

系統		名前	距離 ft:フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統	副系統										
幻術	(虚像)	ゴースト・サウンド <i>Ghost Sound</i>	近	定まった 場所1つ	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・看破	不可	ある定まった場所に幻の音を作成する。いかなる種類の音も作成できる。一度唱えられたら、音の種類を変更することはできない。音量の上限は、術者レベルごとに4人分まで。ライオン咆哮は16人分、ドラゴンの咆哮は32人分。この音を聞いたものは意志セーブ可能。	音声、動作、 物質	Brd0
召喚術	(創造) [酸]	アシッド・スプラッシュ <i>Acid Splash</i>	近	酸の球体	1標準	瞬間	不可	不可	[酸]の球体を打ち出す。遠隔接触攻撃を行い、命中したなら1d3点の[酸]ダメージを与える。	音声、動作	
死霊術	-	タッチ・オヴ・ファティーグ <i>Touch of Fatigue</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	頑健・無効	可	対象に負のエネルギーを送り込み、疲労状態にする。接触攻撃に成功しなければならない。既に疲労状態の対象には効果を与えない。	音声、動作、 物質	
	-	ディスラプト・アンデッド <i>Disrupt Undead</i>	近	光線	1標準	瞬間	不可	可	正のエネルギーの光線を放つ。遠隔接触攻撃を行い、アンデッド・クリーチャーに命中したなら1d6点のダメージを与える。	音声、動作	
	-	ブリード <i>Bleed</i>	近	生物1体	1標準	瞬間	意志・無効	可	hpが-1以下で容態安定状態となったクリーチャーを再び瀕死状態にする。瀕死状態のクリーチャーに使用すると、1点のダメージを与える。	音声、動作	Clr0
心術	(強制) [精神 作用]	テイス <i>Daze</i>	近	人型生物 1体	1標準	1R	意志・無効	可	HDが4以下の人型生物のアクションを失わせる。朦朧状態ではない。一度この呪文の効果を受けたクリーチャーは、1分間の間この呪文に対する完全耐性を得る。 物質要素 :羊毛のかけら	音声、動作、 物質	Brd0
占術	-	ディテクト・ポイズン <i>Detect Poison</i>	近	1体か 物体1つか 5立方ft	1標準	瞬間	不可	不可	対象が毒に侵されていたり汚染されていたり、毒を含んでいたりするかどうかを検出する。 毒の種類を知るためには、難易度20の[判断力]判定に成功する必要がある。もし失敗した場合、〈製作:錬金術〉で難易度20の判定に成功すれば毒の種類を知ることができる。 以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。	音声、動作	Clr0, Dri0, Pld1, Rng1
	-	ディテクト・マジック <i>Detect Magic</i>	60ft	射程まで 円錐状	1標準	集中 Lv 分まで	不可	不可	魔法のオーラを探知する。時間をかけることで詳細な情報がわかる。 1ラウンド:魔法のオーラがあるかないか。 2ラウンド:異なる魔法のオーラの数と、どのオーラが最も強いパワーを持つか。 3ラウンド:それぞれのオーラの強さと位置。アイテムやクリーチャーに視線が通っていれば、〈知識:神秘学〉難易度15+呪文レベル(呪文でなければ15+術者レベルの半分)に成功することで、魔法の系統がわかる。 魔法がかかっている領域や効果、そして強い魔法などは、それより弱い魔法のオーラを隠してしまう可能性がある。 オーラの強さ:呪文の場合呪文レベル、アイテムの場合術者レベルに依存する。 複数の呪文がかかっているなら、強い側のみ検出される。 オーラの残滓:元となる呪文の効果が失われた後や、魔法のアイテムが破壊された場合、その場所に残滓が以下に示すラウンドだけ残る。 弱:1d6ラウンド、中:1d6分、強:1d6x10分、きわめて強:1d6日。 来訪者やエレメンタルはそれ自体魔法の存在ではない。召還されたなら、召還術のオーラをまとう。毎ラウンド、別のオーラを対象にできる。 以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 パーマナンスィ 可能。	音声、動作	Brd0, Clr0, Dri0
	-	リード・マジック <i>Read Magic</i>	自身	自身	1標準	10分/Lv	-	-	本、巻物、武器、その他の物体に書かれた魔法の文字を読む。通常、そこに書かれている呪文は発動しないが、仕掛けられたラップが発動する可能性はある。この呪文を使用して一度魔法の文書を読んだなら、以降はこの呪文を使用せずともその魔法の文書を読むことができる。 1分当たり最大1ページ、750文字の速度で読み進めることができる。 この呪文を使用して、以下の呪文の識別を(呪文学)判定を使用して行うことができる。グリフ・オヴ・ウォーディング(難易度13)、グレーター・グリフ・オヴ・ウォーディング(難易度16)、シンボル系の呪文(難易度10+呪文レベル)。 パーマナンスィ 可能。 焦点点 :水晶か鉱物のプリズム	音声、動作、 焦点	Brd0, Clr0, Dri0, Pld1, Rng1
変成術	-	オープン/クローズ <i>Open/Close</i>	近	開閉できる 30ポンドまでの 物体	1標準	瞬間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	扉、宝箱、箱、窓、バッグ、ポーチ、ボトル、水差しその他の容器を開けたり閉めたりする。棒や鍵などで阻害されると自動的に失敗する。 物質要素 :ブリキの鍵	音声、動作、 物質	Brd0
	-	メイジ・ハンド <i>Mage Hand</i>	近	本文	1標準	集中	不可	不可	5ポンドまでの非魔法的な物を指し示し、それを動かす。移動アクションで15フィート動かすことができる。 術者と対象との距離が射程を超えたら、呪文の効果は失われる。 あなたが選択した対象全てに、ささやいた言葉を伝える。(意味を伝えるわけではない)	音声、動作	Brd0
	[言語 依存]	メッセージ <i>Message</i>	中	1体/Lv	1標準	10分/Lv	不可	不可	以下のものでも阻害される:サイレンス、1フィートの石、1インチの普通の金属、薄い鉛、3フィートの木か土。 音は直線状に飛ぶわけではないので、阻害されるものを迂回していけるなら言葉は伝わる。ささやく必要があるため、唇を読むことで送った言葉の内容を読み取ることができる。 物質要素 :銅線のかけら	音声、動作、 物質	Brd0
	-	メンディング <i>Mending</i>	10ft	1ポンド/Lv までの物体	1標準	瞬間	意志・無効 (物体、 無害)	可 (物体、 無害)	物体へのダメージを1d4点回復する。"破壊された状態"なら、そのhpが全快した時点で回復する。その場合、すべてのパーツがそろっていないなければならない。魔法のアイテムも修理できるが、作成者の呪文レベルと同じかそれ以上の術者レベルでなければならない。	音声、動作	Brd0, Clr0, Dri0
防御術	-	レジスタンス <i>Resistance</i>	接触	1体	1標準	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	セーヴィング・スローに+1の抵抗ボーナスを与える。 パーマナンスィ 可能。 物質要素 :外套のミニチュア	音声、動作、 物質	Brd0, Clr0, Dri0, Pld1
力術	[光]	ダンシング・ライツ <i>Dancing Lights</i>	中	本文	1標準	1分 (解除可)	-	不可	①〜③のいずれかを選択して使用する。 ①4つまでのランタンか松明相当の明かりを作成する。 ②4つまでの人魂のような明かりを作成する。 ③1つのぼんやりとした人型の明かりを作成する。 ①②の明かりは、それぞれの距離が10フィート以内。望む位置に移動可能。維持に集中は必要ない。明かりの移動速度は1ラウンドに100フィートまで。光は術者から呪文の距離より遠くに行ってはいならない。 光の爆発を引き起こす。対象を、1分の間"目がくらんだ状態"にする。 視覚を持たないクリーチャー、既に"目がくらんだ状態"のクリーチャーには効果がない。	音声、動作	Brd0
	[光]	フレア <i>Flare</i>	近	1体	1標準	瞬間	頑健・無効	可		音声	Brd0, Dri0

	[光]	ライト <i>Light</i>	接触	物体	1標準	10分/Lv	不可	不可	松明に似た明かりを灯す。この明かりは20フィートをはっきりと照らし、40フィートまでを薄暗い明かりで照らす。光を動かすことはできないが、対象を動かせるものにすれば動かすことができる。 同レベル以下の[闇]系統の呪文により相殺、解呪される。 物質要素 : 蜻蛉一匹	音声、物質	Brd0、Clr0、Dri0
	[冷氣]	レイ・オウ・フロスト <i>Ray of Frost</i>	近	光線	1標準	瞬間	不可	可	冷氣の光線を放つ。遠隔接触攻撃を行い、命中したなら対象に 1d3 点の [冷氣] ダメージを与える。	音声、物質	
共通	-	アーケイン・マーク <i>Arcane Mark</i>	0ft	個人を示すルーンか印、1平方ft	1標準	永続	不可	不可	術者を表すルーンか印を刻み込む。印は可視状態でも不可視状態でもよい。不可視状態の印は ディテクト・マジック 、 シー・インヴィジビリティ 、 トゥルー・シーイング 、 ジェム・オヴ・シーイング により見ることができる。 リード・マジック により読むことが可能。 この印は解呪することはできないが、 イレイズ または作成者により削除できる。生きたクリーチャーに印をつけた場合、一月もすれば消えてしまう。 インスタント・サモンズ を施す物体には、この呪文をあらかじめ使用しておかなければならない。	音声、動作	
	-	プレスティディティション <i>Prestidigitation</i>	10ft	本文	1標準	1時間	本文	不可	①～④の魔法的な効果を、1時間の間何度でも行える。 ①1ラウンドに1ポンド以下の物体をゆっくり動かせる。 ②毎ラウンド、1立法フィートまでの物体の色を変えたり、きれいにしたり汚したりする。 ③生物でない1ポンド以下の物体を暖かくしたり冷たくしたり、味を変えたりする。 これによりダメージを与えたり、術者の集中を乱したりすることはできない。 ④小さい物体を作成することができるが、それは雑でわざとらしく見える。この物体は極めて壊れやすく、道具、武器、呪文構成要素としては使用できない。 この呪文は、他の呪文の複製としての効果はない。物体へのあらゆる影響は1時間経過すると失われる。	音声、動作	Brd0

レベル1 ウィザード呪文

系統		名前	距離 ft:フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統	副系統										
幻術	(幻覚)	ヴェントリロクイズム <i>Ventriloquism</i>	近	運ばれた音	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・看破 (興味を持ったとき)	不可	術者の声や口から出す音を別の場所から発生させる。音に興味を持ったクリーチャーはセーブを行うことができ、成功すればそれが幻覚であるとわかる(ただし、声自体は聞こえる)。 焦点具 : 円錐状に丸めた羊皮紙	音声、焦点	Brd1
	(紋様) [精神作用]	カラー・スプレー <i>Color Spray</i>	15ft	射程まで円錐形	1標準	瞬間、本文	意志・無効	可	けげけけしくも鮮烈な色の方場が手から放たれ、範囲内の対象に様々な悪影響を与える。HD により、セーブに失敗した際の効果が異なる。 0～2HD: 2d4 ラウンドの間、気絶状態かつ盲目状態かつ朦朧状態。 その後 1d4 ラウンドの間、盲目状態かつ朦朧状態。 その後 1 ラウンドの間、朦朧状態。気絶状態になるのは生きているクリーチャーのみ。 3～4HD: 1d4 ラウンドの間、盲目状態かつ朦朧状態。 その後 1 ラウンドの間、朦朧状態。 5～ HD: 1 ラウンドの間、朦朧状態。 視覚を持たないクリーチャーは、この呪文に完全耐性を持つ。 物質要素 : 赤、黄色、青の色をした粉末か色のつけられた砂	音声、動作、物質	
	(幻覚)	サイレント・イメージ <i>Silent Image</i>	長	10ft 立法+10ft 立法/Lv	1標準	集中	意志・看破 (興味を持ったとき)	不可	視覚的な幻覚を作り出す。聴覚、嗅覚などは実現できない。 術者はこの幻覚を効果範囲内(10立方フィート+10立方フィート/レベル)の範囲で動かすことができる。 物質要素 : 羊毛1つまみ	音声、動作、物質	Brd1
	(幻覚)	デイスガイズ・セルフ <i>Disguise Self</i>	自身	自身	1標準	10分/Lv (解除可)	-	-	術者の外見を変える。1フィートまで身長や太さを増減できる。サイズや副種別を変更することはできない。小物を変えたり、別の人に見えるように変装することはできる。これにより新たな能力や特徴を得ることはできない。この呪文を使用して変装を試みるなら、〈変装〉判定に+10 のボーナスを得る。変装した姿に興味を持つ者は、看破するために意志セーブを試みることができる。	音声、動作	Brd1
	(幻覚)	マジック・オーラ <i>Magic Aura</i>	接触	5ポント/Lv までの物体	1標準	1日/Lv	不可 (本文)	不可	ディテクト系の呪文がアイテムのオーラを感知する際に、①②のいずれかの効果が検出されるようにする。 ①魔法のアイテムを、魔法のアイテムでないようにする。 ②別の魔法のアイテムであるように知覚させる。対象は魔法のアイテムでもそうでなくてもよい。 アイデンティファイなどで調査する場合、意志セーブに成功すれば本来の特性を知ることができる。 アーティファクトなどの強力な魔力を持つアイテムに対しては、この呪文は影響を与えない。 焦点具 : 小さな四角い絹布。オーラを与えようとする物体の上を滑らせる。	音声、動作、焦点	Brd1
召喚術	(創造)	アンシーン・サーヴァント <i>Unseen Servant</i>	近	不可視の従者	1標準	1時間/Lv	不可	不可	不可視で精神も定まった形もない、術者の単純な命令に従う従者を作り出す。一度に1つの行動しかとることはできないが、同じ行動を繰り返すことはできる。【筋力】は2(20ポンドまでのものを持ち上げたり、100ポンドまでのものを引きずったりできる)。罫を発動させることもできるが、20ポンドまでの力しかかけられないので、それより大きな圧力がかかったときにしか動かない場合は発動しない。 難易度が10より高い技能判定や、習得していないれば使用できない技能判定は行えない。 移動速度は15フィート。攻撃は行えない。殺されることはないが、範囲攻撃で6点以上のダメージを受けるとかき消される(これに対してセーブは行えない)。効果範囲外に移動させようすると、従者は移動をやめる。	音声、動作	Brd1
	(創造)	オブスキュアリング・ミスト <i>Obscuring Mist</i>	20ft	20ft半径に広がる霧	1標準	1分/Lv	不可	不可	術者から半径20フィート、高さ20フィートの空間に霧を発生させる。霧は視界を遮り、5フィート先は視認困難(攻撃の際20%の失敗確率)、それより遠い場合は完全視認困難(攻撃の際50%の失敗確率、対象を視認できない)となる。中程度の風(ガスト・オヴ・ウィンド)により吹き飛ばすのに4ラウンドかかる。 強い風だと1ラウンドで吹き飛ばしてしまふ。ファイヤーボールやフレイム・ストライクなどの呪文は、霧を爆発の範囲内だけ消失させる。ファイヤー・ウォールは壁の部分のエリアの霧を消失させる。 この魔法は水中では機能しない。	音声、動作	Clr1、Dri1
	(創造)	グリース <i>Grease</i>	近	10ft 四方	1標準	1分/Lv (解除可)	本文	不可	この呪文の効果範囲にいたクリーチャーは反応セーブを行い、失敗すると転倒する。範囲内を移動する場合、難易度10の〈軽業〉判定に成功すれば通常の半分の速度で移動できる。失敗すれば移動できず、反応セーブを行い、失敗すると転倒する。5以上の差で失敗したなら、自動的に転倒する。 この範囲内で1ラウンドに5フィート以内しか移動していないクリーチャーは転倒することなく、立ちすくみ状態とは見なさない。 物質要素 : バター	音声、動作、物質	Brd1
			近	物体1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	本文	不可	対象を油で覆う。現在使用していない武装には自動的にこの効果を適用できる。誰かが装備しているものは装備しているクリーチャーが反応セーブに成功することでこの効果を回避できる。 もし、このセーヴィング・スロー失敗したらその物体を手元から落としてしまふ。効果時間の間にその物体を拾い上げようとして使用したりするならもう一度反応セーブを行わねばならず、失敗すれば再び落としてしまふ。 この呪文がかけられた鎧を装備したクリーチャーは、組みつきから脱出するための〈脱出術〉判定と、組みつきに対抗するための戦闘技術ボーナスに+10 の状況ボーナスを得る。 物質要素 : バター		
	(招来)	サモン・モンスター I <i>Summon Monster I</i>	近	召喚した1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下の副種別を追加で有する。【風】、【地】、【火】、【水】、【秩序】、【混沌】、【善】、【悪】。 焦点具 : 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、焦点	Brd1、Clr1
	(招来)	マウント <i>Mount</i>	近	乗騎1体	1R	2時間/Lv (解除可)	不可	不可	ライト・ホースかポニーを選択し、それを術者の乗騎として召喚する。馬具は装着済み。 物質要素 : 馬の毛ひとつまみ	音声、動作、物質	

	(創造) [カ場]	メイジ・アーマー <i>Mage Armor</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	カ場でできた不可視の鎧を作り出し、ACに+4の鎧ボーナスを与える。 この鎧には、判定ペナルティも秘術呪文失敗確率も存在しない。非実体状態のクリーチャーはこの鎧を透過できない。 物質要素 :保存処理を施した革一切れ	音声、動作、 物質	
死霊術	[恐怖、 精神 作用]	コース・フィア <i>Cause Fear</i>	近	5HD以下の 生物 1体	1標準	1d4R or 1R (本文)	意志・不完全	可	対象は1d4ラウンドの間恐れ状態になる。意志セーブに成功した場合でも、1ラウンドの間怯え状態になる。 HDが6以上のクリーチャーは、この呪文への完全耐性を持つ。 この呪文は、 リムーヴ・フィア を相殺し、解除する。	音声、動作	Brd1、Clr1
		チル・タッチ <i>Chill Touch</i>	接触	1体/Lv まで	1標準	瞬間	頑健・不完全 or 意志・無効 (本文)	可	近接接触攻撃を行う。対象は生きているクリーチャーかアンデッドでなければならない。 ①生きているクリーチャーの場合 成功すれば対象に1d6点のダメージと1点の【筋力】ダメージを与える。頑健セーブに成功すれば、【筋力】ダメージは受けない。 この近接接触攻撃は、術者レベル毎に1体まで同時に行うことができる。 ②アンデッドの場合 成功すれば対象は1d4 +1/術者レベル ラウンドの間恐れ状態であるかのように逃亡を行う。 意志セーブに成功すればこの影響を受けない。	音声、動作	
		レイ・オウ・エンフィーブルメント <i>Ray of Enfeeblement</i>	近	光線	1標準	1R/Lv	頑健・半減	可	遠隔接触攻撃に成功すれば、対象の【筋力】に1d6 +1/術者レベル2(最大1d6+5)点のペナルティを与える。この呪文で【筋力】の値をより小さい値にすることはできない。	音声、動作	
心術	(強制) [精神 作用]	スリープ <i>Sleep</i>	中	10R爆発 内の生物	1R	1分/Lv	意志・無効	可	合計HDが4以下の対象を魔法の眠りに陥られる。HDが小さなものから順に対象になり、同じHDならば起点に近いものから対象になる。 眠っているクリーチャーは無防備状態である。ダメージを受けるか援護アクションで起こされるかすれば目覚めるが、通常の音では目覚めない。 この呪文は意識のないクリーチャーやアンデッドは対象に含めない。 物質要素 :細かい砂か、バラの花びらか、あるいは小さいコオロギ	音声、動作、 物質	Brd1
	(魅惑) [精神 作用]	チャーム・パースン <i>Charm Person</i>	近	人型生物 1体	1標準	1時間/Lv	意志・無効	可	人型生物1体のこちらへの態度を「友好的」と見なす。すでに術者やその仲間から攻撃を受けているなら、セーブに+5のボーナスを得る。この効果は、対象を操るものではないが、対象は役に立とうと努力する。対象に命令することもできるが、対抗【魅力】判定に成功しなければならない(再挑戦は不可)。 対象は術者に害をなそうとしないように振舞うが、自分が危険に陥りそうな場合は別である。 術者やその仲間が対象に害をなしたなら、自動的にこの呪文の効果は失われる。 相手の言語を知っていなければ命令や示唆を与えることはできない。	音声、動作	Brd1
	(強制) [精神 作用]	ヒプノティズム <i>Hypnotism</i>	近	生物複数	1R	2d4 R (解除可)	意志・無効	可	対象の動きを止め、ぼんやりとさせる。術者は対称に示唆を与えたり、あり得そうなことを要求したりすることができる。2d4に等しいHDまでのクリーチャーに影響を及ぼすことができる。対象には術者の声が聞こえるか動きが見えていなければ影響を与えることはできない。 戦闘中に使用したなら、対象はセーブに+2のボーナスを得る。単一のクリーチャーのみを対象にするなら、セーブに-2の修正を受ける。 この呪文で魅了されたものは、2段階友好的になったものとする。呪文の効果が終わると、態度は元に戻る。セーブに失敗したクリーチャーは、術者がこの呪文をかけたことを覚えていない。	音声、動作	Brd1
占術	-	アイデンティファイ <i>Identify</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	3R/Lv (解除可)	不可	不可	この呪文は、①を除いてはディテクト・マジックのように扱う。この呪文でアーティファクトを鑑定することはできない。 ①魔法のアイテムの機能や合言葉を調べるための(鑑定)判定に+10のボーナスを得る。 物質要素 :フクロウの羽毛をワインに浸したもの	音声、動作、 物質	Brd1
	-	コンプリヘンド・ランゲージズ <i>Comprehend Languages</i>	自身	自身	1標準	10分/Lv	-	-	クリーチャーのしゃべる言葉や記述された文字を理解する。いずれにおいても、クリーチャーや文書に触れなければならない。この呪文は、知らない言語を理解したり呼んだりすることができるだけであり、話したり書いたりできるようにはならない。 1ページ(75文字)までの文書を1分で読むことができる。魔法の文書を読むことはできない。 この呪文は、シークレット・ページやイリュージョン/スクリプトなどの防衛術により妨害される。 通常の文書にこめられた暗号や隠されたメッセージを解読することはできない。 パーマナエンシ可能。 物質要素 :煤1つまみと、ごく少量の塩	音声、動作、 物質	Brd1、Clr1
	-	ディテクト・アンデッド <i>Detect Undead</i>	60ft	射程まで 円錐状	1標準	集中、 1分/Lvまで	不可	不可	アンデッドの存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目:アンデッドの有無。 2ラウンド目:範囲内のアンデッドの数と、最も強いアンデッドの強さ。 もし術者が善の属性で、最も強いアンデッドのオーラの強さが「極めて強い」なら 術者はオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になり呪文は終了する。 3ラウンド目:個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は分からない。 オーラの強さはHDにより決定される。 微弱:0-1、中程度:2-4、強い:5-10、極めて強い:11-。 オーラの元がいなくなった後も、以下に示すラウンド数だけ、オーラの残滓がその場に残る。 微弱:1d6ラウンド、中程度:1d6分、強い:1d6 x 10分、極めて強い:1d6日。 以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 物質要素 :墓場の土	音声、動作、 物質	Clr1、Pld1
	-	ディテクト・シークレット・ドアーズ <i>Dectect Secret Doors</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	集中、 1分/Lvまで	不可	不可	隠された扉、区画、容器などを感知する。この呪文で感知できるのは、開け閉めで通行できるもののみである。 オーラや物体を細かく調査することで、多くの情報がわかる。 1ラウンド:隠し扉があるかどうか。 2ラウンド:その範囲にある隠し扉の数と、それぞれの位置。位置に視線が通らない場合、おおよその方向はわかるが、位置を知ることはできない。 追加1ラウンドごと:それぞれの隠し扉ごとに、オーラ1つの構造や動かし方がわかる。 この呪文は以下により阻害される:1フィートの石、1インチの一般的な金属、鉛の薄板、3フィートの木や土。 次の一回の攻撃ロールに+20の洞察ボーナスを得る。加えて、この攻撃は、視認困難な目標に対する失敗確率の影響を受けない。この攻撃は、呪文を発動して1ラウンド以内に行われなければならない。 焦点具 :弓術の的をかたどった小さな木製のレブリカ	音声、動作	Brd1
	-	トゥルー・ストライク <i>True Strike</i>	自身	自身	1標準	本文	-	-		音声、焦点	

変成術		アニメイト・ロープ <i>Animate Rope</i>	中	50ft+ 5ft/Lvまでのロープ	1標準	1R/Lv	不可	不可	生物でないロープ状の物体を自律的に動かす。最大の長さの場合、直径 1 インチまで動かせる。直径を1インチ増やすごとに最大の長さが半分になる。直径を半分にすると最大の長さが50%増加する。命令は「巻け」「巻いて結べ」「輪になれ」「輪になって結べ」「縛って結べ」およびこの逆(「ほどけ」など)。命令は1ラウンドに1つ、移動アクションで行う。ロープは移動できない。何かを縛り上げるにはロープを投げてやる必要があり、その場合は遠隔接触攻撃となる。ロープの射程単位は10フィート。 このロープを敵の足元に貼っておき、足払いや反応セーブに失敗した1体の敵を絡みついた状態にすることができる。このロープで縛られている者は、呪文を発動する際に〈呪文学〉判定(難易度15)に成功しなければならない。絡みついた状態から脱出するのは(脱出術)(難易度20)に成功する必要がある。 このロープは〈縄使い〉判定に +2 のボーナスを与える(※〈縄使い〉は失われたので、別の技能となる)。ロープ自体は魔法のものにはならない。クリーチャーが運搬しているものを対象にはできない。 文字を削除する。魔法的、非魔法的問わない。1つの巻物が2ページまでの紙や羊皮紙など(および同程度表面に書かれた文字)を削除できる。これによりイクスブルーシヴ・ルーン、グリフ・オヴ・ウォーディング、セビア・スネーク・シジル、およびアーケイン・マークを削除することができる。 イリュージョン・スクリプト、シンボルは削除できない。非魔法的な文書は術者だけが接触しているのなら自動的に削除できるが、そうでなければ、90%の確率で削除することができる。魔法の文書は接触しなければならず、難易度15の呪文レベル判定に成功しなければならない。出目1なら自動的に失敗する。 もし、イクスブルーシヴ・ルーン、グリフ・オヴ・ウォーディング、セビア・スネーク・シジルを削除するのに失敗したなら、自動的にその呪文が発動する。	音声、動作	Brd1
		イレイズ <i>Erase</i>	近	巻物1つ か2ページ	1標準	瞬間	本文	不可	術者の地上での移動速度を +30 フィートする。これにより(軽業)による跳躍判定の距離が変化する。	音声、動作	Brd1
		エクスペディシャス・リトリート <i>Expeditious Retreat</i>	自身	自身	1標準	1分/Lv (解除可)	-	-	術者の地上での移動速度を +30 フィートする。これにより(軽業)による跳躍判定の距離が変化する。	音声、動作	Brd1
		エンラージ・パーソン <i>Enlarge Person</i>	近	人型生物 1体	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可	対象の身長を2倍、体重を8倍にし、サイズを一段階大きくする。これにより、【筋力】に+2のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ(最低1)、攻撃ロールとACへ-1のペナルティを受ける。 大型になったなら 10x10 フィートを占めるようになり、間合いは 10 フィートに伸びる。移動速度は変わらない。 押し込められるような状況になったら、まわりを壊すための【筋力】判定を行い、成功すれば破壊できる。できなければ、この呪文は作用しない(周りを壊すような力をこの呪文は与えない)。 装備品も同じように大きくなる。これにより武器のダメージは上昇する。サイズが大きくなった物質は、対象の手元を外れると元の大きさにもどる。そのため投擲武器は通常のダメージを与える。 サイズを大きくする魔法的な効果は累積しない。 この呪文はリデュース・パーソンを相殺し、解呪する。パーマネンシイ可能。 物質要素 : 鉄粉1つまみ。	音声、動作、物質	
		ジャンプ <i>Jump</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	幅跳びか高跳びを行うための(軽業)判定に +10 の強化ボーナスを得る。この強化ボーナスは術者レベル5で +20 に、術者レベル9で +30 に変更される。 物質要素 : バッタの後ろ足	音声、動作、物質	Dri1、Rng1
		フェザー・フォール <i>Feather Fall</i>	近	中型までのLv体	1割込	着地までか 1R/Lv	意志・無効 (無害)か 意志・無効 (物体)	可 (物体)	対象の落下速度をゆっくりにする。対象間の距離は互いに20フィート以内でなければならない。術者は落下速度をラウンドごとに最大60フィートまで変化することができる。着地の際落下ダメージは受けない。持続時間が過ぎてなお空中にいるなら、そこからの落下と考える。 大型のクリーチャーは2体の中型クリーチャー、超大型のクリーチャーは2体の大型クリーチャーと考えて、この呪文の効果適用することができる。 この呪文で、遠隔武器から射出された矢弾に対し、何らかの影響を及ぼすことはない。 落下しているアイテムに使用すると、加重により受けるダメージを半分にする。 自由落下している物体にのみ効果があり、振り下ろされる武器や飛行しているものに影響は与えない。 対象を使用した際に、攻撃ロールとダメージ・ロールに +1 の強化ボーナスを与える。その武器が高品質なら、攻撃ロールへの +1 ボーナスは累積しない。肉体武器にこの呪文を使用することはできない。 ただし、モンクの素手攻撃には使用することができる。	音声	Brd1
防御術		マジック・ウェポン <i>Magic Weapon</i>	接触	武器1つ	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、物体)	対象の身長を半分、体重を1/8にし、サイズを一段階小さくする。これにより【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナス、【筋力】に-2のペナルティ(最低1)、攻撃ロールとACに +1 のボーナスを得る。 超小型になったクリーチャーは2.5x2.5フィートを占めるようになり、間合いが0フィートになる。移動速度は変わらない。装備品もまた同じように小さくなる。これにより、武器のダメージは小さくなる。 小さくなったアイテムは対象の手を離れると元のサイズに戻る。そのため投擲武器は通常のダメージを与える。 サイズを小さくする魔法的な効果は累積しない。 この呪文は、エンラージ・パーソンを相殺し、解呪する。パーマネンシイ可能。 物質要素 : 鉄粉1つまみ	音声、動作	Clr1、Pld1
		リデュース・パーソン <i>Reduce Person</i>	近	人型生物 1体	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可	対象の身長を半分、体重を1/8にし、サイズを一段階小さくする。これにより【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナス、【筋力】に-2のペナルティ(最低1)、攻撃ロールとACに +1 のボーナスを得る。 超小型になったクリーチャーは2.5x2.5フィートを占めるようになり、間合いが0フィートになる。移動速度は変わらない。装備品もまた同じように小さくなる。これにより、武器のダメージは小さくなる。 小さくなったアイテムは対象の手を離れると元のサイズに戻る。そのため投擲武器は通常のダメージを与える。 サイズを小さくする魔法的な効果は累積しない。 この呪文は、エンラージ・パーソンを相殺し、解呪する。パーマネンシイ可能。 物質要素 : 鉄粉1つまみ	音声、動作、物質	
		アラーム <i>Alarm</i>	近	20ft球形の空間	1標準	2時間/Lv (解除可)	不可	不可	超小型から大型サイズまでのクリーチャーが効果範囲に入るか接触するかすると、精神的な音が全体に聞こえる警告音を発する。発動時に決めておいたパスワードを発すれば、この効果は無視できる。精神的な音が全体に聞こえる警告音かは、発動時に選択する。 精神的アラーム : 術者のみに警告音が届く。ただし、術者が効果範囲から1マイル以内にいる場合のみ。これにより、通常の睡眠からは目覚める。精神集中は途切れない。この場合、サイレントの影響を受けない。 全体に聞こえるアラーム : ハンドベルのような音を効果範囲から60フィートならはっきりと聞こえる音で響かせる。閉じたドアは 10 フィート分、間の壁は20フィート分として数える。180フィート離れると聞こえなくなる。この音は1ラウンドの間響き渡る。サイレンスの範囲内だと、この音は聞こえなくなる。 焦点具 : 小さいベルと、細い銀糸のかけら	音声、動作、焦点	Brd1、Rng1
		エンデュア・エレメンツ <i>Endure Elements</i>	接触	1体	1標準	24時間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	華氏-50度から140度(セ氏-45.6度から60度)の範囲内の環境であればペナルティを受けずに行動できる。装備もまた守られる。	音声、動作	Clr1、Dri1、Pld1、Rng1
[力場]		シールド <i>Shield</i>	自身	自身	1標準	1分/Lv (解除可)	-	-	不可視の、タワー・シールド状の力場の円盤を前方に作り出す。 ACに +4 の盾ボーナスを得、マジック・ミザイルを無効化する。[力場]効果や非実体状態のクリーチャーに対する接触攻撃への AC にも、この盾ボーナスは適用される。この呪文は判定ペナルティや秘術呪文失敗ペナルティを持たない。通常のタワー・シールドとは異なり、この呪文は遮蔽を提供しない。	音声、動作	

	[善]	プロテクション・フロム・イーヴル <i>Protection from Evil</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	悪の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①悪のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る。 ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 善のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素: 少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く(ルールブックに記載がないため3.5eから転載)	音声、動作、 物質	Cir1、Pld1
	[悪]	プロテクション・フロム・グッド <i>Protection from Good</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	善の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①善のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る。 ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 悪のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素: 少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く(ルールブックに記載がないため3.5eから転載)	音声、動作、 物質	Cir1
	[秩序]	プロテクション・フロム・ケイオス <i>Protection from Chaos</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	混沌の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①混沌のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る。 ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 秩序のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素: 少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く(ルールブックに記載がないため3.5eから転載)	音声、動作、 物質	Cir1
	[混沌]	プロテクション・フロム・ロー <i>Protection from Law</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	秩序の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①秩序のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る。 ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 混沌のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素: 少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く(ルールブックに記載がないため3.5eから転載)	音声、動作、 物質	Cir1
	-	ホールド・ポータル <i>Hold Portal</i>	中	20平方ft /Lv までの 扉	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	木・金属・石で造られた扉、門、窓、シャッターを魔法で閉ざす。扉は静かに閉まり自動的に鍵がかかる。 ノックもしくはディスペル・マジックの解呪判定の成功により打ち消される。 この呪文がかけられた扉をこじ開ける際、難易度が5上昇する。	音声	
力術	[電気]	ショッキング・グラスプ <i>Shocking Grasp</i>	接触	1体か 物質ひとつ	1標準	瞬間	不可	可	近接接触攻撃を行い、命中すれば対象に 1d6/Lv(最大 5d6)の[電気]ダメージを与える。 対象が金属鎧を着ていたり、金属製の武器を装備していたり、金属製ならこの呪文の攻撃ルールに+3のボーナスを得る。	音声、動作	
	[火]	バーニング・ハンズ <i>Burning Hands</i>	15ft	射程まで 円錐形	1標準	瞬間	反応・半減	可	指の先から炎を放つ。範囲内のクリーチャーに 1d4/Lv(最大 5d4)の[火]ダメージを与える。 範囲内に燃えやすい物体があれば着火する。火を消すのは全ラウンド・アクションである。	音声、動作	
	[力場]	フローティング・ディスク <i>Floating Disk</i>	近	直径3ftの 力場の円盤	1標準	1時間/Lv	不可	不可	力場でできた宙に浮かぶ円盤を作り出し、ものを運ばせる。円盤は直径3フィートで、中央が1インチくぼんでいる。100ポンド/Lv までのものを運ぶことができる。液体を運ぶ場合、円盤の容量は2ガロンである。 円盤は地面から3フィートほどの高さに浮かんでいる。円盤の移動速度は術者の移動速度まで。術者との距離は、指定がなければ5フィートを保つ。	音声、動作、 物質	
	[力場]	マジック・ミサイル <i>Magic Missile</i>	中	5体まで、 15ft以内	1標準	瞬間	不可	可	物質要素: 水銀一滴 力場の矢を放つ。一本につき 1d4+1 点の[力場]ダメージを与える。矢は自動的に命中する。 この呪文で物体にダメージを与えることはできない。1レベルを超える2レベル毎に、追加で一本の矢を撃つことができる。 最大で7レベルの5本である。この矢は1体にまとめて撃っても分けて撃ってもよいが、全ての対象について、互いの距離が15フィート以内でなければならない。 呪文抵抗やダメージ・ロールの前に対象を決定すること。	音声、動作	

レベル2 ウィザード呪文

系統		名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統	副系統										
幻術	(虚像)	インヴィジビリティ <i>Invisibility</i>	自身か 接触	術者、1体 もしくは 100 lb/Lv までの物体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)か 意志・無効 (無害、物体)	可 (無害) 可 (無害、 物体)	対象およびその装備品を不可視状態にする。対象が落とした物は目に見えるようになる。 対象が拾ったものは、既に不可視状態の物体で覆えば不可視状態になる。光は不可視状態にはならないが、光源を不可視状態にすることはできる。この呪文で音を消すことはできない。 対象が敵に攻撃を行ったならこの呪文は終了する。“攻撃”は直接対象に害をなす目的での行動を指す。 物体に対してのみ、パーマネンシイ可能。 物質要素: 一本のまつ毛をゴムに封入したもの	音声、動作、 物質	Brd2、Clr2、 Pld2
	(紋様) [精神 作用]	ヒプノティック・パターン <i>Hypnotic Pattern</i>	中	10ft 拡散円 クリーチャー	1標準	集中 + 2R	意志・無効	可	徐々に移り変わるとうえがたい色彩がねじれた紋様となって空中に編みあげられ、対象を恍惚状態にする。2d4＋術者レベル(最大2d4＋10)までのHDのクリーチャーに効果を及ぼす。 HDの小さいものから(HDが同じ場合は起点に近いものから)順に作用する。視覚を持たないクリーチャーはこの呪文の効果を受けない。 物質要素: 線香か水晶のロッド	音声、動作、 物質	Brd2
	(虚像)	ファントム・トラップ <i>Phantom Trap</i>	接触	物体1つ	1標準	永続 (解除可)	不可	不可	鍵や小さな仕掛けに罠が仕掛けられているように見せかける。誰かが罠の感知を行った際、必ずそこに罠があると気付くことができる。もちろん、この効果は幻術であり罠が発動しても何も起こらない。 この目的は盗人が恐れ、無駄な時間を費やさせることである。 もし別のファントム・トラップが50フィート以内に存在するなら、この呪文の発動は失敗する。 物質要素: 50gpの価値がある特別な塵	音声、動作、 物質	
	(虚像)	ブラー <i>Blur</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の輪郭がぼんやりと波打った状態となる。これにより対象は20%の失敗確率を得る。 シー・インヴィジビリティではこの呪文の効果を無効化することはできないが、トゥルー・シーイングならば無効化することができる。対象を見ることのできないものは、この呪文の効果の影響を受けない。	音声	Brd2
	(虚像)	マイナー・イメージ <i>Minor Image</i>	長	10ft立法 +10ft立法 /Lv	1標準	集中 + 2R	意志・看破 (興味を持ったとき)	不可	視覚のかつ聴覚的な幻覚を作り出す。聴覚、嗅覚などは実現できない。音を作成することはできるが、意味のある会話をさせることはできない。 術者はこの幻覚を効果範囲内(10立方フィート+10立方フィート/レベル)の範囲で動かすことができる。 物質要素: 羊毛1つまみ	音声、動作、 物質	Brd2
	(幻覚)	マジック・マウス <i>Magic Mouse</i>	近	1体か 物体1つ	1標準	消費される まで永遠	意思・無効 (物体)	可 (物体)	対象に、次に特定の出来事が起こった時に突然出現し、伝言を話す魔法の口を作り出す。 伝言は75文字以内で言語は術者が知っているものならば何でもよく、10分の間届けることが可能。 条件は、視覚的、聴覚的な作動条件のみ設定できる。そのため、条件はインヴィジビリティなどで不可視状態のものが満たしても発動しない。また、サイレンスなどで聴覚的な条件は阻害される。 伝言自体をサイレンスで無効化できる。条件の距離制限は、レベル毎に15フィートである。 パーマネンシイ可能。 物質要素: 蜂の巣の小さなかけらと10gpのジェイド(翡翠)の粉末	音声、動作、 物質	Brd1
	(虚像)	ミスディレクション <i>Misdirection</i>	近	1体か 物体1つ、 10ft立方まで	1標準	1時間/Lv	不可または 意志・無効 (本文)	不可	オーラを検出する占術から得られる情報を誤ったものとする。 範囲内の別の物体を1つ選び、その物体であるかのように占術に識別される。対象となった物体はセーヴィング・スローを試みることはできない。この物体に対し占術を使用した者は意志セーブを行い、成功したのならば通常通りの結果を得ることができる。 オーラを検出しないタイプの占術(オーギュイリイ、ディテクト・ソウツ、クレアオーディエンス/クレアヴォイアンスなど)に対しては、この呪文は何の効果も及ぼさない。	音声、動作	Brd2
	(虚像)	ミラー・イメージ <i>Mirror Image</i>	術者	自身	1標準	1分/Lv	-	-	術者の分身を1d4＋1/3レベル体(最大8体)作成し、術者の近くに配置する。 この分身は術者と同じように動く。術者が攻撃を受けたり、攻撃ロールを伴う呪文の対象になった場合、分身に誤って攻撃が命中する可能性がある。ランダムに対象を決定すること。分身に命中した場合、分身は消滅する。攻撃ロールを伴わない呪文の対象になっても分身が消えることはない。 範囲攻撃では術者と同じように苦悶の表情こそ浮かべるものの、分身が消えることはない。 術者が不可視状態であったり、攻撃するものが盲目状態であったりするなら、この呪文の効果は無視される。	音声、動作	Brd2
召喚術	(創造) [酸]	アシッド・アロー <i>Acid Arrow</i>	長	酸でできた 矢一本	1標準	1R + 1R/3Lv	不可	不可	酸でできた矢を手により作り出し目標へと放つ。命中させるには遠隔接触攻撃が必要であり、命中したなら2d4ポイントの[酸]ダメージを与える。飛散ダメージはない。 術者レベル3ごとに、追加で1ラウンドの間(最大6ラウンド)2d4ポイントの[酸]ダメージを与える。 物質要素: ルバーブの葉とクサリヘビの胃 焦点具:ダーツ一本	音声、動作、 物質、焦点	
	(創造)	ウェブ <i>Web</i>	中	半径20ft 拡散の網	1標準	10分/Lv (解除可)	反応・無効 (本文)	不可	魔法の網を作り出す。この網の支点が二つ、範囲内に必要であり、ない場合はすぐに効果を失う。 範囲内のクリーチャーは網により組みつかれた状態となる。ただし、範囲内のクリーチャーに攻撃を行う場合には組みつかれた状態であるとは見なさない。 呪文が発動したときに範囲内にいたクリーチャーは反応セーブを行い、成功すればこの効果を受けずに済む。失敗したならば組みつかれた状態になるが、標準アクションを消費して呪文の難易度を基準とした(脱出術)判定か戦技判定を行い、成功すればこの効果から解放される。 呪文の効果範囲は移動困難な地形であるように扱う。5フィート以上の厚さの網は遮蔽となり、20フィートで完全遮蔽となる。 作り出した網は可燃性である。フレイミング・ソードはこの網を焼き払うことができる。この網を火で焼いたなら、この呪文でとらわれたクリーチャーには2d4点の[火]ダメージを与える。 パーマネンシイ可能。パーマネンシイされたのなら、焼かれた場合でも10分後に再生する。 物質要素: 蜘蛛の巣	音声、動作、 物質	

	(創造)	グリッターダスト <i>Glitterdust</i>	中	10ft 拡散内 クリーチャー 及び物体	1標準	1R/Lv	意志・無効 (①のみ)	不可	金色の微塵が範囲内のものを覆う。これにより、①～③の影響を与える。 ①範囲内のクリーチャーを盲目状態にする(意志・無効) ②不可視状態のものの輪郭を目に見えるようにする ③効果時間の間、範囲内のクリーチャーが行う(隠密)判定に -40 のペナルティを与える ①の効果については、セーブを毎ターンの終了時に行うことができ、成功すれば終了する。 この微塵は効果時間の間取り除くことはできず、きらきらと光り続ける。 物質要素: 雲母の粉末	音声、動作、 物質	Brd2
	(招来)	サモン・スウォーム <i>Summon Swarm</i>	近	蝙蝠、鼠、 蜘蛛のス ウォーム1つ	1R	集中 + 2R	不可	不可	蝙蝠、鼠、蜘蛛のいずれか(術者が選択)のスウォームを召喚する。スウォームは自分の占める範囲のクリーチャーをすべて攻撃する(術者はすでに他のクリーチャーに占められている場所にスウォームを召喚してよい)。占める範囲にクリーチャーがいなければ、スウォームは最も近い生物に向けて移動し、攻撃を行う。 術者は召喚した後にスウォームを制御することはできない。 物質要素: 四角く赤い布	音声、動作、 物質	Brd2、Dri2
	(招来)	サモン・モンスターⅡ <i>Summon Monster II</i>	近	召喚した 1体か1d3体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.1 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.2 を 1 体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 焦点具: 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Clr2、Brd2
	(創造)	フォッグ・クラウド <i>Fog Cloud</i>	中	半径20ft 拡散の霧、 高さ20ft	1標準	10分/Lv	不可	不可	術者の指定した点に霧を発生させる。霧は暗視を含むあらゆる視界を遮り、5 フィートまでしか見えなくする。5 フィート以内のクリーチャーに対しても、視認困難(攻撃に20%の失敗確率)を提供する。 5 フィートを超えるクリーチャーに対しては完全視認困難(攻撃に50%の失敗確率に加え視線が通らない)を提供する。中程度の風(11 mph 以上)なら 4 ラウンド、強風(21 mph 以上)なら 1 ラウンドで霧は吹き飛ばされてしまう。	音声、動作	Brd2
死霊術	-	グール・タッチ <i>Ghoul Touch</i>	接触	生きている 人型生物 1体	1標準	1d6+2R	頑健・無効	可	負のエネルギーを術者にしみこませ、対象への近接接触攻撃に成功することで、対象を持続時間の間麻痺状態にする。加えて、対象を起点とした半径10フィート拡散の範囲にいる術者以外の生きているクリーチャーは不調状態になる(頑健・無効)。ニュートライズ・ポイズンによりこの不調状態は解除でき、毒への完全耐性をもつクリーチャーはこの効果を受けない。 物質要素: グールの衣服かグールのねぐらの土	音声、動作、 物質	
	-	コマンド・アンデッド <i>Command Undead</i>	近	アンデッド 1体	1標準	1日/Lv	意志・無効 (本文)	可	アンデッド・クリーチャーへのある程度の操作権を得る。対象が【知力】を有するかどうかで効果が異なる。 ①対象が【知力】を有する場合 その態度が“友好的”であると見なす。彼らに命令をすることはできるが、対抗【魅力】判定に勝利しなければ対象は従わない(再挑戦不可)。彼らは自殺的な命令や自らに害をなすような命令には従わないが、危険なことをするだけの価値があると判断したならば従う。 ②対象が【知力】を有さない場合 対象はセーヴィング・スローを行えない。単純な命令(「こっちにこい」「向こうへ行け」「戦え」「立てろ」など)だけを行うことができる。彼らは自殺的な命令や自らに害をなすような命令にも従う。 対象へ術者やその仲間が何か敵対的な行動を行ったなら、呪文は解除される。命令はテレパシーで行えるわけではない。アンデッド・クリーチャーは術者の声を聞くことができればならない。 物質要素: 生肉ひとかけらと骨の破片	音声、動作、 物質	
[恐怖、 精神 作用]	-	スケアー <i>Scare</i>	中	生物1体/ 3Lv、互いの 距離30ft	1標準	1R/Lvか 1R (本文)	意志・不完全	可	対象は「怯え状態」になる。意志セーブに成功すれば、1ラウンドで終了する。HD が6以上のクリーチャーは、この呪文への完全耐性を持つ。 物質要素: アンデッド・クリーチャーの骨	音声、動作、 物質	Brd2
	-	スペクトラル・ハンド <i>Spectral Hand</i>	中	霊的な手 1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	ぼんやりとした霊的な手を作り出す。この手は術者の望むままに動き、接触攻撃呪文を伝達する。 呪文の発動時、術者は 1d4 点の hp を失う。この hp は呪文終了時に(解呪されても)戻ってくる。 術者は呪文レベル4以下の接触攻撃呪文を、この手を介して発動することができる。この呪文は接触攻撃呪文の攻撃ロールに+2のボーナスを与える。 この手は挾撃ボーナスを提供しない。手は接触呪文を発動して接触した後で、術者のもとへ帰ってくる。 この手は非実体であり通常の武器ではダメージを受けない。また、身かわし強化を持っており、反応・半減の呪文のダメージは半分しか受けず、セーブに成功すればダメージを受けない。 セーブ基準値は術者と同じものを用い、ACは最低 22 である。術者の【知力】ボーナスを 22 に加える。 手の hp は、術者が発動時に消費した hp と同じである。	音声、動作	
	-	フォールス・ライフ <i>False Life</i>	術者	自身	1標準	1時間/Lv か消費	-	-	術者に死から逃れる能力を与える。効果時間の間、術者に 1d10+術者レベル(最大 1d10+10)点の一時的 hp を与える。 物質要素: 血液一滴	音声、動作、 物質	
	-	ブラインドネス/デフネス <i>Blindness/Deafness</i>	中	生物1体	1標準	永続	頑健・無効	可	不死の力を呼び出し、対象を盲目状態か聴覚喪失状態のいずれか(術者が選択)にする。	音声	Brd2、Clr3
心術	(強制) [精神 作用]	タッチ・オウ・イディオシー <i>Touch of Idiocy</i>	接触	生物1体	1標準	10分/Lv	不可	可	対象の精神機能を失わせる。 術者は近接接触攻撃に成功せねばならない。成功したなら、対象の【知力】【判断力】【魅力】に-1d6 のペナルティを与える。ペナルティを与えた後でも最低1点は残るものとする。	音声、動作	
	(強制) [精神 作用]	デイズ・モンスター <i>Daze Monster</i>	中	1体	1標準	1R	意志・無効	可	HD 6 以下の生きたクリーチャーのアクションを失わせる。朦朧状態ではない。 一度この呪文の効果を受けたクリーチャーは、1分間の間この呪文に対する完全耐性を得る。 物質要素: 羊毛のかけら	音声、動作、 物質	Brd2

	(強制) [精神 作用]	ヒディアス・ラフター <i>Hideous Laughter</i>	近	1体、 本文	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	対象を制御できない笑いが襲う。対象は伏せ状態となり、持続時間の間アクションを行えない。 ただし、瀕死状態とは見なさない。【知力】2以下のクリーチャーには無効。術者とクリーチャーの種類が異なるなら、対象はセーヴィング・スローに +4 の修正を受ける。 物質要素: 小さいフルーツタルトと羽毛	音声、動作、 物質	Brd1
占術	-	シー・インヴィジビリティ <i>See Invisibility</i>	術者	自身	1標準	10分/Lv (解除可)	-	-	視界内の不可視状態のクリーチャーおよびエーテル状態のクリーチャーを通常通り視認する能力を得る。 エーテル状態のクリーチャー、可視状態、不可視状態の違いを識別することができる。 幻術を見通す能力や、単純に隠れているクリーチャーを認識する能力は得られない。 パーマナンスィ可能。 物質要素: 雲母と銀の粉末	音声、動作、 物質	Brd3
	[精神 作用]	ディテクト・ソウツ <i>Detect Thoughts</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	集中、 1分/Lvまで	意志・無効 (本文)	不可	表層的な思考を感知する。時間をかけることでより多くの情報が得られる。 1ラウンド: 思考の有無(範囲内に【知力】1以上の意識があるクリーチャーがいるかどうか)。 2ラウンド: 思考している精神の数と、それぞれの【知力】の値。もし【知力】26以上で術者の【知力】より10以上高いものが存在するのなら、術者は1ラウンドの間朦朧状態となり呪文は終了する。 思考を感知しても、対象が見えていなければどこにいるかは分からない。 3ラウンド: いずれか1つの表面的な思考。対象は意志セーブを行うことができ、成功したのなら思考を読む試みは失敗し、再度この呪文を使用するまで再挑戦は行えない。 毎ラウンド、術者は向きを変えて新たな範囲にある思考を感知できる。 以下のものにより阻害される: 1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 焦点具: 銅貨一枚 よく知っているかばきりとその姿を思い浮かべることでできる物体の位置を感じ取る。 一般的な物なら、術者から最も近いものの位置が分かる。特定の物体の場合、術者はそれを手にとって観察したことがなければならない(占術などで観察した場合は含まない)。 薄い鉛の層により遮断される。クリーチャーの位置を知ることはいできない。 ポリモーフ・エニィ・オブジェクトはこの呪文を欺くことができる。 物質要素: 二股になった小枝	音声、動作、 焦点	Brd2
	-	ロケート・オブジェクト <i>Locate Object</i>	長	術者中心の 円形、射程 まで	1標準	1分/Lv	不可	不可	よく知っているかばきりとその姿を思い浮かべることでできる物体の位置を感じ取る。 一般的な物なら、術者から最も近いものの位置が分かる。特定の物体の場合、術者はそれを手にとって観察したことがなければならない(占術などで観察した場合は含まない)。 薄い鉛の層により遮断される。クリーチャーの位置を知ることはいできない。 ポリモーフ・エニィ・オブジェクトはこの呪文を欺くことができる。 物質要素: 二股になった小枝	音声、動作、 物質	Brd2、Clr3
変成術	-	アウルズ・ウィズダム <i>Owl's Wisdom</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【判断力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。 物質要素: アウル(フクロウ)の羽根か糞1つまみ。	音声、動作、 物質	Clr2、Dri2、 Pld2、Rng2
	-	イーグルズ・スプレnder <i>Eagle's Splendor</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【魅力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。 物質要素: イーグル(鷹)の羽根数枚か、イーグルの糞1つまみ。	音声、動作、 物質	Brd2、Clr2、 Pld2
	[風]	ウィスパリング・ウィンド <i>Whispering Wind</i>	1マイル /Lv	半径10ft拡散	1標準	1時間/Lvか 消費まで	不可	不可	風に乗せて、メッセージや音を指定した場所に届ける。指定する場所は術者がよく知る場所で、経路が通っていない必要はない。音はそこに誰もいなくても伝えられる。その後、風は霧散する。 メッセージは日本語にして 75 文字まで。音は1ラウンド分。風の速度は 1マイル/時間~1マイル/10分の範囲で決定できる。このメッセージや音は音声要素や魔法の効果やアイテムの起動には使用できない。 小型か中型の人型生物の姿に変身する。変身した姿が以下の能力を持っているのならば、術者もまたその能力を得る。水中移動速度 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚。 小型のクリーチャー: 小型のクリーチャーに変身したのなら、【敏捷力】に +2 の強化ボーナスを得る。 中型のクリーチャー: 中型のクリーチャーに変身したのなら、【筋力】に +2 の強化ボーナスを得る。 物質要素: 変身しようとしているクリーチャーの一部	音声、動作	Brd2
	(ホリ モーフ)	オルター・セルフ <i>Alter Self</i>	自身	自身	1標準	1分/Lv (解除可)	-	-	小型か中型の人型生物の姿に変身する。変身した姿が以下の能力を持っているのならば、術者もまたその能力を得る。水中移動速度 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚。 小型のクリーチャー: 小型のクリーチャーに変身したのなら、【敏捷力】に +2 の強化ボーナスを得る。 中型のクリーチャー: 中型のクリーチャーに変身したのなら、【筋力】に +2 の強化ボーナスを得る。 物質要素: 変身しようとしているクリーチャーの一部	音声、動作、 物質	Brd2
	-	キャッツ・グレイス <i>Cat's Grace</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【敏捷力】に +4 の強化ボーナスを与える。 物質要素: 猫の毛ひとつまみ	音声、動作、 物質	Brd2、Dri2、 Rng1
	-	スパイダー・クライム <i>Spider Climb</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象に垂直な壁や天井の表面を蜘蛛のように移動できる能力を与える。 この能力を使用する際、対象は両手が空いた状態ではなければならない。対象は登攀速度 20 フィートを得る。これにより、登攀の際に技能判定は不要となり、登攀時にACへの【敏捷力】ボーナスを失わず、攻撃を受ける際に攻撃者へボーナスを提供することはない。しかし、登攀時に疾走することはできない。 物質要素: 生きたスパイダー(蜘蛛)一匹	音声、動作、 物質	Dri2
	-	ダークヴィジョン <i>Darkvision</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は60フィートの暗視を得る。モノクロで見える以外は通常の視覚と同様に扱う。 パーマナンスィ可能。 物質要素: 乾燥した人参のかげらかアゲート(瑪瑙)ひとつ	音声、動作、 物質	Rng3
	-	ノック <i>Knock</i>	中	10平方ft /Lvまでの 扉、箱、 宝箱1つ	1標準	瞬間 (本文)	不可	不可	かんぬき、鍵、ホールド、アーケイン・ロックで閉じられた扉を解錠する。 鍵の解錠難易度に対して術者レベル判定を、+10 のボーナスを得た上で行うこと。成功したなら、その範囲にかけられている鍵が2つまで開く。 アーケイン・ロックを解除した場合、10分の間効果を抑止するだけでその後は再びアーケイン・ロックが発動する。 ロープやつたで閉じられた扉を開けることはできない。	音声	
	-	パイロテクニクス <i>Pyrotechnics</i>	長	20ft立方まで の火元1つ	1標準	1d4+1R	意志・無効	可	花火: 色とりどりに輝く光が火元から一瞬まきあがり、華々しく燃え上がる。対象から 120 フィート以内の対象を1d4+1 ラウンドの間盲目状態にする。 物質要素: 火元1つ	音声、動作、 物質	Brd2
	-	フォクセス・カニング <i>Fox's Cunning</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【知力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化しない。追加の技能ポイントを得ることもない。 物質要素: フォックス(狐)の毛数本か、フォックスの糞ひとつまみ。	音声、動作、 物質	Brd2

	-	ブルズ・ストレンクス <i>Bull's Strength</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の【筋力】に +4 の強化ボーナスを与える。 物質要素: 雄牛の毛が糞1つまみ	音声、動作、 物質	Clr2、Dri2、 Pld2
	-	ベアズ・エンデュランス <i>Bear's Endurance</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。この効果により上昇した hp は一時的 hp ではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。	音声、動作	Clr2、Dri2、 Rng2
	-	メイク・ホウル <i>Make Whole</i>	近	10立方ft/Lv までの物体 1つ	1標準	瞬間	意志・無効 (物体、 無害)	可 (物体、 無害)	物体及び人造クリーチャーへのダメージを 5d6 点回復する。 “破壊された状態”なら、その hp が全快した時点で回復する。その場合、すべてのパーツがそろっていないなければならない。魔法のアイテムも修理できるが、術者の術者レベルの二倍が、作成者の術者レベル以上でなければならない。 この呪文で、一回しか使用できない魔法のアイテムを修理することはできない。 人造クリーチャーに使用する際、呪文の完全耐性や呪文抵抗を無視する。	音声、動作	Clr2
	-	レヴィテート <i>Levitate</i>	術者が 近	自身か 同意する 1体か 100ポント/Lv までの物体 1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	上下方向に対象を移動させる。対象は同意しているクリーチャーか、誰も所持していない物体か、同意しているクリーチャーの所有している物体か、術者自身でなければならない。 術者は対象を一ラウンドに 20 フィートまでの速度で上下に移動することができる。 水平方向への移動はこの呪文では行えないが、壁を蹴るなどすれば行うことが可能(この場合の移動速度は地上における移動速度の半分)。 この呪文の効果を受けたクリーチャーは攻撃ロールに -1 のペナルティを受ける。以後攻撃ロールを行うたびにペナルティは -1 ずつ増加していき、最大で -5 になる。全ラウンド・アクションを使用して姿勢を整えることで、ペナルティを -1 にリセットすることができる。 焦点具: 革のロープか、カップ型にまかれた金のワイヤー	音声、動作、 焦点	
	-	ロープ・トリック <i>Rope Trick</i>	接触	5ft~30ft の長さの ロープ	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	ロープは地面に垂直に立ち上がり静止する。このロープの先は別の次元界の空間につながっている。 この空間に入ったクリーチャーは占術や呪文から隠れることができる(ただし、次元界を超えて効果を及ぼす呪文の場合は除く)。この空間にはサイズを問わず8体までのクリーチャーが入ることができる。 このロープは取り除いたり隠したりすることはできない。このロープは 16,000 ポンドまでの重さを支えることができる。 この次元界の空間から呪文を外方向へ発動することはできない。この空間からはロープを中心とした3×5 フィートの窓が開いており、そこから外を見ることができる。物質界に開いたこの窓は不可視状態である。この空間の中から何かが出ていくと呪文は終了する。 このロープは一人ずつ登っていくことしかできない。このロープを単に登攀用にしてもよい。 この空間の中で別の空間を作成することは危険な行為である。	音声、動作、 物質	
防御術	-	アーケイン・ロック <i>Arcane Lock</i>	接触	30平方ft/Lv までの扉、 宝箱、門	1標準	永続	不可	不可	対象に魔法の錠をかける。術者は自由にこの錠を開け閉めできる。もともと対象に錠がかけられているのなら、それを解錠するための難易度は 10 上昇する。錠が付けられていないのであれば、この錠は難易度20の(装置無力化)判定に成功すれば開けられてしまう。 ディスペル・マジックにより解除することができる。ノックにより、10分の間この呪文の効果を抑止することができる。	音声、動作、 物質	
	-	オブスキュア・オブジェクト <i>Obscure Object</i>	接触	100ポント /Lv まで の物体1つ	1標準	8時間 (解除可)	意志・無効 (物体)	可 (物体)	スクライミングやクリスタル・ボールといった占術(念視)の効果から、対象の位置を隠す。 対象の位置を探ろうとするあらゆる試みは失敗し、その物体がなにか把握しようとする行いも失敗する。 物質要素: カメレオンの皮	音声、動作、 物質	Brd1、Clr3
	-	プロテクション・フロム・ アローズ <i>Protection from Arrows</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv か消費	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は遠隔攻撃に対して“ダメージ減少10/魔法”を得る。この効果は、“ダメージ減少X/魔法”を無視する効果を与えることはない。 この効果により減少したダメージ量が「術者レベル×10」点(最大 100点)に等しくなったなら、この呪文は消費される。	音声、動作、 焦点	
	-	レジスト・エナジー <i>Resist Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	エネルギー種別1つからのダメージを減少する。 エネルギー種別は以下から選択する: [酸][冷気][電気][火][音波]。対象は選択したエネルギー種別への抵抗 10 を得る。これにより、選択したエネルギー種別のダメージを常に 10 点軽減する。術者レベル7の時点で抵抗 20 に、術者レベル11の時点で抵抗 30 に向上する。 この呪文は、対象の装備品にも同様の抵抗を提供する。 この呪文はダメージ以外の影響を低減することはない。	音声、動作	Clr2、Dri2、 Pld2、Rng1

力術	[風]	ガスト・オウ・ウィンド <i>Gust of Wind</i>	60ft	射程までの 直線状の風	1標準	1R	頑健・無効	可	<p>およそ 50 mph の強い風を作り、風の経路に存在するクリーチャーを吹き飛ばす。 範囲内の全ての飛行しているクリーチャーは(飛行)判定に -4 のペナルティを受ける。飛行しているかどうかとサイズに従い、以下のような影響を与える。</p> <p>①飛行しているクリーチャー 微小以下: 難易度25の(飛行)判定を行い、失敗すると 2d6 × 10 フィート吹き飛ばされ、2d6 点のダメージを受ける。以下の「小型以下」の影響も受ける。 小型以下: 風に抗して飛行する場合、難易度20の(飛行)判定に成功する必要がある。 大型以上: 通常通り移動できる。</p> <p>②地上にいるクリーチャー 微小以下: 打ち倒された状態になる。1d4 × 10フィート吹き飛ばされ、吹き飛ばされた 10 フィートごとに 1d4 点の非致傷ダメージを受ける。 小型: 伏せ状態になる。 中型以下: 風に抗して移動する場合、難易度15の【筋力】判定に成功する必要がある。 大型以上: 通常通り移動できる。</p> <p>この呪文で、射程より離れた所へクリーチャーを吹き飛ばすことはできない。 範囲内のクリーチャーはすべて(サイズに関係なく)、遠隔攻撃ロールと聞き耳のための〈知覚〉判定に-4 のペナルティを受ける。 範囲内のろうそく、松明、遮蔽などで守られていない火は消えてしまう。守られている火であっても、50% で消えてしまう。 上記以外にも、強い風で引き起こされるあらゆる影響を発生させる。</p>	音声、動作	Dri2
	[光]	コンティニュアル・フレイム <i>Continual Flame</i>	接触	物体1つ	1標準	永続	不可	不可	<p>接触した物体が松明程度の明るさの光を放つようにする。 通常の松明のように見えるが、熱はなく酸素も消費しない。覆い隠して隠すこともできるが、そのようにしても明かりが消えることはない。 [光]呪文は、その呪文レベル以下の[闇]呪文を相殺する。 物質要素: 50gp のルビーの粉末</p>	音声、動作、 物質	Clr3
	[音波]	シャッター <i>Shatter</i>	近	半径5ft拡散	1標準	瞬間	意志・無効 (物体)	可	<p>魔法的でない、水晶、ガラス、および陶磁器製のものを破壊する。範囲内の上記の物体は粉々に碎ける。術者レベル毎に1ポンドまでの物体にしか作用しないが、その内容物が条件を満たすならば破壊される。 物質要素: 雲母のかけら</p>	音声、動作、 物質	Brd2、Clr2
				物体1つ	1標準	瞬間	意志・無効 (物体)	可	<p>術者レベルごとに 10 ポンドまでの物体1つを破壊する。 物質要素: 雲母のかけら</p>		
				水晶製クリーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・半減	可	<p>水晶製クリーチャー1体に術者レベル毎に 1d6 点(最大 10d6)の[音波]ダメージを与える。 物質要素: 雲母のかけら</p>		
	[火]	スコーチング・レイ <i>Scorching Ray</i>	近	1つ以上の 光線	1標準	瞬間	不可	可	<p>炎の光線で敵を焼く。術者は1+3を超える術者レベル4ごとに1本の光線を撃つことができる(7レベルで2本、11レベルで3本。最大3本)。各光線ごとに遠隔接触攻撃を行い、命中したら4d6 点の[火]ダメージを与える。 それぞれの光線は別の対象を選ぶこともできるが、すべての対象は互いに 30 フィート以内の距離にいないければ</p>	音声、動作	
	[闇]	ダークネス <i>Darkness</i>	接触	物体1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	<p>半径20フィートを覆う闇を作り出す。明度段階を一段階落とす。眩しい明りは通常の明かりに、通常の明かりは薄明かりに、そして薄明かりは闇になる。既に闇の場所には何の影響も及ぼさない。 光に敏感、あるいは光への脆弱性を持つクリーチャーは通常の明かりの下でペナルティを受けない。 薄明かり内のクリーチャーは、視認困難(20% の失敗確率)を得る。 闇の中にいるクリーチャーは、完全視認困難(50% の失敗確率)を得る。 暗視能力を持つクリーチャーは闇や薄明かりの中でペナルティを受けない。 動く物体にかけて運ぶことができる。闇は遮蔽の影響を受ける。 この呪文はこの呪文のレベルと同じかそれより低いレベルの[光]呪文を相殺し、解呪する。 複数のダークネス同士で効果が累積することはない。 物質要素: コウモリの毛と石炭の欠片</p>	音声、物質	Brd2、Clr2
	[火]	フレイミング・スフィア <i>Flaming Sphere</i>	中	半径 5ft の 球	1標準	1R/Lv	反応・無効	可	<p>燃え盛る火球を術者が望む方向に転がす。火球は 1 ラウンドに 30 フィート移動する。この移動の一部として、30 フィートまで跳躍することができる。クリーチャーが火球に入ったなら、火球はそのラウンドの移動を終了し、そのクリーチャーは 3d6 点の[火]ダメージを与える(反応・無効)。火球は 4 フィートの高さまでの障害は飛び越えてしまう。 火球は燃えやすい物体に着火する。また、火球はたいまつと同じ明るさで辺りを照らす。 火球は柔らかいため、火以外のダメージを与えることはない。 物質要素: 獣脂、硫黄、および鉄の粉末</p>	音声、動作、 物質	Dri2

レベル3 ウィザード呪文

系統		名前	距離 ft-ft	対象/ 範囲	発動	持続 R-ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統	副系統										
幻術	(惑乱) [精神 作用]	イリュージョン・スクリプト <i>Illusory Script</i>	接触	接触した 10ポンド以内の 物体1つ	1標準	1日/Lv (解除可)	意志・無効 (本文参照)	可	術者は羊皮紙、紙など、物を書きつけるものに指示その他の情報を書き込む。その文は、ある種の外国語、あるいは魔法の文のように見える。術者が呪文の発動時に指定した者にしかこの文は読めない。 読む資格のないクリーチャーが文を読もうとしたならセーヴィング・スローを行う。成功すれば目をそらすことができ、頭がぼんやりした感じがするだけ。失敗すれば、術者が呪文発動の時点で文章に埋めこんでおいた示唆に従うことになる。この示唆は30分間しか効果がない。ディスペル・マジックで解呪に成功したら、イリュージョン・スクリプトはそこにこめられた秘密の文面ごと消えてしまう。秘密の文面を読むには、トゥルー・シーイングの呪文 と、コンプリヘンド・ランゲージズかリード・マジックの呪文を組み合わせればよい。 物質要素 : 50gp以上かかる、鉛入りインク	音声、動作、 物質	Brd3
	(幻覚)	インヴィジビリティ・スフィア <i>Invisibility Sphere</i>	接触	接触した1体 中心半径10ft 放射	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)か 意志・無効 (無害、物体)	可 (無害) 可 (無害、 物体)	インヴィジビリティと同様だが、この呪文は呪文の発動時に受け手の10ft以内にいた全クリーチャーを不可視状態とする。効果の中心点は受け手とともに動く。 この呪文が作用している者たちには、呪文が作用していない場合と同様に、お互いの姿および自分の姿が見える。この呪文の作用を受けているクリーチャーが効果範囲外に出たら目に見えるようになるが、呪文発動より後に効果範囲に入ったクリーチャーが不可視状態となることはない。作用を受けているクリーチャーのうち、中心となる受け手以外のものが攻撃を行えば、そのクリーチャーの不可視化だけが無効化される。受け手本人が攻撃を行えば、インヴィジビリティ・スフィア 自体が終了する。 物質要素 : 一本のまつ毛をゴムに封入したもの	音声、動作、 物質	Brd3
	(幻覚)	ディスプレイスメント <i>Displacement</i>	接触	接触した1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文の対象は、本来いる位置から約2ft離れたところにいるように見える。これによってそのクリーチャーは完全視認困難であるかのように扱われ、対象に対する攻撃には50%の失敗確率が付く。 実際の完全視認困難とは違い、ディスプレイスメントは敵が対象を目標にすること自体を妨げるものではない。トゥルー・シーイングは対象の本当の位置を明らかにし、失敗確率を無効にする。 物質要素 : 小さな革の輪っか	音声、物質	Brd3
	(幻覚)	メジャー・イメージ <i>Major Image</i>	長	10ft立法 +10ft立法 /Lv	1標準	集中	意志・看破 (興味を持ったとき)	不可	視覚的、聴覚的、かつ嗅覚的で温度も感じる幻覚を作り出す。音を作成することはできるが、意味のある会話をさせることはできない。 術者はこの幻覚を効果範囲内(10立方ft + 10立方ft/レベル)の範囲で動かすことができる。 敵の攻撃がこの幻像に当たった場合、術者がそれに対応して幻を反応させないかぎり、幻像は消えてしまう。 物質要素 : 羊毛1つまみ	音声、動作、 物質	Brd3
召喚術	(招来)	サモン・モンスターⅢ <i>Summon Monster III</i>	近	召喚した 複数体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.1 を 1d4+1 体(全て同じ種類)か、Lv.2 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.3 を 1 体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 焦点具 : 小さな鞍と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Clr3、Brd3
	(創造)	ステinking・クラウド <i>Stinking Cloud</i>	中	半径20ftに 拡散する雲 高さ20ft	1標準	1R/Lv	頑健・無効 (本文)	不可	フォッグ・クラウドに似ているが、その蒸気が吐き気を催させる雲を作り出す。この雲の中にいる生きているクリーチャーは“吐き気がする状態”になる。この状態はクリーチャーが雲の中にいる間と、雲から離れた後1d4+1ラウンド(吐き気がする状態のクリーチャー1体1体に対して別々にロールすること)の間持続する。セーブに成功したが、雲の中に留まったクリーチャーは、毎ラウンド、自分のターンにセーブし続けなければならない。 パーマネンシイ可能。永続化されたステinking・クラウドは、風で吹き払われても、10分後には元通りになる。 物質要素 : 腐った卵か、ゼゼンソウの葉	音声、動作、 物質	
	(創造) [冷気]	スリート・ストーム <i>Sleet Storm</i>	長	円筒形 (半径40ft、 高さ20ft)	1標準	1R/Lv	不可	不可	激しいみぞれが内部でのすべての視覚を(暗視すら)妨げ、範囲内の地面を凍り付かせる。範囲内を歩いて通り抜けようとして、移動するクリーチャーは難易度10の(軽業)判定に成功することで通常の移動速度の半分の移動速度で移動できる。失敗したならそのラウンドに移動することはできず、5以上の差で失敗したなら転んでしまう(詳細は(軽業)技能の項を参照)。このみぞれは松明や小さな炎を消してしまふ。 物質要素 : ほこりと水	音声、動作、 物質	Dri3
	(創造) [力場]	セビア・スネーク・シジル <i>Sepia Snake Sigil</i>	接触	本または 書きもの1部	10分	永続あるいは 消費(作動): 解放されるま でか1d4+Lv 日	反応・無効	不可	日本語にして75文字以上の長さのある文章に印を刻む。誰かが読むと、セビア色の蛇の印が現れ、セビア・サージェントに変化し呼んだものと野間効果線が通っていれば読んだものに襲いかかる。 対象は見るだけでなく、意図的に本を読む必要がある。攻撃を避けるためにセーヴィング・スローを行ない、失敗すれば1d4+Lv日が経過するまで身動きが取れなくなる。この間、年もとらず、息もせず、飢えもなければ眠ることもなく、呪文も回復しない。対象は知覚することができない。対象は外傷を受ける可能性があるが、すでに瀕死状態であってもヒット・ポイントを失わない。 印は通常の方法では見つけられない。ディテクト・マジックでは文章全体が魔法の力を帯びていることが判る。ディスペル・マジックなら印を取り除ける。イレイズなら文章を丸ごと破壊する。 シークレット・ページのような文章を隠したり内容を変える呪文と組み合わせで発動できる。 物質要素 : 500gpの価値のあるアンバー(琥珀)の粉末、スネーク(蛇)の鱗1枚	音声、動作、 物質	Brd3

	(創造)	ファントム・ステード <i>Phantom Steed</i>	0ft	半ば実在する馬のようなクリーチャー1体	10分	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	術者は大型サイズで半ば実在する馬のようなクリーチャーを1体召喚する。術者が選択した1人(作成時に選択)のみが騎乗可能。この乗馬が戦うことはないが、動物は避け、戦うことを拒む。 ACが18(-1サイズ、+4外皮、+5【敏】)、ヒット・ポイントは(7+Lv)。ヒット・ポイントを全て失えば消滅する。移動速度は20ft/2Lv(10レベル時で最大100ft)。騎乗者の重量+10ポンド/Lvまでを載せられる。 この乗馬は、術者レベルに従って特定の能力を手に入れる。乗馬の能力は、それより低い術者レベルの乗馬の能力をすべて含む。 8レベル:この乗馬は砂や泥や沼がちな地面の上でも、何の困難もなく、移動速度も落とさずに走ることができる。 10レベル:この乗馬は回数無制限でウォーター・ウォークを使用することができる(同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない)。 12レベル:この乗馬は回数無制限で一度に1ラウンドまでの間、エア・ウォークを使用することができる(同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない)。1ラウンド後、乗馬は地面に落下する。 14レベル:この乗馬は、(飛行)技能判定に術者レベルと同じボーナスを得て、その移動速度で飛行できる。	音声、動作	Brd3
死霊術	-	ヴァンピリック・タッチ <i>Vampiric Touch</i>	接触	接触した生物1体	1標準	瞬間/1時間 (本文参照)	不可	可	術者は近接接触攻撃に成功しなければならない。術者の接触は、術者レベル2レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージを与える。術者は自分が与えたダメージに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。ただし、最大でもその時点でのヒット・ポイント+対象の【耐久力】(対象を死亡させるのに十分なダメージ)までの一時的ヒット・ポイントしか得ることはできない。この一時的ヒット・ポイントは1時間後に消える。 クリーチャー1体の死体を腐敗しないように保存する。これにより、そのクリーチャーを死から生き返らせる際の時間制限を延長できる(レイズ・デッド参照)。この呪文の影響下にあった時間は、生き返りの時間制限に数えない。 この呪文は、切り離された手足などに対しても効果がある。 物質要素: 塩と、死体の有する(有していた)目1つにつき銅貨1つ	音声、動作	
	-	ジェントル・リボуз <i>Gentle Repose</i>	接触	接触した死体	1標準	1日/Lv	意志・無効 (物体)	可 (物体)	この呪文は、切り離された手足などに対しても効果がある。 物質要素: 塩と、死体の有する(有していた)目1つにつき銅貨1つ	音声、動作、物質	Clr2
	-	ホールド・アンデッド <i>Halt Undead</i>	中	アンデッド3体まで、30ft以内の距離に収まっていること	1標準	1R/Lv	意志・無効 (本文参照)	可	この呪文は3体までのアンデッド・クリーチャーを身動きできなくさせる。知性のないアンデッド(スケルトン、ゾンビなど)はセーヴィング・スロー不可。知性のあるアンデッドはセーヴィング・スローを行なう。呪文が効けば持続時間中、アンデッドは動けなくなる(ちょうど生きているクリーチャーがホールド・パースンの影響を受けた場合のように)。ホールド・アンデッドのかかったクリーチャーが、攻撃されたりダメージを受けたりすれば、そのクリーチャーに対する呪文の影響は解ける。	音声、動作、物質	
	-	レイ・オウ・イグゾースション <i>Ray of Exhaustion</i>	近	光線	1標準	1分/Lv	頑健・不完全 (本文参照)	可	黒い光線が術者の伸ばした指から放たれる。術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。 対象は呪文の持続時間の間過労状態となる。頑健セーブに成功したクリーチャーは疲労状態になるだけで済む。その場合でも、すでに疲労状態であったなら、過労状態となる。 すでに過労状態のクリーチャーには効果がない。通常の過労状態や疲労状態と異なり、この効果は呪文の持続時間が切れれば直ちに終了する。 物質要素: 汗一滴	音声、動作、物質	
心術	(強制) [言語 依存、 精神 作用]	サジェスション <i>Suggestion</i>	近	生きているクリーチャー1体	1標準	1時間/Lv あるいは 完了まで	意志・無効	可	術者は、どのように行動すべきかを(1、2文以内で)示唆することで、目標クリーチャーの行動に影響を与える。示唆する内容は、その行動がもっともらしく聞こえるような形で告げてやらねばならない。明らかに相手の害となる行動は、この呪文の効果を自動的に無効化する。 示唆した行動内容は、持続時間が終わるまで続くことがある。示唆した行動が短時間で完了してしまった場合、呪文は対象が要求されたことをやり終えた時点で終了する。術者は持続時間中に特殊な行動を喚起する条件を指定することもできる。呪文が切れるまでに条件が満たされなかった場合、その行動は行なわれない。 示唆内容が非常にもっともらしければ、GMの判断でセーブに(-1、-2のような)ペナルティがつく。 物質要素: 蛇の舌と、蜂の巣	音声、物質	Brd2
	[精神 作用]	ディープ・スランパー <i>Deep Slumber</i>	近	10ft爆発内の生きているクリーチャー	1R	1分/Lv	意志・無効	可	合計HDが10以下の対象を魔法の眠りに陥られる。HDが小さなものから順に対象になり、同じHDならば起点に近いものから対象になる。 眠っているクリーチャーは無防備状態である。ダメージを受けるか援護アクションで起こされるかすれば目覚めるが、通常の音では目覚めない。 この呪文は意識のないクリーチャーやアンデッドは対象に含めない。 物質要素: 細かい砂か、バラの花びらか、あるいは小さいコオロギ	音声、動作、物質	Brd3
	(強制) [精神 作用]	ヒロイズム <i>Heroism</i>	接触	接触した1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は攻撃ロール、セーブ、技能判定に+2の士気ボーナスを得る。	音声、動作	Brd2
	(強制) [精神 作用]	ホールド・パースン <i>Hold Person</i>	中	人型生物1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効 (本文参照)	可	対象を麻痺状態にする。意識はあるし普通に息もしているが、行動は一切とれない。毎ラウンド自分のターンに対象は効果を終らせるための新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。これは全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発しない。翼で空を飛ぶクリーチャーが麻痺状態になったなら、羽はたくことができなくなり、落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。 焦点具: 小さくまっすぐな鉄片	音声、動作、焦点	Clr2、Brd2
	(強制) [精神 作用]	レイジ <i>Rage</i>	中	同意する生物1体 /3Lv	1標準	集中 + 1R	不可	不可	全ての対象は、互いに30ft以内の距離にいないなければならない。 対象の【筋力】と【耐久力】に+2の士気ボーナス、意志セーブに+1の士気ボーナス、ACに-2のペナルティを与える。この効果は、終了後に疲労状態にならないことを除いては、バーバリアンの「激怒」能力と同様に扱う。	音声、動作	Brd2

占術		アーケイン・サイト <i>Arcane Sight</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の目が青く輝き、120ft以内の魔法のオーラを視認可能。 ディテクト・マジックと同様だが、精神集中が不要で、オーラの位置や強度ももっと素早く認識可能。 視界内のすべての魔法のオーラの位置と強度が判る。オーラの強度は呪文の機能するレベルやアイテムの術者レベルによって決まる。オーラをまとったアイテムやクリーチャーが視線の通るところにいた場合、術者は〈呪文学〉判定に成功すれば、それぞれの対象に働いている魔法の系統を知ることができる(オーラ1つにつき1回の判定:難易度15+呪文レベル、あるいは15+呪文でない効果の術者レベルの半分)。 標準アクションとして120ft以内の特定のクリーチャーに精神を集中した場合、①～③が判る。 ①呪文発動能力や擬似呪文能力を持っているかどうか ②持っているなら秘術呪文か信仰呪文か(擬似呪文能力は秘術呪文として見なされる) ③そのクリーチャーが現時点で使用できるもっとも強力な呪文や擬似呪文能力の強さ 魔法のアイテムにかかっている魔法(呪文)の系統を判別できるが、アーティファクトは判別できない。 パーマナンス呪文で永続化できる。	音声、動作	
	(念視)	クリアオーディエンス／クリア ヴォイアンス <i>Clairaudience/Clairvoyance</i>	長	魔法的感知 器官	10分	1分/Lv (解除可)	不可	不可	特定の場所に不可視の魔法的感知器官を作り出し、術者はその場にいるのと同様に見たり聞いたり(どちらかを選択)できる。視線や効果線が通っている必要はないが、知っている場所—術者に馴染みのある場所や、明確な位置(扉の向こうや、角を曲がったところ、木立の中、など)—でなければならない。一度場所を選択してしまえば、魔法的感知器官は移動しないが、ぐるりとまわって全方向を見ることができる。他の念視呪文と異なり、この呪文を通じて魔法的あるいは超常的に強化された感覚を働かせることはできない。選択した場所に魔法的な暗闇があれば、術者には何も見えない。そこが自然の暗闇に閉ざされていた場合、術者はこの呪文効果の中心から周囲半径10ftの範囲を見ることができる。 この呪文は術者が現在いる次元界においてのみ機能する。 対象に知性あるクリーチャーの言語であれば種族語であろうと地方的な方言であろうとどんな言語でも話し、理解する能力を与える。対象は同時に1つの言語しか話せないが、同時に複数の言語を理解することはできる。会話能力を持たないクリーチャーとは会話できない。声が届けば相手に自分の言っていることを理解させることができる。この呪文には、話しかけられたクリーチャーが対象と会話したくなるような作用は一切ない。 パーマナンス呪文によって永続化できる。 物質要素 粘土製のジグザグの模型	音声、動作、 焦点	Brd3
	—	タンズ <i>Tongues</i>	接触	接触した1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可	対象に知性あるクリーチャーの言語であれば種族語であろうと地方的な方言であろうとどんな言語でも話し、理解する能力を与える。対象は同時に1つの言語しか話せないが、同時に複数の言語を理解することはできる。会話能力を持たないクリーチャーとは会話できない。声が届けば相手に自分の言っていることを理解させることができる。この呪文には、話しかけられたクリーチャーが対象と会話したくなるような作用は一切ない。 パーマナンス呪文によって永続化できる。 物質要素 粘土製のジグザグの模型	音声、物質	Clr3、Brd2
変成術	—	ウォーター・ブリージング <i>Water Breathing</i>	接触	接触した 生物	1標準	2時間/Lv (本文参照)	意志・無効 (無害)	可	この変成術の対象となったクリーチャーは水中で自由に呼吸できるようになる。術者が接触した全てのクリーチャーの間で持続時間を等分する事。 この呪文によって、クリーチャーが空気を呼吸できなくなる事はない。 物質要素 短い葦か藁	音声、動作、 物質	Clr3、Dri3
	—	ガシアス・フォーム <i>Gaseous Form</i>	接触	接触した同意 する実体 クリーチャー	1標準	2分/Lv (解除可)	不可	不可	対象は装備ごと霧のように半透明で非物質的な存在になる。物質的な防具(外皮を含む)は無意味になるが、サイズ・ボーナス、【敏捷力】ボーナス、反発ボーナス、[力場]効果による鎧ボーナスは適用される。また、対象は“ダメージ減少10／魔法”、毒や急所攻撃、クリティカル・ヒットへの完全耐性を獲得する。ガス化時には攻撃を行わず、また音声要素、動作要素、物質要素、焦点具を要する呪文も使えない。ガス化時には超常能力を失う。対象が接触呪文をこれから使う状態にしていたなら、接触呪文は影響を及ぼすことなくチャージ消費される。 ガス化したクリーチャーは地上を歩くことはできないが、移動速度10ftで飛ぶことができ、全ての〈飛行〉技能判定は自動的に成功する。着用しているものや手に持っているものと一緒に、小さな隙間を通り抜けられる。ガス化したクリーチャーは風の影響を受ける。水その他の液体に入ることはいできない。また、ガス化したクリーチャーはたとえガス化していた際に所持していたとしても、その持っていた物体を操作したり、アイテムを起動したりすることはできない。継続的に移動しているアイテムは移動状態のまま。 物質要素 薄織一切れと煙一筋	動作、物質	Brd3
	—	キーン・エッジ <i>Keen Edge</i>	近	武器1つ、あるいは 射出武器の矢 弾50本	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、 物体)	武器を魔法の力によって鋭くし、決定的な一撃を与える能力を上昇させる。その武器のクリティカル可能域が2倍になる。20→19～20、19→20→17～20、18→20→15～20。この呪文は刺突武器か斬撃武器にしかかけられない。アローやクロスボウ・ボルトにかけた場合、特定の矢1本に対するキーン・エッジは、外れても1回使用すれば切れてしまう(発動時にはそれらの矢弾すべてがひとつになっていなければならない)。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。	音声、動作	
	—	グレーター・マジック・ウェポン <i>Magic Weapon, Greater</i>	近	武器1つ、あるいは 射出武器の矢 弾50本	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、 物体)	この呪文はマジック・ウェポンと同様に働くが、武器の攻撃ロールとダメージ・ロールに、術者レベル4レベルごとに+1(最大+5)の強化ボーナスを与える。このボーナスでは魔法以外のダメージ減少を無視することはできない。この呪文は、武器1つではなく、50本までのアロー、ボルト、あるいはブリットに作用を及ぼすこともできる。この時矢弾はすべて同じ種類のもので、ひとまとめになっていないといけいない。矢弾は一旦使ってしまうと効果が切れるが、投擲武器は切れない。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。 物質要素 石灰と炭の粉	音声、動作、 物質	Clr4、Prd3
	—	シークレット・ページ <i>Secret Page</i>	接触	大きさ3平方ft までの、接触 したページ	10分	永続	不可	不可	1ページの内容を変化させ、まったく別の内容に見せかける。目標の呪文の文章は同じかそれより下のレベルの術者の知っている呪文に変化する。スクロールの呪文を別の呪文に変えるために使うことはできないが、スクロールを隠すのには使える。エクスプローシング・ルーンズやセピア・スネーク・シジルを仕掛けることもできる。 コンプリヘンド・ランゲージズ呪文だけでは、シークレット・ページの内容を知ることはいできない。術者は特別の言葉を口にすることで本来の内容を現すことができる。その後、術者は実際のページの内容を詳しく読み、再びシークレット・ページ形態に戻すことができる。これは回数無制限に行なえる。また、術者は特別の言葉を2回繰り返すことでこの呪文を除去することもできる。ディテクト・マジック呪文ではそのページに希薄な魔法がかかっていることが判るが、その真の内容は判らない。トウルー・シーイングでは隠されたものの存在は判るが、コンプリヘンド・ランゲージズと組み合わせで発動するのであれば、内容までは判らない。シークレット・ページを解説することはできないし、隠された文字や絵をイレイズ呪文によって破壊することもできる。 物質要素 鱧の鱗の粉末とウィル・オ・ウィスプのエキス	音声、動作、 物質	Brd3

-	シュリンク・アイテム <i>Shrink Item</i>	接触	接触した2立方 ft/Lvまでの 物体1つ	1標準	1日/Lv (本文参照)	意志・無効 (物体)	可 (物体)	術者は魔法の力を持たないアイテム1つを高さ・幅・奥行きともに本来の大きさの1/16に縮小する(体積や重量は本来の約1/4,000)。物体のサイズ分類を4段階小さくする。あるいは術者の選択で、縮小後の材質を布のようなものに変えることもできる。シュリンク・アイテムの呪文によって変化した物体は、固い表面に投げつけるか、この呪文をかけたものが言葉を唱えるかするだけで本来の材質と大きさを取り戻す。燃えている火とその燃料でさえ、この呪文で縮小できる。縮小された物体を本来の大きさと材質に戻せば、呪文は終了する。 シュリンク・アイテムはパーマネンシの呪文によって、効果を永続化させることができる。シュリンク・アイテムを永続化した場合、作用を受けた物体は回数無制限に縮小したり元に戻したりすることができるようになるが、そうできるのは本来呪文を発動した術者だけである。 対象はよるめき状態となり、毎ターン、1回の移動アクションか標準アクションのみしか行なえない(全ラウンド・アクションもとれない)。さらに、そのクリーチャーはAC、近接攻撃ロール、反応セーブにー1のペナルティを被る。減速状態のクリーチャーは通常の移動速度の半分の移動速度(端数は5フィート単位に切り下げ)で移動する。これは通常の移動速度の減少と同様に、クリーチャーの跳躍できる距離に作用する。 複数のスロー呪文の効果は累積しない。スローはヘイズトを相殺し解呪する。 物質要素: 糖蜜・一滴	音声・動作	
-	スロー <i>Slow</i>	近	1体/Lv、30ft以 内の距離に収 まっていること	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	対象はよるめき状態となり、毎ターン、1回の移動アクションか標準アクションのみしか行なえない(全ラウンド・アクションもとれない)。さらに、そのクリーチャーはAC、近接攻撃ロール、反応セーブにー1のペナルティを被る。減速状態のクリーチャーは通常の移動速度の半分の移動速度(端数は5フィート単位に切り下げ)で移動する。これは通常の移動速度の減少と同様に、クリーチャーの跳躍できる距離に作用する。 複数のスロー呪文の効果は累積しない。スローはヘイズトを相殺し解呪する。 物質要素: 糖蜜・一滴	音声・動作、 物質	Brd3
(ポリ モーフ)	ビースト・シェイプ I <i>Beast Shape I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	-	-	術者は任意の小型または中型の動物の姿をとることができる。 術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る: 登攀移動速度30ft、飛行移動速度30ft(標準)、水泳移動速度30ft、暗視60ft、鋭敏嗅覚。 小型サイズの動物に変身したなら、【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナスとACに+1の外皮ボーナスを得る。 中型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に+2のサイズ・ボーナスとACに+2の外皮ボーナスを得る。 物質要素: 変身対象の一部	音声・動作、 物質	
-	フライ <i>Fly</i>	接触	接触した 1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は60ft(中装鎧や重装鎧を着ている場合や、中荷重や重荷重を運搬している場合は40ft)の移動速度で飛行できる。半分の速度での上昇、2倍の速度での降下が可能。飛行機動性は優秀。フライ呪文による飛行をしなから、対象は通常通り攻撃したり、呪文を発動したりできる。突撃はできるが疾走はできないし、最大荷重+着用している鎧の重さを上回る重量を持って飛行することもできない。対象は(飛行)技能判定に術者レベルの1/2のボーナスを得る。 飛行している際に呪文の持続時間が切れた場合、魔法はゆっくりと効力を失う。対象は1d6ラウンドの間、1ラウンドに60ftずつ降下する。この時間内に地面につけば、安全に着地できる。そうでなければ、残りの距離を落下することになり、10ftの落下ごとに1d6ポイントのダメージを被る。呪文を解呪すれば呪文は実質上終了するため、フライ呪文が解呪された場合も、対象は上記のようにして安全に落下する。ただし、アンティマジック・フィールドによって無効化された場合はその限りではない。 焦点具: 翼の羽根1枚	音声・動作、 焦点	
-	ブリンク <i>Blink</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	-	-	物質界とエーテル界を明滅するかのように素早く行きつ戻りつし、非常に急速かつランダムに実体化したり消えたりしているように見える。ブリンクには以下のような複数の効果がある。 ①術者に対する物理的攻撃は50%の失敗確率を被る。《無視界戦闘》は無効だが、以下のいずれか1つを満たせば失敗確率は20%に下がる(両方満たせば失敗確率はなし)。A. 攻撃がエーテル状態のクリーチャーに命中させられる、B. 攻撃側が不可視状態のクリーチャーを見ることができる ②術者の攻撃も20%の失敗確率を被る。攻撃しようとした時にエーテル状態になることがあるため。 ③攻撃側が不可視かつエーテル状態のクリーチャーを目標とできるのでない限り、ブリンク中の術者に個人を目標とする呪文を使用しても、50%の確率で失敗する。 ④術者自身の呪文も20%の確率でエーテル界にいる時に発動してしまう。その場合、たいていの呪文は物質界に作用を及ぼさない(ただしエーテル界にある対象には影響する)。 ⑤術者は効果範囲攻撃から半分のダメージしか受けない(エーテル界にまで影響の及ぶものからはすべてのダメージを受ける)。 ⑥術者は不可視状態を知覚できない敵への攻撃ロールに+2ボーナスを得るが、対象はACへの【敏】ボーナスは失わない。 ⑦術者は物質界にいる間しか落下しないため、落下によるダメージを半分しか受けない。 ⑧術者は固体を通り抜けることができる(しかし見通すことはできない)。固体を5フィート通り抜けるごとに50%の確率で途中で物質化してしまう。そうなった場合、術者は最短距離にある開けた空間に弾き出され、その際に移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを受ける。 ⑨半分の時間をエーテル界で過ごすため、術者はエーテル状態のクリーチャーを見るだけでなく、攻撃することもできる。術者は、物質界のクリーチャーに対するのとだいたい同じようにエーテル状態のクリーチャーとやりとりをすることができる。 ⑩エーテル状態のクリーチャーは不可視状態かつ非実体状態で、上下を含むあらゆる方向に移動できる。非実体クリーチャーであるため、術者は生きているクリーチャーを含む固形物を通り抜けて移動できる。 ⑪エーテル状態のクリーチャーは物質界の様子を見聞きできるが、なにもかも灰色で実体がないような見え方をする。エーテル界から物質界を見聞きする際の視覚と聴覚は60フィートまでに制限される。 ⑫[力場]効果と防御術の効果は、通常通り術者に作用する。これらの効果は物質界からエーテル界へと及んでいるが、エーテル界から物質界へと及ぶことはない。エーテル状態のクリーチャーは物質状態のクリーチャーを攻撃できないし、エーテル状態の時に発動した呪文はエーテル界の事物に対してしか影響を与えない。ある種の物質界のクリーチャーや物体はエーテル界に攻撃を行ったり効果を及ぼしたりできる。術者以外のエーテル状態のクリーチャーやエーテル界の物体は、素体があるかのように扱う。	音声・動作	Brd3
[火]	フレイム・アロー <i>Flame Arrow</i>	近	矢弾50本	1標準	10分/Lv	不可	不可	矢弾を炎の矢弾に変える。命中すれば、矢弾は目標に1d6ポイントの追加[火]ダメージを与える。炎をまとった矢弾は可燃物や燃えやすい構造物を簡単に発火させることができるが、命中したクリーチャーに着火することはない。 物質要素: 油一滴と火打ち石のかけら	音声・動作、 物質	

	-	ヘイスト <i>Haste</i>	近	1体/Lv、30ft以内の距離に収まっていること	1標準	1R/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象は加速状態となり通常より速く動き速く行動する。この速度の上昇には複数の効果がある。 ①全力攻撃アクションをとる際、自分が手に持っている武器によって1回の追加攻撃を行なえる。この攻撃にはそのクリーチャーの最大基本攻撃ボーナスを用い、現在の状況で適用されるすべての修正を適用する(この効果は、スピード能力のある武器など、同様の効果をもたらす他の効果とは累積しない)。 ②対象は攻撃ロールに+1のボーナスを、またACと反応セーブに+1の回避ボーナスを得る。ACへの【敏捷力】ボーナスが失われるような状況下ではこれらの回避ボーナスもまた失われる。 ③対象は全ての移動方法における移動速度を30フィート増加する(それぞれ通常の移動速度の2倍まで、強化ボーナス)。通常の移動速度の増加と同様に、クリーチャーの跳躍距離に作用する。 複数回のヘイストの効果は累積しない。ヘイストはスローを相殺し、解呪する。 物質要素 ：甘草(かんそう)の根を削ったもの	音声、動作、物質	Brd3
防御術	[力場]	エクスプローシヴ・ルーンズ <i>Explosive Runes</i>	接触	10ポイント以下の物体1つ	1標準	チャージ消費するまで永続(解除可)	本文	可	文字情報が含まれた物体にルーンを描く。このルーンは読むと爆発し、6d6ポイントの[力場]ダメージを与える。すぐそば(ルーンを読める近さ)にいた者はセーヴィング・スローなしでこのダメージを被る。それ以外でルーンから10ft以内にいたクリーチャーは皆、反応セーブに成功すればダメージを半減。ルーンの描かれていた物体もダメージを被る(セーヴィング・スローなし)。 この呪文を発動した術者と、術者が特別に指示を与えたキャラクターは、エクスプローシヴ・ルーンズを行動させずに読むことができる。術者は望めばいつでもエクスプローシヴ・ルーンズを取り除くことができる。イレイズ、ディスペル・マジックの呪文に成功すればルーンを取り除くことができる。解呪や消去を試みて失敗したなら爆発する。クラスの特徴である畏探しの能力を持つキャラクターだけが(装置無力化)で解除可能。(知覚)を用いて魔法の罫を探したり、(装置無力化)を用いてエクスプローシヴ・ルーンズを解除する難易度は28。 呪文相殺 ：相殺呪文として発動される。通常の呪文相殺とは異なり、解呪判定(1d20+術者レベル、難易度は11+呪文の術者レベル)に成功しなければならない。 目標型解呪 ：対象にかかっている(もしくは対象そのものの)呪文のうち、最も呪文レベルが高いものに対して解呪判定(上述)を行い、成功すれば呪文は終了する。失敗すれば、次に呪文レベルが高いものに対して同様の処理を行ない、成功するか全ての呪文に対して失敗するまで判定を続ける。対象にかかっている(もしくは空間に発動している)特定の呪文に対して使用することもできる。この場合、呪文の名称を知っていなければならない。 目標が魔法のアイテムの場合、アイテムの術者レベルに対して解呪判定を行い、成功すれば1d4ラウンドの間そのアイテムの魔法の力は抑止される。アーティファクトや神格には効果はない。 ※自分が発動した呪文に対する解呪判定は常に成功する。	音声、動作	
	-	ディスペル・マジック <i>Dispell Magic</i>	中	呪文の使い手1体 1体か物体1つか呪文1つ	1標準 1標準	瞬間 瞬間	不可 不可	不可 不可	対象は加速状態となり通常より速く動き速く行動する。この速度の上昇には複数の効果がある。 ①全力攻撃アクションをとる際、自分が手に持っている武器によって1回の追加攻撃を行なえる。この攻撃にはそのクリーチャーの最大基本攻撃ボーナスを用い、現在の状況で適用されるすべての修正を適用する(この効果は、スピード能力のある武器など、同様の効果をもたらす他の効果とは累積しない)。 ②対象は攻撃ロールに+1のボーナスを、またACと反応セーブに+1の回避ボーナスを得る。ACへの【敏捷力】ボーナスが失われるような状況下ではこれらの回避ボーナスもまた失われる。 ③対象は全ての移動方法における移動速度を30フィート増加する(それぞれ通常の移動速度の2倍まで、強化ボーナス)。通常の移動速度の増加と同様に、クリーチャーの跳躍距離に作用する。 複数回のヘイストの効果は累積しない。ヘイストはスローを相殺し、解呪する。 物質要素 ：甘草(かんそう)の根を削ったもの	音声、動作	Clr3、Dri4、Brd3、Pld3
	-	ノンディテクション <i>Nondetection</i>	接触	クリーチャー1体か物体1つ	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (物体、無害)	可 (物体、無害)	対象は占術呪文やクリスタル・ボールのような魔法のアイテムによる位置の特定、感知を妨害する。対象への占術の試みは呪文レベル判定(難易度11+ノンディテクションを発動したものの術者レベル)に成功しなければ失敗する。術者自身やその所持品が対象なら、難易度は(15+術者レベル)となる。 物質要素 ：50gp相当のダイヤモンド粉末	音声、動作、物質	Rng4
	-	プロテクション・フロム・エナジー <i>Protection from Energy</i>	接触	クリーチャー1体	1標準	10分/Lvか消費	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	発動時に選択した1種類のエネルギー(【音波】[酸][電気][火][冷氣])に対する完全耐性を与える。術者レベルごとに12ポイント(最大で120ポイント)のダメージを無効化したら、この呪文はチャージ消費される。 レジスト・エナジーと重複し、累積しないチャージ消費まではプロテクション・フロム・エナジーがダメージを軽減	音声、動作	Clr3、Dri3、Rng2
	[善]	マジック・サークル・アゲインスト・イーヴル <i>Magic Circle against Evil</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可 (本文)	範囲内のクリーチャーはみなプロテクション・フロム・イーヴルの効果を受ける。また、悪属性の招来されたクリーチャーはこの範囲の中に侵入できない(範囲内にいるか侵入したクリーチャーは一度だけ抵抗を試みることができる。成功したなら範囲内に留まる限り効果は抑制される。クリーチャーを寄せ付けられない効果に対しては、呪文抵抗を試みることができる。 外向きではなく内向きに発動することもでき、その場合は招請されたクリーチャーを最大24時間の間拘束できる。ただし、発動後1ラウンド以内に招請すること。このクリーチャーは防御円の境界を横切れない。 大きすぎて範囲内に収まらないクリーチャーには通常のプロテクション・フロム・イーヴルとして働く。 銀粉の輪が破られれば即座に呪文は終了する。捕らわれたクリーチャーは消すことはできない。また、次元間移動によりこの防御円を通過できる(ディメンショナル・アンカーにより抑止可能)。 特別な魔法陣を描くことで、嚴重なものにできる。準備に10分必要で、(呪文学)判定(難易度20)が必要。プレッシャーがなければ、目目10が可能。3時間20分をかければ目目20が可能。 魔法陣が成功なら、召喚呪文の前にディメンショナル・アンカーを使用でき、成功すれば24時間の間捕らえることができる。この場合、マジック・サークルに対して呪文抵抗を試みることはいできない。また、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切ることはいできない。罫から自由になるための【魅力】判定は難易度+8。 この呪文はプロテクション・フロム・イーヴルとは累積しない。	音声、動作、物質	Clr3、Pld3
	[悪]	マジック・サークル・アゲインスト・グッド <i>Magic Circle against Good</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可 (本文)	範囲内のクリーチャーはみなプロテクション・フロム・イーヴルの効果を受ける。また、悪属性の招来されたクリーチャーはこの範囲の中に侵入できない(範囲内にいるか侵入したクリーチャーは一度だけ抵抗を試みることができる。成功したなら範囲内に留まる限り効果は抑制される。クリーチャーを寄せ付けられない効果に対しては、呪文抵抗を試みることができる。 外向きではなく内向きに発動することもでき、その場合は招請されたクリーチャーを最大24時間の間拘束できる。ただし、発動後1ラウンド以内に招請すること。このクリーチャーは防御円の境界を横切れない。 大きすぎて範囲内に収まらないクリーチャーには通常のプロテクション・フロム・イーヴルとして働く。 銀粉の輪が破られれば即座に呪文は終了する。捕らわれたクリーチャーは消すことはできない。また、次元間移動によりこの防御円を通過できる(ディメンショナル・アンカーにより抑止可能)。 特別な魔法陣を描くことで、嚴重なものにできる。準備に10分必要で、(呪文学)判定(難易度20)が必要。プレッシャーがなければ、目目10が可能。3時間20分をかければ目目20が可能。 魔法陣が成功なら、召喚呪文の前にディメンショナル・アンカーを使用でき、成功すれば24時間の間捕らえることができる。この場合、マジック・サークルに対して呪文抵抗を試みることはいできない。また、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切ることはいできない。罫から自由になるための【魅力】判定は難易度+8。 この呪文はプロテクション・フロム・イーヴルとは累積しない。	音声、動作、物質	Clr3
	[秩序]	マジック・サークル・アゲインスト・ケイオス <i>Magic Circle against Chaos</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可 (本文)	範囲内のクリーチャーはみなプロテクション・フロム・イーヴルの効果を受ける。また、悪属性の招来されたクリーチャーはこの範囲の中に侵入できない(範囲内にいるか侵入したクリーチャーは一度だけ抵抗を試みることができる。成功したなら範囲内に留まる限り効果は抑制される。クリーチャーを寄せ付けられない効果に対しては、呪文抵抗を試みることができる。 外向きではなく内向きに発動することもでき、その場合は招請されたクリーチャーを最大24時間の間拘束できる。ただし、発動後1ラウンド以内に招請すること。このクリーチャーは防御円の境界を横切れない。 大きすぎて範囲内に収まらないクリーチャーには通常のプロテクション・フロム・イーヴルとして働く。 銀粉の輪が破られれば即座に呪文は終了する。捕らわれたクリーチャーは消すことはできない。また、次元間移動によりこの防御円を通過できる(ディメンショナル・アンカーにより抑止可能)。 特別な魔法陣を描くことで、嚴重なものにできる。準備に10分必要で、(呪文学)判定(難易度20)が必要。プレッシャーがなければ、目目10が可能。3時間20分をかければ目目20が可能。 魔法陣が成功なら、召喚呪文の前にディメンショナル・アンカーを使用でき、成功すれば24時間の間捕らえることができる。この場合、マジック・サークルに対して呪文抵抗を試みることはいできない。また、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切ることはいできない。罫から自由になるための【魅力】判定は難易度+8。 この呪文はプロテクション・フロム・イーヴルとは累積しない。	音声、動作、物質	Clr3
	[混沌]	マジック・サークル・アゲインスト・ロー <i>Magic Circle against Law</i>	接触	接触したクリーチャー1体から半径10ft放射	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可 (本文)	範囲内のクリーチャーはみなプロテクション・フロム・イーヴルの効果を受ける。また、悪属性の招来されたクリーチャーはこの範囲の中に侵入できない(範囲内にいるか侵入したクリーチャーは一度だけ抵抗を試みることができる。成功したなら範囲内に留まる限り効果は抑制される。クリーチャーを寄せ付けられない効果に対しては、呪文抵抗を試みることができる。 外向きではなく内向きに発動することもでき、その場合は招請されたクリーチャーを最大24時間の間拘束できる。ただし、発動後1ラウンド以内に招請すること。このクリーチャーは防御円の境界を横切れない。 大きすぎて範囲内に収まらないクリーチャーには通常のプロテクション・フロム・イーヴルとして働く。 銀粉の輪が破られれば即座に呪文は終了する。捕らわれたクリーチャーは消すことはできない。また、次元間移動によりこの防御円を通過できる(ディメンショナル・アンカーにより抑止可能)。 特別な魔法陣を描くことで、嚴重なものにできる。準備に10分必要で、(呪文学)判定(難易度20)が必要。プレッシャーがなければ、目目10が可能。3時間20分をかければ目目20が可能。 魔法陣が成功なら、召喚呪文の前にディメンショナル・アンカーを使用でき、成功すれば24時間の間捕らえることができる。この場合、マジック・サークルに対して呪文抵抗を試みることはいできない。また、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切ることはいできない。罫から自由になるための【魅力】判定は難易度+8。 この呪文はプロテクション・フロム・イーヴルとは累積しない。	音声、動作、物質	Clr3

力術	[風]	ウィンド・ウォール <i>Wind Wall</i>	中	長さ10ft/Lv、 高さ5ft/Lvまでの 壁(自在)	1標準	1R/Lv	不可 (本文参照)	可	<p>風でできた垂直なカーテンを作り出す。厚さ2ftで、イーグル(鷲)よりも小さな鳥を吹き飛ばし、気が付いていない人物の手から紙程度の物体を吹き飛ばすほどの激しい風(反応セーブに成功すれば、物体を飛ばさずにすむ)。サイズ分類が超小型または小型の飛行クリーチャーは、この壁を通り抜けることができない。固定していない物体や布製の服は、ウィンド・ウォールに捕まった場合、吹き上げられてしまう。</p> <p>アローとボルトはこの壁を通れない。それ以外の遠隔武器でこの壁を通るものには30%の失敗確率(巨人の投げる大岩や攻城兵器の弾、その他の重量のあるものは例外)。気体、ほとんどのガス状のプレス攻撃、ガス状のクリーチャーはこの壁を通り抜けることはできない(非実体クリーチャーは例外)。</p> <p>この壁は垂直でなければならないが、地面の上に連続した経路を描く限り、術者はその形を好きなように変えることができる。ある地点を囲むようにウィンド・ウォールを作り出すこともできる。</p> <p>物質要素 小さな扇と珍しい種類の羽根</p>	音声、動作、 物質	Clr3、Dri3、 Rng2
	[力場]	タイニー・ハット <i>Tiny Hat</i>	20ft	術者中心 半径20ft球体	1標準	2時間/Lv (解除可)	不可	不可	<p>術者の周囲に不透明な力場でできた好きな色の球体を作り出す。この球体は動かせない。球体の半分は地上に投射され、下半分は地中に潜っている。この力場の中には、術者と共に9体までの中型サイズのクリーチャーが入れる。クリーチャーはこの“小屋”に悪影響を与えることなく、出入りできる。術者自身がこの小屋から出た場合、呪文は終了する。</p> <p>小屋内の温度は、外気温が摂氏－17.8度～37.8度の間なら摂氏21度。外気温が前述の範囲を超えれば、内部の気温も1度に対して1度の割合で上下する。この小屋はまた、雨、埃、砂嵐などの自然力からも守ってくれる。この小屋は台風(風速毎時75マイル以上)より風力の弱い風に耐えるが、台風以上の風力を持つ風には破壊される。</p> <p>この小屋の内部は半球形である。術者は命ずるだけで、思いのままにぼんやりと光るようにしたり、光を消したりできる。この力場は外からは不透明だが、中からは透明である。外から中にいる者を見ることはできない(完全視認困難)が、矢弾や武器、ほとんどの呪文の効果はこの小屋に悪影響を与えることなく通り抜ける。</p>	音声、動作、 物質	Brd3
	[光]	デイトライト <i>Daylight</i>	接触	接触した物体	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	<p>この呪文を発動して接触した物体は、半径60ftの領域に明るい光を発する。さらに半径120ftまでの領域で一段階ずつ明度を上昇させる。60ftの領域内では、光への過敏や脆弱性を持つクリーチャーはペナルティを受ける。この呪文は太陽の光でダメージを受けたり減ぼされるクリーチャーに対しては日光として扱われない。</p> <p>デイトライトを小さな物体にかけ、光を遮る覆いの内側や下に置いた場合、この呪文の効果はその覆いを取り去るまで遮られる。</p> <p>魔法の暗闇の範囲内に持ち込まれたデイトライトは(逆にデイトライトの範囲内に持ち込まれた魔法の暗闇も)一時的に無効化され、この2つの呪文が重複したエリアでは、それら2つの呪文以外の光源(あるいは闇)が支配的となる。</p>	音声、動作	Clr3、Dri3、 Brd3、Prd3
	[火]	ファイアーボール <i>Fireball</i>	長	半径20ft 拡散	1標準	瞬間	反応・半減	可	<p>効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントの[火]ダメージ。装備中でない物体もダメージを受ける。小さな豆粒ほどの炎を投擲して爆発させるが、間の物体にぶつかるとその場で爆発する。細い隙間の向こうへ玉を送り込もうとするなら、術者は遠隔接触攻撃でその開口部に“命中”させなければならない。</p> <p>ファイアーボールは可燃物を発火させ、効果範囲内の物体にダメージを与える。融点の低い金属を融かすことができる。ファイアーボールを遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、ファイアーボールは効果範囲が許す限りその障壁の向こうまで広がって行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントの[電気]ダメージ。融点の低い金属を融かすことができる。ライトニング・ボルトを遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、ライトニング・ボルトは効果範囲が許す限りその障壁の向こうまで広がって行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。</p> <p>物質要素 毛皮とガラスの棒</p>	音声、動作、 物質	
	[電気]	ライトニング・ボルト <i>Lightning Bolt</i>	120ft	120ft直線状	1標準	瞬間	反応・半減	可	<p>効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントの[電気]ダメージ。融点の低い金属を融かすことができる。ライトニング・ボルトを遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、ライトニング・ボルトは効果範囲が許す限りその障壁の向こうまで広がって行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。</p> <p>物質要素 毛皮とガラスの棒</p>	音声、動作、 物質	

レベル4 ウィザード呪文

系統		名前	距離 ft.ft	対象/ 範囲	発動	持続 R-ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統	副系統										
幻術	(虚像)	イリュージョン・ウォール <i>Illusory Wall</i>	近	1ft×10ft×10ft の幻影	標準	永続	意志・看破	不可	壁、床、天井、その他類似の表面の幻を作り出す。見た目は本物に見えるが、実体を有する物体は幻の面を苦もなく通り抜ける。視覚以外の探知能力は通常通り働く。接触があれば幻の面の正体はわかるが、幻はなくなる。術者はイリュージョン・ウォールを透かし見ることができるが、他のクリーチャーは意志セーブに成功したとしても向こう側は見えない。	音声、動作	
	(虚像)	グレーター・インヴィジビリティ <i>Invisibility, Greater</i>	自身か 接触	術者もしくは1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	インヴィジビリティと同様だが、対象が攻撃を行っても呪文は終了しない。	音声、動作	Brd4
	(操影)	シャドウ・カンジュレーション <i>Shadow Conjuration</i>	本文	本文	1標準	本文	意志・看破 及び様々 (本文)	不可 (本文)	ウィザード／ソーサラー呪文の3レベル以下の召喚術(招来)あるいは召喚術(創造)呪文と同じ効果を作り出す。実際はその20%の力しかなく、意志セーブに成功した(看破した)ものは20%の効果しか受けない。作り出した呪文にセーブがあれば、看破のための意志セーブとは別にセーブを行なうこと。このセーブDCは呪文レベル4として計算する。物体はこの呪文に対して自動的に意志セーブに成功する。この呪文に対しては作り出した呪文に関わらず、呪文抵抗が行える。 ダメージを与える呪文 : 看破したものは20%のダメージを受ける。 特殊な効果を与える呪文 : 看破したものは20%の確率でしかこの効果を受けることはない。 クリーチャーを招来する呪文 : 看破されたかに関わらず、クリーチャーのhpは20%しかなく、ACボーナスも20%しかない。看破された対象へ与えるダメージは本来の20%だけであり、致傷ダメージを与えない特殊能力は20%の確率でしか機能しない。	音声、動作	Brd4
	(幻覚)	ハリュースナトリ・テレイン <i>Hallucinatory Terrain</i>	長	一辺30ft立方体 の区画Lv個分 (自在)	10分	2時間/Lv (解除可)	意志・看破	不可	自然の地形を、何か別種の自然地形のような外見、音、匂いがするようにしてしまえる。範囲内の建築物、装備品、クリーチャーが見えなくなったり、姿が変わったりすることはない。 物質要素 : 石、小枝、緑の植物少々	音声、動作、 物質	Brd4
	(惑乱) [恐怖、 精神 作用]	ファンタズマル・キラー <i>Phantasmal Killer</i>	中	生きているクリー チャー1体	1標準	瞬間	意志・看破、 その後 頑健・不完全	可	対象の潜在意識に潜み恐ろしいクリーチャーの幻を作り出し対象を攻撃する。対象はまず、看破のための意志セーブを行なう。成功すれば一切の効果を受けない。失敗したなら、次に頑健セーブを行なう。失敗すれば対象は死亡する。成功すれば、対象は3d6ポイントのダメージを被る。 対象がカンパに成功し、かつテレパシー能力を持っているかヘルム・オブ・テレパシーを着用していたなら、獣は術者に向かってくる。対象が行なった処理と同様の処理を行なうこと。	音声、動作	
召喚術	(紋様) [精神 作用]	レインボー・パターン <i>Rainbow Pattern</i>	中	半径20ft拡散	1標準	精神集中＋ 1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	絡まり合った輝く虹色の紋様が中にいる者を恍惚状態にする。合計で24HD分のクリーチャーを恍惚状態にする。HDの低いものから順に作用し、同じHDであれば起点に近いものから作用する。セーブに失敗すれば対象は恍惚状態となる。 フリー・アクションで簡単な身ぶりを行なうことで、この文様を1ラウンドに30ftまで移動させることができる。恍惚状態のクリーチャーは光の範囲内になるべくしようと移動する(出来ない場合は近づこうとする)。 紋様が対象を危険な場所に連れて行こうとした時には2度目のセーブを行なうことができる。 光への視界が遮断されたなら、この対象への呪文の作用はなくなる。 この呪文は視覚を持たない(失っている)クリーチャーには作用しない。 物質要素 : ひとかけらの機 焦点具 : 水晶のプリズム	動作、物質、 焦点	Brd4
	(招来)	サモン・モンスターⅣ <i>Sammon Monster IV</i>	近	召喚した 複数体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.2以下を1d4＋1体(全て同じ種類)か、Lv.3を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.4を1体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 焦点具 : 小さな鞍と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Clr4、Brd4
	(創造)	セキュアー・シェルター <i>Secure Shelter</i>	近	一辺20ft正方形 の建造物	10分	2時間/Lv (解除可)	不可	不可	このあたりでありふれた材質で作られた、頑丈なコテージがログを召喚する(扉1つ、よろい戸付きの窓2つ、暖炉1つが備え付けられている)。石造りの建物と同じくらい頑丈で、炎に耐え、通常の矢弾は通さない。扉とよろい戸にはアーケイン・ロックがかかっており、暖炉の煙突には鉄格子があり煙道は狭い。これら3つの進入路にはアラームがかかっている。 また、アンシーン・サーヴァントが召喚され身の回りの世話をしてくれる。 物質要素 : 石の破片、砂、水一滴、木片	音声、動作、 物質	Brd4
	(創造)	ソリッド・フォッグ <i>Solid Fog</i>	中	半径20ft 拡散の霧、 高さ20ft	1標準	1分/Lv	不可	不可	この呪文はフォッグ・クラウドと同様に働き、さらに移動を妨げる。この霧の中では移動速度の半分でしか移動できず(5フィート・ステップも行なえない)、近接攻撃ロールとダメージに－2のペナルティを受ける。この霧の中に落下した場合、移動速度が減るため、霧の中を10ft移動するごとに落下ダメージが1d6低下する。 移動速度を遅くしたり攻撃にペナルティを与える効果とは累積しない。 通常の霧とは異なり、強風(風速31マイル/時以上)のみがこの霧を吹き払うことができ、それには1ラウンドかかる。 物質要素 : 乾燥させた豆と動物の蹄	音声、動作、 物質	

	(瞬間移動)	ディメンション・ドア <i>Dimension Door</i>	長	術者と物体および同意するクリーチャー	1標準	瞬間	不可および意志・無効(物体)	不可および可(物体)	距離内の任意の場所へと瞬時に転送する。場所を思い浮かべても方向と距離を指定してもよい。この呪文を使用した後、術者は次のターンまで他のアクションを行なうことはできない。 術者は最大荷重を超えない重量までの物体を運ぶことができる。また中型以下の同意するクリーチャー(とその最大荷重を超えない所持品)を術者レベル3ごとに1体分まで一緒に運ぶことができる。大型クリーチャーは2体分、超大型クリーチャーは4体分、巨大クリーチャーは8体分、超巨大クリーチャーは16体分に相当する。クリーチャーはたがいに接触していなければならず、1体は術者に接触している必要がある。 既に固体が占めている場所に到着したら、この呪文の効果を受けたクリーチャー(術者含む)はそれぞれ1d6ポイントのダメージを受け、100ft以内の表面上のランダムな場所に放り出される。 100ft以内に空いた空間がなければ受けるダメージは2d6となり、1000ft以内の表面上の何もないランダムな場所に放り出される。1000ft以内にも空いた空間がないのなら受けるダメージは4d6となり、呪文は失敗する。	音声	Brd4
	(創造)	ブラック・テentakルズ <i>Black Tentacles</i>	中	半径20ft拡散	1標準	1R/Lv(解除可)	不可	不可	黒い触手を出させる。触手は範囲内の全てのクリーチャーに手を伸ばす。 触手は毎ラウンド術者のターンの開始時に、範囲内の全てのクリーチャーに組みつきの戦技判定を行なう。また、効果範囲内に侵入したクリーチャーにはそのタイミングで行なう。触手は機会攻撃を誘発しない。触手の戦技ボーナスは術者レベル+5に等しい。判定は1度だけ行い、その結果をこのラウンドの全てのクリーチャーに適用すること。 組みつきが成功したなら、対象は1d6+4ポイントのダメージを受け、組みつき状態になる。触手は組みついた相手に対する戦技判定に+5のボーナスを得るが、組みついた相手を移動させたり押さえ込むことはない。毎ラウンド組みつき判定が成功する度に1d6+4ポイントのダメージを与える。組みつきから脱出するための戦技防御値は10+戦技ボーナスである。 この触手はダメージを受けないが、通常通り解呪される。呪文の効果が続く限り、範囲内は移動困難な地形として扱われる。	音声、動作、物質	
	(創造)	マイナー・クリエイション <i>Minor Creation</i>	0ft	本文	1分	1時間/Lv(解除可)	不可	不可	物質要素 オクトパス(タコ)かスクウィッド(イカ)の触手。 術者は1立方ft/レベルまでの、生きておらず植物性の材質でできた物体を作り出す。これは装備した状態で作り出すことはできず魔法の力も持たない。複雑なアイテムを作り出すには、適切な(製作)判定に成功しなければならない。 この物体を呪文の物質要素として使用すると、その呪文は失敗する。	音声、動作、物質	
死霊術	[悪]	アニメイト・デッド <i>Animate Dead</i>	接触	接触した死体1つ以上	1標準	瞬間	不可	不可	物質要素 作り出そうとするアイテムと同じ材質ひとかけら この呪文は死骸を、術者の言葉による命令に従うアンデッド(スケルトンかゾンビ)に変える。 アンデッドは術者に付き従ったり、一定区域に留まって、その場所に入ってくるすべてのクリーチャー(あるいは特定の種類のクリーチャー)を攻撃したりできる。アンデッドは破壊されるまで自律行動し続ける。一度破壊されたスケルトンやゾンビには、二度と自律行動能力を与えることはできない。 術者が1回のアニメイト・デッドで作りに出せるアンデッドのHDの合計は、アンデッドの種類に関係なく、術者レベルの2倍までである。ディセクレイト呪文はこの上限を2倍にしてくれる。 作り出されたアンデッドは、無期限で術者の制御下に置かれる。しかし、何回この呪文を使おうと、制御できるのは術者レベルごとに4HDぶんのアンデッド・クリーチャーだけである。この数を超えた場合、新たに作り出されたクリーチャーすべてが術者の制御下に入り、以前にかけた呪文で作られたアンデッドのうちで上限を超えたぶんは術者の制御を離れる。どのクリーチャーを解放するかは術者が選ぶ。《アンデッド威伏》の特技を通して支配したアンデッドはこの上限に数えない。 スケルトン: スケルトンはほとんど欠損のない死体や白骨からのみ作ることができる。死体には骨がなければならぬ。死体からスケルトンが作られた場合、その肉は骨からはがれ落ちてしまう。 ゾンビ: ゾンビはほとんど欠損のない死体からのみ作ることができる。ゾンビにするクリーチャーは解剖学的組織構造を持っていないなければならない。	音声、動作、物質	Clr3
	—	エナヴェイション <i>Enervation</i>	近	光線	1標準	瞬間	不可	可	物質要素 アンデッドのヒット・ダイスごとに少なくとも25gpの価値があるオニキス(瑠璃)1個。 負のエネルギーの黒い光線を放つ。命中させるために遠隔接触攻撃が必要。命中したなら1d4レベルの一時的な負のレベルを得る。負のレベルは累積する。 対象が生き残った場合、術者の術者レベルに等しい時間(最長15時間)の後に負のレベルを回復する。 アンデッドに命中したなら、1時間の間1d4×5ポイントの一時的hpを得る。	音声、動作	
	[悪]	コンテイジョン <i>Contagion</i>	接触	生きているクリーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	対象は以下の病気の中の1つにかかる: 失明病、線ベスト、狂笑熱、焼脳病、赤腫れ病、震え病、溶死病 これらは即座に発症し、潜伏期間はない。それぞれの病気について、頻度やセーブ難易度に従って影響を決定する。	音声、動作	Clr3、Dri3
	—	ビストウ・カース <i>Bestow Curse</i>	接触	接触したクリーチャー1体	1標準	永続	意志・無効	可	術者は対象に呪いをかける。下記の効果から1つを選択すること。 ①能力値を－6減少させる(最低値は1)。 ②攻撃ロール、セーブ、能力値判定、技能判定に－4のペナルティ。 ③毎ターン、目標は50%の確率で通常通り行動できるが、50%の確率でまったく行動できなくなる。 自分なりの呪いを考案することもできるが、それは上に挙げたものより強力であってはならず、その呪いの効果を最終的に決める権限はGMにある。この呪文によってかけられた呪いを解呪することはできないが、ウィッシュ、ブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、リムーヴ・カースの呪文で除去することができる。 ビストウ・カースはリムーヴ・カースを相殺する。	音声、動作	Clr3
	[恐怖、精神作用]	フィアー <i>Fear</i>	30ft	円錐形の爆発	1標準	1R/Lvか1R(本文)	意志・不完全	可	不可視の恐怖が円錐形に放たれ、効果範囲内の生きているクリーチャーは意志セーブに成功しない限り恐慌状態となる。追いつめられれば、恐慌状態のクリーチャーは戦慄状態になる。意志セーブに成功した場合、そのクリーチャーは1ラウンドの間、怯え状態となる。	音声、動作、物質	Brd3
心術	(強制)[精神作用]	クラッシング・ディスベア <i>Crushing Despair</i>	30ft	円錐形の爆発	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	物質要素 メンドリの心臓か白い羽根 不可視の円錐形範囲内を絶望が覆い、対象は圧倒的な悲しみに包まれる。作用を受けたクリーチャーは攻撃ロール、セービング・スロー、能力値判定、技能判定、武器によるダメージ・ロールに－2のペナルティを受ける。 クラッシング・ディスベアはグッド・ホープを相殺し、解呪する。	音声、動作	Brd3

	(強制) [精神 作用]	コンフュージョン <i>Confusion</i>	中	半径15ft爆発 内の全クリー チャー	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	この呪文は目標に混乱状態をもたらす。自分の行動を自分で決めることができなくなる。 毎ラウンド、対象それぞれのターンの開始時に以下の表でロールを行ない、対象がそのラウンドに何をするか決定すること。 d% / 行動 01～25 / 通常通りに行動する。 26～50 / 何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちゃとしゃべる。 51～75 / 手に持っているアイテムで1d8+【筋力】修正値のダメージを負う 76～100 / 最寄りのクリーチャーを攻撃する(最寄りのクリーチャーを決める上では、使い魔は対象の“自分”の一部であると見なす)。 混乱状態のキャラクターが表で指示された行動を実行できない場合、そのキャラクターは何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちゃとしゃべる。攻撃されれば、混乱状態のキャラクターは次のターン(そのターンもまだ混乱状態であったなら)、自動的にその攻撃者を攻撃する。混乱状態のキャラクターは、(直前のアクションで攻撃したか、直前に攻撃されたかして)すでに攻撃すると決めているクリーチャー以外に対しては、機会攻撃を行なわない。 物質要素 3個のナッツの殻	音声、動作、 物質	Brd3
	(強制) [精神 作用]	チャーム・モンスター <i>Charm Monster</i>	近	1体	1標準	1日/Lv	意志・無効	可	チャーム・パースンと同様だが、この効果はクリーチャーの種別やサイズに制限されない。	音声、動作	Brd3
	(強制) [言語 依存、 精神 作用]	レッサー・ギアス <i>Geas, Lesser</i>	近	7HDまでの生き ているクリー チャー1体	1R	1日/Lvか チャージ消費 (解除可)	意志・無効	可	この呪文はクリーチャーに、術者の望む通り、何らかの仕事を成し遂げたり、何らかの行動(あるいは一連の行動)をしないようにしりさせる魔法の命令を与える。このクリーチャーは7HD以下でなければならず、また、術者の言語を理解できなければならない。ギアスはクリーチャーに自殺したり、確実な死をもたらす行動をするよう強制することはできないが、それ以外ならほとんどどんな行動でも取らせることができる。 ギアスをかけられたクリーチャーは、どれだけ長くかかろうと、その制約が完了するまで与えられた指示に従わねばならない。 その指示が対象自身の行動のみでは完了できない指示であった場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続する。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができる。 24時間の間、レッサー・ギアスに従えなかった場合、対象は各能力値に－2のペナルティを被る。このペナルティは毎日－2ずつ累積していき、最大で－8にまでなる。この効果によって能力値が1未満に下がることはない。この能力値ペナルティは、対象がレッサー・ギアスに従うのを再開してから24時間後に消える。 この呪文(およびすべての能力値ペナルティ)はウィッシュ、ブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、リムーヴ・カースによって終了させることができる。ディスベル・マジックは作用しない。	音声	Brd3
占術	(念視)	アーケイン・アイ <i>Arcane Eye</i>	無限	魔法的感知 器官	10分	1分/Lv (解除可)	不可	可	術者に視覚的情報を送る、不可視の魔法的感知器官を作り出す。この器官は視界内に作成しなければならないが、その後は視界外へ移動させられる。この器官は前方の床を調べながら移動するなら1ラウンドに30フィート(1分に300フィート)、前方の床だけでなく壁と天井も調べながら移動するなら1ラウンドに10フィート(1分に100フィート)の速度で移動する。この器官は術者がその場所にいるのとまったく同じように物を見ることができる。移動方向に制限は無い。器官は物体を通過できないが、直径1インチ以上の穴や空間を通り抜けることができる。アーケイン・アイは他の次元界に入ることはできない。 術者は使用中精神集中しなければならない。術者が精神集中しなければ、再び精神集中するまで活動を停止してしまう。 物質要素 バット(コウモリ)の毛皮ひと切れ	音声、動作、 物質	
	(念視)	スクライニング <i>Scrying</i>	本文	魔法的感知 器官	1時間	1分/Lv	意志・無効	可	術者は、どんなに離れたところからでも、クリーチャーのことを観察することができる。対象が意志セーブに成功すれば、呪文は失敗する。このセーブのDCは以下の内容により修正される。さらに対象が他の次元界にいれば、対象は意志セーブに＋5のボーナスを得る。 知識>なし(*): +10、対象について聞いたことがある: +5、対象に会ったことがある: ±0、対象のことをよく知っている: －5 つながり>似顔絵や肖像を持つ: －2、所有物や衣服を持つ: －4、肉体の一部や髪の毛や爪をもつ: －10 * 術者は自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながりを持っていなければならない。 このセーブが失敗であれば、術者は対象とその周囲(対象からすべての方向におよそ10フィート)を見聞きすることができる。対象が移動すれば、感知器官は150フィートまでの移動速度でそれについて行く。 すべての占術(念視)呪文と同様、この感知器官は魔法効果も含め、術者の視覚能力をすべて備えている。 以下の呪文は術者レベルごとに5%の確率で、この感知器官を通じてうまく働く可能性がある: ディテクト・イーグル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・マジック、ディテクト・ロー、メッセージ。 セーブが成功であれば、少なくとも24時間の間、術者が同じ対象を再び念視しようとすることはできない。 物質要素 水たまり 焦点具 : 1,000gpの価値がある鏡	音声、動作、 物質、焦点	Brd3、Clr5、 Dri4
—		ディテクト・スクライニング <i>Detect Scrying</i>	40ft	術者中心 40ft放射	1標準	24時間	不可	不可	術者は占術(念視)呪文や効果によって自分を観察しようとする試みがあれば、即座にそれに気付く。この呪文の効果範囲は術者から放射され、術者ととも移動する。術者は呪文の効果範囲内にあるすべての魔法的感知器官の位置を知ることができる。 念視の試みが効果範囲内から行なわれたものであれば、術者はその位置も知ることができる。そうでない場合、術者と念視者は直ちに對抗術者レベル判定(1d20+術者レベル)を行なう。術者の結果が念視者の結果以上であれば、術者は念視者の視覚的なイメージと、念視者のいる方向、術者からの距離を正確に感知できる。 物質要素 鏡のかけたと、真鍮製のラッパ状補聴器のミニチュア	音声、動作、 物質	Brd4

	—	ロケート・クリーチャー <i>Locate Creature</i>	長	術者中心 400ft＋40ft/Lv の円	1標準	1分/Lv	不可	不可	ロケート・オブジェクトと同様だが、この呪文を使えば、術者は自分の知っているクリーチャーの位置を知ることができる。この呪文で物体を探知することはできない。 呪文の距離内に探しているクリーチャーがいれば、術者がその方向を向いた時に位置を知ることができる。そのクリーチャーが動いていれば、その移動方向も知ることができる。 この呪文により、術者の知っている特定の種類(人間とかユニコーンなど)か特定のクリーチャーの位置を知ることができる。大まかな種類のクリーチャー(人型生物とか動物など)を見つけることはできない。クリーチャーの種類を見つける場合、術者は少なくとも一度は近くで(30フィート以内で)その種のクリーチャーを見たことがなければならない。 流れる水はこの呪文を遮断する。ノンディテクション、ミスリード、ポリモーフ系の呪文でこの呪文を欺くことができる。 物質要素 :ブラッドハウンドの毛皮一切れ	音声、動作、物質	Brd4
変成術	(ポリモーフ)	エレメンタル・ボディI <i>Elemental Body I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者は小型のアース／ウォーター／エア／ファイア・エレメンタルの姿をとる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。 アース・エレメンタル :【筋力】に＋2のサイズ・ボーナスと＋4の外皮ボーナスを得る。また、暗視60フィート、突き押し能力、地潜りの能力を得る。 ウォーター・エレメンタル :【耐久力】に＋2のサイズ・ボーナスと＋4の外皮ボーナスを得る。また、水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、渦潮作成の能力、水中呼吸の能力を得る。 エア・エレメンタル :【敏捷力】に＋2のサイズ・ボーナスと＋2の外皮ボーナスを得る。また、飛行移動速度60フィート(完璧)と暗視60フィート、竜巻作成の能力を得る。 ファイア・エレメンタル :【敏捷力】に＋2のサイズ・ボーナスと＋2の外皮ボーナスを得る。また、暗視60フィート、[火]への抵抗20、[冷氣]への脆弱性と着火の能力を得る。 物質要素 :あなたが変身しようとしているエレメンタルの要素 すでにある石の塊を好きな形に変える。粗雑な箱や扉などは作成できるが、細かな細工を行なうことはできない。 稼働部のある仕掛けは全て、30%の確率で実際には機能しない。 物質要素 :柔らかい粘土	音声、動作、物質	
	[地]	ストーン・シェイプ <i>Stone Shape</i>	接触	10立方ft＋1立方ft/Lvまでの石か石製の物体	1標準	瞬間	不可	不可	物質要素 :あなたが変身しようとしているエレメンタルの要素 すでにある石の塊を好きな形に変える。粗雑な箱や扉などは作成できるが、細かな細工を行なうことはできない。 稼働部のある仕掛けは全て、30%の確率で実際には機能しない。 物質要素 :柔らかい粘土	音声、動作、物質	Clr3、Dri3
	—	ニーモニック・エンハンサー <i>Mnemonic Enhancer</i>	自身	術者	10分	瞬間	—	—	この呪文はウィザードのみ使用できる。呪文発動時に、2つあるバージョンのうち1つを選ぶこと。 準備する :術者は追加で3レベルぶんまでの呪文を準備できる。この場合、0レベル呪文は1/2レベルとして計算する。術者はこれらの呪文を通常通り準備し、発動する。 忘れずにおく :術者はこの呪文を発動し始める1ラウンド前までに発動した3レベル以下の呪文をどれでも1つ忘れずにおくことができる。 どちらの場合も、準備したり忘れずにおいた呪文は(発動しなければ)24時間後に消え去ってしまう。 物質要素 :一片の糸と、スクウィッド(イカ)の分泌物にブラック・ドラゴンの血を混ぜて作ったインク 焦点具 :50gpの価値がある象牙の刻板	音声、動作、物質、焦点	
	(ポリモーフ)	ビースト・シェイプII <i>Beast Shape II</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	この呪文は ビースト・シェイプI と同様に働くが、術者は超小型または大型の動物の姿をとることができる。術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る:登攀移動速度60フィート、飛行移動速度60フィート(良好)、水泳移動速度60フィート、夜目、鋭敏嗅覚、掴み、飛びかかり、足払い。 超小型の動物 :【筋力】に－2のペナルティ、【敏捷力】に＋4のサイズ・ボーナス、ACに＋1の外皮ボーナスを得る。 大型の動物 :【筋力】に＋4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に－2のペナルティ、ACに＋4の外皮ボーナスを得る。 物質要素 :変身対象の一部 エンラージ・パーズン と同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。 物質要素 :鉄粉ひとつまみ	音声、動作、物質	
	—	マス・エンラージ・パーズン <i>Enlarge Person, Mass</i>	近	人型生物1体/Lv、それぞれ30ft以内に収ま	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可		音声、動作、物質	
	—	マス・リデュース・パーズン <i>Reduce Person, Mass</i>	近	人型生物1体/Lv、それぞれ30ft以内に収ま	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可		音声、動作、物質	
防御術	—	ストーンスキン <i>Stoneskin</i>	接触	1体	1標準	10分/Lvかチャージ消費	意志・無効(無害)	可(無害)	対象はDR10／アダマンティンを得る。合計で術者レベル×10ポイント(最大150ポイント)のダメージを防いであと、この呪文はチャージ消費される。 物質要素 :花崗岩と、250gpの価値のあるダイヤモンドの粉末	音声、動作、物質	Dri5
	—	ディメンショナル・アンカー <i>Dimensional Anchor</i>	中	光線	1標準	1分/Lv	不可	可(物体)	緑色の光線が術者の手から放たれる。目標に命中させるには、術者は遠隔接触攻撃を行なわなければならない。光線が命中したクリーチャーや物体は肉体ごと他の次元界へ移動することができなくなる。この呪文によって禁じられる移動形態には アストラル・プロジェクション 、 イセリアル・ジョイント 、 イセリアルネス 、 ゲート 、 シャドウ・ウォーク 、 ディメンジョン・ドア 、 テレポート 、 プリンク 、 ブレイン・シフト 、 メイズ およびそれに類する擬似呪文能力が含まれる。この呪文は持続時間の間、ゲートやテレポーテーション・サークルの使用も妨げる。 この呪文は呪文発動時にすでにエーテル状態やアストラル形態であったクリーチャーの移動を妨げることはないし、(パジリスクの凝視などの)他の次元界を知覚したり攻撃したりする能力を遮ることもない。また、招来されたクリーチャーが招来呪文の終了時に消えないようにすることもできない。	音声、動作	Clr4

	[火]	ファイアー・トラップ <i>Fire Trap</i>	接触	物体1つ	10分	消費まで 永続 (解除可)	反応・半減 (本文)	可	開閉可能な物に使用する。対象を誰かが開けた時に爆発する。呪文を使用した際に、術者は爆発の中心として物体の一点を選択する。爆発は、指定した中心から半径 5 フィートに広がり、1d4＋術者レベル(最大 1d4+20) 点の[火]ダメージを与える。 この効果で、呪文を施した物が損傷することはない。 既にこの呪文が施された物に対して、別の防御術や施錠の呪文を施すことはできない。 ノックではこの呪文は解呪されない。デイスベル・マジックに失敗しても、この呪文は発動しない。 水中では半分のダメージしか与えず、蒸気の雲を作り出す。 術者及び術者に同調された者は、この呪文の効果を見無視して開閉できる。同調の方法として、一般には合言葉が用いられる。魔法の罠として解除する場合、〈知覚〉と〈装置無力化〉のDCはともに29である。 物質要素: 金粉 (25gp)	音声、動作、 物質	Wiz4
—		リムーヴ・カース <i>Remove Curse</i>	接触	接触したクリーチャーか物体1つ	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	1つの物体や1体のクリーチャーにかけられたすべての呪いを即座に取り除く。対象がクリーチャーならば、対象にかかっている呪いそれぞれの難易度に対して術者レベル判定(1d20＋術者レベル)を行なう。成功したならばその呪いは取り除かれる。この呪文は呪われた盾、武器、鎧から呪いを取り除くことはないが、術者レベル判定に成功することで、そうした呪われたアイテムに取りつかれたクリーチャーが呪われたアイテムを外し、そのアイテムから逃れることができるようにしてくれる。特殊な呪いの中には、この呪文では相殺できなかったり、あるレベル以上の術者によってしか相殺できなかったりするものもある。 リムーヴ・カースはデイスベル・カースを相殺し、解呪する。	音声、動作	Brd3、Clr3、 Pld3
—		レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナビリティ <i>Globe of Invulnerability, Lesser</i>	10ft	術者中心、 半径10ft球形放射	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	不可	移動せず、かすかにゆらめく魔法の球体が術者を取り巻き、3レベル以下のすべての呪文の効果を除く。そうした呪文の効果範囲あるいは効果にはこの呪文の効果範囲は含まれない。そうした呪文は球体の内部にいる目標に作用を及ぼすことができない。これには擬似呪文能力や魔法装置からの呪文や擬似呪文効果も含まれる。ただし、どんな種類の呪文でも、この魔法の球体の向こう側へ、あるいは球体の中から外へかけることはできる。4レベル以上の呪文と、この呪文が発動された時点ですでに効果をあらわしている呪文にはこの球体は作用しない。この球体はデイスベル・マジックで除去できる。球体から一時的に離れ、再び戻る際にペナルティはない。 呪文の効果はその効果が球体の効果範囲と重ならないかぎり中断されず、重なった場合でも単に一時的に効果が抑止されるだけで解呪はされない。 同じ呪文でキャラクター・クラスに応じてレベルが違う場合は呪文の使い手のクラスに対応する呪文レベルを使用すること。 物質要素: ガラスか水晶のビーズ	音声、動作、 物質	
力術	[冷氣]	アイス・ストーム <i>Ice Storm</i>	長	円筒形(半径 20ft、高さ40ft)	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可	すさまじいひょうを降らせ、効果範囲内のクリーチャーに3d6の殴打ダメージ、2d6の[冷氣]ダメージを与える。このダメージは発動時に1回だけ与えられる。 残りの持続時間には、激しい雪とみぞれが範囲内に降りそそぐ。範囲内のクリーチャーは〈知覚〉判定に－4のペナルティを受け、また範囲内は移動困難な地形と見なされる。持続時間が終了すると後には何の影響も残さない。 物質要素: 塵と水	音声、動作、 物質	Dri4
	[冷氣]	ウォール・オヴ・アイス <i>Wall of Ice</i>	中	下から選択	1標準	1分/Lv	反応・無効 (本文)	可	共通説明: この呪文は固定された氷の平板か、氷の半球のいずれか一方を作り出す。実体のある物体やクリーチャーの存在するエリアに作ることはできない。作成時には、この壁の表面は滑らかで切れ目のないものでなくてはならない。作成時にこの壁に隣接する場所にいたクリーチャーは、壁の発生を中断させるために反応セーブを試みることができる。このセーブに成功すると呪文は自動的に失敗する。ファイアー・ボールやレッド・ドラゴンのプレスなどの火は氷の壁を融かすことができる。火は(通常とは異なり)この壁にそのままのダメージを与える。氷の壁を短時間で融かした場合、大きな蒸気の雲が10分間そこに存在する。 物質要素: 石英かそれに似た水晶の薄片	音声、動作、 物質	
				一辺10ftの正方形の区画1個分/Lvまでの固定された氷の平板	"	"	"	"	氷の平板: 硬く強靱な氷の薄板が出現する。壁の厚さは術者レベルごとに1インチである。この平板は、固定されている限りどんな方向を向いても構わない。垂直の壁なら床にだけ固定すればよいが、水平な壁や傾いた壁は両側で固定しなければならない。 壁の10フィート四方の区画はそれぞれ、厚さ1インチごとに3ヒット・ポイントを持つ。クリーチャーは自動的に壁に攻撃を命中させることができる。hpが0になった部分は穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合、【筋力】判定のDCは15＋術者レベルである。 氷が打ち破られた場合でも、凍えるような空気の薄膜が残る。その中に踏み込んだクリーチャー(壁を打ち破ったクリーチャーも含む)は1d6＋術者レベルごとに1ポイントの[冷氣]ダメージを被る(セーブ不可)。		
				半径3ft＋1ft/Lvまでの氷の半球	"	"	"	"	半球: この壁は半径が3フィート＋術者レベルごとに1フィートの半球形状をとる。半球は氷の平板形状と打ち破りにくさは同程度だが、裂け目を通るものにダメージを与えることはない。		
	[火]	ウォール・オヴ・ファイアー <i>Wall of Fire</i>	中	20ft/Lvまでの不透明な炎の幕、あるいは半径5ft/2Lvまでの火の輪; 高さは20ft	1標準	精神集中＋ 1R/Lv	不可	可	その場を動かない青い火のカーテンが出現する。火のカーテンにおける術者の選んだ片面からは熱波が吹き出し、10フィート以内のクリーチャーに2d4ポイントの[火]ダメージ、15～20フィートのクリーチャーには1d4ポイントの[火]ダメージを与える。このダメージは火の壁が出現した時と、各ラウンドの術者のターンごとに、前述の範囲にいる全クリーチャーに与えられる。さらに、火の壁を通りぬけようとしたクリーチャーは2d6＋術者レベルごとに1(最大＋20)ポイントの[火]ダメージを被る。これらのダメージはアンデッド・クリーチャーには2倍となる。 術者がクリーチャーのいる場所に出現するよう壁を呼び出したら、各クリーチャーは壁を通り抜けた場合と同様のダメージを被る。火の壁の長さ5フィートの部分が1ラウンドに20ポイント以上の[冷氣]ダメージを被ったなら、その部分は消火されてしまう(通常の物質と異なり、通常通りのダメージが入る)。 パーマネンシイ呪文で永続化できる。永続化したウォール・オヴ・ファイアーが[冷氣]ダメージによって消火されてしまった場合、それは10分のあいだ非移動状態となり、その後元通りの勢に戻る。 物質要素: ひとかけらの燐	音声、動作、 物質	Dri5
	[音波]	シャウト <i>Shout</i>	30ft	円錐形の爆発	1標準	瞬間	頑健・不完全 または 反応・無効 (物体)	可 (物体)	術者は耳をつんざくような叫びをあげる。範囲内のすべてのクリーチャーは2d6ラウンドの間聴覚喪失状態となり、5d6ポイントの[音波]ダメージを被る。セーブに成功すれば聴覚喪失状態にはならず、ダメージは半減する。脆い物体や結晶質の物体、結晶質のクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントの[音波]ダメージを被る。作用を受けたクリーチャーは頑健セーブに成功すればダメージを半減できる。また、脆い物体を持ったクリーチャーは反応セーブに成功すればその物体へのダメージを無効化できる。この呪文の効果はサイレンス呪文の範囲内に入ったり、範囲を通り抜けたりすることはない。	音声	Brd4

	[火] または [冷気]	ファイアー・シールド <i>Fire Shield</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv (解除可)	—	—	<p>共通説明:この呪文は術者を炎で取り巻き、術者を近接戦闘で攻撃したクリーチャーにダメージを与える。この炎は対火用(チル・シールド)か対冷気用(ウォーム・シールド)を選択できる。</p> <p>肉体武器や近接武器で術者に攻撃を命中させたクリーチャーは(通常通りダメージを与え)、自分も1d6＋術者レベルごとに1(最大＋15)ポイントのダメージを被る。このダメージはチル・シールドなら[冷気]ダメージ、ウォーム・シールドなら[火]ダメージである。攻撃側が呪文抵抗を持っているなら、それはこの効果に適用される。間合いの長い武器を使っているクリーチャーはこのダメージの対象にならない。</p> <p>この呪文を発動すると術者は炎に包まれるように見えるが、その炎は希薄でかぼそく、10フィート内の明るさのレベルを1段階(最大でも通常の明るさ)上昇する。</p> <p>ウォーム・シールド:この炎は触れれば暖かく、紫か赤色である。術者は[冷気]に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼らしない。その攻撃が反応セーブでダメージを半減させられるなら、セーブに成功すれば術者はダメージをまったく彼らしない。</p> <p>物質要素: 燃</p> <p>チル・シールド:この炎は触れれば冷たく、青か緑色である。術者は[火]に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼らしない。その攻撃が反応セーブでダメージを半減させられるなら、セーブに成功すれば術者はダメージをまったく彼らしない。</p> <p>焦点具: 球状の水晶</p>	音声、動作、 物質	
	[力場]	レジリエント・スフィア <i>Resilient Sphere</i>	近	1体を中心とした、直径1ft/Lvの球体	1標準	1分/Lv (解除可)	反応・無効	可	<p>ちらちらと光る力場でできた球体が1体のクリーチャーを包み込む。そのクリーチャーは球体の直径内に収まらなければならない。球体は対象を、呪文の持続時間の間包み込む。この球体はディスペル・マジックで無効化されることを除けば、ウォール・オブ・フォースと同じように機能する。球体の中の対象は通常通り呼吸できる。球体は外にいる者たちや、中にいる者たちが暴れることで、球体を物理的に移動させることはできない。</p>	音声、動作、 焦点	