

系統	名前	距離 ft:フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文抵抗	効果	構成要素	他のクラス
共通	アーケイン・マーク <i>Arcane Mark</i>	0ft	個人を示す ルーンか印 、1平方ft	1標準	永続	不可	不可	術者を表すルーンか印を刻み込む。印は可視状態でも不可視状態でもよい。 不可視状態の印はディテクト・マジック、シー・インヴィジビリティ、トウル・シーイング、ジェム・オヴ・シーイングにより 見ることができる。リード・マジックにより読むことが可能。 この印は解呪することはできないが、イレイズまたは作成者により削除できる。 生きたクリーチャーに印をつけた場合、一月もすれば消えてしまう。 インスタント・サモンズを施す物体には、この呪文をあらかじめ使用しておかなければならない。 [酸]の球体を打ち出す。遠隔接触攻撃を行い、命中したなら 1d3 点の[酸]ダメージを与える。	音声、動作	Wiz0
召喚術 (創造)[酸]	アシッド・スプラッシュ <i>Acid Splash</i>	近	酸の球体	1標準	瞬間	不可	不可		音声、動作	Wiz0
変成術	オープン/クローズ <i>Open/Close</i>	近	開閉できる 30ポンドまでの 物体	1標準	瞬間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	扉、宝箱、箱、窓、バッグ、ボーチ、ボトル、水差しその他の容器を開けたり閉めたりする。 棒や鍵などで阻害されると自動的に失敗する。 物質要素:ブリキの鍵	音声、動作、 物質	Brd0、Wiz0
占術	ガイダンス <i>Guidance</i>	接触	1体	1標準	1分か消費	意志・無効 (無害)	可	一回の攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定のいずれかに +1 の投量ボーナスを得る。 判定の前に、この効果を使用するかどうか決定しなければならない。	音声、動作	Clr0、Dri0
心術(強制) [精神作用]	デイズ <i>Daze</i>	近	人型生物 1体	1標準	1R	意志・無効	可	ヒット・ダイス4以下の人型生物のアクションを失わせる。朦朧状態ではない。 一度この呪文の効果を受けたクリーチャーは、1分間の間この呪文に対する完全耐性を得る。 物質要素:羊毛のかけら	音声、動作、 物質	Brd0、Wiz0
占術	ディテクト・マジック <i>Detect Magic</i>	60ft	射程まで 円錐状	1標準	集中 Lv 分まで	不可	不可	魔法のオーラを探知する。時間をかけることで詳細な情報がわかる。 1ラウンド:魔法のオーラがあるかないか。 2ラウンド:異なる魔法のオーラの数と、どのオーラが最も強いパワーを持つか。 3ラウンド:それぞれのオーラの強さと位置。アイテムやクリーチャーに視線が通っていれば、 〈知識:神秘学〉難易度 15 + 呪文レベル(呪文でなければ 15 + 術者レベルの半分)に 成功することで、魔法の系統がわかる。 魔法がかかっている領域や効果、そして強い魔法などは、それより弱い魔法のオーラを隠してしまうかもしれない。 オーラの強さ:呪文の場合呪文レベル、アイテムの場合術者レベルに依存する。 複数の呪文がかかっているなら、強い側のみ検出される。 オーラの残滓:元となる呪文の効果が失われた後や、魔法のアイテムが破壊された場合、その場所に 残滓が以下に示すラウンドだけ残る。 弱:1d6ラウンド、中:1d6分、強:1d6x10分、きわめて強:1d6日。 来訪者やエレメンタルはそれ自体魔法の存在ではない。召還されたなら、召還術のオーラをまとう。 毎ラウンド、別のオーラを対象にできる。 以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 パーマナンスイ可能。	音声、動作	Brd0、Clr0、 Dri0、Wiz0
変成術	メイジ・ハンド <i>Mage Hand</i>	近	本文	1標準	集中	不可	不可	5ポンドまでの非魔法的な物を指し示し、それを動かす。移動アクションで15フィート動かせる。 術者と対象との距離が射程を超えたら、呪文の効果は失われる。	音声、動作	Brd0、Wiz0
変成術 [言語依存]	メッセージ <i>Message</i>	中	1体/Lv	1標準	10分/Lv	不可	不可	あなたが選択した対象全てに、ささやいた言葉を伝える。(意味を伝えるわけではない) 以下のもので阻害される:サイレンス、1フィートの石、1インチの普通の金属、薄い鉛、3フィートの木か土。 音は直線状に飛ぶわけではないので、阻害されるものを迂回していけるなら言葉は伝わる。 ささやく必要があるため、唇を読むことで送った言葉の内容を読み取ることができる。 物質要素:銅線のかけら	音声、動作、 物質	Brd0、Wiz0
変成術	メンディング <i>Mending</i>	10ft	1ポンド/Lv までの物体	1標準	瞬間	意志・無効 (物体、 無害)	可 (物体、 無害)	物体へのダメージを1d4点回復する。“破壊された状態”なら、その hp が全快した時点で回復する。 その場合、すべてのパーツがそろっていないなければならない。魔法のアイテムも修理できるが、 作成者の呪文レベルと同じかそれ以上の術者レベルでなければならない。 生物、人造クリーチャーには無効。歪んだり変形した物体を元の形に戻すことはできない。 松明に似た明かりを灯す。この明かりは20フィートをはっきりと照らし、40フィートまでを薄暗い明かりで 照らす。光を動かすことはできないが、対象を動かせるものにすれば動かすことができる。 同レベル以下の[闇]系統の呪文により相殺、解呪される。 物質要素:蜻蛉一匹	音声、動作	Brd0、Clr0、 Dri0、Wiz0
力術[光]	ライト <i>Light</i>	接触	物体	1標準	10分/Lv	不可	不可		音声、物質	Brd0、Clr0、 Dri0、Wiz0
占術	リード・マジック <i>Read Magic</i>	自身	自身	1標準	10分/Lv	-	-	本、巻物、武器、その他の物体に書かれた魔法の文字を読む。通常、そこに書かれている呪文は発動 しないが、仕掛けられたトラップが発動する可能性はある。この呪文を使用して一度魔法の文書 を読んだなら、以降はこの呪文を使用せずともその魔法の文書を読むことができる。 1分当たり最大1ページ、750文字の速度で読み進めることができる。 この呪文を使用して、以下の呪文の識別を〈呪文学〉判定を使用して行うことができる。 グリフ・オヴ・ウォーディング(難易度13)、グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング(難易度16)、 シンボル系の呪文(難易度10 + 呪文レベル)。 パーマナンスイ可能。焦点具:水晶か鉱物のプリズム	音声、動作、 焦点	Brd0、Clr0、 Dri0、Pld1、 Rng1、Wiz0
防御術	レジスタンス <i>Resistance</i>	接触	1体	1標準	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	セーヴィング・スローに +1 の抵抗ボーナスを与える。パーマナンスイ可能。 物質要素:外套のミニチュア	音声、動作、 物質	Brd0、Clr0、 Dri0、Pld1、 Wiz0

系統	名前	距離 ft:フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
占術	アイデンティファイ <i>Identify</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	3R/Lv (解除可)	不可	不可	この呪文は、①を除いてはディテクト・マジックのように扱う。この呪文でアーティファクトを鑑定することはできない。 ①魔法のアイテムの機能や合言葉を調べるための(鑑定)判定に +10。 物質要素: フクロウの羽毛をワインに浸したもの	音声、動作、 物質	Brd1、Wiz1
防御術	アラーム <i>Alarm</i>	近	20ft球形 の空間	1標準	2時間/Lv (解除可)	不可	不可	超小型から大型サイズまでのクリーチャーが効果範囲に入るか接触するかすると、精神的な音が全体に聞こえる警告音を発する。発動時に決めておいたパスワードを発すれば、この効果を無視できる。精神的な音が全体に聞こえる警告音かは、発動時に選択する。 精神的アラームは、術者のみに警告音が届く。ただし、術者が効果範囲から1マイル以内にいる場合のみ。これにより、通常の睡眠からは目覚める。精神集中は途切れない。この場合、サイレントの影響を受けない。全体に聞こえる警告音は、ハンドベルのような音を効果範囲から60フィートならはつきりと聞こえる音で響かせる。閉じたドアは 10 フィート分、間の壁は20フィート分として数える。180フィート離れると聞こえなくなる。この音は1ラウンドの間響き渡る。サイレンスの範囲内だと、この音は聞こえなくなる。 焦点具: 小さいベルと、細い銀系のかげら	音声、動作、 焦点	Brd1、Rng1、 Wiz1
召喚術 (創造)	アンシーン・サーヴァント <i>Unseen Servant</i>	近	不可視の 従者	1標準	1時間/Lv	不可	不可	不可視で精神も定まった形もない、術者の単純な命令に従う従者を作り出す。一度に一つの行動しかとることはできないが、同じ行動を繰り返すことはできる。【筋力】は2(20ポンドまでのものを持ち上げたり、100ポンドまでのものを引きずったりできる)。わなを発動させることもできるが、20ポンドまでの力しかかけられないので、それより大きな圧力がかかったときにしか動かない場合は発動しない。 難易度が10より高い技能判定や、習得していないければ使用できない技能判定は行えない。 移動速度は15フィート。攻撃は行えない。殺されることはないが、範囲攻撃で6点以上のダメージを受けるとかき消される(これに対してセーブは行えない)。効果範囲外に移動させようとする、従者は移動をやめる。 対象の運搬能力を3倍にする。対象の実際の【筋力】には影響を与えない。鎧による制限にも影響を与えない。 よって移動速度が下がるような場合には、この呪文は影響を及ぼさない。 物質要素: 小さな滑車	音声、動作	Brd1、Wiz1
変成術	アント・ハウル★ <i>Ant Haul</i>	接触	1体	1標準	2時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象の運搬能力を3倍にする。対象の実際の【筋力】には影響を与えない。鎧による制限にも影響を与えない。 よって移動速度が下がるような場合には、この呪文は影響を及ぼさない。 物質要素: 小さな滑車	音声、動作、 物質	Alc1、Clr1、 Dri1、Rng1、 Wiz1
変成術	アンフェッター★ <i>Unfetter</i>	中	術者の幻獣	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可	術者とその幻獣との命のつながりを破壊する。これにより術者の幻獣は通常より100フィート追加で術者から離れてもペナルティを受けない。追加の100フィートを超えて離れてしまったのなら、幻獣は通常通りヒット・ポイントを失い、元の次元界に戻る可能性もある。この呪文の効果時間の間、術者は幻獣へのダメージを阻害するために自らのヒット・ポイントを捧げることはできない。この呪文の効果時間に“場所入れ替え”の能力を使用したいのなら、テレポートの表の“念入りに調べた”をロールしその記述に従わなければならない。 物質要素: 壊れた鎖	音声、動作、 物質	
幻術 (幻覚)	ヴェントリロキズム <i>Ventriloquism</i>	近	運ばれた 音	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・看破 (興味を持つ	不可	術者の声や口から出す音を別の場所から発生させる。 音に興味を持ったクリーチャーはセーブを行うことができ、成功すればそれが幻覚であるとわかる(ただし、声自体は聞こえる)。 焦点具: 円錐状に丸めた羊皮紙	音声、焦点	Brd1、Wiz1
変成術	エクスペディシャス・リトリート <i>Expeditious Retreat</i>	自身	自身	1標準	1分/Lv (解除可)	-	-	術者の地上での移動速度を +30 フィート。これにより(軽業)による跳躍判定の距離は変化する。	音声、動作	Brd1、Wiz1
防御術	エンデュア・エレメンツ <i>Endure Elements</i>	接触	1体	1標準	24時間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	華氏-50度から140度(セ氏-45.6度から60度)の範囲内の環境であればペナルティを受けずに行動できる。装備もまた守られる。	音声、動作	Clr1、Dri1、 Pld1、Rng1、 Wiz1
変成術	エンラージ・パーソン <i>Enlarge Person</i>	近	人型生物 1体	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可	対象の身長を2倍、体重を8倍にし、サイズを一段階大きくする。これにより、【筋力】に+2のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ(最低1)、攻撃ロールと AC へ -1 のペナルティを受ける。 大型になったなら 10x10 フィートを占めるようになり、間合いは 10 フィートに伸びる。移動速度は変わらない。 押し込められるような状況になったら、まわりを壊すための【筋力】判定を行い、成功すれば破壊できる。 できなければ、この呪文は作用しない(周りを壊すような力をこの呪文は与えない)。 装備品もまた同じように大きくなる。これにより武器のダメージは上昇する。 サイズが大きくなった物質は、対象の手元を外れると元の大きさにもどる。これにより、投擲武器は通常のダメージを与える。 サイズを大きくする魔法的な効果は累積しない。 この呪文はリデュース・パーソンを相殺し、解呪する。パーマネンシイ可能。	音声、動作、 物質	Wiz1
召喚術 (創造)	グリース <i>Grease</i>	近	10ft四方	1標準	1分/Lv (解除可)	本文	不可	この呪文の効果範囲にいたクリーチャーは反応セーブを行い、失敗すると転倒する。範囲内を移動する場合、難易度10の(軽業)判定に成功すれば通常の半分の手元から落としてしまう。効果時間の間にその物体を拾い上げようとして使用したりするならもう一度反応セーブを行わねばならず、失敗すれば再び落としてしまう。 この呪文がかけられた鎧を装備したクリーチャーは、組みつきから脱出するための(脱出術)判定と、組みつきに対抗するための戦闘技術ボーナスに +10 の状況ボーナスを得る。 物質要素: バター	音声、動作、 物質	Brd1、Wiz1
		近	物体1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	本文	不可	対象を油で覆う。現在使用していない武装には自動的にこの効果を適用できる。誰かが装備しているものは装備しているクリーチャーが反応セーブに成功することでこの効果を回避できる。 もし、このセーヴィング・スロー失敗したらその物体を手元から落としてしまう。効果時間の間にその物体を拾い上げようとして使用したりするならもう一度反応セーブを行わねばならず、失敗すれば再び落としてしまう。 この呪文がかけられた鎧を装備したクリーチャーは、組みつきから脱出するための(脱出術)判定と、組みつきに対抗するための戦闘技術ボーナスに +10 の状況ボーナスを得る。 物質要素: バター		

召喚術 (招来)	サモン・モンスターⅠ <i>Summon Monster I</i>	近	召喚した 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下のタイプを追加で有する。 [風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 焦点具 :小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Brd1、Clr1
防御術 [力場]	シールド <i>Shield</i>	自身	自身	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	不可視の、タワー・シールド状の力場の円盤を前方に作り出す。ACに +4 の盾ボーナスを得、マジック・ミサイルを無効化する。[力場]効果や非実体状態のクリーチャーに対する接触攻撃への AC にも、この盾ボーナスは適用される。この呪文は判定ペナルティや秘術呪文失敗ペナルティを持たない。通常のタワー・シールドとは異なり、この呪文は遮蔽を提供しない。	音声、動作	Wiz1
変成術	ジャンプ <i>Jump</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	幅跳びか高跳びを行うための(曲芸)判定に +10 の強化ボーナスを得る。この強化ボーナスは術者レベル5で +20 に、術者レベル9で +30 に変更される。 物質要素 :バッタの後ろ足	音声、動作、 物質	Dri1、Rng1、 Wiz1
心術(強制) [精神作用]	デイズ・モンスター <i>Daze Monster</i>	中	1体	1標準	1R	意志・無効	可	ヒット・ダイス6以下の生きたクリーチャーのアクションを失わせる。朦朧状態ではない。一度この呪文の効果を受けたクリーチャーは、1分間の間この呪文に対する完全耐性を得る。 物質要素 :羊毛のかけら	音声、動作、 物質	Brd2、Wiz2
変成術	フェザー・フォール <i>Feather Fall</i>	近	中型までのLv体	1割込	着地までか 1R/Lv	意志・無効 (無害)か 意志・無効 (物体)	可 (物体)	対象の落下速度をゆっくりにする。対象間の距離は互いに20フィート以内でなければならない。術者は落下速度をラウンドごとに最大60フィートまで変化することができる。着地の際落下ダメージは受けない。持続時間が過ぎてなお空中にいるなら、そこからの落下と考える。大型のクリーチャーは2体の中型クリーチャー、超大型のクリーチャーは2体の大型クリーチャーと考えると、この呪文の効果を適用することができる。この呪文で、遠隔武器から射出された矢弾に対し、何らかの影響を及ぼすことはない。落下しているアイテムに使用すると、加重により受けるダメージを半分にする。自由落下している物体にのみ効果があり、振り下ろされる武器や飛行しているものに影響は与えない。	音声	Brd1、Wiz1
防御術 [善]	プロテクション・フロム・イーヴル <i>Protection from Evil</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	悪の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①悪のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 善のクリーチャーは、この効果を見視する。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素 :少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く	音声、動作、 物質	Clr1、Pld1、 Wiz1
防御術 [悪]	プロテクション・フロム・グッド <i>Protection from Good</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	善の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①善のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 悪のクリーチャーは、この効果を見視する。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素 :少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く	音声、動作、 物質	Clr1、Wiz1
防御術 [秩序]	プロテクション・フロム・ケイオス <i>Protection from Chaos</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	混沌の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①混沌のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 秩序のクリーチャーは、この効果を見視する。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素 :少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く	音声、動作、 物質	Clr1、Pld1、 Wiz1
防御術 [混沌]	プロテクション・フロム・ロー <i>Protection from Law</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	秩序の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①秩序のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 混沌のクリーチャーは、この効果を見視する。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素 :少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く	音声、動作、 物質	Clr1、Wiz1
召喚術 (招来)	マウント <i>Mount</i>	近	乗騎1体	1R	2時間/Lv (解除可)	不可	不可	ライト・ホースかボニーを選択し、それを術者の乗騎として召喚する。馬具は装着済み。 物質要素 :馬の毛ひとつまみ	音声、動作、 物質	Wiz1
変成術	マジック・ファング <i>Magic Fang</i>	接触	生物1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の肉体武器を使用した攻撃において、攻撃ロールとダメージロールに +1 の強化ボーナスを与える。素手攻撃で致傷ダメージと非致傷ダメージを選択して与えられるようになるわけではない。 パーマナンスィ可能。	音声、動作、 物質 信仰	Dri1、Rng1

幻術 (幻覚)	マジック・マウス <i>Magic Mouse</i>	近	1体か 物体1つ	1標準	消費され る まで永遠	意思・無効 (物体)	可 (物体)	対象に、次に特定の出来事が起こった時に突然出現し、伝言を話す魔法の口を作り出す。 伝言は 75 文字以内で言語は術者が知っているものならば何でもよく、10分の間届けことが可能。 条件は、視覚的、聴覚的な作動条件のみ設定できる。そのため、条件はインヴィジビリティなどで不可視状態のものが満たしても発動しない。また、サイレンスなどで聴覚的な条件は阻害される。 伝言自体をサイレンスで無効化できる。条件の距離制限は、レベル毎に15フィートである。 パーマネンシ可能。 物質要素: 蜂の巣の小さなかけらと 10gp のジェイド(翡翠)の粉末	音声、動作、 物質	Brd1、Wiz2
召喚術 (創造) [力場]	メイジ・アーマー <i>Mage Armor</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	力場でできた不可視の鎧を作り出し、AC に +4 の鎧ボーナスを与える。 この鎧には、判定ペナルティも秘術呪文失敗確率も存在しない。 非実体状態のクリーチャーはこの鎧を透過できない。 物質要素: 保存処理を施した革一切れ	音声、動作、 物質	Wiz1
変成術	リデュース・パースン <i>Reduse Person</i>	近	人型生物 1体	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可	対象の身長を半分、体重を1/8にし、サイズを一段階小さくする。これにより【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナス、【筋力】に-2のペナルティ(最低1)、攻撃ロールとAC に +1 のボーナスを得る。 超小型になったクリーチャーは2.5x2.5フィートを占めるようになり、間合いが0フィートになる。 移動速度は変わらない。装備品もまた同じように小さくなる。これにより、武器のダメージは小さくなる。 小さくなったアイテムは対象の手を離れると元のサイズに戻る。そのため投擲武器は通常のダメージを与える。 サイズを小さくする魔法的な効果は累積しない。 この呪文は、エンラージ・パースンを相殺し、解呪する。パーマネンシ可能。 物質要素: 鉄粉一つまみ	音声、動作、 物質	Wiz1
召喚術 (治癒)	レッサー・リジュヴネイト・ Eidolon★ <i>Rejuvenate Eidolon, Lesser</i>	接触	幻獣1体	1標準	瞬間	不可	不可	幻獣のダメージを1d10+術者レベル毎に1ポイント(最大1d10+5)だけ回復する。 物質要素: 術者の血一滴	音声、動作、 物質	

系統	名前	距離 ft:フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
変成術	アウルズ・ウィズダム <i>Owl's Wisdom</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【判断力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することは ないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。 物質要素: アウル(フクロウ)の羽根が貰一つまみ。	音声、動作、 物質	Clr2、Dri2、 Pld2、Rng2、 Wiz2
変成術	イーグルズ・スプレnder <i>Eagle's Splendor</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【魅力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することは ないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。 物質要素: イーグル(鷹)の羽根数枚か、イーグルの糞一つまみ。	音声、動作、 物質	Brd2、Clr2、 Pld2、Wiz2
幻術 (虚像)	インヴィジビリティ <i>Invisibility</i>	自身か 接触	術者、1体 もしくは 100 lp/Lv までの物体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害) か 意志・無効 (無害、物 体)	可 (無害) 可 (無害、物 体)	対象およびその装備品を不可視状態にする。対象が落とした物は目に見えるようになる。 対象が拾ったものは、既に不可視状態の物体で覆えば不可視状態になる。光は不可視状態には ならないが、光源を不可視状態にすることはできる。この呪文で音を消すことはできない。 対象が敵に攻撃を行ったならこの呪文は終了する。“攻撃”は直接対象に害をなす目的での行動をさす。 物体に対してのみ、パーマネンシ可能。 物質要素: 一本のまつ毛をゴムに封入したもの	音声、動作、 物質	Brd2、Clr2、 Pld2、Wiz2
力術 [風]	ウィンド・ウォール <i>Wind Wall</i>	中	長さ 10ft/Lv、 高さ5ft/Lvま での壁(自 在)	1標準	1R/Lv	不可 (本文参照)	可	風でできた垂直なカーテンを作り出す。厚さ2ftで、イーグル(鷲)よりも小さな鳥を吹き飛ばし、気が付いていない人物の 手から紙程度の物体を吹き飛ばすほどの激しい風(反応セーブに成功すれば、物体を飛ばさずにすむ)。 サイズ分類が超小型または小型の飛行クリーチャーは、この壁を通り抜けることができない。固定していない物体や布 製の服は、ウィンド・ウォールに捕まった場合、吹き上げられてしまう。 アローとボルトはこの壁を通れない。それ以外の遠隔武器でこの壁を通るものには30%の失敗確率(巨人の投げる大 岩や攻城兵器の弾、その他の重量のあるものは例外)。気体、ほとんどのガス状のプレス攻撃、ガス状のクリーチャー はこの壁を通り抜けることはできない(非実体クリーチャーは例外)。 この壁は垂直でなければならないが、地面の上に連続した経路を描く限り、術者はその形を好きなように変えることが できる。ある地点を囲むようにウィンド・ウォールを作り出すこともできる。 物質要素: 小さな扇と珍しい種類の羽根	音声、動作、 物質	Clr3、Dri3、 Rng2、Wiz3
変成術 (ホリモーフ)	オルター・セルフ <i>Alter Self</i>	自身	自身	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	小型か中型の大型生物の姿に変身する。変身した姿が以下の能力を持っているのならば、術者もまた その能力を得る。水中移動速度 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚。 小型のクリーチャー: 小型のクリーチャーに変身したのなら、【敏捷力】に +2 の強化ボーナスを得る。 中型のクリーチャー: 中型のクリーチャーに変身したのなら、【筋力】に +2 の強化ボーナスを得る。 物質要素: 変身しようとしているクリーチャーの一部	音声、動作、 物質	Brd2、Wiz2
変成術	キャッツ・グレイス <i>Cat's Grace</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【敏捷力】に +4 の強化ボーナスを与える。 物質要素: 猫の毛ひとつまみ	音声、動作、 物質	Brd2、Dri2、 Rng1、Wiz2
変成術	グライド★ <i>Glide</i>	自身	術者	1標準	着地する か 1分/Lv (解除可)	—	—	術者は落下してもダメージを受けない(フェザー・フォールと同様)。加えて、1ft落下することに水平方向に5ft移動でき る(1ラウンド60ftまで)。落下以外の際にこの効果は使用できない。強い風が巻き上げてくれるなどすれば、その上を滑 ることができる。この呪文は着地した瞬間に終了する。終了した時点でまだ中にいたなら、通常通り落下する。 物質要素: 一枚の葉	音声、動作、 物質	Dri2、Rng1、 Wiz2
召喚術 (創造)	クリエイト・ピット★ <i>Create Pit</i>	中	10ft × 10ftの 穴、深さ 10ft/2Lv	1標準	1R+1R/Lv	反応・無効	不可	10ft × 10ftで術者レベル2ごとに深さ10ft(最大30ft)の別の次元界に通じる穴を作り出す。この穴は水平な面に作られ なければならない。他の次元につながっているためにこの穴は重量がなく通常の物質を動かさない。この穴は船の甲板 やダンジョンの床、森の地面などに容易に作成できる。 穴が召喚されたときに穴の上にいたクリーチャーやその後に侵入したクリーチャーは反応セーブを行ない、成功すれ ば落下を免れる。加えて、穴の隣接したマスは傾斜がかかっているため、そのマスで行動を終えたクリーチャーは+2の ボーナスを得た上で反応セーブを行なわねばならず、失敗すると落下してしまう。突き飛ばしなどで穴に押された場合 には、セーヴィング・スローも行えず落下してしまう。 落下後のダメージは通常の落とし穴と同様に計算する。這い上がるためには〈登攀〉判定(難易度25)に成功しなけれ ばならない。呪文の効果時間が過ぎれば、穴はせりあがり中のクリーチャーも無事に出てくる。 焦点具: 10gpの価値があるシャベルのミニチュア	音声、動作、 焦点	Wiz2
召喚術 (創造)	グリッターダスト <i>Glitterdust</i>	中	10ft 拡散内 クリーチャー 及び物体	1標準	1R/Lv	意志・無効 (①のみ)	不可	金色の微塵が範囲内のものを覆う。これにより、①～③の影響を与える。 ①範囲内のクリーチャーを盲目状態にする(意志・無効) ②不可視状態のものの輪郭を目に見えるようにする ③効果時間の間、範囲内のクリーチャーが行う〈隠密〉判定に -40 のペナルティを与える ①の効果については、セーブを毎ターンの終了時に行うことができ、成功すれば終了する。 この微塵は効果時間の間取り除くことはできず、きらきらと光り続ける。 物質要素: 雲母の粉末	音声、動作、 物質	Brd2、Wiz2
召喚術 (招来)	サモン・エイドロン★ <i>Summon Eidolon</i>	近	幻獣1体	1R	1分/Lv (解除可)	不可	不可	術者の幻獣を召喚する。以下の点を除いては、通常の幻獣と同様に扱う。 ①効果時間終了後に次元界に帰ってしまう。 ②プロテクション・フロム・イーグルのような効果のかかったクリーチャーに接触できない。 ③ディスペル・マジックのような効果を受けると元の次元界に帰ってしまう。 既に幻獣を召喚している場合、この呪文は何の効果ももたらさない。この呪文は、既に幻獣がダメージにより次元界に 帰還していたとしても使用することができる。 物質要素: 銀貨1枚	音声、動作、 物質	

召喚術 (招来)	サモン・スウォーム <i>Summon Swarm</i>	近	蝙蝠、鼠、 蜘蛛のスワ ーム1つ	1R	集中 + 2R	不可	不可	蝙蝠、鼠、蜘蛛のいずれか(術者が選択)のスウォームを召喚する。スウォームは自分の占める範囲のクリーチャーをすべて攻撃する(術者はすでに他のクリーチャーに占められている場所にスウォームを召喚してよい)。占める範囲にクリーチャーがいなければ、スウォームは最も近い生物に向けて移動し、攻撃を行う。術者は召喚した後にスウォームを制御することはできない。 物質要素: 四角く赤い布	音声、動作、 物質	Brd2、Dri2、 Wiz2
召喚術 (招来)	サモン・モンスター II <i>Summon Monster II</i>	近	召喚した 1体か1d3体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.1 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.2 を 1 体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下のタイプを追加で有する。 [風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 焦点具: 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Clr2、Brd2、 Wiz2
占術	シー・インヴィジビリティ <i>See Invisibility</i>	術者	自身	1標準	10分/Lv (解除可)	—	—	視界内の不可視状態のクリーチャーおよびエーテル状態のクリーチャーを通常通り視認する能力を得る。エーテル状態のクリーチャー、可視状態、不可視状態の違いを識別することができる。幻術を見通す能力や、単純に隠れているクリーチャーを認識する能力は得られない。 パーマネンシイ可能。 物質要素: 雲母と銀の粉末	音声、動作、 物質	Brd3、Wiz2
変成術	スパイダー・クライム <i>Spider Climb</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象に垂直な壁や天井の表面を蜘蛛のように移動できる能力を与える。この能力を使用する際、対象は両手が空いた状態でなければならない。対象は登攀速度 20 フィートを得る。これにより、登攀の際に技能判定は不要となり、登攀時にACへの【敏捷力】ボーナスを失わず、攻撃を受ける際に攻撃者へボーナスを提供することはない。しかし、登攀時に疾走することはできない。 物質要素: 生きたスパイダー(蜘蛛)一匹	音声、動作、 物質	Dri2、Wiz2
変成術	スロー <i>Slow</i>	近	1体/Lv、30ft 以内の距離 に収まっていること	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	対象はよろめき状態となり、毎ターン、1回の移動アクションが標準アクションのみしか行えない(全ラウンド・アクションもとれない)。さらに、そのクリーチャーはAC、近接攻撃ロール、反応セーブに－1のペナルティを被る。減速状態のクリーチャーは通常の移動速度の半分の移動速度(端数は5フィート単位に切り下げ)で移動する。これは通常の移動速度の減少と同様に、クリーチャーの跳躍できる距離に作用する。 複数のスロー呪文の効果は累積しない。スローはヘイストを相殺し解呪する。 物質要素: 蜂蜜一滴	音声、動作、 物質	Brd3、Wiz3
占術 [精神作用]	ディテクト・ソウツ <i>Detect Thoughts</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	集中、 1分/Lvま で	意志・無効 (本文)	不可	表層的な思考を感知する。時間をかけることでより多くの情報が得られる。 1ラウンド: 思考の有無(範囲内に【知力】1以上の意識があるクリーチャーがいるかどうか)。 2ラウンド: 思考している精神の数と、それぞれの【知力】の値。もし【知力】26以上で術者の【知力】より10以上高いものが存在するのなら、術者は1ラウンドの間朦朧状態となり呪文は終了する。 思考を感知しても、対象が見えていなければどこにいるかは分からない。 3ラウンド: いずれか1つの表面的な思考。対象は意志セーブを行うことができ、成功したのなら思考を読む試みは失敗し、再度この呪文を使用するまで再挑戦は行えない。 毎ラウンド、術者は向きを変えて新たな範囲にある思考を感知できる。 以下のものにより阻害される: 1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 焦点具: 銅貨一枚	音声、動作、 焦点	Brd2、Wiz2
変成術	バークスキン <i>Barkskin</i>	接触	生物1体	1標準	10分/Lv	不可	可 (無害)	対象の皮膚を固くし、ACに対する外皮ボーナスへ +2 の強化ボーナスを与える。 3レベル以降の術者レベル3毎に +1 され、最大は 12 レベルにおける +5 になる。 この呪文が提供する外皮ボーナスは対象が元々持っている外皮ボーナスと累積するが、他の外皮ボーナスへの強化とは累積しない。外皮ボーナスがない場合は +0 として考える。	音声、動作	Dri2、Rng2
召喚術 (創造)	ファントム・スティード <i>Phantom Steed</i>	0ft	半ば実在する 馬のようなク リーチャー1 体	10分	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	術者は大型サイズで半ば実在する馬のようなクリーチャーを1体召喚する。術者が選択した1人(作成時に選択)のみが騎乗可能。この乗馬が戦うことはないが、動物は避け、戦うことを拒む。 ACが18(－1サイズ、＋4外皮、＋5【敏】)、ヒット・ポイントは(7＋Lv)。ヒット・ポイントを全て失えば消滅する。 移動速度は20ft/2Lv(10レベル時で最大100ft)。騎乗者の重量＋10ポンド/Lvまでを載せられる。 この乗馬は、術者レベルに従って特定の能力を手に入れる。乗馬の能力は、それより低い術者レベルの乗馬の能力をすべて含む。 8レベル: この乗馬は砂や泥や沼がちな地面の上でも、何の困難もなく、移動速度も落とさずに走ることができる。 10レベル: この乗馬は回数無制限でウォーター・ウォークを使用することができる(同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない)。 12レベル: この乗馬は回数無制限で一度に1ラウンドまでの間、エア・ウォークを使用することができる(同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない)。1ラウンド後、乗馬は地面に落下する。 14レベル: この乗馬は、(飛行)技能判定に術者レベルと同じボーナスを得て、その移動速度で飛行できる。	音声、動作	Brd3、Wiz3
変成術	フォクセス・カニング <i>Fox's Cunning</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【知力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。追加の技能ポイントを得ることもない。 物質要素: フォックス(狐)の毛数本か、フォックスの糞ひとつまみ。	音声、動作、 物質	Brd2、Wiz2
幻術 (虚像)	ブラー <i>Blur</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の輪郭がぼんやりと波打った状態となる。これにより対象は 20% の失敗確率を得る。 シー・インヴィジビリティではこの呪文の効果は無効化することはないが、トウルー・シーイングならば無効化することができる。対象を見ることのできないものは、この呪文の効果の影響を受けない。	音声	Brd2、Wiz2
変成術	ブルズ・ストレンクス <i>Bull's Streangth</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の【筋力】に +4 の強化ボーナスを与える。 物質要素: 雄牛の毛か糞1つまみ	音声、動作、 物質	Clr2、Dri2、 Pld2、Wiz2

防御術	プロテクション・フロム・アローズ <i>Protection from Arrows</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv か消費	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は遠隔攻撃に対して“ダメージ減少10/魔法”を得る。 この効果は、“ダメージ減少X/魔法”を無視する効果を与えることはない。 この効果により減少したダメージ量が「術者レベル×10」点(最大 100点)に等しくなったなら、この呪文は消費される。 焦点具 : 陸亀の一部か海亀の甲羅 対象の【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。	音声、動作、 焦点	Wiz2
変成術	ベアズ・エンデュランス <i>Bear's Endurance</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この効果により上昇した hp は一時的 hp ではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。	音声、動作	Clr2、Dri2、 Rng2、Wiz2
変成術	ヘイスト <i>Haste</i>	近	1体/Lv、30ft 以内の距離 に収まっていること	1標準	1R/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象は加速状態となり通常より速く動き速く行動する。この速度の上昇には複数の効果がある。 ①全力攻撃アクションをとる際、自分が手に持っている武器によって1回の追加攻撃を行なえる。この攻撃にはそのクリーチャーの最大基本攻撃ボーナスを用い、現在の状況で適用されるすべての修正を適用する(この効果は、スピード能力のある武器など、同様の効果をもたらす他の効果とは累積しない)。 ②対象は攻撃ロールに+1のボーナスを、またACと反応セーブに+1の回避ボーナスを得る。ACへの【敏捷力】ボーナスが失われるような状況下ではこれらの回避ボーナスもまた失われる。 ③対象は全ての移動方法における移動速度を30フィート増加する(それぞれ通常の移動速度の2倍まで、強化ボーナス)。通常の移動速度の増加と同様に、クリーチャーの跳躍距離に作用する。複数回のヘイストの効果は累積しない。ヘイストはスローを相殺し、解呪する。 物質要素 : 甘草(かんぞう)の根を削ったもの オーラを検出する占術から得られる情報を誤ったものとする。 範囲内の別の物体を1つ選び、その物体であるかのように占術に識別される。対象となった物体はセーヴィング・スローを試みることはできない。この物体に対し占術を使用した者は意志セーブを行い、成功したのならば通常通りの結果を得ることができる。 オーラを検出しないタイプの占術(オーギュイリィ、ディテクト・ソウツ、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンスなど)に対しては、この呪文は何の効果も及ぼさない。	音声、動作、 物質	Brd3、Wiz3
幻術 (虚像)	ミスディレクション <i>Misdirection</i>	近	1体か 物体1つ、 10ft立方まで	1標準	1時間/Lv	不可または 意志・無効 (本文)	不可	オーラを検出する占術から得られる情報を誤ったものとする。 範囲内の別の物体を1つ選び、その物体であるかのように占術に識別される。対象となった物体はセーヴィング・スローを試みることはできない。この物体に対し占術を使用した者は意志セーブを行い、成功したのならば通常通りの結果を得ることができる。 オーラを検出しないタイプの占術(オーギュイリィ、ディテクト・ソウツ、クレアオーディエンス／クレアヴォイアンスなど)に対しては、この呪文は何の効果も及ぼさない。	音声、動作	Brd2、Wiz2
変成術	レヴィテート <i>Levitate</i>	術者か 近	自身か 同意する 1体か 100ポンド/Lv までの物体 1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	上下方向に対象を移動させる。対象は同意しているクリーチャーか、誰も所持していない物体か、同意しているクリーチャーの所有している物体か、術者自身でなければならない。 術者は対象を一ラウンドに 20 フィートまでの速度で上下に移動することができる。 水平方向への移動はこの呪文では行えないが、壁を蹴るなどすれば行うことが可能(この場合の移動速度は地上における移動速度の半分)。 この呪文の効果を受けたクリーチャーは攻撃ロールに -1 のペナルティを受ける。 以後攻撃ロールを行うたびにペナルティは -1 ずつ増加していき、最大で -5 になる。 全ラウンドアクションを使用して姿勢を整えることで、ペナルティを -1 にリセットすることができる。 焦点具 : 革のロープか、カップ型にまかれた金のワイヤー	音声、動作、 焦点	Wiz2
変成術	レッサー・エヴォリューション・サージ★ <i>Evolution Surge, Lesser</i>	接触	術者の幻獣	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	不可	2進化ポイントを超えない進化を幻獣に与える。この呪文を複数回使用したとしても、1つの進化しか与えることはできない。また、この呪文で既に幻獣が得ている進化を更新することはできない。進化は前提を満たしている必要がある。この呪文で生体武器による攻撃回数の最大値を超えることはできない。 物質要素 : カメレオンの鱗1枚	音声、動作、 物質	
防御術	レジスト・エナジー <i>Resist Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	エネルギー種別1つからのダメージを減少する。 エネルギー種別は以下から選択する: [酸][冷気][電気][火][音波]。対象は選択したエネルギー種別への抵抗 10 を得る。これにより、選択したエネルギー種別のダメージを常に 10 点軽減する。 術者レベル7の時点で抵抗 20 に、術者レベル11の時点で抵抗 30 に向上する。 この呪文は、対象の装備品にも同様の抵抗を提供する。 この呪文はダメージ以外の影響を低減することはない。	音声、動作	Clr2、Dri2、 Pld2、Rng1、 Wiz2