Wizard

Classes
Core Classes
Spell Lists

ウィザード（魔法使い）WIZARD

世俗のヴェールの向こう側には、究極の力の秘密が隠されている。常命の者を超えた存在による作品、神と精霊が歩む領域の伝説、極めて素晴らしく極めて恐ろしい創造物の口伝——そうした神秘的な呼びかけに知性的かつ野心あふれた人々が応じ、ただの人を超えて真実の力をつかむ。それがウィザードの道である。この賢明なる魔法使いは高度な知識を切望し、探し集める。そして、単なる人間の能力を超えた驚くべき成果を生み出すのだ。何人かは特定の魔法の分野を専門に研究し、その力の達人となる。他のものは柔軟に学び、全ての魔法の限りない神秘を大いに楽しむ。いずれにせよ、ウィザードは狡猾で強力であり、敵を討ち、友を助け、そして世界を己の望みのままに形作る。

注意深い学習を通じてウィザードたちの意志力は現実を捻じ曲げる。彼らは「精神は物質を超える」という成句の具現であり、自分たちの鋭い理解力と古代の知識だけで世界の全てを変貌させる。多くのウィザードたちは探求の中で現存する法の根本を解明し再利用する。それにより、彼らが自分たちの学習に念入りに集中する利点をよく認識するに至る。

役割：総合術士はあらゆる危険に対する備えを学び、専門家たちは、特定の秘術系統を研究し熟達する。たとえその専門を外れていても、全てのウィザードは不可能の達人であり、さまざまな危険に襲われた仲間を助けることができる。

属性：どれでも。

ヒット・ダイスの種類：d6。

ウィザードのクラス技能 CLASS SKILLS

クラス技能：〈鑑定〉【知】、〈言語学〉【知】、〈呪文学〉【知】、〈職能〉【判】、〈製作〉【知】、〈知識：全て〉【知】、〈飛行〉【敏】

レベル毎の技能ランク：2＋【知】修正値

ウィザードのクラスの特徴 CLASS FEATURES

武器と防具の習熟：ウィザードは、クラブ、ダガー、ヘヴィ・クロスボウ、ライト・クロスボウ、クオータースタッフに習熟しているが、いかなる鎧や盾にも習熟していない。いかなる物であれ鎧は、ウィザードの秘術魔法に必要な身振りを妨げ、動作要素を含む呪文失敗の要因となる。

呪文：ウィザードは、ウィザード／ソーサラー呪文リストから秘術呪文を使用することができる。ウィザードは、事前に呪文を選択して準備しておかなければならない。

ウィザードが、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。ウィザード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。

ウィザードは、各呪文レベルの呪文を、1日に一定の回数ずつしか発動できない。1日に発動できる呪文の基本回数は、**表：ウィザード**の1日の呪文使用回数に記されている。もし高い【知力】を持つならば、ウィザードは1日の呪文数にボーナス呪文数を加えることができる（表：能力値修正と1日毎のボーナス呪文数を確認すること）

ウィザードは､いくつでも呪文を修得できる。ウィザードは、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、ウィザードはどの呪文を準備するかを決定する。

秘術の絆（変則または擬呪）：秘術の絆（変則または擬呪）：ウィザードは、レベル1の時点で、物体または生物と強力な絆で結ばれる。この絆は、以下の2つの効果から1つを選択する：使い魔か、絆の品（Bonded Item）。使い魔は、ウィザードの技能や感覚を強化し、魔法の助けをする魔法のペットで、絆を結んだアイテムは、追加の呪文を発動するか、魔法のアイテムとして使うことができる。ウィザードが、一旦選択をしたら、それは永久に変更することはできない。絆の品のルールは、下記の通りである。使い魔のルールは、この節の最後に記載する。

ウィザードは、選択した絆を結んだアイテム（絆の品）を無償で入手した状態で開始する。秘術の絆で結ばれたアイテムは、以下の分類の中

表：ウィザード

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーヴ	反応セーヴ	意志セーヴ	特殊	1日の呪文使用回数									
						0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1st	＋0	＋0	＋0	＋2	秘術の絆、秘術系統、初級秘術呪文、《巻物作成》	3	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	＋1	＋0	＋0	＋3		4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	＋1	＋1	＋1	＋3		4	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4th	＋2	＋1	＋1	＋4		4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5th	＋2	＋1	＋1	＋4	ボーナス特技	4	3	2	1	—	—	—	—	—	—
6th	＋3	＋2	＋2	＋5		4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
7th	＋3	＋2	＋2	＋5		4	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8th	＋4	＋2	＋2	＋6		4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9th	＋4	＋3	＋3	＋6		4	4	4	3	2	1	—	—	—	—
10th	＋5	＋3	＋3	＋7	ボーナス特技	4	4	4	3	3	2	—	—	—	—
11th	＋5	＋3	＋3	＋7		4	4	4	4	3	2	1	—	—	—
12th	＋6／＋1	＋4	＋4	＋8		4	4	4	4	3	3	2	—	—	—
13th	＋6／＋1	＋4	＋4	＋8		4	4	4	4	4	3	2	1	—	—
14th	＋7／＋2	＋4	＋4	＋9		4	4	4	4	4	3	3	2	—	—
15th	＋7／＋2	＋5	＋5	＋9	ボーナス特技	4	4	4	4	4	4	3	2	1	—
16th	＋8／＋3	＋5	＋5	＋10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	—
17th	＋8／＋3	＋5	＋5	＋10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18th	＋9／＋4	＋6	＋6	＋11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19th	＋9／＋4	＋6	＋6	＋11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20th	＋10／＋5	＋6	＋6	＋12	ボーナス特技	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

から１つを選択しなければならない:護符（アミュレット）、指輪、スタッフ、ワンド、武器。これらのアイテムは常に高品質である。レベル１の状態で得た武器は、特殊な材質ではない。アイテムが護符や指輪の場合、身に着けていなければならず、スタッフやワンド及び武器の場合は、扱える状態でなければならない。ウィザードが、絆の品を着用または手に持っていない状態で、呪文を発動しようと試みる場合、精神集中判定をしなければならず、失敗すると呪文を失う。この判定の DC は、20 ＋呪文レベルに等しい。アイテムが、指輪や護符の場合、それらは、指輪もしく首周りのスロットを占有する。

絆の品は１日１回、ウィザードの呪文書に納められ、発動できる呪文の中から、好きな呪文（例えその呪文が準備されていなかったとしても）を１つ発動するために使用できる。この呪文は、発動時間と持続時間はウィザードの他の呪文と同様に扱い、それ以外の効果はウィザードのレベルに依存する。この呪文は、呪文修正特技やその他の能力によって修正できない。絆の品は､ウィザードの対立系統（秘術系統を確認すること）の呪文を発動する為に使用することはできない。

ウィザードは、アイテム作成特技の必要条件を満たしている場合、その特技を持っているかの様に、絆の品に魔法の能力を付与することができる。例えば、ダガーと絆を結んだウィザードのレベルが５以上ある場合､ダガーに魔法の能力を付与できる（特技の章の《魔法の武器防具作成》を確認すること）。絆の品がワンドの場合、チャージを消費し切るとその能力は失われるが、破壊されることはなく、更にその絆の品の特性を保有したまま、新たなワンドを作成する為に用いることができる。絆の品の付与された能力を含む魔法の特性は、その所有者であるウィザードの為だけに機能する。絆の品の所有者が死ぬか、別のアイテムと取り替えた場合、そのアイテムはその分類の普通の高品質なアイテムに戻る。

絆の品が、ダメージを受けている場合、ウィザードが次に呪文を準備する際に、完全なヒット・ポイントに修復する。絆の品を失うか、破壊されてしまった場合、特別な儀式と高品質なアイテムの費用として、ウィザードのレベル毎に 200gp を支払うことで、１週間後に取り替えることができる。この儀式には８時間を必要とする。この方法により取り替えられたアイテムは、以前の絆の品に付与されていたいかなる能力も有していない。ウィザードは既存の魔法のアイテムを絆の品とすることができる。これは、新しい魔法のアイテムの特性を保持したままである利点と絆を結んだアイテムとなる欠点がある以外は、失うか破壊されたアイテムと取り替えることと同様に機能する。

秘術系統：ウィザードは、魔法の系統を１つ専門化することができ、系統に応じた追加の呪文と能力を得る。この選択は、レベル１の時点で行わなければならず、一旦決定したら、それは永久に変更することはできない。系統を選択しないウィザードは系統全般を扱う。

１つの秘術系統を専門化したウィザードは、２つの対立系統を選択しなければならない。これは１つの秘術系統の知識に精通する代わりに、他の知識を犠牲にしたことを意味する。ウィザードは、対立系統の呪文を準備する為に、呪文スロットを２つ使わなければならない。例えば、力術を対立系統とするウィザードは、ファイアーボールを準備するために３レベルの呪文スロットを２つを費やさなければならない。加えて、魔法のアイテムを作成する場合、必要条件に対立系統の呪文がある際は、技能判定に－４のペナルティを被る。総合魔術のウィザードは、全ての系統を制限なく準備できる。

各々の秘術系統は､ウィザードにいくつかの系統能力を与える｡加えて、専門化ウィザードは、発動できる１レベル以上の呪文に対して、レベル毎に追加の呪文スロットを得る。毎日、ウィザードは、専門化した系統の呪文をその呪文スロットに準備できる。この呪文は、ウィザードの呪文書に書き込まれていなければならない。ウィザードは、追加の呪文スロットに呪文修正特技を適用した呪文を準備することができるが、通常通り､高いレベルの呪文スロットを必要とする｡総合魔術のウィザードは、系統から追加の呪文スロットを獲得しない。

エレメンタルの秘術系統 ELEMTNTAL ARCANE SCHOOLS：標準的な８つの系統の魔法の１つを専門化する代わりに、ウィザードは４つのエレメンタル系統の魔法の１つに専門化することを選択できる。通常の秘術系統と同様に、１つのエレメンタル系統はいくつかの系統能力と、ウィザードが発動できる１レベル以上の呪文レベルにおけるレベル毎に１つの追加呪文スロットを与える。この追加の呪文スロットはエレメンタル系統の呪文リスト（APG/ 呪文リスト参照）から準備をして使用されなければならない。通常の秘術系統とは異なり、それぞれのエレメンタル系統はウィザードの対立系統のように自身の対立するエレメントを選ぶ必要がある（風と地は対立し、火と水は対立する）。２つ目の対立系統を選ぶ必要はない。彼は通常と同じように、自身の対立エレメンタル系統から呪文を準備するためには、呪文スロットを２つ費やさなければならない。

専門分野秘術系統 FOCUSED ARCANE SCHOOLS：魔法の系統を１つ専門化したウィザードはさらに一層先へと研究を専門化する道を選ぶことができる。専門分野秘術系統を選んだウィザードは自分たちの系統の追加呪文を保持し通常と同様に２つの対立系統を選ばなくてはならないが、専門分野系統は自分たちの秘術系統から与えられた１つ以上の能力を変更する。ウィザードは彼の専門分野秘術系統に関連した全ての代替能力を取らなくてはならない。１度専門分野秘術系統を選んだら、それを変更する事はできない。

初級秘術呪文：ウィザードは､表:ウィザードの“1 日の呪文使用回数”に記載の様に、いくつかの０レベル呪文を初級秘術呪文として準備できる。これらの呪文は、通常通り発動できるが、発動した際に消費されず、再び使用することができる。ウィザードは、対立系統からも初級秘術呪文を準備することができるが､それには呪文スロットを２つ使用する（後述を参照すること)。

《巻物作成》：ウィザードは、レベル１の時点で、ボーナス特技として《巻物作成》を得る。

ボーナス言語：ウィザードは、種族によって得られるボーナス言語の１つを竜語に置き換えることができる。

ボーナス特技：ウィザードは、レベル 5、10、15、20 の時点で、ボーナス特技を１つ得る。この様な機会を得る毎に、ウィザードは、呪文修正特技､アイテム作成特技及び《呪文体得》の中から１つを選択する。ウィザードは、最低術者レベルを含むこれらのボーナス特技の全ての前提条件を満たしている必要がある。これらのボーナス特技は、全てのクラスのキャラクターがレベル上昇で得られる特技とは別個に与えられる｡ウィザードは、レベル上昇で得られる特技を得る場合、呪文修正特技、アイテム作成特技及び《呪文体得》以外の特技を選択することができる。

呪文書：ウィザードは、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。ウィザードは、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、全てのウィザードは、自分の記憶の中からこの呪文を準備できる。

ウィザードは、０レベルのウィザード呪文全て（対立系統があるなら、その系統の呪文は除く；秘術系統を参照すること）と、プレイヤーが選択した１レベル呪文が３つ記録された呪文書を持って開始する。また、呪文書にはウィザードの持つ【知力】修正値＋１につき、１レベル呪文１つを選択し、追加で記録されている。ウィザードのレベルを得る毎に、ウィザードは、（新たなウィザードのレベルにおいて）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、ウィザードは、他のウィザード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（魔法の章を参照すること)。

秘術呪文と鎧
Arcane Spells and Armor

鎧は、動作要素を含む呪文を発動する際に行わなければならない複雑な身振りの妨げとなる。鎧や盾を装備した際に、どれ位の秘術呪文失敗率を被るかは、鎧と盾の章に記述されている。

動作要素を含まない呪文ならば、秘術呪文の使い手は鎧を着用したまま、秘術呪文失敗率もなく発動することができる。その様な呪文は、術者の両手が縛られていたり、組みつき状態の時でも、発動することができる（但し、通常通り、精神集中判定は必要)。呪文修正特技の《動作要素省略》を用いれば、呪文の使い手は通常より１レベル高い呪文スロットで準備ないし、発動する代わりに、動作要素なしでその呪文を発動することができる。これは秘術呪文を失敗する危険を冒さずに、鎧を着用したまま呪文を発動する手段として使用できる。

秘術系統
Arcane Schools

以下に、各々の秘術系統と対応する系統能力の詳細を記述する。

標準的な８つの秘術系統：魔法の系統を１つ専門化することができ、系統に応じた追加の呪文と能力を得る。防御術、召喚術、占術、心術、力術、幻術、死霊術、変成術。

エレメンタルの秘術系統：標準的な８つの系統の魔法の１つを専門化する代わりに、４つのエレメンタル系統の魔法の１つに専門化することを選択できる。風の系統、地の系統、火の系統、水の系統。

総合術：専門化しないウィザード（総合術士と呼ばれる）は、全ての秘術呪文使いの中で、最も多様性がある。

防御術
ABJURATION SCHOOL

防御術士は、防御や警戒の魔法を使用し、熟練している。

抵抗力（変則）：ウィザードは、呪文を準備する際、エネルギー・タイプを1つ選択する。選択したエネルギー・タイプに対する抵抗5を得る。この抵抗は毎日変更することができる。レベル11の時点で、この抵抗は10に増加する。レベル20の時点で、選択したエネルギー・タイプに対する完全耐性となる。

守護の守り（超常）：標準アクションとして、ウィザードの周囲に半径10フィートの防御領域を生成する。この領域は、ウィザードの【知力】修正値に等しいラウンドの間持続する。この範囲内の全ての仲間（術者を含む）は、ACに＋1の反発ボーナスを得る。このボーナスは、ウィザード・レベル5毎に＋1される。この能力は、1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

エネルギー吸収（超常）：ウィザードは、レベル6の時点で、1日につきウィザード・レベルの3倍のエネルギー吸収を得る。ウィザードが、エネルギー・ダメージを受ける時、完全耐性、脆弱性（あるならば）、抵抗を適用した後、残りのダメージをこの吸収の値だけ軽減する。エネルギー吸収を上回ったダメージは、通常通り、適用する。

追放の系統 Banishment School

代替能力：下記系統能力を防御術系統の"守護の守り"と"エネルギー吸収"の能力と入れ替える。

不安定な絆 Unstable Bonds（超常）：1レベルの時点で、君はこの次元界に招来もしくは招請されたクリーチャーを捕らえている絆を接触することによって断ち切ることができる。近接接触攻撃によって、君は招来もしくは招請されたクリーチャーを君のウィザード・レベルの1/2（最低で1）に等しいラウンド数の間怯え状態とよろめき状態にすることができる。君はこの能力を1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

追放のオーラ Aura of banishment（超常）：8レベルの時点で、君は1日に自身のウィザード・レベルに等しいラウンドの間30フィートに広がる追放のオーラを放射することができる。エリア内にいる招来もしくは招請されたクリーチャーは毎ラウンド意志セーヴを行わなければならない。ひとたび意志セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは、オーラの内部にいる間中ずっとよろめき状態のままである。意志セーヴィング・スローに2度失敗した場合、その招来は直ちに終了しクリーチャーは出身次元界へと戻される。呪文で招来されたクリーチャーが1体以上の場合、セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーのみ影響を受ける。これらのラウンド数は連続する必要はない。

呪文相殺の系統 Counterspell School

代替能力：下記系統能力を防御術系統の"守護の守り"と"エネルギー吸収"の能力と入れ替える。

中断 Disruption（超常）：1レベルの時点で、君は接触によって呪文投射を中断させる能力を得る。近接接触攻撃によって、君は目標の周囲に呪文を中断させるフィールドを作り出すことができる。フィールドの範囲にいる間、目標は他の精神集中判定を要求される事柄に加えて呪文の投射や擬似呪文能力の使用を行うために精神集中判定を行わなければならない。この判定のDCは15＋呪文レベルの2倍に等しい。判定に失敗した場合、目標の呪文は失われる。このフィールドは君のウィザード・レベルの1/2（最低で1）に等しいラウンド数の間続く。君はこの能力を1日に3＋自身の【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

呪文相殺体得 Counterspell Mastery（超常）：6レベルの時点で、君はボーナス特技として《呪文相殺強化》を得る。君は1日に1回（待機アクションの代わりに）割り込みアクションで敵の呪文の呪文相殺を試みることができる。君はこの能力を使って呪文を相殺するために、その呪文より少なくとも1レベル以上高いレベルの呪文を使わなければならない。君はこの能力をレベル6の時点で1日に1回使用でき、レベル6を越える4レベル毎に追加で1回使用できる。

召喚術
CONJURATION SCHOOL

召喚術士は、モンスターと魔力を召喚し、己に従わせることを専門としている。

召喚者の魅力（超常）：ウィザードが、召喚術（招来）の呪文を発動する時は常に、ウィザード・レベルの半分（最低1）に等しいラウンドだけ持続時間を延長する。レベル20の時点で、全てのサモン・モンスターに類する呪文の持続時間を永続化することができる。ウィザードが永続化させることができる呪文は、1度に1つまでである。別のサモン・モンスター呪文を永続化させると、前に永続化されたサモン・モンスター呪文は即座に終了する。

酸の矢（擬呪）：標準アクションとして、30フィート以内の敵1体に酸の矢で遠隔接触攻撃を行なう。酸の矢は、命中すると1d6＋ウィザード・レベルの半分の［酸］ダメージを与える。この能力は、1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。この能力は、呪文抵抗を無視する。

次元またぎ（擬呪）：ウィザードは、レベル8の時点で、標準アクションとして、1日にウィザード・レベル毎に30フィートまでの距離を瞬間移動する能力を得る。この瞬間移動は、5フィート単位で使用しなければならず、そして、この移動は機会攻撃を誘発しない。この移動には、同意するクリーチャーも同時に運ぶことができるが、そのクリーチャー毎にこの瞬間移動能力を消費する。

創造の系統 Creation School

代替能力：下記系統能力を召喚術系統の"酸の矢"と"次元またぎ"の能力と入れ替える。

装具の創造 Create Gear（超常）：1レベルの時点で、君は自身のウィザード・レベル毎に1ポンド以内の物体を作り出すことができる。この方法で物体を作り出すのは標準アクションである。 アイテムは消えるまで1分間かかるが、君の手から離れた場合1ラウンドで消えてしまう。 明確な記述のアイテムの創造は〈製作〉技能判定を要求されるかもしれず、それはGMの裁定に任せられる。物体は木、石、ガラスや金属のような単純な構成要素で作られなければならず、稼動部分を持っていてはならない。君はダガーを作るためにこの能力を使用することができるが、錬金術の火の小ビンを作り出すことはできない。 君はこの能力を1日に3＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

創造主の意志 Creator's Will（擬呪）：8レベルの時点で、君は擬似呪文能力として マイナー・クリエイション 呪文を発動することができる。君は1度に1つのマイナー・クリエイションの効果しか持つことはできない。君が再びその呪文を発動すると、前の呪文は直ちに終了する。12レベルの時点で、この能力は メジャー・クリエイション へと向上する。君はこの能力を1日に自身のウィザード・レベルの1/2と同じ回数だけ使うことができる。

瞬間移動の系統 Teleportation School

代替能力：下記系統能力を召喚術系統の"酸の矢"の能力と入れ替える。

転移 Shift（超常）：1レベルの時点で、君は ディメンジョン・ドア 呪文を使用したかのように即行アクションで隣接する場所へ瞬間移動することができる。この移動は機会攻撃を誘発しない。君は自分が移動する場所を視認できなければならない。君はこの能力で移動するときに他のクリーチャーを一緒に連れていくことはできない（使い魔は除く）。君はウィザード・レベルが2レベル上がる毎に5フィート移動することができる（最低で5フィート）。君はこの能力を1日に3＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

占術
Divination School

占術士は、遠隔透視、予言及び世界中を捜索する魔法の達人である。

警戒（超常）：ウィザードは、敵に気づく為の〈知覚〉判定に失敗したとしても、常に不意討ちラウンドに行動できる。しかし、ウィザードが、行動するまでは立ちすくみ状態である。加えて、イニシアチブ判定にウィザード・レベルの半分に等しい値（最低1）のボーナスを得る。レベル20の時点で、ウィザードのイニシアチブ判定の出目は常に20であると見なされる。

占術士の幸運（擬呪）：この系統能力を発動し、クリーチャー1体に標準アクションとして接触することで、1ラウンドの間、対象の行う全ての攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーヴィング・スローにウィザード・レベルの半分に等しい値（最低1）の洞察ボーナスを与える。この能力は、1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

念視の達人（超常）：ウィザードは、レベル8の時点で、ディテクト・スクライングが永続化されたかの様に魔法的な念視に対して気がつく。加えて、ウィザードが、念視を行なう際には、対象について1段階親しいものとして扱う。対象が、親密な対象である場合、対象はこの念視に対するセーヴに－10のペナルティを受ける。

洞察の系統 Foresight School

代替能力：下記系統能力を占術系統の”占術士の幸運”と”念視の達人”の能力と入れ替える。

予知 Prescience（超常）：君のターンの始めに、君はフリー・アクションで、d20を1回ロールすることができる。君の次のターンが始まる前に、君はこの出目を要求された d20 ロールの結果として使うことができる。君が次のターンが始まる前に d20 の結果を使用しなかった場合、それは失われる。君はこの能力を1日に3＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

予言 Foretell（超常）：8レベルの時点で、君は直後の未来について予言を述べることができる。君が予言している間、君は君の味方を援護するか敵を妨害するかを選べる30フィートに広がる幸運のオーラを放射する。君が援護を選んだ場合、君と君の味方は能力値判定、攻撃ロール、術者レベル判定、セーヴィング・スロー、技能判定に＋2の幸運ボーナスを得る。君が妨害を選んだ場合、君の敵は代わりにそれらのロールに－2のペナルティを受ける。君はこの能力を1日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。これらのラウンド数は連続しなくても良い。

念視者の系統 Scryer School

代替能力：下記系統能力を占術系統の”占術士の幸運”の能力と入れ替える。

感覚送信 Send Senses（擬呪）：標準アクションで、君は中距離（100フィート＋10フィート／レベル）以内で君が視線と効果線を取ることができる位置に念視する感知器官を置くことができる。君は自身のウィザード・レベルの1/2（最低で1）に等しいラウンド数の間この感知器官を通して見たり聞いたり（両方はできない）することができる。この感知器官は他の点では君のウィザード・レベルと同じ術者レベルの クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス として機能する。君はこの能力を1日に3＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

心術
Enchantment School

心術士は、獲物の心を支配し、操る為に魔法を使用する。

魅惑的な微笑み（超常）：ウィザードは、〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉の技能判定に＋2の強化ボーナスを得る。このボーナスは、ウィザード・レベル5毎に＋1（レベル20の時点で、最大＋6）される。レベル20の時点で、ウィザードが心術系統の呪文に対するセーヴィング・スローに成功する時はいつでも、スペル・ターニング呪文であるかの様に、その呪文は発動した者へと跳ね返る。

幻惑の接触（擬呪）：ウィザードは、生きているクリーチャー1体に近接接触攻撃を行ない、1ラウンドの間、幻惑状態にすることができる。ウィザード・レベルより高いヒット・ダイスのクリーチャーはこの影響を受けない。この能力は1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

絶望のオーラ（超常）：8レベルの時点で、1日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、ウィザードの周囲に半径30フィートの絶望のオーラを放出することができる。このオーラの範囲内にいる敵は、能力値判定、攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴィング・スロー、技能判定に－2のペナルティを受ける。このラウンドは連続している必要はない。

制御者の系統 /Controller School

代替能力：下記系統能力を心術系統の”魅惑的な微笑み”と”絶望のオーラ”の能力と入れ替える。

意志の力 Force of Will（超常）：君は60フィート以内の君が魅了しているか支配しているクリーチャーに共通言語で話しているかのように思考と指示を送ることができる。11レベルの時点で、影響を受けているクリーチャーは君とテレパシーによるつながりを通して意思疎通ができる。20レベルの時点で、君が発動した心術呪文に対してクリーチャーがセーヴィング・スローに成功してもその呪文が1ラウンドより長い持続時間を持つ場合1ラウンド効果を及ぼす。

抵抗できない要求 Irresistible Demand（擬呪）：8レベルの時点で、君は他人に君の命令を強要することができる。標準アクションで、君は自身のウィザード・レベル以下のヒット・ダイスを持つクリーチャーならば、ドミネイト・モンスター 呪文を使っているかのようにクリーチャーの支配を試みることができる。目標のクリーチャーは効果を無効化するために毎ラウンド意志セーヴを行う。その DC は10＋君のウィザード・レベルの1/2＋自身の【知力】修正値と同等である。君は1日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数だけクリーチャーを支配することができる。それらのラウンドは連続する必要はない。君は支配したクリーチャーを制御し続けるために標準アクションで精神集中をしなければならない。

操縦者の系統 /Manipulator School

代替能力：下記系統能力を心術系統の”幻惑の接触”と”絶望のオーラ”の能力と入れ替える。

魅力的な接触 Beguiling Touch（擬呪）：君は接触することによって生きているクリーチャーを魅了することができる。君のウィザード・レベルより多いヒット・ダイスのクリーチャーは影響を受けず、君に対して敵対的な態度である戦闘中のクリーチャーも同様である。クリーチャーは効果を無効化するために意志セーヴを行う。その DC は10＋君のウィザード・レベルの1/2＋自身の【知力】修正値と同等である。セーヴに失敗したクリーチャーは君のウィザード・レベルの1/2（最低で1）と同じラウンド数だけ チャーム・モンスター の効果を受ける。これは[精神作用]効果である。君はこの能力を1日に3＋自身の【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

感情形成 Shape Emotion（超常）：8レベルの時点で、君は1日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数だけ守りか感情の影響を受け入れる30フィートに広がるオーラを放射することができる。君が守りを選んだ場合、オーラ内の君と君の味方は［精神作用］呪文や効果に対するセーヴに＋4の士気ボーナスを受け、君や君の味方を目標とする[恐怖]効果は1段階小さくなる(怯え状態は効果を持たず、恐れ状態は怯え状態になり、恐慌状態は恐れ状態になる)。君が感情の影響の高まりを選んだ場合、オーラ内の敵は［精神作用］呪文や効果に対するセーヴに－2のペナルティを受ける。それらのラウンド数は連続しなくても良い。

力術
Evocation School

力術士は、魔法そのものの力を大いに楽しみ、創造や破壊の為に驚くほど容易にその力を使う。

強き呪文（超常）:ヒット・ポイントにダメージを与える力術呪文をウィザードが発動する時、ウィザード・レベルの半分（最低1）のダメージを追加する。このボーナスは、1つの呪文につき1回だけ適用し、それぞれのミサイルや光線に加えたり、分割することはできない。このボーナスは、《呪文威力強化》やその他同様の効果によって増加することはない。このダメージは呪文と同じ種別である。レベル20の時点で、ウィザードの発動した力術呪文はいつでも、クリーチャーの呪文抵抗を貫く為のロールを2回行い、良い方の結果を適用できる。

力場のミサイル（擬呪）:標準アクションとして、マジック・ミサイルの様に自動的に命中する力場のミサイルを放つことができる。この力場のミサイルは、1d4ポイントのダメージに加え、力術能力である強き呪文の追加ダメージを与える。これは［力場］効果である。この能力は1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

精霊の壁（擬呪）:レベル8の時点で、1日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、エネルギーの壁を作り出すことができる。このラウンドは連続している必要はない。この壁は［酸］、［冷気］、［電気］、［火］から作成時に選択したダメージタイプのダメージを与える。この点以外については、ウォール・オヴ・ファイアーと同様に扱う。

混合の系統 Admixture School

代替能力：下記系統能力を力術系統の"力場のミサイル"と"精霊の壁"の能力と入れ替える。

多才な力術 Versatile Evocation（超常）:君が［酸］、［冷気］、［電気］、［火］ダメージの力術呪文を発動したとき、君は4つのエネルギー種別の1つを別なダメージとして変更することができる。この呪文の記述は新しいエネルギー種別に合わせたものに変える。ダメージを与えない効果は新しいエネルギー種別によって無効化されないかぎり依然としてそのままである（［火］のダメージを与える アイス・ストーム 呪文は煙によって〈知覚〉判定にペナルティを与えるだろうが、移動困難な地形を作り出しはしない）。そのような効果はGMの裁定に任せられる。君はこの能力を1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

エレメンタル操作 Elemental Manipulation（超常）:8レベルの時点で、君は魔法的エネルギーを変化させるオーラを30フィートに放出することができる。［酸］、［冷気］、［電気］、［火］からエネルギーのタイプと、その中から変化させる第2のタイプを選ぶ。君の術者レベルと同等かウィザード・レベル以下のこのタイプのエネルギーの魔法的能力を変化させる。君の術者レベルを超えないヒット・ダイスのクリーチャーからの超常効果はこれに含まれる。例えば、君はホワイト・ドラゴンの冷気ブレス攻撃（超常能力）は変化させることができるが、ファイアー・エレメンタルの火の接触（変則能力）は変えられない。君のオーラの一部しかその効果にかかっていない場合は、オーラが変化させるのは一部だけである。君はこの能力を1日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。それらのラウンド数は連続する必要はない。

生成の系統 Generation School

代替能力：下記系統能力を力術系統の"強き呪文"と"力場のミサイル"の能力と入れ替える。

長引く力術 Lingering Evocation（超常）:君が発動した持続時間が瞬間より長い［力場］呪文は君のウィザード・レベルの1/2（最低で1）に等しいラウンド数だけ余分に持続する。20レベルの時点で、君の発動した力場呪文に対する解呪判定は2回ロールを行わねばならず、君の敵は低いほうの結果を使用しなければならない。

風の従者 Wind Servant（超常）:標準アクションで、君は携帯されていない物体（もしくは複数の物体）または君が保持している物体を放り投げるため、それらに向かって30フィートまで直線状に風の一撃を放ちつことができる。君が手に何も持っていない場合、君は自分に向かって物体を放り投げつかむことができる。君はウィザード・レベル毎に1ポンドの重さの物体を動かすことができる。物体はダメージを与えるほど充分な力で投げられないが、とはいえ錬金術アイテムのように壊れやすい物体はクリーチャーや硬い表面にぶつかれば壊れてしまう。物体をクリーチャーに命中させるには、君は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。君はこの能力を1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

幻術
Illusion School

幻術士は、幻影や虚構、幻像を用いて敵に困惑と苦痛を与える為に魔法を使う。

幻術の延長（超常）:ウィザードが発動した持続時間が"精神集中"の幻術呪文は、精神集中を止めた後もウィザード・レベルの半分（最低1）に等しいラウンドだけ追加で持続する。レベル20の時点で、ウィザードが発動した持続時間が"精神集中"の幻術呪文1つの持続時間を永続化できる。ウィザードが永続化させることができる幻術呪文は、1度に1つまでである。別の幻術を永続化させると、前に永続化された幻術は即座に終了する。

盲目の光線（擬呪）:標準アクションとして、30フィート以内の敵に対して、揺らめく光線を遠隔接触攻撃として放つ。光線は、命中したクリーチャーを1ラウンドの間、盲目状態にする。ウィザード・レベルより高いヒット・ダイスのクリーチャーは、代わりに1ラウンドの間、目が眩んだ状態になる。この能力は1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

不可視の領域(擬呪):レベル8の時点で、即行アクションとして、1日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、自身を不可視状態にできる。このラウンドは連続している必要はない。この点以外については、グレーター・インヴィジビリティと同様に扱う。

幻影の系統 Phantasm School

代替能力：下記系統能力を幻術系統の"盲目の光線"と"不可視の領域"の能力と入れ替える。

恐怖 Terror（超常）:標準アクションで、君は近接接触攻撃によってその目標だけが見ることができる悪夢を作り出すことができる。この悪夢は目標が執拗に攻撃されるというものであり、そのクリーチャーは君か君が選んだ味方の機会攻撃を誘発させる。君のウィザード・レベルよりヒット・ダイスが多いクリーチャーは影響を受けない。これは［精神作用］［恐怖］効果である。君はこの能力を1日に3＋自身の【判断力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

憑依のオーラ Bedeviling Aura（超常）:8レベルの時点で、君は幻影の襲撃者を自身の敵にとりつく30フィートのオーラを放射することができる。このオーラ内の敵は移動速度が半分になり、機会攻撃を行うことができず、挟撃されている状態となる。これは［精神作用］効果である。君はこの能力を1日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。これらのラウンド数は連続しなくても良い。

影の系統 Shadow School

代替能力：下記系統能力を幻術系統の"盲目の光線"と"不可視の領域"の能力と入れ替える。

束縛の闇 Binding Darkness（擬呪）:標準アクションで、君は30フィート以内の敵に遠隔接触攻撃として影の網を投射することができる。その影は1ラウンド＋君のウィザード・レベル5レベル毎に1ラウンド追加の間君の敵に絡みつく。明るい光源のある環境下では、この持続時間は半分となる（最低で1ラウンド）。君の影によって組みつかれたクリーチャーは暗視能力か暗闇で物を見る能力を持たない限り視認困難状態になり、他のクリーチャーもそれに伴い同様に視認困難状態となる。君はこの能力を1日に3＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

影歩き Shadow Step（擬呪）:8レベルの時点で、標準アクションで君は影界を通して歩き再び現れることができる。君はこの方法で1日にウィザード・レベル毎に30フィート旅をすることができ、この距離を1ラウンドで移動するか複数の影歩きに分割することができる。この移動は5フィート単位で分割しなければならず機会攻撃を誘発しない。影界を通しての旅行はあいまいである；君が目的地に到着したとき、君は飛散武器の投擲のルールと同様に、目的の場所から1マスずれる。君のいる場所が何かに占められているマスの場合、君は代わりにすぐ近くの安全な場所へと着く。君が到着したとき、君は影に覆われ1ラウンドの間 ブラー 呪文をかけたように視認困難を得る。君は同意するクリーチャーを一緒に連れて行くことができるが、君は一緒に連れて行くクリーチャーを追加する毎に同数の距離を費やさなければならない。それらは同様に目的の場所からずれて（クリーチャー毎に場所をロールする）1ラウンドの間影に覆われる。

死霊術
Necromancy School

畏怖と恐怖の存在である死霊術士は、亡者を威伏し、穢れた死の力を敵に対して用いる。

不死者を超える力（超常）：*ウィザードは、ボーナス特技として《アンデッド威伏》または《アンデッド退散》を得る。ウィザードは、1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけエネルギー放出を使用できるが、この能力は選択したボーナス特技に対してしか使用できない。ウィザードは、この能力を強化する為に《エネルギー放出回数追加》や《エネルギー放出強化》などの強化する特技は取得できるが、この能力を改変する《エレメンタルへのエネルギー放出》や《来訪者へのエネルギー放出》などの特技は取得できない。これらの特技へのセーヴDCは10＋ウィザード・レベルの半分＋【魅力】修正値に等しい。レベル20の時点で、アンデッドは、この能力に対するセーヴにエネルギー放出抵抗を加えることができない。*

死の接触（擬呪）：*標準アクションとして、生きているクリーチャーに近接接触攻撃を行ない、ウィザード・レベルの半分（最低1）に等しいラウンドの間、怯え状態にすることができる。既にこの能力によって怯え状態で、ウィザード・レベルよりも低いヒット・ダイスのクリーチャーに対しては、代わりに1ラウンドの間、恐れ状態にする。この能力は1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。*

生命視覚（超常）：*レベル8の時点で、1日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、非視覚的感知10フィートを得る。この能力は、生きているクリーチャーとアンデッド・クリーチャーのみ感知できる。この視覚は、クリーチャーが生者かアンデッドかが分かる。人造やその他のクリーチャーは生者でもアンデッドでもない為、感知できない。12レベルの時点と以降4レベル毎に、この非視覚的感知の間合いは10フィートずつ増加する。この効果を使用するラウンドは連続している必要はない。*

生命の系統 Life School

代替能力：下記系統能力を死霊術系統の"不死者を超える力"と"死の接触"の能力と入れ替える。

治癒の恩恵 Healing Grace（超常）：*君は対象を持つ呪文、範囲内のクリーチャーに影響を与える呪文、攻撃ロールの必要な呪文のいずれかを発動するときに、その呪文のレベル毎に1ポイント分だけクリーチャーを癒すことができる。この癒しは呪文の目標となりうるものから、君が選択したもの全てに及ぼす。君がアンデッド・クリーチャーに癒しを与えた場合、代わりにそれぞれのポイント毎に1ポイントのダメージを受ける。11レベルの時点で、癒されるダメージ数は呪文レベル毎に2ポイントに増える。この癒しは呪文が発動したときと、呪文が発動した後にその範囲に入ったクリーチャーに効果が無かったときに発生する。20レベルの時点で、癒されるダメージ数は呪文レベル毎に3ポイントに増える。*

精髄の分配 Share Essence（擬呪）：*標準アクションで、君は生きているクリーチャーに接触することにより自身の生気エネルギーを分け与えることができる。君は1d6とウィザード・レベル2レベル毎に＋1の非致傷ダメージを受ける。君は自身の現在の全ヒット・ポイント以上の非致傷ダメージを受けない；ダメージが超過する事はない。目標は君が受けたダメージに等しい一時的ヒット・ポイントを得る（超過ダメージは数えない）。これらの一時的ヒット・ポイントは1時間経つと失われる。君はこの能力を自身が一時的ヒット・ポイントを得るために使うことはできない。君はこの能力を1日に3＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。この能力は君が非致傷ダメージに完全耐性を持つ場合は効果を表さない。*

アンデッドの系統 Undead School

代替能力：下記系統能力を死霊術系統の"死の接触"の能力と入れ替える。

強化 Bolster（擬呪）：*標準アクションで、君はアンデッド・クリーチャーに触れて負のエネルギーを吹き込むことができる。それは全ての攻撃ロールとセーヴィング・スローに＋1の不浄ボーナスを与え、同様にヒット・ダイス毎に1ポイントの一時的ヒット・ポイントと＋2の退散抵抗を与える。その攻撃ロールとセーヴィング・スローへのボーナスはウィザード・レベル5レベル毎に＋1増加する。これらのボーナスは君のウィザード・レベルの1/2と同等のラウンド（最低で1ラウンド）続く。そのボーナスと一時的ヒット・ポイントは、コンセクレイト 呪文の範囲内にクリーチャーが入った場合即座に失われてしまう。君はこの能力を1日に3＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。*

変成術
Transmutation School

変成術士は、自ら周囲の世界を変貌させる為に魔法を使う。

肉体強化（超常）：*ウィザードは、肉体能力値（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】）のいずれか1つに＋1の強化ボーナスを得る。このボーナスはウィザード・レベル5毎に＋1ずつ増加する（レベル20時点で最大＋5）。呪文を準備する際に、ボーナスを与える能力値を変更できる。レベル20の時点で、このボーナスを2つの能力値に適用できる。*

念動の拳（擬呪）：*標準アクションとして、念動の拳を放ち、30フィート以内の敵に遠隔接触攻撃を行う。念の拳は、命中したなら1d4＋ウィザード・レベルの半分に等しい殴打ダメージを与える。この能力は1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。*

形態変化（擬呪）：*レベル8の時点で、ウィザードは、1日にウィザード・レベルに等しいラウンドの間、自分の姿を変えることができる。このラウンドは連続している必要はない。この点以外については、ビースト・シェイプIIかエレメンタル・ボディIと同様に扱う。レベル12の時点で、この能力はビースト・シェイプIIIかエレメンタル・ボディIIと同様に扱う。*

強化の系統 Enhancement School

代替能力：下記系統能力を変成術系統の"念動の拳"と"形態変化"の能力と入れ替える。

増大 Augment（擬呪）：標準アクションで、君はクリーチャーに接触し君の選んだ能力値1つに＋2の強化ボーナスかクリーチャーが持つ外皮に累積する外皮ボーナスを＋1与えることができる。10レベルの時点で、1つの能力値の強化ボーナスは＋4に増加する。外皮ボーナスはウィザード・レベル5レベル毎に＋1増加し、最大値は20レベルの＋5である。この増加は君のウィザード・レベルの1/2と同等のラウンド（最低で1ラウンド）続く。君はこの能力を1日に3＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

自身の完成 Perfection of Self（超常）：8レベルの時点で、即行アクションで君は自分自身の能力値1つに自身のウィザード・レベルの1/2（最低で＋10）に等しい強化ボーナスを1ラウンドの間与えることができる。君はこの能力を1日に自身のウィザード・レベルと同じ回数だけ使うことができる。

変幻自在の系統 Shapechange School

代替能力：下記系統能力を変成術系統の"念動の拳"の能力と入れ替える。

戦闘形態 Battleshaping（超常）：即行アクションで、君は肉体武器の1つを成長させることができる。1ラウンドの間、肉体武器による攻撃において、君は攻撃ロールとダメージ・ロールにウィザード・レベル4レベル毎に＋1の強化ボーナスを得る。これにより君は爪、噛みつき、突き刺し攻撃を、自らの肉体を成長させることで獲得することができる。これらの攻撃は君と等しいサイズのクリーチャーの通常ダメージを与える（Pathfinder RPG Bestiaryの302ページ参照）。11レベルの時点で、君は2つの肉体武器を変化させることができる。君はこの能力で四肢や尻尾を生やすことはできない。君はこの能力を1日に3＋自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

風の系統
Air School

風の元素術師は容易に空を飛びまわる一方で、風、空、雲、稲妻の力を自身の敵を混乱させ破壊させるために使用する。

風の支配 Air Supremacy（超常）：君は〈飛行〉技能判定に＋2の強化ボーナスを得る。このボーナスはウィザード・レベル5レベル毎に＋1ずつ増えていく。さらに、君は自分自身に回数無制限で フェザー・フォール 呪文を発動することができる。5レベルの時点で、君は自分自身に回数無制限で レヴィテート 呪文を発動することができる。10レベルの時点で、君は自分自身に回数無制限で フライ 呪文を発動することができる。20レベルの時点で、君は〈飛行〉技能判定を行うときはいつでも、判定の結果を20として扱う。

稲光 Lightning Flash（超常）：標準アクションで、君は電気の閃光を解き放つことができる。この閃光は君の5フィート以内にいる全てのクリーチャーに1d6＋自身のウィザード・レベル2レベル毎に＋1ポイントの［電気］ダメージと1d4ラウンドの間目が眩んだ状態を与える。反応セーヴに成功すると目が眩んだ状態は無効化しダメージは半分になる。このセーヴのDCは10＋君のウィザード・レベルの1/2＋君の【知力】修正値に等しい。君はこの能力を1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

竜巻 Cyclone（超常）：8レベルの時点で、標準アクションで君は自分自身をとりまく荒れ狂う風の渦を作り出す事ができる。この渦は10フィート以上の半径と最大でウィザード・レベル毎に10フィートの高さを持つ。この渦を通り抜けようとする全ての遠隔武器は自動的に外れる。渦を通り抜けようとする全ての飛行中のクリーチャーは〈飛行〉技能判定をしなければ空中からすぐさま落下し、落下ダメージを受ける（クリーチャーはこのダメージを〈飛行〉判定によって軽減する事はできない）。地上にいるクリーチャーは最初に【筋力】判定をしなければ通り過ぎることはできない。この判定のDCは10＋君の術者レベルに等しい。その渦はぼんやりと目に見えDC15の〈知覚〉技能判定で見つけることができる。君はこの能力を1日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数だけ使うことができる。それらのラウンド数は連続する必要はない。

火の系統
Fire School

火の元素術師は周囲の世界が彼によって燃やされることを知っており、彼は自分の敵を火によって破壊へと導くことができる。彼はさらに正しく制御されたならば、火は浄化と防御を行うことができることを学ぶ。

火の支配 Fire Supremacy（超常）：君は［火］に対する抵抗5を得る。10レベルの時点で、この抵抗は10に増える。20レベルの時点で、君は[火]ダメージに対する完全耐性を得る。さらに、君が少なくともキャンプファイアーと同程度の大きさの火元に5フィート以内にいるならば、君は即行アクションで1ラウンドの間自分の周囲に炎を引き寄せることができる。君に近接武器か素手打撃を命中させた相手は、君のウィザード・レベルの1/2（最低で1）に等しい［火］ダメージを被る。間合いのある武器による攻撃が命中した場合には、このダメージの影響は受けない。

火の噴出 Fire Jet（超常）：標準アクションで、君は20フィート直線の範囲に火を放つことができる。この線上にいる相手に1d6＋自身のウィザード・レベル2ごとに＋1ポイントの［火］ダメージを与える。反応セーヴに成功するとこのダメージは半分になる。このセーヴのDCは10＋君のウィザード・レベルの1/2＋君の【知力】修正値に等しい。セーヴィング・スローに失敗したクリーチャーは着火し続くラウンドに1d6ポイントの［火］ダメージを被る。着火したクリーチャーは全ラウンド・アクションを費やしDC15の反応セーヴを行うことによって火を消してこのダメージを無効化することができる。地面を転がることでセーヴに＋2の状況ボーナスを得る。クリーチャーが水に飛び込めば火は自動的に消える。君はこの能力を1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

炎操り Dancing Flame（超常）：8レベルの時点で、標準アクションで、君は自分の望みどおりの火を形成することができる。この能力の使い道の1つとして君は魔法的でない火をまっすぐ30フィート動かすことができる。あるいは君はこの能力を君が発動した持続時間が瞬間の、いくつかの離れたマスに効果をあらわす火の呪文を変えるために使うことができる。その火の呪文が持続時間を持つ場合、君はこの能力でその呪文の本来の範囲以内に、呪文の位置替えを行うことができる（持続時間は変わらないが、君が丁度その呪文を発動したかのように扱う）。君はこの能力を自分が発動していない呪文に使うことはできない。君が魔法的でない火を動かした場合、新しい燃料を与えなければならない。燃料がない場合、火は1ラウンドで消える。君はこの能力を1日に自身のウィザード・レベルの1/2に等しい回数だけ使用することができる。

水の系統
Water School

水の元素術師は深き大海から魔力を引き出すことができる。彼の力は同じく流体であり、敵を力強い波で叩き潰すか絶え間ない浸食作用によって徐々に消耗させる。

水の支配 Water Supremacy（超常）：君は〈水泳〉技能判定に＋2の強化ボーナスを得る。このボーナスはウィザード・レベル5レベル毎に＋1ずつ増えていく。さらに、君は溺れないようにする判定を始める前に【耐久力】能力値の4倍に等しいラウンド数の間息を止めておくことができる。10レベルの時点で、君は自身の基本移動速度と同じ水泳移動速度を得る。20レベルの時点で、君は〈水泳〉技能判定を行うときはいつでも、判定の結果を20として扱う。

冷気の一撃 Cold Blast（超常）：標準アクションで、君は凍える冷気の一撃を解き放つことができる。この一撃は君の5フィート以内にいる全てのクリーチャーに1d6＋自身のウィザード・レベル2レベル毎に＋1ポイントの［冷気］ダメージと1ラウンドの間よろめき状態を与える。反応セーヴに成功するとよろめき状態は無効化しダメージは半分になる。このセーヴのDCは10＋君のウィザード・レベルの1/2＋君の【知力】修正値に等しい。君はこの能力を1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

波濤 Wave（超常）：8レベルの時点で、君は自分の位置から始まり自分の選んだ方向に毎ラウンド30フィート進む水の波を作り出す事ができる。クリーチャーは引き倒し押しやるかもしれない波によって打ちつけられる。打ちつけられたクリーチャーそれぞれのCMDに対して術者レベル判定を行う。君が成功した場合、そのクリーチャーは転倒する。君の判定がクリーチャーのCMDを5以上上回った場合、このラウンドに波が移動している間クリーチャーは波によって運ばれる。君のターンの始めに波のある場所を（波が動いているときに）クリーチャーが占めていた場合、君は判定に＋5のボーナスを得る。この通り道を運ばれているクリーチャーは彼らのターンで【筋力】判定（DC＝10＋君の術者レベル1/2＋君の【知力】修正値）に成功することで波から離れることができるが、波によって占められている間彼らは呼吸する事ができない。波は最大で20フィートの高さとウィザード・レベル毎に5フィートの長さを持つ。魔法的でない火は波に当たると自動的に消える。魔法的な火の効果は影響を受けない。君はこの能力を1日に自身のウィザード・レベルの1/2に等しいラウンド数だけ使用することができる。

地の系統
EarthSchool

地の元素術師は彼の思い通りに自身の周りの石から力を引き出し、その形を変え、破壊し、捻じ曲げる。彼は自分自身を守ったり高めたり敵を押しつぶすために使うことができる。

地の支配 Earth Supremacy（超常）：君は自分が地面に接している間は突き飛ばし、位置ずらし、足払い、および蹴散らし*1の試みに抵抗するための自身のCMDに＋2の強化ボーナスを得る。このボーナスはウィザード・レベル5レベル毎に＋1ずつ増えていく。さらに、君は自分と敵の両方が地面に接しているならばいつでも、近接攻撃における攻撃ロールとダメージ・ロールに＋1の洞察ボーナスを得る。20レベルの時点で、土と石はたとえ君の視線をさえぎっていても、君の呪文の効果線をさえぎらない。

酸の雲 Acid Cloud（超常）：標準アクションで、君は1ラウンドの間30フィート以内に立ちのぼる半径5フィートの酸の雲を作り出すことができる。この雲は中にいる全てのクリーチャーに1d6＋自身のウィザード・レベル2レベル毎に＋1ポイントの［酸］ダメージと1ラウンドの間不調状態を与える。頑健セーヴに成功すると不調状態は無効化しダメージは半分になる。このセーヴのDCは10＋君のウィザード・レベルの1/2＋君の【知力】修正値に等しい。ターンの最初に雲の中にいるクリーチャーはペナルティなしでそこから離れることができるが、雲に入れば効果を受ける。君はこの能力を1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。

地潜り Earth Glide（超常）：8レベルの時点で、君は1日に自身のウィザード・レベルと同じラウンド数の間土、泥、石の中を通り抜ける能力を得る。君は加工された土や石の中を通り抜けることはできない；自然の物質のみ横切ることができる。もし君が土から出る前に持続時間が終了した場合、君は石に入った地点に放り出され、4d6ポイントのダメージを受け、1ラウンドの間朦朧状態になる。君の抜けた後は穴になって残らず、その存在を示す痕跡を生じさせることもない（たとえ振動感知を持つクリーチャーによっても見つけられない）。それらのラウンド数は連続する必要はない。

総合術
Universalist School

専門化しないウィザード（総合術士と呼ばれる）は、全ての秘術呪文使いの中で、最も多様性がある。

徒弟の手（超常）：ウィザードは、近接武器を飛ばして敵を打ち、即座に手元に戻すことができる。標準アクションとして、30フィート以内の敵に近接武器での攻撃を行なう。この攻撃は投擲武器による遠隔攻撃として扱うが、攻撃ロールには【敏捷力】修正値の代わりに【知力】修正値を加える（ダメージには通常通り【筋力】修正値を加算する）。この能力は、戦闘技術に用いることはできない。この能力は1日に3＋【知力】修正値に等しい回数だけ使用できる。

呪文修正体得（超常）：レベル8の時点で、ウィザードは発動しようとした呪文に対して、修得している呪文修正特技を適用できる。これにより、呪文レベルや準備時間の増加は発生しない。ウィザードは、この能力をレベル8の時点で1日に1回だけ使用でき、以降2レベル毎に、1日の使用回数が1回だけ増える。

この能力によって呪文レベルを2レベル以上増加させる《呪文修正特技》を適用する時は、1レベルを超える各レベル毎に1回分の呪文修正体得の使用数を、追加で消費しなければならない。この能力は、実際には呪文レベルを修正しないが、特技の適用した結果、修正された呪文レベルがウィザードの発動できる呪文レベルを超える場合には、この能力を適用することはできない。

使い魔
Familiars

使い魔は、ウィザードが魔法の研究の際に、自分を助力させる為に選択した動物である。使い魔の外見、ヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、基本セーヴ・ボーナス、技能、特技は、通常の動物であった頃のものをそのまま用いるが、種別に関係した効果を判断する際は、魔獣として扱われる。通常の、特別に変更を加えられていない動物だけが、使い魔になれる。動物の相棒を使い魔にすることはできない。

使い魔は、自らの主人に、下記の表に示した特殊能力を授ける。この特殊能力は、自らの主人と使い魔が1マイル以内の距離にいる時にだけ適用される。

自らの主人レベルに基づき使い魔の能力を決定する際に、使い魔を得ることのできる異なるクラスのレベルは累積する。

使い魔を失うか、死亡させてしまった場合、特別な儀式の費用として、ウィザードのレベル毎に200gpを支払うことで、1週間後に、新たに使い魔を得ることができる。この儀式には8時間を必要とする。

表：使い魔の種類と特殊能力表

使い魔	特殊能力
鼬（Weasel）	主人は、反応セーヴに＋2のボーナスを得る。
蛙（Toad）	主人は、＋3のヒット・ポイントを得る。
烏（Raven*）	主人は、〈鑑定〉判定に＋3のボーナスを得る。
蝙蝠（Bat）	主人は、〈飛行〉判定に＋3のボーナスを得る。
猿（Monkey）	主人は、〈軽業〉判定に＋3のボーナスを得る。
鷹（Hawk）	主人は、明るい光の下での視覚に基づく、〈知覚〉の対抗判定に＋3のボーナス を得る。
蜥蜴（Lizard）	主人は、〈登攀〉判定に＋3のボーナスを得る。
猫（Cat）	主人は、〈隠密〉判定に＋3のボーナスを得る。
鼠（Rat）	主人は、頑健セーヴに＋2のボーナスを得る。
梟（Owl）	主人は、薄暗いまたは暗闇の下での視覚に基づく、〈知覚〉の対抗判定に＋3の ボーナスを得る。
蛇（Viper）	主人は、〈はったり〉判定に＋3のボーナスを得る。

*烏の使い魔は、超常能力として、主人が選択した言語を1つ話すことができる。

使い魔の基本事項：使い魔のデータは、同種のクリーチャーのものを基本とするが、以下の変更を加える。

ヒット・ダイス：ヒット・ダイスに関連した効果を判断する際は、自らの主人のキャラクター・レベルか、使い魔の通常の合計HDのどちらか高い方を用いる。

ヒット・ポイント：使い魔のヒット・ポイントは、実際のヒット・ダイスに関係なく、自らの主人のヒット・ポイントの半分（一時的ヒット・ポイントは含めない）、端数切り捨てである。

攻撃：使い魔は自らの主人の基本攻撃ボーナス、つまり、自らの主人の持つ全てのクラスの基本攻撃ボーナスを合計したものを用いる。使い魔の肉体武器の近接攻撃ボーナスには、使い魔の【敏捷力】と【筋力】のどちらか高い方の修正値を用いる。ダメージは、使い魔と同種の通常のクリーチャーと同じである。

セーヴィング・スロー：それぞれのセーヴィング・スローについて、使い魔のセーヴ・ボーナス（頑健＋2、反応＋2、意志＋0）か、自らの主人の基本セーヴ・ボーナス（全てのクラスのセーヴ・ボーナスを合計したもの）のどちらか高い方を用いる。使い魔は、セーヴに自らの能力値修正値を用いるが、自らの主人が有しているかもしれない他のボーナスは共有しない。

技能：自らの主人か使い魔の少なくともどちらか一方がランクを有しているそれぞれの技能について、使い魔は同種の動物が持つ通常の技能ランクか、主人の技能ランクのどちらか高い方を適用する。どちらを使用する場合でも、使い魔は、自らの能力値修正値を用いる。一部の技能については、技能修正値の合計に関わらず、使い魔の能力では使いこなせないことがある。使い魔は、〈軽業〉、〈登攀〉、〈飛行〉、〈知覚〉、〈隠密〉、〈水泳〉をクラス技能とする。

使い魔の特殊能力の解説：全ての使い魔は、自らの主人の使い魔を得ることのできる異なるクラスのレベルを累積した結果に応じて、以下の表で示される様に特殊能力を得る（あるいは自らの主人に能力を授ける様になる）。この能力は、累積する。

表：クラスレベルによる特殊能力表

主人のクラスレベル	外皮ボーナス調整	【知】	特殊能力
1～2	＋1	6	鋭敏感覚、身かわし強化、呪文共有、共感的リンク
3～4	＋2	7	接触呪文伝達
5～6	＋3	8	主人との会話
7～8	＋4	9	同類との会話
9～10	＋5	10	—
11～12	＋6	11	呪文抵抗
13～14	＋7	12	使い魔からの念視
15～16	＋8	13	—
17～18	＋9	14	—
19～20	＋10	15	—

外皮ボーナス調整：使い魔が保有している外皮ボーナスが、ここに示した値だけ増加する。

【知】：使い魔の【知力】能力値。

鋭敏感覚（変則）：使い魔が手の届くところにいる間、使い魔の主人は《鋭敏感覚》の特技を得る。

身かわし強化（変則）：反応セーヴに成功することでダメージを半減できる攻撃の対象となった場合に、使い魔は、セーヴィング・スローに成功すればダメージを全く受けずにすみ、セーヴィング・スローに失敗してもダメージを半減させることができる。

呪文共有：ウィザードは、目標が“自身”の呪文を、自身の代わりに自分の使い魔に対して（距離が接触の呪文として）発動することができる。呪文は、通常の場合、使い魔のクリーチャー種別（魔獣）に効果を発揮しないものであっても効果を発揮する。

共感的リンク（超常）：使い魔の主人と使い魔は、1マイルまでの共感的なリンクを持っている。使い魔の主人は、使い魔の眼を通して見ることはできないが、共感によって意思疎通をすることができる。このリンクの限定的な特性のため、伝えることのできるのは大まかな感情のみである。使い魔の主人は、使い魔と同じアイテムや場所に対する繋がりを持つことができる。

接触呪文伝達（超常）：使い魔の主人のクラス・レベルが3以上ならば、使い魔は、接触呪文を伝達することができる。使い魔の主人と使い魔が、接触している時に主人が接触呪文を発動した場合、使い魔の主人は、使い魔を“接触者”に指名することができる。指名された使い魔は、あたかも使い魔の主人が接触したかの様に、接触呪文を伝達することができる。通常の場合と同様、接触呪文が伝達される前に使い魔の主人が、別の呪文を発動した場合、接触呪文は消滅してしまう。

主人との会話（変則）：使い魔の主人のクラス・レベルが5以上ならば、使い魔と使い魔の主人は、あたかも共通語で会話しているかの様に、言葉で意思疎通を行なうことができる。他のクリーチャーは、魔法的な助けがない限り、この会話を理解することはできない。

同類との会話（変則）：使い魔の主人のクラス・レベルが7以上ならば、使い魔は、自身と同類の動物（ダイア種も含む）と意思疎通を行なうことができる：蝙蝠なら翼手類、猫ならネコ類、鷹と梟と烏なら鳥類、蜥蜴と蛇なら爬虫類、猿なら類人猿、鼠なら齧歯類、蛙なら両生類、鼬ならアーミンやミンクとなる。どの程度の意思疎通をはかれるかは、会話するクリーチャーの【知力】によって制限される。

呪文抵抗（変則）：使い魔の主人のクラス・レベルが11以上ならば、使い魔は、使い魔の主人のレベル＋5に等しい呪文抵抗を得る。他の呪文の使い手が、使い魔に呪文を作用させる為には、術者レベル判定（1d20＋術者レベル）を行ない、使い魔の呪文抵抗以上の結果を出さなければならない。

使い魔からの念視（擬呪）：使い魔の主人のクラス・レベルが13以上ならば、使い魔の主人は、1日1回、使い魔から（あたかもスクライングの呪文を使用したかの様に）念視を行なうことができる。

0 レベル・ウィザード呪文（初級秘術呪文）
0 Level Wizard Spell

幻術 Illusion

ゴースト・サウンド：幻の音。

召喚術 Conjuration

アシッド・スプラッシュ：酸の球体で 1d3 の［酸］ダメージを与える。

死霊術 Necromancy

タッチ・オブ・ファティーグ：近接接触攻撃で“疲労状態”にする。

ディスラプト・アンデッド：アンデッドに 1d6 ダメージを与える。

ブリード：“容体安定状態”の対象を“瀕死状態”にする。

心術 Enchantment

デイズ：4HD 以下の人型生物は次のアクションを失う。

占術 Divination

ディテクト・ポイズン：1 体のクリーチャーか小さな物体 1 つの毒を感知する。

ディテクト・マジック：60 フィート以内の呪文やマジックアイテムを感知する。

リード・マジック：スクロールや呪文書を読む。

変成術 Conjuration

オープン／クローズ：小さなものや軽いものを開け閉めする。

メイジ・ハンド：5 ポンドの念動力。

メッセージ：遠く離れた相手と囁きで会話。

メンディング：物体 1 個の小さな破損を修理する。

防御術 Abjuration

レジスタンス：対象はセーヴィング・スローに＋ 1 を得る。

力術 Evocation

スパーク [APG]：可燃性の物体に火を点ける。

ダンシング・ライツ：松明やその他の明かりを作り出す。

フレア：クリーチャー 1 体を“目が眩んだ状態”にする（攻撃ロールに－ 1）。

ライト：物体を松明のように輝かせる。

レイ・オブ・フロスト：光線で 1d3 の［冷気］ダメージを与える。

総合術 Universal

アーケイン・マーク：個人を表すルーンを物体やクリーチャーに刻む（可視／不可視）。

プレスティディジテイション：ちょっとした奇術を行う。

大気 Air

メッセージ：遠く離れた相手と囁きで会話。

地 Earth

アシッド・スプラッシュ：酸の球体で 1d3 の［酸］ダメージを与える。

火 Fire

スパーク [APG]：可燃性の物体に火を点ける。

水 Water

レイ・オブ・フロスト：光線で 1d3 の［冷気］ダメージを与える。

1 レベル・ウィザード呪文
1 Level Wizard Spell

幻術 Illusion

ヴァニッシュ [APG]：効果時間が 1 ラウンド／レベル（最大 5 ラウンド）の インヴィジビリティ 。

ヴェントリロキズム：1 分／レベルの間、声を放つ。

カラー・スプレー：弱いクリーチャーを“気絶状態”や“盲目状態”や“朦朧状態”にする。

サイレント・イメージ：術者の望むちょっとした幻影を作り出す。

ディスガイズ・セルフ：術者の外見を変える。

マジック・オーラ：物体の魔法のオーラを変化させる。

召喚術 Conjuration

アンシーン・サーヴァント：不可視の力が術者の命令に従う。

オブスキュアリング・ミスト：術者の周囲を霧で覆う。

グリース：一辺 10 フィートの正方形の範囲か 1 つの物体を滑りやすくする。

コローシヴ・タッチ [UM]：接触攻撃で 1d4 ／レベルの［酸］ダメージを与える。

サモン・モンスター I：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

スタンブル・ギャップ [APG]（物）：小さな穴がクリーチャーに足払いを仕掛ける。

マウント：2 時間／レベルの間、乗用馬を呼び出す。

メイジ・アーマー：＋ 4 の鎧ボーナスを与える。

死霊術 Necromancy

コーズ・フィアー：5HD 以下のクリーチャー 1 体を、1d4 ラウンドの間、逃走させる。

スカルプト・コープス [APG]：死体の外見を別のクリーチャーに変える。

チル・タッチ：1 回／レベルの接触で 1d6 ダメージと可能なら 1【筋力】ダメージ。

レイ・オブ・エンフィーブルメント：光線で 1d6 ＋ 1 ／ 2 レベルの【筋力】ダメージ。

心術 Enchantment

スリープ：4HD までのクリーチャーを魔法の眠りに落とす。

チャーム・パースン：1 人の人物を術者の友とする。

ヒプノティズム：2d4HD までのクリーチャーを“恍惚状態”にする。

メモリー・ラプス [APG]：直前のターンに起こった事を忘れる。

占術 Divination

アイデンティファイ：マジックアイテムの性質を明らかにする際に＋ 10 のボーナス。

コンプリヘンド・ランゲージズ：すべての言語を理解する。

ディテクト・アンデッド：60 フィート以内のアンデッドを感知する。

ディテクト・シークレット・ドアーズ：60 フィート以内の隠し扉を感知する。

トゥルー・ストライク：術者の次の攻撃ロールに＋ 20。

変成術 Conjuration

アニメイト・ロープ：ロープ 1 本を術者の命ずるままに動かす。

アント・ホール [APG]：クリーチャーの運搬能力を 3 倍にする。

イレイズ：通常の文字や魔法的な文字を消し去る。

エクスペディシャス・エクスキャヴェイション [APG]：地面に 5 フィート四方の穴を掘る。

エクスペディシャス・リトリート：術者の移動速度が 30 フィート上昇する。

エンラージ・パースン：人型クリーチャーを 2 倍のサイズにする。

オルター・ウィンズ [APG]：自然の風の風力を増強／低下させる。

グラヴィティ・ボウ [APG]：矢のダメージを 1 段階大きくする。

クラフターズ・カース [APG]：〈製作〉判定が－ 5 される。

クラフターズ・フォーチュン [APG]：次の〈製作〉判定が＋ 5 される。

ジャンプ：目標は〈軽業〉判定にボーナスを得る。

ストーン・フィスト [APG]：君の素手打撃は致死傷ダメージを与えるようになる。

タッチ・オブ・グレイスレスネス [APG]：【敏捷力】を 1d6 ＋ 1 ／ 2 レベル失い、飛行能力がダウンし、また転倒する。

タッチ・オブ・ザ・シー [APG]：水泳速度が 30 フィートになる。

ダンシング・ランタン [APG]：ランタンに自律行動能力を与え、術者の後をついて来させる。

フェザー・フォール：物体やクリーチャーはゆっくりと落下する。

ブレイク [APG]：物体を“破損状態”にする。

マジック・ウェポン：武器に＋ 1 ボーナス。

リデュース・パースン：人型クリーチャーを半分のサイズにする。

防御術 Abjuration

アラーム：効果範囲を 2 時間／レベルの間監視する。

エンデュア・エレメンツ：熱くても寒くても快適に過ごせる。

シールド：不可視の円盤で AC に＋ 4、さらに マジック・ミサイル を防ぐ。

プロテクション・フロム・イーヴル／グッド／ケイオス／ロー：選択した属性に対して AC とセーヴに＋ 2、その他の防御効果。

ホールド・ポータル：扉を閉めて固定する。

力術 Evocation

ショッキング・グラスプ：近接接触攻撃で 1d6 ／レベルの［電気］ダメージ（最大 5d6）。

ハイドローリック・プッシュ [APG]：突然の強力な波が敵に突き飛ばしを行う。

バーニング・ハンズ：1d4 ／レベルの［火］ダメージ（最大 5d4）。

フレア・バースト [APG]：フレア と同じだが、10 フィート以内のクリーチャー全てに効果を及ぼす。

フローティング・ディスク：100 ポンド／レベルを保持する直径 3 フィートの水平な円盤を作る。

マジック・ミサイル：1d4 ＋ 1 ダメージ、1 を超える 2 レベルごとに 1 本増える（最大 5 本）。

大気 Air

オルター・ウィンズ [APG]：自然の風の風力を増強／低下させる。

フェザー・フォール： 物体やクリーチャーはゆっくりと落下する。

ショッキング・グラスプ： 近接接触攻撃で 1d6 ／レベルの［電気］ダメージ（最大 5d6）。

地 Earth

エクスペディシャス・エクスキャヴェイション [APG]：地面に 5 フィート四方の穴を掘る。

グリース：一辺 10 フィートの正方形の範囲か 1 つの物体を滑りやすくする。
ストーン・フィスト [APG]：君の素手打撃は致死傷ダメージを与えるようになる。

火 Fire

バーニング・ハンズ：1d4 ／レベルの［火］ダメージ（最大 5d4）。
ダンシング・ランタン [APG]：ランタンに自律行動能力を与え、術者の後をついて来させる。

水 Water

ハイドローリック・プッシュ [APG]：突然の強力な波が敵に突き飛ばしを行う。
オブスキュアリング・ミスト：術者の周囲を霧で覆う。
タッチ・オブ・ザ・シー [APG]：水泳速度が 30 フィートになる。

2 レベル・ウィザード呪文
2 Level Wizard Spell

幻術 Illusion

インヴィジビリティ：対象は 1 分／レベルか、あるいは攻撃するまで“不可視状態”となる。
ヒプノティック・パターン：（2d4 ＋レベル）HD のクリーチャーを“恍惚状態”にする。
ファントム・トラップ（物）：物体を罠があるように思わせる。
ブラー： 対象に対する攻撃は 20％の確率で失敗する。
マイナー・イメージ：サイレント・イメージと同様だが、音声が加わる。
マジック・マウス（物）：作動したときに 1 度だけしゃべる。
ミスディレクション：1 体のクリーチャーや 1 個の物体に対する占術に偽の情報を与える。
ミラー・イメージ：術者とそっくりな囮を作り出す（1d4 ＋ 1 体／ 3 レベル、最大 8 体）。

召喚術 Conjuration

アシッド・アロー：遠隔接触攻撃で 2d4 ダメージを 1 ＋ 1 ラウンド／ 3 レベルの間与える。
アロー・エラプション [APG]：クリーチャーを殺した矢の複製を作り出す。
ウェブ：敵を捕らえ移動を阻害する粘着質の蜘蛛の糸で半径 20 フィート拡散の範囲を覆う。
クリエイト・ピット [APG]（焦）：擬似次元的な落とし穴をつくりだす。
グリッターダスト：クリーチャーを“盲目状態”にし、“不可視状態”のクリーチャーの姿を浮き出させる。
サモン・スウォーム：バット・スウォーム、ラット・スウォーム、スパイダー・スウォームを召喚する。
サモン・モンスター II：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
ストーン・コール [APG]：範囲内のクリーチャー全てに 2d6 ダメージ。
スリップストリーム [APG]：波がクリーチャーの移動速度を増強する。
ダスト・オブ・トワイライト [APG]：黒い塵が範囲内の光源を消す。
フォッグ・クラウド： 霧で視界をさえぎる。

死霊術 Necromancy

グール・タッチ：対象を“麻痺状態”にし、さらに周囲を“不調状態”にする悪臭を放つようにする。
コマンド・アンデッド：アンデッド・クリーチャーを術者の命令に従わせる。
スケアー：6HD 未満のクリーチャーを“恐慌状態”にする。
スペクトラル・ハンド：接触攻撃を運ぶ非実体のゆらめく手を作る。
フォールス・ライフ：1d10 ＋ 1 ／レベル（最大＋ 10）の一時的ヒット・ポイントを得る。
ブラインドネス／デフネス：対象を“盲目状態”か“聴覚喪失状態”にする。

心術 Enchantment

タッチ・オブ・イディオシー：目標は【知力】【判断力】【魅力】に 1d6 ペナルティを受ける。
デイズ・モンスター：6HD 以下の生きているクリーチャーは次のアクションを失う。
ヒディアス・ラフター：対象は 1 ラウンド／レベルの間、アクションを失う。

占術 Divination

エレメンタル・スピーチ [APG]：エレメンタル種別のクリーチャーとの会話を可能にする。
クリエイト・トレジャー・マップ [APG]（物）：クリーチャーの死体から宝の地図を作り出す。
シー・インヴィジビリティ：“不可視状態”のクリーチャーや物体を見ることができる。
シェア・ランゲージ [APG]：選択した言語を理解する。
ディテクト・ソウツ：表面的な思考を“立ち聞き”できるようになる。
ブラッド・トランスクリプション [UM]：ウィザードのみ。目標の血から呪文を学ぶ。
ロケート・オブジェクト：物品（個々のものやある種類のもの）のある方向を感知する。

変成術 Conjuration

アウルズ・ウィズダム：対象は 1 分／レベルの間、【判断力】に＋ 4 を得る。
アクセラレイト・ポイズン [APG]：対象の毒の潜伏期間を早める。
イーグルズ・スプレンダー：対象は 1 分／レベルの間、【魅力】に＋ 4 を得る。
ウィスパリング・ウィンド：1 マイル／レベルまで短い伝言を送る。
オルター・セルフ：小型あるいは中型サイズの人型生物 1 体の姿をとる。
キャッツ・グレイス：対象は 1 分／レベルの間、【敏捷力】に＋ 4 を得る。
グライド [APG]：落下ダメージを受けずに 60 フィート／ラウンドの速度で降下する。
スパイダー・クライム：壁や天井を歩く能力を与える。
ダークヴィジョン：完全な暗闇でも 60 フィート知覚する。
ノック：施錠された、または魔法的に封印された扉を開く。
パイロテクニクス：火をまぶしい光か息の詰まる煙に変える。
フォクセス・カニング：対象は 1 分／レベルの間、【知力】に＋ 4 を得る。
ブルズ・ストレンクス：対象は 1 分／レベルの間、【筋力】に＋ 4 を得る。
ベアズ・エンデュアランス：対象は 1 分／レベルの間、【耐久力】に＋ 4 を得る。
メイク・ホウル：物体を修理する。
レヴィテート：対象は術者の示したほうに上下する。
ロープ・トリック：8 体までのクリーチャーを別次元に隠す。

防御術 Abjuration

アーケイン・ロック：門や箱を魔術的に閉ざす。
オブスキュア・オブジェクト：念視から物体を隠す。
プロテクション・フロム・アローズ：目標は遠隔攻撃に対して DR10 ／魔法 を得る。
レジスト・エナジー：特定のエネルギータイプのダメージをそれぞれ 10 点（またはそれ以上）無効化する。

力術 Evocation

エレメンタル・タッチ [APG]：接触攻撃にエネルギーダメージを得る。
ガスト・オブ・ウィンド：小さなクリーチャーを吹き飛ばしたり打ち倒す風。
コンティニュアル・フレイム（物）：熱のない永続的な光を作る。
シャター：音波振動で物体や結晶質のクリーチャーにダメージを与える。
スコーチング・レイ：遠隔接触攻撃で 4d6 の［火］ダメージを与える。光線は 3 レベルごとに 1 本増える（最大 3 本）。
ダークネス：半径 20 フィートの超自然的な闇。
ディフェンシヴ・ショック [APG]：攻撃者に［電気］ダメージを与える。
バーニング・ゲイズ [APG]：見た相手に 1d6 の［火］ダメージを与える。
ファイアー・ブレス [APG]：自在に円錐状の火を吹く。
フリジッド・タッチ [UM]：目標は［冷気］ダメージと“よろめき状態”を受ける。
フレイミング・スフィアー： 転がる炎の玉が 3d6 の［火］ダメージを与える。

全元素 All

エレメンタル・スピーチ [APG]：エレメンタル種別のクリーチャーとの会話を可能にする。
エレメンタル・タッチ [APG]：接触攻撃にエネルギーダメージを得る。
レジスト・エナジー：特定のエネルギータイプのダメージをそれぞれ 10 点（またはそれ以上）無効化する。
サモン・モンスター II：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

大気 Air

グライド [APG]：落下ダメージを受けずに 60 フィート／ラウンドの速度で降下する。
ガスト・オブ・ウィンド：小さなクリーチャーを吹き飛ばしたり打ち倒す風。
レヴィテート：対象は術者の示したほうに上下する。
ウィスパリング・ウィンド：1 マイル／レベルまで短い伝言を送る。

地 Earth

アシッド・アロー：遠隔接触攻撃で 2d4 ダメージを 1 ＋ 1 ラウンド／ 3 レベルの間与える。
クリエイト・ピット [APG]（焦）：擬似次元的な落とし穴をつくりだす。
グリッターダスト：クリーチャーを“盲目状態”にし、“不可視状態”のクリーチャーの姿を浮き出させる。
シャター：音波振動で物体や結晶質のクリーチャーにダメージを与える。
ストーン・コール [APG]：範囲内のクリーチャー全てに 2d6 ダメージ。

火 Fire

バーニング・ゲイズ [APG]：見た相手に 1d6 の［火］ダメージを与える。
ファイアー・ブレス [APG]：自在に円錐状の火を吹く。
フレイミング・スフィアー：転がる炎の玉が 3d6 の［火］ダメージを与える。

パイロテクニクス：火をまぶしい光か息の詰まる煙に変える。
スコーチング・レイ：遠隔接触攻撃で 4d6 の［火］ダメージを与える。光線は 3 レベルごとに 1 本増える（最大 3 本）。

水 Water
アクセラレイト・ポイズン [APG]：対象の毒の潜伏期間を早める。
フォッグ・クラウド：霧で視界をさえぎる。
スリップストリーム [APG]：波がクリーチャーの移動速度を増強する。

3 レベル・ウィザード呪文
3 Level Wizard Spell

幻術 Illusion
イリューソリイ・スクリプト（物）：意図した相手しか解読できない文字。
インヴィジビリティ・スフィアー：10 フィート以内の全員を“不可視状態”にする。
ディスプレイスメント：対象に対する攻撃は 50％の確率で失敗する。
メジャー・イメージ：サイレント・イメージ と同様だが、音声・匂い・温度の効果が加わる。

召喚術 Conjuration
アクアス・オーブ [APG]：回転する水の球体をつくりだす。
サモン・モンスター III：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
スティンキング・クラウド：“吐き気がする状態”にする蒸気、1 ラウンド／レベル。
スパイクト・ピット [APG]：クリエイト・ピットと同様、ただしスパイクで満ちている。
スリート・ストーム：視覚と移動を妨げる。
セピア・スネーク・シジル（物）：読んだものを動けなくする蛇の形をした文字の印を作り出す。
ファントム・スティード：魔法のホース（馬）が 1 時間／レベルの間、現われる。

死霊術 Necromancy
ヴァンピリック・タッチ：接触攻撃で 1d6 ／ 2 レベルのダメージ、術者は与えたダメージと同量の一時的 hp を得る。
ジェントル・リポウズ：死体 1 つを保存する。
ホールド・アンデッド：1 ラウンド／レベルの間、アンデッドを身動きできなくする。
レイ・オブ・イグゾースチョン：対象を“過労状態”にする光線。

心術 Enchantment
サジェスチョン：対象が命じられたように行動するよう強制する。
ディープ・スランバー：10HD のクリーチャーを眠りに落とす。
ヒロイズム：攻撃ロール、セーヴ、技能判定に＋ 2 を与える。
ホールド・パースン：人型クリーチャーを 1 ラウンド／レベルの間“麻痺状態”にする。
レイジ：対象は【筋力】と【耐久力】に＋ 2、意志セーヴに＋ 1、AC に－ 2 を得る。

占術 Divination
アーケイン・サイト：術者は魔法的なオーラが見えるようになる。
クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス：1 分／レベルの間、離れた場所のできごとを見るか聞くかする。
シーク・ソウツ [APG]：クリーチャーの思考を探知する。
タンズ： すべての言語を話し、理解する。
ブラッド・バイオグラフィ [APG]：その血によってクリーチャーについて知る。

変成術 Conjuration
アンデッド・アナトミー I[UM]：小型／中型サイズのアンデッドの形態とパワーを得る。
ヴァーサトル・ウェポン [APG]：武器がある種の DR を克服する。
ウォーター・ブリージング：対象は水中で呼吸できるようになる。
エンター・イメージ [APG]：術者の意識を術者に似た像が込められた物体に移す。
ガシアス・フォーム：対象は非物質状態になり、ゆっくりと飛行できる。
キーン・エッジ：武器のクリティカル可能域を 2 倍にする。
シークレット・ページ：1 ページを変化させ、本当の内容を隠す。
シフティング・サンド [APG]：移動困難な地形を作り出し足跡を消し、クリーチャーたちや複数の物体を運搬できる。
シュリンク・アイテム：対象は 16 分の 1 のサイズに縮む。
スロー：1 体／レベルの対象は 1 ラウンドに 1 アクションしかとれず、AC、反応セーヴ、および攻撃ロールに－ 1 される。
デヴォリューション [APG]：幻獣は一時的に 1 進化＋ 1 ／ 5 レベルを失う。
ビースト・シェイプ I：術者は小型か中型の動物の姿といくつかの能力を得る。
フライ：対象は 60 フィートの飛行移動速度を得る。
ブリンク：1 ラウンド／レベルの間、術者はランダムに姿を消したり現わしたりする。
フレイム・アロー：矢は追加で＋ 1d6 点の［火］ダメージを与える。
ヘイスト：1 体／レベルのクリーチャーは素早く動けるようになり、攻撃ロール、AC、反応セーヴに＋ 1 を得る。
マジック・ウェポン、グレーター：武器に 4 レベルごとに＋ 1 ボーナス（最大＋ 5）。
モンストロス・フィジック I[UM]：小型／中型サイズの人怪の形態とパワーを得る。

防御術 Abjuration
エクスプローシヴ・ルーンズ：読まれたときに 6d6 ダメージを与える。
クローク・オブ・ウィンズ [APG]：術者の周囲に風の膜をつくりだす。
ディスペル・マジック：1 つの魔法の呪文や効果を打ち消す。
ノンディテクション：対象を占術、念視から隠す。
プロテクション・フロム・エナジー：1 種類のエネルギーのダメージを 12 点／レベルだけ吸収する。
マジック・サークル・アゲンスト・ケイオス／イーヴル／グッド／ロー：10 分／レベルの間、半径 10 フィートに プロテクション 呪文と同様の効果。

力術 Evocation
ウィンド・ウォール：矢、小さなクリーチャー、ガス類を防ぐ。
エレメンタル・オーラ [APG]：君の周りにエネルギーのオーラを作り出す。
キャンプファイアー・ウォール [APG]：焚き火の周囲に覆いをつくりだす。
タイニイ・ハット： 10 体のクリーチャーの入れる避難所を作る。
デイライト：半径 60 フィートの明るい光。
ドラコニック・レザヴォワー [APG]：エネルギー・ダメージを吸収する。また、近接攻撃を強化する。
トワイライト・ナイフ [APG]：浮遊するナイフが術者と共に攻撃する。
ハイドローリック・トレント [APG]：水の奔流をつくりだし経路内のクリーチャーを突き飛ばす。
ファイアーボール：半径 20 フィートに 1d6 点／レベルの［火］ダメージ（最大 10d6)。
フォース・パンチ [UM]：目標は 1d4 ／レベルの［力場］ダメージを受け、押しやられる。
ペイン・ストライク [APG]：1d6 非致傷ダメージを 1 ラウンド／レベルのあいだ与える。
ライトニング・ボルト：1d6 点／レベルの［電気］ダメージ（最大 10d6）。

全元素 All
ドラコニック・レザヴォワー [APG]：エネルギー・ダメージを吸収する。また、近接攻撃を強化する。
エレメンタル・オーラ [APG]：君の周りにエネルギーのオーラを作り出す。
プロテクション・フロム・エナジー：1 種類のエネルギーのダメージを 12 点／レベルだけ吸収する。

大気 Air
クローク・オブ・ウィンズ [APG]：術者の周囲に強風の膜。
フライ：対象は 60 フィートの飛行移動速度を得る。
ガシアス・フォーム：対象は非物質状態になり、ゆっくりと飛行できる。
ライトニング・ボルト：1d6 点／レベルの［電気］ダメージ（最大 10d6）。
ウィンド・ウォール：矢、小さなクリーチャー、ガス類を防ぐ。

地 Earth
シフティング・サンド [APG]：移動困難な地形を作り出し足跡を消す。
スパイクト・ピット [APG]：クリエイト・ピットと同様、ただしスパイクで満ちている。
スティンキング・クラウド：“吐き気がする状態”にする蒸気、1 ラウンド／レベル。

火 Fire
キャンプファイアー・ウォール [APG]：焚き火の周囲に覆いをつくりだす。
ファイアーボール：半径 20 フィートに 1d6 点／レベルの［火］ダメージ（最大 10d6)。
フレイム・アロー：矢は追加で＋ 1d6 点の［火］ダメージを与える。

水 Water
アクアス・オーブ [APG]：回転する水の球体をつくりだす。
ハイドローリック・トレント [APG]：水の奔流をつくりだし経路内のクリーチャーを突き飛ばす。
スリート・ストーム：視覚と移動を妨げる。
ウォーター・ブリージング：対象は水中で呼吸できるようになる。

4 レベル・ウィザード呪文
4 Level Wizard Spell

幻術 Illusion

イリューソリイ・ウォール：実物のような壁、床、立方体だが、通り抜けられる。

インヴィジビリティ、グレーター：インヴィジビリティ と同様だが、対象は攻撃しても“不可視状態”のままでいることができる。

シャドウ・カンジュレーション：4 レベル以下の召喚術を真似るが、その術は 20％だけ実在する。

ハリューサナトリ・テレイン：1 種類の地形を別の地形に見せかける（平原を森林に、など)。

ファンタズマル・キラー：恐ろしい幻影が対象を殺す、もしくは 3d6 のダメージを与える。

レインボー・パターン：光が 24HD ぶんのクリーチャーを“恍惚状態”にする。

ワンダリング・スター・モーツ [APG]：対象の輪郭を描き出し、陽光棒と同様の光を放たせる。

召喚術 Conjuration

アシッド・ピット [APG]（物）：酸の層が底にある落とし穴をつくりだす。

サモン・モンスター IV：他次元界のクリーチャーを召喚し、自分のために戦わせる。

セキュアー・シェルター：頑丈な小屋を作り出す。

ソリッド・フォッグ：視界を妨げ、移動を遅くさせる霧。

ディメンジョン・ドア：術者を短距離だけ瞬間移動させる。

ブラック・テンタクルズ：触手が 20 フィート拡散の範囲内のクリーチャー全てに組みつく。

マイナー・クリエイション：布や木製品 1 つを作り出す。

死霊術 Necromancy

アニメイト・デッド（物）：死体からスケルトンやゾンビなどのアンデッドを作り出す。

エナヴェイション：対象は 1d4 の負のレベルを負う。

コンテイジョン：対象は選択した病気にかかる。

シャドウ・プロジェクション [APG]：一時的にシャドウになる。

ビストウ・カース：「能力値 1 つに－ 6」「攻撃ロール、セーヴ、判定に－ 4」「全ての行動に 50％の失敗確率」のいずれか。

フィアー：円錐形の範囲内の対象は 1 ラウンド／レベルの間、逃走する。

心術 Enchantment

ギアス、レッサー：7HD 以下の対象に命令を出す。

クラッシング・ディスペア：対象は攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴ、判定に－ 2 を被る。

コンフュージョン：1 ラウンド／レベルの間、対象に変な行動を取らせる。

チャーム・モンスター：術者が味方であるとモンスターに信じ込ませる。

ムーンストラック [APG]：対象は怒り出し混乱する。

占術 Divination

アーケイン・アイ：1 ラウンドに 30 フィート移動する不可視の浮遊する眼。

シェア・センシズ [APG]：術者の使い魔と同じように術者も見る／聞く／嗅ぐ。

スクライング（焦）：遠くから対象をスパイする。

ディテクト・スクライング：魔法による立ち聞きを術者に警告する。

ロケート・クリーチャー：よく知っているクリーチャーの方向を指し示す。

変成術 Conjuration

ヴァーミン・シェイプ I[UM]：小型／中型サイズの蟲の形態とパワーを得る。

エレメンタル・ボディ I：術者は小型のエレメンタルに変身する。

エンラージ・パースン、マス：1 体／レベルの人型クリーチャーを 2 倍のサイズにする。

カルシフィック・タッチ [APG]：接触が目標を遅くし、1d4【敏】ダメージ。

ストーン・シェイプ：石をどんな形にでも彫刻する。

ニーモニック・エンハンサー：ウィザードのみ。 追加で呪文を準備するか発動した呪文をそのまま保持できる。

ビースト・シェイプ II：術者は超小型か大型の動物の姿といくつかの能力を得る。

ファイアーフォール [APG]：火を上方へと爆発させ、2d6［火］ダメージを与える。

モンストロス・フィジック II[UM]：超小型／大型サイズの人怪の形態とパワーを得る。

リデュース・パースン、マス：リデュース・パースン と同様だが、1 体／レベルの人型クリーチャーに発動する。

防御術 Abjuration

グローブ・オブ・インヴァルナラビリティ、レッサー：1 から 3 レベルの呪文の効果を防ぐ。

ストーンスキン（物）：DR10 ／アダマンティン を与える。

ディメンジョナル・アンカー：次元間の移動を妨げる。

トゥルー・フォーム [APG]：ポリモーフ効果を除去する。

ファイアー・トラップ（物）：物体が開かれたときに 1d4 ＋ 1 ／レベルのダメージを与える。

リムーヴ・カース：物体や人物かを呪いから解放する。

力術 Evocation

アイス・ストーム：直径 40 フィートの円筒形の範囲に雹（ひょう）で 5d6 ダメージを与える。

ウォール・オブ・アイス：氷で壁や半球状のドームを作る。

ウォール・オブ・ファイアー：10 フィート以内に 2d4、20 フィート以内に 1d4 ポイントの［火］ダメージを与える。壁を抜けた相手には 2d6 ＋ 1 ／レベルのダメージ。

シャウト：円錐形の範囲内の全員を“聴覚喪失状態”にし､5d6 ポイントの［音波］ダメージを与える。

デトネイト [APG]（物）：15 フィート以内のクリーチャーに 1d8 ／レベルのエネルギー・ダメージを与える。

ドラゴンズ・ブレス [APG]：君はドラゴンのブレス攻撃を得る。

ファイアー･シールド：術者を攻撃したクリーチャーは［火］か［冷気］ダメージを受ける。また、術者は熱か冷気から守られる。

ボール・ライトニング [APG]：複数の飛行する電光の球体がそれぞれ 3d6［電気］ダメージを与える。

リヴァー・オブ・ウィンド [APG]：風の流れが非致傷ダメージを引き起こしクリーチャーたちを転倒させるか押し飛ばす。

リジリアント・スフィアー：力の球体が罠から対象を守る。

全元素 All

デトネイト [APG]（物）：15 フィート以内のクリーチャーに 1d8 ／レベルのエネルギー・ダメージを与える。

ドラゴンズ・ブレス [APG]：君はドラゴンのブレス攻撃を得る。

エレメンタル・ボディ I：術者は小型のエレメンタルに変身する。

サモン・モンスター IV：他次元界のクリーチャーを召喚し、自分のために戦わせる。

大気 Air

ボール・ライトニング [APG]：複数の飛行する電光の球体がそれぞれ 3d6［電気］ダメージを与える。

リヴァー・オブ・ウィンド [APG]：風の流れが非致傷ダメージを引き起こしクリーチャーたちを転倒させるか押し飛ばす。

シャウト：円錐形の範囲内の全員を“聴覚喪失状態”にし､5d6 ポイントの［音波］ダメージを与える。

地 Earth

アシッド・ピット [APG]（物）：底に酸のある落とし穴をつくりだす。

カルシフィック・タッチ [APG]：接触が目標を遅くし、1d4【敏】ダメージ。

ストーン・シェイプ：石をどんな形にでも彫刻する。

ストーンスキン（物）：DR10 ／アダマンティン を与える。

火 Fire

ファイアー･シールド：術者を攻撃したクリーチャーは［火］か［冷気］ダメージを受ける。また、術者は熱か冷気から守られる。

ファイアー・トラップ（物）：物体が開かれたときに 1d4 ＋ 1 ／レベルのダメージを与える。

ファイアーフォール [APG]：火を上方へと爆発させ、2d6［火］ダメージを与える。

ウォール・オブ・ファイアー：10 フィート以内に 2d4、20 フィート以内に 1d4 ポイントの［火］ダメージを与える。壁を抜けた相手には 2d6 ＋ 1 ／レベルのダメージ。

水 Water

アイス・ストーム：直径 40 フィートの円筒形の範囲に雹（ひょう）で 5d6 ダメージを与える。

ソリッド・フォッグ：視界を妨げ、移動を遅くさせる霧。

ウォール・オブ・アイス：氷で壁や半球状のドームを作る。

5 レベル・ウィザード呪文
5 Level Wizard Spell

幻術 Illusion

シーミング：1 人／ 2 レベルの人物の外見を変える。
シャドウ・エヴォケーション：5 レベル以下の力術を真似るが、その術は 20%だけ実在する。
ドリーム：眠っている者に伝言を伝える。
ナイトメア：1d10 のダメージを与え、" 疲労状態 " にする夢を送り出す。
パーシステント・イメージ：メジャー・イメージ と同様だが、精神集中を必要としない。
ファンタズマル・ウェブ [APG]：幻覚の蜘蛛の糸で対象たちを捕える。
フォールス・ヴィジョン（物）：念視を幻術によって欺く。
ミラージュ・アーケイナ：ハリューサナトリ・テレイン と同様だが、建物が加わる。

召喚術 Conjuration

アシディック・スプレー [UM]（物）：1d6 ／レベルの［酸］ダメージに加えて 1 ラウンドの［酸］。
ウォール・オブ・ストーン：自由な形の石の壁を作り出す。
ガイザー [APG]：熱湯の間欠泉をつくりだす。
クラウドキル：3HD 以下は即死、4 ～ 6HD はセーヴ可の即死、それ以上なら【耐久力】ダメージ。
コローシヴ・コンサンプション [UM]：酸の付着物が敵にダメージを与える。
サモン・モンスター V：他次元界のクリーチャーを召喚し、自分のために戦わせる。
シークレット・チェスト（焦）：高価な箱をイセリアル界に隠す。術者は自由に取り出せる。
テレポート：術者は 100 マイル／レベルまでの距離に即座に移動する。
ハングリー・ピット [APG]：クリエイト・ピットと同様だが、圧縮することで中にいる者に 4d6 ダメージを与える。
プレイナー・バインディング、レッサー：6HD 以下の別の次元界のクリーチャーを、仕事が終わるまで捕らえる。
メイジズ・フェイスフル・ハウンド：幻の犬が場所を守り、侵入者を攻撃する。
メジャー・クリエイション：マイナー・クリエイション と同様だが、石や金属でも作り出せる。

死霊術 Necromancy

ウェイヴズ・オブ・ファティーグ：数体の対象が " 疲労状態 " になる。
サフォケーション [APG]：目標は即座に窒息し死に至る。
シンボル・オブ・ペイン（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーに苦痛を与える。
ブライト：植物 1 つを枯死させるか、植物クリーチャーに 1d6 ／レベルのダメージを与える。
マジック・ジャー（焦）：別のクリーチャーに憑依できる。

心術 Enchantment

シンボル・オブ・スリープ（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを深く眠らせる。
ドミネイト・パースン：人型生物をテレパシーによって操る。
フィーブルマインド：対象の【知力】と【魅力】は 1 に落ちる。
ホールド･モンスター：ホールド･パースン と同様だが、どんなクリーチャーに対しても使用できる。
マインド･フォッグ：霧の中の対象は【判断力】と意志セーヴに－ 10 される。

占術 Divination

コンタクト・アザー・プレイン：術者は別次元の存在に質問できる。
テレパシック・ボンド：仲間たちとリンクし、意思疎通ができる。
プライング・アイズ：1d4 ＋ 1 ／レベルの浮遊する眼が偵察する。

変成術 Conjuration

アニマル・グロウス：動物 1 体のサイズを 2 倍にする。
アンデッド・アナトミー II[UM]：超小型／大型サイズのアンデッドの形態とパワーを得る。
ヴァーミン・シェイプ II[UM]：超小型／大型サイズの蟲の形態とパワーを得る。
エレメンタル・ボディ II：術者は中型のエレメンタルに変身する。
オーヴァーランド・フライト：術者は 40 フィートの飛行移動速度で、長距離を速歩で移動できる。
テレキネシス：物体を動かしたり、クリーチャーに攻撃したり、物体やクリーチャーを投げたりできる。
トランスミュート・マッド・トゥ・ロック：一辺 10 フィート／レベルの立体 2 つまでの泥を石に変える。
トランスミュート・ロック・トゥ・マッド：一辺 10 フィート／レベルの立体 2 つまでの石を泥に変える。
トレジャー・スティッチング [APG]（物）：布の中の物が刺繍になる。
パスウォール：木や石の壁に抜け道を作る。
ビースト・シェイプ III：術者は微小か超大型の動物の姿、または小型か中型の魔獣の姿になる。
ファブリケイト（物）：原料を完成したアイテムに変える。
プラント・シェイプ I：術者は小型か中型の植物に変身する。
プレイナー・アダプテイション [APG]：1 つの次元界の有害な効果に対する抵抗力。
ベイルフル・ポリモーフ：対象を無害な動物に変える。
ポリモーフ：同意した対象を変身させる。
モンストロス・フィジック III[UM]：微小／超大型サイズの人怪の形態とパワーを得る。

防御術 Abjuration

ディスミサル：クリーチャーを元の次元界に強制的に戻す。
ブレイク･エンチャントメント：対象を心術、編成、呪いなどから解放する。
メイジズ・プライヴェイト・サンクタム：24 時間、対象エリアが見られたり念視されるのを妨げる。
ライフ・バブル [APG]：持続的な環境の効果からクリーチャーたちを保護する。

力術 Evocation

インターポージング・ハンド：敵 1 体との間に巨大な手が遮蔽を作る。
ウォール・オブ・サウンド [UM]：［音波］の壁が反射し、クリーチャーにダメージを与える。
ウォール・オブ・フォース：ダメージに耐性を持つ壁。
コーン・オブ・コールド：1d6 ／レベルの［冷気］ダメージ。
センディング：短い伝言をどこにでも即座に送る。
ファイアー・スネーク [APG]：長さ 5ft. ／レベルの蛇のような火の経路をつくりだし、それは 1d6［火］ダメージ／レベルを与える。
ペイン･ストライク、マス [APG]：ペインと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。

総合術 Universal

パーマネンシイ（物）：特定の呪文を永続化する。

全元素 All

エレメンタル・ボディ II：術者は中型のエレメンタルに変身する。
プレイナー・アダプテイション [APG]：1 つの次元界の有害な効果に対する抵抗力。
プレイナー・バインディング、レッサー：6HD 以下の別の次元界のクリーチャーを、仕事が終わるまで捕らえる。
サモン・モンスター V：他次元界のクリーチャーを召喚し、自分のために戦わせる。

大気 Air

オーヴァーランド・フライト：術者は 40 フィートの飛行移動速度で、長距離を速歩で移動できる。
サフォケーション [APG]：目標は即座に窒息し死に至る。

地 Earth

ハングリー・ピット [APG]：クリエイト・ピットと同様だが、圧縮することで中にいる者に 4d6 ダメージを与える。
パスウォール：木や石の壁に抜け道を作る。
トランスミュート・マッド・トゥ・ロック：一辺 10 フィート／レベルの立体 2 つまでの泥を石に変える。
トランスミュート・ロック・トゥ・マッド：一辺 10 フィート／レベルの立体 2 つまでの石を泥に変える。
ウォール・オブ・ストーン：自由な形の石の壁を作り出す。

火 Fire

ファイアー・スネーク [APG]：長さ 5ft. ／レベルの蛇のような火の経路をつくりだし、それは 1d6［火］ダメージ／レベルを与える。
ガイザー [APG]：熱湯の間欠泉をつくりだす。

水 Water

クラウドキル：3HD 以下は即死、4 ～ 6HD はセーヴ可の即死、それ以上なら【耐久力】ダメージ。
コーン・オブ・コールド：1d6 ／レベルの［冷気］ダメージ。
ガイザー [APG]：熱湯の間欠泉をつくりだす。

6 レベル・ウィザード呪文
6 Level Wizard Spell

幻術 Illusion
ヴェイル：クリーチャーの一団の外見を変える。
シャドウ・ウォーク：影の中に入り込み、素早く旅をする。
パーマネント・イメージ：映像、音響、匂い、温度を含む永続的な幻。
プログラムド・イメージ（物）：メジャー・イメージ と同様だが、できごとによって作用するようにできる。

召喚術 Conjuration
アシッド・フォッグ：霧が［酸］ダメージを与える。
ウォール・オブ・アイアン（物）：30 ヒット・ポイント／ 4 レベルの壁。敵の上に倒すこともできる。
ゲッタウェイ [APG]：術者と選択したクリーチャーたちを、前もって決めておいた場所へ瞬間移動する。
サモン・モンスター VI：他次元界のクリーチャーを召喚し、自分のために戦わせる。
プレイナー・バインディング：レッサー・プレイナー・バインディング と同様だが、最大 12HD の来訪者に効果がある。

死霊術 Necromancy
アイバイト：対象は“恐慌状態”、“不調状態”、および／または、昏睡状態となる。
アンウィリング・シールド [APG]（物）：対象は術者の受ける傷を共有する。
アンデス・トゥ・デス（物）：1d4 ／レベルまでの HD のアンデッドを滅ぼす（最大 20d4）。
クリエイト・アンデッド（物）：死体をグール、ガスト、ミイラ、モーグとして蘇らせる。
サークル・オブ・デス（物）：1d4 ／レベルまでの HD のクリーチャーを殺す。
シンボル・オブ・フィアー（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを“恐慌状態”にする。

心術 Enchantment
ギアス／クエスト：ギアス、レッサー と同様だが、どんなクリーチャーに対しても使用できる。
クローク・オブ・ドリームズ [APG]：5 フィート以内の生きているクリーチャーは眠りに落ちる。
サジェスチョン、マス：サジェスチョン と同様だが、1 体／レベルの対象に効果がある。
シンボル・オブ・パースウェイジョン（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを魅了する。
ヒロイズム、グレーター：攻撃ロール、セーヴ、技能判定に＋ 4 のボーナスを与え、［恐怖］への完全耐性と一時的 hp を与える。

占術 Divination
アナライズ・ドゥウェオマー（焦）：対象の魔法的性質を明らかにする。
トゥルー・シーイング（物）：術者は本当に存在するもの全てが見える。
レジェンド・ローア（物、焦）：人物、場所、物品に関する物語を知る。

変成術 Conjuration
アウルズ・ウィズダム、マス：アウルズ・ウィズダム と同様だが、1 体／レベルの対象に効果がある。
アンデッド・アナトミー III[UM]：微小／超大型サイズのアンデッドの形態とパワーを得る。
イーグルズ・スプレンダー、マス：イーグルズ・スプレンダー と同様だが、1 体／レベルの対象に効果がある。
エネミー・ハンマー [APG]：術者は念力でクリーチャーを武器のように使用する。
エレメンタル・ボディ III：術者は大型のエレメンタルに変身する。
キャッツ・グレイス、マス：キャッツ・グレイス と同様だが、1 体／レベルの対象に効果がある。
コントロール・ウォーター：水量を上下できる。
ストーン・トゥ・フレッシュ：石化したクリーチャーを元に戻す。
ディスインテグレイト：クリーチャーか物体 1 つを塵に分解する。
トランスフォーメーション（物）：術者は戦闘用の複数のボーナスを得る。
ビースト・シェイプ IV：術者は微小から超大型の動物の姿、または超小型から大型の魔獣の姿になる。
フォーム・オブ・ザ・ドラゴン I：術者はミディアム・ドラゴンに変身する。
フォクセス・カニング、マス：フォクセス・カニング と同様だが、1 体／レベルの対象に効果がある。
プラント・シェイプ II：術者は超小型か大型の植物に変身する。
ブルズ・ストレンクス、マス：ブルズ・ストレンクス と同様だが、1 体／レベルの対象に効果がある。
フルーイド・フォーム [APG]：DR10 ／斬撃 を得る。また間合いが 10 フィート延長し、水中呼吸能力を得る。
フレッシュ・トゥ・ストーン：対象のクリーチャーを石像に変える。
ベアズ・エンデュアランス、マス：ベアズ・エンデュアランス と同様だが、1 体／レベルの対象に効果がある。
メイジズ・ルークブレーション：ウィザードのみ。5 レベル以下の呪文を再び準備する。
モンストロス・フィジック IV[UM]：モンストロス・フィジック III と同様だが、更なる能力を得る。

防御術 Abjuration
アンチマジック・フィールド：10 フィート以内の魔法を無効化する。
ガーズ・アンド・ウォーズ：多くの魔法的効果でエリアを守る。
グローブ・オブ・インヴァルナラビリティ：グローブ・オブ・インヴァルナラビリティ、レッサー と同様だが、4 レベルまでの呪文の効果を防ぐ。
ディスペル・マジック、グレーター：ディスペル・マジック と同様だが、複数の対象に影響を及ぼすことができる。
リパルション（焦）：クリーチャーは術者に近づけない。

力術 Evocation
コンテイジアス・フレイム [APG]：光線が 4d6［火］ダメージ、そして新たな目標へ向かう。
コンティンジェンシィ（焦）：他の呪文に発動のトリガーを設定する。
シロッコ [APG]：熱風が 4d6 ダメージを与え、ダメージを受けた者を疲労させ、そしてクリーチャーたちを転倒させる。
チェイン・ライトニング：1d6 ／レベルのダメージと、1 発／レベルの副次電撃。
フォースフル・ハンド：巨大な手がクリーチャーを押しのける。
フリージング・スフィアー：水を凍らせるか、［冷気］ダメージを与える。

全元素 All
エレメンタル・ボディ III：術者は大型のエレメンタルに変身する。
プレイナー・バインディング：レッサー・プレイナー・バインディング と同様だが、最大 12HD の来訪者に効果がある。
サモン・モンスター VI：他次元界のクリーチャーを召喚し、自分のために戦わせる。

大気 Air
チェイン・ライトニング：1d6 ／レベルのダメージと、1 発／レベルの副次電撃。
シロッコ [APG]：熱風が 4d6 ダメージを与え、ダメージを受けた者を疲労させ、そしてクリーチャーたちを転倒させる。

地 Earth
アシッド・フォッグ：霧が［酸］ダメージを与える。
フレッシュ・トゥ・ストーン：対象のクリーチャーを石像に変える。
ムーヴ・アース：溝を掘り、丘を造る。
ストーン・トゥ・フレッシュ：石化したクリーチャーを元に戻す。
ウォール・オブ・アイアン（物）：30 ヒット・ポイント／ 4 レベルの壁。敵の上に倒すこともできる。

火 Fire
コンテイジアス・フレイム [APG]：光線が 4d6［火］ダメージ、そして新たな目標へ向かう。
シロッコ [APG]：熱風が 4d6 ダメージを与え、ダメージを受けた者を疲労させ、そしてクリーチャーたちを転倒させる。

水 Water
フルーイド・フォーム [APG]：DR10 ／斬撃 を得る。また間合いが 10 フィート延長し、水中呼吸能力を得る。
フリージング・スフィアー：水を凍らせるか、［冷気］ダメージを与える。

7 レベル・ウィザード呪文
7 Level Wizard Spell

幻術 Illusion

インヴィジビリティ、マス：範囲内の対象全てに インヴィジビリティ をかける。

シミュレイクラム（物）：クリーチャーとそっくりな複製を作る。

シャドウ・カンジュレーション、グレーター：シャドウ・カンジュレーション と同様だが、6 レベルまでの召喚術を真似し、60%だけ実在する。

ファンタズマル・リヴェンジ [APG]：死体から出てきたゴーストが殺害者を狩る。

プロジェクト・イメージ（物）：術者とそっくりな幻を作り、しゃべらせたり、呪文を発動させたりできる。

召喚術　Conjuration

インスタント・サモンズ（物）：準備しておいた物体を術者の手元に呼び出す。

サモン・モンスター VII：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

テレポート・オブジェクト：テレポート と同様だが、接触した物体に影響する。

テレポート、グレーター：テレポート と同様だが、距離に制限がなく、目的地以外の場所に着くこともない。

フェイズ・ドア：障壁を通して不可視の抜け道を作る。

プレイン・シフト（焦）：8 体までの対象が別の次元界に移動する。

メイジズ・マグニフィシャント・マンション（焦）：扉が別次元のマンションに繋がる。

ランパート [APG]：厚さ 5 フィートの大地の障壁をつくりだす。

死霊術 Necromancy

ウェイヴズ・オブ・イグゾースチョン：複数の対象は“過労状態”になる。

コントロール・アンデッド：術者の支配下にいる間、アンデッドは術者を攻撃しない。

シンボル・オブ・ウィークネス（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを弱体化する。

フィンガー・オブ・デス：1 つの目標に 10 ／レベルのダメージを与える。

心術 Enchantment

インサニティ：対象は永続的な“混乱状態”になる。

シンボル・オブ・スタニング（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを“朦朧状態”にする。

パワー・ワード・ブラインド：200hp 以下のクリーチャーを“盲目状態”にする。

ホールド・パースン、マス：30 フィート以内のクリーチャーに ホールド・パースン をかける。

占術 Divination

アーケイン・サイト、グレーター：アーケイン・サイト と同様だが、クリーチャーや物体にどんな魔法効果がかかっているかが分かる。

ヴィジョン（焦）：レジェンド・ローア と同様だが、素早く発動できる。

スクライング、グレーター：スクライング と同様だが、素早く発動でき、長く持続する。

変成術 Conjuration

イセリアル・ジョーント：術者は 1 ラウンド／レベルの間イセリアル状態になる。

エレメンタル・ボディ IV：術者は超大型のエレメンタルに変身する。

コントロール・ウェザー：局地的な天気を変える。

ジャイアント・フォーム I：術者は大型の巨人に変身する。

スタチュー：対象は自由に石像に変身できる。

ファイアーブランド [APG]：味方たちはフレイミング武器、術者の［火］呪文への完全耐性、そして 1 回のみの［火］の光線攻撃の能力を得る。

フォーム・オブ・ザ・ドラゴン II：術者は大型のドラゴンに変身する。

フライ、マス [APG]：クリーチャー 1 体／レベルは飛行する能力を得る。

プラント・シェイプ III：術者は超大型の植物に変身する。

プレイナー・アダプテイション、マス [APG]：プレイナー・アダプテイションと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。

ポリモーフ、グレーター：同意した対象をより強力な姿に変身させる。

リヴァース・グラヴィティ：物体やクリーチャーは上に落ちる。

防御術 Abjuration

エクスペンド [APG]：クリーチャーの制限のある魔法的な能力を消費させる。

シクウェスター：対象は視覚や念視に対して“不可視状態”になるが、クリーチャーなら“昏睡状態”になる。

スペル・ターニング（物）：1d4 ＋ 6 レベルまでの呪文を術者に反射する。

ディフレクション [APG]：失敗した攻撃はその攻撃の発生源に返ってくる。

バニッシュメント：2HD ／レベルの別次元のクリーチャーを消滅させる。

力術 Evocation

ヴォーテックス [APG]：水に渦巻きをつくりだす。

グラスピング・ハンド：巨大な手が遮蔽をつくり、押しのけ、組みつきをする。

ディレイド・ブラスト・ファイアーボール：1d6 の［火］ダメージを与えるが、術者は最大 5 ラウンドまで爆発をとどめておける。

フォースケージ（物）：内部を隔離する檻または立方体。

プリズマティック・スプレー：さまざまな効果を与える光線。

メイジズ・ソード（焦）：浮遊する魔法の剣が敵を攻撃する。

総合術 Universal

リミテッド・ウィッシュ（物）：制限内で現実を変える。

全元素 All

エレメンタル・ボディ IV：術者は超大型のエレメンタルに変身する。

プレイナー・アダプテイション、マス [APG]：プレイナー・アダプテイションと同様だが、複数のクリーチャーに影響を与える。

コントロール・ウェザー：局地的な天気を変える。

サモン・モンスター VII：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

大気 Air

コントロール・ウェザー：局地的な天気を変える。

フライ、マス [APG]：クリーチャー 1 体／レベルは飛行する能力を得る。

地 Earth

ランパート [APG]：厚さ 5 フィートの大地の障壁をつくりだす。

リヴァース・グラヴィティ：物体やクリーチャーは上に落ちる。

スタチュー：対象は自由に石像に変身できる。

火 Fire

ディレイド・ブラスト・ファイアーボール：1d6 の［火］ダメージを与えるが、術者は最大 5 ラウンドまで爆発をとどめておける。

ファイアーブランド [APG]：味方たちはフレイミング武器、術者の［火］呪文への完全耐性、そして 1 回のみの［火］の光線攻撃の能力を得る。

水 Water

コントロール・ウェザー：局地的な天気を変える。

ヴォーテックス [APG]：水に渦巻きをつくりだす。

8 レベル・ウィザード呪文
8 Level Wizard Spell

幻術 Illusion

シャドウ・エヴォケーション、グレーター：シャドウ・エヴォケーション と同様だが、7 レベルまでの力術を真似し、60%だけ実在する。

シンティレイティング・パターン：ねじれた色の文様が“混乱状態”、“朦朧状態”、“気絶状態”にする。

スクリーン：幻影でエリアを視覚や念視から隠す。

召喚術 Conjuration

インセンディエリ・クラウド：雲が毎ラウンド 6d6 点の［火］ダメージを与える。

ウォール・オブ・ラヴァ [APG]：壁が近くの目標たちに定期的に溶岩を発射し、侵入しようとする敵にダメージを与える。

サモン・モンスター VIII：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

シーマントル [APG]：術者は保護の水に包まれる。

トラップ・ザ・ソウル（物）：対象を宝石の中に閉じ込める。

プレイナー・バインディング、グレーター：レッサー・プレイナー・バインディング と同様だが、18HD までの来訪者に効果がある。

メイズ：対象を異次元の迷宮に閉じ込める。

死霊術 Necromancy

クリエイト・グレーター・アンデッド（物）：シャドウ、レイス、スペクター、ディヴァウラーを作る。

クローン（物、焦）：本体が死んだとき、複製の体で復活する。

シンボル・オブ・デス（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを殺す。

ホリッド・ウィルティング：30 フィート以内の対象に 1d6 ／レベルのダメージを与える。

心術 Enchantment

アンチパシー：物体か場所が特定のクリーチャーを追い返すようにする。

イレジスティブル・ダンス：対象を踊らせる。

シンパシー（物）：物体か場所が特定のクリーチャーを惹きつけるようにする。

シンボル・オブ・インサニティ（物）：トリガーを設定されたルーンが近くのクリーチャーを狂気に陥らせる。

チャーム・モンスター、マス：チャーム・モンスター と同様だが、30 フィート以内のすべてのものに効果がある。

ディマンド：センディング と同様だが、術者は サジェスチョン を送ることができる。

バインディング（物）：クリーチャーを閉じ込める多数の効果。
パワー・ワード・スタン：150hp 以下のクリーチャーを“朦朧状態”にする。
ユーフォリック・トランクィリティ [APG]：クリーチャー 1 体を平和的に友好的にする。

占術 Divination
ディサーン・ロケーション：クリーチャーか物体の正確な場所を明らかにする。
プライング・アイズ、グレーター：プライング・アイズ と同様だが、眼は トゥルー・シーイング の能力を持つ。
モーメント・オブ・プレシャンス：術者は 1 回の攻撃ロールか判定かセーヴに＋ 1 ／レベルの洞察ボーナスを得る。

変成術 Conjuration
アイアン・ボディ：術者の体は生ける鉄の塊になる。
アンデッド・アナトミー IV[UM]：アンデッド・アナトミー III と同様だが、更なる能力を得る。
ジャイアント・フォーム II：術者は超大型の巨人に変身する。
テンポラル・ステイシス（物）：対象を仮死状態にする。
フォーム・オブ・ザ・ドラゴン III：術者は超大型のドラゴンに変身する。
ポリモーフ・エニイ・オブジェクト：対象をあらゆるものに変える。

防御術 Abjuration
ディメンジョナル・ロック：1 日／レベルの間、瞬間移動や次元間の移動を妨げる。
プリズマティック・ウォール：色彩によって多くの効果を持つ壁。
プロテクション・フロム・スペルズ（物、焦）：＋ 8 の抵抗ボーナスを与える。
マインド・ブランク：対象は精神的／感情的な魔法や念視から守られる。

力術 Evocation
クレンチト・フィスト：巨大な手が遮蔽をあたえ、押しのけ、術者の敵を攻撃する。
サンバースト：10 フィート以内の全てのクリーチャーを“盲目状態”にし、6d6 のダメージを与える。
シャウト、グレーター：破壊的な叫びが 10d6 ポイントの［音波］ダメージを与え、クリーチャーを“朦朧状態”にする。
ストームボルツ [APG]：1d8 ダメージ／レベル（最大 20d8）を目標たちに与える。
テレキネティック・スフィアー：リジリアント・スフィアー と同様だが、術者は球体を念動で動かせる。
ポーラー・レイ：遠隔接触攻撃で 1d6 ／レベルの［冷気］ダメージを与え、さらに【敏捷力】を 1d4 点吸収する。

全元素 All
ブレイナー・バインディング、グレーター：レッサー・プレイナー・バインディング と同様だが、18HD までの来訪者に効果がある。
サモン・モンスター VIII：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。

大気 Air
シャウト、グレーター：破壊的な叫びが 10d6 ポイントの［音波］ダメージを与え、クリーチャーを“朦朧状態”にする。
ストームボルツ [APG]：1d8 ダメージ／レベル（最大 20d8）を目標たちに与える。

地 Earth
アイアン・ボディ：術者の体は生ける鉄の塊になる。
ウォール・オブ・ラヴァ [APG]：壁が近くの目標たちに定期的に溶岩を発射し、侵入しようとする敵にダメージを与える。

火 Fire
インセンディエリ・クラウド：雲が毎ラウンド 6d6 点の［火］ダメージを与える。
ウォール・オブ・ラヴァ [APG]：壁が近くの目標たちに定期的に溶岩を発射し、侵入しようとする敵にダメージを与える。

水 Water
ホリッド・ウィルティング：30 フィート以内の対象に 1d6 ／レベルのダメージを与える。
ポーラー・レイ：遠隔接触攻撃で 1d6 ／レベルの［冷気］ダメージを与え、さらに【敏捷力】を 1d4 点吸収する。
シーマントル [APG]：術者は保護の水に包まれる。

9 レベル・ウィザード呪文
9 Level Wizard Spell

幻術 Illusion
ウィアード：30 フィート以内の全てに ファンタズマル・キラー をかける。
シェイズ：シャドウ・カンジュレーション と同様だが、8 レベルまでの召喚術を真似し、80％だけ実在する。

召喚術 Conjuration
クラッシング・ロックス [APG]：20d6 ダメージを目標のクリーチャーに。
ゲート（物）：移動や召喚するために 2 つの次元界を繋ぐ。
サモン・モンスター IX：他次元界のクリーチャーを召喚し、術者のために戦わせる。
テレポーテーション・サークル（物）：サークル内のクリーチャーを瞬間移動させる。
レフュージ（物）：持ち主を術者の住居に転移させる効果を持つアイテムを作る。

死霊術 Necromancy
アストラル・プロジェクション（物）：術者と仲間をアストラル界に投射する。
ウェイル・オブ・ザ・バンシー：1 体／レベルのクリーチャーに 10 ／レベルのダメージを与える。
エナジー・ドレイン：対象は 2d4 の負のレベルを負う。
ツナミ [APG]：巨大な波が経路内にあるすべてにダメージを与え一掃する。
サフォケーション、マス [APG]：クリーチャー 1 体／レベルは窒息し死に至る。
ソウル・バインド（焦）：蘇生を防ぐために死んだばかりの魂を捕らえる。

心術 Enchantment
ドミネイト・モンスター：ドミネイト・パーソン と同様だが、どんなクリーチャーにも効果がある。
パワー・ワード・キル：100hp 以下のクリーチャーを殺す。
ホールド・モンスター、マス：30 フィート以内の全てに ホールド・モンスター をかける。

占術 Divination
フォアサイト：“第六感”が差し迫った危険を警告する。

変成術 Conjuration
イセリアルネス：仲間とともにイセリアル界に移動する。
シェイプチェンジ（焦）：術者は特定のクリーチャーに変身し、毎ラウンド姿を変えることができる。
タイム・ストップ：術者は 1d4 ＋ 1 ラウンドの間自由に動ける。
ファイアリー・ボディ [APG]：術者は様々な火に関連した力を得る。
ワールド・ウェイヴ [APG]：地面が術者を遠くへ運ぶ。

防御術 Abjuration
インプリズンメント：対象を大地の下に葬る。
ウォール・オブ・サプレッション [APG]（物）：魔法を不能にする壁をつくりだす。
フリーダム：インプリズンメント や他の効果からクリーチャーを解放する。
プリズマティック・スフィアー：プリズマティック・ウォール と同様だが、周囲全てを覆う。
メイジズ・ディスジャンクション：魔法を解呪し、マジックアイテムを分解する。

力術 Evocation
ウィンズ・オブ・ヴェンジャンス [APG]：術者に飛行と風で攻撃できる能力を与える。
クラッシング・ハンド：巨大な手が遮蔽を与え、押しのけ、術者の敵を粉砕する。
メテオ・スウォーム：4 つの爆発する球体がそれぞれ 6d6 の［火］ダメージを与える。

総合術 Universal
ウィッシュ（物）：リミテッド・ウィッシュ と同様だが、より制限が少ない。

全元素 All
ゲート（物）：移動や召喚するために 2 つの次元界を繋ぐ。

大気 Air
サフォケーション、マス [APG]：クリーチャー 1 体／レベルは窒息し死に至る。
ウィンズ・オブ・ヴェンジャンス [APG]：術者に飛行と風で攻撃できる能力を与える。

地 Earth
クラッシング・ロックス [APG]：20d6 ダメージを目標のクリーチャーに。
ワールド・ウェイヴ [APG]：地面が術者を遠くへ運ぶ。

火 Fire
ファイアリー・ボディ [APG]：術者は様々な火に関連した力を得る。
メテオ・スウォーム：4 つの爆発する球体がそれぞれ 6d6 の［火］ダメージを与える。

水 Water
ツナミ [APG]：巨大な波が経路内にあるすべてにダメージを与え一掃する。
ワールド・ウェイヴ [APG]：地面が術者を遠くへ運ぶ。

Pathfinder Roleplaying Game Reference Document ver.PRDJ
Core Rulebook & Advanced Plyer's Guide

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Seection 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)
Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.
1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.
Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.
Pathfinder RPG Bestiary. © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.
Advanced Player's Guide. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn
Pathfinder RPG GameMastery Guide, © 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Cam Banks, Wolfgang Buar, Jason Bulmahn, Jim Butler, Eric Cagle, Graeme Davis, Adam Daigle, Joshua J. Frost, James Jacobs, Kenneth Hite, Steven Kenson, Robin Laws, Tito Leati, Rob McCreary, Hal Maclean, Colin McComb, Jason Nelson, David Noonan, Richard Pett, Rich Redman, Sean K reynolds, F. Wesley Schneider, Amber Scorr, Doug Seacat, Mike Selinker, Lisa Stevens, James L. Sutter, Russ Taylor, Penny Williams, Skip Williams, Teeuwynn Woodruff.
Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Magic. © 2011, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jason Bulmahn, Tim Hitchcock, Colin McComb, Rob McCreary, Jason Nelson, Stephen Radney-MacFarland, Sean K Reynolds, Owen K.C. Stephens, and Russ Taylor.
Anger of Angels. © 2003, Sean K Reynolds.
Book of Fiends. © 2003, Green Ronin Publishing; Authors: Aaron Loeb, Erik Mona, Chris Pramas, Robert J. Schwalb.
The Book of Hallowed Might. © 2002, Monte J. Cook.
Monte Cook's Arcana Unearthed. © 2003, Monte J. Cook.
Path of the Magi. © 2002 Citizen Games/Troll Lord Games; Authors: Mike McArtor, W. Jason Peck, Jeff Quick, and Sean K Reynolds.
Skreyn's Register: The Bonds of Magic. © 2002, Sean K Reynolds.
The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.
Tome of Horrors. Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.
Amphisbaena from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Angel, Monadic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Angel, Movanic Deva from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Aurumvorax from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Bat, Mobat from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Peterson and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
Beetle, Slicer from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Blindheim from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.
Basidirond from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Brownie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Bunyip from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Dermot Jackson.
Cave Fisher from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.
Crypt Thing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Roger Musson.
Crystal Ooze from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Daemon, Ceustodaemon (Guardian Daemon) from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Daemon, Derghodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Daemon, Hydrodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Daemon, Piscodaemon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Dark Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Rik Shepard.
Dark Stalker from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.
Death Worm from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley.
Decapus from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Jean Wells.
Demon, Nabasu from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Dragon Horse from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Dracolisk from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Dust Digger from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Froghemoth from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Forlarren from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone.
Giant Slug from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Giant, Wood from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Wizards of the Coast.
Gloomwing from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Grippli from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Gryph from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Peter Brown.
Hangman Tree from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Hippocampus from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Gary Gygax.
Ice Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.
Iron Cobra from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Philip Masters.
Jubilex from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Kelpie from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lawrence Schick.
Korred from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Leprechaun from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Magma ooze from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.
Marid from the Tome of Horrors III, © 2005, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.
Mihstu from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by E. Gary Gygax.
Mite from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Ian Livingstone and Mark Barnes.
Mongrelman from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Nabasu Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Necrophidius from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Simon Tillbrook.
Nereid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Pech from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Phycomid from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Poltergeist from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Lewis Pulsipher.
Quickling from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Quickwood from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Rot Grub from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.
Russet Mold from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Sandman from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.
Scarecrow from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author: Scott Greene, based on original material by Roger Musson.
Shadow Demon from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Neville White.
Skulk from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Simon Muth.
Slime Mold from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Slithering Tracker from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Soul Eater from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by David Cook.
Spriggan from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene and Erica Balsley, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.
Tenebrous Worm from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Tentamort from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Mike Roberts.
Tick, Giant & Dragon from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Troll, Ice from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Russell Cole.
Troll, Rock from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene.
Vegepygmy from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Wood Golem from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors Scott Greene and Patrick Lawinger.
Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.
Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.
Yeti from the Tome of Horrors, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.
Zombie, Juju from the Tome of Horrors, Revised, © 2002, Necromancer Games, Inc.; Author Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

©2002–2011 Paizo Publishing, LLC®.

このドキュメントは Paizo 社が公表している Pathfidner Roleplaying Game Reference Document(PRD)(http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/) を日本語訳した prdj @ウィキ (http://www29.atwiki.jp/prdj/) を PDF 化したものです。
このドキュメントの作成は blackwind が行いました。[2011.08.26]