

血脈ボーナス呪文:異形

| クラス 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 |
|-----------|----------------------|---|---------------|----------------------------------|-----|--------------------|---------------|-----------|--|----------|----------------|
| 3 | 変成術 | エンラージ・パースン <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・パースンを相殺し、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 |
| 5 | 占術 | シー・インヴィジビリティ <i>See Invisibility</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 10分/Lv (解除可) | - | - | 視界内の不可視状態のクリーチャーおよびエーテル状態のクリーチャーを通常通り視認する能力を得る。 エーテル状態のクリーチャー、可視状態、不可視状態の違いを識別することができる。 幻術を見通す能力や、単純に隠れているクリーチャーを認識する能力は得られない。 パーマネンシイ可能。 物質要素: 雲母と銀の粉末 | 音声、動作、物質 | Wiz2、Brd3 |
| 7 | 占術 | タンズ <i>Tongues</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 10分/Lv | 意志・無効 (無害) | 不可 | 対象に知性あるクリーチャーの言語であれば種族語であろうと地方的な方言であろうとどんな言語でも話し、理解する能力を与える。対象は同時に1つの言語しか話せないが、同時に複数の言語を理解することはできる。 会話能力を持たないクリーチャーとは会話できない。声が届けば相手に自分の言っていることを理解させることができる。この呪文には、話しかけられたクリーチャーが対象と会話しなくなるような作用は一切ない。 パーマネンシイ呪文によって永続化できる。 物質要素: 粘土製のジグザグの模型 | 音声、物質 | Wiz3、Clr3、Brd2 |
| 9 | 召喚術 (創造) | ブラック・テンタクルズ <i>Black Tentacles</i> | 中 | 半径20ft拡散 | 1標準 | 1R/Lv (解除可) | 不可 | 不可 | 黒い触手を出現させる。触手は範囲内の全てのクリーチャーに手を伸ばす。 触手は毎ラウンド術者のターンの開始時に、範囲内の全てのクリーチャーに組みつきの戦技判定を行なう。また、効果範囲内に侵入したクリーチャーにはそのタイミングで行なう。触手は機会攻撃を誘発しない。触手の戦技ボーナスは術者レベル+5に等しい。判定は1度だけ行い、その結果をこのラウンドの全てのクリーチャーに適用すること。 組みつきが成功したなら、対象は1d6+4ポイントのダメージを受け、組みつき状態になる。触手は組みついた相手に対する戦技判定に+5のボーナスを得るが、組みついた相手を移動させたり押さえ込むことはない。毎ラウンド組みつき判定が成功する度に1d6+4ポイントのダメージを与える。組みつきから脱出するための戦技防御値は10+戦技ボーナスである。 この触手はダメージを受けないが、通常通り解呪される。呪文の効果が続く限り、範囲内は移動困難な地形として扱われる。 物質要素: オクトパス(タコ)カスクウィッド(イカ)の触手 | 音声、動作、物質 | Wiz4 |
| 11 | 心術 (強制) [精神作用] | フィーブルマインド <i>Feeblemind</i> | 中 | 1体 | 1標準 | 瞬間 | 意志・無効 | 可 | 目標クリーチャーは知能低下状態になり、【知力】と【魅力】がともに1に下がる。目標は【知力】や【魅力】基準の技能の使用、呪文の発動、言語理解、意味のある会話を行なえない。目標は誰が味方なのかは判るため、味方について行ったり、味方を守ることもできる。ウィッシュ、ヒール、ミラクル、リミテッド・ウィッシュにより解呪されるまで、目標はこのままである。秘術呪文を発動するクリーチャーはセーヴィング・スローに-4のペナルティを被る。 | 音声、動作、物質 | Wiz5 |
| 13 | 幻術 (幻覚) | ヴェイル <i>Veil</i> | 長 | 1体以上、互いに30ft以内 | 1標準 | 集中+1時間/Lv (解除化) | 意志・無効 (本文) | 可 (本文) | 対象を術者の望み通りの姿に見せかける。対象は外見も雰囲気も匂いも、見せかけようとするクリーチャーと同じになる。対象が殺されると本来の姿に戻る。特定の個人や個体に見せかけられるなら、術者の〈変装〉判定が必要(+10ボーナス)。 同意しない目標は意志セーブや呪文抵抗で無効化できる。対象とやりとりをしたものは、幻覚を見抜くために術者や他の8体までのクリーチャーを他の次元界や異次元に移動させる。対象は手をつないで輪を作る必要がある。術者は物質界から他のどの次元界へも行くことができるが、意図した目的地から5〜500(5d%)マイルのところに現れる。 焦点具: 移動先の次元界に調和した二股になった金属棒 | 音声、動作 | Wiz6、Brd6 |
| 15 | 召喚術 (瞬間移動) | ブレイン・シフト <i>Plane Shift</i> | 接触 | 接触したクリーチャーが互いに手をつないだ同意するクリーチャー8体 | 1標準 | 瞬間 | 意志・無効 | 可 | 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、呪文は動くが、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動かない。 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、焦点 | Wiz7、Clr5 |
| 17 | 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、呪文は動くが、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動かない。 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 |
| 19 | 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のどれかと同様に動く。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 |

血脈ボーナス呪文:運命の子

| クラス Lv | 系統 | 名前 | 距離 ft:フィート | 対象/ 範囲 | 発動 | 持続 R:ラウト | セーブ | 呪文 抵抗 | 効果 | 構成要素 | 他のクラス |
|-----------|-------------------|--|---------------|--------------------|-----|--|--|-----------|---|--------------|-------------------------|
| 3 | 防御術 | アラーム <i>Alarm</i> | 近 | 20ft球形 の空間 | 1標準 | 2時間/Lv (解除可) | 不可 | 不可 | 超小型から大型サイズまでのクリーチャーが効果範囲に入るか接触するかすると、精神的な音が全体に聞こえる警告音を発する。発動時に決めておいたパスワードを発すれば、この効果は無視できる。精神的な音が全体に聞こえる警告音かは、発動時に選択する。 精神的アラーム :術者のみに警告音が届く。ただし、術者が効果範囲から1マイル以内にいる場合のみ。これにより、通常の睡眠からは目覚める。精神集中は途切れない。この場合、サイレントの影響を受けない。 全体に聞こえるアラーム :ハンドベルのような音を効果範囲から60フィートならばはっきりと聞こえる音で響かせる。閉じたドアは10フィート分、間の壁は20フィート分として数える。180フィート離れると聞こえなくなる。この音は1ラウンドの間響き渡る。サイレンスの範囲内だと、この音は聞こえなくなる。 焦点具 :小さいベルと、細い銀糸のかけら | 音声、動作、 焦点 | Wiz1、Brd1、 Rng1 |
| 5 | 幻術 (虚像) | ブラー <i>Blur</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | 意志・無効 (無害) | 可 (無害) | 対象の輪郭がぼんやりと波打った状態となる。これにより対象は20%の失敗確率を得る。 シー・インヴィジビリティ ではこの呪文の効果を無効化することはできないが、 トゥルー・シーイング ならば無効化することができる。対象を見ることのできないものは、この呪文の効果の影響を受けない。 | 音声 | Wiz2、Brd2 |
| 7 | 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) | 発動時に選択した1種類のエネルギー〔音波〕〔酸〕〔電気〕〔火〕〔冷氣〕に対する完全耐性を与える。術者レベルごとに12ポイント(最大で120ポイント)のダメージを無効化したら、この呪文はチャージ消費される。 レジスト・エナジー と重複し、累積しない(チャージ消費までは プロテクション・フロム・エナジー がダメージを軽減) | 音声、動作 | Wiz3、Clr3、 Dri3、Rng2 |
| 9 | 防御術 | フリーダム・オヴ・ムーヴメント <i>Freedom of Movement</i> | 自身か 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・フオッグ 、麻痺が含まれる。対象への組みつ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。 | 音声、動作、 物質 | Clr4、Dri4、 Brd4、Rng4 |
| 11 | 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。 ディスペル・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。 | 音声、動作 | Wiz5、Clr5、 Brd4、Pld4 |
| 13 | 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 | 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 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(グレート・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事ができる。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 は行える。 | 動作 | Wiz6、Brd5 |
| 15 | 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。 物質要素 :小さな銀の鏡 | 音声、動作、 物質 | Wiz7 |
| 17 | 占術 | モーメント・オヴ・プレジアン 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・プレジアン 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・プレジアン 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 |

| | | | | | | | | | | | |
|----|----|----------------------------|----|----|-----|--------|---------------|-----------|--|----------|-----------|
| 19 | 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術者は不意討ちを受けることも、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。 物質要素 : ハチドリの羽根 | 音声、動作、物質 | 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。 | | |

血脈ボーナス呪文:地獄の者

| クラス 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 |
|-----------|---------------------------------------|--|---------------|-------------------|-----|------------------------|---------------|----------|--|--------------|-----------|
| 3 | 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 およびセーヴに +2 の抵抗ボーナスを得る。 ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 悪のクリーチャーは、この効果を見逃す。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素: 少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く(ルールブックに記載がないため3.5eか 炎の光線で敵を焼く。術者は1+3を超える術者レベル4ごとに1本の光線を撃つことができる(レベルで2本、 11レベルで3本。最大3本)。各光線ごとに遠隔接触攻撃を行い、命中したら4d6 点の[火]ダメージを与える。 それぞれの光線は別の対象を選ぶこともできるが、すべての対象は互いに 30 フィート以内の距離にいなければ ならない。 術者は、どのように行動すべきかを(1、2文以内で)示唆することで、目標クリーチャーの行動に影響を与える。 示唆する内容は、その行動がもっともらしく聞こえるような形で告げてやらねばならない。明らかに相手の害となる 行動は、この呪文の効果を実効的に無効化する。 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の判断でセーヴに(-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、動作、 物質 | Wiz1、Clr1 |
| 5 | 力術 [火] | スコーチング・レイ <i>Scorching Ray</i> | 近 | 1つ以上の 光線 | 1標準 | 瞬間 | 不可 | 可 | 炎の光線で敵を焼く。術者は1+3を超える術者レベル4ごとに1本の光線を撃つことができる(レベルで2本、 11レベルで3本。最大3本)。各光線ごとに遠隔接触攻撃を行い、命中したら4d6 点の[火]ダメージを与える。 それぞれの光線は別の対象を選ぶこともできるが、すべての対象は互いに 30 フィート以内の距離にいなければ ならない。 術者は、どのように行動すべきかを(1、2文以内で)示唆することで、目標クリーチャーの行動に影響を与える。 示唆する内容は、その行動がもっともらしく聞こえるような形で告げてやらねばならない。明らかに相手の害となる 行動は、この呪文の効果を実効的に無効化する。 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の判断でセーヴに(-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、動作 | Wiz2 |
| 7 | 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、この呪文の効果を実効的に無効化する。 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の判断でセーヴに(-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 |
| 9 | 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、 セーヴに +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。 対象の精神との間に作り出すテレパシー的なつながりを通じて、あらゆる人型生物の行動を制御できる。 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、対象と五感共有はしないし、テレパシーによる意志疎通能力も提供しない。 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。 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。 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。 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。 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。 ⑦対象にプロテクション・フロム・イーヴ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。 | 音声、動作 | Wiz4、Brd3 |
| 11 | 心術 (強制) [精神 作用] | ドミネイト・パースン <i>Dominate Person</i> | 近 | 人型生物1体 | 1R | 1日/Lv | 意志・無効 | 可 | 対象の精神との間に作り出すテレパシー的なつながりを通じて、あらゆる人型生物の行動を制御できる。 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、対象と五感共有はしないし、テレパシーによる意志疎通能力も提供しない。 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。 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。 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。 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。 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。 ⑦対象にプロテクション・フロム・イーヴ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。 | 音声、動作 | Wiz5、Brd4 |

| | | | | | | | | | | | |
|----|--------------------------|---|-----------|---|-----|----|-------------------------|------------------------|--|-------|------|
| 13 | 召喚術 (招請) [本文] | ブレイナー・バインディング (デヴィルないしフィーン ディッシュ種のモンスターに 対してのみ) <i>Planar Binding</i> | 近 (本文) | HD12以下のエ レメンタルか来 訪者3体以内、 互いに30ft | 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。 HD12以下の3体以内を目標とする。クリーチャーはそれぞれセーヴィング・スローを行なうことができ、それぞ れ独立に逃れようと試み、術者はそれぞれ別々に手助けしてくれるよう説得しなければならない。 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 目標は意志セーヴィング・スローを行なうことができる。このセーヴィング・スローに成功すれば、クリーチャー は呪文に抵抗する。このセーヴィング・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(ディメンジョナル・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嚴重な ものとするために招請の魔法陣(マジック・サークル・アゲンスト・イーグルを参照)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き放たれる。 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。 注: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 種類の呪文となる。 | 音声、動作 | Wiz6 |
| 15 | 召喚術 (瞬間 移動) | グレーター・テレポート <i>Teleport, Greater</i> | 自身か 接触 | 術者が接触し た物体か接触 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(誰かから詳しい描写を 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。 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 | Wiz7 |
| 17 | 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 |
| 19 | 力術 [火] | メテオ・スウォーム <i>Meteor Swarm</i> | 長 | 半径40ft拡散 が 4つ(本文) | 1標準 | 瞬間 | 不可あるい は反応・半減 (本文) | 可 | 4つの直径2フィートの火球が術者の広げた手から飛び出し、術者の選んだ場所へと直線を描いて飛んでいく。 火球は炎の軌跡を残していく。 術者が特定のクリーチャーに対してこの火球を放つなら、火球を目標に当てるために遠隔接触攻撃が必要。 火球は命中すると2d6ポイントの殴打ダメージ(セーブなし)を受けた上、火球の爆発による[火]ダメージへのセー ヴィング・スローに-4のペナルティを被る。狙いをつけた火球が標的から外れたなら、火球は対象の占める接敵 面の、一番近い角を中心として爆発する。術者は同一の目標に対して2つ以上の火球を放つことができる。 目的地点に到達すると、火球は40フィート半径拡散の範囲に作裂し、範囲内のクリーチャーすべてに対して6d6 ポイントの[火]ダメージを与える。複数の拡散範囲に巻き込まれたなら、クリーチャーはそれぞれの拡散範囲に ついて別々にセーブを行なう。別々の火球からダメージを受けても、[火]ダメージはセーブの後に合計され、[火] への抵抗は一度だけしか適用されない。 | 音声、動作 | - |

血脈ボーナス呪文:精霊

| クラス 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 |
|-----------|--------------------|---|---------------|-------------|-----|----------------|---------------|-----------|---|--------------|-------------------------|
| 3 | 力術 [*] | 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 |
| 5 | 力術 [*] | スコーチング・レイ* <i>Scorching Ray</i> | 近 | 1つ以上の 光線 | 1標準 | 瞬間 | 不可 | 可 | 炎の光線で敵を焼く。術者は1+3を超える術者レベル4ごとに1本の光線を撃つことができる(7レベルで2本、11レベルで3本。最大3本)。各光線ごとに遠隔接触攻撃を行い、命中したら4d6 点の[火]ダメージを与える。それぞれの光線は別の対象を選ぶこともできるが、すべての対象は互いに 30 フィート以内の距離にいないといけない。 | 音声、動作 | Wiz2 |
| 7 | 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) | 発動時に選択した1種類のエネルギー(音波[酸][電気][火][冷気])に対する完全耐性を与える。術者レベルごとに12ポイント(最大で120ポイント)のダメージを無効化したら、この呪文はチャージ消費される。 レジスト・エナジーと重複し、累積しない(チャージ消費まではプロテクション・フロム・エナジーがダメージを軽減) | 音声、動作 | Wiz3、Clr3、 Dri3、Rng2 |
| 9 | 変成術 (ボリ モーフ) | エレメンタル・ボディI <i>Elemental Body I</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | — | — | 術者は小型のアース/ウォーター/エア/ファイア・エレメンタルの姿をとる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。 アース:【筋力】に+2のサイズ・ボーナスと+4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。 ウォーター:【耐久力】に+2のサイズ・ボーナスと+4の外皮ボーナス、水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、渦潮作成の能力、水中呼吸の能力を得る。 エア:【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナスと+2の外皮ボーナス、飛行移動速度60フィート(完璧)と暗視60フィート、竜巻作成の能力を得る。 ファイア:【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナスと+2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。 | 音声、動作、 物質 | Wiz4 |
| 11 | 変成術 (ボリ モーフ) | エレメンタル・ボディII <i>Elemental Body II</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | — | — | 術者は中型のエレメンタルに変身できる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。 アース:【筋力】に+4のサイズ・ボーナスと+5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。 ウォーター:【耐久力】に+4のサイズ・ボーナスと+5の外皮ボーナス、水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、渦潮作成の能力、水中呼吸の能力を得る。 エア:【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナスと+3の外皮ボーナス、飛行移動速度60フィート(完璧)と暗視60フィート、竜巻作成の能力を得る。 ファイア:【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナスと+3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。 | 音声、動作、 物質 | Wiz5 |
| 13 | 変成術 (ボリ モーフ) | エレメンタル・ボディIII <i>Elemental Body III</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | — | — | 大型のエレメンタルに変身できる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。また、エレメンタルの姿の間、出血ダメージ、クリティカル・ヒットと急所攻撃に完全耐性を得る。特記しない限りはエレメンタル・ボディIと同様。 アース:【筋力】に+6と【耐久力】に+2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。 ウォーター:【筋力】に+2と【耐久力】に+6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、水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、渦潮作成の能力、水中呼吸の能力を得る。 エア:【筋力】に+2と【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、+4の外皮ボーナス、飛行移動速度60フィート(完璧)と暗視60フィート、竜巻作成の能力を得る。 ファイアー:【敏捷力】に+4と【耐久力】に+2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。 | 音声、動作、 物質 | Wiz6 |
| 15 | 変成術 (ボリ モーフ) | エレメンタル・ボディIV <i>Elemental Body IV</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | — | — | 超大型のエレメンタルに変身できる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。また、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/ーを得る。 アース・エレメンタル:【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。 ウォーター・エレメンタル:【筋力】に+4と【耐久力】に+8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、水泳移動速度120フィート、暗視60フィート、渦潮作成の能力、水中呼吸の能力を得る。 エア・エレメンタル:【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。 ファイアー・エレメンタル:【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 |

| | | | | | | | | | | | |
|----|---------------------|---|---|-----------------------------|-----|-----------------|----|----|--|--------------|-----------|
| 17 | 召喚術 (招来) [本文] | サモン・モンスターVIII (エレメンタルのみ) <i>Summon Monster VIII</i> | 近 | 召喚した 複数体 | 1R | 1R/Lv (解除可) | 不可 | 不可 | エレメンタルを召喚する。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.6以下 を 1d4+1 体(全て同じ種類)か、Lv.7 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.8 を 1 体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 焦点具 : 小さな鞭と小さなロウソク | 音声、動作、 焦点 | Wiz8、Clr8 |
| 19 | 召喚術 (招来) [本文] | エレメンタル・スウォーム <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 | 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。使用時に元素界(地、水、火、風)を選択する。 呪文が完成すると、2d4体の大型エレメンタルが現れる。10分後、1d4体の超大型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・エレメンタルが現れる。各エレメンタルはHDごとに最大のhpを有する。一度現れると、エレメンタルは呪文の持続時間の間、術者の命令に従う。 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。 地、水、火、風のクリーチャーを招来するために使用すると、この呪文はその補足説明を持つ呪文となる。 | 音声、動作 | Dri9 |

* の呪文は君に関与する精霊のタイプによってエネルギー・タイプが変わる。加えて、呪文の副系統もエレメンタルにあわせて変更される。

血脈ボーナス呪文:天上の者

| クラス 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 |
|-----------|--------------------------|--|---------------|------------------------|-----|---------------|---------------|------------|---|--------------|----------------------------------|
| 3 | 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 |
| 5 | 防御術 | レジスト・エナジー <i>Resist Energy</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 10分/Lv | 頑健・無効 (無害) | 可 (無害) | エネルギー種別1つからのダメージを減少する。 エネルギー種別は以下から選択する:[酸][冷氣][電気][火][音波]。対象は選択したエネルギー種別への抵抗10を得る。これにより、選択したエネルギー種別のダメージを常に10点軽減する。術者レベル7の時点で抵抗20に、術者レベル11の時点で抵抗30に向上する。 この呪文は、対象の装備品にも同様の抵抗を提供する。 この呪文はダメージ以外の影響を低減することはない。 | 音声、動作 | Wiz2、Clr2、 Dri2、Pld2、 Rng1 |
| 7 | 防御術 [善] | マジック・サークル・アゲンスト・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。置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 |
| 9 | 防御術 | リムーヴ・カース <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・カースは ディストゥ・カース を相殺し、解呪する。 | 音声、動作 | Wiz4、Clr3、 Brd3、Pld3 |
| 11 | 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 |
| 13 | 防御術 | グレーター・ディスベル・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・カース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。 | 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 ディスベル・マジック をかけたように適用する。 効果範囲内にあつて、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。 | | |

| | | | | | | | | | | | |
|----|--------------------------|-------------------------------|---|----------------------|-----|-------------------|--------|----|--|----------|-----------|
| 15 | 防御術 | バニッシュメント <i>Banishment</i> | 近 | 次元界クリーチャー複数体、互いに30ft | 1標準 | 瞬間 | 意志・無効 | 可 | 術者はこの呪文で術者レベルごとに2HD分の他次元界クリーチャーを自分の出身次元界から強制的に退去させる。 術者は、目標が嫌い、恐れ、対立する物体や物質少なくとも1つをつきつけることで、呪文の成功率を高めることができる。そうした物体や物質1つごとに、術者は目標の呪文抵抗(あれば)を克服するための術者レベル判定に+1のボーナスを得、セービング・スローのDCを2上昇させる。GMの判断により、ある種の希少なアイテムは通常の2倍の効能があることにしてもよい。 焦点具 : 本文参照 | 音声、動作、焦点 | Wiz7、Clr6 |
| 17 | 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 | 音もなく炸裂する焼け付くような熱と輝きを待った光球を作り出す。この光球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。 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。 この呪文は効果範囲内の9レベル未満の[闇]の呪文をすべて解呪する。 | 音声、動作、物質 | Wiz8、Dri8 |
| 19 | 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。 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。 | 下記 | Wiz9、Clr9 |
| | | | | | | 精神集中 (1R/Lvまで) | " | " | 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もできる。 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ることができる。 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(レッスン・プレイヤー・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、出身次元界に戻ること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。 | 音声、動作 | |
| | | | | | | 瞬間 | " | " | 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 | |

血脈ボーナス呪文: 奈落の者

| クラス 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 |
|-----------|--------------------------|---|---------------|---------------------------|-----|-----------------------|------------------------|------------------------|--|--------------|-------------------------|
| 3 | 心術 [恐怖、 精神 作用] | コーズ・フィア <i>Cause Fear</i> | 近 | 5HD以下 の生物 1体 | 1標準 | 1d4R or 1R (本文) | 意志・不完全 | 可 | 対象は1d4ラウンドの間恐れ状態になる。意志セーブに成功した場合でも、1ラウンドの間怯え状態になる。 HD が6以上のクリーチャーは、この呪文への完全耐性を持つ。 この呪文は、リムーヴ・フィアを相殺し、解呪する。 | 音声、動作 | Wiz1、Clr1、 Brd1 |
| 5 | 防御術 | ブルズ・ストレングス <i>Bull's Streangth</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 1分/Lv | 意志・無効 (無害) | 可 (無害) | 対象の【筋力】に +4 の強化ボーナスを与える。 物質要素: 雄牛の毛か糞1つまみ | 音声、動作、 物質 | Wiz2、Clr2、 Dri2、Pld2 |
| 7 | 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といけない。 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 |
| 9 | 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。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 |
| 11 | 防御術 | ディスマサル <i>Dismissal</i> | 近 | 他次元界クリーチャー1体 | 1標準 | 瞬間 | 意志・無効 (本文) | 可 | この呪文は、意志セーブに失敗した他次元界クリーチャー1体を、それが本来属する次元界へと強制送還する。そのクリーチャーは即座に送還されるが、対象を出身次元界以外の次元界へと送り込んでしまう可能性が20%ある。 | 音声、動作 | Wiz5、Clr4 |
| 13 | 変成術 | トランスフォーメーション <i>Transformation</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1R/Lv | — | — | 術者はより強く、より頑丈で、より素早く、より戦闘の技量に長けた戦闘マシンとなる。術者は以下の効果を得る。 ①【筋力】と【敏捷力】と【耐久力】への+4強化ボーナス ②ACへの+4外皮ボーナス ③頑健セーブへの+5技量ボーナス ④すべての単純武器と軍用武器への《習熟》 ⑤基本攻撃ボーナスは術者のキャラクター・レベルに等しくなる(これにより複数回攻撃が可能になることもある) ⑥術者は呪文発動能力を失う。呪文開放型や呪文完成型の魔法のアイテムを使用する能力までも失う。 物質要素: 術者が飲むポーション・ナグ・ブルズ・ストレンクス。このポーションの効果は呪文の効果に含まれて | 音声、動作、 物質 | Wiz6 |
| 15 | 召喚術 (瞬間 移動) | グレーター・テレポート <i>Teleport, Greater</i> | 自身か 接触 | 術者が接触した物体か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る(誰かから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。 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) | 音声 | Wiz7 |
| 17 | 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) | 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) | 音声、動作、 焦点 | Clr8 |
| 19 | 召喚術 (招来) [本文] | サモン・モンスターIX <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。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 焦点具: 小さな鞆と小さなロウソク | 音声、動作、 焦点 | Wiz9、Clr9 |

血脈ボーナス呪文:秘術

| クラス 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 |
|-----------|--------------------------|---|---------------|-------------------------------------|------------|----------------|-------------------------------------|-------------------------------|---|----------|----------------------------------|
| 3 | 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。 対象およびその装備品を不可視状態にする。対象が落とした物は目に見えるようになる。 対象が拾ったものは、既に不可視状態の物体で覆えば不可視状態になる。光は不可視状態にはならないが、光源を不可視状態にすることはできる。この呪文で音を消すことはできない。 対象が敵に攻撃を行ったならこの呪文は終了する。“攻撃”は直接対象に害をなす目的での行動を指す。 物体に対してのみ、パーマネンシイ可能。 物質要素: 一本のまつ毛をゴムに封入したもの | 音声、動作、物質 | Wiz1、Brd1 |
| 5 (虚像) | | インヴィジビリティ <i>Invisibility</i> | 自身か 接触 | 術者、1体 もしくは 100 lb/Lv までの物体 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | 意志・無効 (無害) か 意志・無効 (無害、物体) | 可 (無害) 可 (無害、 物体) | 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。 対象およびその装備品を不可視状態にする。対象が落とした物は目に見えるようになる。 対象が拾ったものは、既に不可視状態の物体で覆えば不可視状態になる。光は不可視状態にはならないが、光源を不可視状態にすることはできる。この呪文で音を消すことはできない。 対象が敵に攻撃を行ったならこの呪文は終了する。“攻撃”は直接対象に害をなす目的での行動を指す。 物体に対してのみ、パーマネンシイ可能。 物質要素: 一本のまつ毛をゴムに封入したもの | 音声、動作、物質 | Wiz2、Brd2 |
| 7 | 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 |
| 9 | 召喚術 (瞬間 移動) | ディメンション・ドア <i>Dimension Door</i> | 長 | 術者と物体お よび同意する クリーチャー | 1標準 | 瞬間 | 不可および 意志・無効 (物体) | 不可 および 可 (物体) | 距離内の任意の場所へと瞬時に転送する。場所を思い浮かべても方向と距離を指定してもよい。この呪文を使用した後、術者は次のターンまで他のアクションを行なうことはできない。 術者は最大荷重を超えない重量までの物体を運ぶことができる。また中型以下の同意するクリーチャー(とその最大荷重を超えない所持品)を術者レベル3ごとに1体分まで一緒に運ぶことができる。大型クリーチャーは2体分、超大型クリーチャーは4体分、巨大クリーチャーは8体分、超巨大クリーチャーは16体分に相当する。クリーチャーはたがいに接触していなければならない、1体は術者に接触している必要がある。 既に固体が占めている場所に到着したら、この呪文の効果を受けたクリーチャー(術者含む)はそれぞれ1d6ポイントのダメージを受け、100ft以内の表面上のランダムな場所に放り出される。 100ft以内に空いた空間がなければ受けるダメージは2d6となり、1000ft以内の表面上の何もないランダムな場所に放り出される。1000ft以内にも空いた空間がないのなら受けるダメージは4d6となり、呪文は失敗する。 | 音声 | Wiz4、Brd4 |
| 11 | 変成術 | オーヴァーランド・フライト <i>Overland Flight</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1時間/Lv | — | — | “野外移動”に使用する場合、術者は非致傷ダメージを被ることなく“速歩”相当の移動を行なえる(“強行軍”なら【耐久力】判定が必要)。術者は8時間の飛行で64マイル(移動速度30フィートなら48マイル)移動できる。 対象は通常の闇と魔法の闇を見通し、魔法によって隠された隠し扉に気付く、ブザー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을これ以上強化することはできない。 物質要素: 眼軟膏(250gp) | 音声、動作、焦点 | Wiz5 |
| 13 | 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) | 対象は通常の闇と魔法の闇を見通し、魔法によって隠された隠し扉に気付く、ブザー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을これ以上強化することはできない。 物質要素: 眼軟膏(250gp) | 音声、動作、物質 | Wiz6、Clr5、 Dri7 |
| 15 | 召喚術 (瞬間 移動) | グレーター・テレポート <i>Teleport, Greater</i> | 自身か 接触 | 術者が接触した物体か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ると見なければならぬ(誰かから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 |
| 17 | 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 |

| | | | | | | | | | | | |
|----|-----|----------------------|----|----|----|----|----|---|---|----------|------|
| 19 | 総合術 | ウィッシュ <i>Wish</i> | 本文 | 本文 | 本文 | 本文 | 本文 | 可 | <p>術者は己の望むように現実を改変できる。しかし、制限はある。</p> <p>以下のいずれか1つを選択する。</p> <p>①対立系統の呪文でない、8レベル以下のウィザード／ソーサラー呪文の再現。</p> <p>②対立系統の呪文でない、7レベル以下の呪文の再現。</p> <p>③対立系統の呪文を含む、7レベル以下のウィザード／ソーサラー呪文の再現。</p> <p>④対立系統の呪文も含む、6レベル以下の呪文の再現。</p> <p>⑤ギアス／クエストやインサニティのような、他の多くの呪文の有害な効果を元に戻す。</p> <p>⑥1体のクリーチャーの1つの能力値に＋1の体得ボーナスを与える。連続して即座に2～5回のウィッシュ呪文を発動することで、1体のクリーチャーの1つの能力値に＋2～＋5の体得ボーナスを与えることができる。体得ボーナスを与える場合、持続時間は“瞬間”となり、解呪することはできない。</p> <p>⑦負傷や肉体的な障害を取り除く。1回のウィッシュでレベルごとに1体のクリーチャーを救うことができ、すべての対象の同一の肉体的な傷害が癒される。</p> <p>⑧死者を生き返らせる。リザレクションの呪文を再現することで、死亡状態のクリーチャー1体を生き返らせる。死体が失われてしまった死亡状態のクリーチャーも生き返らせることができるが、ウィッシュの呪文2回が必要。生き返ったキャラクターは経験レベルを失うが、ウィッシュであってもこれを防ぐことはできない。</p> <p>⑨別な場所へ運ぶ。術者レベルごとに1体のクリーチャーをいかなる次元界のいかなる場所からでも、どこか別の場所(いかなる次元界でもかまわない)へと、その状況に左右されずに運ぶ事ができる。同意しない目標は意志セーブに成功すれば無効化できる。呪文抵抗も適用可能。</p> <p>⑩不幸な出来事をやりなおす。直前のラウンド内(術者の前回のターンも含む)に行われたいずれかのロールを振りなおさせ、新しい結果に合わせて現実が改変される。ただし、振りなおしても元々のロールと同じ結果になったり、もっと悪い結果になったりすることもある。同意しない目標は意志セーブに成功すればこれを無効化できる。呪文抵抗も適用可能。</p> <p>術者は上記のものより強力な効果を望むこともできるが、GMに部分的な解釈を許容させる。</p> <p>再現呪文に対してはセーブと呪文抵抗を通常通り行うことができるが、セーブDCは9レベル呪文のものとなる。</p> <p>10,000gp以上の費用がかかる物質要素のある呪文を再現する場合、その物質要素は通常のものに加えて必要となる。</p> <p>物質要素: ダイヤモンド(25,000gp)</p> | 音声、動作、物質 | Wiz9 |
|----|-----|----------------------|----|----|----|----|----|---|---|----------|------|

血脈ボーナス呪文:フェイ

| クラス 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 |
|-----------|--------------------------|---|---------------|---|-----|--|--|----------|--|--------------|-----------|
| 3 | 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】判定かく脱出術)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よい。GMが判断すること。 対象を制御できない笑いが襲う。対象は伏せ状態となり、持続時間の間アクションを行えない。 ただし、瀕死状態とは見なさない。【知力】2以下のクリーチャーには無効。術者とクリーチャーの種類が異なるなら、対象はセーヴィング・スローに +4 の修正を受ける。 物質要素: 小さいフルーツタルトと羽毛 | 音声、動作 | Dri1、Rng1 |
| 5 | 心術 (強制) [精神 作用] | ヒディアス・ラフター <i>Hideous Laughter</i> | 近 | 1体、 本文 | 1標準 | 1R/Lv | 意志・無効 | 可 | 対象を制御できない笑いが襲う。対象は伏せ状態となり、持続時間の間アクションを行えない。 ただし、瀕死状態とは見なさない。【知力】2以下のクリーチャーには無効。術者とクリーチャーの種類が異なるなら、対象はセーヴィング・スローに +4 の修正を受ける。 物質要素: 小さいフルーツタルトと羽毛 | 音声、動作、 物質 | Wiz2、Brd1 |
| 7 | 心術 [精神 作用] | ディープ・スランパー <i>Deep Slumber</i> | 近 | 10ft爆発内の 生きている クリーチャー | 1R | 1分/Lv | 意志・無効 | 可 | 合計HDが10以下の対象を魔法の眠りに陥られる。HDが小さなものから順に対象になり、同じHDならば起点に近いものから対象になる。 眠っているクリーチャーは無防備状態である。ダメージを受けるか援護アクションで起こされるかすれば目覚めるが、通常の音では目覚めない。 この呪文は意識のないクリーチャーやアンデッドは対象に含めない。 物質要素: 細かい砂か、バラの花びらか、あるいは小さいコオロギ | 音声、動作、 物質 | Wiz3、Brd3 |
| 9 | 死霊術 | ポイズン <i>Poison</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 瞬間 (本文) | 頑健・無効 (本文) | 可 | 術者は対象に近接接触攻撃を行ない、成功すれば毒を注入できる。この毒は毎ラウンド1d3ポイントの【耐久力】ダメージを6ラウンドの間与える。毒に侵されたクリーチャーは毎ラウンド頑健セーブを行ない、成功すればそのラウンドのダメージを無効化した上で効果を終了させることができる。 | 音声、動作 | Clr4、Dri3 |
| 11 | 召喚術 (瞬間 移動) | ツリー・ストライド <i>Tree Stride</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1時間/Lv か回数消費 まで (本文) | — | — | 術者は木の中に溶けるように入り込む能力を得る。一度木の中に入ったなら、その木から別の木に瞬間移動することができる。術者が入る木々は同種のものであり、すべて生きており、かつ少なくとも術者と同じだけの胴回りのあるものでなければならない。以下に示された転送距離内の同種の木になら、どれに渡することもできる。 イチイ、オーク(カシやナラ)、トネリコ: 3,000フィート／ ニレ、ボダイジュ: 2,000フィート その他の落葉樹: 1,500フィート／ すべての針葉樹: 1,000フィート レベルごとに1回まで、木から木へと渡ることができる(1つの木から次の木へ渡るのを“1回”と数える)。呪文は持続時間が切れるか、術者が木から出るまで続く。1回の転移は全ラウンド・アクションである。 術者は望むなら転移せずに木の中に留まることもできるが、呪文が切れれば外へと排出される。隠れている木が切り倒されるか燃やされた場合、そのプロセスが完了するまでに外に出なければ術者は死んでしまう。 | 音声、動作 | Dri5、Rng4 |
| 13 | 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事ができる。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、素振りはい行える。 | 動作 | Wiz6、Brd5 |
| 15 | 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もできるものもある。ジェム・オブ・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。 デイスパル・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。 パーマナンシー可能。 | 音声 | Wiz7 |
| 17 | 心術 (強制) [精神 作用] | イレジスティブル・ダンス <i>Irresistible Dance</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 1d4+1R | 意志・不完全 | 可 | 対象は我慢できない衝動に駆られ、踊り出してしまふ。対象はその場で陽気に跳ね回る以外一切の行動をとることができなくなり、ACに-4のペナルティ、反応セーブには-10のペナルティを被る。持っている盾からACボーナスを受けていれば、それも無効化される。踊っている対象は毎ラウンド、自分のターンに機会攻撃を誘発する。意志セーブに成功すると持続時間は1ラウンドに軽減される。 | 音声 | Wiz8、Brd6 |

| | | | | | | | | | | | |
|----|--------------------|--------------------------------|----|----|-----|-----------------|---|---|---|--------------|-----------|
| 19 | 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 |
|----|--------------------|--------------------------------|----|----|-----|-----------------|---|---|---|--------------|-----------|

血脈ボーナス呪文:不死の者

| クラス 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 |
|-----------|-------------|---------------------------------------|---------------|--|-----|------------------|----------------------------|----------|--|--------------|-----------|
| 3 | 死霊術 | チル・タッチ <i>Chill Touch</i> | 接触 | 1体/Lv まで | 1標準 | 瞬間 | 頑健・不完全 or 意志・無効 (本文) | 可 | 近接接触攻撃を行う。対象は生きているクリーチャーかアンデッドでなければならない。 ①生きているクリーチャーの場合 成功すれば対象に 1d6 点のダメージと1点の【筋力】ダメージを与える。頑健セーブに成功すれば、【筋力】ダメージは受けない。 この近接接触攻撃は、術者レベル毎に1体まで同時に行うことができる。 ②アンデッドの場合 成功すれば対象は 1d4 +1/術者レベル ラウンドの間恐慌状態であるかのように逃亡を行う。 意志セーブに成功すればこの影響を受けない。 | 音声、動作 | Wiz1 |
| 5 | 死霊術 | フォールス・ライフ <i>False Life</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1時間/Lv か消費 | - | - | 術者に死から逃れる能力を与える。効果時間の間、術者に 1d10+術者レベル(最大 1d10+10)点の一時的 hp を与える。 物質要素: 血液一滴 | 音声、動作、 物質 | Wiz2 |
| 7 | 死霊術 | ヴァンピリック・タッチ <i>Vampiric Touch</i> | 接触 | 生きているク リーチャー1体 | 1標準 | 瞬間/1時間 (本文参照) | 不可 | 可 | 術者は近接接触攻撃に成功しなければならない。術者の接触は、術者レベル2レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントのダメージを与える。術者は自分が与えたダメージに等しい一時的ヒット・ポイントを得る。ただし、最大でもその時点でのヒット・ポイント+対象の【耐久力】(対象を死亡させるのに十分なダメージ)までの一時的ヒット・ポイントしか得ることはできない。この一時的ヒット・ポイントは1時間後に消える。 | 音声、動作 | Wiz3 |
| 9 | 死霊術 [悪] | アニメイト・デッド <i>Animate Dead</i> | 接触 | 接触した死体 1つ以上 | 1標準 | 瞬間 | 不可 | 不可 | 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 |
| 11 | 死霊術 | ウェイヴズ・オヴ・ファティ グ | 30ft | 円錐形爆発 | 1標準 | 瞬間 | 不可 | 可 | 負のエネルギーの大波が、範囲内の生きているクリーチャー全員を疲労状態にする。すでに疲労状態にあるクリーチャーには何の効果もない。 | 音性、動作 | Wiz5 |
| 13 | 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 チャー | 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。 物質要素: ダイヤモンドの粉末(500gp) | 音声、動作、 物質 | Wiz6、Clr6 |
| 15 | 死霊術 [即死] | フィンガー・オヴ・デス <i>Finger of Death</i> | 近 | 1体 | 1標準 | 瞬間 | 頑健・不完全 | 可 | 即座に術者レベルごとに10ポイントのダメージを与える。目標の頑健セーブが成功した場合、代わりに3d6+術者レベルごとに1ポイントのダメージを被る。セーヴィング・スローに成功しても、対象がダメージによって死ぬことはある。 | 音声、動作 | Wiz7、Dri8 |
| 17 | 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。 物質要素: 海綿一切れ | 音声、動作、 物質 | Wiz8 |
| 19 | 死霊術 | エナジー・ドレイン <i>Energy Drain</i> | 近 | 光線 | 1標準 | 瞬間 | 不可 | 可 | 遠隔接触攻撃に成功しなければならない。命中したクリーチャーは2d4の一時的な負のレベルを得る。これらを得た24時間後に、目標は負のレベルごとに頑健セーヴィング・スロー(DC=エナジー・ドレインの呪文セーブDC)を行ない、成功したなら負のレベルは取り除かれる。失敗した場合、その負のレベルは永続化される。 この光線がアンデッド・クリーチャーに命中した場合、1時間の間2d4×5ポイントの一時的hpを得る。 | 音声、動作 | Wiz9、Clr9 |

血脈ボーナス呪文: 竜

| クラス 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 |
|-----------|--------------------------|--|---------------|-----------|-----|------------------|---------------|-----------|--|--------------|----------------------------------|
| 3 | 召喚術 (創造) [カ場] | メイジ・アーマー <i>Mage Armor</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 1時間/Lv (解除可) | 意志・無効 (無害) | 不可 | カ場でできた不可視の鎧を作り出し、AC に +4 の鎧ボーナスを与える。 この鎧には、判定ペナルティも秘術呪文失敗確率も存在しない。非実体状態のクリーチャーはこの鎧を透過できない。 | 音声、動作、 物質 | Wiz1 |
| 5 | 防御術 | レジスト・エナジー <i>Resist Energy</i> | 接触 | 1体 | 1標準 | 10分/Lv | 頑健・無効 (無害) | 可 (無害) | エネルギー種別1つからのダメージを減少する。 エネルギー種別は以下から選択する: [酸][冷氣][電気][火][音波]。対象は選択したエネルギー種別への抵抗 10 を得る。これにより、選択したエネルギー種別のダメージを常に 10 点軽減する。術者レベル7の時点で抵抗 20 に、術者レベル11の時点で抵抗 30 に向上する。 この呪文は、対象の装備品にも同様の抵抗を提供する。 この呪文はダメージ以外の影響を低減することはない。 | 音声、動作 | Wiz2、Clr2、 Dri2、Pld2、 Rng1 |
| 7 | 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、最大荷重十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 |
| 9 | 死霊術 [恐怖、 精神 作用] | フィアー <i>Fear</i> | 30ft | 円錐形の爆発 | 1標準 | 1R/Lvか1R (本文) | 意志・不完全 | 可 | 不可視の恐怖が円錐形に放たれ、効果範囲内の生きているクリーチャーは意志セーブに成功しない限り恐慌状態となる。追いつめられれば、恐慌状態のクリーチャーは戦慄状態になる。意志セーブに成功した場合、そのクリーチャーは1ラウンドの間、怯え状態となる。 物質要素: メンドリの心臓か白い羽根 | 音声、動作、 物質 | Wiz4、Brd3 |
| 11 | 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 |
| 13 | 変成術 (ポリ モーフ) | フォーム・オウ・サ・ドラゴン! <i>Form of the Dragon I</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | — | — | 術者は中型のクロマティック種(通常色)かメタリック種(金属色)のドラゴンに変身する。【筋力】に+4、【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、+4の外皮ボーナス、飛行移動速度60フィート(貧弱)、暗視60フィート、プレス攻撃、元素1つに対する抵抗を得る。また、噛みつき(1d8)、爪2回(1d6)、翼攻撃2回(1d4)を得る。プレス攻撃と抵抗は、ドラゴンの種類による。この呪文の発動1回につき一度だけプレス攻撃を行なえる。全てのプレス攻撃は6d8ポイントのダメージ(反応・半減)。 ドラゴンの種類によるプレス攻撃と特殊能力は以下の通り。 ブラック・ドラゴン: 60フィート直線の[酸]、[酸]抵抗20、水泳移動速度60フィート ブルー・ドラゴン: 60フィート直線の[電気]、[電気]抵抗20、穴掘り20フィート グリーン・ドラゴン: 30フィート円錐の[酸]、[酸]抵抗20、水泳移動速度40フィート レッド・ドラゴン: 30フィート円錐の[火]、[火]抵抗30、[冷氣]への脆弱性 ホワイト・ドラゴン: 30フィート円錐の[冷氣]、[冷氣]抵抗20、水泳移動速度60フィート、[火]への脆弱性 プラス・ドラゴン: 60フィート直線の[火]、[火]抵抗20、穴掘り30フィート、[冷氣]への脆弱性 ブロンズ・ドラゴン: 60フィート直線の[電気]、[電気]抵抗20、水泳移動速度60フィート カッパー・ドラゴン: 60フィート直線の[酸]、[酸]抵抗20、スパイダー・クライム(常時) ゴールド・ドラゴン: 30フィート円錐の[火]、[火]抵抗20、水泳移動速度60フィート シルバー・ドラゴン: 30フィート円錐の[冷氣]、[冷氣]抵抗30、[火]への脆弱性 物質要素: 姿をとるドラゴン種別のうろこ | 音声、動作、 物質 | Wiz6 |

| | | | | | | | | | | | |
|----|--------------------|--|----|----|-----|----------------|---|---|---|--------------|------|
| 15 | 変成術 (ポリ モーブ) | フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅡ <i>Form of the Dragon II</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | — | — | 大型サイズのクロマティック種(通常色)かメタリック種(金属色)のドラゴンに変身する。【筋力】に+6、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス、+6の外皮ボーナス、飛行移動速度90フィート(貧弱)、暗視60フィート、プレス攻撃、ダメージ減少5/魔法、元素1つに対する抵抗を得る。また、噛みつき(2d6)、爪2回(1d8)、翼攻撃2回(1d6)、尻尾攻撃(1d8)を得る。プレス攻撃と抵抗は、ドラゴンの種類による。この呪文の発動1回につき一度だけプレス攻撃を行なえる。全てのプレス攻撃は8d8ポイントのダメージ(反応・半減)。 ドラゴンの種類によるプレス攻撃と特殊能力は以下の通り。 ブラック・ドラゴン: 80フィート直線の【酸】、【酸】抵抗20、水泳移動速度60フィート ブルー・ドラゴン: 80フィート直線の【電気】、【電気】抵抗20、穴掘り20フィート グリーン・ドラゴン: 40フィート円錐の【酸】、【酸】抵抗20、水泳移動速度40フィート レッド・ドラゴン: 40フィート円錐の【火】、【火】抵抗30、【冷気】への脆弱性 ホワイト・ドラゴン: 40フィート円錐の【冷気】、【冷気】抵抗20、水泳移動速度60フィート、【火】への脆弱性 プラス・ドラゴン: 80フィート直線の【火】、【火】抵抗20、穴掘り30フィート、【冷気】への脆弱性 ブロンズ・ドラゴン: 80フィート直線の【電気】、【電気】抵抗20、水泳移動速度60フィート カッパー・ドラゴン: 80フィート直線の【酸】、【酸】抵抗20、スパイダー・クライム(常時) ゴールド・ドラゴン: 40フィート円錐の【火】、【火】抵抗20、水泳移動速度60フィート シルバー・ドラゴン: 40フィート円錐の【冷気】、【冷気】抵抗30、【火】への脆弱性 物質要素: 姿をとるドラゴン種別のうろこ | 音声、動作、 物質 | Wiz7 |
| 17 | 変成術 (ポリ モーブ) | フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅢ <i>Form of the Dragon III</i> | 自身 | 術者 | 1標準 | 1分/Lv (解除可) | — | — | 超大型サイズのクロマティック種(通常色)かメタリック種(金属色)のドラゴンに変身する。【筋力】に+10、【耐久力】に+8のサイズ・ボーナス、+8の外皮ボーナス、飛行移動速度120フィート(貧弱)非視覚的感知60フィート、暗視120フィート、プレス攻撃、ダメージ減少10/魔法、“畏怖すべき存在”の特殊能力(DCはこの呪文のセーブDCと等しい)、元素1つに対する完全抵抗(フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIで得た抵抗と同じ種類)を得る。また、噛みつき(2d8)、爪攻撃二回(2d6)、翼攻撃二回(1d8)、尻尾攻撃(2d6)を得る。何度でもプレス攻撃を行なえるが、発動の間に1d4ラウンド待たなければならない。全てのプレス攻撃は12d8ポイントのダメージを与える(反応・半減)。 ドラゴンの種類によるプレス攻撃と特殊能力は以下の通り。 ブラック・ドラゴン: 100フィート直線の【酸】、【酸】抵抗20、水泳移動速度60フィート ブルー・ドラゴン: 100フィート直線の【電気】、【電気】抵抗20、穴掘り20フィート グリーン・ドラゴン: 50フィート円錐の【酸】、【酸】抵抗20、水泳移動速度40フィート レッド・ドラゴン: 50フィート円錐の【火】、【火】抵抗30、【冷気】への脆弱性 ホワイト・ドラゴン: 50フィート円錐の【冷気】、【冷気】抵抗20、水泳移動速度60フィート、【火】への脆弱性 プラス・ドラゴン: 100フィート直線の【火】、【火】抵抗20、穴掘り30フィート、【冷気】への脆弱性 ブロンズ・ドラゴン: 100フィート直線の【電気】、【電気】抵抗20、水泳移動速度60フィート カッパー・ドラゴン: 100フィート直線の【酸】、【酸】抵抗20、スパイダー・クライム(常時) ゴールド・ドラゴン: 50フィート円錐の【火】、【火】抵抗20、水泳移動速度60フィート シルバー・ドラゴン: 50フィート円錐の【冷気】、【冷気】抵抗30、【火】への脆弱性 物質要素: 姿をとるドラゴン種別のうろこ | 音声、動作、 物質 | Wiz8 |

| | | | | | | | | | | | |
|----|-----|----------------------|----|----|----|----|----|---|---|----------|------|
| 19 | 総合術 | ウィッシュ <i>Wish</i> | 本文 | 本文 | 本文 | 本文 | 本文 | 可 | <p>術者は己の望むように現実を改変できる。しかし、制限はある。</p> <p>以下のいずれか1つを選択する。</p> <p>①対立系統の呪文でない、8レベル以下のウィザード／ソーサラー呪文の再現。</p> <p>②対立系統の呪文でない、7レベル以下の呪文の再現。</p> <p>③対立系統の呪文を含む、7レベル以下のウィザード／ソーサラー呪文の再現。</p> <p>④対立系統の呪文も含む、6レベル以下の呪文の再現。</p> <p>⑤ギアス／クエストやインサニティのような、他の多くの呪文の有害な効果を元に戻す。</p> <p>⑥1体のクリーチャーの1つの能力値に＋1の体得ボーナスを与える。連続して即座に2～5回のウィッシュ呪文を発動することで、1体のクリーチャーの1つの能力値に＋2～＋5の体得ボーナスを与えることができる。体得ボーナスを与える場合、持続時間は“瞬間”となり、解呪することはできない。</p> <p>⑦負傷や肉体的な障害を取り除く。1回のウィッシュでレベルごとに1体のクリーチャーを救うことができ、すべての対象の同一の肉体的な傷害が癒される。</p> <p>⑧死者を生き返らせる。リザレクションの呪文を再現することで、死亡状態のクリーチャー1体を生き返らせる。死体が失われてしまった死亡状態のクリーチャーも生き返らせることができるが、ウィッシュの呪文2回が必要。生き返ったキャラクターは経験レベルを失うが、ウィッシュであってもこれを防ぐことはできない。</p> <p>⑨別な場所へ運ぶ。術者レベルごとに1体のクリーチャーをいかなる次元界のいかなる場所からでも、どこか別の場所(いかなる次元界でもかまわない)へと、その状況に左右されずに運ぶ事ができる。同意しない目標は意志セーブに成功すれば無効化できる。呪文抵抗も適用可能。</p> <p>⑩不幸な出来事をやりなおす。直前のラウンド内(術者の前回のターンも含む)に行われたいずれかのロールを振りなおさせ、新しい結果に合わせて現実が改変される。ただし、振りなおしても元々のロールと同じ結果になったり、もっと悪い結果になったりすることもある。同意しない目標は意志セーブに成功すればこれを無効化できる。呪文抵抗も適用可能。</p> <p>術者は上記のものより強力な効果を望むこともできるが、GMに部分的な解釈を許容させる。</p> <p>再現呪文に対してはセーブと呪文抵抗を通常通り行うことができるが、セーブDCは9レベル呪文のものとなる。</p> <p>10,000gp以上の費用がかかる物質要素のある呪文を再現する場合、その物質要素は通常のものに加えて必</p> | 音声、動作、物質 | Wiz9 |
|----|-----|----------------------|----|----|----|----|----|---|---|----------|------|