

クラス Lv	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
3	力術 [電気]	ショッキング・グラスプ <i>Shocking Grasp</i>	接触	1体か 物質ひとつ	1標準	瞬間	不可	可	近接接触攻撃を行い、命中すれば対象に 1d6/Lv(最大 5d6)の[電気]ダメージを与える。 対象が金属鎧を着ていたり、金属製の武器を装備していたり、金属製ならこの呪文の攻撃ロールに+3 のボーナスを得る。	音声、動作	Wiz1
5	力術 [風]	ガスト・オヴ・ウィンド <i>Gust of Wind</i>	60ft	射程までの 直線状の風	1標準	1R	頑健・無効	可	およそ 50 mph の強い風を作り、風の経路に存在するクリーチャーを吹き飛ばす。 範囲内の全ての飛行しているクリーチャーは(飛行)判定に -4 のペナルティを受ける。飛行しているかどうかとサイズに従い、以下のような影響を与える。 ①飛行しているクリーチャー 微小以下: 難易度25の(飛行)判定を行い、失敗すると 2d6 × 10 フィート吹き飛ばされ、 2d6 点のダメージを受ける。以下の「小型以下」の影響も受ける。 小型以下: 風に抗して飛行する場合、難易度20の(飛行)判定に成功する必要がある。 大型以上: 通常通り移動できる。 ②地上にいるクリーチャー 微小以下: 打ち倒された状態になる。1d4 × 10フィート吹き飛ばされ、吹き飛ばされた 10 フィートごとに 1d4 点の非致傷ダメージを受ける。 小型: 伏せ状態になる。 中型以下: 風に抗して移動する場合、難易度15の【筋力】判定に成功する必要がある。 大型以上: 通常通り移動できる。  この呪文で、射程より離れた所へクリーチャーを吹き飛ばすことはできない。 範囲内のクリーチャーはすべて(サイズに関係なく)、遠隔攻撃ロールと聞き耳のための(知覚)判定に-4 のペナルティを受ける。 範囲内のろうそく、松明、遮蔽などで守られていない火は消えてしまう。守られている火であっても、50% で消えてしまう。 上記以外にも、強い風で引き起こされるあらゆる影響を発生させる。	音声、動作	Wiz2、Dri2
7	力術 [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。 <b>物質要素:</b> 毛皮とガラスの棒	音声、動作、 物質	Wiz3
9	力術 [音波]	シャウト <i>Shout</i>	30ft	円錐形の爆発	1標準	瞬間	頑健・不完全 または 反応・無効 (物体)	可 (物体)	術者は耳をつんざくような叫びをあげる。範囲内のすべてのクリーチャーは2d6ラウンドの間聴覚喪失状態となり、5d6ポイントの[音波]ダメージを被る。セーブに成功すれば聴覚喪失状態にはならず、ダメージは半減する。脆い物体や結晶質の物体、結晶質のクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントの[音波]ダメージを被る。作用を受けたクリーチャーは頑健セーブに成功すればダメージを半減できる。また、脆い物体を待ったクリーチャーは反応セーブに成功すればその物体へのダメージを無効化できる。この呪文の効果はサイレンス呪文の範囲内に入ったり、範囲を通り抜けたりすることはできない。	音声	Wiz4、Brd4
11	変成術	オーヴァーランド・フライト <i>Overland Flight</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv	—	—	フライ呪文と同様だが、術者は(飛行)技能の判定に術者レベルの半分に等しいボーナスを得て、40フィート(中装鎧や重装鎧を着ている場合や、中荷重や重荷重を運搬している場合は30フィート)の移動速度で飛行できる。機動性は標準。 “野外移動”に使用する場合、術者は非致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
13	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Lv1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

15	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	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)。両立し得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、動作	Wiz7、Clr7、Dri7
17	力術 [風]	ワールウィンド <i>Whirlwind</i>	長	底10ft、頭頂30ft、高さ30ftの竜巻	1標準	1R/Lv (解除可)	反応・無効 (本文)	可	激しい風の強力な竜巻を作り出し、地面や水面に沿った空中を1ラウンドに60フィートの速度で動かす。術者は集中によって竜巻の動きを制御することができるが、単純なプログラムを指定してもよい。竜巻の行動を指示するかプログラムされた行動を変えるには1回の標準アクションが必要。竜巻は術者のターンになると必ず移動する。竜巻が呪文の範囲を超えたなら、1d3ラウンドの間制御を失ってランダムに移動し、その後消滅する(範囲内に戻っても制御は戻らない)。 この呪文の効果に接触した大型以下のクリーチャーは、反応セーブに成功しなければ3d6のダメージを受ける。最初のセーブに失敗した中型のクリーチャーは2回目のセーブを行う。失敗すれば竜巻の強い風に巻き上げられ、術者のターンごとに1d8のダメージを受ける(セーブ不可)。術者はいつでも竜巻に捕まえたクリーチャーを	音声、動作	Dri8
19	召喚術 (招来)	ストーム・オヴ・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> : 豪雨と荒れ狂う風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・オヴ・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

クラス Lv	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
	3 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	遠隔接触攻撃に成功すれば、対象の【筋力】に 1d6 +1/術者レベル2(最大 1d6+5)点のペナルティを与える。この呪文で【筋力】の値を1より小さい値にすることはできない。	音声、動作	Wiz1
	5 変成術	ダークヴィジョン <i>Darkvision</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は60フィートの暗視を得る。モノクロで見える以外は通常の視覚と同様に扱う。 パーマナンスィ可能。 <b>物質要素:</b> 乾燥した人参のかけらかアゲート(瑪瑙)ひとつ 半径60フィートを覆う闇を作り出す。明度段階を2段階落とす。 眩しい明りは薄明かりに、通常の明かりもしくは薄明かりは闇になる。既に闇の場所には何の影響も及ぼさない。 光に敏感、あるいは光への脆弱性を持つクリーチャーは通常の明かりの下でペナルティを受けない。 薄明かり内のクリーチャーは、視認困難(20%の失敗確率)を得る。 闇の中にいるクリーチャーは、完全視認困難(50%の失敗確率)を得る。 暗視能力を持つクリーチャーは闇や薄明かりの中でペナルティを受けない。 動く物体にかけて運ぶことができる。闇は遮蔽の影響を受ける。 この呪文はこの呪文のレベルと同じかそれより低いレベルの[光]呪文を相殺し、解呪する。	音声、動作、 物質	Wiz2、Rng3
	7 力術 [闇]	ディーパー・ダークネス <i>Deeper Darknes</i>	接触	物体1つ	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	光に敏感、あるいは光への脆弱性を持つクリーチャーは通常の明かりの下でペナルティを受けない。 薄明かり内のクリーチャーは、視認困難(20%の失敗確率)を得る。 闇の中にいるクリーチャーは、完全視認困難(50%の失敗確率)を得る。 暗視能力を持つクリーチャーは闇や薄明かりの中でペナルティを受けない。 動く物体にかけて運ぶことができる。闇は遮蔽の影響を受ける。 この呪文はこの呪文のレベルと同じかそれより低いレベルの[光]呪文を相殺し、解呪する。	音声	Clr3
	9 幻術 (操影)	シャドウ・カンジュレーション <i>Shadow Conjuration</i>	本文	本文	1標準	本文	意志・看破 及び様々 (本文)	不可 (本文)	ウィザード/ソーサラー呪文の3レベル以下の召喚術(招来)あるいは召喚術(創造)呪文と同じ効果を作り出す。実際はその20%の力しかなく、意志セーブに成功した(看破した)ものは20%の効果しか受けない。作り出した呪文にセーブがあれば、看破のための意志セーブとは別にセーブを行なうこと。このセーブDCは呪文レベル4として計算する。物体はこの呪文に対して自動的に意志セーブに成功する。この呪文に対しては作り出した呪文に関わらず、呪文抵抗が行える。 <b>ダメージを与える呪文:</b> 看破したものは20%のダメージを受ける。 <b>特殊な効果を与える呪文:</b> 看破したものは20%の確率でしかこの効果を受けることはない。 <b>クリーチャーを招来する呪文:</b> 看破されたかに関わらず、クリーチャーのhpは20%しかなく、ACボーナスも20%しかない。看破された対象へ与えるダメージは本来の20%だけであり、致傷ダメージを与えない特殊能力は20%の確率でしか機能しない。	音声、動作	Wiz4、Brd4
	11 幻術 (操影)	シャドウ・エヴォケーション <i>Shadow Evocation</i>	本文	本文	1標準	本文	意志・看破	可	術者は影界からエネルギーを引き出し、ウィザード/ソーサラー呪文の内4レベル以下の力術に対する半ば実在する幻術版を発動する。物体はこの呪文に対して、自動的に意志セーブに成功する。 ①ダメージを与える呪文は、作用を受けたクリーチャーが意志セーブに成功しない限り通常の効果がある。看破したクリーチャーはその攻撃からそれぞれ1/5のダメージしか受けない。 ②看破された攻撃にダメージ以外の特殊な効果がある場合、その効果は1/5の強度であるか、20%の確率でしか発生しない。 ③作用を受けたクリーチャーは元の呪文が本来セーブ可能なものであればそのセーブを行なうことができる(呪文抵抗も同様)。セーブDCは5レベルを基準とする。 ④ダメージを与えない効果は、看破した者以外に対しては通常の効果がある。看破した者に対しては無効。 発動時に術者は薄明かりの範囲にいなければならない。術者と目標は影界と境を接する物質界の縁へと運ばれる。術者と目標は互いに接していなければならない。影の世界では50マイル/時間で移動できる。移動後物質界に戻ることで高速に旅を行える。 この移動の間に通り過ぎる地形や地域について詳しいことを知ることも、自分の旅がどこで終わるのかを正確に予知することもできない。距離を正確に判断することはできない。この呪文の効果が終了した時点で、水平方向にランダムな方向に1d10×100フィート放り出される。これによって固体の中に入るなら同じ方向に1d10×1,000フィート放り出される。それでも固体の中に入るなら目標は最寄りの開けた空間に放り出されるが疲労状態となる(セーブ不可)。 この呪文で影界と境を接する他の次元界へと移動できるが、影界の中を移動して、他の次元界との境界へと向かう必要がある。影界の中を移動するには1d4時間かかる。 術者に接触していたものは術者について行くか、影界へ出るか、物質界へと出るかを選択する(術者からはぐれたなら影界か物質界へ50%の確率で移動する)。影界に行くことに同意しないならセーブにより抵抗可能。	音声、動作	Wiz5、Brd5
	13 幻術 (操影)	シャドウ・ウォーク <i>Shadow Walk</i>	接触	1体/Lvまで	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効	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 hp101~200 : 1d4+1ラウンド	音声、動作	Wiz6、Brd5
	15 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 hp101~200 : 1d4+1ラウンド	音声	Wiz7

17	幻術 (操影)	グレーター・シャドウ・エヴォ ケーション <i>Shadow Evocation, Greater</i>	本文	本文	1標準	本文	意志・看破	可	術者は影界からエネルギーを引き出し、ウィザード／ソーサラー呪文の内6レベル以下の力術に対する半ば実在する幻術版を発動する。物体はこの呪文に対して、自動的に意志セーブに成功する。 ①ダメージを与える呪文は、作用を受けたクリーチャーが意志セーブに成功しない限り通常の効果がある。看破したクリーチャーはその攻撃からそれぞれ3/5のダメージしか受けない。 ②看破された攻撃にダメージ以外の特殊な効果がある場合、その効果は3/5の強度であるか、60%の確率でしか発生しない。 ③作用を受けたクリーチャーは元の呪文が本来セーブ可能なものであればそのセーブを行なうことができる(呪文抵抗も同様)。セーブDCは8レベルを基準とする。 ④ダメージを与えない効果は、看破した者以外に対しては通常の効果がある。看破した者に対しては無効。 ウィザード／ソーサラー呪文の8レベル以下の召喚術(招来)あるいは召喚術(創造)呪文と同じ効果を作り出す。実際はその80%の力しかなく、意志セーブに成功した(看破した)ものは80%の効果しか受けない。作り出した呪文にセーブがあれば、看破のための意志セーブとは別にセーブを行なうこと。このセーブDCは呪文レベル9として計算する。物体はこの呪文に対して自動的に意志セーブに成功する。この呪文に対しては作り出した呪文に関わらず、呪文抵抗が行える。 <b>ダメージを与える呪文</b> : 看破したものは80%のダメージを受ける。 <b>特殊な効果を与える呪文</b> : 看破したものは80%の確率でしかこの効果を受けることはない。 <b>クリーチャーを招来する呪文</b> : 看破されたかに関わらず、クリーチャーのhplは80%しかなく、ACボーナスも80%しかない。看破された対象へ与えるダメージは本来の80%だけであり、致傷ダメージを与えない特殊能力は20%の確率でしか機能しない。	音声、動作	Wiz8
19	幻術 (操影)	シェイズ <i>Shades</i>	本文	本文	1標準	本文	意志・看破 及び様々 (本文)	不可 (本文)		音声、動作	Wiz9



クラス Lv	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
3	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。そのため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
5	心術 (強制) [精神 作用]	レイジ <i>Rage</i>	中	同意する生きているクリーチャー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	Wiz3、Brd2
7	力術 [酸、 冷気、 電気、 火の いずれか]	エレメンタル・オーラ★ <i>Elemental Aura</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv (解除可)	反応・半減 (本文)	可	選択したエネルギーのオーラをまとい、近づくものすべてにダメージを与える。エネルギータイプを以下から選択すること: [酸][冷気][電気][火]。隣接しているマスにいるクリーチャーは、術者のターンの初めに2d6ポイントの選択したエネルギー種別のダメージを受ける。このオーラには追加効果があり、それは選択したエネルギー種別により異なる。 隣接したクリーチャーは反応セーブを行ない、成功すればダメージを半分にし追加効果は無視できる。オーラの追加効果はこのダメージを何度も受けても累積しない。選択したエネルギー種別と同じ呪文の補足説明が決まる。 <b>酸</b> : 術者レベル3ごとに1ラウンドの間続く1ポイントの継続[酸]ダメージを対象に及ぼす。対象は継続ダメージを受けている間不調状態になる。 <b>冷気</b> : 対象を疲労状態にする。既に疲労状態ならば効果は及ぼさない。 <b>電気</b> : 対象を1ラウンドの間よるめき状態にする。 <b>火</b> : 対象に着火する可能性がある。	音声、動作	Wiz4、Alc3
9	力術 [冷気]	ウォール・オヴ・アイス <i>Wall of Ice</i>	中	下から選択	1標準	1分/Lv	反応・無効 (本文)	可	<b>共通説明</b> : この呪文は固定された氷の平板か、氷の半球のいずれか一方を作り出す。実体のある物体やクリーチャーの存在するエリアに作ることはできない。作成時には、この壁の表面は滑らかで切れ目のないものでなくてはならない。作成時にこの壁に隣接する場所にいたクリーチャーは、壁の発生を中断させるために反応セーブを試みることができる。このセーブに成功すると呪文は自動的に失敗する。ファイアー・ボールやレッド・ドラゴンのプレスなどの火は氷の壁を融かすことができる。火は(通常とは異なり)この壁にそのままのダメージを与える。氷の壁を短時間で融かした場合、大きな蒸気の雲が10分間そこに存在する。 <b>物質要素</b> : 石英かそれに似た水晶の小片	音声、動作、物質	Wiz4
				一辺10ftの正方形の区画1個分/Lvまでの固定された氷の平板	"	"	"	"	<b>氷の平板</b> : 硬く強靱な氷の薄板が出現する。壁の厚さは術者レベルごとに1インチである。この平板は、固定されている限りどんな方向を向いても構わない。垂直の壁なら床にだけ固定すればよいが、水平な壁や傾いた壁は両側で固定しなければならない。 壁の10フィート四方の区画はそれぞれ、厚さ1インチごとに3ヒット・ポイントを持つ。クリーチャーは自動的に壁に攻撃を命中させることができる。hpが0になった部分は穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合、【筋力】判定のDCは15+術者レベルである。 氷が打ち破られた場合でも、凍えるような空気の薄膜が残る。その中に踏み込んだクリーチャー(壁を打ち破ったクリーチャーも含む)は1d6+術者レベルごとに1ポイントの[冷気]ダメージを被る(セーブ不可)。		
				半径3ft+1ft/Lvまでの氷の半球	"	"	"	"	<b>半球</b> : この壁は半径が3フィート+術者レベルごとに1フィートの半球形状をとる。半球は氷の平板形状と打ち破りにくさは同程度だが、裂け目を通るものにダメージを与えることはない。		
11	力術 [冷気]	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[冷気]ダメージを与える。 <b>物質要素</b> : 小さな円錐形の水晶かガラス1つ	音声、動作、物質	Wiz5
13	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頑健セーブへの+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

15	変成術 (ポリ モーフ)	ジャイアント・フォームI <i>Giant Form I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者は巨人の副種別を持つ大型の人型生物クリーチャーの姿を取る。術者は以下の能力を得る:【筋力】に+6、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、+4の外皮ボーナス、夜目。 変身した姿に以下の能力があるならば、術者も同様に得る:暗視60フィート、かきむしり(2d6ダメージ)、再生5、岩つかみと岩投げ(射程60フィート、2d6ダメージ)。そのクリーチャーが元素に対する完全耐性が抵抗をもつならば、術者はそれに対する抵抗20を得る。同様に元素への脆弱性を持つなら、その脆弱性を得る。 <b>物質要素:</b> 姿を取ろうとする形態の体の一部	音声、動作、 物質	Wiz7
17	力術 [冷氣]	ポーラー・レイ <i>Polar Ray</i>	中	光線	1標準	瞬間	不可	可	凍てつく空気と氷から成る青白い光線が術者の手から放たれる。命中させるために遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この光線は術者レベルごとに1d6(最大25d6)ポイントの[冷氣]ダメージを与え、【敏捷力】を1d4ポイント吸収する。 <b>焦点具:</b> 白い陶器製の円錐形か三角柱	音声、動作、 焦点	Wiz8
19	力術 [冷氣]	メテオ・スウォーム ([冷氣]ダメージを与える) <i>Meteor Swarm</i>	長	半径40ft拡散 が 4つ(本文)	1標準	瞬間	不可あるいは 反応・半減 (本文)	可	4つの直径2フィートの火球が術者の広げた手から飛び出し、術者の選んだ場所へと直線を描いて飛んでいく。火球は炎の軌跡を残していく。 術者が特定のクリーチャーに対してこの火球を放つなら、火球を目標に当てるために遠隔接触攻撃が必要。火球は命中すると2d6ポイントの殴打ダメージ(セーフなし)を受けた上、火球の爆発による[冷氣]ダメージへのセービング・スローに-4のペナルティを被る。狙いをつけた火球が標的から外れたなら、火球は対象の占める接界面の、一番近い角を中心として爆発する。術者は同一の目標に対して2つ以上の火球を放つことができる。 目的地点に到達すると、火球は40フィート半径拡散の範囲に作裂し、範囲内のクリーチャーすべてに対して6d6ポイントの[冷氣]ダメージを与える。複数の拡散範囲に巻き込まれたなら、クリーチャーはそれぞれの拡散範囲について別々にセーフを行なう。別々の火球からダメージを受けても、[冷氣]ダメージはセーフの後に合計され、[冷氣]への抵抗は一度だけしか適用されない。	音声、動作	Wiz9

APG追加血脈ボーナス呪文:植物

クラス Lv	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
	3 変成術	エンタングル <i>Entangle</i>	長	40ft拡散内 の植物	1標準	1分/Lv (解除可)	反応・不完全 (本文)	不可	範囲内のクリーチャーは、セーブに失敗すると、植物により“絡みつかれた状態”になる。セーブに成功した者は通常通り移動可能だが、ターン終了時に範囲内にいると再びセーヴィング・スローを行わなければならない。絡みつかれた状態から脱出するには、移動アクションで【筋力】判定か【脱出術】判定に成功しなければならない。この判定の難易度は呪文のセーブ難易度と同じ。 範囲内は移動困難な地形として扱う。 範囲内の植物に棘があるなら、この呪文のセーブに失敗したクリーチャーは1点のダメージを受ける。 その他、植物の種類により特別な効果を与えてもよい。GMが判断すること。	音声、動作	Dri1、Rng1
	5 変成術	バークスキン <i>Barkskin</i>	接触	生物1体	1標準	10分/Lv	不可	可 (無害)	対象の皮膚を固くし、ACに対する外皮ボーナスへ+2の強化ボーナスを与える。3レベル以降の術者レベル3毎に+1され、最大は12レベルにおける+5になる。 この呪文が提供する外皮ボーナスは対象が元々持っている外皮ボーナスと累積するが、他の外皮ボーナスへの強化とは累積しない。外皮ボーナスがない場合は+0として考える。	音声、動作	Dri2、Rng2
	7 占術	スピーク・ウィズ・プランツ <i>Speak with Plants</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者は、普通の植物と植物クリーチャーと意志の疎通を行い、質問をして、答えを得ることができる。普通の植物の周囲に対する知覚力は限られたものであるため、クリーチャーについて詳しく描写したり(そもそも知覚したり)、自分のごく近辺以外で起こった事件についての質問に答えることはできないだろう。 この呪文によって植物が通常より友好的になったり協力的になったりすることはない。そのうえ、用心深くてずる賢い植物クリーチャーは簡潔にしか答えなかったり、言い抜けようとしたりし、頭の悪いものは意味のないコメントしかしないこともある。植物クリーチャーが友好的ならば、その植物クリーチャーは術者のために何かしてく	音声、動作	Dri3、Brd4、 Rng2
	9 変成術	コマンド・プランツ <i>Command Plants</i>	近	合計2HD/Lvまでの植物ク リーチャー、互 いに30ft以内	1標準	1日/Lv	意志・無効	可	作用を受けた植物クリーチャーは術者の言うことを理解し、術者の言葉や行動を最も好意的な見方で解釈する(態度は友好的と見なす)。呪文が持続する間、対象は術者を攻撃しない。術者は対象に命令しようすることはできるが、対象が通常しないであろうことをさせるためには【魅力】の対抗判定に勝利しなければならない(再挑戦不可)。命令を受けた植物クリーチャーは自殺的だったり明らかに危害を受けるような命令には従わない。しかし、極めて危険なことでもやってみるだけの価値はあると説得することができる。 術者は、レベルやHDの合計が術者レベルの2倍以下ならば、複数の植物クリーチャーに作用を及ぼすことができる。	音声	Dri4、Rng3
	11 召喚術 (創造)	ウォール・オヴ・ソーンズ <i>Wall of Thorns</i>	中	一辺10ft立方 体の区画Lv個 までのイバラ の壁	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	非常に強靱かつしなやかな、もつれ合ったイバラの障壁を作り出す。イバラには人の指ほどの長さの鋭いゲが生えている。クリーチャーはこの壁の中で1ラウンド移動することに(25-AC)ポイントの斬撃ダメージを被る。この計算をする際には、ACへの【敏捷力】ボーナスと回避ボーナスを無視する(ダメージが0ポイント以下となる場合にはダメージを受けない)。内部にいても移動しなければダメージを受けない。 壁を厚さ5フィートまで薄くすることで10フィート×10フィート×5フィートのブロックが術者レベル×2個からなる壁を作り出すことができる。ダメージに変化はないが、壁を通り抜ける時間は短くなる。 ゆっくりと進む場合、全ラウンド・アクションで【筋力】判定を行い、判定結果が20よりも5高いごとに、クリーチャーは5フィート進むことができる(最大でもそのクリーチャーの地上での移動速度まで)。 呪文発動時に呪文の範囲内にいたクリーチャーはすべて、壁の中へ移動しようとした場合と同様にダメージを被った上、中に捕らわれてしまう。草の密生したエリアを阻害されることなく通り抜ける能力を持つクリーチャーは、ダメージを受けることなく通常の移動速度でウォール・オヴ・ソーンズを通り抜けることができる。 ウォール・オヴ・ソーンズは刃のある武器を使ってゆっくり作業することで、慎重に穴を開けることができる。壁を叩き切ると、10分作業をするごとに奥行き1フィートの安全通路を作ることができる。普通の火では壁は焼き損なうことはできないが、魔法の火は10分で壁を焼きはらう。 ウォール・オヴ・ソーンズは植物に作用する呪文の作用を受けない。	音声、動作	Dri5
	13 召喚術 (瞬間 移動)	トランスポート・ヴァイア・プ ランツ <i>Transport via Plants</i>	無限	術者および物 体が同意する クリーチャー複 数体	1標準	1R	不可	不可	術者は(術者と同じサイズ分類以上の)普通の植物の中へ入り、同じ種類の別の植物へと、その2つの植物の間の距離がどれだけであろうと1ラウンドで跳び越えて行ける。その植物は生きているものでなければならない。行き先となる植物は術者のよく知っているものである必要はない。特定の種類の行き先植物の位置についてよく知らない場合、術者は単に方向と距離を指定すればよく、この呪文は術者を指定した場所に可能な限り近いところに連れて行く。特定の行き先植物を指定したが、その植物が生きているものでなかった場合、呪文は失敗し、術者は入口の植物から排出される。 術者は合計重量が自分の最大過重までの物品を運んでゆることができる。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ゆくことができる。大型クリーチャーは中型クリーチャー2体相当、超大型クリーチャーは中型クリーチャー4体相当、等々と勘定する。この呪文により移送される全クリーチャーは互いの体に接触しており、うち1体以上が術者と接触していなければならない。 この呪文を使って植物クリーチャーから植物クリーチャーへの移動を行なうことはできない。 中に入っている間に植物が破壊された場合、対象は術者を含めて死亡し、死体や運んでいた物品はみな植物の外に排出される。	音声、動作	Dri6

15	変成術 (ポリ モーフ)	プラント・シェイプⅢ <i>Plant Shape III</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	超大型の植物クリーチャーの姿をとることができる。変身した姿が元素に対する完全耐性や抵抗を持っているなら、術者はそれに対する抵抗20を得る。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。また、以下の能力を変身後の姿が持つなら獲得する:ダメージ減少、再生5、蹣跚。 <b>大型の植物:</b> 【筋力】に+8と【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、外皮ボーナス+6を得る。 <b>物質要素:</b> 変身対象の一部	音声、動作、物質	Wiz7
17	変成術	アニメイト・プランツ <i>Animate Plants</i>	近	大型サイズの植物1体/3Lv	1標準	1R/Lv	不可	不可	<b>自律行動能力:</b> 自律行動をしない植物に自分で動く力とかりそめの生命を与える。自律行動能力を得た植物は、同じサイズのアニメイテッド・オブジェクトであるかのように、術者が最初に指示したものに攻撃を仕掛ける。超大型サイズの植物は大型サイズ以下の植物2個ぶん、巨大サイズの植物は4個ぶん、超巨大サイズの物体は8個ぶんとして、自律させることができる。術者は植物が攻撃すべき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。 自律した植物にはアニメイテッド・オブジェクトのデータを使用する。ただし、サイズが中型以下の植物は硬度を持たない。 この呪文は植物クリーチャーに作用を及ぼすことも、命を持たぬ植物性の材質に作用を及ぼすこともできない。	音声	Dri7
				距離内の植物すべて	”	1時間/Lv	”	”	<b>からみつき:</b> エンタングル(下記)と同様に扱う。 範囲内のクリーチャーは、セーブに失敗すると、植物により“絡みつかれた状態”になる。セーブに成功した者は通常通り移動可能だが、ターン終了時に範囲内にいると再びセーヴィング・スローを行わなければならない。絡みつかれた状態から脱出するには、移動アクションで【筋力】判定か〈脱出術〉判定に成功しなければならない。この判定の難易度は呪文のセーブ難易度と同じ。 範囲内は移動困難な地形として扱う。 範囲内の植物に棘があるなら、この呪文のセーブに失敗したクリーチャーは1点のダメージを受ける。 その他、植物の種類により特別な効果を与えてもよい。GMが判断すること。		
19	召喚術 (創造)	シャンブラー <i>Shambler</i>	中	シャンブリング・マウンド3体以上、互いに30ft以内(本文)	1標準	7日か7ヶ月 (解除可)	不可	不可	アドヴァンスト・テンプレートを用いたシャンブリング・マウンド(シャンブラー)を1d4+2体作り出す。シャンブラーは自発的に戦闘で術者を助けたり、特定の使命を果たしたり、番人を務めたりする。彼らは術者が解除しない限り、7日の間、術者のそばに付き従う。ただし、シャンブラーが警備任務のためにだけ作り出された場合、呪文の持続時間は7ヶ月となる。この場合、シャンブラーには特定の敷地や場所を守るよう命じることしかできない。警備任務のために呼び出されたシャンブラーは、最初に現れた地点から測って呪文の“距離”より外へと移動することはできない。 術者は一度にこの呪文の効果をもつだけ発揮させることができる。前の呪文の効果が残っている間に新しく発動したなら、前の呪文は解呪される。 シャンブラーは招来された場所の地形が雨の多い土地や沼地や湿気の多い土地である場合にのみ、通常のシャンブリング・マウンド同様の[火]への抵抗力を持つ。	音声、動作	Dri9



クラス Lv	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
3	変成術 [地]	エクスペディシャス・エクス キャヴェイション★ <i>Expeditious Excavation</i>	近	5ft立方内の 埃	1標準	瞬間	本文	不可	5ft立方のサイズまでの土、埃、砂を掘ったり移動させたりする。あなたが穴掘り移動中ならば、自分の周り5ft立方を選んで使用することができるが、この呪文でトンネルを掘ることはできない。クリーチャーの足下に深さ5ftの落とし穴を掘ることもできる。この場合、上のクリーチャーは反応セーブに成功しなければ転倒し伏せ状態となる。成功したなら穴の下に着地するか、穴の隣接したマスに移動するかを選択できる。この移動は機会攻撃を誘発しない。5ftの穴から脱出するにはDC5の〈登攀〉判定が必要。大型もしくはそれより大きいクリーチャーには影響を及ぼさない。 移動させた土は通常影響がない形で移動されるが、術者が望むなら巻き上げることができる。この土の雲は1ラウンドの間呪文の対象となったマスとそのマスに隣接するマス全てに完全視認困難を提供する。 この呪文は固い岩や(地)クリーチャーには影響を及ぼさない。 <b>物質要素:</b> 小さなシャベル	音声、動作、 物質	Wiz1、Dri1
5	変成術	ダークヴィジョン <i>Darkvision</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は60フィートの暗視を得る。モノクロで見える以外は通常の視覚と同様に扱う。 <b>パーマネンシイ可能。</b> <b>物質要素:</b> 乾燥した人参のかけらかアゲート(瑪瑙)ひとつ	音声、動作、 物質	Wiz2、Rng3
7	変成術 [地]	シフティング・サンド★ <i>Shifting Sand</i>	中	20ft拡散	1標準	1R/Lv (解除可)	反応・無効 (本文)	不可	土や砂の表面をその領域の中でかき混ぜる。この呪文の効果範囲は移動困難な地形と見なされる。効果範囲での〈軽業〉判定には術者レベルに等しいペナルティ(最大-10)を受ける。効果範囲に自分のターン中に侵入したクリーチャーは反応セーブを行なわねばならず、失敗すると次のターンの開始までからみつかれた状態となる。から見つかられた状態で移動するなら再度の反応セーブを行なわねばならず、失敗すると転倒して伏せ状態となる。 ドワーフのように“安定性”種族特徴を持つクリーチャーは、そのボーナスを判定に加えてもよい。 移動アクションとして、効果範囲の砂を10ftまで任意の方向に移動させてよい。効果範囲でからみつかれた状態や伏せ状態となっているクリーチャーは可能であればその方向に同じ距離だけ移動する。この移動は機会攻撃を誘発しない。範囲内の固定されていない中型かそれより小さな物体もまた、同じ距離だけ移動する。 <b>物質要素:</b> 一握みの砂	音声、動作、 物質	Wiz3、Dri3
9	防御術	ストーンスキン <i>Stoneskin</i>	接触	1体	1標準	10分/Lvか チャージ消費	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象はDR10/アダマンティンを得る。合計で術者レベル×10ポイント(最大150ポイント)のダメージを防いでしまう。この呪文はチャージ消費される。 <b>物質要素:</b> 花崗岩と、250gpの価値のあるダイヤモンドの粉末	音声、動作、 物質	Wiz4、Dri5
11	変成術 [地]	スパイク・ストーンズ <i>Spike Stones</i>	中	一辺20ftの正 方形の範囲分 /Lv	1標準	1時間/Lv (解除可)	反応・不完全	可	岩だらけの地面や石の床、その他それに類する表面に長く鋭いトゲが生える。このトゲは背景に溶け込んでおり、見つけにくい。呪文の効果範囲の中に足を踏み入れたり、そこを通過して徒歩で移動しようとするクリーチャーは、半分の移動速度で移動する。さらに、トゲの生えた範囲を移動する5フィートごとに1d8ポイントのダメージを被る。 この呪文によってダメージを受けたクリーチャーは反応セーブにも成功しなければならず、失敗すれば足や脚部にけがを負い、移動速度が24時間、1/2に低下する。この移動ペナルティは、けがをしたクリーチャーがキュア系呪文を受けるまで持続する。他のキャラクターが10分かけて傷の手当てをし、呪文のセーブDCに対して〈治療〉判定に成功した場合もこのペナルティを取り除くことができる。	音声、動作	Dri4
13	占術	ストーン・テル <i>Stone Tell</i>	自身	術者	10分	1分/Lv	—	—	石と会話する能力を得る。石は誰が、あるいは何が自分に触れたかを術者に語り、また、自分の後ろや下に何が潜んでいるか、隠されているかを明かしてくれる。石は尋ねられればすべてを包み隠さず説明してくれる。ただし、石のものの見方、知覚力、知識のため、術者が求めているような詳細情報が得られないこともある。術者は自然石とも加工された石とも話すことができる。	音声、動作	Dri6
15	防御術 [地]	リペル・メタル・オア・ストーン <i>Repel Metal or Stone</i>	60ft	術者から放た れる60ft直線	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	不可	術者は不可視のエネルギー波を発する。呪文の経路内にあったすべての金属や石の物体は術者から呪文の“距離”限界まで押し退けられる。金属や石でできていて、直径が3インチより大きく固定された物体、重さが500ポンドを超える固定されていない物体には作用しない。それ以外のものは、アニメイテッド・オブジェクト(自律行動物体)や小さな岩、金属製の鎧を着たクリーチャーも含め、押し戻される。直径3インチ以下で固定された物体は曲がるか壊れてしまい、その破片はエネルギー波に乗って移動する。この呪文が作用している物体は、毎ラウンド40フィートの速度で押し退けられていく。 金属製の鎧や剣などの物体、金属の部分がある魔法のアイテムは押しのけられる。アンティマジック・フィールドはこの効果を遮断する。掴んでいるものが引きずられているクリーチャーはそれを手放すことができ、盾によって引きずられるクリーチャーは移動アクションでそれを外し、フリー・アクションで落とすことができる。 エネルギー波は呪文の持続時間の間、設定された経路を押し流し続ける。呪文を発動した後は経路が決定されてしまうため、術者は呪文の力に作用を及ぼすことなく他のことをしたり、別の場所に行ったりできる。	音声、動作	Dri8

17	力術 [地]	アースクウェイク <i>Earthquake</i>	長	半径80ft拡散 (自在)	1標準	1R	本文	不可	激しいが極めて局所的な地震が大地を引き裂く。この呪文により作りだされた強力な衝撃波はクリーチャーを打ち倒し、建造物を崩壊させ、地面に地割れを作る。地震は効果範囲内の地形、植物、建造物、クリーチャーのすべてに作用する。アースクウェイク呪文の個々の効果は呪文が発動された地形の性質によって異なる。 ①持続時間の間、その地面の上にいたクリーチャーは移動することも攻撃することもできない。 ②その地面の上にいた呪文の使い手は精神集中判定(DC20＋呪文レベル)を行ない、失敗すると発動しようとしていた呪文を失う。 ③洞窟、洞穴、トンネル：天井が崩れ、落盤に巻き込まれたクリーチャーは8d6ポイントのダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。非常に大きな空洞の天井にアースクウェイクをかけた場合、実際の効果範囲の真下以外にいる者に破片や瓦礫が落ちてくる危険がある。 ④崖：崖は崩落して土砂崩れが起こり、土石流は垂直方向の落下と同じ距離を水平方向にも移動する。高さ100フィートの崖の天辺にアースクウェイクをかけた場合、崖の真下から100フィート離れた位置まで土砂が流れ、その経路にいたすべてのクリーチャーは8d6ポイントの殴打ダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。 ⑤平地：効果範囲内に立っていたクリーチャーは反応セーブ(DC15)を行ない、失敗すると転倒する。地面の上にいたクリーチャーはそれぞれ25%の確率で地割れの1つに落ち込む(地割れを避けるには反応セーブ、DC20)。地割れは40フィートの深さで、呪文が終了するときに全て閉じられる。捕まったクリーチャーは雪崩の埋没域に空気なしで閉じ込められたかのように扱う。 ⑥建造物：開けた地面の上に建っていた建造物はすべて100ポイントのダメージを受ける。このダメージを硬度によって減らすことはできず、半減することもない。倒壊した建造物の中にいたクリーチャーは8d6ポイントの殴打ダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。 ⑦川、湖、沼：効果範囲内をめかるみとしてしまう。沼地や湿地は呪文の持続時間の間、クリーチャーや建造物を吸い込む流砂のごときものとなる。効果範囲内のクリーチャーはそれぞれ反応セーブ(DC15)を行い、失敗すると泥と流砂に吞み込まれてしまう。呪文の終了時に周囲の水が押し寄せ、泥にはまった者は溺れてしまう。 ⑧瓦礫の下に押さえ込まれる：押さえ込まれている間、毎分1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。押さえ込まれたクリーチャーが気絶状態となったなら、それ以降、解放されるか死ぬまで毎分、DC15の【耐久力】判定を行わなければならない、失敗すると1d6ポイントの致傷ダメージを受ける。	音声、動作	Clr8、Dri8
19	召喚術 (創造) [地]	クラッシング・ロックス★ <i>Clashing Rocks</i>	長	本文	1標準	瞬間	反応・不完全 (本文)	不可	巨大サイズの岩、砂利、あるいは石の巨体を2つ作り出し、1体のクリーチャーを挟んで潰す。クラッシング・ロックスは目標から30フィート離れた両側から現れる。命中させるためには遠隔接触攻撃が必要。クラッシング・ロックスは遮蔽と視認困難を無視し、目標とクラッシング・ロックスのあいだに固い障壁がある場合、打ち壊せなくなるまで障害を破壊しながら移動し続ける(打ち壊すための【筋力】ボーナスは＋28)。攻撃されたクリーチャーは20d6ポイントの殴打ダメージを受け転倒する。目標が反応セーヴィング・スローに失敗した場合、土砂により埋葬される。 呪文が外れた場合でも、目標は落下する岩によって10d6ポイントの殴打ダメージを受け転倒する。反応セーブに成功すればこのダメージを半減され、目標は立ったままいでられる。クラッシング・ロックスが現れた場所や岩の経路(幅30フィート、高さ30フィート、長さ最長60フィート)にいた目標以外のクリーチャーも反応セーブに成功しない限り10d6ポイントのダメージを受け転倒する(セーブに成功すればダメージは半減し、転倒しない)。1体のクリーチャーは同じクラッシング・ロックスから1回しかダメージを受けない。	音声、動作	Wiz9、Dri9

クラス Lv	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
3	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することができる。2d4 に等しい HD 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。 この呪文で魅了されたものは、2段階友好的になったものとする。呪文の効果が解けると、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	Wiz1、Brd1
5	召喚術 (治療)	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、一時的な毒への完全耐性を得る。この間、毒の不利な影響を受けない。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
7	召喚術 (招来) [本文]	サモン・モンスターⅢ (爬虫類のみ) <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	Wiz3、Clr3、 Brd3
9	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	Clr4、Dri3
11	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	ホールド・バースンと同様(下記)だが、この呪文は生きているクリーチャーならどんなものに対しても作用する。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>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	音声、動作、 物質	Wiz5、Brd4
13	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
15	召喚術 (招来) [本文]	サモン・モンスターⅦ (爬虫類のみ) <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
17	心術 (強制) [精神 作用]	イレスティブル・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、踊り出してしまう。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ラウンドに軽減される。	音声	Wiz8、Brd6

19	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・パーソンと同様だが、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思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。</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ヴィング・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
----	--------------------------	--	---	----	----	-------	-------	---	---	-------	------



クラス Lv	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
3	防御術	エントロピック・シールド <i>Entropic Shield</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	-	-	術者にむけられる矢弾、光線、その他の遠隔攻撃に、20%の失敗確率がつく。	音声、動作	Clr1
5	幻術 (虚像)	ブラー <i>Blur</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の輪郭がぼんやりと波打った状態となる。これにより対象は20%の失敗確率を得る。 シー・インヴィジビリティではこの呪文の効果を無効化することはできないが、トウル・シーイングならば無効化することができる。対象を見ることのできないものは、この呪文の効果の影響を受けない。	音声	Wiz2、Brd2
7	変成術	ガシアス・フォーム <i>Gaseous Form</i>	接触	接触した同意 する実体 クリーチャー	1標準	2分/Lv (解除可)	不可	不可	対象は装備ごと霧のように半透明で非物質的な存在になる。物質的な防具(外皮を含む)は無意味になるが、サイズ・ボーナス、【敏捷力】ボーナス、反発ボーナス、【力場】効果による鎧ボーナスは適用される。また、対象は“ダメージ減少10/魔法”、毒や急所攻撃、クリティカル・ヒットへの完全耐性を獲得する。ガス化時には攻撃を行なえず、また音声要素、動作要素、物質要素、焦点具を要する呪文も使えない。ガス化時には超常能力を失う。対象が接触呪文をこれから使う状態にしていたなら、接触呪文は影響を及ぼすことなくチャージ消費される。 ガス化したクリーチャーは地上を歩くことはできないが、移動速度10ftで飛ぶことができ、全ての(飛行)技能判定は自動的に成功する。着用しているものや手に持っているものと一緒に、小さな隙間を通り抜けられる。ガス化したクリーチャーは風の影響を受ける。水その他の液体に入ることはできない。また、ガス化したクリーチャーはたとえガス化していた際に所持していたとしても、その持っていた物体を操作したり、アイテムを起動したりすることはできない。継続的に移動しているアイテムは稼動状態のまま。 <b>物質要素:</b> 薄織一切れと煙一筋	動作、物質	Wiz3、Brd3
9	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やとしゃべる。 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やとしゃべる。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。 <b>物質要素:</b> 3個のナッツの殻	音声、動作、 物質	Wiz4、Brd3
11	召喚術 (創造)	メジャー・クリエイション <i>Major Creation</i>	近	本文	1分	本文	不可	不可	マイナー・クリエイションと同様だが、(石、金属、水晶など)鉱物質の物体を作り出す。作り出されたアイテムの持続時間は以下の通り。“冷たい鉄”は作り出せない。 ◆硬度と希少性の例 植物性の物質 / 2時間/レベル 石、水晶、卑金属 / 1時間/レベル 貴金属 / 20分/レベル 宝石 / 10分/レベル 希少金属 / 1ラウンド/レベル(アダマンティン、錬金術銀、ミスラルを含む) <b>物質要素:</b> 作り出そうとするアイテムと同じ材質ひとかけら	音声、動作、 物質	Wiz5
13	変成術	ディズインテグレート <i>Disintegrate</i>	中	光線	1標準	瞬間	頑健・不完全 (物体)	可	細い緑色の光線が術者の伸ばした指から放たれる。クリーチャーに使用する場合、遠隔接触攻撃が必要。光線は術者レベルごとに2d6(最大40d6)ポイントのダメージを与える。頑健セーブに成功すれば5d6ポイントのダメージを与える。この呪文によってhpが0以下になったクリーチャーは(セーブにかかわらず)完全に分解され、あとにはわずかな細かい塵しか残らない。装備には作用しない。 物体に対して使用された場合、光線は生命を持たぬ物質のうち、一辺10フィートの立方体1個ぶんまでの部分しか分解しない。この光線はウォール・オブ・フォースなどの完全に力場でできた物体にすら作用を及ぼすが、アンティマジック・フィールドのような魔法的效果を分解することはできない。 この光線は発動1回ごとに1つの目標にしか作用しない。 <b>物質要素:</b> 天然磁石と塵ひとつまみ	音声、動作、 物質	Wiz6
15	変成術 (ポリ モーフ)	グレーター・ポリモーフ <i>Polymorph, Greater</i>	接触	生きているク リーチャー1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可 (無害)	同意したクリーチャーを術者が選択した動物か人型生物かエレメンタルかドラゴンか植物クリーチャーの姿に変身させる。同意していないクリーチャーに対しては何の効果もなく、目標となったクリーチャーが変身する姿に影響することできない(言葉で術者に伝えることは別として)。 変身させる種別に応じた呪文と同様に働く。動物や魔獣:ビースト・シェイプIV、エレメンタル:エレメンタル・ボディIII、人型生物:オルター・セルフ、植物:プラント・シェイプII、ドラゴン:フォーム・オブ・ザ・ドラゴンI。 目標は全ラウンド・アクションとして呪文を解除し、元の姿に戻ることができる。 <b>物質要素:</b> 選択したクリーチャーの一部	音声、動作、 物質	Wiz7



17	変成術 (ポリ モーフ)	ポリモーフ・エニィ・オブジェ クト <i>Polymorph Any Object</i>	近	1体か100立方 ft/Lvまでの魔 法の力を持た ない物体1つ	1標準	本文	頑健・無効 (物体) (本文)	可 (物体)	<p>この呪文は1つの物体か1体のクリーチャーを、他のものへと変える。術者はこの呪文であらゆる種類の物体やクリーチャーの姿を変えることができる(変身後の姿に命があろうとなかろうと関係ない)。以下のガイドラインを用いて持続時間を決定する。</p> <p>変化した対象が…持続時間係数の増加*</p> <p>同じ界(動物、植物、鉱物): +5</p> <p>同じ綱(哺乳類、菌類、金属など): +2</p> <p>同じサイズ: +2</p> <p>関係がある(枝を木に、ウルフの毛皮をウルフに、など): +2</p> <p>【知力】が上がっていない: +2</p> <p>適用されるものをすべて加えること。合計値を以下の表で参照すること。</p> <p>◆持続時間 係数/持続時間/例 0/20分/小石を人間に 2/1時間/人形を人間に 4/3時間/人間を人形に 5/12時間/リサード(トカゲ)をマンティコアに 6/2日/羊を羊毛のコートに 7/1週間/シュリユー(トガリネズミ)をマンティコアに 9+/永続/マンティコアをシュリユー(トガリネズミ)に</p> <p>目標が物理的能力値(【筋力】【敏捷力】【耐久力】)を持っていないなら、各能力値は10となる。精神的な能力値(【知力】【判断力】【魅力】)を持っていないなら、各能力値は5となる。新たな姿にダメージが与えられれば、ポリモーフされたクリーチャーが負傷したり死ぬことになる。一般的に、ダメージは新たな姿が物理的な力によって与えられた時に発生する。魔法の力を持たない物体を、この呪文で魔法のアイテムにすることはできない。魔法のアイテムには作用しない。</p> <p>銅、銀、宝石、絹、黄金、白金、ミスラル、アダマンティンなど、素材自体の価値が高い物質を作り出すことはできない。冷たい鉄のようなある種のクリーチャーのダメージ減少を特別な性質を再現することもできない。</p> <p>この呪文はベイルフル・ポリモーフ、グレーター・ポリモーフ、ストーン・トゥ・フレッシュ、フレッシュ・トゥ・ストーン、トランスミュート・マッド・トゥ・ロック、トランスミュート・メタル・トゥ・ウッド、トランスミュート・ロック・トゥ・マッドの効果再現こともできる。</p> <p>物質要素: 水銀、ゴム、煙</p>	音声、動作、 物質	Wiz8
19	変成術 (ポリ モーフ)	シェイプチェンジ <i>Shapechange</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv (解除可)	—	—	<p>術者は多種多様なクリーチャーの姿をとることができる。この呪文は術者が選んだ種別により、オルター・セルフ、ビースト・フォームⅣ、エレメンタル・ボディⅣ、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅢ、ジャイアント・フォームⅡ、プラント・シェイプⅢのどれかと同様に働く。1ラウンドに1回フリー・アクションで別の姿に変わることができる。この変身は標準行動の直前か直後に瞬間的に起こり、アクションの途中で起こることはない。</p> <p>焦点具: ジェイド(翡翠)のサークレット(1,500gp)</p>	音声、動作、 焦点	Wiz9、Dri9

クラス Lv	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
3	召喚術 (創造)	アンシーン・サーヴァント <i>Unseen Servant</i>	近	不可視の 従者	1標準	1時間/Lv	不可	不可	不可視で精神も定まった形もない、術者の単純な命令に従う従者を作り出す。一度に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)。罫を発動させることもできるが、20ポンドまでの力しかかけられないので、それより大きな圧力がかったときにしか動かない場合は発動しない。 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と、従者は移動をやめる。	音声、動作	Wiz1、Brd1
5	召喚術 (創造)	グリッターダスト <i>Glitterdust</i>	中	10ft 拡散内 クリーチャー 及び物体	1標準	1R/Lv	意志・無効 (①のみ)	不可	金色の微塵が範囲内のものを覆う。これにより、①～③の影響を与える。 ①範囲内のクリーチャーを盲目状態にする(意志・無効) ②不可視状態のものの輪郭を目に見えるようにする ③効果時間の間、範囲内のクリーチャーが行う(隠密)判定に -40 のペナルティを与える ①の効果については、セーブを毎ターンの終了時に行うことができ、成功すれば終了する。 この微塵は効果時間の間取り除くことはできず、きらきらと光り続ける。 <b>物質要素: 雲母の粉末</b>	音声、動作、 物質	Wiz2、Brd2
7	変成術	ブリンク <i>Blink</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	物質界とエーテル界を明滅するかのように素早く行きつ戻りつし、非常に急速かつランダムに実体化したり消えたりしているように見える。ブリンクには以下のような複数の効果がある。 ①術者に対する物理的攻撃は50%の失敗確率を被る。《無視界戦闘》は無効だが、以下のいずれか1つを満たせば失敗確率は20%に下がる(両方満たせば失敗確率はなし)。A. 攻撃がエーテル状態のクリーチャーに命中させられる。B. 攻撃側が不可視状態のクリーチャーを見ることができる ②術者の攻撃も20%の失敗確率を被る。攻撃しようとした時にエーテル状態になることがあるため。 ③攻撃側が不可視かつエーテル状態のクリーチャーを目標とできるのでない限り、ブリンク中の術者に個人を目標とする呪文を使用しても、50%の確率で失敗する。 ④術者自身の呪文も20%の確率でエーテル界にいる時に発動してしまう。その場合、たいていの呪文は物質界に作用を及ぼさない(ただしエーテル界にある対象には影響する)。 ⑤術者は効果範囲攻撃から半分のダメージしか受けない(エーテル界にまで影響の及ぶものからはすべてのダメージを受ける)。 ⑥術者は不可視状態を知覚できない敵への攻撃ロールに+2ボーナスを得るが、対象はACへの【敏】ボーナスは失わない。 ⑦術者は物質界にいる間しか落下しないため、落下によるダメージを半分しか受けない。 ⑧術者は固体を通り抜けることができる(しかし見通すことはできない)。固体を5フィート通り抜けるごとに50%の確率で途中で物質化してしまう。そうなった場合、術者は最短距離にある開けた空間に弾き出され、その際に移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを受ける。 ⑨半分の時間をエーテル界で過ごすため、術者はエーテル状態のクリーチャーを見るだけでなく、攻撃することもできる。術者は、物質界のクリーチャーに対するのとだいたい同じようにエーテル状態のクリーチャーとやりとりをすることができる。 ⑩エーテル状態のクリーチャーは不可視状態かつ非実体状態で、上下を含むあらゆる方向に移動できる。非実体クリーチャーであるため、術者は生きているクリーチャーを含む固形物を通り抜けて移動できる。 ⑪エーテル状態のクリーチャーは物質界の様子を見聞きできるが、なにもかも灰色で実体がないような見え方をする。エーテル界から物質界を見聞きする際の視覚と聴覚は60フィートまでに制限される。	音声、動作	Wiz3、Brd3
9	力術 [火]	コール・ライトニング・ストーム ([火]ダメージを与え、夜間の野外ではダメージが増加する) <i>Call Lightning Storm</i>	長	長さ30ftの 雷1本以上	1R	1分/Lv	反応・半減	可	<b>コール・ライトニング</b> と同様だが、ダメージが5d6(あるいは5d10)となり、最大15本の雷を落とす(以降は詳細)。 呪文が完成した直後と、それ以降の各ラウンドに1回、術者は幅5ft、長さ30ftで5d6ポイントの[火]ダメージを与える垂直に落ちる雷を呼び降ろすことができる。雷はそれがどんな場所であれ、呪文の距離内(その時点で術者のいる位置から測る)にある、術者が選択した目標地点へ真上から垂直に落ちる。目標となったマスにいたクリーチャーと、落雷の通り道にいたすべてのクリーチャーに作用する。 落雷はすぐさま起こさねばならないわけではない。その前に他のアクションを(呪文の発動含む)行なってよい。ただし、第1ラウンド以降の各ラウンドでは、雷を落とすために術者が標準アクション(呪文に精神集中する)が必要。術者は合計で、術者レベルに等しい本数(最大15本)の雷を落とすことができる。 術者が夜間に屋外にいる場合、落雷はそれぞれ5d6ではなく5d10の[火]ダメージを与える。 この呪文は屋内や地下でも機能するが、水中では機能しない。	音声、動作	Dri5
11	変成術	オーヴァーランド・フライト <i>Overland Flight</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv	—	—	フライ呪文と同様だが、術者は(飛行)技能の判定に術者レベルの半分に等しいボーナスを得て、40フィート(中装鎧や重装鎧を着ている場合や、中荷重や重荷重を運搬している場合は30フィート)の移動速度で飛行できる。機動性は標準。 “野外移動”に使用する場合、術者は非致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: 翼の羽根1枚</b>	音声、動作、 焦点	Wiz5

13	防御術	リパルション <i>Repulsion</i>	10ft/Lv まで	術者中心半径 10ft/Lvまでの 放射	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	不可視で動かすことのできるフィールドが術者を取り巻き、クリーチャーが術者に近づくのを妨げる。術者は、発動時にこのフィールドを(術者のレベルによる上限までで)どのくらいの大きさにするかを決定する。フィールド内にいるクリーチャーや、フィールド内に入ろうとするクリーチャーはセーブを行ない、失敗すると呪文の持続時間の間、術者の方に向かって移動できなくなる(これ以外の制限はない)。術者がこの呪文の作用しているクリーチャーに近づいても押し戻されることはなく、自由に術者に対して近接攻撃を行える。 <b>焦点具</b> : 一対の犬の像(50gp)	音声、動作、 焦点	Wiz6、Clr7
15	変成術	リヴァース・グラビティ <i>Reverse Gravity</i>	中	一辺1ftの立方 体の区画Lv個 まで(自在)	1標準	1R/Lv (解除可)	不可 (本文)	不可	効果範囲内の重力を逆転させ、その中にある固定されていない物体やクリーチャーは上の方へと落ちていき、1ラウンドで効果範囲の上端に達する。この落下の間に何らかにぶつかった場合、落下する物体やクリーチャーは通常通り下の方へ落下しているかのようにそれに激突する。物体やクリーチャーが何にもぶつからずに効果範囲の上端へ到達した場合、それらは呪文が切れるまで、わずかに上下に揺れながらその場所に留まる。呪文の持続時間終了時に、作用を受けた物体やクリーチャーは下へと落下する。 効果範囲内のクリーチャーは呪文に取り込まれた時点で反応セーブを行ない、何かにしがみつくなことができる。飛行や空中浮揚のできるクリーチャーは落下せずにすむ。 <b>物質要素</b> : 天然磁石と鉄のやすりくず	音声、動作、 物質	Wiz7、Dri8
17	占術	グレーター・ブライング・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、トゥルー・シーイングの効果をもっ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。 <b>物質要素</b> : 水晶製のビー玉ひとつかみ	音声、動作、 物質	Wiz8
19	力術 [火]	メテオ・スウォーム <i>Meteor Swarm</i>	長	半径40ft拡散 が 4つ(本文)	1標準	瞬間	不可あるいは反応・半減 (本文)	可	4つの直径2フィートの火球が術者の広げた手から飛び出し、術者の選んだ場所へと直線を描いて飛んでいく。火球は炎の軌跡を残していく。 術者が特定のクリーチャーに対してこの火球を放つなら、火球を目標に当てるために遠隔接触攻撃が必要。火球は命中すると2d6ポイントの殴打ダメージ(セーブなし)を受けた上、火球の爆発による[火]ダメージへのセーヴィング・スローに－4のペナルティを被る。狙いをつけた火球が標的から外れたなら、火球は対象の占める接敵面の、一番近い角を中心として爆発する。術者は同一の目標に対して2つ以上の火球を放つことができる。 目的地点に到達すると、火球は40フィート半径拡散の範囲に作裂し、範囲内のクリーチャーすべてに対して6d6ポイントの[火]ダメージを与える。複数の拡散範囲に巻き込まれたなら、クリーチャーはそれぞれの拡散範囲について別々にセーブを行なう。別々の火球からダメージを受けても、[火]ダメージはセーブの後に合計され、[火]への抵抗は一度だけしか適用されない。	音声、動作	Wiz9

クラス Lv	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
3	力術 [水]	ハイドロリック・プッシュ★ <i>Hydraulic Push</i>	近	1体か1つの 物体	1標準	瞬間	不可	可	水の爆発を呼び出し1体のクリーチャーもしくは1つの物体を押す。この水の爆発を使用して戦技の突き飛ばしを行なうことができる。この突き飛ばしのCMBは術者レベル+【知力】修正値、【判断力】修正値、【魅力】修正値の最も高い値である。この突き飛ばしは機会攻撃を誘発しない。 この呪文は対象となったクリーチャーおよび物体、あるいは5ft平方で燃えている火を消す。魔法の火には影響を及ぼさない。	音声、動作	Wiz1、Dri1
5	召喚術 (創造) [水]	スリップストリーム★ <i>Slipstream</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv (解除可)	反応・無効 (無害)	不可	対象を移動させる水か地面の波を作り出す。地面を伝って移動する場合、対象の移動速度は10ft増加する。下り坂なら移動速度は20ft増加するが、上り坂の場合には移動速度は増加しない。水泳中は水泳移動速度を20ft増加させる。対象が水泳移動速度を持たない場合、対象は水泳移動速度20ftを獲得する。 <b>物質要素:</b> 水と油数滴	音声、動作、 物質	Wiz2、Dri2、 Rng2
7	召喚術 (創造) [水]	アクアス・オーブ★ <i>Aqueous Orb</i>	中	直径10ftの球 体	1標準	1R/Lv	反応・無効	不可	水でできた球体を転がしてぶつけることができる。1ラウンドに30ftまで移動することができ、10ft未満の高さの遮蔽を飛び越える。大型もしくはそれより小さな魔法的でない火を自動的に消化する。 この球体の移動経路にいるクリーチャーは皆2d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。反応セーブに成功すればダメージを受けずにすむ。セーブに失敗した中型もしくはそれより小さいクリーチャーは再度反応セーブを行なわねばならず、失敗すると中に取り込まれる。取り込まれたクリーチャーは、水中で呼吸ができないなら息を止めなければならない。彼らは外部からの攻撃に対して遮蔽を得るが、絡みつかれた状態と見なされ、ターンの始まり毎に2d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。捕らわれているクリーチャーは反応セーブを試みることができ、成功すればオーブの隣接したマス(ランダムに決定)へ脱出できる。オーブは大型1体、中型4体、小型より小さいクリーチャー16体までを中に取り込むことができる。 球体は指示されない限りまっすぐに移動する(方向を変えるのは術者の移動アクション)。移動できなくなると止まりその場でぐるぐる動き続ける。呪文の距離の外側に移動しようすると球体は停止する。	音声、動作、 物質	Wiz3、Dri3、 Sum3
9	召喚術 (創造) [火、水]	ガイザー★ <i>Geyser</i>	長	5ft四方を覆う 熱水の噴出 と、10ft/2Lvに まかれる熱湯	1標準	精神集中 +1R/Lv	反応・不完全 (本文)	不可	地表から垂直に湧き上がる熱湯の柱を呼び起こす。この間欠泉の中に進入したが発動時にその範囲にいたクリーチャーは反応セーブを行わねばならない。失敗すると3d6ポイントの[火]ダメージを受け、間欠泉の高さまで持ち上げられた上で落下する(術者レベル2ごとに10フィート、最大100フィート)。これにより落下ダメージを受け、転倒し伏せ状態となる。落下位置は間欠泉に隣接したマスとなる。成功した場合はダメージを半減させ、持ち上げられることはない。その上、成功したクリーチャーは間欠泉の隣接したマスに押し出されるように移動する。この移動は通常の移動として数えられず、機会攻撃も誘発しない。 さらに間欠泉は熱湯の雨をその周囲、半径が間欠泉の半分に等しい区域の放射に撒き散らす。この範囲に入ったクリーチャーは(術者であっても)毎ラウンド1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。 術者は間欠泉の高さを自分の術者レベルによる高さよりも低く設定することもできる。また熱湯の雨が降る範囲を、作り出した間欠泉の高さにより決まる範囲よりも狭くすることもできる。 <b>物質要素:</b> 溶岩でできた岩ひとかけら	音声、動作、 物質	Wiz5、Dri4
11	変成術 [水]	コントロール・ウォーター <i>Control Water</i>	長	体積10ft/Lv× 10ft/Lv× 2ft/Lvの水 (自在)	1標準	10分/Lv (解除可)	不可 (本文)	不可	<b>水位低下:</b> 水や同様の液体の水位を術者レベルごとに2フィート低下させる(最低でも深さ1インチぶんの液体は残る)。水面の沈下は、1辺の長さが術者レベル×10フィートまでの四角形の内側に起こる。 非常に広く深い水塊に使用すると渦巻きが発生する。 ウォーター・エレメンタルなどの水に関わりのあるクリーチャーに対して発動した場合、この呪文はスロー呪文として機能する(意志・無効)。それ以外のクリーチャーに対しては効果がない。 <b>物質要素:</b> 水一滴 <b>水位上昇:</b> 水や同様の液体の水位を術者レベルごとに2フィート低下させる(最低でも深さ1インチぶんの液体は残る)。水面の上昇は、1辺の長さが術者レベル×10フィートまでの四角形の内側に起こる。これによって持ち上げられたボートは、呪文が作り出した隆起の側面を滑り落ちていく。この呪文が作用した範囲に川岸や海岸、その他の陸地が含まれていた場合、水は陸地にあふれ出す。 <b>物質要素:</b> 埃ひとつまみ	音声、動作、 物質	Wiz6、Clr4、 Dri4
13	変成術 (ポリ モーフ)	ビースト・シェイプIV <i>Beast Shape IV</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	<b>ビースト・シェイプIV</b> と同様に働くが、術者は超小型または大型の魔獣の姿をとることができる。 術者は変身後の姿が以下の能力を持つ場合、獲得する:穴掘り60フィート、登攀移動速度90フィート、飛行移動速度120フィート(良好)、水泳移動速度120フィート、非視覚的感知60フィート、暗視90フィート、振動感知60フィート、プレス攻撃、夜目、鋭敏嗅覚、締めつけ、凶暴化、掴み、噴射移動、毒、飛びかかり、ひっかき、かきむしり、雄叫び、スパイク、蹂躞、足払い、蜘蛛の糸。 変身したクリーチャーがある要素への抵抗または完全耐性を持つならば、術者はそれに対する抵抗20を得る。同様にある要素への脆弱性を持つならば、術者はそれに対する脆弱性を得る。 以下のように能力に修正を得る。 <b>超小型の魔獣:</b> 【筋力】に−2のペナルティ、【敏捷力】に+8のサイズ・ボーナス、ACに+3の外皮ボーナスを得る。 <b>大型の魔獣:</b> 【筋力】に+6のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に−2のペナルティ、ACに+6の外皮ボーナスを得る。 <b>物質要素:</b> 変身対象の一部	音声、動作、 物質	Wiz6



15	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 最大で高さ30フィートで自身の接直面を満たす、攪拌する純粋な水の円筒に自身をしまう。 ①術者は自身の地上移動速度に等しい水泳速度を得る。 ②術者は円筒の内側で通常通り見、聞き、そして呼吸できる。 ③術者への攻撃は術者が水面の下にいるかのように扱われる。 ④術者はフリーダム・オブ・ムーヴメントの効果を受けていない敵に対して良好な遮蔽(ACに+8の遮蔽ボーナス、反応セーブに+4のボーナス)を得る。この遮蔽によって術者は(隠密)判定を行えず、機会攻撃も妨げない。術者に対する魔法的攻撃は、それが攻撃ロールを要求するか水中で機能しないものを除いて影響を受けない。 ⑤水の円筒は[火]呪文や[火]の超常能力効果の効果線を遮る。敵はシーマントル内で[火]呪文の使用を試みてよい。これには術者レベル判定(DC20+呪文レベル)が必要で、成功したならその[火]呪文は蒸気の泡として効果を表す。 ⑥術者は水のさやによる1回の叩きつけ攻撃を行える。これは術者のサイズに相応しいダメージを与え、30フィートの間合いを持つ。 ⑦標準アクションで接触することで、術者は消火を試みることができる。術者は最大で一辺10フィート立方体までの火を消す。通常の火は自動的に消すことができ、魔法的な火の効果に対してはディスペル・マジックと同様に機能する。これは術者に接触した瞬間でない火にも適用される。術者が火の消火に失敗しても害は受けない。術者に攻撃を命中させたフレイミングあるいはフレイミング・バースト武器は、使い手が頑健セーブに失敗すれば1d4ラウンドの間その力が抑制される。 <b>物質要素:</b> コップ一杯の水	音声、動作、 焦点	Wiz7、Clr7
17	召喚術 (創造) [水]	シーマントル★ <i>Seamantle</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	⑤水の円筒は[火]呪文や[火]の超常能力効果の効果線を遮る。敵はシーマントル内で[火]呪文の使用を試みてよい。これには術者レベル判定(DC20+呪文レベル)が必要で、成功したならその[火]呪文は蒸気の泡として効果を表す。 ⑥術者は水のさやによる1回の叩きつけ攻撃を行える。これは術者のサイズに相応しいダメージを与え、30フィートの間合いを持つ。 ⑦標準アクションで接触することで、術者は消火を試みることができる。術者は最大で一辺10フィート立方体までの火を消す。通常の火は自動的に消すことができ、魔法的な火の効果に対してはディスペル・マジックと同様に機能する。これは術者に接触した瞬間でない火にも適用される。術者が火の消火に失敗しても害は受けない。術者に攻撃を命中させたフレイミングあるいはフレイミング・バースト武器は、使い手が頑健セーブに失敗すれば1d4ラウンドの間その力が抑制される。 <b>物質要素:</b> コップ一杯の水	音声、動作、 物質	Wiz8、Dri8
19	変成術 [地、水]	ワールド・ウェイヴ★ <i>World Wave</i>	本文	本文	1標準	1R/Lv あるいは 1時間/Lv (本文)	不可	可	自然の環境を術者の足元から隆起させ、術者を運ばせる。術者はこの波の型を、津波とうねりから選択しなければならない。 <b>津波:</b> レベルにつき1ラウンド持続する、高さ30フィートの地面か水の高波。 <b>うねり:</b> レベルにつき1時間持続する、高さ5フィートの波。 波の尾根は術者の前後に10フィートずつ、術者の左右にレベルにつき5フィートずつ伸びる。術者は落下することなく尾根で自由な姿勢でいることができ、他のアクションを取ることもできる。術者は最大でレベルにつき1体のクリーチャーに、術者と共に安全に波に立つ能力を与えることができる。 呪文の発動時に進行方向を決定する(以後変更できない)。波は術者の基本地上移動速度の8倍の速度で移動する。 自然界と強く結びついているかその一部である物体、クリーチャー、現象はこの波からダメージを受けず傷つくこともない。それ以外のものは6d6ポイント(津波)か、1d6ポイント(うねり)の殴打ダメージを受ける。この波は加工された物体や建造物にダメージを与える。 物質界では、異形、人造、来訪者、アンデッドの種別、(他次元界)の副種別を持つクリーチャーにもダメージを与える。人造あるいはアンデッドの種別であるクリーチャーはこの波から倍のダメージを受ける。それ以外のクリーチャーや、ドルイド・レベルを持つクリーチャーはこの波の影響を受けない。他の次元界においてはGMが効果の対象を決定する。 この波はその角度が45度を超えない限り、自然の要素を上下しながら移動できる。術者は移動する波の体積は変更できない。波が一体となれない地形に遭遇した場合、その地形が波の尾根の半分以上の範囲を占めていない限り、波は単に障害物を飲み込み、あるいは避ける(波に乗っているクリーチャーは害されることなく障害物を避けた脇に置かれる)。その地形が波の尾根の半分以上の範囲を占める状況では、呪文の持続時間が通常通りに先にこれを絶やさないと限り、波はゆらぎ自壊しながら1d6ラウンドかけてこの呪文は終了する。 自壊する前にその新しい地形に波が術者を傷つけることなく運んだ後は、術者は運び去られた地形の通常の効果に害されるようになる。 術者は地面に立っている場合のみこの呪文の効果を発揮できる。地中にいるときや一体となることができない地形に立っているときには発揮することができない。	音声、動作	Wiz9、Dri9



クラス Lv	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
3	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HDが4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 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)	音声、動作、 物質	Wiz1、Brd1
5	占術	オーギュリ <i>Augury</i>	自身	術者	1標準	—	—	—	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 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できる。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、焦点	Clr2
7	心術 [精神 作用]	ディーブ・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	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できる。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	Wiz3、Brd3
9	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できる。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
11	幻術 (惑乱) [精神 作用]	ドリーム <i>Dream</i>	無限	接触した1体	1分	本文	不可	可	術者、あるいは術者が接触した使用者は、他の者に夢のかたちで伝言を送ることができる。呪文の開始時点で、術者は夢の受け手を名前か、誰を指すのかはっきりわかる称号を挙げて指定すること。使用者はトランス状態に入り、受け手の夢に現れて伝言を届ける。伝言の長さは問わない。受け手は目覚めた後も伝言を完全に憶えている。この通信は一方通行で、伝言以上の情報は送れない。 伝言を届けた後に、使用者の精神は元の肉体に戻る。この呪文の持続時間は、使用者が受け手の夢のなかに入り、伝言を届けるまでとなる。 呪文の開始時点で夢の受け手が起きていたら、使用者は目を覚まして呪文を終わりにするか、トランス状態のまま寝るのを待つかを選択する。トランス状態にある使用者に何らかの邪魔が入ったら、使用者は目を覚まし、呪文は終了する。 眠らないクリーチャーや夢を見ることのないクリーチャーに、この呪文を使って接触することはできない。 トランス状態にある間、使用者は自分の肉体の周囲の状況には気付かない。トランス状態にある間は、肉体的にも精神的にも無防備である。	音声、動作	Wiz5、Brd5
13	幻術 (操影)	シャドウ・ウォーク <i>Shadow Walk</i>	接触	1体/Lvまで	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効	可	発動時に術者は薄明かりの範囲にいなければならない。術者と目標は影界と境を接する物質界の縁へと運ばれる。術者と目標は互いに接していなければならない。影の世界では50マイル/時間で移動できる。移動後物質界に戻ることで高速に旅を行える。 この移動の間に通り過ぎる地形や地域について詳しいことを知ることも、自分の旅がどこで終わるのかを正確に予知することもできない。距離を正確に判断することはできない。この呪文の効果が終了した時点で、水平方向にランダムな方向に1d10 × 100フィート放り出される。これによって固体の中に入るなら同じ方向に1d10 × 1,000フィート放り出される。それでも固体の中に入るなら目標は最寄りの開けた空間に放り出されるが疲労状態となる(セーブ不可)。 この呪文で影界と境を接する他の次元界へと移動できるが、影界の中を移動して、他の次元界との境界へと向かう必要がある。影界の中を移動するには1d4時間かかる。 術者に接触していたものは術者について行くか、影界へ出るか、物質界へと出るかを選択する(術者からはぐれたなら影界か物質界へ50%の確率で移動する)。影界に行くことに同意しないならセーブにより抵抗可能。	音声、動作	Wiz6、Brd5

15	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
17	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!しておくことはできない。	音声、動作	Wiz8
19	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、入ることになっ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ィスペル・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