

レベル0 ウィザード呪文 APG

系統		名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統	副系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
力術	[火]	スパーク <i>Spark</i>	近	超微小の 物体1つ	1標準	瞬間	頑健・無効 (物体)	可 (物体)	対象が燃えやすい物体であれば火をつける。これは火打ち石と打ち金で火をつける場合と変わらないが、着火までの時間が短くて済む。	音声または動作	Brd0、Clr0、Dri0、Wit0

レベル1 ウィザード呪文 APG

系統		名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統	副系統	名前	距離 ft.フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R.ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
幻術	(虚像)	ヴァニッシュ <i>Vanish</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv (最大5R) (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	この呪文はインヴィジビリティと同様に働くが、持続時間が1R/Lv(最大5R)となっている点が異なる。インヴィジビリティのように、この呪文は他のクリーチャーに攻撃を行なうと直ちに終了する。	音声、動作	Brd1
召喚術	(創造)	スタンブル・ギャップ <i>Stumble Gap</i>	近	本文	1標準	1R+1R/Lv	反応・不完全	不可	浅い他の次元界に通じる穴を作り出し、入ったものを転倒させる。この穴は5ft平方で深さは6インチである。この穴を作り出した時にその場所を占めていたクリーチャーと、その後に穴を含むマスに侵入したクリーチャーは反応セーブを行ない、成功すれば穴に落下せずにすむ。落下したなら、1d6ポイントのダメージを受け、隣接したマスに移動して転倒する。セーヴィング・スローの成否に関わらず、そのクリーチャーは1ラウンドの間、あらゆるロールと判定に−1のペナルティを被る。この呪文は、穴を含むマスに隣接したマスには何の影響も及ぼさない。	音声、動作、 焦点	
死霊術	—	スカルプト・コープス <i>Sculpt Corpse</i>	接触	死亡した クリーチャー 1体	1標準	瞬間	意志・不完全 (本文)	不可	対象となった死体の外見を別のクリーチャーや術者が直接会ったことがる特定の個人に見えるように、実際の姿を変える。外見は1サイズ大きくしたり小さくしたりすることができ、外見、性別、年齢すら変更してよい。この詐術に気付くかどうかを意志セーブを行なって決定する。 特定の個人に姿を変えた場合も、意志セーブに成功すればそれが当人でないことが判る。しかし5未満の差で失敗した場合には、これはきつと良く似た他人だろうと考える。 この呪文は単に死体の外見を変えるだけである。死体に影響を与えるいかなる呪文や効果(スピーク・ウィズ・デッドやレイズ・デッドのような)も、実際の姿を伴っているかのようにその効果を発動する。	音声、動作、 物質	
心術	[精神 作用]	メモリー・ラプス <i>Memory Lapse</i>	近	生きている クリーチャー 1体	1標準	瞬間	意志・無効	可	呪文が発動した直前のターンの出来事を対象に忘れさせる。これにより、対象から信頼されるかどうかの〈交渉〉〈威圧〉などの技能判定を再挑戦することができる。	音声、動作	Brd1
変成術	—	アント・ハウル <i>Ant Haul</i>	接触	1体	1標準	2時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象の運搬能力を3倍にする。対象の実際の【筋力】には影響を与えない。鎧による制限にも影響を与えない。鎧によって移動速度が下がるような場合には、この呪文は影響を及ぼさない。 <b>物質要素:</b> 小さな滑車	音声、動作、 物質	Alc1、Clr1、 Dri1、 Rng1、 Dri1
	[風]	オルター・ウィンズ <i>Alter Winds</i>	接触	10ft半径 拡散(固定)	1分	1時間/Lv	意志・無効	可	範囲内の風の強さをわずかに弱めるか、わずかに強める。この効果は呪文を発動した際に接触していた箇所を中心に発動し、移動しない。範囲内の魔法的でない自然の風の強さを1段階上げるか下げるかする。この呪文での最大の風の強さは術者レベルに依存し、以下の通りである。 Lv.1〜3: 軟風、Lv.4〜9: 疾風、Lv.10〜16: 強風、Lv.17〜: 暴風	音声、動作	
	[地]	エクスペディシャス・エクスカヴェイション <i>Expeditious Excavation</i>	近	5ft立方内の 埃	1標準	瞬間	本文	不可	5ft立方のサイズまでの土、埃、砂を掘ったり移動させたりする。あなたが穴掘り移動中ならば、自分の周り5ft立方を選んで使用することができるが、この呪文でトンネルを掘ることはできない。クリーチャーの足下に深さ5ftの落とし穴を掘ることもできる。この場合、上のクリーチャーは反応セーブに成功しなければ転倒し伏せ状態となる。成功したなら穴の下に着地するか、穴の隣接したマスに移動するかを選択できる。この移動は機会攻撃を誘発しない。5ftの穴から脱出するにはDC5の〈登攀〉判定が必要。大型もしくはそれより大きいクリーチャーには影響を及ぼさない。 移動させた土は通常影響がない形で移動されるが、術者が望むなら巻き上げることができる。この土の雲は1ラウンドの間呪文の対象となったマスとそのマスに隣接するマス全てに完全視認困難を提供する。 この呪文は固い岩や(地)クリーチャーには影響を及ぼさない。 <b>物質要素:</b> 小さなシャベル	音声、動作、 物質	Dri1
	—	グラヴィティ・ボウ <i>Gravity Bow</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者が放つアローもしくはボルトの重さが射出後に増す。これにより与えるダメージが通常より1サイズ大きいものとして扱う。術者のみがこの効果を受ける。	音声、動作	Rng1
	—	クラフターズ・コース <i>Crafter's Curse</i>	近	1体	1標準	1日/Lv (解除可)	意志・無効	可	対象はこの呪文の効果が切れるまでの間、あらゆる〈製作〉判定に−5のペナルティを被る。	音声、動作、 物質	
	—	クラフターズ・フォーチュン <i>Crafter's Fortune</i>	近	1体	1標準	1日/Lvが 消費まで (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は直感が働き、次に行う〈製作〉判定に+5の幸運ボーナスを得る。 <b>物質要素:</b> 道具	音声、動作、 物質	Alc1
	[地]	ストーン・フィスト <i>Stone Fist</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者の素手を生きた石に変える。呪文の効果時間の間、術者の素手攻撃は機会攻撃を誘発せず、1d6ポイントの殴打武器として致傷ダメージを与える(小型であれば1d4)。加えて、あらゆる物質の8より小さい硬度を無視する。 ストーン・トウ・フレッシュはこの呪文を直ちに解呪する。トランスミュート・ロック・トウ・マッドの対象になったのなら、この呪文は直ちに終了し、術者は4d6ポイントのダメージを受ける。 <b>物質要素:</b> 花崗岩の欠片	音声、動作、 物質	Alc1、Dri1
	[火][光]	ダンシング・ランタン <i>Dancing Lantern</i>	接触	自律行動する一つのランタン	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	ランタンにあなたの後ろを付けてくよう自律行動させる。ランタンは術者の肩の高さに浮かびあなたから5ft以内にいる。あなたの移動速度より早く移動することはない。通常より重いランタンには機能しない。ランタンの明かりは通常の範囲を照らし、油は不要である。ランタンの明かりを対象にした呪文は術者に向けたものとして適用される。 パーマネンシィにより永続化可能。 <b>焦点具:</b> ランタン	音声、動作、 焦点	Brd1、Clr1、 Rng1、Wit1
	—	タッチ・オヴ・グレイスレスネス <i>Touch of Gracelessness</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	頑健・不完全	可	接触により、対象をおどけたピエロにする。対象は【敏捷力】に1d6+術者レベル2ごとに1(最大1d6+5)のペナルティを与える。このペナルティにより、【敏捷力】が1を下回ることはない。 加えて、対象が移動力の半分以上で移動しようとしたなら、対象は転倒し伏せ状態となる。対象が飛行しているなら、その機動性は1段階悪化する。 頑健セーブに成功すれば【敏捷力】へのペナルティは半分で済み、移動による転倒や機動性の悪化は起こらない。	音声、動作	Brd1

	-	タッチ・オウ・ザ・シー <i>Touch of the Sea</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象の指と足をひれに変えることで、水泳移動速度30ftと〈水泳〉判定に+8のボーナス、そして水中で取り乱したり危険に巻き込まれたりする際に行なう〈水泳〉判定で出目10をとることができるようになる。また、水中で疾走することができるようになる。 この変成はブーツやグラブを対象の身体に溶け込ませる(魔法のアイテムはこの状態でも効果を及ぼし続ける)。この呪文は対象が水中で呼吸できる能力を提供するわけではない。 <b>物質要素</b> : 魚の模型	音声、動作、物質	Alc1、Dri1
	-	ブレイク <i>Break</i>	近	中型以下の物体1つ	1標準	瞬間	頑健・無効 (物体)	可 (物体)	対象を破壊するか、少なくともダメージを与える。頑健セーブに失敗すれば、対象は破壊状態になる。すでに破壊状態の物体に使用して頑健セーブに失敗すれば、対象は破壊状態になる。 <b>物質要素</b> : 小枝1つ	音声、動作、物質	
力術	[水]	ハイドロリック・プッシュ <i>Hydraulic Push</i>	近	1体か1つの物体	1標準	瞬間	不可	可	水の爆発を呼び出し1体のクリーチャーもしくは1つの物体を押す。この水の爆発を使用して戦技の突き飛ばしを行なうことができる。この突き飛ばしのCMBは術者レベル+〈【知力】修正値、【判断力】修正値、【魅力】修正値の最も高い値〉である。この突き飛ばしは機会攻撃を誘発しない。 この呪文は対象となったクリーチャーおよび物体、あるいは5ft平方で燃えている火を消す。魔法の火には影響を及ぼさない。 この呪文はフレアと同様に働くが、起点の半径10ft爆発の範囲にいる全てのクリーチャーに影響を及ぼす。	音声、動作	Dri1
	[光]	フレア・バースト <i>Flare Burst</i>	近	半径10ftに爆発する光	1標準	瞬間	頑健・無効	可		動作	Brd1、Dri1

レベル2 ウィザード呪文 APG

系統		名前	距離 ft:フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統 召喚術	副系統 (創造)	アロー・エラプション <i>Arrow Eruption</i>	長	半径30ft爆発	1標準	瞬間	不可	可	前のラウンドで敵を殺したアローもしくはクロスボウ・ボルト(術者が射出したもの)の実体のある複製を作り出す。その複製はアローが殺した死体から半径30ftの中にいる敵クリーチャーに放たれる。術者レベルにつき1体(最大15体)のクリーチャーを標的にすることができる。攻撃ロールは1度だけ行い、それぞれのアローに適用する。このアローは敵を殺したアローが持つ魔法的特徴を(射出側が付与した効果も含めて)全て保持している。また、術者が適用できる魔法のアイテム、特技、クラスおよび種族特徴の全てを適用できる。しかしこの呪文は個々の攻撃を終える呪文や回数制限のある魔法の効果の効果を再び作り出すことはできない。トゥルー・ストライクもこの中に含まれる。ただし、アーケイン・アーチャーの「呪文の矢」クラス特徴により呪文の効果範囲がアローに置き換わっている場合は例外である。	音声、動作、物質	Rng2
	(創造)	クリエイト・ピット <i>Create Pit</i>	中	10ft×10ftの穴、深さ10ft/2Lv	1標準	1R+1R/Lv	反応・無効	不可	10ft×10ftで術者レベル2ごとに深さ10ft(最大30ft)の別の次元界に通じる穴を作り出す。この穴は水平な面に作らなければならない。他の次元につながっているためにこの穴は重量がなく通常の物質を動かさない。この穴は船の甲板やダンジョンの床、森の地面などに容易に作成できる。 穴が召喚されたときに穴の上にいたクリーチャーやその後に侵入したクリーチャーは反応セーブを行ない、成功すれば落下を免れる。加えて、穴の隣接したマスは傾斜がかかっているため、そのマスで行動を終えたクリーチャーは+2のボーナスを得た上で反応セーブを行なわねばならず、失敗すると落下してしまう。突き飛ばしなどで穴に押された場合には、セーヴィング・スローも行えず落下してしまう。 落下後のダメージは通常の落とし穴と同様に計算する。這い上がるためには〈登攀〉判定(難易度25)に成功しなければならない。呪文の効果時間が過ぎれば、穴はせりあがり中のクリーチャーも無事に出てくる。 <b>焦点具</b> :10gpの価値があるシャベルのミニチュア	音声、動作、焦点	Sum2
	(創造) [地]	ストーン・コール <i>Stone Call</i>	中	半径40ft、高さ20ftの円柱	1標準	1R/Lv	不可	不可	砂、砂利、石が範囲を覆い、範囲内の全てのクリーチャーは2d6ポイントの殴打ダメージを受ける。このダメージは呪文が発動された際に1度だけ適用される。 残りの持続時間の間、範囲内は砂利に覆われ移動困難な地形となる。持続時間の終了には岩は消え、(与えたダメージを除いて)後に影響は残らない。	音声、動作	Dri2、Rng2
	(創造) [水]	スリップストリーム <i>Slipstream</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv(解除可)	反応・無効(無害)	不可	対象を移動させる水か地面の波を作り出す。地面を伝って移動する場合、対象の移動速度は10ft増加する。下り坂なら移動速度は20ft増加するが、上り坂の場合には移動族度は増加しない。水泳中は水泳移動速度を20ft増加させる。対象が水泳移動速度を持たない場合、対象は水泳移動速度20ftを獲得する。 <b>物質要素</b> :水と油数滴	音声、動作、物質	Dri2、Rng2
	[闇]	ダスト・オヴ・トワイライト <i>Dust of Twilight</i>	中	10ft拡散内のクリーチャーと物体	1標準	瞬間	頑健・無効(疲労状態のみ)	不可	虹色に輝く黒い粒子が降り注ぎ、松明、ランタン、陽光棒、その他の光源に付着して消してしまう。さらに呪文レベル2以下の全ての[光]呪文を解呪する(ディスペル・マジックのように)。範囲内のクリーチャーは頑健セーブを行ない、失敗すると疲労状態となる。 <b>物質要素</b> :石炭の粉末	音声、動作、物質	Brd2
占術	[風、地、火、水のいずれか]	エレメンタル・スピーチ <i>Elemental Speech</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	選択した属性に対応したクリーチャーと会話する能力を得る。対象が友好的であることを保証するものではなく、やり取りを行えることはあまりない。選択した属性に属する[知力]1以上のすべてのクリーチャーと会話する能力を得る(例え、そのクリーチャー同士が会話できないとしても)。 [風]呪文として発動した場合、風界語を話すか、(風)副種別を持つか、飛行移動速度を持つクリーチャーと会話が行える。 [地]呪文として発動した場合、地界語を話すか、(地)副種別を持つか、穴掘り移動速度を持つクリーチャーと会話が行える。 [火]呪文として発動した場合、火界語を話すか、(火)副種別を持つクリーチャーと会話が行える。	音声、動作、物質	Brd3、Clr3、Dri2
	—	クリエイト・トレジャー・マップ <i>Create Treasure Map</i>	接触	死んでいるクリーチャー1体	1時間	瞬間	不可	不可	死体が生きていたときに知っていた価値のあるものの位置を、死体の身体の一部から地図に描き出す。死体の一部は必ず術者が切り取らねばならず、死亡してから24時間以内の死体に呪文をかけなければならない。肉体的身体のないクリーチャーの死体にこの呪文をかけることはできない。切り取るのは皮膚などの表面に出ている部位である必要がある。あなたの作り出した地図はそのクリーチャーが死ぬときにもっともよく知っていた場所のものである。術者レベル3ごとに1つの価値あるものの場所が地図に表される。クリーチャーの死後の物体の移動までは判別できない。作成時に地図の縮尺、近さ、地方かどうか、広さを決定しなければならない。クリーチャーによっては、食料や恋人、あなたの宝物庫が現れることもある。	音声、動作、物質	Brd2、Dri2、Rng2
	—	シェア・ランゲージ <i>Share Language</i>	接触	1体	1標準	24時間	意志・無効(無害)	可(無害)	特定の1つの言語に対する術者の能力を他のクリーチャーに共有する。24時間の間、読み書き、理解する能力を与える。術者レベル5ごとに追加で1つの言語(最大でLv.20の5つ)を共有することができる。対象は声を発せるか、身ぶり手ぶりが行えるか、他のものとやり取りが行えるものでなければならない。目標が実際の言語を理解する精神的な能力に欠けているのなら、その言語による複雑な指示や提案に応じ、行なう程度の知識を獲得する(書かれているか会話で発せられたかは問わない)。しかしこの呪文によって一時的に増加した語彙が目標の推理力を高めることはないため、注意深くないクリーチャーに支持する場合には曖昧さを排除するために注意が必要。 <b>物質要素</b> :辞書の1ページ	音声、動作、物質	Brd1、Clr2、Dri2
変成術	—	アクセラレート・ポイズン <i>Accelerate Poison</i>	接触	1体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	対象に影響を及ぼしている毒の進行を加速させる。もし毒に潜伏期間があれば即座に効果が始まる。潜伏期間がなければ周期は2倍になり、1ラウンドもしくは1分に2回のセーブと2回のダメージを受ける。その結果、持続時間は半分になる。対象が複数の毒の効果を受けていた場合、術者が毒を与えたのであれば、その中から選択できる。そうでなければ、ランダムに効果を及ぼす毒を選択する。 <b>物質要素</b> :棘1つ	音声、動作、物質	Dri2、Rng2
	—	グライド <i>Glide</i>	自身	術者	1標準	着地するか1分/Lv(解除可)	—	—	術者は落下してもダメージを受けない(フェザー・フォールと同様)。加えて、1ft落下することに水平方向に5ft移動できる(1ラウンド60ftまで)。落下以外の際にこの効果は使用できない。強い風が巻き上げてくれるなどすれば、その上を滑ることができる。この呪文は着地した瞬間に終了する。終了した時点でまだ中にいたなら、通常通り落下する。 <b>物質要素</b> :一枚の葉	音声、動作、物質	Dri2、Rng1

力術	[酸、冷気、電気、火のいずれか]	エレメンタル・タッチ <i>Elemental Touch</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv (解除可)	本文	不可	<p>術者の手にエレメントの力を宿す。[酸][冷気][電気][火]から1つを選択すること。術者は近接接触攻撃に成功することで、術者レベル毎に1d6ポイントの選択した種別のダメージを与えることができる。この効果は素手攻撃、1回のひっかけ攻撃、1回の叩きつけ攻撃に合わせて使用できる。このダメージは複数回攻撃しても1回しか適用されない。効果に続くダメージは通常のもので、効果は累積しない。手は選択した効果への耐性を得ることはない。選択した効果の副種別が呪文にも付与される。</p> <p><b>物質要素</b>：選択したエレメントの欠片</p> <p><b>酸</b>：このバージョンでは術者レベル3ごとに1ラウンドの間続く1ポイントの継続[酸]ダメージを対象に及ぼす。対象は頑健セーブを行ない、失敗すれば継続ダメージを受けている間不調状態になる。</p> <p><b>冷気</b>：このバージョンでは対象は頑健セーブを行ない、失敗すると疲労状態になる。既に疲労状態ならば効果は及ぼさない。</p> <p><b>電気</b>：このバージョンでは対象は頑健セーブを行ない、失敗すると1ラウンドの間よろめき状態になる。</p> <p><b>火</b>：このバージョンでは対象に着火する可能性がある。</p>	音声、動作、物質	Alc2
	[火]	バーニング・ゲイズ <i>Burning Gaze</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	頑健・無効 (本文)	可	<p>術者の目が石炭のように燃え上がり、視線で物体や敵に着火する。呪文の持続時間の間に標準アクションを使用して、術者は30ft以内のクリーチャー1体か物体1つに視線を向けることができる。対象は頑健セーブを行ない、失敗すれば1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。誰も所有していない物体はセーブを行なえない。この呪文でダメージを受けたクリーチャーは反応セーブを行ない、失敗すると着火する。毎ラウンド火のついたクリーチャーは反応セーブにより火を消そうと試みることができる。失敗すれば再度1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。クリーチャーが保持する燃えるアイテムもセーブを行ない、クリーチャーが受けたようにダメージを受ける。もしクリーチャーや物体が既に燃えているのなら、この呪文は何の影響も及ぼさない。</p> <p>この呪文は実際には凝視攻撃ではないことに注意。この呪文は視線を合わせる必要はない。</p>	音声、動作、物質	Dis2, Wit2
	[火]	ファイアー・ブレス <i>Fire Breath</i>	15ft	円錐形の爆発	1標準	1R/Lvまたはチャージ消費 (本文)	反応・半減 (本文)	可	<p>呪文の持続時間の間、術者は標準アクションとして円錐形の炎を吐くことができる。最初のブレスは4d6ポイントの[火]ダメージを範囲内のすべてのクリーチャーに与える。2回目のブレスは2d6ポイントの[火]ダメージであり、3回目のブレスは1d6ポイントの[火]ダメージを与える。反応セーブによりダメージを半減できる。3回使用すると呪文は終了する。</p>	音声、動作、物質	Alc2



レベル3 ウィザード呪文 APG

系統		名前	距離 ft:フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド*	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統 召喚術	副系統 (創造) [水]	アクアス・オーブ <i>Aqueous Orb</i>	中	直径10ftの球体	1標準	1R/Lv	反応・無効	不可	水でできた球体を転がしてぶつけることができる。1ラウンドに30ftまで移動することができ、10ft未満の高さの遮蔽を飛び越える。大型もしくはそれより小さな魔法的でない火を自動的に消化する。 この球体の移動経路にいるクリーチャーは皆2d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。反応セーブに成功すればダメージを受けずにすむ。セーブに失敗した中型もしくはそれより小さいクリーチャーは再度反応セーブを行なわねばならず、失敗すると中に取り込まれる。取り込まれたクリーチャーは、水中で呼吸ができなければなら息を止めなければならない。彼らは外部からの攻撃に対して遮蔽を得るが、絡みつかれた状態と見なされ、ターンの始まり毎に2d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。捕らわれているクリーチャーは反応セーブを試みることができ、成功すればオーブの隣接したマス(ランダムに決定)へ脱出できる。オーブは大型1体、中型4体、小型より小さいクリーチャー16体までを中に取り込むことができる。 球体は指示されない限りまっすぐに移動する(方向を変えるのは術者の移動アクション)。移動できなくなると止まりその場でぐるぐる動き続ける。呪文の距離の外側に移動しようとする球体は停止する。 グレイト・ビットと同様に機能するが、落とし穴の壁と床が針で覆われ、最大の深さが50ftとなっている点異なる。落下したクリーチャーは通常通りの落下ダメージを受け、加えて針により2d6ポイントの刺突ダメージを受ける。 脱出しようとするクリーチャーやロープなどで登攀を助けようとするものは壁に接触している1ラウンドにつき1d6ポイントの刺突ダメージを受ける。登るには〈登攀〉判定(DC 20)が必要。 <b>焦点具</b> :10gpの価値があるシャベルのミニチュア	音声、動作、物質	Dri3、Sum3
	(創造)	スパイクト・ビット <i>Spiked Pit</i>	中	10ft×10ftの穴、深さ10ft/2Lv	1標準	1R+1R/Lv	反応・無効	不可	グレイト・ビットと同様に機能するが、落とし穴の壁と床が針で覆われ、最大の深さが50ftとなっている点異なる。落下したクリーチャーは通常通りの落下ダメージを受け、加えて針により2d6ポイントの刺突ダメージを受ける。 脱出しようとするクリーチャーやロープなどで登攀を助けようとするものは壁に接触している1ラウンドにつき1d6ポイントの刺突ダメージを受ける。登るには〈登攀〉判定(DC 20)が必要。 <b>焦点具</b> :10gpの価値があるシャベルのミニチュア	音声、動作、焦点	Sum3
占術	[精神作用]	シーク・ソウツ <i>Seek Thoughts</i>	40ft	術者中心 半径40ftの放射	1標準	精神集中、1分/Lvまで	意志・無効	不可	ディテクト・ソウツと同様だが、術者は周りに浮かぶ表層心理をふるいにかけることができる。術者は表層心理から単純な質問への回答か、一般的な情報のいずれかを探することができる。周りにこの質問への回答や情報を頭に浮かべている数を術者は知ることができ、視界にいるならその場所も知ることができる。シーク・ソウツは実際の表層心理を読みとるのではなく、集中している内容を思い浮かべている場合のみ効果がある。意志セーブに成功すれば持続時間の間この呪文から表層心理を読み解かれずにすむ。 会話の中でこの呪文を使用することで、表層に浮かぶ情報を質問により導くことができる。術者が集中している内容に話題が向けられていることについて、対象は〈真意看破〉判定(DC 25)に成功することでそれと知ることができる。	音声、動作、物質	Alc3、Brd3、Inq3、Sum3、Wit3
—	—	ブラッド・バイオグラフィ <i>Blood Biography</i>	接触	クリーチャーの血液か血痕	1分	瞬間	意志・無効 (本文)	不可	少なくとも一滴の血があれば、そのクリーチャーへの特定の質問の回答を知ることができる。この呪文は対象の生死に関わらず発動できるが、生きているクリーチャーかアンデッド・クリーチャーはこの呪文に抵抗するためにセーヴィング・スローを試みることができる。なにかに書いた形で示すことで、一度に以下の4つの質問を行うことができる。 ・お前は誰だ？(一般的に知られる名前) ・お前は何か？(性別、種族、職業/役割) ・どのようにしてこの血は流されたのか？(対象が知る、原因となった出来事) ・いつこの血は流されたのか？ これらの回答は血の持ち主が知らない言語であったとしても、術者の読むことができる言語で現れる。	音声、動作、物質	Brd2、Clr3、Inq3
変成術	—	ヴァーサティル・ウェポン <i>Versatile Weapon</i>	近	武器1つか矢弾50発(全てまとまっていること)	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害、物質)	可 (無害、物質)	対象に術者の望む物理的な特性を与える。この呪文はクレーター・マジック・ウェポンのようにはたらくが、以下のダメージ種別から1つを選び、ダメージ減少を抜く際にはそのダメージ種別の武器として扱う。殴打、冷たい鉄、刺突、銀、斬撃。対象は通常のダメージ種別も保持しており、硬度やヒット・ポイントは変化しない。この呪文は生体武器や素手攻撃にも適用できる。 <b>物質要素</b> :鉄屑	音声、動作、物質	Brd2、Rng2
—	—	エンター・イメージ <i>Enter Image</i>	50ft/Lv	術者の肖像を持つあらゆる物体への意識の転送	1標準	精神集中	不可	不可	術者は自分の肖像や姿が描かれたものにわずかな存在を転写し、そのうちの1つに意識を転送することができる。これにより術者は近くのクリーチャーを感知し、やり取りを行なうことすらできる。この呪文により、術者はあなたの絵の周りを、絵の数に関わらず即座に知覚することができる。〈知覚〉判定をその範囲全てに対して一度に行うこともできる。DC10の〈知覚〉判定に成功すればそれぞれの場所で実際に起こっていることについて知ることができる。 術者はいつでも、範囲内の1つの特定の絵に入り込むことを選択できる。1つの絵に入っている間、他の絵から情報を得る能力を失う。ただし自らの肉体の周りの状況は知覚できる。この間肉体は防御を行わず無防備状態となっている(セーブには必ず失敗する)が、割り込みアクションで肉体に戻ることができる。 あなたが絵に入り込んでいる間、絵は限定的な動きを有する。石像のような三次元的なものであれば頭を動かし、手ぶりをし、会話をすることができるが、援助なしに枠から抜け出すことはできない。絵のような二次元的な表現なら絵の中では自由に動き、会話をし、絵を改変する事さえできる。絵の中にいる間に呪文や他の能力を使用することはできない。 術者はいつでも絵を抜けて肉体に戻るることができる。意識が肖像から出ると、肖像はすぐに元の姿に戻る。もし入っている絵が破壊されると、術者は無傷のまますぐに肉体へ戻る。呪文は集中の限り持続するが、デイスベ	音声、動作、物質	Brd2、Clr3
—	[地]	シフティング・サンド <i>Shifting Sand</i>	中	20ft拡散	1標準	1R/Lv (解除可)	反応・無効 (本文)	不可	土や砂の表面をその領域の中でかき混ぜる。この呪文の効果範囲は移動困難な地形と見なされる。効果範囲での〈軽業〉判定には術者レベルに等しいペナルティ(最大-10)を受ける。効果範囲に自分のターン中に侵入したクリーチャーは反応セーブを行なわねばならず、失敗すると次のターンの開始までからみつかれた状態となる。から見つかられた状態で移動するなら再度の反応セーブを行なわねばならず、失敗すると転倒して伏せ状態となる。 ドワーフのように“安定性”種族特徴を持つクリーチャーは、そのボーナスを判定に加えてもよい。 移動アクションとして、効果範囲の砂を10ftまで任意の方向に移動させてよい。効果範囲でからみつかれた状態や伏せ状態となっているクリーチャーは可能であればその方向に同じ距離だけ移動する。この移動は機会攻撃を誘発しない。範囲内の固定されていない中型かそれより小さな物体もまた、同じ距離だけ移動する。 <b>物質要素</b> :一握みの砂	音声、動作、物質	Dri3

		デヴォリューション <i>Devolution</i>	近	幻獣1体	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	<p>幻獣の“進化”を1+術者レベル5につき1つ失わせる。高い進化ポイントが必要なものから順に失われていく。同じポイントが必要なら、ランダムに決定する。失われた“進化”が別の“進化”の前提となっていた場合、その進化もこの呪文が終了するまで使用できなくなる。</p> <p><b>物質要素:</b>カメレオンの鱗</p>	音声、動作、物質	Sum3
防御術	[風]	クローク・オヴ・ウィンズ <i>Cloak of Winds</i>	近	生きているクリーチャー1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効(無害)	可(無害)	<p>対象の周りに強く唸り声を上げる風の膜を作り出す。対象はこの強い風によって吹き飛ばされることも押しやられることもないが、対象への遠隔攻撃ロールは-4のペナルティを被る。超小型かそれより小さいクリーチャーは対象に近接攻撃を行なうために頑健セーブを行なわねばならない。失敗すると攻撃したクリーチャーは伏せ状態となり術者レベル毎に5フィート吹き飛ばされる。この移動は他のキャラクターに影響を与えることなく通過することができ、機会攻撃を誘発しない。しかし吹き飛ばされたクリーチャーは3d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。さらに固い物体に叩きつけられたなら1d6ポイントの非致傷ダメージを追加で受ける。</p>	音声、動作	Dri3、Rng3
力術	[酸、冷気、電気、火のいずれか]	エレメンタル・オーラ <i>Elemental Aura</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv(解除可)	反応・半減(本文)	可	<p>選択したエネルギーのオーラをまとい、近づくものすべてにダメージを与える。エネルギータイプを以下から選択すること:[酸][冷気][電気][火]。隣接しているマスにいるクリーチャーは、術者のターンの初めに2d6ポイントの選択したエネルギータイプのダメージを受ける。このオーラには追加効果があり、それは選択したエネルギータイプにより異なる。</p> <p>隣接したクリーチャーは反応セーブを行ない、成功すればダメージを半分にし追加効果は無視できる。オーラの<b>酸</b>:このバージョンでは術者レベル3ごとに1ラウンドの間続く1ポイントの継続[酸]ダメージを対象に及ぼす。さらに継続ダメージを受けている間不調状態になる。</p> <p><b>冷気</b>:このバージョンでは対象は疲労状態になる。既に疲労状態ならば効果は及ぼさない。</p> <p><b>電気</b>:このバージョンでは対象は1ラウンドの間よろめき状態になる。</p> <p><b>火</b>:このバージョンでは対象に着火する可能性がある。</p>	音声、動作	Alc3
	[火][光]	キャンプファイアー・ウォール <i>Campfire Wall</i>	近	中心に火元のある半径20ftの球体	1標準	2時間/Lv(本文)(解除可)	不可	可	<p>少なくともキャンプファイアー程度の火の周りに障壁を作り出す。これは火が燃えている限り続く。障壁はばちばちという爆ぜる音を立てる光と火としてはっきりした姿で現れ、松明程度の明るさで照らす。障壁は視線を遮り、障壁を間にした相手に完全視認困難を提供する。障壁を抜けて移動しようとするなら1d6ポイントの[火]ダメージを受け、1d6分の間松明程度の光に覆われる。これは現在の明度に影響を受けないため、あらゆる視認困難を無効化する。明かりは光に対する脆弱性やアンダードに影響を及ぼすものではない。障壁の内側にいるクリーチャーは(障壁の外側に何かをしようとしないう限り)一切のペナルティを受けない。起点となった火が消えたり移動されたりすると呪文は終了する。</p>	音声、動作、物質	Brd3、Dri2、Rng2
	[酸、冷気、電気、火のいずれか]	ドラコニック・リザーヴァー <i>Draconic Reservoir</i>	接触	1体	1標準	10分/Lvか消費まで(本文)	頑健・無効(無害)	可(無害)	<p>この呪文は<b>プロテクション・フロム・エナジー</b>として機能する。術者レベル毎に6ポイントまでの選択した属性のダメージを吸収し無効化する(最大60ポイント)。以下の属性から選択すること:[酸][冷気][電気][火]。</p> <p>毎ラウンド即行アクションとして、対象は急襲したエネルギーを1d6解き放って近接攻撃に付与し、アンディック、フレイミング、フロスト、ショック武器として使用できる。この効果は次に攻撃する1体にも有効で、攻撃にもともと付与されている効果も通常通り機能する。この効果で無効化できるダメージ総量が変わるわけではない。使用者は急襲しているだけのポイントしか解放することはできない。吸収できるだけのダメージを吸収しても、選択した属性のダメージを与えるためにこのポイントを使用することはできる。急襲したすべてのポイントを解放したら呪文は終了する。</p> <p>この呪文は<b>プロテクション・フロム・エナジー</b>と累積しないが<b>レジスト・エナジー</b>の上に重ねられる。まずこの呪文が最大値になるまで吸収を行なう。</p>	音声、動作、物質	Alc3
	[力場]	トワイライト・ナイフ <i>Twilight Knife</i>	近	浮遊する力場のナイフ	1標準	1R/Lv(解除可)	不可	可	<p>浮遊する力場のナイフを作り出す。このナイフは術者が攻撃した相手に攻撃を行なう。あるラウンドに複数の対象に攻撃を行なったり攻撃を行なわなかった場合には、ナイフは攻撃を行なわない。ナイフの本攻撃ボーナス[おつ者と同じであり、修正値は【知力】もしくは【魅力】ボーナス(いずれか高い方)を用いる。特に術者が指示したり行なえない場合を除いては、ナイフは挟撃位置をとるために移動する。ナイフは攻撃が命中すれば1d4ポイントの[力場]ダメージを与え、クリティカル可能域と倍率はダガーのものを用いる。加えて挟撃したりACに【敏捷力】ボーナスを加えられない状況にいる相手に攻撃を行なったなら、術者レベル4ごとに1d6ポイントの[力場]ダメージを追加で与える。</p> <p>トワイライト・ナイフは攻撃されることはなく物理的攻撃では傷つかない。しかしディスペル・マジック、ディスインテグレート、スフィアー・オヴ・アニヒレーション、ロッド・オヴ・キャンセレーションの影響は受ける。トワイライト・ナイフのACは12+術者の【敏捷力】修正値に等しい。</p> <p>攻撃した対象が呪文抵抗を持っているなら、術者はトワイライト・ナイフの攻撃が初めて命中したときに術者レベル判定を行う。抵抗されたのなら呪文は解呪される。そうでなければ、持続時間の間その呪文抵抗は無視する。</p> <p>強力な水流を作り出し全てのクリーチャーや物体を押し流す。この水流の範囲にいるものに対し、水流は“突き飛ばし”を行う。この“突き飛ばし”はサイズ制限は無い。戦技判定を一度だけ行い、それを全ての敵のCMDと比較すること。この“突き飛ばし”のCMBは術者レベル+【知力】【判断力】【魅力】修正値の最も高いものである。</p> <p>動かない物体に対しては、水流は代わりに【筋力】による破壊判定を試みることができる。その場合に使用する【筋力】修正値も前述のCMBと同じ値となる。</p> <p>この呪文は範囲内の通常の火をすべて消すが、魔法の火にはなんら影響を及ぼさない。</p> <p>対象に激しい痛みを呼び起こし、1ラウンドに1回、術者レベルに等しいラウンド(最大10ラウンド)の間1d6ポイントの非致傷ダメージを与える。加えて対象は持続時間の間不調状態となり、術者は対象に対する&lt;威圧&gt;判定に+4の状況ボーナスを得る。</p>	音声、動作、焦点	Wit3
	[水]	ハイドロリック・トレント <i>Hydraulic Torrent</i>	60ft	60ft直線	1標準	瞬間	不可	可	<p>強力な水流を作り出し全てのクリーチャーや物体を押し流す。この水流の範囲にいるものに対し、水流は“突き飛ばし”を行う。この“突き飛ばし”はサイズ制限は無い。戦技判定を一度だけ行い、それを全ての敵のCMDと比較すること。この“突き飛ばし”のCMBは術者レベル+【知力】【判断力】【魅力】修正値の最も高いものである。</p> <p>動かない物体に対しては、水流は代わりに【筋力】による破壊判定を試みることができる。その場合に使用する【筋力】修正値も前述のCMBと同じ値となる。</p> <p>この呪文は範囲内の通常の火をすべて消すが、魔法の火にはなんら影響を及ぼさない。</p> <p>対象に激しい痛みを呼び起こし、1ラウンドに1回、術者レベルに等しいラウンド(最大10ラウンド)の間1d6ポイントの非致傷ダメージを与える。加えて対象は持続時間の間不調状態となり、術者は対象に対する&lt;威圧&gt;判定に+4の状況ボーナスを得る。</p>	音声、動作	Dri3
	[悪]	ペイン・ストライク <i>Pain Strike</i>	近	生きているクリーチャー1体	1標準	1R/Lv(解除可)	頑健・無効	可	<p>対象に激しい痛みを呼び起こし、1ラウンドに1回、術者レベルに等しいラウンド(最大10ラウンド)の間1d6ポイントの非致傷ダメージを与える。加えて対象は持続時間の間不調状態となり、術者は対象に対する&lt;威圧&gt;判定に+4の状況ボーナスを得る。</p>	音声、動作	Wit3

系統		名前	距離 ft:フィート	対象/ 範囲	発動	持続 R:ラウンド*	セーブ	呪文 抵抗	効果	構成要素	他のクラス
主系統	副系統										
幻術	(紋様) [光、 精神 作用]	ワンダリング・スター・モーツ <i>Wandering Star Motes</i>	近	生きているクリーチャー1体及び特殊(本文)	1標準	1R/Lv	意志・無効 (本文)	可 (無害)	対象に向けて輝く光の塵を放ち、その周りに複雑な紋様を刻む。この紋様は対象の姿を描き出し、陽光棒のように光を放つ。これにより対象のいかなる不可視状態も解除される。 対象は意志セーブを行ない、失敗すれば1ラウンドの間幻惑状態となる。その後毎ラウンド意志セーブを行なわねばならず、失敗すればさらに1ラウンドの間幻惑状態となる。対象が意志セーブを行なうたびに、この塵は30フィートの範囲内で最も近くにいる敵に飛び散る。この敵も同様の効果を受けるが、ここからさらに飛散することはない(起点となるのは対象のみである)。セーブに一度成功すれば、同じ呪文の効果には完全耐性を得る。効果を受けたもの全てが意志セーブに成功すれば呪文は終了する。 この呪文は敵にのみ作用する。 <b>物質要素:</b> 少量の発光粉(マグネシウムの粉)	音声、動作、 物質	Brd4、Wit4
召喚術	(創造) [酸]	アシッド・ピット <i>Acid Pit</i>	中	10ft×10ftの穴、深さ10ft/2Lv	1標準	1R+1R/Lv	反応・無効 (本文)	不可	この呪文は <b>グリエイト・ピット</b> と同様に機能するが、落とし穴の底にある深さ5フィートに酸溜まりがある。最大の深さは100フィート。通常の落下ダメージを計算後(酸の面までの深さで算出)、追加で1ラウンド酸溜まりに浸かっている毎に2d6ポイントの[酸]ダメージを与える。所持していたアイテムは傷つく可能性がある(Core Rulebook p.216参照)。通常通りダメージを受ける上、3ラウンド酸溜まりにいたなら頑健セーブを行ない、失敗すれば破壊状態となる。既に破壊状態なら、3ラウンド経過後に頑健セーブを行ない、失敗すれば破壊される。落とし穴の壁を登るための「登攀」判定のDCは30である。 <b>物質要素:</b> 酸一滴 <b>焦点具:</b> 超小型のシャベル(10gp)	音声、動作、 物質、焦点	Sum4
死霊術	[悪]	シャドウ・プロジェクション <i>Shadow Projection</i>	自身	術者	1分	1時間/Lv (解除可)	—	—	自らの影にその命の精髓を注ぎ込む。これにより術者は肉体から独立し、シャドウ(Bestiary 245)として活動できる。残った肉体は昏睡状態となり、効果時間の間影を持たなくなる。 影に自らを投影している間、術者はシャドウの暗視、防御能力、飛行移動速度、〈隠密〉への種族修正、【筋力】ダメージの能力を得る。同族作り、技能ランク、HDを獲得することはできない。HDおよびhpは術者自身の値を使用する。 この影の種別はアンデッドであり、各種の能力の効果を判断する際にはアンデッドと見なされる。 この影が破壊されると術者は自らの肉体に戻り、hpがー1となるとともに瀕死状態となる。以降は容態安定化のための【耐久力】判定が要求される。	動作	
心術	[地]	カルキフィック・タッチ <i>Calcific Touch</i>	接触	1体～Lv体まで	1標準	1R/Lv	頑健・不完全	可	接触により対象をゆっくりと石化させていく。1ラウンドに1回、術者は接触攻撃を試みることができる。これに成功すれば1d4ポイントの【敏捷力】ダメージを受け、(スロー呪文のように)減速する。対象は頑健セーブを行うことができ、成功すれば減速効果は免れるものの、【敏捷力】ダメージは通常通り受ける。このダメージで【敏捷力】が0以下になれば、対象は永続的な石化状態となる。ブレイク・エンチャントメント、レストレーション、ストーン・トゥ・フレッシュによりこの効果を解除することができる。	音声、動作	
	(強制) [精神 作用]	ムーンストラック <i>Moonstruck</i>	中	人型生物1体	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	月の神秘的な力により対象を狂気に陥らせる。対象がセーブに失敗したなら1ラウンドの間幻惑状態となり、爪や歯が伸縮し持っているものを落とす。対象は1階の噛み付き攻撃と2回のひっかかり攻撃を獲得し(ダメージはサイズに応じたものとなる)、対象は以後の持続時間の間レイジ呪文とコンフュージョン呪文の影響を受けているかのように扱う。攻撃を行う場合はその肉体を使用した攻撃を行うこと。この呪文の持続時間の最後のラウンドに、対象は再び幻惑状態となり、元の姿に戻る。 <b>物質要素:</b> ムーンストーンの粉ひとつまみ	音声、動作、 物質	Dri4、Wit4
占術	(念視)	シェア・センスズ <i>Share Senses</i>	長	術者の使い魔	1R	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	術者の使い魔の視覚、聴覚、嗅覚のいずれか1つを術者が共有する。選択した感覚における使い魔の特殊能力の利益も獲得する。しかし【知覚】技能の基本値は術者のもののままである。使い魔に視線が通っている必要はないが、感覚的リンクは機能している必要がある。共有する感覚を別のものに切り替える高翔は1回の標準アクションである。 通常の戦術と異なり、共有した感覚がこの魔法により強化されることはない。また、使い魔に闇を見通す能力がなければ、魔法の間でも通常の間でも見通すことはできない。 この感覚共有は、念視を感知する効果に念視であると識別される。 <b>物質要素:</b> 術者の使い魔の毛か鱗か羽根	音声、動作、 物質	Wit3
変成術	[火]	ファイヤーフォール <i>Firefall</i>	長	火元1つ、一辺20ft立方まで	1標準	瞬間	意志・無効 および 反応・無効 (本文)	不可	火元1つを明滅し輝く液状の炎の間欠泉として噴出させる。この呪文は火元が1つ必要であり、それは直ちに鎮火する(一辺20フィートの立方体よりも大きな火は部分的に鎮火する)。魔法の火は消えることはないが、(火)の副種別を持つクリーチャーは火元として使用でき、術者レベルごとに1ポイントのダメージを与える(セーブ不可)。このきらめく火の雨は半径60フィート爆発の範囲に降り注ぐ。この範囲内のクリーチャーと物体は5d6ポイントの[火]ダメージを受け、火がつく(Core Rulebook p.444)。反応セーブに成功したクリーチャーはダメージを半減し火はつかない。火元から120フィート以内にいたクリーチャーは1d4+1ラウンドの間盲目状態となる(意志・無効)。 <b>物質要素:</b> 火元1つ	音声、動作、 物質	
防御術	—	トゥルー・フォーム <i>True Form</i>	中	1体/3Lvまで、互いに30ft以内	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	対象に施された(ポリモーフ)効果を取り除き元の姿に戻す。対象が(ポリモーフ)呪文の効果を受けていたなら、術者は術者レベル判定(1d20+術者レベル、最大+15、DC11+効果を使用したものの術者レベル)を行ない、成功すればその呪文を即座に終了させる。 超常能力により姿を変えていたクリーチャーは意志セーブを行ない、失敗したなら元の姿に戻る。最初のセーヴィング・スローに失敗したなら、対象は全ラウンド・アクションで再度意志セーブを試みられる(機会攻撃は誘発しない)。成功すれば変身する能力を回復する。失敗すれば呪文の持続時間の間(複数の変身能力を持っていたも)変身することはできない。	音声、動作	Dri4
力術	[酸、 電気、 火、 冷気の いずれ か]	デトネイト <i>Detonate</i>	30ft	術者中心 半径30ft拡散	1標準	1R、 その後瞬間	反応・半減	可	自身にエレメンタルのエネルギーを満たす。この呪文を発動してから1ラウンド後に、このエネルギーは術者の肉体から爆発する。 この呪文によりエネルギーの爆発が起きる際に、術者は[酸][電気][火][冷気]から1つを選択する。この爆発は術者レベル毎に1d8(最大10d8)ポイントの選択したダメージを術者から15フィート以内の物体とクリーチャーに与え、15フィートから30フィートの範囲にいたものにその半分のダメージを与える。術者はセーブを行なうことなくこのダメージの半分を受けるが、エネルギー種別への抵抗力や完全耐性は有効である。 <b>物質要素:</b> 酸とアルカリが収められた瓶1つずつ	音声、動作、 物質	Alc4



<p>[酸、電気、火、冷気のいずれか]</p>	<p>ドラゴンズ・ブレス <i>Dragon's Breath</i></p>	<p>30ftか 60ft</p>	<p>円錐形爆発か 直線状</p>	<p>1標準</p>	<p>瞬間</p>	<p>反応・半減</p>	<p>可</p>	<p>エネルギーの噴出を吐き出す。範囲内のクリーチャーは術者レベル毎に1d6(最大12d6)ポイントのエネルギー・ダメージを与える。呪文の効果は物質要素であるドラゴンの鱗により決定される。  カッパー・ドラゴン: 60フィート直線状、[酸]  グリーン・ドラゴン: 30フィート円錐形、[酸]  ゴールドもしくはレッド・ドラゴン: 30フィート円錐形、[火]  シルヴァーもしくはホワイト・ドラゴン: 30フィート円錐形、[冷気]  プラス・ドラゴン: 60フィート直線状、[火]  ブラック・ドラゴン: 60フィート直線状、[酸]  ブルーもしくはブロンズ・ドラゴン: 60フィート直線状、[電気]  <b>物質要素:</b> 竜の鱗</p>	<p>音声、動作、物質</p>	<p>Alc4</p>
<p>[風、電気]</p>	<p>ボール・ライトニング <i>Ball Lightning</i></p>	<p>中</p>	<p>半径5ftの球体2つ以上</p>	<p>1標準</p>	<p>1R/Lv</p>	<p>反応・無効</p>	<p>可</p>	<p>2つの電気の球を範囲内の術者が決める位置に個々に配置する。電気球は11レベルで3個、15レベルで4個、19レベルで5個に増加する。電気球は1ラウンドに20フィート飛行して移動でき、機動性は完璧である。風の影響は受けない。  球がクリーチャーの接触面に入ったなら移動を止め、そのクリーチャーに3d6ポイントの[電気]ダメージを与える(反応セーブで無効)。金属製の鎧を着ているならセーヴィング・スローに-4のペナルティを受ける。  球は初めに決めた方向に移動し、範囲ぎりぎりに移動すると止まる。術者の移動アクションにより、全ての電気球の移動方向を変えることができる。  球に重量はなく誰かを押すことも固い物体を動かすこともない。範囲外に行ってしまった電気球は消えてしまう。  <b>物質要素:</b> 小さな鉄製の指輪</p>	<p>音声、動作、物質</p>	<p>Dri4</p>
<p>[風]</p>	<p>リヴァー・オヴ・ウィンド <i>River of Wind</i></p>	<p>120ft</p>	<p>120ft直線状</p>	<p>1標準</p>	<p>1R/Lv</p>	<p>頑健・不完全</p>	<p>可</p>	<p>大風の力呼び出し、望む方向に風の力向ける。半径5フィート直線状の風を作り出す。風は呪文を発動した位置から吹きつけ、持続時間の間方向を変えることはない。  この呪文の効果を受けたクリーチャーは4d6ポイントの非致傷ダメージを受け、伏せ状態となる。頑健セーブに成功すれば非致傷ダメージは半分となり、伏せ状態にならない。  ターンの初めにこの風の範囲内にいたクリーチャーは頑健セーブを行ない、失敗すれば20フィート風の向きに押しやられ、2d6ポイントの非致傷ダメージを受け、伏せ状態となる。成功すれば1d6ポイントの非致傷ダメージを受けるだけで済む。</p>	<p>音声、動作</p>	<p>Dri4</p>