

| 系統                   | 名前                                                     | 距離<br>ft:フィート | 対象/<br>範囲                     | 発動  | 持続<br>R:ラウンド | セーブ                  | 呪文<br>抵抗         | 効果                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 構成要素         | 他のクラス                            |
|----------------------|--------------------------------------------------------|---------------|-------------------------------|-----|--------------|----------------------|------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|----------------------------------|
| 占術                   | ガイドンス<br><i>Guidance</i>                               | 接触            | 1体                            | 1標準 | 1分か消費        | 意志・無効<br>(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 の技量ボーナスを得る。<br>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                        |
| 召喚術<br>(治癒)          | スタビライズ<br><i>Stabilize</i>                             | 近             | 生物1体                          | 1標準 | 瞬間           | 意志・無効<br>(無害)        | 可<br>(無害)        | この呪文は hp が -1 以下の対象にのみ効果を及ぼす。対象が瀕死状態であれば容態を安定化する。<br>この状態でもう一度対象がダメージを受けたなら、再び瀕死状態となる。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 音声、動作        | Clr0、Dri0                        |
| 力術[火]                | スパーク★<br><i>Spark</i>                                  | 近             | 超微小の<br>物体1つ                  | 1標準 | 瞬間           | 頑健・無効<br>(物体)        | 可<br>(物体)        | 対象が燃えやすい物体であれば火をつける。これは火打ち石と打ち金で火をつける場合と変わらないが、着火までの時間が短くて済む。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 音声または<br>動作  | Brd0、Clr0、<br>Dri0、Wiz0          |
| 死霊術                  | タッチ・オウ・ファティーグ<br><i>Touch of Fatigue</i>               | 接触            | 1体                            | 1標準 | 1R/Lv        | 頑健・無効                | 可                | 対象に負のエネルギーを送り込み、疲労状態にする。接触攻撃に成功しなければならない。既に疲労状態の対象には効果を与えない。通常の疲労状態と異なり、持続時間が終了すると即座に回復する。<br><b>物質要素</b> :一滴の汗                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 音声、動作、<br>物質 | Wiz0                             |
| 力術<br>[光]            | ダンシング・ライツ<br><i>Dancing Lights</i>                     | 中             | 本文                            | 1標準 | 1分<br>(解除可)  | -                    | 不可               | ①～③のいずれかを選択して使用する。<br>①4つまでのランタンか松明相当の明かりを作成する。<br>②4つまでの人魂のような明かりを作成する。<br>③1つのぼんやりとした人型の明かりを作成する。<br>①②の明かりは、それぞれの距離が10フィート以内。望む位置に移動可能。維持に集中は必要ない。<br>明かりの移動速度は1ラウンドに 100 フィートまで。光は術者から呪文の距離より遠くに行ってはならない。<br>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。<br>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。<br><b>物質要素</b> :羊毛のかけら                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 音声、動作        | Brd0、Wiz0                        |
| 心術<br>(強制)<br>[精神作用] | デイズ<br><i>Daze</i>                                     | 近             | 人型生物<br>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。<br>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。<br><b>物質要素</b> :羊毛のかけら                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 音声、動作、<br>物質 | Brd0                             |
| 占術                   | ディテクト・ポイズン<br><i>Detect Poison</i>                     | 近             | 1体か<br>物体1つか<br>5立方ft         | 1標準 | 瞬間           | 不可                   | 不可               | 対象が毒に侵されていたり汚染されていたり、毒を含んでいたりとどうかを検出する。<br>毒の種類を知るためには、難易度20の【判断力】判定に成功する必要がある。もし失敗した場合、<br>(製作:錬金術)で難易度20の判定に成功すれば毒の種類を知ることができる。<br>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。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 音声、動作        | Clr0、Dri0、<br>Pld1、Rng1、<br>Wiz0 |
| 占術                   | ディテクト・マジック<br><i>Detect Magic</i>                      | 60ft          | 射程まで<br>円錐状                   | 1標準 | 集中<br>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。<br>1ラウンド:魔法のオーラがあるかないか。<br>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。<br>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、<br>(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。<br>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。<br><b>オーラの強さ</b> :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。<br>複数の呪文がかかっているなら、強い側のみ検出される。<br><b>オーラの残滓</b> :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。<br>弱:1d6ラウンド、中:1d6分、強:1d6x10分、きわめて強:1d6日。<br>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。<br>毎ラウンド、別のオーラを対象にできる。<br>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。<br>パーマネンシィ可能。 | 音声、動作        | Brd0、Clr0、<br>Dri0、Wiz0          |
| 変成術                  | ビュトリファイ・フード・アンド・ドリンク★<br><i>Putrefy Food and Drink</i> | 10ft          | 1立方ft/Lv<br>までの食料と<br>ポーション1つ | 1標準 | 瞬間           | 意志・無効<br>(物体)        | 可<br>(物体)        | 食べ物を腐らせ水や他の液体を飲めないようにする。聖水や聖餅は腐敗してしまうが、クリーチャーの種別に影響を与えることはないし、邪水にすることもない。水は1ガロン8ポンドである。1立方フィートの水は8ガロンであり、60ポンドの重さがある。この用途でポーションやエリクサーに効果を及ぼしても何ら影響を及ぼさない。<br>単一のポーションもしくはエリクサーを対象にするなら、対象はセーヴィング・スローを行ない、失敗したなら破壊されてしまう。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 音声、動作        |                                  |
| 死霊術                  | ブリード<br><i>Bleed</i>                                   | 近             | 生物1体                          | 1標準 | 瞬間           | 意志・無効                | 可                | hp が -1 以下で容態安定状態となったクリーチャーを再び瀕死状態にする。<br>瀕死状態のクリーチャーに使用すると、1点のダメージを与える。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 音声、動作        | Clr0、Wiz0                        |
| 変成術<br>[言語依存]        | メッセージ<br><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)<br>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。<br>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。<br>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。<br><b>物質要素</b> :銅線のかけら                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 音声、動作、<br>物質 | Brd0、Wiz0                        |
| 変成術                  | メンディング<br><i>Mending</i>                               | 10ft          | 1ポンド/Lv<br>までの物体              | 1標準 | 瞬間           | 意志・無効<br>(物体、<br>無害) | 可<br>(物体、<br>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。<br>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。<br>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。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 音声、動作        | Brd0、Clr0、<br>Dri0、Wiz0          |
| 力術<br>[光]            | ライト<br><i>Light</i>                                    | 接触            | 物体                            | 1標準 | 10分/Lv       | 不可                   | 不可               | 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。<br>同レベル以下の[闇]系統の呪文により相殺、解呪される。<br><b>物質要素</b> :蟬蛉一匹                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 音声、物質        | Brd0、Clr0、<br>Dri0、Wiz0          |

|     |                               |    |    |     |        |               |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |              |                                       |
|-----|-------------------------------|----|----|-----|--------|---------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|---------------------------------------|
| 占術  | リード・マジック<br><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。<br>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。<br>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。<br>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)。<br>パーマネンシイ可能。 <b>焦点具</b> :水晶か鉱物のプリズム | 音声、動作、<br>焦点 | Brd0、Clr0、<br>Dri0、Pld1、<br>Rng1、Wiz0 |
| 防御術 | レジスタンス<br><i>Resistance</i>   | 接触 | 1体 | 1標準 | 1分     | 意志・無効<br>(無害) | 可<br>(無害) | ゼーウィング・スローに +1 の抵抗ボーナスを与える。パーマネンシイ可能。<br><b>物質要素</b> :外套のミニチュア                                                                                                                                                                                                                                                                    | 音声、動作、<br>物質 | Brd0、Clr0、<br>Dri0、Pld1、<br>Wiz0      |

| 系統                        | 名前                                            | 距離<br>ft:フィート | 対象/<br>範囲          | 発動  | 持続<br>R:ラウンド          | セーブ    | 呪文<br>抵抗 | 効果                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 構成要素     | 他のクラス                    |
|---------------------------|-----------------------------------------------|---------------|--------------------|-----|-----------------------|--------|----------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|--------------------------|
| 占術                        | アイデンティファイ<br><i>Identify</i>                  | 60ft          | 射程まで<br>円錐形        | 1標準 | 3R/Lv<br>(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。<br>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。<br>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。物質要素:フクロウの羽毛をワインに浸したものの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1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ったときにしか動かない場合は発動しない。<br>難易度が10より高い技能判定や、習得していなければ使用できない技能判定は行えない。<br>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すると、従者は移動をやめる。<br>対象に不幸を与える。対象が次に行なうd20ロールは、2回ロールし悪い方の出目を使用しなければならない。術者レベル5ごとに、2回ロールして悪い方の出目を選択する回数は1回ずつ増加する(最大で20レベルにおける5回である)。<br>対象が会話でき、片手が自由で、かつ(〈呪文学〉判定に成功するなどして)この呪文の効果を受けていることに気付いているなら、1回の再ロールを移動アクションを消費して打ち消すことができる。 | 音声、動作、物質 | Brd1、Wiz1                |
| 召喚術<br>(創造)               | アンシーン・サーヴァント<br><i>Unseen Servant</i>         | 近             | 不可視の<br>従者         | 1標準 | 1時間/Lv                | 不可     | 不可       | 対象が会話でき、片手が自由で、かつ(〈呪文学〉判定に成功するなどして)この呪文の効果を受けていることに気付いているなら、1回の再ロールを移動アクションを消費して打ち消すことができる。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 音声、動作    | Brd1、Wiz1                |
| 心術<br>(強制)<br>[精神作用]      | イル・オーメン★<br><i>Ill Omen</i>                   | 近             | 1体                 | 1標準 | 1R/Lvか<br>消費まで        | 不可     | 可        | 対象が会話でき、片手が自由で、かつ(〈呪文学〉判定に成功するなどして)この呪文の効果を受けていることに気付いているなら、1回の再ロールを移動アクションを消費して打ち消すことができる。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 音声、動作、物質 |                          |
| 死霊術                       | インフリクト・ライト・ウーンズ                               | 接触            | 1体                 | 1標準 | 瞬間                    | 意志・半減  | 可        | 接触した生きているクリーチャー1体に、負のエネルギーにより 1d8+1/Lv(最大 1d8+5)のダメージを与える。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 音声、動作    | Clr0                     |
| 変成術                       | エンラージ・パースン<br><i>Enlarge Person</i>           | 近             | 人型生物<br>1体         | 1R  | 1分/Lv<br>(解除可)        | 頑健・無効  | 可        | 対象がアンデッドならば、同じだけの傷を回復する。<br>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。<br>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。<br>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。<br>できれば、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)。<br>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。<br>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。<br>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・パースンを相殺し、解呪する。<br>パーマナエンシ可能。物質要素:鉄粉1つまみ。                                                                                                                                                                                                                | 音声、動作、物質 | Wiz1                     |
| 召喚術<br>(創造)               | オブスキュアリング・ミスト<br><i>Obscuring Mist</i>        | 20ft          | 20ft半径に<br>広がる霧    | 1標準 | 1分/Lv                 | 不可     | 不可       | 術者から半径20フィート、高さ20フィートの空間に霧を発生させる。霧は視界を遮り、5フィート先は視認困難(攻撃の際20%の失敗確率)、それより遠い場合は完全視認困難(攻撃の際50%の失敗確率、対象を視認できない)となる。中程度の風(ガス・オヴ・ウィンド)により吹き飛ばすのに4ラウンドかかる。<br>強い風だと1ラウンドで吹き飛ばしてしまう。ファイヤーボールやフレイム・ストライクなどの呪文は、霧を爆発の範囲内だけ消失させる。ファイヤー・ウォールは壁の部分のエリアの霧を消失させる。<br>この魔法は水中では機能しない。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 音声、動作    | Clr1、Dri1、Wiz1           |
| 召喚術<br>(治癒)               | キュア・ライト・ウーンズ<br><i>Cure Light Wounds</i>      | 接触            | 1体                 | 1標準 | 瞬間                    | 意志・半減  | 可        | 接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 1d8+1/Lv(最大 1d8+5)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 音声、動作    | Brd1、Clr1、Dri1、Pld1、Rng2 |
| 心術<br>[恐怖、<br>精神作用]       | コーズ・フィア<br><i>Cause Fear</i>                  | 近             | 5HD以下<br>の生物<br>1体 | 1標準 | 1d4R or<br>1R<br>(本文) | 意志・不完全 | 可        | 対象は1d4ラウンドの間恐れ状態になる。意志セーブに成功した場合でも、1ラウンドの間怯え状態になる。<br>ヒット・ダイスが6以上のクリーチャーは、この呪文への完全耐性を持つ。<br>この呪文は、リムーヴ・フィアを相殺し、解呪する。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 音声、動作    | Brd1、Clr1、Wiz1           |
| 心術(強制)<br>[言語依存、<br>精神作用] | コマンド<br><i>Command</i>                        | 近             | 生物1体               | 1標準 | 1R                    | 意志・無効  | 可        | ①〜⑤から一つの命令を選択し、対象の手番に行わせる。対象は可能な限り最適な方法で命令に従う。<br>①ごっちに来い:対象は術者に最短距離で近づこうとする。移動以外の行動は行わない。<br>②落とせ:持っているものを落とす。次の手番まで拾うことはできない。<br>③伏せろ:伏せ状態になる。他の行動は行わないが無防備状態ではない。<br>④離れろ:術者から可能な限り離れようとする。移動以外の行動は行わない。<br>⑤待て:その場に留まり何もしない。無防備状態ではない。<br>もし対象がこれらの命令に従えないのであれば、この呪文は自動的に失敗する。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 音声       | Clr1                     |
| 占術                        | コンプリヘンド・ランゲージズ<br><i>Comprehend Languages</i> | 自身            | 自身                 | 1標準 | 10分/Lv                | -      | -        | クリーチャーのしゃべる言葉や記述された文字を理解する。いずれにおいても、クリーチャーや文書に触れなければならない。この呪文は、知らない言語を理解したり呼んだりすることができるだけであり、話したり書いたりできるようにはならない。1ページ(250語、英語)までの文書は1分で読むことができる。<br>魔法の文書を読むことはできない。<br>この呪文は、シークレット・ページやイリュージョン・スクリプトなどの防御術により妨害される。<br>通常の文書にこめられた暗号や隠されたメッセージを解読することはできない。<br>パーマナエンシ可能。<br>物質要素:煤1つまみと、ごく少量の塩                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | 音声、動作、物質 | Brd1、Clr1、Wiz1           |
| 召喚術<br>(招請)               | サモン・モンスター I<br><i>Summon Monster I</i>        | 近             | 召喚した<br>1体         | 1R  | 1R/Lv<br>(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。<br>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。<br>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。<br>呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下の補足説明を追加で有する。<br>[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 音声、動作、信仰 | Brd1、Clr1、Wiz1           |

|                      |                                                  |      |                |     |                 |                            |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |              |                         |
|----------------------|--------------------------------------------------|------|----------------|-----|-----------------|----------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|-------------------------|
| 心術<br>(強制)<br>[精神作用] | スリープ<br><i>Sleep</i>                             | 中    | 10ft爆発<br>内の生物 | 1R  | 1分/Lv           | 意志・無効                      | 可  | 合計ヒット・ダイスが4以下の対象を魔法の眠りに陥られる。ヒット・ダイスが小さなものから順に対象になり、同じヒット・ダイスならば起点に近いものから対象になる。<br>眠っているクリーチャーは無防備状態である。ダメージを受けるか援護アクションで起こされるかすれば目覚めるが、通常の音では目覚めない。<br>この呪文は意識のないクリーチャーやアンデッドは対象に含めない。<br><b>物質要素</b> : 細かい砂か、バラの花びらか、あるいは小さいコオロギ                                                                | 音声、動作、<br>物質 | Brd1、Wiz1               |
| 変成術<br>[火][光]        | ダンシング・ランタン★<br><i>Dancing Lantern</i>            | 接触   | 自律行動する一つのランタン  | 1標準 | 1時間/Lv<br>(解除可) | 不可                         | 不可 | ランタンにあなたの後ろを付いてくるよう自律行動させる。ランタンは術者の肩の高さに浮かびあなたから5ft以内にいる。あなたの移動速度より早く移動することはない。通常より重いランタンには機能しない。ランタンの明かりは通常の範囲を照らし、油は不要である。ランタンの明かりを対象にした呪文は術者に向けたものとして適用される。<br>パーマネンシイにより永続化可能。                                                                                                               | 音声、動作、<br>焦点 | Brd1、Clr1、<br>Rng1、Wiz1 |
| 心術<br>(魅惑)<br>[精神作用] | チャーム・パースン<br><i>Charm Person</i>                 | 近    | 人型生物<br>1体     | 1標準 | 1時間/Lv          | 意志・無効                      | 可  | 人型生物1体のこちらへの態度を“友好的”であると見なす。すでに術者やその仲間から攻撃を受けているなら、セーブに +5 のボーナスを得る。この効果は、対象を操るものではないが、対象は役に立とうと努力する。対象に命令することもできるが、対抗【魅力】判定に成功しなければならない(再挑戦は不可)。対象は術者に害をなそうとしないように振舞うが、自分が危険に陥りそうな場合は別である。術者やその仲間が対象に害をなしたなら、自動的にこの呪文の効果は失われる。<br>相手の言語を知っていなければ命令や示唆を与えることはできない。                               | 音声、動作        | Brd1、Wiz1               |
| 死霊術                  | チル・タッチ<br><i>Chill Touch</i>                     | 接触   | 1体/Lv<br>まで    | 1標準 | 瞬間              | 頑健・不完全<br>or 意志・無効<br>(本文) | 可  | 近接接触攻撃を行う。対象は生きているクリーチャーかアンデッドでなければならない。<br>①生きているクリーチャーの場合<br>成功すれば対象に 1d6 点のダメージと1点の【筋力】ダメージを与える。<br>頑健セーブに成功すれば、【筋力】ダメージは受けない。<br>この近接接触攻撃は、術者レベル毎に1体まで同時に行うことができる。<br>②アンデッドの場合<br>成功すれば対象は 1d4 +1/術者レベル ラウンドの間恐慌状態であるかのように逃亡を行う。意志セーブに成功すればこの影響は受けない。                                       | 音声、動作        | Wiz1                    |
| 占術                   | ディテクト・シークレット・ドアーズ<br><i>Dectect Secret Doors</i> | 60ft | 射程まで<br>円錐形    | 1標準 | 集中、<br>1分/Lvまで  | 不可                         | 不可 | 隠された扉、区画、容器などを感知する。この呪文で感知できるのは、開け閉めでき通行できるもののみである。<br>オーラや物体を細かく調査することで、多くの情報がわかる。<br>1ラウンド: 隠し扉があるかどうか。<br>2ラウンド: その範囲にある隠し扉の数と、それぞれの位置。位置に視線が通らない場合、おおよその方向はわかるが、位置を知ることはできない。<br>追加1ラウンドごと: それぞれの隠し扉ごとに、オーラ1つの構造や動かし方がわかる。                                                                   | 音声、動作        | Brd1、Wiz1               |
| 力術<br>[火]            | バーニング・ハンズ<br><i>Burning Hands</i>                | 15ft | 射程まで<br>円錐形    | 1標準 | 瞬間              | 反応・半減                      | 可  | 指の先から炎を放つ。範囲内のクリーチャーに 1d4/Lv(最大 5d4)の[火]ダメージを与える。<br>範囲内に燃えやすい物体があれば着火する。火を消すのは全ラウンドアクションである。                                                                                                                                                                                                    | 音声、動作        | Wiz1                    |
| 心術<br>(強制)<br>[精神作用] | ビガイリング・ギフト★<br><i>Beguiling Gift</i>             | 5ft  | 1体             | 1標準 | 1R              | 意志・無効                      | 可  | 術者に隣接しているクリーチャーに物体1つを手渡し、対象はそれを使おうとするか消費しようとする。対象が意志セーブに失敗すると、即座に手渡された物体を受け取り、必要であれば手にしているものを落とす。次のターンに、対象はその物体がを消費するか身に付ける(ポーションであれば飲むし、リングなら指にはめ、ソードなら空いた手に装備する)。対象が物理的に使用できないのであれば呪文は失敗する。効果時間を過ぎた後に使用し続けたり消費し続けたりする必要はない。<br><b>焦点具</b> : 手渡すための物体1つ                                         | 音声、動作、<br>焦点 | Brd1                    |
| 心術<br>(強制)<br>[精神作用] | ヒプノティズム<br><i>Hypnotism</i>                      | 近    | 生物複数           | 1R  | 2d4 R<br>(解除可)  | 意志・無効                      | 可  | 対象の動きを止め、ぼんやりとさせる。術者は対称に示唆を与えたり、あり得そうなことを要求したりできる。2d4 に等しいヒット・ダイスまでのクリーチャーに影響を及ぼすことができる。対象には術者の声が聞こえるか動きが見えていなければ影響を与えることはできない。<br>戦闘中に使用したなら、対象はセーブに +2 のボーナスを得る。単一のクリーチャーのみを対象にするなら、セーブに -2 の修正を受ける。<br>この呪文で魅惑されたものは、2段階友好的になったものとする。呪文の効果が終わると、態度は元に戻る。セーブに失敗したクリーチャーは、術者がこの呪文をかけたことを覚えていない。 | 音声、動作        | Brd1、Wiz1               |
| 召喚術<br>(招来)          | マウント<br><i>Mount</i>                             | 近    | 乗騎1体           | 1R  | 2時間/Lv<br>(解除可) | 不可                         | 不可 | ライト・ホースがポニーを選択し、それを術者の乗騎として召喚する。馬具は装着済み。<br><b>物質要素</b> : 馬の毛ひとつまみ                                                                                                                                                                                                                               | 音声、動作、<br>物質 | Wiz1                    |
| 幻術<br>(虚像)           | マスクド・ウエオマー★<br><i>Mask Dweomer</i>               | 接触   | 1体か<br>物体1つ    | 1標準 | 1日/Lv<br>(解除可)  | 不可<br>(本文)                 | 不可 | 見分けるのが困難なほどに入り組んだ呪文の魔法のオーラで対象を覆う。呪文の効果1つを選択する。術者はこの呪文を発動できるか、ディテクト・マジックもしくはアーケイン・サイトで識別したことがなければならない。望む呪文の効果が対象にかかっているように見せかける。これはディテクト・マジックでは見分けられないが、より強力な呪文(アーケイン・サイトなど)では意志セーブに成功することで見破ることができる。アナライズ・ドゥエオマーを使用すれば、この呪文が使用されていることも他の呪文の効果も識別することができる。<br><b>物質要素</b> : 一切れのガーゼ               | 音声、動作、<br>物質 |                         |
| 召喚術<br>(創造)<br>[力場]  | メイジ・アーマー<br><i>Mage Armor</i>                    | 接触   | 1体             | 1標準 | 1時間/Lv<br>(解除可) | 意志・無効<br>(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。<br>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。<br>非実体状態のクリーチャーはこの鎧を透過できない。<br><b>物質要素</b> : 保存処理を施した革一切れ                                                                                                                                                                  | 音声、動作、<br>物質 | Wiz1                    |



|     |                                                    |   |            |     |                |       |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |              |      |
|-----|----------------------------------------------------|---|------------|-----|----------------|-------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|------|
| 変成術 | リデュース・パースン<br><i>Reduse Person</i>                 | 近 | 人型生物<br>1体 | 1R  | 1分/Lv<br>(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。<br>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。<br>移動速度は変わらない。装備品もまた同様に小さくなる。これにより、武器のダメージは小さくなる。<br>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。<br>サイズを小さくする魔法的な効果は累積しない。<br>この呪文は、エンラージ・パースンを相殺し、解呪する。<br>パーマネンシイ可能。物質要素:鉄粉1つまみ | 音声、動作、<br>物質 | Wiz1 |
| 死霊術 | レイ・オウ・<br>エンフィーブルメント<br><i>Ray of Enfeeblement</i> | 近 | 光線         | 1標準 | 1R/Lv          | 頑健・半減 | 可 | 遠隔接触攻撃に成功すれば、対象の【筋力】に1d6 +1/術者レベル2(最大1d6+5)点のペナルティを与える。この呪文で【筋力】の値を1より小さい値にすることはできない。                                                                                                                                                                                                                                                     | 音声、動作        | Wiz1 |

| 系統                               | 名前                                                  | 距離<br>ft:フィート | 対象/<br>範囲                | 発動  | 持続<br>R:ラウンド    | セーブ           | 呪文<br>抵抗 | 効果                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 構成要素        | 他のクラス                            |
|----------------------------------|-----------------------------------------------------|---------------|--------------------------|-----|-----------------|---------------|----------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----------------------------------|
| 死霊術                              | インフリクト・モデレット・ウーンズ<br><i>Inflict Moderate Wounds</i> | 接触            | 1体                       | 1標準 | 瞬間              | 意志・半減         | 可        | 接触した生きているクリーチャー1体に、負のエネルギーにより 2d8+1/Lv(最大 2d8+10)のダメージを与える。対象がアンデッドならば、同じだけの傷を回復する。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 音声、動作       | Clr2                             |
| 召喚術<br>(創造)                      | ウェブ<br><i>Web</i>                                   | 中             | 半径20ft<br>拡散の網           | 1標準 | 10分/Lv<br>(解除可) | 反応・無効<br>(本文) | 不可       | 魔法の網を作り出す。この網の支点が二つ、範囲内に必要であり、ない場合はすぐに効果を失う。範囲内のクリーチャーは網により組みつかれた状態となる。ただし、範囲内のクリーチャーに攻撃を行う場合には組みつかれた状態であるとは見なさない。<br>呪文が発動したときに範囲内にいたクリーチャーは反応セーブを行い、成功すればこの効果を受けずに済む。失敗したならば組みつかれた状態になるが、標準アクションを消費して呪文の難易度を基準とした(脱出術)判定か戦闘技術判定を行い、成功すればこの効果から解放される。<br>呪文の効果範囲は移動困難な地形であるように扱う。<br>5フィート以上の厚さの網は遮蔽となり、20フィートで完全遮蔽となる。<br>作り出した網は可燃性である。フレイミング・ソードはこの網を焼き払うことができる。<br>この網を火で焼いたなら、この呪文でとらわれたクリーチャーには 2d4 点の[火]ダメージを与える。パーマネンシイ可能。パーマネンシイされたのなら、焼かれた場合でも 10 分後に再生する。<br><b>物質要素:</b> 蜘蛛の巣                                                                                                                                                                                                                                                             | 音声、動作、物質    | Wiz2                             |
| 召喚術<br>(招来)                      | ヴォミット・スウォーム★<br><i>Vomit Swarm</i>                  | 自身            | スパイダーの<br>スウォーム<br>1グループ | 1標準 | 1R/Lv           | —             | —        | 術者はスパイダーのスウォーム (Bestiary, p.258)を召喚し、近くにいるクリーチャー全てを攻撃する。このスウォームは術者の隣接したマスに現れる。もしそこに生きたクリーチャーがいなければ、術者の選択した方向へ通常の移動速度で移動する。術者は標準アクションでスウォームに精神を集中してスウォームの向きを変えたり移動を開始させたりすることができる。そのようにしなければ、スウォームは元々の方向へ移動する。術者の術者レベルが7以上であるなら、スパイダーの代わりにワスプ(蜂)のスウォーム (Bestiary p.275)を召喚してもよい。術者の術者レベルが13以上であるなら、アーミー・アントのスウォーム (Bestiary p.16)を召喚してもよい。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 動作          | Alc2                             |
| 心術(魅惑)<br>[音波、<br>言語依存、<br>精神効果] | エンスロール<br><i>Enthrall</i>                           | 中             | 何体でも                     | 1R  | 1時間<br>以内       | 意志・無効<br>(本文) | 可        | 対象を術者に注目させ続ける。呪文を使用するために 1全ラウンドの間、邪魔されることなく演説や歌唱を行わなければならない。その後、作用を受けたものは周りの状況を見捨てて術者に注目し続ける。態度は“有効的”と見なす。術者の種族や宗教と非友好的な種族や宗教に属するクリーチャーは、セーヴィング・スローに +4 のボーナスを得る。<br>HD が 4 以上か【判断力】が 16 以上のクリーチャーは周囲の状況に気づいており、態度は“中立的”である。彼らは自分たちに敵対するような行動を目撃した時にもう一度セーヴィング・スローを試みられる。効果時間中、術者は演説や歌唱を続ける必要がある(最大1時間)。演説や歌唱を終えるまでと、批評などで話し合う 1d3 ラウンドの間、セーヴィング・スローに失敗した者はアクションをとることができない。この批評の時間に範囲内に入った者もセーヴィング・スローを行う必要があり、失敗したなら同様の影響を受ける。術者が演説や歌唱を途切れさせたり集中を切ったりした場合、呪文は終了するが 1d3 ラウンドの批評時間は行われる。<br>セーヴィング・スローに成功した者は、強制的に呪文を終了させようと試みることができる。<br>【魅力】の能力値判定で、術者の【魅力】判定と対決すること。この試みには援護することができる。成功すれば、呪文は終了する。この試みは、呪文の使用毎に1回しか行えない。<br>セーヴィング・スローに失敗した者が一人でも攻撃されたり、明白に敵対的な行為の対象となったのであれば、呪文は終了し、対象になった者の態度は“非友好的”になる。HD が 4以上か【判断力】が 16 以上のクリーチャーの態度は“敵対的”になる。 | 音声、動作       | Brd2、Clr2                        |
| 占術                               | オーギュイリイ<br><i>Augury</i>                            | 術者            | 自身                       | 1標準 | —               | —             | —        | ある行動が、将来においてよい効果をもたらすか悪い効果をもたらすかを占う。正しく結果を占うことができる確率は 70% + 術者レベルごとに 1%(最大 90%)。この判定は秘密裏に行う。ぼんやりとした質問の場合、成功することはない。成功した場合、以下の①～④のいずれかの結果が得られる。<br>①良し<br>②悪し<br>③良しまたは悪し<br>④定かならず(失敗した場合には、必ずこの結果が出る)<br>この呪文は30分先のことでしか占えない。<br>同じ術者が同じ項目についてこの呪文を使用した場合、同じ出目が出たとして処理を行うこと。<br><b>物質要素:</b> 25gp の価値がある香 <b>焦点具:</b> 印の付いた棒か骨の組(25gp)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 音声、動作、物質、焦点 | Clr2                             |
| 変成術<br>(ホリモーフ)                   | オルター・セルフ<br><i>Alter Self</i>                       | 自身            | 自身                       | 1標準 | 1分/Lv<br>(解除可)  | —             | —        | 小型が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。<br><b>小型のクリーチャー:</b> 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。<br><b>中型のクリーチャー:</b> 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。<br><b>物質要素:</b> 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                        |
| 召喚術<br>(治癒)                      | キュア・モデレット・ウーンズ<br><i>Cure Moderate Wounds</i>       | 接触            | 1体                       | 1標準 | 瞬間              | 意志・半減         | 可        | 接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 2d8+1/Lv(最大 3d8+10)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 音声、動作       | Brd2、Clr2、<br>Dri3、Pld3、<br>Rng3 |
| 変成術                              | グライド★<br><i>Glide</i>                               | 自身            | 術者                       | 1標準 | 着地するか<br>1分/Lv  | —             | —        | 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落下することにより水平方向に5ft移動できる(1ラウンド60ftまで)。落下以外の際は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。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 音声、動作、信仰    | Dri1、Rng1                        |

|                      |                                         |    |                            |     |                      |                |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |              |                    |
|----------------------|-----------------------------------------|----|----------------------------|-----|----------------------|----------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|--------------------|
| 召喚術<br>〔創造〕          | グリッターダスト<br><i>Glitterdust</i>          | 中  | 10ft 拡散内<br>クリーチャー<br>及び物体 | 1標準 | 1R/Lv                | 意志・無効<br>〔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。<br>①範囲内のクリーチャーを盲目状態にする(意志・無効)<br>②不可視状態のものの輪郭を目に見えるようにする<br>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<br>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。<br>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。<br><b>物質要素:</b> 雲母の粉末                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 音声、動作、<br>物質 | Brd2、Wiz2          |
| 占術                   | シー・インヴィジビリティ<br><i>See Invisibility</i> | 術者 | 自身                         | 1標準 | 10分/Lv<br>(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。<br>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。<br>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。<br>パーマネンシイ可能。<br><b>物質要素:</b> 雲母と銀の粉末                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 音声、動作、<br>物質 | Brd2、Wiz2          |
| 死霊術                  | ジェントル・リポウス<br><i>Gentle Repose</i>      | 接触 | 死体1つ                       | 1標準 | 1日/Lv                | 意志・無効<br>(物質)  | 可<br>(物質) | 死体の腐敗を防ぐ。これにより、レイズ・デッドのような効果で蘇生するための時間制限を伸ばすことができる。この呪文の持続時間の間、時間制限までの時間としてカウントしない。<br>加えて、この呪文は墮ちた仲間への変化をよりよくする。<br>この呪文は切断された身体の一部についても同様に働く。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | 音声、動作、<br>信仰 | Clr2、Wiz3          |
| 召喚術<br>〔招来〕          | サモン・スウォーム<br><i>Summon Swarm</i>        | 近  | 蝙蝠、鼠、<br>蜘蛛のスウ<br>ォーム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。<br><b>物質要素:</b> 四角く赤い布                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 音声、動作、<br>物質 | Brd2、Dri2、<br>Wiz2 |
| 召喚術<br>〔招来〕          | サモン・モンスターⅡ<br><i>Summon Monster II</i>  | 近  | 召喚した<br>1体か1d3体            | 1R  | 1R/Lv<br>(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。<br>Lv.1 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.2 を 1 体召喚できる。<br>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。<br>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。<br>「風」、「地」、「火」、「水」、「秩序」、「混沌」、「善」、「悪」。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 音声、動作、<br>焦点 | Clr2、Brd2、<br>Wiz2 |
| 死霊術<br>〔恐怖、<br>精神作用〕 | スケアー<br><i>Scare</i>                    | 中  | 生物1体/<br>3Lv、互いの<br>距離30ft | 1標準 | 1R/Lvか<br>1R<br>(本文) | 意志・不完全         | 可         | 対象は「怯え状態」になる。意志セーブに成功すれば、1ラウンドで終了する。<br>ヒット・ダイスが6以上のクリーチャーは、この呪文への完全耐性を持つ。<br><b>物質要素:</b> アンデッド・クリーチャーの骨                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 音声、動作、<br>物質 | Brd2、Wiz2          |
| 占術                   | ステイタス<br><i>Status</i>                  | 接触 | 1体/3Lv                     | 1標準 | 1時間/Lv               | 意志・無効<br>(無害)  | 可<br>(無害) | 対象が術者から離れていても、術者は大まかな位置と状態を把握することができる。<br>わかる状態異常を以下に示す。<br>傷ついていない、傷ついている、満身創痍状態、よろめき状態、気絶状態、瀕死状態、吐き気がする状態、恐慌状態、朦朧状態、毒を受けている、病気、混乱状態、など。<br>いったんこの呪文が使用されれば、同じ次元界にいる限り対象の状態と位置を把握できる。<br>対象が別の次元界に行った後に死亡した場合、そのものに対するこの呪文の効果は終了する。<br>ぼんやりとした霊的な手を作り出す。この手は術者の望むままに動き、接触攻撃呪文を伝達する。<br>呪文の発動時、術者は 1d4 点の hp を失う。この hp は呪文終了時に(解呪されても)戻ってくる。<br>術者は呪文レベル4以下の接触攻撃呪文を、この手を介して発動することができる。<br>この呪文は接触攻撃呪文の攻撃ロールに +2 のボーナスを与える。<br>この手は挟撃ボーナスを提供しない。手は接触呪文を発動して接触した後で、術者のもとへ帰ってくる。<br>この手は非実体であり通常の武器ではダメージを受けない。また、身かわし強化を持っており、反応・半減の呪文のダメージは半分しか受けず、セーブに成功すればダメージを受けない。<br>セーブ基準値は術者と同じものを用い、ACは最低 22 である。術者の【知力】ボーナスを 22 に加える。<br>手の hp は、術者が発動時に消費した hp と同じである。 | 音声、動作        | Clr2               |
| 死霊術                  | スペクトラル・ハンド<br><i>Spectral Hand</i>      | 中  | 霊的な手<br>1つ                 | 1標準 | 1分/Lv<br>(解除可)       | 不可             | 不可        | 対象が別の次元界に行った後に死亡した場合、そのものに対するこの呪文の効果は終了する。<br>ぼんやりとした霊的な手を作り出す。この手は術者の望むままに動き、接触攻撃呪文を伝達する。<br>呪文の発動時、術者は 1d4 点の hp を失う。この hp は呪文終了時に(解呪されても)戻ってくる。<br>術者は呪文レベル4以下の接触攻撃呪文を、この手を介して発動することができる。<br>この呪文は接触攻撃呪文の攻撃ロールに +2 のボーナスを与える。<br>この手は挟撃ボーナスを提供しない。手は接触呪文を発動して接触した後で、術者のもとへ帰ってくる。<br>この手は非実体であり通常の武器ではダメージを受けない。また、身かわし強化を持っており、反応・半減の呪文のダメージは半分しか受けず、セーブに成功すればダメージを受けない。<br>セーブ基準値は術者と同じものを用い、ACは最低 22 である。術者の【知力】ボーナスを 22 に加える。<br>手の hp は、術者が発動時に消費した hp と同じである。                                                                                                                                                                                           | 音声、動作        | Wiz2               |
| 心術(強制)<br>〔精神作用〕     | ゾーン・オヴ・トゥルース<br><i>Zone of Truth</i>    | 近  | 半径20ft<br>放射               | 1標準 | 1分/Lv                | 意志・無効          | 可         | 範囲内に入ったものは、故意に嘘をつくことができなくなる。<br>呪文が発動したときに範囲内にいたものは発動したタイミングで、そうでないものは範囲に入ったタイミングでセーブをすることができる。対象は何らかの心術が施されていることに気づくことができる。<br>この範囲から出たクリーチャーは、通常通り会話を行うことができる。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 音声、動作、<br>信仰 | Clr2、Pld2          |
| 心術<br>(強制)<br>〔精神作用〕 | タッチ・オヴ・イディオシイ<br><i>Touch of Idiocy</i> | 接触 | 生物1体                       | 1標準 | 10分/Lv               | 不可             | 可         | 対象の精神機能を失わせる。<br>術者は近接接触攻撃に成功せねばならない。成功したなら、対象の【知力】【判断力】【魅力】に -1d6 のペナルティを与える。ペナルティを与えた後でも最低1点は残るものとする。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 音声、動作        | Wiz2               |
| 心術<br>(強制)<br>〔精神作用〕 | デイズ・モンスター<br><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。<br>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。<br><b>物質要素:</b> 羊毛のかけら                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 音声、動作、<br>物質 | Brd2、Wiz2          |

|                      |                                           |      |                                     |     |                             |                 |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |              |                                  |
|----------------------|-------------------------------------------|------|-------------------------------------|-----|-----------------------------|-----------------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|----------------------------------|
| 占術<br>[精神作用]         | ディテクト・ソウツ<br><i>Detect Thoughts</i>       | 60ft | 射程まで<br>円錐形                         | 1標準 | 集中、<br>1分/Lvま<br>で          | 意志・無効<br>(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。<br>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)。<br>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。<br>思考を感知しても、対象が見えていなければどこににいるかは分からない。<br>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。<br>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。<br>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。<br><b>焦点具:</b> 銅貨一枚 | 音声、動作、<br>焦点 | Brd2、Wiz2                        |
| 召喚術<br>(治癒)          | ディレイ・ポイズン<br><i>Delay Poison</i>          | 接触   | 1体                                  | 1標準 | 1時間/Lv                      | 頑健・無効<br>(無害)   | 可<br>(無害) | 効果時間の間、対象が効果を受けた、もしくは既に受けていた毒の侵攻を抑える。<br>この呪文により、既に受けていたダメージや効果を回復することはできない。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 音声、動作        | Brd2、Clr2、<br>Dri2、Pld2、<br>Rng1 |
| 死霊術<br>[死、悪]         | デス・ネル<br><i>Death Knell</i>               | 接触   | 生物1体                                | 1標準 | 瞬間/<br>HDごとに<br>10分(本<br>文) | 意志・無効           | 可         | 対象の生命の力を吸い取り術者の力に変換する。<br>対象は hp が -1 以下の生きたクリーチャーでなければならない。<br>対象がセーヴィング・スローに失敗したなら対象は死亡し、術者は 1d8 点の一時的 hp と【筋力】に +2 の強化ボーナスを得る。加えて、術者の術者レベルは +1 され、術者レベルに依存する呪文の効果が変更される。これにより呪文数が追加されることはない。<br>この強化は、対象のヒット・ダイスごとに 10 分持続する。<br>術者の感覚は極めて鋭くなり、振る舞いに対して直感を得る。効果時間の間、術者は〈真意看破〉〈知覚〉判定に+5の技量ボーナスを得る。<br><b>物質要素:</b> 水一滴                                                                                                | 音声、動作        | Clr2                             |
| 変成術                  | パーシーヴ・キューズ★<br><i>Perceive Cues</i>       | 自身   | 術者                                  | 1標準 | 10分/Lv                      | —               | —         | 術者の目が石炭のように燃え上がり、視線で物体や敵に着火する。呪文の持続時間の間に標準アクションを使用して、術者は30ft以内のクリーチャー1体か物体1つに視線を向けることができる。対象は頑健セーブを行ない、失敗すれば1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。誰も所有していない物体はセーブを行なえない。この呪文でダメージを受けたクリーチャーは反応セーブを行ない、失敗すると着火する。毎ラウンド火のついたクリーチャーは反応セーブにより火を消そうと試みることができる。失敗すれば再度1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。クリーチャーが保持する燃えるアイテムもセーブを行ない、クリーチャーが受けたようにダメージを受ける。もしクリーチャーや物体が既に燃えているのなら、この呪文は何の影響も及ぼさない。                                                              | 音声、動作、<br>物質 | Alc2、Inq2、<br>Rng2               |
| 力術<br>[火]            | バーニング・ゲイズ<br><i>Burning Gaze</i>          | 自身   | 術者                                  | 1標準 | 1R/Lv                       | 頑健・無効<br>(本文)   | 可         | 術者の目が石炭のように燃え上がり、視線で物体や敵に着火する。呪文の持続時間の間に標準アクションを使用して、術者は30ft以内のクリーチャー1体か物体1つに視線を向けることができる。対象は頑健セーブを行ない、失敗すれば1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。誰も所有していない物体はセーブを行なえない。この呪文でダメージを受けたクリーチャーは反応セーブを行ない、失敗すると着火する。毎ラウンド火のついたクリーチャーは反応セーブにより火を消そうと試みることができる。失敗すれば再度1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。クリーチャーが保持する燃えるアイテムもセーブを行ない、クリーチャーが受けたようにダメージを受ける。もしクリーチャーや物体が既に燃えているのなら、この呪文は何の影響も及ぼさない。                                                              | 音声、動作、<br>信仰 | Dri2、Wiz2                        |
| 変成術<br>[言語依存]        | ヒドウン・スピーチ★<br><i>Hidden Speech</i>        | 近    | 術者に加え<br>1体/Lv、<br>どの2体の<br>間も30ft以 | 1標準 | 10分/Lv<br>(解除可)             | 意志・無効<br>(無害)   | 可<br>(無害) | 対象となったクリーチャー通して隠れたメッセージをやり取りする能力を強化する。対象はそれぞれ、秘密のメッセージをやり取りするための〈はっきり〉判定に+10の技量ボーナスを得る。彼らの間でやり取りされるメッセージを〈真意看破〉判定で見破ろうとする場合には-5のペナルティを被る。あらゆる対象はメッセージをやり取りするために同じ言語を使用していなければならない。                                                                                                                                                                                                                                      | 音声、動作、<br>物質 | Brd2、Inq3                        |
| 占術                   | ファインド・トラップス<br><i>Find Traps</i>          | 術者   | 自身                                  | 1標準 | 1分/Lv                       | —               | —         | 術者は賢に関する知識を得る。罠を識別するための〈知覚〉判定に術者レベルの半分(最大 +10)のボーナスを得る。また、罠の 10 フィート以内に近づくだけで罠に気づくための〈知覚〉判定を試みられる。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | 音声、動作        | Clr2                             |
| 変成術                  | フィースト・オヴ・アッシュズ★<br><i>Feast of Ashes</i>  | 近    | 1体                                  | 1標準 | 2日/Lv<br>(解除可)              | 頑健・無効           | 可         | 対象の飢えを食事によって癒すことができないように呪いをかける。セーヴィング・スローに失敗すると対象は飢え始める(Core Rulebook p.444を参照)。この呪文は対象のヒット・ポイントより多くの非致傷ダメージを与えることはない。いくら食べてもこの効果が終わることはなく、食事をするたびに頑健セーブ(DC 12)に成功しなければ1ラウンドの間吐き気がする状態になる。対象は消費型のアイテム(毒やポーション)の影響を受ける。<br>この呪文はウィッシュ、ブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、リムーヴ・カース呪文により取り除くことができるが、通常の方法で治癒されるまで飢えの状態の影響は続く。<br><b>物質要素:</b> 灰ひとつまみ                                                                          | 音声、動作、<br>物質 | Dri2                             |
| 死霊術                  | フェスター★<br><i>Fester</i>                   | 近    | 生きている<br>クリーチャー<br>1体               | 1標準 | 1R/Lvか<br>1R<br>(本文)        | 頑健・不完<br>全      | 可         | 死霊術のエネルギーが対象の治癒力を阻害する。対象はヒット・ポイントを回復したり一時的ヒット・ポイントを獲得するような効果に対して12+術者レベルに等しい呪文抵抗を得る。加えて、呪文抵抗を無視する治癒効果(高速治癒、再生など)は半分しか効果を及ぼさない。頑健セーブに成功したなら、この呪文は1ラウンドだけ効果を及ぼす。<br><b>物質要素:</b> 腐った肉                                                                                                                                                                                                                                     | 音声、動作、<br>物質 | Inq3                             |
| 死霊術                  | フォールス・ライフ<br><i>False Life</i>            | 術者   | 自身                                  | 1標準 | 1時間/Lv<br>か消費               | —               | —         | 術者に死から逃れる能力を与える。効果時間の間、術者に 1d10 + 術者レベル(最大 1d10+10)点の一時的 hp を与える。<br><b>物質要素:</b> 血液一滴                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 音声、動作、<br>物質 | Wiz2                             |
| 召喚術<br>(創造)          | フォッグ・クラウド<br><i>Fog Cloud</i>             | 中    | 半径20ft<br>拡散の霧、<br>高さ20ft           | 1標準 | 10分/Lv                      | 不可              | 不可        | 術者の指定した点に霧を発生させる。霧は暗視を含むあらゆる視界を遮り、5 フィートまでしか見えなくする。5 フィート以内のクリーチャーに対しても、視認困難(攻撃に20%の失敗確率)を提供する。<br>5 フィートを超えるクリーチャーに対しては完全視認困難(攻撃に50%の失敗確率に加え視線が通らない)を提供する。中程度の風(11 mph 以上)なら 4 ラウンド、強風(21 mph 以上)なら 1 ラウンドで霧は吹き飛ばされてしまう。                                                                                                                                                                                               | 音声、動作        | Brd2、Wiz2                        |
| 死霊術                  | ブラインドネス/デフネス<br><i>Blindness/Deafness</i> | 中    | 生物1体                                | 1標準 | 永続                          | 頑健・無効           | 可         | 不死の力を呼び出し、対象を盲目状態か聴覚喪失状態のいずれか(術者が選択)にする。                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | 音声           | Brd2、Clr3、<br>Wiz2               |
| 心術<br>(強制)<br>[精神作用] | ホールド・パースン<br><i>Hold Person</i>           | 中    | 人型生物1<br>体                          | 1標準 | 1R/Lv<br>(解除可)              | 意志・無効<br>(本文参照) | 可         | 対象を麻痺状態にする。意識はあるし普通に息もしているが、行動は一切とれない。毎ラウンド自分のターンに対象は効果が終わらせるための新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。これは全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発しない。翼で空を飛びクリーチャーが麻痺状態になったなら、羽ばたくことができなくなり、落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。<br><b>焦点具:</b> 小さくまっすぐな鉄片                                                                                                                                                                                                    | 音声、動作、<br>焦点 | Clr2、Brd2、<br>Wiz3               |



|     |                                      |      |                            |     |                |       |    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |          |      |
|-----|--------------------------------------|------|----------------------------|-----|----------------|-------|----|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|------|
| 死霊術 | ボックス・バストウールス★<br><i>Pox Pustules</i> | 近    | 1体                         | 1標準 | 1分/Lv          | 頑健・無効 | 可  | 対象に痛みと痒みを伴う発疹を噴き出させる。対象は不調状態となり、【敏捷力】に-4のペナルティを被る(これにより【敏捷力】が0を下回ることはない)。対象は移動アクションで発疹をかきむしることで、不調状態を次のターンの初めまで取り除くことができる(ただし【敏捷力】へのペナルティはそのままである)。<br>物質要素: 毒性の植物の葉複数                                                                                                                                                                                     | 音声、動作、物質 | Dri2 |
| 変成術 | レヴィテート<br><i>Levitate</i>            | 術者が近 | 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<br>(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。<br>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 |