

ADWIZ改変版呪文シート

名前		種族		性別		職業	
プレイヤー名:						レベル:	呪文書: 神学 専・補

	INT	PIE	VIT	KAR	イニシアティブ値	呪文習得スキル	習得可能呪文レベル
特性値							

MP	火	水	気	地	心	聖	呪文習得ポイント
最大値							獲得:
現在値							残り:

呪文レベル							呪文レベル+PL								
	1	2	3	4	5	6	7		2,3	4,5	6,7	8,9	10,11	12,13	14
最大PL									詠唱失敗ダイス目						

領域	習得	呪文レベル	名称	消費MP	属性	範囲	状況	効果
火		5	ライトニング	8	炎熱	PL+3体	戦闘	対象に強度値×6の「炎熱」ダメージを与える。
		1	スタミナ	2		味方1体	常時	対象の疲労カウントをPL×1ポイント減らす。
水		2	スロウ	4	冷氷	PL+3体	戦闘	対象のイニシアティブ値を強度値×3減らす。
		3	ヘイスト	5		味方全体	戦闘	味方全体のイニシアティブ値をPL×2増やす。
		3	キュアパラリシス	6		味方1体	常時	対象の「不随」状態をPL×1段階解消する。
		3	レストフル	8		味方全体	常時	味方全体の疲労カウントをPL×1ポイント減らす。
		4	パラライズ	5	麻痺	敵1体	戦闘	対象を強度値+1段階の「不随」状態にする。
		4	スーパーパーソン	7		味方1体	戦闘	対象の白兵・長柄武器ダメージをPL×1、イニシアティブ値をPL×2増加。 対EC命中レベルをPL÷2+1増加、EC値をPL÷2+1下げる。
気		3	サイレンス	4	魔力	PL+3体	戦闘	対象を強度値+1段階の「沈黙」状態にする。
		4	キュアポイズン	8		味方1体	常時	対象の「冒毒」状態をPL×1段階・深度PL×1解消する。
		4	ワールウィンド	8	空気	PL+3体	戦闘	対象に強度値×4の「空気」ダメージを与える。
		5	ピュリファイエア	10		空間	戦闘	敵に掛けられた雲状呪文の効果はPL値だけ弱める。
地		3	ブレイズ	6	礫岩	PL+3体	戦闘	対象に強度値×5の「礫岩」ダメージを与える。
		3	アーマプレート	6		味方全体	常駐	味方全体の各部位ACを3低下する。PL×30分間持続。
		6	キュアストーン	18		味方1体	常時	対象のVIT+PL×3の合計が21より高ければ、「石化」状態から復活する。
心		1	ブレス	4		味方全体	戦闘	味方全体の対EC命中レベルをPL+2+1増加、EC値をPL+2+1下げる。
		1	チャーム	5	催眠	敵1体		交渉相手を幻惑して友好的にする。
		2	キュアレッサーコンディション	4		味方1体	常時	対象の「恐慌」「睡眠」「盲目」「嘔吐」「痺み」状態をPL×1解消する。
		2	ディバイントラップ	4		宝箱・扉	探索時	宝箱や扉などに仕掛けられた罠の種類を見抜く。
		2	アイデンティファイ	8		敵全体	常駐	PL×3レベルまでの敵や品物の正体を判別できる。PL×30分間持続。
		3	ホールドエネミーズ	6	催眠	PL+3体	戦闘	対象を強度値+1段階の「不随」状態にする。(麻痺性では無いことに注意)
		3	セインマインド	10		味方1体	常時	対象の「発狂」状態をPL×1段階解消する。
		5	インスタントデス	10	生命	敵1体	戦闘	対象を死亡させる。相手の抵抗値に5加算して成否判定する。
	6	ロケットオブジェクト	10			探索時	周囲に隠された物品を感知する。探索範囲PL×10フィート。	
	7	ロケットパーソン	16			探索時	特定の個人の居場所を感知し探し当てる。	
聖		1	ヒールウーンズ	4		味方1体	常時	対象のHPをPL×5回復する。
		1	メイクウーンズ	3	魔力	敵1体	戦闘	対象に強度値×5の「魔力」ダメージを与える。
		2	ディスペルアンデッド	7	生命	PL体	戦闘	アンデッド系の敵を消滅させる。
		2	エンチャントブレード	4		味方全体	常駐	味方全体の命中レベルと貫通レベルを3上げる。PL×30分間持続。
		4	コンジュレイション	10				召喚呪文。発動成功後、PL+1D6の値に応じた味方を呼び出す。
		5	リムーブカース	10				アイテムの呪いを一時的に解く。
		5	ヘルスフル	16		味方全体	常時	味方全体のHPをPL×5回復する。
		6	ライフスティール	12	生命	敵1体	戦闘	対象に強度値×PL×5ダメージを与え、詠唱者のHPを与ダメージ÷5回復する。
		6	アストラルゲート	8	生命	PL体	戦闘	悪魔系の敵を消滅させる。成否判定時のレベル差補正の除数を5→2とする。
		7	ワードオブデス	18	生命	敵全体	戦闘	敵全体に強度値×10の「生命」ダメージを与える。
		7	リザレクション	20		味方1体	常時	対象のVIT+PL×3の合計が21より高ければ、「死亡」状態から復活する。
	7	デスウィッシュ	20	生命	敵全体	戦闘	敵全体を死亡させる。相手の抵抗値に5加算して成否判定する。	