

メイガス Magus

邦訳: ユージ 110519

属性: どれでも。

ヒット・ダイスの種類: d8。

クラス技能

メイガスのクラス技能は以下の通り。

〈威圧〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈知識: 次元界〉【知】、〈知識: 神秘学〉【知】、〈知識: ダンジョン探検〉【知】、〈登攀〉【筋】、〈飛行〉【敏】、〈魔法装置使用〉【魅】

レベル毎の技能ランク: 2+【知】修正値

クラスの特徴 Class Feature

メイガスのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟 Weapon and Armor Proficiency:

メイガスは全ての単純武器、軍用武器、軽装鎧に《習熟》している。彼は軽装鎧を装備していても、それによる呪文失敗確率を無視することができる。他の秘術呪文使いと同様、中装鎧や重装鎧、盾を装備したメイガスが動作要素を必要とする呪文を使用する場合は、呪文失敗確率を考慮しなければならない。マルチクラスした他のクラスで獲得した秘術呪文については、通常の呪文失敗確率を適用する。

呪文 Spell:

メイガスは、13 ページに掲載されているメイガス呪文リストから秘術呪文を使用することができる。メイガスは、事前に呪文を選択して準備しておかなければならない。

メイガスが、呪文を修得し、準備または発動するには、最低でも 10+呪文レベルに等しい【知力】がなければならない。メイガスの呪文に対するセーヴィング・スローの DC は、10+呪文レベル+【知力】修正値である。

メイガスは、1 日に使用できる呪文の数が呪文レベルごとに決まっている。表 1-1 には彼が 1 日に使用できる基本呪文数が記されている。加えてメイガスは高い【知力】を有していれば 1 日毎にボーナス呪文を得る(『Pathfinder RPG Core Rulebook』17 ページの表 1-3 を参照すること)。

メイガスは、いくつでも呪文を修得できる。彼は、呪文を選択して準備する前に、8 時間の睡眠と、1 時間かけて自分の呪文書から呪文を獲得しなければならない。この呪文を獲得する間に、メイガスはどの呪文を準備するかを決定する。

呪文書 Spell Book:

メイガスは、毎日その日に使う呪文を準備する為に呪文書で学習しなければならない。彼は、自分の呪文書に記録されていない呪文を準備することはできないが、リード・マジックだけは例外で、全てのメイガスは、自分の記憶の中からこの呪文を準備できる。メイガスは、0 レベルのメイガス呪文全てと、選択した 1 レベルのメイガス呪文が 3 つ記録された呪文書を持って開始する。また、呪文書にはメイガスの【知力】修正値+1 につき、選択した 1 レベルメイガス呪文が 1 つ追加で記録されている。メイガスのレベルを得る毎に、彼は(新たなメイガスのレベルにおいて)自分が発動できる呪文レベルの呪文をどれでも 2 つ呪文書に書き加えることができる。また、メイガスは他者の呪文書の中で見つけた呪文を、自分の呪文書に書き加えることもできる(『Core Rulebook』の 9 章を参照すること)。

ウィザードがメイガスの呪文書から呪文を習得することができるように、メイガスはウィザードの呪文書から呪

文を習得することができる。ただし、習得できる呪文は通常のメイガス呪文リストに掲載されている呪文に限られる。メイガスの呪文書にアルケミスト呪文リストに記載されている呪文が含まれていれば、アルケミスト(『Pathfinder RPG Advanced Player's Guide』参照)はそこから処方を学ぶことができる。メイガスはアルケミストから呪文を習得することはできない。

秘術集積(超常) Arcane Pool(Su):

1 レベル時、メイガスは自身の能力や武器を強化する燃料として使用できる、神秘的な秘術エネルギーを蓄える能力を獲得する。秘術集積ポイントはメイガスレベルの $1/2$ (最小 1)+【知力】修正値に等しい。1 日 1 回メイガスが呪文を準備するときポイントが回復する。

1 レベル時、メイガスは即行アクションで自分の秘術集積を 1 点使用することによって、保持している武器に+1 強化ボーナスを 1 分間与えることができる。これは 1 レベルを超える 4 レベル毎に+1 され、17 レベル時点で最大 +5 になる。これらのボーナスは既にその武器に備わっている強化ボーナスに、最大で+5 になるまで累積させることができる。複数回この能力を使用しても効果が累積することはない。

5 レベルに到達したメイガスは、このボーナスを以下にある武器の特殊能力を付与するために使用しても良い。ダンシング、フレイミング、フレイミング・バースト、フロスト、アイシー・バースト、キーン、ショック、ショッキング・バースト、スピード、またはヴォーパル。これらの特殊能力の付与は、付与する特殊能力の基本価格修正値に等しいボーナスを消費する(『Core Rulebook』の 469 ページにある表 15-9 を参照)。既に武器に付与されている特殊能力と同じものを付与することはできるが、効果が累積することはない。もしその武器が魔法のものでないなら、最低でも+1 の強化ボーナスを付与しないと、他の特殊能力を付与することはできない。これらの強化ボーナスと特殊能力は秘術集積ポイントを使用するとき決定せねばならず、次にメイガスがこの能力を使用する時まで変更することができない。このボーナスは、メイガス以外の者が武器を使用する場合には効果を発揮しない。

メイガスが 1 度に強化できる武器は 1 つだけである。再度この能力を使用した場合、最初に使用した効果は即座に終了する。

初級秘術呪文 Cantrips:

メイガスは表 1-1 “1 日の呪文数”に記載されている数の 0 レベル呪文を毎日準備できる。これらの呪文はほかの呪文と同様に発動するが、そのときに消費されず再び使用できる。

呪文戦闘(変則) Spell Combat (Ex):

1 レベル時、メイガスは呪文を使用すると同時に武器で戦う術を学ぶ。これは呪文を逆手の武器として用いる二刀流として機能する。この能力を使用するためには、メイガスは(使用する呪文が動作要素を必要としないものであっても)片方の手を空けていなければならない、もう一方の手で使用している武器が軽い近接武器か片手近接武器でなければならない。全ラウンドアクションで、彼は-2 ペナルティを受けて近接武器によるすべての攻撃を行うことができ、メイガス呪文リストにある発動時間が 1 標準アクションの呪文を使用することができる(使用する呪文もまた、全ての攻撃ロールに含まれるためペナルティを受ける)。このとき呪文を防御的発動をするのであれば、メイガスは攻撃ロールに追加のペナルティ(【知力】修正値まで)を受けることで、それと同値の状況ボーナスを精神集中判定に加えることができる。この精神集中判定が失敗した場合、呪文は無駄になってしまうが、攻撃に対するペナルティは依然として継続する。メイガスは最初に呪文を使用するか、武器で攻撃するかを選択することができるが、複数回攻撃できる場合に攻撃の合間で呪文を使用することはできない。

呪文撃(超常) Spellstrike (Su):

2 レベルに到達したメイガスは、近接攻撃の一部としてメイガス呪文リストに記載されている、距離が“接触”の呪文を使用している武器を通して叩き込むことができる。この呪文を使用する動作の一部として、呪文を叩き込むために(フリーアクションで行う近接接触攻撃の代わりに、メイガスは(フリーアクションで)武器を用いた近接攻撃を(最も高い基本攻撃ボーナスを用いて)行うことが可能になる。攻撃が命中した場合、近接攻撃は武器による通常ダメージに加えて呪文の効果を与える。もしメイガスがこの攻撃を呪文戦闘能力と同時にを行った場合、呪文戦

闘によって発生したペナルティは呪文撃にも適用される。この攻撃は武器のクリティカル領域(20、19-20.18-20やキーン能力に類似した効果も適用される)を使用するが、クリティカルヒットした場合であっても呪文のダメージ効果は2倍にしかない。武器のクリティカル効果は武器自身のクリティカル倍率を用いる。

メイガスの秘奥 Magus Arcana:

レベルの上昇に伴い、メイガスは魔法技術と戦闘技術を独自の方法で融合させ、神秘術の秘奥を習得する。3レベルに到達した時点で、メイガスはメイガスの秘奥を1つ習得する。彼は3レベルを超える3レベル毎に追加のメイガスの秘奥を習得する。メイガスの秘奥の説明に特記されていない限り、同じメイガスの秘奥を複数習得することはできない。呪文に影響を及ぼすメイガスの秘奥は、特記されていない限りメイガス呪文リストに記載されている呪文にしか適用することはできない。

精密な秘術(超常) Arcane Accuracy (Su):メイガスは自分の秘術集積を即行アクションで1点使用することで、自分のターン終了時までに行う全ての攻撃ロールに、自身の【知力】修正値に等しい洞察ボーナスを獲得することができる。

広範な研究(変則) Broad Study (Ex):メイガスは他の呪文使用クラスを1つ選択する。メイガスは選択したクラスの呪文リストに記載された呪文を使用して呪文撃や呪文戦闘を行うことができる。この能力は選択したクラスの呪文リストにある呪文を呪文失敗確率なしで使用する能力を与える物ではないが、動作要素の無い呪文であればその限りではない。メイガスはこの秘術を習得する前に少なくとも6レベルでなくてはならず、最低でも1つのメイガス以外の呪文使用クラスレベルを積んでいなければならない。

零距离発動(変則) Close Range (Ex):メイガスは遠隔接触攻撃を行う光線呪文を近接接触呪文として発動することができる。彼は(スコーピング・レイ呪文のような)一体以上の対象を取る遠隔接触呪文を使用することができるが、行うことができるのはただ一回の近接接触攻撃だけであり、叩き込むことができるのは1つの遠隔接触効果だけである。使用した呪文から発生する追加の遠隔接触攻撃は無駄になり、何ら影響を及ぼさない。この方法で発動した呪文を呪文撃で使用するができる。

集中(変則) Concentrate (Ex):メイガスはあらゆる精神集中判定を+4ボーナスを得たうえでリロールすることができる。この能力は判定後、結果が出る前に使用するかどうか決めなければならない。リロールした結果が最初より悪かったとしても、その結果を使用しなければならない。メイガスはこの能力を1日1回使用することができる。

会心の追撃(超常) Critical Strike (Su):メイガスが近接武器でクリティカルヒットを起こしたとき、即行アクションで距離が接触の呪文を使用し、クリティカルヒットを与えた相手にフリーアクションで接触攻撃を行ってもよい。メイガスはこの能力を1日1回使用することができる。この秘奥を習得するためには12レベル以上のメイガスでなければならない。

壊呪撃(超常) Dispelling Strike (Su):メイガスは即行アクションで自身の秘術集積を1点以上消費して武器に特殊なパワーを注ぎ込むことができる。1分経過する前にこの武器がクリーチャーに命中した場合、対象のクリーチャーはメイガスレベルを術者レベルとして使用した対象型ディスペル・マジックの対象となる。この能力を起動したときに使用した呪文集積に等しい呪文レベル以下の呪文しかディスペルすることができない(高い呪文レベルの呪文に対してはこの能力が存在していないかのように扱い、ディスペル可能なレベルの呪文をディスペルする試みを行うまでパワーは残留する)。一旦攻撃が命中したならば、ディスペルできなかったとしてもこのパワーは消費されてしまう。この秘奥を習得するためには9レベル以上のメイガスでなければならない。

威力強化魔法(超常) Empowered Magic (Su):1日に1つの呪文を、《呪文威力強化》特技が適用されているかのように使用することができる。これによって発動時間や呪文レベルが上昇することはない。この秘奥を習得するためには6レベル以上のメイガスでなければならない。

使い魔獲得(変則) Familiar (Ex):メイガスは使い魔を獲得する。このとき、自身のメイガスレベルを有効ウィ

ザードレベルとして扱う。この使い魔は、ウィザードのクラス特徴である秘術の絆に記載されている使い魔のルールに準拠する。

神速の強襲(超常) Hasted Assault (Su):メイガスは即行アクションで自身の秘術集積を1点使用することで素早く動くことができる。これはヘイスト呪文と同様に機能するが、対象はメイガス自身のみであり、効果時間も【知力】修正値に等しいラウンドになる。この秘奥を習得するためには9レベル以上のメイガスでなければならない。

戦技を極めし者(変則) Maneuver Mastery (Ex):メイガスは特定の戦技に熟達している。この秘奥を選択した時、メイガスは戦技を1つ選択する。彼が選択した戦技を試みるとき、自身のメイガスレベルを基本攻撃ボーナスの代わりに使用する(メイガス以外のクラスで獲得した基本攻撃ボーナスも含めて置き換える)。メイガスはこの秘奥を複数回選択することができる。この能力の効果は累積しない。秘奥を選択するたびに異なる戦技を選択する。

最大威力魔法(超常) Maximized Magic (Su):1日に1つの呪文を、《呪文威力最大化》特技が適用されているかのように使用することができる。これによって発動時間や呪文レベルが上昇することはない。この秘奥を習得するためには12レベル以上のメイガスでなければならない。

集積撃(超常) Pool Strike (Su):メイガスは標準アクションで秘術集積を1点使用することで、何も持っていない手にエネルギーを込めることができる。この能力を起動したアクションの一部として、エネルギーを込めた手で近接接触をフリーアクションで行うことができる。この接触攻撃が命中した場合、チャージが消費されて2d6点の(秘術集積を使ってこの能力を起動したタイミングで選択した酸、冷氣、電気または火)エネルギーダメージを与える。メイガスはこの能力を呪文撃で使用することができる。この攻撃が外れた場合、チャージを1分間保持することができる。6レベルを超える3レベル毎にこの攻撃によって与えるダメージが1d6ずつ増加していく。

高速詠唱(超常) Quicken Magic (Su):1日に1つの呪文を、《呪文高速化》特技が適用されているかのように使用することができる。これによって呪文レベルが上昇することはない。この秘奥を習得するためには15レベル以上のメイガスでなければならない。

反射(超常) Reflection (Su):メイガスは割り込みアクションで秘術集積を1点以上消費することによって呪文を放った術者に撥ね返すことができる。これはスペル・ターニング呪文と同様だが、消費した点数以下の呪文レベルかつ対象を取る呪文にのみ機能する。もし撥ね返すために必要な点数を使用しなかった場合は、使用した点数に等しい洞察ボーナスを呪文に対抗するセーヴィング・スローに獲得する。この秘奥を習得するためには15レベル以上のメイガスでなければならない。

音声省略魔法(超常) Silent Magic (Su):1日に1つの呪文を、《呪文音声省略》特技が適用されているかのように使用することができる。これによって発動時間や呪文レベルが上昇することはない。

混合呪文(変則) Spell Blending (Ex):この秘奥を習得したとき、メイガスは自分が使用できるメイガス呪文レベルまでの呪文1つをウィザード呪文リストから選択しなければならない。彼は選択した呪文をウィザード呪文レベルと同じメイガス呪文レベルの呪文として呪文書とメイガス呪文リストに追加する。メイガスはこの方法で2つの呪文を選択することができるが、その場合使用可能なメイガス呪文レベルより1レベル低い呪文しか選択することができない。メイガスはこの秘奥を再度選択することができる。

呪文障壁(超常) Spell Shield (Su):メイガスは割り込みアクションで秘術集積を1点使用することで、自分の次のターン終了時まで【知力】修正値に等しい盾ボーナスをACに対して獲得する。

動作省略魔法(超常) Still Magic (Su):1日に1つの呪文を、《呪文動作省略》特技が適用されているかのように使用することができる。これによって発動時間や呪文レベルが上昇することはない。

ワンドを極めし者(超常) Wand Mastery (Su):ワンドを使用するとき、当該レベルの呪文を使用するために最低限必要になる能力修正値の代わりに、自身の【知力】修正値を使用してDCを求めることができる。

ワンドを振るう者(超常) Wand Wielder (Su):呪文戦闘時に魔法を使用する代わりにワンドかスタッフを起動

することができる。

呪文喚起(超常) Spell Recall (Su):

4 レベルに到達したメイガスは、自身の秘術集積を使用して既に使用した呪文を呼び戻す術を習得する。メイガスはその日準備していた使用済みのメイガス呪文 1 つを、即行アクションで呪文レベルに等しい(最低 1)秘術集積を使用することによって呼び戻すことができる。呼び戻した呪文は、まるで使用されなかったかのように再度準備された状態に戻る。

ボーナス特技 Bonus Feats:

5 レベル時とそれ以降 6 レベル毎に、メイガスは通常の成長で獲得する特技に加えてボーナス特技を獲得する。このボーナス特技は戦闘、アイテム作成、もしくはメタマジック作成特技の中から選択しなければならない。彼は通常どおり特技の前提条件を満たしておく必要がある。

知識集積(超常) Knowledge Pool (Su):

7 レベルに到達したメイガスがメイガス呪文を準備するとき、1 点かそれ以上(【知力】ボーナス値まで)の秘術集積を使用することができる。使用したポイント毎に、メイガス呪文リストにある呪文 1 つをまるで自分の呪文書に書かれているかのように扱い、その日使用する呪文として準備することができる。この方法で準備した呪文を、次に呪文を準備する時まで使用せずにいた場合、この呪文は失われる。また、メイガスはこの方法で追加した呪文を、次に呪文を準備する時までの間であれば呪文喚起能力によって使用することができる。

中装鎧(変則) Medium Armor (Ex):

7 レベルに達したメイガスは《中装鎧習熟》を獲得する。メイガスは中装鎧を装備してメイガス呪文を使用する際、呪文失敗確率を無視することができる。他の秘術呪文使いと同様、メイガスが盾か重装鎧を使用している状態で動作要素を含む呪文を使用する場合は秘術呪文失敗確率が適用される。

呪文戦闘強化(変則) Improved Spell Combat (Ex):

8 レベルに達したメイガスの呪文使用能力と近接戦闘力は更なる強化を見せる。呪文戦闘中にメイガスが防御的発動を行うための精神集中判定には+2 状況ボーナスが加算される。さらに攻撃ロールに追加のペナルティを課すことによって更なるボーナスを得ることができる。このとき、【知力】ボーナスまでという上限はなくなる。

ファイター訓練(変則) Fighter Training (Ex):

10 レベル開始時点で、メイガスは特技の取得条件を満たす際に自分のメイガスレベルの 1/2 に等しいファイターレベルを有しているものとみなす。もしファイターレベルを有しているならこのレベルは累積する。

呪文喚起強化(超常) Improved Spell Recall (Su):

11 レベルに到達したメイガスが秘術集積から使用する呪文喚起能力は更に効率的なものとなる。呪文喚起能力によって呪文を呼び戻すとき、彼が使用する呪文集積は呪文レベルの 1/2(最低 1)点になる。さらに、使用した呪文を呼び戻すかわりに、自分の呪文書に記載された同じレベルの呪文を即行アクションで準備することができる。この場合、メイガスは自分の秘術集積から呪文レベルに等しい(最低 1)点を使用する。この方法で準備した呪文に呪文修正特技を適用することはできない。また、この方法で呪文を準備する際、メイガスは呪文書を参照する必要が無い。

重装鎧(変則) Heavy Armor (Ex):

13 レベルに達したメイガスは《重装鎧習熟》を獲得する。メイガスは重装鎧を装備してメイガス呪文を使用する際、呪文失敗確率を無視することができる。他の秘術呪文使いと同様、メイガスが盾を使用している状態で動作要素を含む呪文を使用する場合は秘術呪文失敗確率が適用される。

上級呪文戦闘(変則) Greater Spell Combat (Ex):

14 レベルに到達したメイガスは、近接攻撃と魔法使用を淀みなく行う能力を獲得する。呪文戦闘の中でメイガスが行う精神集中判定に対するボーナスは、攻撃ペナルティの 2 倍の値になる。

術後に一撃(変則) Counterstrike (Ex):

16 レベルに到達したメイガスは、機会攻撃範囲内で防御的発動に成功した敵に対して機会攻撃を行うことができる。この機会攻撃は呪文発動後に引き起こされるため、呪文を中断させることはできない。

呪文リスト拡張(超常) Greater Spell Access (Su):

メイガスがアクセスできる呪文リストは 19 レベル時に拡張される。彼らはウィザードの呪文リストから 14 個の呪文を習得し、ウィザード呪文と同じレベルのメイガス呪文として呪文書に書き加えることができる。メイガスは 0 レベルから 6 レベルまでのウィザード呪文をレベル毎に 2 個ずつ獲得するが、これらの呪文はメイガス呪文リストに追加されるわけではない。また、これらの呪文の動作要素を無視することができ、通常の呪文失敗確率を考慮せず使用することができる。

真なるメイガス(超常) True Magus (Su):

20 レベルに到達したメイガスは呪文と戦闘の達人となる。呪文戦闘能力を使用している間、呪文を防御的発動をする際の精神集中判定が不要になる。また、メイガスが呪文戦闘能力を使用して同一対象に呪文と近接攻撃を行った場合、以下の効果のうち 1 つを選択して発動することができる。呪文のセーブ DC に+2 するか、呪文抵抗を克服するための判定全てに+2 状況ボーナスを獲得するか、自分のターンの間に対象に対して行う全ての攻撃ロールに+2 状況ボーナスを獲得するか、である。

メイガス呪文リスト Magus Spell List

メイガスは以下の呪文にアクセスすることができる。これらの呪文のほとんどは『Core Rulebook』に収録されているが、アスタリスク(*)が付いた呪文は本書の 5 章で、アスタリスクが 2 つ(**)付いた呪文は『Advanced Player's Guide』で確認することができる。

0 レベル・メイガス呪文— アシッド・スプラッシュ、アーケイン・マーク、ダンシング・ライツ、デイズ、ディテクト・マジック、ディスラプト・アンデッド、フレア、ゴースト・サウンド、ライト、メイジ・ハンド、オープン/クローズ、プレスティティジテーション、レイ・オブ・フロスト、リード・マジック、スパーク**

1 レベル・メイガス呪文— バーニングハンズ、チル・タッチ、カラー・スプレー、コロシヴ・タッチ*、エンラージ・パースン、エクスペディシヤス・リトリート、フェザー・フォール、フレア・バースト**、フローティング・ディスク、フロストバイト*、グリース、ハイドリック・プッシュ**、ジャンプ、マジック・ミサイル、マジック・ウェポン、マウント、オブスキュアリング・ミスト、レイ・オブ・エンフィーブルメント、リデュース・パーソン、シールド、ショッキング・グラスプ、サイレント・イメージ、ストーン・フィスト**、トゥルー・ストライク、アンシオン・サーバント、ヴァニッシュ**

2 レベル・メイガス呪文— アシッド・アロー、オルター・セルフ、ベアズ・エンデュアランス、ブラッド・トランスクリプション*、ブラー、ブルズ・ストレングス、バーニング・ゲイズ**、キャッツ・グレイス、ダークネス、ディフェンシブ・ショック*、エレメンタル・タッチ**、ファイヤー・ブレス**、フレイミング・スフィア、フォッグ・クラウド、フリジッド・タッチ*、グリッターダスト、ガスト・オブ・ウインド、インビジビリティ、レヴィテート、マイナー・イメージ、ミラー・イメージ、パイロテクニクス、スコーミング・レイ、シャター、スパイダー・クライム、ストーン・コール**、ウェブ

3 レベル・メイガス呪文— アクエイアス・オーブ**、アーケイン・サイト、ビースト・シェイプ I、ブリンク、クローク・オブ・ウインズ**、デイライト、ディスペル・マジック、ディスプレイスメント、エレメンタル・オーラ**、ファイヤー・ボール、フレイミング・アロー、フライ、フォース・フック・チャージ*、フォース・パンチ*、ガシヤス・フォーム、ヘイスト、ハイドリック・トレント**、キーン・エッジ、ライトニング・ボルト、グレーター・マジック・ウェポン、メジャー・イメージ、モンスター・フィジック I*、ファントム・スティード、レイ・オブ・エグゾースチョン、スリート・ストーム、スロウ、ステインキング・クラウド、アンデッド・アナトミー I、ヴァンピリック・タッチ、ヴァーサタイル・ウェポン**、ウォータ

ー・ブリージング、ウィンド・ウォール

4 レベル・メイガス呪文—アーケイン・スエフト*、ボール・ライトニング**、ビースト・シェイプⅡ、ブラック・テンタクルズ、デトネイト**、ディメンジョン・ドア、ドラゴンズ・ブレス**、エレメンタル・ボディⅠ、マス・エンラージ・パースン、ファイヤー・シールド、ファイヤーフォール**、アイス・ストーム、グレーター・インビジビリティ、モンスター・フィジックⅡ、ファンタズマル・キラー、マス・リデュース・パーソン、リバー・オブ、ウインド**、シャウト、ソリッド・フォッグ、ストーンスキン、ヴァーミン・シェイプⅠ、ウォール・オブ・ファイヤ、ウォール・オブ・アイス、ウォール・オブ・サウント*

5 レベル・メイガス呪文—アシッディック・スプレー*、ベイルフル・ポリモーフ、ビースト・シェイプⅢ、クラウドキル、コーン・オブ・コールド、コロシブ・コンサンクション*、エレメンタル・ボディⅡ、ファイヤー・スネーク**、ゲイザー**、インターポージング・ハンド、モンスター・フィジックⅢ、オーバーランド・フライト、テレキネシス、テレポート、アンデッド・アナトミーⅡ、ヴァーミン・シェイプⅡ*、ウォール・オブ・フォース、ウォール・オブ・ストーン

6 レベル・メイガス呪文—アシッド・フォッグ、マス・ベアズ・エンデュランス、ビースト・シェイプⅣ、マス・ブルズ・ストレンクス、マス・キャッツ・グレイス、チェイン・ライトニング、コンテイジアス・フレイム**、ディスインテグレート、グレーター・ディスペル・マジック、エレメンタル・ボディⅢ、フレッシュ・トゥ・ストーン、フォースフル・ハンド、フォーム・オブ・ザ・ドラゴンⅠ、フリージング・スフィア、ミスリード、モンスター・フィジックⅣ*、シロッコ**、ストーン・トゥ・フレッシュ、トランスフォーメーション、トゥルー・シーイング、アンデッド・アナトミーⅢ、ウォール・オブ・アイアン