

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
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、ポトル、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。 <b>焦点具</b> :ブリキの鍵	音声、動作、 焦点	Wiz0
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(最大40人分)まで。 ライオンの咆哮は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。 パーマネンシ可能。 <b>物質要素</b> :羊毛ひとかけらか蠟一塊 術者の選択した楽器を一つ召喚する。この楽器は手の上か足元に現れる。楽器は一般的なもの。この楽器は術者しか使用できない。両手でもてないほどの大きさの楽器を召喚することはできない。 楽器は、持続時間終了後に消滅する。	音声、動作、 物質	Wiz0
召喚術 [招来]	サモン・インストゥルメント <i>Summon Instrument</i>	0ft	楽器1つ	1R	1分/Lv (解除可)	不可	不可	術者の選択した楽器を一つ召喚する。この楽器は手の上か足元に現れる。楽器は一般的なもの。この楽器は術者しか使用できない。両手でもてないほどの大きさの楽器を召喚することはできない。 楽器は、持続時間終了後に消滅する。	音声、動作	
方術[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ならない。 この呪文を複数同時に起動することはできない。	音声、動作	Wiz0
心術(強制) [精神作用]	デイズ <i>Daze</i>	近	人型生物 1体	1標準	1R	意志・無効	可	ヒット・ダイス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。 <b>物質要素</b> :羊毛のかけら	音声、動作、 物質	Wiz0
占術	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 (解除可)	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。 パーマネンシ可能。	音声、動作	Clr0、Dri0、 Wiz0
占術	ノウ・ディレクション <i>Know Direction</i>	自身	自身	1標準	瞬間	-	-	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。 パーマネンシ可能。	音声、動作	Dri0
方術[光]	フレア <i>Flare</i>	近	1体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	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	Dri0、Wiz0
共通	プレスティジジティション <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時間たつと失われる。 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フィート動かせる。 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)。 知覚にいないものは、難易度25の(知覚)判定に成功すればその言葉を聞き取ることができる。 以下のもので阻害される: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。 <b>物質要素</b> :銅線のかげら	音声、動作	Wiz0
変成術	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フィート動かせる。 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)。 知覚にいないものは、難易度25の(知覚)判定に成功すればその言葉を聞き取ることができる。 以下のもので阻害される: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。 <b>物質要素</b> :銅線のかげら	音声、動作	Wiz0
変成術 [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	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)。 知覚にいないものは、難易度25の(知覚)判定に成功すればその言葉を聞き取ることができる。 以下のもので阻害される: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。 <b>物質要素</b> :銅線のかげら	音声、動作、 物質	Wiz0

変成術	メンディング <i>Mending</i>	10ft	1ポント/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。 生物、人造クリーチャーには無効。歪んだり変形した物体を元の形に戻すことはできない。	音声、動作	Clr0、Dri0、 Wiz0
力術[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。 <b>物質要素:</b> 蜻蛉一匹	音声、物質	Clr0、Dri0、 Wiz0
心術(強制) [精神作用]	ララバイ <i>Lullaby</i>	中	10ft爆発内 の生物	1標準	集中 + 1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	〈知覚〉判定に -5、スリーブへの意志セーヴに-2のペナルティを与える。	音声、動作	
占術	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、仕掛けられたト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・ウオーディング(難易度13)、グレーター・グリフ・オヴ・ウオーディング(難易度16)、シンボル系の呪文(難易度10 + 呪文レベル)。 パーマネンシイ可能。 <b>焦点具:</b> 水晶か鉱物のプリズム	音声、動作、 焦点	Clr0、Dri0、 Pld1、 Rng1、 Wiz0
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。パーマネンシイ可能。 <b>物質要素:</b> 外套のミニチュア	音声、動作、 物質	Clr0、Dri0、 Pld1、Wiz0

レベル1 バード呪文

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
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〈呪文学〉判定に +10 の強化ボーナスを与える。 <b>物質要素:</b> フクロウの羽毛をワインに浸したもの	音声、動作、物質	Wiz1
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。直径を半分にすることに最大の長さが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ラウンドにつき、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集中力判定(難易度15 + 術者レベル)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。 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。	音声、動作	Wiz1
防御術	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。 精神的アラームは、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、サイレンスの影響を受けない。 全体に聞こえる警告音は、ハンドベルのような音を効果範囲から60フィートならば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。 エーテル状態やアストラル状態のクリーチャーはこの呪文を起動させない。パーマネンシイ可能。 <b>焦点具:</b> 小さいベルと、細い銀糸のかけら	音声、動作、焦点	Rng1、Wiz1
防御術	アンディテクタブル・アライメント <i>Undetectable Alignment</i>	近	1体か 物体1つ	1標準	24時間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	占術などから属性を隠す。	音声、動作	Clr2、Pld2
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。一度に一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、習得していなけ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とする、従者は移動をやめる。 <b>物質要素:</b> ひもの欠片か木片	音声、動作、物質	Wiz1
変成術	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	文字を削除する。魔法的、非魔法的問わない。1つの巻物か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。これによりイクスプルーシヴ・ルーン、グリフ・オヴ・ウォーディング、セピア・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。ただし、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、DC15の術者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、イクスプルーシヴ・ルーン、グリフ・オヴ・ウォーディング、セピア・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	Wiz1
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)。	音声、焦点	Wiz1
変成術	イクスベディシヤス・リトリート	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。これにより(軽業)による跳躍判定の距離は変化する。	音声、動作	Wiz1
防御術	オブスキュア・オブジェクト <i>Obscure Object</i>	接触	100ポンド /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。 <b>物質要素:</b> カメレオンの皮	音声、動作、物質	Clr3、Wiz2
召喚術 (治癒)	キュア・ライト・ウOUNDS <i>Cure Light Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 1d8+1/Lv(最大 1d8+5)だけ回復する。 対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Clr1、Drl1、Pld1、Rng2

召喚術 [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、〈軽業〉判定(DC 10)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はない、立ちすくみ状態とは見なさない。 <b>物質要素:</b> バター	音声、動作、物質	Wiz1
		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・スローに失敗したらその物体を手元から落としてしまう。効果時間の間にその物体を拾い上げようとしたり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う。 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技ボーナスに +10 の状況ボーナスを得る。 <b>物質要素:</b> バター		
死霊術 [恐怖、精神作用]	コーズ・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。 ヒット・ダイスが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、 <b>リムーヴ・フィア</b> を相殺し、解呪する。	音声、動作	Clr1、Wiz1
占術	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い。1ページ(250語、英語)までの文書は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、 <b>シークレット・ページ</b> や <b>イリュージョン・スクリプト</b> などの防御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。 パーマネンシイ可能。 <b>物質要素:</b> 煤一つまみと、ごく少量の塩	音声、動作、物質	Clr1、Wiz1
幻術(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。 <b>物質要素:</b> 羊毛一つまみ	音声、動作、物質	Wiz1
召喚術 [招請]	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。Lv.1を一体召喚できる。 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、以下のタイプを追加で有する。 [風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 <b>焦点具:</b> 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、焦点	Clr1、Wiz1
心術(強制) [精神作用]	スリープ <i>Sleep</i>	中	10ft爆発 内の生物	1R	1分/Lv	意志・無効	可	合計ヒット・ダイスが4以下の対象を魔法の眠りに陥られる。ヒット・ダイスが小さなものから順に対象になり、同じヒット・ダイス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。 この呪文は意識不明状態のクリーチャーやアンデッドは対象に含めない。 <b>物質要素:</b> 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	Wiz1
心術(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	人型生物一体のこちらへの態度を“友好的”であると見なす。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	Wiz1
幻術(幻覚)	ディスガイズ・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	Wiz1
占術	ディテクト・シークレット・ドアーズ <i>Detect 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、開け閉めでき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、オーラ一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。	音声、動作	Wiz1

心術(強制) [精神作用]	ヒディアス・ラフター <i>Hideaus 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、無防備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。 対象は全ラウンド・アクションとしてセーヴィング・スローを試みることができ、成功すれば効果は終了する。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。 <b>物質要素:</b> 小さいフルーツタルトと羽毛	音声、動作、 物質	Wiz2
心術(強制) [精神作用]	ヒプノティズム <i>Hypnotism</i>	近	生物複数 互いに 30ft以内	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できる。2d4 に 等しいヒット・ダイス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。 しかし、恍惚状態にするために、術者の言葉を対象が理解している必要はない。 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。 この呪文で恍惚状態となったものは、2段階友好的になったものと考える。呪文の効果が解けると、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	Wiz1
変成術	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 の効果を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し、高さによるダメージは無視する。 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。	音声	Wiz1
幻術(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 (解除可)	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。 <b>焦点具:</b> 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	Wiz1
幻術(幻覚)	マジック・マウス <i>Magic Mouth</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、サイレンスやダークネスなどで条件を阻害できる。 視覚的な条件は〈変装〉技能や幻術により満たすことができる。 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。 パーマネンシィ可能。	音声、動作、 物質	Wiz2
防御術	リムーヴ・フィアー <i>Remove Fear</i>	近	1+1/4Lv 体	1標準	10分 (本文)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	<b>物質要素:</b> 蜂の巣の小さなかけらと 10gp のジェイド(翡翠)の粉末。 [恐怖]効果に対する判定に +4 の修正を得る。対象は互いの距離が 30 フィート以内でなければならない。対象が既 に[恐怖]効果を受けているなら、その効果は持続時間の間抑制される。 この呪文は、ゴーズ・フィアーを相殺し解呪する。	音声、動作	Clr1
心術(強制) [精神作用]	レッサー・コンフュージョン <i>Confusion, Lesser</i>	近	生物1体	1標準	1R	意志・無効	可	対象を混乱状態にする。混乱状態となったクリーチャーは、自分の手番で d% をロールし、以下の表に従わなければ ならない。 01-25: 通常通り行動できる、26-50: 支離滅裂なことを呟く以外何も行えない、 51-75: 手に持ったもので自分を攻撃して 1d8 + 【筋力】修正のダメージを受ける、 76-100: 最も近いクリーチャー(使い魔を除く)を攻撃する 混乱状態のクリーチャーを攻撃する際に有利な修正は得られず、攻撃された場合、次のラウンドには攻撃した対象 を優先して攻撃する。混乱状態である限り、機会攻撃は行えない。	音声、動作	

レベル2 バード呪文

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
心術(強制) [精神作用、 音波]	アニマル・トランス <i>Animal Trance</i>	近	動物か 【知力】2 以下の魔獣	1標準	集中	意志・無効 (本文)	可	歌や動作により、対象が術者を見る以外の行動を行えないようにする。 対象は【知力】2以下でなければならない。対象は恍惚状態になる。効果を及ぼすことのできるヒット・ダイスを 2d6 で決定すること。起点から近い順に呪文の対象となっていく。 攻撃や番の訓練をされた動物、ダイア・アニマル、および魔獣のみがセーヴィング・スローを試みることができる。そ れ以外の動物は、自動的に恍惚状態になる。	音声、動作	Dri2
心術(強制) [精神作用]	アニマル・メッセンジャー <i>Animal Messenger</i>	近	超小型の 動物1体	1標準	1日/Lv	不可	可	対象に、指定した位置へメッセージを届けさせる。 対象は訓練されてもつけられてもいない動物でなければならない、使い魔や動物の相棒であってはならない。小さな 道具やメモを結び付けすることができる。対象が指定した位置にたどり着くと呪文は解除される。指定する位置は、術者 がよく知っている場所 でなければならない。 <b>物質要素:</b> 対象の好む餌	音声、動作、 物質	Dri2、Rng1
変成術	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。 <b>物質要素:</b> イーグル(鷹)の羽根数枚か、イーグルの糞一つまみ。	音声、動作、 物質	Clr2、Pld2、 Wiz2
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 lp/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、パーマネンシィ可能。 <b>物質要素:</b> 一本のまつ毛をゴムに封入したもの	音声、動作、 物質	Wiz2
変成術[風]	ウィスパーリング・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 ければならない。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。	音声、動作	Wiz2
心術(魅惑) [音波、 言語依存、 精神効果]	エンスロール <i>Enthrall</i>	中	何体でも	1R	1時間 以内	意志・無効 (本文)	可	対象を術者に注目させ続ける。呪文を使用するために1全ラウンドの間、邪魔されることなく演説や歌唱を行わなれ ばならない。その後、作用を受けたものは周りの状況を無視して術者に注目し続ける。 態度は“有効的”と見なす。術者の種族や宗教と非友好的な種族や宗教に属するクリーチャーは、セーヴィング・ス ローに +4 のボーナスを得る。 ヒット・ダイスが 4 以上か【判断力】が 16 以上のクリーチャーは周囲の状況に気づいており、態度は“中立的”であ る。 彼らは自分たちに敵対するような行動を目撃した時にもう一度セーヴィング・スローを試みられる。 効果時間中、術者は演説や歌唱を続ける必要がある(最大1時間)。演説や歌唱を終えるまでと、批評などで話し合 う 1d3 ラウンドの間、セーヴィング・スローに失敗した者はアクションをとることができない。この批評の時間に範囲内 に入った者もセーヴィング・スローを行う必要があり、失敗したなら同様の影響を受ける。術者が演説や歌唱を途切れ させたり集中を切ったりした場合、呪文は終了するが 1d3 ラウンドの批評時間は行われる。 セーヴィング・スローに成功した者は、強制的に呪文を終了させようと試みることができる。【魅力】の能力値判定で、 術者の【魅力】判定と対決すること。この試みには援護することができる。成功すれば、呪文は終了する。この試み は、呪文の使用毎に1回しか行えない。 セーヴィング・スローに失敗した者が一人で攻撃されたり、明白に敵対的な行為の対象となったのであれば、呪文 は終了し、対象になった者の態度は“非友好的”になる。HD が 4以上か【判断力】が 16 以上のクリーチャーの態度 は“敵対的”になる。	音声、動作	Clr2
変成術 (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)	-	-	小型が中型の大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: 小型の大型生物に変身したのなら、【敏捷力】に +2 の強化ボーナスを得る。 中型のクリーチャー: 中型の大型生物に変身したのなら、【筋力】に +2 の強化ボーナスを得る。 <b>物質要素:</b> 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	Wiz2
心術(強制) [精神作用]	カーム・エモーションズ <i>Calm Emotions</i>	中	20ft拡散内 の複数体	1標準	集中、 1分/Lvまで	意志・無効	可	対象の感情を落ち着かせる。対象の感情を制御することはできないが、戦闘から激怒していたり、どんちゃん騒ぎし ているクリーチャーを落ち着かせる。呪文の影響を受けたクリーチャーは暴力的な行動をとることはできない(身を守 るためならば可能)。対象への威圧的な行動やダメージは、この呪文をただちに無力化してしまう。 この呪文は、あらゆる士気ボーナスを抑制する(解呪はしない)。また、勇気鼓舞の呪文や激怒能力も抑制する。加 えて、[恐怖]効果や混乱状態も抑制する。 持続時間が過ぎれば、抑制された呪文は再び効果を表す。	音声、動作	Clr2
変成術	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。 <b>物質要素:</b> 猫の毛ひとつまみ	音声、動作、 物質	Dri2、Rng1、 Wiz2
召喚術[治療]	キュア・モデレート・ウOUNDS <i>Cure Moderate Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 1d8+1/Lv(最大 1d8+5)だけ回復する。 対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成 功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Clr2、Dri3、 Pld3、Rng3

召喚術 (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く(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。 <b>物質要素:</b> 雲母の粉末	音声、動作、 物質	Wiz2
幻術(虚像)	サイレンス <i>Silence</i>	長	半径 20ft の 放射、起点と して1体か 物体1つか 空間上の点	1R	1分/Lv (解除可)	意志・半減 (本文)、 または 不可(物体)	可 (本文) または 不可 (物体)	範囲内を静寂で満たす。会話は行えず、音声要素のある呪文は使用できず、物音は存在しなくなる。 この呪文は空間上の一点にかけることも、動かすことのできる物体にかけることもできる。後者の場合、その物体を持ち運ぶことで効果範囲を移動させることができる。 クリーチャー1体にかけることもできる。この場合、そのクリーチャーが移動すると効果範囲が移動する。起点をクリーチャーにした場合、起点にされたクリーチャーが同意しないならば意志セーブを行い、成功すれば無効化できる(この場合のみ、呪文抵抗が有効になる)。この効果範囲では、[音波][言語依存]の効果は無効化される。 範囲内に音の爆発を発生させる。範囲内のクリーチャーに 1d8 点の[音波]ダメージを与える。 加えて、頑健セーブに失敗したなら朦朧状態になる。成功した場合でも、[音波]ダメージは受ける。 <b>焦点具:</b> 楽器一つ	音声、動作	Clr2
力術[音波]	サウンド・バースト <i>Sound Burst</i>	近	半径 10ft 拡散	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	範囲内に音の爆発を発生させる。範囲内のクリーチャーに 1d8 点の[音波]ダメージを与える。 加えて、頑健セーブに失敗したなら朦朧状態になる。成功した場合でも、[音波]ダメージは受ける。 <b>焦点具:</b> 楽器一つ	音声、動作、 焦点	Clr2
心術(強制) [精神作用]	サジェスチョン <i>Suggestion</i>	近	生物1体	1標準	1時間/Lv か示唆した 動作の完了	意志・無効	可	二文までの文章で示唆することで、対象の行動に影響を与える。対象は音が聞こえなければならない。 危害を被るような行動の場合、自動的に呪文の効果は解除される。持続時間の間、対象はその行動を行い続ける。 しかし、その動作が完了したのならば、即座に呪文は終了する。 即座に行動させるのではなく、持続時間内である条件を満たした時にある行動をとらせるという示唆を行うこともできる。 納得のいく示唆であれば、意志セーブに -1 ~ -2 のペナルティを与えることができる。 <b>物質要素:</b> 蛇の舌と蜂の巣	音声、動作、 焦点	Wiz3
召喚術 (招請)	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。 <b>物質要素:</b> 四角く赤い布	音声、動作、 物質	Dri2、Wiz2
召喚術 (招請)	サモン・モンスター II <i>Summon Monster II</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。 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、以下のタイプを追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 <b>焦点具:</b> 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Clr2、Wiz2
力術[音波]	シャッター <i>Shatter</i>	近	半径 5ft 拡散  物体1つ  水晶製クリー チャー1体	1標準  1標準  1標準	瞬間  瞬間  瞬間	意志・無効 (物体)  意志・無効 (物体)  頑健・半減	可  可  可	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。 <b>物質要素:</b> 雲母のかけら 術者レベルごとに10ポンドまでの物体一つを破壊する。 <b>物質要素:</b> 雲母のかけら 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。 <b>物質要素:</b> 雲母のかけら	音声、動作、 物質	Clr2、Wiz2
死霊術 [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。 <b>物質要素:</b> アンデッド・クリーチャーの骨	音声、動作、 物質	Clr2
力術[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	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。	音声、物質	Clr2、Wiz2
占術	タンズ <i>Tongues</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可	対象にあらゆる知性を有するキャラクターの言語を理解できるようにする。一度に一つの言語でしかしゃべることはできないが、同時に複数の言語を理解することはできる。この効果で会話できないクリーチャーと意志を疎通させることはできない。この呪文は声をとどけるためのいかなる特別な効果も有さない。 パーマナンシイ可能。 <b>物質要素:</b> ジグラットの粘土像	音声、物質	Clr4、Wiz3

心術(強制) [精神作用]	デイズ・モンスター <i>Daze Monster</i>	中	生物1体	1標準	1R	意志・無効	可	ヒット・ダイス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。 <b>物質要素:</b> 羊毛のかけら	音声、動作、 物質	Wiz2
占術 [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:いずれか一つの表面的な思考。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。 <b>焦点具:</b> 銅貨一枚	音声、動作、 焦点	Wiz2
召喚術 (治癒) 変成術	ディレイ・ポイズン <i>Delay Poison</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	効果時間の間、対象が効果を受けた、もしくは既に受けていた毒の進行を抑える。 この呪文により、既に受けていたダメージや効果を回復することはできない。	音声、動作	Clr2、Dri2、 Pld2、Rng1
変成術	パイロテクニクス <i>Pyrotecnics</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。 <b>物質要素:</b> 火元一つ	音声、動作、 物質	Wiz2
					雲にいる間 +雲から出 て1d4+1R	頑健・無効	不可	煙雲:火元から息を詰まらせる煙雲を作り出す。煙雲は対象から全ての方向に 20 フィート拡散し、術者レベル毎に1 ラウンドだけ持続する。煙雲は、暗視を含めていかなる視覚によっても見通すことはできない。雲の中に入っているものは、頑健セーブに失敗したなら、【筋力】と【敏捷力】に -4 のペナルティを受ける。 この効果は、雲の中にいる間と雲から出て 1d4+1 ラウンドの間持続する。 <b>物質要素:</b> 火元一つ		
幻術(叙様) [精神作用]	ヒプノティック・パターン <i>Hypnotic Pattern</i>	中	10ft 拡散内 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らえがたい色彩がねじれた叙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) までのヒット・ダイスのクリーチャーに効果を及ぼす。 ヒット・ダイスの小さいものから(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。 <b>物質要素:</b> 線香か水晶のロッド	音声、動作、 物質	Wiz2
心術(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)	対象の攻撃ロール、セーブ、技能判定に +2 の士気ボーナスを与える。	音声、動作	Wiz3
変成術	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する。追加の技能ポイントを得ることもない。 <b>物質要素:</b> 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	Wiz2
幻術(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は無効化することはないが、トウルー・シーイングならば無効化することができる。対象を見ることができないものは、この呪文の効果の影響を受けない。	音声	Wiz2
死霊術	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	Clr3、Wiz2
心術(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 (本文)	意志・無効 (本文)	可	対象をその場で麻痺状態にする。毎ラウンド、全ラウンド・アクションとして麻痺状態から立ち直るためのセーヴィング・スローを行うことができる。この行動は機会攻撃を誘発しない。 羽根で羽ばたくクリーチャーが麻痺状態になれば羽ばたけなくなり落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。	音声、動作、 焦点	Clr2、Wiz3
幻術(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・着破 (興味を持ったとき)	不可	視覚的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。 <b>物質要素:</b> 羊毛一つまみ。	音声、動作、 物質	Wiz2
幻術(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一つ選び、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(オーギュイリィ、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	Wiz2
幻術(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。攻撃ロールとACとの差が5以内で失敗した場合、分身に命中して消滅する。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。 攻撃ロールがない呪文は術者に命中し、分身を消滅させることはない。	音声、動作	Wiz2
心術(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	Wiz3

占術	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	よく知っているかはっきりとその姿を思い浮かべることの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できない。 ポリモーフ・エニィ・オブジェクトおよびノンディテクションはこの呪文を欺くことができる。 <b>物質要素:</b> 二股になった小枝	音声、動作、 物質	Clr3、Wiz2
----	-------------------------------------	---	----------------------	-----	-------	----	----	--	--------------	-----------

レベル3 バード呪文

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
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・スクリプトはその中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。 <b>物質要素</b> : 50gp以上かかる、鉛入りリンク	音声、動作、物質	Wiz3
幻術 (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。 <b>物質要素</b> : 一本のまつ毛をゴムに封入したもの	音声、動作、物質	Wiz3
変成術	ガシラス・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。継続的に稼動しているアイテムは稼動状態のまま。 <b>物質要素</b> : 薄織一切れと煙一筋	動作、物質	Wiz3
召喚術 (治癒)	キュア・シリアス・ウOUNDS <i>Cure Serious Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 3d8+1/Lv(最大 3d8+15)だけ回復する。 対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Clr3、Dri4、 Pld4、Rng4
心術(強制) [精神作用]	グッド・ホープ <i>Good Hope</i>	中	生きている クリーチャー 1体/Lv、30ft 以内の距離 に収まっていること	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文は対象に強い希望を注ぎ込む。作用を受けたクリーチャーは攻撃ロール、セーヴィング・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の士気ボーナスを得る。 グッド・ホープはクラッシング・ディスペアを相殺し、解呪する。	音声、動作	
心術(強制) [精神作用]	クラッシング・ディスペア <i>Crushing Despair</i>	30ft	円錐形の爆発	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	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、セーヴィング・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・ディスペアはグッド・ホープを相殺し、解呪する。	音声、動作	Wiz4
変成術	グリブネス <i>Glibness</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv (解除可)	—	—	術者のスピーチはより流暢で説得力を持つようになり、聴衆は術者の言うことを信じやすくなる。 術者は他者に自分の言葉が真実であると信じさせるために行なう〈はったり〉判定に+20のボーナスを得る。このボーナスは他の形での〈はったり〉技能の使用、すなわち戦闘時のフェイント、〈隠れ身〉を行なうための隙を作ること、符丁を使ってひそかにメッセージをやりとりすることなどには使えない。 魔法効果により術者の嘘が見破られたり、真実を話すことを強いられるような場合(ディザーン・ライズやゾーン・オヴ・トゥルースなど)、その効果を使用する術者は、(15+グリブネスをかけた術者の術者レベル)をDCとした術者レベル判定(1d20+術者レベル)に成功しなければならない。失敗したならばその効果は失敗し、嘘を見抜くことも、真実だけを話すように強制することもできない。	動作	
占術 (念視)	クレアオーディエンス/クレア 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、ぐるりとまわし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。	音声、動作、 焦点	Wiz3

心術(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し、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 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。 <b>物質要素</b> : 3個のナッツの殻	音声、動作、 物質	Wiz4
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]。 <b>焦点具</b> : 小さな靴と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Clr3、Wiz3
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。 パーマネンシイ可能。 <b>物質要素</b> : 雲母と銀の粉末	音声、動作、 物質	Wiz3
変成術	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。 <i>エクスプローシング・ルーンズ</i> や <i>セピア・スネーク・シジル</i> を仕掛けることもできる。 <i>コンプリヘンド・ランゲージズ</i> 呪文だけでは、 <i>シークレット・ページ</i> 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 <i>シークレット・ページ</i> 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。 <i>ディテクト・マジック</i> 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。 <i>トゥルー・シーイング</i> では隠されたものの存在は判るが、 <i>コンプリヘン ド・ランゲージズ</i> と組み合わせて発動するのであれば、内容までは判らない。 <i>シークレット・ページ</i> を解呪するこ とはできるし、隠された文字や絵を <i>イレイズ</i> 呪文によって破壊することもできる。 <b>物質要素</b> : 鱗の粉末とウィル・オ・ウィスプのエキス	音声、動作、 物質	Wiz3
変成術	スカルプト・サウンド <i>Sculpt Sound</i>	近	クリーチャー 1体か物体 1つ/Lv、30ft 以内の距離 に収まっている こと	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (物体)	可 (物体)	術者はクリーチャーや物体の立てる音を変化させることができる。 術者は音のないところに音を生み出したり、音を消したり、音を他の音に変えたりできる。作用を受けるクリー チャーや物体には、すべて同じ変化を与えるのしなければならない。一度変化させてしまったら、その内容を変更 することはできない。術者は音質を変化させることができるが、自分のよく知らない言葉を作り出すことはできな い。 声をひどく変化させられてしまった呪文の使い手は、音声要素のある呪文を発動することができない。 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つて 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: <i>ディテクト・イーヴ ル</i> 、 <i>ディテクト・グッド</i> 、 <i>ディテクト・ケイオス</i> 、 <i>ディテクト・マジック</i> 、 <i>ディテクト・ロー</i> 、 <i>メッセージ</i> 。 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。 <b>物質要素</b> : 水たまり <b>焦点具</b> : 1,000gpの価値がある銀の鏡	音声、動作	
占術 (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つて 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: <i>ディテクト・イーヴ ル</i> 、 <i>ディテクト・グッド</i> 、 <i>ディテクト・ケイオス</i> 、 <i>ディテクト・マジック</i> 、 <i>ディテクト・ロー</i> 、 <i>メッセージ</i> 。 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。 <b>物質要素</b> : 水たまり <b>焦点具</b> : 1,000gpの価値がある銀の鏡	音声、動作、 物質、焦点	Wiz4、Clr5、 Dri4

占術	スピーク・ウィズ・アニマルズ <i>Speak with Animals</i>	自身	自身	1標準	1分/Lv	-	-	動物と会話できるようになる。通常通り、態度により相手の行動は異なってくる。	音声、動作	Dr1、Rng1
変成術	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	対象はよろめき状態となり、毎ターン、1回の移動アクションが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。スローはヘイストを相殺し解呪する。 <b>物質要素</b> : 蜂蜜一滴	音声、動作、物質	Wiz3
召喚術 [創造] [力場]	セピア・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、セピア色の蛇の印が現れ、セピア・サーベントに変化し呼んだものと野間に効果線を通し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日が経過するか解放たれ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。 <b>物質要素</b> : 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	Wiz3
力術 [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	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。 小屋内の温度は、外気温が摂氏ー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。 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、失弾や武器、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。 <b>物質要素</b> : 小さな水晶球	音声、動作、物質	Wiz3
心術(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・バースンと同様だが、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	Wiz4
心術 [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。 <b>物質要素</b> : 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	Wiz3
幻術 (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。 <b>物質要素</b> : 小さな革の輪っか	音声、物質	Wiz3
防御術	ディスペル・マジック <i>Dispell Magic</i>	中	呪文の使い手 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	<b>呪文相殺</b> : 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。 <b>目標型解呪</b> : 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	Clr3、Dr4、Pld3、Wiz3
力術 [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	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。 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。 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。 デイトライトは自分と同じか、自分より低いレベルの[闇]呪文をどれでも相殺し、解呪する。	音声、動作	Clr3、Dr3、Prd3、Wiz3

召喚術 [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	Wiz3
死霊術 [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。 <b>物質要素</b> : メンドリの心臓が白い羽根	音声、動作、物質	Wiz4
変成術	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、攻撃することもある。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な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、実体があるかのように扱う。	音声、動作	Wiz3
変成術	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。 <b>物質要素</b> : 甘草(かんぞう)の根を削ったもの	音声、動作、物質	Wiz3

幻術 (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。 <b>物質要素</b> :羊毛1つまみ	音声、動作、 物質	Wiz3
防御術	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取り外し、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・カースはディストゥ・カースを相殺し、解呪する。	音声、動作	Clr3、Pid3、 Wiz4
心術(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)をしないようにした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ない。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。ディスペル・マジックは作用しない。	音声	Wiz4