

名前：

中年の人間ウィザード(瞬間移動の系統)5/中型サイズの人型生物(人間) /属性：
イニシアチブ+6/感覚：〈知覚〉+0

【防御】

AC 18、接触12、立ちすくみ16 (+2【敏】、+4メイジ・アーマー、+2盾)

hp 35 (5d6+15)

頑健+3、反応+3、意志+4

【攻撃】

移動速度：30ft.、転移(超常) 9/日(15ft.)

近接：スパイクド・ガントレット=-2(1d4) 刺突

遠隔：ライト・クロスボウ=+4(1d8/19~20) 刺突、射程80ft

特殊攻撃：秘術呪文発動(4/5+1/4+1/2+1) 対立系統：心術、幻術、精神集中+15

【一般データ】

【筋】10、【敏】14、【耐】14、【知】22、【判】10、【魅】08

基本攻撃ボーナス+2；CMB(戦技ボーナス)+2；CMD(戦技防御値)14

特技：《イニシアチブ強化》H《巻物作成》W1《呪文熟練：召喚術》1《上級呪文熟練：召喚術》3《戦闘発動》5《呪文転倒化》W5

技能：〈鑑定〉+10〈呪文学〉+14〈知識：貴族〉+10〈知識：工学〉+10〈知識：次元界〉+14
〈知識：自然〉+14〈知識：宗教〉+14〈知識：神秘学〉+14〈知識：ダンジョン探検〉+14
〈知識：地域〉+14〈知識：地理〉+10〈知識：歴史〉+10〈飛行〉+10

言語：共通語、地獄語、巨人語、竜語、アクロ語、地下共通語、エルフ語

装備：残り494gp, 4sp 重量17.5ポンド

アイウーン・トーチ 75gp(半径20/40フィートの永続する光)

ヘッドバンド・オブ・ヴァスト・インテリジェンス+2 4000gp 1

ハラマキ 3gp 1

ミスラル製+1バックラー 2155gp 2.5

スパイクド・ガントレット 5gp 1

ライト・クロスボウ 35gp 4

クロスボウ・ボルト(10) 1gp 1

呪文構成要素ポーチ 5gp 2

ハンディ・ハヴァサック 2000gp 5

保存食(4日分) 2gp 4

2水袋 2gp 8

携帯用寝具 1sp 5

石鱈(1ポンド) 5sp 1

*【消耗品】は次のページに記載



転移(超常) / Shift：1レベルの時点で、君はディメンジョン・ドア呪文を使用したかのように即行アクションで隣接する場所へ瞬間移動することができる。この移動は機会攻撃を誘発しない。君は自分が移動する場所を視認できなければならない。君はこの能力で移動するとき他のクリーチャーと一緒に連れていくことはできない(使い魔は除く)。君はウィザード・レベルが2レベル上がる毎に5フィート移動することができる(最低で5フィート)。君はこの能力を1日に3+自身の【知力】修正値と同じ回数だけ使うことができる。

【呪文スロット例】

0lv

ディテクト・マジック
リード・マジック
オープン・クローズ
ダンシング・ライツ

1lv

グリース *反応DC 19
グリース *反応DC 19
マジック・ミサイル
ハイトウンド・アウェアネス
プロテクション・フロム・イーヴル
メイジ・アーマー (召喚術)

2lv

シー・インヴィジビリティ
《呪文転倒化》マジック・ミサイル *CMB +11
グリーター・ダスト *意志DC 20
グリーター・ダスト *意志DC 20
グリーター・ダスト *意志DC 20 (召喚術)

3lv

ヘイスト
ヘイスト
スパイクト・ピット *反応DC 21 (召喚術)
*秘術の絆1回

【呪文書】

1 : アンティシペイト・ペリル、グリース、シールド、ハイトウンド・アウェアネス、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー、コンプリヘント・ランゲージズ、アイデンティファイ、バーニング・ハンズ、エンデュア・エレメンツ、マウント、プロテクション・フロム・イーヴル

2 : クリエイト・ピット、シー・インヴィジビリティ、グリーター・ダスト、ロープ・トリック

3 : ヘイスト、スパイクト・ピット

【消耗品】

・ワンド

ワンド・オブ・マジック・ミサイル (25ch) 375gp

・巻物

2 アイデンティファイ 50gp

2 コンプリヘント・ランゲージズ 50gp

2 ハイトウンド・アウェアネス 50gp

2 シールド 50gp

2 レイ・オヴ・エンフィーブルメント 50gp

2 プロテクション・フロム・イーヴル 50gp

シー・インヴィジビリティ 150gp

ガスト・オブ・ウィンド 150gp

ヘイスト 375gp

フライ 375gp

*0lv

【ディテクト・マジック】

系統 占術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー0、クレリック0、ドルイド0、バード0

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 60フィート

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 精神集中、1分／レベルまで（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

術者は魔法のオーラを感知する。明らかになる情報の量は、術者がどれだけ長い間、特定の範囲や対象を観察するかによる。

1ラウンド目：魔法のオーラが存在するかしないか。

2ラウンド目：異なる魔法のオーラの数と、その中で最も強いオーラの強度。

3ラウンド目：各オーラの強度と位置。オーラをまとったアイテムやクリーチャーが術者の視線内であれば、術者はそれぞれのオーラに関わる魔法の系統を識別するために〈知識：神秘学〉判定を行なうことができる（オーラ1つごとに1回の判定を行なうこと：難易度は15+呪文レベルか、呪文以外の効果の場合、15+術者レベルの半分である）。アイテムよりオーラが発せられている場合、アイテムの特性を識別しようとするのが可能になる（〈呪文学〉参照）。魔法的なエリアや複数の種類の魔法、強力かつ局所的な魔法の放射によって、弱いオーラが歪められたり、隠されてしまうこともある。

呪文や物体：オーラのパワー（微弱／中程度／強力／圧倒的）

機能している呪文（呪文レベル）：3以下／4～6／7～9／10以上（神格レベル）

魔法のアイテム（術者レベル）：5以下／6～11／12～20／21以上（アーティファクト）

ト）

【リード・マジック】

系統 占術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー0、クレリック0、ドルイド0、バード0、ノ

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（透明な水晶か鉱石のプリズム）

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分／レベル

術者は書物や巻物、武器などの物体に書き込まれた、他の手段では理解できない魔法の文書を読むことができる。この呪文によって解読しても、普通はその文書に含まれている魔法が作動してしまうことはない。ただし、呪われた巻物や罫を仕掛けられた巻物の場合は作動してしまうことがある。さらに、一度この呪文を発動して魔法の文書を読んだなら、術者はそれ以降、その文書についてはリード・マジックに頼ることなく読むことができるようになる。術者は1分につき1ページ（日本語で750文字程度）の速度で読むことができる。この呪文によって、術者は難易度13の〈呪文学〉判定に成功すればグリフ・オーヴ・ウォーディングを、難易度16の〈呪文学〉判定に成功すればグレーター・グリフ・オーヴ・ウォーディングを、また、〈呪文学〉判定（難易度10+呪文レベル）に成功すればシンボル系呪文を識別することができる。

リード・マジックはパーマネンシイ呪文で永続化させることができる。

【オープン／クローズ】

系統 変成術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー0、バード0

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（真論製の鍵）

距離 近距離（25フィート+5フィート／2レベル）

目標 開閉可能な重さ30ポンドまでの物体、あるいは戸口

持続時間 瞬間

セーヴィング・スロー 意志・無効（物体）；呪文抵抗 可（物体）

術者は扉、宝箱、箱、窓、袋、ポーチ、ビン、樽、その他の容器を開け閉めできる（どちらにするかは術者が選択する）。もし何か（扉のかんぬきや宝箱の錠前など）がこの動きに抵抗するなら、呪文は失敗する。さらに、この呪文は重量30ポンド以下のものしか開閉できない。従って、大柄なクリーチャー用の扉や宝箱などには、この呪文は作用しない。

【ダンシング・ライト】

系統 力術 [光] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー0、バード0

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 中距離 (100フィート+10フィート/レベル)

効果 光4つまで、すべてが半径10フィート以内の距離に収まっていなければならない

持続時間 1分 (解除可)

セーヴィング・スロー 不可 ; 呪文抵抗 不可

選んだバージョンによって、術者は最大4つまでのランタンか松明に似た (それ相当の照明を投げかける) 光か、最大4つまでの (ウィル・オ・ウィスプのように見える) 白熱した光の球体か、かすかに光る、おぼろげな人型をしたもの1つのいずれかを作り出す。ダンシング・ライトで作りに出した光は互いに半径10フィートの範囲内に留まらねばならないが、それ以外は術者の望む通りに移動させることができる (精神集中は不要)。前進させたり後退させたり、上昇させたり下降させたり、直進させたり角を曲がらせたりすることができる。これらの光は毎ラウンド、100フィートまで移動させられる。術者と光との間隔が呪文の距離を超えた場合、光は消えてしまう。

術者が保持して動かすことができるダンシング・ライト呪文は一度に1つだけである。まだこの呪文が持続しているときにもう一度発動したなら、先に発動していた呪文は終了する。この呪文を永続化した場合、この制限には数えない。

ダンシング・ライトはパーマナンスイ呪文で永続化させることができる。

* 11v

【メイジ・アーマー】

系統 召喚術 (創造) [力場] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点 (保存処置を施した革一切れ)

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1時間/レベル (解除可)

セーヴィング・スロー 意志・無効 (無害) ; 呪文抵抗 不可

不可視だが実体のある力場がメイジ・アーマーの対象を取り巻き、アーマー・クラスに+4の鎧ボーナスを与える。

魔法によらない鎧とは異なり、メイジ・アーマーには防具による判定ペナルティも秘術呪文失敗率もなく、移動速度も低下しない。メイジ・アーマーは力場でできているため、非実体クリーチャーは通常の鎧の場合のように素通りすることはできない。

【シールド】

系統 防御術 [力場] ; 呪文レベル ウィザード/ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 自身

目標 術者

持続時間 1分/レベル (解除可)

シールドは術者の正面を浮遊する、力場でできた不可視の盾を作り出す。この盾は術者に向けられたマジック・ミサイルの攻撃を無効化し、また術者のアーマー・クラスに+4の盾ボーナスを与える。この効果は [力場] 効果であるので、ボーナスは非実体接触攻撃に対しても適用される。このシールドは防具による判定ペナルティも秘術呪文失敗率もない。

【ハイトゥンド・アウェアネス】

系統 占術；呪文レベル アルケミスト1、インクィジター1、ウィザード／ソーサラー1、シ
発動時間 1標準アクション
構成要素 音声、物質／信仰（コーヒー豆1粒）
距離 自身
目標 術者
持続時間 10分／レベル（解除可）

術者は通常より高い覚醒段階に入る。これにより、術者は周囲で起きたことにより気付
きやすくなり、努力せずとも情報を思い出すことができる。術者は〈知覚〉判定と、修得
している全ての〈知識〉判定に+2の技量ボーナスを得る。

術者がイニシアチブ判定を行う際にこの呪文が有効であったならば、術者は即座にこの
呪文を終了させることで、イニシアチブ判定に+4のボーナスを得ることができる。

【グリース】

系統 召喚術（創造）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー1、バード1
発動時間 1標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（バター）
距離 近距離（25フィート+5フィート／2レベル）
目標 物体1つ、あるいは一辺10フィートの正方形
持続時間 1分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 本文参照；呪文抵抗 不可

グリースの呪文は固体の表面をすべりやすい脂の層で覆う。呪文発動時に範囲内にいた
クリーチャーはみな、反応セーブを行ない、失敗するとすべって転倒する。脂で覆われた
範囲では、難易度10の〈軽業〉判定に成功することで、通常の半分の移動速度で歩いたり
通り抜けたりできる。失敗すればそのラウンドは移動できず（反応セーブを行ない失敗す
れば転倒）、5以上の差で失敗したなら転倒する（〈軽業〉参照）。自分のターンに移動
しないクリーチャーはこの判定を行なう必要はなく、立ちすくみ状態であると見なされな
い。

この呪文はアイテムを脂で覆うのにも使える。使用されていない物体は常にこの呪文の
影響を受けるが、クリーチャーが持っていたり装備していたりする物体は所持者が反応
セーブに成功することによって影響を免れることができる。最初のセーヴィング・スロー
に失敗したなら、クリーチャーは即座にそのアイテムを取り落とす。脂で覆われた物を
拾ったり使おうとするなら、毎ラウンドセーヴィング・スローを行なわなければならない。
脂で覆われた鎧や衣服を着ているクリーチャーは、〈脱出術〉判定、組みつきから脱
出するための戦技判定、組みつきを避けるための戦技防御値に+10の状況ボーナスを得
る。

*2lv

【シー・インヴィジビリティ】

系統 占術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー2、バード3
発動時間 1標準アクション
構成要素 音声、動作、物質（滑石と銀粉）
距離 自身
目標 術者
持続時間 10分／レベル（解除可）

術者は自分の視覚範囲内にあるすべての不可視状態の物体や存在を、エーテル状態のも
のも含めて、それらがあたかも通常通り可視状態であるかのように見ることができる。そ
うしたクリーチャーは、術者にとって半透明の姿として見え、可視状態のクリーチャー、
不可視状態のクリーチャー、エーテル状態のクリーチャーの違いは簡単に識別できる。

この呪文では、不可視状態になるために用いた手段を知ることにはできない。幻術を見
破ったり、不透明な物体を透かして見ることはできない。単に隠れていたり、視認困難で
あったり、その他の理由で見るのが難しいクリーチャーを発見することもできない。

シー・インヴィジビリティはパーマネンシイ呪文によって永続化できる。

【グリッターダスト】

系統 召喚術（創造）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー2、バード2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（雲母の粉末）

距離 中距離（100フィート+10フィート／レベル）

効果範囲 10フィート拡散内のクリーチャーや物体

持続時間 1ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（盲目効果のみ）；呪文抵抗 不可

金色の微塵が雲となって効果範囲内のあらゆる者と物を覆い、持続時間中はクリーチャーを盲目にし、また不可視のものゝ輪郭を目に見えるようにする。範囲内のあらゆるものはこの塵に覆われる。この塵は取り除けず、呪文が切れるまではきらきらと光りつづける。毎ラウンド、盲目状態のクリーチャーのターンの終わりに、盲目効果を終了させる新たなセーヴィング・スローを試みることができる。

この塵に覆われたクリーチャーは〈隠密〉の判定に-40のペナルティを負う。

* アイテム

【アイデンティファイ】

系統 占術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー1、バード1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（アウル（フクロウ）の羽根でかき混ぜた葡萄酒）

距離 60フィート

効果範囲 円錐形の放射

持続時間 3ラウンド／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 不可；呪文抵抗 不可

この呪文はディテクト・マジックと同様に働くが、術者が持つ魔法のアイテムの性能と起動語を識別するための〈呪文学〉判定に+10の強化ボーナスを得る。この呪文はアーティファクトを識別できない。

【コンプリヘンド・ランゲージズ】

系統 占術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー1、クレリック1、バード1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰（煤ひとつまみと、ごく少量の塩）

距離 自身

目標 術者

持続時間 10分／レベル

術者はクリーチャーが話す言葉を理解するか、理解できない言語で書かれた文を読むことができる。読む能力が授かったからといっても、それはただ字義通りの意味がわかるだけであって、必ずしも内容に関する洞察を授けてくれるわけではない。この呪文によって、術者は未知の言語を理解ないし読解できるようになるが、話したり書いたりできるようにはならない。

文書は1分につき1ページ（日本語で750文字）の速さで読むことができる。魔法の文書は、それが魔的なものであることだけはわかるが、読むことはできない。とはいえ、コンプリヘンド・ランゲージズは宝の地図を解読する時には有用であることが多い。この呪文はある種の防護魔法（イリュージョン・スクリプトやシークレット・ページ呪文など）により妨げられることがある。呪文は暗号を解読したり、一見普通の文章の中に隠されたメッセージを明らかにしてくれるわけではない。

コンプリヘンド・ランゲージズはパーマネンシイ呪文で永続化させることができる。

【レイ・オヴ・エンフィールメント】

系統 死霊術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作

距離 近距離（25フィート+5フィート／2レベル）

効果 光線

持続時間 1ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・半減；呪文抵抗 可

輝く光線が術者の手から放たれる。目標に光線を当てるためには、術者は遠隔接触攻撃に成功しなければならない。対象は【筋力】に1d6+術者レベル2レベルごとに1（最大1d6+5）ポイントに等しいペナルティを被る。対象の【筋力】が1未満になることはない。頑健セーブに成功したなら、このペナルティは半分になる。このペナルティは同じ呪文によつては累積せず、最も高いものを適用する。

【プロテクション・フロム・イーヴル】

系統 防御術〔善〕；呪文レベル ウィザード／ソーサラー1、クレリック1、パラディン1

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質／信仰

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1分／レベル（解除可）

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 不可；本文参照

この呪文は、悪のクリーチャーによる攻撃、精神制御、招来されたクリーチャーから対象を守る。この呪文は対象の周囲1フィートの距離に魔法のバリアーを作り出す。このバリアーは対象と共に移動し、主な効果が3つある。

第一に、対象はアーマー・クラスに+2の反発ボーナス、セーブに+2の抵抗ボーナスを得る。この2つのボーナスは悪のクリーチャーが行なった攻撃や悪のクリーチャーが生み出した効果に対して適用される。

第二に、目標はクリーチャーに取り憑くか精神支配（チャーム・パーソン、コマンド、あるいはドミネイト・パーソンのような心術（強制）や心術（魅惑）を含む）を行う呪文や効果に対抗するセーヴィング・スローをもう一度即座に行なうことができる（セーブが可能な効果ならば）。このセーヴィング・スローは一度目と同じ難易度を用いるが、+2の士気ボーナスを得る。成功したならば、それらの効果はこの呪文が続く限り抑止される。この呪文の持続時間が終わったとき、それらの効果は再開する。この呪文の影響下にある限り、目標はその目標に取り憑くか精神支配を行う新たな試みに対し完全耐性を持つ。この呪文は命そのものを強制的に支配するような効果（ゴーストやマジック・ジャーを使用している術者など）からは解放できないが、目標が制御されることを妨害できる。この第二の効果は、その呪文や効果が悪のクリーチャーや物体によってなされた場合のみである。これはGM判断による。

第三に、この呪文は招来されたクリーチャーによる肉体的な接触を妨げる。このため、そうしたクリーチャーの肉体武器による攻撃は失敗し、そうした攻撃に対象への接触が必要であれば、そうしたクリーチャーはひるんで後ずさる。招来された悪ではないクリーチャーはこの効果に対して完全耐性がある。この呪文によって守られたクリーチャーが招来されたクリーチャーを攻撃したり、それにバリアーを押しつけようとした場合、肉体的な接触に対する防御は終了する。呪文抵抗があれば、クリーチャーはこの防御を無視し、この呪文によって守られたクリーチャーに触れることができる。

【クリエイト・ピット】

系統 召喚術（創造）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー2、サモナー2

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（10gpの価値のあるシャベルのミニチュア）

距離 中距離（100フィート+10フィート／レベル）

効果 10フィート四方の穴、深さ10フィート／2レベル

持続時間 1ラウンド+1ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 反応・無効；呪文抵抗 不可

術者は10フィート四方で深さが2術者レベル毎に10フィート（最大30フィート）ある異次元の穴を作り出す。術者は落とし穴を十分なサイズのある水平な表面に作り出さなければならない。別の次元に通じているため、この落とし穴には重量がなくもともと下にあった物体を動かすこともない。術者は船の甲板に落とし穴を作り出すこともダンジョンの床につくことも森の地面に作り出すことも同様にできる。術者が召喚したとき、その範囲に立っていたクリーチャーは落ちないための反応セーヴィング・スローができる。加えて、落とし穴の端は坂になっていて、そのターンを落とし穴に隣接するマスで終わらせるクリーチャーは+2のボーナスを得た反応セーヴィング・スローに成功することで落ちるのを回避できる。落とし穴へ向かって（突き飛ばしなどで）押されることでこの坂の効果の対象となっているクリーチャーは、押す効果の影響を受けてしまった場合落ちるのを避けるためのセーヴィング・スローが行なえない。

落とし穴に落ちたクリーチャーは通常どおりの落下ダメージを受ける。落とし穴は石の壁で囲まれており〈登攀〉難易度は25である。呪文の持続時間が終了したとき、穴の中にいるクリーチャーはせり上がる底とともに一面の地表に立つまで上昇する。

【スパイクト・ピット】

系統 召喚術（創造）；呪文レベル ウィザード／ソーサラー3、サモナー3

この呪文はクリエイト・ピットと同様に機能するが、この落とし穴には無常にも鋭い棘が底にも壁にも並んでおり深さの最大が50フィートになっている点が異なる。落とし穴に落ちたクリーチャーは通常の落下ダメージに加え2d6ポイントの刺突ダメージを棘から受ける。クリーチャーが登攀しようとしたりロープのようなものを登攀の手がかりにしようとするなどによってクリーチャーや物体が壁に並ぶ棘に触れると、彼らは壁に触れている間1d6ポイントの刺突ダメージをラウンドごとに受ける。登攀中に自らダメージを受けることを受け入れ続けるクリーチャーにとって、壁の〈登攀〉難易度は20である。

【ヘイスト】

系統 変成術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー3、バード3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、物質（甘草（かんぞう）の根を削ったもの）

距離 近距離（25フィート+5フィート／2レベル）

目標 クリーチャー1体／レベル、ただしそのうちのどの2体をとっても30フィート以内の距

持続時間 1ラウンド／レベル

セーヴィング・スロー 頑健・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

変成されたクリーチャーは、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。

全力攻撃アクションをとる際、加速状態のクリーチャーは、1つの肉体武器または人工的武器によって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。また、追加のアクションを与えるものではない。従ってこの呪文の対象となるクリーチャーはこの効果を、2度目の呪文を発動するといったように、追加のアクションをこのラウンドに行なうために使用することはできない）。

この呪文の対象となったクリーチャーは、攻撃ロールに+1のボーナスを、またアーマー・クラスと反応セーヴに+1の回避ボーナスを受ける。アーマー・クラスへの【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。

この呪文の対象となったクリーチャーの移動モード（これには地上の移動および、穴掘り、登攀、飛行、水泳が含まれる）はすべて30フィート増加する。その上限は対象の持つそれぞれの移動方法について通常の移動速度の2倍までである。この移動速度の増加は強化ボーナスである。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。

【フライ】

系統 変成術；呪文レベル ウィザード／ソーサラー3

発動時間 1標準アクション

構成要素 音声、動作、焦点（翼の羽根1枚）

距離 接触

目標 接触したクリーチャー

持続時間 1分／レベル

セーヴィング・スロー 意志・無効（無害）；呪文抵抗 可（無害）

対象は60フィート（対象が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40フィート）の移動速度で飛行できる。対象は半分の速度で上昇したり、2倍の速度で降下することができ、飛行機動性は良好である。フライ呪文の使用には歩くのと同じくらいの精神集中しか必要としないため、対象は通常通り攻撃したり、呪文を発動したりできる。フライ呪文の対象は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。

対象が飛行している最中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60フィートずつ降下する。この時間内に地面につけば、安全に着地できる。そうでなければ、残りの距離を落下することになり、10フィートの落下ごとに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。