

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	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
召喚術 (治癒)	スタビライズ <i>Stabilize</i>	近	生物1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (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。	音声、動作	Clr0、Dri0
力術[火]	スパーク★ <i>Spark</i>	近	超微小の 物体1つ	1標準	瞬間	頑健・無効 (物体)	可 (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 動作	Brd0、Clr0、 Dri0、Wiz0
死霊術	タッチ・オウ・ファティーグ <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。 <b>物質要素:</b> 一滴の汗	音声、動作、 物質	Wiz0
力術 [光]	ダンシング・ライツ <i>Dancing Lights</i>	中	本文	1標準	1分 (解除可)	-	不可	①～③のいずれかを選択して使用する。 ①4つまでのランタンか松明相当の明かりを作成する。 ②4つまでの人魂のような明かりを作成する。 ③1つのぼんやりとした人型の明かりを作成する。 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。 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。	音声、動作	Brd0、Wiz0
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
占術	ディテクト・ポイズン <i>Detect Poison</i>	近	1体か 物体1つか 5立方ft	1標準	瞬間	不可	不可	対象が毒に侵されていり汚染されていたり、毒を含んでいたりするかどうかを検出する。 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、〈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。 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、 Pld1、Rng1、 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可能性がある。 <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。 複数の呪文がかかっているなら、強い側のみ検出される。 <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。 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。 <b>パーマナンス</b> 可能。	音声、動作	Brd0、Clr0、 Dri0、Wiz0
変成術	ビュートリファイ・フード・アンド・ドリンク★ <i>Putrefy Food and Drink</i>	10ft	1立方ft/Lv までの食料と ポーション1つ	1標準	瞬間	意志・無効 (物体)	可 (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いが、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。	音声、動作	
死霊術	ブリード <i>Bleed</i>	近	生物1体	1標準	瞬間	意志・無効	可	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。 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。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 [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。	音声、動作	Brd0、Clr0、 Dri0、Wiz0
力術 [光]	ライト <i>Light</i>	接触	物体	1標準	10分/Lv	不可	不可	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	-	-	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>この呪文を使用して、以下の呪文の識別を〈呪文学〉判定を使用して行うことができる。グリフ・オヴ・ウォーディング(難易度13)、グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング(難易度16)、シンボル系の呪文(難易度10 + 呪文レベル)。</p> <p>パーマナンスィ可能。<b>焦点具</b>:水晶か鉱物のプリズム</p>	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)	<p>セーヴィング・スローに +1 の抵抗ボーナスを与える。パーマナンスィ可能。</p> <p><b>物質要素</b>:外套のミニチュア</p>	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。 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。 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。 <b>物質要素</b> :フクロウの羽毛をワインに浸したもの 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とする、従者は移動をやめる。 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)。 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 (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	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 (強制) [精神作用]	イル・オーメン★ <i>Ill Omen</i>	近	1体	1標準	1R/Lvか 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。 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	Clr0
変成術	エンラージ・パーソン <i>Enlarge Person</i>	近	人型生物 1体	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可	対象の身長を2倍、体重を8倍にし、サイズを一段階大きくする。これにより、【筋力】に+2のサイズ・ボーナス、 【敏捷力】に-2のペナルティ(最低1)、攻撃ロールと AC へ-1 のペナルティを受ける。 大型になったなら 10x10 フィートを占めるようになり、間合いは 10 フィートに伸びる。移動速度は変わらない。 押し込められるような状況になったら、まわりを壊すための【筋力】判定を行い、成功すれば破壊できる。できな ければ、この呪文は作用しない(周りを壊すような力をこの呪文は与えない)。 装備品もまた同じように大きくなる。これにより武器のダメージは上昇する。 サイズが大きくなった物質は、対象の手元を外れると元の大きさにもどる。これにより、投擲武器は通常のダ メージを与える。 サイズを大きくする魔法的な効果は累積しない。この呪文はリデュース・パーソンを相殺し、解呪する。 パーマネンシイ可能。 <b>物質要素</b> :鉄粉1つまみ。	音声、動作、 物質	Wiz1
召喚術 (創造)	オブスキュアリング・ミスト <i>Obscuring Mist</i>	20ft	20ft半径に 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(ガスト・オヴ・ウィンド)により吹き飛ばすのに4ラウンドかかる。 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。	音声、動作	Clr1、Dri1、 Wiz1
召喚術 (治癒)	キュア・ライト・ウーンズ <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 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。 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。 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、 Dri1、Pld1、 Rng2
心術 [恐怖、 精神作用]	コーズ・フィア <i>Cause Fear</i>	近	5HD以下 の生物 1体	1標準	1d4R or 1R (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。 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。 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) [言語依存、 精神作用]	コマンド <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。 ①こっちに来い: 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。 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。 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。 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。 ⑤待て: その場に留まり何もしない。無防備状態ではない。 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 <i>Comprehend Languages</i>	自身	術者	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。 魔法の文書を読むことはできない。 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。 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。 パーマネンシイ可能。 <b>物質要素</b> : 煤1つまみと、ごく少量の塩	音声、動作、 物質	Brd1、Clr1、 Wiz1

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、以下の補足説明を追加で有する。[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
心術 (強制) [精神作用]	スリープ <i>Sleep</i>	中	10ft爆発 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。 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。 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。 <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、 物質	Brd1、Wiz1
変成術 [火][光]	ダンシング・ランタン★ <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 (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。 <b>パーマナンス</b> により永続化可能。 <b>焦点具</b> : ランタン	音声、動作、 焦点	Brd1、Clr1、 Rng1、Wiz1
心術 (魅惑) [精神作用]	チャーム・パースン <i>Charm Person</i>	近	人型生物 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。 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 <i>Chill Touch</i>	接触	1体/Lv まで	1標準	瞬間	頑健・不完全 or 意志・無効 (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。 ①生きているクリーチャーの場合 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。 頑健セーブに成功すれば、【筋力】ダメージは受けない。 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。 ②アンデッドの場合 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 <i>Dectect Secret Doors</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	集中、 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。 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。 1ラウンド: 隠し扉があるかどうか。 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。 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 [火]	バーニング・ハンズ <i>Burning Hands</i>	15ft	射程まで 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。 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 (強制) [精神作用]	ビガイリング・ギフト★ <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。 <b>焦点具</b> : 手渡すための物体1つ	音声、動作、 焦点	Brd1
心術 (強制) [精神作用]	ヒプノティズム <i>Hypnotism</i>	近	生物複数	1R	2d4 R (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。 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。 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 (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。 <b>物質要素</b> : 馬の毛ひとつまみ	音声、動作、 物質	Wiz1



幻術 (虚像)	マスク・ドウエオマー★ <i>Mask Dweomer</i>	接触	1体か 物体1つ	1標準	1日/Lv (解除可)	不可 (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・ドウ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。 <b>物質要素:</b> 一切れのガーゼ	音声、動作、 物質	
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。 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、 物質	Wiz1
死霊術	レイ・オヴ・ エンフィーブルメント <i>Ray of Enfeeblement</i>	近	光線	1標準	1R/Lv	頑健・半減	可		音声、動作	Wiz1

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
死霊術	インフリクト・モデレット・ ウーンズ <i>Infllict 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 (創造)	ウェブ <i>Web</i>	中	半径20ft 拡散の網	1標準	10分/Lv (解除可)	反応・無効 (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。 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く脱出術)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。 呪文の効果範囲は移動困難な地形であるように扱う。 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。 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。 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。 <b>物質要素</b> :蜘蛛の巣	音声、動作、 物質	Wiz2
召喚術 (招来)	ヴォミット・スウォーム★ <i>Vomit Swarm</i>	自身	スパイダー の スウォーム 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	Aic2
心術(魅惑) [音波、 言語依存、 精神効果]	エンスロール <i>Enthrall</i>	中	何体でも	1R	1時間 以内	意志・無効 (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無視し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。 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。 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。【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。 セーヴィング・スローに失敗した者が一人で攻撃されたり、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 <i>Augury</i>	自身	術者	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。 ① 良し ② 悪し ③ 良しまたは悪し ④ 定かならず(失敗した場合には、必ずこの結果が出る) この呪文は30分先のことでしか占えない。 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。 <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) 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、焦点	Clr2
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)	—	—	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。 ① 良し ② 悪し ③ 良しまたは悪し ④ 定かならず(失敗した場合には、必ずこの結果が出る) この呪文は30分先のことでしか占えない。 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。 <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) 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
召喚術 (治癒)	キュア・モデレット・ワーンズ <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、 Dri3、Pld3、 Rng3
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> :葉一枚	音声、動作、 物質	Dri1、Rng1

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	<p>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。</p> <p>①範囲内のクリーチャーを盲目状態にする(意志・無効)</p> <p>②不可視状態のものの輪郭を目に見えようにする</p> <p>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</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p><b>物質要素:</b>雲母の粉末</p>	音声、動作、 物質	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)	—	—	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>パーマネンシー可能。</p> <p><b>物質要素:</b>雲母と銀の粉末</p>	音声、動作、 物質	Brd3、Wiz2
死霊術	ジェントル・リボウス <i>Gentle Repose</i>	接触	死体1つ	1標準	1日/Lv	意志・無効 (物質)	可 (物質)	<p>死体の腐敗を防ぐ。これにより、<b>レイズ・デッド</b>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。</p> <p>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。</p> <p><b>物質要素:</b>塩と、死体の有していた目1つにつき銅貨1枚</p>	音声、動作、 物質	Clr2、Wiz3
召喚術 (招来)	サモン・スウォーム <i>Summon Swarm</i>	近	蠕虫、鼠、 蜘蛛のスワ ーム1つ	1R	集中 + 2R	不可	不可	<p>蠕虫、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。</p> <p>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。</p> <p><b>物質要素:</b>四角く赤い布</p>	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	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>Lv.1 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.2 を 1 体召喚できる。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。</p> <p><b>焦点具:</b>小さなカバンと小さなろうそく</p>	音声、動作、 焦点	Clr2、Brd2、 Wiz2
死霊術 [恐怖、 精神作用]	スケアー <i>Scare</i>	中	生物1体/ 3Lv、互いの 距離30ft	1標準	1R/Lvか 1R (本文)	意志・不完全	可	<p>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。</p> <p>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。</p> <p><b>物質要素:</b>アンデッド・クリーチャーの骨</p>	音声、動作、 物質	Brd2、Wiz2
占術	ステイタス <i>Status</i>	接触	1体/3Lv	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	<p>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。</p> <p>わかる状態異常を以下に示す。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>この呪文は接触攻撃呪文の攻撃ルールに +2 のボーナスを与える。</p> <p>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。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、</p> <p>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。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。</p> <p>手の hp は、術者が発動時に消費した hp と同じである。</p>	音声、動作	Clr2
死霊術	スペクトラル・ハンド <i>Spectral Hand</i>	中	霊的な手 1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>この呪文は接触攻撃呪文の攻撃ルールに +2 のボーナスを与える。</p> <p>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。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、</p> <p>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。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。</p> <p>手の hp は、術者が発動時に消費した hp と同じである。</p>	音声、動作	Wiz2
心術(強制) [精神作用]	ゾーン・オヴ・トゥルース <i>Zone of Truth</i>	近	半径20ft 放射	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	音声、動作	Clr2、Pld2
心術 (強制) [精神作用]	タッチ・オヴ・イディオシィ <i>Touch of Idiocy</i>	接触	生物1体	1標準	10分/Lv	不可	可	<p>対象の精神機能を失わせる。</p> <p>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。</p>	音声、動作	Wiz2
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	<p>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。</p> <p>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。</p> <p><b>物質要素:</b>羊毛のかけら</p>	音声、動作、 物質	Brd2、Wiz2



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
召喚術 (治癒)	ディレイ・ポイズン <i>Delay Poison</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (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。 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、 Dri2、Pld2、 Rng1 Clr2
死霊術 [死、悪]	デス・ネル <i>Death Knell</i>	接触	生物1体	1標準	瞬間/ HDごとに 10分(本 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。 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。 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。 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。 <b>物質要素</b> : 水一滴	音声、動作	
変成術	パーシーヴ・キューズ★ <i>Perceive Cues</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv	—	—	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。 <b>物質要素</b> : 水一滴	音声、動作、 物質	Alc2、Inq2、 Rng2
力術 [火]	バーニング・ゲイズ★ <i>Burning Gaze</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	頑健・無効 (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、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。 この呪文は実際には凝視攻撃ではないことに注意。この呪文は目線を合わせる必要はない。 <b>物質要素</b> : サラマンダーの目	音声、動作、 物質	Dri2、Wiz2
変成術 [言語依存]	ヒドウン・スピーチ★ <i>Hidden Speech</i>	近	術者に加え 1体/Lv、 どの2体の 間も30ft以	1標準	10分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (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(はったり)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、 物質	Brd2、Inq3
占術	ファインド・トラップス <i>Find Traps</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者は罠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 ★ <i>Feast of Ashes</i>	近	1体	1標準	2日/Lv (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。 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。 <b>物質要素</b> : 灰ひとつまみ	音声、動作、 物質	Dri2
死霊術	フェスター★ <i>Fester</i>	近	生きている クリーチャー 1体	1標準	1R/Lvか 1R (本文)	頑健・不完 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)は半分しか効果が及ぼさない。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。 <b>物質要素</b> : 腐った肉	音声、動作、 物質	Inq3
死霊術	フォールス・ライフ <i>False Life</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv 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。	音声、動作、 物質	Wiz2
召喚術 (創造)	フォッグ・クラウド <i>Fog Cloud</i>	中	半径20ft 拡散の霧、 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いようにする。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。 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 <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、 Wiz2
心術 (強制) [精神作用]	ホールド・パースン <i>Hold Person</i>	中	人型生物1 体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効 (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。 <b>焦点具</b> : 小さくまっすぐな鉄片	音声、動作、 焦点	Clr2、Brd2、 Wiz3



死霊術	ボックス・パストールス★ <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)。 <b>物質要素</b> : 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 <i>Levitate</i>	自身か近	術者が同意する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> : 革のロープか、カップ型にまかれた金のワイヤー	音声、動作、焦点	Wiz2

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:カウント	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
占術	アーケイン・サイト <i>Arcane Sight</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の目が青く輝き、120ft以内の魔法のオーラを視認可能。 ディテクト・マジックと同様だが、精神集中が不要で、オーラの位置や強度ももっと素早く認識可能。 視界内のすべての魔法のオーラの位置と強度が判る。オーラの強度は呪文の機能するレベルやアイテムの術者レベルによって決まる。オーラをまとったアイテムやクリーチャーが視線の通るところにいた場合、術者は【呪文学】判定に成功すれば、それぞれの対象に働いている魔法の系統を知ることができる(オーラ1つにつき1回の判定; 難易度15+呪文レベル、あるいは15+呪文でない効果の術者レベルの半分)。 標準アクションとして120ft以内の特定のクリーチャーに精神を集中した場合、①～③が判る。 ①呪文発動能力や擬似呪文能力を持っているかどうか ②持っているなら秘術呪文か信仰呪文か(擬似呪文能力は秘術呪文として見なされる) ③そのクリーチャーが現時点で利用できるもっとも強力な呪文や擬似呪文能力の強さ 魔法のアイテムにかかっている魔法(呪文)の系統を判別できるが、アーティファクトは判別できない。 パーマナエンス呪文で永続化できる。	音声、動作	Wiz3
死霊術	ヴァンピリック・タッチ <i>Vampiric Touch</i>	接触	接触した生物1体	1標準	瞬間/1時間 (本文参照)	不可	可	術者は近接接触攻撃に成功しなければならない。術者の接触は、術者レベル2レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージを与える。術者は自分が与えたダメージに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。ただし、最大でもその時点でのヒット・ポイント+対象の【耐久力】(対象を死亡させるのに十分なダメージ)までの一時的ヒット・ポイントしか得ることはできない。この一時的ヒット・ポイントは1時間後に消える。	音声、動作	Wiz3
変成術[水]	ウォーター・ウォーク <i>Water Walk</i>	接触	接触した1体/Lv	1標準	10分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象となったクリーチャーはどんな液体の上でも、まるでそこが固い地面の上のように歩くことができる。対象の足は液体の表面から1～2インチ上に浮くため、油、氷、泥、流れる水、雪、流砂、さらには溶岩の上ですら渡ることができる(ただし、溶岩の上を渡るクリーチャーは熱によるダメージは被る)。対象は液体の表面を、普通の地面でもあるかのように歩いたり、疾走したり、突撃したり、あるいはその他の方法で移動できる。 呪文が水中で(あるいは対象が部分的、あるいは完全に液体の中に沈んでいる時に)発動された場合、対象は水面に立った状態になるまで、60ft/Rの速度で水面へ向かって運ばれる。	音声、動作	Clr3、Rng3
占術	ガイディング・スター★ <i>Guiding Star</i>	自身	術者	1分	1日/Lv (解除可)	—	—	この呪文を唱えた時に周りにいたものとつながりを結ぶ。効果時間の間なら、標準アクションとしてその場所までの大よその距離と向きが分かる。別の次元界にいる時にはこの能力は機能しない。この場所はテレポートや同種の呪文において、よく慣れ親しんでいる場所として扱われる。他の場所でこの呪文を発動したなら、古い場所とのつながりは失われる。 <b>物質要素:</b> 糸巻き	音声、動作、物質	Rng2、Clr3
変成術	カップ・オヴ・ダスト★ <i>Cup of Dust</i>	近	1体	1標準	1日/Lv (解除可)	頑健・無効	可	対象にいくら飲み物を飲んでも乾きが収まらない呪いをかける。セーヴィング・スローに失敗したなら、対象は脱水状態となる(Core Rulebook p.444を参照)。この呪文の効果は対象のヒット・ポイント以上の非致傷ダメージを与えることはない。いくら水を飲んでも対象の渇きを潤すことはできないが、ポーションや毒などの消費型アイテムの影響は受ける。 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脱水状態の影響は続く。 <b>物質要素:</b> 埃ひとつまみ	音声、動作、物質	Wiz3
防御術	グリフ・オヴ・ウォーディング <i>Glyph of Warding</i>	接触	接触した物体 あるいは 5平方ft/Lv	10分	チャージ消費(作動)するまで 永続 (解除可)	本文	不可 (物体) および 可 (本文)	秘文1つを作成し、1つの橋や通路や入口を守ったり、1つの箱や櫃に罠を仕掛けたりできる。 術者が設定した条件——合言葉、肉体的な特徴、クリーチャー種別・副種別、属性、信仰——を満たしたもののみに発動するように設定できる(クラス、ヒット・ダイス、レベルは不可)。不可視のクリーチャーにも働くが、エーテル状態のものには作動しない。1つの範囲に複数の秘文を発動することはできない。 物理的、魔術的な探りを入れるなどの手段によって秘文に作用を及ぼしたり、避けて通ったりすることはできない。しかし秘文を解呪することはできる。ノンディテクション、ポリモーフ、ミスリード(その他これらに類する魔法効果)で秘文を欺くこともできるが、魔術的な手段によらない変装などでは欺くことはできない。リード・マジックを使った上で<知識:神秘学>判定(難易度13)に成功すれば識別できる。識別することで秘文が作動することはない。識別に成功した者には、秘文の基本的な性質(どの秘文か、どんな種類のダメージを及ぼすか、何の呪文がこめられているか)がわかる。 選択したバージョンによって、秘文は侵入者にダメージを与えたり、何らかの呪文を起動させたりする。 <b>爆発の秘文:</b> 侵入者とその5ft以内にいる者に対して、爆発が術者レベル2ごとに1d8ダメージ(最大5d8)を与える。ダメージは[音波][酸][電気][火][冷氣]のいずれかである(術者が呪文発動時に選択)。作用を受けた者は反応セーブに成功すればダメージを半分にできる。この効果に対して呪文抵抗は適用される。 <b>呪文の秘文:</b> 術者は敵に害を与える呪文で、自分が知っており、かつ3レベル以下のものを何か1つ、秘文の中に仕掛けておける。その呪文のレベルに依存する特徴はすべて、呪文発動時の術者のレベルによって決まる。呪文に目標がある場合、侵入者が目標になる。呪文に効果範囲や無定型の効果(雲など)がある場合、効果範囲や効果は侵入者が中心になる。呪文がクリーチャーを招来する場合、それはできるだけ侵入者の近くに現れて攻撃する。セーヴィング・スローと呪文抵抗はすべて通常通りに行なわれるが、その難易度はグリフ・オヴ・ウォーディングに仕掛けられた呪文のレベルによって決まる。 <b>物質要素:</b> 200gp相当のダイヤモンドの粉末	音声、動作、物質	Clr3

占術(念視)	クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス <i>Clairaudience/Clairvoyance</i>	長	魔法的感知器官	10分	1分/Lv (解除可)	不可	不可	特定の場所に不可視の魔法的感知器官を作り出し、術者はその場にいるのと同じように見たり聞いたりどちらかを選択)できる。視線や効果線が通っている必要はないが、知っている場所―術者に馴染みのある場所や、明確な位置(扉の向こうや、角を曲がったところ、木立の中、など)―でなければならぬ。一度場所を選択してしまえば、魔法的感知器官は移動しないが、ぐるりとまわして全方向を見ることができる。他の念視呪文と異なり、この呪文を通じて魔法的あるいは超常的に強化された感覚を働かせることはできない。選択した場所に魔法的な暗闇があれば、術者には何も見えない。そこが自然の暗闇に閉ざされていた場合、術者はこの呪文効果の中心から周囲半径10ftの範囲を見ることができる。 この呪文は術者が現在いる次元界においてのみ機能する。 <b>焦点具</b> : 小さな角笛1つ(聴覚の場合)あるいはガラス細工の目1つ(視覚の場合)	音声、動作、焦点	Brd3、Wiz3
心術(強制) [言語依存、精神作用]	サジェスチョン <i>Suggestion</i>	近	生きているクリーチャー1体	1標準	1時間/Lv あるいは完了まで	意志・無効	可	術者は、どのように行動すべきかを(1、2文以内で)示唆することで、目標クリーチャーの行動に影響を与える。示唆する内容は、その行動がもっともらしく聞こえるような形で告げてやらねばならない。明らかに相手の害となる行動は、この呪文の効果を手動的に無効化する。 示唆した行動内容は、持続時間が終わるまで続くことがある。示唆した行動が短時間で完了してしまった場合、呪文は対象が要求されたことをやり終えた時点で終了する。術者は持続時間中に特殊な行動を喚起する条件を指定することもできる。呪文が切れるまでに条件が満たされなかった場合、その行動は行なわれない。 示唆内容が非常にもっともらしければ、GMの判断でセーブに(−1、−2のような)ペナルティがつく。 <b>物質要素</b> : 蛇の舌と、蜂の巣	音声、物質	Brd2、Wiz3
召喚術(招来) [本文]	サモン・モンスターⅢ <i>Summon Monster III</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 1d4+1 体(全て同じ種類)か、Lv.2 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.3 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	Clr3、Brd3、Wiz3
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知ることができるが、視界にいないならその場所で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> : 一握りの銅貨	音声、動作、物質	Alc3、Brd3、Inq3、Sum3、Wiz3
占術(念視)	シェア・センス★ <i>Share Senses</i>	長	術者の使い魔	1R	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	術者の使い魔の視覚、聴覚、嗅覚のいずれか1つを術者が共有する。選択した感覚における使い魔の特殊能力の利益も獲得する。しかし(知覚)技能の基本値は術者のもののままである。使い魔に視線が通っている必要はないが、感覚的リンクは機能している必要がある。共有する感覚を別のものに切り替える高娯は1回の標準アクションである。 通常の戦術と異なり、共有した感覚がこの魔法により強化されることはない。また、使い魔に闇を見通す能力がなければ、魔法の間でも通常の間でも見通すことはできない。 この感覚共有は、念視を感知する効果に念視であると識別される。 <b>物質要素</b> : 術者の使い魔の毛か鱗か羽根	音声、動作、物質	Wiz4
力術[音波]	スクリーチ★ <i>Screech</i>	30ft	術者中心、 半径30ft拡	1標準	瞬間	頑健・無効	可	叫び声を周りに放ち防御を緩ませる。範囲内の敵はセーウィング・スローを行わねばならず、失敗するとそのものを機会攻撃可能域に収めている術者の仲間(及び術者)からの機会攻撃を誘発する。術者とその仲間はこの呪文の効果	音声	
召喚術(創造)	スティンキング・クラウド <i>Stinking Cloud</i>	中	半径20ftに 拡散する雲 高さ20ft	1標準	1R/Lv	頑健・無効 (本文)	不可	フォッグ・クラウドに似ているが、その蒸気が吐き気を催させる雲を作り出す。この雲の中にいる生きているクリーチャーは“吐き気がする状態”になる。この状態はクリーチャーが雲の中にいる間と、雲から離れた後1d4+1ラウンド(吐き気がする状態のクリーチャー1体1体に対して別々にロールすること)の間持続する。セーブに成功したが、雲の中に留まったクリーチャーは、毎ラウンド、自分のターンにセーブし続けなければならない。 パーマナエンシ可能。永続化されたスティンキング・クラウドは、風で吹き払われても、10分後には元通りになる。 <b>物質要素</b> : 腐った卵か、ゼンゼソウの葉	音声、動作、物質	Wiz3
死霊術 [言語依存]	スピーク・ウィズ・デッド <i>Speak with Dead</i>	10ft	死んでいる1体	10分	1分/Lv	意志・無効 (本文)	不可	術者は1つの死体に生命のようなものを与え、質問に答えさせることができる。術者レベル2レベルごとに1つまでの質問をすることができる。死体の知識は生前知っていたことに限定されるが、これには話す言語も含まれる。そのクリーチャーが特に術者と対立する立場だったなら、答えは短く、不可解だったり似たことを繰り返したりする。 死んだクリーチャーの属性が術者と異なっていたなら、死体は生きているかのように意志セーブで抵抗できる。成功したならば、死体は術者の質問に答えることを拒否するか、(くはったり)を用いてだまそうとすることができる。魂は生きているときに知っていたことを話せるだけである。 その死体が1週間以内にスピーク・ウィズ・デッドの対象となったなら、新たな呪文は失敗する。術者はこの呪文をどれだけ長い間死んでいた死体に対して使用することもできるが、回答を得るためには、その死体はほとんど損なわれていないものでなければならない。損傷を受けた死体は部分的な答えや、部分的に正しい答えを返してくるかもしれないが、そもそも話すためには少なくとも口がなくてはならない。アンデッド・クリーチャーに変えられたことのある死体に対しては作用しない。	音声、動作	Clr3

召喚術(創造) [冷気]	スリート・ストーム <i>Sleet Storm</i>	長	円筒形 (半径40ft、 高さ20ft)	1標準	1R/Lv	不可	不可	激しいみぞれが内部でのすべての視覚を(暗視すら)妨げ、範囲内の地面を凍り付かせる。範囲内を歩いて通り抜けようとしたり、移動するクリーチャーは難易度10の〈軽業〉判定に成功することで通常の移動速度の半分の移動速度で移動できる。失敗したならそのラウンドに移動することはできず、5以上の差で失敗したなら転んでしまう(詳細は〈軽業〉技能の項を参照)。このみぞれは松明や小さな炎を消してしまう。 <b>物質要素:</b> ほこりと水	音声、動作、 物質	Dri3、Wiz3
召喚術(創造) [力場]	セピア・スネーク・シジル <i>Sepia Snake Sigil</i>	接触	本または 書きもの1部	10分	永続あるいは 消費(作 動)； 解放され るまでか 1d4+Lv日	反応・無効	不可	日本語にして75文字以上の長さのある文章に印を刻む。誰かが読むと、セピア色の蛇の印が現れ、セピア・サーベントに変化し呼んだものと野間に効果線が通っていれば読んだものに襲いかかる。 対象は見るだけでなく、意図的に本を読む必要がある。攻撃を避けるためにセーヴィング・スローを行ない、失敗すれば1d4+Lv日が経過するか解放たれるまで身動きが取れなくなる。この間、年もとらず、息もせず、飢えもなければ眠ることもなく、呪文も回復しない。対象は知覚することができない。対象は外傷を受ける可能性があるが、すでに瀕死状態であってもヒット・ポイントを失わない。 印は通常の方法では見つけれない。ディテクト・マジックでは文章全体が魔法の力を帯びていることが判る。 ディスペル・マジックなら印を取り除ける。イレイズなら文章を丸ごと破壊する。 シークレット・ページのような文章を隠したり内容を変える呪文と組み合わせで発動できる。 <b>物質要素:</b> 500gpの価値のあるアンバー(琥珀)の粉末、スネーク(蛇)の鱗1枚	音声、動作、 物質	Brd3、Wiz3
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> 粘土製のジグラッドの模型	音声、物質	Clr3、Brd2、 Wiz3
心術 [精神作用]	ディープ・スランパー <i>Deep Slumber</i>	近	10ft爆発内 の 生きている クリーチャー	1R	1分/Lv	意志・無効	可	合計HDが10以下の対象を魔法の眠りに陥られる。HDが小さなものから順に対象になり、同じHDならば起点に近いものから対象になる。 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。 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。 <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、 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体が物体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
力術[力場]	トワイライト・ナイフ★ <i>Twilight Knife</i>	近	浮遊する力 場のナイフ	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可	浮遊する力場のナイフを作り出す。このナイフは術者が攻撃した相手に攻撃を行なう。あるラウンドに複数の対象に攻撃を行なったり攻撃を行なわなかった場合には、ナイフは攻撃を行なわない。ナイフの本攻撃ボーナスは(つ者と同じであり、修正値は【知力】もしくは【魅力】ボーナス(いずれか高い方)を用いる。特に術者が指示したり行なえない場合を除いては、ナイフは挟撃位置をとるために移動する。ナイフは攻撃が命中すれば1d4ポイントの[力場]ダメージを与え、クリティカル可能域と倍率はダガーのものを用いる。加えて挟撃したりACに【敏捷力】ボーナスを加えられない状況にいる相手に攻撃を行なったなら、術者レベル4ごとに1d6ポイントの[力場]ダメージを追加で与える。 トワイライト・ナイフは攻撃されることはなく物理的攻撃では傷つかない。しかしディスペル・マジック、ディスインテグレート、スフィアー・オヴ・アニヒレーション、ロッド・オヴ・キャンセレーションの影響は受ける。トワイライト・ナイフのACは12+術者の【敏捷力】修正値に等しい。 攻撃した対象が呪文抵抗を持っているなら、術者はトワイライト・ナイフの攻撃が初めて命中したときに術者レベル判定を行う。抵抗されたのなら呪文は解呪される。そうでなければ、持続時間の間その呪文抵抗を無視する。 <b>焦点具:</b> 小さなナイフ	音声、動作、 焦点	Wiz3
変成術	ネイチャーズ・エグザイル ★ <i>Nature's Exile</i>	接触	1体	1標準	永続	意志・無効	可	対象を自然界の敵にするという呪いをかける。対象に対する動物の初めの態度は敵対的となる。魔獣はこの呪文の影響を受けないが、動物の相棒はその効果を受ける。もし対象が動物の相棒を持っているなら、敵対的になることはないが、呪いがかけられている限り、動物の相棒は攻撃ロール、技能判定、セーヴィング・スローにー2のペナルティを被る。対象は天候や環境から身を守るための〈生存〉判定にー10のペナルティを受ける。 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。	音声、動作	Dri3



死霊術	ビストウ・カース <i>Bestow Curse</i>	接触	接触したクリーチャー1体	1標準	永続	意志・無効(無害)	可	術者は対象に呪いをかける。下記の効果から1つを選択すること。 ①能力値を－6減少させる(最低値は1)。 ②攻撃ロール、セーブ、能力値判定、技能判定に－4のペナルティ。 ③毎ターン、目標は50%の確率で通常通り行動できるが、50%の確率でまったく行動できなくなる。 自分なりの呪いを考案することもできるが、それは上に挙げたものより強力であってはならず、その呪いの効果を最終的に決める権限はGMにある。この呪文によってかけられた呪いを解呪することはできないが、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・カースの呪文で除去することができる。 ビストウ・カースはリムーヴ・カースを相殺する。	音声、動作	Clr3、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
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
方術[悪]	ペイン・ストライク★ <i>Pain Strike</i>	近	生きているクリーチャー1体	1標準	1R/Lv (解除可)	頑健・無効	可	対象に激しい痛みを呼び起こし、1ラウンドに1回、術者レベルに等しいラウンド(最大10ラウンド)の間1d6ポイントの非致傷ダメージを与える。加えて対象は持続時間の間不調状態となり、術者は対象に対する(威圧)判定に＋4の状況ボーナスを得る。	音声、動作	Wiz3
方術[電気]	ライトニング・ボルト <i>Lightning Bolt</i>	120ft	120ft直線状	1標準	瞬間	反応・半減	可	効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントの[電気]ダメージ。融点の低い金属を融かすことができる。ライトニング・ボルトを遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、ライトニング・ボルトは効果範囲が許す限りその障壁の向こうまで広がって行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。	音声、動作、 物質	Wiz3
死霊術	レイ・オヴ・イグゾースション <i>Ray of Exhaustion</i>	近	光線	1標準	1分/Lv	頑健・不完全 (本文参照)	可	黒い光線が術者の伸ばした指から放たれる。術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。 対象は呪文の持続時間の間過労状態となる。頑健セーブに成功したクリーチャーは疲労状態になるだけで済む。その場合でも、すでに疲労状態であったなら、過労状態となる。 すでに過労状態のクリーチャーには効果がない。通常の過労状態や疲労状態と異なり、この効果は呪文の持続時間が切れば直ちに終了する。	音声、動作、 物質	Wiz3
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
防御術	リムーヴ・カース <i>Remove Curse</i>	接触	接触したクリーチャーか物体1つ	1標準	瞬間	意志・無効(無害)	可 (無害)	1つの物体や1体のクリーチャーにかけられたすべての呪いを即座に取り除く。対象がクリーチャーならば、対象にかかっている呪いそれぞれの難易度に対して術者レベル判定(1d20＋術者レベル)を行なう。成功したならばその呪いは取り除かれる。この呪文は呪われた盾、武器、鎧から呪いを取り除くことはないが、術者レベル判定に成功することで、そうした呪われたアイテムに取りつかれたクリーチャーが呪われたアイテムを取り外し、そのアイテムから逃れることができるようにしてくれる。特殊な呪いの中には、この呪文では相殺できなかったり、あるレベル以上の術者によってしか相殺できなかったりするものもある。	音声、動作	Brd3、Clr3、 Pld3、Wiz4
召喚術(治癒)	リムーヴ・ディーズ <i>Remove Disease</i>	接触	接触したクリーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・無効(無害)	可 (無害)	対象がかかっている全ての病気を治癒する。対象にかかっている病気それぞれの難易度に対して術者レベル判定(1d20＋術者レベル)を行ない、成功したならばその病気は治る。この呪文はいくつかの災厄や寄生体を排除することもできる。	音声、動作	Clr3、Dri3、 Rng3
召喚術(治癒)	リムーヴ・ブラインドネス/デフネス <i>Remove Blindness/Deafness</i>	接触	接触したクリーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・無効(無害)	可 (無害)	通常のものであれ魔法的なものであれ、盲目状態か聴覚喪失状態(どちらにするかは術者が選択する)を癒す。この呪文で失われた目や耳が再生することはないが、目や耳が傷ついていた場合は回復させる。 リムーヴ・ブラインドネス/デフネスはブラインドネス/デフネスを相殺し、解呪する。	音声、動作	Clr3、Prd3
占術	ロケート・オブジェクト <i>Locate Object</i>	長	術者中心の円形、射程まで	1標準	1分/Lv	不可	不可	よく知っているかはっきりとその姿を思い浮かべることのできる物体の位置を感じ取る。一般的な物なら、術者から最も近いものの位置が分かる。特定の物体の場合、術者はそれを手にとって観察したことがなければならぬ(占術などで観察した場合は含まない)。 薄い鉛の層により遮断される。クリーチャーの位置を知ることはいできない。 ポリモーフ・エニィ・オブジェクトはこの呪文を欺くことができる。 <b>物質要素</b> : 二股になった小枝	音声、動作、 物質	Brd2、Clr3、 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
占術(念視)	アーケイン・アイ <i>Arcane Eye</i>	無限	魔法的感知 器官	10分	1分/Lv (解除可)	不可	可	術者に視覚的情報を送る、不可視の魔法的感知器官を作り出す。この器官は視界内に作成しなければならないが、その後は視界外へ移動させられる。この器官は前方の床を調べながら移動するなら1ラウンドに30フィート(1分に300フィート)、前方の床だけでなく壁と天井も調べながら移動するなら1ラウンドに10フィート(1分に100フィート)の速度で移動する。この器官は術者がその場所にいるのとまったく同じように物を見ることができる。移動方向に制限は無い。器官は物体を通過できないが、直径1インチ以上の穴や空間を通り抜けることができる。アーケイン・アイは他の次元界に入ること はできない。 術者は使用中精神集中しなければならない。術者が精神集中しなければ、再び精神集中するまで活動を停止してしまう。 <b>物質要素:</b> バット(コウモリ)の毛皮ひと切れ	音声、動作、 物質	Wiz4
力術[冷氣]	アイス・ストーム <i>Ice Storm</i>	長	円筒形(半 径20ft、高さ 40ft)	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可	すさまじいひょうを降らせ、効果範囲内のクリーチャーに3d6の殴打ダメージ、2d6の[冷氣]ダメージを与える。このダメージは発動時に1回だけ与えられる。 残りの持続時間には、激しい雪とみぞれが範囲内に降りそそぐ。範囲内のクリーチャーは<知覚>判定にー4のペナルティを受け、また範囲内は移動困難な地形と見なされる。持続時間が終了すると後には何の影響も残さない。 <b>物質要素:</b> 塵と水	音声、動作、 物質	Dri4、Wiz4
死霊術	インフリクト・シリアス・ウ ンズ <i>Inflict Serious 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3d8+/Lv(最大3d8+15)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	Clr3
死霊術	エナヴェイション <i>Enervation</i>	近	光線	1標準	瞬間	不可	可	負のエネルギーの黒い光線を放つ。命中させるために遠隔接触攻撃が必要。命中したなら1d4レベルの一時的な負のレベルを得る。負のレベルは累積する。 対象が生き残った場合、術者の術者レベルに等しい時間(最長15時間)の後に負のレベルを回復する。 アンデッドに命中したなら、1時間の間1d4×5ポイントの一時的hpを得る。	音声、動作	Wiz4
召喚術[治癒]	キュア・シリアス・ウンズ <i>Cure Serious 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3d8+1/Lv(最大3d8+15)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	Brd3、Clr3、 Dri4、Pld4、 Rng4
心術(強制) [精神作用]	クラッシング・ディスペア <i>Crushing Despair</i>	30ft	円錐形の爆 発	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	不可視の円錐形範囲内を絶望が覆い、対象は圧倒的な悲しみに包まれる。作用を受けたクリーチャーは攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値判定、技能判定、武器によるダメージ・ロールにー2のペナルティを受ける。 <b>クラッシング・ディスペア</b> は <b>グッド・ホープ</b> を相殺し、解呪する。	音声、動作	Brd3、Wiz4
心術(強制) [精神作用]	コンフュージョン <i>Confusion</i>	中	半径15ft爆 発内の全ク リー チャー	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	この呪文は目標に混乱状態をもたらし、自分の行動を自分で決めることができなくなる。 毎ラウンド、対象それぞれのターンの開始時に以下の表でロールを行ない、対象がそのラウンドに何をするか決定すること。 d% / 行動 01～25 / 通常通りに行動する。 26～50 / 何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちゃとしゃべる。 51～75 / 手に持っているアイテムで1d8+【筋力】修正値のダメージを負う 76～100 / 最寄りのクリーチャーを攻撃する(最寄りのクリーチャーを決める上では、使い魔は対象の“自分”の一部であると見なす)。  混乱状態のキャラクターが表で指示された行動を実行できない場合、そのキャラクターは何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちゃとしゃべる。攻撃されれば、混乱状態のキャラクターは次のターン(そのターンもまだ混乱状態であったなら)、自動的にその攻撃者を攻撃する。混乱状態のキャラクターは、(直前のアクションで攻撃したか、直前に攻撃されたかして)すでに攻撃すると決めているクリーチャー以外に対しては、機会攻撃を行なわない。	音声、動作、 物質	Brd3、Wiz4
召喚術(招 来) [本文]	サモン・モンスターⅣ <i>Sammon 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.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> 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Clr4、Brd4

占術(念視)	スクライニング <i>Scrying</i>	本文	魔法的感知器官	1時間	1分/Lv	意志・無効	可	<p>術者は、どんなに離れたところからでも、クリーチャーのことを観察することができる。対象が意志セーブに成功すれば、呪文は失敗する。このセーブのDCは以下の内容により修正される。さらに対象が他の次元界にいれば、対象は意志セーブに＋5のボーナスを得る。</p> <p>知識＞なし(*)：＋10、対象について聞いたことがある：＋5、対象に会ったことがある：±0、対象のことをよく知っている：－5</p> <p>つながり＞似顔絵や肖像を持つ：－2、所有物や衣服を持つ：－4、肉体の一部や髪の毛や爪をもつ：－10</p> <p>* 術者は自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながりを持っていなければならない。</p> <p>このセーブが失敗であれば、術者は対象とその周囲(対象からすべての方向におよそ10フィート)を見聞きすることができる。対象が移動すれば、感知器官は150フィートまでの移動速度でそれについて行く。</p> <p>すべての占術(念視)呪文と同様、この感知器官は魔法効果も含め、術者の視覚能力をすべて備えている。</p> <p>以下の呪文は術者レベルごとに5%の確率で、この感知器官を通じてうまく働く可能性がある：ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・マジック、ディテクト・ロー、メッセージ。</p> <p>セーブが成功であれば、少なくとも24時間の間、術者が同じ対象を再び念視しようとすることはできない。</p> <p><b>物質要素</b>：水たまり <b>焦点具</b>：1,000gpの価値がある銀の鏡</p>	音声、動作、物質、焦点	Brd3、Clr5、Dri4、Wiz4
防御術	スパイト★ <i>Spite</i>	自身	術者	1R	1時間/Lv (解除可) かチャージ消費まで	—	—	<p>4レベル以下で発動時間が1標準アクションかそれより短い、距離：接触の呪文を1つ選択する。この呪文を発動するアクションの一部としてその呪文を発動し、守りの印として封じる。この印は刺青、痣、いぼといった形で術者の身に浮かぶ。</p> <p>次に術者への近接攻撃が命中したなら、封じられた呪文は攻撃したクリーチャーを対象として起動する。このときに接触攻撃判定は不要だが、その他に考慮すべき点は通常の呪文発動と同様に扱うこと。適した対象がいなければ、呪文は失われてしまう。</p> <p>同時に1つのスパイトの効果しか受けることはできない。2つ目を発動したなら1つ目は即座に終了してしまう。</p> <p><b>物質要素</b>：珍しいインク(250gp)</p>	音声、動作、物質	
心術(強制) [精神作用]	スリープウォーク★ <i>Sleepwalk</i>	接触	意識不明状態のクリーチャー1体	1R	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (本文)	可	<p>意識不明状態か眠っているクリーチャーを起こし半ば覚醒した状態で移動させる。対象は導かれたり案内されたりする場合にのみよるめき状態として扱うが、それ以外の点については無防備状態状態であり続ける。</p> <p>対象は半分の移動速度で移動し、毎ラウンド1回の移動アクションしか行えず、【筋力】や【敏捷力】を基準とした技能判定に自動的に失敗する。</p> <p>対象がダメージを受けたなら意志セーブを行ない、成功すれば呪文は終了し(ヒット・ポイントが0より高ければ)覚醒する。</p> <p>呪文が終了したり解呪された場合でも、対象は依然として意識不明状態である。この呪文で覚醒させても容態安定化することはない、一切の治癒効果はない。対象がこの呪文で移動したことにより再度瀕死状態になるということはない。</p> <p><b>物質要素</b>：ベラドンナの小枝(100gp)</p>	音声、動作、物質	Inq4
変成術	スリーフォールド・アスペクト★ <i>Threefold Aspect</i>	自身	術者	1標準	24時間	—	—	<p>術者を少年期／青年期／老年期の3つの年齢の姿に変えることができる。年齢が変わるだけで別のキャラクターの姿になるわけではない。効果時間の間、標準アクションを使用することで年齢を変えることができる。これにより能力値に以下の修正を受ける。</p> <p>少年期：【敏捷力】【耐久力】に＋2の強化ボーナス、【判断力】に－2のペナルティ</p> <p>青年期：【判断力】【知力】に＋2の強化ボーナス、【敏捷力】に－2のペナルティ</p> <p>老年期：【判断力】【知力】に＋4の強化ボーナス、【筋力】【敏捷力】に－2のペナルティ</p> <p>これらのボーナスは通常の年齢段階により得られるボーナスと累積する。</p> <p>トウルール・シーイングにより、術者の真の姿を見通すことができる。家族のように術者の年齢変化を近くで見えてきたものならば、〈知覚〉判定(DC20)に成功すれば術者であることに気付く。</p> <p>この呪文は服装に影響を与えることはなく、変化によってそれらが痛むことはない。</p> <p><b>焦点具</b>：三日月形にした銀(5gp)</p>	動作、焦点	Dri5
召喚術(創造)	セキュアー・シェルター <i>Secure Shelter</i>	近	一辺20ft正方形の建造物	10分	2時間/Lv (解除可)	不可	不可	<p>このあたりでありふれた材質で作られた、頑丈なコテージかロッジを召喚する(扉1つ、よろい戸付きの窓2つ、暖炉1つが備え付けられている)。石造りの建物と同じくらい頑丈で、炎に耐え、通常の矢弾は通さない。扉とよろい戸にはアーケイン・ロックがかかっており、暖炉の煙突には鉄格子があり煙道は狭い。これら3つの進入路にはアラームがかかっている。</p> <p>また、アンシーン・サーヴァントが召喚され身の回りの世話をしてくれる。</p> <p><b>物質要素</b>：石の破片、砂、水一滴、木片</p>	音声、動作、物質	Brd4、Wiz4
召喚術(創造)	ソリッド・フォッグ <i>Solid Fog</i>	中	半径20ft拡散の霧、高さ20ft	1標準	1分/Lv	不可	不可	<p>この呪文はフォッグ・クラウドと同様に動き、さらに移動を妨げる。この霧の中では移動速度の半分でしか移動できず(5フィート・ステップも行えない)、近接攻撃ロールとダメージに－2のペナルティを受ける。この霧の中に落下した場合、移動速度が減るため、霧の中を10ft移動することに落下ダメージが1d6低下する。</p> <p>移動速度を遅くしたり攻撃にペナルティを与える効果とは累積しない。</p> <p>通常の霧とは異なり、強風(風速31マイル/時以上)のみがこの霧を吹き払うことができ、それには1ラウンドかかる。</p> <p><b>物質要素</b>：乾燥させた豆と動物の蹄</p>	音声、動作、物質	Wiz4
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	<p>チャーム・バーサスと同様だが、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。</p>	音声、動作	Brd3、Wiz4



占術	ディヴィネーション <i>Divination</i>	自身	術者	10分	瞬間	—	—	術者はこれから1週間以内に達成しようとする目的、起きる出来事、活動について質問をし、有益な助言を得ることが出来る。この呪文より与えられた助言は短いフレーズ1つだけの簡潔なものか、さもなくば謎歌か言葉にならない前兆のようなかたちをとる。術者の属するパーティが情報に従って行動しなかったなら、状況が変化し、それにともなって神託の情報が役に立たなくなる可能性もある。 ディヴィネーションの内容が正しい可能性は基本的に70%＋術者レベルごとに1%（最大で90%）である。術者には呪文が失敗したかどうかわかる。ただし、誤情報を与える特定の魔術が働いている場合は除く。 同じ事柄について同じ術者が何度もこの呪文を使っても、ダイスの目は1回目と同じだったものとして扱われ、返ってくる答も毎回同じになる。 <b>物質要素</b> : 25gpの価値のある香とふさわしい捧げ物	音声、動作、物質	Clr4
占術	ディサーン・ライズ <i>Discern Lies</i>	近	1体/Lv、互いに30ft以内	1標準	精神集中、1R/Lvまで	意志・無効	不可	毎ラウンド、術者は目標1体に精神を集中する（この対象は距離内にいなければならない）。術者は目標が意図的かつ故意の嘘をつけば、オーラの乱れでそれが判る。この呪文は真実を明らかにすることはなく、意図せずに間違ったことを言ってもそれを指摘することはなく、また、必ずしも言い逃れを見抜くこともない。 術者は毎ラウンド異なった目標に精神を集中することもできる。	音声、動作	Clr4、Pld3
占術	ディテクト・スクライニング <i>Detect Scrying</i>	40ft	術者中心 40ft放射	1標準	24時間	不可	不可	術者は占術（念視）呪文や効果によって自分を観察しようとする試みがあれば、即座にそれに気付く。この呪文の効果範囲は術者から放射され、術者ととも移動する。術者は呪文の効果範囲内にあるすべての魔法的感知器官の位置を知ることができる。 念視の試みが効果範囲内から行なわれたものであれば、術者はその位置も知ることができる。そうでない場合、術者と念視者は直ちに對抗術者レベル判定（1d20＋術者レベル）を行なう。術者の結果が念視者の結果以上であれば、術者は念視者の視覚的なイメージと、念視者のいる方向、術者からの距離を正確に感知できる。 <b>物質要素</b> : 鏡のかけらと、真鍮製のラッパ状補聴器のミニチュア	音声、動作、物質	Brd4、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無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
死霊術	デス・ワード <i>Death Ward</i>	接触	生きているクリーチャー1体	1標準	1分/Lv	意志・無効（無害）	可（無害）	目標は全ての即死呪文や[即死]効果へのセーブに＋4の士気ボーナスを得る。たとえ通常はできなくても、その[即死]効果に抵抗するためにセーブをすることができる。加えて、目標は生命力吸収やその他の負のエネルギー効果（負のエネルギー放出を含む）への完全耐性を得る。 この呪文は既に持っていた負のレベルを取り除くことはできないが、呪文の持続時間が続く限り負のレベルによるペナルティを無視する。 この呪文は[即死]効果以外の攻撃（ヒット・ポイントの喪失、毒、石化など）に対しては防護を与えない。	音声、動作	Clr4、Pld4
召喚術 （治癒）	ニュートライズ・ポイズン <i>Neutralize Poison</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・無効（無害）	可（無害）	対象に影響しているそれぞれの毒のDCに対して術者レベル判定を行なう（1d20＋術者レベル）。成功したならば毒は中和される。治療されたクリーチャーがそれ以上毒によるダメージや効果を受けることはなく、どんなものであれ一時的な効果も消える。しかし、この呪文は、ヒット・ポイントへのダメージや能力値ダメージ、自然と消え失せることのない効果など、瞬間的な効果を逆転させることはない。 <b>物質要素</b> : 木炭	音声、動作、物質	Brd4、Clr4、Dri3、Prd4、Rng3
			1立方ft/Lvまでの物体1体	1標準	10分/Lv	意志・無効（物体）	可（物体）	対象の持つ毒を中和し、無力化する。 <b>物質要素</b> : 木炭		
心術（惑乱） [恐怖、精神作用]	ファンタズマル・キラー <i>Phantasmal Killer</i>	中	生きているクリーチャー1体	1標準	10分/Lv	意志・無効	可	対象の潜在意識に潜む恐ろしいクリーチャーの幻を作り出し対象を攻撃する。 対象はまず、看破のための意志セーブを行なう。成功すれば一切の効果を受けない。 失敗したなら、次に頑健セーブを行なう。失敗すれば対象は死亡する。成功すれば、対象は3d6ポイントのダメージを被る。 対象がカンパに成功し、かつテレパシー能力を持っているかヘルム・オヴ・テレパシーを着用していたなら、獣は術者に向かってくる。対象が行なった処理と同様の処理を行なうこと。	音声、動作	Wiz4
			生きているクリーチャー1体	1標準	瞬間	意志・看破、その後頑健・不完全	可	対象の潜在意識に潜む恐ろしいクリーチャーの幻を作り出し対象を攻撃する。 対象はまず、看破のための意志セーブを行なう。成功すれば一切の効果を受けない。 失敗したなら、次に頑健セーブを行なう。失敗すれば対象は死亡する。成功すれば、対象は3d6ポイントのダメージを被る。 対象がカンパに成功し、かつテレパシー能力を持っているかヘルム・オヴ・テレパシーを着用していたなら、獣は術者に向かってくる。対象が行なった処理と同様の処理を行なうこと。		
死霊術 [恐怖、精神作用]	フィアー <i>Fear</i>	30ft	円錐形の爆発	1標準	1R/Lvか1R（本文）	意志・不完全	可	不可視の恐怖が円錐形に放たれ、効果範囲内の生きているクリーチャーは意志セーブに成功しない限り恐慌状態となる。追いつめられれば、恐慌状態のクリーチャーは戦慄状態になる。意志セーブに成功した場合、そのクリーチャーは1ラウンドの間、怯え状態となる。 <b>物質要素</b> : メンドリ的心臓か白い羽根	音声、動作、物質	Brd3、Wiz4



召喚術(創造)	ブラック・テントクルズ <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、通常通り解説される。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
死霊術	ポイズン <i>Poison</i>	接触	1体	1標準	瞬間 (本文)	頑健・無効 (本文)	可	術者は対象に近接接触攻撃を行ない、成功すれば毒を注入できる。この毒は毎ラウンド1d3ポイントの【耐久力】ダメージを6ラウンドの間与える。毒に侵されたクリーチャーは毎ラウンド頑健セーブを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを無効化した上で効果を終了させることができる。	音声、動作、信仰	Clr4、Dri3
召喚術(創造)	マイナー・クリエーション <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
心術(強制) [精神作用]	ムーンストラック★ <i>Moonstruck</i>	中	人型生物1体	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	月の神秘的な力により対象を狂気に陥らせる。対象がセーブに失敗したなら1ラウンドの間幻惑状態となり、爪や歯が伸縮し持っているものを落とす。対象は1階の噛み付き攻撃と2回のひっかき攻撃を獲得し(ダメージはサイズに応じたものとなる)、対象は以後の持続時間の間レイジ呪文とコンフュージョン呪文の影響を受けているかのように扱う。攻撃を行う場合はその肉体を使用した攻撃を行うこと。この呪文の持続時間の最後のラウンドに、対象は再び幻惑状態となり、元の姿に戻る。 <b>物質要素:</b> ムーンストーン の粉ひとつまみ	音声、動作、物質	Dri4、Wiz4
心術(強制) [言語依存、精神作用]	レッサー・ギアス <i>Geas, Lesser</i>	近	7HDまでの 生きているク リーチャー1 体	1R	1日/Lvか チャージ 消費 (解除可)	意志・無効	可	この呪文はクリーチャーに、術者の望む通り、何らかの仕事や成し遂げたり、何らかの行動(あるいは一連の行動)をしないようにしたりさせる魔法の命令を与える。このクリーチャーは7HD以下でなければならない。また、術者の言語を理解できなければならない。ギアス はクリーチャーに自殺したり、確実な死をもたらす行動をするよう強制することはできないが、それ以外ならほとんどどんな行動でも取らせることができる。 ギアス をかけられたクリーチャーは、どれだけ長くかかるうと、その制約が完了するまで与えられた指示に従わねばならない。 その指示が対象自身の行動のみでは完了できない指示であった場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続する。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができる。 24時間の間、レッサー・ギアス に従えなかった場合、対象は各能力値に-2のペナルティを被る。このペナルティは毎日-2ずつ累積していき、最大で-8にまでなる。この効果によって能力値が1未満に下がることはない。この能力値ペナルティは、対象がレッサー・ギアス に従うのを再開してから24時間後に消える。 この呪文(およびすべての能力値ペナルティ)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・カースによって終了させることができる。ディスペル・マジックは作用しない。	音声	Brd3、Wiz4
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	<b>ロケート・オブジェクト</b> 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た場合、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
幻術(紋様) [光、精神作用]	ワンダリング・スター・モーツ★ <i>Wandering Star Motes</i>	近	生きているク リーチャー1 体及び特殊 (本文)	1標準	1R/Lv	意志・無効 (本文)	可 (無害)	対象に向けて輝く光の塵を放ち、その周りに複雑な紋様を刻む。この紋様は対象の姿を描き出し、陽光棒のように光を放つ。これにより対象のいかなる不可視状態も解除される。 対象は意志セーブを行ない、失敗すれば1ラウンドの間幻惑状態となる。その後毎ラウンド意志セーブを行なわねばならず、失敗すればさらに1ラウンドの間幻惑状態となる。対象が意志セーブを行なうたびに、この塵は30フィートの範囲内で最も近くにいる敵に飛び散る。この敵も同様の効果を受けるが、ここからさらに飛散することはない(起点となるのは対象のみである)。セーブに一度成功すれば、同じ呪文の効果には完全耐性を得る。効果を受けたもの全てが意志セーブに成功すれば呪文は終了する。 この呪文は敵にのみ作用する。 <b>物質要素:</b> 少量の発光粉(マグネシウムの粉)	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
死霊術	インフリクト・クリティカル・ ウーンズ <i>Inflct Critical 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 4d8+Lv(最大 4d8+20)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	Clr4
死霊術	ウェイヴズ・オヴ・ファ ティーグ <i>Waves of Fatigue</i>	30ft	円錐形爆発	1標準	瞬間	不可	可	負のエネルギーの大波が、範囲内の生きているクリーチャー全員を疲労状態にする。すでに疲労状態にあるクリーチャーには何の効果もない。	音性、動作	Wiz5
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	—	—	ブ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、術者は非致傷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
召喚術 (治癒)	キュア・クリティカル・ウ ーンズ <i>Cure Critical 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 4d8+Lv(最大 4d8+20)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	Clr4、Brd4、 Dri5
召喚術 (創造)	クラウドキル <i>Cloudkill</i>	中	半径20ft、高 さ20ft拡散 の雲	1標準	1分/Lv	頑健・不完 全 (本文)	不可	黄緑色で毒性がある一塊の雲を作り出す。雲に入った生きているクリーチャーはHDに応じて以下の効果を受ける。 3HD以下：死亡する(セーブ不可) 4～6HD：頑健セーブに成功しなければ死亡する(セーブに成功した場合、この雲の中にいる間毎ラウンド、術者のターンに1d4ポイントの【耐久力】ダメージを受ける)。 7HD以上：この雲の中にいる間毎ラウンド、術者のターンに1d4ポイントの【耐久力】ダメージを受ける(頑健セーブに成功すれば、このダメージは半減する)。 息を止めても効果を受ける。毒への完全耐性があれば効果を受けない。 この雲は地表面に沿って、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。この蒸気は空気より重い。 この蒸気を液体にしみ込ませたり、水中でこの呪文を発動させたりすることはできない。 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。	音声、動作	Wiz5
占術	コンタクト・アザー・プレー 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)。接触に成功したなら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
死霊術	サフォケーション★ <i>Suffocation</i>	近	生きているク リーチャー1 体	1標準	3R	頑健・不完 全	可	目標の肺から空気を抽出し、すぐに窒息させる。目標は頑健セーブを行い、成功したなら1ラウンドの間よろめき状態になる。失敗した場合、即座に窒息を始める。目標の次のラウンド、目標は気絶状態になり0hpに減少する。1ラウンド後、目標は－1hpに減少し瀕死状態になる。その次のラウンド、目標は死ぬ。毎ラウンド目標は頑健セーブに成功することでそのラウンドに起こる効果を遅延できる。目標が頑健セーブに失敗するたびに窒息の次の段階へと移行する。 この呪文は呼吸しなければならない生きているクリーチャーにのみ影響を与える。息を止めても呪文は打ち消せない。 <b>物質要素</b> ：術者の息が少量入った小ビン	音声、動作、 物質	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> ：小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Wiz5、Brd5、 Clr5

召喚術 (招来)	シークレット・チェスト <i>Secret Chest</i>	本文	宝箱1つと1 立方ft/Lvま での品物	10分	60日か消 費まで	不可	不可	60日までの間、宝箱をエーテル界に隠し、好きな時にそれを取り戻すことができる。この宝箱の中に入る容量と宝箱の 大きさ(約3フィート×2フィート×2フィート)とは関係ない。生きているクリーチャーが箱の中に入った場合、75%の確率で 呪文は失敗する。一旦宝箱を隠した後では、術者は精神集中することでそれを取り戻すことができ(1標準アクション)、 宝箱は術者のすぐ脇に現れる。 この宝箱には通常の宝箱と同様に錠前や守りの魔法を付けることができる。 宝箱を隠す際には、術者は宝箱とレプリカの両方に触れながら呪文を発動する。すると、宝箱はエーテル界へと消え 去る。術者が宝箱を呼び戻すにはレプリカが必要である。60日を超えると以後1日ごとに、宝箱が失われる可能性が5% ずつ累積していく。宝箱のレプリカをなくすか壊してしまった場合、ウィッシュを使っても、大きい方の宝箱を呼び戻す方 法はない。ただし、他の次元界へと探しに行くことはできる。 宝箱の中の生き物は通常通り食べ、眠り、歳をとるため、飢えや乾き、加齢で死亡する。 <b>焦点具</b> : 非魔法の、名工によって作られた宝箱(5,000gp以上)とそのレプリカ(50gp)。 <b>シンボル系</b> 。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーは3d6×10分間、深い眠り に落ちる。眠っているクリーチャーはこの期間が終るまでは魔法以外の手段では目覚めない。 <b>シンボル・オヴ・スリープ</b> の発見および解除DCは30。 <b>物質要素</b> : 水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)	音声、動作、 焦点	Wiz5
(強制)	シンボル・オヴ・スリープ <i>Symbol of Sleep</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	<b>シンボル系</b> 。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーはすさまじい苦痛に襲わ れ、攻撃ロール、技能判定、能力値判定に－4のペナルティを被る。この効果は、クリーチャーがシンボルの60フィート以 内から出た後も1時間持続する。 <b>シンボル・オヴ・ペイン</b> の発見および解除DCは30。 <b>物質要素</b> : 水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)	音声、動作、 物質	Wiz5、Clr5
死霊術 [悪]	シンボル・オヴ・ペイン <i>Symbol of Pain</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	頑健・無効	可	<b>シンボル系</b> 。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーはすさまじい苦痛に襲わ れ、攻撃ロール、技能判定、能力値判定に－4のペナルティを被る。この効果は、クリーチャーがシンボルの60フィート以 内から出た後も1時間持続する。 <b>シンボル・オヴ・ペイン</b> の発見および解除DCは30。 <b>物質要素</b> : 水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)	音声、動作、 物質	Wiz5、Clr5
占術	テレパシック・ボンド <i>Telepathic Bond</i>	近	術者＋同意 する1体 /3Lv、互い に30ft以内	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	自分と同意するクリーチャー間をテレパシーによって結合する。対象の【知力】は3以上でなければならない。対象は他 の全ての対象とつながっている。対象同士は言語に関係なく、テレパシーによる意思疎通が可能になる。発動後は距離 の制限はないが、次元界を超えることはできない。 望むなら、術者は自分を除外することができる(発動時に決定)。 パーマネンシィ呪文で永続化可能。1回ごとに2体のクリーチャーを結合する。 <b>物質要素</b> : 異なる2種類のクリーチャーそれぞれから得た卵の欠片2つ	音声、動作、 物質	Wiz5
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 / 目的地に到着する / 目的地を外れる / 似通った場所 / 大失敗 よく慣れ親しんでいる / 01～97 / 98～99 / 100 / — 念入りに調べた / 01～94 / 95～97 / 98～99 / 100 何度か来たことがある / 01～88 / 89～94 / 95～98 / 99～100 一度見たことがある / 01～76 / 77～88 / 89～96 / 97～100 偽の目的地 / — / — / 81～92 / 93～100	音声	Wiz5



心術(強制) [精神作用]	ドミネイト・パースン <i>Dominate Person</i>	近	人型生物1 体	1R	1日/Lv	意志・無効	可	対象の精神との間に作り出すテレパシー的なつながりを通じて、あらゆる人型生物の行動を制御できる。 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	Wiz5、Brd4
防御術	バニッシュ・シーミング★ <i>Banish Seeming</i>	接触	1体か物体1 つ	1標準	瞬間及び 1R/Lv (本文)	不可	不可	近接接触攻撃により幻術を解呪するか、クリーチャーを本来の姿に戻す。この効果は解呪判定に+2の強化ボーナスを得られることと幻術の解呪が姿を変える超常能力か呪文にしか働かないことを除いては、通常のディスペル・マジックとして働く。 複数の効果が及ぼされていたなら、術者レベル4ごとに1つの効果を解呪できる。最も高い術者レベルの効果から順に解呪判定を行なうこと。超常能力の術者レベルは、対象のHDに等しい。 この効果により本来の姿に戻ったクリーチャーは、術者の術者レベルに等しいラウンドの間姿を変えることができない。この呪文は外見を変える火魔法的な効果に対しては、一切の効果を及ぼさない。 <b>物質要素</b> :冷たい鉄製の釘	音声、動作、 物質	Int3
心術(強制) [精神作用]	フィーブルマインド <i>Feeblemind</i>	中	1体	1標準	瞬間	意志・無効	可	目標クリーチャーは知能低下状態になり、【知力】と【魅力】がともに1に下がる。目標は【知力】や【魅力】基準の技能の使用、呪文の発動、言語理解、意味のある会話を行えない。目標は誰が味方なのかは判るため、味方について行ったり、味方を守ることもできる。ウィッシュ、ヒール、ミラクル、リミテッド・ウィッシュにより解呪されるまで、目標はこのままである。秘術呪文を発動するクリーチャーはセーヴィング・スローに-4のペナルティを被る。 <b>物質要素</b> :粘土、水晶、あるいはガラスの玉握り	音声、動作、 物質	Wiz5
死霊術	ブライト <i>Blight</i>	接触	植物	1標準	瞬間	頑健・半減 (本文)	可	1株の植物を枯らす。この呪文が植物クリーチャーに作用した場合、術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントのダメージを受ける。植物クリーチャーはこのダメージを半減させるために頑健セーヴィング・スローを試みることができる。クリーチャーでない植物(立ち木や低木など)はセーヴを行なうことができず、直ちに枯死する。 この呪文は土壌や周囲の植物に一切影響を与えない。	音声、動作	Wiz5、Dri4
占術	プライング・アイズ <i>Prying Eyes</i>	1マイル	浮遊する目 10個以上	1分	1時間/Lv (本文) (解除可)	不可	不可	半ば実体があつて目に見える(1d4+術者レベル)個の魔法の球体(“目”)を作り出す。“目”は発動時に術者が命じたとおり動き回り、周囲を偵察し、戻ってくる。“目”はすべての方向を120フィート先まで、通常の視覚で見通す。 ①“目”は極小サイズの人造で、小さなリンゴほどの大きさである。 ②ヒット・ポイントは1、ACは18(+8サイズ) ③〈飛行〉+20、速度30フィートで飛行。〈隠密〉+16。〈知覚〉+(術者レベル、最大+15)。 ④幻術、闇、霧、その他の視覚に影響を及ぼすものに影響を受ける。闇の中を移動する目は、触覚によって方向を定めなければならない。 ⑤作成時、従わせたい指示を日本語75文字までの命令で指定する。術者の知識は目も同様に持つ。 報告するためには、術者の手に戻らなければならない。それぞれの目は、存在している間に見たすべてのことを術者の精神の中に再現する。1つの目が1時間の間に記録した映像を再現するのには1ラウンドかかる。見つけたものを伝えると目は消滅する。 術者から1マイル以上離れると目は即座に消滅する。破壊された原因を術者が直接知覚することなく気付くことはできない。 目は術者レベルごとに1時間までか、術者の元に戻るまで存在する。ディスペル・マジックにより目は破壊される。効果範囲型解呪の範囲内に入ったなら、1つ1つの目に対して別々にロールする。闇の中で壁にぶつかり壊れることもある。 <b>物質要素</b> :水晶製のビー玉ひとつかみ	音声、動作、 物質	Wiz5
防御術	ブレイク・エンチャントメント <i>Break Enchantment</i>	近	1体/Lvま で、30ft以内	1分	瞬間	本文	不可	心術、変成術、呪いから犠牲者を、例えその効果が瞬間効果であっても解放する。こうした効果1つごとに、術者はDC(11+効果の術者レベル)に対して術者レベル判定(1d20+術者レベル、最大+15)を行なう。成功すればその呪文、呪い、効果から解放される。呪われた魔法のアイテムのDCは呪いのDCに等しい。 ディスペル・マジックで解呪できない呪文の場合、その呪文の呪文レベルが5以下であるならこの呪文で解呪できる。効果が永続的な魔法のアイテムによるものだった場合、この呪文は被害者をアイテムの効果から解放するだけで、アイテムから呪いを除去することはない。	音声、動作	Wiz5、Brd4、 Clr5、Pld4



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</p>	音声、動作	Wiz5、Dri5
力術[悪]	マス・ペイン・ストライク★ <i>Pain Strike, Mass</i>	近	生きているクリーチャーLv体、互いに30ft以内	1標準	1R/Lv (解除可)	頑健・無効	可	<p>対象に激しい痛みを呼び起こし、1ラウンドに1回、術者レベルに等しいラウンド(最大10ラウンド)の間1d6ポイントの非致傷ダメージ与える。加えて対象は持続時間の間不調状態となり、術者は対象に対する(威圧)判定に+4の状況ボーナスを得る。</p>	音声、動作	Wiz5
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・パースンと同様(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> <p>対象に印を描き、その印が起動する原因となる対象の行為を宣言する。起動すると、印は対象に呪いをかける。術者はどのような行為でも選ぶことができる。印の効果はビストウ・カースの効果とまったく同一である。</p> <p>この呪文は同意する者が拘束した者にしか使用できない。</p> <p>マーク・オヴ・ジャスティスは解呪することができない。ウィッシュやブレイク・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・カースで取り除くことができる。ただし、リムーヴ・カースの場合、その呪文の使い手の術者レベルが、マーク・オヴ・ジャスティスを発動した者の(発動時点での)術者レベル以上でなければならない。この制限は印が起動しているか否かに関わらず適用される。</p>	音声、動作、 物質	Wiz5、Brd4
死霊術	マーク・オヴ・ジャスティス <i>Mark of Justice</i>	接触	1体	10分	永続 (本文)	不可	可	<p>対象に印を描き、その印が起動する原因となる対象の行為を宣言する。起動すると、印は対象に呪いをかける。術者はどのような行為でも選ぶことができる。印の効果はビストウ・カースの効果とまったく同一である。</p> <p>この呪文は同意する者が拘束した者にしか使用できない。</p> <p>マーク・オヴ・ジャスティスは解呪することができない。ウィッシュやブレイク・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・カースで取り除くことができる。ただし、リムーヴ・カースの場合、その呪文の使い手の術者レベルが、マーク・オヴ・ジャスティスを発動した者の(発動時点での)術者レベル以上でなければならない。この制限は印が起動しているか否かに関わらず適用される。</p>	音声、動作	Clr5、Pld4
召喚術 (創造)	メジャー・クリエーション <i>Major Creation</i>	近	本文	1分	本文	不可	不可	<p>マイナー・クリエーションと同様だが、(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。</p> <p>◆硬度と希少性の例</p> <p>植物性の物質 / 2時間／レベル</p> <p>石、水晶、卑金属 / 1時間／レベル</p> <p>貴金属 / 20分／レベル</p> <p>宝石 / 10分／レベル</p> <p>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)</p> <p><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</p>	音声、動作、 物質	Wiz5
心術(強制) [精神作用]	マインド・フォッグ <i>Mind Fog</i>	中	高さ20ft、半径20ft拡散の霧	1標準	30分および 2d6R (本文)	意志・無効	可	<p>霧の塊を生み出し、その中にいる者の精神抵抗を弱める。この呪文の中にいるクリーチャーはすべての【判断力】判定と意志セーブに-10のペナルティを被る(セーブに成功したクリーチャーは作用を受けず、霧の中に留まった場合でもさらなるセーブを行なう必要はない)。作用を受けたクリーチャーはこの霧の中にいる間と霧から出て2d6ラウンドの間、このペナルティを被る。霧自体は動かすことはできず、30分間か吹き払われるまで持続する。</p> <p>軟風(毎時11マイル以上)はこの霧を4ラウンドで、疾風(毎時21マイル以上)はこの霧を1ラウンドで吹き散らしてしまう。</p>	音声、動作	Wiz5、Brd5

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の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”か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	リインカーネイト Reincarnate	接触	死んでいるクリーチャー1体	10分	瞬間	不可	不可	<p>死んでいるクリーチャーを他の肉体へと生き返らせる。対象は死んでから1週間以内しか経っておらず、対象の魂が自由で、生き返ることに同意していなければならない。</p> <p>対象のすべての肉体的な病気や障害は回復する。死体の状態は問題にならない。肉体のほんのわずかな一部でも残っていればよい。ただし、その一部はそのクリーチャーが死んだ時点でその一部でなければならない。この呪文の魔力により、まったく新しい青年期の肉体が作り出される(1時間かかる)。その後対象は転生する。</p> <p>転生したキャラクターは以前の人生のほとんどもを思い出す。対象が以前有していたクラス能力、特技、技能ランクはそのまま残る。クラス、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、ヒット・ポイントは変化しない。</p> <p>【筋力】【敏捷力】【耐久力】の値を算出するには、対象の種族ごとの能力値調整を取り除き、その後、残った能力値に表に示した能力値調整を適用すること。転生したとき、目標は永続的な負のレベルを2レベル負う。目標が1レベルなら、代わりに【耐久力】を2点減少させる(このとき【耐久力】が0以下になるなら転生できない)。</p> <p>呪文を準備しているクリーチャーが死んだとき、50%の確率で転生したときにその呪文を失う。準備なしで呪文を発動する能力を持ったクリーチャーは、50%の確率で未使用の呪文スロットを失う。</p> <p>人型生物の場合、新たな肉体は以下の表を用いて決定する。</p> <p>アンデッド・クリーチャーにされたり、[即死]効果で殺されたクリーチャーをこの呪文で生き返らせることはできない。人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを転生させることはできない。ただし老衰のために死んだクリーチャーを生き返らせることはできる。</p> <table><tr><td>d%</td><td>/ 肉体</td><td>/【筋】【敏】【耐】</td></tr><tr><td>01</td><td>/ バグベア</td><td>/+4 +2 +2</td></tr><tr><td>02～13</td><td>/ ドワーフ</td><td>/±0 ±0 +2</td></tr><tr><td>14～25</td><td>/ エルフ</td><td>/±0 +2 -2</td></tr><tr><td>26</td><td>/ ノール</td><td>/+4 ±0 +2</td></tr><tr><td>27～38</td><td>/ ノーム</td><td>/ -2 ±0 +2</td></tr><tr><td>39～42</td><td>/ ゴブリン</td><td>/ -2 +2 ±0</td></tr><tr><td>43～52</td><td>/ ハーフエルフ</td><td>/ ±0 ±2 ±0</td></tr><tr><td>53～62</td><td>/ ハーフオーク</td><td>/+2 ±0 ±0</td></tr><tr><td>63～74</td><td>/ ハーフリング</td><td>/ -2 +2 ±0</td></tr><tr><td>75～89</td><td>/ 人間</td><td>/ ±0 ±2 ±0</td></tr><tr><td>90～93</td><td>/ コボルド</td><td>/ -4 +2 -2</td></tr><tr><td>94</td><td>/ リザードフオーク</td><td>/ +2 ±0 +2</td></tr><tr><td>95～98</td><td>/ オーク</td><td>/ +4 ±0 ±0</td></tr><tr><td>99</td><td>/ トログロダイト</td><td>/ +0 -2 +4</td></tr><tr><td>100</td><td>/ GMの選択</td><td></td></tr></table> <p>転生したクリーチャーは、新たな姿に属するすべての能力を得る。これには、移動形態や移動速度、外皮、肉体攻撃、変則的能力などが含まれるが、新たな姿の言語を自動的にしゃべれるようになるわけではない。</p> <p>ウィッシュやミラクルの呪文を使えば、転生したキャラクターを以前の姿に戻すことができる。</p> <p>物質要素: 1,000gpの価値のある油</p>	d%	/ 肉体	/【筋】【敏】【耐】	01	/ バグベア	/+4 +2 +2	02～13	/ ドワーフ	/±0 ±0 +2	14～25	/ エルフ	/±0 +2 -2	26	/ ノール	/+4 ±0 +2	27～38	/ ノーム	/ -2 ±0 +2	39～42	/ ゴブリン	/ -2 +2 ±0	43～52	/ ハーフエルフ	/ ±0 ±2 ±0	53～62	/ ハーフオーク	/+2 ±0 ±0	63～74	/ ハーフリング	/ -2 +2 ±0	75～89	/ 人間	/ ±0 ±2 ±0	90～93	/ コボルド	/ -4 +2 -2	94	/ リザードフオーク	/ +2 ±0 +2	95～98	/ オーク	/ +4 ±0 ±0	99	/ トログロダイト	/ +0 -2 +4	100	/ GMの選択		音声、動作、物質	Dri4
d%	/ 肉体	/【筋】【敏】【耐】																																																								
01	/ バグベア	/+4 +2 +2																																																								
02～13	/ ドワーフ	/±0 ±0 +2																																																								
14～25	/ エルフ	/±0 +2 -2																																																								
26	/ ノール	/+4 ±0 +2																																																								
27～38	/ ノーム	/ -2 ±0 +2																																																								
39～42	/ ゴブリン	/ -2 +2 ±0																																																								
43～52	/ ハーフエルフ	/ ±0 ±2 ±0																																																								
53～62	/ ハーフオーク	/+2 ±0 ±0																																																								
63～74	/ ハーフリング	/ -2 +2 ±0																																																								
75～89	/ 人間	/ ±0 ±2 ±0																																																								
90～93	/ コボルド	/ -4 +2 -2																																																								
94	/ リザードフオーク	/ +2 ±0 +2																																																								
95～98	/ オーク	/ +4 ±0 ±0																																																								
99	/ トログロダイト	/ +0 -2 +4																																																								
100	/ GMの選択																																																									
死霊術	レスト・エターナル★ Rest Eternal	接触	死亡したクリーチャー1体	1R	永続	不可	不可	<p>魂が死んだクリーチャーに再び戻ることを阻害する呪いをかける。この死んだクリーチャーとやり取りをしたり、蘇生させたり、アンデッドに変じたりするには、DC(11+術者レベル)の術者レベル判定に成功しなければならない。この呪文は解除されることはないが、リムーヴ・カースかブレイク・エンチャントメントにより効果を取り除くことができる。</p> <p>物質要素: 灰と、聖水か邪水の小瓶1つ</p>	音声、動作、物質	Clr4、Dri5																																																

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
死霊術	アイバイト <i>Eyebite</i>	近	生きている1 体	1標準	1R/Lv	頑健・無効	可	毎ラウンド、術者は生きているクリーチャー1体を目標とし、力の波動で撃つことができる。目標のHDによって、この攻撃は最大3つの効果を及ぼす。 HD10以上不調状態 HD5～9恐慌状態、不調状態 HD4以下昏睡状態、恐慌状態、不調状態 これらの効果は累積し、同時に発生する。 <b>不調状態</b> :突然の苦痛と発熱が対象の肉体を襲う。術者レベルごとに10分の間、不調状態となる。 <b>リムーヴ・ディジェーズ</b> や <b>ヒール</b> の呪文で取り除くことはできないが、 <b>リムーヴ・カース</b> は有効。 <b>恐慌状態</b> :対象は1d4ラウンドの間、恐慌状態となる。恐慌状態でなくなった後も術者レベルごとに10分の間怯え状態となり、その間に術者と対面するようなことがあれば再び自動的に恐慌状態となる。これは[恐怖]効果である。 <b>昏睡状態</b> :対象は術者レベルごとに10分の間、昏睡する。この間、この効果を解呪する以外の手段では目覚めさせることはできない。エルフはこれに対して完全耐性を持たない。 術者は2ラウンド目以降毎ラウンド、即行アクションを費やして1体の敵を目標とすることができる。	音声、動作	Wiz6、Brd6
占術	アナライズ・ドウウェオマー <i>Analyze Dweomer</i>	近	物体Lv個あるいはクリーチャーLv体	1標準	1R/Lv (解除可)	不可あるいは意志・無効 (本文)	不可	毎ラウンド、術者は自分が見ることのできる1体のクリーチャーか1個の物体をフリー・アクションで調べることができる。 <b>魔法のアイテム</b> :その機能(呪いを含む)、(必要なら)起動方法、(チャージのあるものなら)残りチャージ数 <b>稼動中の呪文</b> がかかっている <b>物体</b> や <b>クリーチャー</b> :各呪文とその効果、術者レベル <b>装備中の物体</b> は、装備しているものがそう望めば、この効果に抵抗するために意志セーブ可能。成功すれば見た目以上の情報は得られない。セーブに成功した物体は、24時間の間、いかなる <b>アナライズ・ドウウェオマー</b> も作用しない。 <b>アーティファクト</b> に対しては機能しない。 <b>焦点具</b> :ルビーと金のレンズ(1,500gp)	音声、動作、 焦点	Brd6
変成術	アニメイト・オブジェクト <i>Animate Objects</i>	中	小型サイズの物体Lv個分(本文)	1標準	1R/Lv	不可	不可	自律行動能力を持たない物体に自分で動く力とかりそめの生命を与える。これによって自律行動能力を与えられた物体(アニメイテッド・オブジェクト)は、術者が最初に指示したものに攻撃を仕掛ける。 目標は魔法の力を持たない材質であればよい。術者はサイズが小型以下の物体(椅子など)をLv個まで自律行動させる。中型サイズの物体は2個ぶん、大型サイズの物体は4個ぶん、超大型サイズの物体は8個ぶん、巨大サイズの物体は16個ぶん、超巨大サイズの物体は32個ぶんである。物体が攻撃すべき1つあるいは複数の目標を移動アクションとして変更することができる。 この呪文はクリーチャーが運搬あるいは着用している物体に効果を及ぼすことはできない。	音声、動作	Clr6、Brd6
死霊術	アンウィリング・シールド★ <i>Unwilling Shield</i>	近	1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	目標は術者の受ける傷を共有する。術者はACとセーブに+1の幸運ボーナスを得る。術者はhpダメージを与えるすべての傷や攻撃から半分のダメージしか受けない。術者が受けなかったダメージは目標が受ける。hp以外の不利益には効果がない。【耐久力】能力値の低下によって術者のhpが減少した場合、その減少は目標と分割されない。この呪文が終了しても、既に分割されたものが術者に割り当てられることはない。 術者と目標の間が呪文の距離より離れてもこの呪文は起動し続けるが、再びお互いの間が呪文の距離以内となるまでダメージは共有されない。 <b>物質要素</b> :ルビーの粉(250gp)	音声、動作、 物質	Wiz6、Brd5、 Inq5



防御術	ガーズ・アンド・ウォーズ <i>Guards and Wards</i>	この呪文によって守る範囲の中ならどこでも	200平方ft/Lv まで(自在)	30分	2時間/Lv (解除可)	本文	本文	術者の拠点や要塞を術者レベルごとに200平方フィートの面積、高さ最大20フィートまでの範囲(形は自由に設定できる)を守る。何階もある建物を守る場合、効果範囲を各階に分けて配置することもできる。この呪文を発動するには、術者はこれから呪文で守る範囲内のどこかにいなければならない。この呪文は、守る範囲内に次のような魔法効果を生み出す。 <b>アーケイン・ロック</b> : 呪文で守られた範囲内の扉はすべてアーケイン・ロックのかかった状態になる。セーブ: 不可。呪文抵抗: 不可。 <b>霧</b> : 霧があらゆる通路を満たし、全員の視界が5フィートになる(暗視能力を持っても)。5フィート以内のクリーチャーは視認困難(攻撃に20%失敗確率)。それより先のクリーチャーは完全視認困難(50%失敗確率。攻撃時に視覚によって目標の位置をつきとめることはできない)。セーブ: 不可。呪文抵抗: 不可。 <b>蜘蛛の巣</b> : すべての階段を上から下まで蜘蛛の巣が覆う。巣を形成する糸はウェブの呪文で出てくるものに似ているが、ただガーズ・アンド・ウォーズの呪文が続く限り、糸を燃やしても引きちぎっても10分後には元通りになる。セーブ: 反応・無効、ウェブの項を参照。呪文抵抗: 不可。 <b>混乱</b> : どちらに行くかという選択肢がある場合、侵入者たちは50%の確率で実際に選んだ道とはちょうど逆の方向へ進んでいるものと思ひ込む。[精神作用]効果。セーブ: 不可。呪文抵抗: 可。 <b>扉の消失</b> : 術者レベルごとに1つの扉がサイレント・イメージで覆われ、何の変哲もない壁のように見える。セーブ: 意志・看破(やりとりがあった場合)。呪文抵抗: 不可。 以上の効果に加えて、次の5つの魔法効果の中から1つを選んで配置できる。 1. <b>ダンシング・ライツ</b> を4つの通路に配置。この光の動きについて単純なプログラムを組み、ガーズ・アンド・ウォーズの呪文の続く限り、これを繰り返させることができる。セーブ: 不可。呪文抵抗: 不可。 2. <b>マジック・マウス</b> を2箇所に配置。セーヴィング・スロー: 不可。呪文抵抗: 不可。 3. <b>スティンキング・クラウド</b> を2箇所に配置。この蒸気は術者の指定した箇所に出現する。ガーズ・アンド・ウォーズの呪文の続く限り、風に吹き散らされても10分後に元通りになる。セーブ: 頑健・無効、スティンキング・クラウドの項を参照。呪文抵抗: 不可。 4. <b>ガスト・オヴ・ウィンド</b> を1つの通路あるいは部屋に配置。セーブ: 頑健・無効。呪文抵抗: 可。 5. <b>サジェスチョン</b> を1箇所に配置。一辺5フィートの正方形までの範囲を1箇所選ぶ。この範囲内に入ったり範囲内を通過したクリーチャーはサジェスチョンの効果を受ける。セーブ: 意志・無効。呪文抵抗: 可。 この呪文によって守られた範囲はすべて、強力な防御術の魔力を放つ。デイスベル・マジックを特定の効果に対して発動し、解呪に成功した場合、なくなるのはその特定の効果だけである。メイジズ・デイスジャンクションに成功すれば全効果が消え失せる。 <b>物質要素</b> : 火のついた香、少量の硫黄と油、結び目をつけた紐、血液少量。 <b>焦点具</b> : 小さな銀のロッド	音声、動作、物質、焦点	Wiz6
心術(強制) [言語依存、精神作用]	ギアス／クエスト <i>Geas/Quest</i>	近	生きているクリーチャー1体	10分	1日/Lvか チャージ消費 (解除可)	不可	可	この呪文はクリーチャーに、術者の望む通り、何らかの仕事を成し遂げたり、何らかの行動(あるいは一連の行動)をしないようにしたりさせる魔法の命令を与える。このクリーチャーは術者の言語を理解できなければならない。ギアス／クエストはクリーチャーに自殺したり、確実な死をもたらす行動をするよう強制することはできないが、それ以外ならほとんどどんな行動でも取らせることができる。 ギアス／クエストをかけられたクリーチャーは、どれだけ長くかかろうと、その制約が完了するまで与えられた指示に従わねばならない。 その指示が対象自身の行動のみでは完了できない指示であった場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続する。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができる。 24時間の間、ギアス／クエストに従えなかった場合、対象は各能力値に-3のペナルティを被る。このペナルティは毎日-3ずつ累積していき、最大で-12になる。この効果によって能力値が1未満に下がることはない。この能力値ペナルティは、対象がギアス／クエストに従うのを再開してから24時間後に消える。 この呪文(およびすべての能力値ペナルティ)はウィッシュ、ミラクル、リミテッド・ウィッシュによって終了させることができる。ブレイク・エンチャントメント、デイスベル・マジックは作用しない。リムーヴ・カースはこの呪文の使用者よりも2レベル以上高い術者が発動したものでなければ無効。	音声	Wiz6、Clr6、Brd6

防御術	グレーター・ディスペル・マジック <i>Dispel Magic, Greater</i>	中	1体か物体1つ か呪文1つ	1標準	瞬間	不可	不可	<p><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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p><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。</p> <p>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。効果範囲型解呪は魔法のアイテムには作用しない。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p><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。</p> <p>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、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。</p> <p>術者は眠りを誘う香りに包まれる。術者の5フィート以内でターンを開始するか移動を終了する生きているクリーチャーは1分間眠りに落ちる。クリーチャーはこの呪文の範囲内でターンを開始するか移動を終了するたびにセーブしなければならない。</p> <p>眠っているクリーチャーは無防備状態であり、他者が1回の標準アクションを使用して起こすことができる。また、傷を受けても目覚める。</p> <p>鋭敏嗅覚の特性を持つクリーチャーはこのセーブに－4のペナルティを受ける。</p> <p><b>物質要素:</b>バラの花びらと香料一滴</p> <p>術者の手を起点に広がる円錐形の範囲に強烈な冷気を発生させる。術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントの[冷氣]ダメージを与える。</p> <p><b>物質要素:</b>小さな円錐形の水晶かガラス1つ</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>Lv.4以下を1d4＋1体(全て同じ種類)か、Lv.5を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.6を1体召喚できる。</p> <p>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。</p> <p>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]。</p> <p><b>焦点具:</b>小さな竈と小さなロウソク</p> <p><b>シンボル系。</b>“カテゴリ別汎用説明”も参照。</p> <p>作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは術者レベル×1時間の間、チャーム・パースンのように術者に魅惑される。この呪文にはhp上限はない。</p> <p>シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。</p> <p><b>物質要素:</b>水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)</p> <p><b>シンボル系。</b>“カテゴリ別汎用説明”も参照。</p> <p>作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーは術者レベルに等しいラウンド数だけ恐慌状態になる。</p> <p>シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。</p> <p><b>物質要素:</b>水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)</p>	音声、動作	Wiz6、Clr6、Dri6、Brd5
心術(強制) [精神作用]	グレーター・ヒロイズム <i>Heroism, Greater</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、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。	音声、動作	Wiz6、Brd5
心術(強制) [精神作用]	クローク・オヴ・ドリームズ ★ <i>Cloak of Dreams</i>	5ft	術者中心半径5ft放射	1R	1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	術者は眠りを誘う香りに包まれる。術者の5フィート以内でターンを開始するか移動を終了する生きているクリーチャーは1分間眠りに落ちる。クリーチャーはこの呪文の範囲内でターンを開始するか移動を終了するたびにセーブしなければならない。 <p>眠っているクリーチャーは無防備状態であり、他者が1回の標準アクションを使用して起こすことができる。また、傷を受けても目覚める。</p> <p>鋭敏嗅覚の特性を持つクリーチャーはこのセーブに－4のペナルティを受ける。</p> <p><b>物質要素:</b>バラの花びらと香料一滴</p> <p>術者の手を起点に広がる円錐形の範囲に強烈な冷気を発生させる。術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントの[冷氣]ダメージを与える。</p> <p><b>物質要素:</b>小さな円錐形の水晶かガラス1つ</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>Lv.4以下を1d4＋1体(全て同じ種類)か、Lv.5を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.6を1体召喚できる。</p> <p>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。</p> <p>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]。</p> <p><b>焦点具:</b>小さな竈と小さなロウソク</p> <p><b>シンボル系。</b>“カテゴリ別汎用説明”も参照。</p> <p>作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは術者レベル×1時間の間、チャーム・パースンのように術者に魅惑される。この呪文にはhp上限はない。</p> <p>シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。</p> <p><b>物質要素:</b>水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)</p> <p><b>シンボル系。</b>“カテゴリ別汎用説明”も参照。</p> <p>作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーは術者レベルに等しいラウンド数だけ恐慌状態になる。</p> <p>シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。</p> <p><b>物質要素:</b>水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)</p>	音声、動作、物質	Wiz6、Brd5
力術 [冷氣]	コーン・オヴ・コールド <i>Cone of Cold</i>	60ft	円錐形爆発	1標準	瞬間	反応・半減	可	術者の手を起点に広がる円錐形の範囲に強烈な冷気を発生させる。術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントの[冷氣]ダメージを与える。 <p><b>物質要素:</b>小さな円錐形の水晶かガラス1つ</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>Lv.4以下を1d4＋1体(全て同じ種類)か、Lv.5を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.6を1体召喚できる。</p> <p>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。</p> <p>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]。</p> <p><b>焦点具:</b>小さな竈と小さなロウソク</p> <p><b>シンボル系。</b>“カテゴリ別汎用説明”も参照。</p> <p>作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは術者レベル×1時間の間、チャーム・パースンのように術者に魅惑される。この呪文にはhp上限はない。</p> <p>シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。</p> <p><b>物質要素:</b>水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)</p> <p><b>シンボル系。</b>“カテゴリ別汎用説明”も参照。</p> <p>作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーは術者レベルに等しいラウンド数だけ恐慌状態になる。</p> <p>シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。</p> <p><b>物質要素:</b>水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)</p>	音声、動作、物質	Wiz5
召喚術 (招来) [本文]	サモン・モンスターVI <i>Summon Monster VI</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。 <p>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。</p> <p>Lv.4以下を1d4＋1体(全て同じ種類)か、Lv.5を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.6を1体召喚できる。</p> <p>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。</p> <p>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]。</p> <p><b>焦点具:</b>小さな竈と小さなロウソク</p> <p><b>シンボル系。</b>“カテゴリ別汎用説明”も参照。</p> <p>作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは術者レベル×1時間の間、チャーム・パースンのように術者に魅惑される。この呪文にはhp上限はない。</p> <p>シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。</p> <p><b>物質要素:</b>水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)</p> <p><b>シンボル系。</b>“カテゴリ別汎用説明”も参照。</p> <p>作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーは術者レベルに等しいラウンド数だけ恐慌状態になる。</p> <p>シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。</p> <p><b>物質要素:</b>水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)</p>	音声、動作、焦点	Wiz6、Brd6、Clr6
心術(魅惑) [精神作用]	シンボル・オヴ・パースウェイジョン <i>Symbol of Persuasion</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	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。 <p>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。</p> <p>Lv.4以下を1d4＋1体(全て同じ種類)か、Lv.5を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.6を1体召喚できる。</p> <p>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。</p> <p>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]。</p> <p><b>焦点具:</b>小さな竈と小さなロウソク</p> <p><b>シンボル系。</b>“カテゴリ別汎用説明”も参照。</p> <p>作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは術者レベル×1時間の間、チャーム・パースンのように術者に魅惑される。この呪文にはhp上限はない。</p> <p>シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。</p> <p><b>物質要素:</b>水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)</p> <p><b>シンボル系。</b>“カテゴリ別汎用説明”も参照。</p> <p>作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーは術者レベルに等しいラウンド数だけ恐慌状態になる。</p> <p>シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。</p> <p><b>物質要素:</b>水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)</p>	音声、動作、物質	Wiz6、Clr6
死霊術 [恐怖、精神作用]	シンボル・オヴ・フィアー <i>Symbol of Fear</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	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。 <p>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。</p> <p>Lv.4以下を1d4＋1体(全て同じ種類)か、Lv.5を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.6を1体召喚できる。</p> <p>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。</p> <p>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]。</p> <p><b>焦点具:</b>小さな竈と小さなロウソク</p> <p><b>シンボル系。</b>“カテゴリ別汎用説明”も参照。</p> <p>作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは術者レベル×1時間の間、チャーム・パースンのように術者に魅惑される。この呪文にはhp上限はない。</p> <p>シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。</p> <p><b>物質要素:</b>水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)</p> <p><b>シンボル系。</b>“カテゴリ別汎用説明”も参照。</p> <p>作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーは術者レベルに等しいラウンド数だけ恐慌状態になる。</p> <p>シンボル・オヴ・フィアーの発見および解除DCは31。</p> <p><b>物質要素:</b>水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)</p>	音声、動作、物質	Wiz6、Clr6

変成術	スウォーム・スキン★ <i>Swarm Skin</i>	自身	術者	1標準	本文	—	—	自身の柔らかい生体組織すべて他のクリーチャーのスウォームへと変える。これらのスウォームは通常の性質と能力すべてを持つが術者の意識の一部であり、術者はそれらが何をしているかを認識できそのアクションを支配できる。この形態をとっている間、術者は自身の能力を使用できずスウォームを制御する以外のアクションを取ることができない。 呪文の発動時、術者は術者レベルに等しいポイントを得、このポイントを消費して自らを構成するスウォームを任意の構成(単一でも複数でも良い)で決定する。 2:スパイダー・スウォーム／4:ラット・スウォーム／6:クラブ・スウォームorワスプ・スウォーム／8:センチピード・スウォームorリーチ・スウォーム／10:アーミー・アント・スウォーム  一度これらのスウォームを作り出すと、それらは破壊されるか術者がそれらに術者の肉体に戻るよう命令するまで存在し続ける。すべてのスウォームが術者の肉体にもどるか破壊されたとき、術者は自身の骨をその肉で包み、術者は通常通り行動する能力を取り戻す。術者の骨が置いていた場所がない場合、術者はそれらの場所を見つけなければ自身の肉体を取り戻せない。術者は自身の骨が破壊されているかどうかを常にかけており、術者の意識はスウォームも破壊されるまでスウォームの支配に充てられる(両方が破壊されれば術者は死ぬ)。術者がスウォームを使って助けを求めて誰かに骨を修繕させる(それには通常命を取り戻す手段を使用する)場合、その時点でスウォームを術者の肉体に戻すことができる。 <b>物質要素:</b> 押し潰された昆虫の群れ	音声、動作、物質	Dri6
変成術	ストーン・トゥ・フレッシュ <i>Stone to Flesh</i>	中	石化された1体	1標準	瞬間	頑健・無効(物体)	可	石化されたクリーチャーを通常の状態へと戻し、生命と装備を元通りにする。この変化の過程を生き延びるため、目標は頑健セーブ(DC15)に成功しなければならない。サイズは関係なく作用する。 <b>物質要素:</b> 土を混ぜた血一滴 石の塊を肉のような物質に変える。そうした肉塊は、生命力や魔法エネルギーが得られない限り、自力で動くこともなく、生きるに必要な生命力も持たない。 <b>物質要素:</b> 土を混ぜた血一滴	音声、動作、物質	Wiz6
死霊術 [即死]	スレイ・リヴィング <i>Slay Living</i>	接触	生きているクリーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	生きているクリーチャー1体を殺そうと試みる。術者の手は不気味な暗い炎に包まれる。目標に近接接触攻撃を行ない、成功したならば12d6+Lvのダメージを与える。目標が頑健セーヴィング・スローに成功したなら、代わりに3d6+Lvのダメージを与える。セーヴに成功してもダメージにより死ぬ可能性がある。 <b>物質要素:</b> 土を混ぜた血一滴	音声、動作	Clr5
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く、ブラーやディスペ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けたり、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
変成術	トランスフォーメーション <i>Transformation</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	術者はより強く、より頑丈で、より素早く、より戦闘の技量に長けた戦闘マシンとなる。術者は以下の効果を得る。 ①【筋力】と【敏捷力】と【耐久力】への+4強化ボーナス ②ACへの+4外皮ボーナス ③頑健セーヴへの+5技量ボーナス ④すべての単純武器と軍用武器への「習熟」 ⑤基本攻撃ボーナスは術者のキャラクター・レベルに等しくなる(これにより複数回攻撃が可能になることもある) ⑥術者は呪文発動能力を失う。呪文開放型や呪文完成型の魔法のアイテムを使用する能力までも失う。 <b>物質要素:</b> 術者が飲むポーション・オヴ・ブルズ・ストレンクス。このポーションの効果は呪文の効果に含まれている	音声、動作、物質	Wiz6
占術	ファインド・ザ・パス <i>Find the Path</i>	自身か接触	術者あるいは1体	3R	10分/Lv	不可か意志・無効(無害)	不可あるいは可(無害)	この呪文の受け手は、重要な特定の目的地(街、牢獄、湖、ダンジョンなど)に通じる最短かつ最も直接の経路を発見できる。その場所は重要でさえあれば野外でも、地下でも構わない。ファインド・ザ・パスは場所に対して働く。場所の中にある物体やクリーチャーには働かない。その場所は、呪文発動時に対象がいたのと同じ次元界になくしてはならない。この呪文によって、対象は最終的に自分を目的地に連れて行ってくれる正確な方向を知覚できる。呪文は適宜、たどるべき正確な道や、とるべき肉体的な行動を指示してくれる。 この呪文はメイズ呪文から対象を1ラウンドで脱出させる。 この占術は受け手に合わせて効果を与え、その仲間には影響しない。また、この呪文で示された道を進むときに術者を妨害する可能性のあるクリーチャーの行動を考慮したり予測したりすることはない。 <b>焦点具:</b> 占術道具一式	音声、動作、焦点	Clr6、Dri6、Brd6
変成術	フレッシュ・トゥ・ストーン <i>Flesh to Stone</i>	中	1体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	対象と対象が運搬している所持品はすべて、意識を持たず動くこともない石像に変わる。この呪文によって作られた石像が壊されたりダメージを受けた場合、その対象は(石像から本来の状態に戻るようなことがあれば)同様のダメージや身体障害を被る。そのクリーチャーは死亡状態ではないが、デスワッチのような呪文で見ても生きていると判別されることはない。この呪文は肉の体を持つクリーチャーにのみ作用する。 <b>物質要素:</b> 石灰、水、石	音声、動作、物質	Wiz6
死霊術	マス・インフリクト・ライト・ウーンズ <i>Inflict Light Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、1d8+Lv(最大1d8+25)ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。 範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。インフリクト呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様にマス・インフリクト呪文を任意発動できる。	音声、動作	Clr5
召喚術 (治癒)	マス・キュア・ライト・ウーンズ <i>Cure Light Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して1d8+Lv(最大1d8+25)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーヴを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Clr5、Dri6、Brd5



心術(強制) [言語依存、 精神作用]	マス・サジェスチョン <i>Suggestion, Mass</i>	中	生きているク リーチャー Lv体、互い に30ft以内	1標準	1時間/Lv あるいは 完了まで	意志・無効	可	サジェスチョンと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。全てのクリーチャーに同一の示唆を行う。 術者は、どのように行動すべきかを(1、2文以内で)示唆することで、目標クリーチャーの行動に影響を与える。示唆する内容は、その行動がもっともらしく聞こえるような形で告げてやらねばならない。明らかに相手の害となる行動は、この呪文の効果を自動的に無効化する。 示唆した行動内容は、持続時間が終わるまで続くことがある。示唆した行動が短時間で完了してしまった場合、呪文は対象が要求されたことをやり終えた時点で終了する。術者は持続時間中に特殊な行動を喚起する条件を指定することもできる。呪文が切れるまでに条件が満たされなかった場合、その行動は行なわれない。 示唆内容が非常にもっともらしければ、GMの判断でセーブに(－1、－2のような)ペナルティがつく。 <b>物質要素</b> : 蛇の舌と、蜂の巣	音声、物質	Wiz6、Brd5
死霊術	マス・フェスター★ <i>Fester, Mass</i>	近	Lv体、互い に30ft以内	1標準	1R/Lvか 1R (本文)	頑健・不完 全	可	フェスターと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに働く。  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。 <b>物質要素</b> : 腐った肉	音声、動作、 物質	Inq6
召喚術 (治癒)	レイズ・デッド <i>Raise Dead</i>	接触	死んでいる クリーチャー 1体	1分	瞬間	不可	可 (無害)	死亡したクリーチャーを生き返らせる。術者は、術者レベルごとに1日前までに死んだクリーチャーしか復活させることはできない。さらに、対象の魂が自由であって、生き返ることに同意していなければならない。対象の魂が生き返ることに同意しなければ、この呪文は働かない。 この呪文の対象は復活する際に、恒久的な負のレベルを2レベル負う。対象が1レベルである場合、レベルを失う代わりに【耐久力】を2ポイント吸収される(これによって【耐久力】が0以下になってしまうなら、復活できない)。呪文を準備していたキャラクターが死んだ場合、復活した際に、どの呪文も50%の確率で失う可能性がある。呪文を使用するが、呪文を準備しないタイプのクリーチャー(ソーサラーなど)は、レベルを失うことで呪文スロットを失うのに加えて、どの未使用呪文スロットも50%の確率で、あたかも呪文を発動するために使ってしまったかのように失う可能性がある。 復活したクリーチャーは、その時点でのHDに等しいhpを有する。ダメージを受けて0になっていた能力値があれば、すべて1になる。通常の毒と通常の病気は対象を復活させる過程の中で治療されるが、魔法の病気と呪いが解除されることはない。呪文は致命傷とほとんどの種類の致命的な損害を修復するが、復活させようとするクリーチャーの肉体は完全に残っていないてはならない。そうでない場合、欠けた部位はそのクリーチャーが生き返っても欠けたままとする。この呪文は死亡したクリーチャーの装備や所持品には作用しない。 [即死]効果で殺されたクリーチャー、人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを復活させることはできない。この呪文は老衰のために死んだクリーチャーを生き返らせることはできない。 <b>物質要素</b> : ダイヤモンド(5,000gp)	音声、動作、 物質、信仰	Clr5
占術	レジェンド・ローア <i>Legend Lore</i>	自身	術者	本文	本文	－	－	術者は重要な人物や場所、物品の伝説を知ることができる。その人物や物品が手近にあったり、術者が問題の場所にいたりする場合、発動時間は1d4×10分。術者がその人物、物品、場所についての詳しい情報を知っているだけなら、発動時間は1d10日、得られる情報もさほど完璧でない。術者が噂に聞いたことがあるだけなら発動時間は2d6週間、得られる情報も不完全である。 <b>レジェンド・ローア</b> で得た情報をもとに再度 <b>レジェンド・ローア</b> を使用することで、得られる情報の精度を高めることができる。 術者は発動時間の間食事や睡眠などの日課以外の活動に従事することはできない。 11レベル以上のキャラクター、彼らが戦ったクリーチャー、彼らが使った主な魔法のアイテム、彼らの偉業がなされた場所の類は“伝説”である。 <b>物質要素</b> : 香(250gp)、 <b>焦点具</b> : 象牙4つ(各50gp)	音声、動作、 物質、焦点	Wiz6、Brd4

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
心術(強制) [精神作用]	インサニティ <i>Insanity</i>	中	生きているク リーチャー1 体	1標準	瞬間	意志・無効	可	目標は以後ずっとコンフュージョンと同様(後述)の影響を受ける。 リムーヴ・カースは無効。ウィッシュ、グレーター・レストレーション、ヒール、ミラクル、リミテッド・ウィッシュなら解呪可能。 ―― 毎ラウンド、対象はそれぞれのターンの開始時に以下の表でロールを行ない、対象がそのラウンドに何をするか決定すること。 d% / 行動 01～25 / 通常通りに行動する。 26～50 / 何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちゃとしゃべる。 51～75 / 手に持っているアイテムで1d8+【筋力】修正値のダメージを負う 76～100 / 最寄りのクリーチャーを攻撃する(最寄りのクリーチャーを決める上では、使い魔は対象の“自分”の一部であると見なす)。  表で指示された行動を実行できない場合は何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちゃとしゃべる。攻撃されれば次のターン(そのターンもまだ混乱状態であったなら)、自動的にその攻撃者を攻撃する。すでに攻撃すると決めているクリーチャー以外に対しては、機会攻撃を行なわない。	音声、動作	Wiz7
召喚術 (招来)	インスタント・サモンス <i>Instant Summons</i>	本文	10ポンドまで か、最も長 い辺が6ftま での物体1つ	1標準	消費する まで 永続	不可	不可	生命を持たないアイテムを、どこからでも自分の手の中に直接出現させることができる。 アーケイン・マークをそのアイテムに付けておいてからこの呪文を発動すると、物質要素のサファイアにアイテムに応じた文字が記される。術者は特別な合言葉(術者が決める)を唱え、このサファイアを打ち砕くことでそのアイテムを招来できる。アイテムは瞬時に術者の手中に現れる。サファイアを使用できるのは術者本人だけである。 目標のアイテムを他のクリーチャーが所持している場合、呪文は機能しない。ただし、術者は招来を行なった際に今の持ち主が誰で、そのクリーチャーがだいたいどこにいるかを知ることができる。 サファイアの上に書いたアイテムの名前は不可視状態である。また、術者本人以外には、リード・マジックを使わない限り読むことができない。このアイテムは他の次元界からでも招来できる。 <b>物質要素</b> ・サファイア(1,000gp)	音声、動作、 物質	Wiz7
占術	ヴィジョン <i>Vision</i>	自身	術者	1標準	本文	―	―	術者はある人物、場所、物品について知りたいことを1つ決める。その人物や物品が手近にあるかその場所にいる場合、術者はDC20の術者レベル判定(1d20+術者レベル;最大+25)に成功すればそれについての幻視を得る。その人物、物体、物品についての詳しい情報を知っているだけであれば、DCは25で、得られる情報も不完全である。噂に聞いたことがあるだけであれば、DCは30で、得られる情報もあいまいである。 この呪文が終了したら、術者は疲労状態になる。 <b>物質要素</b> ・香(250gp)、 <b>焦点具</b> ・象牙4つ(各50gp)	音声、動作、 物質、焦点	Wiz7
死霊術	ウェイヴズ・オウ・イクソース ション <i>Waves of Exhaustion</i>	60ft	円錐形の爆 発	1標準	瞬間	不可	可	負のエネルギーの大波が、呪文の範囲内の生きているクリーチャー全員を過労状態にする。すでに過労状態にあるクリーチャーには何の効果もない。	音声、動作	Wiz7
占術	グレーター・アーケイン・サイ ト <i>Arcane Sight, Greater</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	―	―	術者の目が青く輝き、120ft以内の魔法のオーラを視認可能。 ディテクト・マジックと同様だが、精神集中が不要で、オーラの位置や強度をもっと素早く認識可能。 視界内のすべての魔法のオーラの位置と強度、対象に働いている呪文や魔法効果を知ることができる。 標準アクションとして120ft以内の特定のクリーチャーに精神を集中した場合、①～③が判る。 ①呪文発動能力や擬似呪文能力を持っているかどうか ②持っているなら秘術呪文か信仰呪文か(擬似呪文能力は秘術呪文として見なされる) ③そのクリーチャーが現時点で使用できるもっとも強力な呪文や擬似呪文能力の強さ	音声、動作	Wiz7
占術 (念視)	グレーター・スクライング <i>Scrying, Greater</i>	本文	魔法的感知 器官	1標準	1時間/Lv	意志・無効	可	魔法のアイテムにかかっている魔法(呪文)の系統を判別できるが、アーティファクトは判別できない。 術者は、どんなに離れたところからでも、クリーチャーのことを観察することができる。対象が意志セーブに成功すれば、呪文は失敗する。このセーブのDCは以下の内容により修正される。さらに対象が他の次元界にいれば、対象は意志セーブに+5のボーナスを得る。 知識>なし(*):+10、対象について聞いたことがある:+5、対象に会ったことがある:±0、対象のことをよく知っている:―5 つながり>似顔絵や肖像を持つ:―2、所有物や衣服を持つ:―4、肉体の一部や髪の毛や爪をもつ:―10 * 術者は自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながりを持っていなければならない。  このセーブが失敗であれば、術者は対象とその周囲(対象からすべての方向におよそ10フィート)を見聞きすることができる。対象が移動すれば、感知器官は150フィートまでの移動速度でそれについて行く。 すべての占術(念視)呪文と同様、この感知器官は魔法効果も含め、術者の視覚能力をすべて備えている。 以下の呪文はこの感知器官を通じて確実に機能する:タンズ、ディテクト・イーグル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・マジック、ディテクト・ロー、メッセージ、リード・マジック。 セーブが成功であれば、少なくとも24時間の間、術者が同じ対象を再び念視しようとすることはできない。 <b>物質要素</b> ・水たまり <b>焦点具</b> ・1,000gpの価値がある銀の鏡	音声、動作、 物質、焦点	Wiz7、Clr7、 Dri7、Brd6

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)	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るなければならない(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。 現在いる地域の天候を変える。この呪文の発動には10分かかり、効果がはっきりと現れるまでにさらに10分かかる。術者は、自分がいる地域の気候と季節に応じた天候を生じさせることができる。穏やかな天候にすることもできる。 季節/起こせる天候 春/竜巻、雷雨、みぞれを伴う嵐、曇天 夏/豪雨、熱波、ひょうを伴う嵐 秋/曇天か寒天、濃霧、みぞれ 冬/凍寒、吹雪、雪解け 晩冬/台風級の風、あるいは時ならぬ春  術者は風向きや風力といった、天候の大まかな傾向を制御できる。しかし天候の個々の現象(雷の落下地点など)は制御できない。この天候は術者が放置しておけば持続時間中ずっと続くが、標準アクションを1回使えば新たな天候を指定することもできる(完全にその状態になるのは10分後である)。両立しない天候を同時に起こすことはできない。 気象現象を取り除くこともできる(自然発生したものか否かに関わらず)。	音声	Wiz7
変成術	コントロール・ウェザー <i>Control Weather</i>	2マイル	術者中心2 マイルの円	10分	4d12時間	不可	不可		音声、動作	Wiz7、Clr7、 Dri7
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> : 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Wiz7、Clr7
死霊術	シンボル・オヴ・ウィークネス <i>Symbol of Weakness</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	<b>シンボル系</b> :"カテゴリ別汎用説明"も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは3d6ポイントの【筋力】ダメージを被る。hp上限はない。 <b>シンボル・オヴ・ウィークネス</b> の発見および解除DCは32。 <b>物質要素</b> : 水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(5,000gp)	音声、動作、 物質	Wiz7、Clr7
心術(強制) [精神作用]	シンボル・オヴ・スタニング <i>Symbol of Stunning</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	<b>シンボル系</b> :"カテゴリ別汎用説明"も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーは術者レベルに等しいラウンド数だけ朦朧御状態になる。 <b>シンボル・オヴ・スタニング</b> の発見および解除DCは32。 <b>物質要素</b> : 水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(5,000gp)	音声、動作、 物質	Wiz7、Clr7
力術 [電気]	チェイン・ライトニング <i>Chain Lightning</i>	中	主目標1体、 副次目標Lv 体 (主目標から 30ft以内)	1標準	瞬間	反応・半減	可	指先から一条の雷撃を放つ。まず1つの物体あるいは1体のクリーチャーに命中し、そこから他の目標へと向けて飛んでゆく。 電撃は主要目標に対し、術者レベルごとに1d6(最大20d6)ポイントの[電気]ダメージを与える。最初の電撃が命中した後、術者のレベルに等しい数(最大20まで)の副次目標に電弧を飛ばす。副次的電撃はそれぞれ1つずつの目標に命中し、主要電撃の半分(端数切り捨て)のダメージを与える。 副次電撃がダメージを半減させるためのセーブDCは、主要電撃のダメージを半減させるDCより2少ない。1つの目標に当てられるのは1回だけである。術者は作用を及ぼす副次目標の数を最大数より少なくすることができる。 <b>焦点具</b> : 毛皮の一切れ。アンバー(琥珀)かガラスを1かけら、あるいは水晶のロッド1本。銀の留め針を術者レベルにつき1本	音声、動作、 焦点	Wiz6
召喚術 (瞬間移動)	テレポート・オブジェクト <i>Teleport Object</i>	接触	50ポイント/Lv まで、3立方 ft/Lvまでの 物体1つ	1標準	瞬間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	テレポートと同様に作用するが、術者ではなく1個の物体を瞬間移動させる。クリーチャーや魔法の力を瞬間移動させることはできない。 目標の物体をエーテル界の離れた場所に移すこともできる。この場合、物体の瞬間移動元の地点には、物体を取り戻すまでは、かすかに魔法の力が残る。その地点を目標としたディスペル・マジックに成功すれば、消えたアイテムはエーテル界から元の場所に戻ってくる。	音声	Wiz7
死霊術	ハーム <i>Harm</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	対象を質のエネルギーで満たし、10×Lv(最大150)ポイントのダメージを与える。ハームは対象のhpを1未満に減少させることはない。 この呪文は、アンデッド・クリーチャーには <b>ヒール</b> の効果を及ぼす。	音声、動作	Clr6
心術(強制) [精神作用]	パワー・ワード・ブラインド <i>Power Word Blind</i>	近	200hp以下 の1体	1標準	本文	不可	可	術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、目標をそのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、盲目状態にする。この呪文の持続時間は目標の現時点でのhpによる。現時点で201以上のhpを持つクリーチャーには作用しない。 hp50以下 : 永続 hp51～100 : 1d4+1分	音声	Wiz7
召喚術 (治癒)	ヒール <i>Heal</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる: 過労状態、幻惑状態、混乱状態、(フィブルマインドのような)知能低下状態、聴覚喪失状態、毒を受けた状態、能力値ダメージ、吐き気がする状態、発狂状態、病気、疲労状態、不調状態、目がくらんだ状態、盲目状態、朦朧状態。また、この呪文は10×Lv(最大150)ポイントのダメージを回復させる。	音声、動作	Clr6、Dri7



召喚術 (創造)	フェイズ・ドア <i>Phase Door</i>	接触	5ft×8ft、深さ10ft＋5ft/3Lvのエーテルの開口部	1標準	1回/2Lv 使用されるまで	不可	不可	木製の壁、漆喰壁、石壁を通り抜けるエーテルの通路を作り出す。その他の物質に通路を作ることはできない。この通路は術者だけが使用できる。フェイズ・ドアに入ると術者の姿は消え、出れば姿が現れる。術者は他の(サイズ分類が中型以下の)クリーチャー1体連れて扉を通ることができる。そうすると、扉を2回使用したことになる。光や音、呪文の効果は扉の向こうに送ることはできないし、術者が扉を“使用”せずにその向こうを見ることもできない。この呪文によって脱出することはできるが、クリーチャーの中には簡単に追いかけて来ることのできるものもいる。ジェム・オヴ・トゥルー・シーイングやそれに類する魔法を使えばフェイズ・ドアがあることは判るが、使用できるようにはならない。 デイスベル・マジックの対象となる。解呪された時点で誰かが通路の中にいた場合、その人物は安全に排出される。 扉に何らかの作動条件を設定することで、他のクリーチャーがそのフェイズ・ドアを使えるようにすることができる。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などは使用できない。 パーマナンスイ可能。	音声	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体まで	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
死霊術	マス・インフリクト・モデレット・ウーンズ <i>Inflict Moderate Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、2d8＋Lv(最大2d8＋30)ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。 範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。インフリクト呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様にマス・インフリクト呪文を任意発動できる。	音声、動作	Clr6
召喚術 (治癒)	マス・キュア・モデレット・ウーンズ <i>Cure Moderate Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して2d8＋Lv(最大2d8＋30)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Clr6、Dri7、 Brd6
心術(強制) [精神作用]	マス・ホールド・パースン <i>Hold Person, Mass</i>	中	人型生物複数体、互いに30ft以内	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効 (本文参照)	可	ホールド・パースン(下記)を複数の人形生物を対象にできるようにしたもの。 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。 <b>焦点具</b> ：小さくまっすぐな鉄片	音声、動作、 焦点	Wiz7
召喚術 (治癒)	リジェネレート <i>Regenerate</i>	接触	生きているクリーチャー1体	3全R	瞬間	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象の切断された肉体の一部(手足の指、手、足、腕、脚、尻尾、果ては複数の頭を持つクリーチャーの頭ですら)、折れた骨、損なわれた内臓が再生する。この呪文を発動した後、切断された部位がその場にあり、そのクリーチャーにくっつけられているなら、肉体の再生は1ラウンドで完了する。そうでなければ2d10ラウンドかかる。 さらにこの呪文は4d8＋術者レベルごとに1(最大＋35)ポイントのダメージも治癒し、過労状態と疲労状態も取り除き、対象が被っていたすべての非致傷ダメージも除去する。 生きていないクリーチャー(アンデッドを含む)には効果はない。	音声、動作	Clr7、Dri9

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
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つ追はれ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。 物質要素: 酢に浸したミョウバンの塊	音声、動作、 物質	Wiz8、Dri9
心術(強制) [精神作用]	イレジスティブル・ダンス <i>Irresistible Dance</i>	接触	1体	1標準	1d4+1R	意志・不完全	可	対象は我慢できない衝動に駆られ、踊り出してしまふ。対象はその場で陽気に跳ね回る以外一切の行動をとることができなくなり、ACに－4のペナルティ、反応セーブには－10のペナルティを被る。持っている盾からACボーナスを受けていれば、それも無効化される。踊っている対象は毎ラウンド、自分のターンに機会攻撃を誘発する。意志セーブに成功すると持続時間は1ラウンドに軽減される。	音声	Wiz8、Brd6
占術	グレーター・プライング・アイズ <i>Prying Eyes, Greater</i>	1マイル	浮遊する目 10個以上	1分	1時間/Lv (本文) (解除可)	不可	不可	半ば実体があって目に見える(1d4＋術者レベル)個の魔法の球体(“目”)を作り出す。“目”は発動時に術者が命じたとおり動き回り、周囲を偵察し、戻ってくる。“目”はすべての方向を120フィート先まで、トウルー・シーイングの効果を有しているようにモノを見通す。 ①“目”は極小サイズの人造で、小さなリンゴほどの大きさである。 ②ヒット・ポイントは1、ACは18(+8サイズ) ③<飛行>＋20、速度30フィートで飛行。〈隠密〉＋16。〈知覚〉＋(術者レベル、最大＋25)。 ④作成時、従わせたい指示を日本語75文字までの命令で指定する。術者の知識は目も同様に持つ。 報告するためには、術者の手に戻らなければならない。それぞれの目は、存在している間に見たすべてのことを術者の精神の中に再現する。1つの目が1時間の間に記録した映像を再現するのには1ラウンドかかる。見つけたものを伝えようと目は消滅する。 術者から1マイル以上離れると目は即座に消滅する。破壊された原因を術者が直接知覚することなく気付くことはできない。 目は術者レベルごとに1時間までか、術者の元に戻るまで存在する。ディスペル・マジックにより目は破壊される。効果範囲型解呪の範囲内に入ったなら、1つ1つの目に対して別々にロールする。 物質要素: 水晶製のビー玉ひとつかみ	音声、動作、 物質	Wiz8
死霊術	クローン <i>Clone</i>	0ft	複製一体	10分	瞬間	不可	不可	クリーチャー1体の不活性な複製を作り出す。複製元となった個体が殺されるとその魂は即座にこの複製に移され、魂が自由な状態で生き返ることを望んでいるなら)代わりの肉体を得る。 複製元の死体は不活性な物体となり、以後は生き返らせることができない。自然死した場合は複製化の試みはすべて失敗する。 複製を造るためには、術者は複製元のクリーチャーの生きている身体から採った肉片(毛髪や爪、鱗の類ではいけない)を、少なくとも1立方インチぶん用意しなければならない。肉片は(ジェントル・リボクズなどで)防腐されていなければならない。一度呪文を発動させたら、複製は2d4ヶ月かけて研究室で培養せねばならない。 複製が完成した際に複製元のクリーチャーがすでに死んでいれば、その魂は複製に入る。その複製は複製元と肉体的に同一で、複製元と同じ人格と記憶を有する。この複製はまるで複製元のキャラクターが生命力吸収を受け、永続的な負のレベルを2レベル得て復活したかのように扱われる。対象が1レベルであったなら、代わりに2点の【耐久力】吸収を受ける(【耐久力】が0以下になるならクローンによって復活することはできない)。複製元のクリーチャーから肉片を採った後で永続的な負のレベルを得たなら、複製も同様に負のレベルを得ている。 この呪文が複製するのは肉体と精神のみであり、装備は含まない。複製元が生きていたり魂が戻れない状況にある間も、複製は成長することができるが、保護されなければ腐っていく。 物質要素: 様々な研究資料(1,000gp) 焦点具: 特別な研究設備(500gp)	音声、動作、 物質、焦点	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]。 焦点具: 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ところへ戻ろうとする。 シンパシーはアンティパシーを相殺し、解呪する。 物質要素: 磨り潰した真珠(1,500gp)と蜂蜜一滴	音声、動作、 物質	Wiz8、Dri9

心術(強制) [精神作用]	シンボル・オヴ・インサニ ティ <i>Symbol of Insanity</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	<p><b>シンボル素</b>。”カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーはインサニティ呪文(後述)のように狂気に陥る。hp上限はない。 <b>シンボル・オヴ・インサニティ</b>の発見および解除DCは33。</p> <p>――</p> <p>毎ラウンド、対象はそれぞれのターンの開始時に以下の表でロールを行ない、対象がそのラウンドに何をするか決定すること。 d% / 行動 01～25 / 通常通りに行動する。 26～50 / 何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちやとしやべる。 51～75 / 手に持っているアイテムで1d8+【筋力】修正値のダメージを負う 76～100 / 最寄りのクリーチャーを攻撃する(最寄りのクリーチャーを決める上では、使い魔は対象の“自分”の一部であると見なす)。</p> <p>表で指示された行動を実行できない場合は何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちやとしやべる。攻撃されれば次のターン(そのターンもまだ混乱状態であったなら)、自動的にその攻撃者を攻撃する。すでに攻撃すると決めているクリーチャー以外に対しては、機会攻撃を行なわない。 <b>リムーヴ・カース</b>は無効。<b>ウィッシュ</b>、<b>グレイター・レストレーション</b>、<b>ヒール</b>、<b>ミラクル</b>、<b>リミテッド・ウィッシュ</b>なら解呪可能。</p> <p><b>物質要素</b>:水銀と燐、ダイヤモンドとオパール(5,000gp)</p>	音声、動作、 物質	Clr8
死霊術	シンボル・オヴ・デス <i>Symbol of Death</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	<p><b>シンボル素</b>。”カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーは死亡する。 <b>シンボル・オヴ・デス</b>の発見および解除DCは33。</p> <p><b>物質要素</b>:水銀と燐、ダイヤモンドとオパール(5,000gp)</p>	音声、動作、 物質	Wiz8、Clr8
力術 [電気]	ストームボルツ★ <i>Stormbolts</i>	30ft	術者中心 30ft角酸	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	<p><b>物質要素</b>:水銀と燐、ダイヤモンドとオパール(5,000gp)</p> <p>電撃が術者の肉体からあらゆる方向へとばらまかれる。術者は範囲内に存在する任意の自然の植物やクリーチャーを傷つけないことを選択できる。それ以外のクリーチャーは術者レベルにつき1d8ポイント(最大20d8)の[電気]ダメージを受け、1ラウンドの間朦朧状態になる。セーヴィング・スローに成功すればこのダメージは半減され、朦朧状態にならずにすむ。</p> <p><b>物質要素</b>:銅の杖1つ</p> <p>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の手段を回避する。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触れたことがなければならない。</p>	音声、動作、 物質	Wiz8、Clr8、 Dri8
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	<p>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の手段を回避する。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触れたことがなければならない。</p>	音声、動作	Wiz8、Clr8
死霊術 [即死]	ディストラクション <i>Destruction</i>	近	1体	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	<p>対象を即座に殺し、その屍を完全に消滅させる(装備品や所持品は消滅しない)。 対象はLv×10ポイントのダメージを受ける。呪文により対象が殺された場合、聖なる(または不浄の)火で屍を完全に消滅させる。セーヴに成功すれば、目標は死ぬ代わりに10d6ポイントのダメージを被る。この呪文に対するセーヴに失敗して死亡したキャラクターを生き返らせるには<b>トゥルー・リザレクション</b>か、慎重に文言を考えた<b>ウィッシュ</b>の後で<b>リザレクション</b>を使うか、<b>ミラクル</b>を使うかのいずれかしかない。</p> <p><b>焦点具</b>:聖印あるいは邪印(500gp)</p> <p>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。 この伝言には<b>サジェスチョン</b>を込めることができ、対象はその示唆を実行するために最善を尽くす。意志セーヴに成功すればこの効果を無効化できるが、伝言自体は伝達される。伝言が不可能であるか意味のないものであるなら、<b>サジェスチョン</b>は効果を及ぼさない。伝言の文面には<b>サジェスチョン</b>の内容を含んでいなければならない。 対象は即座に短い返事を送り返すことができる。 対象のクリーチャーが術者と同じ次元界にいない場合、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)。</p> <p><b>物質要素</b>:良質の銅線</p>	音声、動作、 焦点	Clr7
心術(強制) [精神作用]	ダイヤモンド <i>Demand</i>	本文	1体	10分	1R(本文)	意志・不完全	可	<p>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。 この伝言には<b>サジェスチョン</b>を込めることができ、対象はその示唆を実行するために最善を尽くす。意志セーヴに成功すればこの効果を無効化できるが、伝言自体は伝達される。伝言が不可能であるか意味のないものであるなら、<b>サジェスチョン</b>は効果を及ぼさない。伝言の文面には<b>サジェスチョン</b>の内容を含んでいなければならない。 対象は即座に短い返事を送り返すことができる。 対象のクリーチャーが術者と同じ次元界にいない場合、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)。</p> <p><b>物質要素</b>:良質の銅線</p>	音声、動作、 物質	Wiz8



召喚術 (招来)	トラップ・ザ・ソウル <i>Trap the Soul</i>	近	1体	本文	永続(本文)	本文	本文	1体のクリーチャーの生命力とその物質的肉体を宝石の中に閉じ込める。宝石は捕らわれた存在を宝石が壊れるまで永久にその中に閉じ込める。宝石が壊れると生命力は解放され、その肉体も再構成される。捕らわれたクリーチャーが他の次元界からやって来た強力なクリーチャーならばこれを解放する者は、クリーチャーに対して解放の代償として1つの奉仕を解放直後に行なうことを要求することができる。そうでない場合、捕らわれていた宝石が壊れればクリーチャーは解放される。 この呪文は <b>呪文完成型</b> もしくは <b>作動体型</b> のいずれかの方法で使用する。 <b>物質要素</b> : 捕らえようとするクリーチャーのHDごとに1,000gpの価値のある宝石1つ <b>呪文完成型</b> : あたかも術者が対象に通常通り呪文を発動したかのように完成させることができる。クリーチャーの名前も唱えられた場合、呪文抵抗は無視されセーブDCは2上昇する。セーブか呪文抵抗のいずれかに成功すれば宝石は砕け散る。 <b>作動体型</b> : 対象を欺いて呪文の最後の言葉を彫り込んだ作動体となる物体を受け取らせ、自動的にそのクリーチャーの魂を宝石の中に捕らえてしまう。宝石に呪文をかける際にクリーチャーの名前と作動させるための言葉の両方を、作動体となる物体に彫り込んでおかなければならない。シンパシーを作動体となる物体にかけておくこともできる。対象が作動体となる物体を拾い上げるか受け取ったなら即座かつ自動的に宝石の中へと捕らわれる。	音声、動作、物質	Wiz8
				1標準	〃	意志・無効	可 (本文)			
				本文	〃	不可	不可			
心術(強制) [精神作用]	パワー・ワード・スタン <i>Power Word Stun</i>	近	150hp以下の1体	1標準	本文	不可	可	術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、術者の選んだ1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、即座に朦朧状態にすることができる。この呪文の持続時間は、目標の現時点でのhpによる。現時点で151以上のhpを持つクリーチャーにはパワー・ワード・スタンは作用しない。 50hp以下: 4d4ラウンド、51hp～100hp/2d4ラウンド、101hp～150hp/1d4ラウンド 目標の体から水分を蒸発させ、砕く。術者レベルにつき1d6(最大20d6)のダメージを与える。ウォーター・エレメンタルや植物クリーチャーには術者レベルごとに1d8ポイント(最大20d8)のダメージを与える。 <b>物質要素</b> : 海綿一切れ	音声	Wiz8
死霊術	ホリッド・ウィルティング <i>Horrid Wilting</i>	長	生きているクリーチャー複数体、互いに60ft以内	1標準	瞬間	頑健・半減	可		音声、動作、物質	Wiz8
防御術	マインド・ブランク <i>Mind Blank</i>	近	1体	1標準	24時間	意志・無効(無害)	可 (無害)	①占術魔法を通して対象の情報を得ようとするありとあらゆる種類の装置と呪文から(ウィッシュ、ミラクル、リミテッド・ウィッシュでさえ)守られる。クリーチャーのいるエリアを調査する念視の場合、呪文は働いが、対象のクリーチャーが単に感知されなくなる。この呪文の対象を特定して目標にしようとする念視はまったく働かない。 ②すべての[精神作用]呪文と効果に対するセーヴィング・スローに+8の抵抗ボーナスを与える。 呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、3d8+Lv(最大3d8+35)ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。 範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。インフリクト呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様にマス・インフリクト呪文を任意発動できる。 術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して3d8+Lv(最大3d8+35)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Wiz8
死霊術	マス・インフリクト・シリアス・ウーンズ <i>Inflict Serious Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可		音声、動作	Cir7
召喚術 (治癒)	マス・キュア・シリアス・ウーンズ <i>Cure Serious Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可		音声、動作	Cir7, Dri8
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	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。 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、ブレイン・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	Wiz8, Brd6
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、ブレイン・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
占術	モーメント・オヴ・プレジヤンス <i>Moment of Prescience</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lvか消費まで	—	—	術者は第六感を得る。術者はこの呪文により、攻撃ロール、戦技判定、対抗能力値判定、対抗技能判定、セーヴィング・スローのいずれかに1回だけ、術者レベルに等しい洞察ボーナス(最大+25)を得ることができる。また、これらの効果ではなく、1回の攻撃に対する自分のACに同じ洞察ボーナスを(たとえ立ちすくみ状態であっても)適用することもできる。アクションは消費せず、他のキャラクターのターンであってもこの効果を起動できる。術者は修正が適用されるロールを行なう前にモーメント・オヴ・プレジヤンスを使用するかどうか選択しなければならない。1度使用したならこの呪文は終了する。術者は同時に2つ以上のモーメント・オヴ・プレジヤンスを自分に対して稼動状態にしておくことはできない。	音声、動作	Wiz8
召喚術 (治癒)	リザレクション <i>Resurrection</i>	接触	死んでいるクリーチャー1体	1分	瞬間	不可	可 (無害)	術者は死んだクリーチャーを生き返らせ、完全な健康状態に戻すことができる。 死体の状態は問題にならず、肉体の一部があればそのクリーチャーを蘇生できる。ただし、呪文を発動対象となる肉体の一部は、そのクリーチャーが死んだ時点でその肉体の一部であったものでなければならない。そのクリーチャーはLv×10年以内に死んだものでなければならない。 呪文が完成すれば、クリーチャーは即座に、準備した呪文を失うことなく、hpも気力・健康も完全に回復する。復活したクリーチャーは、生命力吸収を受けたかのように永続的な負のレベルを1レベル負う。目標が1レベルだった場合、【耐久力】を2点減少させる(これによって【耐久力】が0以下になるなら蘇生することはできない)。 [即死]効果で殺された者や、アンデッド・クリーチャーにされ、しかる後に倒された者をこの呪文で生き返らせることができる。老衰のために死んだ者、人造、エレメンタル、来訪者、アンデッド・クリーチャーを蘇生させることはできない。 <b>物質要素</b> : ダイヤモンド(10,000gp)	音声、動作、物質	Cir7

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
死霊術	アストラル・プロジェクション <i>Astral Projection</i>	接触	術者＋ 同意するク リーチャー1 体/2Lv	30分	本文	不可	可	術者は自分の物質的肉体から霊体を解き放ち、アストラル体を他の次元界に完全に投射する。術者以外の目標は呪文の発動時点で、術者と円を描くようにつながっていなければならない。同行者たちは術者に従属した存在であり、常に術者と一緒に行動しなければならない。旅の途中で術者に何かが起これば、同行者たちは術者が置き去りにした場所で立ち往生してしまう。 術者は物質的肉体を活動停止状態で物質界に残し、自分のアストラル体をアストラル界に投射する。この呪文は、術者自身と術者が着用あるいは運搬しているすべてのもののアストラル的複製をアストラル界に投射する。術者はアストラル状態で思いのままに他の諸次元界へと移動できる。術者がアストラル界を離れると、入ることにした次元界に新たな肉体(と装備)が形成される。 アストラル界にいる間、術者のアストラル体は物質界の肉体と1本の銀色の紐のような非実体のシルヴァー・コード(魂の緒)で常につながっている。シルヴァー・コードが切れると術者はアストラル界的にも物質界的にも死んでしまう。別の次元界に第2の肉体が形成されている間も、新たな肉体には不可視状態のシルヴァー・コードが付いたままになっている。第2の肉体やアストラル形態が殺されたとしても、コードが物質界で休眠している術者の肉体に戻り、活動停止状態から醒めるだけだが、恒久的に負のレベルを2レベル得る。アストラル投射された者たちはアストラル界で活動できるものの、その行動はアストラル界に存在するクリーチャーにしか作用しない。 術者とその同行者たちがアストラル界を旅していられる時間に制限はない。術者が自分と同行者の霊体を肉体に戻すことを選択するまで、肉体は活動停止状態で待ち続ける。呪文は術者が終了を望むか、何らかの外部的要因―肉体がアストラル形態のどちらかにデイスベル・マジックをかけられたり、シルヴァー・コードを破壊されたり、物質界で術者の肉体が破壊されたりなどで終了させられるまで続く。 呪文の終了時、術者のアストラル体とその装備品は消え失せる。 <b>物質要素</b> :ヒヤシンス(赤褐色のジルコン、1,000gp以上)	音声、動作、物質	Wiz9、Clr9
死霊術 [即死、 音波]	ウェイル・オウ・ザ・バンシー <i>Wail of the Banshee</i>	近	半径40ft拡 散内の生き ているク リーチャーLv体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	魂を縮み上がらせる恐ろしい叫びを発し、それを聞いた術者以外のクリーチャーを殺す。この呪文は最大で術者レベルごとに1体のクリーチャーに影響し、術者レベルごとに10ポイントのダメージを与える。起点にもっとも近いクリーチャーが最初にこの効果を受ける。	音声	Wiz9
召喚術 (招来) [本文]	エレメンタル・スウォーム <i>Elemental Swarm</i>	中	招来された2 体以上、互 いに30ft以 内	10分	10分/Lv (解除可)	不可	不可	元素界へのポータル(転移門)を開き、そこからエレメンタルを招来する。使用時に元素界(地、水、火、風)を選択する。呪文が完了すると、2d4体の大型エレメンタルが現れる。10分後、1d4体の超大型エレメンタルが現れる。そのさらに10分後、1体のグレーター・エレメンタルが現れる。各エレメンタルはHDごとに最大のhpを有する。一度現れると、エレメンタルは呪文の持続時間の間、術者の命令に従う。 エレメンタルはたとえ他の誰かが彼らを制御した場合でも、術者を攻撃することはない。制御の維持に精神集中は必要ない。術者はいつでもエレメンタルを単体で、あるいはまとめて退去させることができる。 <b>地、水、火、風のクリーチャーを招来するために使用すると、この呪文はその補足説明を持つ呪文となる。</b> 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.7以下を1d4＋1体(全て同じ種類)か、Lv.8を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.9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> :小さな靫と小さなロウソク	音声、動作	Dri9
召喚術 (招来) [本文]	サモン・モンスターIX <i>Summon Monster IX</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.7以下を1d4＋1体(全て同じ種類)か、Lv.8を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.9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> :小さな靫と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Wiz9、Clr9
召喚術 (招来)	ストーム・オウ・ヴェンジャンス <i>Storm of Vengeance</i>	長	半径360ftの 嵐雲	1R	精神集中 (10Rまで)	本文	可	巨大な嵐の黒雲を空に作り出す。その雲の下にいるすべてのクリーチャーは頑健セーブを行ない、失敗したならば1d4×10分の間聴覚喪失状態になる。術者が精神集中を続けるラウンドごとに、呪文は以下のような追加効果を生み出す。それぞれの効果は術者のターンの間に発生する。 <b>2ラウンド目</b> :範囲内に酸の雨が降り、1d6ポイントの[酸]ダメージを与える。セーブ不可。 <b>3ラウンド目</b> :術者は雲から6本の稲妻を呼び降ろす。術者はこれらの稲妻がどこに当たるか決定する。1つの目標に対しては1本の稲妻しか向けられない。それぞれの稲妻は10d6ポイントの[電気]ダメージを与える。反応・半減。 <b>4ラウンド目</b> :範囲内に雷が降り、5d6ポイントのダメージを与える。セーブ不可。 <b>5～10ラウンド目</b> :豪雨と荒れ狂う嵐が視界を低下させる。この雨は5フィートを超えるすべての視界を曇らせる(暗視能力は無効)。5フィート離れたクリーチャーは視認困難(攻撃に20%の失敗確率がつく)。それより離れたクリーチャーは完全視認困難(攻撃に50%の失敗確率がつき、攻撃者は視覚で目標の位置をつきとめることができない)。移動速度は3／4に下がる。 嵐の範囲内で遠隔攻撃を行うことはできない。範囲内で発動される呪文は術者が(ストーム・オウ・ヴェンジャンスのセーブDC＋術者が発動しようとしている呪文のレベル)に等しいDCの精神集中判定に成功しない限り、中断される。	音声、動作	Clr9、Dri9

死霊術	ソウル・バインド <i>Soul Bind</i>	近	死体	1標準	永続	意志・無効	不可	<p>最近死んだばかりの死体から魂を引き出し、黒いサファイアの中に閉じこめる。対象は術者レベルごとに1ラウンド以内に死んだものでなければならない。一度宝石の中に捕らわれてしまうと、魂はウィッシュ、クローン、トウル・リザレクション、ミラクル、リインカーネイト、リザレクション、レイズ・デッドなどによって生き返らせることはできない。宝石を破壊するか、宝石にかけられた呪文を解呪することによってのみ魂を解放できるが、そのようにしても死んだままであるのは変わらない。</p> <p>この呪文の焦点具に十分な価値がなければ、捕縛を試みた時に砕け散ってしまう。</p> <p><b>焦点具</b>: 黒いサファイア(魂を捕らえようとするクリーチャーの持つHDごとに1,000gp)</p>	音声、動作、焦点	Wiz9, Clr9
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の魔方阵	10分	10分/Lv (解除可)	不可	可	<p>上に立ったクリーチャーを指定した場所へとグレート・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れない場所、他の次元界を目的地として指定すると、呪文は失敗する。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p><b>物質要素</b>: 魔法陣を覆う琥珀の粉末(1,000gp)</p>	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	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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、改めてセービング・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。</p> <p>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ビング・スローを行なうことができる。</p> <p>⑦対象にプロテクション・フロム・イーヴ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。</p>	音声、動作	Wiz9
心術(強制) [精神作用]	パワー・ワード・キル <i>Power Word Kill</i>	近	100hp以下の生きているクリーチャー1体	1標準	瞬間	不可	可	<p>術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、術者の選んだ1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず即座に殺す。現時点で101以上のhpを持つクリーチャーにはこの呪文は作用しない。</p>	音声	Wiz9
占術	フォアサイト <i>Foresight</i>	自身	本文	1標準	10分/Lv	—	—	<p>この呪文は術者に、自分や他人に関する強力な第六感を与える。</p> <p>①呪文が発動されると即座に、術者は呪文の対象に及ぶ差し迫った危険や害についての警告を受ける。</p> <p>②術者は不意打ちを受けることも、立ちすくみ状態になることもない。</p> <p>③術者はACと反応セーブに+2の洞察ボーナスを得る。ACへの【敏捷力】ボーナスを失うような場合には、この洞察ボーナスも失う。</p> <p><b>物質要素</b>: ハチドリの羽根</p> <p>上記と同様の効果を得るが、術者が目標に伝えなければ効果は一切ない。また、③の効果は得られない。</p>	音声、動作、物質	Wiz9, Dri9
死霊術	マス・インフリクト・クリティカル・ウーンズ <i>Inflict Critical Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可 (無害)	<p>呪文の起点から全方向に負のエネルギーが拡散し、4d8+Lv(最大4d8+40)ポイントのダメージを近くの生きているクリーチャーに与える。</p> <p>範囲内のアンデッドには害を与えずに同量のダメージを回復させる。インフリクト呪文を任意発動することのできるクレリックは、同様にマス・インフリクト呪文を任意発動できる。</p>	音声、動作	Clr8
召喚術 (治癒)	マス・キュア・クリティカル・ウーンズ <i>Cure Critical Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	<p>術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して4d8+Lv(最大4d8+40)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。</p>	音声、動作	Clr8, Dri9
死霊術	マス・サフォケーション★ <i>Suffocation, Mass</i>	近	生きているクリーチャー1体/2Lv、互いに30ft以内	1標準	1R/Lv	頑健・不完全	可	<p>サフォケーション(下記の目標が複数に増え、持続時間が伸びたもの。</p> <p>目標の肺から空気を抽出し、すぐに窒息させる。目標は頑健セーブを行い、成功したなら1ラウンドの間よめき状態になる。失敗した場合、即座に窒息を始める。目標の次のラウンド、目標は気絶状態になり0hpに減少する。1ラウンド後、目標は-1hpに減少し瀕死状態になる。その次のラウンド、目標は死ぬ。毎ラウンド目標は頑健セーブに成功することでそのラウンドに起こる効果を遅延できる。目標が頑健セーブに失敗するたびに窒息の次の段階へと移行する。</p> <p>この呪文は呼吸しなければならぬ生きているクリーチャーにのみ影響を与える。息を止めても呪文は打ち消せない。</p> <p><b>物質要素</b>: 術者の息が少量入った小ビン</p>	音声、動作、物質	Wiz9
心術(強制) [精神作用]	マス・ホールド・モンスター <i>Hold Monster, Mass</i>	中	生きているクリーチャー複数体、互いに30ft以内	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、生きているクリーチャー複数体に作用する。</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ビング・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>焦点具</b>: 小さくまっすぐな鉄片</p>	音声、動作、焦点	Wiz9



召喚術 (瞬間移動)	レフュージ <i>Refuge</i>	接触	物体1つ	1標準	消費まで 永続	不可	不可	<p>特別に準備した物体の中に強力な魔法を込める。</p> <p>この物体は所有者を、同じ次元界内にある術者の住居へと、どれだけ距離があろうと即座に転送する力を帯びる。一度アイテムがこの呪文の影響を受けたなら、術者はそれを自発的にクリーチャー1体に加え、同時にそのクリーチャーにこのアイテムを使用する際に唱える合言葉を教えなければならない。このアイテムを使用するためには、対象はアイテムを引き裂くか壊すと同時にこの合言葉を唱えなければならない(標準アクション)。そうすると、その個体とその装備品・所持品のすべて(最大でそのキャラクターの重荷重まで)は即座に術者の住居へと転送される。この呪文はそれ以外のクリーチャーには作用しない(対象に接触していた使い魔や動物の相棒は影響を受ける)。</p> <p>術者は発動時にこの呪文を修正して、アイテムが壊され、合言葉が唱えられた時に自分がその持ち主から10フィート以内のところに転送されるようにすることもできる。術者はレフュージ呪文がチャージ消費された時点で、アイテムの持ち主がどこにおり、どんな状況にあるかをだいたい知ることができる。しかし意思に関係なく術者は転送される。</p> <p><b>物質要素:</b>あらかじめ準備された物体(1,500gp)</p>	音声、動作、 物質	Wiz9、Clr7
---------------	------------------------	----	------	-----	------------	----	----	---	--------------	-----------



カテゴリ	汎用説明
シンボル系	<p>①作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは<b>呪文に応じた特別な効果</b>を受ける。hp上限がある場合とない場合があり、ある場合は記載がある。</p> <p>②作動すると稼動状態となって輝き、術者レベル×10分間持続する。稼動中に効果範囲に入ったクリーチャーはその効果を受ける。効果範囲内に留まっている限り、1つのシンボルに対し1回のセーブでよい（一度範囲から出てまた入ったならセーブが必要）。</p> <p>③作動していない状態でもシンボルは60フィート以内から見ることができる。覆いをかけられると機能しない。</p> <p>④クリーチャーが以下の発動条件の1つ（術者選択）を満たすと作動する。ルーンを「読む（調査、意味の推測を含む）」「触れる（シンボルの刻まれた物体を持って接触させても条件は満たさない）」「通り過ぎる」「ルーンを描いた戸口を通り抜ける」。作動には、クリーチャーはルーンから60フィート以内にいる必要がある。呪文発動後に条件を変更することはできない。クリーチャーの名前、身元、属性、外見の特徴に基づく特殊な条件を設定可能。</p> <p>⑤発動時に決めた合言葉を使用してシンボルの作動を抑制できる。抑止後でも一旦60フィートより離れると範囲内に入る際には再度合言葉が必要。</p> <p>⑥特定のクリーチャーに発動するシンボルに対し完全耐性を与えることができるが、発動時間が伸びる。1～2体なら変わらないが、10体までなら1時間、25体までなら1日以後追加の25人ごとに+24時間。術者は常に自身の発動したシンボルに完全耐性を持つ。</p> <p>⑦リード・マジックを使用して〈呪文学〉（DC10+呪文レベル）に成功すれば識別できる。「読む」と発動する場合、シンボルが起動する。</p> <p>⑧ルーン単体を対象としたディスペル・マジックで取り除くことができる。イレイズは無効。表面を破壊することで取り除けるが、シンボルは起動する。</p> <p>⑨パーマネンシイ可能。この場合、解除されたり持続時間が経過すると10分間非稼動状態となり、その後通常の状態に戻る。</p> <p>⑩ローグのみがシンボルを発見および解除できる。</p>
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（ディメンジョナル・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嚴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放される。</p> <p>要求した仕事が無効されたなら、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>