

領域呪文: 悪

呪文Lv	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
1	防御術 [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。 既に効果を受けている場合、+2 のボーナスを得てもう一度セーブを行うことができる。 セーブに成功したなら、効果時間の間抑制する。解除はしない。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑制する。肉体武器による攻撃を含む。 悪のクリーチャーは、この効果を無視する。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。	音声、動作、 信仰	Clr1、Pld1、 Wiz1
2	変成術 [悪]	アライン・ウェポン (悪のみ) <i>Align Weapon</i>	接触	武器1つか 矢弾50発	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、 物体)	武器に、[悪]の属性を付加する。これにより、ダメージ減少を適すことが可能になる。既にいずれかの属性を持っている武器には、この呪文は効果を及ぼさない。 肉体武器にはこの呪文は効果を及ぼさない。 与えた属性と同じ属性がこの呪文にも付与される。	音声、動作、 信仰	Clr2
3	防御術 [悪]	マジック・サークル・アゲinst ト・グッド <i>Magic Circle against Good</i>	接触	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・グッドの効果を受ける。また、善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、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・グッドとして働く。 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、出目10が可能。3時間20分をかければ出目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ができない。また、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切ることもできない。罠から自由になるための【魅力】判定は難易度+5。 この呪文はプロテクション・フロム・グッドとは累積しない。	音声、動作、 物質	Wiz3、Clr3
4	方術 [悪]	アンホーリー・ブライト <i>Unholy Blight</i>	中	半径20ft拡散	1標準	瞬間、1d4R (本文)	意志・不完全	可	術者は不浄の力を呼び起こして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、属性が善か中立のクリーチャーのみ。この呪文による不調効果はリムーヴ・ディジーズやヒールによって打ち消すことはできないが、リムーヴ・カースは有効である。 属性が善のクリーチャー: 術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージ、1d4ラウンドの間不調状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、不調状態無効。 善の来訪者: 術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージ、1d4ラウンドの間不調状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、不調状態無効。 属性が悪でも善でもないクリーチャー: 半分のダメージ、不調状態にはならない。意志セーブに成功すれば、ダメージをさらに半減させて1/4にする。	音声、動作	Clr4
5	防御術 [悪]	ディスペル・グッド <i>Dispel Good</i>	接触	本文	1標準	1R/Lvか 消費	本文	本文	暗黒の揺めく不浄のエネルギーが術者を取り巻く。 ①術者は善のクリーチャーからの攻撃に対して、ACに+4の反発ボーナスを得る。 ②他の次元界からやって来た善のクリーチャーに対して近接接触攻撃に成功すると、術者はそのクリーチャーをその出身次元界に送り返す。対象が意志セーブに成功すればこの効果を無効化できる(呪文抵抗も有効)。 ③接触することで、術者は善のクリーチャーの発動した心術呪文1つ、あるいは発動者問わず[善]の呪文どれか1つを自動的に解呪できる。ディスペル・マジックで解呪できない呪文はディスペル・グッドでも解呪できない。この効果に対しては、セーヴィング・スローも呪文抵抗も適用されない。 ②③の用法で使用すると、この呪文はチャージ消費され、終了する。 デニメイト・デッドより強力な種類のアンデッドを創造する。術者が作り出せるアンデッドの種類は、術者レベルによって決まる。 11以下: グール / 12~14: ガスト / 15~17: ミイラ / 18以上: モーグ 術者は自分のレベルで作れる上限より弱いアンデッドを創造してもよい。創造されたアンデッドは自動的に創造者の制御下に入るわけではない。術者がアンデッドを支配できるなら、創造した際に支配を試みることもできる。 この呪文は夜間に発動せねばならない。 物質要素: 墓場の泥土を詰めた陶器の壺1つと、ブラック・オニキス(創造するアンデッドのHDごとに50gp)	音声、動作、 信仰	Clr5
6	死霊術 [悪]	クリエイト・アンデッド <i>Create Undead</i>	近	死体1体	1時間	瞬間	不可	不可	デニメイト・デッドより強力な種類のアンデッドを創造する。術者が作り出せるアンデッドの種類は、術者レベルによって決まる。 11以下: グール / 12~14: ガスト / 15~17: ミイラ / 18以上: モーグ 術者は自分のレベルで作れる上限より弱いアンデッドを創造してもよい。創造されたアンデッドは自動的に創造者の制御下に入るわけではない。術者がアンデッドを支配できるなら、創造した際に支配を試みることもできる。 この呪文は夜間に発動せねばならない。 物質要素: 墓場の泥土を詰めた陶器の壺1つと、ブラック・オニキス(創造するアンデッドのHDごとに50gp)	音声、動作、 物質	Wiz6、Clr6

7	力術 [悪、音波]	ブラスフェミイ <i>Blasphemy</i>	40ft	術者中心 半径40ft拡散 内の悪属性 でないクリー チャー複数体	1標準	瞬間	不可 あるいは 意志・無効 (本文)	可	<p>効果範囲内にいて呪言を聞いた、属性が“悪”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を被る。 HD=Lv: 幻惑、HD=Lv-1~Lv-4: 衰弱 & 幻惑、HD=Lv-5~Lv-9: 麻痺 & 衰弱 & 幻惑、 HD≤Lv-10: 死 & 麻痺 & 衰弱 & 幻惑</p> <p>これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。 幻惑: クリーチャーは1ラウンドの間アクションを取れなくなるが、しかし身を守ることは通常通り可能。セーブ: 無効。 衰弱: 2d4ラウンドの間【筋力】が2d6ポイント低下する。セーブ: 半減。 麻痺: 1d10分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーブ: 1ラウンドに軽減される。 死: 生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ: 代わりに3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。</p> <p>これに加えて、術者がこの呪文を発動した時点で自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内にいて属性が“悪”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがブラスフェミイの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。-4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。 HDが術者レベルを超えるクリーチャーには作用しない。</p>	音声	Clr7
8	防御術 [悪]	アンホーリー・オーラ <i>Unholy Aura</i>	20ft	術者中心 半径20ft爆発 内のLv体	1標準	1R/Lv (解除可)	本文	可 (無害)	<p>悪意ある闇が対象の周囲を取り巻く。この呪文には4つの効果がある。 ①対象はACに+4の反発ボーナスと、セーブに+4の抵抗ボーナスを得る。これらのボーナスはすべての効果に適用される ②対象は[善]呪文や善属性のクリーチャーの発動した呪文に対する呪文抵抗25を得る。 ③プロテクション・フロム・グッドと同様に、憑依および精神的な影響から守る。 ④善属性のクリーチャーがこの呪文によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、その攻撃者は1d6ポイントの一時的【筋力】ダメージを被る(頑健・無効)。 焦点具: 小さな聖遺物入れ(500gp)</p>	音声、動作、 焦点	Clr8
9	召喚術 (招来) [悪]	サモン・モンスターIX (悪呪文のみ) <i>Summon Monster IX</i>	近	召喚した 複数体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	<p>来訪者、エレメンタル、あるいは魔獣を召喚する。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.7以下を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.8を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.9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。 この呪文は悪属性のクリーチャーしか招来できない。</p>	音声、動作、 信仰	Wiz9

領域呪文：欺き

呪文 Lv	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
1	幻術 (幻覚)	ディスガイズ・セルフ <i>Disguise Self</i>	自身	術者	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、Brd1
2	幻術 (虚像)	インヴィジビリティ <i>Invisibility</i>	自身が 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、パーマナエンシイ可能。 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 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られなくなる。 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やとしゃべる。 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)。 表で指示された行動を実行できない場合は何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちやとしゃべる。攻撃されれば次のターン(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。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、 信仰	Wiz2、Brd2
3	防御術	ノンディテクション <i>Nondetection</i>	接触	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 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られなくなる。 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やとしゃべる。 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)。 表で指示された行動を実行できない場合は何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちやとしゃべる。攻撃されれば次のターン(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。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	Wiz3、Rng4
4	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られなくなる。 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やとしゃべる。 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)。 表で指示された行動を実行できない場合は何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちやとしゃべる。攻撃されれば次のターン(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。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	Wiz4、Brd3
5	幻術 (幻覚)	フォールズ・ヴィジョン <i>False Vision</i>	接触	半径40ft放射	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	この呪文の効果範囲内にあるものを観察しようと占術(念視)呪文が使用された場合、その呪文は術者が発動時に指定した(メジャー・イメージ呪文と同様の)偽りのイメージを知覚する。持続時間中、術者は精神集中することで、イメージを好きなように変化させることができる。術者が精神集中していないと、イメージは静止したままとなる。 物質要素 : 250gpのジェイド(翡翠)を砕いたもの	音声、動作、 物質	Wiz5、Brd5
6	虚像、 幻覚)	ミスリード <i>Mislead</i>	近	術者/ 幻の分身1体	1標準	1R/Lv (解除可) および 精神集中+ 3R (本文)	不可あるいは 意志・看破 (やり取りが あった場合、 本文)	不可	術者の分身(メジャー・イメージと同様)が現れ、術者は不可視となる(グレイター・インヴィジビリティと同様)。分身は(虚像)効果であり、不可視状態は(幻覚)効果である。 術者は分身から離れて移動できる。分身は呪文の距離内に出現する。術者は分身を自分の身体に完全に重なって出現するようにし、見ている者には分身が現れて術者が不可視になったことが判らぬようにすることもできる。 分身は術者の意図に従って移動する(精神集中が必要)。分身は術者の移動速度で移動し、まるで本物であるかのように話したり身振りをすることができる。分身は攻撃したり呪文を発動したりすることはできないが、素振りを行える。 分身は精神集中を解いた後も3ラウンドの間継続し、持続時間が終わるまで同様の行動を取り続ける。不可視状態の効果は精神集中の有無に関わらずレベルにつき1ラウンド持続する。	動作	Wiz6、Brd5
7	幻術 (幻覚)	スクリーン <i>Screen</i>	近	一辺30ft立方 体の区画Lv個 (自在)	10分	24時間	不可または 意志・看破 (本文)	不可	念視や観察に対する強力な防御を作り出す。呪文の発動時に呪文の効果範囲内で何が観察され、何が観察されないかを指定する。作り出される幻については漠然としか指示することはできない。一度条件を設定したら、変更することはできない。効果範囲を念視しようとする試みは、セーブの余地なく自動的に術者の指定したイメージを検知する。映像と音は作り出された幻に合致する。直接観察した場合、看破する原因となるようなものがその光景にあれば、(通常の幻術と同様に)セーブを行なう。幻術の影響を受けている者たちが効果範囲内に入った場合でも、幻によって隠されている者たちが彼らの通り道から離れるようにしていれば、幻が打ち消されることもないし、必ずしもセーブができるとも限らない。	音声、動作	Wiz8
8	幻術 (幻覚)	マス・インヴィジビリティ <i>Invisibility, Mass</i>	長	何体でも、互い に180ft以内	1標準	1分/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、効果は集団と共に移動し、この集団のうち誰かが1体でも攻撃すれば切れてしまう。この集団の構成員は互いを見ることができない。どの個体でも、最も近くにいる他の構成員から180フィートより離れてしまった場合、呪文は切れる。2体の個体のみが効果を受けており、一方の個体がもう一方の個体から離れた場合、離れた方の個体が不可視状態を失う。両方が互いから離れた場合、その間の距離が180フィートを越えた時点で両者とも見えるようになる。 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	Wiz7

9	変成術	タイム・ストップ <i>Time Stop</i>	自身	術者	1標準	1d4＋1R (見かけ上の 時間、本文)	—	—	<p>術者は見かけ上の時間で1d4＋1ラウンドの間、自由に行動できる。通常および魔法による[火]、[冷気]、ガスなどは術者に害を与える。この呪文が効果を現している間、他のクリーチャーは術者の攻撃や呪文によって一切影響を受けない。術者は他のクリーチャーを攻撃や呪文の目標とすることはできない。しかし、効果範囲に作用し、持続時間がタイム・ストップの残り時間よりも長い呪文は、タイム・ストップの効果が終わったときには、他のクリーチャーに対して通常の効果をあらわす。</p> <p>通常の時間の中に捕らわれているクリーチャーが手に持っていたり、着用していたり、運搬しているアイテムを、動かしたり、害を与えたりすることはできない。ただし、他のクリーチャーが所持していないアイテムには作用を及ぼすことができる。</p> <p>タイム・ストップが持続している間、術者を感知することはできない。術者はタイム・ストップの効果を受けている間は、アンティマジック・フィールドの呪文によって守られたエリアに入ることはできない。</p>	音声	Wiz9
---	-----	------------------------------	----	----	-----	----------------------------	---	---	---	----	------

領域呪文: 安息

呪文Lv	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
1	死霊術	デスウォッチ <i>Deathwatch</i>	30ft	30ft内 円錐状	1標準	10分/Lv	不可	不可	範囲内のクリーチャーが死に瀕しているかどうかを知覚する。死んでいるか、死につつあるか(hp 3以下)、死から遠いか(hp 4以上)、アンデッドか、死とは無縁の存在か(人造かどうか)の識別を瞬時に行える。 この呪文により、死んだふりを行うあらゆる能力や呪文を見通すことができる。 死体の腐敗を防ぐ。これにより、レイズ・デッドのような効果で蘇生するための時間制限を伸ばすことができる。この呪文の持続時間の間、時間制限までの時間としてカウントしない。 この呪文は切断された身体の一部についても同様に働く。 術者は1つの死体に生命のようなものを与え、質問に答えさせることができる。術者レベル2レベルごとに1つまでの質問をすることができる。死体の知識は生前知っていたことに限定されるが、これには話す言語も含まれる。そのクリーチャーが特に術者と対立する立場だったなら、答えは短く、不可解だったり似たことを繰り返したりする。 死んだクリーチャーの属性が術者と異なっていたなら、死体は生きているかのように意志セーブで抵抗できる。成功したならば、死体は術者の質問に答えることを拒否するか、〈はったり〉を用いてだまそうとすることができる。魂は生きているときに知っていたことを話せるだけである。 その死体が1週間以内にスピーク・ウィズ・デッドの対象となったなら、新たな呪文は失敗する。術者はこの呪文をどれだけ長い間死んでいた死体に対して使用することもできるが、回答を得るためには、その死体はほとんど損なわれていないものでなければならない。損傷を受けた死体は部分的な答えや、部分的に正しい答えを返してくるかもしれないが、そもそも話すためには少なくとも口がなくてはならない。アンデッド・クリーチャーに変えられたことのある死体に対しては作用しない。	音声、動作	Clr1
2	死霊術	ジェントル・リボуз <i>Gentle Repose</i>	接触	死体1つ	1標準	1日/Lv	意志・無効 (物質)	可 (物質)	死体の腐敗を防ぐ。これにより、レイズ・デッドのような効果で蘇生するための時間制限を伸ばすことができる。この呪文の持続時間の間、時間制限までの時間としてカウントしない。 この呪文は切断された身体の一部についても同様に働く。 術者は1つの死体に生命のようなものを与え、質問に答えさせることができる。術者レベル2レベルごとに1つまでの質問をすることができる。死体の知識は生前知っていたことに限定されるが、これには話す言語も含まれる。そのクリーチャーが特に術者と対立する立場だったなら、答えは短く、不可解だったり似たことを繰り返したりする。 死んだクリーチャーの属性が術者と異なっていたなら、死体は生きているかのように意志セーブで抵抗できる。成功したならば、死体は術者の質問に答えることを拒否するか、〈はったり〉を用いてだまそうとすることができる。魂は生きているときに知っていたことを話せるだけである。 その死体が1週間以内にスピーク・ウィズ・デッドの対象となったなら、新たな呪文は失敗する。術者はこの呪文をどれだけ長い間死んでいた死体に対して使用することもできるが、回答を得るためには、その死体はほとんど損なわれていないものでなければならない。損傷を受けた死体は部分的な答えや、部分的に正しい答えを返してくるかもしれないが、そもそも話すためには少なくとも口がなくてはならない。アンデッド・クリーチャーに変えられたことのある死体に対しては作用しない。	音声、動作、 信仰	Clr2、Wiz3
3	死霊術 [言語 依存]	スピーク・ウィズ・デッド <i>Speak with Dead</i>	10ft	死んでいる 1体	10分	1分/Lv	意志・無効 (本文)	不可	術者は1つの死体に生命のようなものを与え、質問に答えさせることができる。術者レベル2レベルごとに1つまでの質問をすることができる。死体の知識は生前知っていたことに限定されるが、これには話す言語も含まれる。そのクリーチャーが特に術者と対立する立場だったなら、答えは短く、不可解だったり似たことを繰り返したりする。 死んだクリーチャーの属性が術者と異なっていたなら、死体は生きているかのように意志セーブで抵抗できる。成功したならば、死体は術者の質問に答えることを拒否するか、〈はったり〉を用いてだまそうとすることができる。魂は生きているときに知っていたことを話せるだけである。 その死体が1週間以内にスピーク・ウィズ・デッドの対象となったなら、新たな呪文は失敗する。術者はこの呪文をどれだけ長い間死んでいた死体に対して使用することもできるが、回答を得るためには、その死体はほとんど損なわれていないものでなければならない。損傷を受けた死体は部分的な答えや、部分的に正しい答えを返してくるかもしれないが、そもそも話すためには少なくとも口がなくてはならない。アンデッド・クリーチャーに変えられたことのある死体に対しては作用しない。	音声、動作、 信仰	Clr3
4	死霊術	デス・ウォード <i>Death Ward</i>	接触	生きているク リーチャー1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	目標は全ての即死呪文や[即死]効果へのセーブに+4の士気ボーナスを得る。たとえ通常はできなくても、その[即死]効果に抵抗するためにセーブをすることができる。加えて、目標は生命力吸収やその他の負のエネルギー効果(負のエネルギー放出を含む)への完全耐性を得る。 この呪文は既に持っていた負のレベルを取り除くことはできないが、呪文の持続時間が続く限り負のレベルによるペナルティを無視する。 この呪文は[即死]効果以外の攻撃(ヒット・ポイントの喪失、毒、石化など)に対しては防護を与えない。 生きているクリーチャー1体を殺そうと試みる。術者の手は不気味な暗い炎に包まれる。目標に近接接触攻撃を行ない、成功したならば12d6+Lvのダメージを与える。目標が頑健セーヴィング・スローに成功したなら、代わりに3d6+Lvのダメージを与える。セーブに成功してもダメージにより死ぬ可能性がある。 術者レベルごとに1d4HD(最大20d4)のアンデッド・クリーチャーを抹殺する。最もHDの低いクリーチャーから順に、HDが同じクリーチャーについては爆発の起点に近いものから作用する。HDが9以上のクリーチャーには作用しない。クリーチャー1体に作用するのに足りなかったぶんのHD数は無駄になってしまう。	音声、動作、 信仰	Clr4、Dri5、 Pld4
5	死霊術 [即死]	スレイ・リヴィング <i>Slay Living</i>	接触	生きているク リーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	生きているクリーチャー1体を殺そうと試みる。術者の手は不気味な暗い炎に包まれる。目標に近接接触攻撃を行ない、成功したならば12d6+Lvのダメージを与える。目標が頑健セーヴィング・スローに成功したなら、代わりに3d6+Lvのダメージを与える。セーブに成功してもダメージにより死ぬ可能性がある。 術者レベルごとに1d4HD(最大20d4)のアンデッド・クリーチャーを抹殺する。最もHDの低いクリーチャーから順に、HDが同じクリーチャーについては爆発の起点に近いものから作用する。HDが9以上のクリーチャーには作用しない。クリーチャー1体に作用するのに足りなかったぶんのHD数は無駄になってしまう。	音声、動作	Clr5
6	死霊術	アンデス・トゥ・デス <i>Undeath to Death</i>	中	半径40ft爆発 内のアンデッ ド・クリー	1標準	瞬間	意志・無効	可	術者レベルごとに1d4HD(最大20d4)のアンデッド・クリーチャーを抹殺する。最もHDの低いクリーチャーから順に、HDが同じクリーチャーについては爆発の起点に近いものから作用する。HDが9以上のクリーチャーには作用しない。クリーチャー1体に作用するのに足りなかったぶんのHD数は無駄になってしまう。	音声、動作、 信仰	Clr6、Wiz6
7	死霊術 [即死]	ディストラクション <i>Destruction</i>	近	1体	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	対象を即座に殺し、その屍を完全に消滅させる(装備品や所持品は消滅しない)。 対象はLv×10ポイントのダメージを受ける。呪文により対象が殺された場合、聖なる(または不浄の)火で屍を完全に消滅させる。セーブに成功すれば、目標は死ぬ代わりに10d6ポイントのダメージを被る。この呪文に対するセーブに失敗して死亡したキャラクターを生き返らせるにはトウル・リザレクションか、慎重に文言を考えたウィッシュの後でリザレクションを使うか、ミラクルを使うかのいずれかしかない。 焦点具: 聖印あるいは邪印(500gp) 負のエネルギーの大波が、呪文の範囲内の生きているクリーチャー全員を過労状態にする。すでに過労状態にあるクリーチャーには何の効果もない。	音声、動作、 焦点	Clr7
8	死霊術	ウェイヴズ・オヴ・イグゾース ション <i>Waves of Exhaustion</i>	60ft	円錐形の爆発	1標準	瞬間	不可	可	負のエネルギーの大波が、呪文の範囲内の生きているクリーチャー全員を過労状態にする。すでに過労状態にあるクリーチャーには何の効果もない。	音声、動作	Wiz7
9	[即死、 音波]	ウェイル・オヴ・ザ・バンシー <i>Wail of the Banshee</i>	近	半径40ft拡散 内の生きている クリーチャー	1標準	瞬間	頑健・無効	可	魂を縮み上からせる恐ろしい叫びを発し、それを聞いた術者以外のクリーチャーを殺す。この呪文は最大で術者レベルごとに1体のクリーチャーに影響し、術者レベルごとに10ポイントのダメージを与える。起点にもっとも近いクリーチャーが最初にこの効果を受ける。	音声	Wiz9

領域呪文:戦

呪文 Lv	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
1	変成術	マジック・ウェポン <i>Magic Weapon</i>	接触	武器一つ	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、 物体)	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、モンスの肉体武器には使用することができる。 術者が信仰する神格が好む武器の形をした力場を作り出し、離れた敵を攻撃する。 攻撃が命中したなら、1d8 + 術者レベル3ごとに +1 点 (最大 1d8+5、15レベルのとき) の[力場]ダメージを与える。射程やクリティカル可能域、クリティカル倍率は武器の形状に従う。 武器は呪文を使用したターンと、以後持続時間の間術者の手番に攻撃を行う。攻撃ロールは術者の基本攻撃ボーナス+術者の【判断力】修正値であり、一ラウンドに複数回攻撃できるならば、複数回攻撃させることもできる。この攻撃は呪文であるが故にダメージ減少を無視する。 [力場]効果であるため、非実体のクリーチャーに対しても失敗確率は適用されない。 この武器は援護を行えず、挟撃ボーナスも提供しない。また、術者の特技や特殊能力はこの武器に適用されない。 術者は手番の最初に移動アクションを消費することで武器の攻撃対象を変えることができる。そうしなければ、以前と同じ対象を攻撃する。攻撃対象を変えたラウンドは一回しか攻撃を行わない。 武器が遠隔武器の場合、射程はこの呪文の射程に変更される。 この武器は攻撃対象とならないが、ディスベル・マジック、ディスインテグレイト、スフィアー・オヴ・アニヒレイション、ロッド・オヴ・キャンセレイションの影響を受ける。この武器の接触ACは12である。 この武器は呪文抵抗の影響を受けるため、命中した際に術者レベル判定を行わねばならない。 特定の神格を信仰していないものがこの呪文を使用した場合、術者の属性に従い武器の形状が決定される。特定の神格を信仰していない中立の術者の場合、4つのいずれからでも選択できる。 混沌:バトルアックス、悪:ライト・フレイル、善:ウォーハンマー、秩序:ロングソード	音声、動作、 信仰	Wiz1、Clr1、 Pld1
2	力術 [力場]	スピリチュアル・ウェポン <i>Spiritual Weapon</i>	中	力場製の 魔法の武器	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可	術者は信仰する神格が好む武器の形をした力場を作り出し、離れた敵を攻撃する。 攻撃が命中したなら、1d8 + 術者レベル3ごとに +1 点 (最大 1d8+5、15レベルのとき) の[力場]ダメージを与える。射程やクリティカル可能域、クリティカル倍率は武器の形状に従う。 武器は呪文を使用したターンと、以後持続時間の間術者の手番に攻撃を行う。攻撃ロールは術者の基本攻撃ボーナス+術者の【判断力】修正値であり、一ラウンドに複数回攻撃できるならば、複数回攻撃させることもできる。この攻撃は呪文であるが故にダメージ減少を無視する。 [力場]効果であるため、非実体のクリーチャーに対しても失敗確率は適用されない。 この武器は援護を行えず、挟撃ボーナスも提供しない。また、術者の特技や特殊能力はこの武器に適用されない。 術者は手番の最初に移動アクションを消費することで武器の攻撃対象を変えることができる。そうしなければ、以前と同じ対象を攻撃する。攻撃対象を変えたラウンドは一回しか攻撃を行わない。 武器が遠隔武器の場合、射程はこの呪文の射程に変更される。 この武器は攻撃対象とならないが、ディスベル・マジック、ディスインテグレイト、スフィアー・オヴ・アニヒレイション、ロッド・オヴ・キャンセレイションの影響を受ける。この武器の接触ACは12である。 この武器は呪文抵抗の影響を受けるため、命中した際に術者レベル判定を行わねばならない。 特定の神格を信仰していないものがこの呪文を使用した場合、術者の属性に従い武器の形状が決定される。特定の神格を信仰していない中立の術者の場合、4つのいずれからでも選択できる。 混沌:バトルアックス、悪:ライト・フレイル、善:ウォーハンマー、秩序:ロングソード	音声、動作、 信仰	Clr2
3	変成術	マジック・ヴェストメント <i>Magic Vestment</i>	接触	鎧または盾	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害、物質)	可 (無害、 物体)	術者は接触した鎧一式か盾に、術者レベル4ごとに+1(20レベルで最大+5)の強化ボーナスを与える。この呪文を使用する上では、普通の服はまったくACボーナスを与えない鎧一式と見なされる。	音声、動作、 信仰	Clr3
4	力術	ディヴァイン・パワー <i>Divine Power</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	術者は守護神格の力と呼び降ろし、戦闘に使う力と技を得る。術者は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、【筋力】判定、【筋力】に関する技能判定に、術者レベル3ごとに+1(最大+6)の幸運ボーナスを得る。加えて術者レベルごとに1ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。 さらに、術者が全力攻撃アクションをとるときはいつでも、最大の基本攻撃ボーナスに適切な修正を加えた1回の追加攻撃を得る。この追加攻撃は類似した影響とは累積しない。	音声、動作、 信仰	Clr4
5	力術 [火]	フレイム・ストライク <i>Flame Strike</i>	中	円筒形(半径 10ft、高さ40ft)	1標準	瞬間	反応・半減	可	信仰の力を帯びた垂直の炎の柱を呼び出す。この呪文は術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントのダメージを与える。このダメージの半分は[火]ダメージであるが、残りは信仰の力そのものから直接与えられたものである。そのため、後者のダメージが[火]に基づく攻撃への抵抗力によって減少することはない。	音声、動作、 信仰	Clr5、Dri4
6	力術 [力場]	ブレード・バリアー <i>Blade Barrier</i>	中	多数の旋回する刃でできた、長さ20ft/Lvまでの壁か半径5ft/2Lvまでの環状の壁(高さ20ft)	1標準	1分/Lv (解除可)	反応・半減 あるいは 反応・無効 (本文)	可	純粋な力場からなる多数の旋回する刃でできた、移動しない垂直のカーテンが発生する。この壁を通り抜けたクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントのダメージを受ける。反応セーブに成功すれば、このダメージを半減できる。 すでにクリーチャーのいる場所にこの障壁を呼び出した場合、そうしたクリーチャーは壁を通り抜けた場合と同様に、それぞれダメージを被る。そうしたクリーチャーは反応セーブに成功することで、壁を避け(いずれか好きな側に抜け)、ダメージを受けずに済ませることができる。 ブレード・バリアーはそれを通り抜ける攻撃に対して遮蔽を提供する。	音声、動作	Clr6
7	心術 (強制) [精神 作用]	パワー・ワード・ブラインド <i>Power Word Blind</i>	近	200hp以下の1体	1標準	本文	不可	可	術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、目標をそのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、盲目状態にする。この呪文の持続時間は目標の現時点でのhplによる。現時点で201以上のhpを持つクリーチャーには作用しない。 hp50以下 : 永続 hp51~100 : 1d4+1分 hp101~200 : 1d4+1ラウンド	音声	Wiz7
8	心術 (強制) [精神 作用]	パワー・ワード・スタン <i>Power Word Stun</i>	近	150hp以下の1体	1標準	本文	不可	可	術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、術者の選んだ1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、即座に朦朧状態にすることができる。この呪文の持続時間は、目標の現時点でのhpによる。現時点で151以上のhpを持つクリーチャーにはパワー・ワード・スタンは作用しない。 50hp以下 : 4d4ラウンド、51hp~100hp/2d4ラウンド、101hp~150hp/1d4ラウンド	音声	Wiz8
9	心術 (強制) [精神 作用]	パワー・ワード・キル <i>Power Word Kill</i>	近	100hp以下の生きているクリーチャー1体	1標準	瞬間	不可	可	術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、術者の選んだ1体のクリーチャーを、そのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず即座に殺す。現時点で101以上のhpを持つクリーチャーにはこの呪文は作用しない。	音声	Wiz9

領域呪文: 栄光

呪文 Lv	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
1	防御術	シールド・オヴ・フェイス <i>Shield of Faith</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の AC に +2 の反発ボーナス。このボーナスは術者レベル6毎に +1 される。最大で18レベルの際に +5 になる。	音声、動作、 物質	Clr1
2	変成術	ブレス・ウェポン <i>Bless Weapon</i>	接触	武器1つ	1標準	1分/Lv	不可	不可	武器に悪を打ち払う力を与える。 武器は悪のクリーチャーのダメージ減少を貫く場合や悪の非実体クリーチャーを攻撃する場合において、+1 の強化ボーナスを持つ武器として扱う(実際の強化ボーナスは持たない)。また、武器はダメージ減少を貫く場合に[善]属性を持つとして扱う(すでに別の属性が付与されていた場合その属性を上書きする)。アローやボルトにも使用できるが、射出武器に使用しても撃った矢弾にこの呪文の利益を与えることはできない。 悪の敵に対し攻撃ロールがクリティカル可能域になると、自動的にクリティカルになる。この効果は、クリティカルに關係する魔法の効果を受けた武器(キーンやグノーバル・ソード)では作用しない。	音声、動作	Pld1
3	力術	シアリング・ライト <i>Searing Light</i>	中	光線	1標準	瞬間	不可	可	術者は開いた掌からきらめく光を撃ち出す。術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。 この光線が当たったクリーチャーは術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージを被る。アンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージを被り、ヴァンパイアのように明るい光に特に弱いアンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに1d8(最大10d8)ポイントのダメージを被る。 人造クリーチャーや非自律行動物体は術者レベル2レベルごとに1d6(最大5d6)ポイントのダメージしか彼らな	音声、動作	Clr3
4	力術 [善]	ホーリー・スマイト <i>Holy Smite</i>	中	半径20ft爆発	1標準	瞬間、1R (本文)	意志・不完全 (本文)	可	術者は聖なる力を呼び降ろして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、悪が中立の属性のクリーチャーだけである。 属性が悪のクリーチャー : 術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージを与え、1ラウンドの間盲目状態にする。意志セーブに成功すれば、ダメージは半減し、盲目効果は無効化される。 属性が悪の来訪者 : 術者レベル1レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージを与え、1ラウンドの間盲目状態にする。意志セーブに成功すれば、ダメージは半減し、盲目効果は無効化される。 属性が善でも悪でもないクリーチャー : 半分のダメージを与え、盲目効果はない。意志セーブに成功すれば、ダメージをさらに半減させる(ロールの1/4に下げる)ことができる。	音声、動作	Clr4
5	変成術	ライチャス・マイト <i>Righteous Might</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv (解除可)	—	—	この呪文は術者の身長を2倍、重量を8倍とする。術者のサイズ分類は1段階大きなものとなる。術者は【筋力】と【耐久力】に+4サイズ・ボーナス、【敏捷力】に−2ペナルティを受ける。術者は外皮に+2強化ボーナスを得る。術者は(通常、正のエネルギーを取り扱うなら)“ダメージ減少5/悪”、(通常、負のエネルギーを取り扱うなら)“ダメージ減少5/善”を得る。15レベルになると“10/悪”あるいは“10/善”へと変化する。術者のACと攻撃へのサイズ修正値は新たなサイズ分類に従って変化する。移動速度は変化しない。 望むだけの拡大に十分な空間がない場合、術者はその空間で広がる最も大きなサイズになり、その過程で周囲を取り囲む物質を突き破るために(上昇後の【筋力】を使用して)【筋力】判定を行なうことができる。この判定に失敗した場合、周囲を取り囲む物質によって害を受けることなく閉じ込められる。 術者が着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって拡大される。近接武器射出武器はダメージが上昇する。この呪文は、その他の魔法的な特質には作用しない。術者の身から離れた巨大化したアイテム(矢弾や投擲武器を含む)は即座に本来のサイズに戻る。従って、投擲武器や射出武器は通常通りのダメージを与える。サイズを拡大する魔法効果は累積しない。	音声、動作、 信仰	Clr5
6	死霊術	アンデス・トゥ・デス <i>Undeath to Death</i>	中	半径40ft爆発 内のアンデッド・クリー	1標準	瞬間	意志・無効	可	術者レベルごとに1d4HD(最大20d4)のアンデッド・クリーチャーを抹殺する。最もHDの低いクリーチャーから順に、HDが同じクリーチャーについては爆発の起点に近いものから作用する。HDが9以上のクリーチャーには作用しない。クリーチャー1体に作用するのに足りなかったぶんのHD数は無駄になってしまう。	音声、動作、 信仰	Wiz6、Clr6
7	力術 [善]	ホーリー・ソード <i>Holy Sword</i>	接触	近接武器1つ	1標準	1R/Lv	不可	不可	聖なる力を近接武器に宿す。その武器はホーリー能力を持つ+5の武器(攻撃ロールとダメージ・ロールに+5の強化ボーナス、悪属性の相手に+2d6ダメージ)として働く。またマジック・サークル・アゲンスト・イーグルの効果を発する。マジック・サークルが切れたら、剣は術者のターンにフリー・アクションで新しいマジック・サークルを張る。剣が術者の手を離れたなら、その1ラウンド後にこの呪文は自動的に打ち消される。ホーリー・ソードのかかった武器を一度に2本以上持つことはできない。 この呪文を魔法の武器にかけた場合、呪文の効果は武器が本来有する力に優先する。持続時間中は武器本来の強化ボーナスや魔法のパワーは無効になる。この呪文はブレス・ウェポンなどの武器に何らかの修正を与える呪文とは効果が累積しない。 この呪文はアーティファクトには効果がない。高品質の武器による攻撃へのボーナスは、攻撃への強化ボーナスとは累積しない。	音声、動作	Pld4
8	防御術 [善]	ホーリー・オーラ <i>Holy Aura</i>	20ft	術者中心 半径20ft爆発 内のLv体	1標準	1R/Lv (解除可)	本文	可 (無害)	目もくらむばかりの聖なる輝きが対象を包む。この呪文には4つの効果がある。 ①対象はACに+4の反発ボーナスと、セーブに+4の抵抗ボーナスを得る。これらのボーナスは全ての効果に適用される。 ②対象は[悪]の呪文や悪属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗25を得る。 ③プロテクション・フロム・イーグルと同様に、憑依および精神的な影響を受けないよう保護する。 ④悪属性のクリーチャーがホーリー・オーラによって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、攻撃者は盲目状態になる(頑健・無効)。 焦点具 : 小さな聖遺物入れ(500gp)	音声、動作、 焦点	Clr8

9	召喚術 (招来 または 創造)	ゲート <i>Gate</i>	中	本文	1標準	下記	不可	不可	この呪文には 次元界移動 と クリーチャーの招請 の2つの用法がある。作られたゲートは丸い輪あるいは円盤で、直径は5～20フィート(術者が決定)、出現時に術者が望む方向を向いている。この中へ入ったものはすべて、即座に向こう側の次元界に転移する。 ゲートには表裏の別がある。表側からゲートに入った場合にのみ他の次元界に飛ぶ。	下記	Wiz9、Clr9
						精神集中 (1R/Lvまで)	〃	〃	次元界移動 :ブレイン・シフトの呪文と同じように作用するが、正確に術者の望む地点に口を開く(創造効果)。特定の次元界を支配する存在は、自分のいるところや自分の領地にゲートが開くのを抑止できる。術者と手をつないでいる必要はなく、入口の中に踏み込めば移送される。ゲートを同じ次元界の別の地点に向けて開くことはできない。	音声、動作	
						瞬間	〃	〃	クリーチャーの招請 :他次元界のクリーチャーを呼び出して術者を手伝わせる(招請効果)。神格や唯一無二の存在はゲートを通して来るように強制されることはないが、自ら望むなら来ることできる。 特定の個体ではなく、クリーチャーの種類の名をあげて呼ぶ場合、1体でも複数でもよいが合計HDは術者レベルの2倍以下でなければならない。1体の場合、HDが術者レベル以下なら制御できるが、そうでなければ制御できない。神格や唯一無二の存在はいかなる場合にも制御できない。制御されていない存在は好きなようにふるまい、いつでも出身次元界に戻るができる。 より長期の仕事や自発的な仕事を望むなら、その見返りに公正な取引を申し出る必要がある(LESSER・PLAYNAR・アライを参照。一部のクリーチャーは“家畜”で報酬を受け取ろうとする)。仕事が終わるとその存在は術者のそばに現れる。術者は約束した報酬を払わねばならない。これがすむとクリーチャーは即座に解放され、出身次元界に戻るができるようになる。 約束を一字一句違えずに守ることができなければ、最上の場合でも術者はくだんのクリーチャー、あるいはその主君のために仕事をしなければならなくなる。最悪の場合、くだんのクリーチャーやその同族が術者を攻撃することもある。 注:地、水、火、風、善、悪、秩序、混沌のクリーチャーを招請するために使用すると、ゲート呪文はその種類の呪文となる。 物質要素 :呼び出したクリーチャーに支払われるべき全てのコストに加えて、珍しい香と供物(10,000gp)	音声、動作、物質	

領域呪文:解放

呪文 Lv	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
1	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)	[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、 コース・フィアー を相殺し解呪する。	音声、動作	Clr1、Brd1
2	召喚術 (治癒)	リムーヴ・パラシス <i>Remove Paralysis</i>	近	4体まで、 互いの距離 が30ft以内	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	一時的な麻痺状態やよろめき状態、ゲールの接触やスローによる効果から対象を解き放つ。 1体のみ使用した場合、自動的にこれらの麻痺状態は解除される。 2体に対して使用した場合、+4 の抵抗ボーナスを得た上でもう一度セーブを試みることができる。 3～4体に対して使用した場合、+2 の抵抗ボーナスを得た上でもう一度セーブを試みることができる。 この呪文は、能力値へのペナルティ、能力値ダメージ、能力値吸収の回復は行えない。	音声、動作	Clr2、Pld2
3	防御術	リムーヴ・カーズ <i>Remove Curse</i>	接触	1体か物体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・カーズ は ディストウ・カーズ を相殺し、解呪する。	音声、動作	Wiz4、Clr3、 Brd3、Pld3
4	防御術	フリーダム・オヴ・ムーブメント <i>Freedom of Movement</i>	自身が 接触	術者か1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文によって、対象は普通なら移動を阻害する魔術の影響下にあっても、通常通り移動し攻撃することができるようになる。そうした呪文や効果には ウェブ 、 スロー 、 ソリッド・フォッグ 、麻痺が含まれる。対象への組み付きの戦技判定は全て自動的に失敗する。目標は組みつきや抑え込みから逃れるための戦技判定や〈脱出術〉判定に自動的に成功する。 この呪文はまた、水中でも通常通り移動し、斬撃武器や殴打武器でも手に持って振るう限りは通常通り攻撃できるようにしてくれる。ただし、この呪文は水中での呼吸能力を与えるものではない。 物質要素 ：革ひもを目標に結ぶ。	音声、動作、 物質、信仰	Clr4、Dri4、 Brd4、Rng4
5	防御術	ブレイク・エンチャントメント <i>Break Enchantment</i>	近	1体/Lvまで、 30ft以内	1分	瞬間	本文	不可	心術、変成術、呪いから犠牲者を、例えばその効果が瞬間効果であっても解放する。こうした効果1つごとに、術者はDC(11+効果の術者レベル)に対して術者レベル判定(1d20+術者レベル、最大+15)を行なう。成功すればその呪文、呪い、効果から解放される。呪われた魔法のアイテムのDCは呪いのDCに等しい。 ディズベル・マジック で解呪できない呪文の場合、その呪文の呪文レベルが5以下であるならこの呪文で解呪できる。 効果が永続的な魔法のアイテムによるものだった場合、この呪文は被害者をアイテムの効果から解放するだけで、アイテムから呪いを除去することはない。	音声、動作	Wiz5、Clr5、 Brd4、Pld4
6	防御術	グレーター・ディズベル・マジック <i>Dispel Magic, Greater</i>	中	1体か物体1つ か呪文1つ	1標準	瞬間	不可	不可	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から術者レベル4ごとに1つの呪文を解呪できる。順に解呪判定(1d20+術者レベル、難易度は11+呪文の術者レベル)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。 この呪文はリムーヴ・カーズで取り除ける効果を解呪できる可能性がある。この判定のDCは呪いのDCに等しい。 ※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	Wiz6、Clr6、 Dri6、Brd5
				半径20ftの爆 発	"	"	"	"	効果範囲型解呪 :解呪判定を1回だけ行ない、その結果を範囲内の全てのクリーチャーに ディズベル・マジック をかけたように適用する。 効果範囲内にあって、かつ1つ以上の呪文の目標となっている物体1つ1つについても、クリーチャーに対するものと同じように解呪判定を行なう。効果範囲型解呪は魔法のアイテムには作用しない。 継続中の効果範囲型呪文や効果型呪文で、その起点がこの呪文の効果範囲内にあるものについては、その呪文を解呪するための解呪判定を行なうことができる。継続中の呪文で、効果範囲がこの呪文の効果範囲と重複するものについては、解呪判定を行ない、成功すれば効果が切れる。ただし、効果が切れるのは重複する範囲内だけである。 継続中の呪文の効果である物体やクリーチャーがこの呪文の効果範囲内にいたら、解呪判定を行なうことができ、成功すればその物体なりクリーチャーなりを召喚した呪文は終了し、招来されたものは来たところに戻る。これはその物体なりクリーチャーなりを目標としている1つの呪文に対する解呪の試みに加えて行なわれる。		
				呪文の使い手 1体	"	"	"	"	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が、この判定に+4のボーナスを得る。		

7	召喚術 (瞬間移動)	レフュージ <i>Refuge</i>	接触	物体1つ	1標準	消費まで永続	不可	不可	特別に準備した物体の中に強力な魔法を込める。 この物体は所有者を、同じ次元界内にある術者の住居へと、どれだけ距離があろうと即座に転送する力を帯びる。一度アイテムがこの呪文の影響を受けたなら、術者はそれを自発的にクリーチャー1体に与え、同時にそのクリーチャーにこのアイテムを使用する際に唱える合言葉を教えなければならない。このアイテムを使用するためには、対象はアイテムを引き裂くか壊すと同時にこの合言葉を唱えなければならない(標準アクション)。そうすると、その個体とその装備品・所持品のすべて(最大でそのキャラクターの重荷重まで)は即座に術者の住居へと転送される。この呪文はそれ以外のクリーチャーには作用しない(対象に接触していた使い魔や動物の相棒は影響を受ける)。 術者は発動時にこの呪文を修正して、アイテムが壊され、合言葉が唱えられた時に自分がその持ち主から10フィート以内のところに転送されるようにすることもできる。術者はレフュージ呪文がチャージ消費された時点で、アイテムの持ち主がどこにあり、どんな状況にあるかをだいたい知ることができる。しかし意思に関係なく術者は転送される。 物質要素 : あらかじめ準備された物体(1,500gp)	音声、動作、物質	Wiz9、Clr7
8	防御術	マインド・ブランク <i>Mind Blank</i>	近	1体	1標準	24時間	意志・無効(無害)	可(無害)	① 占術魔法を通して対象の情報を得ようとするありとあらゆる種類の装置と呪文から(ウィッシュ、ミラクル、リミテッド・ウィッシュでさえ)守られる。クリーチャーのいるエリアを調査する念視の場合、呪文は働くが、対象のクリーチャーが単に感知されなくなる。この呪文の対象を特定して目標にしようとする念視はまったく働かない。 ② すべての[精神作用]呪文と効果に対するセーヴィング・スローに+8の抵抗ボーナスを与える。	音声、動作	Wiz8
9	防御術	フリーダム <i>Freedom</i>	近	1体	1標準	瞬間	意志・無効(無害)	可	対象は移動を束縛する呪文や効果から解放される。そうした呪文や効果にはインプリズンメント、ウェブ、エンタングル、スリープ、スロー、テンポラル・ステイシス、バインディング、メイズ、押さえこまれた状態、組みつき状態、石化、麻痺、朦朧状態が含まれる。クリーチャーをインプリズンメントまたはメイズから解放するには、術者はその者の名前と背景を知っていなければならない、その人物が生き埋めにされた、もしくはメイズに追いやられた場所でこの呪文を発動しなければならない。	音声、動作	Wiz9

領域呪文: 風

呪文 Lv	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
1	召喚術 (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う。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	Wiz、Clr1、 Dri1
2	方術 [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	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。 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)。 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。	音声、動作、 信仰	Wiz3、Clr3、 Dri3、Rng2
3	変成術	ガシマス・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、[カ場]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。継続的に移動しているアイテムは稼動状態のまま。	動作、信仰	Wiz3、Brd3
4	変成術 [風]	エア・ウォーク <i>Air Walk</i>	接触	サイズが巨大 以下の1体	1標準	10分/Lv	不可	可 (無害)	対象は、まるで堅い地面を歩くかのように、空気を踏みしめて歩くことができる。上昇および下降の際は最大45度までの角度で、対象の通常移動速度の半分で移動できる。 疾風(時速21マイル以上)は毎ラウンド、クリーチャーのターンの終わりに、風速毎時5マイルごとに5フィートずつ対象を押し流していく。極めて強い風や荒れ狂う風ならばGMの選択により、そのクリーチャーが移動に関するコントロールを失ったり、風に翻弄されて物理的ダメージを負うなどといった追加ペナルティの対象となることがある。 対象が空中にいる間に呪文の持続時間が切れた場合、対象は1d6ラウンドの間、1ラウンドに60フィートずつ降下する。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、残りの距離を落下し、10フィート落下ごとに1d6ポイントのダメージを受ける。この呪文が解呪された場合も、対象は前述のようにして落下する。 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即座に落下する。 術者は特別な訓練を受けた乗騎にエア・ウォークをかけ、それを空中で乗り回すことができる。1週間の作業とDC25の〈動物使い〉判定によって、乗騎にエア・ウォークを使った移動(“芸”1つ分;〈動物使い〉を参照)を仕込むことができる。	音声、動作、 信仰	Clr4、Dri4

5	力術 [風]	コントロール・ウィンズ <i>Control Winds</i>	40ft/Lv	半径40ft/Lv、 高さ40ftの円 筒形	1標準	10分/Lv	頑健・無効	不可	自分の周囲の風の力を変化させる。術者は特定の向きや吹き方で風を吹かせたり、風力を増減させたりすることができる。新たな風向きと風力は、呪文が終了するか、術者自身が精神集中をして変化させるまで持続する。望むなら、術者は効果範囲の中心に、直径80フィートまで風の穏やかな“目”を作ることができる。また、術者は自分の上限より狭い円筒形の範囲に効果を制限することもできる(たとえば、100フィート先を中心として直径20フィートの竜巻を起こすなど)。 風向き ：術者は呪文の効果範囲内に起こす風の基本的な吹き方を以下の4つの中から1つ選択できる。 吹き下ろす風。中心から外側に向け、全方向に同じ強さで吹かせる。 吹き上がる風。外縁部から中心に向け、全方向に同じ強さで吹き寄せ、中心の目に当たる直前で上に向きを変える。 旋回する風。中心の周囲に円を描くようにして、時計回りか反時計回りに吹かせる。 突風。一方の端から反対側に向け、効果範囲全体を横切るように一方向に吹かせる。 風力 ：術者レベル3レベルごとに、術者は風力を1段階増減できる。毎ラウンド術者のターンに風の中のクリーチャーは頑健セーブを行ない、失敗すると風の吹いている範囲内にいる場合の効果を被る。詳細は『環境』を参照。 疾風(時速21マイル以上)では船を帆走させるのが難しくなる。強風(時速31マイル以上)は小型船や建物にダメージを与える。 暴風(時速51マイル以上)は、ほとんどの飛行クリーチャーを墜落させ、小さな木々を根本から倒し、簡単な造りの木製建造物を倒壊させ、屋根を引きはがし、船舶を危険に陥らせる。 台風クラスの風(時速75マイル以上)は木製建築物を破壊し、大きな木々を根本から倒し、ほとんどの船を浸水沈没させる。 竜巻(時速175マイル以上)は、補強構造のないあらゆる建物を破壊し、大きな木々も多くが根本から倒されてしまう。	音声、動作	Dri5
6	力術 [電気]	チェイン・ライトニング <i>Chain Lightning</i>	中	主目標1体、 副次目標Lv体 (主目標から 30ft以内)	1標準	瞬間	反応・半減	可	指先から一条の雷撃を放つ。まず1つの物体あるいは1体のクリーチャーに命中し、そこから他の目標へと向けて飛んでゆく。 電撃は主要目標に対し、術者レベルごとに1d6(最大20d6)ポイントの[電気]ダメージを与える。最初の電撃が命中した後、術者のレベルに等しい数(最大20まで)の副次目標に電弧を飛ばす。副次的電撃はそれぞれ1つずつの目標に命中し、主要電撃の半分(端数切り捨て)のダメージを与える。 副次電撃がダメージを半減させるためのセーブDCは、主要電撃のダメージを半減させるDCより2少ない。1つの目標に当てられるのは1回だけである。術者は作用を及ぼす副次目標の数を最大数より少なくすることができる。 焦点具 ：毛皮の一切れ。アンパー(琥珀)かガラスを1かけら、あるいは水晶のロッド1本。銀の留め針を術者レベルにつき1本	音声、動作、 焦点	Wiz6
7	変成術 (ポリ モーフ)	エレメンタル・ボディⅣ (風のみ) <i>Elemental Body IV</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	超大型のエア・エレメンタルに変身できる。 エレメンタルの姿の間、出血ダメージ、クリティカル・ヒットと急所攻撃への完全耐性、ダメージ減少5／－、【筋力】に＋4と【敏捷力】に＋6のサイズ・ボーナス、＋4の外皮ボーナス、飛行移動速度120フィート(完璧)、暗視60フィート、竜巻作成の能力を得る。 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	音声、動作、 物質	Wiz7
8	力術 [風]	ワールウィンド <i>Whirlwind</i>	長	底10ft、頭頂 30ft、高さ30ft の竜巻	1標準	1R/Lv (解除可)	反応・無効 (本文)	可	激しい風の強力な竜巻を作り出し、地面や水面に沿った空中を1ラウンドに60フィートの速度で動かす。術者は集中によって竜巻の動きを制御することができるが、単純なプログラムを指定してもよい。竜巻の行動を指示するかプログラムされた行動を変えるには1回の標準アクションが必要。竜巻は術者のターンになると必ず移動する。竜巻が呪文の範囲を超えたなら、1d3ラウンドの間制御を失ってランダムに移動し、その後消滅する(範囲内に戻っても制御は戻らない)。 この呪文の効果に接触した大型以下のクリーチャーは、反応セーブに成功しなければ3d6のダメージを受ける。最初のセーブに失敗した中型のクリーチャーは2回目のセーブを行う。失敗すれば竜巻の強い風に巻き上げられ、術者のターンごとに1d8のダメージを受ける(セーブ不可)。術者はいつでも竜巻に捕まえたクリーチャーを	音声、動作、 信仰	Dri8
9	召喚術 (招来) [風]	エレメンタル・スウォーム (風のみ) <i>Elemental Swarm</i>	中	招来された2体 以上、互いに 30ft以内	10分	10分/Lv (解除可)	不可	不可	風の元素界へのポータル(転移門)を開き、そこからエレメンタルを招来する。 呪文が完了すると、2d4体の大型エア・エレメンタルが現れる。10分後、1d4体の超大型エア・エレメンタルが現れる。そのさらに10分後、1体のグレーター・エア・エレメンタルが現れる。各エア・エレメンタルはHDごとに最大のhpを有する。一度現れると、エア・エレメンタルは呪文の持続時間の間、術者の命令に従う。 エア・エレメンタルはたとえ他の誰かが彼らを制御した場合でも、術者を攻撃することはない。制御の維持に精神集中は必要ない。術者はいつでもエア・エレメンタルを単体で、あるいはまとめて退去させることができる。	音声、動作	Dri9

領域呪文:狂気

呪文 Lv	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
1	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、 信仰	Brd1
2	心術 (強制) [精神 作用]	タッチ・オヴ・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	Wiz2
3	心術 (強制) [精神 作用]	レイジ <i>Rage</i>	中	同意する生きているクリーチャー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、Brd2
4	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、辻褄の合わせぬことをぺ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)。 表で指示された行動を実行できない場合は何もせず、辻褄の合わせぬことをぺちゃくちゃとしゃべる。攻撃されれば次のターン(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。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、 信仰	Wiz4、Brd3
5	幻術 (惑乱) [悪、 精神 作用]	ナイトメア <i>Nightmare</i>	無限	生きているクリーチャー1体	10分	瞬間	意志・無効	可	術者は、名前を挙げるかその他の方法で指定した特定のクリーチャーに対して、見るも恐ろしく取り乱すような幻の映像を送り込む。 この悪夢は安らかな眠りを妨げ、1d10ポイントのダメージを与える。悪夢のため対象は疲労状態になり、それから24時間の間、秘術呪文を回復することができない。 セーブDCは術者が持つ情報やつながりによって以下の修正を受ける。 ◆知識 なし / +10、間接 / +5(聞いたことがある)、直接 / ±0(あったことがある)、親密 / -5(親しい) ◆つながり 似顔絵や肖像 / -2、所有物や衣服 / -4、肉体の一部や髪の毛や爪など / -10 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いれば使用できない。 この呪文を発動している間に対象にデイスベル・イーグルが発動されたならこの呪文は解呪され、術者はデイスベル・イーグルの術者レベルごとに10分の間、朦朧状態となる。 呪文の開始時点で対象が目覚めていた場合、術者は発動を止める(呪文を終了させる)か、対象が眠るまでトランス状態に入るかを選択する。術者がトランス状態になっている間に邪魔された場合、術者は呪文を発動している最中にそうされたように精神集中判定を行ない、失敗したなら呪文は終了する。 術者はトランス状態の間、周囲の状況を知覚できない。トランス状態にある間、術者は肉体的にも精神的にも無防備である。 眠らないクリーチャーや夢を見ないクリーチャーはこの呪文に対して完全耐性を持つ。	音声、動作	Wiz5、Brd5
6	幻術 (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む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。 対象が看破に成功し、かつテレパシー能力を持っているかヘルム・オヴ・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	Wiz4

7	心術 (強制) [精神 作用]	インサニティ <i>Insanity</i>	中	生きているク リーチャー1体	1標準	瞬間	意志・無効	可	<p>目標は以後ずっとコンフュージョンと同様(後述)の影響を受ける。 リムーヴ・カースは無効。ウィッシュ、グレート・レストレーション、ヒール、ミラクル、リミテッド・ウィッシュな ら解呪可能。</p> <p>毎ラウンド、対象は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)。</p> <p>表で指示された行動を実行できない場合は何もせず、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。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。</p>	音声、動作	Wiz7
8	幻術 (紋様) [精神 作用]	シンティレイティング・パター ン <i>Scintillating Pattern</i>	近	半径20ft拡散 色とりどりの光	1標準	集中+2R	不可	可	<p>ひかひか光る色の捻れた紋様が空中を漂い、中にいるクリーチャーに作用を及ぼす。合計で術者レベル(最大 20)に等しいHD分のクリーチャーに作用する。HDの低い順、同じHDの中では起点に最も近いものから作用す る。1体のクリーチャーに作用を及ぼすのに充分でなかったHD分は無駄になる。この呪文は各対象のHDIに従っ て作用する。</p> <p>HD6以下: 1d4ラウンドの間気絶状態。その後1d4ラウンドの間朦朧状態。その後1d4ラウンドの間混乱状態(ア ンデッド・クリーチャーの場合、気絶状態は朦朧状態として扱う)。</p> <p>HD7～12: 1d4ラウンドの間朦朧状態。その後1d4ラウンドの間混乱状態。</p> <p>HD13以上: 1d4ラウンドの間混乱状態。</p> <p>この呪文は視覚を持たない(または失っている)クリーチャーには作用しない。</p> <p>物質要素: 水晶のプリズム</p>	音声、動作、 物質	Wiz8
9	幻術 (惑乱) [恐怖、 精神 作用]	ウィアード <i>Weird</i>	中	生きているク リーチャー複 数体、互いに 30ft	1標準	瞬間	意志・看破、 その後 頑健・不完全	可	<p>ファンタズマル・キラの強化版。</p> <p>対象の潜在意識に潜む恐ろしいクリーチャーの幻を作り出し対象を攻撃する。</p> <p>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。</p> <p>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 メージと1d4の【筋力】ダメージを受け、1ラウンドの間もうろう状態となる。</p> <p>対象が看破に成功し、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。</p>	音声、動作	Wiz9

領域呪文：共同体

呪文Lv	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
1	心術 (強制) [精神 作用]	ブレス <i>Bless</i>	50ft	50ft内の 全ての仲間	1標準	1分/Lv	不可	可 (無害)	攻撃ロールと[恐怖]に対するセーヴィング・スローに +1 の士気ボーナスを得る。 この呪文はペインを相殺し、解呪する。	音声、動作、 信仰	Clr1、Pld1
2	防御術	シールド・アザー <i>Shield Other</i>	近	1体	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象と術者との間に不思議な接合を作り出す。 対象の AC に +1 の反発ボーナスと、セーブに +1 の抵抗ボーナスを与える。加えて、対象は受けた hp へのダメージの半分しか受けて、残りのダメージを術者が代わりに受ける。 術者と対象との距離が呪文の射程を超えた場合、呪文は終了する。 焦点具 : プラチナ製の指輪一組 (50gp)、術者と対象が持つこと 術者は自分と自分の味方に特別な恩恵をもたらす、敵には不遇をもたらす。術者と術者の味方は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、セーブ、技能判定に +1 の幸運ボーナスを得、敵は同じロールに -1 のペナルティを被る。	音声、動作、 焦点	Clr2、Pld2
3	心術 (強制) [精神 作用]	プレイヤー <i>Prayer</i>	40ft	術者中心40ft 爆発内の 味方と敵全て	1標準	1R/Lv	不可	可	術者は自分と自分の味方に特別な恩恵をもたらす、敵には不遇をもたらす。術者と術者の味方は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、セーブ、技能判定に +1 の幸運ボーナスを得、敵は同じロールに -1 のペナルティを被る。	音声、動作、 信仰	Clr3、Pld3
4	力術	インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ <i>Imbue with Spell Ability</i>	接触	1体 (本文)	10分	チャージ消費まで永続 (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	術者は自分が現在準備している呪文の一部と、その呪文を発動する能力とを他のクリーチャーへ移す。【知力】5以上、【判断力】9以上のクリーチャーだけが、この賜物を受け取れる。他人に送れるのはクレリック呪文リストに含まれる防御術、占術、召喚術(治癒)の呪文のみである。対象が受け取れる呪文の数とレベルは対象のHDによる。インビュー・ウィズ・スペル・アビリティを複数回かけても、この限界は超えられない。 HD2以下: 1レベル呪文1個、HD3~4: 1レベル呪文2個まで、HD5以上: 1レベル呪文2個までと2レベル呪文1個 送った呪文の数値が変わる部分(距離、持続時間、効果範囲など)は、受け手のレベルではなく術者のレベルで決まる。 一旦他のキャラクターにこの呪文をかけてしまったなら、受け手が送られた呪文を使いきるか殺されるまで、あるいは術者がこの呪文を解除するまで、術者は新しい4レベル呪文1つを準備できなくなる。他人に贈った呪文の使われ方に関しては、依然として術者がその崇める神格やその他の信仰対象に対して責任を取らねばならない。もし術者の4レベル呪文の上限が減って現在稼働中のインビュー・ウィズ・スペル・アビリティ呪文の個数より減ったら、一番最近に付与した呪文から順に解呪されてゆく。	音声、動作、 信仰	Clr4
5	占術	テレパシック・ボンド <i>Telepathic Bond</i>	近	術者+同意する1体/3Lv、互いに30ft以内	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	自分と同意するクリーチャー間をテレパシーによって結合する。対象の【知力】は3以上でなければならない。対象は他の全ての対象とつながっている。対象同士は言語に関係なく、テレパシーによる意思疎通が可能になる。 発動後は距離の制限はないが、次元界を超えることはできない。 望むなら、術者は自分を除外することができる(発動時に決定)。 パーマナンシィ呪文で永続化可能。1回ごとに2体のクリーチャーを結合する。 物質要素 : 異なる2種類のクリーチャーそれぞれから得た卵の欠片2つ	音声、動作、 物質	Wiz5
6	召喚術 (創造)	ヒーローズ・フィースト <i>Heroes' Feast</i>	近	Lv体ぶんの ごちそう	10分	1時間+ 12時間 (本文)	不可	不可	ずばらしいごちそうを生み出す。豪華なテーブルも椅子もあれば、給仕もあり、食べものや飲みものもある。ごちそうを食べ終えるには1時間かかり、有利な効果はこの時間が過ぎてからはじめて働きます。饗宴に参加した者は、あらゆる不調、吐き気が治り、ニュートライズ・ポイズンとリム・ヴ・ディーズの利益を得、ごちそうの一部であるネクタル(神酒)のような飲み物を飲めば1d8+1/2術者レベル(最大+10)ポイントの一時的hpを得る。アムプロジア(神饌)のような食べ物は、食べたものに12時間続く攻撃ロールと意志セーブへの+1士気ボーナスを与え、毒と[恐怖]に対するセーヴィング・スローに+4士気ボーナスを与える。 饗宴が何らかの理由で中断されたら、呪文の効果はすべて無効化される。	音声、動作、 信仰	Clr6、Brd6
7	召喚術 (瞬間移動)	レフュージ <i>Refuge</i>	接触	物体1つ	1標準	消費まで永続	不可	不可	特別に準備した物体の中に強力な魔法を込める。 この物体は所有者を、同じ次元界内にある術者の住居へと、どれだけ距離があろうと即座に転送する力を帯びる。一度アイテムがこの呪文の影響を受けたなら、術者はそれを自発的にクリーチャー1体に与え、同時にそのクリーチャーにこのアイテムを使用する際に唱える合言葉を教えなければならない。このアイテムを使用するためには、対象はアイテムを引き裂くか壊すと同時にこの合言葉を唱えなければならない(標準アクション)。そうすると、その個体とその装備品・所持品のすべて(最大でそのキャラクターの重荷重まで)は即座に術者の住居へと転送される。この呪文はそれ以外のクリーチャーには作用しない(対象に接触していた使い魔や動物の相棒は影響を受ける)。 術者は発動時にこの呪文を修正して、アイテムが壊され、合言葉が唱えられた時に自分がその持ち主から10フィート以内のところに転送されるようにすることもできる。術者はレフュージ呪文がチャージ消費された時点で、アイテムの持ち主がどこにあり、どんな状況にあるかをだいたい知ることができる。しかし意思に関係なく術者は転送される。 物質要素 : あらかじめ準備された物体(1,500gp)	音声、動作、 物質	Wiz9
8	召喚術 (治癒)	マス・キュア・クリティカル・ウーンズ <i>Cure Critical Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに 30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して4d8+Lv(最大4d8+40)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Clr8、Dri9

9	力術	ミラクル <i>Miracle</i>	本文	本文	1標準	本文	本文	可	術者は何が起こって欲しいかを宣言し、術者の信ずる神格(あるいは祈りを捧げる対象)が介入してくれるよう願う。 ミラクルは以下のいずれかを行なうことができる。 ①8レベルまでのクレリック呪文の再現。 ②7レベルまでの呪文の再現。 ③フィーブルマインドやインサニティのような、特定の呪文の有害な効果を元に戻す。 ④上に挙げた効果と同じ程度まで強力なものならば、いかなる効果でも持たせることができる。 ⑤非常に強力な奇跡を願うこともできる。25,000gp相当のダイヤモンド粉末が必要。 再現した呪文に対しては、セーヴィング・スローと呪文抵抗を通常通り行なうことができる(セーブDCは9レベル呪文のものとなる)。100gpを超える価格の物質要素のある呪文を再現する場合、術者はその要素も消費しなければならない。	音声、動作 (本文)	Clr9
---	----	------------------------	----	----	-----	----	----	---	--	---------------	------

領域呪文:幸運

呪文Lv	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
1	占術	トゥルー・ストライク <i>True Strike</i>	自身	術者	1標準	本文	—	—	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: 弓術的をかけた小さな木製のレブリカ 対象の攻撃ロールと恐怖効果に対するセーブに +1 の士気ボーナスを与える。加えて、一時的 hp を 1d8 + 術者レベル (最大 1d8+10) と与える。	音声、焦点	Wiz1
2	心術 (強制) [精神作用]	エイド <i>Aid</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	不可	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する)。	音声、動作、 信仰	Clr2
3	防御術	プロテクション・フロム・エナジー <i>Protection from Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lvか消費	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文によって、対象は普通なら移動を阻害する魔術の影響下にあっても、通常通り移動し攻撃することができる。そうした呪文や効果にはウェブ、スロー、ソリッド・フォッグ、麻痺が含まれる。対象への組み付きの戦技判定は全て自動的に失敗する。目標は組みつきや抑え込みから逃れるための戦技判定や(脱出術)判定に自動的に成功する。 この呪文はまた、水中でも通常通り移動し、斬撃武器や殴打武器でも手に持って振るう限りは通常通り攻撃できるようにしてくれる。ただし、この呪文は水中での呼吸能力を与えるものではない。 物質要素: 革ひもを目標に結ぶ	音声、動作	Wiz3、Clr3、 Dri3、Rng2
4	防御術	フリーダム・オヴ・ムーヴメント <i>Freedom of Movement</i>	自身が接触	術者か1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	心術、変成術、呪いから犠牲者を、例えその効果が瞬間効果であっても解放する。こうした効果1つごとに、術者はDC(11+効果の術者レベル)に対して術者レベル判定(1d20+術者レベル、最大+15)を行なう。成功すればその呪文、呪い、効果から解放される。呪われた魔法のアイテムのDCは呪いのDCに等しい。 デイスベル・マジックで解呪できない呪文の場合、その呪文の呪文レベルが5以下であるならこの呪文で解呪できる。 効果が永続的な魔法のアイテムによるものだった場合、この呪文は被害者をアイテムの効果から解放するだけで、アイテムから呪いを除去することはない。	音声、動作、 物質、信仰	Clr4、Dri4、 Brd4、Rng4
5	防御術	ブレイク・エンチャントメント <i>Break Enchantment</i>	近	1体/Lvまで、 30ft以内	1分	瞬間	本文	不可	術者の分身(メジャー・イメージと同様)が現れ、術者は不可視となる(グレーター・インヴィジビリティと同様)。分身は(虚像)効果であり、不可視状態は(幻覚)効果である。 術者は分身から離れて移動できる。分身は呪文の距離内に出現する。術者は分身を自分の身体に完全に重なって出現するようにし、見ている者には分身が現れて術者が不可視になったことが判らぬようにすることもできる。 分身は術者の意図に従って移動する(精神集中が必要)。分身は術者の移動速度で移動し、まるで本物であるかのように話したり身振りをすることができる。分身は攻撃したり呪文を発動したりすることはできないが、素振りを行える。	音声、動作	Wiz5、Clr5、 Brd4、Pld4
6	幻術 (虚像、 幻覚)	ミスリード <i>Mislead</i>	近	術者/ 幻の分身1体	1標準	1R/Lv (解除可) および 精神集中+ 3R (本文)	不可あるいは意志・看破 (やり取りがあった場合、 本文)	不可	術者を目標とした呪文(および疑似呪文効果)はその呪文を本来発動した者へと跳ね返す。この防御術は術者を目標とした呪文のみを跳ね返し、効果型呪文や効果範囲型呪文、接触距離呪文には効果がない。合計で1d4 +6呪文レベルぶん作用する。 跳ね返せる残りレベル数が少なければ、呪文が部分的にしか跳ね返されない。術者に向けてやって来る呪文の呪文レベルから、残りレベル数を引く。その差をその呪文本来の呪文レベルで割り、効果のうちどれだけの割合が防御を通り抜けたか調べる。ダメージを与える呪文の場合、術者とやって来る呪文の使い手がそれぞれの割合でダメージを被る。ダメージを与える呪文でない場合、術者とやって来る呪文の使い手がそれぞれの割合に応じた確率で呪文の作用を受ける。 術者と呪文を使ってくる攻撃者の両方が作動中のスペル・ターニング効果で守られている場合、共鳴場が発生してしまう。結果を決めるため、ランダムにロールすること。 d%/効果 01~70/呪文は効果を現さずに消えてしまう。 71~80/呪文は両者に等しく、完全な作用を発揮する。 81~97/どちらの反射効果も1d4分の間、機能しなくなってしまう。 98~100/両者とも他の次元界への裂け目に落ちてしまう。	動作	Wiz6、Brd5
7	防御術	スペル・ターニング <i>Spell Turning</i>	自身	術者	1標準	消費あるいは10分/Lv	—	—	術者は第六感を得る。術者はこの呪文により、攻撃ロール、戦技判定、対抗能力値判定、対抗技能判定、セーヴィング・スローのいずれかに1回だけ、術者レベルに等しい洞察ボーナス(最大+25)を得ることができる。また、これらの効果ではなく、1回の攻撃に対する自分のACに同じ洞察ボーナスを(たとえ立ちすくみ状態であっても)適用することもできる。アクションは消費せず、他のキャラクターのターンであってもこの効果を起動できる。術者は修正が適用されるロールを行なう前にモーメント・オヴ・プレジヤンスを使用するかどうか選択しなければならない。1度使用したならこの呪文は終了する。術者は同時に2つ以上のモーメント・オヴ・プレジヤンスを自分に対して稼動状態にしておくことはできない。	音声、動作、 信仰	Wiz7
8	—	モーメント・オヴ・プレジヤンス <i>Moment of Prescience</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv か消費まで	—	—	術者は第六感を得る。術者はこの呪文により、攻撃ロール、戦技判定、対抗能力値判定、対抗技能判定、セーヴィング・スローのいずれかに1回だけ、術者レベルに等しい洞察ボーナス(最大+25)を得ることができる。また、これらの効果ではなく、1回の攻撃に対する自分のACに同じ洞察ボーナスを(たとえ立ちすくみ状態であっても)適用することもできる。アクションは消費せず、他のキャラクターのターンであってもこの効果を起動できる。術者は修正が適用されるロールを行なう前にモーメント・オヴ・プレジヤンスを使用するかどうか選択しなければならない。1度使用したならこの呪文は終了する。術者は同時に2つ以上のモーメント・オヴ・プレジヤンスを自分に対して稼動状態にしておくことはできない。	音声、動作	Wiz8

9	力術	ミラクル <i>Miracle</i>	本文	本文	1標準	本文	本文	可	術者は何が起こって欲しいかを宣言し、術者の信ずる神格(あるいは祈りを捧げる対象)が介入してくれるよう願う。 ミラクルは以下のいずれかを行なうことができる。 ①8レベルまでのクレリック呪文の再現。 ②7レベルまでの呪文の再現。 ③フィーブルマインドやインサニティのような、特定の呪文の有害な効果を元に戻す。 ④上に挙げた効果と同じ程度まで強力なものならば、いかなる効果でも持たせることができる。 ⑤非常に強力な奇跡を願うこともできる。25,000gp相当のダイヤモンド粉末が必要。 再現した呪文に対しては、セーヴィング・スローと呪文抵抗を通常通り行なうことができる(セーブDCは9レベル呪文のものとなる)。100gpを超える価格の物質要素のある呪文を再現する場合、術者はその要素も消費しなければならない。	音声、動作 (本文)	Clr9
---	----	------------------------	----	----	-----	----	----	---	--	---------------	------

呪文Lv	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
1	力術	ディヴァイン・フェイヴァー <i>Divine Favor</i>	自身	術者	1標準	1分	—	—	攻撃ロールと武器のダメージに、3レベル毎に +1 の幸運ボーナス(最低 +1、最大 +3)を得る。呪文によるダメージには適用されない。	音声、動作、信仰	Clr1、Pld1
2	心術 (魅惑) [音波、言語依存、精神効果]	エンスロー <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ければならない。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。 HD 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も攻撃されたり、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、Brd2
3	変成術	マジック・ヴェストメント <i>Magic Vestment</i>	接触	鎧または盾	1標準	1時間/Lv	意志・無効(無害、物質)	可(無害、物体)	術者は接触した鎧一式か盾に、術者レベル4ごとに+1(20レベルで最大+5)の強化ボーナスを与える。この呪文を使用する上では、普通の服はまったくACボーナスを与えない鎧一式と見なされる。	音声、動作、信仰	Clr3
4	占術	ディサーン・ライズ <i>Discern Lies</i>	近	1体/Lv、互いに30ft以内	1標準	精神集中、1R/Lvまで	意志・無効	不可	毎ラウンド、術者は目標1体に精神を集中する(この対象は距離内にいなければならない)。術者は目標が意図的かつ故意の嘘をつけば、オーラの乱れでそれが判る。この呪文は真実を明らかにすることはなく、意図せず間違ったことを言ってもそれを指摘することはなく、また、必ずしも言い逃れを見抜くこともない。 術者は毎ラウンド異なった目標に精神を集中することもできる。	音声、動作、信仰	Clr4、Pld3
5	心術 (強制) [言語依存、精神作用]	グレート・コマンド <i>Command, Greater</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	①～⑤から一つの命令を選択し、対象の手番に行わせる。対象は可能な限り最適な方法で命令に従う。2ラウンド目以降も同じ命令に従い続ける。二度目以降のアクションを取るたび、開始時にもう一度意志セーブを行うことができる。全てのクリーチャーに同じ命令を下すこと。 ①こっちに来い: 対象は術者に最短距離で近づこうとする。移動以外の行動は行わない。 ②落とせ: 持っているものを落とす。次の手番まで拾うことはできない。 ③伏せろ: 伏せ状態になる。他の行動は行わないが無防備状態ではない。 ④離れろ: 術者から可能な限り離れようとする。移動以外の行動は行わない。 ⑤待て: その場に留まり何もしない。無防備状態ではない。 もし対象がこれらの命令に従えないのであれば、この呪文は自動的に失敗する。	音声	Clr5
6	心術 (強制) [言語依存、精神作用]	ギアス／クエスト <i>Geas/Quest</i>	近	生きているクリーチャー1体	10分	1日/Lvかチャージ消費(解除可)	不可	可	この呪文はクリーチャーに、術者の望む通り、何らかの仕事や成し遂げたり、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術者の言語を理解できなければならない。ギアス／クエスト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／クエストをかけられたクリーチャーは、どれだけ長くかろうと、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、ギアス／クエストに従えなかった場合、対象は各能力値に-3のペナルティを被る。このペナルティは毎日-3ずつ累積していき、最大で-12になる。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、対象がギアス／クエスト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、ミラクル、リミテッド・ウィッシュによって終了させることができる。ブレイク・エンチャントメント、ディスペル・マジックは作用しない。リムーヴ・カースはこの呪文の使用よりも2レベル以上高い術者が発動したものでなければ無効。	音声	Wiz6、Clr6、Brd6
7	防御術	リパルション <i>Repulsion</i>	10ft/Lvまで	術者中心半径10ft/Lvまでの放射	1標準	1R/Lv(解除可)	意志・無効	可	不可視で動かすことのできるフィールドが術者を取り巻き、クリーチャーが術者に近づくのを妨げる。術者は、発動時にこのフィールドを(術者のレベルによる上限まで)どのくらいの大きさにするかを決定する。フィールド内にいるクリーチャーや、フィールド内に入ろうとするクリーチャーはセーブを行ない、失敗すると呪文の持続時間の間、術者の方に向かって移動できなくなる(これ以外の制限はない)。術者がこの呪文の作用しているクリーチャーに近づいても押し戻されることはなく、自由に術者に対して近接攻撃を行える。	音声、動作、信仰	Wiz7、Clr7

8	心術 (強制) [精神 作用]	ダイヤモンド <i>Demand</i>	本文	1体	10分	1R(本文)	意志・不完全	可	<p>自分のよく知っている特定のクリーチャーとコンタクトを取り、日本語にして75文字以内の伝言を送る。対象も術者を知っていれば、誰が伝言を送ってきたのか気付く。対象は即座に同様の方法で回答することができる。対象が【知力】が1しかないクリーチャーでもこの効果を理解することはできるが、対象が伝言に対応する能力は、通常通りその【知力】によって制限される。</p> <p>この伝言にはサジェスチョンを込めることができ、対象はその示唆を実行するために最善を尽くす。意志セーブに成功すればこの効果を無効化できるが、伝言自体は伝達される。伝言が不可能であるか意味のないものであるなら、サジェスチョンは効果を及ぼさない。伝言の文面にはサジェスチョンの内容を含んでいなければならない。</p> <p>対象は即座に短い返事を送り返すことができる。</p> <p>対象のクリーチャーが術者と同じ次元界にいない場合、届かない可能性が5%ある(状況によってより悪化する)。</p>	音声、動作、 信仰	Wiz8
9	召喚術 (招来)	ストーム・オヴ・ヴェンジャン ス <i>Storm of Vengeance</i>	長	半径360ftの 嵐雲	1R	精神集中 (10Rまで)	本文	可	<p>巨大な嵐の黒雲を空に作り出す。その雲の下にいるすべてのクリーチャーは頑健セーブを行ない、失敗したならば1d4×10分の間聴覚喪失状態になる。術者が精神集中を続けるラウンドごとに、呪文は以下のような追加効果を生み出す。それぞれの効果は術者のターンの間に発生する。</p> <p>2ラウンド目：範囲内に酸の雨が降り、1d6ポイントの[酸]ダメージを与える。セーブ不可。</p> <p>3ラウンド目：術者は雲から6本の稲妻を呼び降ろす。術者はこれらの稲妻がどこに当たるか決定する。1つの目標に対しては1本の稲妻しか向けられない。それぞれの稲妻は10d6ポイントの[電気]ダメージを与える。反応・半減。</p> <p>4ラウンド目：範囲内に雷が降り、5d6ポイントのダメージを与える。セーブ不可。</p> <p>5～10ラウンド目：豪雨と荒れ狂う風が視界を低下させる。この雨は5フィートを超えるすべての視界を曇らせる(暗視能力は無効)。5フィート離れたクリーチャーは視認困難(攻撃に20%の失敗確率がつく)。それより離れたクリーチャーは完全視認困難(攻撃に50%の失敗確率がつき、攻撃者は視覚で目標の位置をつきとめることができない)。移動速度は3/4に下がる。</p> <p>嵐の範囲内で遠隔攻撃を行うことはできない。範囲内で発動される呪文は術者が(ストーム・オヴ・ヴェンジャンスのセーブDC＋術者が発動しようとしている呪文のレベル)に等しいDCの精神集中判定に成功しない限り、中断される。</p>	音声、動作	Clr9、Dri9

領域呪文: 工匠

呪文 Lv	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
1	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。直径を半分にするごとに最大の長さが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。対象を望む姿に変える。駆動部がある形状にする場合、30% の確率で正しく動作しない。	音声、動作	Wiz1、Brd1
2	変成術	ウッド・シェイプ <i>Wood Shape</i>	接触	10+Lv立方ft までの木片	1標準	瞬間	意志・無効 (物質)	可 (物質)		音声、動作、 信仰	Dri2
3	変成術 [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	術者はすでにある石の塊を、自分の目的にかなう好きな形に変えることができる。ストーン・シェイプによって粗雑な箱や扉などを作れはするものの、細かな細工を行なうことはできない。動く部分のあるすべての仕掛けは、30%の確率で実際には機能しない。	音声、動作、 信仰	Wiz4、Clr3、 Dri3
4	召喚術 (創造)	マイナー・クリエーション <i>Minor Creation</i>	0ft	本文	1分	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	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。 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 1種類の素材を同じ材質の完成品に変える。この呪文でクリーチャーや魔法のアイテムを作り出したたり、変成させることはできない。この呪文によって作られたアイテムの質は、新たな製品の材料として使われた素材の質に比例する。鉱物を加工する場合、目標は10立方フィート/レベルではなく、1立方フィート/レベルに減少する。高度な職人芸を要求される加工品(ガラス、クリスタル、装飾品、剣など)を加工するには、適切なく〈製作〉判定が必要。 発動には、材料10立方フィートごとに1ラウンドが必要。 物質要素: 元となる材料。作ろうとするアイテムの製作に必要な原材料と同コスト マイナー・クリエーションと同様だが、(石、金属、水晶など)鉱物質の物体を作り出す。作り出されたアイテムの持続時間は以下の通り。“冷たい鉄”は作り出せない。 ◆硬度と希少性の例 植物性の物質 / 2時間/レベル 石、水晶、卑金属 / 1時間/レベル 貴金属 / 20分/レベル 宝石 / 10分/レベル 希少金属 / 1ラウンド/レベル(アダマンティン、錬金術銀、ミスラルを含む) 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	音声、動作、 物質	Wiz4
5	変成術	ファブリケート <i>Fabricate</i>	近	10ft立方まで (本文)	本文	瞬間	不可	不可		音声、動作、 物質	Wiz5
6	召喚術 (創造)	メジャー・クリエーション <i>Major Creation</i>	近	本文	1分	本文	不可	不可		音声、動作、 物質	Wiz5
7	召喚術 (創造)	ウォール・オヴ・アイアン <i>Wall of Iron</i>	中	一辺5ftの正 方形の区画Lv個 分までの鉄の 壁(本文)	1標準	瞬間	本文	不可	平坦で垂直な鉄の壁が出現する。この壁は通路を封鎖し穴をふさぐことができる。クリーチャーや他の物体がすでに存在する場所へ召喚することはできない。壁は平坦な板でなければならないが、縁の形は自在に変えることができる。この壁は術者レベル4レベルごとに1インチの厚さがある。厚さを半分にするだけで、壁の面積を2倍にすることができる。壁の一辺5フィートの正方形1個ぶんは厚さ1インチごとに30hp。硬度は10。hpが0になると穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合の【筋力】判定のDCは25+厚さ1インチごとに2である。術者が望めば、壁を平坦な床面の上に垂直に立てはいるが、その床面とはくっついていない状態で作り出すこともできる。押さない場合壁はいずれかの方向にランダムで倒れる。壁を押すには、クリーチャーは【筋力】判定(DC40)に成功しなければならない。反応セーブに成功することで潰されないように回避できる。大型以下の反応セーブに失敗したクリーチャーは10d6ポイントのダメージを被る。超大型以上のクリーチャーには効果が無い。この呪文によって作られた鉄は他の物品の製作する際に使用するには適していないため、売ることができない。 物質要素: 鉄板の小片と金粉(50gp)	音声、動作、 物質	Wiz6

8	召喚術 (招来)	インスタント・サモンズ <i>Instant Summons</i>	本文	10ポンドまで か、最も長い 辺が6ftまでの 物体1つ	1標準	消費するま で永続	不可	不可	生命を持たないアイテムを、どこからでも自分の手の中に直接出現させることができる。 アーケイン・マークをそのアイテムに付けておいてからこの呪文を発動すると、物質要素のサファイアにアイテムに応じた文字が記される。術者は特別な合言葉(術者が決める)を唱え、このサファイアを打ち砕くことでそのアイテムを招来できる。アイテムは瞬時に術者の手中に現れる。サファイアを使用できるのは術者本人だけである。 目標のアイテムを他のクリーチャーが所持している場合、呪文は機能しない。ただし、術者は招来を行なった際に今の持ち主が誰で、そのクリーチャーがだいたいどこにいるかを知ることができる。 サファイアの上に書いたアイテムの名前は不可視状態である。また、術者本人以外には、リード・マジックを使わない限り読むことができない。このアイテムは他の次元界からでも招来できる。 物質要素 : サファイア(1,000gp)	音声、動作、 物質	Wiz7
9	防御術	プリズマティック・スフィアー <i>Prismatic Sphere</i>	10ft	術者中心半径 10ftの球体	1標準	10分/Lv (解除可)	本文	本文	術者は自分を取り巻き、ありとあらゆるかたちの攻撃から守る、多彩な色で輝く動かすことのできる不透明な球体呼び出す。この球体は可視光のスペクトルのすべての色で輝く。 球体が8HD未満のクリーチャーに及ぼす盲目化効果は2d4×10分間持続する。 術者はプリズマティック・スフィアーの内外への移動やその近くにいることで害を受けない。術者が内部にいる場合、この球体は己を通して何かを(呪文も含む)投射しようとするすべての試みを妨げる。 すでにクリーチャーのいる場所に出現させようすると、呪文は無駄になってしまう。 壁の色にはそれぞれ特殊な効果がある。壁は1色ずつ表に示した順番で、壁に特定の呪文を発動することで破壊できる。2番目の色に作用を及ぼすためには、まず1番目の色を破壊しておかねばならず、これはそれ以降の色についても同様である。ロッド・オヴ・キャンセレイションやメイジズ・ディスジャンクションはプリズマティック・ウォールを破壊するが、アンティマジック・フィールドでは無効化できない。ディスペル・マジックとグレーター・ディスペル・マジックは、他の色が全て破壊された後に使うことしかできない。呪文抵抗は効果があるが、存在する色それぞれについて、毎回術者レベル判定を繰り返さなければならない。 パーマネンシイ可能。	音声、動作	Wiz9

領域呪文：刻印

呪文Lv	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
1	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。これによりイクスプローシヴ・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。 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、イクスプローシヴ・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、Brd1
2	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が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、スクロールを隠すには使える。イクスプローシヴ・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。トゥルー・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て発動するものでなければ、内容までは判らない。シークレット・ページを解呪することはできるし、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 : 練の鱗の粉末とウィル・オ・ウィスプのエキス	音声、動作、物質	Wiz3、Brd3
3	防御術	グリフ・オヴ・ウォーディング <i>Glyph of Warding</i>	接触	接触した物体 あるいは 5平方ft/Lv	10分	チャージ消費(作動)するまで永続(解除可)	本文	不可(物体)および可(本文)	秘文1つを作成し、1つの橋や通路や入口を守ったり、1つの箱や櫃に罠を仕掛けたりできる。 術者が設定した条件——合言葉、肉体的な特徴、クリーチャー種別・副種別、属性、信仰——を満たしたものにのみ発動するように設定できる(クラス、ヒット・ダイス、レベルは不可)。不可視のクリーチャーにも働くが、エーテル状態のものには作動しない。1つの範囲に複数の秘文を発動することはできない。 物理的、魔術的な探りを入れるなどの手段によって秘文に作用を及ぼしたり、避けて通ったりすることはできない。しかし秘文を解呪することはできる。ノンディテクション、ポリモーフ、ミスリード(その他これらに類する魔法効果)で秘文を欺くこともできるが、魔法的な手段によらない変装などでは欺くことはできない。リード・マジックを使った上で(知識:神秘学)判定(難易度13)に成功すれば識別できる。識別することで秘文が作動することはない。識別に成功した者には、秘文の基本的な性質(どの秘文か、どんな種類のダメージを及ぼすか、何の呪文がこめられているか)がわかる。 選択したバージョンによって、秘文は侵入者にダメージを与えたり、何らかの呪文を起動させたりする。 爆発の秘文 : 侵入者とその5ft以内にいる者に対して、爆発が術者レベル2ごとに1d8ダメージ(最大5d8)を与える。ダメージは[音波][酸][電気][火][冷気]のいずれかである(術者が呪文発動時に選択)。作用を受けた者は反応セーブに成功すればダメージを半分にできる。この効果に対して呪文抵抗は適用される。 呪文の秘文 : 術者は敵に害を与える呪文で、自分が知っており、かつ3レベル以下のものを何か1つ、秘文の中に仕掛けておける。その呪文のレベルに依存する特徴はすべて、呪文発動時の術者のレベルによって決まる。呪文に目標がある場合、侵入者が目標になる。呪文に効果範囲や無定型の効果(雲など)がある場合、効果範囲や効果は侵入者が中心になる。呪文がクリーチャーを招来する場合、それはできるだけ侵入者の近くに現れて攻撃する。セーヴィング・スローと呪文抵抗はすべて通常通りに行なわれるが、その難易度はグリフ・オヴ・ウォーディングに仕掛けられた呪文のレベルによって決まる。 物質要素 : 200gp相当のダイヤモンドの粉末	音声、動作、物質	Clr3
4	防御術 [力場]	イクスプローシヴ・ルーンズ <i>Explosive Runes</i>	接触	10ポンド以下 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、イクスプローシヴ・ルーンズを作動させずに読むことができる。術者は望めばいつでもイクスプローシヴ・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。	音声、動作	Wiz3

5	召喚術 (招請) [本文]	レッサー・ブレイナー・バイン ディング <i>Planar Binding, Lesser</i>	近 (本文)	HD6以下のエ レメンタルから 訪者1体	10分	瞬間	意志・無効	不可 および 可 (本文)	特別に用意した罠の中へ別の次元界からHD6までのクリーチャーを招き寄せる。この罠は呪文の距離内になければならない。招請されたクリーチャーは1つの仕事に同意するまで、この罠の中に捕らわれたままとする。 罠を作るためにはA～Bの準備が必要となる。 A. 内向きのマジック・サークル呪文 B. 拘束しようとするクリーチャーの種類を宣言する。特定の個体なら、その正しい名前を宣言する 目標は意志サーヴィング・スローを行なうことができる。このサーヴィング・スローに成功すれば、クリーチャーは呪文に抵抗する。このサーヴィング・スローに失敗すると、クリーチャーは即座に罠へと引き寄せられる(呪文抵抗は無効)。 クリーチャーは1日1回、①～③のいずれかの方法で脱出を試みられる。 ①術者の術者レベル判定に対して呪文抵抗に成功する ②異次元移動をする(ディメンショナル・アンカーで抑止可能) ③【魅力】判定(DC15+術者レベルの半分+術者の【魅力】修正値)に成功する 脱出することができれば、そのクリーチャーは逃げるか、術者を攻撃するかする。術者はこの罠をさらに厳重なものとするために招請の魔法陣(マジック・サークル・アゲinst・イーヴルを参照)を用いることもできる。 クリーチャーが罠から脱出できない場合、術者は望むだけ長い間、そのクリーチャーを拘束できる。術者はクリーチャーに、やらせたい仕事の内容を説明し、恐らくは何らかの報酬を持ちかけることで1つの仕事を強制できる。術者はクリーチャーの【魅力】判定と対抗して【魅力】判定を行なう。仕事と報酬の内容に基づいて±0～+6のボーナスを得る。目標がこの対抗判定に勝ったならその仕事を拒否する。24時間ごとに再度挑戦できる(別の仕事でもよい)。これらは、目標が仕事を引き受けるか、脱出するか、術者が他の呪文で目標を追い払おうとするまで何度でも行える。不可能な要求や道理に合わない命令にクリーチャーが同意することはない。術者が【魅力】判定のダイスの目で1を出してしまった場合、クリーチャーは呪文の効果から解放される。 要求した仕事が完遂されたなら、クリーチャーは術者にそう報告するだけで、即座に送り返される。目標は後日、復讐するかもしれない。クリーチャー自身の行動のみでは完了できない指示をしたなら、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間持続し、その後クリーチャーは直ちに自由になる機会を得る(罠にかかった時と同様の抵抗する機会を得る)。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができることに注意。 術者が地、水、火、風、善、悪、秩序、混沌のクリーチャーを招請するために使用すると、招請呪文はその種類	音声、動作	Wiz5
6	防御術	グレーター・グリフ・オウ・ ウォーディング <i>Glyph of Warding, Greater</i>	接触	接触した物体 あるいは 5平方ft/Lv	10分	チャージ 消費(作動) するまで 永続 (解除可)	本文	不可 (物体) および 可 (本文)	ダメージを与え、識別のDCが16となっている(以下詳細)。 秘文1つを作成し、1つの橋や通路や入口を守ったり、1つの箱や櫃に罠を仕掛けたりできる。 術者が設定した条件——合言葉、肉体的な特徴、クリーチャー種別・副種別、属性、信仰——を満たしたもののみに発動するように設定できる(クラス、HD、レベルは不可)。不可視のクリーチャーにも働くが、エーテル状態のものには作動しない。1つの範囲に複数の秘文を発動することはできない。 物理的、魔術的な探りを入れるなどの手段によって秘文に作用を及ぼしたり、避けて通ったりすることはできない。しかし秘文を解呪することはできる。ノンデテクション、ポリモーフ、ミスリード(その他これらに類する魔法効果)で秘文を欺くこともできるが、魔法的な手段によらない変装などでは欺くことはできない。リード・マジックを使った上で(呪文学)判定(難易度16)に成功すれば識別できる。識別することで秘文が作動することはない。識別に成功した者には、秘文の基本的な性質(どの秘文か、どんな種類のダメージを及ぼすか、何の呪文がこめられているか)がわかる。 選択したバージョンによって、秘文は侵入者にダメージを与えたり、何らかの呪文を起動させたりする。 爆発の秘文: 侵入者とその5ft以内にいる者に対して、爆発が術者レベル2ごとに1d8ダメージ(最大10d8)を与える。ダメージは[音波][酸][電気][火][冷氣]のいずれかである(術者が呪文発動時に選択)。作用を受けた者は反応サーヴに成功すればダメージを半分にできる。この効果に対して呪文抵抗は適用される。 呪文の秘文: 術者は敵に害を与える呪文で、自分が知っており、かつ6レベル以下のものを何か1つ、秘文の中に仕掛けておける。その呪文のレベルに依存する特徴はすべて、呪文発動時の術者のレベルによって決まる。呪文に目標がある場合、侵入者が目標になる。呪文に効果範囲や無定型の効果(雲など)がある場合、効果範囲や効果は侵入者が中心になる。呪文がクリーチャーを招来する場合、それはできるだけ侵入者の近くに現れて攻撃する。サーヴィング・スローと呪文抵抗はすべて通常通りに行なわれるが、その難易度はグリフ・オウ・ウォーディングに仕掛けられた呪文のレベルによって決まる。 物質要素: 200gp相当のダイヤモンドの粉末	音声、動作、 物質	Clr6
7	召喚術 (招来)	インスタント・サモンス <i>Instant Summons</i>	本文	10ポンドまで か、最も長い 辺が6ftまでの 物体1つ	1標準	消費するま で永続	不可	不可	生命を持たないアイテムを、どこからでも自分の手の中に直接出現させることができる。 アーケイン・マークをそのアイテムに付けておいてからこの呪文を発動すると、物質要素のサファイアにアイテムに応じた文字が記される。術者は特別な合言葉(術者が決める)を唱え、このサファイアを打ち砕くことでそのアイテムを招来できる。アイテムは瞬時に術者の手中に現れる。サファイアを使用できるのは術者本人だけである。 目標のアイテムを他のクリーチャーが所持している場合、呪文は機能しない。ただし、術者は招来を行なった際に今の持ち主が誰で、そのクリーチャーがだいたいどこにいるかを知ることができる。 サファイアの上に書いたアイテムの名前は不可視状態である。また、術者本人以外には、リード・マジックを使わない限り読むことができない。このアイテムは他の次元界からでも招来できる。 物質要素: サファイア(1,000gp)	音声、動作、 物質	Wiz7

8	死霊術	シンボル・オヴ・デス <i>Symbol of Death</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	<p>①作動したなら半径60フィートの爆発内にいる(hpの合計が150点までの)全てのクリーチャーは死亡する。</p> <p>②作動すると稼動状態となって輝き、術者レベル×10分間持続する。稼動中に効果範囲に入ったクリーチャーはその効果を受ける。効果範囲内に留まっている限り、1つのシンボルに対し1回のセーブでよい(一度範囲から出てまた入ったならセーブが必要)。</p> <p>③作動していない状態でもシンボルは60フィート以内から見ることができる。覆いをかけられると機能しない。</p> <p>④クリーチャーが以下の発動条件の1つ(術者選択)を満たすと作動する。ルーンを「読む(調査、意味の推測を含む)」「触れる(シンボルの刻まれた物体を持って接触させても条件は満たさない)」「通り過ぎる」「ルーンを描いた戸口を通り抜ける」。作動には、クリーチャーはルーンから60フィート以内にいる必要がある。呪文発動後に条件を変更することはできない。クリーチャーの名前、身元、属性、外見的特徴に基づく特殊な条件を設定可能。</p> <p>⑤発動時に決めた合言葉を使用してシンボルの作動を抑制できる。抑止後でも一旦60フィートより離れると範囲内に入る際には再度合言葉が必要。</p> <p>⑥特定のクリーチャーに発動するシンボルに対し完全耐性を与えることができるが、発動時間が伸びる。1～2体なら変わらないが、10体までなら1時間、25体までなら1日以後追加の25人ごとに+24時間。術者は常に自身の発動したシンボルに完全耐性を持つ。</p> <p>⑦グリード・マジックを使用して〈呪文学〉(DC10+呪文レベル)に成功すれば識別できる。「読む」と発動する場合、シンボルが起動する。</p> <p>⑧ルーン単体を対象としたディスペル・マジックで取り除くことができる。イレイズは無効。表面を破壊することで取り除けるが、シンボルは起動する。</p> <p>⑨パーマネンシイ可能。この場合、解除されたり持続時間が経過すると10分間非稼動状態となり、その後通常の状態に戻る。</p> <p>⑩ログのみがシンボルを発見および解除できる。DCは33。</p>	音声、動作、物質	Wiz8、Clr8
9	召喚術 (瞬間移動)	テレポーテーション・サークル <i>Teleportation Circle</i>	0ft	半径5ftの魔法陣	10分	10分/Lv (解除可)	不可	可	<p>上に立ったクリーチャーを指定した場所へとグレーター・テレポートの呪文と同様に瞬間移動させる魔法陣を、床などの水平な表面の上に描く。一度魔法陣の目的地を指定したなら、変更はできない。固体の中や、術者がよく知らずはっきりとした描写も手に入れていない場所、他の次元界を目的地として指定すると、呪文は失敗する。</p> <p>パーマネンシイ可能。永続化したテレポーテーション・サークルを〈装置無力化〉で解除した場合、10分間非稼動状態となるが、その後は通常通り作動可能となる。</p> <p>テレポーテーション・サークルの〈知覚〉および〈装置無力化〉のDCは34。</p>	音声、物質	Wiz9

領域呪文:混沌

呪文 Lv	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
1	防御術 [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。 既に効果を受けている場合、+2 のボーナスを得てもう一度セーブを行うことができる。 セーブに成功したなら、効果時間の間抑制する。解除はしない。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑制する。肉体武器による攻撃を含む。 混沌のクリーチャーは、この効果を無視する。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。	音声、動作、 信仰	Wiz1、Clr1、 Pld1
2	変成術 [混沌]	アライン・ウェポン (混沌のみ) <i>Align Weapon</i>	接触	武器1つか 矢弾50発	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、 物体)	武器に[混沌]の属性を付加する。これにより、ダメージ減少を減らすことが可能になる。既にいずれかの属性を持っている武器には、この呪文は効果を及ぼさない。 肉体武器にはこの呪文は効果を及ぼさない。 与えた属性と同じ属性がこの呪文にも付与される。	音声、動作、 信仰	—
3	防御術 [混沌]	マジック・サークル・アゲinst ト・ロー <i>Magic Circle against Law</i>	接触	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・ロー の効果を受ける。また、秩序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、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・ロー 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、出目10が可能。3時間20分をかければ出目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にはできない。また、クリーチャーの能力や攻撃が魔法陣を横切ることもできない。罠から自由になるための【魅力】判定は難易度+5。 この呪文は プロテクション・フロム・ロー とは累積しない。 物質要素 : 銀粉で描いた直径3ftの円	音声、動作、 物質	Wiz3、Clr3、 Pld3
4	力術 [混沌]	ケイオス・ハンマー <i>Chaos Hammer</i>	中	半径20ft爆発	1標準	瞬間、1d6R (本文)	意志・不完全 (本文)	可	術者は混沌の力を呼び起こして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、属性が秩序か中立のクリーチャーのみ。 属性が秩序のクリーチャー : 術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージ、1d6ラウンドの間減速状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、減速状態無効。 秩序の来訪者 : 術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージ、1d6ラウンドの間減速状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、幻惑状態無効。 属性が混沌でも秩序でもないクリーチャー : 半分のダメージ、減速状態にはならない。意志セーブに成功すれば、ダメージをさらに半減させて1/4にする。	音声、動作	Clr4
5	防御術 [混沌]	ディスペル・ロー <i>Dispel Law</i>	接触	本文	1標準	1R/Lvか 消費	本文	本文	明滅する黄色い混沌のエネルギーが術者を取り巻く。 ①術者は秩序のクリーチャーからの攻撃に対して、ACに+4の反発ボーナスを得る。 ②他の次元界からやって来た秩序のクリーチャーに対して近接接触攻撃に成功すると、術者はそのクリーチャーをその出身次元界に送り返す。対象が意志セーブに成功すればこの効果を無効化できる(呪文抵抗も有効)。 ③接触することで、術者は秩序のクリーチャーの発動した心術呪文1つ、あるいは発動者問わず〔悪〕の呪文どれか1つを自動的に解呪できる。ディスペル・マジックで解呪できない呪文はディスペル・ローでも解呪できない。この効果に対しては、セーヴィング・スローも呪文抵抗も適用されない。 ②③の用法で使用すると、この呪文はチャージ消費され、終了する。	音声、動作、 信仰	Clr5
6	変成術	アニメイト・オブジェクト <i>Animate Objects</i>	中	小型サイズの 物体Lv個分(本文)	1標準	1R/Lv	不可	不可	自律行動能力を持たない物体に自分で動く力とかりそめの生命を与える。これによって自律行動能力を与えられた物体(アニメイテッド・オブジェクト)は、術者が最初に指示したものに攻撃を仕掛ける。 目標は魔法の力を持たない材質であればよい。術者はサイズが小型以下の物体(椅子など)をLv個まで自律行動させる。中型サイズの物体は2個ぶん、大型サイズの物体は4個ぶん、超大型サイズの物体は8個ぶん、巨大サイズの物体は16個ぶん、超巨大サイズの物体は32個ぶんである。物体が攻撃すべき1つあるいは複数の目標を移動アクションとして変更することができる。 この呪文はクリーチャーが運搬あるいは着用している物体に効果を及ぼすことはできない。 パーマナンスイ可能。	音声、動作	Clr6、Brd6

7	力術 [音波、混沌]	ワード・オヴ・ケイオス <i>Word of Chaos</i>	40ft	術者中心 半径40ft拡散 内の混沌属性 でないクリー チャー複数体	1標準	瞬間	不可 あるいは 意志・無効 (本文)	可	効果範囲内で呪言を聞いた、属性が“混沌”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を被る。 HD=Lv:聴覚喪失、HD=Lv-1~Lv-4:朦朧&聴覚喪失、HD=Lv-5~Lv-9:混乱&朦朧&聴覚喪失、 HD≤Lv-10:死&混乱&朦朧&聴覚喪失 これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。 聴覚喪失 :1d4ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。セーブ:無効。 朦朧 :1ラウンドの間、朦朧状態となる。セーブ:無効。 混乱 :1d10分の間、混乱状態となる。[精神作用]の心術効果である。セーブ:1ラウンドに軽減する。 死 :生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ:3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。 術者が自分の出身次元界でこの呪文を発動した場合、効果範囲内にいて属性が“混沌”でない他次元界のクリーチャーは直ちにそれぞれの出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがワード・オヴ・ケイオスの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。-4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。 HDが術者レベルより高いクリーチャーには作用しない。	音声	Clr7
8	防御術 [混沌]	クローク・オヴ・ケイオス <i>Cloak of Chaos</i>	20ft	術者中心 半径20ft爆発 内のLv体	1標準	1R/Lv (解除可)	本文	可 (無害)	ランダムな色彩の模様が対象を覆う。この呪文には4つの効果がある。 ①対象はACに+4の反発ボーナスと、セーブに+4の抵抗ボーナスを得る。これらのボーナスは全ての効果に適用される。 ②対象は[秩序]の呪文や秩序属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗25を得る。 ③プロテクション・フロム・ローと同様に、憑依および精神的な影響を防御する。 ④秩序属性のクリーチャーがこの呪文によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、その攻撃者は1ラウンドの間、混乱状態になる(コンフュージョンと同様。意志・無効)。 焦点具 :小さな聖遺物入れ(500gp) 来訪者、エレメンタル、あるいは魔獣を召喚する。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.7以下を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.8を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.9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。 この呪文では混沌クリーチャーのみ招来できる。	音声、動作、 焦点	Clr8
9	召喚術 (招来) [混沌]	サモン・モンスターIX (混沌のみ) <i>Summon Monster IX</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.7以下を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.8を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.9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。 この呪文では混沌クリーチャーのみ招来できる。	音声、動作、 信仰	Wiz9、Clr9

領域呪文:死

呪文 Lv	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
1	死霊術 [恐怖、 精神 作用]	コース・フィアー <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、リムーヴ・フィアーを相殺し、解呪する。	音声、動作	Wiz1、Clr1、 Brd1
2	死霊術 [死、 悪]	デス・ネル <i>Death Knell</i>	接触	生物1体	1標準	瞬間/ HDごとに 10分(本文)	意志・無効	可	対象の生命の力を吸い取り術者の力に変換する。 対象は hp が -1 以下の生きたクリーチャーでなければならない。対象がセーヴィング・スローに失敗したなら対象は死亡し、術者は 1d8 点の一時的 hp と【筋力】に +2 の強化ボーナスを得る。加えて、術者の術者レベルは +1 され、術者レベルに依存する呪文の効果が変更される。これにより呪文数が追加されることはない。 この強化は、対象のヒット・ダイスごとに 10 分持続する。	音声、動作	Clr2
3	死霊術 [悪]	アニメイト・デッド <i>Animate Dead</i>	接触	死体1つ以上	1標準	瞬間	不可	不可	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。 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	音声、動作、 物質	Wiz4、Clr3
4	死霊術	デス・ウォード <i>Death Ward</i>	接触	生きているク リーチャー1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	目標は全ての即死呪文や[即死]効果へのセーブに+4の士気ボーナスを得る。たとえ通常はできなくても、その[即死]効果に抵抗するためにセーブをすることができる。加えて、目標は生命力吸収やその他の負のエネルギー効果(負のエネルギー放出を含む)への完全耐性を得る。 この呪文は既に持っていた負のレベルを取り除くことはできないが、呪文の持続時間が続く限り負のレベルによるペナルティを無視する。 この呪文は[即死]効果以外の攻撃(ヒット・ポイントの喪失、毒、石化など)に対しては防護を与えない。	音声、動作、 信仰	Clr4、Dri5、 Pld4
5	死霊術 [即死]	スレイ・リヴィング <i>Slay Living</i>	接触	生きているク リーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	生きているクリーチャー1体を殺そうと試みる。術者の手は不気味な暗い炎に包まれる。目標に近接接触攻撃を行ない、成功したならば1d6+Lvのダメージを与える。目標が頑健セーヴィング・スローに成功したなら、代わりに3d6+Lvのダメージを与える。セーブに成功してもダメージにより死ぬ可能性がある。	音声、動作	Clr5
6	死霊術 [悪]	クリエイト・アンデッド <i>Create Undead</i>	近	死体1体	1時間	瞬間	不可	不可	アニメイト・デッドより強力な種類のアンデッドを創造する。術者が作り出せるアンデッドの種類は、術者レベルによって決まる。 11以下:ゲール／12～14:ガスト／15～17:ミイラ／18以上:モーフ 術者は自分のレベルで作れる上限より弱いアンデッドを創造してもよい。創造されたアンデッドは自動的に創造者の制御下に入るわけではない。術者がアンデッドを支配できるなら、創造した際に支配を試みることもできる。 この呪文は夜間に発動せねばならない。 物質要素: 墓場の泥土を詰めた陶器の壺1つと、ブラック・オニキス(創造するアンデッドのHDごとに50gp)	音声、動作、 物質	Wiz6、Clr6
7	死霊術 [即死]	ディストラクション <i>Destruction</i>	近	1体	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	対象を即座に殺し、その屍を完全に消滅させる(装備品や所持品は消滅しない)。 対象はLv×10ポイントのダメージを受ける。呪文により対象が殺された場合、聖なる(または不浄の)火で屍を完全に消滅させる。セーブに成功すれば、目標は死ぬ代わりに10d6ポイントのダメージを被る。この呪文に対するセーブに失敗して死亡したキャラクターを生き返らせるにはトウルール・リザレクションか、慎重に文言を考えたウィッシュの後でリザレクションを使うか、ミラクルを使うかのいずれかしかない。 焦点具: 聖印あるいは邪印(500gp)	音声、動作、 焦点	Clr7
8	死霊術 [悪]	クリエイト・グレーター・アン デッド <i>Create Greater Undead</i>	近	死体1体	1時間	瞬間	不可	不可	クリエイト・アンデッドより強力な種類のアンデッドを創造する。術者が作り出せるアンデッドの種類は、術者レベルによって決まる。 15以下:シャドウ／16～17:レイス／18～19:スペクター／20以上:ディヴァウラー 術者は自分のレベルで作れる上限より弱いアンデッドを創造してもよい。創造されたアンデッドは自動的に創造者の制御下に入るわけではない。術者がアンデッドを支配できるなら、創造した際に支配を試みることもできる。 この呪文は夜間に発動せねばならない。 物質要素: 墓場の泥土を詰めた陶器の壺1つと、ブラック・オニキス(創造するアンデッドのHDごとに50gp)	音声、動作、 物質	Wiz8、Clr8

9	死霊術 [即死、音波]	ウェイル・オウ・ザ・バンシー <i>Wail of the Banshee</i>	近	半径40ft拡散 内の生きているクリーチャー	1標準	瞬間	頑健・無効	可	魂を縮み上がらせる恐ろしい叫びを発し、それを聞いた術者以外のクリーチャーを殺す。この呪文は最大で術者レベルごとに1体のクリーチャーに影響し、術者レベルごとに10ポイントのダメージを与える。起点にもっとも近いクリーチャーが最初にこの効果を受ける。	音声	Wiz9
---	----------------	--	---	---------------------------	-----	----	-------	---	--	----	------

領域呪文:守護

呪文Lv	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
1	防御術	サンクチュアリ <i>Sanctuary</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	意志・無効	不可	対象を攻撃(呪文による攻撃も含む)しようとしたクリーチャーは意志セーブを行う。失敗したらそのアクションは失われ、持続時間の間対象を攻撃することはできない。成功すれば、以後この効果は無視できる。 範囲型の呪文から対象を守ることはできない。対象が攻撃を行うとこの呪文の効果は失われる。	音声、動作、信仰	Clr1
2	防御術	シールド・アザー <i>Shield Other</i>	近	1体	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象と術者との間に不思議な接合を作り出す。 対象の AC に +1 の反発ボーナスと、セーブに +1 の抵抗ボーナスを与える。加えて、対象は受けた hp へのダメージの半分しか受けず、残りのダメージを術者が代わりに受ける。 術者と対象との距離が呪文の射程を超えた場合、呪文は終了する。 焦点具 :プラチナ製の指輪一組(50gp)、術者と対象が持つこと 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する)。	音声、動作、焦点	Clr2、Pld2
3	防御術	プロテクション・フロム・エナジー <i>Protection from Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lvか消費	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象は術者の術者レベル4レベルごとに特定の呪文1つに対する完全耐性を得る。これらの呪文は4レベル以下のものでなければならない。対象は特定の呪文に対して絶対に失敗することのない呪文抵抗を持っているものとして扱う。そのため呪文抵抗の適用されない呪文への完全耐性は得られない。呪文、魔法のアイテムの擬似呪文効果、クリーチャー生得の擬似呪文能力からは守るが、超常能力や変則的能力からは守ってくれない。 特定の呪文から守るだけであって、呪文の特定領域や特定系統、効果の似通った呪文のグループから守ってくれるわけではない。 1体のクリーチャーに対しては、同時に1つのスペル・イミュニティまたはグレーター・スペル・イミュニティしか効果を現さない。	音声、動作	Wiz3、Clr3、 Dri3、Rng2
4	防御術	スペル・イミュニティ <i>Spell Immunity</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は術者の術者レベル4レベルごとに特定の呪文1つに対する完全耐性を得る。これらの呪文は4レベル以下のものでなければならない。対象は特定の呪文に対して絶対に失敗することのない呪文抵抗を持っているものとして扱う。そのため呪文抵抗の適用されない呪文への完全耐性は得られない。呪文、魔法のアイテムの擬似呪文効果、クリーチャー生得の擬似呪文能力からは守るが、超常能力や変則的能力からは守ってくれない。 特定の呪文から守るだけであって、呪文の特定領域や特定系統、効果の似通った呪文のグループから守ってくれるわけではない。 1体のクリーチャーに対しては、同時に1つのスペル・イミュニティまたはグレーター・スペル・イミュニティしか効果を現さない。	音声、動作、信仰	Clr4
5	防御術	スペル・レジスタンス <i>Spell Resistance</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は12+術者レベルに等しい呪文抵抗を得る。	音声、動作、信仰	Clr5
6	防御術	アンティマジック・フィールド <i>Antimagick Field</i>	10ft	術者中心 半径10ft放射	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	本文	術者を不可視の障壁が取り巻き、術者とともに移動する。障壁内の空間は、呪文、擬似呪文能力、超常能力を含むほとんどの魔法効果を遮断する。同様に、障壁内にある魔法のアイテムや呪文は全て機能を停止する。 この空間はその内部で使用されたり、内部に持ち込まれたり、効果範囲内へと発動された全ての呪文や魔法的效果を抑止するが、解呪はしない。フィールドを出れば呪文は機能を取り戻す。抑止されている間も、呪文の持続時間は経過する。 非実体アンデッドおよび招来されたあらゆるクリーチャーはアンティマジック・フィールド内に入ると消滅する。フィールドがなくなれば、彼らは消滅したのと同じ場所に再出現する。呪文抵抗を持つ招来されたクリーチャーがすでに存在しているところにアンティマジック・フィールドをかけた場合、術者はそのクリーチャーの呪文抵抗に対して術者レベル判定(1d20+術者レベル)を行い、成功すればクリーチャーを消滅させる事ができる。持続時間が瞬間の魔法には作用しない。 通常のクリーチャーや、魔法のかかかっていない遠隔武器やその矢弾は効果範囲に入ることができる。魔法の武器は魔法の効果はなくなるが依然として高品質の武器である。この呪文は人造クリーチャー、実体を持つアンデッド、エレメンタル、来訪者は招来されたものでない限り、この呪文の作用を受けない。しかし擬似呪文能力や超常能力は、フィールドによって一時的に無効化される。 ディスベル・マジックではこのフィールドを除去できない。2つ以上のアンティマジック・フィールドが同一の空間を占めても、フィールド同士はお互いに影響しない。アンティマジック・フィールドが作用しない呪文も存在する。アーティファクトや神格には作用しない。 クリーチャーが障壁によって取り囲まれた範囲より大きい場合、障壁の外にはみ出した部分にはフィールドは作用しない。	音声、動作、信仰	Wiz6、Clr8
7	召喚術 (瞬間移動)	レフュージ <i>Refuge</i>	接触	物体1つ	1標準	消費まで持続	不可	不可	特別に準備した物体の中に強力な魔法を込める。 この物体は所有者を、同じ次元界内にある術者の住居へと、どれだけ距離があろうと即座に転送する力を帯びる。一度アイテムがこの呪文の影響を受けたなら、術者はそれを自発的にクリーチャー1体と与え、同時にそのクリーチャーにこのアイテムを使用する際に唱える合言葉を教えなければならない。このアイテムを使用するためには、対象はアイテムを引き裂くか壊すと同時にこの合言葉を唱えなければならない(標準アクション)。そうすると、その個体とその装備品・所持品のすべて(最大でそのキャラクターの重荷重まで)は即座に術者の住居へと転送される。この呪文はそれ以外のクリーチャーには作用しない(対象に接触していた使い魔や動物の相棒は影響を受ける)。 術者は発動時にこの呪文を修正して、アイテムが壊され、合言葉が唱えられた時に自分がその持ち主から10フィート以内のところに転送されるようにすることもできる。術者はレフュージ呪文がチャージ消費された時点で、アイテムの持ち主がどこにあり、どんな状況にあるかをだいたい知ることができる。しかし意思に関係なく術者は転送される。 物質要素 :あらかじめ準備された物体(1,500gp) ①占術魔法を通して対象の情報を得ようとするありとあらゆる種類の装置と呪文から(ウィッシュ、ミラクル、リミテッド・ウィッシュでさえ)守られる。クリーチャーのいるエリアを調査する念視の場合、呪文は働くが、対象のクリーチャーが単に感知されなくなる。この呪文の対象を特定して目標にしようとする念視はまったく働かない。 ②すべての[精神作用]呪文と効果に対するセーヴィング・スローに+8の抵抗ボーナスを与える。	音声、動作、物質	Wiz9、Clr7
8	防御術	マインド・ブランク <i>Mind Blank</i>	近	1体	1標準	24時間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	①占術魔法を通して対象の情報を得ようとするありとあらゆる種類の装置と呪文から(ウィッシュ、ミラクル、リミテッド・ウィッシュでさえ)守られる。クリーチャーのいるエリアを調査する念視の場合、呪文は働くが、対象のクリーチャーが単に感知されなくなる。この呪文の対象を特定して目標にしようとする念視はまったく働かない。 ②すべての[精神作用]呪文と効果に対するセーヴィング・スローに+8の抵抗ボーナスを与える。	音声、動作	Wiz8

9	防御術	プリズマティック・スフィアー <i>Prismatic Sphere</i>	10ft	術者中心半径 10ftの球体	1標準	10分/Lv (解除可)	本文	本文	<p>術者は自分を取り巻き、ありとあらゆるかたちの攻撃から守る、多彩な色で輝く動かすことのできる不透明な球体と呼び出す。この球体は可視光のスペクトルのすべての色で輝く。</p> <p>球体が8HD未満のクリーチャーに及ぼす盲目化効果は2d4×10分間持続する。</p> <p>術者はプリズマティック・スフィアーの内外への移動やその近くにいることで害を受けない。術者が内部にいる場合、この球体は己を通して何かを(呪文も含む)投射しようとするすべての試みを妨げる。</p> <p>すでにクリーチャーのいる場所に出現させようすると、呪文は無駄になってしまう。</p> <p>壁の色にはそれぞれ特殊な効果がある。壁は1色ずつ表に示した順番で、壁に特定の呪文を発動することで破壊できる。2番目の色に作用を及ぼすためには、まず1番目の色を破壊しておかねばならず、これはそれ以降の色についても同様である。ロッド・オヴ・キャンセレイションやメイジズ・ディスジャンクションはプリズマティック・ウォールを破壊するが、アンティマジック・フィールドでは無効化できない。ディスペル・マジックとグレーター・ディスペル・マジックは、他の色が全て破壊された後に使うことしかできない。呪文抵抗は効果があるが、存在する色それぞれについて、毎回術者レベル判定を繰り返さなければならない。</p> <p>パーマネンシイ可能。</p> <p>色/順番/色の効果/無効化方法</p> <p>赤/1/魔法の力のない遠隔武器を止める。20ポイントの[火]ダメージを与える(反応・半減)/コーン・オヴ・コールド</p> <p>橙/2/魔法の遠隔武器を止める。40ポイントの[酸]ダメージを与える(反応・半減)/ガスト・オヴ・ウィンド</p> <p>黄/3/毒、ガス、石化を止める。80ポイントの[電気]ダメージを与える(反応・半減)/ディスインテグレート</p> <p>緑/4/プレス攻撃を止める。毒(頻度:1/ラウンド(6ラウンド)初期効果:即死、副次効果:1【耐】/ラウンド、治癒:頑健セーブに2回連続成功)/パスウォール</p> <p>青/5/占術と精神攻撃を止める。石化(頑健・無効)/マジック・ミサイル</p> <p>藍/6/すべての呪文を止める。意志セーブに失敗すると発狂する(インサニティ呪文と同様)/デイトライト</p> <p>紫/7/すべての物体と効果を破壊する。クリーチャーは他の次元界へ転送される(意志・無効)/ディスペル・マジック、あるいはグレーター・ディスペル・マジック</p>	音声、動作	Wiz9
---	-----	---	------	-------------------	-----	-----------------	----	----	---	-------	------

領域呪文:植物

呪文Lv	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
1	変成術	エンタングル <i>Entangle</i>	長	40ft拡散内の植物	1標準	1分/Lv (解除可)	反応・不完全 (本文)	不可	範囲内のクリーチャーは、セーブに失敗すると、植物により“絡みつかれた状態”になる。セーブに成功した者は通常通り移動可能だが、ターン終了時に範囲内にいると再びセーヴィング・スローを行わなければならない。絡みつかれた状態から脱出するには、移動アクションで【筋力】判定か(脱出術)判定に成功しなければならない。この判定の難易度は呪文のセーブ難易度と同じ。 範囲内は移動困難な地形として扱う。 範囲内の植物に棘があるなら、この呪文のセーブに失敗したクリーチャーは1点のダメージを受ける。 その他、植物の種類により特別な効果を与えてもよい。GMが判断すること。	音声、動作、信仰	Dri1、Rng1
2	変成術	バークスキン <i>Barkskin</i>	接触	生物1体	1標準	10分/Lv	不可	可 (無害)	対象の皮膚を固くし、ACに対する外皮ボーナスへ +2 の強化ボーナスを与える。3レベル以降の術者レベル3毎に +1 され、最大は 12 レベルにおける +5 になる。 この呪文が提供する外皮ボーナスは対象が元々持っている外皮ボーナスと累積するが、他の外皮ボーナスへの強化とは累積しない。外皮ボーナスがない場合は +0 として考える。	音声、動作、信仰	Dri2、Rng2
3	変成術	プラント・グロウス <i>Plant Growth</i>	長	範囲内の通常の植物	1標準	瞬間	不可	不可	繁茂:対象を厚く繁茂させる。植物はもつれ合って茂みやジャングルを形成し、クリーチャーは切り払ったり、押し入ったりして進まなければならない、移動速度は5ft、サイズが大型以上のクリーチャーなら10ftに落ちる。この呪文が効果を現すには、効果範囲内に藪や木がなければならない。エンタングルやウォール・オヴ・ソーンズなど、すでに植物を強化する呪文や効果に影響を受けている範囲にこの呪文を発動した場合、それらの呪文のDCは4上昇する。このボーナスはプラント・グロウスの発動から1日の間与えられる。 効果範囲を半径100ftの円にしたり、半径150ftの半円にしたり、半径200ftの四分円にすることもできる。術者は、効果範囲内のいくつかの場所に作用しないよう指定することもできる。	音声、動作、信仰	Dri3、Rng3
			0.5 マイル	範囲内の通常の植物	1標準	瞬間	不可	不可	豊穡:この効果は、0.5マイルの距離内の植物を目標とし、次の年の収穫量を通常より1/3だけ多くする。 プラント・グロウスはデミニッシュ・プランツを相殺する。 ★いずれのバージョンにおいても、この呪文は植物クリーチャーに影響を及ぼすことはない。		
4	変成術	コマンド・プランツ <i>Command Plants</i>	近	合計2HD/Lvまでの植物クリーチャー、互いに30ft以内	1標準	1日/Lv	意志・無効	可	作用を受けた植物クリーチャーは術者の言うことを理解し、術者の言葉や行動を最も好意的な見方で解釈する(態度は友好的と見なす)。呪文が持続する間、対象は術者を攻撃しない。術者は対象に命令しようとすることはできるが、対象が通常しないであろうことをさせるためには【魅力】の対抗判定に勝利しなければならない(再挑戦不可)。命令を受けた植物クリーチャーは自殺的だったり明らかに危害を受けるような命令には従わない。しかし、極めて危険なことでもやってみるだけの価値はあると説得することができる。 術者は、レベルやHDの合計が術者レベルの2倍以下ならば、複数の植物クリーチャーに作用を及ぼすことができる。	音声	Dri4、Rng3
5	召喚術 (創造)	ウォール・オヴ・ソーンズ <i>Wall of Thorns</i>	中	一辺10ft立方体の区画Lv個までのイバラの壁	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	非常に強靭かつしなやかな、もつれ合ったイバラの障壁を作り出す。イバラには人の指ほどの長さの鋭いトゲが生えている。クリーチャーはこの壁の中で1ラウンド移動するごとに(25-AC)ポイントの斬撃ダメージを被る。この計算をする際には、ACへの【敏捷力】ボーナスと回避ボーナスを無視する(ダメージが0ポイント以下となる場合にはダメージを受けない)。内部にいても移動しなければダメージを受けない。 壁を厚さ5フィートまで薄くすることで10フィート×10フィート×5フィートのブロックが術者レベル×2個からなる壁を作り出すことができる。ダメージに変化はないが、壁を通り抜ける時間は短くなる。 ゆっくりと進む場合、全ラウンド・アクションで【筋力】判定を行い、判定結果が20よりも5高いごとに、クリーチャーは5フィート進むことができる(最大でもそのクリーチャーの地上での移動速度まで)。 呪文発動時に呪文の範囲内にいたクリーチャーはすべて、壁の中へ移動しようとした場合と同様にダメージを被った上、中に捕らわれてしまう。草の密生したエリアを阻害されることなく通り抜ける能力を持つクリーチャーは、ダメージを受けることなく通常の移動速度でウォール・オヴ・ソーンズを通り抜けることができる。 ウォール・オヴ・ソーンズは刃のある武器を使ってゆっくり作業することで、慎重に穴を開けることができる。壁を叩き切ると、10分作業をするごとに奥行き1フィートの安全通路を作ることができる。普通の火では壁は焼き損なうことはできないが、魔法の火は10分で壁を焼きはらう。 ウォール・オヴ・ソーンズは植物に作用する呪文の作用を受けない。	音声、動作	Dri5
6	変成術	リペル・ウッド <i>Repel Wood</i>	60ft	術者から60ft直線状の放射	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	術者から発したエネルギー波が術者の指定した方向へと移動し、呪文の経路内にあつたすべての木製の物体を術者から呪文の“距離”限界まで押し退ける。木製で、直径が3インチより大きく固定された物体には作用しないが、固定されていない物体には作用する。直径3インチ以下で固定された物体は割れるか壊れてしまい、その破片はエネルギー波に乗って移動する。この呪文が作用している物体は、毎ラウンド40フィートの速度で押し退けられていく。 木製の盾やスピア、武器の木製の柄やつか、アローやボルトなどの物体は押し戻され、持ち主と一緒に引きずっていく。運搬しているアイテムに引きずられるクリーチャーはそれを手放すことができる。盾に引きずられるクリーチャーは移動アクションでその盾を外し、フリー・アクションで落とすことができる。押し戻されまいとしてスピアを地面に突き立てた場合、そのスピアは砕けてしまう。木製の部分がある魔法のアイテムも押し退けられるが、アンティマジック・フィールドはこの効果を遮断する。 エネルギー波は呪文の持続時間の間、設定された経路を押し流し続ける。呪文を発動した後は経路が決定されてしまうため、術者は呪文の力に作用を及ぼすことなく他のことをしたり、別の場所に行ったりできる。	音声、動作	Dri6

7	変成術	アニメイト・プランツ <i>Animate Plants</i>	近	大型サイズの植物1体/3Lv	1標準	1R/Lv	不可	不可	<p>自律行動能力：自律行動をしない植物に自分で動く力とかりそめの生命を与える。自律行動能力を得た植物は、同じサイズのアニメイテッド・オブジェクトであるかのように、術者が最初に指示したものに攻撃を仕掛ける。超大型サイズの植物は大型サイズ以下の植物2個ぶん、巨大サイズの植物は4個ぶん、超巨大サイズの物体は8個ぶんとして、自律させることができる。術者は植物が攻撃すべき1つあるいは複数の目標を移動アクションとして変更することができる。</p> <p>自律した植物にはアニメイテッド・オブジェクトのデータを使用する。ただし、サイズが中型以下の植物は硬度を持たない。</p> <p>この呪文は植物クリーチャーに作用を及ぼすことも、命を持たぬ植物性の材質に作用を及ぼすこともできない。</p>	音声	Dri7
				距離内の植物すべて	11	1時間/Lv	11	11	<p>からみつき：エンタングル(下記)と同様に扱う。</p> <p>範囲内のクリーチャーは、セーブに失敗すると、植物により“絡みつかれた状態”になる。セーブに成功した者は通常通り移動可能だが、ターン終了時に範囲内にいると再びセーヴィング・スローを行わなければならない。絡みつかれた状態から脱出するには、移動アクションで【筋力】判定か(脱出術)判定に成功しなければならない。この判定の難易度は呪文のセーブ難易度と同じ。</p> <p>範囲内は移動困難な地形として扱う。</p> <p>範囲内の植物に棘があるなら、この呪文のセーブに失敗したクリーチャーは1点のダメージを受ける。</p> <p>その他、植物の種類により特別な効果を与えてもよい。GMが判断すること。</p>		
8	変成術	コントロール・プランツ <i>Control Plants</i>	近	2HD/Lvまでの植物クリーチャー、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効	不可	<p>複数の植物クリーチャーの行動を制御する。術者はクリーチャーに声で命令を下す。術者がどんな言語で話そうと、クリーチャーはそれを理解する。声で意思疎通することが不可能な場合でも、制御下にある植物が術者を攻撃することはない。呪文が切れれば、対象は通常の行動様式を取り戻す。</p> <p>自殺的あるいは自己破壊的な命令は単に無視される。</p>	音声、動作、信仰	Dri8
9	召喚術 (創造)	シャンブラー <i>Shambler</i>	中	シャンブリング・マウンド3体以上、互いに30ft以内(本文)	1標準	7日か7ヶ月(解除可)	不可	不可	<p>アドヴァンスト・テンプレートを適用したシャンブリング・マウンド(シャンブラー)を1d4+2体作り出す。シャンブラーは自発的に戦闘で術者を助けたり、特定の使命を果たしたり、番人を務めたりする。彼らは術者が解除しない限り、7日の間、術者のそばに付き従う。ただし、シャンブラーが警備任務のためにだけ作り出された場合、呪文の持続時間は7ヶ月となる。この場合、シャンブラーには特定の敷地や場所を守るよう命じることしかできない。警備任務のために呼び出されたシャンブラーは、最初に現れた地点から測って呪文の“距離”より外へと移動することはできない。</p> <p>術者は一度にこの呪文の効果を1つだけ発揮させることができる。前の呪文の効果が残っている間に新しく発動したなら、前の呪文は解呪される。</p> <p>シャンブラーは招来された場所の地形が雨の多い土地や沼地や湿気の多い土地である場合にのみ、通常のシャンブリング・マウンド同様の[火]への抵抗力を持つ。</p>	音声、動作	Dri9

領域呪文: 善

呪文 Lv	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
1	防御術 [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。 既に効果を受けている場合、+2 のボーナスを得てもう一度セーブを行うことができる。 セーブに成功したなら、効果時間の間抑制する。解除はしない。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑制する。肉体武器による攻撃を含む。 善のクリーチャーは、この効果を無視する。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。	音声、動作、 信仰	Wiz1、Clr1、 Pld1
2	変成術 [善]	アライン・ウェポン (善のみ) <i>Align Weapon</i>	接触	武器1つか 矢弾50発	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、 物体)	武器に、[善]の属性を付加する。これにより、ダメージ減少を適すことが可能になる。既にいずれかの属性を持っている武器には、この呪文は効果を及ぼさない。 肉体武器にはこの呪文は効果を及ぼさない。 与えた属性と同じ属性がこの呪文にも付与される。	音声、動作、 信仰	Clr2
3	防御術 [善]	マジック・サークル・アゲinst ト・イーヴル <i>Magic Circle against Evil</i>	接触	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、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、出目10が可能。3時間20分をかければ出目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もできない。罨から自由になるための【魅力】判定は難易度+5。 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	Wiz3、Clr3、 Pld3
4	力術 [善]	ホーリー・スマイト <i>Holy Smite</i>	中	半径20ft爆発	1標準	瞬間、1R (本文)	意志・不完全 (本文)	可	術者は聖なる力と呼び降ろして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、悪か中立の属性のクリーチャーだけである。 属性が悪のクリーチャー : 術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージを与え、1ラウンドの間盲目状態にする。意志セーブに成功すれば、ダメージは半減し、盲目効果は無効化される。 属性が悪の来訪者 : 術者レベル1レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージを与え、1ラウンドの間盲目状態にする。意志セーブに成功すれば、ダメージは半減し、盲目効果は無効化される。 属性が善でも悪でもないクリーチャー : 半分のダメージを与え、盲目効果はない。意志セーブに成功すれば、ダメージをさらに半減させる(ロールの1/4に下げる)ことができる。	音声、動作	Clr4
5	防御術 [善]	ディスペル・イーヴル <i>Dispel Evil</i>	接触	本文	1標準	1R/Lvか 消費	本文	本文	輝く白い聖なるエネルギーが術者を取り巻く。 ①術者は悪のクリーチャーからの攻撃に対して、ACに+4の反発ボーナスを得る。 ②他の次元界からやって来た悪のクリーチャーに対して近接接触攻撃に成功すると、術者はそのクリーチャーをその出身次元界に送り返す。対象が意志セーブに成功すればこの効果を無効化できる(呪文抵抗も有効)。 ③接触することで、術者は悪のクリーチャーの発動した心術呪文1つ、あるいは発動者問わず[悪]の呪文どれか1つを自動的に解呪できる。ディスペル・マジックで解呪できない呪文はディスペル・イーヴルでも解呪できない。この効果に対しては、セーヴィング・スローも呪文抵抗も適用されない。 ②③の用法で使用する、この呪文はチャージ消費され、終了する。	音声、動作、 信仰	Clr5、Pld4
6	力術 [力場]	ブレード・バリアー <i>Blade Barrier</i>	中	多数の旋回する刃でできた、長さ20ft/Lvまでの壁か半径5ft/2Lvまでの環状の壁(高さ20ft)	1標準	1分/Lv (解除可)	反応・半減 あるいは 反応・無効 (本文)	可	純粋な力場からなる多数の旋回する刃でできた、移動しない垂直のカーテンが発生する。この壁を通り抜けたクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントのダメージを受ける。反応セーブに成功すれば、このダメージを半減できる。 すでにクリーチャーのいる場所にこの障壁を呼び出した場合、そうしたクリーチャーは壁を通り抜けた場合と同様に、それぞれダメージを被る。そうしたクリーチャーは反応セーブに成功することで、壁を避け(いずれか好きな側に抜け)、ダメージを受けずに済ませることができる。 ブレード・バリアーはそれを通り抜ける攻撃に対して遮蔽を提供する。	音声、動作	Clr6

7	方術 [音波、善]	ホーリィ・ワード <i>Holy Word</i>	40ft	術者中心 半径40ft拡散 内の善属性 でないクリー チャー複数体	1標準	瞬間	不可 あるいは 意志・無効 (本文)	可	<p>効果範囲内にいて呪言を聞いた、属性が“善”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を受ける。 HD=Lv:聴覚喪失、HD=Lv-1〜Lv-4:盲目&聴覚喪失、HD=Lv-5〜Lv-9:麻痺&盲目&聴覚喪失、 HD≤Lv-10:死&麻痺&盲目&聴覚喪失</p> <p>これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。 聴覚喪失:1d4ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。セーブ:無効。 盲目:2d4ラウンドの間、盲目状態となる。セーブ:1d4ラウンドに軽減する。 麻痺:1d10分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーブ:1ラウンドに軽減する。 死:生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ:代わりに3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。 さらに、この呪文を発動した時点で術者が自分の出身次元界にいる場合、効果範囲内にいて属性が“善”でない他次元界クリーチャーは直ちにそれぞれの出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがホーリィ・ワードの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。-4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。 HDが術者の術者レベルより高いクリーチャーには作用しない。</p>	音声	Clr7
8	防御術 [善]	ホーリィ・オーラ <i>Holy Aura</i>	20ft	術者中心 半径20ft爆発 内のLv体	1標準	1R/Lv (解除可)	本文	可 (無害)	<p>目くらむばかりの聖なる輝きが対象を包む。この呪文には4つの効果がある。 ①対象はACに+4の反発ボーナスと、セーブに+4の抵抗ボーナスを得る。これらのボーナスは全ての効果に適用される。 ②対象は[悪]の呪文や悪属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗25を得る。 ③プロテクション・フロム・イーグルと同様に、憑依および精神的な影響を受けないよう保護する。 ④悪属性のクリーチャーがホーリィ・オーラによって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、攻撃者は盲目状態になる(頑健・無効)。 焦点具:小さな聖遺物入れ(500gp)</p>	音声、動作、 焦点	Clr8
9	召喚術 (招来) [善]	サモン・モンスターIX (善のみ) <i>Summon Monster IX</i>	近	召喚した 複数体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	<p>来訪者、エレメンタル、あるいは魔獣を召喚する。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.7以下を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.8を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.9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。 この呪文では善クリーチャーのみ招来できる。</p>	音声、動作、 信仰	Wiz9、Clr9

領域呪文:太陽

呪文 Lv	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
1	防御術	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	Wiz1、Clr1、 Dri1、Pld1、 Rng1
2	変成術 [炎]	ヒート・メタル <i>Heat Metal</i>	近	Lv/2 体 までの金属 装備品か、 25ポンド/Lv までの金属	1標準	7R	意志・無効 (物体)	可 (物体)	対象を極度に熱くする。対象が装備品の場合装備しているものは互いの距離が 30 フィート以内でなければならない。対象が金属の場合、対象の互いの距離が 30 フィート以内でなければならない。 装備を加熱されたクリーチャーは[火]ダメージを受ける。鎧を加熱されたり、所持している金属が自分の体重の 1/5 以上であれば、全てのダメージを受ける。そうでなければ、受けうる最低のダメージしか受けない。ダメージは以下の通りである。 1ラウンド:なし 2ラウンド:1d4 点[火] 3～5ラウンド:2d4 点[火] 6ラウンド:1d4 点[火] 7ラウンド:なし どのようなものであれ、[火]ダメージは[冷氣]ダメージを相殺する。この呪文は水中では半分だけダメージを与え、周りの水を沸騰させる。 この呪文は チル・メタル を相殺し、解呪する。	音声、動作、 信仰	Dri2
3	力術	シアリング・ライト <i>Searing Light</i>	中	光線	1標準	瞬間	不可	可	術者は開いた掌からきらめく光を撃ち出す。術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。 この光線が当たったクリーチャーは術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージを被る。アンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージを被り、ヴァンパイアのように明るい光に特に弱いアンデッド・クリーチャーは術者レベルごとに1d8(最大10d8)ポイントのダメージを被る。 人造クリーチャーや非自律行動物体は術者レベル2レベルごとに1d6(最大5d6)ポイントのダメージしか彼ららない。	音声、動作	Clr3
4	力術 [火] または [冷氣]	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)	—	—	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)か対冷氣用(ウォーム・シールド)を選択できる。 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[冷氣]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。 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。 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[冷氣]に基づく攻撃からは半分のダメージしか彼ららない。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らない。 物質要素: 燃 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らない。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らない。 物質要素: ホタルかツチボタル1匹	音声、動作、 物質	Wiz4
5	力術 [火]	フレイム・ストライク <i>Flame Strike</i>	中	円筒形(半径 10ft、高さ40ft)	1標準	瞬間	反応・半減	可	信仰の力を帯びた垂直の炎の柱を呼び出す。この呪文は術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントのダメージを与える。このダメージの半分は[火]ダメージであるが、残りは信仰の力そのものから直接与えられたものである。そのため、後者のダメージが[火]に基づく攻撃への抵抗力によって減少することはない。	音声、動作、 信仰	Clr5、Dri4
6	召喚術 (創造) [火]	ファイアー・シース <i>Fire Seeds</i>	接触	ドングリ4つまで	1標準	10分/Lvか 使用まで	不可	不可	ドングリ手榴弾: 対象を100フィートまで投げることでできる特殊な投擲飛散武器に変える。射程単位は20フィート、目標に命中させるには遠隔接触攻撃が必要である。ドングリは合計で、術者レベルごとに1d4(最大20d4)ポイントの[火]ダメージを与えることができ、これは術者が望むように複数のドングリの間で分割できる。1つのドングリは10d4ポイントを超えるダメージを与えることはできない。 ドングリ手榴弾は固い表面に当たれば爆発する。基本的な[火]ダメージに加えて、爆発に隣接している全てのクリーチャーはダメージのダイス1つごとに1ポイントの[火]ダメージを受ける。この爆発は、目標に隣接した全ての可燃性物質に火をつける。 物質要素: ドングリの実 ヒイラギの実爆弾: 対象を特殊な爆弾に変える。ヒイラギの実は5フィートまでしか投擲できないため、設置して使用する。200フィート以内で術者が合言葉を唱えれば、それぞれのヒイラギの実は即座に発火し、半径5フィートの爆発内のすべてのクリーチャーに1d8+Lvポイントの[火]ダメージを与え、5フィート以内のすべての可燃物を発火させる。 物質要素: ヒイラギの実	音声、動作、 物質	Dri6

7	力術 [光]	サンビーム <i>Sunbeam</i>	60ft	術者の手を起 点とした直線	1標準	1R/Lvか光 線を射ち尽 くすまで	反応・無効 および 反応・半減 (本文)	可	<p>この呪文の持続時間の間、術者は毎ラウンド1回の標準アクションで光のビーム(術者レベル3ごとに1本、最大6本)を呼び出すことができる。持続時間が切れるか、決められた本数のビームをすべて射ち尽くしてしまうと、呪文は終了する。</p> <p>ビームの範囲内にいたすべてのクリーチャーは盲目状態となり、4d6ポイントのダメージを被る。太陽光によって害を受けるか太陽光になじみがないクリーチャーは2倍のダメージを被る。反応セーブに成功すれば盲目状態を無効化し、ダメージを半減させることができる。</p> <p>アンデッド・クリーチャー、粘体、スライム、ファンガス、モールド系のクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大20d6)ポイントのダメージを被る(反応セーブに成功すれば半分のダメージ)。さらに、このようなクリーチャーが強い光によって特別な害を受けるなら、セーブに失敗するとこの光線によって破壊される。</p> <p>音もなく炸裂する焼け付くような熱と輝きを持った光球を作り出す。この球体の中にいるすべてのクリーチャーは盲目状態となり、6d6ポイントのダメージを被る。太陽光によって害を受けたり、太陽光になじみがないクリーチャーは、2倍のダメージを被る。反応セーブに成功すれば盲目状態を無効化し、ダメージを半減させることができる。</p> <p>アンデッド・クリーチャー、粘体、スライム、ファンガス、モールド系のクリーチャーはより甚大な効果を受ける。この光球に捕らえられたこれらのクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大25d6)ポイントのダメージを被る(反応・半減)。さらに、これらのクリーチャーのうち強い光によって特別な害を受けるようなものは、セーブに失敗すると破壊される。</p>	音声、動作、 信仰	Dri7
8	力術 [光]	サンバースト <i>Sunburst</i>	長	半径80ft爆発	1標準	瞬間	反応・不完全	可	<p>音もなく炸裂する焼け付くような熱と輝きを持った光球を作り出す。この球体の中にいるすべてのクリーチャーは盲目状態となり、6d6ポイントのダメージを被る。太陽光によって害を受けたり、太陽光になじみがないクリーチャーは、2倍のダメージを被る。反応セーブに成功すれば盲目状態を無効化し、ダメージを半減させることができる。</p> <p>アンデッド・クリーチャー、粘体、スライム、ファンガス、モールド系のクリーチャーはより甚大な効果を受ける。この光球に捕らえられたこれらのクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大25d6)ポイントのダメージを被る(反応・半減)。さらに、これらのクリーチャーのうち強い光によって特別な害を受けるようなものは、セーブに失敗すると破壊される。</p>	音声、動作、 信仰	Wiz8、Dri8
9	防御術	プリズマティック・スフィア <i>Prismatic Sphere</i>	10ft	術者中心半径 10ftの球体	1標準	10分/Lv (解除可)	本文	本文	<p>術者は自分を取り巻き、ありとあらゆるかたちの攻撃から守る、多彩な色で輝く動かすことのできる不透明な球体を作り出す。この球体は可視光のスペクトルのすべての色で輝く。</p> <p>球体が8HD未満のクリーチャーに及ぼす盲目化効果は2d4×10分間持続する。</p> <p>術者はプリズマティック・スフィアの内外への移動やその近くにいることで害を受けない。術者が内部にいる場合、この球体は己を通して何かを(呪文も含む)投射しようとするすべての試みを妨げる。</p> <p>すでにクリーチャーのいる場所に出現させようすると、呪文は無駄になってしまう。</p> <p>壁の色にはそれぞれ特殊な効果がある。壁は1色ずつ表に示した順番で、壁に特定の呪文を発動することで破壊できる。2番目の色に作用を及ぼすためには、まず1番目の色を破壊しておかねばならず、これはそれ以降の色についても同様である。ロッド・オヴ・キャンセレイションやメイジズ・ディスジャンクションはプリズマティック・ウォールを破壊するが、アンティマジック・フィールドでは無効化できない。ディスペル・マジックとグレート・ディスペル・マジックは、他の色が全て破壊された後に使うことしかできない。呪文抵抗は効果があるが、存在する色それぞれについて、毎回術者レベル判定を繰り返さなければならない。</p> <p>パーマネンシイ可能。</p> <p>色/順番/色の効果/無効化方法 赤/1/魔法の力のない遠隔武器を止める。20ポイントの[火]ダメージを与える(反応・半減)/コーン・オヴ・ゴールド 橙/2/魔法の遠隔武器を止める。40ポイントの[酸]ダメージを与える(反応・半減)/ガスト・オヴ・ウィンド 黄/3/毒、ガス、石化を止める。80ポイントの[電気]ダメージを与える(反応・半減)/ディスインテグレート 緑/4/プレス攻撃を止める。毒(頻度:1/ラウンド(6ラウンド))初期効果:即死、副次効果:1【耐】/ラウンド、治癒:頑健セーブに2回連続成功)/バズウォール 青/5/占術と精神攻撃を止める。石化(頑健・無効)/マジック・ミサイル 藍/6/すべての呪文を止める。意志セーブに失敗すると発狂する(インサニティ呪文と同様)/デイト 紫/7/すべての物体と効果を破壊する。クリーチャーは他の次元界へ転送される(意志・無効)/ディスペル・マジック、あるいはグレート・ディスペル・マジック</p>	音声、動作	Wiz9

領域呪文:旅

呪文Lv	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
1	変成術	ロングストライダー <i>Longstrider</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv (解除可)	-	-	地上を移動する場合の移動速度に+10 フィートの強化ボーナスを得る。 物質要素: ほこりひとつまみ	音声、動作、物質	Dri1、Rng1
2	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	よく知っているかばったりとその姿を思い浮かべることが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ぬ(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 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	Wiz2、Clr3、Brd2
3	変成術	フライ <i>Fly</i>	接触	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がら、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、最大荷重を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	Wiz3
4	召喚術(瞬間移動)	ディメンジョン・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無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	Wiz4、Brd4
5	召喚術(瞬間移動)	テレポート <i>Teleport</i>	自身が接触	術者が接触した物体が接触した同意する複数体	1標準	瞬間	不可および意志・無効(物体)	不可および可(物体)	術者を指定した目的地へと瞬時に転送する。距離は最大で術者レベル×100マイルまでで、次元界間の移動は不可能。合計重量が自分の最大過重までの物品を運べる。また、術者レベル3レベルごとに1体の、同意する中型または小型サイズのクリーチャー(と、その最大過重までの物品)、ないしそれに相当するものを連れていくことができる。大型＝中型2体、超大型＝中型4体。移送される全クリーチャーは互いに接触しており、うち1体以上が術者と接触していること。術者はセーヴィング・スローを行なう必要はないし、呪文抵抗も適用されない。物体では他の人物が持つか使用している(装備中の)物体のみが、セーヴィング・スローと呪文抵抗を行える。 瞬間移動がどれだけうまくいったか調べるには、d%をロールして、この呪文の最後にある表を参照すること。 精通度:よく慣れ親しんでいる＝我が家同然、念入りに調べた＝たびたび訪れたか視認できる、何度か来たことがある＝さほど詳しくは知らない、一度見たことがある＝スクライミングなどで1回見た、“偽の目的地＝目的地が存在しない(1d20+80をロールして結果を決める) 目的地に到着する:術者は望んだ場所に現れる。 目的地を外れる:術者は目的地からランダムな方向にランダムな距離だけ離れた場所に安全に到着する。目的地から外れた距離は、移動しようとした距離のd%である。目的地を外れた方向はランダムに決定する。 似通った場所:術者は目的地と見た目や雰囲気が似通った場所に到着する。呪文の距離内にそのような場所がなければ、呪文は単に失敗する。 大失敗:各人は1d10ポイントのダメージを被り、術者はどこに到着したか決定するために再ロールする(1d20+80をロールすること)。“大失敗”が出るたびにダメージと再ロールを繰り返す。 精通度 / 目的地に到着する / 目的地を外れる / 似通った場所 / 大失敗 よく慣れ親しんでいる / 01～97 / 98～99 / 100 / — 念入りに調べた / 01～94 / 95～97 / 98～99 / 100 何度か来たことがある / 01～88 / 89～94 / 95～98 / 99～100 一度見たことがある / 01～76 / 77～88 / 89～96 / 97～100 偽の目的地 / — / — / 81～92 / 93～100	音声	Wiz5

6	占術	ファインド・ザ・パス <i>Find the Path</i>	自身が接触	術者あるいは1体	3R	10分/Lv	不可か意志・無効(無害)	不可あるいは可(無害)	この呪文の受け手は、重要な特定の目的地(街、牢獄、湖、ダンジョンなど)に通じる最短かつ最も直接の経路を発見できる。その場所は重要でさえあれば野外でも、地下でも構わない。ファインド・ザ・パスは場所に対して働く。場所の中にある物体やクリーチャーには働かない。その場所は、呪文発動時に対象がいたのと同じ次元界になくてはならない。 この呪文によって、対象は最終的に自分を目的地に連れて行ってくれる正確な方向を知覚できる。呪文は適宜、たどるべき正確な道や、とるべき肉体的な行動を指示してくれる。 この呪文はメイズ呪文から対象を1ラウンドで脱出させる。 この占術は受け手に合わせて効果を与え、その仲間には影響しない。また、この呪文で示された道を進むときに術者を妨害する可能性のあるクリーチャーの行動を考慮したり予測したりすることはない。 焦点具 : 占術道具一式	音声、動作、焦点	Clr6、Dri6、Brd6
7	召喚術(瞬間移動)	グレーター・テレポート <i>Teleport, Greater</i>	自身が接触	術者が接触した物体が接触した同意する複数体	1標準	瞬間	不可および意志・無効(物体)	不可および可(物体)	テレポートと同様に作用するが、距離の制限がなく、目的地を外れる可能性もない。術者は目標地点を見たことがなくてもよい。ただし、その場合は信頼できる描写を手に入れていなければならない(誰からか詳しい描写を聞いた、非常に正確な地図を手に入れたなど)。不十分な情報や紛らわしい情報しかないのに瞬間移動しようとするなら、術者は姿を消した後、単に元の場所に再び現れる。この呪文で次元間移動はできない。	音声	Wiz7
8	召喚術(創造)	フェイズ・ドア <i>Phase Door</i>	接触	5ft×8ft、深さ10ft+5ft/3Lvのエーテルの開口部	1標準	1回/2Lv使用されるまで	不可	不可	木製の壁、漆喰壁、石壁を通り抜けるエーテルの通路を作り出す。その他の物質に通路を作ることはできない。この通路は術者だけが使用できる。フェイズ・ドアに入ると術者の姿は消え、出れば姿が現れる。術者は他の(サイズ分類が中型以下の)クリーチャー1体を連れて扉を通ることができる。そうすると、扉を2回使用したことになる。光や音、呪文の効果を扉の向こうに送ることはできないし、術者が扉を“使用”せずにその向こうを見ることもできない。この呪文によって脱出することはできるが、クリーチャーの中には簡単に追いかけて来ることのできるものもある。ジェム・オヴ・トゥルー・シーイングやそれに類する魔法を使えばフェイズ・ドアがあることは判るが、使用できるようにはならない。 ディスベル・マジックの対象となる。解呪された時点で誰かが通路の中にいた場合、その人物は安全に排出される。 扉に何らかの作動条件を設定することで、他のクリーチャーがそのフェイズ・ドアを使えるようにすることができる。条件はクリーチャーの名前、身元、属性に基づいて設定できるが、それ以外は識別可能な行動や特性に基づいたものでなければならない。レベルやクラス、HD、hpなどは使用できない。 パーマネンシイ可能。	音声	Wiz7
9	死霊術	アストラル・プロジェクション <i>Astral Projection</i>	接触	術者+同意するクリーチャー1体/2Lv	30分	本文	不可	可	術者は自分の物質的肉体から霊体を解き放ち、アストラル体を他の次元界に完全に投射する。術者以外の目標は呪文の発動時点で、術者と円を描くようにつながっていなければならない。同行者たちは術者に従属した存在であり、常に術者と一緒に行動しなければならない。旅の途中で術者に何かが起これば、同行者たちは術者が置き去りにした場所で立ち往生してしまう。 術者は物質的肉体を活動停止状態で物質界に残し、自分のアストラル体をアストラル界に投射する。この呪文は、術者自身と術者が着用あるいは運搬しているすべてのもののアストラル的複製をアストラル界に投射する。術者はアストラル状態で思いのままに他の諸次元界へと移動できる。術者がアストラル界を離れると、入ることになった次元界に新たな肉体(と装備)が形成される。 アストラル界にいる間、術者のアストラル体は物質界の肉体と1本の銀色の紐のような非実体のシルヴァー・コード(魂の緒)で常につながっている。シルヴァー・コードが切れると術者はアストラル界的にも物質界的にも死んでしまう。別の次元界に第2の肉体が形成されている間も、新たな肉体には不可視状態のシルヴァー・コードが付いたままになっている。第2の肉体やアストラル形態が殺されたとしても、コードが物質界で休眠している術者の肉体に戻り、活動停止状態から醒めるだけだが、恒久的に負のレベルを2レベル得る。アストラル投射された者たちはアストラル界で活動できるものの、その行動はアストラル界に存在するクリーチャーにしか作用しない。 術者とその同行者たちがアストラル界を旅していられる時間に制限はない。術者が自分と同行者の霊体を肉体に戻すことを選択するまで、肉体は活動停止状態で待ち続ける。呪文は術者が終了を望むか、何らかの外部的要因—肉体がアストラル形態のどちらかにディスベル・マジックをかけられたり、シルヴァー・コードを破壊されたり、物質界で術者の肉体が破壊されたりなどで終了させられるまで続く。 呪文の終了時、術者のアストラル体とその装備品は消え失せる。 物質要素 : ヒヤシンス(赤褐色のジルコン、1,000gp以上)	音声、動作、物質	Wiz9、Clr9

領域呪文:地

呪文Lv	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
1	変成術	マジック・ストーン <i>Magic Stone</i>	接触	3つまでの石	1標準	30分か消費まで	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、物体)	対象の投擲時の射程単位を 20 フィートにする。スリング・バレットに使用した場合、スリングの射程単位が50 フィートになる。また、対象を使用した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。命中時のダメージは 1d6+1 となる(強化ボーナスを含む)。また、アンデッドに対しては 2d6+2 のダメージを与える。	音声、動作、信仰	Clr1、Dri1
2	変成術 [地]	ソフン・アース・アンド・ストーン <i>Soften Earth and Stone</i>	近	10 平方ft /Lv (本文)	1標準	瞬間	不可	不可	自然の、舗装されていない地面や石を柔らかくする。術者レベルごとに 10 平方フィート、深さ 1〜4 フィートに効果を与える。地属性や石製のクリーチャーには影響を与えない。範囲内のクリーチャーは反応セーブを行い、失敗すると 1d2 ラウンドの間移動、攻撃、呪文の発動が行えなくなる。成功しても範囲内での移動速度は半分になり、疾走や突撃を行うことはできない。範囲外にいたクリーチャーであっても、効果範囲は泥に変わっているためにその範囲での移動速度は半分であり、疾走や突撃を行うことはできない。地面の上に立っている建造物の下の地面を柔らかくすることで倒壊させることはできるが、この呪文で直接建造物にダメージを与えたり破壊させたりすることはできない。	音声、動作、信仰	Dri2
3	変成術 [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	術者はすでにある石の塊を、自分の目的にかなう好きな形に変えることができる。ストーン・シェイプによって粗雑な箱や扉などを作れはするものの、細かな細工を行なうことはできない。動く部分のあるすべての仕掛けは、30%の確率で実際には機能しない。	音声、動作、信仰	Wiz4、Clr3、Dri3
4	変成術 [地]	スパイク・ストーンズ <i>Spike Stones</i>	中	一辺20ftの正方形の範囲分 /Lv	1標準	1時間/Lv (解除可)	反応・不完全	可	若だらけの地面や石の床、その他それに類する表面に長く鋭いトゲが生える。このトゲは背景に溶け込んでおり、見つけにくい。呪文の効果範囲の中に足を踏み入れたり、そこを通過して徒歩で移動しようとするクリーチャーは、半分の移動速度で移動する。さらに、トゲの生えた範囲を移動する5フィートごとに1d8ポイントのダメージを被る。 この呪文によってダメージを受けたクリーチャーは反応セーブにも成功しなければならず、失敗すれば足や脚部にけがを負い、移動速度が24時間、1/2に低下する。この移動ペナルティは、けがをしたクリーチャーがキュア系呪文を受けるまで持続する。他のキャラクターが10分かけて傷の手当てをし、呪文のセーブDCに対して(治療)判定に成功した場合もこのペナルティを取り除くことができる。	音声、動作、信仰	Dri4
5	召喚術 (創造) [地]	ウォール・オヴ・ストーン <i>Wall of Stone</i>	中	一辺5ft正方形の区画Lv個分までの石壁(自在)	1標準	瞬間	本文	不可	周囲の岩壁に溶け込む石の壁を作り出す。この壁は術者レベル4レベルごとに1インチの厚さがある。厚さを半分にすることで、壁の面積を2倍できる。クリーチャーや他の物体がすでに存在する場所へ石壁を召喚することはできない。 この壁は術者の望むほとんどどんな形にも作り出すことができる。ただし、すでに存在している石に溶け込ませ、しっかりと支えさせなければならない。石橋として使う際には、土台と土台の間が20フィートを超えるなら壁をアーチ状にし、控え壁をつけなければならないため、壁の面積は半分になる。壁は面積を半分にすることで狭間や胸壁を持つように作り出すこともできる。 石の壁はディスインテグレートや通常の方法で破壊できる。一辺5フィートの正方形の区画1つは厚さ1インチごとに15hpを持ち硬度は8。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20+厚さ1インチごとに2である。 クリーチャーを閉じ込めるような形で作り出す場合、動く相手を石壁の中や下に閉じ込めることも可能。クリーチャーは反応セーブに成功すれば閉じ込められずにすむ。	音声、動作、信仰	Wiz5、Clr5、Dri6
6	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しまうと、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	Wiz4、Dri5
7	変成術 (ポリモーフ)	エレメンタル・ボディIV (地のみ) <i>Elemental Body IV</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	超大型のアース・エレメンタルに変身できる。 エレメンタルの姿の間、出血ダメージ、クリティカル・ヒットと急所攻撃への完全耐性、ダメージ減少5/—、【筋力】に+8と【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に−2のペナルティ、+6の外皮ボーナス、暗視60フィート、突き押し能力、地潜りの能力を得る。 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	音声、動作、物質	Wiz7

8	方術 [地]	アースクウェイク <i>Earthquake</i>	長	半径80ft拡散 (自在)	1標準	1R	本文	不可	激しいが極めて局所的な地震が大地を引き裂く。この呪文により作りだされた強力な衝撃波はクリーチャーを打ち倒し、建造物を崩壊させ、地面に地割れを作る。地震は効果範囲内の地形、植物、建造物、クリーチャーのすべてに作用する。アースクウェイク呪文の個々の効果は呪文が発動された地形の性質によって異なる。 ①持続時間の間、その地面の上にいたクリーチャーは移動することも攻撃することもできない。 ②その地面の上にいた呪文の使い手は精神集中判定(DC20+呪文レベル)を行ない、失敗すると発動しようとしていた呪文を失う。 ③洞窟、洞穴、トンネル：天井が崩れ、落盤に巻き込まれたクリーチャーは8d6ポイントのダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。非常に大きな空洞の天井にアースクウェイクをかけた場合、実際の効果範囲の真下以外にいる者にも破片や瓦礫が落ちてくる危険がある。 ④崖：崖は崩落して土砂崩れが起こり、土石流は垂直方向の落下と同じ距離を水平方向にも移動する。高さ100フィートの崖の天辺にアースクウェイクをかけた場合、崖の真下から100フィート離れた位置まで土砂が流れ、その経路にいたすべてのクリーチャーは8d6ポイントの殴打ダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。 ⑤平地：効果範囲内に立っていたクリーチャーは反応セーブ(DC15)を行ない、失敗すると転倒する。地面の上にいたクリーチャーはそれぞれ25%の確率で地割れの1つに落ち込む(地割れを避けるには反応セーブ、DC20)。地割れは40フィートの深さで、呪文が終了するとき完全に閉じられる。捕まったクリーチャーは雪崩の埋没域に空気なしで閉じ込められたかのように扱う。 ⑥建造物：開けた地面の上に建っていた建造物はすべて100ポイントのダメージを受ける。このダメージを硬度によって減らすことはできず、半減することもない。倒壊した建造物の中にいたクリーチャーは8d6ポイントの殴打ダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。 ⑦川、湖、沼：効果範囲内をぬかるみとしてしまう。沼地や湿地は呪文の持続時間の間、クリーチャーや建造物を吸い込む流砂のごときものとなる。効果範囲内のクリーチャーはそれぞれ反応セーブ(DC15)を行い、失敗すると泥と流砂に呑み込まれてしまう。呪文の終了時に周囲の水が押し寄せ、泥にはまった者は溺れてしまう。 ⑧瓦礫の下に押さえ込まれる：押さえ込まれている間、毎分1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。押さえ込まれたクリーチャーが気絶状態となったなら、それ以降、解放されるか死ぬまで毎分、DC15の【耐久力】判定を行わなければならない、失敗すると1d6ポイントの致傷ダメージを受ける。	音声、動作、 信仰	Clr8、Dri8
9	召喚術 (招来) [地]	エレメンタル・スウォーム (地のみ) <i>Elemental Swarm</i>	中	招来された2体 以上、互いに 30ft以内	10分	10分/Lv (解除可)	不可	不可	地の元素界へのポータル(転移門)を開き、そこからエレメンタルを招来する。 呪文が完成すると、2d4体の大型アース・エレメンタルが現れる。10分後、1d4体の超大型アース・エレメンタルが現れる。そのさらに10分後、1体のグレート・アース・エレメンタルが現れる。各アース・エレメンタルはHDごとに最大のhpを有する。一度現れると、アース・エレメンタルは呪文の持続時間の間、術者の命令に従う。 アース・エレメンタルはたとえ他の誰かが彼らを制御した場合でも、術者を攻撃することはない。制御の維持に精神集中は必要ない。術者はいつでもアース・エレメンタルを単体で、あるいはまとめて退去させることができる。	音声、動作	Dri9

領域呪文:カ

呪文 Lv	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
1	変成術	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	Wiz1
2	変成術	ブルズ・ストレングス <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。	音声、動作、信仰	Wiz2、Clr2、Dri2、Pld2
3	変成術	マジック・ヴェストメント <i>Magic Vestment</i>	接触	鎧または盾	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害、物質)	可 (無害、物体)	術者は接触した鎧一式か盾に、術者レベル4ごとに+1(20レベルで最大+5)の強化ボーナスを与える。この呪文を使用する上では、普通の服はまったくACボーナスを与えない鎧一式と見なされる。	音声、動作、信仰	Clr3
4	防御術	スペル・イミュニティ <i>Spell Immunity</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は術者の術者レベル4レベルごとに特定の呪文1つに対する完全耐性を得る。これらの呪文は4レベル以下のものでなければならない。対象は特定の呪文に対して絶対に失敗することのない呪文抵抗を持っているものとして扱う。そのため呪文抵抗の適用されない呪文への完全耐性は得られない。呪文、魔法のアイテムの擬似呪文効果、クリーチャー生得の擬似呪文能力からは守るが、超常能力や変則的能力からは守ってくれない。 特定の呪文から守るだけであって、呪文の特定領域や特定系統、効果の似通った呪文のグループから守ってくれるわけではない。 1体のクリーチャーに対しては、同時に1つのスペル・イミュニティまたはグレーター・スペル・イミュニティしか効果を現さない。	音声、動作、信仰	Clr4
5	変成術	ライチャス・マイト <i>Righteous Might</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv (解除可)	—	—	この呪文は術者の身長を2倍、重量を8倍とする。術者のサイズ分類は1段階大きなものとなる。術者は【筋力】と【耐久力】に+4サイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2ペナルティを受ける。術者は外皮に+2強化ボーナスを得る。術者は(通常、正のエネルギーを取り扱うなら)“ダメージ減少5/悪”、(通常、負のエネルギーを取り扱うなら)“ダメージ減少5/善”を得る。15レベルになると“10/悪”あるいは“10/善”へと変化する。術者のACと攻撃へのサイズ修正値は新たなサイズ分類に従って変化する。移動速度は変化しない。 望むだけの拡大に十分な空間がない場合、術者はその空間で広がる最も大きなサイズになり、その過程で周囲を取り囲む物質を突き破るために(上昇後の【筋力】を使用して)【筋力】判定を行なうことができる。この判定に失敗した場合、周囲を取り囲む物質によって害を受けることなく閉じ込められる。 術者が着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって拡大される。近接武器射出武器はダメージが上昇する。この呪文は、その他の魔法的な特質には作用しない。術者の身から離れた巨大化したアイテム(矢弾や投擲武器を含む)は即座に本来のサイズに戻る。従って、投擲武器や射出武器は通常通りのダメージを与える。サイズを拡大する魔法効果は累積しない。	音声、動作、信仰	Clr5
6	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しまうと、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	Wiz4、Dri5
7	力術 [力場]	グラスピング・ハンド <i>Grasping Hand</i>	中	10ftの手	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可	ハンド系 。下備考参照。 さらにこの手を術者が選んだ敵1体に組みつかせることができる。グラスピング・ハンドは毎ラウンド1回の組みつき攻撃を行なう。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。この組みつきの戦技ボーナスと戦技防御値は術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】31による+10、サイズが大型であることによる+1がつく。組みつきに成功しても対象を傷つけることはない。別の目標に向けるのは移動アクションを要する。 グラスピング・ハンドは代わりに突き飛ばし攻撃を同じボーナスで行うことができる。 焦点具 :柔らかな手袋片手分	音声、動作、焦点	Wiz7
8	力術 [力場]	クレンチ・フィスト <i>Glenched Fist</i>	中	10ftの手	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可	ハンド系 。下備考参照。 この浮遊する手は60フィートまで移動し、そのラウンドに攻撃する。この手が不可視状態ないし視認困難なクリーチャーを感知したり攻撃したりする能力は術者と変わらない。攻撃ボーナスは術者レベル+術者の【知力】(ウィザード)/【魅力】(ソーサラー)修正値+10(【筋力】33による+11、大型による-1)。攻撃が成功すると1d8+11ダメージに加え、攻撃が命中した目標は呪文のセーブDCに対して頑健セーブを行ない、失敗すると1ラウンドの間朦朧状態となる。 また、この手は毎ラウンド1回、機会攻撃を誘発しない突き飛ばし攻撃を行なうこともできる。この戦技ボーナスは術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、さらに+12がつく(【筋力】33による+11、大型による+1)。この手は敵を可能な限り遠ざけるように動く。この目的で動くときの移動距離は無限とする。新しい目標に向けるためには移動アクションが必要。敵は突き飛ばし判定に成功してクレンチ・フィストと共に動かなければ術者に近づけない。	音声、動作、焦点	Wiz8

9	力術 [力場]	クラッシング・ハンド <i>Crushing Hand</i>	中	10ftの手	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可	<p>ハンド系。下備考参照。</p> <p>さらにこの手を術者が選んだ敵1体に組みつかせることができる。クラッシング・ハンドは毎ラウンド1回の組みつき攻撃を行なう。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。この組みつきの戦技ボーナスと戦技防御値は術者レベルを基本攻撃ボーナスとして用い、【筋力】35による+12、サイズが大型であることによる+1がつく。組みつきに成功すると2d6+12のダメージを与える。別の目標に向けるのは移動アクションを要する。</p> <p>代わりに突き飛ばし攻撃を同じボーナスで行うこともできる。</p> <p>焦点具: 柔らかい手袋片手分</p>	音声、動作、 焦点	Wiz9
---	------------	------------------------------------	---	--------	-----	----------------	----	---	---	--------------	------

★備考

ハンド系	<p>大型の魔法の手を作り出し、術者と敵1体の間に出現させる。この浮遊体は両者の間に留まるように移動し、術者がどこへ移動しようとその敵に対する遮蔽(+4AC)を術者に提供する。この手を欺くことはできない。手は相手を追いかけない。</p> <p>この手は指を伸ばした状態で縦横10フィートの大きさがある。手はダメージを受けていない術者と同じヒット・ポイントを持ち、ACは20(-1サイズ、+11外皮)である。手は通常のクリーチャーと同様にダメージを受けるが、ダメージを及ぼさない魔法効果のほとんどから作用を受けない。手は機会攻撃を誘発しない。ウォール・オブ・フォースを押し通ったり、アンティマジック・フィールドの中に入ったりすることはできない。プリズマティック・ウォールやプリズマティック・スフィアの効果はすべて受ける。手のセーヴィング・スローは術者と同じである。デイスインテグレイトやデイスベル・マジックにより手を破壊できる。</p> <p>体重2,000ポンド以下のクリーチャーが手を押しのけようとした場合、移動速度が通常の半分になる。手は体重が2,000ポンドより重い敵の移動速度を遅くすることはできないが、それでもその攻撃には作用を及ぼすことができる。</p> <p>この呪文を別の目標に向け直すには、1移動アクションを要する。</p>
------	---

領域呪文:知識

呪文Lv	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
1	占術	コンプリヘンド・ランゲージズ <i>Comprehend Languages</i>	自身	術者	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(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、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。	音声、動作、信仰	Wiz1、Clr1、Brd1
2	占術 [精神作用]	ディテクト・ソウズ <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	表面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。	音声、動作、信仰	Wiz2、Brd2
3	死霊術 [言語依存]	スピーク・ウィズ・デッド <i>Speak with Dead</i>	10ft	死んでいる 1体	10分	1分/Lv	意志・無効 (本文)	不可	術者は1つの死体に生命のようなものを与え、質問に答えさせることができる。術者レベル2レベルごとに1つまでの質問をすることができる。死体の知識は生前知っていたことに限定されるが、これには話す言語も含まれる。そのクリーチャーが特に術者と対立する立場だったなら、答えは短く、不可解だったり似たことを繰り返したりする。 死んだクリーチャーの属性が術者と異なっていたなら、死体は生きているかのように意志セーブで抵抗できる。成功したならば、死体は術者の質問に答えることを拒否するか、〈はったり〉を用いてだまそうとすることができる。魂は生きているときに知っていたことを話せるだけである。 その死体が1週間以内にスピーク・ウィズ・デッドの対象となったなら、新たな呪文は失敗する。術者はこの呪文をどれだけ長い間死んでいた死体に対して使用することもできるが、回答を得るためには、その死体はほとんど損なわれていないものでなければならない。損傷を受けた死体は部分的な答えや、部分的に正しい答えを返してくるかもしれないが、そもそも話すためには少なくとも口がなくてはならない。アンデッド・クリーチャーに変えられたことのある死体に対しては作用しない。	音声、動作、信仰	Clr3
4	占術	ディヴィネーション <i>Divination</i>	自身	術者	10分	瞬間	—	—	術者はこれから1週間以内に達成しようとする目的、起きる出来事、活動について質問をし、有益な助言を得ることができる。この呪文より与えられた助言は短いフレーズ1つだけの簡潔なものか、さもなくば謎歌が言葉にならない前兆のようなかたちをとる。術者の属するパーティが情報に従って行動しなかったなら、状況が変化し、それにとまって神託の情報が役に立たなくなる可能性もある。 ディヴィネーションの内容が正しい可能性は基本的に70%+術者レベルごとに1%(最大で90%)である。術者には呪文が失敗したかどうかわかる。ただし、誤情報を与える特定の魔術が働いている場合は除く。 同じ事柄について同じ術者が何度もこの呪文を使っても、ダイスの目は1回目と同じだったものとして扱われ、返ってくる答も毎回同じになる。	音声、動作、物質	Clr4
5	占術	トゥルー・シーイング <i>True Seeing</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	物質要素: 25gpの価値のある香とふさわしい捧げ物 対象は通常の闇と魔法の間を見通し、魔法によって隠された隠し扉に気付く、ブレイやディスプレイメントの影響下にあるクリーチャーや物体の正確な位置を知り、不可視状態のクリーチャーや物体を通常通り見ることができ、幻術を見破り、変身・変化・変成させられたものの真の姿を見抜く。さらに対象は視覚をエーテル界に合わせることもできる(ただし異次元空間を覗くことはできない)。この呪文で得た視力で見える範囲は120フィート。 固体の向こう側を見通すことはできない。霧などによる視認困難を解消することもない。魔法によらない変装を見破ったり、単に隠れているだけのクリーチャーを見つけたり、魔法によらない手段で隠された隠し扉に気付いたりする助けにはならない。さらに、既知の魔法によってこの呪文の効果をこれ以上強化することはできない。	音声、動作、物質	Wiz6、Clr5、Dri7
6	占術	ファインド・ザ・パス <i>Find the Path</i>	自身が接触	術者あるいは 1体	3R	10分/Lv	不可か 意志・無効 (無害)	不可あるいは可 (無害)	物質要素: 眼軟膏(250gp) この呪文の受け手は、重要な特定の目的地(街、牢獄、湖、ダンジョンなど)に通じる最短かつ最も直接の経路を発見できる。その場所は重要でさえあれば野外でも、地下でも構わない。ファインド・ザ・パスは場所に対して働く。場所の中にある物体やクリーチャーには働かない。その場所は、呪文発動時に対象がいたのと同じ次元界になくなくてはならない。 この呪文によって、対象は最終的に自分を目的地に連れて行ってくれる正確な方向を知覚できる。呪文は適宜、たどるべき正確な道や、とるべき肉体的な行動を指示してくれる。 この呪文はメイズ呪文から対象を1ラウンドで脱出させる。 この占術は受け手に合わせて効果を与え、その仲間には影響しない。また、この呪文で示された道を進むときに術者を妨害する可能性のあるクリーチャーの行動を考慮したり予測したりすることはない。	音声、動作、焦点	Clr6、Dri6、Brd6

焦点具:占術道具一式

7	占術	レジェンド・ローア <i>Legend Lore</i>	自身	術者	本文	本文	—	—	術者は重要な人物や場所、物品の伝説を知ることができる。その人物や物品が手近にあったり、術者が問題の場所にいたりする場合、発動時間は1d4×10分。術者がその人物、物品、場所についての詳しい情報を知っているだけなら、発動時間は1d10日、得られる情報もさほど完璧でない。術者が噂に聞いたことがあるだけなら発動時間は2d6週間、得られる情報も不完全である。レジェンド・ローアで得た情報をもとに再度レジェンド・ローアを使用することで、得られる情報の精度を高めることができる。 術者は発動時間の間食事や睡眠などの日課以外の活動に従事することはできない。 11レベル以上のキャラクター、彼らが戦ったクリーチャー、彼らが使った主な魔法のアイテム、彼らの偉業がなされた場所の類は“伝説”である。 物質要素 : 香(250gp)、 焦点具 : 象牙4つ(各50gp)	音声、動作、物質、焦点	Wiz6、Brd4
8	占術	ディサン・ロケーション <i>Discern Location</i>	無限	1体か物体1つ	10分	瞬間	不可	不可	術者は個体1体あるいは物体1つの正確な位置を知ることができ、これを妨害できるものはマインド・ブランク呪文や神格の直接介入以外にはない。この呪文は念視や位置確認を妨げる通常の手段を回避する。この呪文は対象のクリーチャーや物体のある場所(土地、名前、店名、建物名など)、共同体、郡県(あるいはそれに類する政治的区分)、国、大陸、次元界の名前を明らかにする。 この呪文でクリーチャーを捜すためには、術者はそのクリーチャーを見たことがあるか、かつてそのクリーチャーのものであった何らかのアイテムを持っていなければならない。物体を捜すためには、術者は少なくとも一度はその物体に触れたことがなければならない。	音声、動作、信仰	Wiz8、Clr8
9	占術	フォアサイト <i>Foresight</i>	自身	本文	1標準	10分/Lv	—	—	この呪文は術者に、自分や他人に関する強力な第六感を与える。 ①呪文が発動されると即座に、術者は呪文の対象に及ぶ差し迫った危険や害についての警告を受ける。 ②術者は不意打ちを受けることも、立ちすくみ状態になることもない。 ③術者はACと反応セーブに+2の洞察ボーナスを得る。ACへの【敏捷力】ボーナスを失うような場合には、この洞察ボーナスも失う。	音声、動作、信仰	Wiz9、Dri9
			接触	”	”	”	意志・無効 (無害)	可 (無害)	上記と同様の効果を得るが、術者が目標に伝えなければ効果は一切ない。また、③の効果は得られない。		

領域呪文: 秩序

呪文 Lv	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
1	防御術 [混沌]	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。 既に効果を受けている場合、+2 のボーナスを得てもう一度セーブを行うことができる。 セーブに成功したなら、効果時間の間抑制する。解除はしない。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑制する。肉体武器による攻撃を含む。 混沌のクリーチャーは、この効果を無視する。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。	音声、動作、 信仰	Wiz1、Clr1、 Pld1
2	変成術 [混沌]	アライン・ウェポン (混沌のみ) <i>Align Weapon</i>	接触	武器1つか 矢弾50発	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、 物体)	武器に、[混沌]の属性を付加する。これにより、ダメージ減少を避すことが可能になる。既にいずれかの属性を持っている武器には、この呪文は効果を及ぼさない。 肉体武器にはこの呪文は効果を及ぼさない。 与えた属性と同じ属性がこの呪文にも付与される。	音声、動作、 信仰	Clr2
3	防御術 [混沌]	マジック・サークル・アゲンス ト・ケイオス <i>Magic Circle against Chaos</i>	接触	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・ケイオス の効果を受ける。また、混沌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、成功した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・ケイオス 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、出目10が可能。3時間20分をかければ出目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もできない。罠から自由になるための【魅力】判定は難易度+5。 この呪文は プロテクション・フロム・ケイオス とは累積しない。 物質要素 : 銀粉で描いた直径3ftの円	音声、動作、 物質	Wiz3、Clr3、 Pld3
4	力術 [秩序]	オーダーズ・ラス <i>Order's Wrath</i>	中	一辺30ft立方 体の範囲内の 秩序属性でな いクリーチャー	1標準	瞬間、1R (本文)	意志・不完全 (本文)	可	術者は秩序の力を呼び起こして敵を討つ。この呪文によって害を被るのは、属性が混沌か中立のクリーチャー のみ。 属性が混沌のクリーチャー : 術者レベル2レベルごとに1d8(最大5d8)ポイントのダメージ、1ラウンドの間幻惑 状態にする。意志セーブに成功すればダメージ半減、幻惑状態無効。 混沌の来訪者 : 術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージ、1ラウンドの間幻惑状態にする。意志 セーブに成功すればダメージ半減、幻惑状態無効。 属性が混沌でも秩序でもないクリーチャー : 半分のダメージ、幻惑状態にはならない。意志セーブに成功すれ	音声、動作	Clr4
5	防御術 [秩序]	ディスペル・ケイオス <i>Dispel Chaos</i>	接触	本文	1標準	1R/Lvか 消費	本文	本文	定常的な青い秩序のエネルギーが術者を取り巻く。 ①術者は混沌のクリーチャーからの攻撃に対して、ACに+4の反発ボーナスを得る。 ②他の次元界からやって来た混沌のクリーチャーに対して近接接触攻撃に成功すると、術者はそのクリー チャーをその出身次元界に送り返す。対象が意志セーブに成功すればこの効果を無効化できる(呪文抵抗も有 効)。 ③接触することで、術者は混沌のクリーチャーの発動した心術呪文1つ、あるいは発動者問わず[混沌]の呪文 どれか1つを自動的に解呪できる。ディスペル・マジックで解呪できない呪文は ディスペル・ケイオス でも解呪で きない。この効果に対しては、セーヴィング・スローも呪文抵抗も適用されない。	音声、動作、 信仰	Clr5、Pld4
6	(強制) [精神 作用]	ホールド・モンスター <i>Hold Monster</i>	中	生きているク リーチャー1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効 (本文参照)	可	ホールド・バースン と同様だが、この呪文は生きているクリーチャーならどんなものに対しても作用する。	音声、動作、 信仰	Wiz5、Brd4

7	力術 [音波、 秩序]	ディクタム <i>Dictum</i>	40ft	術者中心 半径40ft拡散 内の秩序属性 でないクリー チャー複数体	1標準	瞬間	不可 あるいは 意志・無効 (本文)	可	<p>効果範囲内にいて呪言を聞いた、属性が“秩序”でないクリーチャーはHDに応じて以下の有害な効果を被る。 HD=Lv: 聴覚喪失、HD=Lv-1〜Lv-4: よろめき&聴覚喪失、HD=Lv-5〜Lv-9: 麻痺&よろめき&聴覚喪失、 HD≤Lv-10: 死&麻痺&よろめき&聴覚喪失</p> <p>これらの効果は累積し、同時に発生する。複数の効果を受けても一度だけセーブを行い、その結果を全ての効果に対して適用する。 聴覚喪失: 1d4ラウンドの間、聴覚喪失状態となる。セーブ: 無効。 よろめき: 2d4ラウンドの間、よろめき状態となる。セーブ: 効果は1d4ラウンドに軽減。 麻痺: 1d10分間、麻痺状態かつ無防備状態となる。セーブ: 効果は1ラウンドに軽減。 死: 生きているクリーチャーは死亡する。アンデッド・クリーチャーは破壊される。セーブ: 代わりに3d6+Lv(最大3d6+25)ポイントのダメージを受ける。</p> <p>これに加えて、術者がこの呪文を発動した際に自分の出身次元界にいた場合、効果範囲内にいて属性が“秩序”でない他次元界クリーチャーは直ちに各自の出身次元界に退去させられ、24時間の間戻ってくることはできない。この効果は、そのクリーチャーがディクタムの呪言を耳にしたかどうかに関わらず発生する。-4のペナルティを受けた意志セーブに成功すればこの退去効果を無効化できる。</p>	音声	Clr7
8	防御術 [秩序]	シールド・オウ・ロー <i>Shield of Law</i>	20ft	術者中心 半径20ft爆発 内のLv体	1標準	1R/Lv (解除可)	本文	可 (無害)	<p>おぼろげな青い輝きが対象を取り巻く。この呪文には4つの効果がある。 ①対象はACに+4の反発ボーナスと、セーブに+4の抵抗ボーナスを得る。これらのボーナスは全ての効果に適用される。 ②対象は[混沌]の呪文や混沌属性のクリーチャーの発動した呪文に対して呪文抵抗25を得る。 ③プロテクション・フロム・ケイオスと同様に、憑依および精神的な影響から術者を保護する。 ④混沌属性のクリーチャーがこの呪文によって守られたクリーチャーに対する近接攻撃に成功した場合、その攻撃者は減速状態になる(スロー呪文と同様。意志・無効)。</p> <p>焦点具: 小さな聖遺物入れ(500gp)</p>	音声、動作、 焦点	Clr8
9	召喚術 (招来) [秩序]	サモン・モンスターIX (秩序のみ) <i>Summon Monster IX</i>	近	召喚した 複数体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	<p>来訪者、エレメンタル、あるいは魔獣を召喚する。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。</p> <p>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.7以下を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.8を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.9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。 この呪文では秩序クリーチャーのみ招来できる。</p>	音声、動作、 信仰	Wiz9、Clr9

領域呪文：治癒

呪文Lv	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
1	召喚術 (治癒)	キュア・ライト・ウーンズ <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、Dri1、 Brd1、Pld1、 Rng2
2	召喚術 (治癒)	キュア・モデレート・ウーンズ <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 2d8+1/Lv(最大 2d8+10)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、 Brd2、Pld3、 Rng3
3	召喚術 (治癒)	キュア・シリアス・ウーンズ <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、 Brd3、Pld4、 Rng4
4	召喚術 (治癒)	キュア・クリティカル・ウーンズ <i>Cure Critical 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 4d8+Lv(最大 4d8+20)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	Clr4、Dri5、 Brd4
5	召喚術 (治癒)	ブレス・オヴ・ライフ <i>Breath of Life</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)か 意志・半減 (本文)	可 (無害) か可 (本文)	5d8+1/Lv(最大+25)ポイントのダメージを回復させる。 他の治癒呪文とは異なり、この呪文によって死亡した直後のクリーチャーを蘇生させることができる。1ラウンド以内に死んだクリーチャーに唱え、回復後のhpが【耐久力】の負の値を上回ったなら、そのクリーチャーは復活して安定化する。回復後のhpが【耐久力】の負の値と同じか下回ったなら、そのクリーチャーは死亡したままである。ブレス・オヴ・ライフによって息を吹き返したクリーチャーは、1日の間負のレベルを1レベル得る。 [即死]効果によって殺されたクリーチャーをブレス・オヴ・ライフで蘇生することはできない。 ブレス・オヴ・ライフはアンデッドに対してダメージを与える。それらを生き返らせることはない。	音声、動作	Clr5
6	召喚術 (治癒)	ヒール <i>Heal</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる：過労状態、幻惑状態、混乱状態、(フィーブルマインドのような)知能低下状態、聴覚喪失状態、毒を受けた状態、能力値ダメージ、吐き気がする状態、発狂状態、病気、疲労状態、不調状態、目がくらんだ状態、盲目状態、朦朧状態。また、この呪文は10×Lv(最大150)ポイントのダメージを回復させる。 この呪文は、アンデッド・クリーチャー相手にはハームの効果と及ぼす。	音声、動作	Clr6、Dri7
7	召喚術 (治癒)	リジェネレート <i>Regenerate</i>	接触	生きているクリーチャー1体	3全R	瞬間	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象の切断された肉体の一部(手足の指、手、足、腕、脚、尻尾、果ては複数の頭を持つクリーチャーの頭ですら)、折れた骨、損なわれた内臓が再生する。この呪文を発動した後、切断された部位がその場にあり、そのクリーチャーにくっつけられているなら、肉体の再生は1ラウンドで完了する。そうでなければ2d10ラウンドかかる。さらにこの呪文は4d8+術者レベルごとに1(最大+35)ポイントのダメージも治癒し、過労状態と疲労状態も取り除き、対象が被っていたすべての非致傷ダメージも除去する。 生きているクリーチャー(アンデッドを含む)には効果はない。	音声、動作、 信仰	Clr7、Dri9
8	召喚術 (治癒)	マス・キュア・クリティカル・ウーンズ <i>Cure Critical Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して4d8+Lv(最大4d8+40)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Clr8、Dri9
9	召喚術 (治癒)	マス・ヒール <i>Heal, Mass</i>	近	複数体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	ヒールと同様だが、複数のクリーチャーに作用する。また、回復するhpの最大量は250である(以降は詳細)。この呪文は対象に作用を及ぼしている以下の不利な状態すべてを一度に終わらせる：過労状態、幻惑状態、混乱状態、(フィーブルマインドのような)知能低下状態、聴覚喪失状態、毒を受けた状態、能力値ダメージ、吐き気がする状態、発狂状態、病気、疲労状態、不調状態、目がくらんだ状態、盲目状態、朦朧状態。また、この呪文は10×Lv(最大250)ポイントのダメージを回復させる。 この呪文は、アンデッド・クリーチャー相手にはハームの効果と及ぼす。	音声、動作	Clr9

領域呪文:天候

呪文Lv	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
1	召喚術 (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う。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	Wiz1、Clr1、 Dri1
2	召喚術 (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。 呪文が完成した直後と、それ以降の各ラウンドに1回、術者は幅5ft、長さ30ftで3d6ポイントの[電気]ダメージを与える垂直に落ちる雷を呼び降ろすことができる。雷はそれがどんな場所であれ、呪文の距離内(その時点で術者のいる位置から測る)にある、術者が選択した目標地点へ真上から垂直に落ちる。目標となったマスにいたクリーチャーと、落雷の通り道にいたすべてのクリーチャーに作用する。 落雷はすぐさま起こさねばならないわけではない。その前に他のアクションを(呪文の発動含む)行なつてよい。ただし、第1ラウンド以降の各ラウンドでは、雷を落とすために術者が標準アクション(呪文に精神集中する)が必要。術者は合計で、術者レベルに等しい本数(最大10本)の雷を落とすことができる。 術者が屋外の嵐の吹きすさぶエリアにいる場合一雨が降り注ぎ、暗雲が立ちこめ、風が吹き荒れ、蒸し暑く、視界の悪い状況で、竜巻(ジンやサイズが大型以上のエア・エレメンタルが起こすものも含む)であっても構わないう落雷はそれぞれ3d6ではなく3d10の[電気]ダメージを与える。 この呪文は屋内や地下でも機能するが、水中では機能しない。	音声、動作	Wiz2、Brd2
3	力術 [電気]	コール・ライトニング <i>Call Lightning</i>	中	長さ30ftの 雷1本以上	1R	1分/Lv	反応・半減	可	呪文が完成した直後と、それ以降の各ラウンドに1回、術者は幅5ft、長さ30ftで3d6ポイントの[電気]ダメージを与える垂直に落ちる雷を呼び降ろすことができる。雷はそれがどんな場所であれ、呪文の距離内(その時点で術者のいる位置から測る)にある、術者が選択した目標地点へ真上から垂直に落ちる。目標となったマスにいたクリーチャーと、落雷の通り道にいたすべてのクリーチャーに作用する。 落雷はすぐさま起こさねばならないわけではない。その前に他のアクションを(呪文の発動含む)行なつてよい。ただし、第1ラウンド以降の各ラウンドでは、雷を落とすために術者が標準アクション(呪文に精神集中する)が必要。術者は合計で、術者レベルに等しい本数(最大10本)の雷を落とすことができる。 術者が屋外の嵐の吹きすさぶエリアにいる場合一雨が降り注ぎ、暗雲が立ちこめ、風が吹き荒れ、蒸し暑く、視界の悪い状況で、竜巻(ジンやサイズが大型以上のエア・エレメンタルが起こすものも含む)であっても構わないう落雷はそれぞれ3d6ではなく3d10の[電気]ダメージを与える。 この呪文は屋内や地下でも機能するが、水中では機能しない。	音声、動作	Dri3
4	召喚術 (創造) [冷氣]	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たり、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う。 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)判定にー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。	音声、動作、 信仰	Wiz3、Dri3
5	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)判定にー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。	音声、動作、 信仰	Wiz4、Dri4
6	力術 [風]	コントロール・ウィンス <i>Control Winds</i>	40ft/Lv	半径40ft/Lv、 高さ40ftの円 筒形	1標準	10分/Lv	頑健・無効	不可	自分の周囲の風の方を変化させる。術者は特定の向きや吹き方で風を吹かせたり、風力を増減させたりすることができる。新たな風向きと風力は、呪文が終了するか、術者自身が精神集中をして変化させるまで持続する。望むなら、術者は効果範囲の中心に、直径80フィートまで風の穏やかな“目”を作ることができる。また、術者は自分の上限より狭い円筒形の範囲に効果を制限することもできる(たとえば、100フィート先を中心として直径20フィートの竜巻を起こすなど)。 風向き : 術者は呪文の効果範囲内に起こす風の基本的な吹き方を以下の4つの中から1つ選択できる。 吹き下ろす風。中心から外側に向け、全方向に同じ強さで吹かせる。 吹き上がる風。外縁部から中心に向け、全方向から同じ強さで吹き寄せ、中心の目に当たる直前で上に向きを変える。 旋回する風。中心の周囲に円を描くようにして、時計回りか反時計回りに吹かせる。 突風。一方の端から反対側に向け、効果範囲全体を横切るように一方向に吹かせる。 風力 : 術者レベル3レベルごとに、術者は風力を1段階増減できる。毎ラウンド術者のターンに風の中のクリーチャーは頑健セーブを行ない、失敗すると風の吹いている範囲内にいる場合の効果を被る。詳細は『環境』を参照。 疾風(時速21マイル以上)では船を帆走させるのが難しくなる。強風(時速31マイル以上)は小型船や建物にダメージを与える。 暴風(時速51マイル以上)は、ほとんどの飛行クリーチャーを墜落させ、小さな木々を根本から倒し、簡単な造りの木製建造物を倒壊させ、屋根を引きはがし、船舶を危険に陥らせる。 台風クラスの風(時速75マイル以上)は木製建築物を破壊し、大きな木々を根本から倒し、ほとんどの船を浸水沈没させる。 竜巻(時速175マイル以上)は、補強構造のないあらゆる建物を破壊し、大きな木々も多くが根本から倒されてしまう。	音声、動作	Dri5

7	変成術	コントロール・ウェザー <i>Control Weather</i>	2マイル	術者中心2マイルの円	10分	4d12時間	不可	不可	現在いる地域の天候を変える。この呪文の発動には10分かかり、効果ははっきりと現れるまでにさらに10分かかる。術者は、自分がいる地域の気候と季節に応じた天候を生じさせることができる。穏やかな天候にすることもできる。 季節/起こせる天候 春/竜巻、雷雨、みぞれを伴う嵐、曇天 夏/豪雨、熱波、ひょうを伴う嵐 秋/曇天か寒天、濃霧、みぞれ 冬/凍寒、吹雪、雪解け 晩冬/台風級の風、あるいは時ならぬ春 術者は風向きや風力といった、天候の大まかな傾向を制御できる。しかし天候の個々の現象(雷の落下地点など)は制御できない。この天候は術者が放置しておけば持続時間中ずっと続くが、標準アクションを1回使えば新たな天候を指定することもできる(完全にその状態になるのは10分後である)。両立し得ない天候を同時に起こすことはできない。 気象現象を取り除くこともできる(自然発生したものか否かに関わらず)。	音声、動作	Wiz7、Clr7、Dri7
8	力術 [風]	ワールウィンド <i>Whirlwind</i>	長	底10ft、頭頂30ft、高さ30ftの竜巻	1標準	1R/Lv (解除可)	反応・無効 (本文)	可	激しい風の強力な竜巻を作り出し、地面や水面に沿った空中を1ラウンドに60フィートの速度で動かす。術者は集中によって竜巻の動きを制御することができるが、単純なプログラムを指定してもよい。竜巻の行動を指示するかプログラムされた行動を変えるには1回の標準アクションが必要。竜巻は術者のターンになると必ず移動する。竜巻が呪文の範囲を超えたなら、1d3ラウンドの間制御を失ってランダムに移動し、その後消滅する(範囲内に戻っても制御は戻らない)。 この呪文の効果に接触した大型以下のクリーチャーは、反応セーブに成功しなければ3d6のダメージを受ける。最初のセーブに失敗した中型のクリーチャーは2回目のセーブを行う。失敗すれば竜巻の強い風に巻き上げられ、術者のターンごとに1d8のダメージを受ける(セーブ不可)。術者はいつでも竜巻に捕まえたクリーチャーを	音声、動作、信仰	Dri8
9	召喚術 (招来)	ストーム・オヴ・ヴェンジャンス <i>Storm of Vengeance</i>	長	半径360ftの嵐雲	1R	精神集中 (10Rまで)	本文	可	巨大な風の黒雲を空に作り出す。その雲の下にいるすべてのクリーチャーは頑健セーブを行ない、失敗したならば1d4×10分の間聴覚喪失状態になる。術者が精神集中を続けるラウンドごとに、呪文は以下のような追加効果を生み出す。それぞれの効果は術者のターンの間に発生する。 2ラウンド目 ：範囲内に酸の雨が降り、1d6ポイントの[酸]ダメージを与える。セーブ不可。 3ラウンド目 ：術者は雲から6本の稲妻を呼び降ろす。術者はこれらの稲妻がどこに当たるか決定する。1つの目標に対しては1本の稲妻しか向けられない。それぞれの稲妻は10d6ポイントの[電気]ダメージを与える。反応・半減。 4ラウンド目 ：範囲内に雷が降り、5d6ポイントのダメージを与える。セーブ不可。 5～10ラウンド目 ：豪雨と荒れ狂う風が視界を低下させる。この雨は5フィートを超えるすべての視界を曇らせる(暗視能力は無効)。5フィート離れたクリーチャーは視認困難(攻撃に20%の失敗確率がつく)。それより離れたクリーチャーは完全視認困難(攻撃に50%の失敗確率がつき、攻撃者は視覚で目標の位置をつきとめることができない)。移動速度は3／4に下がる。 嵐の範囲内で遠隔攻撃を行うことはできない。範囲内で発動される呪文は術者が(ストーム・オヴ・ヴェンジャンスのセーブDC＋術者が発動しようとしている呪文のレベル)に等しいDCの精神集中判定に成功しない限り、中断される。	音声、動作	Clr9、Dri9

領域呪文: 動物

呪文 Lv	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
1	心術 (強制) [精神 作用]	カーム・アニマルズ <i>Calm Animals</i>	近	動物複数、 互いに30ft	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	【知力】2以下の通常の動物のみがこの影響を受ける。対象は互いの距離が30フィート以内であること。また、対象はすべて同じ種類でなければならない。対象とできる動物の合計ヒット・ダイスは2d4 + 術者レベルとなる。ダイア・アニマルや攻撃または番の訓練を受けた動物のみがセーヴィング・スローを行える。 対象はその場を動かなくなり、攻撃や逃亡を行わない。彼らは無防備状態ではなく、通常通り防御行動をとる。威圧的な行動が対象に行われると、この呪文は破られてしまう。	音声、動作	Dri1、Rng1
2	心術 (強制) [精神 作用]	ホールド・アニマル <i>Hold Animal</i>	中	動物1体	1標準	1R/Lv (本文) (解除可)	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は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	Dri2、Rng2
3	心術 (強制) [精神 作用]	ドミネイト・アニマル <i>Dominate Animal</i>	近	動物1体	1R	1R/Lv	意志・無効	可	術者は対象に単純な命令(「攻撃せよ!」とってこい!」走れ!」等)により指図できるようになる。自殺的あるいは自滅的な命令(動物よりサイズ分類が2段階以上大きいクリーチャーを攻撃しろというも含む)は単に無視される。 また、術者と対象のクリーチャーの間に精神的なつながりを作り出す。対象の動物がこの呪文の距離内にある限り、言葉を発することなく心の中で命じるだけで指図できる。対象の動物を制御するには、相手が見えている必要はない。術者はその動物のしているものが直接見えたり、聞いているものが直接聞こえたりするわけではないが、相手がどんな目にあっているかはわかる。 対象は普通なら理解もできないような行動まで実行できるようになる。術者は動物の制御だけに精神集中している必要はないが、その動物が普通ではできないようなことをやらせる場合、精神集中が必要になる。指示内容を変更したり、支配しているクリーチャーに新たな命令を与えることは、“呪文を向け直す”のに相当する(移動アクション)。 自然の存在を召喚する。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・ネイチャーズ・アライ表」を参照のこと。この呪文では動物しか招来できない。 Lv.1～2から1d4+1体か、Lv.3から1d3体か、Lv.4から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。	音声、動作	Dri3
4	召喚術 (招来)	サモン・ネイチャーズ・アライ IV (動物のみ) <i>Summon Nature's Ally IV</i>	近	召喚された 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	自然の存在を召喚する。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・ネイチャーズ・アライ表」を参照のこと。この呪文では動物しか招来できない。 Lv.1～2から1d4+1体か、Lv.3から1d3体か、Lv.4から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。	音声、動作、 信仰、焦点	Dri4、Rng4
5	変成術 (ポリ モーフ)	ビースト・シェイプIII (動物のみ) <i>Beast Shape III</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	ビースト・シェイプIIと同様に働くが、微小か超大型の動物の姿をとることができる。 変身後の姿が以下の能力を持つ場合、獲得する:穴掘り30フィート、登攀移動速度90フィート、飛行移動速度90フィート(良好)、水泳移動速度90フィート、非視覚的感知30フィート、暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚、締めつけ、凶暴化、掴み、噴射移動、毒、飛びかかり、ひっかき、蹂躪、足払い、蜘蛛の糸。 以下のように能力に修正を得る。 微小の動物:【筋力】に-4のペナルティ、【敏捷力】に+6のサイズ・ボーナス、ACに+1の外皮ボーナス。 超大型の動物:【筋力】に+6のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-4のペナルティ、ACに+6の外皮ボーナス。 物質要素:変身対象の一部	音声、動作、 物質	Wiz5
6	防御術	アンティライフ・シェル <i>Antilife Shell</i>	10ft	術者中心 半径10ft放射	1R	10分/Lv (解除可)	不可	可	ほとんどの種類の生きているクリーチャーの侵入を阻む、移動可能な半球状のエネルギー・フィールドを発生させる。この効果は、異形、巨人、植物、人怪、動物、粘体、人型生物、フェイ、魔獣、蟲、竜を締め出すが、アンデッド、エレメンタル、人造、来訪者には効果がない。 この呪文は防御的用途でのみ使用でき、攻撃的用途には使えない。この呪文が寄せつけないクリーチャーに対して、防御術による障壁を無理やり押し付けると、障壁は崩壊してしまう。	音声、動作、 信仰	Clr6、Dri6
7	変成術 (ポリ モーフ)	アニマル・シェイプス <i>Animal Shapes</i>	近	同意するLv体 まで、互いに 30ft以内	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可 (本文)	可 (無害)	目標をビースト・シェイプIIIと同様に術者が選んだ動物に変身させる。全てのクリーチャーは同じ動物の姿をとらなければならない。この変身は呪文が終了するか、術者が対象全ての変身を解除するか、対象が全ラウンド・アクションで元の姿に戻ることを選択するまで続く。	音声、動作、 信仰	Dri8
8	召喚術 (招来)	サモン・ネイチャーズ・アライ VIII (動物のみ) <i>Summon Nature's Ally VIII</i>	近	召喚された 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	自然の存在を召喚する。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・ネイチャーズ・アライ表」を参照のこと。この呪文では動物しか招来できない。 Lv.1～6から1d4+1体か、Lv.7から1d3体か、Lv.8から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。 術者は多種多様なクリーチャーの姿をとることができる。この呪文は術者が選んだ種別により、オルター・セルフ、ビースト・フォームIV、エレメンタル・ボディIV、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIII、ジャイアント・フォームII、プラント・シェイプIIIのどれかと同様に働く。1ラウンドに1回フリー・アクションで別の姿に変わることができる。この変身は標準行動の直前か直後に瞬間的に起こり、アクションの途中で起こることはない。 焦点具:ジェイド(翡翠)のサークレット(1,500gp)	音声、動作、 信仰、焦点	Dri8
9	変成術 (ポリ モーフ)	シェイプチェンジ <i>Shapechange</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv (解除可)	—	—	術者は多種多様なクリーチャーの姿をとることができる。この呪文は術者が選んだ種別により、オルター・セルフ、ビースト・フォームIV、エレメンタル・ボディIV、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIII、ジャイアント・フォームII、プラント・シェイプIIIのどれかと同様に働く。1ラウンドに1回フリー・アクションで別の姿に変わることができる。この変身は標準行動の直前か直後に瞬間的に起こり、アクションの途中で起こることはない。 焦点具:ジェイド(翡翠)のサークレット(1,500gp)	音声、動作、 焦点	Wiz9、Dri9

領域呪文:破壊

呪文Lv	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
1	占術	トゥルー・ストライク <i>True Strike</i>	自身	術者	1標準	本文	-	-	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プリカ	音声、焦点	Wiz1
2	力術 [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	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。	音声、動作、物質	Wiz2、Clr2、Brd2
				物体1つ	1標準	瞬間	意志・無効 (物体)	可	術者レベルごとに 10 ポンドまでの物体1つを破壊する。		
				水晶製クリーチャー1体	1標準	瞬間	頑健・半減	可	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。		
3	心術 (強制) [精神作用]	レイジ <i>Rage</i>	中	同意する生きているクリーチャー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 の土気ボーナス、意志セーブに +1 の土気ボーナス、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、Brd2
4	死霊術	インフリクト・クリティカル・ウーンズ <i>Inflict Critical 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体に、負のエネルギーにより 4d8+Lv(最大 4d8+20)のダメージを与える。対象がアンデッドならば、同じだけの傷を回復する。	音声、動作	Clr4
5	力術 [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、脆い物体を待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できない。	音声	Wiz4、Brd4
6	死霊術	ハーム <i>Harm</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	対象を負のエネルギーで満たし、10 × Lv(最大150)ポイントのダメージを与える。ハームは対象のhpを1未満に減少させることはない。 この呪文は、アンデッド・クリーチャーにはヒール効果を及ぼす。	音声、動作	Clr6
7	変成術	ディスインテグレート <i>Disintegrate</i>	中	光線	1標準	瞬間	頑健・不完全 (物体)	可	細い緑色の光線が術者の伸ばした指から放たれる。クリーチャーに使用する場合、遠隔接触攻撃が必要。光線は術者レベルごとに2d6(最大40d6)ポイントのダメージを与える。頑健セーブに成功すれば5d6ポイントのダメージを与える。この呪文によってhpが0以下になったクリーチャーは(セーブにかかわらず)完全に分解され、あとにはわずかな細かい塵しか残らない。装備には作用しない。 物体に対して使用された場合、光線は生命を持たぬ物質のうち、一辺10フィートの立方体1個ぶんまでの部分しか分解しない。この光線はウォール・オブ・フォースなどの完全に力場でできた物体にすら作用を及ぼすが、アンティマジック・フィールドのような魔法的效果を分解することはできない。 この光線は発動1回ごとに1つの目標にしか作用しない。	音声、動作、信仰	Wiz6

8	力術 [地]	アースクウェイク <i>Earthquake</i>	長	半径80ft拡散 (自在)	1標準	1R	本文	不可	<p>激しいが極めて局所的な地震が大地を引き裂く。この呪文により作りだされた強力な衝撃波はクリーチャーを打ち倒し、建造物を崩壊させ、地面に地割れを作る。地震は効果範囲内の地形、植物、建造物、クリーチャーのすべてに作用する。アースクウェイク呪文の個々の効果は呪文が発動された地形の性質によって異なる。</p> <p>①持続時間の間、その地面の上にいたクリーチャーは移動することも攻撃することもできない。</p> <p>②その地面の上にいた呪文の使い手は精神集中判定(DC20+呪文レベル)を行ない、失敗すると発動しようとしていた呪文を失う。</p> <p>③洞窟、洞穴、トンネル：天井が崩れ、落盤に巻き込まれたクリーチャーは8d6ポイントのダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。非常に大きな空洞の天井にアースクウェイクをかけた場合、実際の効果範囲の真下以外にいる者にも破片や瓦礫が落ちてくる危険がある。</p> <p>④崖：崖は崩落して土砂崩れが起こり、土石流は垂直方向の落下と同じ距離を水平方向にも移動する。高さ100フィートの崖の天辺にアースクウェイクをかけた場合、崖の真下から100フィート離れた位置まで土砂が流れ、その経路にいたすべてのクリーチャーは8d6ポイントの殴打ダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。</p> <p>⑤平地：効果範囲内に立っていたクリーチャーは反応セーブ(DC15)を行ない、失敗すると転倒する。地面の上にいたクリーチャーはそれぞれ25%の確率で地割れの1つに落ち込む(地割れを避けるには反応セーブ、DC20)。地割れは40フィートの深さで、呪文が終了するときに全て閉じられる。捕まったクリーチャーは雪崩の埋没域に空気なしで閉じ込められたかのように扱う。</p> <p>⑥建造物：開けた地面の上に建っていた建造物はすべて100ポイントのダメージを受ける。このダメージを硬度によって減らすことはできず、半減することもない。倒壊した建造物の中にいたクリーチャーは8d6ポイントの殴打ダメージを被り(反応・半減、DC15)、瓦礫の下に押さえ込まれる(⑧)。</p> <p>⑦川、湖、沼：効果範囲内をぬかるみとしてしまう。沼地や湿地は呪文の持続時間の間、クリーチャーや建造物を吸い込む流砂のごときものとなる。効果範囲内のクリーチャーはそれぞれ反応セーブ(DC15)を行い、失敗すると泥と流砂に呑み込まれてしまう。呪文の終了時に周囲の水が押し寄せ、泥にはまった者は溺れてしまう。</p> <p>⑧瓦礫の下に押さえ込まれる：押さえ込まれている間、毎分1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。押さえ込まれたクリーチャーが気絶状態となったなら、それ以降、解放されるか死ぬまで毎分、DC15の【耐久力】判定を行わなければならない、失敗すると1d6ポイントの致傷ダメージを受ける。</p>	音声、動作、 信仰	Clr8、Dri8
9	力術	インブロージョン <i>Implosion</i>	近	1ラウンドごとに 実体クリーチャー1体	1標準	精神集中 (1R/2Lvまで)	頑健・無効	可	<p>実体クリーチャーの体内に破壊的な共鳴振動をもたらす。術者が精神集中しているラウンド(最初のラウンドを含む)ごとに、1体のクリーチャーを内側へ向けて破裂させ、Lv×10ポイントのダメージを与える。術者が精神集中をやめると呪文は即座に終了するが、既に生じた内部破裂はそのままである。</p> <p>この呪文の発動1回の間に同じクリーチャーを二度目標とすることはできない。ガス状のクリーチャーや非実体クリーチャーには効果がない。</p>	音声、動作	Clr9

領域呪文：火

呪文 Lv	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
1	力術 [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	Wiz1
2	力術 [火]	プロデュース・フレイム <i>Produce Flame</i>	0ft	手の中の 炎	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	可	開いた手に松明ほどの明るさの火を作り出す。この火は術者と術者の持ち物に害を与えない。この火を使用して近接接触攻撃を行うことで、1d6 + 術者レベル(最大 +5)の[火]ダメージを与える。この火は射程120ftの投擲武器として扱うこともできる。この場合、遠隔接触攻撃となり、近接接触攻撃の場合と同じダメージを与える。火は投げた後手に再び現れる。攻撃を行うごとに、持続時間が1分短くなる。この結果持続時間が0分以下になったなら、攻撃の後で呪文は終了する。	音声、動作	Dri1
3	力術 [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	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。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、ファイアーボールのダメージを受ける。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なら、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[冷気]ダメージを被ったなら、その部分は消火されてしまう(通常物質と異なり、通常通りのダメージが入る)。パーマナンスイ呪文で永続化できる。永続化したウォール・オブ・ファイアーが[冷気]ダメージによって消火されてしまった場合、それは10分のあいだ非稼動状態となり、その後元通りの勢いに戻る。	音声、動作、 物質	Wiz3
4	力術 [火]	ウォール・オブ・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なら、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[冷気]ダメージを被ったなら、その部分は消火されてしまう(通常物質と異なり、通常通りのダメージが入る)。パーマナンスイ呪文で永続化できる。永続化したウォール・オブ・ファイアーが[冷気]ダメージによって消火されてしまった場合、それは10分のあいだ非稼動状態となり、その後元通りの勢いに戻る。	音声、動作、 信仰	Wiz4, Dri5
5	力術 [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)	—	—	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。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。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。 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。 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。	音声、動作、 信仰	Wiz4
6	召喚術 (創造) [火]	ファイアー・シード <i>Fire Seeds</i>	接触	ドングリ4つまで	1標準	10分/Lvか 使用まで	不可	不可	ドングリ手榴弾: 対象を100フィートまで投げることのできる特殊な投擲飛散武器に変える。射程単位は20フィート、目標に命中させるには遠隔接触攻撃が必要である。ドングリは合計で、術者レベルごとに1d4(最大20d4)ポイントの[火]ダメージを与えることができ、これは術者が望むように複数のドングリの間で分割できる。1つのドングリは10d4ポイントを超えるダメージを与えることはできない。ドングリ手榴弾は固い表面に当たれば爆発する。基本的な[火]ダメージに加えて、爆発に隣接している全てのクリーチャーはダメージのダイス1つごとに1ポイントの[火]ダメージを受ける。この爆発は、目標に隣接した全ての可燃性物質に火をつける。 物質要素: ドングリの実	音声、動作、 物質	Dri6
				ヒイラギの実8つまで	”	”	反応・半減	”	ヒイラギの実爆弾: 対象を特殊な爆弾に変える。ヒイラギの実は5フィートまでしか投擲できないため、設置して使用する。200フィート以内で術者が合言葉を唱えれば、それぞれのヒイラギの実は即座に発火し、半径5フィートの爆発内のすべてのクリーチャーに1d8 + Lvポイントの[火]ダメージを与え、5フィート以内のすべての可燃物を発火させる。 物質要素: ヒイラギの実		
7	変成術 (ポリ モーフ)	エレメンタル・ボディIV (火のみ) <i>Elemental Body IV</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	超大型のファイアー・エレメンタルに変身できる。エレメンタルの姿の間、出血ダメージ、クリティカル・ヒットと急所攻撃への完全耐性、ダメージ減少5／—、【敏捷力】に+6と【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス、+4の外皮ボーナス、暗視60フィート、[火]への抵抗20、[冷気]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	音声、動作、 物質	Wiz7

8	召喚術 (創造) [火]	インセンディエリ・クラウド <i>Incendiary Cloud</i>	中	半径20ft、高さ 20ft拡散の雲	1標準	1R/Lv (解除可)	反応・半減	不可	<p>濁り渦まぐ煙の雲が生み出され、その中を白熱の炎が飛びかう。煙はフォッグ・クラウドと同様にあらゆる視覚をぼやけさせる。加えて白熱の炎が、煙の中のあらゆるものに、毎ラウンド術者のターンに6d6ポイントの[火]ダメージを与える。煙の中にいる目標はみな毎ラウンド反応セーブを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを半減する。</p> <p>煙は毎ラウンド10フィートずつ術者から離れるように移動する。毎ラウンド、術者が呪文を発動した地点から見て10フィート違い位置に新たな起点を定め、そこから雲の新たな拡散範囲を決定すること。術者は精神集中によって煙を毎ラウンド60フィートまで動かすことができる。煙のうち、術者の最大距離より遠くに出てしまった部分は消えて無害になり、それ以後、煙の拡散範囲は消えたぶんだけ減る。</p> <p>この煙は風にあうと吹き散らされてしまう。この呪文は水中では発動できない。</p>	音声、動作	Wiz8
9	召喚術 (招来) [火]	エレメンタル・スウォーム (火のみ) <i>Elemental Swarm</i>	中	招来された2体 以上、互いに 30ft以内	10分	10分/Lv (解除可)	不可	不可	<p>火の元素界へのポータル(転移門)を開き、そこからエレメンタルを招来する。</p> <p>呪文が完成すると、2d4体の大型ファイアー・エレメンタルが現れる。10分後、1d4体の超大型ファイアー・エレメンタルが現れる。そのさらに10分後、1体のグレーター・ファイアー・エレメンタルが現れる。各ファイアー・エレメンタルはHDごとに最大のhpを有する。一度現れると、ファイアー・エレメンタルは呪文の持続時間の間、術者の命令に従う。</p> <p>ファイアー・エレメンタルはたとえ他の誰かが彼らを制御した場合でも、術者を攻撃することはない。制御の維持に精神集中は必要ない。術者はいつでもファイアー・エレメンタルを単体で、あるいはまとめて退去させることができる。</p>	音声、動作	Dri9

領域呪文：魔法

呪文Lv	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
1	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。 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 などでも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 などでも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。 パーマナンス可能。 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	Wiz1、Brd1
2	幻術 (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 などでも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 などでも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。 パーマナンス可能。 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	Wiz2、Brd1
3	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 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	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	Wiz3、Clr3、 Dri4、Brd3、 Pld3
4	力術	インビュー・ウィズ・スペル・アビリティ <i>Imbue with Spell Ability</i>	接触	1体 (本文)	10分	チャージ消費 まで永続 (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	術者は自分が現在準備している呪文の一部と、その呪文を発動する能力とを他のクリーチャーへ移す。【知力】5以上、【判断力】9以上のクリーチャーだけが、この賜物を受け取れる。他人に送れるのはクレリック呪文リストに含まれる防御術、占術、召喚術(治療)の呪文のみである。対象が受け取れる呪文の数とレベルは対象のHDIによる。インビュー・ウィズ・スペル・アビリティを複数回かけても、この限界は超えられない。 HD2以下: 1レベル呪文1個、HD3～4: 1レベル呪文2個まで、HD5以上: 1レベル呪文2個までと2レベル呪文1個 送った呪文の数値が変わる部分(距離、持続時間、効果範囲など)は、受け手のレベルではなく術者のレベルで決まる。 一旦他のキャラクターにこの呪文をかけてしまったなら、受け手が送られた呪文を使いきるか殺されるまで、あるいは術者がこの呪文を解除するまで、術者は新しい4レベル呪文1つを準備できなくなる。他人に贈った呪文の使われ方に関しては、依然として術者がその崇める神格やその他の信仰対象に対して責任を取らねばならない。もし術者の4レベル呪文の上限が減って現在稼働中のインビュー・ウィズ・スペル・アビリティ呪文の個数より減ったら、一番最近に付与した呪文から順に解呪されていく。 対象は12+術者レベルに等しい呪文抵抗を得る。	音声、動作、信仰	Clr4
5	防御術	スペル・レジスタンス <i>Spell Resistance</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は12+術者レベルに等しい呪文抵抗を得る。	音声、動作、信仰	Clr5
6	防御術	アンティマジック・フィールド <i>Antimagic Field</i>	10ft	術者中心 半径10ft放射	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	本文	術者を不可視の障壁が取り巻き、術者ととも移動する。障壁内の空間は、呪文、擬似呪文能力、超常能力を含むほとんどの魔法効果を遮断する。同様に、障壁内にある魔法のアイテムや呪文は全て機能を停止する。 この空間はその内部で使用されたり、内部に持ち込まれたり、効果範囲内へと発動された全ての呪文や魔法的効果を抑止するが、解呪はしない。フィールドを出れば呪文は機能を取り戻す。抑止されている間も、呪文の持続時間は経過する。 非実体アンデッドおよび招来されたあらゆるクリーチャーはアンティマジック・フィールド内に入ると消滅する。フィールドがなくなれば、彼らは消滅したのと同じ場所に再出現する。呪文抵抗を持つ招来されたクリーチャーがすでに存在しているところにアンティマジック・フィールドをかけた場合、術者はそのクリーチャーの呪文抵抗に対して術者レベル判定(1d20+術者レベル)を行い、成功すればクリーチャーを消滅させる事ができる。持続時間が瞬間の魔法には作用しない。 通常のクリーチャーや、魔法のかかかっていない遠隔武器やその矢弾は効果範囲に入ることができる。魔法の武器は魔法の効果はなくなるが依然として高品質の武器である。この呪文は人造クリーチャー、実体を持つアンデッド、エレメンタル、来訪者は招来されたものでない限り、この呪文の作用を受けない。しかし擬似呪文能力や超常能力は、フィールドによって一時的に無効化される。 ディスペル・マジックではこのフィールドを除去できない。2つ以上のアンティマジック・フィールドが同一の空間を占めても、フィールド同士はお互いに影響しない。アンティマジック・フィールドが作用しない呪文も存在する。アーティファクトや神格には作用しない。 クリーチャーが障壁によって取り囲まれた範囲より大きい場合、障壁の外にはみ出した部分にはフィールドは作用しない。	音声、動作、信仰	Wiz6、Clr8

7	防御術	スペル・ターニング <i>Spell Turning</i>	自身	術者	1標準	消費あるいは10分/Lv	—	—	術者を目標とした呪文(および擬似呪文効果)はその呪文を本来発動した者へと跳ね返す。この防御術は術者を目標とした呪文のみを跳ね返し、効果型呪文や効果範囲型呪文、接触距離呪文には効果がない。合計で1d4+6呪文レベルぶんには作用する。 跳ね返せる残りレベル数が少なければ、呪文が部分的にしか跳ね返されない。術者に向けてやって来る呪文の呪文レベルから、残りレベル数を引く。その差をその呪文本来の呪文レベルで割り、効果のうちどれだけの割合が防御を通り抜けたか調べる。ダメージを与える呪文の場合、術者とやって来る呪文の使い手がそれぞれの割合でダメージを被る。ダメージを与える呪文でない場合、術者とやって来る呪文の使い手がそれぞれの割合に応じた確率で呪文の作用を受ける。 術者と呪文を使ってくる攻撃者の両方が作動中のスペル・ターニング効果で守られている場合、共鳴場が発生してしまう。結果を決めるため、ランダムにロールすること。 d%/効果 01～70/呪文は効果を現さずに消えてしまう。 71～80/呪文は両者に等しく、完全な作用を発揮する。 81～97/どちらの反射効果も1d4分の間、機能しなくなってしまう。 98～100/両者とも他の次元界への裂け目に落ちてしまう。	音声、動作、信仰	Wiz7
8	防御術	プロテクション・フロム・スペルズ <i>Protection from Spells</i>	接触	1体/4Lv まで	1標準	10分/Lv	意志・無効(無害)	可(無害)	呪文および擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+8の抵抗ボーナスを得る(超常能力や変則的能力に対するボーナスは得られない)。 物質要素 : ダイヤモンド(500gp)、 焦点具 : (防御を与える対象ごとに1,000gpのダイヤモンド1つ。各対象は呪文の持続時間の間、この宝石を持っていなければならない。対象が宝石を失った場合、この呪文はその対象には作用しなくなる) 術者が身に着用しているものや接触しているものを除いて、呪文の半径内のすべての魔法効果と魔法のアイテムは解体する。 ①呪文と擬似呪文効果はディスペル・マジック呪文のように効果が終了する。 ②永続的な魔法のアイテムは意志セーブに失敗すると呪文の持続時間の間、普通のアイテムになる。クリーチャーが所持しているアイテムは、アイテム自身の意志セーブ・ボーナスか、持ち主の意志セーブ・ボーナスのうち、どちらか高い方を使用する。アイテムのセーヴィング・スローの出目が1だった場合、そのアイテムは効果が抑制される代わりに破壊される。 ③術者レベルごとに1%の確率でアンティマジック・フィールドを破壊する可能性がある。アンティマジック・フィールドが解体に耐えた場合、その範囲内にある魔法のアイテムは解体されない。 アイテム1つを目標にした場合、そのアイテムは—5ペナルティで意志セーブを行ない、失敗したならば永遠に破壊される。アーティファクトがこの呪文の作用を受ける確率は術者レベルごとに1%。アーティファクトが破壊された場合、術者は意志セーブ(DC25)に成功しなければならず、失敗するとすべての呪文発動能力を永久に失ってしまう。こうして失った能力は定命の存在の魔法では、たとえウィッシュやミラクルでも回復させることはできない。アーティファクトを破壊しようとするのは危険な行為であり、95%の確率で、そのアーティファクトに興味や関係のある何らかの強力な存在の注意を惹いてしまう。	音声、動作、物質、焦点	Wiz8
9	—	メイジズ・ディスジャンクション <i>Mage's Disjunction</i>	近	半径40ft爆発内の全ての魔法効果と魔法のアイテム	1標準	1分/Lv	意志・無効(物体)	不可	術者が身に着用しているものや接触しているものを除いて、呪文の半径内のすべての魔法効果と魔法のアイテムは解体する。 ①呪文と擬似呪文効果はディスペル・マジック呪文のように効果が終了する。 ②永続的な魔法のアイテムは意志セーブに失敗すると呪文の持続時間の間、普通のアイテムになる。クリーチャーが所持しているアイテムは、アイテム自身の意志セーブ・ボーナスか、持ち主の意志セーブ・ボーナスのうち、どちらか高い方を使用する。アイテムのセーヴィング・スローの出目が1だった場合、そのアイテムは効果が抑制される代わりに破壊される。 ③術者レベルごとに1%の確率でアンティマジック・フィールドを破壊する可能性がある。アンティマジック・フィールドが解体に耐えた場合、その範囲内にある魔法のアイテムは解体されない。 アイテム1つを目標にした場合、そのアイテムは—5ペナルティで意志セーブを行ない、失敗したならば永遠に破壊される。アーティファクトがこの呪文の作用を受ける確率は術者レベルごとに1%。アーティファクトが破壊された場合、術者は意志セーブ(DC25)に成功しなければならず、失敗するとすべての呪文発動能力を永久に失ってしまう。こうして失った能力は定命の存在の魔法では、たとえウィッシュやミラクルでも回復させることはできない。アーティファクトを破壊しようとするのは危険な行為であり、95%の確率で、そのアーティファクトに興味や関係のある何らかの強力な存在の注意を惹いてしまう。	音声	Wiz9
				魔法のアイテム1つ	"	"	"	"			

領域呪文：水

呪文Lv	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
1	召喚術 (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う。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	Wiz1、Clr1、 Dri1
2	召喚術 (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 対象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。	音声、動作	Wiz2、Brd2
3	変成術	ウォーター・ブリージング <i>Water Breathing</i>	接触	生きている クリーチャー 複数体	1標準	2時間/Lv (本文)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象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。	音声、動作、 信仰	Wiz3、Clr3、 Dri3
4	変成術 [水]	コントロール・ウォーター <i>Control Water</i>	長	体積10ft/Lv × 10ft/Lv × 2ft/Lvの水 (自在)	1標準	10分/Lv (解除可)	不可 (本文)	不可	水位低下 : 水や同様の液体の水位を術者レベルごとに2フィート低下させる(最低でも深さ1インチぶんの液体は残る)。水面の沈下は、1辺の長さが術者レベル×10フィートまでの四角形の内側に起こる。 非常に広く深い水塊に使用すると渦巻きが発生する。 ウォーター・エレメンタルなどの水に関わりのあるクリーチャーに対して発動した場合、この呪文はスロー呪文として機能する(意志・無効)。それ以外のクリーチャーに対しては効果がない。 水位上昇 : 水や同様の液体の水位を術者レベルごとに2フィート低下させる(最低でも深さ1インチぶんの液体は残る)。水面の上昇は、1辺の長さが術者レベル×10フィートまでの四角形の内側に起こる。これによって持ち上げられたボートは、呪文が作り出した隆起の側面を滑り落ちていく。この呪文が作用した範囲に川岸や海岸、その他の陸地が含まれていた場合、水は陸地にあふれ出す。	音声、動作、 信仰	Wiz6、Clr4、 Dri4
5	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。	音声、動作、 信仰	Wiz4、Dri4
6	力術 [冷氣]	コーン・オヴ・コールド <i>Cone of Cold</i>	60ft	円錐形爆発	1標準	瞬間	反応・半減	可	術者の手を起点に広がる円錐形の範囲に強烈な冷氣を発生させる。術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントの[冷氣]ダメージを与える。 物質要素 : 小さな円錐形の水晶がガラス1つ	音声、動作、 物質	Wiz6
7	変成術 (ポリ モーフ)	エレメンタル・ボディⅣ (水のみ) <i>Elemental Body IV</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	超大型のウォーター・エレメンタルに変身できる。 エレメンタルの姿の間、出血ダメージ、クリティカル・ヒットと急所攻撃への完全耐性、ダメージ減少5／－、【筋力】に＋4と【敏捷力】に＋6のサイズ・ボーナス、＋4の外皮ボーナス、飛行移動速度120フィート(完璧)、暗視60フィート、竜巻作成の能力を得る。 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	音声、動作、 物質	Wiz7
8	死霊術	ホリッド・ウィルティング <i>Horrid Wilting</i>	長	生きているク リーチャー複 数体、互いに 30ft以内	1標準	瞬間	頑健・半減	可	目標の体から水分を蒸発させ、砕く。術者レベルにつき1d6(最大20d6)のダメージを与える。ウォーター・エレメンタルや植物クリーチャーには術者レベルごとに1d8ポイント(最大20d8)のダメージを与える。	音声、動作、 信仰	Wiz8
9	召喚術 (招来) [水]	エレメンタル・スウォーム (水のみ) <i>Elemental Swarm</i>	中	招来された2体 以上、互いに 30ft以内	10分	10分/Lv (解除可)	不可	不可	水の元素界へのポータル(転移門)を開き、そこからエレメンタルを招来する。 呪文が完成すると、2d4体の大型ウォーター・エレメンタルが現れる。10分後、1d4体の超大型ウォーター・エレメンタルが現れる。そのさらに10分後、1体のグレーター・ウォーター・エレメンタルが現れる。各ウォーター・エレメンタルはHDごとに最大のhpを有する。一度現れると、ウォーター・エレメンタルは呪文の持続時間の間、術者の命令に従う。 ウォーター・エレメンタルはたとえ他の誰かが彼らを制御した場合でも、術者を攻撃することはない。制御の維持に精神集中は必要ない。術者はいつでもウォーター・エレメンタルを単体で、あるいはまとめて退去させることができる。	音声、動作	Dri9

領域呪文: 魅了

呪文Lv	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
1	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1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、Brd1
2	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、[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、Brd2
3	心術 (強制) [言語依存、精神作用]	サジェスチョン <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	Wiz3、Brd2
4	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	Wiz3、Brd2
5	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・パースンと同様(下記)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。クリーチャー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	Wiz4、Brd3
6	心術 (強制) [言語依存、精神作用]	ギアス／クエスト <i>Geas/Quest</i>	近	生きているクリーチャー1体	10分	1日/Lvか チャージ消費 (解除可)	不可	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術者の言語を理解できなければならない。ギアス／クエスト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／クエスト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、ギアス／クエストに従えなかった場合、対象は各能力値に−3のペナルティを被る。このペナルティは毎日−3ずつ累積していき、最大で−12になる。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、対象がギアス／クエスト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、ミラクル、リミテッド・ウィッシュによって終了させることができる。ブレイク・エンチャントメント、ディスベル・マジックは作用しない。リムーヴ・カースはこの呪文の使用よりも2レベル以上高い術者が発動したものでなければ無効。	音声	Wiz6、Clr6、Brd6

7	心術 (強制) [精神 作用]	インサニティ <i>Insanity</i>	中	生きているク リーチャー1体	1標準	瞬間	意志・無効	可	<p>目標は以後ずっとコンフュージョンと同様(後述)の影響を受ける。 リムーヴ・カースは無効。ウィッシュ、グレート・レストレーション、ヒール、ミラクル、リミテッド・ウィッシュなら解呪可能。</p> <p>毎ラウンド、対象は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ぺ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)。</p> <p>表で指示された行動を実行できない場合は何もせず、辻褄の合わせぬことをぺちゃくちゃとしゃべる。攻撃されれば次のターン(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。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。</p>	音声、動作	Wiz7
8	心術 (強制) [精神 作用]	デマンド <i>Demand</i>	本文	1体	10分	1R(本文)	意志・不完全	可	<p>自分のよく知っている特定のクリーチャーとコンタクトを取り、日本語にして75文字以内の伝言を送る。対象も術者を知っていれば、誰が伝言を送ってきたのか気付く。対象は即座に同様の方法で回答することができる。対象が【知力】が1しかないクリーチャーでもこの効果を理解することはできるが、対象が伝言に対応する能力は、通常通りその【知力】によって制限される。</p> <p>この伝言にはサジェスチョンを込めることができ、対象はその示唆を実行するために最善を尽くす。意志セーブに成功すればこの効果を無効化できるが、伝言自体は伝達される。伝言が不可能であるか意味のないものであるなら、サジェスチョンは効果を及ぼさない。伝言の文面にはサジェスチョンの内容を含んでいなければならない。</p> <p>対象は即座に短い返事を送り返すことができる。 対象のクリーチャーが術者と同じ次元界にいない場合、届かない可能性が5%ある(状況によってより悪化する可能性もある)。</p>	音声、動作、 信仰	Wiz8
9	心術 (強制) [精神 作用]	ドミネイト・モンスター <i>Dominate Monster</i>	近	1体	1R	1日/Lv	意志・無効	可	<p>ドミネイト・バースンと同様だが、いかなるクリーチャーにも作用する。</p> <p>①対象が同じ言語を知っているなら、相手の能力の範囲内でおおむね自分の望む通りに行動させる。同じ言語を1つも知らないなら、ごく初歩的な命令を与えることしかできない。術者には対象がどんな目にあっているかはわかるが、対象と五感共有しないし、テレパシーによる意志疎通能力も提供しない。</p> <p>②術者が命令を下すと、目標は日々の生存に必要な行為以外のあらゆる活動に優先して、その命令を遂行しようとする。目標を見たなら(真意看破)判定(DC15)に成功すれば、目標が心術効果の影響下にあると分かる。</p> <p>③命令内容の変更や新たな命令を与えることは移動アクションである。</p> <p>④呪文に精神を集中(標準アクション)することで、術者は目標が感じ取り解釈した全ての感覚を受け取る。意思疎通は行なえない。術者は鮮明に知覚できるわけではないが、かなりの情報を得る。</p> <p>⑤対象はこの制御に逆らう。自分の本性に反する行動をするように強制された対象は+2のボーナスを得て、改めてセーヴィング・スローを行なう。明らかに自殺的な命令は実行されない。一度制御が確立してしまえば、術者と目標が同じ次元界にいる限り、対象を制御できる距離は無限である。対象を操る際に目標が見えている必要はない。</p> <p>⑥術者が毎日少なくとも1ラウンドをこの呪文への精神集中に費やさなければ、対象は支配を脱す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。</p> <p>⑦対象にプロテクション・フロム・イーグルなどの呪文がかかれば、術者は対象を操ることも、テレパシー的なつながりを使用することもできなくなる。ただし自動的に解呪されることはない。</p>	音声、動作	Wiz9

領域呪文：闇

呪文 Lv	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
1	召喚術 (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う。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	Wiz1、Clr1、 Dri1
2	死霊術	ブラインドネス／デフネス (盲目効果のみ) <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、対象を盲目状態にする。	音声	Wiz2、Brd2、 Clr3
3	力術 [闇]	ディーパー・ダークネス <i>Deeper Darknes</i>	接触	物体1つ	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	半径60フィートを覆う闇を作り出す。明度段階を2段階落とす。眩しい明りは薄明かりに、通常の明かりもしくは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、解除する。	音声、信仰	Clr3
4	幻術 (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	Wiz4、Brd4
5	召喚術 (招来)	サモン・モンスターⅣ (1d3体のシャドウを招来) <i>Summon Monster IV</i>	近	召喚した クリーチャー	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	1d3体のシャドウを召喚する。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。	音声、動作、 信仰	Wiz4、Clr4、 Brd4
6	幻術 (操影)	シャドウ・ウォーク <i>Shadow Walk</i>	接触	1体/Lvまで	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効	可	発動時に術者は薄明かりの範囲にいなければならない。術者と目標は影界と境を接する物質界の縁へと運ばれる。術者と目標は互いに接していなければならない。影の世界では50マイル/時間で移動できる。移動後物質界に戻ることで高速に旅を行える。この移動の間に通り過ぎる地形や地域について詳しいことを知ることも、自分の旅がとこで終わるのかを正確に予知することもできない。距離を正確に判断することはできない。この呪文の効果が終了した時点で、水平方向にランダムな方向に1d10×100フィート放り出される。これによって固体の中に入るなら同じ方向に1d10×1,000フィート放り出される。それでも固体の中に入るなら目標は最寄りの開けた空間に放り出されるが疲労状態となる（セーブ不可）。この呪文で影界と境を接する他の次元界へと移動できるが、影界の中を移動して、他の次元界との境界へと向かう必要がある。影界の中を移動するには1d4時間かかる。術者に接触していたものは術者について行くか、影界へ出るか、物質界へと出るかを選択する（術者からはぐれたなら影界か物質界へ50%の確率で移動する）。影界に行くことに同意しないならセーブにより抵抗可能。	音声、動作	Wiz6、Brd5
7	心術 (強制) [精神 作用]	パワー・ワード・ブラインド <i>Power Word Blind</i>	近	200hp以下の1 体	1標準	本文	不可	可	術者が力ある言葉一言をつぶやくだけで、目標をそのクリーチャーがこの言葉を聞くことができるかどうかに関わらず、盲目状態にする。この呪文の持続時間は目標の現時点でのhplによる。現時点で201以上のhpを持つクリーチャーには作用しない。 hp50以下：永続 hp51～100：1d4＋1分 hp101～200：1d4＋1ラウンド	音声	Wiz7

8	幻術 (操影)	グレーター・シャドウ・エヴォ ケーション <i>Shadow Evocation, Greater</i>	本文	本文	1標準	本文	意志・看破	可	術者は影界からエネルギーを引き出し、ウィザード／ソーサラー呪文の内6レベル以下の力術に対する半ば実在する幻術版を発動する。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。 ①ダメージを与える呪文は、作用を受けたクリーチャーが意志セーブに成功しない限り通常の効果がある。看破したクリーチャーはその攻撃からそれぞれ3/5のダメージしか受けない。 ②看破された攻撃にダメージ以外の特殊な効果がある場合、その効果は3/5の強度であるか、60%の確率でしか発生しない。 ③作用を受けたクリーチャーは元の呪文が本来セーブ可能なものであればそのセーブを行なうことができる(呪文抵抗も同様)。セーブDCは8レベルを基準とする。 ④ダメージを与えない効果は、看破した者以外に対しては通常の効果がある。看破した者に対しては無効。 ウィザード／ソーサラー呪文の8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80%の力しかなく、意志セーブに成功した(看破した)ものは80%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9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80%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80%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80%しかなく、ACボーナスも80%しかない。看破された対象へ与えるダメージは本来の80%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	Wiz8
9	幻術 (操影)	シェイズ <i>Shades</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8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80%の力しかなく、意志セーブに成功した(看破した)ものは80%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9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80%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80%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80%しかなく、ACボーナスも80%しかない。看破された対象へ与えるダメージは本来の80%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	Wiz9