

# 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:

	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		2	サイオニックファイア	4	炎熱	PL+2体	戦闘	対象に強度値×5の「炎熱」ダメージを与える。
		3	ダズリングライト	6	閃光	PL+1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。
水		1	スタミナ	2		味方1体	常時	対象の疲労カウントをPL×2ポイント減らす。
		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	冷水	PL+3体	戦闘	対象のレベルと命中レベル、白兵・長柄武器ダメージを強度値×1減少する。
		2	スロウ	4	冷水	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。
		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。
気		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」ダメージを与える。
		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。
地		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	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	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。
		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		1	メンタルアタック	3	超常	敵1体	戦闘	強度値×4の「超常」ダメージと強度値-1段階の「発狂」状態にする。
		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。
		1	プレス	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	1体		交渉相手を幻惑して友好的にする。
		2	キュアレサ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	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	コンフュージョン	6	超常	PL+1体	戦闘	対象を強度値+1段階の「発狂」状態にする。
		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。
		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。(麻属性では無いことに注意)
		3	マインドリード	8		1体		交渉相手の脳内からキーワードを引き出す。
		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。
		4	サイオニックブラスト	8		PL+3体	戦闘	強度値×4の「超常」ダメージと強度値-1段階の「発狂」状態にする。
		4	イリュージョン	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。
		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。
		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	マインドフレイ	18	超常	敵全体	戦闘	敵全体に強度値×9の「超常」ダメージと強度値-1段階の「発狂」状態にする。
	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。
		3	ブリンク	7		自身	戦闘	自身の身体を亜空間に入りさせることで攻撃を避ける。PL×3ターン持続する。
		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をダメージ+5回復する。
		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。