

空気中に存在する Raw Energy から魔力を取り出して強大な魔法の力を得る方法を記した本。
普通の人が見るとオカルトにしか見えないが、古の Wild Mage はこの方法に従って実際に魔法を使っていたらしい。

Arcane Spellcaster が真剣にこの本を読んで研究すると古の Wild Magic を Bonus Spell として得ることが出来る。時間をかけて読めばいろいろな Wild Magic が習得出来る可能性もある。

L が現在この本から習得した呪文は次の通り。

Nahal's Reckless Dweomer

Evocation

Level: Wiz/Sor Any

Components: VS

Casting Time: Same as emulated spell, minimum standard

Range: Twice of emulated spell

Target: Twice of emulated spell

Spell Resistance: Same as emulated spell (Yes)

Save: Same as emulated spell (Special)

Duration: Special

古の Wild Magic の基本呪文。

Nahal's Reckless Dweomer は任意の Spell LV として準備する / 使用することが出来る。 Nahal's Reckless Dweomer を使うときに、Caster は Spell LV+1 以下で自分が使える (Spell book に書かれているか、Spell List に入っている) Spell を一つ選択し、起点やターゲットなど選んだ Spell に必要なコンディションを決める。

次に d100 を振って Wild Surge results を参照する。効果のところに Spell の効果が発揮されるような内容が書いてあれば選択した Spell に記述を適用し、その通り効果が現れる。そのような記述がない時にはテーブルに書いてあることだけが起こる。

もし Caster が Wildmage であれば、Wildmage class LV を d100 の出目に足すことが出来る。"Student of Chaos" は適用されない。

この Spell に Metamagic を適用することは出来ない。

効果が微妙な部分は、その時の DM が適宜処理して下さい。

使用例 1: L は 2LV Spell として Nahal's Reckless Dweomer を発動しました。L は自分の Spell list の中から 3LV 以下の Spell を一つ選択します。今回は Fireball を選択たことにしましょう。

まず、Fireball としての起点 (と範囲) を自分で決定します。その後ダイスを振ったところ、出目は 52 でした。L が Wildmage 1LV だとすると、 $52+1=53$ の結果を参照します。記述は Target と L の声が入れ替わると書いてあります。今回は直接の Target はいないので、起点の一番近くにいた敵 A と L の声が入れ替わることになります。Spell effect についての記載は無いので、Fireball の効果は発揮されずに Spell は終了します。

使用例 2: 今度は Magic Missile を選択しました。Target として敵 B,C に 2 発ずつ撃つことを決定します。ダイス目は修正込みで 101 だった (!) ので 100 の効果を見ます。記述は Spell の効果が 2 倍

になる、なので敵 B,C にダメージが 2d4+2 の Magic Missile が 2 発ずつ飛んでいきます。

Vortex

Evocation

Level: Wiz/Sor 5

Components: V,S,M

Casting Time: 1 Standard Action

Range: Close

Spell Resistance: Yes

Save: Reflex half

Duration: Concentration (Max 1d4+1round/CL)

指定したタイルに Raw Magical Energy の竜巻を作り出す。障害物や Creature が占めているタイルを指定する事はできない。Vortex を唱えた Round には指定したタイルにきらめきが集まっていき、次の Round には多色で 5ft*5ft*7ft の大きさを持つ竜巻となる (Medium size と考えて下さい)。Concentrate を止めると竜巻は消えてしまう。

竜巻ができた後、Caster は Concentrate の一部としてこの竜巻を最大 60Feet まで動かそうとすることが出来る。竜巻は直線にしか動かす事はできず、Caster は竜巻を動かす「方向」と「距離」を決める。ただし、竜巻が制御通りの「方向」に動く確率は 50% である。制御出来なかった場合には、Grenade Weapon をはずした時と同じように 1d8 で「方向」を決定する。この場合でも距離は術者の決定した通りに動く。移動の際、竜巻は Creature や自分より小さい障害物は通過する事ができる。それよりも大きい障害物に当たった場合にはランダムな方向に跳ね返る。

Wild Mage 以外がこの Spell を使った場合、この「方向」の制御は必ず失敗する。

竜巻に巻き込まれた Non-Magical な Creature は 1d4/CL(Max 15d4)、Magical な Creature や Spellcaster は 1d6/CL(Max 15d6) のダメージを受ける。

Caster は竜巻が Creature に当たる度に 20 面を振る。これで 1 が出た場合には竜巻はその場で爆発し、呪文はそこで終了する。この時通常のダメージに加え、Target=Caster= 最後に当たった Creature、Spell Effect= ダメージとして Wild Surge が発生する。

Material Component は絹の飾りリボンと一握りの藁。

Wildshield

Transmutation

Level: Wiz/Sor6

Components: V,S,M

Casting Time: 1round

Range: Personal

Spell Resistance: Yes (Harmless)

Save: No

Duration 24hours or until discharged

この Spell を使用すると Caster の周りを多色の光の帯が取り巻く。視界が遮られるなどの特殊な効果は無い。

Wildshield は合計で 2d6 Level 分の Spell などから Caster を守る。これには Area Spell, Touch Spell などあらゆる Spell, Spell-like Ability が含まれる。Wild Surge も 1d6 Level Spell 相当として防ぐ。この 2d6 は基本的には DM が秘密に振っておき管理するが、面倒くさければ PL にやらせてもよい。

受けた Spell が防げる上限を超えた場合、最後に受けた Spell は完全に無効化されるが、Target=Caster= 使用者、Spell Effect= なしとして Wild Surge が発生する。
Material Component は小さいスポンジ。

Hornung's Surge Selector

Transmutation

Level: Wiz/Sor 7

Components: VSM

Casting Time: 1round

Range: Personal

Spell Resistance: No

Save: No

Duration: 12hour or until discharged

古の Wildmage は、普通に Spell を使うだけでも暴発して Wild Surge が起きることがあったため、大変危険な存在だった。Wildmage の Hornung は、自分の Wild Surge で何度もひどい目にあったため、もっと制御をよくして自分の生存率を高めようと考えた。その結果として開発されたのがこの Spell である。

Caster は自分が起こした Wild Surge の結果を決める際、d100 を 2 回振り、好きな方の結果を適用する事ができる。これは Nahal's Reckless Dweomer によって起こされた Wild Surge に対しても有効である。

この Spell は 12 時間経つか、1/5CL 回の Wild Surge をコントロールすると終了する。

Hornung's Surge Selector を唱える時には 10% の確率で Target=Caster=Hornung's Surge Selector の使用者、Spell Effect=Hornung's Surge Selector として Wild Surge が発動してしまう。Spell の効果が現れる前なので、これにより起こった Wild Surge はコントロールする事ができない。

Material Component は真鍮製の糸巻き。

Wildzone

Conjuration

Level: Wiz/Sor 8

Components: VSM

Casting Time: 1round

Range: 0

Spell Resistance: Yes

Save: No

Duration: 2d6*10min

この強力な Spell は魔法の力を混乱させ、Wild Magic のように不安定にしてしまう。

Wildzone は Caster を中心に 300feet 立方の空間を Wild Magic の領域にする。この領域の中で唱えられた全ての Spell と Spell-like Ability は必ず Wild Surge を引き起こす (注: Spell の効果に加えて Wild Surge の効果が起こるとのこと)。また、領域内で Magic Item が発動された場合も同様に Wild Surge を起こす。

Material Component は塗料を入れるための打ち延ばした銀で作られた器で、少なくとも 2000GP の価値があるもの。

Wildfire

Evocation

Level: Wiz/Sor 9

Range: 0

Component: V

Casting Time: Standard

この Spell により、Wild Mage は彼自身を通じて Raw Magical Energy を呼び込み、自在に操る事ができる。

この効果は Wish とよく似ているが、いくつかの点では異なる（と原文には書いてあるが、実際には Wish 程の柔軟性は無い）。

Wildfire は全ての 8th 以下の Wizard Spell を Emulate する事ができる。Emulate する Spell を知っている必要はあるが、Spellbook に書いてある必要は無い。Save DC は 9th Spell として扱い、さらに相手は Save に -2 の Penalty を受ける。

Wildfire は Magical Item の作成に使う事も出来る。この効果により、普通でない Magical Item も作成する事が出来るかもしれない。（作る際の制限、効果などは DM 判断でしょう）

Wildfire では無から 10feet cube 以内の大きさのアイテムを作り出すこともできる。複雑な物を作る場合には、Fabricate と同様に扱う。作られたものは緑がかっていて、光と魔力を放っている。これは鉄よりも固く、Fire, Cold, Electricity に Immune で、Dispel Magic と Wish 以外のあらゆる Spell から被害を受けない。また、重さはほとんど感じられない。

Wildfire により付与された魔力、作られたアイテムは不安定で、1d6+4Hour 経つと元の Raw Magical Energy に戻ってしまう。

Wild Surge results

d100 を振り、そのままダイス目の結果を見る。

Nahal's Reckless Dweomer を使った時だけはダイス目に Wildmage Level を足した結果を見る。

D100	Result
01	Wall of force appears in front of caster
02	Caster smells like a skunk for spell duration
03	Caster shoots forth eight non-poisonous snakes from fingertips. Snakes do not attack.
04	Caster's clothes itch (-2 to initiative for 1 d10 rounds)
05	Caster glows as per a light spell
06	Caster polymorphs randomly as Baleful Polymorph
07	Next phrase spoken by caster becomes true, lasting for 10 minute
08	Caster's hair grows one foot in length
09	Caster's feet enlarge, reducing movement to half normal and -8 to initiative rolls for 1d3*10 minute
10	Caster's face is blackened by small explosion
11	Caster develops allergy to his magical items. Character cannot control sneezing until all magical items are removed. Allergy lasts 1 d6 *10 minute.
12	Caster's head enlarges for 1 d3 *10 minute
13	Caster reduces (as reduce person) for 1 d3 minute
14	Caster falls madly in love with target until a remove curse is cast
15	Spell cannot be dismissed at will by caster
16	Spell effect has 60' radius centered on caster

17 Colorful bubbles come out of caster's mouth instead of words. Words are released when bubbles pop. Spells with verbal components cannot be cast for 1 minute.

18 Reversed tongues affects all within 60 feet of caster

19 Wall of fire encircles caster

20 Caster pivots 180 degrees and spell affects normally

21 Caster suffers same spell effect as target

22 Caster levitates 20' for 1 d4 *10 minute

23 Cause fear with 60' radius centered on caster. All within radius except the caster must make a saving throw.

24 Caster speaks in a squeaky voice for 1 d6 days

25 Caster gains X-ray vision for 1 d6 rounds

26 Caster ages 10 years. Restoration spell can remove this effect.

27 Silence centers on caster

28 10'x10' pit appears immediately in front of caster, 5' deep per caster level

29 Reverse gravity beneath caster's feet for 1 round

30 Colored streamers pour from caster's fingertips

31 Spell effect rebounds on caster

32 Caster becomes invisible as per invisibility

33 Color spray from caster's fingertips

34 Stream of butterflies pours from caster's mouth

35 Caster leaves monster-shaped footprints instead of his own until a dispel magic is cast

36 3-30 gems shoot from caster's fingertips. Each gem is worth 1d6 x 10 gp.

37 Music fills the air

38 Create food and water

39 All normal fires within 60' of caster are extinguished

40 One magical item within 30' of caster (randomly chosen, caster's item comes first) is permanently drained

41 One normal item within 30' of caster (randomly chosen, caster's item comes first) becomes permanently magical

42 All magical weapons within 30' of caster are increased by +2 for 1 minute

43 Smoke trickles from the ears of all creatures within 60' of caster for 10 minute

44 Dancing lights

45 All creatures within 30' of caster begin to hiccup (-1 to initiative, -1 to attack roll)

46 All normal doors, secret doors, portcullises, etc. (including those locked or barred) within 60' of caster swing open

47 Caster and target exchange places

48 Spell affects random target within 60' of the caster

49 Spell fails but is not wiped from caster's mind

50 Summon Monster 2 (Celestial Eagle)

51 Sudden change in weather (temperature rise, snow, rain, etc.) lasting 1d6*10 minute

52 Deafening bang affects everyone within 60'. All those who can hear must Fort save or be stunned for 1 d3 rounds.

53 Caster and target exchange voices until a remove curse is cast

54 Gate opens to randomly chosen outer plane; 50% chance for extra-planar creature to appear.

55 Spell functions but shrieks like a shrieker
 56 Spell effectiveness (range, duration, area of effect, damage, etc.) decreases 50 %
 57 Spell reversed, if reverse is possible
 58 Spell takes physical form of free-willed elemental and cannot be controlled by caster. Elemental
 remains for duration of spell. Touch of the elemental causes spell effect (Attack bonus equal of caster's).
 59 All weapons within 60 ' of caster glow for 1 d4 rounds
 60 Spell functions; any applicable saving throw is not allowed
 61 Spell appears to fail when cast, but occurs 1 d4 rounds later
 62 All magical items within 60 ' of caster glow for 2 d8 days
 63 Caster and target switch personalities for 2 d10 rounds
 64 Slow spell centered on target
 65 Target deluded (only target believe spell functions normally, but nothing occurs actually)
 66 Lightning bolt shoots toward target
 67 Target enlarged as per enlarge person regardless its type
 68 Darkness centered on target
 69 Plant growth centered on target
 70 1,000 lbs. of non-living and non-magical matter within 10' of target vanishes
 71 Fireball centers on target
 72 Target turns to stone as per flesh to stone
 73 Spell is cast; memory of spell are retained
 74 Everyone within 10' of caster receives the benefits of a heal spell
 75 Target becomes dizzy (-4 AC and attack bonus, cannot cast spells) for 2d4 rounds
 76 Wall of fire encircles target
 77 Target levitates 20' for 1d3 minute
 78 Target suffers blindness
 79 Target is charmed as per charm monster
 80 Target forgets (Will save or forget events within 1minute/3CL)
 81 Target's feet enlarge, reducing movement to half normal and adding -8 to all initiative rolls for 1d3
 minute
 82 Uncontrollable Rust Monster appears in front of target.
 83 Target polymorphs randomly as per Baleful Polymorph
 84 Target must make Will save or falls madly in love with caster until a dispel magic is cast.
 85 Target must make Fort save or changes sex. Remove Curse spell removes this effect.
 86 Small, black raincloud forms over target
 87 Stinking cloud centers on target
 88 Heavy object (boulder, anvil, safe, etc.) appears over target and falls for 2d20 points of damage
 89 Target begins sneezing. No spells can be cast until fit passes (1 d6 rounds).
 90 Spell effect has 60' radius centered on target (all within radius suffer the effect)
 91 Target's clothes itch (-2 to initiative for 1 d10 rounds)
 92 Target's race randomly changes until canceled by dispel magic
 93 Target turns ethereal for 2 d4 rounds
 94 Target hastened as per haste
 95 All cloth on target crumbles to dust
 96 Target sprouts leaves (no damage caused, can be pruned without harm)

- 97 Target sprouts new useless appendage (wings, arm, ear, etc.) which remains until dispel magic is cast
- 98 Target changes color (canceled by dispel magic)
- 99 Spell has a minimum duration of 10 round (i.e., a fireball creates a ball of flame that remains for 1 turn, a lightning bolt bounces and continues, possibly rebounding, for 10 round etc.)
- 100 Spell effectiveness (range, duration, area of effect, damage, etc.) increases 200%