

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
総合術	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、トウルー・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・サモンスを施す物体には、この呪文をあらかじめ使用しておかなければならない。	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	[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
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、ポーチ、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。 <b>物質要素:</b> 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 の技量ボーナスを得る。 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。 <b>物質要素:</b> 羊毛のかげら	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。 パーマネンシイ可能。	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。 <b>物質要素:</b> 銅線のかげら	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。 <b>物質要素:</b> 蜻蛉一匹	音声、動作	Brd0、Clr0、 Dri0、Wiz0
方術[光]	ライト <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。 同レベル以下の[闇]系統の呪文により相殺、解呪される。 <b>物質要素:</b> 蜻蛉一匹	音声、物質	Brd0、Clr0、 Dri0、Wiz0
占術	リード・マジック <i>Read Magic</i>	自身	術者	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>判定を行行うことができる。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、 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。パーマネンシイ可能。 <b>物質要素:</b> 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。 <b>物質要素:</b> 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。 <b>焦点具:</b> 小さいベルと、細い銀糸のかけら	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すると、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。鎧に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。 <b>物質要素:</b> 小さな滑車	音声、動作	Brd1、Wiz1
変成術	アント・ホール★ <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。鎧に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。 <b>物質要素:</b> 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。 <b>物質要素:</b> 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・着破 (興味を 持っ たとき)	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)。 <b>焦点具:</b> 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	術者	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・パースン <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・パースンを相殺し、解呪する。パーマナンスィ可能。 <b>物質要素:</b> 鉄粉一つまみ。	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速度で移動できる。失敗すれば移動できず、反応セーブを行い、失敗すると転倒する。5以上の差で失敗したなら、自動的に転倒する。 この範囲内で1ラウンドに5フィート以内しか移動していないクリーチャーは転倒することはない、立ちすくみ状態とは見なさない。 <b>物質要素:</b> 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たり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技ボーナスに +10 の状況ボーナスを得る。 <b>物質要素:</b> バター		
召喚術 [招来] [本文]	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]。 <b>焦点具:</b> 小さな鞍と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Brd1、Clr1、 Wiz1
防御術 [力場]	シールド <i>Shield</i>	自身	術者	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。 <b>物質要素:</b> 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。 <b>物質要素:</b> 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て、この呪文の効果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。 <b>悪</b> 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、この効果を見做す。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。 <b>物質要素:</b> 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	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、この効果を見做す。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。 <b>物質要素:</b> 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、この効果を見做す。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。 <b>物質要素:</b> 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、この効果を無視する。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。 <b>物質要素:</b> 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、この効果を無視する。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。 <b>物質要素:</b> 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。 <b>物質要素:</b> 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。 パーマネンシイ可能。	音声、動作、 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分の間届けることが可能。 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。 パーマネンシイ可能。 <b>物質要素:</b> 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。 <b>物質要素:</b> 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>Reduce 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。パーマネンシイ可能。 <b>物質要素:</b> 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・ アイドロン★ <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+Lv(最大1d10+5)ポイントだけ回復する。 <b>物質要素:</b> 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。 <b>物質要素:</b> アウル(フクロウ)の羽根が糞一つまみ。	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。 <b>物質要素:</b> 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)	インヴァジビリティ <i>Invisibility</i>	自身か 接触	術者、1体 もしくは 100 lb/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指す。 物体に対してのみ、パーマナンスイ可能。 <b>物質要素:</b> 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(鷹)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。 <b>物質要素:</b> 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	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	-	-	小型か中型の人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。 <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。 <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。 <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
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。 <b>物質要素:</b> 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。 <b>物質要素:</b> 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、セービング・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。 <b>焦点点:</b> 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く〈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。 <b>物質要素:</b> 雲母の粉末	音声、動作、物質	Brd2、Wiz2
召喚術 (招来)	サモン・アイドーロン★ <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ディスベル・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。 <b>物質要素:</b> 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 ウォーム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。	音声、動作、 物質	Brd2、Dri2、 Wiz2
召喚術 (招来) [本文]	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]。 <b>焦点具</b> : 小さな鮑と小さなロウソク	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>	自身	術者	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。 <b>物質要素</b> : 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。 <b>物質要素</b> : 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か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。 <b>物質要素</b> : 糖蜜一滴	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。 <b>焦点具</b> : 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。 <b>物質要素</b> : 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できないが、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。 <b>物質要素</b> : 雄牛の毛か糞1つまみ 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。 <b>焦点具</b> : 陸亀の一部か海亀の甲羅	音声、動作、 物質 音声、動作、 焦点	Clr2、Dri2、 Pld2、Wiz2 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)	対象の【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。 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。 <b>物質要素</b> : 甘草(かんぞう)の根を削ったもの	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ビング・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(オーギュイリイ、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>	自身か 近	術者か 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。 <b>焦点具</b> : 革のローブか、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・エヴォリュージョン・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。 <b>物質要素</b> : 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

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
召喚術(創造) [水]	アクアス・オーブ★ <i>Aqueous Orb</i>	中	直径10ftの 球体	1標準	1R/Lv	反応・無効	不可	水でできた球体を転がしてぶつけることができる。1ラウンドに30ftまで移動することができ、10ft未満の高さの遮蔽を飛び越える。大型もしくはそれより小さな魔法的でない火を自動的に消化する。 この球体の移動経路にいるクリーチャーは皆2d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。反応セーブに成功すればダメージを受けずにすむ。セーブに失敗した中型もしくはそれより小さいクリーチャーは再度反応セーブを行なわねばならず、失敗すると中に取り込まれる。取り込まれたクリーチャーは、水中で呼吸ができないなら息を止めなければならない。彼らは外部からの攻撃に対して遮蔽を得るが、絡みつかれた状態と見なされ、ターンの始まり毎に2d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。捕らわれているクリーチャーは反応セーブを試みることができ、成功すればオーブの隣接したマス(ランダムに決定)へ脱出できる。オーブは大型1体、中型4体、小型より小さいクリーチャー16体までを中に取り込むことができる。 球体は指示されない限りまっすぐに移動する(方向を変えるのは術者の移動アクション)。移動できなくなると止まりその場でぐるぐる動き続ける。呪文の距離の外側に移動しようとすると球体は停止する。 <b>物質要素:</b> 水滴とガラスのビーズ	音声、動作、 物質	Dri3、Wiz2
変成術	ウォーター・ブリージング <i>Water Breathing</i>	接触	接触した 生物	1標準	2時間/Lv (本文参照)	意志・無効 (無害)	可	この変成術の対象となったクリーチャーは水中で自由に呼吸できるようになる。術者が接触した全てのクリーチャーの間で持続時間を等分する事。 この呪文によって、クリーチャーが空気を呼吸できなくなる事はない。 <b>物質要素:</b> 短い葦か藁	音声、動作、 物質	Clr3、Dri3、 Wiz3
力術[冷気]	ウォール・オウ・アイス <i>Wall of Ice</i>	中	下から選択	1標準	1分/Lv	反応・無効 (本文)	可	<b>共通説明:</b> この呪文は固定された氷の平板か、氷の半球のいずれか一方を作り出す。実体のある物体やクリーチャーの存在するエリアに作ることはできない。作成時には、この壁の表面は滑らかで切れ目のないものでなくてはならない。作成時にこの壁に隣接する場所にいたクリーチャーは、壁の発生を中断させるために反応セーブを試みることができる。このセーブに成功すると呪文は自動的に失敗する。ファイアー・ボールやレッド・ドラゴンのブレスなどの火は氷の壁を融かすことができる。火は(通常とは異なり)この壁にそのままのダメージを与える。氷の壁を短時間で融かした場合、大きな蒸気の雲が10分間そこに存在する。 <b>物質要素:</b> 石英かそれに似た水晶の小片	音声、動作、 物質	Wiz4
			一辺10ftの 正方形の区 画1個分/Lv までの固定 された氷の 平板	"	"	"	"	<b>氷の平板:</b> 硬く強靱な氷の薄板が出現する。壁の厚さは術者レベルごとに1インチである。この平板は、固定されている限りどんな方向を向いていても構わない。垂直の壁なら床にだけ固定すればよいが、水平な壁や傾いた壁は両側で固定しなければならない。 壁の10フィート四方の区画はそれぞれ、厚さ1インチごとに3ヒット・ポイントを持つ。クリーチャーは自動的に壁に攻撃を命中させることができる。hpが0になった部分は穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合、【筋力】判定のDCは15+術者レベルである。 氷が打ち破られた場合でも、凍えるような空気の薄膜が残る。その中に踏み込んだクリーチャー(壁を打ち破ったクリーチャーも含む)は1d6+術者レベルごとに1ポイントの[冷気]ダメージを被る(セーブ不可)。		
			半径3ft+ 1ft/Lvまで の氷の半球	"	"	"	"	<b>半球:</b> この壁は半径が3フィート+術者レベルごとに1フィートの半球形状をとる。半球は氷の平板形状と打ち破りにくさは同程度だが、裂け目を通るものにダメージを与えることはない。		
力術[火]	ウォール・オウ・ファイアー <i>Wall of Fire</i>	中	20ft/Lvまでの 不透明な 炎の幕、あ るいは半径 5ft/2Lvまで の火の輪; 高さは20ft	1標準	精神集中 + 1R/Lv	不可	可	その場を動かない青い火のカーテンが出現する。火のカーテンにおける術者の選んだ片面からは熱波が吹き出し、10フィート以内のクリーチャーに2d4ポイントの[火]ダメージ、15~20フィートのクリーチャーには1d4ポイントの[火]ダメージを与える。このダメージは火の壁が出現した時と、各ラウンドの術者のターンごとに、前述の範囲にいる全クリーチャーに与えられる。さらに、火の壁を通りぬけようとしたクリーチャーは2d6+術者レベルごとに1(最大+20)ポイントの[火]ダメージを被る。これらのダメージはアンデッド・クリーチャーには2倍となる。 術者がクリーチャーのいる場所に出現するよう壁を呼び出したら、各クリーチャーは壁を通り抜けた場合と同様のダメージを被る。火の壁の長さ5フィートの部分が1ラウンドに20ポイント以上の[冷気]ダメージを被ったなら、その部分は消火されてしまう(通常の物質と異なり、通常通りのダメージが入る)。 パーマナンスイ呪文で永続化できる。永続化したウォール・オウ・ファイアーが[冷気]ダメージによって消火されてしまった場合、それは10分のあいだ非移動状態となり、その後元通りの勢いに戻る。 <b>物質要素:</b> ひとかけらの燐	音声、動作、 物質	Dri5、Wiz4
変成術	エヴォリュージョン・サージ ★ <i>Evolution Surge</i>	接触	術者の幻獣	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	不可	<b>レッサー・エヴォリュージョン・サージ</b> と同様だが、4進化ポイントを超えない範囲で進化を与えることができる(下記詳細)。  4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。 <b>インヴィジビリティ</b> と同様だが、対象が攻撃を行っても呪文は終了しない。	音声、動作、 物質	-
幻覚(虚像)	グレーター・インヴィジビリティ <i>Invisibility, Greater</i>	自身が 接触	術者もしくは 1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)		音声、動作	Brd4、Wiz4



変成術	グレーター・マジック・ファング <i>Magic Fang, Greater</i>	近	生きているクリーチャー1体	1標準	1時間/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・ロールに対し、術者レベルごとに+1(最大+5)の強化ボーナスを与える。このボーナスでは、魔法以外のダメージ減少を無視することはできない。 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。 また、対象の全ての肉体武器に(術者レベルに関係なく)+1の強化ボーナスを付与することもできる。 パーマネンシイ可能。	音声、動作	Dr13、Rng3
召喚術(招来) [本文]	サモン・モンスターⅣ <i>Summon Monster IV</i>	近	召喚した複数体	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な手段で攻撃を行う。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.2以下を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.3を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.4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、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 <b>焦点具</b> : 小さな靴と小さなロウソク	音声、動作、焦点	Clr4、Brd4、Wiz4
占術 [精神作用]	シーク・ソウツ★ <i>Seek Thoughts</i>	40ft	術者中心半径40ftの放射	1標準	精神集中、1分/Lvまで	意志・無効	不可	ディテクト・ソウツと同様だが、術者は周りに浮かぶ表層心理をふるいにかけることができる。術者は表層心理から単純な質問への回答か、一般的な情報のいずれかを探することができる。周りにこの質問への回答や情報を頭に浮かべている数を術者は知ることができ、視界にいるならその場所も知ることができる。シーク・ソウツは実際の表層心理を読みとるのではなく、集中している内容を思い浮かべている場合のみ効果がある。意志セーブに成功すれば持続時間の間この呪文から表層心理を読み解かれずにすむ。 会話の中でこの呪文を使用することで、表層に浮かぶ情報を質問により導くことができる。術者が集中している内容に話題が向けられていることについて、対象は〈真意看破〉判定(DC 25)に成功することでそれと知ることができる。 <b>物質要素</b> : 握りの銅貨	音声、動作、物質	Alc3、Brd3、Inq3、Sum3、Wit3
防御術	ストーンスキン <i>Stoneskin</i>	接触	1体	1標準	10分/Lvかチャージ	意志・無効(無害)	可(無害)	対象はDR10/アダムンティンを得る。合計で術者レベル×10ポイント(最大150ポイント)のダメージを防いでしまうと、この呪文はチャージ消費される。 <b>物質要素</b> : 花崗岩と、250gpの価値のあるダイヤモンドの粉末	音声、動作、物質	Dr15、Wiz4
召喚術(創造)	スパイクト・ピット★ <i>Spiked Pit</i>	中	10ft×10ftの穴、深さ10ft/2Lv	1標準	1R+1R/Lv	反応・無効	不可	クリエイト・ピットと同様に機能するが、落とし穴の壁と床が針で覆われ、最大の深さが50ftとなっている点が異なる。 落下したクリーチャーは通常通りの落下ダメージを受け、加えて針により2d6ポイントの刺突ダメージを受ける。 脱出しようとするクリーチャーやロープなどで登攀を助けようとするものは壁に接触している1ラウンドにつき1d6ポイントの刺突ダメージを受ける。登るには〈登攀〉判定(DC 20)が必要。 <b>焦点具</b> : 10gpの価値があるシャベルのミニチュア	音声、動作、焦点	Sum3
占術	タンズ <i>Tongues</i>	接触	接触した1体	1標準	10分/Lv	意志・無効(無害)	不可	対象に知性あるクリーチャーの言語であれば種族語であろうと地方的な方言であろうとどんな言語でも話し、理解する能力を与える。対象は同時に1つの言語しか話せないが、同時に複数の言語を理解することはできる。会話能力を持たないクリーチャーとは会話できない。声が届けば相手に自分の言っていることを理解させることができる。この呪文には、話しかけられたクリーチャーが対象と会話したくなるような作用は一切ない。 パーマネンシイ呪文によって永続化できる。 <b>物質要素</b> : 粘土製のジグザグの模型	音声、物質	Clr3、Brd2、Wiz3
心術(強制) [精神作用]	チャーム・モンスター <i>Charm Monster</i>	近	1体	1標準	1日/Lv	意志・無効	可	チャーム・バーズンと同様だが、この効果はクリーチャーの種別やサイズに制限されない。	音声、動作	Brd3、Wiz4
防御術	ディメンショナル・アンカー <i>Dimensional Anchor</i>	中	光線	1標準	1分/Lv	不可	可(物体)	緑色の光線が術者の手から放たれる。目標に命中させるには、術者は遠隔接触攻撃を行わなければならない。光線が命中したクリーチャーや物体は肉体ごと他の次元界へ移動することができなくなる。この呪文によって禁じられる移動形態にはアストラル・プロジェクション、イセリアル・ジョイント、イセリアルネス、ゲート、シャドウ・ウォーク、ディメンジョン・ドア、テレポート、プリンク、ブレイン・シフト、メイズおよびそれに類する擬似呪文能力が含まれる。この呪文は持続時間の間、ゲートやテレポーテーション・サークルの使用も妨げる。 この呪文は呪文発動時にすでにエーテル状態やアストラル形態であったクリーチャーの移動を妨げることはないし、(バジリスクの凝視などの)他の次元界を知覚したり攻撃したりする能力を遮ることもない。また、招来されたクリーチャーが招来呪文の終了時に消えないようにすることもできない。	音声、動作	Clr4、Wiz4
召喚術(瞬間移動)	ディメンジョン・ドア <i>Dimension Door</i>	長	術者と物体および同意するクリーチャー	1標準	瞬間	不可および意志・無効(物体)	不可および可(物体)	距離内の任意の場所へと瞬時に転送する。場所を思い浮かべても方向と距離を指定してもよい。この呪文を使用した後、術者は次のターンまで他のアクションを行なうことはできない。 術者は最大荷重を超えない重量までの物体を運ぶことができる。また中型以下の同意するクリーチャー(とその最大荷重を超えない所持品)を術者レベル3ごとに1体分まで一緒に運ぶことができる。大型クリーチャーは2体分、超大型クリーチャーは4体分、巨大クリーチャーは8体分、超巨大クリーチャーは16体分に相当する。クリーチャーはたがいに接触していなければならない、1体は術者に接触している必要がある。 既に固体が占めている場所に到着したら、この呪文の効果を受けたクリーチャー(術者含む)はそれぞれ1d6ポイントのダメージを受け、100ft以内の表面上のランダムな場所に放り出される。 100ft以内に空いた空間がなければ受けるダメージは2d6となり、1000ft以内の表面上の何もないランダムな場所に放り出される。1000ft以内にも空いた空間がないのなら受けるダメージは4d6となり、呪文は失敗する。	音声	Brd4、Wiz4
幻術(幻覚)	ディスプレイスメント <i>Displacement</i>	接触	接触した1体	1標準	1R/Lv(解除可)	意志・無効(無害)	可(無害)	この呪文の対象は、本来いる位置から約2ft離れたところに見える。これによってそのクリーチャーは完全視認困難であるかのように扱われ、対象に対する攻撃には50%の失敗確率が付く。 実際の完全視認困難とは違い、ディスプレイスメントは敵が対象を目標にすること自体を妨げるものではない。トゥルー・シーイングは対象の本当の位置を明らかにし、失敗確率を無効にする。 <b>物質要素</b> : 小さな革の輪っか	音声、物質	Brd3、Wiz3

防御術	ディスペル・マジック <i>Dispell Magic</i>	中	呪文の使い手1体 1体か物体1つ か呪文1つ	1標準	瞬間	不可	不可	<b>呪文相殺</b> : 相殺呪文として発動される。通常の呪文相殺とは異なり、解呪判定(1d20+術者レベル、難易度は11+呪文の術者レベル)に成功しなければならない。 <b>目標型解呪</b> : 対象にかかっている(もしくは対象そのものの)呪文のうち、最も呪文レベルが高いものに対して解呪判定(上述)を行い、成功すれば呪文は終了する。失敗すれば、次に呪文レベルが高いものに対して同様の処理を行ない、成功するか全ての呪文に対して失敗するまで判定を続ける。 対象にかかっている(もしくは空間に発動している)特定の呪文に対して使用することもできる。この場合、呪文の名称を知っていなければならない。 目標が魔法のアイテムの場合、アイテムの術者レベルに対して解呪判定を行い、成功すれば1d4ラウンドの間そのアイテムの魔法の力は抑止される。アーティファクトや神格には効果はない。 ※自分が発動した呪文に対する解呪判定は常に成功する。	音声、動作	Clr3、Dri4、 Brd3、Pld3、 Wiz3
変成術	デヴォリュション★ <i>Devolution</i>	近	幻獣1体	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	幻獣の“進化”を1+術者レベル5につき1つ失わせる。高い進化ポイントが必要なものから順に失われていく。同じポイントが必要ななら、ランダムに決定する。失われた“進化”が別の“進化”の前提となっていた場合、その進化もこの呪文が終了するまで使用できなくなる。 <b>物質要素</b> : カメレオンの鱗	音声、動作、 物質	Wiz3
防御術	ノンデテクション <i>Nondetection</i>	接触	クリーチャー 1体か物体1つ	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (物体、無 害)	可 (物体、 無害)	対象は占術呪文やクリスタル・ボールのような魔法のアイテムによる位置の特定、感知を妨害する。対象への占術の試みは呪文レベル判定(難易度11+ノンデテクションを発動したものの術者レベル)に成功しなければ失敗する。術者自身やその所持品が対象なら、難易度は(15+術者レベル)となる。 <b>物質要素</b> : 50gp相当のダイヤモンド粉末	音声、動作、 物質	Rng4、Wiz3
方術 [火] または [冷氣]	ファイアー・シールド <i>Fire Shield</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv (解除可)	—	—	<b>共通説明</b> : この呪文は術者を炎で取り巻き、術者を近接戦闘で攻撃したクリーチャーにダメージを与える。この炎は対火用(チル・シールド)か対冷気用(ウォーム・シールド)を選択できる。 肉体武器や近接武器で術者に攻撃を命中させたクリーチャーは(通常通りダメージを与え)、自分も1d6+術者レベルごとに1(最大+15)ポイントのダメージを被る。このダメージはチル・シールドなら[冷氣]ダメージ、ウォーム・シールドなら[火]ダメージである。攻撃側が呪文抵抗を持っているなら、それはこの効果に適用される。間合いの長い武器を使っているクリーチャーはこのダメージの対象にならない。 この呪文を発動すると術者は炎に包まれるように見えるが、その炎は希薄でかぼそく、10フィート内の明るさのレベルを1段階(最大でも通常の明るさ)上昇する。 <b>ウォーム・シールド</b> : この炎は触れれば暖かく、紫か赤色である。術者は[冷氣]に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼らない。その攻撃が反応セーブでダメージを半減させられるなら、セーブに成功すれば術者はダメージをまったく被らない。 <b>チル・シールド</b> : この炎は触れれば冷たく、青か緑色である。術者は[火]に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼らない。その攻撃が反応セーブでダメージを半減させられるなら、セーブに成功すれば術者はダメージをまったく被らない。	音声、動作、 物質	Wiz4
変成術	フライ <i>Fly</i>	接触	接触した 1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は60ft(中装鎧や重装鎧を着ている場合や、中荷重や重荷重を運搬している場合は40ft)の移動速度で飛行できる。半分の速度での上昇、2倍の速度での降下が可能。飛行機動性は優秀。フライ呪文による飛行をしながら、対象は通常通り攻撃したり、呪文を発動したりできる。突撃はできるが疾走はできないし、最大荷重+着用している鎧の重さを上回る重量を持って飛行することもできない。対象は(飛行)技能判定に術者レベルの1/2のボーナスを得る。 飛行している際に呪文の持続時間が切れた場合、魔法はゆっくりと効力を失う。対象は1d6ラウンドの間、1ラウンドに60ftずつ降下する。この時間内に地面につけば、安全に着地できる。そうでなければ、残りの距離を落下することになり、10ftの落下ごとに1d6ポイントのダメージを被る。呪文を解呪すれば呪文は実質上終了するため、フライ呪文が解呪された場合も、対象は上記のようにして安全に落下する。ただし、アンティマジック・フィールドによって無効化された場合はその限りではない。 <b>焦点具</b> : 翼の羽根1枚	音声、動作、 焦点	Wiz3
召喚術 (創造)	ブラック・テンタクルズ <i>Black Tentacles</i>	中	半径20ft拡散	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	不可	黒い触手を出現させる。触手は範囲内の全てのクリーチャーに手を伸ばす。 触手は毎ラウンド術者のターンの開始時に、範囲内の全てのクリーチャーに組みつきの戦技判定を行なう。また、効果範囲内に侵入したクリーチャーにはそのタイミングで行なう。触手は機会攻撃を誘発しない。触手の戦技ボーナスは術者レベル+5に等しい。判定は1度だけ行い、その結果をこのラウンドの全てのクリーチャーに適用すること。 組みつきが成功したなら、対象は1d6+4ポイントのダメージを受け、組みつき状態になる。触手は組みついた相手に対する戦技判定に+5のボーナスを得るが、組みついた相手を移動させたり押さえ込むことはない。毎ラウンド組みつき判定が成功する度に1d6+4ポイントのダメージを与える。組みつきから脱出するための戦技防御値は10+戦技ボーナスである。 この触手はダメージを受けないが、通常通り解呪される。呪文の効果が続く限り、範囲内は移動困難な地形として扱われる。 <b>物質要素</b> : オクトパス(タコ)かスクウィッド(イカ)の触手	音声、動作、 物質	Wiz4
心術(強制) [精神作用]	ヒロイズム <i>Heroism</i>	接触	接触した1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は攻撃ロール、セーブ、技能判定に+2の士気ボーナスを得る。	音声、動作	Brd2、Wiz3
防御術	プロテクション・フロム・エナジー <i>Protection from Energy</i>	接触	クリーチャー 1体	1標準	10分/Lv か 消費	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	発動時に選択した1種類のエネルギー([音波][酸][電気][火][冷氣])に対する完全耐性を与える。術者レベルごとに12ポイント(最大で120ポイント)のダメージを無効化したら、この呪文はチャージ消費される。 レジスト・エナジーと重複し、累積しない(チャージ消費まではプロテクション・フロム・エナジーがダメージを軽減する)。	音声、動作	Clr3、Dri3、 Rng2、Wiz3

召喚術 (創造)	マイナー・クリエイション <i>Minor Creation</i>	0ft	本文	1分	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	術者は1立方ft/レベルまでの、生きておらず植物性の材質でできた物体を作り出す。これは装備した状態で作り出すことはできず魔法の力も持たない。複雑なアイテムを作り出すには、適切な〈製作〉判定に成功しなければならない。この物体を呪文の物質要素として使用すると、その呪文は失敗する。 <b>物質要素</b> : 作り出そうとするアイテムと同じ材質ひとかけら	音声、動作、物質	Wiz4
防御術 [善]	マジック・サークル・アゲインスト・イーヴル <i>Magic Circle against Evil</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可 (本文)	範囲内のクリーチャーはみな <b>プロテクション・フロム・イーヴル</b> の効果を受ける。また、悪属性の招来されたクリーチャーはこの範囲の中に侵入できない(範囲内にいるか侵入したクリーチャーは一度だけ抵抗を試みることができ、成功したなら範囲内に留まる限り効果は抑制される。クリーチャーを寄せ付けられない効果に対しては、呪文抵抗を試みることができる。 外向きではなく内向きに発動することもでき、その場合は招請されたクリーチャーを最大24時間の間拘束できる。ただし、発動後1ラウンド以内に招請すること。このクリーチャーは防御円の境界を横切れない。 大きすぎて範囲内に収まらないクリーチャーには通常の <b>プロテクション・フロム・イーヴル</b> として働く。 銀粉の輪が破られれば即座に呪文は終了する。捕らわれたクリーチャーは消すことはできない。また、次元間移動によりこの防御円を通過できる(ディメンショナル・アンカーにより抑止可能)。 特別な魔法陣を描くことで、嚴重なものにできる。準備に10分必要で、〈呪文学〉判定(難易度20)が必要。プレッシャーがなければ、出目10が可能。3時間20分をかければ出目20が可能。 魔法陣が成功なら、召喚呪文の前にディメンショナル・アンカーを使用でき、成功すれば24時間の間捕らえることができる。この場合、マジック・サークルに対して呪文抵抗を試みることはできない。また、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切ることもできない。畏から自由になるための【魅力】判定は難易度+5。 この呪文は <b>プロテクション・フロム・イーヴル</b> とは累積しない。 <b>物質要素</b> : 銀粉で描いた直径3ftの円	音声、動作、物質	Clr3、Pld3、Wiz3
防御術 [悪]	マジック・サークル・アゲインスト・グッド <i>Magic Circle against Good</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可 (本文)	マジック・サークル・アゲインスト・イーヴルと同様だが、 <b>プロテクション・フロム・イーヴル</b> ではなく、 <b>プロテクション・フロム・グッド</b> の効果があり、悪属性でない招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。 <b>物質要素</b> : 銀粉で描いた直径3ftの円	音声、動作、物質	Clr3、Wiz3
防御術 [秩序]	マジック・サークル・アゲインスト・ケイオス <i>Magic Circle against Chaos</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可 (本文)	マジック・サークル・アゲインスト・イーヴルと同様だが、 <b>プロテクション・フロム・イーヴル</b> ではなく、 <b>プロテクション・フロム・ケイオス</b> の効果があり、混沌属性の招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。 <b>物質要素</b> : 銀粉で描いた直径3ftの円	音声、動作、物質	Clr3、Wiz3
防御術 [混沌]	マジック・サークル・アゲインスト・ロー <i>Magic Circle against Law</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可 (本文)	マジック・サークル・アゲインスト・イーヴルと同様だが、 <b>プロテクション・フロム・イーヴル</b> ではなく、 <b>プロテクション・フロム・ロー</b> の効果があり、秩序属性の招請されたクリーチャーを閉じ込めることができる。 <b>物質要素</b> : 銀粉で描いた直径3ftの円	音声、動作、物質	Clr3、Wiz3
変成術	マス・エンラージ・パースン <i>Enlarge Person, Mass</i>	近	人型生物1体/Lv、それぞれ30ft以内に収まる	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可	エンラージ・パースンと同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。 <b>物質要素</b> : 鉄粉ひとつまみ	音声、動作、物質	Wiz4
変成術	マス・リデュース・パースン <i>Reduce Person, Mass</i>	近	人型生物1体/Lv、それぞれ30ft以内に収まる	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可	リデュース・パースンと同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。 <b>物質要素</b> : 鉄粉ひとつまみ	音声、動作、物質	Wiz4
召喚術 (治癒)	リジュヴネイト・アイドローン★ <i>Rejuvenate Eidolon</i>	接触	幻獣1体	1標準	瞬間	不可	不可	幻獣のダメージを3d10+Lv(最大3d10+10)ポイントだけ回復する。 <b>物質要素</b> : 術者の血一滴	音声、動作、物質	—
心術(強制) [精神作用]	レイジ <i>Rage</i>	中	同意する生物1体/3Lv	1標準	集中 + 1R	不可	不可	全ての対象は、互いに30ft以内の距離にいないといけない。 対象の【筋力】と【耐久力】に+2の士気ボーナス、意志セーブに+1の士気ボーナス、ACに-2のペナルティを与える。この効果は、終了後に疲労状態にならないことを除いては、バーバリアンの“激怒”能力と同様に扱う。	音声、動作	Brd2、Wiz3
占術	ロケート・クリーチャー <i>Locate Creature</i>	長	術者中心400ft+40ft/Lvの円	1標準	1分/Lv	不可	不可	ロケート・オブジェクトと同様だが、この呪文を使えば、術者は自分の知っているクリーチャーの位置を知ることができる。この呪文で物体を探知することはできない。 呪文の距離内に探しているクリーチャーがいれば、術者がその方向を向いた時に位置を知ることができる。そのクリーチャーが動いていれば、その移動方向も知ることができる。 この呪文により、術者の知っている特定の種類(人間とかユニコーンなど)か特定のクリーチャーの位置を知ることができる。大まかな種類のクリーチャー(人型生物とか動物など)を見つけることはできない。クリーチャーの種類を見つける場合、術者は少なくとも一度は近くで(30フィート以内で)その種のクリーチャーを見たことがなければならない。 流れる水はこの呪文を遮断する。ノンディテクション、ミスリード、ポリモーフ系の呪文でこの呪文を欺くことができる。 <b>物質要素</b> : ブラッドハウンドの毛皮一切れ	音声、動作、物質	Brd4、Wiz4



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
召喚術 (創造) [酸]	アシッド・ピット★ <i>Acid Pit</i>	中	10ft×10ftの 穴、深さ 10ft/2Lv	1標準	1R+1R/Lv	反応・無効 (本文)	不可	この呪文はクワイエット・ピットと同様に機能するが、落とし穴の底にある深さ5フィートに酸溜まりがある。最大の深さは100フィート。通常の落下ダメージを計算後(酸の面までの深さで算出)、追加で1ラウンド酸溜まりに浸かっている毎に2d6ポイントの[酸]ダメージを与える。所持していたアイテムは傷つく可能性がある(Core Rulebook p.216参照)。通常通りダメージを受ける上、3ラウンド酸溜まりにいたなら頑健セーブを行ない、失敗すれば破損状態となる。既に破損状態なら、3ラウンド経過後に頑健セーブを行ない、失敗すれば破壊される。落とし穴の壁を登るための〈登攀〉判定のDCは30である。 <b>物質要素:</b> 酸一滴 <b>焦点具:</b> 超小型のシャベル(10gp)	音声、動作、 物質、焦点	Wiz4
召喚術 (招来)	インセクト・ブレイク <i>Insect Plague</i>	長	ワスプ・ス ウォーム1つ /3Lv、少なく とも1つの他 のスウォー ムと隣接	1R	1分/Lv	不可	不可	複数のワスプ・スウォーム(3レベルごとに1つ、最大は18レベルでの6つ)を招来する。これらのスウォームは互いに少なくとも1つのスウォームと隣接していなければならない。他のクリーチャーによって占められた範囲にもワスプ・スウォームを招来することができる。それぞれのスウォームは占有する範囲のクリーチャーすべてに攻撃を仕掛ける。招来された後、スウォームはそこにとどまり続け、逃げるクリーチャーを追いつつ続けようとはしない。	音声、動作、 信仰	Clr5、Dri5
召喚術 (創造) [地]	ウォール・オブ・ストーン <i>Wall of Stone</i>	中	一辺5ft正正 方形の区画Lv 個分までの 石壁 (自在)	1標準	瞬間	本文	不可	周囲の岩壁に溶け込む石の壁を作り出す。この壁は術者レベル4レベルごとに1インチの厚さがある。厚さを半分にするだけで、壁の面積を2倍できる。クリーチャーや他の物体がすでに存在する場所へ石壁を召喚することはできない。 この壁は術者の望むほとんどどんな形にも作り出すことができる。ただし、すでに存在している石に溶け込ませ、しっかりと支えさせなければならない。石橋として使う際には、土台と土台の間が20フィートを超えるなら壁をアーチ状にし、控え壁をつけないなければならないため、壁の面積は半分になる。壁は面積を半分にするだけで狭間や胸壁を持つように作り出すこともできる。 石の壁はディスマンテグレイトや通常の方法で破壊できる。一辺5フィートの正方形の区画1つは厚さ1インチごとに15hpを持ち硬度は8。hpが0になった部分は穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合、【筋力】判定のDCは20+厚さ1インチごとに2である。 クリーチャーを閉じ込めるような形で作り出す場合、動く相手を石壁の中や下に閉じ込めることも可能。クリーチャーは反応セーブに成功すれば閉じ込められずにすむ。 <b>物質要素:</b> 花崗岩の小さな塊	音声、動作、 物質	Wiz5、Clr5、 Dri6
変成術	オーヴァーランド・フライト <i>Overland Flight</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv	—	—	フライ呪文と同様だが、術者は〈飛行〉技能の判定に術者レベルの半分に等しいボーナスを得て、40フィート(中装鎧や重装鎧を着ている場合や、中荷重や重荷重を運搬している場合は30フィート)の移動速度で飛行できる。機動性は標準。 “野外移動”に使用する場合、術者は非致死ダメージを被ることなく“速歩”相当の移動を行なえる(“強行軍”なら【耐久力】判定が必要)。術者は8時間の飛行で64マイル(移動速度30フィートなら48マイル)移動できる。 <b>焦点具:</b> 翼の羽根1枚	音声、動作、 焦点	Wiz5
変成術	グレーター・エヴォリュ ション・サージ★ <i>Evolution Surge, Greater</i>	接触	術者の幻獣	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	不可	レッサー・エヴォリュション・サージと同様だが、合計コストが6進化ポイントを超えない2つまでの進化を与えることができる(下記詳細)。  合計コストが6進化ポイントを超えない進化を2つまで幻獣に与える。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。 <b>物質要素:</b> カメレオンの鱗1枚	音声、動作、 物質	—
占術	コンタクト・アザー・ブレ イン <i>Contact Other Plane</i>	自身	術者	10分	精神集中	—	—	自分の精神を他の次元界へ送り、その土地の諸力から助言と情報を得る。諸力は術者の理解できる言葉でやり取りするが、そっけない返答しかしない。すべての質問に「然り」「否」などの1語で回答する。 1ラウンドに1つ質問するための呪文維持に精神集中が必要(標準アクション)。回答はそのラウンド中に来る。術者レベル2ごとに1つの質問を行える。  交信した次元界 【知】／【魅】減少の回避 正答 不知 嘘 でたらめ 元素界 DC7／1週間 01～34 35～62 63～83 84～100 (適切な元素界) (DC7／1週間) (01～68) (69～75) (76～98) (99～100) 正／負のエネルギー界 DC8／1週間 01～39 40～65 66～86 87～100 アストラル界 DC9／1週間 01～44 45～67 68～88 89～100 外方次元界、デミゴッド DC10／2週間 01～49 50～70 71～91 92～100 外方次元界、下級神格 DC12／3週間 01～60 61～75 76～95 96～100 外方次元界、中級神格 DC14／4週間 01～73 74～81 82～98 99～100 外方次元界、上級神格 DC16／5週間 01～88 89～90 91～99 100 【知】／【魅】減少の回避 :このDCの【知力】判定を行なう。失敗したなら術者の【知力】と【魅力】は期間中8に下がる(この場合、回答は得られない)。接触到成功したならd100をロールし、回答の種類を決める。 正答:真実の答えを1語で受け取る。答えられない質問だったならでたらめな答えになる。 不知:それについては知らないと術者に伝える。 嘘:故意に嘘をつく。 でたらめ:嘘をつこうとするか、適当な答えをでっちあげる。	音声	Wiz5

召喚術 (招来) [本文]	サモン・モンスターV <i>Summon Monster V</i>	近	召喚した 複数体	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.3以下を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.4を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.5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、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 <b>焦点具</b> : 小さな靴と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Wiz5、Clr5、 Brd5
力術	センディング <i>Sending</i>	本文	1体	10分	1R(本文)	不可	不可	自分のよく知っている特定のクリーチャーとコンタクトを取り、日本語にして75文字以内の伝言を送る。対象も術者を知っていれば、誰が伝言を送ってきたのか気付く。対象は即座に同様の方法で回答することができる。対象が【知力】が1しかないクリーチャーでもこの効果を理解することはできるが、対象が伝言に対応する能力は、通常通りその【知力】によって制限される。センディングに対象の行動を強制する効果は一切ない。 対象のクリーチャーが術者と同じ次元界にいない場合、センディングが届かない可能性が5%ある(状況によってより悪化する可能性もある)。 <b>物質要素</b> : 良質の銅線	音声、動作、 物質	Wiz5、Clr4
防御術	ディスマサル <i>Dismissal</i>	近	他次元界ク リーチャー1 体	1標準	瞬間	意志・無効 (本文)	可	この呪文は、意志セーブに失敗した他次元界クリーチャー1体を、それが本来属する次元界へと強制送還する。そのクリーチャーは即座に送還されるが、対象を出身次元界以外の次元界へと送り込んでしまう可能性が20%ある。	音声、動作	Wiz5、Clr4
召喚術 (瞬間移動)	テレポート <i>Teleport</i>	自身か 接触	術者が接触 した物体か 接触した同 意する複数 体	1標準	瞬間	不可および 意志・無効 (物体)	不可 および 可 (物体)	術者を指定した目的地へと瞬時に転送する。距離は最大で術者レベル×100マイルまでで、次元界間の移動は不可能。合計重量が自分の最大過重までの物品を運べる。また、術者レベル3レベルごとに1体の、同意する中型または小型サイズのクリーチャー(と、その最大過重までの物品)、ないしそれに相当するものを連れていくことができる。大型＝中型2体、超大型＝中型4体。移送される全クリーチャーは互いに接触しており、うち1体以上が術者と接触していること。術者はセーヴィング・スローを行なう必要はないし、呪文抵抗も適用されない。物体では他の人物が持つか使用している(装備中の)物体のみが、セーヴィング・スローと呪文抵抗を行える。 瞬間移動がどれだけうまくいったか調べるには、d%をロールして、この呪文の最後にある表を参照すること。 精通度: よく慣れ親しんでいる＝我が家同然、念入りに調べた＝たびたび訪れたか視認できる、何度か来たことがある＝さほど詳しくは知らない、一度見たことがある＝スクライミングなどで1回見た、“偽の目的地＝目的地が存在しない(1d20+80をロールして結果を決める) 目的地に到着する: 術者は望んだ場所に現れる。 目的地を外れる: 術者は目的地からランダムな方向にランダムな距離だけ離れた場所に安全に到着する。目的地から外れた距離は、移動しようとした距離のd%である。目的地を外れた方向はランダムに決定する。 似通った場所: 術者は目的地と見た目や雰囲気が似通った場所に到着する。呪文の距離内にそのような場所がなければ、呪文は単に失敗する。 大失敗: 各人は1d10ポイントのダメージを被り、術者はどこに到着したか決定するために再ロールする(1d20+80をロールすること)。“大失敗”が出るたびにダメージと再ロールを繰り返す。 精通度 よく慣れ親しんでいる / 目的地に到着する / 目的地を外れる / 似通った場所 / 大失敗 念入りに調べた / 01～97 / 98～99 / 100 / — 何度か来たことがある / 01～88 / 89～94 / 95～99 / 98～99 / 100 一度見たことがある / 01～76 / 77～88 / 89～94 / 95～98 / 99～100 偽の目的地 / 01～76 / 77～88 / 89～96 / 97～100 偽の目的地 / — / — / 81～92 / 93～100	音声	Wiz5
変成術	トランスモグリファイ★ <i>Transmogrify</i>	接触	術者の幻術	1時間	瞬間	意志・無効 (無害)	不可	術者の幻獣の姿は移り変わり、変成する。進化ブールを配分する。術者が顕現あるいは上級顕現能力を持っている場合、術者自身を修正した進化ポイントを変更することができる。 術者の幻獣はこの呪文による利益を1日に複数回得ることができない。この呪文で幻獣の基本形態を変えることができる。 <b>物質要素</b> : 水銀の瓶(1,000gp)	音声、動作、 物質	—
召喚術 (治癒)	ピュアリファイド・コーリン グ★ <i>Purified Calling</i>	自身	術者	1標準	1分	—	—	術者の幻獣は術者が招来したとき、完全な健康状態に回復する。この呪文を発動するとき、術者は即座に自身の幻獣を招来する儀式をはじめなければならない。儀式が終了すると、術者の幻獣は最大のhpを持ち能力値にிகなるダメージもペナルティも持たない。加えて、術者の幻獣に影響している一時的な負の状態は即座に除去される。永久的な状態および能力値吸収を取り除くことはできない。 <b>物質要素</b> : 香の棒	音声、動作、 物質	—

変成術 (ポリモーフ)	ベイルフル・ポリモーフ <i>Baleful Polymorph</i>	近	1体	1標準	永続	頑健・無効、 意志・不完全 (本文)	可	<p>ビースト・シェイプⅢのように、対象を小型またはより小さい1HD以下の動物に変身させる(頑健・無効)。変身そのものが致命的(地上で水生生物に変身するなど)ならば、セーブに+4ボーナスを受ける。</p> <p>この呪文が成功した時、対象はもう一度意志セーブを行なう。この二度目のセーブに失敗したなら、対象は変則的能力、超常能力、擬似呪文能力、呪文の発動能力を失い、新しい種族が持つ属性、特殊能力、【知力】【判断力】【魅力】の能力値を自身の持つものの代わりに得る。対象はまだクラスとレベル、それらに由来する利益(基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、ヒット・ポイントなど)を所持しており、変則・超常・擬似呪文能力でないクラス特徴(呪文発動能力以外)を持っている。</p> <p>ベイルフル・ポリモーフへの抵抗に失敗した時点で、対象に効果を及ぼしていた(ポリモーフ)効果は失われる。ベイルフル・ポリモーフの効果が続く限り、対象は他の(ポリモーフ)呪文や効果で新たな姿をとることはできない。</p> <p>非実体あるいはガス状のクリーチャーは(ポリモーフ)に完全耐性を持つ。(変身生物)の副種別を持つクリーチャーは標準アクションで本来の姿へと戻ることができる。</p>	音声、動作	Wiz5、Dri5
心術(強制) [精神作用]	ホールド・モンスター <i>Hold Monster</i>	中	生きているクリーチャー1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効 (本文参照)	可	<p>ホールド・バースンと同様(下記)だが、この呪文は生きているクリーチャーならどんなものに対しても作用する。</p> <p>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を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。翼で空を飛ぶ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。</p> <p><b>物質要素:</b> 硬い金属の棒あるいはロッド、長さ1インチ強(約3cm)の釘ほどの小さなものでもよい</p>	音声、動作、 物質	Wiz5、Brd4
死霊術	マジック・ジャー <i>Magic Jar</i>	中	1体	1標準	1時間/Lv か 肉体に戻るまで	意志・無効 (本文)	可	<p>術者は自分の魂を宝石か大きな水晶(“魔法の壺”と呼ぶ)の中に入れ、己の肉体を魂の抜けた状態にする。次に、術者は近くにいるクリーチャーの魂を“魔法の壺”の中に閉じ込め、その肉体の制御を奪おうと試みられる。その後術者は壺の中へと戻り(壺に捕らわれていた魂は元の肉体へと戻る)、また別の肉体に憑依しようとすることもできる。術者の魂が術者本来の肉体に戻れば壺は空になり、呪文は終了する。この呪文を使用するには、“魔法の壺”が呪文の距離内にあり、術者がその在処を知っていなければならないが、視線や効果線が通っている必要はない。発動時に術者の魂が“魔法の壺”に入ると、術者の肉体は死亡同然となる。</p> <p>“魔法の壺”の中にいる間、術者は同じ次元界にいる術者レベルごとに10フィート以内の生命力を感知し、攻撃できる。壺からそのクリーチャーへの効果線が通っていること。術者はそのクリーチャーの正確なクリーチャー種別や位置を知ることはできない。一段に対してはその中でHDに4以上の差があるものがあるならそれを感知し、どの生命力が正か負のエネルギーを持っているか知ることができる(アンデッド・クリーチャーは負のエネルギーで動く。知性あるアンデッド・クリーチャーのみが魂を持っているか、それ自体が魂である)。</p> <p>術者は強いクリーチャーでも弱いクリーチャーでも乗っ取ることができるが、憑依先はランダムに決まる。</p> <p>憑依の試みは全ラウンド・アクションである。この試みはプロテクション・フロム・イーグルなどによって防がれる。術者は対象が意志セーブに失敗するとその肉体に憑依する。憑依に失敗すると、術者の生命力は“魔法の壺”の中に留まり、目標はそれ以降、術者の憑依の試みに対するセーヴィング・スローに自動的に成功する。</p> <p>術者の【知力】、【判断力】、【魅力】、レベル、クラス、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、属性、精神能力は憑依に成功しても保たれる。肉体には【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、hp、通常能力と自動的に働く能力が残る。肉体に余分な手足があっても、術者が通常より多くの攻撃ができるようにはならない。術者はその肉体の変則的能力や超常能力を使用できない。そのクリーチャーの呪文や擬似呪文能力は肉体には残らない。</p> <p>術者は“魔法の壺”が距離内にあれば、標準アクションとして宿主から“魔法の壺”へと移動できる。そうした場合、閉じ込められていた魂は元の肉体へと戻される。術者が壺から自分自身の肉体へと移動すると、呪文は終了する。</p> <p>宿主の肉体が殺されると、術者は“魔法の壺”が距離内にあればそこに戻り、宿主の生命力は死亡する。宿主の肉体が呪文の距離外で殺された場合、術者と宿主の両方が死ぬ。</p> <p>術者が“魔法の壺”の中にいる間に呪文が終了した場合、術者は自分の肉体に戻る(術者の肉体が距離外にあったり、破壊された場合は死ぬ)。術者が宿主の中にいる間に呪文が終了した場合、術者は自分の肉体に戻り(術者の肉体がその時点で宿主の肉体の位置から距離外にあった場合は死ぬ)、“魔法の壺”の中に閉じ込められていた魂はその肉体に戻る(距離外にあった場合は死ぬ)。壺を壊せば呪文は終了し、また、“魔法の壺”が宿主のどちらに対して解呪を行なっても、この呪文を解呪できる。</p> <p><b>焦点具:</b> 100gpの価値のある宝石や水晶</p>	音声、動作、 焦点	Wiz5
変成術	マス・アウルズ・ウィズダム <i>Owl's Wisdom, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	<p>アウルズ・ウィズダムと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。</p> <p>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。</p> <p><b>物質要素:</b> アウル(フクロウ)の羽根か糞1つまみ</p>	音声、動作、 物質	Wiz6、Clr6、 Dri6
変成術	マス・イーグルズ・スプレンダー <i>Eagle's Splendor, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	<p>イーグルズ・スプレンダーと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。</p> <p>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。</p> <p><b>物質要素:</b> イーグル(鷹)の羽根数枚か、イーグルの糞1つまみ。</p>	音声、動作、 物質	Wiz6、Clr6、 Brd6
変成術	マス・キャッツ・グレイス <i>Cat's Grace, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	<p>キャッツ・グレイスと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。</p> <p>対象の【敏捷力】に +4 の強化ボーナスを与える。</p> <p><b>物質要素:</b> 猫の毛ひとつまみ</p>	音声、動作、 物質	Wiz6、Dri6、 Brd6
変成術	マス・フォクセス・カニング <i>Fox's Cunning, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	<p>フォクセス・カニングと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。</p> <p>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。</p> <p><b>物質要素:</b> フォックス(狐)の毛数本か、フォックスの糞ひとつまみ。</p>	音声、動作、 物質	Wiz6、Brd6



変成術	マス・ブルズ・ストレンクス <i>Bull's Strength, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効(無害)	可(無害)	ブルズ・ストレンクスと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。 対象の【筋力】に +4 の強化ボーナスを与える。 <b>物質要素</b> : 雄牛の毛か糞1つまみ	音声、動作、物質	Wiz6、Clr6、Dri6
変成術	マス・ベアズ・エンデュランス <i>Bear's Endurance, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効(無害)	可(無害)	対象の【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。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。 <b>物質要素</b> : わずかな髪、あるいは一掴みのベアの糞	音声、動作、物質	Wiz6、Clr6、Dri6
召喚術 (創造)	メイジズ・フェイスフル・ハウンド <i>Mage's Faithful Hound</i>	近	幻の番犬	1標準	1時間/Lv かチャージ消費後 1R/Lv (本文)	不可	不可	自分以外の者に対して不可視の幻の番犬を召喚する。番犬は召喚された場所の番をする。サイズ分類が小型以上のクリーチャーが30フィート以内に近づくと、幻の番犬は大声で吠える。召喚された時点ですでにいれば範囲内を動き回ることができるが、一度離れてから戻れば吠えられる。番犬は不可視やエーテル状態のクリーチャーを知覚する。(虚像)には反応せず、(操影)の幻術には反応する。 侵入者が5フィート以内に近づいたら番犬は吠えるのを止め、毎ラウンド1回噛みつきを行なう(+10攻撃ボーナス、2d6+3ポイント刺突ダメージ)。番犬は不可視でありインヴィジビリティと同等のボーナスを得る。 番犬は侵入者に対して噛みつきを待機しており、侵入者のターンに最初の噛みつきを行なう。噛みつきはダメージ減少に対して魔法の武器として扱う。この番犬にh攻撃できないが、解呪することはできる。 呪文は1時間/Lvだけ持続するが、一度吠え始めると1R/Lvしか持続しない。術者が番犬から100フィートより離れると呪文は終了する。 <b>物質要素</b> : 小さな銀のホイッスル、骨ひとかけら、糸	音声、動作、物質	Wiz5
召喚術 (創造)	メジャー・クリエイション <i>Major Creation</i>	近	本文	1分	本文	不可	不可	マイナー・クリエイションと同様だが、(石、金属、水晶など)鉱物質の物体を作り出す。作り出されたアイテムの持続時間は以下の通り。“冷たい鉄”は作り出せない。 ◆硬度と希少性の例 植物性の物質 / 2時間／レベル 石、水晶、卑金属 / 1時間／レベル 貴金属 / 20分／レベル 宝石 / 10分／レベル 希少金属 / 1ラウンド／レベル(アダマンティン、錬金術銀、ミスラルを含む) <b>物質要素</b> : 作り出そうとするアイテムと同じ材質ひとかけら	音声、動作、物質	Wiz5
召喚術 (招請) [本文]	レッサー・ブレイナー・バインディング <i>Planar Binding, Lesser</i>	近 (本文)	HD6以下のエレメンタル か来訪者1体	10分	瞬間	意志・無効	不可 および 可 (本文)	<b>ブレイナー・バインディング素</b> 。“カテゴリ別汎用説明”を参照。 HD6以下の1体を目標とする。	音声、動作	Wiz5

系統	名前	距離 ft・フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド 解除可	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
変成術	イセリアル・ジョーント <i>Ethereal Jaunt</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv (解除可)	—	—	術者は装備品とともにエーテル化し、エーテル界に行く。呪文が切れると、術者は物質状態に戻る。 エーテル状態のクリーチャーは不可視かつ非物質的な状態であり、上や下を含めてどの方向へ通常の移動速度の半分で移動でき、クリーチャーを含む固体の中を通り抜けて移動できる。エーテル状態のクリーチャーは物質界のものごとを見たり聞いたりできるが、すべては灰色で、確たる実体を持たないように見える。物質界を視覚と聴覚で知覚できる範囲は60フィートに制限される。 [力場]効果と防御術効果はエーテル状態のクリーチャーに通常通り作用する。エーテル状態のクリーチャーは物質界のクリーチャーを攻撃することができず、エーテル状態の時に発動した呪文は他のエーテル状態の存在にしか作用しない。物質界のクリーチャーや物体の中には、エーテル界に影響を及ぼす攻撃手段や効果を有するものもある。 他のエーテル状態のクリーチャーやエーテルの物体は、術者にとってまるで実体があるかのように扱うこと。 物体の中にいる時に呪文が終了し物質状態に戻った場合、術者は最寄りの何も無い空間に移動し、そのように移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを被る。	音声、動作	Wiz7、Clr7
召喚術 (創造)	ウォール・オブ・アイアン <i>Wall of Iron</i>	中	一辺5ftの正方形の区画 Lv個分までの鉄の壁 (本文)	1標準	瞬間	本文	不可	平坦で垂直な鉄の壁が出現する。この壁は通路を封鎖し穴をふさぐことができる。クリーチャーや他の物体がすでに存在する場所へ召喚することはできない。壁は平坦な板でなければならないが、縁の形は自在に変えることができる。 この壁は術者レベル4レベルごとに1インチの厚さがある。厚さを半分にする事で、壁の面積を2倍にすることができる。壁の一辺5フィートの正方形1個ぶんは厚さ1インチごとに30hp。硬度は10。hpが0になると穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合の【筋力】判定のDCは25+厚さ1インチごとに2である。 術者が望めば、壁を平坦な床面の上に垂直に立てはいるが、その床面とはくっついていない状態で作り出すこともできる。押さない場合壁はいずれかの方向にランダムで倒れる。壁を押すには、クリーチャーは【筋力】判定(DC40)に成功しなければならない。反応セーブに成功することで潰されないように回避できる。大型以下の反応セーブに失敗したクリーチャーは10d6ポイントのダメージを被る。超大型以上のクリーチャーには効果がない。 この呪文によって作られた鉄は他の物品の製作する際に使用するには適していないため、売ることができない。 <b>物質要素:</b> 鉄板の小片と金粉(50gp)	音声、動作、 物質	Wiz7
召喚術 (招来)	クリーピング・ドゥーム <i>Creeping Doom</i>	近/ 100ft (本文)	蟲のス ウォーム4群	1標準	1R/Lv	頑健・不完 全 (本文)	不可	嘔みつきと突き刺しを行う大規模な蟲のスウォームを4つ召喚する。これらのスウォームは互いに隣接して現れるが、独立して動くように指示できる。これらは以下の能力を持つムカデの群れと見なす。それぞれhp60を持ち、群れ攻撃によって4d6のダメージを与える。この攻撃による毒と気を散らす効果へ抵抗するセーブは、この呪文のセーブDCに等しい。複数の群れに捕まっても、ダメージとセーブは一度のみである。 術者はスウォームを、他のクリーチャーと同じエリアに招来することもできる。1回の標準アクション1つを使用することで、術者は個々のスウォームに対して、自分から100フィート以内にいるいずれかの対象に向かって移動するよう命令することができる。自分から100フィートより離れたところへ移動するよう命令することはできない。術者がスウォームから100フィートより離れたところにいると、そのスウォームはその場所に留まり、自分と同じエリアにいるクリーチャーを攻撃	音声、動作	Dri7
防御術	グレーター・ディスペル・マジック <i>Dispel Magic, Greater</i>	中	1体が物体1つ か呪文1つ	1標準	瞬間	不可	不可	<b>目標型解説:</b> 対象にかかっている(もしくは対象そのものの)呪文のうち、最も呪文レベルが高いものから術者レベル4ごとに1つの呪文を解呪できる。順に解呪判定(1d20+術者レベル、難易度は11+呪文の術者レベル)を行い、成功すれば呪文は終了する。失敗すれば、次に呪文レベルが高いものに対して同様の処理を行ない、成功するか全ての呪文に対して失敗するまで判定を続ける。 対象にかかっている(もしくは空間に発動している)特定の呪文に対して使用することもできる。この場合、呪文の名称を知っていなければならない。 目標が魔法のアイテムの場合、アイテムの術者レベルに対して解呪判定を行い、成功すれば1d4ラウンドの間そのアイテムの魔法の力は抑止される。アーティファクトや神格には効果はない。 この呪文はリムーヴ・カースで取り除ける効果を解呪できる可能性がある。この判定のDCは呪いのDCに等しい。 ※自分が発動した呪文に対する解呪判定は常に成功する。	音声、動作	Wiz6、Clr6、 Dri6、Brd5
			半径20ftの爆発	"	"	"	"	<b>効果範囲型解説:</b> 解呪判定を1回だけ行ない、その結果を範囲内の全てのクリーチャーにディスペル・マジックをかけたように適用する。 効果範囲内にあって、かつ1つ以上の呪文の目標となっている物体1つ1つについても、クリーチャーに対するものと同じように解呪判定を行なう。効果範囲型解説は魔法のアイテムには作用しない。 継続中の効果範囲型呪文や効果型呪文で、その起点がこの呪文の効果範囲内にあるものについては、その呪文を解呪するための解呪判定を行なうことができる。継続中の呪文で、効果範囲がこの呪文の効果範囲と重複するものについては、解呪判定を行ない、成功すれば効果が切れる。ただし、効果が切れるのは重複する範囲内だけである。 継続中の呪文の効果である物体やクリーチャーがこの呪文の効果範囲内にいたら、解呪判定を行なうことができ、成功すればその物体なりクリーチャーなりを召喚した呪文は終了し、招来されたものは来たところに戻る。これはその物体なりクリーチャーなりを目標としている1つの呪文に対する解呪の試みに加えて行なわれる。 術者が自分で発動した呪文に対しては、解呪判定は自動的に成功することができる。		
召喚術 (瞬間移動)	グレーター・テレポート <i>Teleport, Greater</i>	自身か 接触	術者が接触した物体か接触した同意する複数	1標準	瞬間	不可および 意志・無効 (物体)	不可 および 可 (物体)	<b>呪文相殺:</b> 相殺呪文として発動される。通常の呪文相殺とは異なり、解呪判定(1d20+術者レベル、難易度は11+呪文の術者レベル)に成功しなければならないが、この判定に+4のボーナスを得る。 テレポートと同様に作用するが、距離の制限がなく、目的地を外れる可能性もない。術者は目標地点を見たことがなくてもよい。ただし、その場合は信頼できる描写を手に入れていなければならない(誰かから詳しい描写を聞いた、非常に正確な地図を手に入れたなど)。不十分な情報や紛らわしい情報しかないのに瞬間移動しようとするなら、術者は姿を消した後、単に元の場所に再び現れる。この呪文で次元間移動はできない。	音声	Wiz6

心術(強制) [精神作用] 召喚術 (治癒)	グレーター・ヒロイズム <i>Heroism, Greater</i> グレーター・リジュヴネイト・アイドーロン★ <i>Rejuvenate Eidolon, Greater</i>	接触	接触した1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害) 不可	可 (無害) 不可	対象となったクリーチャーは攻撃ロール、セーブ、技能判定に+4の士気ボーナス、[恐怖]効果に対する完全耐性、そして術者の術者レベルに等しい一時的hp(最大20ポイント)を得る。 幻獣のダメージを5d10+Lv(最大5d10+20)ポイントだけ回復する。 <b>物質要素</b> : 術者の血一滴	音声、動作	Wiz6、Brd5
召喚術 (招来) [本文]	サモン・モンスターVII <i>Summon Monster VII</i>	近	召喚した 複数体	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.5以下 を 1d4+1 体(全て同じ種類)か、Lv.6 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.7 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、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 <b>焦点具</b> : 小さな鞍と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Wiz7、Clr7
防御術	シクウェスター <i>Sequester</i>	接触	同意する1体	1標準	1日/Lv (解除可)	不可	不可	対象を見たり場所を調べたりする占術呪文を妨害し、さらに対象を(インヴィジビリティと同様に)不可視状態にする。この呪文は対象が接触や特定の装置を使って発見されることを防ぐものではない。この呪文が作用しているクリーチャーは、呪文が終わるまで昏睡し、実質的に活動停止状態となる。 意志セーブに成功すれば、装備中の物体や魔法の力を有する物体は隔離されずにすむ。隔離されたクリーチャーや物体を見たり、占術呪文で探知しようとする時にはセーブは行なわない。 <b>物質要素</b> : バジリスクのまつ毛とゴム	音声、動作、 物質	Wiz7
幻術 (操影)	シミュレイクラム <i>Simulacrum</i>	0ft	複製クリー チャー1体	12時間	瞬間	不可	不可	そのクリーチャーにそっくりな幻を作り出す。複製されたクリーチャーは半ば実在のものであり、氷と雪から作り出される。複製はオリジナルとまったく同じように見えるが、本来のレベルもしくはHDの半分しか持たない(そしてそのレベルもしくはHDに対応するhp、特技、技能ランク、クリーチャーの特殊能力を持つ)。術者は自分の術者レベルの2倍より高いレベルもしくはHDを持つクリーチャーの似姿を作り出すことはできない。術者は似姿がどれくらい似ているか決めるため、呪文発動時に(変装)判定を行なわなければならない。オリジナルのことをよく知っているクリーチャーは(知覚)判定(術者の(変装)技能との対抗判定)、もしくはDC20の(真意看破)判定に成功すれば偽物であることが分かる。 この似姿は常に術者の完全な命令下にある。テレパシー的なつながりは存在しないので、その他の何らかの方法で命令しなければならない。似姿はそれ以上強力になる能力を持たない。hpが0になったり、破壊されたりすれば似姿は融けてなくなる。複雑な工程に少なくとも24時間かけ、hp1点につき100gpを費やし、完全に装備の調った魔法の研究室があれば、似姿へのダメージを修復できる。 <b>物質要素</b> : 氷でできた対象の彫像と、ルビーの粉末(似姿のHDごとに500gp)	音声、動作、 物質	Wiz7
防御術	スペル・ターニング <i>Spell Turning</i>	自身	術者	1標準	消費ある いは10分 /Lv	—	—	術者を目標とした呪文(および疑似呪文効果)はその呪文を本来発動した者へと跳ね返す。この防御術は術者を目標とした呪文のみを跳ね返し、効果型呪文や効果範囲型呪文、接触距離呪文には効果がない。合計で1d4+6呪文レベルぶん作用する。 跳ね返せる残りレベル数が少なければ、呪文が部分的にしか跳ね返されない。術者に向けてやって来る呪文の呪文レベルから、残りレベル数を引く。その差をその呪文本来の呪文レベルで割り、効果のうちどれだけの割合が防御を通り抜けたか調べる。ダメージを与える呪文の場合、術者とやって来る呪文の使い手がそれぞれの割合でダメージを被る。ダメージを与える呪文でない場合、術者とやって来る呪文の使い手がそれぞれの割合に応じた確率で呪文の作用を受ける。 術者と呪文を使ってくる攻撃者の両方が作動中のスペル・ターニング効果で守られている場合、共鳴場が発生してしまう。結果を決めるため、ランダムにロールすること。 d%/効果 01～70/呪文は効果を現さずに消えてしまう。 71～80/呪文は両者に等しく、完全な作用を発揮する。 81～97/どちらの反射効果も1d4分の間、機能しなくなってしまう。 98～100/両者とも他の次元界への裂け目に落ちてしまう。 <b>物質要素</b> : 小さな銀の鏡	音声、動作、 物質	Wiz7
占術	トゥルー・シーイング <i>True Seeing</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は通常の闇と魔法の闇を見通し、魔法によって隠された隠し扉に気付き、ブラーやディस्पレイズメントの影響下にあるクリーチャーや物体の正確な位置を知り、不可視状態のクリーチャーや物体を通常通り見ることができ、幻術を見破り、変身・変化・変成させられたものの真の姿を見抜く。さらに対象は視覚をエーテル界に合わせることもできる(ただし異次元空間を覗くことはできない)。この呪文で得た視力で見える範囲は120フィート。 固体の向こう側を見通すことはできない。霧などによる視認困難を解消することもない。魔法によらない変装を見破ったり、単に隠れているだけのクリーチャーを見つかったり、魔法によらない手段で隠された隠し扉に気付いたりする助けにはならない。さらに、既知の魔法によってこの呪文の効果をこれ以上強化することはできない。 <b>物質要素</b> : 眼軟膏(250gp)	音声、動作、 物質	Wiz6、Clr5、 Dri7



防御術	バニッシュメント <i>Banishment</i>	近	次元界クリーチャー複数体、互いに30ft	1標準	瞬間	意志・無効	可	術者はこの呪文で術者レベルごとに2HD分の他次元界クリーチャーを自分の出身次元界から強制的に退去させる。術者は、目標が嫌い、恐れ、対立する物体や物質少なくとも1つをつきつけることで、呪文の成功率を高めることができる。そうした物体や物質1つごとに、術者は目標の呪文抵抗(あれば)を克服するための術者レベル判定に+1のボーナスを得、セービング・スローのDCを2上昇させる。GMの判断により、ある種の希少なアイテムは通常の2倍の効能があることにしてもよい。 <b>焦点具</b> : 本文参照	音声、動作、焦点	Wiz7、Clr6
召喚術 (創造)	ハングリー・ピット★ <i>Hungry Pit</i>	中	10ft×10ftの穴、深さ10ft/2Lv	1標準	1R+1R/Lv	反応・無効 (本文)	不可	10ft×10ftで術者レベル2ごとに深さ10ft(最大100ft)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入力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、セービング・スローも行えず落下してしまう。 穴に落ちたクリーチャーは通常の落下ダメージを受ける。加えて、落とし穴にいるクリーチャーは(底にいらなくても)、圧搾により毎ラウンド4d6ポイントの殴打ダメージを受ける(反応セーブでこのダメージは半減)。 この壁は動くため、〈登攀〉DCは35である。 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。 <b>焦点具</b> : シャベルのミニチュア(10gp)	音声、動作、焦点	Wiz5
変成術	プレイナー・アダプテーション★ <i>Planar Adaptation</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv (解除可)	—	—	術者はある特定の次元界の環境からの被害に対する完全抵抗を得る。これには異常高温などの災害も含まれる。さらに術者はその次元界に行き渡るエネルギー種別から1つを選び、それに対するエネルギー抵抗20を得る。この呪文は術者の生来の次元界では何の効果も及ぼさない。 <b>焦点具</b> : シャベルのミニチュア(10gp)	音声	Wiz5、Clr4、Alc5
召喚術 (招請) [本文]	プレイナー・バインディング <i>Planar Binding</i>	近 (本文)	HD12以下のエレメンタルか来訪者3体以内、互いに30ft	10分	瞬間	意志・無効	不可 および (本文)	<b>プレイナー・バインディング素</b> 。カテゴリ別汎用説明を参照。 HD12以下の3体以内を目標とする。クリーチャーはそれぞれセービング・スローを行なうことができ、それぞれ独立に逃れようと試み、術者はそれぞれ別々に手助けしてくれるよう説得しなければならない。	音声、動作	Wiz7
召喚術 (瞬間移動)	ブレイン・シフト <i>Plane Shift</i>	接触	接触したクリーチャーが互いに手をつないだ同意するクリーチャー8体	1標準	瞬間	意志・無効	可	術者や他の8体までのクリーチャーを他の次元界や異次元に移動させる。対象は手をつないで輪を作る必要がある。術者は物質界から他のどの次元界へも行くことができるが、意図した目的地から5～500(5d%)マイルのところに現れる。 <b>焦点具</b> : 移動先の次元界に調和した二股になった金属棒	音声、動作、焦点	Wiz7、Clr5
幻術 (幻覚)	マス・インヴィジビリティ <i>Invisibility, Mass</i>	長	何体でも、互いに180ft以内	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	<b>インヴィジビリティ</b> と同様だが、効果は集団と共に移動し、この集団のうち誰かが1体でも攻撃すれば切れてしまう。この集団の構成員は互いを見るができない。どの個体でも、最も近くにいる他の構成員から180フィートより離れてしまった場合、呪文は切れる。2体の個体のみが効果を受けており、一方の個体がもう一方の個体から離れた場合、離れた方の個体が不可視状態を失う。両方が互いから離れた場合、その間の距離が180フィートを越えた時点で両者とも見えるようになる。 <b>物質要素</b> : 一本のまつ毛をゴムに封入したもの	音声、動作、物質	Wiz7
防御術	リパルション <i>Repulsion</i>	10ft/Lv まで	術者中心半径10ft/Lvまでの放射	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	不可視で動かすことのできるフィールドが術者を取り巻き、クリーチャーが術者に近づくのを妨げる。術者は、発動時にこのフィールドを(術者のレベルによる上限まで)どのくらいの大きさにするかを決定する。フィールド内にいるクリーチャーや、フィールド内に入ろうとするクリーチャーはセーブを行ない、失敗すると呪文の持続時間の間、術者の方に向かって移動できなくなる(これ以外の制限はない)。術者がこの呪文の作用しているクリーチャーに近づいても押し戻されることはなく、自由に術者に対して近接攻撃を行える。 <b>焦点具</b> : 一対の犬の像(50gp)	音声、動作、焦点	Wiz7、Clr7

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド (解除可)	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
心術(強制) [精神作用]	アンティパシー <i>Antipathy</i>	近	場所(一辺 10ft立方体 の区画Lv個 まで)1つか 物体1つ	1時間	2時間/Lv (解除可)	意志・不完全	可	1つの物体が場所から、術者が定義した特定の種類の知的クリーチャーか、特定の属性のクリーチャーを追いかつ魔法的な波動を放射させる。呪文が持続している間、定義したクリーチャーはその場所や物体を放棄し避けるようになり、自発的に戻って来ることができなくなる。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーはその場所に留まったり物体に触ったりできるが、その【敏捷力】は4ポイント低下する。 アンティパシーはシンパシーを相殺し、解呪する。 <b>物質要素</b> : 酢に浸したミョウバンの塊	音声、動作、 物質	Wiz8、Dri9
(創造) [火]	インセンディエリ・クラウド <i>Incendiary Cloud</i>	中	半径20ft、高 さ20ft拡散 の雲	1標準	1R/Lv (解除可)	反応・半減	不可	濁り渦まき煙の雲が生み出され、その中を白熱の炎が飛びかう。煙はフlægging・クラウドと同様にあらゆる視覚をばやけさせる。加えて白熱の炎が、煙の中のあらゆるものに、毎ラウンド術者のターンに6d6ポイントの[火]ダメージを与える。煙の中にいる目標はみな毎ラウンド反応セーブを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを半減する。 煙は毎ラウンド10フィートずつ術者から離れるように移動する。毎ラウンド、術者が呪文を発動した地点から見て10フィート違い位置に新たな起点を定め、そこから雲の新たな拡散範囲を決定すること。術者は精神集中によって煙を毎ラウンド60フィートまで動かすことができる。煙のうち、術者の最大距離より遠くに出てしまった部分は消えて無害になり、それ以後、煙の拡散範囲は消えたぶんだけ減る。 この煙は風にあうと吹き散らされてしまう。この呪文は水中では発動できない。	音声、動作	Wiz8
召喚術 (招請) [本文]	グレーター・プレイナー・バ インディング <i>Planar Binding, Greater</i>	近 (本文)	HD18以下の エレメンタル か来訪者3 体以内、互 いに30ft	10分	瞬間	意志・無効	不可 および 可 (本文)	<b>プレイナー・バインディング素</b> ”カテゴリー別汎用説明”を参照。 HD18以下の3体以内を目標とする。クリーチャーはそれぞれセーヴィング・スローを行なうことができ、それぞれ独立に逃れようと試み、術者はそれぞれ別々に手助けしてくれるよう説得しなければならない。	音声、動作	Wiz8
召喚術 (招来) [本文]	サモン・モンスターVIII <i>Summon Monster VIII</i>	近	召喚した 複数体	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.6以下 を 1d4+1 体(全て同じ種類)か、Lv.7 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.8 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、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 <b>焦点具</b> : 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Wiz8、Clr8
心術(強制) [精神作用]	シンパシー <i>Sympathy</i>	近	場所(一辺10 平方ft/Lvま で)1つか 物体1つ	1時間	2時間/Lv (解除可)	意志・無効	可	術者は、1つの物体が場所から、術者が定義した特定の種類の知的クリーチャーか、特定の属性のクリーチャーを惹きつける魔法的な波動を放射させる。その場所に留まるかその物体に触れたいという強い衝動をうける。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、この心術効果から解放されるが、1d6×10分後にさらにもう1度セーブを行なわなければならない。このセーブに失敗すれば、影響を受けたクリーチャーはその場所や物体のどこへ戻ろうとする。 シンパシーはアンティパシーを相殺し、解呪する。 <b>物質要素</b> : 磨り潰した真珠(1,500gp)と蜂蜜一滴	音声、動作、 物質	Wiz8、Dri9
占術	ディサーン・ロケーション <i>Discern Location</i>	無限	1体か物体1 つ	10分	瞬間	不可	不可	術者は個体1体あるいは物体1つの正確な位置を知ることができ、これを妨害できるものはマインド・ブランク呪文や神格の直接介入以外にはない。この呪文は念視や位置確認を妨げる通常的手段を回避する。この呪文は対象のクリーチャーや物体のある場所(土地、名前、店名、建物名など)、共同体、郡県(あるいはそれに類する政治的区分)、国、大陸、次元界の名前を明らかにする。 この呪文でクリーチャーを捜すためには、術者はそのクリーチャーを見たことがあるか、かつてそのクリーチャーのものであった何らかのアイテムを持っていなければならない。物体を捜すためには、術者は少なくとも一度はその物体に肉体ごと他の次元界へ移動することがまったくできなくなる。きらめくエメラルド色の場を作り出す。この呪文によって以下の移動形態が禁じられる: アストラル・プロジェクション、イセリアル・ジョイント、イセリアルネス、ゲート、シャドウ・ウォーク、ディメンジョン・ドア、テレポート、プリング、プレイン・シフト、メイズおよびそれに類する擬似呪文能力。この呪文が形成されてしまうと効果範囲内への、あるいは効果範囲内からの次元間移動は不可能となる。 この呪文は呪文発動時にすでにエーテル状態やアストラル形態であったクリーチャーの移動を妨げることはいし、他の次元界を知覚したり攻撃したりする能力を遮ることもない。また、招来されたクリーチャーが招来呪文の終了時に消えぬようにすることもできない。	音声、動作	Wiz8、Clr8
防御術	ディメンショナル・ロック <i>Dimensional Lock</i>	中	距離内の1 点中心半径 20ft放射	1標準	1日/Lv	不可	可	上に立ったクリーチャーを指定した場所へとグレーター・テレポートの呪文と同様に瞬間移動させる魔法陣を、床などの水平な表面の上に描く。一度魔法陣の目的地を指定したなら、変更はできない。固体の中や、術者がよく知らずはつきりとした描写も手に入っていない場所、他の次元界を目的地として指定すると、呪文は失敗する。 パーマネンシイ可能。永続化したテレポーテーション・サークルを(装置無力化)で解除した場合、10分間非移動状態となるが、その後は通常通り作動可能となる。 テレポーテーション・サークルの(知覚)および(装置無力化)のDCは34。 <b>物質要素</b> : 魔法陣を覆う琥珀の粉末(1,000gp)	音声、動作	Wiz8、Clr8
召喚術 (瞬間移動)	テレポーテーション・サーク ル <i>Teleportation Circle</i>	0ft	半径5ftの魔 方陣	10分	10分/Lv (解除可)	不可	可	上に立ったクリーチャーを指定した場所へとグレーター・テレポートの呪文と同様に瞬間移動させる魔法陣を、床などの水平な表面の上に描く。一度魔法陣の目的地を指定したなら、変更はできない。固体の中や、術者がよく知らずはつきりとした描写も手に入っていない場所、他の次元界を目的地として指定すると、呪文は失敗する。 パーマネンシイ可能。永続化したテレポーテーション・サークルを(装置無力化)で解除した場合、10分間非移動状態となるが、その後は通常通り作動可能となる。 テレポーテーション・サークルの(知覚)および(装置無力化)のDCは34。 <b>物質要素</b> : 魔法陣を覆う琥珀の粉末(1,000gp)	音声、物質	Wiz9

心術(強制) [精神作用]	ドミネイト・モンスター <i>Dominate Monster</i>	近	1体	1R	1日/Lv	意志・無効	可	ドミネイト・バースンと同様だが、いかなるクリーチャーにも作用する。 ①対象が同じ言語を知っているなら、相手の能力の範囲内でおおむね自分の望む通りに行動させる。同じ言語を1つも知らないなら、ごく初歩的な命令を与えることしかできない。術者には対象がどんな目にあっているかはわかるが、対象と五感とは共有しないし、テレパシーによる意志疎通能力も提供しない。 ②術者が命令を下すと、目標は日々の生存に必要な行為以外のあらゆる活動に優先して、その命令を遂行しようとする。目標を見たなら(真意看破)判定(DC15)に成功すれば、目標が心術効果の影響下にあると分かる。 ③命令内容の変更や新たな命令を与えることは移動アクションである。 ④呪文に精神を集中(標準アクション)することで、術者は目標が感じ取り解釈した全ての感覚を受け取る。意思疎通は行なえない。術者は鮮明に知覚できるわけではないが、かなりの情報を得る。 ⑤対象はこの制御に逆らう。自分の本性に反する行動をするように強制された対象は+2のボーナスを得て、改めてセーヴィング・スローを行なう。明らかに自殺的な命令は実行されない。一度制御が確立してしまえば、術者と目標が同じ次元界にいる限り、対象を制御できる距離は無限である。対象を操る際に目標が見えている必要はない。 ⑥術者が毎日少なくとも1ラウンドをこの呪文への精神集中に費やさなければ、対象は支配を脱す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。 ⑦対象にプロテクション・フロム・イーグルなどの呪文がかかれば、術者は対象を操ることも、テレパシー的なつながりを使用することもできなくなる。ただし自動的に解呪されることはない。	音声、動作	Wiz9
心術(強制) [精神作用]	バインディング <i>Binding</i>	近	生きているクリーチャー1体	1分	本文 (解除可)	意志・無効 (本文)	可	クリーチャーを捕らえる魔法の拘束具を作り出す。目標がこれに対して最初のセーヴィング・スローを行なえるのは、目標のHDが術者レベルの半分以上ある場合だけである。 術者は6人までの助手に呪文の補佐をさせることができる。 助手が1人サジェスチョンを発動する→術者レベル+1 助手が1人ドミネイト・アニマルかドミネイト・バースンかドミネイト・モンスターのいずれかを発動する→助手の術者レベルの3分の1だけ上昇する。ただし、対象が発動した呪文に合致したものでなければならない 術者はある特定の作動条件が満たされた時に、呪文の効果を終了させ、クリーチャーを解放するよう設定できる。条件はクリーチャーの名前、身元、属性に基づいて設定できるが、それ以外は識別可能な行動や特性に基づいたものでなければならない。レベルやクラス、HD、hpなどのつかみどころのないものは不適当である。一度呪文が発動したら、作動条件は変更できない。解放条件を設定することにより、セーブDCは2上昇する。 6つあるバージョンのうち、持続時間に制限があるものを発動する場合、追加でバインディングを発動することによって効果を延長できる。その場合、目標は最初にかけた呪文の効果時間が終了した時点でセーヴィング・スローを行なえる(術者の術者レベルが高くて、目標が最初のセーヴィング・スローを行なえなかった場合でも)。クリーチャーのセーヴが成功したら、そのクリーチャーにかかっていたすべてのバインディング呪文が解除される。 ディズベル・マジックと同様の効果では解呪できないが、アンティマジック・フィールドやメイジズ・ディズジャンクションならば解呪可能。拘束されている他次元界クリーチャーがディズミサルやバニッシュメント、それに類する効果によって出身次元界に送り返されることはない。 物質要素: 対象のHDごとに500gp分のオパール、さらに下記で指定されたその他の構成要素 拘束: 対象は術者を除く、対象に近寄るすべてのクリーチャーに作用するアンティパシー呪文の発生によって拘禁される。この形式のバインディングの対象は、呪文をかけられた時点でいた場所に拘禁される。 追加物質要素: 対象を3回以上巻ける長さの鎖 まどろみ: 対象を昏睡状態にする。対象はまどろみの間、飲食物をとる必要がなく、歳をとることもない。この形式は若干抵抗しやすいため、セーブDCを1下げる。これは睡眠効果である。 追加物質要素: 1瓶の砂またはバラの花びら まどろみの拘束: 拘束とまどろみを組み合わせたもの。セーブDCを2下げる。 追加物質要素: 長い鎖と1瓶の砂またはバラの花びらの両方 隔絶された牢獄: 対象はいかなる方法によっても抜け出すことのできない閉鎖空間の中に転送されるか、何らかの手段で送り込まれる。セーブDCを3下げる。 追加物質要素: 小さな金の檻(100gp) 変質: 対象は頭部ないし顔を除きガス化する。対象は壺などの容器の中に囚われ、無害化される。容器は透き通ったものでも構わない(術者の選択による)。クリーチャーは周囲を知覚でき、話すこともできるが、容器を出ることも、攻撃することも、いかなるパワーや能力を使うこともできない。変質させられている間、対象は呼吸や飲食の必要もなく、歳をとることもない。セーブDCを4下げる。 縮小化封印: 対象は身長1インチ以下に縮小され、何らかの宝石や壺などの物体の中に閉じ込められる。縮小化封印されている間、対象は呼吸することも飲食物をとる必要もなく、歳をとることもない。セーブDCを4下げる。 呪文および擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+8の抵抗ボーナスを得る(超常能力や変則的能力に対するボーナスは得られない)。 物質要素: ダイヤモンド(500gp)、焦点具: (防御を与える対象ごとに1,000gpのダイヤモンド1つ。各対象は呪文の持続時間の間、この宝石を持っていなければならない。対象が宝石を失った場合、この呪文はその対象には作用しなくなる)。 チャーム・モンスターと同様だが、HDの合計が術者レベルの2倍までのクリーチャー複数体か、あるいは、HDに関わらず少なくとも1体のクリーチャーに作用する。術者が作用を及ぼせるより多くの対象候補がいた場合、術者はこれ以上選んだら合計HDがレベルによる制限を超えてしまうところまで、一度に1体ずつ対象を選ばなければならない。	音声、動作、物質	Wiz8
防御術	プロテクション・フロム・スペルズ <i>Protection from Spells</i>	接触	1体/4Lv まで	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	呪文および擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+8の抵抗ボーナスを得る(超常能力や変則的能力に対するボーナスは得られない)。 物質要素: ダイヤモンド(500gp)、焦点具: (防御を与える対象ごとに1,000gpのダイヤモンド1つ。各対象は呪文の持続時間の間、この宝石を持っていなければならない。対象が宝石を失った場合、この呪文はその対象には作用しなくなる)。 チャーム・モンスターと同様だが、HDの合計が術者レベルの2倍までのクリーチャー複数体か、あるいは、HDに関わらず少なくとも1体のクリーチャーに作用する。術者が作用を及ぼせるより多くの対象候補がいた場合、術者はこれ以上選んだら合計HDがレベルによる制限を超えてしまうところまで、一度に1体ずつ対象を選ばなければならない。	音声、動作、物質、焦点	Wiz8
心術(魅惑) [精神作用]	マス・チャーム・モンスター <i>Charm Monster, Mass</i>	近	1体以上、互いに30ft	1標準	1日/Lv	意志・無効	可	呪文および擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+8の抵抗ボーナスを得る(超常能力や変則的能力に対するボーナスは得られない)。 物質要素: ダイヤモンド(500gp)、焦点具: (防御を与える対象ごとに1,000gpのダイヤモンド1つ。各対象は呪文の持続時間の間、この宝石を持っていなければならない。対象が宝石を失った場合、この呪文はその対象には作用しなくなる)。 チャーム・モンスターと同様だが、HDの合計が術者レベルの2倍までのクリーチャー複数体か、あるいは、HDに関わらず少なくとも1体のクリーチャーに作用する。術者が作用を及ぼせるより多くの対象候補がいた場合、術者はこれ以上選んだら合計HDがレベルによる制限を超えてしまうところまで、一度に1体ずつ対象を選ばなければならない。	音声	Wiz8、Brd6



変成術	マス・プレイナー・アダプテーション★ <i>Planar Adaptation</i>	近	1体/Lv、互いに30ft以内	1標準	1時間/Lv(解除可)	意志・無効(無害)	可(無害)	プレイナー・アダプテーション(下記)を複数のクリーチャーに作用させる。目標はある特定の次元界の環境からの被害に対する完全抵抗を得る。これには異常高温などの災害も含まれる。さらに目標はその次元界に行き渡るエネルギー種別から1つを選び、それに対するエネルギー抵抗20を得る。この呪文は目標の生来の次元界では何の効果も及ぼさない。	音声、動作	Wiz7、Clr6、Sum6
召喚術 (瞬間移動)	メイズ <i>Maze</i>	近	1体	1標準	本文	不可	可	術者は異次元迷宮に対象を放逐する。対象は毎ラウンド自分のターン、全ラウンド・アクションとして迷宮から脱出するためにDC20の【知力】判定を行なうことができる。対象が脱出しなかった場合、迷路は10分後に消滅し、対象は解放される。 迷路を離れる際、対象はこの呪文が発動された時にいた場所に現れる。その場所が固体に占領されていた場合、対象は最寄りの開けた場所に現れる。同じ次元界の中で移動する呪文や能力では脱出できないが、プレイン・シフトを使えば指定した次元界に出ることができる。この呪文はミノタウロスには作用しない。	音声、動作	Wiz8

カテゴリ別汎用説明

カテゴリ	汎用説明
プレイナー・バインディング系	<p>特別に用意した罠の中へ別の次元界からクリーチャーを招き寄せる。この罠は呪文の距離内になければならない。招請されたクリーチャーは1つの仕事に同意するまで、この罠の中に捕らわれたままとなる。</p> <p>罠を作るためにはA～Bの準備が必要となる。</p> <p>A. 内向きのマジック・サークル呪文</p> <p>B. 拘束しようとするクリーチャーの種類を宣言する。特定の個体なら、その正しい名前を宣言する</p> <p>目標は意志セーヴィング・スローを行なうことができる。このセーヴィング・スローに成功すれば、クリーチャーは呪文に抵抗する。このセーヴィング・スローに失敗すると、クリーチャーは即座に罠へと引き寄せられる(呪文抵抗は無効)。</p> <p>クリーチャーは1日1回、①～③のいずれかの方法で脱出を試みられる。</p> <p>①術者の術者レベル判定に対して呪文抵抗に成功する</p> <p>②異次元移動をする(ディメンショナル・アンカーで抑止可能)</p> <p>③【魅力】判定(DC15+術者レベルの半分+術者の【魅力】修正値)に成功する</p> <p>脱出することができれば、そのクリーチャーは逃げるか、術者を攻撃するかする。術者はこの罠をさらに厳重なものとするために招請の魔法陣(マジック・サークル・アゲンスト・イーグルを参照)を用いることもできる。</p> <p>クリーチャーが罠から脱出できない場合、術者は望むだけ長い間、そのクリーチャーを拘束できる。術者はクリーチャーに、やらせたい仕事の内容を説明し、恐らくは何らかの報酬を持ちかけることで1つの仕事を強制できる。術者はクリーチャーの【魅力】判定と対抗して【魅力】判定を行なう。仕事と報酬の内容に基づいて±0～+6のボーナスを得る。目標がこの対抗判定に勝ったならその仕事を拒否する。24時間ごとに再度挑戦できる(別の仕事でもよい)。これらは、目標が仕事を引き受けるか、脱出するか、術者が他の呪文で目標を追い払おうとするまで何度でも行える。不可能な要求や道理に合わない命令にクリーチャーが同意することはない。術者が【魅力】判定のダイスの目で1を出してしまった場合、クリーチャーは呪文の効果から解き放たれる。</p> <p>要求した仕事が完遂されたなら、クリーチャーは術者にそう報告するだけで、即座に送り返される。目標は後日、復讐するかもしれない。クリーチャー自身の行動のみでは完了できない指示をしたなら、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間持続し、その後クリーチャーは直ちに自由になる機会を得る(罠にかかった時と同様の抵抗する機会を得る)。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができることに注意。</p> <p>注:術者が地、水、火、風、善、悪、秩序、混沌のクリーチャーを招請するために使用すると、招請呪文はその種類の呪文となる。</p> <p>対象となるクリーチャーのHDは呪文により決まっている。</p>