

エピック呪文

エピック呪文とは何か？

エピック呪文とは、シードと呼ばれる魔法的な要素を利用し、一連の研究を持って作られる呪文である。それらの持つ強大なパワーにもかかわらず、注記されている場合を除き、エピック呪文は従来の呪文発動のルールに則っている。エピック術者は、真の魔法のシードを操ることができるが、シードを知り、操る方法を知ることだけでは最終的なパワーを得ることができない。エピック呪文を扱えるようになるには、それぞれのエピック呪文について研鑽し、研究しなければならない。

エピック呪文を得る

《エピック呪文発動(Epic Spellcasting)》特技を持つキャラクターは、直ぐにエピック呪文を得ることができるかもしれない。エピック呪文を扱うには、ふたつの段階を踏む：研究と呪文発動である。

エピック呪文の研究

エピック呪文を発動する前に、エピック呪文は研究されていなければならない。研究過程は、時間と費用のかかるものである。術者が得たいと願うエピック呪文を研究している間、術者の能力で扱える範囲にそのエピック呪文が収まっているかが問題となる。それを規定する基礎となるのが、エピック呪文の〈呪文学〉難易度である。最も手早くエピック呪文を研究する方法は、既に用意されているものを利用することである。これら独特の呪文の説明には、呪文を研究するのに必要となる金貨、時間、経験点が記載されている。キャラクターが呪文の研究費を支払えば、キャラクターは呪文を開発し、知ることとなる。最初から独自でエピック呪文を研究し、組み上げるのなら、後述の独自のエピック呪文を研究するを参照せよ。

エピック呪文の発動

一旦、エピック呪文が研究されれば、術者は呪文を知っている。研究されたエピック呪文は、術者の記憶に刻み込まれ、(ウィザードが術者でも)呪文書なしで準備できるようになる。ソーサラーのように、特殊な才能として呪文を発動するキャラクターは、全ての使っていないエピック呪文スロットを使って、研究したエピック呪文を発動することができる。ドルイド、クレリック、それに類似した術者は同様に、エピック呪文スロットを使ってエピック呪文を準備することができる。術者は、1日の呪文数として持つエピック呪文スロットと同数のエピック呪文を準備し、発動することができる。エピック呪文を発動できる術者は、術者のクラスに相応しい〈知識〉技能の1/10に等しい数のエピック呪文スロットを持つ。〈知識(秘術)〉は、秘術呪文の術者に、〈知識(宗教)〉や〈知識(自然)〉は信仰呪文の術者に相応しい技能である。1日の呪文数の回復に関するルールは、通常の呪文の準備の際に必要なとされる休息と同様に扱われる。

術者が1日の呪文数を使い果たしていないのなら、術者が適切な休息をとっていないが、使っていないスロットはそのまま利用できる。

たとえエピック呪文が研究され、エピック呪文スロットが使えたとしても、エピック呪文の発動は保証されない。

術者の〈呪文学〉技能修正は、エピック呪文を発動する為に不可欠である。

エピック呪文を発動する為に、術者はエピック呪文の〈呪文学〉難易度に対して〈呪文学〉判定を行う。

判定に成功すれば、呪文は発動される。

術者が判定に失敗すれば、エピック呪文は消失し、その日のエピック呪文スロットが消費される。

エピック呪文には、〈呪文学〉判定を行わなければならない為、最終的な〈呪文学〉難易度が20 + 術者の〈呪文学〉修正を超えるのであれば、その呪文は術者の能力を超えている。

難易度が10 + 術者の〈呪文学〉修正を超えるエピック呪文は危険性が高い：エピック呪文を発動するとき、術者は出目10を選択することができるが、出目20を選択することはできない。

通常の場合、エピック呪文を発動するときには、多くの術者は〈呪文学〉判定に出目10を行う。

エピック呪文レベル:エピック呪文は、固定されたレベルを持たない。しかし呪文レベルが重要視される〈精神集中〉判定、呪文抵抗、その他の状況に対応する為に、エピック呪文は10レベル呪文であるかのように扱われる。

呪文修正、アイテムとエピック呪文:通常の呪文を操る呪文修正特技と他のエピック特技はエピック呪文に使うことはできない。キャラクターは、そのアイテムが呪文の発動に起動しなければならないか、呪文解放型アイテムか、命令語か、単純に使えるかに関係なく、エピック呪文を発動する魔法のアイテムを作成することはできない。メジャー・アーティファクトだけが、恐らくこのパワーの魔法を持たせることができる(これを作り出すのは、エピック・キャラクターでさえ、その手段を持たない)。キャラクターのエピック呪文に対するセービング・スローは、20 + キャラクターの関連する能力値修正の難易度を持つ。とはいえ、適当な要因を適用し、より高い難易度を持つエピック呪文を研究することも可能である。

エピック呪文の用語

エピック呪文:一般的な呪文とは異なる呪文。エピック呪文は、一般には特注で作られる。エピック呪文は、通常の呪文スロットを使用せず、その代わりに待った〈別の前提の元で使われる。

エピック呪文スロット:キャラクターは、非エピック呪文の為に通常の呪文スロットを必要とするように、エピック呪文を準備、あるいは発動する為に利用可能なエピック呪文スロットを持っていなければならない。とはいえ、キャラクターは自身のレベルとクラスによってエピック呪文スロットを得ることはない。キャラクターは自身に関連する〈知識〉技能について、10ランク毎にエピック呪文スロットをひとつ得る。

要因:エピック呪文を創造するとき、キャラクターはシードの基本的使用を修正することができる。各修正は、要因と呼ばれており、多くの要因は呪文を発動する難しさを増加させる。

緩和要因:通常の要因の正反対である、緩和要因も呪文を修正するが、発動をより容易にする為に使われる。

シード:術者によって創造される術者独自のエピック呪文は、シードと呼ばれる基本的な効果を基点とする。シードは、エピック呪文の構造的な基礎単位である。

〈呪文学〉難易度:エピック呪文の為に、〈呪文学〉難易度は、術者が呪文を発動するのがどの位難しいのかを測る目安となる。また、エピック呪文がどの位強力かの目安にもなる。

エピック呪文の公式と計算

以下の公式は、エピック呪文の術者にとって重要なものである。

1日のエピック呪文数:〈知識(秘術)〉、〈知識(宗教)〉、〈知識(自然)〉 / 10 (端数切捨て)

エピック呪文の発動:〈呪文学〉判定(難易度 = エピック呪文の〈呪文学〉難易度)

エピック呪文のレベル:エピック呪文は、〈精神集中〉判定、呪文抵抗、その他を決定する目的で10レベル呪文として扱われる。

エピック呪文のセービング・スロー:難易度 = 20 + 主要能力値修正

エピック呪文のディスペルとアンティ・マジック・フィールド

幸運な非エピックの術者の発動したグレート・ディスペル・マジックは、エピック呪文をディスペルできるかもしれない。ゲームのメカニズムは変更されておらず、エピック呪文は、高い術者レベルで発動されていること以外のなんの特権を持っている訳ではない。

同様に、ディスペルのシードを使ったエピック呪文は、非エピック呪文をディスペルすることができる。

このようにエピック呪文は同じゲームのメカニズムを持っている:ディスペルの為の判定は、**1d20 + 特別な指定値**(おおよそはディスペルする者のレベル)で判定し、難易度は、**11 + 術者レベル**となる。

アンティ・マジック・フィールドは、通常の呪文と同じように自動的にエピック呪文を抑制しない。

代わりに、毎回、エピック呪文はアンティ・マジック・フィールドの影響について確認し、**20レベルの術者(1d20 + 20)**として、ディスペル判定を行う。

エピック呪文は、**11 + エピック呪文の術者レベルの難易度**を持っている。

抑制判定が成功すれば、エピック呪文は全ての他の呪文と同じように抑制される。

ディスペル判定が失敗すれば、エピック呪文は通常通り作用する。

エピック呪文の書式

各エピック呪文の書式は、**0から9レベル迄の呪文と同じ書式**に従っている。

エピック呪文の為に追加された項目がふたつある:〈呪文学〉難易度と研究である。

〈呪文学〉難易度:これはエピック呪文を発動するのに必要とされる〈呪文学〉判定の難易度である。エピック呪文を発動するとき、エピック呪文の基本となるシードが、キャラクターの特

定の秘術呪文の系統か、優先サイオニック・ディシプリンであれば、〈呪文学〉判定に**+5ボーナス**を得る。エピック呪文がそのキャラクターの秘術呪文の禁止系統であるなら、キャラクターは**-15ペナルティ**を受ける。

研究:この項の最初に、キャラクターが呪文を研究する為に必要となる金貨、時間、経験点が書かれている。キャラクターがこれらのリソースを費やし、全てのシードにアクセスを持てば、呪文を研究することができる。ライフとヒールのシードを含む呪文は、一般に〈知識〉(宗教)と〈知識〉(自然)が**24ランク**以上あるものだけが使うことができる。研究は、エピック呪文を創造する為のシードと要因についても書かれている。この情報はキャラクターが独自のエピック呪文を創造し様とした時のサンプルとして利用できるように書かれている。

アニムス・ブラスト

カ術 [冷気]

〈呪文学〉難易度 :50

構成要素 :動作、音声

発動時間 :1標準アクション

距離 :300フィート

効果範囲 :半径20フィートの半球状の爆発

持続時間 :瞬間

セービング・スロー :反応・半減

呪文抵抗 :可

研究 :450,000gp:9日:18,000XP

シード :エナジー(難易度 19)

アニメート・デッド(難易度 23)

要因 :アンデッドの種別をスケルトンにする(-12難易度) 1アクションでの発動時間(+20難易度)

この呪文が発動されると、距離内にいる敵は**10d6**ポイントの冷気によるダメージを受ける。この爆発の結果、減ぼされた犠牲者達のうち最大**20**人は、直ぐに中型のスケルトンとして操られる。これらのスケルトンは永久にキャラクターに仕える。

キャラクターは、この呪文の使用によって操られるアンデッドの通常の制限を越えることはできないが、キャラクターが他のアイテムによって操られるアンデッド数の制限を越えることができるのなら、アニムス・ブラストにも同様に適用される。

アニムス・ブリザード

カ術 [冷気]

〈呪文学〉難易度 :78

構成要素 :動作、音声

発動時間 :1分

距離 :300フィート

効果範囲 :半径20フィートの半球状の爆発

持続時間 :瞬間

セービング・スロー :反応・半減

呪文抵抗 :可

研究 :702,000gp:15日:28,080XP

シード :エネルギー(難易度 19)

アニメート・デッド(難易度 23)

要因 :ダメージを**30d6**に増加(+40難易度)

アンデッドの種別をワイトにする(-4難易度)

1アクションでの発動時間(+20難易度)

この呪文が発動されると、距離内にいる敵は**30d6**ポイントの冷

気によるダメージを受ける。この爆発の結果、減ぼされた犠牲者達のうち最大5人は、直ぐにワイトとして操られる。これらの5体のワイトは永久にキャラクターに仕える。

キャラクターは、この呪文の使用によって操れるアンデッドの通常の制限を越えることはできないが、キャラクターが他のアイテムによって操れるアンデッド数の制限を越えることができるのなら、アムニス・プリザードにも同様に適用される。

コンティンгент・リサレクション

召喚術 [回復]

〈呪文学〉難易度 :52

構成要素 :動作、音声、信仰焦点具
発動時間 :1分
距離 :接触
目標 :君自身か接触されたクリーチャー
持続時間 :使われるまで、瞬間
セーヴィング・スロー :不可(本文参照)
呪文抵抗 :可(無効)

研究 :468,000gp; 10日; 18,720XP

シード :ライフ(難易度 27)

要因 :対象が殺害されると起動(+25難易度)
1アクションでの発動時間(+20難易度)

コンティンгент・リサレクションは、対象が殺害されたときに対象に生命を取り戻す。一度、発動されると、呪文は状況によって解放され起動するまで静止したままである(が、起動されない状態である毎日、たとえキャラクターが他のクリーチャーに発動したとしても、エピック呪文スロットは消費される)。

一旦、消費されれば、呪文は消費される。対象が殺害された(それで起動する)ら、対象は1分後に完全に健康になり命を取り戻す。光の柱が天から降って輝き、対象から20フィート以内の全てを照らし出す。クリーチャーは完全にヒット・ポイント、活力、健康と準備した呪文を失うことなく回復する。

しかし、対象は1レベル(対象が1レベルなら、【耐久力】を1ポイント)を失う。

コンティンгент・リサレクションは、老衰によって死亡したクリーチャーには効果がない。

クリエイト・リヴィング・ヴォルト(儀式)

召喚術 [創造]

〈呪文学〉難易度 :58

構成要素 :動作、音声、経験点
発動時間 :100日、11分
距離 :0フィート
効果 :50'x50'x10のリヴィング・ヴォルトひとつ

持続時間 :瞬間

セーヴィング・スロー :不可

呪文抵抗 :不可

研究 :540,000gp; 11日; 21,600XP

シード :アニメート(難易度 25) 石の大きな欠片
フォーティファイ(難易度 27)

要因 :適当なサイズで作られたヴォルトを4d4日かけて「成長」させる(特別 +40難易度)
物品のHDを92に増加する(+184難易度)
魔法への完全耐性を与える(特別 +105難易度)

ダメージ減少15を与え(+28難易度)、/エピックを与える(+15難易度)

永久化する(x5難易度)

緩和要因:発動時間を10分に増加する(-20難易度)

発動時間を100日に増加する(-200難易度)

9d6の反動を受ける(-9難易度)

追加の7人の術者がひとつのエピック呪文スロットを捧げる(-133難易度)

エピック術者ひとりにつき20,000XPを燃焼する

(-1,600難易度)

キャラクターは、自身の宝を保護し、隠す生きた金庫室として知られている人造を創造する。完成すると、金庫室は幅だけ5フィート分作り出し、4d4日かけて徐々に適当なサイズへと増大していく。金庫室はキャラクターに合わせてサイズを変えられ、ディメンジョン・ドア呪文と同じ方法での進入と外出する方法を術者にのみ与える。キャラクターが金庫室に隠れようとするときには、術者は金庫室に簡単な命令を与えることができる。

金庫室を呼び出す為に、キャラクターはセンディング呪文をかけるか、同じ方法が実現できる若干の変更を行うこともできる。

経験点コスト:20,000XP

クラウン・オブ・ヴァーミン

召喚術 (召喚)

〈呪文学〉難易度 :56

構成要素 :動作、音声
発動時間 :1分間
距離 :個人
効果 :君自身の周囲に半径10フィートの蟲によるオーラを作り出す。
持続時間 :20ラウンド(ディスパル可)
セーヴィング・スロー :不可(本文参照)
呪文抵抗 :不可

研究 :504,000 gp; 11日; 20,160 XP

シード :サモン(難易度 14)

フォーティファイ(難易度 17)

要因 :1体のクリーチャーの代わりに多数の蟲を召喚する(特別 +8難易度)

ダメージ減少 1/エピックを与える(+15難易度)

多数の蟲が君自身の速度で移動する(特別 +2難易度)

蟲を完璧に操る(特別 +2難易度)

緩和要因:距離を個人に変更する(-2難易度)

クラウン・オブ・ヴァーミンを発動した後、噛み付き、突き刺す蜘蛛、蠍、甲虫、ムカデなど千匹がキャラクターの周囲の、正しく空中から出現する。この群れは、キャラクターの周囲の半径10フィートに生きたオーラを作り出す。キャラクターは自らのクラウン・オブ・ヴァーミンに完全耐性を持つ。たとえ空中や水中であったとしても、この群れはキャラクターの速度に合わせて移動する(水中で呪文が発動されていない限り、水中に侵入した1ラウンド後には蟲は溺死するが(水中で発動した場合には、水棲の蟲が召喚され、水中から出ることができない)、それでも群れはキャラクターに付いて移動する。

各ヴァーミン・オブ・クラウンの蟲は、効果範囲内に入ってきた(あるいはキャラクターが強制的に他のクリーチャーが占める場所に押し入った)クリーチャーに噛み付き、1ダメージを与えた後に死ぬ。各蟲は、犠牲者を殺す為に十分なダメージを与え、そ

れに見合う数の蟲が死ぬ。犠牲者は、各ラウンドで完全に押し潰されない様、反応セーヴィング・スローを行うことができ、成功すれば、10d10匹だけに噛み付かれる(そして10d10ポイントのダメージを受ける)。

合計で1000ポイントのダメージが、クラウン・オブ・ヴァーミンの犠牲になる者達に与えられる。

蟲はダメージ減少 1/エピックを持っており、蟲の生来武器はダメージ減少を克服する目的でエピック武器として扱われる。

呪文の効果が、効果範囲内の全てのクリーチャーを殺戮するのに十分でなかった場合、最小のヒット・ポイントを持つクリーチャーが最初に犠牲になり、次にヒット・ポイントの少ないクリーチャーが2番目の犠牲となり、少ない順から殺戮されていく。

上述の順で殺害できるクリーチャーが全て殺戮された後、残ったダメージは、生き延びた者に均等に割り振られる。

キャラクターは、自身のオーラの中で蟲を完全に操り、このオーラの影響を受けない範囲を作り出すことができる。

蟲が不可視になるよう、キャラクターはフリー・アクションで蟲のオーラを抑制することができる。蟲のオーラが抑制されている間は、持続時間を含めて計算されない。

また、10フィート以内であれば、キャラクターが望むように蟲のオーラを自由に変形させることも、移動させることもできる。

蟲はいかなる方法を以ってしても、キャラクターの支配下から脱することはできない。蟲はダメージを受ける効果を回避する為に、キャラクターのセーヴィング・スロー・ボーナスを使って、全てのセーヴィング・スローを行うことができる。もし、あるのならば、蟲はキャラクターの呪文抵抗を得ることができ、自動的に蟲を殺す呪文に対してセーヴィング・スローをすることができる。

キャラクターは、問題なくクラウン・オブ・ヴァーミンを通して周囲を見ることができるが、外部からに対してはキャラクターを包み込むクラウン・オブ・ヴァーミンは、敵からの攻撃に対して1/2遮蔽を与える。

ダムネーション

心術(強制)[瞬間移動][精神作用]

〈呪文学〉難易度 :97

構成要素 :動作、音声、経験点
発動時間 :1標準アクション
目標 :接触されたクリーチャー
持続時間 :瞬間(強制による20時間)
セーヴィング・スロー :意思・無効
呪文抵抗 :可

研究 :873,000 gp;18日;34,920 XP

シード :フォアシー(存在しえる地獄を見る)(難易度 17)
トランスポート(難易度 27)

コンベル(目標を地獄に留め置く)(難易度 19)

要因 :次元界旅行(+4難易度)
意思を持たない目標にする(+4難易度)
1アクションでの発動時間(+20難易度)
対象のセーブに対する難易度に+15(+30難易度)

緩和要因:2,400XPを燃焼する(-24難易度)

キャラクターは、自身の敵を地獄(Hell)へと送り込む。キャラクターが近接接触攻撃に成功すれば、その目標は意思セーヴィング・スローに成功しなければならない(難易度 = 標準のエピック呪文難易度 + 15)。セーヴィング・スローに失敗すれば、対照は直接、フィンドでござった返している、秩序にして悪の次元界の階層(あるいはキャラクターの選択により、混沌にして悪

の次元界)に送り込まれる。対象は20時間の間、自らその次元界を離れようとはせず、自らの苦境が人生の正当な報酬であると思いつく。この強制が収まったとしても、対象はその次元界からの脱出について考え出さなければならない。

DMが九層地獄で特定の場所とシナリオを考えない限り、対象は地獄で過ごす1時間毎に1d4体のピット・フィンド(混沌にして悪の次元界ならベイラー)のグループと遭遇する。

XPコスト:2,000XP

デミーズ・アンシーン

死霊術(死、悪)、幻術(空想)

〈呪文学〉難易度 :80

構成要素 :動作、音声
発動時間 :1標準アクション
距離 :300フィート
目標 :最大80HD迄のクリーチャー1体
持続時間 :瞬間
セーヴィング・スロー :頑健・無効
呪文抵抗 :可

研究 :738,000 gp;15日;29,520XP

シード :スレイ(難易度 25)
アニメート・デッド(難易度 23)
デリューズ(難易度 14)

要因 :アンデッドの種別をワイルドにする(-10難易度)
全ての五感に作用(+8難易度)
1アクションでの発動時間(+20難易度)

キャラクターは、直ちに1体の目標を殺害し、同時にそのクリーチャーに何もなかったかのように見えるよう肉体を操る。

もしれば、目標の仲間は、直ぐには何が起きたのかを悟ることはない。目標はこの攻撃から生き残る為に頑健セーヴィング・スローを行う。セーブに失敗すれば、目標は見た目の変化なしで置き換わる。実際には、それは今からキャラクターの支配下に置かれたグールである。

目標の仲間がお互いにコミュニケーションを取るまで、対象に何が起ったのかに気が付くことはなく、コミュニケーションを取った時には、対象の仲間は意思セーヴィング・スローを行う。グールは無期限にキャラクターに仕える。

キャラクターは、この呪文の使用によって操れるアンデッドの通常の制限を越えることはできないが、キャラクターが他のアイテムによって操れるアンデッド数の制限を越えることができるのなら、デミーズ・アンシーンにも同様に適用される。

ダイア・ウィンター

カ術(冷気)

〈呪文学〉難易度 :319

構成要素 :動作、音声、経験点
発動時間 :1分
距離 :1000フィート
効果範囲 :半径1000フィートの放射
持続時間 :20時間
セーヴィング・スロー :不可
呪文抵抗 :不可

研究 :2,871,000 gp;58日;114,840XP

シード :エネルギー(半径10フィートに2d6の冷気)(難易度 19)

要因 :基本効果範囲を100倍する(+400難易度)
緩和要因:10,000XPを燃焼する(-100難易度)

目標となったクリーチャーか物体は、20時間の間、半径1000フィートに厳しい冷気を放射する。放射された冷気は、保護されていない(対象が魔法的に守られているか、エネルギーに対する抵抗を持っていないなら、影響を受ける)クリーチャーに対してラウンドあたり2d6ポイントのダメージを与える。

この厳冬は、空気中の水分も凍らせ、恒常的な降雪と風を引き起こす。この雪と風は、効果範囲内にブリザードの効果を生み出す。

XPコスト:10,000XP

ドラゴン・ナイト(儀式)

召喚術(召喚) [火]

〈呪文学〉難易度 :38

構成要素 :動作、音声
発動時間 :1標準アクション
距離 :75フィート
効果 :1体のレッド・ドラゴン アダルトを召喚する
持続時間 :20ラウンド
セービング・スロー :不可
呪文抵抗 :不可

研究 :342,000gp:7日:13,680XP

シード :サモン(難易度 14)
要因 :来訪者ではないクリーチャーの召喚(難易度 +10難易度)
脅威度14のクリーチャーを召喚(難易度 +24)
1アクションでの発動時間(+20難易度)
緩和要因:追加の2人の術者が8レベル呪文スロットを捧げる(-30難易度)

この呪文はレッド・ドラゴン アダルトを召喚する。それはキャラクターのように扱われ、直ちに行動する。それは、その能力の及ぶ限り(最初のラウンドでは、可能なら火のプレスを使うのを好む)、キャラクターの敵を攻撃する。キャラクターは、攻撃に関してドラゴンに直接指示し、攻撃しなかったり、特定の敵を攻撃させたり、他のアクションを行わせることができる。これは2人の術者を必要とする儀式呪文であり、それぞれが未使用の8レベル呪文スロットを発動させる為に捧げなければならない。

ドラゴン・ストライク(儀式)

召喚術(召喚) [火]

〈呪文学〉難易度 :50

構成要素 :動作、音声、経験点
発動時間 :1標準アクション
距離 :75フィート
効果 :10体のレッド・ドラゴン アダルトを召喚する
持続時間 :20ラウンド
セービング・スロー :不可
呪文抵抗 :不可

研究 :450,000gp:9日:18,000XP

シード :サモン(難易度 14)
要因 :来訪者ではないクリーチャーの召喚(難易度 +10難易度)

脅威度14のクリーチャーを召喚(+24難易度)

10体のクリーチャーを召喚(x10難易度)

1アクションでの発動時間(+20難易度)

緩和要因:追加の11人の術者が9レベル呪文スロットを捧げる(-187難易度)

術者あたり2,000XPを燃焼する(-240難易度)

3d6の反動を受ける(-3難易度)

この呪文は10体のレッド・ドラゴン アダルトを召喚する。それはキャラクターのように扱われ、直ちに行動する。それは、その能力の及ぶ限り(最初のラウンドでは、可能なら火のプレスを使うのを好む)、キャラクターの敵を攻撃する。キャラクターは、攻撃に関してドラゴンに直接指示し、攻撃しなかったり、特定の敵を攻撃させたり、他のアクションを行わせることができる。

XPコスト:(術者あたり)2,000XP

ドリームスケープ

召喚術 [瞬間移動]

〈呪文学〉難易度 :29

構成要素 :動作、音声
発動時間 :1分
距離 :接触
目標 :君自身か1000ポンド迄の接触された意思のある他のクリーチャー
効果 :1体のレッド・ドラゴン アダルトを召喚する
持続時間 :瞬間
セービング・スロー :可(無効)(本文参照)
呪文抵抗 :可(無効)

研究 :261,000gp:6日:10,400XP

シード :トランスポート(難易度 27)
要因 :夢の国への輸送(難易度 +2難易度)

キャラクターかキャラクターに接触された全てのクリーチャーは、夢の国へと引き入れられる。キャラクターは複数のクリーチャーを連れて行くことができる(キャラクターの重量制限が前提となる)が、全てがお互いに他と接触していなければならない。キャラクターは物理的に夢の世界へと入り、後には何も残さない。キャラクターが夢の地形を移動する1分毎に、キャラクターは自身が本来居た世界と5マイルずれているかを確認する為に「目覚める」ことができる。キャラクターは元の世界の状況を正確に知ることはできない。キャラクターは、自身が夢を通じて旅することに費やされる時間に基づいて、おおよそ夢の中での旅が終わるかは理解している。ドリームスケープは、夢を見ることのできるクリーチャーがいる他の次元界へ入ることも使えるが、これは来訪者の夢を横切らなければならないことを意味しており、キャラクターは夢の国の来訪者としての危険を受ける可能性が高くなる。これは潜在的な危険を孕んでいる。

他の次元界へと渡るには、中断されない1d4時間の旅が必要となる。ドリームスケープでは、呪文を発動したキャラクターに接触されたクリーチャーは、意識不明のまま夢の国への境界へと連れて行かれる。彼らはキャラクターに随って行くか、他の夢に脇道に逸れるか、元いた世界へと戻ることができる(キャラクターに見放された場合、50%の確立で彼らは失われるか、元の世界へと転がり落ちる)。

夢の世界へとキャラクターと共にいきたいと望むクリーチャーは、セービング・スローを行う必要はないが、拒むクリーチャーはセービング・スローに成功すると、影響から逃れられる。

エクリプス

召喚術(創造)[瞬間移動]

〈呪文学〉難易度 :42
構成要素 :動作、音声、経験点
発動時間 :10分
距離 :200マイル
効果範囲 :君を中心とした半径5マイル
持続時間 :最大8時間
セービング・スロー :不可
呪文抵抗 :不可

研究 :378,000gp:8日:151,200XP
シード :コンジャー(難易度 21)
トランスポート(100マイル、円盤を移動させる)
(難易度 27)
要因 :1000倍に増加(+40難易度)
非常に薄い円盤を広げる(特別 +2難易度)
円盤を8時間持続させる(特別 +10難易度)
緩和要因:発動時間を9分増加(-18難易度)
4,000XPを燃焼させる(-40難易度)

この呪文は、太陽と地球の間で天体が動くことによって日食が起きるかのように、キャラクターは限定された日食を引き起こすことができる。キャラクターが作り出す円盤によって、キャラクターを中心に半径5マイルを太陽から遮り、完全な闇を作り出す。それによって円盤の周囲は冠状のリングのように見える。日食は最大8時間迄の間、キャラクターに従い周囲に闇に染めるか、太陽が沈む迄、持続する。キャラクターは、日食が続いている間、精神集中している必要はない。

XPコスト:4,000XP

エイドロン

召喚術(創造)[瞬間移動]

〈呪文学〉難易度 :79
構成要素 :動作、音声、経験点
発動時間 :1分
距離 :5フィート
効果 :術者の複製1体
持続時間 :8時間
セービング・スロー :不可
呪文抵抗 :不可

研究 :711,000gp:15日:28,440XP
シード :コンジャー(祖体の作成)(難易度 21)
トランスフォーム(難易度 21)
トランスポート(術者の魂の一部を複製に移動する)(難易度 27)
要因 :非生命の祖体を人型生物へ(+10難易度)
特定の個人への変換(+25難易度)
緩和要因:2,500XPを燃焼させる(-25難易度)

エイドロンを発動すると、即座にキャラクターは21レベルであった時のキャラクター自身の複製を作り上げる。複製が存在している間は、キャラクターは負の1レベルを得る。キャラクターが追加の負のレベルを受ける毎に、複製は追加の1レベルを持つことができる。どれだけキャラクターが負のレベルを受けようとも、(最初の負のレベルを考慮すると)複製は決してキャラクター自身のレベルを超えることはできない。エイドロンによって作られた

複製は、レベルが下がったキャラクターとして扱われる。複製が作られる時、複製は休息後の回復状態で現れる。それはエピック呪文を含むキャラクターが扱える全ての呪文を発動することができる。エピック呪文の1日の呪文数は、エイドロンの〈呪文学〉修正を使って計算し、技能、特技、その他の能力は有効キャラクター・レベルを使って計算する。エイドロンはキャラクターより事実上、レベルが低くなる為、キャラクターが知る全ての呪文を発動できるようにはならないだろう。

十分に強力な複製は、恐らくエイドロンを自身に発動するかもしれない。複製はキャラクターの前に呼びだされた時には、ありふれた衣服ならキャラクターが望むどんなものでも着て現れるが、一切の財産は持っていない。それはキャラクターの魂の一部を共有している為、どこから見てもキャラクターである。キャラクターと自身の複製は、通常、お互いにコミュニケーションを持っている。普通の場合、複製はキャラクターの一部である為、複製は自らの寿命が短くなくてもそれを惜しむことはない。複製が呪文の持続時間の完了前に死んだなら、キャラクターは直ちに失われたレベルを取り戻す。通常、エイドロンはキャラクターの永久レベル吸収を引き起こす為、長時間は持続されない。

XPコスト:2,500XP

エンスレイブ(儀式)

心術(強制)[精神作用]

〈呪文学〉難易度 :80
構成要素 :動作、音声、経験点
発動時間 :1標準アクション
距離 :75フィート
目標 :生きているクリーチャー1体
持続時間 :永久
セービング・スロー :意思・無効
呪文抵抗 :可

研究 :720,000gp:15日:28,800XP
シード :コンベル(難易度 19)
要因 :全てのクリーチャーに激しい衝動を与える(特別 +11難易度)
1アクションでの発動時間(+20難易度)
永久化(x5難易度)
緩和要因:2d6の反動を受ける(-2難易度)
追加の4人の術者が9レベル呪文スロットを捧げる(-68難易度)
術者あたり2,000XPを燃焼する(-100難易度)

キャラクターはどんな生きているクリーチャーでも永久に奴隷にすることができる。キャラクターは、対象の精神とテレパシーによるリンクを確立する。クリーチャーが言語を持っているならば、その能力の範囲内で、キャラクターが望むことを対象に実行させることを強要できる。クリーチャーに言語がないのなら、キャラクターは基本的な命令だけを伝えることができる。キャラクターは対象が何をしているのかは分かるが、クリーチャーの持つ感覚を直接共有することはできない。キャラクターからアクションを強要された対象は、その特定のアクションを行うことに抵抗する為に、-10ペナルティを受けてセービング・スローを行うことができるが、たとえ成功したとしても、所詮、ささやかな反抗であり、依然としてキャラクターの奴隷のままである。一旦、対象が特定のアクションに抵抗する為のセービング・スローに成功すれば、以後、特定のアクションに対するセービング・スローにペナルティを受けなくなる。プロテクション・フロム・イーヴィルやそれに類似した呪文は、対象がそれに保護されているのなら、支配

から抜け出たり、キャラクターからのテレパシーを断ち切ることができるが、エンズレイブを防いだり、ディスペルすることはない。

XPコスト:2,000XP

エピック・カウンタースペル

防御術

〈呪文学〉難易度 :69

構成要素 :動作、音声
発動時間 :1標準アクション
距離 :300フィート
目標 :1体のクリーチャーか物体
持続時間 :瞬間
セービング・スロー :不可
呪文抵抗 :不可

研究 :621,000gp; 13日; 24,840XP

シード :ディスペル(難易度 19)
要因 :ディスペル判定に+30(+30難易度)
1アクションでの発動時間(+20難易度)

エピック・カウンタースペルを使う為に、目標として敵を選択する。キャラクターはアクションを準備し、敵が呪文を発動しようとする迄、キャラクターの行動を待機状態で完了させる(カウンタースペルを準備するのは、標準アクションである為、キャラクターは自身の速度を変更するかもしれない)。目標が呪文を発動しようとしたら、ディスペル判定を行う:難易度 11 + 敵の術者レベルに対して、d20+40をロールする。判定に成功すれば、キャラクターの呪文は、敵の呪文を無効化する。

エピック・メイジ・アーマー

召喚術(創造)[カ場]

〈呪文学〉難易度 :46

構成要素 :動作、音声
発動時間 :1分
距離 :接触
目標 :接触されたクリーチャー
持続時間 :24時間(ディスペル可)
セービング・スロー :意思・無効
呪文抵抗 :可(無効)

研究 :414,000gp; 9日; 16,560XP

シード :アーマー(難易度 14)
要因 :鎧ボーナスに+16(+32難易度)

不可視だが実在するカ場は、対象のエピック・メイジ・アーマーとして取り囲み、アーマー・クラスに+20鎧ボーナスを与える。一般的な鎧とは異なり、エピック・メイジ・アーマーは、防具による判定ペナルティ、秘術呪文失敗確率、速度低下を引き起こさない。エピック・メイジ・アーマーはカ場である為、非実体状態のクリーチャーは、通常の鎧のようにそれを通り抜けることはできない。

エピック・リパルション

防御術

〈呪文学〉難易度 :52

構成要素 :動作、音声
発動時間 :10分
距離 :接触

目標 :物体か接触されたクリーチャー
持続時間 :永久
セービング・スロー :不可
呪文抵抗 :可

研究 :468,000gp; 10日; 18,720XP

シード :ワード(難易度 14)
要因 :永久化(x5難易度)
緩和要因:発動時間を9分増加(-18難易度)

キャラクターは特定のクリーチャーの種別に対して永久的防護を作り出す。特定の種別の全てのクリーチャーは、防護されたクリーチャーや物体に攻撃することも、触れることもできない。防護されたクリーチャーが特定のクリーチャーを攻撃するか、故意に5フィート以内に移動すると、この防護は終了する。呪文抵抗は、クリーチャーにこの防護を克服させ、防護されたクリーチャーに接触することができるようにする。

エピック・スペル・リフレクション

防御術

〈呪文学〉難易度 :68

構成要素 :動作、音声、経験点
発動時間 :41日、11分
距離 :接触
目標 :物体か、接触されたクリーチャー
持続時間 :永久
セービング・スロー :不可
呪文抵抗 :可

研究 :630,000gp; 13日; 25,200XP

シード :リフレクト(難易度 27)
要因 :9レベル迄の呪文を反射する(+160難易度)
距離を接触に変更(+2難易度)
永久化(x5難易度)
緩和要因:発動時間を11分に増加(-20難易度)
発動時間を41日に増加(-82難易度)
20d6の反動(-20難易度)
追加の6人の術者が8レベル呪文スロットを捧げる(-90難易度)
術者あたり9,500XPを燃焼(-665難易度)

キャラクターは対象を目標をする1から9レベルまでの全ての呪文に対して永久的な防護を作り出すことができる。これらの呪文は、術者の後に反射される。効果範囲を持つ呪文は、この呪文による影響を受けない。

XPコスト:9,500XP

エターナル・フリーダム(儀式)

防御術

〈呪文学〉難易度 :150

構成要素 :動作、音声、儀式
発動時間 :1分
距離 :接触
目標 :接触されたクリーチャーか2000ポンド以下の物体
持続時間 :永久
セービング・スロー :意思・無効
呪文抵抗 :可

研究 :1,350,000gp:27日:54,000XP
 シード :ワード(難易度 14)
 要因 :特定の防御 エンタングル(+0難易度)
 ホールド・モンスター(+8難易度)
 ホールド・パーソン(+4難易度)
 インプリズメント(+16難易度)
 パラリシス(特別 +6難易度)
 ペトリフィケーション(特別 +6難易度)
 スリープ(+0難易度)
 スロー(+4難易度)
 スタンニング(特別 +6難易度)
 テンポラル・ステータス(+16難易度)
 ウェブ(+4難易度)
 永久化(x5難易度)
 緩和要因:追加の10人の術者が9レベル呪文スロットを捧げる(-170難易度)
 10,000XPを燃焼(-100難易度)

対象は以下の特定の呪文、効果、擬似呪文能力に対する永久的な完全体制を得る:エンタングル、ホールド、インプリズメント、パラリシス、ペトリフィケーション、スリープ、スロー、スタンニング、テンポラル・ステータス、ウェブ。
 これは他に10人の術者が必要な儀式呪文であり、それぞれが未使用の9レベル呪文スロットを捧げなければならない。

XPコスト:10,000XP

グレーター・スペル・レジスタンス(儀式)

変成術

〈呪文学〉難易度 :45
 構成要素 :動作、音声、儀式
 発動時間 :1分
 距離 :接触
 目標 :接触されたクリーチャー
 持続時間 :20時間
 セービング・スロー :意思・無効
 呪文抵抗 :可(無効)

研究 :405,000gp:9日:16,200XP
 シード :フォーティファイ(難易度 27)
 要因 :呪文抵抗に追加の+10(+40難易度)
 緩和要因:追加の2人の術者が6レベル呪文スロットを捧げる(-22難易度)
 術者あたり9,500XPを燃焼(-665難易度)

キャラクターは呪文の持続時間が切れる迄、対象の接触呪文への呪文抵抗35を与える。この呪文抵抗は、以前、どんな呪文抵抗を持っていても重ならず、置き換えられる。これは他に2人の術者が必要な儀式呪文であり、それぞれが未使用の6レベル呪文スロットを捧げなければならない。

グレート・ルイン

変成術

〈呪文学〉難易度 :59
 構成要素 :動作、音声、経験点
 発動時間 :1標準アクション
 距離 :12,000フィート

目標 :1体のクリーチャーか、10立方フィート迄の非生命の物体
 持続時間 :瞬間
 セービング・スロー :頑健・半減
 呪文抵抗 :可

研究 :531,000gp:11日:21,240XP
 シード :デストロイ(難易度 29)
 要因 :ダメージを35d6に増加(+30難易度)
 1アクションでの発動時間(+20難易度)
 緩和要因:2,000XPを燃焼(-20難易度)

キャラクターは距離内におり、視線の中にいる単体の目標に35d6ダメージを与える。目標のヒット・ポイントが-10以下(人造、物体、アンデッドの場合にはヒット・ポイントが0)になれば、ディスインテグレートのようにそれは破壊される。そして純粋な塵のような跡だけが残る。

XPコスト:2,000XP

ヘルボール

カ術 [酸、火、電撃、音波]

〈呪文学〉難易度 :90
 構成要素 :動作、音声、経験点
 発動時間 :1標準アクション
 距離 :300フィート
 効果範囲 :半径40フィートの拡散
 持続時間 :瞬間
 セービング・スロー :反応・半減
 呪文抵抗 :可

研究 :810,000gp:17日:32,400XP
 シード :エネルギー(酸、火、電撃、音波のそれぞれで10d6ダメージを与える)(難易度 76)
 要因 :効果範囲を2倍する(+6難易度)
 1アクションでの発動時間(+20難易度)
 緩和要因:10d6の反動(-10難易度)
 200XPを燃焼(-2難易度)

ヘルボールは、10d6ポイントの酸によるダメージ、10d6ポイントの火のダメージ、10d6ポイントの電撃によるダメージ、10d6ポイントの音波によるダメージを効果範囲内にいる全てのクリーチャーに与える。誰にも持たれていない物体も、同様にこのダメージを受ける。キャラクターは呪文の発動時に(200XPの経験点の燃焼に加えて)10d6ポイントのダメージを受ける。キャラクターは指さし、ヘルボールが爆発する距離(長さと同高さ)を決定する。太陽の輝きを持つ、握りこぶし大の球体は、前方に飛び、指定された距離に達する前に金属体や硬い障壁に遮られない限り、効果範囲で膨張する。

XPコスト:200XP

キネティック・コントロール

防御術

〈呪文学〉難易度 :100
 構成要素 :動作、音声
 発動時間 :1分
 距離 :個人、接触
 目標 :君自身;接触されたクリーチャーや物体

持続時間 : 12時間か放出される迄
 研究 : 927,000gp : 19日 : 37,080XP
 シード : ワード(殴打と刺突に対する5ポイント)(難易度 14)
 リフレクト(難易度 27)
 要因 : 斬撃に対して(+4難易度)
 追加の15ポイントの防御(+30難易度)
 接触したクリーチャーへのダメージの付加的追加(+25難易度)

一旦、キャラクターがこの呪文を発動すると、キャラクターは全ての物理的攻撃(近接や遠隔)に含まれるエネルギーを吸収し、保存し、反射することができる。キャラクターはキャラクターに対する斬撃、殴打、刺突についてそれぞれ個別に20ポイント迄を吸収し、保存することができる。キャラクターはこれによって最大150ポイントのダメージを吸収することができるが、蓄積されたダメージが150ポイントの制限に達する前に放出しなければ、呪文は自動的にダメージを放出し、キャラクターは150ポイントのダメージを受ける。キャラクターは、キャラクターが吸収したダメージのポイントを知っている(キャラクターはダメージの種類迄、記録しておく必要はない)。呪文の持続期間の間ならいつでも、キャラクターは他のクリーチャーや物体に対して接触攻撃を行うことができる。成功すれば、キャラクターは目標に、キャラクターが蓄積したダメージの一部や全て(キャラクターの選択による)を与えることができる。与えられたダメージは、殴打ダメージとして扱われる。キャラクターが一度、150ポイントのダメージを吸収しない限り、キャラクターは持続時間中に幾らでもダメージを蓄積し、放出することができる。呪文が終了すると、キャラクターが放出しなかった保存されたダメージは、キャラクターに向けて放出される。

レット・ゴー・トゥ・ミー

変成術

〈呪文学〉難易度 : 43
 構成要素 : なし
 発動時間 : 1フリー・アクション
 距離 : 接触(本文参照)
 目標 : 1体のクリーチャーか君に組み付いているカ
 持続時間 : 瞬間
 セーヴィング・スロー : 頑健・半減
 呪文抵抗 : 可

研究 : 387,000gp : 8日 : 15,480XP
 シード : デストロイ(難易度 29)
 要因 : 効果範囲を2倍する(+6難易度)
 高速化(+28難易度)
 動作要素や音声要素が不要(+4難易度)
 緩和要因: 限られた状況(特別 -8難易度)
 10d6の反動(-10難易度)

キャラクターは、キャラクターに組み付いている全てのクリーチャーに20d6ポイントのダメージを与える。ダメージは特定の種別やエネルギーではない、純粋に破壊的な衝撃を与える。魔法的な力による組み付きは自動的に破壊される。

リビング・ライトニング

カ術[電撃]

〈呪文学〉難易度 : 140

構成要素 : なし
 発動時間 : 1標準アクション
 距離 : 300フィートか、150フィート
 効果範囲 : 幅5フィート、長さ300フィートか、幅10フィート、長さ150フィートの矢
 持続時間 : 瞬間
 セーヴィング・スロー : 反応・半減
 呪文抵抗 : 可

研究 : 1,260,000gp : 26日 : 50,400XP
 シード : ライフ(難易度 27)
 エネルギー(難易度 19)
 要因 : 1アクションでの発動時間(+20難易度)
 動作要素や音声要素が不要(+4難易度)
 呪文に生命を与える(特別 x2難易度)

キャラクターは、自身が発動する呪文を研究する;その後、呪文は効果的に「呪文自身を発動」する。キャラクターが呪文を発動すると、エネルギーのストロークが呪文の効果範囲内にいる各クリーチャーに10d6ポイントの電撃によるダメージを与える。リビング・ライトニングは、キャラクターが発動した時から、エピック呪文発動の全ての標準ルールに従う。リビング・ライトニングは、感覚を持ち、キャラクターに対して一般的に友好的である。それはキャラクターの精神能力値を持つが、身体的能力地は持たない。それはキャラクターの感覚を通じて、世界を認識しており、思考によってキャラクターとコミュニケーションを取る。自己解放型呪文として、それは実際には生きていないが、キャラクターの個性の断片を持っている。それは自身の周囲については何も気にかけていないが、キャラクター自身の(時として呪文自身の判断で)敵に向かって発動する。呪文を発動する前に呪文を準備する術者は、それ自身が発動する為にリビング・ライトニングを準備しなければならない。呪文自身で発動する時、それはキャラクターのイニシアティブで行動するが、ラウンドの自身のアクションとしては計算されない。たとえキャラクターが一度ならず呪文を準備したとしても、キャラクターは同時にリビング・ライトニングを発動することはできない。リビング・ライトニングは自身で発動しようとするときにはいつでも、キャラクターのエピック呪文スロットのうちひとつを消費する。キャラクターがその日のエピック呪文スロットを使い果たしている(か、キャラクターが呪文を準備しており、リビング・ライトニングを準備して発動しようとした)時には、リビング・ライトニングは静止した状態となる。キャラクターが翌日までエピック呪文スロットを再び得られるまで、その状態となる。

ロード・オブ・ナイトメア

召喚術(召喚)

〈呪文学〉難易度 : 50
 構成要素 : 動作、音声、経験点
 発動時間 : 1標準アクション
 距離 : 75フィート
 効果 : 1体のクリーチャーを召喚する
 持続時間 : 20ラウンド
 セーヴィング・スロー : 不可
 呪文抵抗 : 不可

研究 : 450,000gp : 9日 : 18,000XP
 シード : サモン(難易度 14)
 要因 : 脅威度31のクリーチャーを召喚(+58難易度)
 クリーチャーの肉体を支配され、クリーチャー自

身が行動する(特別 -20難易度)
1アクションでの発動時間(+20難易度)
緩和要因:12d6の反動(-12難易度)
1,000XPを燃焼(-10難易度)

キャラクターは、ドリーム・ラーヴァに取り付かれる。20ラウンド、ドリーム・ラーヴァの肉体は身体的にキャラクターの物と置き換えられるが、ドリーム・ラーヴァはキャラクターの装備を持つ。ドリーム・ラーヴァは自由に自身のパワーと能力を呼び寄せるか、キャラクターの装備を使うことができる。キャラクターの意識と肉体は支配されている間、抑制される。

一旦、支配されたら、キャラクターは呪文を終わらせたり、コミュニケーションを取るすべはなく、認識を維持する方法はない。ドリーム・ラーヴァは(一時的に遥か遠い悪夢の牢獄から開放され)、それが術者の友人か敵であるかに関係なく、目に付いた全てのクリーチャーを殺戮し、無力化し、狩り出そうとする。ロード・オブ・ナイトメアの発動は、20ラウンドの活動期間の間は何をしようとするか分からない為、術者には若干の危険が伴う。ラーヴァは、自身が牢獄に戻される前にできるだけ敵を見つけ出し、全ての敵を片付けようとする。しばしば、ドリーム・ラーヴァは呪文の終了前に危険、あるいは不安定な状況に陥ろうとし、その状況からの脱出をキャラクターに任せる。ドリーム・ラーヴァが呪文の持続期間中に殺されれば、キャラクターの意識は自身の体へと戻る。キャラクターの状態は、ドリーム・ラーヴァが与えられたダメージに関係なく、キャラクターがロード・オブ・ナイトメアを発動した時と同じ状態となる。しかし、ドリーム・ラーヴァによって使い果たされた他の身体的能力は永久に失われ、消費されたポーションも戻ってこない。

XPコスト:1,000XP

マス・フロッグ

変成術

〈呪文学〉難易度 :55

構成要素 :動作、音声
発動時間 :1標準アクション
距離 :300フィート
効果範囲 :半径40フィートの半球
持続時間 :永続
セービング・スロー :頑健・半減
呪文抵抗 :可

研究 :495,000gp:10日:19,800XP
シード :トランスフォーム(難易度 21)
要因 :目標を20フィートの半球に変更(+10難易度)
効果範囲を100%増加(+4難易度)
1アクションでの発動時間(+20難易度)

このエピック呪文は、効果範囲内にいる全ての中型か小型のクリーチャーを蛙に変える。姿を変えられたクリーチャーは、個性、【知力】、【判断力】、【魅力】、レベルとクラス、ヒット・ポイント(【耐久力】がどのように変化するかに関わらず)、属性、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、変則能力、呪文、疑似呪文能力を含む精神的な要素を維持しているが、超常能力は失われる。彼らは、サイズ、【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】を含め、蛙の肉体的特性となる(トードの特性を使う)。全てのクリーチャーの装備は、姿を変えられた際に地面に落ちる。

モメント・モリ

死霊術[死]

〈呪文学〉難易度 :86

構成要素 :なし
発動時間 :1高速化アクション
距離 :300フィート
目標 :1体の生きているクリーチャー
持続時間 :瞬間
セービング・スロー :頑健・部分(本文参照)
呪文抵抗 :可

研究 :774,000gp:16日:30,960XP

シード :スレイ(難易度 25)
要因 :160HDを増加(+8難易度)
高速化(+28難易度)
動作要素や音声要素が不要(+4難易度)
対象のセーブの難易度に+10(+20難易度)

《呪文高速化》のように扱われるフリー・アクションとして、キャラクターは言葉も身振りもせずに殺す目標を決める。キャラクターの思考は、160HD以下の生きているクリーチャーの生命力を消失させ、即死させる。対象は攻撃から生き残る可能性を得るために頑健セービング・スロー(難易度 30 + 関連する能力値修正)を行うことができる。成功すれば、目標は死ぬ代わりに3d6 + 20ポイントのダメージを受ける。

マミー・ダスト

死霊術[悪]

〈呪文学〉難易度 :35

構成要素 :動作、音声、物質、経験点
発動時間 :1標準アクション
距離 :接触
効果 :2体の18HDのマミー
持続時間 :瞬間
セービング・スロー :不可
呪文抵抗 :不可

研究 :315,000gp:7日:12,600XP
シード :アニメート・デッド(難易度 23)
要因 :1アクションでの発動時間(+20難易度)
緩和要因:400XPを燃焼(-4難易度)
高価な物質構成要素(特別 -4難易度)

キャラクターがマミーを召喚する為に発動時にマミーの塵を地面に撒くと、2体の大型の18HDのマミー(下記参照)がキャラクターに隣接した塵を撒いた場所から突然、現れる。マミーが倒されるか、キャラクターが自分の術者レベルよりも多くのヒット・ダイスを持つアンデッドを支配しようとして支配力を失うまで、マミーはキャラクターのあらゆる命令に従う。

物質構成要素:特別に準備されたマミーの塵(10,000gp)

XPコスト:2,000XP

アドヴァンスト・マミー

脅威度 8;大型のアンデッド;HD 18d12+3;hp 120;イニシアティブ -1;速度 20フィート;AC 20、接触 8、足す(み 20;基本攻撃ボーナス +9;組み付き +24;攻撃 +20 近接(1d8 + ミイラ腐敗病);空間/距離 10フィート/10フィート;特殊攻撃 絶望、ミイラ腐敗病;その他の特殊能力 ダメージ減少 5/-、暗視能力 60フィート、アンデッドの特殊能力、火に対する脆弱性;属性 秩序にして悪;セーブ 頑健 +8、反応 +7;意

思 +13;【筋】 32、【敏】 8、【耐】 —、【知】 6、【判】 14、【魅】 15 ;技能と特技:隠れ身>-5, <聞き耳>+9, <忍び足>+10, <視認>+9 ;《鋭感覚》、《無視界戦闘》、《頑健無比》、《神速の反応》、《強打》、《追加hp》、《武器熟練》(掴む)

絶望(超常):マミーを見ると、視た者は意思セーブ(難易度 21)に成功しなければ、失敗すれば1d4ラウンドの間、恐怖により麻痺状態となる。セーブに成功しようとすまいと、そのクリーチャーは1日の間、マミーの絶望能力の影響を再び受けることはなくなる。

ミラ腐敗病(超常):超常的な病気 - 掴む、頑健セーブ(難易度 21)、潜伏期間 1分 ; ダメージ【耐】 1d6と【魅】 1d6

セーブ難易度は、【魅力】を基準とする。通常の病気とは異なり、犠牲者の【耐久力】が0になる(すわなち死ぬ)か、以下に示されるように治癒する迄、ミラ腐敗病は続く。

ミラ腐敗病は、強力な呪いであり、自然による病気ではない。ミラ腐敗病に苦しめられているクリーチャーに対して、何らかの(治癒)呪文を発動しようとしているキャラクターは、難易度 20の術者レベル判定に成功しなければ、呪文はミラ腐敗病に苦しむキャラクターに効果を与えることはできない。ミラ腐敗病を癒す為に、呪いをブレイク・エンチャントメントやリムーブ・コース(どちらの呪文も難易度 20に対して術者レベル判定が必要となる)で解除した後、もはや治癒呪文を発動するのに術者レベル判定が必要なくなってから、ミラ腐敗病は全ての通常の病気と同じように魔法によって治療することができる。ミラ腐敗病で死亡したクリーチャーは、風では吹き飛ばされない砂と塵になる。

ネイルド・トゥ・ザ・スカイ

召喚術[瞬間移動]

<呪文学>難易度 :62

構成要素 :動作、音声、経験点
発動時間 :1標準アクション
距離 :300フィート
目標 :最大1000ポンド迄のクリーチャーか物体
持続時間 :瞬間
セービング・スロー :意思・無効
呪文抵抗 :可

研究 :558,000gp:12日:22,320XP

シード :フォアシー(瞬間移動の出現場所を確認する)(難易度 17)

トランスポート(難易度 27)

要因 :意思のない目標(+4難易度)
接触から距離を増加(+4難易度)
1アクションでの発動時間(+20難易度)

緩和要因:1000XPを燃焼(-10難易度)

ネイルド・トゥ・ザ・スカイは、目標を世界の地表から遠くに運び、それが元々世界には存在しなかったかと思わせるような速度で地表から天に向かって落下し、永久に軌道の上に打ち上げる。目標が魔法的に飛ぶことができるか、何らかの非物質的な推進方法が可能でない限り、目標は誰かが救出するまで動くことができない。たとえ目標が飛ぶことができたとしても、フライでも2~4時間と地表にはつげず、降下している間、ラウンドあたり最大720フィートの速度となる。目標は長くは生きていけないだろう。ネイルド・トゥ・ザ・スカイが発動されると、地表迄の距離は

致命的なほどに遠くなる。有害な影響は、焼けるような熱気、冷気、真空が含まれる。これらの状況の下で目標は、ラウンド毎に熱気と冷気による2d6ポイントのダメージと真空による1d4ポイントのダメージを受ける。目標は直ぐに窒息し始める。

XPコスト:1,000XP

オリジン・オブ・スピシーズ:アーチャエライ

召喚術(創造、治癒)

<呪文学>難易度 :38

構成要素 :動作、音声、信仰焦点具、経験点
発動時間 :100日、11分
距離 :0フィート
効果 :1体の中型(20立方フィート)の人造クリーチャーを作り出す。
目標 :最大1000ポンド迄のクリーチャーか物体
持続時間 :永続
セービング・スロー :不可
呪文抵抗 :不可

研究 :360,000gp:8日:14,400XP

シード :コンジャー(難易度 21)

ライフ(難易度 27)

フォーティファイ(難易度 17)

要因 :+4 HD(HDあたり5hp)(+20難易度)

外皮ACに+6(+12難易度)

3つ以上の生来武器攻撃を追加(特別 +6難易度)

ブラック・クラウド擬似呪文能力を追加(+33難易度)

呪文抵抗 19を追加(+15難易度)

永久化(x5難易度)

緩和要因:50d6の反動(-10難易度)

発動時間を10分増加(-20難易度)

発動時間を100日増加(-200難易度)

10,000XPを燃焼(-100難易度)

追加の11人の術者が9レベル呪文スロットを捧げる(-187難易度)

追加の10人の術者が8レベル呪文スロットを捧げる(-150難易度)

追加の10人の術者が1レベル呪文スロットを捧げる(-10難易度)

この呪文はアーチャエライという新しいクリーチャーを創造する。最初の創造される時、アーチャエライは中型だが、それは1d4日で大型に増大する。作られたアーチャエライは、通常のアーチャエライについての宝も文化も特別な知識も持っていない。同族によって作り出されるのなら、直ちにアーチャエライの特徴と属性を身につける。

XPコスト:10,000XP

ペリペティ

防御術

<呪文学>難易度 :27

構成要素 :動作、音声
発動時間 :1分
距離 :個人

目標 : 君自身
持続時間 : 12時間
研究 : 243,000gp : 5日 : 9,720XP
シード : リフレクト(難易度 27)

キャラクターを目標とする遠隔攻撃は、元の攻撃者へと跳ね返る。持続時間中ならいつでも、5人の攻撃者からの攻撃は元の攻撃者に自動的に跳ね返ってくる。キャラクターはダメージが判定される前にどの攻撃を対象とするかを定める。反射された攻撃は、同じ攻撃判定を使って攻撃者に跳ね返る。一旦、5人の攻撃者からの攻撃が反射されたら、この呪文は終了する。

ペスティランス

召喚術、死霊術

〈呪文学〉難易度 : 104

構成要素 : 動作、音声、儀式
発動時間 : 10分
距離 : 0フィート
効果範囲 : 半径1000フィートの半球
持続時間 : 瞬間
セービング・スロー : 頑健・無効
呪文抵抗 : 可

研究 : 936,000gp : 19日 : 37,440XP
シード : アフリクト(難易度 19)
要因 : 目標の種別を追加(植物)(+10難易度)
半径20フィートから半径1,000フィートへ変更(+200難易度)
病気の効果(疫病呪文として)(特別 +21難易度)
緩和要因: 発動時間を9分に増加(-18難易度)
追加の2人の術者がエピック呪文スロットを捧げる(-38難易度)
10,000XPを燃焼(-100難易度)

ペスティランスの発動に成功すると、儀式の場から疫病の波が溢れ出て、汚らわしき破滅として知られる衰弱する疫病が効果範囲内にいる生きている存在を直ちに感染させる。24時間以内に、効果範囲内にいる全ての者は、溶け、腐敗し始める。毎日、犠牲者が頑健セーブに失敗すると、1d4一時的【耐久力】ダメージを受ける。犠牲者が二回目のセーブに失敗すると、【耐久力】が1ポイント、永久に吸収される。犠牲者が最初に連続した日々でセービング・スローに成功すれば、犠牲者はこの疫病から回復する。この疫病の魔法的性質は、伝染性がなく、最初に感染した犠牲者から感染していかない。汚らわしき破滅に感染した果物と野菜は食べられず、家畜も同様となる。これは追加の2人の術者を必要とする儀式呪文であり、それぞれが未使用のエピック呪文スロットを捧げなければならない。またこの呪文を発動する張本人となる術者は、10,000XPを燃焼させなければならない。

XPコスト: 10,000XP

レイン・オブ・ファイア

カ術 [火]

〈呪文学〉難易度 : 50
構成要素 : 動作、音声、儀式
発動時間 : 1分

距離 : 0フィート
効果範囲 : 半径2マイルの放射
持続時間 : 20時間
セービング・スロー : 反応・無効(本文参照)
呪文抵抗 : 可

研究 : 450,000gp : 9日 : 18,000XP
シード : エネルギー(火)(難易度 19)
エネルギー(天候)(難易度 19)
要因 : 雨を炎の断片に変更(特別 +12難易度)

この呪文はキャラクターの半径2マイル以内に、キャラクターとその他の者の上に雨の滴ではなく火を降らせる雷雲を召喚する。炎の氾濫に対して無防備であるか、露出している全ての物は、ラウンド毎に1ポイントの火のダメージを受ける。反応セーブに成功すればダメージは受けないが、ラウンド毎にセーブを繰り返さなければならない。地面が非常に湿っているのではない限り、全ての植物は焼き尽くされ、山火事と同じように不毛な荒野を残す。たとえ術者がその場を去ったとしても、炎を伴う嵐は動くことなく持続される。

ライズ・アイランド

召喚術(創造)

〈呪文学〉難易度 : 38

構成要素 : 動作、音声、経験点、儀式
発動時間 : 65日、11分
距離 : 0フィート
効果範囲 : 半径100フィートの半球状の島
持続時間 : 永久
セービング・スロー : 不可
呪文抵抗 : 不可

研究 : 360,000gp : 8日 : 14,400XP
シード : コンジャー(難易度 21)
要因 : 効果範囲を半径10フィートから30フィートの円柱に変更(+2難易度)
高さを1,000フィートに変更(+133難易度)
永久化(x5難易度)
緩和要因: 発動時間を10分に増加(-20難易度)
発動時間を65日に増加(-130難易度)
追加の19人の術者がエピック呪文スロットを捧げる(-361難易度)
追加の術者が6レベル呪文スロットを捧げる(-11難易度)
エピック術者あたり2,000XPを燃焼(-400難易度)
液体の上のみ呪文が作動(特別 -20難易度)

キャラクターは文字通り、海上に表面には砂や硬く安定した岩が多く、永続して存在することを除いては不毛な新しい島を隆起させることができる。島は円柱状で直径およそ200フィートである。呪文が発動される場所で、海の水深が1,000フィート未満のところでのみライズ・アイランドは発動する。

XPコスト: 2,000XP
XPコスト: 10,000XP

ルイン

変成術

〈呪文学〉難易度 : 27

構成要素 : 動作、音声、経験点
発動時間 : 1完全アクション
距離 : 12,000フィート
目標 : 1体のクリーチャーか、10立方フィート迄の非生命の物体
持続時間 : 瞬間
セービング・スロー : 頑健・半減
呪文抵抗 : 可

研究 : 243,000gp : 5日 : 9,720XP
シード : デストロイ(難易度 29)
要因 : 発動時間を9ラウンド減少(+18難易度)
緩和要因: 2,000XPを燃焼(-100難易度)

キャラクターは距離内におり、視線の中にいる単体の目標に20d6ダメージを与える。目標のヒット・ポイントが-10以下(人造、物体、アンデッドの場合にはヒット・ポイントが0)になれば、デイスインティグレートのようにそれは破壊される。そして純粋な塵のような跡だけが残る。

XPコスト: 2,000XP

セーフ・タイム

召喚術[瞬間移動]

<呪文学>難易度 : 64

構成要素 : 動作、音声
発動時間 : 1分
距離 : 接触
目標 : 君自身か、接触されたクリーチャー
持続時間 : 不慮の事故で、セーフ・タイムが使われる1ラウンド迄
セービング・スロー : 不可
呪文抵抗 : 不可

研究 : 576,000gp : 12日 : 23,040XP
シード : トランスポート(難易度 27)
要因 : 時間の流れを移動(+8難易度)
1ラウンドの時間を静止する(特別 +4難易度)
君が50ポイント以上のダメージを受けると思われるときに発動(+25難易度)

セーフ・タイムはキャラクター(や目標)を停止した時間流に移動させることによって、安全な場所にキャラクター(や目標)を退避させる。一旦、発動させると、呪文は待機しており、解放されるまでその状態を維持する。たとえ君が他のクリーチャーに発動したとしても、非解放であったのなら、日々、エピック呪文スロットは消費される。一旦、発動されれば、呪文は通常どおり解放される。キャラクターが50ポイントのダメージを受けるであろう、どんな条件でも受けそうになった時、キャラクターはダメージを受ける代わりに時間の流れていない停止時間流へと退避される。キャラクターの状態は固定され、現実時間の1ラウンドが経過するまで、どのカも影響もキャラクターを傷つけることができなくなる。このようにキャラクターは受けるはずのダメージを回避できるが、キャラクターもそのラウンドのアクションに失敗する。キャラクターの時間は停止しているが、現実時間にいるキャラクターを視ている者からは、1完全ラウンドの間、キャラクターが凍り付いているように見える。

ソウル・ドミニオン

占術、心術(強制)[精神作用]

<呪文学>難易度 : 72

構成要素 : 動作、音声
発動時間 : 10分
距離 : 本文参照
目標 : 1体の他の生きているクリーチャー
持続時間 : 20分
セービング・スロー : 意思・無効
呪文抵抗 : 不可

研究 : 648,000gp : 13日 : 25,920XP
シード : コンタクト(難易度 23)
リヴァール(難易度 19)
コンパル(難易度 19)
要因 : 全ての五感に作用(+8難易度)
完全に強制的な支配(+10難易度)
全てのクリーチャーに厳密な強制(特別 +11難易度)
緩和要因: 発動時間を9分増加(-18難易度)

キャラクターがこの呪文を発動する時、キャラクターは一時的に、キャラクターのよく知っている(会うことがあるか、対象を観察するか、念視術を使う)感覚を持つ他のクリーチャーを支配することができる。目標は意思セーブを行うことができ、成功すれば、キャラクターがテレパシーによる接続を行うことを防げる。目標は奇妙なうずきを感じる為、乗っ取られようとしていたことを知る。意思セーブが失敗すれば、キャラクターはまるで自分の聴覚や視覚、触覚、嗅覚、味覚であるかのように対象の感じる感覚を操ることができる。一旦、キャラクターが呪文を終らせるか、効果時間が終わると、目標は自身の肉体の支配力を取り戻し、起きたことの全てを知り、自らの肉体に封じ込められた無力な目撃者であったことを知る。それが追加の意思セービング・スローに成功すれば、目標はその名と占有者の一般的な特徴を知ることができる。キャラクターはアンデッドや非実体のクリーチャーをソウル・ドミニオンで支配することはできない。

ソウル・スクライ

占術

<呪文学>難易度 : 55

構成要素 : 動作、音声
発動時間 : 10分
距離 : 本文参照
目標 : 1体の他の生きているクリーチャー
持続時間 : 20分(ディスプレイ可)
セービング・スロー : 意思・無効
呪文抵抗 : 不可

研究 : 495,000gp : 10日 : 19,800XP
シード : コンタクト(難易度 23)
リヴァール(難易度 19)
コンペル(難易度 17)
要因 : 全ての五感に作用(+8難易度)
ディティションから隠れる(特別 +6難易度)
緩和要因: 発動時間を9分に増加(-18難易度)

キャラクターがこの呪文を発動する時、キャラクターは一時的に、キャラクターのよく知っている(会うことがあるか、対象を観察するか、念視術を使う)感覚を持つ他のクリーチャーの感覚を知ることができる。目標は意思セーブを行うことができ、成功すれば、キャラクターがテレパシーによる接続を行うことを防げ

る。意思セーブに成功しているかどうかに関係なく、目標は自らの感覚に侵入されたことを知ることはない。一旦、対象に進入すれば、キャラクターはまるで自分の聴覚や視覚、触覚、嗅覚、味覚であるかのように対象の感じる感覚を操ることができる。しかし、キャラクターは対象を支配することはできない。キャラクターは対象が視たいものを見ることができるだけであり、対象が呪文の効果時間内に飲食したのなら、キャラクターはその味覚を感じる。このとき、キャラクターは、催眠状態のような状態にある。対象がダメージを受ければ、キャラクターの肉体には何のダメージも発生しないが、怪我をしたように感じる。対象が気絶するか、死亡すれば、呪文は直ぐに完了する。

スペル・ワーム

心術(強制)[精神作用]

〈呪文学〉難易度 :45

構成要素 :動作、音声
 発動時間 :1標準アクション
 距離 :75フィート
 目標 :1体の生きているクリーチャー
 持続時間 :20時間か、完了する迄
 セービング・スロー :意思・無効
 呪文抵抗 :可

研究 :405,000gp:9日:16,200XP

シード :コンペル(難易度 19)

要因 :控えめにする(特別 +6難易度)

1アクションでの発動時間(+20難易度)

セーブに失敗すると、対象は自身の最も高いレベルの呪文を捨てる(か、最も高い未使用の呪文スロットを失う)為に、各ラウンドに標準アクションを費やさなければならない。ラウンド毎に、対象は他の呪文や呪文スロットを失い、一旦、高いレベルの呪文が終われば、その下のレベルの呪文へと移る。準備された呪文の場合、対象は各レベルでどの呪文を捨てるかを選択する。対象がラウンド内にできる複数の標準アクションを行うのなら、自身が望むのと同じように対象はこれらのアクションに使うかもしれない。対象は、呪文を発動しようとし、それができないと分かる迄、呪文や呪文スロットが失われているとは気が付かない。呪文スロットや呪文を失うことは標準アクションだが、それによって機会攻撃を引き起こすことはない。これは部外者には分からない完全に精神的な行動である。

サモン・ベヒモス

召喚術(召喚)

〈呪文学〉難易度 :72

構成要素 :動作、音声
 発動時間 :1標準アクション
 距離 :75フィート
 効果 :クリーチャーを召喚する
 持続時間 :20ラウンド(ディスパル可)
 セービング・スロー :不可
 呪文抵抗 :不可

研究 :648,000gp:13日:25,920XP

シード :サモン(難易度 14)

要因 :脅威度21のクリーチャーを召喚(+38難易度)

1アクションでの発動時間(+20難易度)

キャラクターは自身の敵を攻撃させる為に、ベヒモスを召喚で

きる。それはキャラクターのように扱われ、直ちに行動する。それは、その能力の及ぶ限り、キャラクターの敵を攻撃する。キャラクターがクリーチャーとコミュニケーションを取れるなら、攻撃に関してクリーチャーに直接指示し、敵を攻撃させなかったり、特定の敵を攻撃させたり、他のアクションを行わせることができる。召喚されたクリーチャーは、通常、呪文の最後の自分のターンに行動した後に消える。

スパーブ・ディスペリング

防衛術

〈呪文学〉難易度 :59

構成要素 :動作、音声
 発動時間 :1標準アクション
 距離 :300フィート
 目標 :1体のクリーチャーか物体
 持続時間 :瞬間
 セービング・スロー :不可
 呪文抵抗 :不可

研究 :531,000gp:11日:21,240XP

シード :ディスパル(難易度 19)

要因 :ディスパル判定に追加の+30(+30難易度)

1アクションでの発動時間(+20難易度)

緩和要因:10d6の反動(-10難易度)

グレーター・ディスパル・マジックと同様だが、ディスパル判定の最大ボーナスが+40であり、キャラクターは10d6の反動によるダメージを受ける。

タイム・デュプリケート

召喚術[瞬間移動]

〈呪文学〉難易度 :71

構成要素 :動作、音声
 発動時間 :1フリー・アクション
 効果 :君自身
 持続時間 :1ラウンド(本文参照)
 セービング・スロー :不可(無効)
 呪文抵抗 :不可(無効)

研究 :639,000gp:13日:25,560XP

シード :トランスポート(未来を変える為に君が1ラウンド戻る)(難易度 27)

要因 :時間流を移動(+8難易度)

基本時間の効果を拡張する(特別 +8難易度)
 高速化(+28難易度)

キャラクターは未来の1ラウンドを奪い取り、《呪文高速化》として扱われるフリー・アクションとしてこの未来の時間にいる自分を自分と隣接した空間に置く。キャラクターの未来は、将来、キャラクターができることだけに限られる(時間流は、複数の可能性を持つ渦である)が、未来の1ラウンドからキャラクターの1ラウンドを奪い取ることは、可能性をつぶすことであり、可能な将来は確定した未来となる。キャラクターと自身の未来は、共に自由にこのラウンドに行動できる(キャラクターは既にラウンドあたりにひとつの《呪文高速化》の制限を使っているが、自身の複製はそうではない)。未来の自分は、タイム・デュプリケートを発動し終えた瞬間、キャラクターが持つ全てのリソースを持っている。未来の自分は以前に考えていた可能性である為に、キャラクターのリソースは、このラウンドに起こったことを反映しな

い(たとえキャラクターがこのラウンドに死んだとしても)。同様に、キャラクターの複製は、このラウンドに起こるかもしれないことに関する一切の知識もない。未来の自分がまだ時間流の一部であるが故に、そのラウンドで行われたことは、未来の自分のラウンドで失敗することになる。キャラクターの未来の複製はキャラクターである為、キャラクターは同様に次のラウンドに失敗する。キャラクターは単純にその場にはいない。時間流に手を加えることは、精緻な作業となる。以下にラウンド順のサマリーを示す。

1ラウンド:キャラクターがタイム・ディブリケートを発動すると、2ラウンドから未来の自分が到着し、共に通常の行動を行う。

2ラウンド:キャラクターの未来の自分が過去の自分を救う為に奪われる。このラウンドの間、その場にキャラクターはいない。

2ラウンド:キャラクターは時間流を再統合する。キャラクターは、将来の自分が1ラウンド目にいた場所と同じ場所に出現する。未来の自分がラウンドで使い果たした全てのリソース(呪文、ダメージ、スタッフのチャージ)は、本当に失われている。それらを直ぐに反映すること。ひとつの未来の自分を連れ去る為、この呪文を使うことは時間と可能性を制限ぎりぎりまで拡張させることになる:タイム・ディブリケートのより強力なバージョンは不可能である。キャラクターは一度にひとつの将来のバージョン以上を持つことはできず、より遠い未来のバージョンの自分を奪い取ることもできない。

ヴェンゲフル・ゲイズ・オブ・ゴッド

変成術

〈呪文学〉難易度 :419

構成要素 :動作、音声
発動時間 :1標準アクション
距離 :12,000フィート
目標 :1体のクリーチャーか視線内の10フィートの立方体までの物質
持続時間 :瞬間
セービング・スロー :頑健・半減
呪文抵抗 :可

研究 :3,771,000gp; 76日; 150,840XP

シード :デストロイ(難易度 29)
要因 :ダメージを305d6に増加(+570難易度)
1アクションでの発動時間(+20難易度)
緩和要因:200d6の反動(-200難易度)

この呪文の目標は305d6ポイントのダメージを受ける(か、頑健セーブに成功すれば半分を受ける)。目標のヒット・ポイントが10以下(人造、物体、アンデッドの場合にはヒット・ポイントが0)になれば、ディスインティグレートのようにそれは破壊される。そして純粋な塵のような跡だけが残る。術者は、同様に200d6ポイントのダメージを受ける。

ヴァーディグリス

召喚術(創造)

〈呪文学〉難易度 :58

構成要素 :動作、音声
発動時間 :1分
距離 :300フィート
効果範囲 :半径100フィートの半球
持続時間 :24時間

セービング・スロー :反応・半減

呪文抵抗 :不可

研究 :522,000gp; 11日; 20,880XP

シード :コンジャー(難易度 21)
要因 :効果範囲を半径20フィートの半球に変更(+2難易度)
半径100フィートに変更(+16難易度)
成長している間、10d6ダメージを与える(特別+19難易度)

この呪文は、効果範囲にある草や灌木や木を生い茂らせ、草木の津波を作り出す。植物の成長は、効果範囲内全体に広がり、カールさせ、まるで1世紀以上そこで成長しているかのようにそこに広がり、あたりに撒きつく。効果範囲内のクリーチャーは、素早い成長から逃れる為に反応セービング・スローを行わなければならない、失敗すれば致命的な圧力によって、10d6ポイントのダメージを受ける。建物も飲み込まれ、クリーチャと同様に10d6ポイントのダメージを受ける。ダメージによって建物が破壊されると、基礎から根こそぎは解され、壁は倒壊する。植物の成長は24時間経つまで続く。

ヴァーディグリス・ツナミ

召喚術(創造)

〈呪文学〉難易度 :170

構成要素 :動作、音声、儀式、経験点
発動時間 :10分
距離 :1,500フィート
効果範囲 :半径1,000フィートの半球
持続時間 :永続
セービング・スロー :反応・半減
呪文抵抗 :不可

研究 :1,530,000gp; 31日; 61,200XP

シード :コンジャー(難易度 21)
要因 :効果範囲を半径20フィートの半球に変更(+2難易度)
半径1,000フィートに変更(+196難易度)
距離を1,500フィートに増大(+8難易度)
成長している間、10d6ダメージを与える(特別+19難易度)
ダメージを40d6に増大(+60難易度)
永久化(x5難易度)

緩和要因:発動時間を9分増加(-18難易度)
追加の11人の術者が6レベル呪文スロットを捧げる(-121難易度)
追加の3人の術者が4レベル呪文スロットを捧げる(-21難易度)
術者と6レベル呪文の提供者が10,000XPを燃焼(-1,200難易度)

この呪文は、効果範囲にある草や灌木や木を生い茂らせ、草木の津波を作り出す。植物の成長は、効果範囲内全体に広がり、カールさせ、まるで1世紀以上そこで成長しているかのようにそこに広がり、あたりに撒きつく。効果範囲内のクリーチャーは、素早い成長から逃れる為に反応セービング・スローを行わなければならない、失敗すれば致命的な圧力によって、40d6ポイントのダメージを受ける。建物も飲み込まれ、クリーチャと同様に40d6ポイントのダメージを受ける。ダメージによって建物が破壊されると、基礎から根こそぎは解され、壁は倒壊する。植

物の成長は永久である。
これは追加の14人の術者を必要とする儀式呪文であり、それぞれが未使用の6レベル呪文スロットを捧げなければならない。

XPコスト: 10,000XP

エピック呪文とは何か？

エピック呪文はシードと呼ばれる小さな断片と要因と呼ばれる繋ぐ為の小さな断片を研究することで作られる。全てのエピックのシードは、基本〈呪文学〉難易度を持ち、全ての要因は〈呪文学〉難易度修正値を持つ。望む呪文を研究する時、術者はエピック呪文を作るためのリソースと時間を費やす。各シードの基本〈呪文学〉難易度はそれぞれ合計され、その後、要因の難易度修正値が合計に加えられる。その合計がエピック呪文の最終的な〈呪文学〉難易度になる。最終的な〈呪文学〉難易度は、エピック呪文のパワーを示す最も分かりやすい指標となる。術者は〈呪文学〉判定をエピック呪文難易度に対して行うことでエピック呪文を発動する。このように、キャラクターの〈呪文学〉ボーナスに基づき、発動するエピック呪文が自分の扱える範囲にあるか、ぎりぎりなのか、自身の能力を超えているのかが直ぐに分かる。エピック術者は、そのエピック呪文を発動できるようになるまで、時間も費用も使うことはない。

秘術呪文の術者が研究したエピック呪文は秘術呪文に、信仰呪文の術者が研究したエピック呪文は信仰呪文となる。信仰呪文と秘術呪文の両方を発動できるキャラクターは、自分が研究する特定の呪文毎に秘術呪文なのか、信仰呪文なのかを選ぶ。同じ術者がエピック呪文にヒールとライフのシードを使うのなら、その呪文は常に信仰呪文だと看做される。ここで説明されるエピック呪文は、キャラクターの必要に応じて、時間、費用、経験点に

シード表

| 基本〈呪文学〉 | | 基本〈呪文学〉 | |
|-----------|-----|----------|-----|
| シード | 難易度 | シード | 難易度 |
| アフリクト | 14 | エネルギー | 19 |
| アニメート | 25 | フォアシー | 17 |
| アニメート・デッド | 23 | フォーティファイ | 17 |
| アーマー | 14 | ヒール* | 25 |
| バニッシュ | 27 | ライフ* | 27 |
| コンペル | 19 | リフレクト | 27 |
| キャンセル | 17 | リヴァール | 19 |
| コンジャー | 21 | スレイ | 25 |
| コンタクト | 23 | サモン | 14 |
| デリュード | 14 | トランスフォーム | 21 |
| デストロイ | 29 | トランスポート | 27 |
| ディスベル | 19 | ワード | 14 |

*少なくとも24ランクの〈知識〉(宗教)か〈知識〉(自然)を持つ術者でないと、ヒールとライフの呪文シードは利用できない。

ついて向上して研究することができる。また、呪文のカスタマイズされたバージョンを研究する時、キャラクターは基準としてそれらの呪文を使うことができる。

リソースのコスト: エピック呪文の研究は、原材料のコストとして、9,000 x エピック呪文の最終的な〈呪文学〉難易度に等しい金貨を使い果たす。

研究期間: エピック呪文の研究は、呪文を研究するのに必要な日数 x 50,000gpがエピック呪文が完成する迄(端数切り上げで)必要となる。

XPコスト: エピック呪文を研究する為に、キャラクターは経験点の1/25のリソース分の金貨を費やさなければならない。

シードの難易度の追加: エピック呪文に2つ以上のエピック・シードが組み込まれるのなら、基本〈呪文学〉難易度は全て合算される。その合計が呪文の最終的な〈呪文学〉難易度に加えられる。

系統の決定: エピック呪文を研究する為に2つ以上のシードを組み合わせる時、エピック呪文を作り上げるシードから、最終的な呪文の系統を決定する。

記述の説明: 2つ以上のエピック・シードがエピック呪文組み込まれる時には、各シードの全ての説明が最終的な呪文に適用される。

構成要素と発動時間の結合: 結合されるエピック・シードの数に関係なく、ほとんど全てのエピック呪文は、動作と音声の構成要素と、1分間の発動時間を持つ。ヒールとライフのシードを持つエピック呪文が唯一の例外であり、信仰焦点具を持つ。

距離、目標、効果範囲、効果の結合: 1つのシードは12,000フィート、他のシードは400フィート、3つ目のシードは全く距離を持たないかもしれない。同様に、あるシードは目標を持つが、他のシードは効果範囲を持つかもしれない。どのシードが最終的なエピック呪文で優先されるかを定める為に、キャラクターは基本シードがどれであるかを決めなければならない。最も呪文の本質的な目的に見合うシードが、基本シードとなり、それによって発動時間、効果範囲、目標、その他の要因を決定する。それ以外のシードは最終的な呪文の特殊効果だけに適用される。呪文の効果から基本シードを決定することは、しばしば難しくなる。どのシードも重要でないのなら、単純に決定する為に、いずれかのシードを1つ選択する。

効果時間の結合: エピック呪文を研究する為に、2つ以上のシードを結合する時、最も短い持続期間のシードが、最終的なエピック呪文の効果時間を決定する。エピック呪文のそのシードがキャラクターによって解除されるのなら、エピック呪文も解除される。

セービング・スロー: たとえ1つ以上のシードが関連するセービング・スローを持っていたとしても、最終的な呪文は1つしかセービング・スローを持たない。2つ以上のシードが同じ種類のセービング・スロー(頑健、反応、意志)を持っていれば、それが呪文のセービング・スローとして使われる。もしシードが異なる種類のセービング・スローを持っているのなら、単純に最も呪文に適切なセービング・スローを選択する。

呪文抵抗: エピック呪文を研究する為に複数のシードを結合すると、たとえひとつのシードが呪文抵抗を受けるのなら、最終的な呪文も同様に呪文抵抗を受ける。

要因: 要因は、エピック・シードの一部ではないが、これらはどのシードにも与えられた特定のパラメータとして修正する為のツールとして用いられる。エピック呪文のシードに要因を適用することによって、最終的なく呪文学)難易度の増減、効果時間の増加、呪文の効果範囲の変更、呪文の他の側面の追加に影響を与えることができる。

3種類の要因がある:

1. いずれかのシードに影響を及ぼすもの。
2. 特定のシードでしか使えないもの。
3. <呪文学)難易度を増やすのではなく、減らす為に使うもの。これらは緩和要因として説明される。エピック呪文の最終的なく呪文学)難易度の計算の為に、難易度を増加させる全ての要因を計算した後、最後に緩和要因を決定しなければならない。

研究とは芸術である: しばしば完全に新しいエピック呪文を研究することは、ガラス細工とルールの拡張が必要とされる。魔法のアイテムの製作と価格と同様に、緻密なバランス感覚が要求される。シードの説明はしばしば、特定の呪文には拡張する必要がでてくることがある。必要に応じて、シードから推測するのが難しい全てに影響に対して、「特別な」<呪文学)難易度を決め、例に示されているとおり、その呪文の為の特別な要因を決めなければいけない。全ての場合でも、DMが新しい呪文の<呪文学)難易度を決定する。

到着点: これが最後のステップであり、きわめて重要な意味を持つ。エピック呪文の働きと理由をDMに説明し、DMの賛同を得なければならない。DMが認めないのなら、そのエピック呪文は研究できない。しかしDMはそのエピック呪文が承認できなかった理由を説明する必要があり、恐らくは承認できるエピック呪文を作る方法を提示する必要があるだろう。

エピック呪文の要因表

| | <呪文学) 難易度修正 |
|---------------------------------------|----------------|
| 発動時間 | |
| 発動時間を1ラウンドに減少(最小1ラウンド) | +2 |
| 1アクションでの発動時間 | +20 |
| 呪文高速化(1《呪文高速化》アクション/ラウンド) | +28 |
| 特定の解放条件で発動 ¹ | +25 |
| 音声要素が不要 | +2 |
| 動作要素が不要 | +2 |
| 効果時間² | |
| 効果時間を100%増加 | +2 |
| 永久の効果時間(緩和要因を適用する前の全てのエピック呪文の要因に適用する) | x5 |
| 術者によって解除できる(常に以外なら) | +2 |
| 目標³ | |
| 300フィート以内の追加の目標を加える | +10 |
| 目標から効果範囲へ変更(以下の効果範囲のオプションを選択) | +10 |

| | |
|--|-----|
| 個人から効果範囲へ変更(以下の効果範囲のオプションを選択) | +15 |
| 目標から接触か光線(距離300フィート)へ変更 | +4 |
| 接触か遠隔接触攻撃から目標へ変更 | +4 |
| 効果範囲⁴ | |
| 効果範囲をボルト(5フィート x 300フィートか、10フィート x 150フィート)に変更 | +2 |
| 効果範囲を円柱状(半径10フィート、高さ30フィート)に変更 | +2 |
| 効果範囲を40フィートの円錐形に変更 | +2 |
| 効果範囲を10フィートの立方体へ変更 | +2 |
| 効果範囲を半径20フィートに変更 | +2 |
| 効果範囲を目標に変更 | +4 |
| 効果範囲を接触か光線(近距離)に変更 | +4 |
| 効果範囲を100%増加 | +4 |
| セーヴィング・スロー | |
| 呪文のセーヴィング・スロー難易度を+1増加 | +2 |
| 呪文抵抗 | |
| 目標の呪文抵抗を超える為の術者レベル判定に+1ボーナスを得る | +2 |
| 敵のデスペル判定に対抗する為の術者レベル判定に+1を得る | +2 |
| その他 | |
| 石版の上に記録する ⁵ | x2 |
| 1段階ダメージ・ダイスを増加(最大d20) | +10 |

注記: 規定されていないければ、同じ要因を複数回適用することができる。

1. スロットとして計算される偶発的な呪文は、キャラクターの1日のエピック呪文スロットから利用される。
2. 既に瞬間や永久の持続時間を持つシードは、増加できない。
3. 目標か効果範囲のシードを接触や遠隔攻撃に変更すると、成功した攻撃判定が必要となるの代わりに、ダメージを与えるのなら、セーブをもはや必要としなくなる。ダメージを与えない影響を持つシードなら、目標はセーブできる。接触や遠隔攻撃に変更された効果範囲を持つ呪文は、クリーチャーに攻撃が成功したときのみ影響を与える。
4. 接触や遠隔攻撃のシードから目標のシードに変更すると、ダメージを与える呪文なら、シードはもはや攻撃判定を必要としなくなる代わりに、目標へのセーヴィング・スローが必要となる。セーヴィング・スローに失敗すれば、目標は半分のダメージを受ける。目標のシードに変更された効果範囲のシードは、目標にだけ影響を与える。DMは目標に効果を与えるのに最も適切な種類のセーヴィング・スローを決定する。
5. エピック呪文は石版や他の物質に刻まれるかもしれない。一旦、呪文が刻まれたなら、他のエピック術者は、

研究することなくその呪文を学ぶことができる。一旦、刻み込まれたエピック呪文が、この方法で他のエピック術者に学ばれたのなら、その石版は破壊され、二度と元には戻らない。

エピック呪文の緩和要因表

| | 〈呪文学〉 難易度修正 |
|---|----------------|
| 1d6ポイントのダメージによる反動(最大 d6 = キャラクターのHD x 2) ¹ | -1 |
| 発動中に100XPを燃焼(最大 20,000XP) | -1 |
| 発動時間を1分に増加(最大 10分) | -2 |
| 発動時間を1日に増加(最大 100日) ² | -2 |
| 目標、接触、効果範囲から個人へ変更 | -2 |
| 追加の参加者(儀式) | 表参照: 儀式の追加参加者 |
| 1段階ダメージ・ダイスを減少(最小 1d4) | -5 |

注記: 常に、全てのエピック呪文の研究に関する要因(上記参照)が適用された後に、緩和要因が適用される。

- 術者は、反動を何かしら回避したり、反動によるダメージに対する耐性を得ることはできない。瞬間より長い効果時間を持つ呪文では、反動によるダメージはラウンドあたりに受ける。反動によるダメージが術者を殺すと、たとえウィッシュ、トゥルー・リサレクション、ミラクル、その他のエピック呪文により死者に生命を取り戻すとしても、術者のレベルを下げずに、術者の肉体に生命を取り戻す呪文も方法もない。通常、死者を生き返らせるのに、1レベルのペナルティが必要な呪文は、反動で死んだ術者を生き返らせると、2レベルのペナルティを与える。
- 〈呪文学〉難易度を下げる為に発動時間を増加すると、キャラクターは(合計-20の難易度修正を得るために)、最初に最大10分間の発動時間が必要になる。その後、キャラクターは発動時間に日数を加え、1日につき-2修正を得ることができ、最大100日迄、加えることができる。

儀式の追加参加者: 特別な追加の参加者を必要とするエピック呪文を研究することができる。これらの呪文は儀式と呼ばれる。特別な追加の参加者の人数を必要とする儀式としてエピック呪文を開発すると、参加者は1日の呪文数から特定のスロットを捧げなければならない。エピック呪文を研究している間、呪文の創造者は追加の参加者の人数とどのレベルの呪文スロットを提供してもらうかを決めなければならない。正確な人数の術者が発動に参加しないか、術者が呪文スロットを捧げなければ、そのエピック呪文は自動的に失敗する。参加するには、呪文を発動する主たる術者がエピック呪文の発動を始める時、各参加者は魔法の原型となるエネルギーを捧げる準備をしなければならない。表で示されているとおり、儀式呪文にかわる追加の参加者は、〈呪文学〉難易度を減少させる: 儀式の追加参加者を参照。

各追加の参加者はひとつの呪文スロットだけを捧げるだけかもしれない。追加の参加者が秘術呪文の術者か信仰呪文の術者かは重要ではない; どのレベルの呪文スロットを捧げるかだけが重要である。通常の呪文の発動と同じように捧げられた

呪文スロットは扱われる。ウィザードは準備された、未発動の呪文スロットでも、開いているが準備していないスロットでも捧げることができる。〈呪文学〉難易度の修正は各追加の参加者の数で修正される。

特別: 発動時間が1標準アクションより長い儀式エピック呪文は、発動にかかる時間と同数の全ての追加の参加者を必要とする。追加の参加者が呪文スロットを捧げている間に攻撃されると、参加者はスロットを捧げる為に、同じレベルの呪文を発動するのと同じ(精神集中)判定を行わなければならない。攻撃によって儀式への参加者の精神集中が乱れても、エピック呪文が必ずしも失敗する訳ではない。しかし、その追加の参加者によって減少させる〈呪文学〉難易度修正は、エピック呪文の最終的な〈呪文学〉修正に反映することができない。このように儀式エピック呪文は、発動することが主たる術者だけでは難しくなる。

儀式の追加参加者表

| 呪文スロットの捧げるレベル | 〈呪文学〉難易度減少 | 〈呪文学〉難易度減少 | 呪文スロットの捧げるレベル |
|---------------|------------|------------|---------------|
| 1 | -1 | 6 | -11 |
| 2 | -3 | 7 | -13 |
| 3 | -5 | 8 | -15 |
| 4 | -7 | 9 | -17 |
| 5 | -9 | エピック | -19 |

シードの説明

各シードの説明は0から9レベル呪文で使われているのと同じ書式に従っている。追加されている行は、このシードを使ってのエピック呪文を発動するのに必要な〈呪文学〉判定の基本難易度である。

シード: アフリクト(苦痛を与える)

心術 (強制) [恐怖、精神作用]

| | |
|-----------|------------------|
| 〈呪文学〉難易度 | : 14 |
| 構成要素 | : 動作、音声 |
| 発動時間 | : 1標準アクション |
| 距離 | : 300フィート |
| 目標 | : 1体の生きているクリーチャー |
| 効果時間 | : 20分 |
| セービング・スロー | : 意志・無効 |
| 呪文抵抗 | : 可 |

アフリクトは、対象の攻撃判定とセービング・スローに-2士気ペナルティを与える。〈呪文学〉難易度が+2される毎に、追加の-1ペナルティが、目標の攻撃判定、判定、セービング・スローに与えられる。キャラクターは、目標の術者レベル判定に-1ペナルティ、能力値に-1ペナルティ、呪文抵抗に-1ペナルティ、その他の目標の行動に対して-1ペナルティを課す為にこのシードを使って呪文を研究するかもしれない。上記のカテゴリーについて、追加の-1ペナルティを課す毎に、〈呪文学〉判定の難易度に+4する。【耐久力】が最低1であることを除き、このシードはキャラクターの能力値を0にする迄、苦しませることができる。要因がこのシードの効果時間を増加させる為に使われるのなら、能力値ペナルティは、代わって一時的な能力値ダメージ

ジとなる。要因が効果時間を永久にするなら、どの能力値ペナルティも永久能力値吸収となる。最後に、〈呪文学〉難易度を+2すると、目標の感覚のうちのひとつ(視力、嗅覚、聴覚、味覚、触覚や目標が持つ特殊感覚)が障害を受ける。目標が意志セービング・スローに失敗すれば、選択された感覚が呪文の効果時間中、機能しなくなり、その感覚が失われたことによる全てのペナルティを受ける。

シード: アニメート(操る)

変成術

| | |
|-----------|-----------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :25 |
| 構成要素 | :動作、音声 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :300フィート |
| 目標 | :物品か20立方フィートの物体 |
| 効果時間 | :20ラウンド |
| セービング・スロー | :不可 |
| 呪文抵抗 | :不可 |

このシードは、生命のない物体に機動力と生命があるような姿(実際に生命を持つ訳ではない)を与えることができる。アニメート・オブジェクトは、術者が最初に示したのなら何にでも攻撃する。アニメート・オブジェクトは全ての非魔法の素材にかけることができる。素材の体積が20立方フィートを上回らない限り、術者は原型となる物質、例えば、海水の量、石でできた壁の一部や地球自身のそれなりの量を操ることができる。追加の10立方フィートを操る毎に、最大1,000立方フィート迄、〈呪文学〉難易度を増加する。最初の1,000立方フィートの後に、追加の100立方フィートの物体を操る毎に、〈呪文学〉難易度は+1増加する。追加のヒット・ダイスが与えられたサイズの操られた物体に与えられる毎に、〈呪文学〉修正は+2増加する。持ち運ばれた物体を操る(運ばれている物品や他のクリーチャーが着用しているもの)為に、〈呪文学〉修正を+10増加させる。

シード: アニメート・デッド(死者を操る)

死霊術[悪]

| | |
|-----------|---------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :23 |
| 構成要素 | :動作、音声 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :接触 |
| 目標 | :1体以上の接触された死体 |
| 効果時間 | :瞬間 |
| セービング・スロー | :不可 |
| 呪文抵抗 | :不可 |

術者は死んだクリーチャーの骨や肉体を術者の話す命令に従うアンデッドに変換する。アンデッドは術者に従うか、その場に留まり、その場に侵入してきた全てのクリーチャー(か特定の種類のクリーチャー)を攻撃する。自らが破壊される迄、アンデッドは操られる(破壊されたアンデッドを再び操ることはできない)。知性のあるアンデッドはより洗練された命令に従うことができる。アニメート・デッドのシードは、キャラクターに20HDのアンデッドを作り出せるようにする。作り出すアンデッドの追加の1HD毎に、〈呪文学〉難易度を+1増加させる。作り出されたアンデッドは、直ちに術者の支配下に入る。術者は、使用される方法に関係なく、術者が個人的に作成したアンデッド・クリーチャーについて術者レベルにつき、1HDのアンデッドを自然に支配することができる。術者がこの数値を上回るのなら、新たに作られたクリーチャーは術者の支配下に落ち、以前から支配されていた

アンデッドが支配下から逃れる(術者はどのクリーチャーが支配から逃れるかを選択する)。術者がグリックなら、術者が支配するアンデッドは、アンデッド威伏やアンデッド支配の能力の制限に加えられない。支配下に置くアンデッドの追加の2HD毎に、〈呪文学〉難易度が+1増加する。このシードで作りに出される20HD以上のアンデッドだけは、この難易度修正を用いて支配することができる。20HDを超えるアンデッドを作り出し、支配する為に、アンデッドの追加の2HDにつき、〈呪文学〉難易度が+3増加する。

アンデッドの種類:アンデッドの全ての種別は、アニメート・デッドのシードを使って作り出され、以下のテーブルを使って、より強力なアンデッドを作り出す為にエピック呪文の難易度を増加させる。DMは、表に含まれていないアンデッドの場合、類似のアンデッドを用いて以下の表で〈呪文学〉難易度を決定しなければならない。

| アンデッド | 〈呪文学〉 難易度修正 | アンデッド | 〈呪文学〉 難易度修正 |
|-------|----------------|--------|----------------|
| スケルトン | -12 | レイス | -2 |
| ゾンビ | -12 | マミー | +0 |
| グール | -10 | スペクター | +2 |
| シャドウ | -8 | モーハグ | +4 |
| ガスト | -6 | ヴァンパイア | +6 |
| ワイト | -4 | ゴースト | +8 |

シード: アーマー(防御を与える)

召喚術(創造)[カ場]

| | |
|-----------|---------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :14 |
| 構成要素 | :動作、音声 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :接触 |
| 目標 | :接触された死体 |
| 効果時間 | :24時間(ディスベル可) |
| セービング・スロー | :意志・無効(無効) |
| 呪文抵抗 | :可(無効) |

このシードは、クリーチャーに追加の鎧を与え、アーマークラスに+4ボーナスを得る。このボーナスは、術者が選択すれば、鎧ボーナスにも外皮ボーナスにもなる。一般的な鎧とは異なり、アーマーのシードは、鎧判定ペナルティ、秘術呪文失敗確率、速度減少を引き起こさない無形の防御を与える。非実体のクリーチャーは、通常鎧を無視する方法でアーマーのシードを潜り抜けることはできない。アーマー・クラス・ボーナスの追加のポイント毎に、〈呪文学〉難易度は+2増加する。術者はまた、異なるボーナスの種類、例えば反射、信仰、洞察といった+1ボーナスをクリーチャーに与えることができる。これらのひとつのアーマー・クラスのボーナスを追加するポイント毎に、〈呪文学〉難易度は+10増加する。

シード: バニッシュ(退去させる)

防御術

| | |
|----------|--------|
| 〈呪文学〉難易度 | :27 |
| 構成要素 | :動作、音声 |
| 発動時間 | :1分 |

| | |
|------------|------------------------------------|
| 距離 | :75フィート |
| 目標 | :いずれも30フィート以上ではない、1体以上の他次元界のクリーチャー |
| 効果時間 | :瞬間 |
| セーヴィング・スロー | :意志・無効 |
| 呪文抵抗 | :可 |

このシードは術者の原生次元界から他の次元界クリーチャーを強制退去させる。術者は最大14HD迄の他の次元界のクリーチャーを退去させることができる。退去させる他の次元界のクリーチャーの追加の2HD毎に、〈呪文学〉難易度が+1増加する。来訪者以外のクリーチャーの種別や副種別を指定するのなら、〈呪文学〉難易度が+20増加する。

シード:コンペル(強制する)

心術(強制)[精神作用]

| | |
|------------|-----------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :19 |
| 構成要素 | :動作、物質 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :75フィート |
| 目標 | :1体の生きているクリーチャー |
| 効果時間 | :20時間か、完了する迄 |
| セーヴィング・スロー | :意志・無効 |
| 呪文抵抗 | :可 |

このシードは、目標に活動の道筋をたどることを強要する。効果の基本的な段階で、コンペルのシードが使われた呪文は、明確に聞こえる方法を用いて行動を言い渡さなければならない。クリーチャーにとってどうみても有害な行為を行うことを強制することは、自動的に失敗する(この制限を避ける為に、〈呪文学〉難易度を増加させない限り;下記参照)。クリーチャーに明らかに不合理な行動を行わせるよう強要するには、〈呪文学〉難易度が+10増加する。行動の強制された道筋は、効果時間の間、継続する。強要された行動が効果時間より短い時間に終わるのなら、呪文は終了する。術者は、持続時間の間に特別な行動を起こす為の状況を指定することができる。このシードを使っている呪文が終了する前に、その状況が訪れないのなら、その行動は実行されない。

シード:コンシール(隠匿する)

幻術(欺瞞)

| | |
|------------|---------------------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :17 |
| 構成要素 | :動作、音声 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :個人か、接触 |
| 目標 | :君自身か、2,000ポンド迄のクリーチャーか物体 |
| 効果時間 | :200分か、使用される迄(ディスプレイ可) |
| セーヴィング・スロー | :意志・無効(無効・物品) |
| 呪文抵抗 | :可、あるいは不可(無害、物品) |

このシードは、たとえ暗視能力であっても、視線の通るクリーチャーか、接触した物品を隠す。対象が道具を運んでいるクリーチャーなら、その道具も一緒に消え、クリーチャーは不可視となる。対象がクリーチャーを攻撃すると、コンシールを使った呪文は終了する。持ち運ばれていない物体に向けられる行動は呪文をとくことなく、間接的に危害を加える行為は、攻撃とは看做されない。対象のアクションを問わず継続する不可視を作り出す為に、〈呪文学〉難易度を+4する。あるいは、対象が

本当にいる場所からおよそ2フィート離れているところにいるように見えるように、このシードは対象の正確な位置を隠すことができる。これは〈呪文学〉難易度を+2増加する。まるで完全遮蔽を得るかの様に、対象は50%の失敗確率を得る。しかし、本当の完全遮蔽とは異なり、この置換効果は、敵が対象を目標とすることを防いでくれない。コンシールのシードは、占術呪文、擬似呪文効果、リヴァールのシードを使って研究されたエピック呪文を妨害する為に使うことができる。これには〈呪文学〉修正を+6増加する。エピック呪文を含む、全てのレベルにの占術魔法が使われる全ての場合で、この目的でコンシールのシードを使った呪文を用いて対象を隠そうとすると、呪文の作用について対抗術者判定を行う。

シード:コンジャー(物品を創造する)

召喚術(創造)

| | |
|------------|---------------------------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :21 |
| 構成要素 | :動作、物質 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :0フィート |
| 効果 | :持ち運ばれていない、20立方フィート迄の非生命で非魔法の物体 |
| 効果時間 | :8時間 |
| セーヴィング・スロー | :不可 |
| 呪文抵抗 | :不可 |

このシードは、要領が20立方フィート迄の非生命の手にもたれていない物体を作り出す。術者は複合されたアイテムを作る為に適当な技能判定に成功しなければならない。シードは物体を野菜からミスラルやアダマンティン迄の硬度と希少性を持たせて作り出すことができる。単純な物品は、24時間の効果時間を自然に持つ。作り出した物体に追加の立方フィートを与える毎に、〈呪文学〉難易度は+2増加する。エピック呪文の研究の間、創り出された物を構成要素やリソースとして使うことは、呪文に失敗し、物品が消えさせる原因となる。コンジャーのシードは、持続時間を永久にすれば、全く新しいクリーチャーを創造する為に、ライフやフォーティフィのシードと共にエピック呪文に使うことができる。クリーチャーに擬似呪文能力を与える為に、他のエピックのシードを望む能力を使えるよう、エピック呪文に適用する。クリーチャーに擬似呪文能力ではなく、超常能力や変則能力を与える為には、関連したシードのコストを2倍にする。ふたつの2倍は4倍ではなく、3倍になることを覚えておかなければならない。クリーチャーにヒット・ダイスを与える為に、フォーティフィのシードが使われる。クリーチャーに5ヒット・ポイントを与える毎に、追加の1HDが与えられる。一旦、うまく作り出されれば、新しいクリーチャーは繁殖し始めるだろう。

シード:コンタクト(接触する)

占術

| | |
|------------|------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :23 |
| 構成要素 | :動作、音声 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :本文参照 |
| 目標 | :1体のクリーチャー |
| 効果時間 | :200分 |
| セーヴィング・スロー | :不可 |
| 呪文抵抗 | :不可 |

このシードは、術者のよく知る、会話のやりとりが可能(もしくは魔法的手段によってよく観察できる)特定のクリーチャーにテレ

パシーによる共感を作り出す。対象が術者を知っているのなら、対象は術者を認める。対象は術者に即座に応える。術者は、2対以上のクリーチャーとの間で、コミュニケーションを取る共感を作り出すことができる。コンタクトできる追加のクリーチャー毎に、〈呪文学〉難易度が+1増加する。この共感は自発性を持つ対象にのみ確立することができ、その為、セーヴィング・スローや呪文抵抗による影響を受けない。言語に関係なく、テレパシーによる呼吸にケーションを取る為には、〈呪文学〉難易度が+4増加する。特別な影響は結果として、共感を確立せず、距離を置いての通信する為のパワーだけが与えられる。基本〈呪文学〉難易度20で、術者はコンタクトのシードを使って、物品(やクリーチャー)にメッセージを残し、呪文の持続時間の間、文字を映し出したり、術者の知る言語で話させることができる。話されたメッセージはどんな長さでもありうるが、文字にしたメッセージは目標の表面(実際に読める文字の大きさ)によって制限される。呪文が発動された時、術者の望む特定の条件が充たされた時、メッセージは届けられる。

シード: デリュード(幻影を見せる)

幻術(空想)

| | |
|------------|-----------------------------|
| 〈呪文学〉難易度 | : 14 |
| 構成要素 | : 動作、物質 |
| 発動時間 | : 1分 |
| 距離 | : 12,000フィート |
| 効果 | : 最大20個の30立方フィート迄広げられる可視の幻影 |
| 効果時間 | : 精神集中に加えて20時間 |
| セーヴィング・スロー | : 意志・不信(相互に作用するなら) |
| 呪文抵抗 | : 不可 |

デリュードのシードで研究された呪文は、術者が見せたいと思う物品、クリーチャー、カ場の視覚的な幻影を作り出す。術者は精神集中することによって(イメージは、そうしなければ移動しない)、効果のサイズの範囲内で幻影を動かすことができる。術者は幻影が適切に反応する原因とならない限り、敵からダメージを受けると、幻影は消失する。聴覚、嗅覚、触覚、味覚、熱を持つ幻影を作り出すには、〈呪文学〉難易度が追加の感覚につき+2増加する。しかし現実的に感じる触覚や熱の幻影はダメージを与えることができない。作り出された追加の幻影毎に、〈呪文学〉難易度は+1増加する。術者が順序に従って動く幻影を作り出す為には、〈呪文学〉難易度が+9増加する。精神集中している術者がいない場合には、幻影は見せる順序に従う。幻影は、必要に応じて分かりやすい会話を含むことができる。どの場所から見てもなんらか見える幻影を作り出すには、〈呪文学〉難易度を+4する。上述したように、音のような、追加の要素を加えることができる。クリーチャーを隠すことは、このデリュードのシードとその他のシードを使って研究しなければならない。

シード: デストロイ(破壊する)

変成術

| | |
|----------|------------------------------|
| 〈呪文学〉難易度 | : 29 |
| 構成要素 | : 動作、物質 |
| 発動時間 | : 1分 |
| 距離 | : 12,000フィート |
| 効果 | : 1体のクリーチャーか、10立方フィートの非生命の物体 |
| 効果時間 | : 瞬間 |

| | |
|------------|---------|
| セーヴィング・スロー | : 頑健・半減 |
| 呪文抵抗 | : 可 |

このシードは、目標に20d6ポイントのダメージを与える。ダメージは特定のタイプのエネルギーを持たない。追加の1d6ポイントのダメージを与える毎に、〈呪文学〉難易度は+2増加する。目標は、ヒットポイントが-10以下(人造、物品、アンデッドは、ヒットポイントが0以下)になると、まるでディスインテグレートのように、完全に破壊され、後には純粋な塵のような跡だけが残る。10立方フィート迄の非生命の物体も影響を受け、デストロイのシードを使った呪文は、巨大な物体や建造物の一部だけを目標とすることができる。デストロイのシードは、通常、ディスインテグレート呪文だけが効果を及ぼせる、魔法的な存在、エネルギーの場、カ場効果にさせ影響を与える。そのような効果は自動的に破壊される。ワードのシードを使ったエピック呪文は破壊されるかも知れず、術者は他の術者のワード呪文を無効化する為に対抗術者レベル判定に成功しなければならない。

シード: ディスペル(ディスペルする)

幻術(空想)

| | |
|------------|-------------------|
| 〈呪文学〉難易度 | : 19 |
| 構成要素 | : 動作、物質 |
| 発動時間 | : 1分 |
| 距離 | : 300フィート |
| 効果 | : 1体のクリーチャー、物体、呪文 |
| 効果時間 | : 瞬間 |
| セーヴィング・スロー | : 不可 |
| 呪文抵抗 | : 不可 |

このシードは、クリーチャーや物体に発動されるか、一時的に魔法のアイテムの魔法的能力を抑えるか、効果範囲内で発動されている呪文(少なくとも効果が継続している)を終了させる。ディスペルされた呪文は、効果時間が終了したかのようになり終了する。ディスペルのシードは、全ての呪文、通常のディスペル・マジックでディスペルできない呪文すら、ディスペルすることができる。ディスペルのシードは、呪文と同じように超常能力の作用中の効果をディスペルすることができ(カウンターはできない)、呪文の影響を受けるように擬似呪文能力も影響を受ける。1体のクリーチャー、物体、呪文はディスペルのシードの目標になる。術者は、物体やクリーチャー上の現在の作用中の各呪文に対して、ディスペル判定を行う。ディスペル判定は、難易度 11 + 目標の呪文の術者レベルに対して、1d20 + 10を行う。ディスペル判定に追加の+1する毎に、〈呪文学〉難易度は+1増加する。作動中の呪文の効果を受ける物体やクリーチャーを目標とすると、物体やクリーチャーへ影響を与える呪文はディスペル判定によって終了する。目標とされた物体が魔法のアイテムなら、アイテムの術者レベルに対してディスペル判定を行う。成功すれば、全てのアイテムの魔法的能力は、アイテム自身が回復される迄の1d4ラウンドの間、抑制される。抑制されたアイテムは効果の持続時間の間、非魔法となる。他の次元界への接続口は、一時的に閉じられる。魔法のアイテムの物質的特性は変化しない。全てのクリーチャー、物品、呪文はディスペルのシードの対象となる可能性があり、たとえ神の呪文やアーティファクトの能力でも含まれる。キャラクターは自身が発動した全ての呪文に対して自動的にディスペル判定に成功する。

シード: エネルギー(エネルギー)

カ術 [酸、火、電撃、冷気、音波]

| | |
|------------|--|
| 〈呪文学〉難易度 | :19 |
| 構成要素 | :動作、物質 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :300フィートか接触されたクリーチャー や2,000ポンド以下の物体 |
| 効果範囲 | :幅5フィート、長さ300フィートのポルト か、半径10フィートの放射か、1辺が 最大200フィートの正方形の壁や球 か、半径20フィート迄の半球 |
| 効果時間 | :瞬間か20時間(本文参照) |
| セーヴィング・スロー | :反応・半減 |
| 呪文抵抗 | :可 |

このシードは術者が選択した5種類のエネルギーの種類、酸、冷気、電撃、火、音波を選択して利用する。術者はポルトとしてか、物体にエネルギーを与えるか、エネルギーとして独立した顕現を起こす形でエネルギーを発動できる。エネルギーのシードを使って研究された呪文がポルトとして放たれると、そのポルトは即座に適当なエネルギーの種類を持つ10d6ポイントのダメージを与え、ポルトの効果範囲にいる全ては、ダメージを半減させる為に反応セーブを行わなければならない。追加の1d6ポイントのダメージを与える毎に、〈呪文学〉難易度が+2増加する。ポルトは、術者の指先から放たれる。擬似呪文能力のように、エネルギーのポルトを使う能力や、特定の状況に対処する為の能力を他のクリーチャーに与える為には、〈呪文学〉難易度が+25増加する。術者は、特定のエネルギーの種類を20時間に渡り、半径10フィートに放射させる為に、クリーチャーや物体を対象にすることができる。放射されたエネルギーは、防御されていないクリーチャーに対して、ラウンドあたり、2d6ポイントのダメージを与える(エネルギーに対する抵抗や別の防御手段を持たない目標となったクリーチャーは、影響を受けやすい)。放射された追加の1d6ポイントのダメージ毎に、〈呪文学〉難易度は+2増加する。術者はまた、最大20時間に渡り、望むエネルギーを放射させる壁、半円、円、ドーム、半球を作り出すこともできる。術者によって選択された、壁の一辺は、エネルギーの波を送り出し、10フィート以内にいるクリーチャーに対し2d4ポイントのエネルギーのダメージを与え、20フィート以内の10フィート離れた対象に1d4ポイントのダメージを与える。それが現れた時、各ラウンドにその効果範囲に入ったりしたクリーチャーに、その壁はダメージを与える。それに加えて、壁はそれを通過しようとする全てのクリーチャーはエネルギーによる2d6+20ポイントのダメージを受ける。壁はアンデッド・クリーチャーに2倍のダメージを与える。追加の1d4ポイントのダメージを与える毎に、〈呪文学〉難易度は+2増加する。術者はまた、慎重に冷気、電撃、火の放射を行い、バランスを取る為にエネルギーのシードを使うことができ、20時間の間、特定の天候を作り出すことができる。このようにエネルギーのシードを使うには、基本〈呪文学〉難易度が25となる。効果範囲は、術者を中心とした半径2マイルにも及ぶ。一旦、呪文が発動されれば、天候が顕現する迄に10分かかる。一般的に、間接的な影響を与えることは可能だが、術者は直接、クリーチャーを目標にしたり、影響を与えることはできない。このシードは、一時的寒波、熱波、雷雨、ブリザードを引き起こすことができる。たとえ竜巻でも効果範囲内をランダムに移動させることができる。目標とされたダメージを与える効果を作り出すことは、エネルギーのシードを追加して利用する必要がある。

シード:フォアシー(未来視する)

占術

| | |
|----------|------------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :17 |
| 構成要素 | :動作、物質 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :個人 |
| 目標 | :君自身 |
| 効果時間 | :瞬間か、キャンセル(本文参照) |

術者は、ごく近い未来を予言することができるようになるか、特定の質問に対する情報を得ることができる。術者は、90%の確率で次の30分先の未来で意味のあることを読み取ることができる。成功すれば、術者は特定の行動が良い結果になるか、悪い結果になるか、それ以外の結果になるかを知ることができる。未来の30分を追加する毎に、〈呪文学〉難易度はx2される。より良い結果を得る為に、術者は他の次元界の未知なる力へ最大10個迄の質問をすることができる(術者が精神集中している間、ラウンドにつき1つ)が、それを行う為の〈呪文学〉難易度は、23となる。回答は術者の知る言語で返されるが、「はい」「いいえ」「恐らく」「断じて違う」「無関係である」といったひとつの語だけで答えられる。類似した種類の0~9レベル呪文と異なり、答えられる全ての質問は、90%正直に答えられる。しかし、フォアシーのシードを用いた特定の呪文は、5週につき一度しか発動することができない。フォアシーのシードは、例えばリベラルやトランスポートのシードを使う呪文のような、機能する前に特定の情報が必要なエピック呪文となる。フォアシーのシードは、生きているターゲットのレベル、クラス、属性、その他特殊能力(や、もしあれば、物品の魔法的能力の1つ)といった1つの基本的情報を得る為に使うことができる。得られる情報の追加のひとつにつき、〈呪文学〉修正は+2増加する。

シード:フォーティファイ(強化する)

変成術

| | |
|------------|---------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :17(本文参照) |
| 構成要素 | :動作、物質 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :接触 |
| 効果 | :接触されたクリーチャー |
| 効果時間 | :20時間;年齢修正は永久 |
| セーヴィング・スロー | :意志・無効(無害) |
| 呪文抵抗 | :可(無効) |

フォーティファイのシードを使う呪文は、以下のうちから選択したひとつにつき+1強化ボーナスを与える。

- いずれかひとつの能力値
- いずれかひとつの種類のセーヴィング・スロー
- 呪文抵抗
- 外皮

フォーティファイのシードはまた、1種類のエネルギーの種類にエネルギー抵抗を与えるか、1ポイントの一時的ヒット・ポイントを与える。追加の+1ボーナスか、エネルギー抵抗か、ヒット・ポイント毎に、〈呪文学〉難易度が+2増加する。強化以外の他の種類の+1ボーナスを与えるのなら、フォーティファイのシードの基本〈呪文学〉難易度は23となる。強化以外の種類のそれぞれ追加の+1ボーナスを与える毎に、〈呪文学〉難易度は+6増加する。術者が効果時間を永久にする為に要因を使うなら、そのボーナスは体得ボーナスでなければならず、許容される最大体得ボーナスは+5となる。クリーチャーに能力値へ+1ボーナスを与えるか、クリーチャーが持っていないその他の特性を与えるには、フォーティファイのシードの基本〈呪文学〉難易度は27に

なる。それぞれ追加の+1ボーナスの為に、〈呪文学〉難易度は+4増加する。フォーティフィのシードを用いた呪文で、【知力】のようなもともと通常は持っていない能力値を非生命の物品に与えるのなら、呪文はライフのシードも取り込まなければならない。呪文抵抗を持たないクリーチャーに呪文抵抗を与えるのは、特別な扱いとなる。基本〈呪文学〉難易度27は、呪文抵抗25を与え、呪文抵抗のそれぞれ追加のポイントは、〈呪文学〉難易度を+4増加させる(呪文抵抗をそれぞれ-1するなら、〈呪文学〉難易度は-2減少する)。フォーティフィのシードはまた、ダメージ減少 1/魔法を与えることができる。それぞれ追加のダメージ減少のポイントを与える毎に、〈呪文学〉難易度は+2増加する。ダメージ減少の値をエピックにする為には、〈呪文学〉難易度が+15増加する。フォーティフィのシードの特別な使用方法として、目標に現在の年齢カテゴリーに永久に+1年加えることができる。クリーチャーの現在の年齢カテゴリーに追加の+1年を加える毎に、〈呪文学〉難易度は+2増加する。クリーチャーの最大年齢の増加修正は重ならず、上書きされる。呪文がクリーチャーの現在の年齢カテゴリーを増加させたら、全ての高い年齢カテゴリーに従って、状態を調整する。

シード:ヒール(治療する)

召喚術

| | |
|------------|--------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :25 |
| 構成要素 | :動作、物質、信仰焦点具 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :接触 |
| 効果 | :接触されたクリーチャー |
| 効果時間 | :瞬間 |
| セーヴィング・スロー | :可(無効:本文参照) |
| 呪文抵抗 | :可(無害) |

ヒールのシードを使って呪文を研究すると、正のエネルギーに接触し、クリーチャーの病氣や怪我を拭き去る。このような呪文は完全に全ての病氣、盲目状態、難聴状態、一時的な能力値ダメージを治療する。永久的な能力値吸収の能力値を回復する為には、〈呪文学〉難易度は+6増加させる。ヒールのシードは、対象の体内に追加のダメージや影響を与えられないよう、毒を中和する。それはフィーブルマインドや呪文による精神障害、脳へのダメージを治療させる。それは、アフリクトのシードを使ったエピック呪文であったとしても、呪文による影響を含む、キャラクターの能力へペナルティを与える全ての魔法的効果を取り扱う。呪文への唯一の利用例として、全てのこれらの影響を同時に行うために必要とされる。このシードは、レベルや、死によって失われた【耐久力】ポイントを回復することはできない。目標を苦しめる全ての負のレベルを取り扱う為に、〈呪文学〉難易度を+2増加させる。この対極のレベルは、カ場やクリーチャーを消耗させる。クリーチャーが20週以内にレベルを失っている場合だけ、吸収されたレベルが回復できる。レベルが吸収されてからの追加の週毎に、〈呪文学〉難易度は+2増加する。アンデッドに対して、正のエネルギーの流入は、アンデッドを消失させ、アンデッドが頑健セーヴィング・スローに失敗すると1d4ヒット・ポイントにする。〈知識〉(秘術)、〈知識〉(自然)、〈知識〉(宗教)が24ランクであるエピック術者は、対象の負のエネルギーを回復させ、完全にアンデッドを回復させるが、生きているクリーチャーを消失させ、頑健セーヴィング・スローに失敗すると、1d4ヒット・ポイントになるヒールのシードを使った特別版の呪文を研究し、発動することができる。又は、頑健セーヴィング・スローに失敗した生きている目標に8時間の間、負の4レベルを与えることができる。追加の負のレベルを与

える毎に、〈呪文学〉難易度は+4増加し、負のレベルが与えられる時間を追加する毎に、〈呪文学〉難易度は+2増加する。対象が最終的にヒット・ダイスと少なくとも同じくらい多くの負のレベルを得ると、対象は死ぬ。対象が生き残り、負のレベルを得てから24時間以上経過すると、対象はもう一度、頑健セーヴィング・スローをしなければならない、失敗すると負のレベルは実際のレベルの損失に変換される。

シード:ライフ(生命を与える)

召喚術(治療)

| | |
|------------|-----------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :27 |
| 構成要素 | :動作、物質、信仰焦点具 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :接触 |
| 効果 | :接触された死んだクリーチャー |
| 効果時間 | :瞬間 |
| セーヴィング・スロー | :不可(本文参照) |
| 呪文抵抗 | :可(無害) |

ライフのシードを研究した呪文は、生命と完全な活力を全ての死亡したクリーチャーに取り戻す。クリーチャーの残骸の状態は、要因にならない。クリーチャーの肉体の一部がまだ存在している限り、それに生命を取り戻すことができるが、呪文を発動される肉体の一部は、死んだときのクリーチャーの一部でなければならない(デイスインティグレート呪文が命中したクリーチャーの残骸は、肉体の小さな一部とみなす)。クリーチャーは200年以上前に死亡していることもありえる。追加の10年毎に、〈呪文学〉難易度は+1増加する。クリーチャーは直ちに完全にヒット・ポイントを取り戻し、健康になり、準備した呪文を失うことなく復活する。しかし、対象は1レベル失う(対象が1レベルなら、【耐久力】を1ポイント失う)。ライフのシードは老衰で死亡した者を復活させることはできない。〈知識〉(秘術)、〈知識〉(自然)、〈知識〉(宗教)が24ランクであるエピック術者は、ライフのシードを使って、通常、生命のない物体に実際の生命を与える特別版の呪文を研究し、発動することができる。術者は生命のない動植物に生命を与え、人間的な感性を与えることができる。成功する為に、術者は意志セーブをしなければならない(難易度 10 + 対象のヒット・ダイスか、一旦、生命を持つなら植物のヒット・ダイス)。新たに生命を持った物体、知性のある動物、感覚を持つ植物は、術者に友好的である。まるでアニメート・オブジェクトのように、物体や植物は特徴を持つが、【知力】、【判断力】、【魅力】は全て3d6となる。動き出した物品と植物は、四肢、突起、根、彫刻された手足を動かす能力を得て、人間のような感覚を持つ。新たに知性を持った動物は、3d6の【知力】、+1d3の【魅力】、+2HDを得る。物体、動物、植物は術者の知る1つの言語を話し、加えてもしあれば、【知力】ボーナスのポイントにつき、追加の1つの言語を覚える。

シード:リフレクト(反射する)

防衛術

| | |
|----------|-------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :27 |
| 構成要素 | :動作、物質 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :個人 |
| 効果 | :君自身 |
| 効果時間 | :消費されるか12時間 |

術者を目標とする攻撃は、元の攻撃者に跳ね返される。それぞれリフレクトのシードを使うエピック呪文は、1種類の攻撃の種

別、呪文(や擬似呪文能力)、遠隔攻撃、近接攻撃に対してのみ効果を持つ。範囲呪文を跳ね返す為に、術者が目標にならず、周囲から不意打ちをうけなくするには、〈呪文学〉難易度が**+20**増加する。跳ね返すことの単独の成功での使用は、その防御に費やされる。呪文や擬似呪文能力に対するリフレクトのシードを研究した呪文は、1レベルの全ての呪文を跳ね返す。跳ね返す呪文の追加のレベル毎に、〈呪文学〉難易度が**+20**増加する。エピック呪文は、10レベル呪文と看做される。対象となる呪文が9レベル以下なら、望む効果として自動的に跳ね返される。他のエピック呪文に対して、リフレクトのシードが使われれば、対抗術者レベル判定が必要となる。敵の術者が術者レベル判定で、君の呪文に打ち勝つと、リフレクトのシードを使ったエピック呪文は機能せず、その間だけ抑制される。リフレクトのシードは、近接攻撃や遠隔攻撃に対して使うことができ、5回の攻撃は自動的に攻撃者に跳ね返される。攻撃を跳ね返す追加の回数毎に、〈呪文学〉難易度は**+4**増加する。跳ね返された攻撃は、攻撃者と同じ攻撃ロールが使われる。一旦、攻撃が跳ね返されれば、リフレクトのシードを使った呪文は消費される。

シード:リヴァール(遠隔視する)

占術

| | |
|-----------|--------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :19(本文参照) |
| 構成要素 | :動作、物質、信仰焦点具 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :本文参照 |
| 効果 | :魔法的感覚 |
| 効果時間 | :20分(ディスパル可) |
| セービング・スロー | :不可 |
| 呪文抵抗 | :不可 |

このシードの術者は、自身がそこにいるかのように遠い場所を見たり、聞いたりすることができる。視ることと聞くことの両方の為に、〈呪文学〉難易度を**+2**増加させる。距離は要因ではないが、場所は術者が良く知っている場所でなければならない。呪文はディスパルすることができる不可視の感覚器を作り出す。リード・シーティングや魔法の防御はこの呪文を妨害し、術者は呪文が妨害されたと感じる。術者が自身の操る移動できる感覚器を作りたいのなら(速度**30**フィート)、〈呪文学〉難易度は**+2**増加する。リヴァールのシードを使って、ひとつの特定の存在が異なる次元界に辿り着く為に、〈呪文学〉難易度は**+8**増加する。魔法的に強化された感覚がリヴァールのシードで組み立てられた呪文として機能させる為に、〈呪文学〉難易度は**+4**増加する。感覚器から距離が接触以上の全ての呪文を発動する為には、〈呪文学〉難易度を**+6**増加させるが、術者は絶えず感覚器との効果線を維持していなければならない。効果線が遮断されれば、呪文は終了する。感覚器から呪文を発動する際、術者が効果線に捕われなくなる為に、〈呪文学〉難易度を**10**倍する。幻影を貫通して、実際の状態を見る為に用いるのなら、リヴァールのシードの基本〈呪文学〉難易度は**25**になる。術者は、通常のもので魔法的でも暗闇を見通すことができ、魔法によって隠された秘密の扉に気が付き、ブラーやディスプレイメントの効果の影響下にあるクリーチャーや物体の正確な位置を知ることができ、不可視のクリーチャーや物体を通常通り見ることができ、幻影を見通すことができ、エセリアル界を見ることができ(るが、他の次元界ではない)、ポリモーフされたものや変換された物の真の姿を見ることができこのような視力の距離は**120**フィートである。リヴァールのシードは、以下のいずれかひとつを行う呪文を研究する為に用いる

ことができる。

- リード・マジック呪文を複製する
- 他の書き言葉と話し言葉を理解する
- 他の書かれた言葉を話す

言語を理解して話すには、〈呪文学〉難易度が**+4**増加する。

シード:スレイ(殺害する)

死霊術 [死]

| | |
|-----------|-----------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :25 |
| 構成要素 | :動作、物質、信仰焦点具 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :300フィート |
| 効果 | :1体の生きているクリーチャー |
| 効果時間 | :瞬間 |
| セービング・スロー | :頑健・部分か半減(本文参照) |
| 呪文抵抗 | :可 |

スレイのシードを使って研究された呪文は、生きているクリーチャーの生命力を消滅させ、即死させる。スレイのシードは、最大**80HD**のクリーチャーを殺せる。対象は攻撃から生き残る為に、頑健セービング・スローを行うことができる。セーブに成功すれば、死ぬ代わりに**3d6+20**ポイントのダメージを受ける。影響を受ける追加の**80HD**(か、影響を受けるクリーチャーを追加する)為に、〈呪文学〉難易度を**+8**増加させる。あるいは、術者は、目標に**2d4**レベルの負のレベルを用いることで、対象の生命力を抑える為に、エピック呪文にスレイのシードを使うことができる。追加の**1d4**の負のレベルを与える毎に、〈呪文学〉難易度を**+4**増加させる。対象が少なくとも、自身のヒット・ダイスと同じくらい多くの負のレベルを持つと、対象は死ぬ。対象が生き残り、負のレベルを得てから**24**時間以上経過すると、対象はもう一度、頑健セービング・スローをしなければならない。失敗すると負のレベルは実際のレベルの損失に変換される。

シード:サモン(召喚する)

召喚術(召喚)

| | |
|-----------|-----------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :14 |
| 構成要素 | :動作、物質、信仰焦点具 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :75フィート |
| 効果 | :1体のクリーチャーを召喚する |
| 効果時間 | :20ラウンド(ディスパル可) |
| セービング・スロー | :意志・無効(本文参照) |
| 呪文抵抗 | :可(本文参照) |

このシードは来訪者を召喚する。術者がその存在の呪文抵抗を打ち破るか、意思セービング・スローに失敗すれば、術者のターンに、術者が示し、直ちにそれを実行する為に現れる。その存在の能力での最善を尽くして、その存在は術者の敵を攻撃する。術者が来訪者とコミュニケーションが取れるのなら、術者は直接、攻撃させない、特定の敵を攻撃させる、他のアクションを取らせることを指示することができる。呪文は脅威度**2**以下の来訪者を召喚する。召喚された来訪者の脅威度を**+1**する毎に、〈呪文学〉難易度は**+2**増加する。召喚された、脅威度が同じ追加の来訪者毎に、〈呪文学〉難易度は**2**倍される。術者がサモンのシードを使って、風、混沌、地、悪、火、善、秩序、水のクリーチャーを召喚する呪文を研究すると、完成した呪文は、その種別となる。術者が〈呪文学〉難易度を**+10**増加すると、術者は脅威度**2**以下か、他のモンス

ターの種別や副種別のクリーチャーを召喚することができる。召喚されたクリーチャーは、他の次元界(ときどきは同じ次元界)から連れ去られてくる。召喚されたクリーチャーは、自身の能力の及ぶ限り、術者の敵を攻撃するか、術者がそれとコミュニケーションが取れるなら、他のアクションを行う。しかしクリーチャーがその生態に反することを命じられると、召喚が終了する。召喚されたクリーチャーの脅威度を+1する毎に、〈呪文学〉難易度は+2増加する。最後に、〈呪文学〉難易度を+60増加すると、術者は多元宇宙のどこかから特別に特有の個人を召喚することができる。術者は目標の名前と幾つかの要因を知らなければならず、発見からの全ての魔法的防御を打ち破るか目標が使っている他の防御を打ち破り、目標の呪文抵抗を打ち破らなければならず、目標が意思セービング・スローに失敗しなければならぬ。目標は術者に仕えたいという特別な衝動は持っていない。

シード:トランスフォーム(形態変化する)

召喚術(召喚)

| | |
|-----------|-------------------------|
| 〈呪文学〉難易度 | :21 |
| 構成要素 | :動作、物質 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :300フィート |
| 効果 | :1体のクリーチャーか、生命のない非魔法の物体 |
| 効果時間 | :永久 |
| セービング・スロー | :頑健・無効(本文参照) |
| 呪文抵抗 | :可 |

トランスフォームのシードを使う呪文は、対照を他のクリーチャーに変えるか物品に変える。新しい形態は、極小から対象の通常の形態よりひとつ大きいサイズまでの幅で変動することができる。サイズの変更について1段階大きくする毎に、〈呪文学〉難易度が+6増加する。術者が非魔法の、生命のない物体を術者の種別のクリーチャーしたり、クリーチャーを非魔法の姓名のない物体に変えたいのなら、〈呪文学〉難易度は+10増加する。クリーチャーに他の種別をある種別に変更する為に、〈呪文学〉難易度は+5増加する。硬く、生命のない、非魔法の物質を含んでいる対象を変化させることは難しい。2ポイントの硬度につき、〈呪文学〉難易度を+1増加させる。クリーチャーを非実体か、ガス体に変える為に、〈呪文学〉難易度が+10増加する。逆に言えば、変化についてガス体や非実体のクリーチャーに対する自然の完全耐性を得る為に、〈呪文学〉難易度を+10増加させる。トランスフォームのシードは、また、特定の誰かを対象を変換することができる。物品あるいはクリーチャーを特定の個人に変換するには(これには記憶と精神的な能力が含まれる)、〈呪文学〉難易度を+25増加させる。変換されたクリーチャーがその新たなもののレベルやヒット・ダイスを持たないのなら、それは自身のレベルやヒット・ダイスでクリーチャーの能力を使うことしかできない。殺されたり、破壊されると、変換されたクリーチャーや物品は元の姿へと戻る。もし対象の装備があれば、それは変換されないか、術者の選択で、新しい姿の中に溶け込む。変換されたクリーチャーや物体は、そのクリーチャーの肉体的及び生来能力を保持することができ、その場合には自身の記憶と精神的な能力値はそのまま維持される。精神的な能力は、個性、【知力】値、【魅力】値、レベルとクラス、ヒット・ポイント(その【耐久力】値がどのように変更されたかに関わらず)、属性、呪文、基本攻撃ボーナス、基本セーブ、変則能力、呪文、疑似呪文能力が含まれるが、超常能力は含まれない。肉体的な能力は、生来のサイズと【筋力】、【敏捷

力】、【耐久力】値が含まれる。生来能力は、鎧、生来武器、身体的な特徴に類するもの(翼、四肢の数、その他の有無)と恐らくはその高度が含まれる。生命のない物体に変換されるクリーチャーは、それらの未変換の身体的な能力を扱うことはできず、盲目、難聴、啞、無感覚になるだろう。クリーチャーから変換された物体は、クリーチャーの平均的肉体能力を得るが、精神的な能力は0になる(望むなら、フォーティフィのシードは各精神的な能力のポイントを加えることができる)。各通常の変則能力や超常能力を変換されたクリーチャーに与えるには、〈呪文学〉難易度が+10増加する。変換された対象は、術者が持つ、あるいは対象が持っているヒット・ダイスを得ることができない。いずれにせよ、偽りの姿が持つ15を超えるヒット・ダイス毎に、〈呪文学〉難易度は+2増加する。

シード:トランスポート(運ぶ)

召喚術(瞬間移動)

| | |
|-----------|---|
| 〈呪文学〉難易度 | :27 |
| 構成要素 | :動作、物質、信仰焦点具 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :接触 |
| 目標 | :君自身と接触された物体か、1000ポンド迄の接触された意思のあるクリーチャー |
| 効果時間 | :瞬間か、一時的輸送の為の5ラウンド |
| セービング・スロー | :不可か意思・無効(本文参照) |
| 呪文抵抗 | :不可か、可(本文参照) |

トランスポートのシードを使う呪文は、距離に関係なく、術者を指定の場所へと連れて行く。次元界間移動の為に、〈呪文学〉難易度は+4増加する。物体の50ポンドと基本的に1000ポンドの意思のあるクリーチャーを追加する毎に、〈呪文学〉難易度が+2増加する。トランスポートのシードの基本的な使用法は、アストラル界を通じての瞬間的な旅を与えることである。中型クリーチャーに加え、他の中型クリーチャーを輸送する為に、〈呪文学〉難易度は+2増加する。術者はセービング・スローをする必要はなく、呪文抵抗も適用されない。他者が着用されるか運ばれている物体だけは、セービング・スローと呪文抵抗の対象となる。自発的でないクリーチャーを輸送する為に、〈呪文学〉難易度は+4増加する。術者は、自身が何を輸送しているかについて、少なくともどこに行くのかを具体的に知っていなければならない。術者が不十分か、精度の低い情報でトランスポートのシードを使おうとすれば、キャラクターは一度消え、その後に出発点へと戻ってくる。トランスポートのシードの特別な使用法として、術者を一時的に異なる時間流に移動する呪文を研究することができ(術者は物理的に同じ場所にいる)、これは〈呪文学〉難易度+8増加する。術者が自分自身か対象を5ラウンド遅い時間流に移動させると、時間は対象の為に流れるのをやめ、その状態が固定される。呪文が修了する迄、力や効果はそれに危害を加えることができない。術者が自身をより早い時間流の中に移動させるなら、術者は通常で移動できるが、他の全てのクリーチャーは凍っているように見えるほどに素早く行動している。術者は、実際の時間の中で自由に5ラウンド行動することができる。火、冷気、毒ガス、それに類似する効果は、術者に危害を与える。術者が速い時間流の中にいる間、他のクリーチャーは、術者からの攻撃で何の影響も受けないが、術者が通常の時間流に戻ると、呪文の効果が発動され、それによる影響を受ける。時間の持つ自然のバランスによって、エピック呪文は、対象をより速い時間

流に永久に移動させることはできず、5ラウンド以上の持続時間をもたせることはできない。より単純に、シードは対象を適当な時間流に移動させることにより、20ラウンドの間、ヘーストやスローの効果を及ぼすことができる。これは〈呪文学〉難易度を-4減少させる。

シード:ワード(保護する)

防御術

| | |
|-----------|---|
| 〈呪文学〉難易度 | :14 |
| 構成要素 | :動作、物質、信仰焦点具 |
| 発動時間 | :1分 |
| 距離 | :接触 |
| 目標か効果 | :接触されたクリーチャーか2000ポンド以下の物体か、君自身を中心とした半径10フィートの半球状の放射 |
| 効果時間 | :24時間 |
| セービング・スロー | :不可 |
| 呪文抵抗 | :可 |

このシードは、クリーチャーに特定の種別のダメージからの保護を与えることができる。術者は、クリーチャーを通常の損害やエネルギーによるダメージから保護することができる。術者は、クリーチャーや効果範囲を魔法から保護することができる。あるいは、術者は、指定された効果範囲から特定のクリーチャーの種別を遠ざけることができる。通常のダメージに対するワードは、クリーチャーを術者が3つのダメージの種別(殴打、刺突、斬撃)から選択した2つについて保護することができる。3つの全ての種別に対して保護を行うには、〈呪文学〉難易度が+4増加する。各ラウンドで、ワードのシードを使った呪文は、ダメージの元が自然的なものか魔法敵なものかに関係なく、クリーチャーに与えられるダメージの最初の5ポイントを吸収する。防御のポイントを追加する毎に、〈呪文学〉難易度は+2増加する。エネルギーに対する保護は、5種類のエネルギーの種別(酸、冷氣、電撃、火、音波)のうちひとつからクリーチャーを防御する。各ラウンドで、ワードのシードを使った呪文は、ダメージの元が自然的なものか魔法敵なものかに関係なく、クリーチャーに与えられる指定されたエネルギーの種別からのダメージの最初の5ポイントを吸収する。呪文は、対象の装備品も同様に防御する。防御の追加のポイント毎に、〈呪文学〉難易度は+1増加する。特定のクリーチャーに対する保護は、身体への接触に対して、術者が選ぶさまざまなモンスターの種別のうちのひとつを妨げる。そのような攻撃は保護されたクリーチャーに接触することになり、これがクリーチャーからの生来武器による攻撃を跳ね返し、失敗させる原因となる。保護されたクリーチャーが防御されているクリーチャーの5フィート以内に故意に移動すると、防御は終了する。呪文抵抗はこの防御を打ち破り、保護されたクリーチャーに接触させるようにすることができる。魔法に対する防御は、不動の、を術者の周囲に、全ての1レベル呪文を無力化するかすかに輝く魔法的な半球(半径10フィート)を作り出す。あるいは、術者は目標だけを防御し、半径を持つ効果を作り出さないこともできる。無効化する呪文の追加のレベル毎に、〈呪文学〉難易度は+20される(が、以下を参照のこと)。そのようないかなる呪文の効果範囲や影響は、保護の効果範囲には含まれず、そのような呪文は、保護の範囲内であやゆる目標への影響をあたえることに失敗する。これは擬似呪文能力や呪文や、魔法のアイテムからの魔法的效果も含まれる。しかし、呪文のあらゆる種別は、保護をまたぐか、通じて発動することができる。術者はペナルティなしで、保護された効果範囲を出入りすることができる(特定のクリー

チャーを目標とし、半径による効果を与えていない限り)。ワードは、ディスパル・マジック呪文の対象とされることで、打ち消される。敵の術者が術者レベル判定に成功すれば、ディスパルのシードを使ったエピック呪文はワードを払いのけるかもしれない。敵の術者が術者レベル判定に成功すれば、ワードはデストロイのシードを使ったエピック呪文によって取り払われるかもしれない。与えられたレベル以下の全ての呪文を無効にする為に、ワードのシードを使ったエピック呪文を作る代わりに、術者は特定の呪文を無効化する呪文(や特定の呪文の種別)を作り出すことができる。無効化される特定の各呪文につき、1レベルより上の呪文レベルにつき、〈呪文学〉難易度を+2増加させる。

エピック・サイオニック・パワー

以下は、サイオニック・キャラクターがエピック・レベルになったときに行う修正である。

エピック・サイオニック・シード

サイオニック・キャラクターはエピック・パワーを得ることができる。一般に、以下に注記されているディスプレイを除き、全てのエピック呪文のルールは、エピック・パワーでも機能する。サイオニック・キャラクターは、《エピック呪文発動》特技に似た働きをする《エピック顕現》得具を使う。この特技の前提条件は、24ランクの〈サイクラフト〉、24ランクの〈知識〉(サイオニクス)、9レベルのサイオニック・パワーを顕現する為の能力である。術者がエピック呪文を発動するのに呪文スロットを使わないように。サイオニック・キャラクターはエピック・パワーの顕現にパワー・ポイントを使用しない。それに代わり、彼らは〈知識〉(サイオニクス)技能を10で割った(端数切捨て)のに等しい1日のエピック・パワー顕現数を持つ。

サイオニック・シード表

| | 基本サイクラフト 難易度 | | 基本サイクラフト 難易度 |
|------------------|-----------------|--------------------|-----------------|
| サイコメタボリズム | | テレパシー | |
| フォーティファイ | 17 | コンベル | 19 |
| スレイ | 25 | コンタクト | 23 |
| トランスフォーム | 21 | デリュード | 14 |
| ヒール | 50 | サイコキネシス | |
| サイコポーション | | ディスパル | 19 |
| バニッシュ | 27 | エネルギー | 19 |
| サモン | 14 | リフレクト | 27 |
| トランスポート | 27 | デストロイ | 29 |
| クレアセンシティブ | | ワード | 14 |
| アフリクト | 14 | メタクリエイティビティ | |
| フォアシー | 17 | アーマー | 14 |
| リヴェール | 19 | コンジャー | 21 |
| コンシール | 17 | アニメート・デッド | 23 |
| | | アニメート | 25 |
| | | ライブ | 55 |

サイオニック・シード表

| | 基本サイ クラフト 難易度 |
|--|---------------------|
| ディシプリン | |
| シードが主要ディシプリンに含まれる | -5 |
| ディスプレイ | |
| 視覚的ディスプレイを隠す (エピック・サイオニック・シードは、音声と動作要素をひとつの 視覚的ディスプレイに置き換える) | +4 |

非エピック呪文

ジェネシス

召喚術(創造)

| | |
|------------|--------------------------------|
| レベル | :ソーサラー/ウィザード 9、創造 9 |
| 構成要素 | :動作、音声、物質、経験点 |
| 発動時間 | :1週間(8時間/日) |
| 距離 | :180フィート(本文参照) |
| 効果 | :君を中心としたエセリアル界を擬似次元界に接するようにする。 |
| 効果範囲 | :半径100フィートの半球状の島 |
| 持続時間 | :瞬間 |
| セーヴィング・スロー | :不可 |
| 呪文抵抗 | :不可 |

術者は、限られた接触方法を持つ有限の次元界(擬似次元界)を作り出す。このパワーで作られる擬似次元界は極めて小さく、非常にマイナーな次元界である。エセリアル界にいる間しか、キャラクターはこの呪文を発動することができない。術者が呪文を発動する時、その場の密度が変動し、擬似次元界を作り出す。始めに、それは素早く周囲のエーテルとフォトマターから実体を作り出し、まだ未完成な次元界は1日につき半径1フィートから始まり、最大180フィートまで成長する。術者がジェネシスを発動すると、術者は擬似次元界の内部環境を決定し、術者が視覚化したい全ての要求が反映される。術者は気圧、水、温度、一般的な地形といった要素を決定する。この呪文は(植物を含む)生命を作り出すことはできず、(建築物、道、井戸、地下迷宮、その他のような)建造物を作ることはできない。術者がそれらが必要になるのなら、術者は他の方法でこれらを加えなければならない。一旦、基本的な擬似次元界が最大サイズに達すれば、術者はこの擬似次元界を更に拡大する為にこの呪文を更に発動することができ、発動する毎に、もう半径180フィートが加えられる。

物質要素:水晶球

XPコスト:5,000XP