届く範囲
効果時間 パワーレベル1につき1時間
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 この魔法をかけられた物体は、懐中電灯ほどの明るさで輝くことになる。

ダンジョンの壁にかけてもいいし、剣にかけてもいいだろう。
水や空気にかけてもよいが、すぐに光る部分がぼらけて暗くなってしまうだろう。

名称 信仰の鎧
出典 カリスの託宣
レベル 1
説明 味方1人に敵の攻撃から身を守る加護を与える。
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5以上で術が発動する。
効果
パワーレベル なし
範囲 味方1人の鎧、衣服
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人の鎧、または衣服に神の加護を与える。
装甲点に+2のボーナス。裸の人にはかけられません。

名称 信仰の盾
出典 カリスの託宣
レベル 1
説明 味方1人が持っている防具に神の加護を与える。
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5以上で術が発動する。
効果
パワーレベル なし
範囲 味方1人が持っている防具
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人の鎧、または衣服に神の加護を与える。
魔法装甲に+2のボーナス。裸の人にはかけられません。

名称 浄化の法
出典 カリスの託宣
レベル 1
説明 味方1人の全ての毒ダメージを浄化する。
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 味方1人
射程 接触
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 味方1人の「毒ダメージ」に分類される全てのダメージを
一律に消去する。消去する量は、パワーレベルと同数である。
(毒ダメージが3種類あっても、その3種類ともパワーレベル分消去。
パワーレベルが5で、毒ダメージ、毒Aが10、毒Bが7、毒Cが9なら、毒Aが5に、
毒Bが2に、毒Cが4になる)

名称 光の啓示
出典 カリスの託宣
レベル 1
説明 自らの進むべき道に迷いが生じたときに、正しい道を選択できる
なんらかの啓示がアスネリアの神々から下される。

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 5 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 啓示が続く時間、だいたい数分
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 自らの進むべき道に迷いが生じたときに、正しい道を選択できる
なんらかの啓示がアスネリアの神々から下される。
具体的には「アスネリアの神々よ、修道院に入らんとする恋人を、我は何とすべきか?!」とか、そんなちょっとかつこい苦悩に対して答えてあげましょう。
「神様は愛を断ち切ることを良しとしません」とか「なにより両人の気持ちが大事」とかそんな風に答えるとグッドなGMかもしれません。
しかし、GMは具体的な事柄に答える必要はないです。
「ねえGM、光の啓示を使うから、このダンジョンの正しい道を教えてくれる？」
と言った質問には答える必要はありません。
こういうことを聞かれたらあえて違う道を教え、
「自ら確かめられない怠惰を慎むよう神々が君に教訓を下したんだねえ」とか
「苦難の道を歩むことで、今この時も苦難の道を歩む同胞の気持ちが分かるようになる。それこそ、神が示す『正しい道』である」と説いてもいいでしょう。
また「シナリオを解決する最短の道を教えて!」と聞かれたら
「我が子羊らよ、地道に聞き込みや調査活動をするのですよ」と答えるのもありでしょう。
「そうじゃなくて、ぶっちゃけ神様、シナリオ見せて」とか言い出すことがあったら
「神様はアナタがこの謎を解決してくれると信じています、この謎を解決することで、アナタが人間的に成長することを願ってます、ですからあえて教えません」と答えましょう。
それでも強引にプレイヤーが「GMから」答えを引っ張り出そうとしたら、それ以降GMはこの魔法は効果が無い、ただの祈りの名前としてしまってもかまいません。

名称 平穏の教え
出典 カリスの託宣
レベル 2
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 8 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 清純の帷
出典 カリスの託宣
レベル 2
説明 術者を中心とした半径パワーレベルmの結界を形成する。
この結界に「邪悪」あるいは「敵意を持つもの」が触れた場合、術者は即座にそれに気づく。あるいは目が覚める。また触れた「邪悪」あるいは「敵意を持つもの」はパワーレベル分の魔法ダメージを受ける。魔法ダメージは精神力判定値+魔法装甲で軽減できる。
この結界は、1 度でも役目を果たすと即座に消滅する。

発動条件 エナジー 7 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 術者を中心とした半径パワーレベルm
なお、この術で作った結界は移動しない。

効果時間 8 時間
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 この結界に「邪悪」あるいは「敵意を持つもの」が触れた場合、術者は即座にそれに気づく。
また、触れた「邪悪」あるいは「敵意を持つもの」はパワーレベル分の魔法ダメージを受ける。
魔法ダメージは精神力判定値+魔法装甲で軽減できる。
この結界は、1 度でも役目を果たすと即座に消滅する。

名称 聖別の武具
出典 カリスの託宣
レベル 2
説明 武具 1 つに聖なる力を与える。
発動条件 エナジー 1 0 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 なし
範囲 武器、盾、鎧、のどれか 1 つ
射程 接触
効果時間 1 0 ラウンド
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 武器にかけた場合・・・ダメージ修正+1、命中修正+1
邪悪な存在に対してはダメージ修正のプラスが 5 になる。

盾にかけた場合・・・盾受け修正+1、装甲点+1 魔法装甲+1
鎧にかけた場合・・・よけ修正+1、装甲点+1 魔法装甲+1

名称 聖灰の結界
出典 カリスの託宣
レベル 3
説明 聖なる灰で円陣を作る。
円陣内に入った邪悪な存在はダメージを受ける。

発動条件 エナジー 2 0 消費
別に聖なる灰を用意し、これを地面にまいて陣を描く、陣の中が結界になる。
この結界は上空 1 0 m、地下 2 m まで有効である。
(線が途切れないのなら、陣はどんな形でも良い)
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度 5 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 灰をまいて作った陣の中
効果時間 陣を描く線が切れない限り永続
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 聖なる灰の陣内にいる全ての邪悪な存在に対して、効果がある。
術者は自分のラウンドに魔力判定を行い、全てのターゲットに魔力ロール値分の魔法ダメージを与えることができる。魔法ダメージは精神力判定値+魔法装甲で軽減できる。
灰の陣は、以下のような時、切れる。
①雨が降った時(大量に水が流れた時)
②強い風が吹いた時
③誰かが灰の線を途切れさせた時
灰は 1 回分が値 1 0 0、半径 1 0 m の円を作れる量である。
1 回分の灰は、1 回で使い切るようになっている。
2 つ使って大きな円を描くことはできない。
大規模円陣用の灰は、1 回分が値 1 0 0 0 0 0、半径 1 k m

名称 聖印の守護
 出典 カリスの託宣
 レベル 3
 説明 味方1人に、幸運を与える。
 ただし、この術は1日に1回しか使えない。
 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9以上で術が発動する。
 効果
 パワーレベル 魔力ロール1 / 3
 範囲 味方1人
 射程 接触
 効果時間 一瞬
 成功度 発動時の判定値
 魔法の効果 味方1人の運をパワーレベル分回復する。

名称 正義の報復
 出典 カリスの託宣
 レベル 4
 説明 邪悪に対する正しい報復行為である戦闘にのみ有効。
 術者の能力が高まる。
 邪悪が「すでに過去に邪悪な行為をしている」場合のみ、
 発動することに注意。
 何が邪悪かは、GMが定める。
 (邪悪の定義が難しい、あるいはプレイヤーと意見に食い違いが出た。
 などの場合、GMはこの魔法をゲームから無くしてもよい)
 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13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 20ラウンド
 成功度 発動時の判定値
 魔法の効果 戦闘ロール値に+5のボーナスがつく

名称 神徒の従者
 出典 カリスの託宣
 レベル 4
 説明 アスネリア神殿と神々に使える眷族を召喚し、使役する。
 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。
 ただし、成功度が上がれば上がるほど、好きなものを召喚できる。
 効果
 パワーレベル なし
 範囲 召喚は、1人1体だけ
 射程 ものによって異なるが、基本的には術者から20mほどしか離れられない
 眷属が範囲外に移動してしまったら、その眷属は消滅する。
 効果時間 20ラウンド
 成功度 発動時の判定値
 魔法の効果 以下のものを召喚できる。

成功度15～17	スカーレットガーゴイル(術者から1km離れられる)
18～20	アーチャーメイデン
21～	ナルセールの従者

名称 討滅の刃
出典 カリスの託宣
レベル 4
説明 武器に聖なる力を宿す。この聖なる力は1度でも邪悪な存在に打ち付けられると神聖な力の小爆発を引き起こす。投射物、投擲武器にかけるのもいいだろう。
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10以上で術が発動する。
効果
パワーレベル 魔力ロール値+15
範囲 武器1つ
射程 接触
効果時間 一瞬
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 この魔法がかかった武器で敵を攻撃した場合、討滅の刃のパワーレベル分の追加ダメージがある。このダメージは魔法装甲+精神力ロールで軽減できる。

名称 天罰の光
出典 カリスの託宣
レベル 5
説明 術は手の平、あるいは術の発動体から聖なる光を発する。
この光は邪悪な存在に特に有効である。
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16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 術者を基点として、直線状のビームがでる。
射程 20m
効果時間 一瞬
成功度 発動時の判定値
ダメージ パワーレベル分の魔法ダメージ。
ただし、邪悪な存在にはダメージが3倍になる。
(余談だが、邪悪でない存在にもダメージはでる)
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 真実の法の領域
出典 カリスの託宣
レベル 5
説明 アスネリア神殿系統以外の魔法を発動しにくくする。
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18以上で術が発動する。

効果
パワーレベル 魔力ロール値の半分
範囲 術者を中心とした半径20mの円
効果時間 10ラウンド
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 アスネリア神殿系統以外の魔法を発動するさい、術者の精神力判定にパワーレベル分のマイナス修正を与える。

名称 許しの猶予
出典 カリスの託宣
レベル 6
説明 ターゲット1人を眠らせ、あらゆるダメージによる効果を今後24時間起こらなくする。
発動条件 まず、ターゲットの皮膚の上に聖水か聖なる顔料で聖印を描く、その後聖印に10分触れ、
エナジー60消費
消費後、精神力判定を行い成功度を出す。
成功度19以上で術が発動する。

効果
パワーレベル なし
射程 ターゲットの皮膚に、直接10分接触
効果時間 24時間
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 ターゲット1人を眠らせ、あらゆるダメージによる効果を今後24時間起こらなくする。
24時間経過後、あらゆるダメージに自然治癒のルールが適用される。

名称 聖域
出典 カリスの託宣
レベル 6
説明 強力な防御力を持つ結界を作り上げる。
発動条件 エナジー200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 術者を中心とした半径パワーレベルm。
この結界は移動しない。
効果時間 パワーレベル1につき10分
成功度 発動時の判定値
魔法の効果 パワーレベル×30の耐久値を持つドーム型の結界を作る。
この結界は外部、内部を問わず、全ての攻撃を遮断してしまう。
魔法の攻撃、魔法の精神的な攻撃、石化の視線なども完全に防ぐ。
結界自体は半透明で、外部の視認は良好である。
出入りは術者が許可したもののみができる。
「石化ダメージ」「毒ダメージ」など、全ての「ダメージ」と呼ばれるものを遮断できる。ダメージは結界に与えられる。ダメージが結界の耐久値を上回ったら結界は破壊される。