メイガス

多くの時間を古代の書物やテキストを読みふけることに時間を費やす者もいれば、武器の使用を極めることに時間を費やす者もいるが、両方を等しく極めることは出来ない。メイガスはそれら 2 つの教え子であり、2 つを混ぜ合わせ、完全に独自なものにしている。メイガスは呪文と鋼をすばらしく効果的に扱い、容易に呪文を唱え、刃を振るう。力をつけると、メイガスは彼に 2 つの才能を合体させることを許す強力な魔術の技を使用することが出来る。力の頂点に立つと、メイガスの鋼と魔法の境界はぼやけ、その力に対抗しようとする敵はほとんどいない。

役割: メイガスは武術と魔術の秘密を学ぶために多くの時間を世界を旅に費やす。彼らは何か月も 1 人の師匠から剣での戦い方を学び、一方で現地の図書館で働きながら古代伝承の書を熟読するかもしれない。メイガスの道に進む者はあらゆる類の伝承にちょっかいを出し、円熟への探究に役立ちそうな物は何でも拾い上げる。

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

レベル毎の技能ランク:2＋【知】修正値

表:メイガス

						1日の呪文数						
LV	BAB	頑健	反応	意思	特殊能力	0	1	2	3	4	5	6
1	0	+2	±0	+2	初級秘術呪文、呪文戦闘、秘術プール	3	1	—	—	—	—	—
2	1	+3	±0	+3	呪文撃	4	2	—	—	—	—	—
3	2	+3	+1	+3	メイガスの秘術	4	3	—	—	—	—	—
4	3	+4	+1	+4	集積からの呪文	4	3	1	—	—	—	—
5	3	+4	+1	+4	ボーナス特技	4	4	2	—	—	—	—
6	4	+5	+2	+5	メイガスの秘術	5	4	3	—	—	—	—
7	5	+5	+2	+5	知識集積、中装鎧	5	4	3	1	—	—	—
8	+6/+1	+6	+2	+6	呪文戦闘強化	5	4	4	2	—	—	—
9	+6/+1	+6	+3	+6	メイガスの秘術	5	5	4	3	—	—	—
10	+7/+2	+7	+3	+7	ファイター訓練	5	5	4	3	1	—	—
11	+8/+3	+7	+3	+7	集積からの呪文強化、ボーナス特技	5	5	4	4	2	—	—
12	+9/+4	+8	+4	+8	メイガスの秘術	5	5	5	4	3	—	—
13	+9/+4	+8	+4	+8	重装鎧	5	5	5	4	3	1	—
14	+10/+5	+9	+4	+9	上級呪文戦闘	5	5	5	4	4	2	—
15	+11/+6/+1	+9	+5	+9	メイガスの秘術	5	5	5	5	4	3	—
16	+12/+7/+2	+10	+5	+10	相殺打撃	5	5	5	5	4	3	1
17	+12/+7/+2	+10	+5	+10	ボーナス特技	5	5	5	5	4	4	2
18	+13/+8/+3	+11	+6	+11	メイガスの秘術	5	5	5	5	5	4	3
19	+14/+9/+4	+11	+6	+11	上級集積からの呪文	5	5	5	5	5	5	4
20	+15/+10/+5	+12	+6	+12	真のメイガス	5	5	5	5	5	5	5

■クラスの特徴

以下はメイガスのクラス特徴の全てである

武器、鎧習熟:メイガスは全ての単純武器と軍用武器に習熟している。またメイガスは軽装鎧に習熟している。メイガスは軽装鎧を着ている間、通常の秘術呪文失敗確率を被ることなくメイガス呪文を唱えることが出来る。他の秘術呪文の使い手と同様、もし呪文の項目に動作要素があれば、中装鎧、重装鎧あるいは盾を装備したメイガスは秘術呪文失敗確率を被る。マルチクラスのメイガスは他のクラスから得る秘術呪文については通常の秘術呪文失敗確率を被る。

呪文:メイガスは下記のメイガス呪文リストから引き出される秘術呪文を唱えることができる。メイガスは前もって呪文を選択して準備しなければならない。

メイガスは呪文を学び、準備し、あるいは唱えるためには少なくとも 10 + 呪文レベルの【知力】値を持っていなければならない。メイガスの呪文に対するセービングスローの難易度は 10 + 呪文レベル + メイガスの【知力】修正値である。メイガスは毎日、各呪文レベルで限られた数の呪文しか唱えることができない。彼の基本となる呪文数は表:メイガスにある。加えて、もし彼の【知力】値が高ければ、毎日ボーナス呪文を受け取る(コアルールブックの表 1-3 参照)

メイガスは、いくつでも呪文を修得できる。メイガスは、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:メイガスは呪文の準備をするために、毎日呪文の書で学習をしなければならない。彼は他の魔術師が記憶から呪文を準備できるのに対して、リードマジックを除いて、呪文の書に記述されていない呪文を準備できない。メイガスは全ての0レベルメイガス呪文と彼が選択した3つの1レベルメイガス呪文を記述した呪文の書でゲームを始める。メイガスはまた【知力】修正に等しい1レベルメイガス呪文を選択して、彼の呪文の書に加えることが出来る。

新しいメイガスレベルになると、彼は(新しいメイガスレベルに基づいた)唱えることが出来る呪文の中から、2つの新しいメイガス呪文を得る。いつでも、メイガスは他人の呪文の書から発見した呪文を自分のものに加えることが出来る(コアルールブック9章参照) ウィザードがメイガスの呪文の書を学べるのと同様に、メイガスはウィザードの呪文の書から呪文を学ぶことが出来る。通常通り、学んだ呪文はメイガス呪文リスト上になければならない。もし、アルケミストの呪文リスト上に呪文があれば、アルケミストはメイガスの呪文の書から製法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学ぶことが出来ない。

初級秘術呪文:メイガスは表1-1″1日の呪文数″に記載されているように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されるが、そのときに消費されず再び使用できる。呪文修正特技を使うなどして、ほかの呪文スロットを使って準備された初級秘術呪文は通常通り消費される。

秘術プール Arcane Pool (超常):1レベル時、メイガスは、能力に燃料を供給し、自身の武器を強化するために活用することができる神秘的な秘術エネルギーの貯蔵所を得る。

この秘術プールはメイガスレベルの1/2(最小1)+メイガスの【知力】修正値と等しい多くのポイントを持っている。

メイガスが呪文を準備する各日に1回、プールは回復する。

1レベル時、メイガスは、彼が保持しているどのような武器にでも1分の間+1強化ボーナスを与えるために即行アクションとして彼の秘術プールから1ポイントを費やすことができる。

1レベルを越えた4レベルごとに、武器に与える強化ボーナスは+1上昇し、17レベル時に最大+5まで上昇する。
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累積させても構わない(最大で+5まで)

どのような前提条件でも満たすために、この能力は《秘術の打撃》特技としてカウントする。この能力を複数回使用しても、ボーナスは累積しない。

5レベル時、これらのボーナスは、以下にある武器の特殊能力を付与するために使用することができる。
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、特殊能力のコスト(“表:近接武器の特殊能力”参照)と同等のボーナス量を消費する。これらの能力は、すでにその武器が有している如何なる特殊能力に対しても追加で作用するが、同じ能力の重複は累積しない。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。

秘術プールが消費される時、ボーナスと特殊能力は決定される。そしてそれは一度選択してしまうと、次に能力を使用する時まで変更することはできない。

メイガス以外のいかなる者が武器を振るっても、このボーナスは機能しない。

メイガスは1度に1つの武器を強化することしかできない。

メイガスが再びこの能力を使うならば、最初に使用した能力は即座に終了する。

呪文戦闘 Spell Combat (変則):1レベル時、メイガスは同時に効果的に、呪文を唱えることと武器を振るうことを学ぶ。これは二刀流戦闘のように機能するが、逆手の武器は正に唱えようとしている呪文である。

この能力を使用するためには、片手は自由で、もう一方の手は軽量の武器か片手の近接武器を持っていなければならない。全ラウンドアクションとして、メイガスはすべての近接武器による攻撃に-2のペナルティを受ける。メイガスは自身の呪文リストの内、詠唱時間が1標準アクションの呪文ならどれでも唱えることができる。

メイガスが、呪文を防御的発動するのならば、攻撃ロールに【知力】修正値と同じだけのペナルティを受け、その分を状況ボーナスとして精神集中判定に加えることができる。

この判定に失敗した場合、呪文は消費してしまうが、攻撃は引き続き、ペナルティを受ける。

メイガスは最初か、最初の攻撃をする時に呪文を唱えることを選択できるが、1回以上の攻撃ができる場合に攻撃の合間に呪文を唱えることは出来ない。

もし呪文に動作要素がなかったとしても、メイガスはこの能力を使うために一方の手を開けておかなければならない。

呪文撃 Spellstrike (超常):2 レベルで、メイガスがメイガス呪文リストから「接触」の有効距離によって呪文を唱える時はいつでも、メイガスが近接攻撃の一部として振るっているどのような武器を通してでも、呪文を送り込むことが出来る。
成功しているならば、この近接攻撃は呪文の効果と同様にその通常のダメージを与える。
呪文を送り込むフリーの近接接触攻撃の代わりに、メイガスは、この呪文を唱える一部として武器によって 1 回のフリーの近接攻撃を行うことが出来る。
呪文戦闘と共に使われるならば、これは追加の攻撃を与えない。

メイガスの秘術 Magus Arcana :レベルを得るにつれて、メイガスは肉体的な力と魔法的な技術を彼独自の方法で編み上げた隠された秘術を学ぶ。3 レベル時に、メイガスは 1 つのメイガスの秘術を得る。彼は 3 レベル後、3 メイガスレベル毎に追加のメイガスの秘術を得る。メイガスはあるメイガスの秘術を 1 度以上取ることは出来ない。呪文に影響を及ぼすメイガスの秘術は他に記述がなければ、メイガスの呪文リストにある呪文を修正することのみに使うことが出来る。

・精度の秘術 Arcane Accuracy (超常) :このメイガスの秘術は秘術プールを 1 ポイント消費し、即時アクションとして、彼に次のターンまでの全ての攻撃ロールに【知力】ボーナスと等しい洞察ボーナスを与える。

・広範な研究 Broad Study (変則) :このメイガスの秘術を持つメイガスは呪文を唱える能力を与える他のクラスを 1 つ選択しなければならない。そのメイガスはそのクラスの呪文リストから呪文を唱えあるいは使用しつつ、呪文撃と呪文戦闘能力を使用することが出来る。彼はこの秘術によって通常の秘術呪文失敗確率を受けることなしに、対象クラスの呪文リストから秘術呪文を唱えることはできない。この秘術を選択する前に、メイガスはすくなくとも 6 レベルでなければならない。

・近距離 Close Range (変則) :このメイガスの秘術を持つメイガスは近接接触攻撃呪文として遠隔接触攻撃呪文を送り込むことができる。
これらの呪文は単一目標を指定する呪文でなければならない。
これらの呪文は呪文撃のクラスの特徴によって使用することができる。

・集中 Concentrate (変則):このメイガスの秘術を持つメイガスは彼が行ったばかりのあらゆる精神集中判定を+4 ボーナスで振り直すことが出来る。彼はこの能力をダイスを振った後、しかしそのロールが成功かどうか決める前に使用しなければならない。もしそれが悪かったとしても 2 回目のロールを適用する。メイガスは 1 日 1 回この能力を使用できる。

・重大な打撃 Critical Strike (超常) :このメイガスの秘術を持つメイガスが近接武器でクリティカル・ヒットを得るときは常に、即行アクションとして距離が接触の呪文を唱え、フリーアクションとしてクリティカルヒットの目標に対し接触攻撃をする行うことが出来る。
メイガスは 1 日 1 回この能力を使用できる。
この秘術を選択する前に、メイガスはすくなくとも 12 レベルでなければならない。

・解呪の一打 Dispelling Strike (超常) :このメイガスの秘術を持つメイガスは即時アクションで、秘術プールから 1 ポイントを以上を消費し、武器に特別なオーラを宿すことが出来る。
もしその武器が次の 1 分以内にクリーチャーを打った場合、そのクリーチャーはメイガスのレベルを術者レベルとした目標型解呪の対象となる。
ただし、この効果がこの能力を活性化するために費やされた秘術プールポイントの数より高いレベルの呪文を解呪することができない。(消費したポイントより高いレベルの呪文は存在しないものとして扱い、最も術者レベルが高い残りの呪文に対して解呪判定を適用する)
ひとたび打撃を行うと、解呪が失敗したとしてもオーラは消費される。この秘術を選択する前に、メイガスはすくなくとも 9 レベルでなければならない。

・呪文威力強化 Empowered Magic (超常) :このメイガスの秘術を持つメイガスは 1 日 1 回《呪文威力強化》の特技が適用されてものとして呪文を唱えることが出来る。これによって詠唱時間や呪文のレベルが増加することはない。この秘術を選択する前に、メイガスはすくなくとも 6 レベルでなければならない。

・使い魔 Familiar (変則) :このメイガスの秘術を持つメイガスはメイガスレベルをウィザードレベルとして使い魔を得る。この使い魔はウィザードのクラス特徴、秘術の絆で示されている使い魔のルールに従う。

・加速する強襲 Hasted Assault (超常) :このメイガスの秘術を持つメイガスはより素早く動く為に即時アクションで彼の秘術プールから 1 ポイントを費やすことができる。これはヘイストとして機能するが、対象はメイガスだけで持続時間はメイガスの【知力】

ボーナスと等しいラウンドである。この秘術を選択する前に、メイガスはすくなくとも 9 レベルでなければならない。

・*戦技習熟 Maneuver Mastery (変則)*：このメイガスの秘術を持つメイガスは 1 つの戦技に習熟している。この秘術を選択する時に 1 つの戦技を選択する。選択された戦技を使う時はいつでも、彼はメイガスレベルを基本攻撃ボーナスと見なす(他のクラスから得る全ての基本攻撃ボーナスに加えて)
メイガスはこの秘術を 1 回以上取ることが出来る。その効果は重複しない。彼がこの秘術を選択する時は常に他の戦技を選択する。

・*呪文威力最大化 Maximized Magic (超常)*：このメイガスの秘術を持つメイガスは 1 日 1 回《呪文威力最大化》の特技が適用されてものとして呪文を唱えることが出来る。これによって詠唱時間や呪文のレベルが増加することはない。
この秘術を選択する前に、メイガスはすくなくとも 12 レベルでなければならない。

・*集積からの打撃 Pool Strike (超常)*：このメイガスの秘術を持つメイガスは、標準アクションとして精霊力を彼の手にチャージするために彼の秘術プールから 1 ポイントを費やすことができる。
メイガスは、この能力値を作動させる一部としてフリー・アクションで近接接触攻撃を行うことが出来る。攻撃が命中したならば、それはチャージを解放し、メイガスが選ぶ種類、[酸]、[冷気]、[電気]、または[火]のエネルギー・ダメージを 1d6 ポイントを与える。
メイガスは呪文打撃のクラスの特徴によってこの能力を使うことができる。
メイガスがこの攻撃に失敗したならば、最高 1 分の間チャージを保持することができ、その後消費される。
3 レベルを越えた 3 レベルごとに、この攻撃によって与えられるダメージは 1d6 増加する。

・*呪文高速化 Quickened Magic (超常)*：このメイガスの秘術を持つメイガスは 1 日 1 回《呪文高速化》の特技が適用されてものとして呪文を唱えることが出来る。これによって詠唱時間や呪文のレベルが増加することはない。
この秘術を選択する前に、メイガスはすくなくとも 15 レベルでなければならない。

・*反射 Reflection (超常)*：このメイガスの秘術を持つメイガスは、その呪文の使い手に呪文を反射し返すため、割り込みアクションとして、秘術プールから 1 つ以上のポイントを使用することができる。
目標型呪文が、使用したポイントより少ないか、等しいレベルだったなら、これはスペル・ターニング呪文として機能する。
不十分なポイントが使用されたなら、代わりに、その呪文に対し消費されたポイントに等しい洞察ボーナスを、どのようなセーヴィング・スローにでも与える。
この秘術を選択する前に、メイガスはすくなくとも 15 レベルでなければならない。

・*呪文音声省略 Silent Magic (超常)*：このメイガスの秘術を持つメイガスは 1 日 1 回《呪文音声省略》の特技が適用されてものとして呪文を唱えることが出来る。これによって詠唱時間や呪文のレベルが増加することはない。

・*呪文混合 Spell Blending (変則)*：このメイガスの秘術を選択する時、自身が発動できるメイガス呪文レベル以下の呪文を 1 つ追加するか、発動できるメイガス呪文レベルより、1 以上レベルの低い呪文を 2 つ追加する事ができる。
メイガスは何度でもこのメイガスの秘術を選択することができる。

・*呪文の盾 Spell Shield (超常)*：このメイガスの秘術を持つメイガスは、割り込みアクションとして秘術プールから 1 ポイントを使用し、次のターンの終わりまで【知力】ボーナスと等しい盾ボーナスを、自身のアーマー・クラス与えることができる。

・*呪文動作省略 Still Magic (超常)*：このメイガスの秘術を持つメイガスは 1 日 1 回《呪文動作省略》の特技が適用されてものとして呪文を唱えることが出来る。これによって詠唱時間や呪文のレベルが増加することはない。

・*ワンド体得 Wand Mastery (超常)*：このメイガスの秘術を持つメイガスが、ワンドを使う時はいつでも、そのレベルの呪文の発動に必要であった最小の能力修正値の代わりに、メイガスの【知力】修正値を使って、どのような呪文でも難易度を算出することができる。

・*ワンド行使者 Wand Wielder (超常)*：このメイガスの秘術を持つメイガスは、“呪文戦闘”を行う時に、呪文を唱える代わりにワンドまたはスタッフを作動させることができる。

集積からの呪文 Pool Spell (超常)：4 レベル時、メイガスは追加の呪文を唱えるために、秘術プールを使えるようになる。
メイガスは、呪文レベル(最小 1)と等しいポイントを

秘術プールから費やすことによって、自身が知っているどのようなメイガス呪文でも唱えることができる。
メイガスは同様に呪文修正特技を持つ呪文を唱えることができるが、呪文修正特技からレベル増加分、秘術プールから追加のポイントを使用しなければならない。
最終的な呪文レベルは、メイガスが発動できるものでなければならない。

ボーナス特技 Bonus Feats : 5レベル時とそれ以降の6レベル毎に、通常の成長で得る特技に加えてメイガスはボーナス特技を得る。これらのボーナスは戦闘、アイテム作成、メタマジックの特技から選択しなければならない。彼は通常と同様に特技の前提条件を満たす必要がある。

知識集積 Knowledge Pool (超常) : 7レベル時、メイガスがメイガス呪文を準備する時に、秘術プールから最大で【知力】ボーナスまでの(最低1)を費やすことができる。
メイガスが消費した各ポイント毎に1つ、メイガス呪文リストからどのような呪文でも、呪文書の中にあるかのように扱い、その日使用する呪文として準備することができる。
メイガスが次回呪文を準備する前に、このように準備された呪文を唱えないならば、それらの呪文は失われる。
メイガスは再び呪文を準備するまでの間、"集積からの呪文"能力を使って、追加された呪文を唱えることができる。

中装鎧 Medium Armor (変則): 7レベル時、メイガスは中装鎧に熟練を得る。メイガスは中装鎧を着たまま、通常の秘術呪文失敗確率を被ること無しに呪文を唱えることが出来る。他の秘術呪文の使い手と同様に、重装鎧を着たり盾を使うメイガスは動作要素が必要な呪文を唱える際に、通常通り秘術呪文失敗確率を被る。

呪文戦闘強化 Improved Spell Combat (変則): 8レベル時、メイガスの呪文を唱える能力と近接攻撃の能力は強化される。メイガスが"呪文戦闘"のクラス能力を使う時、攻撃ロールに追加のペナルティを受けることによって与えられたボーナスに加え、精神集中判定に+2の状況ボーナスを受ける。

ファイターの訓練 Fighter Training (変則): 10レベルから、メイガスは特技の資格を得る目的でメイガスの1/2をファイターレベルとみなすことが出来る。もしファイターレベルを持っている場合、これらのレベルは重複する

集積からの呪文強化 Improved Pool Spell (超常) : 11レベル時、メイガスの秘術プールを使用することで呪文を発動する能力は強化される。
常にメイガスが、秘術プールを使って呪文を発動する場合、呪文レベルの1/2と等しいポイントを秘術プールから消費する(最小1)。
このポイントの減少は、呪文修正特技による呪文レベルの増加には適用されない。

重装鎧 Heavy Armor (変則) : 13レベル時、メイガスは重装鎧に習熟を得る。
メイガスは重装鎧を着たまま、通常の秘術呪文失敗確率を被ること無しに呪文を唱えることが出来る。他の秘術呪文の使い手と同様に、盾を使うメイガスは動作要素が必要な呪文を唱える際に通常通り秘術呪文失敗確率を被る。

上級呪文戦闘 Greater Spell Combat (変則) : 14レベル時、メイガスは、淀みなく呪文を唱え、近接攻撃をする能力を得る。メイガスが"呪文戦闘"の能力を使う時はいつでも、攻撃ロールに受けるペナルティの2倍のボーナスを精神集中判定に得る。

相殺打撃 Counterstrike (変則) : 16レベル時、メイガスの間合いの中の敵が防御的発動する時はいつでも、呪文を完成させた後に、その敵はメイガスに対して機会攻撃を引き起こす。この機会攻撃は呪文を中断させることはできない。

上級集積からの呪文 Greater Pool Spell (超常) : 19レベル時、メイガスは、秘術プールを使用する場合、どのようなウィザード呪文でも発動する能力を得る。
メイガスは、どのようなウィザード呪文でも"集積からの呪文"のクラス特徴を使って発動することができるが、その呪文がメイガスの呪文リストにない場合、ウィザードの呪文レベルと等しいポイントを秘術プールから追加で消費しなければならない。
メイガスは通常、高価な物質要素をこれらの呪文に費やさなければならない。

真のメイガス True Magus (超常) : 20レベル時、メイガスは呪文と戦闘の達人になる。"呪文戦闘"の能力を使う時はいつでも、防御的発動を行うために、精神集中判定をする必要がない。
メイガスが"呪文戦闘"を使用時、彼の呪文が、近接攻撃と同じ対象のクリーチャーを狙うときはいつでも、呪文に抵抗するための難易度を+2増加させるか、呪文抵抗を打ち破るための全ての判定に+2状況ボーナスを得るか、彼のターンの間に目標に対して行うすべての攻撃に対して+2の状況ボーナスを得るか選択することができる。

・メイガス呪文

メイガスは以下の呪文に接することができる。これらの呪文の多くは Core Rulebook にあるが、アスタリスク(*)印の付いたものはすべて APG を参照すること。

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

1 レベル・メイガス呪文—*バーニングハンズ、マジック・ミサイル、チル・タッチ、マジック・ウェポン、カラースプレー、マウント、エンラージ・パースン、オブスキュアリング・ミスト、エクスペディシャス・リトリート、リデュースパーソン、フェザー・フォール、シールド、フレア・ブラスト*、ショッキング・グラスプ、フローティングディスク、サイレントイメージ、グリース、ストーン・フィスト*、ハイドロラウリック・プッシュ*、トゥルー・ストライク、ジャンプ、アンシーン・サーバント、ソリッド・フォッグ、マス・エンラージ・パースン、ストーン・スキン、ファイヤー・シールド、ウォール・オブ・ファイヤー、ウォール・オブ・アイス、*

5 レベル・メイガス呪文—*ベイルフル・ポリモーフ、インターポージング・ハンド、ビースト・シェイプ III、オーバーランド・フライト、クラウドキル、テレキネシス、コーン・オヴ・コールド、テレポート、エレメンタル・ボディ II、ウォール・オヴ・フォース、ファイアー・スネーク*、ウォール・オヴ・ストーン、ガイザー**

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

2 レベル・メイガス呪文—*アシッド・アロー、グリッター・ダスト、オルター・セルフ、ガスト・オブ・ウィンド、ベアズ・エンデュアランス、インビジビリティ、ブラー、レビテート、ブルズ・ストレングス、ミラー・イメージ、バーニング・ゲイズ、マイナー・イメージ、キャッツ・グレイス、パイロテクニクス、ダークネス、スコーチング・レイ、エレメンタル・タッチ*、シャッター、ファイヤー・ブレス*、スパイダー・クライム、フレイミング・スフィア、ストーン・コール*、フォグ・クラウド、ウェブ*

3 レベル・メイガス呪文—*アクエオウス・オーブ*、ハイドロラウリック・トレント*、アーケイン・サイト、 キーン・エッジ、ビーストシェイプ I、ライトニング・ボルト、クローク・オブ・ウィンズ*、グレーター・マジック・ウェポン、、デイライト、メジャー・イメージ、ディスペル・マジック、ファントム・スティード、ディスプレイスメント、スリート・ストーム、エレメンタル・オーラ*、スロー、ファイアーボール、スティッキング・クラウド、フレイム・アロー、ヴァンピリング・タッチ、フライ、ヴァーサタイル・ウェポン、ガシアス・フォーム、ウォーター・ブリージング、ヘイスト、ウィンド・ウォール*

4 レベル・メイガス呪文—*ボール・ライトニング、アイス・ストーム、ビースト・シェイプ II、インビジビリティ、グレーター、ブラック・テンタクルズ、ファンタズマル・キラー、デトネイト*、マス・リデュース・パースン、ディメンジョン・ドア、リバー・オブ・ウィンズ*、ドラゴンズ・ブレス*、シャウト、エレメンタル・ボディ I、*