

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: 魔術 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		1	エナジーブラスト	2	炎熱	敵1体	戦闘	対象に強度値×4の「炎熱」ダメージを与える。	
		3	ファイアボール	6	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。	
		3	ファイアシールド	8		味方全体	戦闘	受けた「炎熱」属性呪文の強度値を1D6+1かPLのどちらか低い値だけ弱める。PLターン持続。	
		5	プリズミックミサイル	9	閃光	PL+3体	戦闘	「閃光」属性による抵抗判定とランダムに指定された属性抵抗に失敗した対象に、様々な効果のうち一つを与える。	
		6	ファイアストーム	12	炎熱	敵1群	戦闘	雲状呪文。発動時とターン終了時に強度値×5の「炎熱」ダメージを与え続ける。	
		7	ニュークリアブラスト	16	炎熱	敵全体	戦闘	敵全体に強度値×15の「炎熱」ダメージを与える。	
水		1	チリングタッチ	2	冷氷	敵1体	戦闘	対象に強度値×4の「冷氷」ダメージを与える。	
		1	テラー	3	超常	敵1群	戦闘	対象を強度値+1段階の「恐慌」状態にする。	
		2	ウィークン	4	冷氷	PL+3体	戦闘	対象のレベルと貫通レベル、近接・長柄武器ダメージを強度値×1減少する。	
		3	アイスシールド	8		味方全体	戦闘	受けた「冷氷」属性呪文の強度値を1D6+1かPLのどちらか低い値だけ弱める。PLターン持続。	
		4	アイスボール	8	冷氷	PL+4体	戦闘	対象に強度値×8の「冷氷」ダメージを与える。	
		5	ディープフリーズ	6	冷氷	敵1体	戦闘	対象に強度値×21の「冷氷」ダメージを与える。	
気		2	ミサイルシールド	5		味方全体	戦闘	投擲・射撃武器によるダメージを合計でPL×10まで無効にする。戦闘中持続。	
		2	シュリルサウンド	3	空気	敵1群	戦闘	対象に強度値×3の「空気」ダメージを与える。	
		3	スティンクボム	4	空気	敵3体	戦闘	強度値×8の「空気」ダメージと強度値-1段階の「嘔吐」状態にする。	
		3	エアポケット	8		味方全体	戦闘	受けた「空気」属性呪文の強度値を1D6+1かPLのどちらか低い値だけ弱める。PLターン持続。	
		5	レビテイト	12		味方全体	常駐	地面から3インチ浮き上がり落下時ダメージを軽減する。PL×30分間持続。	
		6	ノクシャスフェームズ	10	空気	PL+3体	戦闘	強度値×8の「空気」ダメージと強度値-1段階の「嘔吐」状態にする。	
地		6	アスフィクシエイション	12	空気	敵全体	戦闘	レベルが強度値+5以下の呼吸する生物を窒息死させる。	
	地		1	アーマーシールド	2		味方1体	戦闘	対象の各部位ACをPL×1低下する。
			1	ディレクション	3		自身	常駐	常に東西南北の方角を把握できる。PL×30分間持続する。
			2	ノックノック	6		宝箱・扉	探索時	宝箱や扉などに仕掛けられた罠や鍵を解除する。
			3	ウェブ	7	麻痺	敵1体	戦闘	対象を強度値+1段階の「不随」状態にする。
			3	ウィッピングロック	6	礫岩	敵1群	戦闘	対象に強度値×4の「礫岩」ダメージを与える。
		4	アーマーメルト	8		敵1群	戦闘	対象の各部位ACをPL×1上昇する。戦闘中持続。重複有効。	
心		4	クラッシュ	9	礫岩	敵1体	戦闘	対象に強度値×18の「礫岩」ダメージを与える。	
	心		1	スリープ	3	催眠	PL+3体	戦闘	対象を強度値+1段階の「睡眠」状態にする。
			2	ディテクトシークレット	5		自身	常駐	周囲5フィート以内の隠された物品を感知する。PL×30分間持続する。
			2	ウォッチベルズ	5		味方全体	戦闘	味方全体の「睡眠」状態をPL×1段階解消する。
			4	ウィザードアイ	10		味方全体	探索時	周囲の地図を投影して見る。投影範囲PL×10フィート。
			4	スプークス	7	超常	敵全体	戦闘	敵全体を強度値+1段階の「恐慌」状態にする。
聖		2	マジックミサイル	4	魔力	PL+2体	戦闘	対象に強度値×4の「魔力」ダメージを与える。	
		3	ブリンク	7		自身	戦闘	自身の身体を亜空間に出入りさせることで攻撃を避ける。PL×3ターン持続する。	
		4	マジックスクリーン	8		味方全体	常駐	敵からの呪文の効果強度値2だけ弱める。PL×30分間持続。	
		4	コンジュレイション	10	召喚		戦闘	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	アンチマジック	7		敵1群	戦闘	対象の呪文発動判定時、2d6の値からPL値をマイナスする。PL×1ターン持続。	
		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。	
		6	ザップアンデッド	15	魔力	敵1体	戦闘	アンデッド系の敵に強度値×PL×14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。		