

レベル0 ウィザード呪文

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

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

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

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

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

	[善]	プロテクション・フロム・イーヴル <i>Protection from Evil</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	悪の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①悪のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る。 ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 善のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素: 少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く(ルールブックに記載がないため3.5eから転載)	音声、動作、 物質	Cir1、Pld1
	[悪]	プロテクション・フロム・グッド <i>Protection from Good</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	善の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①善のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る。 ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 悪のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素: 少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く(ルールブックに記載がないため3.5eから転載)	音声、動作、 物質	Cir1
	[秩序]	プロテクション・フロム・ケイオス <i>Protection from Chaos</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	混沌の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①混沌のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る。 ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 秩序のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素: 少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く(ルールブックに記載がないため3.5eから転載)	音声、動作、 物質	Cir1
	[混沌]	プロテクション・フロム・ロー <i>Protection from Law</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可	秩序の存在に対する防護壁(厚さ1フィート)を張る。以下の①～③の効果がある。 ①秩序のクリーチャーからの攻撃や効果に対する AC およびセーブに +2 の抵抗ボーナスを得る。 ②対象が虜にされたり、精神操作([魅了]効果および心術(強制)効果を含む)を受けたりするのを防ぐ。 既に発動している効果を打ち消すことはないが、効果時間の間抑制する。 ③召喚されたクリーチャーの接触を抑止する。肉体武器による攻撃を含む。 混沌のクリーチャーは、この効果を見捨てる。対象が召喚されたクリーチャーへ攻撃を行うと、 攻撃されたクリーチャーは以後接触できるようになる。この効果は呪文抵抗で破ることができる。 物質要素: 少量の銀粉。対象の床か地面に術者が3フィートの円を描く(ルールブックに記載がないため3.5eから転載)	音声、動作、 物質	Cir1
	-	ホールド・ポータル <i>Hold Portal</i>	中	20平方ft /Lv までの 扉	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	木・金属・石で造られた扉、門、窓、シャッターを魔法で閉ざす。扉は静かに閉まり自動的に鍵がかかる。 ノックもしくはディスペル・マジックの解呪判定の成功により打ち消される。 この呪文がかけられた扉をこじ開ける際、難易度が5上昇する。	音声	-
力術	[電気]	ショッキング・グラスプ <i>Shocking Grasp</i>	接触	1体か 物質ひとつ	1標準	瞬間	不可	可	近接接触攻撃を行い、命中すれば対象に 1d6/Lv(最大 5d6)の[電気]ダメージを与える。 対象が金属鎧を着ていたり、金属製の武器を装備していたり、金属製ならこの呪文の攻撃ルールに+3 のボーナスを得る。	音声、動作	-
	[火]	バーニング・ハンズ <i>Burning Hands</i>	15ft	射程まで 円錐形	1標準	瞬間	反応・半減	可	指の先から炎を放つ。範囲内のクリーチャーに 1d4/Lv(最大 5d4)の[火]ダメージを与える。 範囲内に燃えやすい物体があれば着火する。火を消すのは全ラウンド・アクションである。	音声、動作	-
	[力場]	フローティング・ディスク <i>Floating Disk</i>	近	直径3ftの 力場の円盤	1標準	1時間/Lv	不可	不可	力場でできた宙に浮かぶ円盤を作り出し、ものを運ばせる。円盤は直径3フィートで、中央が1インチくぼんでいる。100ポンド/Lv までのものを運ぶことができる。液体を運ぶ場合、円盤の容量は2ガロンである。 円盤は地面から3フィートほどの高さに浮かんでいる。円盤の移動速度は術者の移動速度まで。術者との距離は、指定がなければ5フィートを保つ。	音声、動作、 物質	-
	[力場]	マジック・ミサイル <i>Magic Missile</i>	中	5体まで、 15ft以内	1標準	瞬間	不可	可	物質要素: 水銀一滴 力場の矢を放つ。一本につき 1d4+1 点の[力場]ダメージを与える。矢は自動的に命中する。 この呪文で物体にダメージを与えることはできない。1レベルを超える2レベル毎に、追加で一本の矢を撃つことができる。 最大で9レベルの5本である。この矢は1体にまとめて撃っても分けて撃つてもよいが、全ての対象について、互いの距離が15フィート以内でなければならない。 呪文抵抗やダメージ・ロールの前に対象を決定すること。	音声、動作	-

レベル2 ウィザード呪文

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

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

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

	-	ブルズ・ストレンクス <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	Clr2、Dri2、 Pld2
	-	ベアズ・エンデュランス <i>Bear's Endurance</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。この効果により上昇した hp は一時的 hp ではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。 物質要素: わずかな鬃、あるいは一掴みのベアの糞	音声、動作、 物質	Clr2、Dri2、 Rng2
	-	メイク・ホウル <i>Make Whole</i>	近	10立方ft/Lv までの物体 1つ	1標準	瞬間	意志・無効 (物体、 無害)	可 (物体、 無害)	物体及び人造クリーチャーへのダメージを 5d6 点回復する。 “破壊された状態”なら、その hp が全快した時点で回復する。その場合、すべてのパーツがそろっていないなければならない。魔法のアイテムも修理できるが、術者の術者レベルの二倍が、作成者の術者レベル以上でなければならない。 この呪文で、一回しか使用できない魔法のアイテムを修理することはできない。 人造クリーチャーに使用する際、呪文の完全耐性や呪文抵抗を無視する。	音声、動作	Clr2
	-	レヴィテート <i>Levitate</i>	自身か 近	術者か 同意する 1体か 100ポンド/Lv までの物体 1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	上下方向に対象を移動させる。対象は同意しているクリーチャーか、誰も所持していない物体か、同意しているクリーチャーの所有している物体か、術者自身でなければならない。 術者は対象を一ラウンドに 20 フィートまでの速度で上下に移動することができる。 水平方向への移動はこの呪文では行えないが、壁を蹴るなどすれば行うことが可能(この場合の移動速度は地上における移動速度の半分)。 この呪文の効果を受けたクリーチャーは攻撃ロールに -1 のペナルティを受ける。以後攻撃ロールを行うたびにペナルティは -1 ずつ増加していき、最大で -5 になる。全ラウンド・アクションを使用して姿勢を整えることで、ペナルティを -1 にリセットすることができる。 焦点具: 革のロープか、カップ型にまかれた金のワイヤー	音声、動作、 焦点	-
	-	ロープ・トリック <i>Rope Trick</i>	接触	5ft～30ft の長さの ロープ	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	ロープは地面に垂直に立ち上がり静止する。このロープの先は別の次元界の空間につながっている。 この空間に入ったクリーチャーは占術や呪文から隠れることができる(ただし、次元界を超えて効果を及ぼす呪文の場合は除く)。この空間にはサイズを問わず8体までのクリーチャーが入ることができる。 このロープは取り除いたり隠したりすることはできない。このロープは 16,000 ポンドまでの重さを支えることができる。 この次元界の空間から呪文を外方向へ発動することはできない。この空間からはロープを中心とした3×5 フィートの窓が開いており、そこから外を見ることができる。物質界に開いたこの窓は不可視状態である。この空間の中から何かが出ていくと呪文は終了する。 このロープは一人ずつ登っていくことしかできない。このロープを単に登攀用にも使用してもよい。 この空間の中で別の空間を作成することは危険な行為である。	音声、動作、 物質	-
防御術	-	アーケイン・ロック <i>Arcane Lock</i>	接触	30平方ft/Lv までの扉、 宝箱、門	1標準	永続	不可	不可	対象に魔法の錠をかける。術者は自由にこの錠を開け閉めできる。もともと対象に錠がかけられているのなら、それを解錠するための難易度は 10 上昇する。錠が付けられていないのであれば、この錠は難易度20の(装置無力化)判定に成功すれば開けられてしまう。 デイスパル・マジックにより解除することができる。ノックにより、10分の間この呪文の効果を抑止することができる。	音声、動作、 物質	-
	-	オブスキュア・オブジェクト <i>Obscure Object</i>	接触	100ポンド /Lv まで の物体1つ	1標準	8時間 (解除可)	意志・無効 (物体)	可 (物体)	スクライミングやクリスタル・ボールといった占術(念視)の効果から、対象の位置を隠す。 対象の位置を探ろうとするあらゆる試みは失敗し、その物体がなにか把握しようとする行いも失敗する。 物質要素: カメレオンの皮	音声、動作、 物質	Brd1、Clr3
	-	プロテクション・フロム・ アローズ <i>Protection from Arrows</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv か消費	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は遠隔攻撃に対して“ダメージ減少10/魔法”を得る。この効果は、“ダメージ減少X/魔法”を無視する効果を与えることはない。 この効果により減少したダメージ量が「術者レベル×10点(最大 100点)に等しくなったなら、この呪文は消費される。	音声、動作、 焦点	-
	-	レジスト・エナジー <i>Resist Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	エネルギー種別1つからのダメージを減少する。 エネルギー種別は以下から選択する: [酸][冷氣][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	Clr2、Dri2、 Pld2、Rng1

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

レベル3 ウィザード呪文

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

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

占術		アーケイン・サイト <i>Arcane Sight</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の目が青く輝き、120ft以内の魔法のオーラを視認可能。 ディテクト・マジックと同様だが、精神集中が不要で、オーラの位置や強度ももっと素早く認識可能。 視界内のすべての魔法のオーラの位置と強度が判る。オーラの強度は呪文の機能するレベルやアイテムの術者レベルによって決まる。オーラをまとったアイテムやクリーチャーが視線の通るところにいた場合、術者は〈呪文学〉判定に成功すれば、それぞれの対象に働いている魔法の系統を知ることができる(オーラ1つにつき1回の判定: 難易度15+呪文レベル、あるいは15+呪文でない効果の術者レベルの半分)。 標準アクションとして120ft以内の特定のクリーチャーに精神を集中した場合、①～③が判る。 ①呪文発動能力や擬似呪文能力を持っているかどうか ②持っているなら秘術呪文か信仰呪文か(擬似呪文能力は秘術呪文として見なされる) ③そのクリーチャーが現時点で使用できるもっとも強力な呪文や擬似呪文能力の強さ 魔法のアイテムにかかっている魔法(呪文)の系統を判別できるが、アーティファクトは判別できない。 パーマナンス・呪文で永続化できる。	音声、動作	—
	(念視)	クリアオーディエンス／クリア ヴォイアンス <i>Clairaudience/Clairvoyance</i>	長	魔法的感知器官	10分	1分/Lv (解除可)	不可	不可	特定の場所に不可視の魔法的感知器官を作り出し、術者はその場にいるのと同様に見たり聞いたり(どちらかを選択)できる。視線や効果線が通っている必要はないが、知っている場所—術者に馴染みのある場所や、明確な位置(扉の向こうや、角を曲がったところ、木立の中、など)—でなければならない。一度場所を選択してしまえば、魔法的感知器官は移動しないが、ぐるりとまわって全方向を見ることができる。他の念視呪文と異なり、この呪文を通じて魔法的あるいは超常的に強化された感覚を働かせることはできない。選択した場所に魔法的な暗闇があれば、術者には何も見えない。そこが自然の暗闇に閉ざされていた場合、術者はこの呪文効果の中心から周囲半径10ftの範囲を見ることができる。 この呪文は術者が現在いる次元界においてのみ機能する。 対象に知性あるクリーチャーの言語であれば種族語であろうと地方的な方言であろうとどんな言語でも話し、理解する能力を与える。対象は同時に1つの言語しか話せないが、同時に複数の言語を理解することはできる。会話能力を持たないクリーチャーとは会話できない。声が届けば相手に自分の言っていることを理解させることができる。この呪文には、話しかけられたクリーチャーが対象と会話したくなるような作用は一切ない。 パーマナンス・呪文によって永続化できる。 物質要素 粘土製のジグザグの模型	音声、動作、 焦点	Brd3
	—	タンズ <i>Tongues</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可	対象に知性あるクリーチャーの言語であれば種族語であろうと地方的な方言であろうとどんな言語でも話し、理解する能力を与える。対象は同時に1つの言語しか話せないが、同時に複数の言語を理解することはできる。会話能力を持たないクリーチャーとは会話できない。声が届けば相手に自分の言っていることを理解させることができる。この呪文には、話しかけられたクリーチャーが対象と会話したくなるような作用は一切ない。 パーマナンス・呪文によって永続化できる。 物質要素 粘土製のジグザグの模型	音声、物質	Clr3、Brd2
変成術	—	ウォーター・ブリージング <i>Water Breathing</i>	接触	生きているクリーチャー複数体	1標準	2時間/Lv (本文参照)	意志・無効 (無害)	可	この変成術の対象となったクリーチャーは水中で自由に呼吸できるようになる。術者が接触した全てのクリーチャーの間で持続時間を等分する事。 この呪文によって、クリーチャーが空気を呼吸できなくなる事はない。 物質要素 短い葦か藁	音声、動作、 物質	Clr3、Dri3
	—	ガシアス・フォーム <i>Gaseous Form</i>	接触	接触した同意する実体 クリーチャー	1標準	2分/Lv (解除可)	不可	不可	対象は装備ごと霧のように半透明で非物質的な存在になる。物質的な防具(外皮を含む)は無意味になるが、サイズ・ボーナス、【敏捷力】ボーナス、反発ボーナス、[力場]効果による鎧ボーナスは適用される。また、対象は“ダメージ減少10／魔法”、毒や急所攻撃、クリティカル・ヒットへの完全耐性を獲得する。ガス化時には攻撃を行わず、また音声要素、動作要素、物質要素、焦点具を要する呪文も使えない。ガス化時には超常能力を失う。対象が接触呪文をこれから使う状態にしていたなら、接触呪文は影響を及ぼすことなくチャージ消費される。 ガス化したクリーチャーは地上を歩くことはできないが、移動速度10ftで飛ぶことができ、全ての〈飛行〉技能判定は自動的に成功する。着用しているものや手に持っているものと一緒に、小さな隙間を通り抜けられる。ガス化したクリーチャーは風の影響を受ける。水その他の液体に入ることはいけない。また、ガス化したクリーチャーはたとえガス化していた際に所持していたとしても、その持っていた物体を操作したり、アイテムを起動したりすることはできない。継続的に移動しているアイテムは移動状態のまま。 物質要素 薄織一切れと煙一筋	動作、物質	Brd3
	—	キーン・エッジ <i>Keen Edge</i>	近	武器1つ、あるいは射出武器の矢弾50本	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、物体)	武器を魔法の力によって鋭くし、決定的な一撃を与える能力を上昇させる。その武器のクリティカル可能域が2倍になる。20→19～20、19→20→17～20、18→20→15～20。この呪文は刺突武器か斬撃武器にしかかけられない。アローやクロスボウ・ボルトにかけた場合、特定の矢1本に対するキーン・エッジは、外れても1回使用すれば切れてしまう(発動時にはそれらの矢弾すべてがひとつになっていなければならない)。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。	音声、動作	—
	—	グレーター・マジック・ウェポン <i>Magic Weapon, Greater</i>	近	武器1つ、あるいは射出武器の矢弾50本	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害、物体)	可 (無害、物体)	この呪文はマジック・ウェポンと同様に働くが、武器の攻撃ロールとダメージ・ロールに、術者レベル4レベルごとに+1(最大+5)の強化ボーナスを与える。このボーナスでは魔法以外のダメージ減少を無視することはできない。この呪文は、武器1つではなく、50本までのアロー、ボルト、あるいはブリットに作用を及ぼすこともできる。この時矢弾はすべて同じ種類のもので、ひとまとめになっていないといけい。矢弾は一旦使ってしまうと効果が切れるが、投擲武器は切れない。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。 物質要素 石灰と炭の粉	音声、動作、 物質	Clr4、Pld3
	—	シークレット・ページ <i>Secret Page</i>	接触	大きさ3平方ft までの、接触したページ	10分	永続	不可	不可	1ページの内容を変化させ、まったく別の内容に見せかける。目標の呪文の文章は同じかそれより下のレベルの術者の知っている呪文に変化する。スクロールの呪文を別の呪文に変えるために使うことはできないが、スクロールを隠すのには使える。エクスポローシング・ルーンズやセピア・スネーク・シジルを仕掛けることもできる。 コンプリヘンド・ランゲージズ呪文だけでは、シークレット・ページの内容を知ることはいけない。術者は特別の言葉を口にすることで本来の内容を現すことができる。その後、術者は実際のページの内容を詳しく読み、再びシークレット・ページ形態に戻すことができる。これは回数無制限に行なえる。また、術者は特別の言葉を2回繰り返すことでこの呪文を除去することもできる。ディテクト・マジック呪文ではそのページに希薄な魔法がかかっていることが判るが、その真の内容は判らない。トウルー・シーイングでは隠されたものの存在は判るが、コンプリヘンド・ランゲージズと組み合わせで発動するのであれば、内容までは判らない。シークレット・ページを解説することはできない。 物質要素 鱧の鱗の粉末とウィル・オ・ウィスプのエキス	音声、動作、 物質	Brd3
	—										

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

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

力術	[風]	ウィンド・ウォール <i>Wind Wall</i>	中	長さ10ft/Lv、 高さ5ft/Lvまでの 壁(自在)	1標準	1R/Lv	不可 (本文参照)	可	<p>風でできた垂直なカーテンを作り出す。厚さ2ftで、イーグル(鷲)よりも小さな鳥を吹き飛ばし、気が付いていない人物の手から紙程度の物体を吹き飛ばすほどの激しい風(反応セーブに成功すれば、物体を飛ばさずにすむ)。サイズ分類が超小型または小型の飛行クリーチャーは、この壁を通り抜けることができない。固定していない物体や布製の服は、ウィンド・ウォールに捕まった場合、吹き上げられてしまう。</p> <p>アローとボルトはこの壁を通れない。それ以外の遠隔武器でこの壁を通るものには30%の失敗確率(巨人の投げる大岩や攻城兵器の弾、その他の重量のあるものは例外)。気体、ほとんどのガス状のプレス攻撃、ガス状のクリーチャーはこの壁を通り抜けることはできない(非実体クリーチャーは例外)。</p> <p>この壁は垂直でなければならないが、地面の上に連続した経路を描く限り、術者はその形を好きなように変えることができる。ある地点を囲むようにウィンド・ウォールを作り出すこともできる。</p> <p>物質要素 小さな扇と珍しい種類の羽根</p>	音声、動作、 物質	Clr3、Dri3、 Rng2
	[力場]	タイニー・ハット <i>Tiny Hat</i>	20ft	術者中心 半径20ft球体	1標準	2時間/Lv (解除可)	不可	不可	<p>術者の周囲に不透明な力場でできた好きな色の球体を作り出す。この球体は動かせない。球体の半分は地上に投射され、下半分は地中に潜っている。この力場の中には、術者と共に9体までの中型サイズのクリーチャーが入れる。クリーチャーはこの“小屋”に悪影響を与えることなく、出入りできる。術者自身がこの小屋から出た場合、呪文は終了する。</p> <p>小屋内の温度は、外気温が摂氏-17.8度～37.8度の間なら摂氏21度。外気温が前述の範囲を超えれば、内部の気温も1度に対して1度の割合で上下する。この小屋はまた、雨、埃、砂嵐などの自然力からも守ってくれる。この小屋は台風(風速毎時75マイル以上)より風力の弱い風に耐えるが、台風以上の風力を持つ風には破壊される。</p> <p>この小屋の内部は半球形である。術者は命ずるだけで、思いのままにぼんやりと光るようにしたり、光を消したりできる。この力場は外からは不透明だが、中からは透明である。外から中にいる者を見ることはできない(完全視認困難)が、矢弾や武器、ほとんどの呪文の効果はこの小屋に悪影響を与えることなく通り抜ける。</p>	音声、動作、 物質	Brd3
	[光]	デイトライト <i>Daylight</i>	接触	接触した物体	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	<p>この呪文を発動して接触した物体は、半径60ftの領域に明るい光を発する。さらに半径120ftまでの領域で一段階ずつ明度を上昇させる。60ftの領域内では、光への過敏や脆弱性を持つクリーチャーはペナルティを受ける。この呪文は太陽の光でダメージを受けたり減ぼされるクリーチャーに対しては日光として扱われない。</p> <p>デイトライトを小さな物体にかけ、光を遮る覆いの内側や下に置いた場合、この呪文の効果はその覆いを取り去るまで遮られる。</p> <p>魔法の暗闇の範囲内に持ち込まれたデイトライトは(逆にデイトライトの範囲内に持ち込まれた魔法の暗闇も)一時的に無効化され、この2つの呪文が重複したエリアでは、それら2つの呪文以外の光源(あるいは闇)が支配的となる。</p>	音声、動作	Clr3、Dri3、 Brd3、Pld3
	[火]	ファイアーボール <i>Fireball</i>	長	半径20ft 拡散	1標準	瞬間	反応・半減	可	<p>効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントの[火]ダメージ。装備中でない物体もダメージを受ける。小さな豆粒ほどの炎を投擲して爆発させるが、間の物体にぶつかるとその場で爆発する。細い隙間の向こうへ玉を送り込もうとするなら、術者は遠隔接触攻撃でその開口部に“命中”させなければならない。</p> <p>ファイアーボールは可燃物を発火させ、効果範囲内の物体にダメージを与える。融点の低い金属を融かすことができる。ファイアーボールを遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、ファイアーボールは効果範囲が許す限りその障壁の向こうまで広がって行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントの[電気]ダメージ。融点の低い金属を融かすことができる。ライトニング・ボルトを遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、ライトニング・ボルトは効果範囲が許す限りその障壁の向こうまで広がって行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。</p> <p>物質要素 毛皮とガラスの棒</p>	音声、動作、 物質	—
	[電気]	ライトニング・ボルト <i>Lightning Bolt</i>	120ft	120ft直線状	1標準	瞬間	反応・半減	可	<p>効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントの[電気]ダメージ。融点の低い金属を融かすことができる。ライトニング・ボルトを遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、ライトニング・ボルトは効果範囲が許す限りその障壁の向こうまで広がって行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。</p> <p>物質要素 毛皮とガラスの棒</p>	音声、動作、 物質	—

レベル4 ウィザード呪文

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

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

	(強制) [精神 作用]	コンフュージョン <i>Confusion</i>	中	半径15ft爆発 内の全クリー チャー	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	この呪文は目標に混乱状態をもたらす。自分の行動を自分で決めることができなくなる。 毎ラウンド、対象それぞれのターンの開始時に以下の表でロールを行ない、対象がそのラウンドに何をするか決定すること。 d9% / 行動 01～25 / 通常通りに行動する。 26～50 / 何もせず、辻褃の合わぬことをべちゃくちやとしやべる。 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、辻褃の合わぬことをべちゃくちやとしやべる。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	Brd3
	(強制) [精神 作用]	チャーム・モンスター <i>Charm Monster</i>	近	1体	1標準	1日/Lv	意志・無効	可	チャーム・バースンと同様(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	Brd3
	(強制) [言語 依存、 精神 作用]	レッサー・ギアス <i>Geas, Lesser</i>	近	7HDまでの生き ているクリー チャー1体	1R	1日/Lvか チャージ消費 (解除可)	意志・無効	可	この呪文はクリーチャーに、術者の望む通り、何らかの仕事や成し遂げたり、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7HD以下でなければならない。また、術者の言語を理解できなければならない。レッサー・ギアスはクリーチャーに自殺したり、確実な死をもたらす行動をするよう強制することはできないが、それ以外ならほとんどどんな行動でも取らせることができる。 レッサー・ギアスをかけられたクリーチャーは、どれだけ長くかかろうと、その制約が完了するまで与えられた指示に従わねばならない。 その指示が対象自身の行動のみでは完了できない指示であった場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続する。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができる。 24時間の間、レッサー・ギアスに従えなかった場合、対象は各能力値に－2のペナルティを被る。このペナルティは毎日－2ずつ累積していき、最大で－8にまでなる。この効果によって能力値が1未満に下がることはない。この能力値ペナルティは、対象がレッサー・ギアスに従うのを再開してから24時間後に消える。 この呪文(およびすべての能力値ペナルティ)はウィッシュ、ブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、リムーヴ・カースによって終了させることができる。ディスペル・マジックは作用しない。	音声	Brd3
占術	(念視)	アーケイン・アイ <i>Arcane Eye</i>	無限	魔法的感知 器官	10分	1分/Lv (解除可)	不可	可	術者に視覚的情報を送る、不可視の魔法的感知器官を作り出す。この器官は視界内に作成しなければならないが、その後は視界外へ移動させられる。この器官は前方の床を調べながら移動するなら1ラウンドに30フィート(1分に300フィート)、前方の床だけでなく壁と天井も調べながら移動するなら1ラウンドに10フィート(1分に100フィート)の速度で移動する。この器官は術者がその場所にいるのとまったく同じように物を見ることができる。移動方向に制限は無い。器官は物体を通過できないが、直径1インチ以上の穴や空間を通り抜けることができる。アーケイン・アイは他の次元界に入ることはできない。 術者は使用中精神集中しなければならない。術者が精神集中しなければ、再び精神集中するまで活動を停止してしまう。 物質要素 : バット(コウモリ)の毛皮ひと切れ	音声、動作、 物質	—
	(念視)	スクライニング <i>Scrying</i>	本文	魔法的感知 器官	1時間	1分/Lv	意志・無効	可	術者は、どんなに離れたところからでも、クリーチャーのことを観察することができる。対象が意志セーブに成功すれば、呪文は失敗する。このセーブのDCは以下の内容により修正される。さらに対象が他の次元界にいれば、対象は意志セーブに+5のボーナスを得る。 知識>なし(*): +10、対象について聞いたことがある: +5、対象に会ったことがある: ±0、対象のことをよく知っている: -5 つながり>似顔絵や肖像を持つ: -2、所有物や衣服を持つ: -4、肉体の一部や髪の毛や爪をもつ: -10 * 術者は自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながりを持っていなければならない。 このセーブが失敗であれば、術者は対象とその周囲(対象からすべての方向におよそ10フィート)を見聞きすることができる。対象が移動すれば、感知器官は150フィートまでの移動速度でそれについて行く。 すべての占術(念視)呪文と同様、この感知器官は魔法効果も含め、術者の視覚能力をすべて備えている。 以下の呪文は術者レベルごとに5%の確率で、この感知器官を通じてうまく働く可能性がある: ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・マジック、ディテクト・ロー、メッセージ。 セーブが成功であれば、少なくとも24時間の間、術者が同じ対象を再び念視しようとすることはできない。 物質要素 : 水たまり 焦点具 : 1,000gpの価値がある銀の鏡	音声、動作、 物質、焦点	Brd3、Clr5、 Dri4
—		ディテクト・スクライニング <i>Detect Scrying</i>	40ft	術者中心 40ft放射	1標準	24時間	不可	不可	術者は占術(念視)呪文や効果によって自分を観察しようとする試みがあれば、即座にそれに気付く。この呪文の効果範囲は術者から放射され、術者とともに移動する。術者は呪文の効果範囲内にあるすべての魔法的感知器官の位置を知ることができる。 念視の試みが効果範囲内から行なわれたものであれば、術者はその位置も知ることができる。そうでない場合、術者と念視者は直ちに對抗術者レベル判定(1d20+術者レベル)を行なう。術者の結果が念視者の結果以上であれば、術者は念視者の視覚的なイメージと、念視者のいる方向、術者からの距離を正確に感知できる。 物質要素 : 鏡のかけたと、真鍮製のラッパ状補聴器のミニチュア	音声、動作、 物質	Brd4

	—	ロケート・クリーチャー <i>Locate Creature</i>	長	術者中心 400ft+40ft/Lv の円	1標準	1分/Lv	不可	不可	ロケート・オブジェクトと同様だが、この呪文を使えば、術者は自分の知っているクリーチャーの位置を知ることができる。この呪文で物体を探知することはできない。 呪文の距離内に探しているクリーチャーがいれば、術者がその方向を向いた時に位置を知ることができる。そのクリーチャーが動いていれば、その移動方向も知ることができる。 この呪文により、術者の知っている特定の種類(人間とかユニコーンなど)か特定のクリーチャーの位置を知ることができる。大まかな種類のクリーチャー(人型生物とか動物など)を見つけることはできない。クリーチャーの種類を見つける場合、術者は少なくとも一度は近くで(30フィート以内で)その種のクリーチャーを見たことがなければならない。 流れる水はこの呪文を遮断する。ノンディテクション、ミスリード、ポリモーフ系の呪文でこの呪文を欺くことができる。 物質要素 :ブラッドハウンドの毛皮一切れ	音声、動作、物質	Brd4
変成術	(ポリ モーフ)	エレメンタル・ボディI <i>Elemental Body I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者は小型のアース/ウォーター/エア/ファイア・エレメンタルの姿をとる。術者は変身したエレメンタルの種類に応じた能力を得る。 アース:【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、[冷氣]への脆弱性と着火の能力を得る。	音声、動作、物質	—
	[地]	ストーン・シェイプ <i>Stone Shape</i>	接触	10立方ft+1立方ft/Lvまでの石か石製の物体	1標準	瞬間	不可	不可	すでにある石の塊を好きな形に変える。粗雑な箱や扉などは作成できるが、細かな細工を行なうことはできない。稼動部のある仕掛けは全て、30%の確率で実際には機能しない。 物質要素 :柔らかい粘土	音声、動作、物質	Clr3、Dri3
	—	ニーモニック・エンハンサー <i>Mnemonic Enhancer</i>	自身	術者	10分	瞬間	—	—	この呪文はウィザードのみ使用できる。呪文発動時に、2つあるバージョンのうち1つを選ぶこと。 準備する :術者は追加で3レベルぶんまでの呪文を準備できる。この場合、0レベル呪文は1/2レベルとして計算する。術者はこれらの呪文を通常通り準備し、発動する。 忘れずにおく :術者はこの呪文を発動し始める1ラウンド前までに発動した3レベル以下の呪文をどれでも1つ忘れずにおくことができる。 どちらの場合も、準備したり忘れずにおいた呪文は(発動しなければ)24時間後に消え去ってしまう。 物質要素 :一片の糸と、スクウィッド(イカ)の分泌物にブラック・ドラゴンの血を混ぜて作ったインク 焦点具 :50gpの価値がある象牙の刻板	音声、動作、物質、焦点	—
	(ポリ モーフ)	ビースト・シェイプII <i>Beast Shape II</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	この呪文はビースト・シェイプIと同様に働くが、術者は超小型または大型の動物の姿をとることができる。術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る:登攀移動速度60フィート、飛行移動速度60フィート(良好)、水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚、掴み、飛びかかり、足払い。 超小型の動物 :【筋力】に-2のペナルティ、【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、ACに+1の外皮ボーナスを得る。 大型の動物 :【筋力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、ACに+4の外皮ボーナスを得る。 物質要素 :変身対象の一部	音声、動作、物質	—
	—	マス・エンラージ・パースン <i>Enlarge Person, Mass</i>	近	人型生物1体/Lv、それぞれ30ft以内に収ま	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可	エンラージ・パースンと同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。 物質要素 :鉄粉ひとつまみ	音声、動作、物質	—
	—	マス・リデュース・パースン <i>Reduce Person, Mass</i>	近	人型生物1体/Lv、それぞれ30ft以内に収ま	1R	1分/Lv (解除可)	頑健・無効	可	リデュース・パースンと同様に機能するが、複数のクリーチャーに作用する。 物質要素 :鉄粉ひとつまみ	音声、動作、物質	—
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DRI10/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	Dri5
	—	ディメンショナル・アンカー <i>Dimensional Anchor</i>	中	光線	1標準	1分/Lv	不可	可 (物体)	緑色の光線が術者の手から放たれる。目標に命中させるには、術者は遠隔接触攻撃を行なわなければならない。光線が命中したクリーチャーや物体は肉体ごとの次元界へ移動することができなくなる。この呪文によって禁じられる移動形態にはアストラル・プロジェクション、イセリアル・ジョイント、イセリアルネス、ゲート、シャドウ・ウォーク、ディメンジョン・ドア、テレポート、ブリンク、ブレイン・シフト、メイズおよびそれに類する擬似呪文能力が含まれる。この呪文は持続時間の間、ゲートやテレポーテーション・サークルの使用も妨げる。 この呪文は呪文発動時にすでにエーテル状態やアストラル形態であったクリーチャーの移動を妨げることはないし、(バジリスクの凝視などの)他の次元界を知覚したり攻撃したりする能力を遮ることもない。また、招来されたクリーチャーが招来呪文の終了時に消えないようにすることもできない。	音声、動作	Clr4
	[火]	ファイアー・トラップ <i>Fire Trap</i>	接触	物体1つ	10分	消費まで 永続 (解除可)	反応・半減 (本文)	可	開閉可能な物に使用する。対象を誰かが開けた時に爆発する。呪文を使用した際に、術者は爆発の中心として物体の一点を選択する。爆発は、指定した中心から半径 5 フィートに広がり、1d4+術者レベル(最大 1d4+20)点の[火]ダメージを与える。 この効果で、呪文を施した物が損傷することはない。 既にこの呪文が施された物に対して、別の防御術や錠錠の呪文を施すことはできない。 ノックではこの呪文は解呪されない。デイスベル・マジックに失敗しても、この呪文は発動しない。 水中では半分のダメージしか与えず、蒸気の雲を作り出す。 術者及び術者に同調された者は、この呪文の効果を見做して開閉できる。同調の方法として、一般には合言葉が用いられる。魔法の罠として解除する場合、(知覚)と(装置無力化)のDCはともに29である。 物質要素 :金粉(25gp)	音声、動作、物質	Wiz4

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

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

系統		名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R-ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統	副系統										
幻術	(幻覚)	シーミング <i>Seeming</i>	近	1体/2Lv、 互いに30ft以内	1標準	12時間 (解除可)	意志・無効 もしくは 意志・看破	可 または 不可	ディスガイズ・セルフと同様だが、他の人々の外見も変えることができる。対象は殺されれば本来の姿を取り戻す。同意しない目標は意志セーブに成功するか、呪文抵抗でこの呪文の効果は無効化できる。	音声、動作	Brd5
	(操影)	シャドウ・エヴォケーション <i>Shadow Evocation</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4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1/5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1/5の強度であるか、20%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5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。	音声、動作	Brd5
	(惑乱) [精神 作用]	ドリーム <i>Dream</i>	無限	接触した1体	1分	本文	不可	可	術者、あるいは術者が接触した使者は、他の者に夢のかたちで伝言を送ることができる。呪文の開始時点で、術者は夢の受け手を名前か、誰を指すのかはっきりわかる称号を挙げて指定すること。使者はトランス状態に入り、受け手の夢に現れて伝言を届ける。伝言の長さは問わない。受け手は目覚めた後も伝言を完全に憶えている。この通信は一方通行で、伝言以上の情報は送れない。 伝言を届けた後に、使者の精神は元の肉体に戻る。この呪文の持続時間は、使者が受け手の夢のなかに入り、伝言を届けるまでとなる。 呪文の開始時点で夢の受け手が起きていたら、使者は目を覚まして呪文を終わりにするか、トランス状態のまま寝るのを待つかを選択する。トランス状態にある使者に何らかの邪魔が入ったら、使者は目を覚まし、呪文は終了する。 眠らないクリーチャーや夢を見ることのないクリーチャーに、この呪文を使って接触することはできない。 トランス状態にある間、使者は自分の肉体の周囲の状況には気付かない。トランス状態にある間は、肉体的にも術者は、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ければ使用できない。 この呪文を発動している間に対象にディスベル・イーグルが発動されたならこの呪文は解呪され、術者はディスベル・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	Brd5
	(虚像)	パーシステント・イメージ <i>Persistent Image</i>	長	10ft立方+10ft立方/Lv	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・看破 (興味を持ったとき)	不可	視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、この虚像は術者の決めた筋書きに従う虚像を作り出す。精神集中は不要。術者が望めば、他人が理解できるようなセリフをしゃべらせることもできる。 物質要素 羊毛ひとつまみ	音声、動作、 物質	Brd5
	(幻覚)	フォールス・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。	音声、動作、 物質	Brd5
	(幻覚)	ミラージュ・アーケイナ <i>Mirage Arcana</i>	長	一辺20ftの立方体の区画Lv個 (自在)	10分	精神集中+ 1時間/Lv (解除可)	意志・看破	不可	ハリュースナトリ・デレインと同様だが、術者はこの呪文によってどんな範囲内でもまったく別の地形であるかのように見せかけることができる。この幻術には聴覚、視覚、触覚、嗅覚の要素が含まれる。ハリュースナトリ・デレインとは異なり、この呪文は建物の外見を変える(あるいは、何もないところに建物を加える)ことができる。 クリーチャーを変装させたり、隠したり、追加することはできない。ただし、効果範囲内にいるクリーチャーは現実の地形のように、幻の中に隠れることができる。	音声、動作	Brd5

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個までの 石壁 (自在)	1標準	瞬間	本文	不可	<p>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。</p> <p>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、控え壁をつけない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事で狭間や胸壁を 持つように作り出すこともできる。</p> <p>石の壁は ディスインテグレイト 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。</p> <p>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。</p>	音声、動作、 物質	Clr5、Dri6
(創造)	クラウドキル <i>Cloudkill</i>	中	半径20ft、高さ 20ft拡散の雲	1標準	1分/Lv	頑健・不完全 (本文)	不可	<p>黄緑色で毒性がある一塊の雲を作り出す。雲に入った生きているクリーチャーはHDに応じて以下の効果を受け る。</p> <p>3HD以下: 死亡する(セーブ不可)</p> <p>4～6HD: 頑健セーブに成功しなければ死亡する(セーブに成功した場合、この雲の中にいる間毎ラウンド、術者 のターンに1d4ポイントの〔耐久力〕ダメージを受ける)。</p> <p>7HD以上: この雲の中にいる間毎ラウンド、術者のターンに1d4ポイントの〔耐久力〕ダメージを受ける(頑健セーブ に成功すれば、このダメージは半減する)。</p> <p>息を止めても効果を受ける。毒への完全耐性があれば効果を受けない。</p> <p>この雲は地表面に沿って、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。この蒸気は空気より重い。 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。</p> <p>Lv.3以下を 1d4+1 体(全て同じ種類)か、Lv.4を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.5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]。</p> <p>焦点具: 小さな砲と小さなロウソク</p>	音声、動作	—
(招来) 〔本文〕	サモン・モンスターV <i>Summon Monster V</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。</p> <p>Lv.3以下を 1d4+1 体(全て同じ種類)か、Lv.4を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.5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]。</p>	音声、動作、 焦点	Brd5、Clr5
(招来)	シークレット・チェスト <i>Secret Chest</i>	本文	宝箱1つと1立方 ft/Lvまでの品物	10分	60日か消費 まで	不可	不可	<p>60日までの間、宝箱をエーテル界に隠し、好きな時にそれを取り戻すことができる。この宝箱の中に入る容量と 宝箱の大きさ(約3フィート×2フィート×2フィート)とは関係ない。生きているクリーチャーが箱の中に入った場合、 75%の確率で呪文は失敗する。一旦宝箱を隠した後では、術者は精神集中することでそれを取り戻すことができ (1標準アクション)、宝箱は術者のすぐ脇に現れる。</p> <p>この宝箱には通常の宝箱と同様に錠前や守りの魔法を付けることができる。</p> <p>宝箱を隠す際には、術者は宝箱とレプリカの両方に触れながら呪文を発動する。すると、宝箱はエーテル界へと 消え去る。術者が宝箱を呼び戻すにはレプリカが必要である。60日を超えると以後1日ごとに、宝箱が失われる可 能性が5%ずつ累積していく。宝箱のレプリカをなくすか壊してしまった場合、ウィッシュを使っても、大きい方の宝 箱を呼び戻す方法はない。ただし、他の次元界へと探しに行くことはできる。</p> <p>宝箱の中の生き物は通常通り食べ、眠り、歳をとるため、飢えや乾き、加齢で死亡する。</p> <p>焦点具: 非魔法の、名工によって作られた宝箱(5,000gp以上)とそのレプリカ(50gp)。</p>	音声、動作、 焦点	—
(瞬間 移動)	テレポート <i>Teleport</i>	自身か 接触	術者か接触した 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)	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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)</p> <p>目的地に到着する: 術者は望んだ場所に現れる。</p> <p>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。</p> <p>似通った場所: 術者は目的地と見た目や雰囲気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。</p> <p>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。</p> <p>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</p> <p>よく慣れ親しんでいる / 01～97 / 98～99 / 100 / —</p> <p>念入りに調べた / 01～94 / 95～97 / 98～99 / 100</p> <p>何度か来たことがある / 01～88 / 89～94 / 95～98 / 99～100</p> <p>一度見たことがある / 01～76 / 77～88 / 89～96 / 97～100</p> <p>偽の目的地 / — / — / 81～92 / 93～100</p>	音声	—

	(創造)	メイジズ・フェイスフル・ハウンド <i>Mage's Faithful Hound</i>	近	幻の番犬	1標準	1時間/Lv かチャージ消 費後1R/Lv (本文)	不可	不可	自分以外の者に対して不可視の幻の番犬を召喚する。番犬は召喚された場所の番をする。サイズ分類が小型以上のクリーチャーが30フィート以内に近づくと、幻の番犬は大声で吠える。召喚された時点ですでにいれば範囲内を動き回ることができるが、一度離れてから戻れば吠えられる。番犬は不可視やエーテル状態のクリーチャーを知覚する。(虚像)には反応せず、(操影)の幻術には反応する。 侵入者が5フィート以内に近づいたら番犬は吠えるのを止め、毎ラウンド1回噛みつきを行なう(+10攻撃ボーナス、2d6+3ポイント刺突ダメージ)。番犬は不可視でありインヴィジビリティと同等のボーナスを得る。 番犬は侵入者に対して噛みつきを待機しており、侵入者のターンに最初の噛みつきを行なう。噛みつきはダメージ減少に対して魔法の武器として扱う。この番犬にh攻撃できないが、解呪することはできる。 呪文は1時間/Lvだけ持続するが、一度吠え始めると1R/Lvしか持続しない。術者が番犬から100フィートより離れると呪文は終了する。 物質要素 : 小さな銀のホイッスル、骨ひとかけら、糸	音声、動作、 物質	—
	(創造)	メジャー・クリエイション <i>Major Creation</i>	近	本文	1分	本文	不可	不可	マイナー・クリエイションと同様だが、(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	—
	(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来訪者1体	10分	瞬間	意志・無効	不可 および 可 (本文)	ブレイナー・バインディング系 。“カテゴリ別汎用説明”を参照。 HD6以下の1体を目標とする。	音声、動作	—
死霊術	—	ウェイウス・オウ・ファティーク <i>Waves of Fatigue</i>	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	—
	[悪]	シンボル・オウ・ペイン <i>Symbol of Pain</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	頑健・無効	可	シンボル系 。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 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(はすさまじい苦痛に襲われ、攻撃ロール、技能判定、能力値判定にー4のペナルティを被る。この効果は、クリーチャーがシンボルの60フィート以内から出た後も1時間持続する。 シンボル・オウ・ペイン の発見および解除DCは30。 物質要素 : 水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(1,000gp)	音声、動作、 物質	Clr5
	—	ブライト <i>Blight</i>	接触	植物	1標準	瞬間	頑健・半減 (本文)	可	1株の植物を枯らす。この呪文が植物クリーチャーに作用した場合、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。植物クリーチャーはこのダメージを半減させるために頑健セーヴィング・スローを試みることができる。クリーチャーでない植物(立ち木や低木など)はセーブを行なうことができず、直ちに枯死する。 この呪文は土壌や周囲の植物に一切影響を与えない。	音声、動作	Dri4
	—	マジック・ジャー <i>Magic Jar</i>	中	1体	1標準	1時間/Lvか 肉体に戻るま で	意志・無効 (本文)	可	術者は自分の魂を宝石か大きな水晶(“魔法の壺”と呼ぶ)の中に入れ、己の肉体を魂の抜けた状態にする。次に、術者は近くにいるクリーチャーの魂を“魔法の壺”の中に閉じ込め、その肉体の制御を奪おうと試みられる。その後術者は壺の中へと戻り(壺に捕らわれていた魂は元の肉体へと戻る)、また別の肉体に憑依しようとすることもできる。術者の魂が術者本来の肉体に戻れば壺は空になり、呪文は終了する。この呪文を使用するには、“魔法の壺”が呪文の距離内にあり、術者がその在処を知っていなければならないが、視線や効果線が通っている必要はない。発動時に術者の魂が“魔法の壺”に入ると、術者の肉体は死亡同然となる。 “魔法の壺”の中にいる間、術者は同じ次元界にいる術者レベルごとに10フィート以内の生命力を感じし、攻撃できる。壺からそのクリーチャーへの効果線が通っていること。術者はそのクリーチャーの正確なクリーチャー種別や位置を知ることにはできない。一段に対してはそん中でHDに4以上の差があるものがあるならそれを感じし、どの生命力が正か負のエネルギーを持っているか知ることができる(アンデッド・クリーチャーは負のエネルギーで動く。知性あるアンデッド・クリーチャーのみが魂を持っているか、それ自体が魂である)。 術者は強いクリーチャーでも弱いクリーチャーでも乗っ取ることができるが、憑依先はランダムに決まる。 憑依の試みは全ラウンド・アクションである。この試みはプロテクション・フロム・イーヴルなどによって防がれる。術者は対象が意志セーブに失敗するとその肉体に憑依する。憑依に失敗すると、術者の生命力は“魔法の壺”の中に留まり、目標はそれ以降、術者の憑依の試みに対するセーヴィング・スローに自動的に成功する。 術者の【知力】、【判断力】、【魅力】、レベル、クラス、基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、属性、精神能力は憑依に成功しても保たれる。肉体には【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、hp、通常能力と自動的に動く能力が残る。肉体に余分な手足があっても、術者が通常より多くの攻撃ができるようにはならない。術者はその肉体の変則的能力や超常能力を使用できない。そのクリーチャーの呪文や擬似呪文能力は肉体には残らない。 術者は“魔法の壺”が距離内にあれば、標準アクションとして宿主から“魔法の壺”へと移動できる。そうした場合、閉じ込められていた魂は元の肉体へと戻される。術者が壺から自分自身の肉体へと移動すると、呪文は終了する。 宿主の肉体が殺されると、術者は“魔法の壺”が距離内にあればそこに戻り、宿主の生命力は死亡する。宿主の肉体が呪文の距離外で殺された場合、術者と宿主の両方が死ぬ。 術者が“魔法の壺”の中にいる間に呪文が終了した場合、術者は自分の肉体に戻る(術者の肉体が距離外にあったり、破壊された場合は死ぬ)。術者が宿主の中にいる間に呪文が終了した場合、術者は自分の肉体に戻る(術者の肉体がその時点での宿主の肉体の位置から距離外にあった場合は死ぬ)、“魔法の壺”の中に閉じ込められていた魂はその肉体に戻る(距離外にあった場合は死ぬ)。壺を壊せば呪文は終了し、また、“魔法の壺”か宿主のどちらに対して解呪を行なっても、この呪文を解呪できる。 焦点点 : 100gpの価値のある宝石や水晶	音声、動作、 焦点	—

心術	(強制)	シンボル・オヴ・スリープ <i>Symbol of Sleep</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	<p>シンボル系。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 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3d6×10分間、深い眠りに落ちる。眠っているクリーチャーはこの期間が終るまでは魔法以外の手段では目覚めない。 シンボル・オヴ・スリープの発見および解除DCは30。 物質要素: 水銀と燐、ダイヤモンドとオパール^{の粉末} (1,000gp)</p>	音声、動作、物質	Clr5
	(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	<p>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み通りに行動させる。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、対象と五感とは共有しないし、テレパシーによる意志疎通能力も提供しない。 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	Brd4
	(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	<p>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。 物質要素: 粘土、水晶、あるいはガラスの玉ー握り</p>	音声、動作、物質	—
	(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	<p>ホールド・パースンと同様(下記)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。対象を麻痺状態にする。意識はあるし普通に息もしているが、行動は一切とれない。毎ラウンド自分のターンに対象は効果を終わらせるための新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。これは全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発しない。翼で空を飛ぶクリーチャーが麻痺状態になったなら、羽ばたくことができなくなり、落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。 物質要素: 硬い金属の棒あるいはロッド。長さ1インチ強(約3cm)の釘ほどの小さなものでもよい</p>	音声、動作、物質	Brd4
	(強制) [精神作用]	マインド・フォッグ <i>Mind Fog</i>	中	高さ20ft、半径20ft拡散の霧	1標準	30分および2d6R (本文)	意志・無効	可	<p>霧の境を生み出し、その中にいる者の精神抵抗を弱める。この呪文の中にいるクリーチャーはすべての【判断力】判定と意志セーブに−10のペナルティを被る(セーブに成功したクリーチャーは作用を受けず、霧の中に留まった場合でもさらなるセーブを行なう必要はない)。作用を受けたクリーチャーはこの霧の中にいる間と霧から出て2d6ラウンドの間、このペナルティを被る。霧自体は動かすことはできず、30分間吹き払われるまで持続する。軟風(毎時11マイル以上)はこの霧を4ラウンドで、疾風(毎時21マイル以上)はこの霧を1ラウンドで吹き散らしてしまふ。</p>	音声、動作	Brd5
占術	—	コンタクト・アザー・プレーン <i>Contact Other Plane</i>	自身	術者	10分	精神集中	—	—	<p>自分の精神を他の次元界へ送り、その土地の諸力から助言と情報を得る。諸力は術者の理解できる言葉でやり取りするが、そっけない返答しかしない。すべての質問に「然り」「否」などの1語で回答する。 1ラウンドに1つ質問するための呪文維持に精神集中が必要(標準アクション)。回答はそのラウンド中に来る。術者レベル2ごとに1つの質問を行える。</p> <p> 交信した次元界 【知】／【魅】減少の回避 正答 不知 嘘 でたらめ 元素界 DC7／1週間 01～34 35～62 63～83 84～100 (適切な元素界) (DC7／1週間) (01～68) (69～75) (76～98) (99～100) 正／負のエネルギー界 DC8／1週間 01～39 40～65 66～86 87～100 アストラル界 DC9／1週間 01～44 45～67 68～88 89～100 外方次元界、デミゴッド DC10／2週間 01～49 50～70 71～91 92～100 外方次元界、下級神格 DC12／3週間 01～60 61～75 76～95 96～100 外方次元界、中級神格 DC14／4週間 01～73 74～81 82～98 99～100 外方次元界、上級神格 DC16／5週間 01～88 89～90 91～99 100 【知】／【魅】減少の回避 : このDCの【知力】判定を行なう。失敗したなら術者の【知力】と【魅力】は期間中8に下がる(この場合、回答は得られない)。接触に成功したならd100をロールし、回答の種類を決める。 正答: 真実の答えを1語で受け取る。答えられない質問だったならでたらめな答えになる。 不知: それについては知らないと術者に伝える。 嘘: 故意に嘘をつく。 でたらめ: 嘘をつこうとするか、適当な答えをでっちあげる。</p>	音声	—
	—	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	<p>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)。 パーマネ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</p>	音声、動作、物質	—

	-	ブライング・アイズ <i>Prying Eyes</i>	1マイル	浮遊する目10個以上	1分	1時間/Lv (本文) (解除可)	不可	不可	<p>半ば実体があって目に見える(1d4+術者レベル)個の魔法の球体(“目”)を作り出す。“目”は発動時に術者が命じたとおり動き回り、周囲を偵察し、戻ってくる。“目”はすべての方向を120フィート先まで、通常の視覚で見通す。</p> <p>①“目”は極小サイズの人造で、小さなリンゴほどの大きさである。</p> <p>②ヒット・ポイントは1、ACは18(+8サイズ)</p> <p>③<飛行>+20、速度30フィートで飛行。<隠密>+16。<知覚>+(術者レベル、最大+15)。</p> <p>④幻術、闇、霧、その他の視覚に影響を及ぼすものに影響を受ける。闇の中を移動する目は、触覚によって方向を定めなければならない。</p> <p>⑤作成時、従わせたい指示を日本語75文字までの命令で指定する。術者の知識は目も同様に持つ。</p> <p>報告するためには、術者の手に戻らなければならない。それぞれの目は、存在している間に見たすべてのことを術者の精神の中に再現する。1つの目が1時間の間に記録した映像を再現するのには1ラウンドかかる。見つけたものを伝えと目は消滅する。</p> <p>術者から1マイル以上離れると目は即座に消滅する。破壊された原因を術者が直接知覚することなく気付くことはできない。</p> <p>目は術者レベルごとに1時間までか、術者の元に戻るまで存在する。ディスベル・マジックにより目は破壊される。効果範囲型解呪の範囲内に入ったなら、1つ1つの目に対して別々にロールする。闇の中で壁にぶつかり壊れる。</p>	音声、動作、物質	-
変成術	-	アニマル・グロウス <i>Animal Growth</i>	中	巨大以下の動物1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効	可	<p>何体かの動物を通常の2倍のサイズ、通常の8倍の重量に巨大化させる。これによりサイズ分類が1段階大きくなり、【筋力】に+8のサイズ・ボーナス、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナスを与え、【敏捷力】に-2のサイズ・ペナルティがつく。既存の外皮ボーナスは2上昇する。サイズの変化は、動物のACと攻撃ロールへの修正値、基本ダメージに作用する。動物の接触面と間合いも変化するが、移動力は変化しない。望むだけの拡大に十分な空間が無い場合、目標はその空間で広がる最も大きなサイズになり、囲いを破ってしまうかどうか【筋力】判定を行う。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。</p> <p>目標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巨大化するが、巨大化してもそれらのアイテムの魔法的な性質は変化しない。巨大化したクリーチャーの所持から離れたアイテムは、ただちに本来のサイズに戻る。</p> <p>巨大化した動物たちに術者が命令したり影響力を及ぼしたりできるわけではない。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>ファイアー：【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、[冷氣]への脆弱性と着火の能力を得る。</p> <p>ファイ呪文と同様だが、術者は<飛行>技能の判定に術者レベルの半分に等しいボーナスを得て、40フィート(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30フィート)の移動速度で飛行できる。機動性は標準。</p> <p>“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。</p> <p>持続的な力：術者レベル×25ポンド(最大で15レベル時の375ポンド)までの物体を20フィート/ラウンドまでの速度で動かす。クリーチャーは所持している物体に対する効果を意志セーブや呪文抵抗で無効化できる。</p> <p>重量は垂直にも水平にも斜めにも動かすことができる。物体を距離外へと動かすことはできない。物体を距離外へ押し出せば、呪文は終了する。術者が精神集中を解けば、物体はそこで落ちるか止まる。</p> <p>念動力によって、物体を片手で扱っているかのように操作できる。細かい作業には【知力】判定(DC15)が必要。</p> <p>戦技：1ラウンドに1回、突き飛ばし、武器落とし、組みつき(押さえ込みを含む)、足払いを試みる。機会攻撃を誘発しない。術者は武器落としと組みつきの際には自分の戦技ボーナスのかわりに自分の術者レベルを用い、【筋力】修正値や【敏捷力】修正値のかわりにウィザードなら【知力】修正値、ソーサラーなら【魅力】修正値を加える。</p> <p>激しく押す力：呪文のエネルギーを1ラウンドで使い切ってしまう。術者は距離内にあって、すべてが互いに10フィート以内にある物体やクリーチャー(術者レベルごとに1つ、最大で15まで)を、そのすべてから10フィート/レベル以内にある目標めがけて投げつけることができる。術者は術者レベルごとに25ポンド(最大で15レベル時の375ポンド)までの合計重量を投げつけることができる。</p> <p>アイテムを目標に命中させるためには、術者は(1つにつき1回ずつ)攻撃ロールが必要。ウィザードなら術者の基本攻撃ボーナス+【知力】修正値、ソーサラーなら基本攻撃ボーナス+【魅力】修正値を用いる。武器は通常通りダメージを与える(【筋力】ボーナスなし。アローやボルトはダガーと同じダメージを与える)。それ以外の物体は25ポンドにつき1~1d6ポイントのダメージを与える。目標から外れたクリーチャーや物体は、目標に隣接したマスに着弾する。</p> <p>クリーチャーを投げる場合、クリーチャーは意志セーブに成功すれば効果を無効化できる。所持品が投げられそうになった場合も同様。</p> <p>通常の泥や流砂を、永久に柔らかい石へと変える。泥の中にいたクリーチャーは効果範囲が固化して石となる前に脱出するために反応セーブを行なうことができる。</p> <p>トランスミュート・マッド・トウ・ロックはトランスミュート・ロック・トウ・マッドを相殺し、解呪する。</p> <p>物質要素：砂、石灰、水</p>	音声、動作	Dri5、Rng4
	(ボリ モーブ)	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)	-	-	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>ファイアー：【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、[冷氣]への脆弱性と着火の能力を得る。</p>	音声、動作、物質	-
	-	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	-	-	<p>“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。</p> <p>持続的な力：術者レベル×25ポンド(最大で15レベル時の375ポンド)までの物体を20フィート/ラウンドまでの速度で動かす。クリーチャーは所持している物体に対する効果を意志セーブや呪文抵抗で無効化できる。</p> <p>重量は垂直にも水平にも斜めにも動かすことができる。物体を距離外へと動かすことはできない。物体を距離外へ押し出せば、呪文は終了する。術者が精神集中を解けば、物体はそこで落ちるか止まる。</p> <p>念動力によって、物体を片手で扱っているかのように操作できる。細かい作業には【知力】判定(DC15)が必要。</p> <p>戦技：1ラウンドに1回、突き飛ばし、武器落とし、組みつき(押さえ込みを含む)、足払いを試みる。機会攻撃を誘発しない。術者は武器落としと組みつきの際には自分の戦技ボーナスのかわりに自分の術者レベルを用い、【筋力】修正値や【敏捷力】修正値のかわりにウィザードなら【知力】修正値、ソーサラーなら【魅力】修正値を加える。</p> <p>激しく押す力：呪文のエネルギーを1ラウンドで使い切ってしまう。術者は距離内にあって、すべてが互いに10フィート以内にある物体やクリーチャー(術者レベルごとに1つ、最大で15まで)を、そのすべてから10フィート/レベル以内にある目標めがけて投げつけることができる。術者は術者レベルごとに25ポンド(最大で15レベル時の375ポンド)までの合計重量を投げつけることができる。</p> <p>アイテムを目標に命中させるためには、術者は(1つにつき1回ずつ)攻撃ロールが必要。ウィザードなら術者の基本攻撃ボーナス+【知力】修正値、ソーサラーなら基本攻撃ボーナス+【魅力】修正値を用いる。武器は通常通りダメージを与える(【筋力】ボーナスなし。アローやボルトはダガーと同じダメージを与える)。それ以外の物体は25ポンドにつき1~1d6ポイントのダメージを与える。目標から外れたクリーチャーや物体は、目標に隣接したマスに着弾する。</p> <p>クリーチャーを投げる場合、クリーチャーは意志セーブに成功すれば効果を無効化できる。所持品が投げられそうになった場合も同様。</p> <p>通常の泥や流砂を、永久に柔らかい石へと変える。泥の中にいたクリーチャーは効果範囲が固化して石となる前に脱出するために反応セーブを行なうことができる。</p> <p>トランスミュート・マッド・トウ・ロックはトランスミュート・ロック・トウ・マッドを相殺し、解呪する。</p> <p>物質要素：砂、石灰、水</p>	音声、動作、焦点	-
	-	テレキネシス <i>Telekinesis</i>	長	物体1つ	1標準	精神集中 (1R/Lvまで)	意志・無効 (物体)	可	<p>重量は垂直にも水平にも斜めにも動かすことができる。物体を距離外へと動かすことはできない。物体を距離外へ押し出せば、呪文は終了する。術者が精神集中を解けば、物体はそこで落ちるか止まる。</p> <p>念動力によって、物体を片手で扱っているかのように操作できる。細かい作業には【知力】判定(DC15)が必要。</p> <p>戦技：1ラウンドに1回、突き飛ばし、武器落とし、組みつき(押さえ込みを含む)、足払いを試みる。機会攻撃を誘発しない。術者は武器落としと組みつきの際には自分の戦技ボーナスのかわりに自分の術者レベルを用い、【筋力】修正値や【敏捷力】修正値のかわりにウィザードなら【知力】修正値、ソーサラーなら【魅力】修正値を加える。</p> <p>激しく押す力：呪文のエネルギーを1ラウンドで使い切ってしまう。術者は距離内にあって、すべてが互いに10フィート以内にある物体やクリーチャー(術者レベルごとに1つ、最大で15まで)を、そのすべてから10フィート/レベル以内にある目標めがけて投げつけることができる。術者は術者レベルごとに25ポンド(最大で15レベル時の375ポンド)までの合計重量を投げつけることができる。</p> <p>アイテムを目標に命中させるためには、術者は(1つにつき1回ずつ)攻撃ロールが必要。ウィザードなら術者の基本攻撃ボーナス+【知力】修正値、ソーサラーなら基本攻撃ボーナス+【魅力】修正値を用いる。武器は通常通りダメージを与える(【筋力】ボーナスなし。アローやボルトはダガーと同じダメージを与える)。それ以外の物体は25ポンドにつき1~1d6ポイントのダメージを与える。目標から外れたクリーチャーや物体は、目標に隣接したマスに着弾する。</p> <p>クリーチャーを投げる場合、クリーチャーは意志セーブに成功すれば効果を無効化できる。所持品が投げられそうになった場合も同様。</p> <p>通常の泥や流砂を、永久に柔らかい石へと変える。泥の中にいたクリーチャーは効果範囲が固化して石となる前に脱出するために反応セーブを行なうことができる。</p> <p>トランスミュート・マッド・トウ・ロックはトランスミュート・ロック・トウ・マッドを相殺し、解呪する。</p> <p>物質要素：砂、石灰、水</p>	音声、動作	-
				1体	"	"	不可	可			
				物体もしくはクリーチャーLv個まで	"	瞬間	意志・無効 (物体)	可			
[地]		トランスミュート・マッド・トウ・ロック <i>Transmute Mud to Rock</i>	中	一辺10ft立方体2個分/Lv(自在)	1標準	永続	本文	不可	<p>通常の泥や流砂を、永久に柔らかい石へと変える。泥の中にいたクリーチャーは効果範囲が固化して石となる前に脱出するために反応セーブを行なうことができる。</p> <p>トランスミュート・マッド・トウ・ロックはトランスミュート・ロック・トウ・マッドを相殺し、解呪する。</p> <p>物質要素：砂、石灰、水</p>	音声、動作、物質	Dri5

[地]	トランスミュート・ロック・トゥ・マッド <i>Transmute Mud to Rock</i>	中	一辺10ft立方体2個分/Lv(自在)	1標準	永続(本文)	本文	不可	ありとあらゆる種類の(切り出されたり加工されたりしていない)自然の岩を、同じ体積の泥に変える。この呪文は、魔法の石や魔法のかかった石には作用しない。できた泥の深さが10フィートを超えることはない。空中浮揚や飛行などで泥から離れるすべを持たないクリーチャーは腰か胸の深さまで沈み、移動速度は5フィートに下がり、攻撃ロールとACに-2のペナルティを被る。立ち木などを泥の上に倒せば、その上に上がれたクリーチャーは沈まない。泥の底に足をついて歩けるだけの大きさのあるクリーチャーは、泥に覆われた範囲を移動速度5フィートで渡ることができる。 この呪文が天井に使用されると泥は床に落下し、深さ5フィートのぬかるみとなる。これは一辺10フィートの正方形を術者レベル1ごとに4つ覆うことができる。対象となった範囲の真下にいたものはすべて8d6ポイントの殴打ダメージを被る(反応・半減)。 泥はディスペル・マジックやトランスミュート・マッド・トゥ・ロックを受けるまでそのまま、それらの効果を受けても形状に戻るわけではない。何日かたてば泥から普通の土になる。 トランスミュート・ロック・トゥ・マッドはトランスミュート・マッド・トゥ・ロックを相殺し、解呪する。	音声、動作、物質	Dri5
-	パスウォール <i>Passwall</i>	接触	5ft×8ftの開口部、奥行き10ft(本文)	1標準	1時間/Lv(解除可)	不可	不可	木、漆喰、石の壁を通り抜ける通路を作り出す。金属その他のそれより硬い材質の壁に通路を作ることはできない。この通路の奥行きは9レベルで10フィート、12レベルで15フィート、15レベルで20フィート、18レベルで最大の25フィート。壁の厚さが通路の深さを超える場合、1回のパスウォールでは行き止まりの穴を作るだけで、そのような場合、この呪文を何回か使用する必要がある。この呪文が終了すると、中にいたクリーチャーは最寄りの出口へと排出される。この呪文を解呪したり、術者が解除した場合、中にいたクリーチャーは遠い方の出口から排出される。	音声、動作、物質	-
(ポリモーフ)	ビースト・シェイプⅢ <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、または小型か中型の魔獣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。 小型の魔獣:【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、ACに+2の外皮ボーナス。 中型の魔獣:【筋力】に+4のサイズ・ボーナスとACに+4の外皮ボーナス。 物質要素:変身対象の一部	音声、動作、物質	-
-	ファブリケイト <i>Fabricate</i>	近	10ft立方まで(本文)	本文	瞬間	不可	不可	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。 術者は任意の小型か中型の植物クリーチャー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なら獲得する:暗視60フィート、夜目、締めつけ、掴み、毒。 変身後の姿が移動能力を持っているならば術者の移動速度は5フィートになり、他の全ての移動能力を失う。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。 変身した植物クリーチャーのサイズに応じて、以下の修正を得る。 小型の植物:【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、外皮ボーナス+2。 中型の植物:【筋力】に+2のサイズ・ボーナス、【耐久力】に+2の強化ボーナス、外皮ボーナス+2。 (訳注:強化ボーナスはおそらくサイズボーナスの間違い) 物質要素:変身対象の一部	音声、動作、物質	-
(ポリモーフ)	プラント・シェイプⅠ <i>Plant Shape I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv(解除可)	-	-	術者は任意の小型か中型の植物クリーチャー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なら獲得する:暗視60フィート、夜目、締めつけ、掴み、毒。 変身後の姿が移動能力を持っているならば術者の移動速度は5フィートになり、他の全ての移動能力を失う。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。 変身した植物クリーチャーのサイズに応じて、以下の修正を得る。 小型の植物:【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、外皮ボーナス+2。 中型の植物:【筋力】に+2のサイズ・ボーナス、【耐久力】に+2の強化ボーナス、外皮ボーナス+2。 (訳注:強化ボーナスはおそらくサイズボーナスの間違い) 物質要素:変身対象の一部	音声、動作、物質	-
(ポリモーフ)	ベイルフル・ポリモーフ <i>Baleful Polymorph</i>	近	1体	1標準	永続	頑健・無効、意志・不完全(本文)	可	ビースト・シェイプⅢのように、対象を小型またはより小さい1HD以下の動物に変身させる(頑健・無効)。変身そのものが致命的(地上で水生生物に変身するなど)ならば、セーブに+4ボーナスを受ける。 この呪文が成功した時、対象はもう一度意志セーブを行なう。この二度目のセーブに失敗したなら、対象は変則的能力、超常能力、擬似呪文能力、呪文の発動能力を失い、新しい種族を持つ属性、特殊能力、【知力】【判断力】【魅力】の能力値を自身の持つものの代わりに得る。対象はまだクラスとレベル、それらに由来する利益(基本攻撃ボーナス、基本セーブ・ボーナス、ヒット・ポイントなど)を所持しており、変則・超常・擬似呪文能力でないクラス特徴(呪文発動能力以外)を持っている。 ベイルフル・ポリモーフへの抵抗に失敗した時点で、対象に効果を及ぼしていた(ポリモーフ)効果は失われる。 ベイルフル・ポリモーフの効果が続く限り、対象は他の(ポリモーフ)呪文や効果で新たな姿をとすることはできない。 非実体あるいはガス状のクリーチャーはポリモーフに完全耐性を持つ。(変身生物)の副種別を持つクリーチャー同意したクリーチャーを術者が選択した動物か人型生物がエレメンタルの姿に変身させる。同意していないクリーチャーに対しては何の効果もなく、目標となったクリーチャーが変身する姿に影響することもない(言葉で術者に伝えることは別として)。 変身させる種別に応じた呪文と同様に働く。動物や魔獣:ビースト・シェイプⅡ、エレメンタル:エレメンタル・ボディⅠ、人型生物:オルター・セルフ。 目標は全ラウンド・アクションとして呪文を解除し、元の姿に戻ることができる。 物質要素:選択したクリーチャーの一部	音声、動作	Dri5
-	ポリモーフ <i>Polymorph</i>	接触	生きているクリーチャー1体	1標準	1分/Lv(解除可)	意志・無効(無害)	不可(無害)	同意したクリーチャーを術者が選択した動物か人型生物がエレメンタルの姿に変身させる。同意していないクリーチャーに対しては何の効果もなく、目標となったクリーチャーが変身する姿に影響することもない(言葉で術者に伝えることは別として)。 変身させる種別に応じた呪文と同様に働く。動物や魔獣:ビースト・シェイプⅡ、エレメンタル:エレメンタル・ボディⅠ、人型生物:オルター・セルフ。 目標は全ラウンド・アクションとして呪文を解除し、元の姿に戻ることができる。 物質要素:選択したクリーチャーの一部	音声、動作、物質	-
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	Clr4

	-	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	Brd4、Clr5、Pld4
	-	メイジズ・プライヴェイト・サンクトム <i>Mage's Private Sanctum</i>	近	一辺30ft立方体1個分/Lv(自在)	10分	24時間(解除可)	不可	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け。この呪文の効果範囲を外から覗いても、闇がかった霧しか見ることができない。暗視でも視認不可能。大きな音も漏れることはない。範囲内からは外を見ることができない。 占術(念視)呪文でこの範囲の中を知覚することはできない。範囲内にいる間ディテクト・ソウツへの完全耐性を有する。中にいるものと外にいるものの間での会話を遮る(音の阻害のため)が、他の意思疎通手段を妨げはしない。 この呪文はクリーチャーや物体の効果範囲への出入りを妨げはしない。 パーマネンシイ可能。	音声、動作、物質	-
力術	[カ場]	インターポーシング・ハンド <i>Interpsoring Hand</i>	中	10ftの手	1標準	1R/Lv(解除可)	不可	可	ハンド素 。この呪文は ハンド素 の基本特性のみを持つ。“カテゴリ別汎用説明”を参照。	音声、動作、焦点	-
	[カ場]	ウォール・オヴ・フォース <i>Wall of Force</i>	近	一辺10ftの正方形の区画Lv個分までの面積を持つ壁	1標準	1R/Lv(解除可)	不可	不可	焦点具 。柔らかい手袋片手分 カ場でできた不可視の壁を作り出す。この壁は動かすことはできない。メイジズ・ディスジャンクションにより解呪できるが、ディスペル・マジックは無効。通常の呪文によってダメージを受け、ディスイングレイトにより破壊される。武器や超常能力によってダメージを与えることができる。硬度30、術者レベルごとに20hp。スフィアー・オヴ・アニレイション、ロッド・オヴ・キャンセレイションで接触すると破壊できる。 呪文やプレス攻撃はこの壁を通り抜けることはできないが、ディメンジョン・ドアやテレポートおよびそれに類する効果によって壁の向こうへ行くことはできる。この壁は肉体のあるクリーチャーだけでなく、エーテル状態のクリーチャーの通行も妨げる(迂回可能)。凝視攻撃はこの壁を通して影響を与えることができる。 術者はカ場の壁を、術者レベルごとに一辺10フィートの正方形の区画1個ぶんまでの面積がある平坦で垂直な板状のものとして形成できる。形成の際、その表面は連続的で切れ目のないものでなくてはならない。その表面が物体やクリーチャーによって中断されるようなら、呪文は失敗する。 パーマネンシイ可能。	音声、動作、物質	-
	[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	物質要素 。透明な宝石から作った粉末ひとつまみ 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。	音声、動作、物質	-
	-	センディング <i>Sending</i>	本文	1体	10分	1R(本文)	不可	不可	物質要素 。小さな円錐形の水晶かガラス1つ 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。センディングに対象の行動を強制する効果は一切ない。 対象のクリーチャーが術者と同じ次元界にいない場合、センディングが届かない可能性が5%ある(状況によってより悪化する可能性もある)。 物質要素 。良質の銅線	音声、動作、物質	Clr4

総合術	パーマネンシー Permanency	本文	本文	2R	永続 (本文)	不可	不可	別の特定の呪文の持続時間を永続化する。最初に永続化する呪文を発動し、その後この呪文を追加で発動する。 術者の術者レベルは最低術者レベル以上でなければならず、物質要素として特定の価値に相当するダイヤモンド粉末を消費しなければならない。 ◆自分自身用 呪文 最低術者レベル GP消費 アーケイン・サイト 11 7,500gp コンプリヘンド・ランゲージズ 9 2,500gp シー・インヴィジビリティ 10 5,000gp ダークヴィジョン 10 5,000gp タンズ 11 7,500gp ディテクト・マジック 9 2,500gp リード・マジック 9 2,500gp ※この呪文を発動した時点での術者より術者レベルの高い呪文の使い手でなければ解呪することができない。 ◆他のクリーチャーや物体用 呪文 最低術者レベル GP消費 エンラージ・パースン 9 2,500 gp テレバシツク・ボンド* 13 12,500 gp マジック・ファング 9 2,500 gp グレーター・マジック・ファング 11 7,500 gp リデュース・パースン 9 2,500 gp レジスタンス 9 2,500 gp ◆物体や場所用 呪文 最低術者レベル GP消費 アラーム 9 2,500 gp アニメイト・オブジェクト 14 15,000 gp インヴィジビリティ 10 5,000 gp ウェブ 10 5,000 gp ウォール・オヴ・ファイアー 12 10,000 gp ウォール・オヴ・フォース 13 7,500 gp ガスト・オヴ・ウィンド 11 7,500 gp ゴースト・サウンド 9 2,500 gp シュリンク・アイテム 11 7,500 gp シンボル・オヴ・インサニティ 16 20,000 gp シンボル・オヴ・ウィークネス 15 17,500 gp シンボル・オヴ・スタニング 15 17,500 gp シンボル・オヴ・スリープ 16 20,000 gp シンボル・オヴ・デス 16 20,000 gp シンボル・オヴ・パースウェイジョン 14 15,000 gp シンボル・オヴ・フィアー 14 15,000 gp シンボル・オヴ・ペイン 13 12,500 gp スティンキング・クラウド 11 7,500 gp ソリッド・フォッグ 12 10,000 gp ダンシング・ライツ 9 2,500 gp テレポーテーション・サークル 17 22,500 gp フェイス・ドア 15 17,500 gp プリズマティック・ウォール 16 20,000 gp プリズマティック・スフィアー 17 22,500 gp マジック・マウス 10 5,000 gp メイジズ・ブライヴェイト・サンクタム 13 12,500 gp	音声、動作、物質
-----	-----------------------	----	----	----	------------	----	----	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------

系統		名前	距離 ft・フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R・ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統	副系統										
幻術	(幻覚)	ヴェイル <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ポナース)。 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意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、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	Brd6
	(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	虚像を作り出す。この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、永続する。精神集中することで、術者は距離制限内であれば虚像を動かすことができるが、術者が精神集中していない間は静止している。 物質要素 :羊毛1つまみ	音声、動作	Brd5
	(虚像)	パーマナント・イメージ <i>Permanent Image</i>	長	一辺20ft立方体 十一辺10ft立方体 の区画Lv個	1標準	永続	意志・看破 (興味を持ったとき)	不可	虚像を作り出す。この呪文の虚像は特定の条件が発生した時に起動する。この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、また、他人が理解できるようなセリフをしゃべらせることもできる。 術者は呪文の発動時に聴覚あるいは触覚、嗅覚、視覚に基づく作動条件を設定する。そのため、条件はインヴィジビリティなどで不可視状態のものが満たしても発動しない。また、サイレンスなどで聴覚的な条件は阻害される。 焦点具 :羊毛と25gp相当のジェイド(翡翠)粉末	音声、動作、 物質	Brd6
	(虚像)	プログラムド・イメージ <i>Programmed Image</i>	長	一辺20ft立方体 十一辺10ft立方体 の区画Lv個 (自在)	1標準	作動するまでは永続、作動後は1R/Lv	意志・看破 (興味を持ったとき)	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行うことができる。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、 焦点	Brd6
	(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行うことができる。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。	動作	Brd5
召喚術	(創造) [酸]	アシッド・フォッグ <i>Acid Fog</i>	中	半径20ft高さ20ft の霧	1標準	1R/Lv	不可	不可	この霧の中では移動速度の半分ですしか移動できず(5フィート・ステップも行なえない)、近接攻撃ロールとダメージに－2のペナルティを受ける。この霧の中に落下した場合、移動速度が減るため、霧の中を10ft移動することに落下ダメージが1d6低下する。 移動速度を遅くしたり攻撃にペナルティを与える効果とは累積しない。 通常の霧とは異なり、強風(風速31マイル/時以上)のみがこの霧を吹き払うことができ、それには1ラウンドかかる。 この呪文の蒸気は強酸になっている。呪文を発動した時点から毎ラウンド術者のターンに、霧の中のクリーチャーと物体に2d6ポイントの[酸]ダメージを与える。 物質要素 :エンドウ豆の粉末と、動物の蹄	音声、動作、 物質	－
	(創造)	ウォール・オブ・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。厚さを半分にするので、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ているが、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ない。 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	－
	(招来) [本文]	サモン・モンスターVI <i>Summon Monster VI</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.4以下を1d4＋1体(全て同じ種類)か、Lv.5を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.6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、以下の副副別を追加で有する。[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	Brd6、Clr6

	(招請) [本文]	ブレイナー・バインディング <i>Planar Binding</i>	近 (本文)	HD12以下のエレメンタル来訪者3体以内、互いに30ft	10分	瞬間	意志・無効	不可 および (本文)	ブレイナー・バインディング系。“カテゴリ別汎用説明”を参照。 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。	音声、動作	－
死霊術	－	アイバイト <i>Eyebite</i>	近	生きている1体	1標準	1R/Lv	頑健・無効	可	毎ラウンド、術者は生きているクリーチャー1体を目標とし、力の波動で撃つことができる。目標のHDによって、この攻撃は最大3つの効果を及ぼす。 HD10以上不調状態 HD5～9恐慌状態、不調状態 HD4以下昏睡状態、恐慌状態、不調状態 これらの効果は累積し、同時に発生する。 不調状態：突然の苦痛と発熱が対象の肉体を襲う。術者レベルごとに10分の間、不調状態となる。リムーヴ・ディジーズやヒール呪文で取り除くことはできないが、リムーヴ・カーズは有効。 恐慌状態：対象は1d4ラウンドの間、恐慌状態となる。恐慌状態でなくなった後も術者レベルごとに10分の間怯え状態となり、その間に術者と対面するようなことがあれば再び自動的に恐慌状態となる。これは[恐怖]効果である。 昏睡状態：対象は術者レベルごとに10分の間、昏睡する。この間、この効果を解説する以外の手段では目覚めさせることはできない。エルフはこれに対して完全耐性を持たない。 術者は2ラウンド目以降毎ラウンド、即行アクションを費やして1体の敵を目標とすることができる。 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。 物質要素：ダイヤモンドの粉末(500gp)	音声、動作	Brd6
	－	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	Clr6
	[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	Clr6
	[即死]	サークル・オブ・デス <i>Circle of Death</i>	中	半径40ft爆発内の生きているクリーチャー	1標準	瞬間	頑健・無効	可	術者レベルごとに1d4HD(最大20d4)相当の生きているクリーチャーを抹殺する。最もHDの低いものから順に、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せず、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数は無駄になる。 物質要素：ブラック・パール(黒真珠)1個を砕いた粉末(500gp)	音声、動作、 物質	－
	[恐怖、 精神 作用]	シンボル・オブ・フィア <i>Symbol of Fear</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	シンボル系。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 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術者レベルに等しいラウンド数だけ恐慌状態になる。 シンボル・オブ・フィアの発見および解除DCは31。 物質要素：水銀と燐、ダイヤモンドとオパール(1,000gp)	音声、動作、 物質	Clr6
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、ディスペル・マジックは作用しない。リムーヴ・カーズ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はない。 対象となったクリーチャーは攻撃ロール、セーブ、技能判定に＋4の士気ボーナス、[恐怖]効果に対する完全耐性、そして術者の術者レベルに等しい一時的hp(最大20ポイント)を得る。	音声	Clr6、Brd6
	(強制) [精神 作用]	グレート・ヒーロイズム <i>Heroism, Greater</i>	接触	接触した1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)		音声、動作	Brd5
	(魅惑) [精神 作用]	シンボル・オブ・パースウェイジョン <i>Symbol of Persuasion</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	シンボル系。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは術者レベル×1時間の間、チャーム・パースンのように術者に魅惑される。この呪文にはhp上限はない。 シンボル・オブ・フィアの発見および解除DCは31。 物質要素：水銀と燐、ダイヤモンドとオパール(1,000gp)	音声、動作、 物質	Clr6

	(強制) [言語 依存、 精神 作用]	マス・サジェスチョン <i>Suggestion, Mass</i>	中	生きているクリー チャーLv体、互 いに30ft以内	1標準	1時間/Lv あるいは 完了まで	意志・無効	可	サジェスチョンと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。全てのクリーチャーに同一の示唆を行う。 術者は、どのように行動すべきかを(1、2文以内で)示唆することで、目標クリーチャーの行動に影響を与える。示唆する内容は、その行動がもっともらしく聞こえるような形で告げてやらねばならない。明らかに相手の害となる行動は、この呪文の効果を自動的に無効化する。 示唆した行動内容は、持続時間が終わるまで続くことがある。示唆した行動が短時間で完了してしまった場合、呪文は対象が要求されたことをやり終えた時点で終了する。術者は持続時間中に特殊な行動を喚起する条件を指定することもできる。呪文が切れるまでに条件が満たされなかった場合、その行動は行なわれない。 示唆内容が非常にもらしくれば、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	Brd5
占術	-	アナライズ・ドゥウェオマー <i>Analyze Dweomer</i>	近	物体Lv個あるいは クリーチャーLv 体	1標準	1R/Lv (解除可)	不可あるいは 意志・無効 (本文)	不可	毎ラウンド、術者は自分が見ることができる1体のクリーチャーか1個の物体をフリー・アクションで調べることができる。 魔法のアイテム : その機能(呪いを含む)、(必要なら)起動方法、(チャージのあるものなら)残りチャージ数 稼動中の呪文 がかかっている 物体 や クリーチャー ・各呪文とその効果、術者レベル 装備中の物体は、装備しているものがそう望めば、この効果に抵抗するために意志セーブ可能。成功すれば見た目以上の情報は得られない。セーブに成功した物体は、24時間の間、いかなる アナライズ・ドゥウェオマー も作用しない。 アーティファクトに対しては機能しない。	音声、動作、 焦点	Brd6
	-	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、ブラーやディズプレイズ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。 物質要素 : 眼軟膏(250gp)	音声、動作、 物質	Clr5、Dri7
	-	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つたり、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	Brd4
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。 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、[冷氣]への脆弱性と着火の能力を得る。 物質要素 : あなたが変身しようとしているエレメンタルの要素	音声、動作、 物質	-
	[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。 物質要素 : 水一滴 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。 物質要素 : 埃ひとつまみ	音声、動作、 物質	Clr4、Dri4
	-	ストーン・トゥ・フレッシュ <i>Stone to Flesh</i>	中	石化された1体 直径3ft長さ10ft までの円柱内の 石	1標準	瞬間	頑健・無効 (物体)	可	石化されたクリーチャーを通常の状態へと戻し、生命と装備を元通りにする。この変化の過程を生き延びるため、目標は頑健セーブ(DC15)に成功しなければならない。サイズは関係なく作用する。 物質要素 : 土を混ぜた血一滴 石の塊を肉のような物質に変える。そうした肉塊は、生命力や魔法エネルギーが得られない限り、自力で動くこともなく、生きるに必要な生命力も持たない。 物質要素 : 土を混ぜた血一滴	音声、動作、 物質	-

-	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	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>物質要素：天然磁石と塵ひとつまみ</p>	音声、動作、物質	-
-	トランスフォーメーション <i>Transformation</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	-	-	<p>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。</p> <p>①【筋力】と【敏捷力】と【耐久力】への+4強化ボーナス</p> <p>②ACへの+4外皮ボーナス</p> <p>③頑健セーブへの+5技量ボーナス</p> <p>④すべての単純武器と軍用武器への《習熟》</p> <p>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)</p> <p>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。</p> <p>物質要素：術者が飲むポーション・オブ・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いる</p>	音声、動作、物質	-
(ポリ モーフ)	ビースト・シェイプⅣ <i>Beast Shape IV</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	-	-	<p>ビースト・シェイプⅣと同様に働くが、術者は超小型または大型の魔獣の姿をとることができる。</p> <p>術者は変身後の姿が以下の能力を持つ場合、獲得する：穴掘り60フィート、登攀移動速度90フィート、飛行移動速度120フィート(良好)、水泳移動速度120フィート、非視覚的感知60フィート、暗視90フィート、振動感知60フィート、プレス攻撃、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、かきむしり、雄叫び、スパイク、蹂躞、足払い、蜘蛛の糸。</p> <p>変身したクリーチャーがある要素への抵抗または完全耐性を持つならば、術者はそれに対する抵抗20を得る。同様にある要素への脆弱性を持つならば、術者はそれに対する脆弱性を得る。</p> <p>以下のように能力に修正を得る。</p> <p>超小型の魔獣：【筋力】に-2のペナルティ、【敏捷力】に+8のサイズ・ボーナス、ACに+3の外皮ボーナスを得る。</p> <p>大型の魔獣：【筋力】に+6のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、ACに+6の外皮ボーナスを得る。</p> <p>物質要素：変身対象の一部</p>	音声、動作、物質	-
(ポリ モーフ)	フォーム・オブ・ザ・ドラゴンⅠ <i>Form of the Dragon I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	-	-	<p>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)。</p> <p>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。</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>レッド・ドラゴン：30フィート円錐の【火】、【火】抵抗30、【冷気】への脆弱性</p> <p>ホワイト・ドラゴン：30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</p> <p>ブラス・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、【冷気】への脆弱性</p> <p>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</p> <p>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)</p> <p>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</p> <p>シルヴァー・ドラゴン：30フィート円錐の【冷気】、【冷気】抵抗30、【火】への脆弱性</p> <p>物質要素：姿をとるドラゴン種別のうち</p>	音声、動作、物質	-
(ポリ モーフ)	プラント・シェイプⅡ <i>Plant Shape II</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	-	-	<p>大型の植物クリーチャーの姿をとることができる。変身した姿が元素に対する完全耐性や抵抗を持っているなら、術者はそれに対する抵抗20を得る。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様になる。</p> <p>大型の植物：【筋力】に+4と【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、外皮ボーナス+4を得る。</p> <p>物質要素：変身対象の一部</p>	音声、動作、物質	-
-	フレッシュ・トゥ・ストーン <i>Flesh to Stone</i>	中	1体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	<p>対象と対象が運搬している所持品はすべて、意識を持たず動くこともない石像に変わる。この呪文によって作られた石像が壊れたりダメージを受けた場合、その対象は(石像から本来の状態に戻るようなことがあれば)同様のダメージや身体障害を被る。そのクリーチャーは死亡状態ではないが、デスワッチのような呪文で見ても生きていると判別されることはない。この呪文は肉の体を持つクリーチャーにのみ作用する。</p> <p>物質要素：石灰、水、石</p>	音声、動作、物質	-
-	マス・アウルズ・ウィズダム <i>Owl's Wisdom, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	<p>アウルズ・ウィズダムと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。</p> <p>対象の【判断力】に+4の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。</p> <p>物質要素：アウル(フクロウ)の羽根か糞1つまみ</p>	音声、動作、物質	Clr6、Dri6
-	マス・イーグルズ・スプレnder <i>Eagle's Splendor, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	<p>イーグルズ・スプレnderと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。</p> <p>対象の【魅力】に+4の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。</p> <p>物質要素：イーグル(鷹)の羽根数枚か、イーグルの糞1つまみ。</p>	音声、動作、物質	Clr6、Brd6
-	マス・キャッツ・グレイス <i>Cat's Grace, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	<p>キャッツ・グレイスと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。</p> <p>対象の【敏捷力】に+4の強化ボーナスを与える。</p> <p>物質要素：猫の毛ひとつまみ。</p>	音声、動作、物質	Dri6、Brd6

	-	マス・フォクセス・カニング <i>Fox's Cunning, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効(無害)	可	フォクセス・カニングと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。対象の【知力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。追加の技能ポイントを得ることもない。 物質要素: フォックス(狐)の毛数本か、フォックスの糞ひとつまみ。	音声、動作、物質	Brd6
	-	マス・ブルズ・ストレンクス <i>Bull's Strength, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効(無害)	可(無害)	ブルズ・ストレンクスと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。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	Clr6、Dri6
	-	マス・ベアズ・エンデュランス <i>Bear's Endurance, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効(無害)	可(無害)	対象の【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。この効果により上昇した hp は一時的 hp ではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。 物質要素: わずかな鬃、あるいは一掴みのベアの糞	音声、動作、物質	Clr6、Dri6
[地]		ムーヴ・アース <i>Move Earth</i>	長	一辺750ft正方形の範囲まで、深さ10ftまでの土(自在)	本文	瞬間	不可	不可	土を動かし、堤防を崩し、塚を移動させ、砂丘を移すことができる。岩でできたものを崩したり動かしたりすることはできない。 発動時間は一辺150フィートの正方形(深さ10フィートまで)につき10分を要する(最大4時間10分)。この呪文は地面を激しく破壊するものではなく、地面に波のような山と谷を生み出し、地面は望んだ形になるまで氷河のように液化化して反応する。木々や建造物、岩の塊などにはほとんど作用しないが、高度や互いの位置は変わることがある。 この呪文をトンネルを掘るのに使用することはできず、また、クリーチャーを捕らえたり生き埋めにしたたりすることもできない。 この呪文は(地)の副種別のクリーチャーには効果を持たない。 物質要素: 粘土、ローム、砂、鉄製の刃	音声、動作、物質	Dri6
	-	メイジズ・ルークブレーション <i>Mage's Lucubration</i>	自身	術者	1標準	瞬間	-	-	ウィザード専用。 自分が過去24時間以内に使用した5レベルまでの呪文を1つ即座に準備する。その呪文はその期間内に実際に発動したものでなければならない。選択した呪文は、通常通りのやり方で準備したかのように、術者の精神の中に収められる。 思い出した呪文に物質要素が必要なら、術者はそれを消費しなければならない。物質要素が使えるようになるまでは、その呪文は使用できない。	音声、動作	-
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。 デイスベル・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。 物質要素: 鉄の粉末か、鉄のやすり屑をひとつまみ	音声、動作、物質	Clr8

	ガーズ・アンド・ウォーズ <i>Guards and Wards</i>	この呪文によって守る範囲の中ならどこでも	200平方ft/Lv まで(自在)	30分	2時間/Lv (解除可)	本文	本文	術者の拠点や要塞を術者レベルごとに200平方フィートの面積、高さ最大20フィートまでの範囲(形は自由に設定できる)を守る。何階もある建物を守る場合、効果範囲を各階に分けて配置することもできる。この呪文を発動するには、術者はこれから呪文で守る範囲内のどこかにいなければならない。この呪文は、守る範囲内に次のような魔法効果を生み出す。 アーケイン・ロック : 呪文で守られた範囲内の扉はすべてアーケイン・ロックのかかった状態になる。セーブ: 不可。呪文抵抗: 不可。 霧 : 霧があらゆる通路を満たし、全員の視界が5フィートになる(暗視能力を持っていても)。5フィート以内のクリーチャーは視認困難(攻撃に20%失敗確率)。それより先のクリーチャーは完全視認困難(50%失敗確率。攻撃時に視覚によって目標の位置をつきとめることはできない)。セーブ: 不可。呪文抵抗: 不可。 蜘蛛の巣 : すべての階段を上から下まで蜘蛛の巣が覆う。巣を形成する糸はウェブの呪文で出てくるものに似ているが、ただガーズ・アンド・ウォーズの呪文が続く限り、糸を燃やしても引きちぎっても10分後には元通りになる。セーブ: 反応・無効、ウェブの項を参照。呪文抵抗: 不可。 混乱 : どちらに行くかという選択肢がある場合、侵入者たちは50%の確率で実際に選んだ道とはちょうど逆の方向へ進んでいるものと思い込む。[精神作用]効果。セーブ: 不可。呪文抵抗: 可。 扉の消失 : 術者レベルごとに1つの扉がサイレント・イメージで覆われ、何の変哲もない壁のように見える。セーブ: 意志・看破(やりとりがあった場合)。呪文抵抗: 不可。 以上の効果に加えて、次の5つの魔法効果の中から1つを選んで配置できる。 1. ダンシング・ライツ を4つの通路に配置。この光の動きについて単純なプログラムを組み、ガーズ・アンド・ウォーズの呪文の続く限り、これを繰り返させることができる。セーブ: 不可。呪文抵抗: 不可。 2. マジック・マウス を2箇所に配置。セーヴィング・スロー: 不可。呪文抵抗: 不可。 3. スティッキング・クラウド を2箇所に配置。この蒸気は術者の指定した箇所に出現する。ガーズ・アンド・ウォーズの呪文の続く限り、風に吹き散らされても10分後に元通りになる。セーブ: 頑健・無効、スティッキング・クラウドの項を参照。呪文抵抗: 不可。 4. ガスト・オブ・ウィンド を1つの通路あるいは部屋に配置。セーブ: 頑健・無効。呪文抵抗: 可。 5. サジェスチョン を1箇所に配置。一辺5フィートの正方形までの範囲を1箇所選ぶ。この範囲内に入ったり範囲内を通過したクリーチャーはサジェスチョンの効果を受ける。セーブ: 意志・無効。呪文抵抗: 可。 この呪文によって守られた範囲はすべて、強力な防御術の魔力を放つ。ディスペル・マジックを特定の効果に対して発動し、解呪に成功した場合、なくなるのはその特定の効果だけである。メイジズ・ディスジャンクションに成功すれば全効果が消え失せる。 物質要素 : 火のついた香、少量の硫黄と油、結び目をつけた紐、血液少量。 焦点具 : 小さな銀のロッド 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。 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ペル・マジックをかけたように適用する。 効果範囲内にあっても、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。 レッザ・グローブ・オブ・インヴァルナビリティ と同様だが、4レベル以下の呪文や疑似呪文能力に適用される(下記は詳細)。 移動せず、かすかにゆらめく魔法の球体が術者を取り巻き、4レベル以下のすべての呪文の効果を除く。そうした呪文の効果範囲あるいは効果にはこの呪文の効果範囲は含まれない。そうした呪文は球体の内部にいる目標に作用を及ぼすことができない。これには疑似呪文能力や魔法装置からの呪文や疑似呪文効果も含まれる。ただし、どんな種類の呪文でも、この魔法の球体の向こう側へ、あるいは球体の中から外へかけることはできる。4レベル以上の呪文と、この呪文が発動された時点ですでに効果をあらわしている呪文にはこの球体は作用しない。この球体はディスペル・マジックで除去できる。球体から一時的に離れ、再び戻る際にペナルティはない。 呪文の効果はその効果が球体の効果範囲と重ならないかぎり中断されず、重なった場合でも単に一時的に効果が抑止されるだけで解呪はされない。 同じ呪文でキャラクター・クラスに応じてレベルが違う場合は呪文の使い手のクラスに対応する呪文レベルを使用すること。 物質要素 : ガラスか水晶のビーズ	音声、動作、物質、焦点	
	グレーター・ディスペル・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	術者の拠点や要塞を術者レベルごとに200平方フィートの面積、高さ最大20フィートまでの範囲(形は自由に設定できる)を守る。何階もある建物を守る場合、効果範囲を各階に分けて配置することもできる。この呪文を発動するには、術者はこれから呪文で守る範囲内のどこかにいなければならない。この呪文は、守る範囲内に次のような魔法効果を生み出す。 アーケイン・ロック : 呪文で守られた範囲内の扉はすべてアーケイン・ロックのかかった状態になる。セーブ: 不可。呪文抵抗: 不可。 霧 : 霧があらゆる通路を満たし、全員の視界が5フィートになる(暗視能力を持っていても)。5フィート以内のクリーチャーは視認困難(攻撃に20%失敗確率)。それより先のクリーチャーは完全視認困難(50%失敗確率。攻撃時に視覚によって目標の位置をつきとめることはできない)。セーブ: 不可。呪文抵抗: 不可。 蜘蛛の巣 : すべての階段を上から下まで蜘蛛の巣が覆う。巣を形成する糸はウェブの呪文で出てくるものに似ているが、ただガーズ・アンド・ウォーズの呪文が続く限り、糸を燃やしても引きちぎっても10分後には元通りになる。セーブ: 反応・無効、ウェブの項を参照。呪文抵抗: 不可。 混乱 : どちらに行くかという選択肢がある場合、侵入者たちは50%の確率で実際に選んだ道とはちょうど逆の方向へ進んでいるものと思い込む。[精神作用]効果。セーブ: 不可。呪文抵抗: 可。 扉の消失 : 術者レベルごとに1つの扉がサイレント・イメージで覆われ、何の変哲もない壁のように見える。セーブ: 意志・看破(やりとりがあった場合)。呪文抵抗: 不可。 以上の効果に加えて、次の5つの魔法効果の中から1つを選んで配置できる。 1. ダンシング・ライツ を4つの通路に配置。この光の動きについて単純なプログラムを組み、ガーズ・アンド・ウォーズの呪文の続く限り、これを繰り返させることができる。セーブ: 不可。呪文抵抗: 不可。 2. マジック・マウス を2箇所に配置。セーヴィング・スロー: 不可。呪文抵抗: 不可。 3. スティッキング・クラウド を2箇所に配置。この蒸気は術者の指定した箇所に出現する。ガーズ・アンド・ウォーズの呪文の続く限り、風に吹き散らされても10分後に元通りになる。セーブ: 頑健・無効、スティッキング・クラウドの項を参照。呪文抵抗: 不可。 4. ガスト・オブ・ウィンド を1つの通路あるいは部屋に配置。セーブ: 頑健・無効。呪文抵抗: 可。 5. サジェスチョン を1箇所に配置。一辺5フィートの正方形までの範囲を1箇所選ぶ。この範囲内に入ったり範囲内を通過したクリーチャーはサジェスチョンの効果を受ける。セーブ: 意志・無効。呪文抵抗: 可。 この呪文によって守られた範囲はすべて、強力な防御術の魔力を放つ。ディスペル・マジックを特定の効果に対して発動し、解呪に成功した場合、なくなるのはその特定の効果だけである。メイジズ・ディスジャンクションに成功すれば全効果が消え失せる。 物質要素 : 火のついた香、少量の硫黄と油、結び目をつけた紐、血液少量。 焦点具 : 小さな銀のロッド 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。 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ペル・マジックをかけたように適用する。 効果範囲内にあっても、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。 レッザ・グローブ・オブ・インヴァルナビリティ と同様だが、4レベル以下の呪文や疑似呪文能力に適用される(下記は詳細)。 移動せず、かすかにゆらめく魔法の球体が術者を取り巻き、4レベル以下のすべての呪文の効果を除く。そうした呪文の効果範囲あるいは効果にはこの呪文の効果範囲は含まれない。そうした呪文は球体の内部にいる目標に作用を及ぼすことができない。これには疑似呪文能力や魔法装置からの呪文や疑似呪文効果も含まれる。ただし、どんな種類の呪文でも、この魔法の球体の向こう側へ、あるいは球体の中から外へかけることはできる。4レベル以上の呪文と、この呪文が発動された時点ですでに効果をあらわしている呪文にはこの球体は作用しない。この球体はディスペル・マジックで除去できる。球体から一時的に離れ、再び戻る際にペナルティはない。 呪文の効果はその効果が球体の効果範囲と重ならないかぎり中断されず、重なった場合でも単に一時的に効果が抑止されるだけで解呪はされない。 同じ呪文でキャラクター・クラスに応じてレベルが違う場合は呪文の使い手のクラスに対応する呪文レベルを使用すること。 物質要素 : ガラスか水晶のビーズ	音声、動作	Clr6、Dri6、Brd5
	グローブ・オブ・インヴァルナビリティ <i>Globe of Invulnerability</i>	10ft	術者中心、 半径10ft球形 放射	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	不可	術者の拠点や要塞を術者レベルごとに200平方フィートの面積、高さ最大20フィートまでの範囲(形は自由に設定できる)を守る。何階もある建物を守る場合、効果範囲を各階に分けて配置することもできる。この呪文を発動するには、術者はこれから呪文で守る範囲内のどこかにいなければならない。この呪文は、守る範囲内に次のような魔法効果を生み出す。 アーケイン・ロック : 呪文で守られた範囲内の扉はすべてアーケイン・ロックのかかった状態になる。セーブ: 不可。呪文抵抗: 不可。 霧 : 霧があらゆる通路を満たし、全員の視界が5フィートになる(暗視能力を持っていても)。5フィート以内のクリーチャーは視認困難(攻撃に20%失敗確率)。それより先のクリーチャーは完全視認困難(50%失敗確率。攻撃時に視覚によって目標の位置をつきとめることはできない)。セーブ: 不可。呪文抵抗: 不可。 蜘蛛の巣 : すべての階段を上から下まで蜘蛛の巣が覆う。巣を形成する糸はウェブの呪文で出てくるものに似ているが、ただガーズ・アンド・ウォーズの呪文が続く限り、糸を燃やしても引きちぎっても10分後には元通りになる。セーブ: 反応・無効、ウェブの項を参照。呪文抵抗: 不可。 混乱 : どちらに行くかという選択肢がある場合、侵入者たちは50%の確率で実際に選んだ道とはちょうど逆の方向へ進んでいるものと思い込む。[精神作用]効果。セーブ: 不可。呪文抵抗: 可。 扉の消失 : 術者レベルごとに1つの扉がサイレント・イメージで覆われ、何の変哲もない壁のように見える。セーブ: 意志・看破(やりとりがあった場合)。呪文抵抗: 不可。 以上の効果に加えて、次の5つの魔法効果の中から1つを選んで配置できる。 1. ダンシング・ライツ を4つの通路に配置。この光の動きについて単純なプログラムを組み、ガーズ・アンド・ウォーズの呪文の続く限り、これを繰り返させることができる。セーブ: 不可。呪文抵抗: 不可。 2. マジック・マウス を2箇所に配置。セーヴィング・スロー: 不可。呪文抵抗: 不可。 3. スティッキング・クラウド を2箇所に配置。この蒸気は術者の指定した箇所に出現する。ガーズ・アンド・ウォーズの呪文の続く限り、風に吹き散らされても10分後に元通りになる。セーブ: 頑健・無効、スティッキング・クラウドの項を参照。呪文抵抗: 不可。 4. ガスト・オブ・ウィンド を1つの通路あるいは部屋に配置。セーブ: 頑健・無効。呪文抵抗: 可。 5. サジェスチョン を1箇所に配置。一辺5フィートの正方形までの範囲を1箇所選ぶ。この範囲内に入ったり範囲内を通過したクリーチャーはサジェスチョンの効果を受ける。セーブ: 意志・無効。呪文抵抗: 可。 この呪文によって守られた範囲はすべて、強力な防御術の魔力を放つ。ディスペル・マジックを特定の効果に対して発動し、解呪に成功した場合、なくなるのはその特定の効果だけである。メイジズ・ディスジャンクションに成功すれば全効果が消え失せる。 物質要素 : 火のついた香、少量の硫黄と油、結び目をつけた紐、血液少量。 焦点具 : 小さな銀のロッド 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。 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ペル・マジックをかけたように適用する。 効果範囲内にあっても、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。 レッザ・グローブ・オブ・インヴァルナビリティ と同様だが、4レベル以下の呪文や疑似呪文能力に適用される(下記は詳細)。 移動せず、かすかにゆらめく魔法の球体が術者を取り巻き、4レベル以下のすべての呪文の効果を除く。そうした呪文の効果範囲あるいは効果にはこの呪文の効果範囲は含まれない。そうした呪文は球体の内部にいる目標に作用を及ぼすことができない。これには疑似呪文能力や魔法装置からの呪文や疑似呪文効果も含まれる。ただし、どんな種類の呪文でも、この魔法の球体の向こう側へ、あるいは球体の中から外へかけることはできる。4レベル以上の呪文と、この呪文が発動された時点ですでに効果をあらわしている呪文にはこの球体は作用しない。この球体はディスペル・マジックで除去できる。球体から一時的に離れ、再び戻る際にペナルティはない。 呪文の効果はその効果が球体の効果範囲と重ならないかぎり中断されず、重なった場合でも単に一時的に効果が抑止されるだけで解呪はされない。 同じ呪文でキャラクター・クラスに応じてレベルが違う場合は呪文の使い手のクラスに対応する呪文レベルを使用すること。 物質要素 : ガラスか水晶のビーズ	音声、動作、物質	

	-	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。 焦点具 : 一対の犬の像(50gp)	音声、動作、 焦点	Clr7
力術	-	コンティンジェンシ <i>Contingency</i>	自身	術者	最低 10分	1日/Lv (解除可)か 消費まで	-	-	自分自身にもう1つ他の呪文をかけ、定めておいた条件が満たされれば、その呪文の効果が現れるようにしておく。 この呪文と併用した呪文の発動は同時に行なう。併用した呪文の発動時間が10分より長い場合、そちらの発動 時間を用いること(最低10分)。術者は発動時点で併用した呪文に関する全てのコストを払わねばならない。 この呪文と併用できるのは術者自身に作用する呪文で、呪文レベルが術者レベルの1/3以下(端数切り捨て、最 高で呪文レベル6まで)のものに限られる。 呪文が効果を現すのに必要な条件は明確でなければならないが、大まかなもので構わない。あらかじめ定めて おいた状況が発生した時点で、併用した呪文は即座に“発動”される。 複数のコンティンジェンシを同時に用いることはできない。2つ目を発動した場合、先にかけた方は解呪される。 物質要素 : 水銀。呪文を使うクリーチャーのまつ毛1本。 焦点具 : 象牙で作られた術者自身の小像(1,500gp) 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。アンバー(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、 物質、焦点	-
[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	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。アンバー(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	-
[力場]		フォースフル・ハンド <i>Forceful Hand</i>	中	10ftの手	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可	ハンド系 。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 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+9がつく([筋力]27による+8、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フォースフル・ハンドと共に動かなければ術者に近づけない。 焦点具 : 柔らかい手袋片手分	音声、動作、 焦点	-
[冷氣]		フリージング・スフィア <i>Freezing Sphere</i>	長	本文	1標準	瞬間あるいは 1R/Lv(本文)	反応・半減	可	冷氣エネルギーの凍てつく球体を作り出し、術者はそれを自分の指先から放ち、自分の選んだ場所へ飛ばす。 球体はその場所で半径40フィートの爆発となって作裂し、その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15d6)ポイントの[冷氣]ダメージを与える。(水)の副種別を持つクリーチャーは術者レベルごとに1d8(最大 15d8)ポイントの[冷氣]ダメージを被り、1d4ラウンドのあいだよろめき状態になる。 フリージング・スフィアが水塊や主に水から成る液体(水に関わりのあるクリーチャーは含まない)に当たった場 合、半径40フィートの液体を、深さ6インチまで凍らせる。この氷は術者レベルごとに1ラウンドの間持続する。目標 になった水の水面で泳いでいたクリーチャーは、氷によって閉じ込められる。自由になろうとする試みは全ラウン ド・アクションで、DC25の【筋力】判定かDC25の〈脱出術〉判定に成功しなければならない。 呪文発動完了後、術者は望むなら球体を発射しなくてもよい。これは術者がチャージ保持している接触呪文とし て扱う。術者はレベルごとに1ラウンドまでチャージを保持することができ、この期間の後、フリージング・スフィア は術者を中心に爆発する(術者はこの効果に抵抗するためにセーヴィング・スローを行なうことはできない)。発動 以降のラウンドにおいて球体を放つのは1標準アクションである。 焦点具 : 小さな水晶の球体	音声、動作、 焦点	-

系統		名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R-ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統	副系統										
幻術	(操影)	グレーター・シャドウ・カンジュレーション <i>Shadow Conjuration, Graeter</i>	本文	本文	1標準	本文	意志・看破 及び様々 (本文)	不可 (本文)	シャドウ・カンジュレーションと同様だが、6レベル以下の召喚術(招来)あるいは召喚術(創造)を真似る。実際は60%の力しかない(下記)。 ウィザード/ソーサラー呪文の6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60%の力しかなく、意志セーブに成功した(看破した)ものは60%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7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60%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60%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60%しかなく、ACボーナスも60%しかない。看破された対象へ与えるダメージは本来の60%だけであり、致傷ダメージを与えない特殊能力は60%の確率でしか機能しない。	音声、動作	—
	(操影)	シミュレイクラム <i>Simulacrum</i>	0ft	複製クリーチャー 1体	12時間	瞬間	不可	不可	そのクリーチャーにそっくりな幻を作り出す。複製されたクリーチャーは半ば実在のものであり、氷と雪から作り出される。複製はオリジナルとまったく同じように見えるが、本来のレベルもしくはHDの半分しか持たない(そしてそのレベルもしくはHDに対応するhp、特技、技能ランク、クリーチャーの特殊能力を持つ)。術者は自分の術者レベルの2倍より高いレベルもしくはHDを持つクリーチャーの似姿を作り出すことはできない。術者は似姿がとれくらい似ているか決めるため、呪文発動時に〈変装〉判定を行わなければならない。オリジナルのことをよく知っているクリーチャーは〈知覚〉判定(術者の〈変装〉技能との対抗判定)、もしくはDC20の〈真意看破〉判定に成功すれば偽物であることが分かる。 この似姿は常に術者の完全な命令下にある。テレパシー的なつながりは存在しないので、その他の何らかの方法で命令しなければならない。似姿はそれ以上強力になる能力を持たない。hpが0になったり、破壊されたりすれば似姿は融けてなくなる。複雑な工程に少なくとも24時間かけ、hp1点につき100gpを費やし、完全に装備の調った魔法の研究室があれば、似姿へのダメージを修復できる。 物質要素 : 氷でできた対象の彫像と、ルビーの粉末(似姿のHDごとに500gp)	音声、動作、 物質	—
	(虚像)	プロジェクト・イメージ <i>Project Image</i>	中	影でできた複製 1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・看破 (やりとりが あった場合)	不可	半ば実在する幻術版の自分を作り出す。この投影幻像は術者とまったく同じ外見、声、匂いを持っているが、実体はない。この投影幻像は、術者が移動アクションで指示しない限り、術者の行動を真似る。 術者は投影幻像の目を通して見、耳を通して聞くことができる。フリー・アクションで自分の感覚と投影幻像の感覚を切り替えることができる。幻像の知覚を使用している間、術者自身の肉体は盲目状態かつ聴覚喪失状態であると見なされる。 術者は距離が“接触”かそれより長い呪文を、自分ではなく投影幻像を起点として発動できる。幻術呪文をのぞけば、投影幻像が自分自身に呪文を発動することはできない。投影幻像を起点にした場合でも、呪文は他の目標に対して通常通り作用する。 物体は意志セーブに成功したかのように投影幻像の作用を受ける。術者は常に投影幻像との間に効果線を維持していなくてはならない。効果線が遮られれば呪文は終了する。術者がディメンジョン・ドア、テレポート、ブレイン・シフト、あるいは効果線を(一瞬であっても)切ってしまう呪文を使用した場合、この呪文は終了する。 物質要素 : 術者自身の小さなレプリカ(5gp)	音声、動作、 物質	Brd6
	(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	—
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	—
	(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ともよい。ただし、その場合は信頼できる描写を手に入れている必要がある(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。 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.5以下を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.6を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.7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	—
	(招来) [本文]	サモン・モンスターVII <i>Summon Monster VII</i>	近	召喚した 複数体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可		音声、動作、 焦点	Clr7

	(瞬間移動)	テレポート・オブジェクト <i>Teleport Object</i>	接触	50ポンド/Lvまで、3立方ft/Lvまでの物体1つ	1標準	瞬間	意志・無効(物体)	可(物体)	<p>テレポートと同様に作用するが、術者ではなく1個の物体を瞬間移動させる。クリーチャーや魔法の力を瞬間移動させることはできない。</p> <p>目標の物体をエーテル界の離れた場所に移すこともできる。この場合、物体の瞬間移動元の地点には、物体を取り戻すまでは、かすかに魔法の力が残る。その地点を目標としたディスペル・マジックに成功すれば、消えたアイテムはエーテル界から元の場所に戻ってくる。</p>	音声	—
	(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	<p>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、使用できるようなにはならない。</p> <p>ディスペル・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。</p> <p>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。</p> <p>パーマネンシイ可能。</p>	音声	—
	(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か互いに手をつないだ同意するクリーチャー8体まで	1標準	瞬間	意志・無効	可	<p>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。</p> <p>焦点具: 移動先の次元界に調和した二股になった金属棒</p>	音声、動作、焦点	Clr5
	(創造)	メイジズ・マグニフィシャント・マンション <i>Mage's Magnificent Mansion</i>	近	一辺10ftの立方体の区画3個ぶん/Lvまでの異次元邸宅(自在)	1標準	2時間/Lv(解除可)	不可	不可	<p>異次元住宅を召喚する。この住宅には呪文を発動した次元界に入口が1つある。この入口は空中のかすかな輝きであり、幅4フィート、高さ8フィート。術者の指定した者のみがこの邸宅に入ることができ、術者が入ればその背後で戸口は閉まり不可視となる。術者は自分のいる側からは、回数無制限でこの戸口を開けることができる。術者は呪文の制限内で、望み通りに間取りを作ることができる。邸宅内には家具調度が完備しており、術者レベルごとに12人の人々に9品コースの晩餐会を行なうに十分な食糧が備わっている。アンシーン・サーヴアントと同じような働きをするが、目に見え、この邸宅内ならばどこにでも行ける召使いが術者レベルごとに2人いる。この住宅へは入口からしか入れない。外部の状況が邸宅に作用したり、内部の状況が外の次元界に影響を及ぼすことはない。</p> <p>焦点具: 象牙製のミニチュアの扉、磨いた大理石の小片、銀のスプーン(それぞれ5gp)</p>	音声、動作、焦点	—
死霊術	—	ウェイヴズ・オブ・イグゾースチョン	60ft	円錐形の爆発	1標準	瞬間	不可	可	<p>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。</p>	音声、動作	—
	—	コントロール・アンデッド <i>Control Undead</i>	近	2HD/Lvまでのアンデッド・クリーチャー、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	<p>アンデッド・クリーチャーを制御する。術者はアンデッドに声で命令を下し、アンデッドはそれを理解する。声で意思疎通することが不可能な場合でも、制御下にあるアンデッド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>知性あるアンデッドは、術者が彼らを制御していたことを覚えており、呪文の効果が終わった後に復讐を試みる可能性がある。</p>	音声、動作、物質	—
	—	シンボル・オブ・ウィークネス <i>Symbol of Weakness</i>	0ft(本文)	ルーン1つ	10分(本文)	本文	意志・無効	可	<p>物質要素: 骨のかげら1つと、生の肉片1つ</p> <p>シンボル素: カテゴリ別汎用説明も参照。</p> <p>作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは3d6ポイントの【筋力】ダメージを被る。hp上限はない。</p> <p>シンボル・オブ・ウィークネスの発見および解除DCは32。</p>	音声、動作、物質	Clr7
	[即死]	フィンガー・オブ・デス <i>Finger of Death</i>	近	1体	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	<p>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。</p>	音声、動作	Dri8
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。</p> <p>リムヴ・カースは無効。ウィッシュ、グレーター・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>――</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。</p> <p>d% / 行動</p> <p>01〜25 / 通常通りに行動する。</p> <p>26〜50 / 何もせず、辻褄の合わせめことをぺちゃくちゃとしゃべる。</p> <p>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</p> <p>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、辻褄の合わせめ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	—

	(強制) [精神 作用]	シンボル・オヴ・スタニング <i>Symbol of Stunning</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	シンボル系。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 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術者レベルに等しいラウンド数だけ朦朧御状態になる。 シンボル・オヴ・スタニングの発見および解除DCは32。 物質要素: 水銀と硫、ダイヤモンドとオパール ^の 粉末 (5,000gp)	音声、動作、 物質	Clr7
	(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hp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	—
	(強制) [精神 作用]	マス・ホールド・パースン <i>Hold Person, Mass</i>	中	人型生物複数 体、互いに30ft以 内	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効 (本文参照)	可	ホールド・パースン(下記)を複数の人形生物を対象にできるようにしたもの。 対象を麻痺状態にする。意識はあるし普通に息もしているが、行動は一切とれない。毎ラウンド自分のターンに対象は効果が終わらせるための新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。これは全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発しない。翼で空を飛ぶクリーチャーが麻痺状態になったなら、羽ばたくことができなくなり、落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。 焦点具: 小さくまっすぐな鉄片	音声、動作、 焦点	—
占術	—	ヴィジョン <i>Vision</i>	自身	術者	1標準	本文	—	—	術者はある人物、場所、物品について知りたいことを1つ決める。その人物や物品が手近にあるかその場所にいる場合、術者はDC20の術者レベル判定(1d20+術者レベル: 最大+25)に成功すればそれについての幻視を得る。その人物、物体、物品についての詳しい情報を知っているだけであれば、DCは25で、得られる情報も不完全である。噂に聞いたことがあるだけであれば、DCは30で、得られる情報もありまいである。 この呪文が終了したら、術者は疲労状態になる。	音声、動作、 物質、焦点	—
	—	グレーター・アーケイン・サイト <i>Arcane Sight, Greater</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	物質要素: 香(250gp)、焦点具: 象牙4つ(各50gp) 術者の目が青く輝き、120ft以内の魔法のオーラを視認可能。 ディテクト・マジックと同様だが、精神集中が不要で、オーラの位置や強度ももっと素早く認識可能。 視界内のすべての魔法のオーラの位置と強度、対象に働いている呪文や魔法効果を知ることができる。 標準アクションとして120ft以内の特定のクリーチャーに精神を集中した場合、①~③が判る。 ①呪文発動能力や擬似呪文能力を持っているかどうか ②持っているなら秘術呪文か信仰呪文か(擬似呪文能力は秘術呪文として見なされる) ③そのクリーチャーが現時点で使用できるもっとも強力な呪文や擬似呪文能力の強さ	音声、動作	—
	(念視)	グレーター・スクライニング <i>Scrying, Greater</i>	本文	魔法的感知 器官	1標準	1時間/Lv	意志・無効	可	魔法のアイテムにかかっている魔法(呪文)の系統を判別できるが、アーティファクトは判別できない。 術者は、どんなに離れたところからでも、クリーチャーのことを観察することができる。対象が意志セーブに成功すれば、呪文は失敗する。このセーブのDCは以下の内容により修正される。さらに対象が他の次元界にいれば、対象は意志セーブに+5のボーナスを得る。 知識>なし(*): +10、対象について聞いたことがある: +5、対象に会ったことがある: ±0、対象のことをよく知つて いる: -5 つながり>似顔絵や肖像を持つ: -2、所有物や衣服を持つ: -4、肉体の一部や髪の毛や爪をもつ: -10 * 術者は自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながりを持っていなければならない。 このセーブが失敗であれば、術者は対象とその周囲(対象からすべての方向におよそ10フィート)を見聞きすることができる。対象が移動すれば、感知器官は150フィートまでの移動速度でそれについて行く。 すべての占術(念視)呪文と同様、この感知器官は魔法効果も含め、術者の視覚能力をすべて備えている。 以下の呪文はこの感知器官を通じて確実に機能する: タンズ、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・マジック、ディテクト・ロー、メッセージ、リード・マジック。 セーブが成功であれば、少なくとも24時間の間、術者が同じ対象を再び念視しようとはできない。 物質要素: 水たまり 焦点具: 1,000gpの価値がある銀の鏡	音声、動作、 物質、焦点	Clr7、Dri7、 Brd6
変成術	—	イセリアル・ジョイント <i>Ethereal Jaunt</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv (解除可)	—	—	術者は装備品とともにエーテル化し、エーテル界に行く。呪文が切れると、術者は物質状態に戻る。 エーテル状態のクリーチャーは不可視かつ非物質的な状態であり、上や下を含めてどの方向へ通常の移動速度の半分で移動でき、クリーチャーを含む固体の中を通り抜けて移動できる。エーテル状態のクリーチャーは物質界のものごとを見たり聞いたりできるが、すべては灰色で、確たる実体を持たないように見える。物質界を視覚と聴覚で知覚できる範囲は60フィートに制限される。 [カ場]効果と防御術効果はエーテル状態のクリーチャーに通常通り作用する。エーテル状態のクリーチャーは物質界のクリーチャーを攻撃することができず、エーテル状態の時に発動した呪文は他のエーテル状態の存在にし か作用しない。物質界のクリーチャーや物体の中には、エーテル界に影響を及ぼす攻撃手段や効果を有するものもある。 他のエーテル状態のクリーチャーやエーテルの物体は、術者にとってまるで実体があるかのように扱うこと。 物体の中にいる時に呪文が終了し物質状態に戻った場合、術者は最寄りの何も無い空間に移動し、そのように移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを被る。	音声、動作	Clr7

(ポリ 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／—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、[冷氣]への脆弱性と着火の能力を得る。 物質要素 ：あなたが変身しようとしているエレメンタルの要素	音声、動作、 物質	—
(ポリ モーフ)	グレーター・ポリモーフ <i>Polymorph, Greater</i>	接触	生きているクリー チャー1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可 (無害)	同意したクリーチャーを術者が選択した動物か人型生物かエレメンタルかドラゴンか植物クリーチャーの姿に変身させる。同意していないクリーチャーに対しては何の効果もなく、目標となったクリーチャーが変身する姿に影響することもできない(言葉で術者に伝えることは別として)。 変身させる種別に応じた呪文と同様に働く。動物や魔獣：ビースト・シェイプⅣ、エレメンタル：エレメンタル・ボディⅢ、人型生物：オルター・セルフ、植物：プラント・シェイプⅡ、ドラゴン：フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅠ。 目標は全ラウンド・アクションとして呪文を解除し、元の姿に戻ることができる。 物質要素 ：選択したクリーチャーの一部	音声、動作、 物質	—
—	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、あるいは時にはらぬ春 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	Clr7、Dri7
(ポリ モーフ)	ジャイアント・フォームⅠ <i>Giant Form I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者は巨人の副種別を持つ大型の人型生物クリーチャーの姿を取る。術者は以下の能力を得る：【筋力】に+6、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に−2のペナルティ、+4の外皮ボーナス、夜目。 変身した姿に以下の能力があるならば、術者も同様になる：暗視60フィート、かきむしり(2d6ダメージ)、再生5、岩つかみと岩投げ(射程60フィート、2d6ダメージ)。そのクリーチャーが元素に対する完全耐性が抵抗をもつならば、術者はそれに対する抵抗20を得る。同様に元素への脆弱性を持つなら、その脆弱性を得る。 物質要素 ：姿を取ろうとする形態の体の一部	音声、動作、 物質	—
—	スタチュー <i>Statue</i>	接触	1体	1R	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象を着用し運搬している衣類や装備とともに、頑丈な石に変える。対象は硬度8を得る。対象のhpは元の値のままである。対象は通常通り見、聞き、匂いを嗅ぐことができるが、飲み食いしたり息をしったりする必要はない。触覚で感じ取れるのは、岩のように硬い物質に効果を及ぼせるような感覚に制限される。この呪文の影響下にあるものは、呪文の持続時間内なら望めば本来の姿に戻り、行動し、さらに(フリー・アクションで)即座に像の姿に戻ることができる。 物質要素 ：石灰、砂、一滴の水を鉄の釘でかき混ぜる	音声、動作、 物質	—
(ポリ モーフ)	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、[冷氣]への脆弱性 ホワイト・ドラゴン：40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：80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：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 シルヴァー・ドラゴン：40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ち一	音声、動作、 物質	—

	(ポリ モーフ)	プラント・シェイプⅢ <i>Plant Shape III</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	超大型の植物クリーチャーの姿をとることができる。変身した姿が元素に対する完全耐性や抵抗を持っているなら、術者はそれに対する抵抗20を得る。変身後の姿が元素に対する脆弱性を持っているなら、術者も同様に得る。また、以下の能力を変身後の姿が持つなら獲得する:ダメージ減少、再生5、蹂躞。 大型の植物: 【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、外皮ボーナス+6を得る。 物質要素: 変身対象の一部。 効果範囲内の重力を逆転させ、その中にある固定されていない物体やクリーチャーは上の方へと落ちていき、1ラウンドで効果範囲の先端に達する。この落下の間に何らかにぶつかった場合、落下する物体やクリーチャーは通常通り下の方へ落下しているかのようにそれに激突する。物体やクリーチャーが何にもぶつからずに効果範囲の上端へ到達した場合、それらは呪文が切れるまで、わずかに上下に揺れながらその場所に留まる。呪文の持続時間終了時に、作用を受けた物体やクリーチャーは下へと落下する。 効果範囲内のクリーチャーは呪文に取り込まれた時点で反応セーブを行ない、何かにしがみつこうとすることができる。飛行や空中浮揚のできるクリーチャーは落下せずにすむ。 物質要素: 天然磁石と鉄のやすりくず	音声、動作、物質	—
	—	リヴァース・グラヴィティ <i>Reverse Gravity</i>	中	一辺1ftの立方体の区画Lv個まで(自在)	1標準	1R/Lv (解除可)	不可(本文)	不可	効果範囲内の重力を逆転させ、その中にある固定されていない物体やクリーチャーは上の方へと落ちていき、1ラウンドで効果範囲の先端に達する。この落下の間に何らかにぶつかった場合、落下する物体やクリーチャーは通常通り下の方へ落下しているかのようにそれに激突する。物体やクリーチャーが何にもぶつからずに効果範囲の上端へ到達した場合、それらは呪文が切れるまで、わずかに上下に揺れながらその場所に留まる。呪文の持続時間終了時に、作用を受けた物体やクリーチャーは下へと落下する。 効果範囲内のクリーチャーは呪文に取り込まれた時点で反応セーブを行ない、何かにしがみつこうとすることができる。飛行や空中浮揚のできるクリーチャーは落下せずにすむ。 物質要素: 天然磁石と鉄のやすりくず	音声、動作、物質	Dri8
防御術	—	シクウェスター <i>Sequester</i>	接触	同意する1体 一辺2ftの立方体の区画Lv個までの物体1つ	1標準	1日/Lv (解除可)	不可	不可	対象を見たり場所を調べたりする占術呪文を妨害し、さらに対象を(インヴィジビリティと同様に)不可視状態にする。この呪文は対象が接触や特定の装置を使って発見されることを防ぐものではない。この呪文が作用しているクリーチャーは、呪文が終わるまで昏睡し、実質的に活動停止状態となる。 意志セーブに成功すれば、装備中の物体や魔法の力を有する物体は隔離されずにすむ。隔離されたクリーチャーや物体を見たり、占術呪文で探知しようとする時にはセーブは行なわない。 物質要素: バジリスクのまつ毛とゴム	音声、動作、物質	—
	—	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。 d9%/効果 01~70/呪文は効果を現せずに消えてしまう。 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	—
	—	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、セーヴィング・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	Clr6
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	ハンド素: “カテゴリ別汎用説明”を参照。 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: 柔らかい手袋片手分	音声、動作、焦点	—
	[火]	ディレイド・ブラスト・ファイアーボール <i>Delayed Blast Fireball</i>	長	半径20ft拡散	1標準	5R以下(本文)	反応・半減	可	この呪文の炸裂は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20d6)ポイントの[火]ダメージを与える。 即座~5ラウンド後の範囲で炸裂のタイミングを設定できる(発動時に選択)。炸裂するまで呪文の効果はその場所にとどまる。射程単位10ftの投擲武器として使用できる。炸裂する1ラウンド以内に触れて動かすと、爆発する可能性が25%ある。 この炸裂は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。 この炸裂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。この炸裂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、この炸裂は効果範囲が許す限りその障壁の向こうまで広がって行く。障壁を突き抜けられなければ、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。 物質要素: バット(コウモリ)の糞が乾いた玉と硫黄	音声、動作、物質	—

	[力場]	フォースケージ <i>Forcecage</i>	近	下記	1標準	1R/Lv (解除可)	反応・無効	不可	カ場でできた、動かすことができず不可視の立方体の牢獄を作り出す。効果範囲内のクリーチャーは牢獄の中に閉じ込められてしまう。クリーチャーが大きすぎた場合、自動的に失敗する。(瞬間移動)呪文やその他のアストラル界移動により脱出できるが、エーテル界移動は妨げる。 フォースケージはディスペル・マジックの影響を受けないが、メイジズ・ディスジャンクションの影響は受ける。ディスインテグレイトをかけられた場合は自動的に破壊される。壁は硬度30と術者レベルにつき20ポイントのhpを持つ。スフィアー・オヴ・アニヒレーションやロッド・オヴ・キャンセレーションと接触した場合は即座に破壊される。 檻と窓のない牢獄 の2種類の用法がある。 物質要素 : ルビーの粉末(500gp) 檻 :この形式で発動された場合は、檻は一辺20フィートの立方体で、カ場の帯が鉄格子の代わりににはまっている。この板は幅半インチで、格子と格子の間には幅半インチの隙間がある。こうした小さな隙間を通り抜けることのできるクリーチャーはこの檻から逃れることができる。檻の中のクリーチャーを武器で攻撃することは、その武器が檻の隙間を通り抜けることができない限り不可能である。そのような武器(アローや同様の遠隔攻撃を含む)に対しても、檻の中にいるクリーチャーは遮蔽を受ける。すべての呪文とプレス攻撃は格子の隙間を通り抜けることができない。 窓のない牢獄 :この形式で発動された場合、この牢獄は一辺10フィートの立方体で、出口も入口もない。穴のないカ場の壁が6つの面を構成している。 七色の光のビームを術者の手から吹き出す。呪文の効果範囲内にいる8HD以下のクリーチャーは自動的に2d4ラウンドの間、盲目状態となる。効果範囲内のクリーチャーにはそれぞれランダムに1つ以上のビームが当たり、以下の効果を受ける。 1d8/ビームの色/効果 1/赤/20ポイントの[火]ダメージ(反応・半減) 2/橙/40ポイントの[酸]ダメージ(反応・半減) 3/黄/80ポイントの[電気]ダメージ(反応・半減) 4/緑/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) 5/青/石化(頑健・無効) 6/藍/インサニティ呪文と同様の狂気(意志・無効)	音声、動作、物質	-
	-	プリズマティック・スプレー <i>Prismatic Spray</i>	60ft	円錐形の爆発	1標準	瞬間	本文	可			
	[力場]	メイジズ・ソード <i>Mage's Sword</i>	近	剣一振り	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可	剣のような形の、きらめくカ場の板が出現する。この剣はこの呪文を発動したラウンドから攻撃を開始する。剣は毎ラウンド1回、術者のターンに指定された目標を攻撃する。攻撃ボーナスは術者レベル+術者の【知力】修正値(ウィザード)か【魅力】修正値(ソーサラー)+3強化ボーナスである。エーテル界のクリーチャーや非実体クリーチャーも攻撃できる。4d6+3ポイントの[力場]ダメージを与え、クリティカル可能域は19~20/×2。 この剣は常に術者のいる方向から攻撃する。挟撃ボーナスを得ることも与えることもない。剣が呪文の距離外へと行ってしまったり、術者の視界の外へ出たり、術者が指示を出さない場合、剣は術者の元へ戻り、その場に浮遊する。 剣の目標を変えるのは1回の標準アクションである。 剣は物理的には損壊しないが、ディスインテグレイトやディスペル・マジック、スフィアー・オヴ・アニヒレーションやロッド・オヴ・キャンセレーションの影響は受ける。剣のACは13(10、中型サイズの物体のため±0、+3反発ボーナス)である。 攻撃されたクリーチャーが呪文抵抗を持っているなら、初めて敵に打撃を与えた時点で抵抗判定を行なう。剣への抵抗が成功すれば、呪文は解呪される。そうでない場合、剣はそのクリーチャーに対して、呪文の持続時間のうち、どれか1つを行なうことができる。 ①対立系統でない、6レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文の再現。 ②対立系統でない、5レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文ではない呪文の再現。 ③対立系統の、5レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文の再現。 ④対立系統の、4レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文の再現。 ⑤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。 ⑥上に挙げた効果と同じ程度まで強力なものならば、これ以外のいかなる効果でも持たせることができる。 再現呪文に対しては、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が、セーヴDCは7レベル呪文のものとなる。 1,000gp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(この呪文の構成要素に加えて)消費しなければならない。 物質要素 : ダイヤモンド(1,500gp)	音声、動作、焦点	-
総合術	-	リミテッド・ウィッシュ <i>Limited Wish</i>	本文	本文	1標準	本文	不可 (本文)	可	以下のうち、どれか1つを行なうことができる。 ①対立系統でない、6レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文の再現。 ②対立系統でない、5レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文ではない呪文の再現。 ③対立系統の、5レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文の再現。 ④対立系統の、4レベル以下のいかなるウィザード/ソーサラー呪文の再現。 ⑤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。 ⑥上に挙げた効果と同じ程度まで強力なものならば、これ以外のいかなる効果でも持たせることができる。 再現呪文に対しては、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が、セーヴDCは7レベル呪文のものとなる。 1,000gp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(この呪文の構成要素に加えて)消費しなければならない。 物質要素 : ダイヤモンド(1,500gp)	音声、動作、物質	-

レベル8 ウィザード呪文

系統		名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R-ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統	副系統										
幻術	(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。 びかび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HDに従って作用する。 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)。 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。 HD13以上:1d4ラウンドの間混乱状態。 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。 物質要素:水晶のプリズム	音声、動作	—
	(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	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。 物質要素:水晶のプリズム	音声、動作、 物質	—
	(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	—
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	濁り渦まく煙の雲が生み出され、その中で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ばやけさせる。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。 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。 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。 プレイヤー・バインディング素 。カテゴリ別汎用説明を参照。 HD18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。	音声、動作	—
	(招請) [本文]	グレーター・プレイナー・バインディング <i>Planar Binding, Greater</i>	近 (本文)	HD18以下のエレメンタルから訪 者3体以内、互い に30ft 召喚した 複数体	10分	瞬間	意志・無効	不可 および 可 (本文) 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.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:小さな鞆と小さなロウソク 1体のクリーチャーの生命力とその物質的肉体を宝石の中に閉じ込める。宝石は捕らわれた存在を宝石が壊れるまで永久にその中に閉じ込める。宝石が壊れると生命力は解放され、その肉体も再構成される。捕らわれたクリーチャーが他の次元界からやって来た強力なクリーチャーならばこれを解放する者は、クリーチャーに対して解放の代償として1つの奉仕を解放直後に行なうことを要求することができる。そうでない場合、捕らわれていた宝石が壊れればクリーチャーは解放される。 この呪文は 呪文完成型 もしくは 作動体型 のいずれかの方法で使用する。 呪文完成型 :あたかも術者が対象に通常通り呪文を発動したかのように完成させることができる。クリーチャーの名前も唱えられた場合、呪文抵抗は無視されセーブDCは2上昇する。セーブか呪文抵抗のいずれかに成功すれば宝石は砕け散る。 作動体型 :対象を欺いて呪文の最後の言葉を彫り込んだ作動体となる物体を受け取らせ、自動的にそのクリーチャーの魂を宝石の中に捕らえてしまう。宝石に呪文をかける際にクリーチャーの名前と作動させるための言葉の両方を、作動体となる物体に彫り込んでおかなければならない。シンパシーを作動体となる物体にかけておくこともできる。対象が作動体となる物体を拾い上げるか受け取ったなら即座かつ自動的に宝石の中へと捕らわれる。	音声、動作	—
	(招来) [本文]	サモン・モンスターVIII <i>Summon Monster VIII</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.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:小さな鞆と小さなロウソク 1体のクリーチャーの生命力とその物質的肉体を宝石の中に閉じ込める。宝石は捕らわれた存在を宝石が壊れるまで永久にその中に閉じ込める。宝石が壊れると生命力は解放され、その肉体も再構成される。捕らわれたクリーチャーが他の次元界からやって来た強力なクリーチャーならばこれを解放する者は、クリーチャーに対して解放の代償として1つの奉仕を解放直後に行なうことを要求することができる。そうでない場合、捕らわれていた宝石が壊れればクリーチャーは解放される。 この呪文は 呪文完成型 もしくは 作動体型 のいずれかの方法で使用する。 呪文完成型 :あたかも術者が対象に通常通り呪文を発動したかのように完成させることができる。クリーチャーの名前も唱えられた場合、呪文抵抗は無視されセーブDCは2上昇する。セーブか呪文抵抗のいずれかに成功すれば宝石は砕け散る。 作動体型 :対象を欺いて呪文の最後の言葉を彫り込んだ作動体となる物体を受け取らせ、自動的にそのクリーチャーの魂を宝石の中に捕らえてしまう。宝石に呪文をかける際にクリーチャーの名前と作動させるための言葉の両方を、作動体となる物体に彫り込んでおかなければならない。シンパシーを作動体となる物体にかけておくこともできる。対象が作動体となる物体を拾い上げるか受け取ったなら即座かつ自動的に宝石の中へと捕らわれる。	音声、動作、 焦点	Clr8
	(招来)	トラップ・ザ・ソウル <i>Trap the Soul</i>	近	1体	本文	永続(本文)	本文	本文	1体のクリーチャーの生命力とその物質的肉体を宝石の中に閉じ込める。宝石は捕らわれた存在を宝石が壊れるまで永久にその中に閉じ込める。宝石が壊れると生命力は解放され、その肉体も再構成される。捕らわれたクリーチャーが他の次元界からやって来た強力なクリーチャーならばこれを解放する者は、クリーチャーに対して解放の代償として1つの奉仕を解放直後に行なうことを要求することができる。そうでない場合、捕らわれていた宝石が壊れればクリーチャーは解放される。 この呪文は 呪文完成型 もしくは 作動体型 のいずれかの方法で使用する。 呪文完成型 :あたかも術者が対象に通常通り呪文を発動したかのように完成させることができる。クリーチャーの名前も唱えられた場合、呪文抵抗は無視されセーブDCは2上昇する。セーブか呪文抵抗のいずれかに成功すれば宝石は砕け散る。 作動体型 :対象を欺いて呪文の最後の言葉を彫り込んだ作動体となる物体を受け取らせ、自動的にそのクリーチャーの魂を宝石の中に捕らえてしまう。宝石に呪文をかける際にクリーチャーの名前と作動させるための言葉の両方を、作動体となる物体に彫り込んでおかなければならない。シンパシーを作動体となる物体にかけておくこともできる。対象が作動体となる物体を拾い上げるか受け取ったなら即座かつ自動的に宝石の中へと捕らわれる。	音声、動作、 物質	—
					1標準	〃	意志・無効	可 (本文)			
					本文	〃	不可	不可			

	(瞬間移動)	メイズ <i>Maze</i>	近	1体	1標準	本文	不可	可	術者は異次元迷宮に対象を放逐する。対象は毎ラウンド自分のターン、全ラウンド・アクションとして迷宮から脱出するためにDC20の【知力】判定を行なうことができる。対象が脱出しなかった場合、迷路は10分後に消滅し、対象は解放される。 迷路を離れる際、対象はこの呪文が発動された時にいた場所に現れる。その場所が固体に占領されていた場合、対象は最寄りの開けた場所に現れる。同じ次元界の中で移動する呪文や能力では脱出できないが、 ブレイン・シフト を使えば指定した次元界に出ることができる。この呪文はミノタウロスには作用しない。	音声、動作	—
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150gp) クリーチャー1体の不活性な複製を作り出す。複製元となった個体が殺されるとその魂は即座にこの複製に移され、(魂が自由な状態で生き返ることを望んでいるなら)代わりの肉体を得る。 複製元の死体は不活性な物体となり、以後は生き返らせることができない。自然死した場合は複製化の試みはすべて失敗する。 複製を造るためには、術者は複製元のクリーチャーの生きている身体から採った肉片(毛髪や爪、鱗の類ではない)を、少なくとも1立方インチぶん用意しなければならない。肉片は(ジェントル・リボウズなどで)防腐されていなければならない。一度呪文を発動させたら、複製は2d4ヶ月かけて研究室で培養せねばならない。 複製が完成した際に複製元のクリーチャーがすでに死んでいれば、その魂は複製に入る。その複製は複製元と肉体的に同一で、複製元と同じ人格と記憶を有する。この複製はまるで複製元のキャラクターが生命力吸収を受け、永続的な負のレベルを2レベル得て復活したかのように扱われる。対象が1レベルであったなら、代わりに2点の【耐久力】吸収を受ける(【耐久力】が0以下になるならクローンによって復活することはできない)。複製元のクリーチャーから肉片を採った後で永続的な負のレベルを得たなら、複製も同様に負のレベルを得ている。 この呪文が複製するのは肉体と精神のみであり、装備は含まない。複製元が生きていたり魂が戻れない状況にある間も、複製は成長することができるが、保護されなければ腐っていく。 物質要素 :様々な研究資材(1,000gp)、 焦点具 :特別な研究設備(500gp)	音声、動作、物質	Clr8
	—	クローン <i>Clone</i>	0ft	複製一体	10分	瞬間	不可	不可	複製元となった個体が殺されるとその魂は即座にこの複製に移され、(魂が自由な状態で生き返ることを望んでいるなら)代わりの肉体を得る。 複製元の死体は不活性な物体となり、以後は生き返らせることができない。自然死した場合は複製化の試みはすべて失敗する。 複製を造るためには、術者は複製元のクリーチャーの生きている身体から採った肉片(毛髪や爪、鱗の類ではない)を、少なくとも1立方インチぶん用意しなければならない。肉片は(ジェントル・リボウズなどで)防腐されていなければならない。一度呪文を発動させたら、複製は2d4ヶ月かけて研究室で培養せねばならない。 複製が完成した際に複製元のクリーチャーがすでに死んでいれば、その魂は複製に入る。その複製は複製元と肉体的に同一で、複製元と同じ人格と記憶を有する。この複製はまるで複製元のキャラクターが生命力吸収を受け、永続的な負のレベルを2レベル得て復活したかのように扱われる。対象が1レベルであったなら、代わりに2点の【耐久力】吸収を受ける(【耐久力】が0以下になるならクローンによって復活することはできない)。複製元のクリーチャーから肉片を採った後で永続的な負のレベルを得たなら、複製も同様に負のレベルを得ている。 この呪文が複製するのは肉体と精神のみであり、装備は含まない。複製元が生きていたり魂が戻れない状況にある間も、複製は成長することができるが、保護されなければ腐っていく。 物質要素 :様々な研究資材(1,000gp)、 焦点具 :特別な研究設備(500gp)	音声、動作、物質、焦点	—
	—	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	シンボル素 。カテゴリ別汎用説明も参照。 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。 シンボル・オヴ・デスの発見および解除DCは33。 物質要素 :水銀と燐、ダイヤモンドとオパール粉末(5,000gp) 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	Clr8
	—	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60ft以内	1標準	瞬間	頑健・半減	可	1つの物体が場所から、術者が定義した特定の種類の知的クリーチャーか、特定の属性のクリーチャーを追い払う魔法的な波動を放射させる。呪文が持続している間、定義したクリーチャーはその場所や物体を放棄し避けるようになり、自発的に戻って来ることができなくなる。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーはその場所に留まったり物体に触ったりできるが、その【敏捷力】は4ポイント低下する。 アンティパシーはシンパシーを相殺し、解呪する。 物質要素 :酢に浸したミョウバンの塊	音声、動作、物質	—
心術	(強制) [精神作用]	アンティパシー <i>Antipathy</i>	近	場所(一辺10ft立方体の区画Lv個まで)1つか物体1つ	1時間	2時間/Lv (解除可)	意志・不完全	可	対象は我慢できない衝動に駆られ、踊り出してしまう。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、動作、物質	Dri9
	(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、踊り出してしまう。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	Brd6
	(強制) [精神作用]	シンパシー <i>Sympathy</i>	近	場所(一辺10平方ft/Lvまで)1つか物体1つ	1時間	2時間/Lv (解除可)	意志・無効	可	術者は、1つの物体が場所から、術者が定義した特定の種類の知的クリーチャーか、特定の属性のクリーチャーを惹きつける魔法的な波動を放射させる。その場所に留まるかその物体に触れたいという強い衝動をうける。セーヴィング・スローに成功したクリーチャーは、この心術効果から解放されるが、1d6×10分後にさらにもう1度セーブを行なわなければならない。このセーブに失敗すれば、影響を受けたクリーチャーはその場所や物体のところへ戻ろうとする。 シンパシーはアンティパシーを相殺し、解呪する。	音声、動作、物質	Dri9

(強制) [精神 作用]	シンボル・オヴ・インサニティ <i>Symbol of Insanity</i>	0ft (本文)	ルーン1つ	10分 (本文)	本文	意志・無効	可	<p>シンボル系。“カテゴリ別汎用説明”も参照。 作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーはインサニティ呪文(後述)のように狂気に陥る。 hp上限はない。 シンボル・オヴ・インサニティの発見および解除DCは33。</p> <p>――</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やとしやべる。 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やとしやべる。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。 リムーヴ・カースは無効。ウィッシュ、グレーター・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。 物質要素: 水銀と燐、ダイヤモンドとオパールの粉末(5,000gp)</p>	音声、動作、 物質	Clr8
(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。 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。 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)。 物質要素: 良質の銅線</p>	音声、動作、 物質	―
(強制) [精神 作用]	バインディング <i>Binding</i>	近	生きているクリーチャー1体	1分	本文 (解除可)	意志・無効 (本文)	可	<p>クリーチャーを捕らえる魔法の拘束具を作り出す。目標がこれに対して最初のセーヴィング・スローを行なえるのは、目標のHDが術者レベルの半分以上ある場合だけである。 術者は6人までの助手に呪文の補佐をさせることができる。 助手が1人サジェスチョンを発動する→術者レベル+1 助手が1人ドミネイト・アニマルかドミネイト・パースンかドミネイト・モンスターのいずれかを発動する→助手の術者レベルの3分の1だけ上昇する。ただし、対象が発動した呪文に合致したものでなければならない 術者はある特定の作動条件が満たされた時に、呪文の効果を終了させ、クリーチャーを解放するよう設定できる。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などのつかみどころのないものは不適当である。一度呪文が発動したら、作動条件は変更できない。解放条件を設定することにより、セーブDCは2上昇する。 6つあるバージョンのうち、持続時間に制限があるものを発動する場合、追加でバインディングを発動することによって効果を延長できる。その場合、目標は最初にかけた呪文の効果時間が終了した時点でセーヴィング・スローを行なえる(術者の術者レベルが高くて、目標が最初のセーヴィング・スローを行なえなかった場合でも)。クリーチャーのセーブが成功したら、そのクリーチャーにかかっていたすべてのバインディング呪文が解除される。 ディスペル・マジックや同様の効果では解呪できないが、アンティマジック・フィールドやメイジズ・ディスジャンクションならば解呪可能。拘束されている他次元界クリーチャーがディスマサルやバニッシュメント、それに類する効果によって出身次元界に送り返されることはない。 物質要素: 対象のHDごとに500gp分のオパール、さらに下記で指定されたその他の構成要素</p> <p>拘禁: 対象は術者を除く、対象に近寄るすべてのクリーチャーに作用するアンティパシー呪文の発生によって拘禁される。この形式のバインディングの対象は、呪文をかけられた時点でいた場所に拘禁される。 追加物質要素: 対象を3回以上巻ける長さの鎖</p> <p>まどろみ: 対象を昏睡状態にする。対象はまどろみの間、飲食物をとる必要がなく、歳をとることもない。この形式は若干抵抗しやすいため、セーブDCを1下げる。これは睡眠効果である。 追加物質要素: 1瓶の砂またはバラの花びら</p> <p>まどろみの拘束: 拘禁とまどろみを組み合わせたもの。セーブDCを2下げる。 追加物質要素: 長い鎖と1瓶の砂またはバラの花びらの両方</p> <p>隔絶された牢獄: 対象はいかなる方法によっても抜け出すことのできない閉鎖空間の中に転送されるか、何らかの手段で送り込まれる。セーブDCを3下げる。 追加物質要素: 小さな金の檻(100gp)</p> <p>変質: 対象は頭部ないし顔を除きガス化する。対象は壺などの容器の中に囚われ、無害化される。容器は透き通ったものでも構わない(術者の選択による)。クリーチャーは周囲を知覚でき、話すこともできるが、容器を出ることも、攻撃することも、いかなるパワーや能力を使うこともできない。変質させられている間、対象は呼吸や飲食の必要もなく、歳をとることもない。セーブDCを4下げる。 縮小化封印: 対象は身長1インチ以下に縮小され、何らかの宝石や壺などの物体の中に閉じ込められる。縮小化封印されている間、対象は呼吸することも飲食物をとる必要もなく、歳をとることもない。セーブDCを4下げる。</p>	音声、動作、 物質	―
				1年/Lv (解除可)		〃	〃			
				1年/Lv (解除可)		〃	〃			
				1月/Lv (解除可)		〃	〃			
				永続 (解除可)		〃	〃			
				永続 (解除可)		〃	〃			
				永続 (解除可)		〃	〃			

	(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・スタンには作用しない。 50hp以下・4d4ラウンド、51hp～100hp/2d4ラウンド、101hp～150hp/1d4ラウンド	音声	—
	(魅惑) [精神 作用]	マス・チャーム・モンスター <i>Charm Monster, Mass</i>	近	1体以上、 互いに30ft	1標準	1日/Lv	意志・無効	可	チャーム・モンスターと同様だが、HDの合計が術者レベルの2倍までのクリーチャー複数体か、あるいは、HDIに関わらず少なくとも1体のクリーチャーに作用する。術者が作用を及ぼせるより多くの対象候補がいた場合、術者はこれ以上選んだら合計HDがレベルによる制限を超えてしまうというところまで、一度に1体ずつ対象を選ばなければならない。	音声	Brd6
占術	—	グレーター・プライング・アイズ <i>Prying Eyes, Greater</i>	1マイル	浮遊する目10個 以上	1分	1時間/Lv (本文) (解除可)	不可	不可	半ば実体があって目に見える(1d4＋術者レベル)個の魔法の球体(“目”)を作り出す。“目”は発動時に術者が命じたとおり動き回り、周囲を偵察し、戻ってくる。“目”はすべての方向を120フィート先まで、 <i>トゥルー・シーイング</i> の効果を有しているようにモノを見通す。 ①“目”は極小サイズの人造で、小さなリングほどの大きさである。 ②ヒット・ポイントは1、ACは18(+8サイズ) ③〈飛行〉+20、速度30フィートで飛行。〈隠密〉+16。〈知覚〉+ (術者レベル、最大+25)。 ④作成時、従わせたい指示を日本語75文字までの命令で指定する。術者の知識は目も同様に持つ。 報告するためには、術者の手に戻らなければならない。それぞれの目は、存在している間に見たすべてのことを術者の精神の中に再現する。1つの目が1時間の間に記録した映像を再現するのには1ラウンドかかる。見つけたものを伝えようと目は消滅する。 術者から1マイル以上離れたと目は即座に消滅する。破壊された原因を術者が直接知覚することなく気付くことはできない。 目は術者レベルごとに1時間までか、術者の元に戻るまで存在する。ディスペル・マジックにより目は破壊される。効果範囲型解呪の範囲内に入ったなら、1つ1つの目に対して別々にロールする。 物質要素 ：水晶製のビー玉ひとつかみ	音声、動作、 物質	—
	—	ディサーン・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	Clr8
	—	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	—
変成術	—	アイアン・ボディ <i>Iron Body</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の体は命ある鋼鉄に变じ、さまざまな強い抵抗力と能力を得る。術者は“ダメージ減少15/アダマンティン”を得る。また、溺れ、クリティカル・ヒット、聴覚喪失状態、【電気】、毒、能力値ダメージ、病気、盲目状態、朦朧状態、その他術者の生理機能や呼吸作用に作用する呪文や攻撃すべてに完全耐性を得る。【酸】や【火】からは半分のダメージしか受けない。ただし、アイアン・ゴーレムに作用するすべての特殊攻撃は効くようになる。 術者は【筋力】に+6の強化ボーナスを得、【敏捷力】に-6のペナルティを受ける(最低1)。移動速度は通常の半分になる。秘術呪文失敗確率35%、防具による判定ペナルティ-6を被る。物を飲むことはできず(従ってポーションも使えず)、管楽器を吹くこともできない。 術者の素手攻撃は術者のサイズ分類に合ったクラブと同様のダメージを与える。また、素手攻撃も武装しているものと見なされる。 術者の体重は10倍になり、水に沈む。 物質要素 ：アイアン・ゴーレム、英雄の鎧、攻城兵器の小さな鉄のかけら	音声、動作、 物質	—
	(ポリ モーフ)	ジャイアント・フォームⅡ <i>Giant Form II</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者は巨人の副種別を持つ超大型の大型生物クリーチャーの姿を取る。術者は以下の能力を得る：【筋力】に+8、【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、夜目、移動速度に+10フィートの強化ボーナス。 変身した姿に以下の能力があるならば、術者も同様に得る：水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、かきむしり(2d8ダメージ)、再生5、岩つかみと岩投げ(射程120フィート、2d10ダメージ)。そのクリーチャーが元素に対する完全耐性か抵抗をもつならば、術者はそれに対する抵抗20を得る。同様に元素への脆弱性を持つなら、その脆弱性を得る。 物質要素 ：姿を取ろうとする形態の体の一部	音声、動作、 物質	—
	—	テンポラル・ステイシス <i>Temporal Stasis</i>	接触	1体	1標準	永続	頑健・無効	可	近接接触攻撃に成功しなければならない。術者は対象を活動停止状態にする。このクリーチャーにとって時間は流れを止め、諸々の状態はその時点のままに固定化される。このクリーチャーは歳をとらない。その肉体の機能は事実上停止し、いかなる力や効果もこのクリーチャーを害することはできない。この状態は魔法が(ディスペル・マジックやフリーダムなどで)取り除かれるまで持続する。 物質要素 ：ダイヤモンド、エメラルド、ルビー、サファイアの粉(5,000gp)	音声、動作、 物質	—

(ポリ モーフ)	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、[冷氣]への脆弱性 ホワイト・ドラゴン: 50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 ブラス・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、[冷氣]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、スナイダー・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 シルヴァー・ドラゴン: 50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ち二	音声、動作、 物質	—	
(ポリ モーフ)	ポリモーフ・エニィ・オブジェクト <i>Polymorph Any Object</i>	近	1体か100立方 ft/Lvまでの魔法 の力を持たない 物体1つ	1標準	本文	頑健・無効 (物体) (本文)	可 (物体)	この呪文は1つの物体が1体のクリーチャーを、他のものへと変える。術者はこの呪文であらゆる種類の物体やクリーチャーの姿をえることができる(変身後の姿に命があろうとなかろうと関係ない)。以下のガイドラインを用いて持続時間を決定する。 変化した対象が…持続時間係数の増加* 同じ界(動物、植物、鉱物): +5 同じ綱(哺乳類、菌類、金属など): +2 同じサイズ: +2 関係がある(枝を木に、ウルフの毛皮をウルフに、など): +2 【知力】が上がっていない: +2 適用されるものをすべて加えること。合計値を以下の表で参照すること。 ◆持続時間 係数/持続時間/例 0/20分/小石を人間に 2/1時間/人形を人間に 4/3時間/人間を人形に 5/12時間/リサード(トカゲ)をマンティコアに 6/2日/羊を羊毛のコートに 7/1週間/シュリユー(トガリネズミ)をマンティコアに 9+/永続/マンティコアをシュリユー(トガリネズミ)に 目標が物理的能力値(【筋力】【敏捷力】【耐久力】)を持っていないなら、各能力値は10となる。精神的能力値(【知力】【判断力】【魅力】)を持っていないなら、各能力値は5となる。新たな姿にダメージが与えられれば、ポリモーフされたクリーチャーが負傷したり死ぬことになる。一般的に、ダメージは新たな姿が物理的な力によって変えられた時に発生する。魔法の力を持たない物体を、この呪文で魔法のアイテムにすることはできない。魔法のアイテムには作用しない。 銅、銀、宝石、絹、黄金、白金、ミスラル、アダマンティンなど、素材自体の価値が高い物質を作り出すことはできない。冷たい鉄のようなある種のクリーチャーのダメージ減少を特別な性質を再現することもできない。 この呪文は ベイルフル・ポリモーフ、グレーター・ポリモーフ、ストーン・トウ・フレッシュ、フレッシュ・トウ・ストーン、トランスミュート・マッド・トウ・ロック、トランスミュート・メタル・トウ・ウッド、トランスミュート・ロック・トウ・マッドの効果を再現することもできる。 物質要素 水銀、ゴム、煙	音声、動作、 物質	—	
防御術	—	ディメンショナル・ロック <i>Dimensional Lock</i>	中	距離内の1点中 心半径20ft放射	1標準	1日/Lv	不可	可	肉体ごとの次元界へ移動することがまったくできなくなる、きらめくエメラルド色の場を作り出す。この呪文によって以下の移動形態が禁じられる: アストラル・プロジェクション、イセリアル・ジョイント、イセリアルネス、ゲート、シャドウ・ウォーク、ディメンジョン・ドア、テレポート、プリング、ブレイン・シフト、メイズおよびそれに類する擬似呪文能力。この呪文が形成されてしまうと効果範囲内への、あるいは効果範囲内からの次元間移動は不可能となる。 この呪文は呪文発動時にすでにエーテル状態やアストラル形態であったクリーチャーの移動を妨げることはないし、他の次元界を知覚したり攻撃したりする能力を遮ることもない。また、招来されたクリーチャーが招来呪文の終了時に消えぬようにすることもできない。	音声、動作	Clr8

		プリズマティック・ウォール <i>Prismatic Wall</i>	近	幅4ft/Lv× 高さ2ft/Lvの壁	1標準	10分/Lv (解除可)	本文	本文	術者を攻撃から守る光の壁を作り出す。この壁は七色に輝き、そのそれぞれの色が独特の力と目的を持っている。この壁は動かすことはできない。術者はこの壁を通り抜けても近くにいっても害を受けることはない。壁から20フィート以内にいる8HD未満のすべてのクリーチャーは、壁を見れば2d4ラウンドの間、盲目状態となる。 すでにクリーチャーのいる場所に出現させようとする、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・オブ・キャンセレーションやメイジズ・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。ディスベル・マジックとグレーター・ディスベル・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。 ◆プリズマティック・ウォール 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・オブ・コールド 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・オブ・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)/デイスインテグレート 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)/デイルイト 紫/7/すべての物体と効果を破壊する(1)。クリーチャーは他の次元界へ転送される(意志・無効)/デイスベル・マジック、あるいはグレーター・ディスベル・マジック	音声、動作	
		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)	音声、動作、 物質、焦点	
		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	
力術	[音波]	グレーター・シャウト <i>Shout, Greater</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。その円錐形の爆発は10d6ポイントの[音波]ダメージを与える。脆い物体や結晶質の物体、結晶質のクリーチャーに対して術者レベルごとに1d6(最大20d6)ポイントの[音波]ダメージを与える。 クリーチャーは1ラウンド朦朧状態、4d6ラウンド聴覚喪失状態となる。円錐形の効果範囲内にいるクリーチャーは皆、頑健セーブに成功することで朦朧効果を無効化し、ダメージと聴覚喪失状態の持続時間を半減できる。また、脆い物体を手を持っている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。 焦点具: 金属、もしくは象牙で作られた角笛 ハンド系。 “カテゴリ別汎用説明”も参照。 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ティ・フィストと共に動かなければ術者に近づけない。 焦点具: 柔らかい手袋片手分	音声、動作、 焦点	Brd6
	[力場]	クレンティ・フィスト <i>Clenched Fist</i>	中	10ftの手	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	可		音声、動作、 焦点	
	[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。 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。 物質要素: サンストーン(日長石)と火元	音声、動作、 物質	Dri8

[力場]	テレキネティック・スフィアー <i>Telekinetic Sphere</i>	近	クリーチャーや物 体中心、直径 Lvftの球体	1標準	1分/Lv (解除可)	反応・無効 (物体)	可 (物体)	<p>ちらちらと光る力場でできた球体が1体のクリーチャーないし物体を包み込む。そのクリーチャーないし物体は球体の直径内に収まらなければならない。球体は対象を、呪文の持続時間の間包み込む。この球体はデイスベル・マジックで無効化されることを除けば、ウォール・オブ・フォースと同じように機能する。球体の中の対象は通常通り呼吸できる。</p> <p>この呪文により作られた球体の中に捕えられたクリーチャーや物体はほとんど重量がなくなる。この呪文に包み込まれたものはすべて1/16の重さしかなくなる。術者は念動力によって球体の中にあるものなら何でも、通常重量が5,000ポンド以下までならば持ち上げることができる。念動力によって制御できる範囲は、球体の中身を包み込むのに成功した後では、最大で術者から中距離にあたる距離(100フィート+10フィート/Lv)まで広がる。</p> <p>術者は球体に精神を集中することで、合計重量5,000ポンド以下の物体やクリーチャーといっしょに、球体を移動させることができる。術者は呪文を発動した後のラウンドに、球体を動かし始めることができる。そのために精神集中した(1標準アクション)場合、術者は球体を1ラウンドに30フィートまで移動させることができる。術者が精神集中を止めれば、球体はそのラウンドは移動しないか、平面に達するまでその落下速度で落下する。術者は自分の次のターンか、呪文の持続時間内のそれ以降のターンに、精神集中を再開できる。</p> <p>球体は毎ラウンド60フィートの速度でしか落下せず、落下による影響は内部に及ばない。</p> <p>術者は自分が球体の中にいる場合でも、球体を念動力で動かすことができる。</p> <p>物質要素：球状の水晶と小さな1対の磁石</p>	音声、動作、物質	—
[冷氣]	ポーラー・レイ <i>Polar Ray</i>	中	光線	1標準	瞬間	不可	可	<p>凍てつく空気と氷から成る青白い光線が術者の手から放たれる。命中させるために遠隔接触攻撃に成功しなければならない。この光線は術者レベルごとに1d6(最大25d6)ポイントの[冷氣]ダメージを与え、【敏捷力】を1d4ポイント吸収する。</p> <p>焦点具：白い陶器製の円錐形か三角柱</p>	音声、動作、焦点	—

レベル9 ウィザード呪文

系統		名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統	副系統										
幻術	(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	ファンタズマル・キラーの強化版。 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。 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	—
	(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	—
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 : フレイン・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。 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(レスラー・プレーナー・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。 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)。	下記	Clr9
						精神集中(1R/Lvまで)	〃	〃	次元界移動 : フレイン・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(レスラー・プレーナー・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。 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	—
	(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	Clr9
	(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の魔方陣	10分	10分/Lv(解除可)	不可	可	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。 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。 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。 物質要素 : 魔法陣を覆う琥珀の粉末(1,000gp)	音声、物質	—

	(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	<p>特別に準備した物体の中に強力な魔法を込める。</p> <p>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)。</p> <p>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。</p> <p>物質要素: あらかじめ準備された物体(1,500gp)</p>	音声、動作、物質	Clr7
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	<p>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。</p> <p>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の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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>物質要素: ヒヤシンス(赤褐色のジルコン、1,000gp以上)</p>	音声、動作、物質	Clr9
	[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Lv体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	<p>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。</p>	音声	－
	－	エナジー・ドレイン <i>Energy Drain</i>	近	光線	1標準	瞬間	不可	可	<p>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。</p> <p>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。</p>	音声、動作	Clr9
	－	ソウル・バインド <i>Soul Bind</i>	近	死体	1標準	永続	意志・無効	不可	<p>最近死んだばかりの死体から魂を引き出し、黒いサファイアの中に閉じこめる。対象は術者レベルごとに1ラウンド以内に死んだものでなければならない。一度宝石の中に捕らわれてしまうと、魂はウィッシュ、クローン、トールー・リザレクション、ミラクル、リインカーネイト、リザレクション、レイズ・デッドなどによって生き返らせることはできない。宝石を破壊するか、宝石にかけられた呪文を解呪することによってのみ魂を解放できるが、そのようにしても死んだままであるのは変わらない。</p> <p>この呪文の焦点具に十分な価値がなければ、捕縛を試みた時に砕け散ってしまう。</p> <p>焦点具: 黒いサファイア(魂を捕らえようとするクリーチャーの持つHDごとに1,000gp)</p>	音声、動作、焦点	Clr9
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、対象と五感とは共有しないし、テレパシーによる意思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>⑤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>⑥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	－
	(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	<p>術者がくだけて、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。</p>	音声	－

	(強制) [精神 作用]	マス・ホールド・モンスター <i>Hold Monster, Mass</i>	中	生きているクリーチャー複数体、互いに30ft以内	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(下記)だが、生きているクリーチャー複数体に作用する。対象を麻痺状態にする。意識はあるし普通に息もしているが、行動は一切とれない。毎ラウンド自分のターンに対象は効果を終らせるための新たなセーヴィング・スローを行なうことができる。これは全ラウンド・アクションであり、機会攻撃を誘発しない。翼で空を飛ぶクリーチャーが麻痺状態になったなら、羽ばたくことができなくなり、落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。 焦点具 : 小さくまっすぐな鉄片	音声、動作、 焦点	—
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と反応セーヴに+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	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。		
変成術	—	イセリアルネス <i>Etherealness</i>	接触 (本文)	術者＋ 同意するクリーチャー1体/3Lv	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	可	イセリアル・ジョイントと同様(下記)だが、同意するクリーチャー複数体にも効果を及ぼす。一度エーテル化すれば、一緒にいる必要はない。 対象は装備品とともにエーテル化し、エーテル界に行く。呪文が切れると、術者は物質状態に戻る。 エーテル状態のクリーチャーは不可視かつ非物質的な状態であり、上や下を含めてどの方向へ通常の移動速度の半分で移動でき、クリーチャーを含む固体の中を通り抜けて移動できる。エーテル状態のクリーチャーは物質界のものごとを見たり聞いたりできるが、すべては灰色で、確たる実体を持たないように見える。物質界を視覚と聴覚で知覚できる範囲は60フィートに制限される。 [力場]効果と防御術効果はエーテル状態のクリーチャーに通常通り作用する。エーテル状態のクリーチャーは物質界のクリーチャーを攻撃することができず、エーテル状態の時に発動した呪文は他のエーテル状態の存在にしか作用しない。物質界のクリーチャーや物体の中には、エーテル界に影響を及ぼす攻撃手段や効果を有するものもある。 他のエーテル状態のクリーチャーやエーテルの物体は、術者にとってまるで実体があるかのように扱うこと。 物体の中にいる時に呪文が終了し物質状態に戻った場合、術者は最寄りの何もない空間に移動し、そのように移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを被る。	音声、動作	Clr9
	(ホリ 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	Dri9
	—	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)	—	—	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。 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。 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。	音声	—
防御術	—	インプリズンメント <i>Imprisonment</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・無効	可	相手は活動停止状態となり、小さな球体に封じこめられて地下深くに葬られる。 発動した場所でフリーダムが発動されない限り、対象はずっとそこに閉じこめられる。 クリスタル・ボール 、 ロケット・オブジェクト やそれに類する占術では、クリーチャーがインプリズンメントにかかっていることはわからないが、 ディセーン・ロケーション ならわかる。 ウィッシュ や ミラクル の呪文は対象を解放はしないが、埋葬されている場所を突き止めることはできる。術者が目標の名前と生涯に関して何がしかのことを知っている場合、目標はセーヴに－4のペナルティを受ける。 活動停止状態のクリーチャーにとって時間は流れを止め、諸々の状態はその時点のままに固定化される。このクリーチャーは歳をとらない。その肉体の機能は事実上停止し、いかなる力や効果もこのクリーチャーを害することはできない。	音声、動作	—
	—	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	—

		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 を呼び出す。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・オブ・キャンセレーションやメイジズ・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。ディスベル・マジックとグレーター・ディスベ 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	
		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ベル・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・ボーナスが、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・スローの出力が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	
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	ハンド系 。“カテゴリ別汎用説明”を参照。 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。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。 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。 焦点具 ：柔らかな手袋片手分	音声、動作、 焦点	
	[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触面 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	

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／クレ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	－
-----	---	----------------------	----	----	----	----	----	---	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------	---

カテゴリ	汎用説明
シンボル系	<p>①作動したなら半径60フィートの爆発内にいる全てのクリーチャーは呪文に応じた特別な効果を受ける。hp上限がある場合とない場合があり、ある場合は記載がある。</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、外見の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ローグのみがシンボルを発見および解除できる。</p>
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。ディズインテグレイトやディスペル・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>
プレイナー・バインディング系	<p>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。</p> <p>罠を作るためにはA～Bの準備が必要となる。</p> <p>A. 内向きのマジック・サークル呪文</p> <p>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</p> <p>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)。</p> <p>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。</p> <p>①術者の術者レベル判定に対して呪文抵抗に成功する</p> <p>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)</p> <p>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</p> <p>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・イーヴルを参照)を用いることもできる。</p> <p>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。</p> <p>要求した仕事が無事完了したなら、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。</p> <p>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。</p> <p>対象となるクリーチャーのHDは呪文により決まっている。</p>