

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 Rラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
変成術	オープン/クローズ <i>Open/Close</i>	近	開閉できる 30ポンドまでの 物体	1標準	瞬間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	扉、宝箱、箱、窓、バッグ、ポーチ、ポトル、水差しその他の容器を開けたり閉めたりする。 棒や鍵などで阻害されると自動的に失敗する。 焦点具 :ブリキの鍵	音声、動作、 焦点	Wiz0
幻術(虚像)	ゴースト・サウンド <i>Ghost Sound</i>	近	定まった 場所1つ	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・看破	不可	ある定まった場所に幻の音を作成する。いかなる種類の音も作成できる。一度唱えられたら、音の種類を変更することはできない。音量の上限は、術者レベルごとに4人分(最大40人分)まで。 ライオンの咆哮は16人分、ドラゴンの咆哮は32人分。この音を聞いたものは意志セーブ可能。 パーマネンシ可能。 物質要素 :羊毛ひとかけらか蠟一塊 術者の選択した楽器を一つ召喚する。この楽器は手の上か足元に現れる。楽器は一般的なもの。この楽器は術者しか使用できない。両手でもてないほどの大きさの楽器を召喚することはできない。 楽器は、持続時間終了後に消滅する。	音声、動作、 物質	Wiz0
召喚術 [招来]	サモン・インストゥルメント <i>Summon Instrument</i>	0ft	楽器1つ	1R	1分/Lv (解除可)	不可	不可	術者の選択した楽器を一つ召喚する。この楽器は手の上か足元に現れる。楽器は一般的なもの。この楽器は術者しか使用できない。両手でもてないほどの大きさの楽器を召喚することはできない。 楽器は、持続時間終了後に消滅する。	音声、動作	
方術[光]	ダンシング・ライツ <i>Dancing Lights</i>	中	本文	1標準	1分 (解除可)	-	不可	①～③のいずれかを選択して使用する。 ①4つまでのランタンか松明相当の明かりを作成する。 ②4つまでの人魂のような明かりを作成する。 ③1つのぼんやりとした人型の明かりを作成する。 ①②の明かりは、それぞれの距離が10フィート以内。望む位置に移動可能。維持に集中は必要ない。明かりの移動速度は1ラウンドに 100 フィートまで。光は術者から呪文の距離より遠くに行ってはならない。 この呪文を複数同時に起動することはできない。	音声、動作	Wiz0
心術(強制) [精神作用]	デイズ <i>Daze</i>	近	人型生物 1体	1標準	1R	意志・無効	可	ヒット・ダイス4以下の人型生物のアクションを失わせる。朦朧状態ではない。 一度この呪文の効果を受けたクリーチャーは、1分間の間この呪文に対する完全耐性を得る。 物質要素 :羊毛のかけら	音声、動作、 物質	Wiz0
占術	ディテクト・マジック <i>Detect Magic</i>	60ft	射程まで 円錐状	1標準	集中 Lv 分まで (解除可)	不可	不可	魔法のオーラを探知する。時間をかけることで詳細な情報がわかる。 1ラウンド:魔法のオーラがあるかないか。 2ラウンド:異なる魔法のオーラの数と、どのオーラが最も強いパワーを持つか。 3ラウンド:それぞれのオーラの強さと位置。アイテムやクリーチャーに視線が通っていれば、 (知識:神秘学)難易度 15 + 呪文レベル(呪文でなければ 15 + 術者レベルの半分)に 成功することで、魔法の系統がわかる。 魔法がかかっている領域や効果、そして強い魔法などは、それより弱い魔法のオーラを隠してしまう可能性がある。 オーラの強さ:呪文の場合呪文レベル、アイテムの場合術者レベルに依存する。 複数の呪文がかかっているなら、強い側のみ検出される。 オーラの残滓:元となる呪文の効果が失われた後や、魔法のアイテムが破壊された場合、その場所に 残滓が以下に示すラウンドだけ残る。 弱:1d6ラウンド、中:1d6分、強:1d6x10分、きわめて強:1d6日。 来訪者やエレメンタルはそれ自体魔法の存在ではない。召還されたなら、召還術のオーラをまとう。毎ラウンド、別のオーラを対象にできる。 以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 パーマネンシ可能。	音声、動作	Clr0、Dri0、 Wiz0
占術	ノウ・ディレクション <i>Know Direction</i>	自身	術者	1標準	瞬間	-	-	魔法のオーラを探知する。時間をかけることで詳細な情報がわかる。 1ラウンド:魔法のオーラがあるかないか。 2ラウンド:異なる魔法のオーラの数と、どのオーラが最も強いパワーを持つか。 3ラウンド:それぞれのオーラの強さと位置。アイテムやクリーチャーに視線が通っていれば、 (知識:神秘学)難易度 15 + 呪文レベル(呪文でなければ 15 + 術者レベルの半分)に 成功することで、魔法の系統がわかる。 魔法がかかっている領域や効果、そして強い魔法などは、それより弱い魔法のオーラを隠してしまう可能性がある。 オーラの強さ:呪文の場合呪文レベル、アイテムの場合術者レベルに依存する。 複数の呪文がかかっているなら、強い側のみ検出される。 オーラの残滓:元となる呪文の効果が失われた後や、魔法のアイテムが破壊された場合、その場所に 残滓が以下に示すラウンドだけ残る。 弱:1d6ラウンド、中:1d6分、強:1d6x10分、きわめて強:1d6日。 来訪者やエレメンタルはそれ自体魔法の存在ではない。召還されたなら、召還術のオーラをまとう。毎ラウンド、別のオーラを対象にできる。 以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 パーマネンシ可能。	音声、動作	Dri0
方術[光]	フレア <i>Flare</i>	近	1体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	光の爆発を引き起こす。対象を、1分の間“目がくらんだ状態”にする。視覚を持たないクリーチャー、既に“目がくらんだ状態”のクリーチャーには効果がない。	音声	Dri0、Wiz0
総合術	プレスティディジティション <i>Prestidigitation</i>	10ft	本文	1標準	1時間	本文	不可	①～④の魔法的な効果を、1時間の間何度でも行える。 ①1ラウンドに1ポンド以下の物体をゆっくり動かせる。 ②毎ラウンド、1立法フィートまでの物体の色を変えたり、きれいにしたり汚したりする。 ③生物でない1ポンド以下の物体を暖かくしたり冷たくしたり、味を変えたりする。 これによりダメージを与えたり、術者の集中を乱したりすることはできない。 ④小さい物体を作成することができるが、それは雑でわざとらしく見える。この物体は極めて壊れやすく、 道具、武器、呪文構成要素としては使用できない。 この呪文は、他の呪文の複製としての効果はない。物体へのあらゆる影響は1時間たつと失われる。 5ポンドまでの非魔法的な物を指し示し、それを動かす。移動アクションで15フィート動かせる。 術者と対象との距離が射程を超えたら、呪文の効果は失われる。 あなたが選択した対象全てに、ささやいた言葉を伝える(意味を伝えるわけではない)。 知覚にいないものは、難易度25の(知覚)判定に成功すればその言葉を聞き取ることができる。 以下のもので阻害される:サイレンス、1フィートの石、1インチの普通の金属、薄い鉛、3フィートの木か土。 音は直線状に飛ぶわけではないので、阻害されるものを迂回していけるなら言葉は伝わる。 ささやく必要があるため、唇を読むことで送った言葉の内容を読み取ることができる。 物質要素 :銅線のかけら	音声、動作	Wiz0
変成術	メイジ・ハンド <i>Mage Hand</i>	近	本文	1標準	集中	不可	不可	5ポンドまでの非魔法的な物を指し示し、それを動かす。移動アクションで15フィート動かせる。 術者と対象との距離が射程を超えたら、呪文の効果は失われる。 あなたが選択した対象全てに、ささやいた言葉を伝える(意味を伝えるわけではない)。 知覚にいないものは、難易度25の(知覚)判定に成功すればその言葉を聞き取ることができる。 以下のもので阻害される:サイレンス、1フィートの石、1インチの普通の金属、薄い鉛、3フィートの木か土。 音は直線状に飛ぶわけではないので、阻害されるものを迂回していけるなら言葉は伝わる。 ささやく必要があるため、唇を読むことで送った言葉の内容を読み取ることができる。 物質要素 :銅線のかけら	音声、動作	Wiz0
変成術 [言語依存]	メッセージ <i>Message</i>	中	1体/Lv	1標準	10分/Lv	不可	不可	あなたが選択した対象全てに、ささやいた言葉を伝える(意味を伝えるわけではない)。 知覚にいないものは、難易度25の(知覚)判定に成功すればその言葉を聞き取ることができる。 以下のもので阻害される:サイレンス、1フィートの石、1インチの普通の金属、薄い鉛、3フィートの木か土。 音は直線状に飛ぶわけではないので、阻害されるものを迂回していけるなら言葉は伝わる。 ささやく必要があるため、唇を読むことで送った言葉の内容を読み取ることができる。 物質要素 :銅線のかけら	音声、動作、 物質	Wiz0

変成術	メンディング <i>Mending</i>	10ft	1ポント/Lv までの物体	1標準	瞬間	意志・無効 (物体、 無害)	可 (物体、 無害)	物体へのダメージを1d4点回復する。“破壊された状態”なら、その hp が全快した時点で回復する。 その場合、すべてのパーツがそろっていないなければならない。魔法のアイテムも修理できるが、作成者の呪文レベルと同じかそれ以上の術者レベルでなければならない。 生物、人造クリーチャーには無効。歪んだり変形した物体を元の形に戻すことはできない。	音声、動作	Clr0、Dri0、 Wiz0
力術[光]	ライト <i>Light</i>	接触	物体	1標準	10分/Lv	不可	不可	松明に似た明かりを灯す。この明かりは20フィートをはっきりと照らし、40フィートまでを薄暗い明かりで照らす。光を動かすことはできないが、対象を動かせるものにすれば動かすことができる。 同レベル以下の[[闇]系統の呪文により相殺、解呪される。 物質要素: 蜻蛉一匹	音声、物質	Clr0、Dri0、 Wiz0
心術(強制) [精神作用]	ララバイ <i>Lullaby</i>	中	10ft爆発内 の生物	1標準	集中 + 1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	〈知覚〉判定に -5、スリーブへの意志セーヴに-2のペナルティを与える。	音声、動作	
占術	リード・マジック <i>Read Magic</i>	自身	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、仕掛けられたトラップが発動する可能性はある。この呪文を使用して一度魔法の文書を読んだなら、以降はこの呪文を使用せずともその魔法の文書を読むことができる。 1分当たり最大1ページ、750文字の速度で読み進めることができる。 この呪文を使用して、以下の呪文の識別を〈呪文学〉判定を使用して行うことができる。グリフ・オヴ・ウォーディング(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)。 パーマネンシイ可能。 焦点具: 水晶か鉱物のプリズム	音声、動作、 焦点	Clr0、Dri0、 Pld1、 Rng1、 Wiz0
防御術	レジスタンス <i>Resistance</i>	接触	1体	1標準	1分	意志・無効 (無害)	可 (無害)	セーヴィング・スローに +1 の抵抗ボーナスを与える。パーマネンシイ可能。 物質要素: 外套のミニチュア	音声、動作、 物質	Clr0、Dri0、 Pld1、Wiz0

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
占術	アイデンティファイ <i>Identify</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	3R/Lv (解除可)	不可	不可	この呪文は、①を除いてはディテクト・マジックのように扱う。この呪文でアーティファクトを鑑定することはできない。 ①魔法のアイテムの機能や合言葉を調べるための〈呪文学〉判定に +10 の強化ボーナスを与える。 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	Wiz1
変成術	アニメイト・ロープ <i>Animate Rope</i>	中	50ft+ 5ft/Lvまでのロープ	1標準	1R/Lv	不可	不可	生物でないロープ状の物体を自律的に動かす。最大の長さの場合、直径 1 インチまで動かせる。直径を1インチ増やすごとに最大の長さが半分になる。直径を半分にすることに最大の長さが50%増加する。命令は「巻け」「巻いて結べ」「輪になれ」「輪になって結べ」「縛って結べ」およびこの逆(「ほどけ」など)。命令は1ラウンドにつき、移動アクションで行う。ロープは移動できない。何かを縛り上げるにはロープを投げてやる必要があり、その場合は遠隔接触攻撃となる。ロープの射程単位は10フィート。 このロープを敵の足元に貼っておき、足払いや反応セーブに失敗した1体の敵を絡みついた状態にすることができる。このロープで縛られている者は、呪文を発動する際に集中力判定(難易度15 + 術者レベル)に成功しなければならぬ。絡みついた状態から脱出するのは〈脱出術〉(難易度20)に成功する必要がある。 ロープ自体は魔法のものにはならない。クリーチャーが運搬しているものを対象にはできない。	音声、動作	Wiz1
防御術	アラーム <i>Alarm</i>	近	20ft球形 の空間	1標準	2時間/Lv (解除可)	不可	不可	超小型から大型サイズまでのクリーチャーが効果範囲に入るか接触するかすると、精神的な音が全体に聞こえる警告音を発する。発動時に決めておいたパスワードを発すれば、この効果は無視できる。精神的な音が全体に聞こえる警告音かは、発動時に選択する。 精神的アラームは、術者のみに警告音が届く。ただし、術者が効果範囲から1マイル以内にいる場合のみ。これにより、通常の睡眠からは目覚める。精神集中は途切れない。この場合、サイレンスの影響を受けない。 全体に聞こえる警告音は、ハンドベルのような音を効果範囲から60フィートならはっきりと聞こえる音で響かせる。閉じたドアは 10 フィート分、間の壁は20フィート分として数える。180フィート離れると聞こえなくなる。この音は1ラウンドの間響き渡る。サイレンスの範囲内だと、この音は聞こえなくなる。 エーテル状態やアストラル状態のクリーチャーはこの呪文を起動させない。パーマネンシイ可能。 焦点具: 小さいベルと、細い銀糸のかけら	音声、動作、焦点	Rng1、Wiz1
防御術	アンディテクタブル・アライメント <i>Undetectable Alignment</i>	近	1体か 物体1つ	1標準	24時間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	占術などから属性を隠す。	音声、動作	Clr2、Pld2
召喚術 (創造)	アンシーン・サーヴァント <i>Unseen Servant</i>	近	不可視の 従者	1標準	1時間/Lv	不可	不可	不可視で精神も定まった形もない、術者の単純な命令に従う従者を作り出す。一度に一つの行動しかとることはできないが、同じ行動を繰り返すことはできる。【筋力】は2(20ポンドまでのものを持ち上げたり、100ポンドまでのものを引きずったりできる)。罫を発動させることもできるが、20ポンドまでの力しかかけられないので、それより大きな圧力がかかったときにしか動かない場合は発動しない。 難易度が10より高い技能判定や、習得していなければ使用できない技能判定は行えない。 移動速度は15フィート。攻撃は行えない。殺されることはないが、範囲攻撃で6点以上のダメージを受けるとかき消される(これに対してセーブは行えない)。効果範囲外に移動させようすると、従者は移動をやめる。 物質要素: ひもの欠片か木片	音声、動作、物質	Wiz1
変成術	イレイズ <i>Erase</i>	近	巻物1つ か2ページ	1標準	瞬間	本文	不可	文字を削除する。魔法的、非魔法的問わない。1つの巻物か2ページまでの紙や羊皮紙など(および同程度表面に書かれた文字)を削除できる。これによりイクスプルーシヴ・ルーン、グリフ・オヴ・ウォーディング、セピア・スネーク・シジル、およびアーケイン・マークを削除することができる。ただし、イリュージョン・スクリプト、シンボルは削除できない。 非魔法的な文書は術者だけが接触しているのなら自動的に削除できるが、そうでなければ、90%の確率で削除することができる。魔法の文書は接触しなければならず、DC15の術者レベル判定に成功しなければならない。目出1なら自動的に失敗する。 もし、イクスプルーシヴ・ルーン、グリフ・オヴ・ウォーディング、セピア・スネーク・シジルを削除するのに失敗したなら、自動的にその呪文が発動する。	音声、動作	Wiz1
幻術 (幻覚)	ヴェントリロクイズム <i>Ventriloquism</i>	近	運ばれた 音	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・看破 (興味を持ったとき)	不可	術者の声や口から出す音を別の場所から発生させる。 音に興味を持ったクリーチャーはセーブを行うことができ、成功すればそれが幻覚であるとわかる(ただし、声自体は聞こえる)。 焦点具: 円錐状に丸めた羊皮紙	音声、焦点	Wiz1
変成術	イクスベディシャス・リトリート	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。これにより〈軽業〉による跳躍判定の距離は変化する。	音声、動作	Wiz1
防御術	オブスキュア・オブジェクト <i>Obscure Object</i>	接触	100ポンド /Lv までの物体 1つ	1標準	8時間 (解除可)	意志・無効 (物体)	可 (物体)	スクライミングやクリスタル・ボールといった占術(念視)の効果から、対象の位置を隠す。 対象の位置を探ろうとするあらゆる試みは失敗し、その物体がなにか把握しようとする行いも失敗する。 物質要素: カメレオンの皮	音声、動作、物質	Clr3、Wiz2
召喚術 (治癒)	キュア・ライト・ウーンズ <i>Cure Light Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 1d8+1/Lv(最大 1d8+5)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Clr1、Dri1、Pld1、Rng2

召喚術 (創造)	グリース <i>Grease</i>	近	10ft四方	1標準	1分/Lv (解除可)	本文	不可	この呪文の効果範囲にいたクリーチャーは反応セーブを行い、失敗すると転倒する。範囲内を移動する場合、〈軽業〉判定(DC 10)に成功すれば通常の半分の速度で移動できる。失敗すれば移動できず、反応セーブを行い、失敗すると転倒する。5以上の差で失敗したなら、自動的に転倒する。 この範囲内で1ラウンドに5フィート以内しか移動していないクリーチャーは転倒することはない、立ちすくみ状態とは見なさない。 物質要素 : パター	音声、動作、 物質	Wiz1
		近	物体1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	本文	不可	対象を油で覆う。現在使用していない武装には自動的にこの効果を適用できる。誰かが装備しているものは装備しているクリーチャーが反応セーブに成功することでこの効果を回避できる。もし、このセービング・スローに失敗したらその物体を手元から落としてしまう。効果時間の間にその物体を拾い上げようとしたり使用したりするならもう一度反応セーブを行わねばならず、失敗すれば再び落としてしまう。 この呪文がかけられた鎧を装備したクリーチャーは、組みつきから脱出するための〈脱出術〉判定と、組みつきに対抗するための戦技ボーナスに +10 の状況ボーナスを得る。 物質要素 : パター		
死霊術 [恐怖、 精神作用]	コーズ・フィア <i>Cause Fear</i>	近	5HD以下の生物 1体	1標準	1d4R or 1R (本文)	意志・不完全	可	対象は1d4ラウンドの間恐れ状態になる。意志セーブに成功した場合でも、1ラウンドの間怯え状態になる。 ヒット・ダイスが6以上のクリーチャーは、この呪文への完全耐性を持つ。 この呪文は、 リムーヴ・フィア を相殺し、解除する。	音声、動作	Clr1、Wiz1
占術	コンプリヘンド・ランゲージズ <i>Comprehend Languages</i>	自身	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なことはない。1ページ(250語、英語)までの文書は1分で読むことができる。 魔法の文書を読むことはできない。 この呪文は、 シークレット・ページ や イリュージョン・スクリプト などの防御術により妨害される。 通常の文書にこめられた暗号や隠されたメッセージを解読することはできない。 パーマネンシイ可能。 物質要素 : 煤一つまみと、ごく少量の塩	音声、動作、 物質	Clr1、Wiz1
幻術(幻覚)	サイレント・イメージ <i>Silent Image</i>	長	10ft立法 +10ft立法 /Lv	1標準	集中	意志・看破 (興味を持ったとき)	不可	視覚的な幻覚を作り出す。聴覚、嗅覚などは実現できない。 術者はこの幻覚を効果範囲内(10立方フィート + 10立方フィート/レベル)の範囲で動かすことができる。 物質要素 : 羊毛一つまみ	音声、動作、 物質	Wiz1
召喚術 (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、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。Lv.1 を一体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下のタイプを追加で有する。 [風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 焦点具 : 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Clr1、Wiz1
心術(強制) [精神作用]	スリープ <i>Sleep</i>	中	10ft爆発 内の生物	1R	1分/Lv	意志・無効	可	合計ヒット・ダイスが4以下の対象を魔法の眠りに陥られる。ヒット・ダイスが小さなものから順に対象になり、同じヒット・ダイスならば起点に近いものから対象になる。 眠っているクリーチャーは無防備状態である。ダメージを受けるか援護アクションで起こされるかすれば目覚めるが、通常の音では目覚めない。 この呪文は意識不明状態のクリーチャーやアンデッドは対象に含めない。 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	Wiz1
心術(魅惑) [精神作用]	チャーム・パースン <i>Charm Person</i>	近	人型生物 1体	1標準	1時間/Lv	意志・無効	可	人型生物一体のこちらへの態度を「友好的」と見なす。すでに術者やその仲間から攻撃を受けているなら、セーブに +5 のボーナスを得る。この効果は、対象を操るものではないが、対象は役に立とうと努力する。対象に命令することもできるが、対抗【魅力】判定に成功しなければならない(再挑戦は不可)。 対象は術者に害をなそうとしないように振舞うが、自分が危険に陥りそうな場合は別である。 術者やその仲間が対象に害をなしたなら、自動的にこの呪文の効果は失われる。 相手の言語を知っていなければ命令や示唆を与えることはできない。	音声、動作	Wiz1
幻術(幻覚)	ディスガイズ・セルフ <i>Disguise Self</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv (解除可)	-	-	術者の外見を変える。1フィートまで身長や太さを増減できる。サイズや副種別を変更することはできない。 小物を変えたり、別の人に見えるように変装することはできる。これにより新たな能力や特徴を得ることはできない。 この呪文を使用して変装を試みるなら、〈変装〉判定に +10 のボーナスを得る。変装した姿に興味を持つ者は、看破するために意志セーブを試みることができる。	音声、動作	Wiz1
占術	ディテクト・シークレット・ドアズ <i>Detect Secret Doors</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	集中、 1分/Lvまで	不可	不可	隠された扉、区画、容器などを感知する。この呪文で感知できるのは、開け閉めでき通行できるもののみである。 オーラや物体を細かく調査することで、多くの情報がわかる。 1ラウンド: 隠し扉があるかどうか。 2ラウンド: その範囲にある隠し扉の数と、それぞれの位置。位置に視線が通らない場合、おおよその方向はわかるが、位置を知ることはできない。 追加1ラウンドごと: それぞれの隠し扉ごとに、オーラ一つの構造や動かし方がわかる。 この呪文は以下により阻害される: 1フィートの石、1インチの一般的な金属、鉛の薄板、3フィートの木や土。	音声、動作	Wiz1

心術(強制) [精神作用]	ヒディアス・ラフター <i>Hideaus Laughter</i>	近	1体、 本文	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	対象を制御できない笑いが襲う。対象は伏せ状態となり、持続時間の間アクションを行えない。 ただし、無防備状態とは見なさない。【知力】2以下のクリーチャーには無効。 対象は全ラウンド・アクションとしてセーヴィング・スローを試みることができ、成功すれば効果は終了する。術者とクリーチャーの種類が異なるなら、対象はセーヴィング・スローに +4 の修正を受ける。 物質要素: 小さいフルーツタルトと羽毛	音声、動作、 物質	Wiz2
心術(強制) [精神作用]	ヒプノティズム <i>Hypnotism</i>	近	生物複数 互いに 30ft以内	1R	2d4 R (解除可)	意志・無効	可	対象の動きを止め、ぼんやりとさせる。術者は対称に示唆を与えたり、あり得そうなことを要求したりできる。2d4 に 等しいヒット・ダイスまでのクリーチャーに影響を及ぼすことができる。対象には術者の声が聞こえるか動きが見えてい なければ影響を与えることはできない。 しかし、恍惚状態にするために、術者の言葉を対象が理解している必要はない。 戦闘中に使用したなら、対象はセーブに +2 のボーナスを得る。単一のクリーチャーのみを対象にするなら、セーブ に -2 の修正を受ける。 この呪文で恍惚状態となったものは、2段階友好的になったものと考える。呪文の効果が解けると、態度は元に戻 る。セーブに失敗したクリーチャーは、術者がこの呪文をかけたことを覚えていない。	音声、動作	Wiz1
変成術	フェザー・フォール <i>Feather Fall</i>	近	中型まで のLv体	1割込	着地までか 1R/Lv	意志・無効 (無害) か 意志・無効 (物体)	可 (物体)	対象の落下速度をゆっくりにする。対象間の距離は互いに20フィート以内でなければならない。 術者は落下速度をラウンドごとに最大60フィートまで変化することができる。 着地の際落下ダメージは受けない。持続時間が過ぎてなお空中にいるなら、そこからの落下と考える。 大型のクリーチャーは2体の中型クリーチャー、超大型のクリーチャーは2体の大型クリーチャーと考えて、この呪文 の効果を適用することができる。 この呪文で、遠隔武器から射出された矢弾に対し、何らかの影響を及ぼすことはない。 落下しているアイテムに使用すると、加重により受けるダメージを半分にし、高さによるダメージは無視する。 自由落下している物体にのみ効果があり、振り下ろされる武器や飛行しているものに影響は与えない。	音声	Wiz1
幻術(幻覚)	マジック・オーラ <i>Magic Aura</i>	接触	5ポント/Lv までの物体	1標準	1日/Lv (解除可)	不可 (本文)	不可	ディテクト系の呪文がアイテムのオーラを感知する際に、①②のいずれかの効果が検出されるようにする。 ①魔法のアイテムを、魔法のアイテムでないようにする。 ②別の魔法のアイテムであるように知覚させる。対象は魔法のアイテムでもそうでなくてもよい。 アイデンティファイなどで調査する場合、意志セーブに成功すれば本来の特性を知ることができる。 アーティファクトなどの強力な魔力を持つアイテムに対しては、この呪文は影響を与えない。 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	Wiz1
幻術(幻覚)	マジック・マウス <i>Magic Mouth</i>	近	1体か 物体1つ	1標準	消費される まで永遠	意思・無効 (物体)	可 (物体)	対象に、次に特定の出来事が起こった時に突然出現し、伝言を話す魔法の口を作り出す。 伝言は 75 文字以内で言語は術者が知っているものならば何でもよく、10分の間届けことが可能。 条件は、視覚的、聴覚的な作動条件のみ設定できる。そのため、条件はインヴィジビリティなどで不可視状態のもの が満たしても発動しない。また、サイレンスやダークネスなどで条件を阻害できる。 視覚的な条件は〈変装〉技能や幻術により満たすことができる。 伝言自体をサイレンスで無効化できる。条件の距離制限は、レベル毎に15フィートである。 パーマネンシイ可能。	音声、動作、 物質	Wiz2
防御術	リムーヴ・フィアー <i>Remove Fear</i>	近	1+1/4Lv 体	1標準	10分 (本文)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	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。 [恐怖]効果に対する判定に +4 の修正を得る。対象は互いの距離が 30 フィート以内でなければならない。対象が既に[恐怖]効果を受けているなら、その効果は持続時間の間抑制される。 この呪文は、ゴーズ・フィアーを相殺し解呪する。	音声、動作	Clr1
心術(強制) [精神作用]	レッサー・コンフュージョン <i>Confusion, Lesser</i>	近	生物1体	1標準	1R	意志・無効	可	対象を混乱状態にする。混乱状態となったクリーチャーは、自分の手番で d% をロールし、以下の表に従わなければ ならない。 01-25: 通常通り行動できる、26-50: 支離滅裂なことを呟く以外何も行えない、 51-75: 手に持ったもので自分を攻撃して 1d8 + 【筋力】修正のダメージを受ける、 76-100: 最も近いクリーチャー(使い魔を除く)を攻撃する 混乱状態のクリーチャーを攻撃する際に有利な修正は得られず、攻撃された場合、次のラウンドには攻撃した対象 を優先して攻撃する。混乱状態である限り、機会攻撃は行えない。	音声、動作	-

レベル2 バード呪文

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
心術(強制) [精神作用、 音波]	アニマル・トランス <i>Animal Trance</i>	近	動物か 【知力】2 以下の魔獣	1標準	集中	意志・無効 (本文)	可	歌や動作により、対象が術者を見る以外の行動を行えないようにする。 対象は【知力】2以下でなければならない。対象は恍惚状態になる。効果を及ぼすことのできるヒット・ダイスを 2d6 で決定すること。起点から近い順に呪文の対象となっていく。 攻撃や番の訓練をされた動物、ダイア・アニマル、および魔獣のみがセーヴィング・スローを試みることができる。そ れ以外の動物は、自動的に恍惚状態になる。	音声、動作	Dri2
心術(強制) [精神作用]	アニマル・メッセンジャー <i>Animal Messenger</i>	近	超小型の 動物1体	1標準	1日/Lv	不可	可	対象に、指定した位置へメッセージを届けさせる。 対象は訓練されてもつけられてもいない動物でなければならない、使い魔や動物の相棒であってはならない。小さな 道具やメモを結び付けすることができる。対象が指定した位置にたどり着くと呪文は解除される。指定する位置は、術者 がよく知っている場所 でなければならない。 物質要素: 対象の好む餌	音声、動作、 物質	Dri2、Rng1
変成術	イーグルズ・スプレnder <i>Eagle's Splendor</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【魅力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、そ れ以外の判定やセーブ難易度は変化する。 物質要素: イーグル(鷹)の羽根数枚か、イーグルの糞一つまみ。	音声、動作、 物質	Clr2、Pld2、 Wiz2
幻術(虚像)	インヴィジビリティ <i>Invisibility</i>	自身か 接触	術者、1体 もしくは 100 lp/Lv までの物体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害) か 意志・無効 (無害、物体)	可 (無害) 可 (無害、 物体)	対象およびその装備品を不可視状態にする。対象が落とした物は目に見えるようになる。 対象が拾ったものは、既に不可視状態の物体で覆えば不可視状態になる。光は不可視状態にはならないが、光源 を不可視状態にすることはできる。この呪文で音を消すことはできない。 対象が敵に攻撃を行ったならこの呪文は終了する。“攻撃”は直接対象に害をなす目的での行動を指す。 物体に対してのみ、パーマネンシィ可能。 物質要素: 一本のまつ毛をゴムに封入したもの	音声、動作、 物質	Wiz2
変成術[風]	ウィスパーリング・ウィンド <i>Whispering Wind</i>	1マイル /Lv	半径10ft拡 散	1標準	1時間/Lvか 消費まで	不可	不可	風に乗せて、メッセージや音を指定した場所に届ける。指定する場所は術者がよく知る場所で、経路が通っていな ければならない。音はそこに誰もいなくても伝えられる。その後、風は霧散する。 メッセージは日本語にして 75 文字まで。音は1 ラウンド分。風の速度は 1マイル/時間～1マイル/10分の範囲で決 定できる。このメッセージや音は音声要素や魔法の効果やアイテムの起動には使用できない。	音声、動作	Wiz2
心術(魅惑) [音波、 言語依存、 精神効果]	エンスロール <i>Enthrall</i>	中	何体でも	1R	1時間 以内	意志・無効 (本文)	可	対象を術者に注目させ続ける。呪文を使用するために1全ラウンドの間、邪魔されることなく演説や歌唱を行わなれ ばならない。その後、作用を受けたものは周りの状況を無視して術者に注目し続ける。 態度は“有効的”と見なす。術者の種族や宗教と非友好的な種族や宗教に属するクリーチャーは、セーヴィング・ス ローに +4 のボーナスを得る。 ヒット・ダイスが 4 以上か【判断力】が 16 以上のクリーチャーは周囲の状況に気づいており、態度は“中立的”であ る。 彼らは自分たちに敵対するような行動を目撃した時にもう一度セーヴィング・スローを試みられる。 効果時間中、術者は演説や歌唱を続ける必要がある(最大1時間)。演説や歌唱を終えるまでと、批評などで話し合 う 1d3 ラウンドの間、セーヴィング・スローに失敗した者はアクションをとることができない。この批評の時間に範囲内 に入った者もセーヴィング・スローを行う必要があり、失敗したなら同様の影響を受ける。術者が演説や歌唱を途切れ させたり集中を切ったりした場合、呪文は終了するが 1d3 ラウンドの批評時間は行われる。 セーヴィング・スローに成功した者は、強制的に呪文を終了させようと試みることができる。【魅力】の能力値判定で、 術者の【魅力】判定と対決すること。この試みには援護することができる。成功すれば、呪文は終了する。この試み は、呪文の使用毎に1回しか行えない。 セーヴィング・スローに失敗した者が一人で攻撃されたり、明白に敵対的な行為の対象となったのであれば、呪文 は終了し、対象になった者の態度は“非友好的”になる。HD が 4以上か【判断力】が 16 以上のクリーチャーの態度 は“敵対的”になる。	音声、動作	Clr2
変成術 (ホリモーフ)	オルター・セルフ <i>Alter Self</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	-	-	小型が中型の大型生物の姿に変身する。変身した姿が以下の能力を持っているのならば、術者もまたその能力を 得る。水中移動速度 30 フィート、暗視 60 フィート、夜目、鋭敏嗅覚。 小型のクリーチャー: 小型の大型生物に変身したのなら、【敏捷力】に +2 の強化ボーナスを得る。 中型のクリーチャー: 中型の大型生物に変身したのなら、【筋力】に +2 の強化ボーナスを得る。 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	Wiz2
心術(強制) [精神作用]	カーム・エモーションズ <i>Calm Emotions</i>	中	20ft拡散内 の複数体	1標準	集中、 1分/Lvまで	意志・無効	可	対象の感情を落ち着かせる。対象の感情を制御することはできないが、戦闘から激怒していたり、どんちゃん騒ぎし ているクリーチャーを落ち着かせる。呪文の影響を受けたクリーチャーは暴力的な行動をとることはできない(身を守 るためならば可能)。対象への威圧的な行動やダメージは、この呪文をただちに無力化してしまう。 この呪文は、あらゆる士気ボーナスを抑制する(解呪はしない)。また、勇気鼓舞の呪芸や激怒能力も抑制する。加 えて、[恐怖]効果や混乱状態も抑制する。 持続時間が過ぎれば、抑制された呪文は再び効果を表す。	音声、動作	Clr2
変成術	キャッツ・グレイス <i>Cat's Grace</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【敏捷力】に +4 の強化ボーナスを与える。 物質要素: 猫の毛ひとつまみ	音声、動作、 物質	Dri2、Rng1、 Wiz2
召喚術[治療]	キュア・モデレート・ウOUNDS <i>Cure Moderate Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 2d8+1/Lv(最大 2d8+10)だけ回復する。 対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成 功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Clr2、Dri3、 Pld3、Rng3

召喚術 (創造)	グリッターダスト <i>Glitterdust</i>	中	10ft 拡散内 クリーチャー 及び物体	1標準	1R/Lv	意志・無効 (①のみ)	不可	金色の微塵が範囲内のものを覆う。これにより、①～③の影響を与える。 ①範囲内のクリーチャーを盲目状態にする(意志・無効) ②不可視状態のものの輪郭を目に見えるようにする ③効果時間の間、範囲内のクリーチャーが行く(隠密)判定に -40 のペナルティを与える ①の効果については、セーブを毎ターンの終了時に行うことができ、成功すれば終了する。 この微塵は効果時間の間取り除くことはできず、きらきらと光り続ける。 物質要素: 雲母の粉末	音声、動作、 物質	Wiz2
幻術(虚像)	サイレンス <i>Silence</i>	長	半径 20ft の 放射、起点と して1体か 物体1つか 空間上の点	1R	1分/Lv (解除可)	意志・半減 (本文)、 または 不可(物体)	可 (本文) または 不可 (物体)	範囲内を静寂で満たす。会話は行えず、音声要素のある呪文は使用できず、物音は存在しなくなる。 この呪文は空間上の一点にかけることも、動かすことのできる物体にかけることもできる。後者の場合、その物体を持ち運ぶことで効果範囲を移動させることができる。 クリーチャー1体にかけることもできる。この場合、そのクリーチャーが移動すると効果範囲が移動する。起点をクリーチャーにした場合、起点にされたクリーチャーが同意しないならば意志セーブを行い、成功すれば無効化できる(この場合のみ、呪文抵抗が有効になる)。この効果範囲では、[音波][言語依存]の効果は無効化される。 範囲内に音の爆発を発生させる。範囲内のクリーチャーに 1d8 点の[音波]ダメージを与える。 加えて、頑健セーブに失敗したなら朦朧状態になる。成功した場合でも、[音波]ダメージは受ける。 焦点具: 楽器一つ	音声、動作	Clr2
力術[音波]	サウンド・バースト <i>Sound Burst</i>	近	半径10ft拡散	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	範囲内に音の爆発を発生させる。範囲内のクリーチャーに 1d8 点の[音波]ダメージを与える。 加えて、頑健セーブに失敗したなら朦朧状態になる。成功した場合でも、[音波]ダメージは受ける。 焦点具: 楽器一つ	音声、動作、 焦点	Clr2
心術(強制) [精神作用]	サジェスション <i>Suggestion</i>	近	生物1体	1標準	1時間/Lv か示唆した 動作の完了	意志・無効	可	二文までの文章で示唆することで、対象の行動に影響を与える。対象は音が聞こえなければならない。 危害を被るような行動の場合、自動的に呪文の効果は解除される。持続時間の間、対象はその行動を行い続ける。 しかし、その動作が完了したのならば、即座に呪文は終了する。 即座に行動させるのではなく、持続時間内である条件を満たした時にある行動をとらせるという示唆を行うこともできる。 納得のいく示唆であれば、意志セーブに -1 ~ -2 のペナルティを与えることができる。 物質要素: 蛇の舌と蜂の巣	音声、動作、 焦点	Wiz3
召喚術 (招請)	サモン・スウォーム <i>Summon Swarm</i>	近	蝙蝠、鼠、 蜘蛛のスウ ォーム1つ	1R	集中 + 2R	不可	不可	蝙蝠、鼠、蜘蛛のいずれか(術者が選択)のスウォームを召喚する。スウォームは自分の占める範囲のクリーチャーをすべて攻撃する(術者はすでに他のクリーチャーに占められている場所にスウォームを召喚してよい)。占める範囲にクリーチャーがいなければ、スウォームは最も近い生物に向けて移動し、攻撃を行う。術者は召喚した後にスウォームを制御することはできない。 物質要素: 四角く赤い布	音声、動作、 物質	Dri2、Wiz2
召喚術 (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	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.1 を 1d3 体(全て同じ種類)か、Lv.2 を 1 体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下のタイプを追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 焦点具: 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Clr2、Wiz2
力術[音波]	シャッター <i>Shatter</i>	近	半径5ft拡散 物体1つ 水晶製クリー チャー1体	1標準 1標準 1標準	瞬間 瞬間 瞬間	意志・無効 (物体) 意志・無効 (物体) 頑健・半減	可 可 可	魔法的でない、水晶、ガラス、および陶磁器製のものを破壊する。範囲内の上記の物体は粉々に砕ける。 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 術者レベルごとに10ポンドまでの物体一つを破壊する。 物質要素: 雲母のかけら 水晶製クリーチャー1体に術者レベル毎に 1d6 点(最大 10d6)の[音波]ダメージを与える。 物質要素: 雲母のかけら	音声、動作、 物質	Clr2、Wiz2
死霊術 [恐怖、 精神作用]	スケアー <i>Scare</i>	中	生物1体/ 3Lv、互いの 距離30ft	1標準	1R/Lvか 1R (本文)	意志・不完全	可	対象は1d4ラウンドの間恐れ状態になる。意志セーブに成功した場合でも、1ラウンドの間怯え状態になる。 物質要素: アンデッド・クリーチャーの骨	音声、動作、 物質	Clr2
力術[闇]	ダークネス <i>Darkness</i>	接触	物体1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	半径20フィートを覆う闇を作り出す。明度段階を一段階落とす。 眩しい明りは通常の明かりに、通常の明かりは薄明かりに、そして薄明かりは闇になる。既に闇の場所には何の影響も及ぼさない。 光に敏感、あるいは光への脆弱性を持つクリーチャーは通常の明かりの下でペナルティを受けない。 薄明かり内のクリーチャーは、視認困難(20%の失敗確率)を得る。 闇の中にいるクリーチャーは、完全視認困難(50%の失敗確率)を得る。 暗視能力を持つクリーチャーは闇や薄明かりの中でペナルティを受けない。 動く物体にかけて運ぶことができる。闇は遮蔽の影響を受ける。 この呪文はこの呪文のレベルと同じかそれより低いレベルの[光]呪文を相殺し、解呪する。 複数のダークネス同士で効果が累積することはない。 物質要素: コウモリの毛と石炭の欠片	音声、物質	Clr2、Wiz2
占術	タンズ <i>Tongues</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	不可	対象にあらゆる知性を有するキャラクターの言語を理解できるようにする。一度に一つの言語でしかしゃべることはできないが、同時に複数の言語を理解することはできる。この効果で会話できないクリーチャーと意志を疎通させることはできない。この呪文は声をとどけるためのいかなる特別な効果も有さない。 パーマナンシイ可能。 物質要素: ジグザットの粘土像	音声、物質	Clr4、Wiz3

心術(強制) [精神作用]	デイズ・モンスター <i>Daze Monster</i>	中	生物1体	1標準	1R	意志・無効	可	ヒット・ダイス6以下の生きたクリーチャーのアクションを失わせる。朦朧状態ではない。 一度この呪文の効果を受けたクリーチャーは、1分間の間この呪文に対する完全耐性を得る。 物質要素: 羊毛のかけら	音声、動作、 物質	Wiz2
占術 [精神作用]	ディテクト・ソウツ <i>Detect Thoughts</i>	60ft	射程まで 円錐形	1標準	集中、 1分/Lvまで	意志・無効 (本文)	不可	表層的な思考を感知する。時間をかけることでより多くの情報が得られる。 1ラウンド:思考の有無(範囲内に【知力】1以上の意識があるクリーチャーがいるかどうか)。 2ラウンド:思考している精神の数と、それぞれの【知力】の値。もし【知力】26以上で術者の【知力】より10以上高いものが存在するのなら、術者は1ラウンドの間朦朧状態となり呪文は終了する。 思考を感知しても、対象が見えていなければどこにいるかは分からない。 3ラウンド:いずれか一つの表面的な思考。対象は意志セーブを行うことができ、成功したのなら思考を読む試みは失敗し、再度この呪文を使用するまで再挑戦は行えない。 毎ラウンド、術者は向きを変えて新たな範囲にある思考を感知できる。 以下のものにより阻害される:1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 焦点具: 銅貨一枚	音声、動作、 焦点	Wiz2
召喚術 (治癒) 変成術	ディレイ・ポイズン <i>Delay Poison</i>	接触	1体	1標準	1時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	効果時間の間、対象が効果を受けた、もしくは既に受けていた毒の進行を抑える。 この呪文により、既に受けていたダメージや効果を回復することはできない。	音声、動作	Clr2、Dri2、 Pld2、Rng1
	パイロテクニクス <i>Pyrotechnics</i>	長	20ft立方までの 火元1つ	1標準	1d4+1R	意志・無効	可	花火:色とりどりに輝く光が火元から一瞬まきあがり、華々しく燃え上がる。対象から 120 フィート以内の対象を1d4+1 ラウンドの間盲目状態にする。 物質要素: 火元一つ	音声、動作、 物質	Wiz2
					雲にいる間 +雲から出 て1d4+1R	頑健・無効	不可	煙雲:火元から息を詰まらせる煙雲を作り出す。煙雲は対象から全ての方向に 20 フィート拡散し、術者レベル毎に1 ラウンドだけ持続する。煙雲は、暗視を含めていかなる視覚によっても見通すことはできない。雲の中に入っているものは、頑健セーブに失敗したなら、【筋力】と【敏捷力】に -4 のペナルティを受ける。 この効果は、雲の中にいる間と雲から出て 1d4+1 ラウンドの間持続する。 物質要素: 火元一つ		
幻術(叙様) [精神作用]	ヒプノティック・パターン <i>Hypnotic Pattern</i>	中	10ft 拡散内 クリーチャー	1標準	集中 + 2R	意志・無効	可	徐々に移り変わるとえがきたい色彩がねじれた叙様となって空中に編みあげられ、対象を恍惚状態にする。2d4 + 術者レベル(最大 2d4+10) までのヒット・ダイスのクリーチャーに効果を及ぼす。 ヒット・ダイスの小さいものから(同じ場合は起点に近いものから)順に作用する。視覚を持たないクリーチャーはこの呪文の効果を受けない。 物質要素: 線香か水晶のロッド	音声、動作、 物質	Wiz2
心術(強制) [精神作用] 変成術	ヒロイズム <i>Heroism</i>	接触	接触した 1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の攻撃ロール、セーブ、技能判定に +2 の士気ボーナスを与える。	音声、動作	Wiz3
	フォクセス・カニング <i>Fox's Cunning</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【知力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。追加の技能ポイントを得ることもない。 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	Wiz2
幻術(虚像)	ブラー <i>Blur</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の輪郭がぼんやりと波打った状態となる。これにより対象は 20% の失敗確率を得る。 シー・インヴィジビリティではこの呪文の効果は無効化することはないが、トウルー・シーイングならば無効化することができる。対象を見るこのできないものは、この呪文の効果の影響を受けない。	音声	Wiz2
死霊術	ブラインドネス/デフネス <i>Blindness/Deafness</i>	中	生物1体	1標準	永続	頑健・無効	可	不死の力を呼び出し、対象を盲目状態か聴覚喪失状態のいずれか(術者が選択)にする。	音声	Clr3、Wiz2
心術(強制) [精神作用]	ホールド・パーソン <i>Hold Person</i>	中	人型生物 1体	1標準	1R/Lv (本文)	意志・無効 (本文)	可	対象をその場で麻痺状態にする。毎ラウンド、全ラウンド・アクションとして麻痺状態から立ち直るためのセーヴィング・スローを行うことができる。この行動は機会攻撃を誘発しない。 羽根で羽ばたくクリーチャーが麻痺状態になれば羽ばたけなくなり落下する。泳ぐクリーチャーは泳げなくなり、溺れる可能性がある。 焦点具: 小さくまっすぐな鉄片	音声、動作、 焦点	Clr2、Wiz3
幻術(虚像)	マイナー・イメージ <i>Minor Image</i>	長	10ft立法 +10ft立法 /Lv	1標準	集中 + 2R	意志・看破 (興味を持ったとき)	不可	視覚的かつ聴覚的な幻覚を作り出す。聴覚、嗅覚などは実現できない。 音を作成することはできるが、意味のある会話をさせることはできない。 術者はこの幻覚を効果範囲内(10立方フィート + 10立方フィート/レベル)の範囲で動かすことができる。 物質要素: 羊毛一つまみ	音声、動作、 物質	Wiz2
幻術(虚像)	ミスディレクション <i>Misdirection</i>	近	1体か 物体1つ、 10ft立方まで	1標準	1時間/Lv	不可または 意志・無効 (本文)	不可	オーラを検出する占術から得られる情報を誤ったものとする。 範囲内の別の物体を一つ選び、その物体であるかのように占術に識別される。対象となった物体はセーヴィング・スローを試みることではない。この物体に対し占術を使用した者は意志セーブを行い、成功したのなら通常通りの結果を得ることができる。 オーラを検出しないタイプの占術(オーギュイリィ、ディテクト・ソウツ、クレアオーディエンス/クレアヴォイアンスなど)に対しては、この呪文は何の効果も及ぼさない。	音声、動作	Wiz2
幻術(虚像)	ミラー・イメージ <i>Mirror Image</i>	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。攻撃ロールとACとの差が5以内で失敗した場合、分身に命中して消滅する。範囲攻撃では術者と同じように苦悶の表情こそ浮かべるものの、分身が消えることはない。 攻撃ロールがない呪文は術者に命中し、分身を消滅させることはない。 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	Wiz2

心術(強制) [精神作用]	レイジ <i>Rage</i>	中	同意する 生物1体 /3Lv	1標準	集中 + 1R	不可	不可	全ての対象は、互いに 30ft 以内の距離にいないといけない。 対象の【筋力】と【耐久力】に +2 の士気ボーナス、意志セーブに +1 の士気ボーナス、AC に -2 のペナルティを与える。この効果は、終了後に疲労状態にならないことを除いては、バーバリアンの“激怒”能力と同様に扱う。	音声、動作	Wiz3
占術	ロケート・オブジェクト <i>Locate Object</i>	長	術者中心の 円形、射程 まで	1標準	1分/Lv	不可	不可	よく知っているかはっきりとその姿を思い浮かべることができる物体の位置を感じ取る。 一般的な物なら、術者から最も近いものの位置が分かる。特定の物体の場合、術者はそれを手にとって観察したことがなければならぬ(占術などで観察した場合は含まない)。 薄い鉛の層により遮断される。クリーチャーの位置を知ることはできない。 ポリモーフ・エニィ・オブジェクトおよびノンディテクションはこの呪文を欺くことができる。 物質要素: 二股になった小枝	音声、動作、 物質	Clr3、Wiz2

レベル3 バード呪文

系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
幻術(惑乱) [精神作用]	イリュージョン・スクリプト <i>Illusory Script</i>	接触	接触した10ポンド以内の物体1つ	1標準	1日/Lv (解除可)	意志・無効 (本文参照)	可	術者は羊皮紙、紙など、物を書きつけるものに指示その他の情報を書き込む。その文は、ある種の外国語、あるいは魔法の文のように見える。術者が呪文の発動時に指定した者にしかこの文は読めない。 読む資格のないクリーチャーが文を読もうとしたならセーヴィング・スローを行う。成功すれば目をそらすことができ、頭がぼんやりした感じがするだけ。失敗すれば、術者が呪文発動の時点で文章に埋めこんでおいした示唆に従うことになる。この示唆は30分間しか効果がない。ディスペル・マジックで解呪に成功したら、イリュージョン・スクリプトはその中にこめられた秘密の文面ごと消えてしまう。秘密の文面を読むには、トゥルー・シーイングの呪文と、コンプリヘンド・ランゲージズかリード・マジックの呪文を組み合わせればよい。 物質要素 : 50gp以上かかる、鉛入りインク	音声、動作、物質	Wiz3
幻術 (幻覚)	インヴィジビリティ・スフィア <i>Invisibility Sphere</i>	接触	接触した1体 中心半径10ft 放射	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害) か 意志・無効 (無害、物体)	可 (無害) 可 (無害、物体)	インヴィジビリティと同様だが、この呪文は呪文の発動時に受け手の10ft以内にいた全クリーチャーを不可視状態とする。効果の中心点は受け手とともに動く。 この呪文が作用している者たちには、呪文が作用していない場合と同様に、お互いの姿および自分の姿が見える。この呪文の作用を受けているクリーチャーが効果範囲外に出たら目に見えるようになるが、呪文発動より後に効果範囲に入ったクリーチャーが不可視状態となることはない。作用を受けているクリーチャーのうち、中心となる受け手以外のものが攻撃を行なえば、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なえば、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	Wiz3
変成術	ガスィアス・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なえず、また音声要素、動作要素、物質要素、焦点具を要する呪文も使えない。ガス化時には超常能力を失う。対象が接触呪文をこれから使う状態にしていたなら、接触呪文は影響を及ぼすことなくチャージ消費される。 ガス化したクリーチャーは地上を歩くことはできないが、移動速度10ftで飛ぶことができ、全ての〈飛行〉技能判定は自動的に成功する。着用しているものや手に持っているものと一緒に、小さな隙間を通り抜けられる。ガス化したクリーチャーは風の影響を受ける。水その他の液体に入ることはできない。また、ガス化したクリーチャーはたとえガス化していた際に所持していたとしても、その持っていた物体を操作したり、アイテムを起動したりすることはできない。継続的に移動しているアイテムは稼動状態のまま。 物質要素 : 薄織一切れと煙一筋	動作、物質	Wiz3
召喚術 (治癒)	キュア・シリアス・ウOUNDS <i>Cure Serious Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 3d8+1/Lv(最大 3d8+15)だけ回復する。 対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Cir3、Dri4、 Pld4、Rng4
心術(強制) [精神作用]	グッド・ホープ <i>Good Hope</i>	中	生きているクリーチャー1体/Lv、30ft以内の距離に収まっていること	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文は対象に強い希望を注ぎ込む。作用を受けたクリーチャーは攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値判定、技能判定、武器によるダメージ・ロールに+2の士気ボーナスを得る。 グッド・ホープはクラッシング・ディスペアを相殺し、解呪する。	音声、動作	
心術(強制) [精神作用]	クラッシング・ディスペア <i>Crushing Despair</i>	30ft	円錐形の爆発	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	不可視の円錐形範囲内を絶望が覆い、対象は圧倒的な悲しみに包まれる。作用を受けたクリーチャーは攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値判定、技能判定、武器によるダメージ・ロールに−2のペナルティを受ける。 クラッシング・ディスペアはグッド・ホープを相殺し、解呪する。	音声、動作	Wiz4
変成術	グリブネス <i>Glibness</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv (解除可)	—	—	術者のスピーチはより流暢で説得力を持つようになり、聴衆は術者の言うことを信じやすくなる。 術者は他者に自分の言葉が真実であると信じさせるために行なう〈はったり〉判定に+20のボーナスを得る。このボーナスは他の形で〈はったり〉技能の使用、すなわち戦闘時のフェイント、〈隠れ身〉を行なうための隙を作ること、符丁を使ってひそかにメッセージをやりとりすることなどには使えない。 魔法効果により術者の嘘が見破られたり、真実を話すことを強いられるような場合(ディザーン・ライズやゾーン・オヴ・トゥールズなど)、その効果を使用する術者は、(15+グリブネスをかけた術者の術者レベル)をDCとした術者レベル判定(1d20+術者レベル)に成功しなければならない。失敗したならばその効果は失敗し、嘘を見抜くことも、真実だけを話すように強制することもできない。	動作	
占術 (念視)	クレアオーディエンス／クレアヴォイアンス <i>Clairaudience/Clairvoyance</i>	長	魔法的感知器官	10分	1分/Lv (解除可)	不可	不可	特定の場所に不可視の魔法的感知器官を作り出し、術者はその場にいるのほとんど同じように見たり聞いたり(どちらかを選択)できる。視線と効果線が通っている必要はないが、知っている場所―術者に馴染みのある場所や、明確な位置(扉の向こうや、角を曲がったところ、木立の中、など)―でなければならない。一度場所を選択してしまえば、魔法的感知器官は移動しないが、ぐるりとまわして全方向を見ることができる。他の念視呪文と異なり、この呪文を通じて魔法的あるいは超常的に強化された感覚を働かせることはできない。選択した場所に魔法的な暗闇があれば、術者には何も見えない。そこが自然の暗闇に閉ざされていた場合、術者はこの呪文効果の中心から周囲半径10ftの範囲を見ることができる。 この呪文は術者が現在いる次元界においてのみ機能する。	音声、動作、焦点	Wiz3

心術(強制) [精神作用]	コンフュージョン <i>Confusion</i>	中	半径15ft爆 発 内の全クリー チャー	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	<p>この呪文は目標に混乱状態をもたらし、自分の行動を自分で決めることができなくなる。 毎ラウンド、対象それぞれのターンの開始時に以下の表でロールを行ない、対象がそのラウンドに何をするか決定すること。 d% / 行動 01～25 / 通常通りに行動する。 26～50 / 何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちゃとしゃべる。 51～75 / 手に持っているアイテムで1d8+【筋力】修正値のダメージを負う 76～100 / 最寄りのクリーチャーを攻撃する(最寄りのクリーチャーを決める上では、使い魔は対象の“自分”の一部であると見なす)。</p> <p>混乱状態のキャラクターが表で指示された行動を実行できない場合、そのキャラクターは何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちゃとしゃべる。攻撃されれば、混乱状態のキャラクターは次のターン(そのターンもまだ混乱状態であったなら)、自動的にその攻撃者を攻撃する。混乱状態のキャラクターは、(直前のアクションで攻撃したか、直前に攻撃されたかして)すでに攻撃すると決めているクリーチャー以外に対しては、機会攻撃を行なわない。 物質要素:3個のナッツの殻</p>	音声、動作、 物質	Wiz4
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	<p>来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.1を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.2を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.3を1体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 焦点具:小さな袍と小さなロウソク</p>	音声、動作、 焦点	Clr3、Wiz3
占術	シー・インヴィジビリティ <i>See Invisibility</i>	術者	自身	1標準	10分/Lv (解除可)	-	-	<p>視界内の不可視状態のクリーチャーおよびエーテル状態のクリーチャーを通常通り視認する能力を得る。 エーテル状態のクリーチャー、可視状態、不可視状態の違いを識別することができる。 幻術を見通す能力や、単純に隠れているクリーチャーを認識する能力は得られない。 パーマネンシィ可能。 物質要素:雲母と銀の粉末</p>	音声、動作、 物質	Wiz3
変成術	シークレット・ページ <i>Secret Page</i>	接触	大きさ3平方 ft までの、接触 したページ	10分	永続	不可	不可	<p>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。エキスプローシング・ルーンズやセピア・スネーク・シジルを仕掛けることもできる。 コンプリヘンド・ランゲージズ呪文だけでは、シークレット・ページの内容を知ることはできない。術者は特別の言葉を口にすることで本来の内容を現すことができる。その後、術者は実際のページの内容を詳しく読み、再びシークレット・ページ形態に戻すことができる。これは回数無制限に行なえる。また、術者は特別の言葉を2回繰り返すことでこの呪文を除去することもできる。ディテクト・マジック呪文ではそのページに希薄な魔法がかかっていることが判るが、その真の内容は判らない。トウルール・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ものでなければ、内容までは判らない。シークレット・ページを解呪することはできるし、隠された文字や絵をイレイズ呪文によって破壊することもできる。 物質要素:鱗の鱗の粉末とウィル・オ・ウィスプのエキス</p>	音声、動作、 物質	Wiz3
変成術	スカルプト・サウンド <i>Sculpt Sound</i>	近	クリーチャー 1体か物体 1つ/Lv、30ft 以内の距離 に収まっている こと	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (物体)	可 (物体)	<p>術者はクリーチャーや物体の立てる音を変化させることができる。 術者は音のないところに音を生み出したり、音を消したり、音を他の音に変えたりできる。作用を受けるクリーチャーや物体には、すべて同じ変化を与えるのでなければならない。一度変化させてしまったら、その内容を変更することはできない。術者は音質を変化させることができるが、自分のよく知らない言葉を作り出すことはできない。 声をひどく変化させられてしまった呪文の使い手は、音声要素のある呪文を発動することができない。</p>	音声、動作	

占術 [念視]	スクライミング <i>Scrying</i>	本文	魔法的感知 器官	1時間	1分/Lv	意志・無効	可	<p>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。</p> <p>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</p> <p>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</p> <p>* 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いなければならない。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>以下の呪文は術者レベルごとに5%の確率で、この感知器官を通じてうまく働く可能性がある：ディテクト・イーグル、ディテクト・グッド、ディテクト・ケイオス、ディテクト・マジック、ディテクト・ロー、メッセージ。</p> <p>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。</p> <p>物質要素：水たまり 焦点具：1,000gpの価値がある銀の鏡</p>	音声、動作、 物質、焦点	Wiz4、Clr5、 Dri4
占術	スピーク・ウィズ・アニマルズ <i>Speak with Animals</i>	自身	自身	1標準	1分/Lv	－	－	<p>動物と会話できるようになる。通常通り、態度により相手の行動は異なってくる。</p>	音声、動作	Dri1、Rng1
変成術	スロー <i>Slow</i>	近	1体/Lv、30ft 以内の距離 に収まっていること	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	<p>対象はよろめき状態となり、毎ターン、1回の移動アクションが標準アクションのみしか行なえない(全ラウンド・アクションもとれない)。さらに、そのクリーチャーはAC、近接攻撃ロール、反応セーブに－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。</p> <p>複数のスロー呪文の効果は累積しない。スローはヘイストを相殺し解呪する。</p> <p>物質要素：蜂蜜一滴</p>	音声、動作、 物質	Wiz3
召喚術 (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	<p>日本語にして75文字以上の長さのある文章に印を刻む。誰かが読むと、セビア色の蛇の印が現れ、セビア・サー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。</p> <p>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日経過するか解放たれるまで身動きが取れなくなる。この間、年もとらず、息もせず、飢えもなければ眠ることもなく、呪文も回復しない。対象は知覚することができない。対象は外傷を受ける可能性があるが、すでに瀕死状態であってもヒット・ポイントを失わない。</p> <p>印は通常の方法では見つけれない。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。</p> <p>ディスベル・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。</p> <p>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。</p> <p>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</p>	音声、動作、 物質	Wiz3
方術 [力場]	タイニイ・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> <p>物質要素：小さな水晶球</p>	音声、動作、 物質	Wiz3
心術(強制) [精神作用]	チャーム・モンスター <i>Charm Monster</i>	近	1体	1標準	1日/Lv	意志・無効	可	<p>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。</p> <p>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)。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	音声、動作	Wiz4
心術 [精神作用]	ディープ・スランパー <i>Deep Slumber</i>	近	10ft爆発内 の生きている クリーチャー	1R	1分/Lv	意志・無効	可	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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</p>	音声、動作、 物質	Wiz3

幻術 (幻覚)	ディスプレイメント <i>Displacement</i>	接触	接触した1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文の対象は、本来いる位置から約2ft離れたところにいるように見える。これによってそのクリーチャーは完全視認困難であるかのように扱われ、対象に対する攻撃には50%の失敗確率が付く。 実際の完全視認困難とは違い、ディスプレイ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。 トウルー・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	Wiz3
防御術	ディスペル・マジック <i>Dispell Magic</i>	中	呪文の使い手	1標準	瞬間	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、 Pld3、Wiz3
			1体か物体1つ か呪文1つ	1標準	瞬間	不可	不可			
力術 [光]	デイト <i>Daylight</i>	接触	接触した物体	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	この呪文を発動して接触した物体は、半径60ftの領域に明るい光を発する。さらに半径120ftまでの領域で一段階ずつ明度を上昇させる。60ftの領域内では、光への過敏や脆弱性を持つクリーチャーはペナルティを受ける。この呪文は太陽の光でダメージを受けたり減ほされるクリーチャーに対しては日光として扱われない。 デイトを小さな物体にかけ、光を遮る覆いの内側や下に置いた場合、この呪文の効果はその覆いを取り去るまで遮られる。 魔法の暗闇の範囲内に持ち込まれたデイトは(逆にデイトの範囲内に持ち込まれた魔法の暗闇も)一時的に無効化され、この2つの呪文が重複したエリアでは、それら2つの呪文以外の光源(あるいは闇)が支配的となる。 デイトは自分と同じか、自分より低いレベルの[闇]呪文をどれでも相殺し、解呪する。	音声、動作	Clr3、Dri3、 Prd3、Wiz3
召喚術 (創造)	ファントム・ステッド <i>Phantom Steed</i>	0ft	半ば実在する馬のようなクリーチャー1体	10分	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	術者は大型サイズで半ば実在する馬のようなクリーチャーを1体召喚する。術者が選択した1人(作成時に選択)のみが騎乗可能。この乗馬が戦うことはないが、動物は避け、戦うことを拒む。 ACが18(-1サイズ、+4外皮、+5【敏】)、ヒット・ポイントは(7+Lv)。ヒット・ポイントを全て失えば消滅する。 移動速度は20ft/2Lv(10レベル時で最大100ft)。騎乗者の重量+10ポンド/Lvまでを載せられる。 この乗馬は、術者レベルに従って特定の能力を手に入れる。乗馬の能力は、それより低い術者レベルの乗馬の能力をすべて含む。 8レベル: この乗馬は砂や泥や沼がちな地面の上でも、何の困難もなく、移動速度も落とさずに走ることができる。 10レベル: この乗馬は回数無制限でウォーター・ウォークを使用することができる(同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない)。 12レベル: この乗馬は回数無制限で一度に1ラウンドまでの間、エア・ウォークを使用することができる(同名の呪文と同様、この能力の起動にはアクションを必要としない)。1ラウンド後、乗馬は地面に落下する。 14レベル: この乗馬は、〈飛行〉技能判定に術者レベルと同じボーナスを得て、その移動速度で飛行できる。	音声、動作	Wiz3
死霊術 [恐怖、精神作用]	フィアー <i>Fear</i>	30ft	円錐形の爆発	1標準	1R/Lvか1R (本文)	意志・不完全	可	不可視の恐怖が円錐形に放たれ、効果範囲内の生きているクリーチャーは意志セーブに成功しない限り恐慌状態となる。追いつめられれば、恐慌状態のクリーチャーは戦慄状態になる。意志セーブに成功した場合、そのクリーチャーは1ラウンドの間、怯え状態となる。 物質要素: メンドリの心臓か白い羽根	音声、動作、物質	Wiz4

変成術	ブリンク <i>Blink</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	物質界とエーテル界を明滅するかのように素早く行きつ戻りつし、非常に急速かつランダムに実体化したり消えたりしているように見える。ブリンクには以下のような複数の効果がある。 ①術者に対する物理的攻撃は50%の失敗確率を被る。《無視界戦闘》は無効だが、以下のいずれか1つを満たせば失敗確率は20%に下がる(両方満たせば失敗確率はなし)。A.攻撃がエーテル状態のクリーチャーに命中させられる。B.攻撃側が不可視状態のクリーチャーを見ることができる ②術者の攻撃も20%の失敗確率を被る。攻撃しようとした時にエーテル状態になることがあるため。 ③攻撃側が不可視かつエーテル状態のクリーチャーを目標とできるのでない限り、ブリンク中の術者に個人を目標とする呪文を使用しても、50%の確率で失敗する。 ④術者自身の呪文も20%の確率でエーテル界にいる時に発動してしまう。その場合、たいいていの呪文は物質界に作用を及ぼさない(ただしエーテル界にある対象には影響する)。 ⑤術者は効果範囲攻撃から半分のダメージしか受けない(エーテル界にまで影響の及ぶものからはすべてのダメージを受ける)。 ⑥術者は不可視状態を知覚できない敵への攻撃ロールに+2ボーナスを得るが、対象はACへの【敏】ボーナスは失わない。 ⑦術者は物質界にいる間しか落下しないため、落下によるダメージを半分しか受けない。 ⑧術者は固体を通り抜けることができる(しかし見通すことはできない)。固体を5フィート通り抜けるごとに50%の確率で途中で物質化してしまう。そうなった場合、術者は最短距離にある開けた空間に弾き出され、その際に移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを受ける。 ⑨半分の時間をエーテル界で過ごすため、術者はエーテル状態のクリーチャーを見るだけでなく、攻撃することもできる。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、実体があるかのように扱う。	音声、動作	Wiz3
変成術	ヘイスト <i>Haste</i>	近	1体/Lv、30ft以内の距離に収まっていること	1標準	1R/Lv	頑健・無効(無害)	可(無害)	対象は加速状態となり通常より速く動き速く行動する。この速度の上昇には複数の効果がある。 ①全力攻撃アクションをとる際、自分が手に持っている武器によって1回の追加攻撃を行なえる。この攻撃にはそのクリーチャーの最大基本攻撃ボーナスを用い、現在の状況で適用されるすべての修正を適用する(この効果は、スピード能力のある武器など、同様の効果をもたらす他の効果とは累積しない)。 ②対象は攻撃ロールに+1のボーナスを、またACと反応セーブに+1の回避ボーナスを得る。ACへの【敏捷力】ボーナスが失われるような状況下ではこれらの回避ボーナスもまた失われる。 ③対象は全ての移動方法における移動速度を30フィート増加する(それぞれ通常の移動速度の2倍まで、強化ボーナス)。通常の移動速度の増加と同様に、クリーチャーの跳躍距離に作用する。 複数回のヘイストの効果は累積しない。ヘイストはスローを相殺し、解呪する。 物質要素: 甘草(かんぞう)の根を削ったもの	音声、動作、物質	Wiz3
幻術 (幻覚)	メジャー・イメージ <i>Major Image</i>	長	10ft立法+10ft立法/Lv	1標準	集中	意志・看破(興味を持ったとき)	不可	視覚的、聴覚的、かつ嗅覚的で温度も感じる幻覚を作り出す。音を作成することはできるが、意味のある会話をさせることはできない。 術者はこの幻覚を効果範囲内(10立方ft + 10立方ft/レベル)の範囲で動かすことができる。 敵の攻撃がこの幻像に当たった場合、術者がそれに対応して幻を反応させないかぎり、幻像は消えてしまう。 物質要素: 羊毛1つまみ	音声、動作、物質	Wiz3
防御術	リムーヴ・カース <i>Remove Curse</i>	接触	接触したクリーチャーか物体1つ	1標準	瞬間	意志・無効(無害)	可(無害)	1つの物体や1体のクリーチャーにかけられたすべての呪いを即座に取り除く。対象がクリーチャーならば、対象にかかっている呪いそれぞれの難易度に対して術者レベル判定(1d20+術者レベル)を行なう。成功したならばその呪いは取り除かれる。この呪文は呪われた盾、武器、鎧から呪いを取り除くことはないが、術者レベル判定に成功することで、そうした呪われたアイテムに取りつかれたクリーチャーが呪われたアイテムを取り外し、そのアイテムから逃れることができるようにしてくれる。特殊な呪いの中には、この呪文では相殺できなかったり、あるレベル以上の術者によってしか相殺できなかったりするものもある。 リムーヴ・カースはジストウ・カースを相殺し、解呪する。	音声、動作	Clr3、Pld3、Wiz4

心術(強制) [言語依存、 精神作用]	レッサー・ギアス <i>Geas, Lesser</i>	近	7HDまでの生 きているク リーチャー1 体	1R	1日/Lvか チャージ消 費 (解除可)	意志・無効	可	<p>この呪文はクリーチャーに、術者の望む通り、何らかの仕事を成し遂げたり、何らかの行動(あるいは一連の行 動)をしないようにしたりさせる魔法の命令を与える。このクリーチャーは7HD以下でなければならない、また、術者の 言語を理解できないといけない。ギアス はクリーチャーに自殺したり、確実な死をもたらす行動をするよう強制 することはできないが、それ以外ならほとんどどんな行動でも取らせることができる。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	音声	Wiz4
---------------------------	---------------------------------	---	---------------------------------	----	-------------------------------	-------	---	---	----	------

レベル4 バード呪文

系統	名前	距離 ft./フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
召喚術 (治癒)	キュア・クリティカル・ウOUNDS <i>Cure Critical Wounds</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・半減	可	接触した生きているクリーチャー1体のダメージを、正のエネルギーにより 4d8+Lv(最大 4d8+20)だけ回復する。対象がアンデッドならば、同じだけのダメージを与える。この場合、呪文抵抗で打ち消すこともでき、意志セーブに成功すればダメージは半分ですむ。	音声、動作	Clr4、Dri5
幻術 (虚像)	グレーター・インヴィジビリティ <i>Invisibility, Greater</i>	自身が 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	Wiz4
召喚術 (招来) [本文]	サモン・モンスターIV <i>Summon Monster IV</i>	近	召喚した 複数体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.2以下を1d4+1体(全て同じ種類)か、Lv.3を1d3体(全て同じ種類)か、Lv.4を1体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 呪文は、召喚したクリーチャーに従い、以下の副種別を追加で有する。[風]、[地]、[火]、[水]、[秩序]、[混沌]、[善]、[悪]。 焦点具: 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Wiz4、Clr4
力術 [音波]	シャウト <i>Shout</i>	30ft	円錐形の爆発	1標準	瞬間	頑健・不完全 または 反応・無効 (物体)	可 (物体)	術者は耳をつんざくような叫びをあげる。範囲内のすべてのクリーチャーは2d6ラウンドの間聴覚喪失状態となり、5d6ポイントの[音波]ダメージを被る。セーブに成功すれば聴覚喪失状態にはならず、ダメージは半減する。脆い物体や結晶質の物体、結晶質のクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントの[音波]ダメージを被る。作用を受けたクリーチャーは頑健セーブに成功すればダメージを半減できる。また、脆い物体を持ったクリーチャーは反応セーブに成功すればその物体へのダメージを無効化できる。この呪文の効果はサイレンス呪文の範囲内に入ったり、範囲を通り抜けたりはできない。	音声	Wiz4
幻術 (操影)	シャドウ・カンジュレーション <i>Shadow Conjuration</i>	本文	本文	1標準	本文	意志・看破 及び様々 (本文)	不可 (本文)	ウィザード/ソーサラー呪文の3レベル以下の召喚術(招来)あるいは召喚術(創造)呪文と同じ効果を作り出す。実際はその20%の力しかなく、意志セーブ以下(看破した)ものは20%の効果しか受けない。作り出した呪文にセーブがあれば、看破のための意志セーブとは別にセーブを行なうこと。このセーブDCは呪文レベル4として計算する。物体はこの呪文に対して自動的に意志セーブに成功する。この呪文に対しては作り出した呪文に関わらず、呪文抵抗が行える。 ダメージを与える呪文: 看破したものは20%のダメージを受ける。 特殊な効果を与える呪文: 看破したものは20%の確率でしかこの効果を受けることはない。 クリーチャーを招来する呪文: 看破されたかに関わらず、クリーチャーのhpは20%しかなく、ACボーナスも20%しかない。看破された対象へ与えるダメージは本来の20%だけであり、致傷ダメージを与えない特殊能力は20%の確率でしか機能しない。	音声、動作	Wiz4
占術	スピーク・ウィズ・プランツ <i>Speak with Plants</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者は、普通の植物と植物クリーチャーと意志の疎通を行い、質問をして、答えを得ることができる。普通の植物の周囲に対する知覚力は限られたものであるため、クリーチャーについて詳しく描写したり(そもそも知覚したり)、自分のごく近辺以外で起こった事件についての質問に答えることはできないだろう。 この呪文によって植物が通常より友好的になったり協力的になったりすることはない。そのうえ、用心深くてずる賢い植物クリーチャーは簡潔にしか答えなかったり、言い抜けようとしたりし、頭の悪いものは意味のないコメントしかしないこともある。植物クリーチャーが友好的ならば、その植物クリーチャーは術者のために何かしてくれるかもしれない。	音声、動作	Dri3、Rng2
召喚術 (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、頑丈なコテージかロッジを召喚する(扉1つ、よい戸付きの窓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、アンジーン・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	Wiz4
幻術 (幻覚)	ゾーン・オヴ・サイレンス <i>Zone of Silence</i>	自身	術者中心 半径5ft放射	1R	1時間/Lv (解除可)	—	—	術者と効果範囲内の者たちは普通に会話できるが、外の者には中の話し声も物音も聞こえないようにする。これにより、[言語依存]や[音波]の呪文効果も外には及ばなくなる。この効果は術者を中心として現れ、術者が移動すると一緒に移動する。効果範囲の中に入った者は、即座に呪文の効果を受ける。効果範囲から出たものは、もはや作用を受けなくなる。 効果範囲の外にいるものがDC20の〈言語学〉判定に成功して唇を読めば、中で何を言っているかを読み取ることができる。	音声、動作	—
占術	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対抗術者レベル判定(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: 鏡のかげらと、真鍮製のラッパ状補聴器のミニチュア	音声、動作、 物質	Wiz4

召喚術 (瞬間移動)	ディメンジョン・ドア <i>Dimension Door</i>	長	術者と物体 および同意 するクリー チャー	1標準	瞬間	不可および 意志・無効 (物体)	不可 および 可 (物体)	距離内の任意の場所へと瞬時に転送する。場所を思い浮かべても方向と距離を指定してもよい。この呪文を使用した後、術者は次のターンまで他のアクションを行なうことはできない。 術者は最大荷重を超えない重量までの物体を運ぶことができる。また中型以下の同意するクリーチャー(とその最大荷重を超えない所持品)を術者レベル3ごとに1体分まで一緒に運ぶことができる。大型クリーチャーは2体分、超大型クリーチャーは4体分、巨大クリーチャーは8体分、超巨大クリーチャーは16体分に相当する。クリーチャーはたがいに接触していなければならない、1体は術者に接触している必要がある。 既に固体が占めている場所に到着したら、この呪文の効果を受けたクリーチャー(術者含む)はそれぞれ1d6ポイントのダメージを受け、100ft以内の表面上のランダムな場所に放り出される。 100ft以内に空いた空間がなければ受けるダメージは2d6となり、1000ft以内の表面上の何もないランダムな場所に放り出される。1000ft以内にも空いた空間がないのなら受けるダメージは4d6となり、呪文は失敗する。	音声	Wiz4
心術 (強制) [精神作用]	ドミネイト・パースン <i>Dominate Person</i>	近	人型生物1体	1R	1日/Lv	意志・無効	可	対象の精神との間に作り出すテレパシー的なつながりを通じて、あらゆる人型生物の行動を制御できる。 ①対象が同じ言語を知っているなら、相手の能力の範囲内でおおむね自分の望む通りに行動させる。同じ言語を1つも知らないなら、ごく初歩的な命令を与えることしかできない。術者には対象がどんな目にあっているかはわかるが、対象と五感には共有しないし、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。	音声、動作	Wiz5
召喚術 (治癒)	ニュートライズ・ポイズン <i>Neutralize Poison</i>	接触	1体	1標準	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象に影響しているそれぞれの毒のDCに対して術者レベル判定を行なう(1d20+術者レベル)。成功したならば毒は中和される。治療されたクリーチャーがそれ以上毒によるダメージや効果を受けることはなく、どんなものであれ一時的な効果も消える。しかし、この呪文は、ヒット・ポイントへのダメージや能力値ダメージ、自然と消え失せることのない効果など、瞬間的な効果を逆転させることはない。 物質要素: 木炭	音声、動作、 物質	Clr4、Dri3、 Prd4、Rng3
幻術 (幻覚)	ハリュースナトリ・テレイン <i>Hallucinatory Terrain</i>	長	1立方ft/Lv までの物体 1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (物体)	可 (物体)	対象の持つ毒を中和し、無力化する。 物質要素: 木炭		
幻術 (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	対象の持つ毒を中和し、無力化する。 物質要素: 木炭		
防御術	フリーダム・オブ・ムーヴメント <i>Freedom of Movement</i>	自身が 接触	術者か1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	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	Wiz4
防御術	ブレイク・エンチャントメント <i>Break Enchantment</i>	近	1体/Lvまで、 30ft以内	1分	瞬間	本文	不可	この呪文によって、対象は普通なら移動を阻害する魔術の影響下にあっても、通常通り移動し攻撃することができるようになる。そうした呪文や効果にはウェブ、スロー、ソリッド・フォッグ、麻痺が含まれる。対象への組みつきの戦技判定は全て自動的に失敗する。目標は組みつきや抑え込みから逃れるための戦技判定や〈脱出術〉判定に自動的に成功する。 この呪文はまた、水中でも通常通り移動し、新撃武器や殴打武器でも手に持って振るう限りは通常通り攻撃できるようにしてくれる。ただし、この呪文は水中での呼吸能力を与えるものではない。 物質要素: 草ひもを目標に結ぶ	音声、動作、 物質	Clr4、Dri4、 Rng4
防御術	ブレイク・エンチャントメント <i>Break Enchantment</i>	近	1体/Lvまで、 30ft以内	1分	瞬間	本文	不可	心術、変成術、呪いから犠牲者を、例えばその効果が瞬間効果であっても解放する。こうした効果1つごとに、術者はDC(11+効果の術者レベル)に対して術者レベル判定(1d20+術者レベル、最大+15)を行なう。成功すればその呪文、呪い、効果から解放される。呪われた魔法のアイテムのDCは呪いのDCに等しい。 ディスペル・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。 効果が永続的な魔法のアイテムによるものだった場合、この呪文は被害者をアイテムの効果から解放するだけで、アイテムから呪いを除去することはない。	音声、動作、 物質	Wiz5、Clr5、 Prd4
心術(強制) [精神作用]	ホールド・モンスター <i>Hold Monster</i>	中	生きているク リーチャー1 体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効 (本文参照)	可	ホールド・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。 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	音声、動作、 物質	Wiz5

心術(強制) [精神作用]	モディファイ・メモリー <i>Modify Memory</i>	近	生きているクリーチャー1体	1標準 (本文)	永続	意志・無効	可	術者は対象の精神に入り込み、その記憶を5分間ふんまで、以下のいずれかの方法で修正できる。 ①対象が実際に体験した1つのできごとの記憶をすべて抹消する。この呪文はギアス／クエスト、サジェスチョン、チャーム、あるいはそれに類する呪文を無効化することはできない。 ②対象が実際に体験した1つのできごとを完全にはっきりと思い出させる。 ③対象が実際に体験した1つのできごとの細かい部分を変更する。 ④対象が体験しなかった1つのできごとの記憶を植え付ける。 この呪文の発動には1ラウンドかかる。対象がセーブに失敗したなら、術者は続けて対象の記憶のうち修正したいと望む記憶を視覚化するのに5分まで(術者が修正したい記憶の時間量に等しい時間)を費やす。この視覚化が完了するまでに術者の精神集中が乱されるかこの間に対象が呪文の距離外に出るようなことがあれば、呪文は失われる。	音声、動作	—
防御術	リベル・ヴァーミン <i>Repel Vermin</i>	10ft	術者中心 半径10ft放射	1標準	10分/Lv (解除可)	不可か 意志・無効 (本文)	可	不可視のバリアーが蟲をくい止める。HDが術者レベルの1/3未満の蟲はこのバリアーを通り抜けることができない。HDが術者レベルの1/3以上ある蟲は意志セーブに成功すればこのバリアーを通り抜けることができる。その場合でも、バリアーを通り抜けると蟲は2d6ポイントのダメージを受ける。バリアーに身体を押しつければ苦痛が走るため、ほとんどの蟲を思い留まらせることができる。	音声、動作	Clr4、 Dri4、 Rng3
(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 :ひとかけらの燐 焦点具 :水晶のプリズム	動作、物質、 焦点	Wiz4
占術	レジェンド・ローア <i>Legend Lore</i>	自身	術者	本文	本文	—	—	術者は重要な人物や場所、物品の伝説を知ることができる。その人物や物品が手近にあったり、術者が問題の場所にいたりする場合、発動時間は1d4×10分。術者がその人物、物品、場所についての詳しい情報を知っているだけなら、発動時間は1d10日、得られる情報もさほど完璧でない。術者が噂に聞いたことがあるだけなら発動時間は2d6週間、得られる情報も不完全である。 レジェンド・ローア で得た情報をもとに再度 レジェンド・ローア を使用することで、得られる情報の精度を高めることができる。 術者は発動時間の間食事や睡眠などの日課以外の活動に従事することはできない。 11レベル以上のキャラクター、彼らが戦ったクリーチャー、彼らが使った主な魔法のアイテム、彼らの偉業がなされた場所の類は“伝説”である。 物質要素 :香(250gp)、 焦点具 :象牙4つ(各50gp)	音声、動作、 物質、焦点	Wiz6
占術	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	Wiz4

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
防衛術	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	目標型解呪: 対象にかかっている(もしくは対象そのものの)呪文のうち、最も呪文レベルが高いものから術者レベル4ごとに1つの呪文を解呪できる。順に解呪判定(1d20+術者レベル、難易度は11+呪文の術者レベル)を行い、成功すれば呪文は終了する。失敗すれば、次に呪文レベルが高いものに対して同様の処理を行ない、成功するか全ての呪文に対して失敗するまで判定を続ける。 対象にかかっている(もしくは空間に発動している)特定の呪文に対して使用することもできる。この場合、呪文の名称を知っていなければならない。 目標が魔法のアイテムの場合、アイテムの術者レベルに対して解呪判定を行い、成功すれば1d4ラウンドの間そのアイテムの魔法の力は抑止される。アーティファクトや神格には効果はない。 この呪文はリムーヴ・カースで取り除ける効果を解呪できる可能性がある。この判定のDCは呪いのDCに等しい。	音声、動作	Wiz6、Clr6、Dri6
			半径20ftの爆発	"	"	"	"	効果範囲型解呪: 解呪判定を1回だけ行ない、その結果を範囲内の全てのクリーチャーにディスペル・マジックをかけたように適用する。 効果範囲内にあって、かつ1つ以上の呪文の目標となっている物体1つ1つについても、クリーチャーに対するものと同じように解呪判定を行なう。効果範囲型解呪は魔法のアイテムには作用しない。 継続中の効果範囲型呪文や効果型呪文で、その起点がこの呪文の効果範囲内にあるものについては、その呪文を解呪するための解呪判定を行なうことができる。継続中の呪文で、効果範囲がこの呪文の効果範囲と重複するものについては、解呪判定を行ない、成功すれば効果が切れる。ただし、効果が切れるのは重複する範囲内だけである。 継続中の呪文の効果である物体やクリーチャーがこの呪文の効果範囲内にいたら、解呪判定を行なうことができ、成功すればその物体なりクリーチャーなりを召喚した呪文は終了し、招来されたものは来たところに戻る。これはその物体なりクリーチャーなりを目標としている1つの呪文に対する解呪の試みに加えて行なわれる。		
			呪文の使い手	"	"	"	"	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。 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。		
心術(強制) [精神作用]	グレーター・ヒロイズム <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)	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、動作	Wiz6
召喚術 (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	来訪者、エレメンタル、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.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]。 焦点具: 小さな鞆と小さなロウソク ディスペル・マジックと同様だが、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、 焦点	Wiz5、Clr5
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	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、自分の旅がど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角に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。 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	Wiz5
幻術(操影)	シャドウ・ウォーク <i>Shadow Walk</i>	接触	1体/Lvまで	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効	可	発動時に術者は薄明かりの範囲にいなければならない。術者と目標は影界と境を接する物質界の縁へと運ばれる。術者と目標は互いに接していなければならない。影の世界では50マイル/時間で移動できる。移動後物質界に戻ることで高速に旅を行える。 この移動の間に通り過ぎる地形や地域について詳しいことを知ること、自分の旅がど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角に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。 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	Wiz6
幻術(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	Wiz5

心術(強制) [精神作用]	ソング・オヴ・ディスコード <i>Song of Discord</i>	中	半径20ft範囲内のクリーチャーすべて	1標準	1R/Lv	意志・無効(無害)	可	効果範囲内のクリーチャーが自分の敵ではなくお互いを攻撃しあうようにしむける。作用を受けたクリーチャーは毎ラウンド50%の確率で最も近くにいる目標を攻撃する(作用を受けたクリーチャーの行動を、おのおの、毎ラウンド自分のターンのはじめに決定すること)。自分に最も近い目標を攻撃せずにすんだクリーチャーはそのラウンドの間自由に行動できる。仲間を攻撃することを強いられたクリーチャーは自分が行なえる手段すべてを用いる。最も致命的な呪文を選び、最も危険な戦術を取る。しかし、すでに気絶状態になって倒れた対象を傷つけようとはしない。	音声、動作	—
幻術(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、肉体的にも精神的にも無防備である。	音声、動作	Wiz5
幻術(惑乱) [悪、精神作用]	ナイトメア <i>Nightmare</i>	無限	生きているクリーチャー1体	10分	瞬間	意志・無効	可	術者は、名前を挙げるかその他の方法で指定した特定のクリーチャーに対して、見るも恐ろしく取り乱すような幻の映像を送り込む。 この悪夢は安らかな眠りを妨げ、1d10ポイントのダメージを与える。悪夢のため対象は疲労状態になり、それから24時間の間、秘術呪文を回復することができない。 セーブDCは術者が持つ情報やつながりによって以下の修正を受ける。 ◆知識 なし / +10、間接 / +5(聞いたことがある)、直接 / ±0(あったことがある)、親密 / -5(親しい) ◆つながり 似顔絵や肖像 / -2、所有物や衣服 / -4、肉体の一部や髪の毛や爪など / -10 自分の知らないクリーチャーに対しては何らかのつながりを持っていな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ペル・イーグルが発動されたならこの呪文は解呪され、術者はディスペル・イーグルの術者レベルごとに10分の間、朦朧状態となる。 呪文の開始時点で対象が目覚めていた場合、術者は発動を止める(呪文を終了させる)か、対象が眠るまでトランス状態に入るかを選択する。術者がトランス状態になっている間に邪魔された場合、術者は呪文を発動している最中にそうされたように精神集中判定を行ない、失敗したなら呪文は終了する。 術者はトランス状態の間、周囲の状況を知覚できない。トランス状態にある間、術者は肉体的にも精神的にも無防備である。 眠らないクリーチャーや夢を見ないクリーチャーはこの呪文に対して完全耐性を持つ。	音声、動作	Wiz5
幻術(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	Wiz5
幻術(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。 物質要素 250gpのジェイド(翡翠)を砕いたもの	音声、動作、物質	Wiz5
心術(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	霧の塊を生み出し、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分間か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。	音声、動作	Wiz5
召喚術(治癒)	マス・キュア・ライト・ウOUNDS <i>Cure Light Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して1d8+Lv(最大1d8+25)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Cir5、Dri6

心術 (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	Brd5
幻術 (虚像、 幻覚)	ミスリード <i>Mislead</i>	近	術者/ 幻の分身1体	1標準	1R/Lv (解除可) および 精神集中＋ 3R (本文)	不可あるい は意志・看 破 (やり取りが あった場合、 本文)	不可	術者の分身(メジャー・イメージと同様)が現れ、術者は不可視となる(グレーダー・インヴィジビリティと同様)。分身は(虚像)効果であり、不可視状態は(幻覚)効果である。 術者は分身から離れて移動できる。分身は呪文の距離内に出現する。術者は分身を自分の身体に完全に重なって出現するようにし、見ている者には分身が現れて術者が不可視になったことが判らぬようにすることもできる。 分身は術者の意図に従って移動する(精神集中が必要)。分身は術者の移動速度で移動し、まるで本物であるかのように話したり身振りをすることができる。分身は攻撃したり呪文を発動したりすることはできないが、素振りには行える。	動作	Wiz6
幻術(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・テレインと同様だが、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・テレインとは異なり、この呪文は建物の外見を変える(あるいは、何も無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

レベル6 バード呪文

系統	名前	距離 ft:フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
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・カースは有効。 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、この効果を解呪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。	音声、動作	Wiz6
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のできる1体のクリーチャーが1個の物体をブリー・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。 焦点具: ルビーと金のレンズ(1,500gp)	音声、動作、 焦点	Wiz6
変成術	アニメイト・オブジェクト <i>Animate Objects</i>	中	小型サイズの 物体Lv個分(本文)	1標準	1R/Lv	不可	不可	自律行動能力を持たない物体に自分で動く力とかりそめの生命を与える。これによって自律行動能力を与えられた物体(アニメイテッド・オブジェクト)は、術者が最初に指示したものに攻撃を仕掛ける。 目標は魔法の力を持たない材質であればよい。術者はサイズが小型以下の物体(椅子など)をLv個まで自律行動させる。中型サイズの物体は2個ぶん、大型サイズの物体は4個ぶん、超大型サイズの物体は8個ぶん、巨大サイズの物体は16個ぶん、超巨大サイズの物体は32個ぶんである。物体が攻撃すべき1つあるいは複数の目標を移動アクションとして変更することができる。 この呪文はクリーチャーが運搬あるいは着用している物体に効果を及ぼすことはできない。 パーマネンシイ可能。	音声、動作	Clr6
心術(強制) [精神作用]	イレジスティブル・ダンス <i>Irresistible Dance</i>	接触	1体	1標準	1d4+1R	意志・不完全	可	対象は我慢できない衝動に駆られ、踊り出してしまふ。対象はその場で陽気に跳ね回る以外一切の行動をとることができなくなり、ACに-4のペナルティ、反応セーブには-10のペナルティを被る。持っている盾からACボーナスを受けていれば、それも無効化される。踊っている対象は毎ラウンド、自分のターンに機会攻撃を誘発する。意志セーブに成功すると持続時間は1ラウンドに軽減される。	音声	Wiz8
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るなら、術者の〈変装〉判定が必要(+10ボーナス)。 同意しない目標は意志セーブや呪文抵抗で無効化できる。対象とやりとりをしたものは、幻覚を見抜くために意志・看破を試みられるが呪文抵抗は意味を持たない。 この呪文はクリーチャーに、術者の望む通り、何らかの仕事を成し遂げたり、何らかの行動(あるいは一連の行動)をしないようにしたりさせる魔法の命令を与える。このクリーチャーは術者の言語を理解できなければならない。ギアス／クエストはクリーチャーに自殺したり、確実な死をもたらす行動をするよう強制することはできないが、それ以外ならほとんどどんな行動でも取らせることができる。 ギアス／クエストをかけられたクリーチャーは、どれだけ長くかかろうと、その制約が完了するまで与えられた指示に従わねばならない。 その指示が対象自身の行動のみでは完了できない指示であった場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続する。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができる。 24時間の間、ギアス／クエストに従えなかった場合、対象は各能力値に-3のペナルティを被る。このペナルティは毎日-3ずつ累積していき、最大で-12になる。この効果によって能力値が1未満に下がることはない。この能力値ペナルティは、対象がギアス／クエストに従うのを再開してから24時間後に消える。 この呪文(およびすべての能力値ペナルティ)はウィッシュ、ミラクル、リミテッド・ウィッシュによって終了させることができる。ブレイク・エンチャントメント、ディスペル・マジックは作用しない。リムーヴ・カースはこの呪文の使用よりも2レベル以上高い術者が発動したものでなければ無効。	音声、動作	Wiz6
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	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るなら、術者の〈変装〉判定が必要(+10ボーナス)。 同意しない目標は意志セーブや呪文抵抗で無効化できる。対象とやりとりをしたものは、幻覚を見抜くために意志・看破を試みられるが呪文抵抗は意味を持たない。 この呪文はクリーチャーに、術者の望む通り、何らかの仕事を成し遂げたり、何らかの行動(あるいは一連の行動)をしないようにしたりさせる魔法の命令を与える。このクリーチャーは術者の言語を理解できなければならない。ギアス／クエストはクリーチャーに自殺したり、確実な死をもたらす行動をするよう強制することはできないが、それ以外ならほとんどどんな行動でも取らせることができる。 ギアス／クエストをかけられたクリーチャーは、どれだけ長くかかろうと、その制約が完了するまで与えられた指示に従わねばならない。 その指示が対象自身の行動のみでは完了できない指示であった場合、この呪文は最大で術者レベルごとに1日の間、効果が持続する。頭のいい対象はある種の指示を出し抜くことができる。 24時間の間、ギアス／クエストに従えなかった場合、対象は各能力値に-3のペナルティを被る。このペナルティは毎日-3ずつ累積していき、最大で-12になる。この効果によって能力値が1未満に下がることはない。この能力値ペナルティは、対象がギアス／クエストに従うのを再開してから24時間後に消える。 この呪文(およびすべての能力値ペナルティ)はウィッシュ、ミラクル、リミテッド・ウィッシュによって終了させることができる。ブレイク・エンチャントメント、ディスペル・マジックは作用しない。リムーヴ・カースはこの呪文の使用よりも2レベル以上高い術者が発動したものでなければ無効。	音声	Wiz6、Clr6

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	音声、動作、 焦点	Wiz8
占術(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	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	Wiz7、Clr7、 Dri7
召喚術 (招来) [本文]	サモン・モンスターVI <i>Sammon 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、あるいは魔法的な獣を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・モンスター表」を参照のこと。 Lv.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	Wiz6、Clr6
力術[音波]	シンパセティック・ヴァイブレーション <i>Sympathetic Vibration</i>	接触	支えなしで 建っている構 造物1つ	10分	最大1R/Lv	不可	可	支えなしで立っている構造物に同調し、その構造物の内部にダメージを与える振動を発生させる。一旦振動が始まると目標の構造物に対して、1ラウンドあたり2d10ポイントのダメージ(硬度は無視する)を与える。発動時に呪文の持続時間を決定すること(最大1ラウンド/Lv)。“支えなしで立っている構造物”でないものには作用しない。 この呪文はクリーチャーには作用しない。 焦点具 : 音叉1つ	音声、動作、 焦点	-
幻術(虚像)	パーマナント・イメージ <i>Permanent Image</i>	長	一辺20ft立 方体+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ることができるが、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、 物質	Wiz6
召喚術 (創造)	ヒーローズ・フィースト <i>Heroes' Feast</i>	近	Lv体ぶんの ごちそう	10分	1時間+ 12時間 (本文)	不可	不可	すばらしいごちそうを生み出す。豪華なテーブルも椅子もあれば、給仕もあり、食べものと飲みものもある。ごちそうを食べ終えるには1時間かかり、有利な効果はこの時間が過ぎてからはじめて働きます。饗宴に参加した者は、あらゆる不調、吐き気が治り、ニュートライズ・ポイズンとリムーヴ・ディジーズの利益を得、ごちそうの一部であるネクタル(神酒)のような飲み物を飲めば1d8+1/2術者レベル(最大+10)ポイントの一時的hpを得る。アムブロジア(神饌)のような食べ物は、食べたものに12時間続く攻撃ロールと意志セーブへの+1土気ボーナスを与え、毒と[恐怖]に対するセーヴィング・スローに+4土気ボーナスを与える。 饗宴が何らかの理由で中断されたら、呪文の効果はすべて無効化される。	音声、動作	Clr6
占術	ファインド・ザ・パス <i>Find the Path</i>	自身が 接触	術者あるい は 1体	3R	10分/Lv	不可か 意志・無効 (無害)	不可ある いは可(無 害)	この呪文の受け手は、重要な特定の目的地(街、牢獄、湖、ダンジョンなど)に通じる最短かつ最も直接の経路を発見できる。その場所は重要でさえあれば野外でも、地下でも構わない。ファインド・ザ・パスは場所に対して働く。場所の中にある物体やクリーチャーには働かない。その場所は、呪文発動時に対象がいたのと同じ次元界になくてはならない。 この呪文によって、対象は最終的に自分を目的地に連れて行ってくれる正確な方向を知覚できる。呪文は適宜、たどるべき正確な道や、とるべき肉体的な行動を指示してくれる。 この呪文はメイズ呪文から対象を1ラウンドで脱出させる。 この占術は受け手に合わせて効果を与え、その仲間には影響しない。また、この呪文で示された道を進むときに術者を妨害する可能性のあるクリーチャーの行動を考慮したり予測したりすることはない。 焦点具 : 占術道具一式	音声、動作、 焦点	Clr6、Dri6

幻術(虚像)	プログラムド・イメージ <i>Programmed Image</i>	長	一辺20ft立方体＋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	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、焦点	Wiz6
幻術(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	半は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	Wiz7
変成術	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	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。 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	Wiz6、Clr6
変成術	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	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。 対象の【敏捷力】に＋4の強化ボーナスを与える。 物質要素: 猫の毛ひとつつまみ。	音声、動作、物質	Wiz6、Dri6
召喚術 (治癒)	マス・キュア・モデレート・ウーンズ <i>Cure Moderate Wounds, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	瞬間	意志・半減	可	術者は正のエネルギーを注ぎ込み、選択したクリーチャーそれぞれに対して2d8＋Lv(最大2d8＋30)ポイントのダメージを回復させる。範囲内のアンデッドには回復ではなく、逆にダメージを与える。作用を受けたアンデッドはそれぞれ意志セーブを試み、成功すればダメージを半減させることができる。	音声、動作	Clr6、Dri7
心術(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、HD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	Wiz8
変成術	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つまみ。	音声、動作、物質	Wiz6