

レベル0 ドルイド呪文 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
方術[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、 Wiz0

レベル1 ドルイド呪文 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
変成術 (ポリモーフ)	アスペクト・オヴ・ザ・ファルコン <i>Aspect of the Falcon</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者はファルコン(隼)の顕現を宿す。術者の目は広がり爬虫類のようになり、頭の両脇は羽毛に覆われる。術者は〈知覚〉判定に+3の技量ボーナスと遠隔攻撃に+1の技量ボーナスを得る。加えて、ボウおよびクロスボウのクリティカル倍率が19-20/×3に変更される。この効果は他のクリティカル可能域を広げる効果とは累積しない。	音声、動作、 信仰	Rng1
変成術	アント・ホール <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。	音声、動作、 信仰	Alc1、Clr1、 Rng1、Sum1、 Wiz1
変成術 [地]	エクスペディシヤス・エクス キャヴェイション <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。 物質要素: 小さなシャベル	音声、動作、 物質	Wiz1
変成術 [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	Wiz1
変成術	キーン・センシズ <i>Keen Senses</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は〈知覚〉判定に+2の技量ボーナスを得、夜目を獲得する。すでに夜目の能力を所持しているなら、対象の夜目の届く範囲をさらに2倍にする。	音声、動作、 信仰	Alc1、Rng1
防御術	クローク・オヴ・シェイド <i>Cloak of Shade</i>	接触	1体/Lv	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象を日による不利な効果から守る。陽光による熱い環境を1段階和らげる。酷暑ならば非常に暑い環境に、非常に暑い気温ならば平均的な気温になる。この呪文は日光によるいかなるペナルティも1だけ軽減する。しかし直接降り注ぐ陽光に対して、日光への脆弱性をもつクリーチャーを守ることとはできない。この呪文は太陽以外の効果による熱い環境では何の効果もない。	音声、動作、 物質	Rng1
心術(強制) [精神作用]	コール・アニマル <i>Call Animal</i>	本文	脅威度がLv 以下の動物 1体	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	術者が望んだ特定の種類の野生の動物(脅威度が術者レベル以下であること)のうち、最も術者に近いものと呼び寄せる。動物は自分自身の力で術者に向けて移動する。そのため到着するまでの時間は距離に依存する。もし動物の移動手段では効果時間内にたどり着くことのできる動物がない場合、術者はそのことに気づき、呪文は無駄になってしまう。GMが許可するのであれば、〈知識: 自然〉判定(DC 15)に成功すればこの近くにとどのような動物がいるのかを知っていることにしてもよい。 呼び寄せた動物が到着したなら、その動物は術者の5フィート以内に移動し、効果時間が終了するまでその場に留まる。態度は通常“中立的”だが、環境や対応によって変わる。態度を変えようとする場合、この呪文は一切呼び出した動物に影響を与えないが、別の呪文や能力を使用してもよい。 呪文の効果時間が終了すると、動物のその後の行動は態度により変わってくる。ほとんどの動物は逃げ去ってしまうだろう。しかし敵対的な動物は特に飢えたり起こっている場合は攻撃してくることもありうる。	音声、動作、 信仰	Rng1
変成術 [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・トゥ・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。 物質要素: 花崗岩の欠片	音声、動作、 物質	Alc1、Wiz1
変成術	タッチ・オヴ・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。 物質要素: 魚の模型	音声、動作、 物質	Alc1、Wiz1
占術	ディテクト・アベレイション <i>Detect Aberration</i>	長	円錐形の 拡散	1標準	精神集中 10分/Lvまで (解除可)	不可	不可	特定の異形を感知する。感知するものを思い浮かべる必要があるが、毎ラウンド変更できる。時間をかけることで詳細な情報が分かる。 1ラウンド目: 範囲内にその種の異形がいるかどうか。 2ラウンド目: 範囲内にいるその種の異形の数と、最も健康な個体の健康状態。 3ラウンド目: 各個体の状態と位置。視線が遮られている場合、方向は分かるが正確な位置は分からない。 健康状態は以下の4種類。正常: hp 90%以上かつ、病気でない。まずまず: hp が 30%〜90%。 低調: hp 30% 以下か、病気か、衰弱するような負傷を持つ。 劣悪: hp 0 以下か、病気の末期か、身体障害がある。 以下のものにより阻害される: 1フィートの石、1インチの通常の金属、薄い鉛、3フィートの木やレンガ。 ※ディテクト・アニマルズ・オブ・プランツの異形に対して効果がある呪文。	音声、動作	Rng1

変成術	ニゲイト・アロマ <i>Negate Aroma</i>	近	1体/Lv もしくは 物体1つ/Lv	1標準	1時間/Lv (解除可)	頑健・無効	可	この呪文により致命的であったり特徴的であったりする臭いを捨て去ることができる。発動したなら、対象は自然/人工的に関わらず全ての臭いを失う。呪文の対象になったものは鋭敏嗅覚によって追跡や位置の把握をされることがない。加えて、この効果は臭いに基づいた能力を失わせる。 この呪文は対象が外から得た臭いは無効化できない。外で得た臭いを洗い流すまで、この呪文の利益は失われてしまう。	音声、動作、 信仰	Alc1、Rng1
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す。効果時間の間、対象は移動困難な地形における移動速度の低下を無視し、移動困難な地形の上であっても5フィート・ステップを行えるようになる。	音声、動作	Dri1
変成術	フェザー・ステップ <i>Feather Step</i>	近	1体	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	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す。効果時間の間、対象は移動困難な地形における移動速度の低下を無視し、移動困難な地形の上であっても5フィート・ステップを行えるようになる。	音声、動作	Brd1、Rng1
変成術	ブリスル <i>Bristle</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効 (無害)	可	対象は自らの守りを肉体武器によるダメージに置き換える能力を獲得する。対象は毎ラウンド自分のターンの初めに、即行アクションとして自らのACに対する外皮ボーナスを削減し、その分だけ全ての肉体武器によるダメージ・ロールへの強化ボーナスに置き換えることができる。外皮ボーナスを削減する値は術者レベル3ごとに1ポイントを超えることができない(最大Lv.15における－5/+5)。ACは次のターンの初めまで減少したままである。外皮ボーナスを0より低い値にまで削減することはできない。 対象に【知力】がなくともこの能力を使用することはできるが、そのような場合は、大抵最大の値までACを削減する形で使用する。	音声、動作、 信仰	—
力術 [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	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。	動作	Brd1、Wiz1

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
変成術	アクセラレイト・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。 物質要素: 棘1つ	音声、動作、物質	Rng2、Wiz2
変成術 (ポリモーフ)	アスペクト・オヴ・ザ・ベア <i>Aspect of the Bear</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者はベア(熊)の顕現をその身に宿す。術者は外皮に+2の強化ボーナスとCMBロールに+2の強化ボーナスを得る。また、術者は突き飛ばし、組みつき、蹴散らしの戦技を使用する際、機会攻撃を誘発しない。	音声、動作、信仰	Rng2
占術	イーグル・アイ <i>Eagle Eye</i>	長	魔法的な感知器官	1分	1分/Lv (解除可)	不可	不可	この呪文は術者と直接つながる感知器官を作り出す。感知器官は術者の上に現れる。最大の高度は呪文距離までである。術者は感覚器官の場所にいるかのように360度全ての角度を見ることができ。視覚は術者の獲得している通常のもののままである。この呪文はちょっとした木の枝や葉っぱには影響を受けないが、物質を透過することはできない。	音声、動作、信仰	Rng2
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。 [水]呪文として発動した場合、水界語を話すか、(水)副種別を持つか、水泳移動速度を持つクリーチャーと会話が行える。	音声、動作、物質	Brd3、Clr3、Wiz2
力術 [光][火]	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	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とした姿で現れ、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デッ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にしない限り)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。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)。落下以外の際は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。	音声、動作、信仰	Brd3、Rng2、Wiz3
変成術	グライド <i>Glide</i>	自身	術者	1標準	着地するか 1分/Lv	—	—	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)。落下以外の際は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。	音声、動作、信仰	Rng1、Wiz2
占術	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。	音声、動作、物質	Brd1、Clr2、Wiz2
召喚術 (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	Rng2、Wiz2
召喚術 (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速度は増加しない。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。	音声、動作、信仰	Rng2、Wiz2
変成術	セント・トレイル <i>Scent Trail</i>	近	1体/Lv、 どの2体も 30ft以内の 距離	1標準	1時間/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	術者もしくは同意するクリーチャー1体は、他の対象となったものだけが嗅ぎ分けることのできる臭いの痕跡を残す。このクリーチャーを追跡するために対象は(生存)判定に+20の技量ボーナスを得る。特に対象が鋭敏嗅覚を所持していたなら、このにおいを追跡するための【判断力】もしくは(生存)判定に+10の技量ボーナスを得る。 加えて、術者は痕跡を通して臭いによるメッセージを残すことができる。メッセージを残すには、同じ地点で移動アクションを消費しなければならない。追跡側で対象となったクリーチャーは、メッセージを理解するために(生存)判定(DC 20)に成功しなければならない。この判定にはメッセージの長さによるペナルティ(日本語にして3文字ごとに-1)もしくは伝達しようとする感情の数によるペナルティ(1につき-1)が与えられる。この呪文は同じ場所を何回も通ったあとでも追跡することが可能であり、ダンジョンその他を逆向きに移動して出て行くことにも使用できる。 物質要素: 女王蟻1匹	音声、動作、物質	—
変成術	ナチュラル・リズム <i>Natural Rhythm</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象が生体武器で敵にダメージを与えた回数に従い相手を傷つける能力を高める。対象が生体武器で攻撃を命中させると、対象は同じ対象に対するダメージ・ロールに+1のボーナスを得る(最大で+5)。攻撃がミスしたなら、このボーナスは+0に戻る。 物質要素: 地面に1つずつ落ちていた小石一握り	音声、動作、物質	—
力術 [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	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。 この呪文は実際には凝視攻撃ではないことに注意。この呪文は目線を合わせる必要はない。	音声、動作、信仰	Wiz2、Wiz2

変成術	フィースト・オウ・アッシュズ <i>Feast of Ashes</i>	近	1体	1標準	2日/Lv (解除可)	頑健・無効	可	対象の飢えを食事によって癒すことができないように呪いをかける。セーヴィング・スローに失敗すると対象は飢え始める(Core Rulebook p.444を参照)。この呪文は対象のヒット・ポイントより多くの非致傷ダメージを与えることはない。いくら食べてもこの効果が終わることはなく、食事をするたびに頑健セーブ(DC 12)に成功しなければ1ラウンドの間吐き気がする状態になる。対象は消費型のアイテム(毒やポーション)の影響を受ける。 この呪文はウィッシュ、ブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、リムーヴ・カース呪文により取り除くことができるが、通常の方法で治癒されるまで飢えの状態の影響は続く。 物質要素: 灰ひとつまみ	音声、動作、 物質	Wit2
死霊術	ボックス・バストウールズ <i>Pox Pustules</i>	近	1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効	可	対象に痛みと痒みを伴う発疹を噴き出させる。対象は不調状態となり、【敏捷力】に－4のペナルティを被る(これにより【敏捷力】が0を下回ることはない)。対象は移動アクションで発疹をかきむしることで、不調状態を次のターンの初めまで取り除くことができる(ただし【敏捷力】へのペナルティはそのままである)。 物質要素: 毒性の植物の葉複数	音声、動作、 物質	Wit2
変成術	ロックジョー <i>Lockjaw</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象にしっかりと組みつくことのできる能力を与える。対象の生体武器から1つを選ぶ(通常は爪か噛みつき攻撃)、その攻撃につかみ能力を与える。この攻撃では組みつきのための戦技判定に＋4のボーナスを得られる。複数の生体武器を持つクリーチャーは組みついた対象に対し他の生体武器で攻撃できるが、他のクリーチャーを攻撃することはできない。 物質要素: 粘り気のある木の樹液	音声、動作、 物質	Rng2

系統	名前	距離 ft.ft	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
召喚術 [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い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すると球体は停止する。	音声、動作、 物質	Sum3、Wiz3
変成術	カップ・オウ・ダスト <i>Cup of Dust</i>	近	1体	1標準	1日/Lv (解除可)	頑健・無効	可	対象にいくら飲み物を飲んでも乾きが収まらない呪いをかける。セーヴィング・スローに失敗したなら、対象は脱水状態となる(Core Rulebook p.444を参照)。この呪文の効果は対象のヒット・ポイント以上の非致傷ダメージを与えることはない。いくら水を飲んでも対象の渇きを潤すことはできないが、ポーションや毒などの消費型アイテムの影響は受ける。 この呪文はウィッシュ、ブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、リムーヴ・カース呪文により取り除くことができるが、通常の方法で治癒されるまで脱水状態の影響は続く。 物質要素 ：埃ひとつまみ	音声、動作、 物質	Wit3
占術	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。 物質要素 ：金属の粉末と珍しいインク(100gp)	音声、動作、 物質	Brd2、 Rng2、 Wiz2
防御術 [風]	クローク・オウ・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)	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ラーは-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。	音声、動作	Rng3、Wiz3
変成術 [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。 物質要素 ：一握みの砂	音声、動作、 物質	Wiz3
変成術	ネイチャーズ・エグザイル <i>Nature's Exile</i>	接触	1体	1標準	永続	意志・無効	可	対象を自然界の敵にするという呪いをかける。対象に対する動物の初めの態度は敵対的となる。魔獣はこの呪文の影響を受けないが、動物の相棒はその効果を受ける。もし対象が動物の相棒を持っているなら、敵対的になることはないが、呪いがかけられている限り、動物の相棒は攻撃ローラー、技能判定、セーヴィング・スローに-2のペナルティを被る。対象は天候や環境から身を守るための(生存)判定に-10のペナルティを受ける。 この呪文はウィッシュ、ブレイク・エンチャントメント、ミラクル、リミテッド・ウィッシュ、リムーヴ・カース呪文により取り除くことができる。	音声、動作、 信仰	Wit3
幻術 (虚像)	ハイド・キャンプサイト <i>Hide Campsite</i>	近	20ft立方1つ	10分	2時間/Lv (解除可)	意志・看破 (やりとりがあったとき)	不可	触りたくない思わすべき群衆、あるいはその周囲に合致する近寄りたくないものに野営地を見せかける領域を作り出す。この領域の外側にいるクリーチャーはそこの中に入りたいとは思わない。野営の炎や料理の臭いを感じることはないし、会話や騒音、呪文を唱えているような音を聞くこともないし、この領域から吹いてくる熱風や強い風を感じることもない。一度この領域の中に足を踏み入れると、そのクリーチャーは中のももの外のもものも通常通り見ることができる。 物質要素 ：ヤドリギの小枝と水銀の小瓶	音声、動作、 物質	Rng2
力術 [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	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。 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。 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。	音声、動作	Wiz3
変成術	マス・フェザー・ステップ <i>Feather Step, Mass</i>	近	1体/Lv、 どの2体も 30ft以内の 距離	1標準	10分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	効果時間の間、対象は移動困難な地形における移動速度の低下を無視し、移動困難な地形の上であっても5フィート・ステップを行えるようになる。 ※ フェザー・ステップを複数のクリーチャーに適用できるようにした呪文。	音声、動作	Brd3、Rng3

変成術	リリィ・パッド・ストライド <i>Lily Pad Stride</i>	長	術者の後ろに続く睡蓮の葉の痕跡	標準	10分/Lv (解除可) (本文)	不可	不可	術者の足跡は水生の植物を作り出す。この植物は術者の重さを支えるに十分であり、術者と同じかそれより小さいサイズのクリーチャーを支えることができる。これらの睡蓮の葉は水や他の液体(植物を即座に破壊しないもの)を横切った時にのみ現れる。術者は水面を歩く際、水没する恐れはない(ただし転倒して伏せ状態になったり、押しやられたり、その他足を滑らせるようなことになれば水没する)。持続時間の間、術者と同じかそれより小さいサイズのクリーチャーは〈軽業〉判定(DC 10)に毎ラウンド成功すれば術者の後ろをついていくことができる。この判定を行なっている限り、移動速度は通常の半分になる。判定に－5のペナルティを受ければ、通常の移動速度で移動できる。判定に失敗したり術者より大きなクリーチャーが後を追おうとすると、そのクリーチャーは水没し、植物はダメージを受ける。誰かが水没する度に、この植物の上で移動する全てのクリーチャーは－5の状況ペナルティを受けて〈軽業〉判定を即座に行わねばならない。術者が移動するなら、呪文の距離より外に出た睡蓮の葉は即座に消えてしまう。そうでなければ、この睡蓮の葉は持続時間の終了まで存在し続ける。 物質要素: 蛙の脚1本	音声、動作、物質	－
-----	---	---	-----------------	----	-------------------------	----	----	--	----------	---

系統	名前	距離 ft.ft	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
変成術 (ホリモーフ)	アスペクト・オウ・ザ・スタッグ <i>Aspect of the Stag</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	<p>牡鹿の相をその身に宿し、身体的な特性のいくつかを得る。2本の角が生える。①～④の利益を得る。</p> <p>①機会攻撃に対するACに+2の回避ボーナスを得る。</p> <p>②基本移動速度を+20フィートする。</p> <p>③魔法のものであっても、下生えの中を通常の移動速度で移動でき、このような地形で5フィート・ステップを行える。</p> <p>④機会攻撃が術者に命中した際、機会攻撃を行った相手に対して、割り込みアクションとして1回の攻撃を行うことができる。攻撃ボーナスは最も高い基本攻撃ボーナスに【筋力】修正値か【敏捷力】修正値(術者が選択)を加えたものを使用し、中型なら1d8+【筋力】修正値、小型なら1d6+【筋力】修正値の刺突ダメージを与える。クリティカル倍率は19-20/×2。</p>	音声、動作、 信仰	Rng3
召喚術 (創造) [火、水]	ガイザー <i>Geyser</i>	長	5ft四方を覆う熱水の噴出と、10ft/2Lvにまかれる熱湯	1標準	精神集中 +1R/Lv	反応・不完全 (本文)	不可	<p>地表から垂直に湧き上がる熱湯の柱を呼び起こす。この間欠泉の中に進入したか発動時にその範囲にいたクリーチャーは反応セーブを行わねばならない。失敗すると3d6ポイントの【火】ダメージを受け、間欠泉の高さまで持ち上げられた上で落下する(術者レベル2ごとに10フィート、最大100フィート)。これにより落下ダメージを受け、転倒し伏せ状態となる。落下位置は間欠泉に隣接したマスとなる。成功した場合はダメージを半減させ、持ち上げられることはない。その上、成功したクリーチャーは間欠泉の隣接したマスに押し出されるように移動する。この移動は通常の移動として数えられず、機会攻撃も誘発しない。</p> <p>さらに間欠泉は熱湯の雨をその周囲、半径が間欠泉の半分に等しい区域の放射に撒き散らす。この範囲に入ったクリーチャーは(術者であっても)毎ラウンド1d6ポイントの【火】ダメージを受ける。</p> <p>術者は間欠泉の高さを自分の術者レベルによる高さよりも低く設定することもできる。また熱湯の雨が降る範囲を、作り出した間欠泉の高さにより決まる範囲よりも狭くすることもできる。</p>	音声、動作、 信仰	Wiz5
召喚術 (創造)	グローヴ・オウ・レスパイト <i>Grove of Respite</i>	近	半径20ft 球体	10分	2時間/Lv (解除可)	不可	不可	<p>樹木でできた避難用の球を呼び出す。この呪文は屋外でかつ地表の見えているところでき発動しない。この球は①～④の効果を持つ。</p> <p>①内部はタイニィ・ハットのように温度が一定で過ごしやすい。しかし中には明かりはなく自然力に対する防備はない。</p> <p>②きれいで飲用に適した水が沸いている。</p> <p>③季節を問わず様々な果物が熟れており、8人までのグッド・ベリリーとして機能する。</p> <p>④この球はアラームにより守られており、範囲内にいかなるクリーチャーが近づいても起動する。</p> <p>この呪文が終了すると球は消え、果物や水などの中にあったものは全て失われる。しかし飲食により得た滋養や癒しは失われることはない。</p>	音声、動作、 信仰	Rng4
変成術	ストロング・ジョー <i>Strong Jaw</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	<p>対象の肉体武器に手を触れ、その力を強化する。対象が肉体武器で行う攻撃は、対象のサイズが2段階大きいものとして扱う(Pathfinder Bestiary p.302)。クリーチャーが既に巨大や超巨大なら、代わりにダメージを2倍にする。</p> <p>この呪文はクリーチャーのサイズを変えるものではない。ダメージ以外の特性は一切変わることはない。</p>	音声、動作	Rng3
変成術	ソーン・ボディ <i>Thorn Body</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	<p>皮膚から棘が生え攻撃してきたクリーチャーにダメージを与える。</p> <p>この呪文の効果を受けた者に対して近接武器、素手攻撃、肉体武器で攻撃してきたクリーチャーは1d6+術者レベル毎に1(最大1d6+15)ポイントの刺突ダメージを受ける。間合いのある近接武器で攻撃してきた場合、この呪文の効果は受けない。</p> <p>この呪文の効果を受けた者に対して組みつきを行なったクリーチャーは2d6+術者レベル毎に1(最大2d6+15)ポイントの刺突ダメージを受ける。</p> <p>術者の肉体武器と素手攻撃は追加で1d6ポイントの追加ダメージを与える。</p> <p>この呪文により作られた棘は、(ホリモーフ)効果や“自然の化身”能力により肉体が変化しても持続する。</p>	音声、動作	Sum3
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	<p>対象に施された(ホリモーフ)効果を取り除き元の姿に戻す。対象が(ホリモーフ)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。</p> <p>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。</p>	音声、動作	Wiz4
死霊術	ブラッディ・クロウズ <i>Bloody Claws</i>	接触	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>対象に、刺突もしくは斬撃ダメージを与える肉体武器で攻撃を与えた際に出血ダメージを与える能力を与える。この出血ダメージは術者レベルの半分に等しい(ただし対象がその肉体武器で与えることのできる最大ダメージが上限となる)。</p> <p>出血ダメージは累積しない。対象に複数の出血ダメージが与えられたなら、最も高いダメージを与えるもののみが影響を及ぼす。</p>	音声、動作、 信仰	Rng3
力術 [風、電気]	ボール・ライトニング <i>Ball Lightning</i>	中	半径5ftの球体2つ以上	1標準	1R/Lv	反応・無効	可	<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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>物質要素: 小さな鉄製の指輪</p>	音声、動作、 物質	Wiz4
心術 (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	<p>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回のひっかき攻撃を獲得し(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。</p> <p>物質要素: ムーンストーンのおひとつまみ</p>	音声、動作、 物質	Wiz4、Wit4
防御術	ライフ・バブル <i>Life Bubble</i>	接触	Lv体まで	1標準	2時間/Lv (本文)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	<p>接触した対象を、厚さ1インチの生命活動を保つ膜で覆う。この膜の中では水中や真空中でも自由に呼吸することができる。そのため有害な気体や煙に完全耐性を得る。これには空気感染する病気や吸引型の毒、クラウドキルやスティンキング・クラウドのような呪文が含まれる。またこの膜はエンデュア・エレメンツのように異常な温度からの防護を提供するとともに、圧力からも対象を守る。</p> <p>この膜は正のエネルギーや負のエネルギーへの防護は提供しないし、特殊な状況で通常通り行動する能力を提供したりもしない。</p> <p>この呪文は複数のクリーチャーに使用することもできるが、持続時間を対象となる人数で分割すること。</p>	音声、動作、 信仰	Clr5、Rng3、 Wiz5

力術〔風〕	リヴァー・オヴ・wind <i>River of Wind</i>	120ft	120ft直線状	1標準	1R/Lv	頑健・不完全	可	大嵐の力を呼び出し、望む方向に風の力を向ける。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。 フリーダム・オヴ・ムーヴメントの効果を受けているか(風)の副種別を持つクリーチャーはこの呪文の効果を受けない。	音声、動作	Wiz4
-------	--------------------------------------	-------	----------	-----	-------	--------	---	---	-------	------

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
変成術 (ポリモーフ)	アスペクト・オウ・ザ・ウルフ <i>Aspect of the Wolf</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者はいくつかの身体的特徴も含む狼の相を取る。術者はよりいかつく、耳は長く伸び、鋭い牙と毛皮が生える。術者は【筋力】と【敏捷力】に＋4の強化ボーナス、鋭敏嗅覚の能力、足払い攻撃に＋2の強化ボーナスを得、足払いを即行アクションで行えるようになる。この足払い攻撃は機会攻撃を誘発しない。	音声、動作、信仰	Rng4
変成術	スネーク・スタッフ <i>Snake Staff</i>	中	1つ以上の木片、互いに30ft以内	1標準	1R/Lv	意志・無効 (物体)	可 (物体)	木片を蛇へと変成させ、即座に敵に攻撃させる。術者は視界に収めているこれらのスネークにフリー・アクションで行動を指示できる。この呪文はクリーチャーが所有していない、建造物や植物の一部でない木製の物体にのみ適用できる。術者レベルに等しい数のスネークを作成できる。より強力なスネークは術者が利用できる総量を複数消費する。 ヴェノマス・スネーク: 1つの棒か薪。1スネークとして数える。 コンストリクター・スネーク: 1つのスタッフか枝。2スネークとして数える。 アドヴァンスト・ヴェノマス・スネーク: 1つの棒か薪一片。2スネークとして数える。 アドヴァンスト・コンストリクター・スネーク: 1つのスタッフか木の枝。3スネークとして数える。 アドヴァンスト・ジャイアント・ヴェノマス・スネーク: 1つの丸太か折れ木一束。4スネークとして数える。 アドヴァンスト・ジャイアント・コンストリクター・スネーク: 倒れた大木が大量の折れ木。5スネークとして数える。 物質要素: 木を削るのに適した短刀	音声、動作、物質	Clr5
変成術	スリーフォールド・アスペクト <i>Threefold Aspect</i>	自身	術者	1標準	24時間	—	—	術者を少年期／青年期／老年期の3つの年齢の姿に変えることができる。年齢が変わるだけで別のキャラクターの姿になるわけではない。効果時間の間、標準アクションを使用することで年齢を変えることができる。これにより能力値に以下の修正を受ける。 少年期: 【敏捷力】【耐久力】に＋2の強化ボーナス、【判断力】に－2のペナルティ 青年期: 【判断力】【知力】に＋2の強化ボーナス、【敏捷力】に－2のペナルティ 老年期: 【判断力】【知力】に＋4の強化ボーナス、【筋力】【敏捷力】に－2のペナルティ これらのボーナスは通常の年齢段階により得られるボーナスと累積する。 トゥルー・シーイングにより、術者の真の姿を見通すことができる。家族のように術者の年齢変化を近くで見てきたものならば、〈知覚〉判定(DC20)に成功すれば術者であることに気付く。 この呪文は服装に影響を与えることはなく、変化によってそれらが痛むことはない。 焦点具: 三日月形にした銀(5gp)	動作、焦点	Wit4
力術[火]	ファイアー・スネーク <i>Fire Snake</i>	60ft	本文	1標準	瞬間	反応・半減	可	術者は炎の線を望む形でつくる。術者レベルにつき1つの5フィートマスに影響を与える。それぞれのマスは直前のマスと隣接していないければならず、マスの起点は術者となる。この呪文は最大距離を越えて伸びることはない。 この呪文の経路にいるクリーチャーは術者レベルにつき1d6ポイントの[火]ダメージ(最大15d6)を受ける。 物質要素: スネークの鱗	音声、動作、物質	Wiz5
変成術 (ポリモーフ)	ブレッシング・オウ・ザ・サラマ ンダー <i>Blessing of the Salamander</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	目標の皮膚は滑りやすく湿っぽくなり、毎ラウンドダメージが再生できるようになる。そのクリーチャーは高速治癒5、[火]に対する抵抗20、戦技防御値に＋2の技量ボーナスを得る。	音声、動作、信仰	Rng4
死霊術	レスト・エターナル <i>Rest Eternal</i>	接触	死亡したクリーチャー1体	1R	永続	不可	不可	魂が死んだクリーチャーに再び戻ることを阻害する呪いをかける。この死んだクリーチャーとやり取りをしたり、蘇生させたり、アンデッドに変じたりするには、DC(11＋術者レベル)の術者レベル判定に成功しなければならない。この呪文は解除されることはないが、リムーヴ・カースかブレイク・エンチャントメントにより効果を取り除くことができる。	音声、動作、信仰	Clr4、Wit5

レベル6 ドルイド呪文 APG

系統	名前	距離 ft:ft	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 [風、火]	シロッコ <i>Sirocco</i>	中	半径20ft、高さ60ft円筒形	1標準	1R/Lv (解除可)	頑健・不完全 (本文)	可	溶鉱炉のように熱い風の波が上から吹きつける。熱風は4d6+Lv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た上、転倒させる。頑健セーブに成功すれば[火]ダメージを半減し転倒せずに済む。飛行中のクリーチャーはDC15の〈飛行〉判定を行い、失敗すると地面に叩きつけられ落下したかのようにダメージを受ける(成功すれば高度を維持する)。 加えて、ダメージを受けたクリーチャーは疲労状態(既に疲労状態だった場合は過労状態)になる。[水]の副種別を持つクリーチャーはこの呪文へのセーブに-4のペナルティを受け、通常の2倍のダメージを受ける。	音声、動作、 信仰	Dri6
変成術	スウォーム・スキン <i>Swarm Skin</i>	自身	術者	1標準	本文	—	—	自身の柔らかい生体組織すべて他のクリーチャーのスウォームへと変える。これらのスウォームは通常の性質と能力すべてを持つが術者の意識の一部であり、術者はそれらが何をしているかを認識できそのアクションを支配できる。この形態をとっている間、術者は自身の能力を使用できずスウォームを制御する以外のアクションを取ることができない。 呪文の発動時、術者は術者レベルに等しいポイントを得、このポイントを消費して自らを構成するスウォームを任意の構成(単一でも複数でも良い)で決定する。 2:スパイダー・スウォーム／4:ラット・スウォーム／6:クラブ・スウォームorワスプ・スウォーム／8:センチピード・スウォームorリーチ・スウォーム／10:アーミー・アント・スウォーム 一度これらのスウォームを作り出すと、それらは破壊されるか術者がそれらに術者の肉体に戻るよう命令するまで存在し続ける。すべてのスウォームが術者の肉体にもどるか破壊されたとき、術者は自身の骨をその肉で包み、術者は通常通り行動する能力を取り戻す。術者の骨が置いていた場所にない場合、術者はそれらの場所を見つけなければ自身の肉体を取り戻せない。術者は自身の骨が破壊されているかどうかを常に知っており、術者の意識はスウォームも破壊されるまでスウォームの支配に充てられる(両方が破壊されれば術者は死ぬ)。術者がスウォームを使って助けを求めて誰かに骨を修繕させる(それには通常命を取り戻す手段を使用する)場合、その時点でスウォームを術者の肉体に戻すことができる。	音声、動作、 信仰	Wit6

レベル7 ドルイド呪文 APG

系統	名前	距離 ft:ft	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 [水]	ヴォーテックス <i>Vortex</i>	長	深さ50ft、最上部の幅30ft、基底部の幅5ftの渦	1標準	1R/Lv (解除可)	反応・無効 (本文)	可	この呪文の効果を収納するのに十分に大きな水塊の中に、強力で静止した渦巻きを作り出す。この呪文の効果に触れた大型かそれより小さいクリーチャーは反応セーブに失敗すると3d6ポイントの殴打ダメージを受ける。このセーブに失敗した中型かそれより小さいクリーチャーは2回目の反応セーブを行い、失敗すると渦巻きに引きこまれ、術者のターンの開始時に1d8ポイントのダメージを受ける(セーブ不可)。 術者は渦巻きに命令し、望むときに1体以上のクリーチャーを好きなように吐き出させることができる。 渦を通過する全長が渦の幅以下の小舟は6d6ポイントのダメージを受け、潮流に飲み込まれる。舟の船長が難易度25の〈職能:船乗り〉判定に成功すれば半分のダメージで済み、渦に飲み込まれることはない。また、舟の全長が渦の横幅より長い場合も半分のダメージで済み、渦に飲み込まれない。	音声、動作、 信仰	Wiz7
召喚術 (創造) [地]	ランパート <i>Rampart</i>	中	高さ10ftの土の壁、長さ10ft/2Lvか半径3ft+1ft/Lv円形	1標準	瞬間	不可	不可	土と石を強く塗り固めた厚さ5フィートの巨大な塁壁を作成する。ほかのクリーチャーや物体が占めるのと同じ空間に作り出すことはできない。塁壁5フィートの区画それぞれは硬度0と180hpを持つ。hpが0になった区画は破られる。1回の攻撃で塁壁を打ち破る場合、その【筋力】判定の難易度は60である。 難易度20の〈登攀〉判定に成功すれば塁壁を登攀できる。 物質要素: ひとつまみの土	音声、動作、 物質	Wiz7

系統	名前	距離 ft.ft	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
召喚術 (創造) [地、火]	ウォール・オヴ・ラヴァ <i>Wall of Lava</i>	中	最大5平方ft マスLv個までの溶岩の壁 (自在)	1標準	1R/Lv (解除可)	本文	不可	<p>厚さ4レベル毎に1インチ、高さは5フィートからその横幅の半分までの、レベルにつき5フィートマス1つまでを占める垂直な溶岩の壁を作り出す。クリーチャーや物体が占めているマスにこの壁を作り出すことはできない。ウォール・オヴ・ラヴァの1区画は破壊できる(硬度4、hp90)。しかし壁に残る溶岩がすぐに穴を塞いでしまう(壁の全体のサイズは5フィートマスぶん減少する)。攻撃が命中するたび、使用した武器は2d6ポイントの[火]ダメージを受ける。使用していたのが肉体武器ないし素手攻撃なら、そのクリーチャーが2d6ポイントの[火]ダメージを受ける。</p> <p>ウォール・オヴ・ラヴァを通過する試みは1回の全ラウンド・アクションであり、DC25の【筋力】判定が必要。失敗すれば壁に入る直前にいたマスに移動する。穴掘り速度を持つクリーチャーはその穴掘り速度を使用して壁を通過できる。通過を試みると20d6の[火]ダメージを受ける。</p> <p>ウォール・オヴ・ラヴァは強い熱を放っており、この熱により10フィート以内のクリーチャーに2d4ポイントの[火]ダメージ、15～20フィートのクリーチャーには1d4ポイントの[火]ダメージを与える。</p> <p>1ラウンドに1回、術者は1回の移動アクションとしてウォール・オヴ・ラヴァを噴火させることができる。こうすると壁の面から60フィート以内の1体へと溶岩の円柱が放たれ、壁の全体のサイズは1d4マス減少する。命中中には遠隔接触攻撃が必要で、10d6ポイントの[火]ダメージを与える。</p> <p>ウォール・オヴ・ラヴァによるダメージを受けたものは、1d3ラウンドの間、毎ラウンド半分の[火]ダメージ(攻撃した場合は1d6、通過の試みは10d6、噴火は5d6)を受ける(強い熱によるダメージによっては受けない)。</p>	音声、動作、信仰	Wiz8
召喚術 (創造) [水]	シーマントル <i>Seamantle</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	<p>最大で高さ30フィートで自身の接敵面を満たす、攪拌する純粋な水の円筒に自身をしまう。</p> <p>①術者は自身の地上移動速度に等しい水泳速度を得る。</p> <p>②術者は円筒の内側で通常通り見、聞き、そして呼吸できる。</p> <p>③術者への攻撃は術者が水面の下にいるかのように扱われる。</p> <p>④術者はフリーダム・オヴ・ムーブメントの効果を受けていない敵に対して良好な遮蔽(ACに+8の遮蔽ボーナス、反応セーブに+4のボーナス)を得る。この遮蔽によって術者は〈隠密〉判定を行えず、機会攻撃も妨げない。術者に対する魔法的攻撃は、それが攻撃ロールを要求するか水中で機能しないもの場合を除いて影響を受けない。</p> <p>⑤水の円筒は[火]呪文や[火]の超常能力効果の効果線を遮る。敵はシーマントル内で[火]呪文の使用を試みてよい。これには術者レベル判定(DC20+呪文レベル)が必要で、成功したならその[火]呪文は蒸気の泡として効果を表す。</p> <p>⑥術者は水のさやによる1回の叩きつけ攻撃を行える。これは術者のサイズに相応しいダメージを与え、30フィートの間合いを持つ。</p> <p>⑦標準アクションで接触することで、術者は消火を試みることができる。術者は最大で一辺10フィート立方体までの火を消す。通常の火は自動的に消すことができ、魔法的な火の効果に対してはディスペル・マジックと同様に機能する。これは術者に接触した瞬間でない火にも適用される。術者が火の消火に失敗しても害は受けない。術者に攻撃を命中させたフレイミングあるいはフレイミング・バースト武器は、使い手が頑健セーブに失敗すれば1d4ラウンドの間その力が抑制される。</p> <p>物質要素：コップ一杯の水。</p> <p>電撃が術者の肉体からあらゆる方向へとばらまかれる。術者は範囲内に存在する任意の自然の植物やクリーチャーを傷つけないことを選択できる。それ以外のクリーチャーは術者レベルにつき1d8ポイント(最大20d8)の[電気]ダメージを受け、1ラウンドの間朦朧状態になる。セーヴィング・スローに成功すればこのダメージは半減され、朦朧状態にならずにすむ。</p> <p>目標を多幸状態にする。目標はすべてのクリーチャーを親友として扱い暴力を嫌うようになるが、暴力を振るわれた場合には自衛する。</p> <p>①目標の移動速度は半分になる。</p> <p>②目標は攻撃できず呪文を発動できない。そのクリーチャーが攻撃された場合、そのクリーチャーは意志セーブを行うことができる。成功した場合、1ラウンドのあいだ通常通り行動できる。失敗した場合、その次のアクションとして半分の移動速度で攻撃者から離れる。</p> <p>③目標が話しかけられるか質問された場合、そのクリーチャーは協力的な態度であると見なされる。しかしその多幸感によりその助言や返事は的外れだったり思いついたことの羅列だったりする。</p>	音声、動作、物質	Wiz8
力術 [電気]	ストームボルツ <i>Stormbolts</i>	30ft	術者中心 30ft角酸	1標準	瞬間	頑健・不完全	可	<p>電撃が術者の肉体からあらゆる方向へとばらまかれる。術者は範囲内に存在する任意の自然の植物やクリーチャーを傷つけないことを選択できる。それ以外のクリーチャーは術者レベルにつき1d8ポイント(最大20d8)の[電気]ダメージを受け、1ラウンドの間朦朧状態になる。セーヴィング・スローに成功すればこのダメージは半減され、朦朧状態にならずにすむ。</p> <p>目標を多幸状態にする。目標はすべてのクリーチャーを親友として扱い暴力を嫌うようになるが、暴力を振るわれた場合には自衛する。</p> <p>①目標の移動速度は半分になる。</p> <p>②目標は攻撃できず呪文を発動できない。そのクリーチャーが攻撃された場合、そのクリーチャーは意志セーブを行うことができる。成功した場合、1ラウンドのあいだ通常通り行動できる。失敗した場合、その次のアクションとして半分の移動速度で攻撃者から離れる。</p> <p>③目標が話しかけられるか質問された場合、そのクリーチャーは協力的な態度であると見なされる。しかしその多幸感によりその助言や返事は的外れだったり思いついたことの羅列だったりする。</p>	音声、動作、信仰	Wiz8、Clr8、Wit8
心術(強制) [精神作用]	ユーフォリック・トランキリティ <i>Euphoric Tranquility</i>	接触	1体	1標準	1R/Lv	不可 および 意志・不完全 (本文)	可	<p>目標を多幸状態にする。目標はすべてのクリーチャーを親友として扱い暴力を嫌うようになるが、暴力を振るわれた場合には自衛する。</p> <p>①目標の移動速度は半分になる。</p> <p>②目標は攻撃できず呪文を発動できない。そのクリーチャーが攻撃された場合、そのクリーチャーは意志セーブを行うことができる。成功した場合、1ラウンドのあいだ通常通り行動できる。失敗した場合、その次のアクションとして半分の移動速度で攻撃者から離れる。</p> <p>③目標が話しかけられるか質問された場合、そのクリーチャーは協力的な態度であると見なされる。しかしその多幸感によりその助言や返事は的外れだったり思いついたことの羅列だったりする。</p>	音声、動作、信仰	Wiz8、Dri8、Brd6

系統	名前	距離 ft.ft	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
方術 [風]	ウインズ・オウ・ヴェンジャンス <i>Winds of Vengeance</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	<p>自身に超常的で電巻の力を持った、はためく風の覆いをまとわせる。</p> <p>①機動性が完璧の飛行移動速度60フィートを得る(鎧と荷重の影響を受ける)。</p> <p>②他の[風]効果から術者を守る。</p> <p>③術者は水中や宇宙空間でも飛行し呼吸できるようになる。</p> <p>④この風を通過する遠隔武器(巨大な遠隔武器を含む)はこの風に逸らされ、自動的に術者から外れる。ガスおよびガス性のプレス攻撃はこの風を通過できない。</p> <p>⑤クリーチャーによる術者への近接攻撃が命中したとき、術者は割り込みアクションとして風の形を変え、そのクリーチャーを攻撃することができる。セーブに失敗すると、そのクリーチャーは5d8ポイントの殴打ダメージを受け、地上にいれば転倒する。飛行している場合、超大型なら押し留められ、大型以下なら吹き飛ばされる。セーブに成功すればダメージは半減し、そのクリーチャーは転倒したり、押し留められたり吹き飛ばされたりすることはない。</p>	音声、動作	Wiz9、Clr9
召喚術 (創造) [地]	クラッシング・ロックス <i>Clashing Rocks</i>	長	本文	1標準	瞬間	反応・不完全 (本文)	不可	<p>巨大サイズの岩、砂利、あるいは石の巨体を2つ作り出し、1体のクリーチャーを挟んで潰す。クラッシング・ロックスは目標から30フィート離れた両側から現れる。命中させるためには遠隔接触攻撃が必要。クラッシング・ロックスは遮蔽と視認困難を無視し、目標とクラッシング・ロックスのあいだに固い障壁がある場合、打ち壊せなくなるまで障害を破壊しながら移動し続ける(打ち壊すための【筋力】ボーナスは+28)。攻撃されたクリーチャーは20d6ポイントの殴打ダメージを受け転倒する。目標が反応セーヴィング・スローに失敗した場合、土砂により埋葬される。</p> <p>呪文が外れた場合でも、目標は落下する岩によって10d6ポイントの殴打ダメージを受け転倒する。反応セーブに成功すればこのダメージを半減され、目標は立ったままではいられる。クラッシング・ロックスが現れた場所や岩の経路(幅30フィート、高さ30フィート、長さ最長60フィート)にいた目標以外のクリーチャーも反応セーブに成功しない限り10d6ポイントのダメージを受け転倒する(セーブによって半減し立ったままではいられる)。1体のクリーチャーは同じクラッシング・ロックスから1回しかダメージを受けない。</p>	音声、動作	Wiz9
召喚術 (創造) [水]	ツナミ <i>Tsunami</i>	長	幅10ft/Lv、 高さ2ft/Lv、 深さ10ftの波	1標準	5R	本文	不可	<p>巨大な水の波を創造し水や地面を渡るようまっすぐに動かす。術者は波が進む方向を選択する(波の横幅に垂直であることが、一度決定した以後は変えることができない。この波の速度は1ラウンドごとに60フィート(開けた水面)、あるいは30フィート(地上あるいは水中)。</p> <p>波に襲われたクリーチャーは8d6ポイントの殴打ダメージ(頑健セーブで半減)を受ける。波はクリーチャーにCMB判定を行なう(波のCMBはレベル+呪文発動能力値の修正値+8)。このCMB判定に波が成功すると、そのクリーチャーは打ち倒され転倒し波に運ばれる。運ばれたクリーチャーは自身のターンに標準アクションとしてCMBあるいは(水泳)判定で波のCMB判定との対抗判定に打ち勝つことで波から脱出する事ができる。脱出に失敗したなら、追加で6d6ポイントの殴打ダメージ(頑健セーブで半減)を受け波に運ばれ続ける。</p> <p>波に打たれた物体は、それが超大型以下のサイズなら波に運ばれ、波の行き着く終点で積まれたまま降ろされる。巨大以上の物体や建造物、地面に固く固定されている物体は、津波がその接断面を通過するときに8d6ポイントの殴打ダメージを受ける——それがその物体や建造物を破壊するのに十分である場合、その残骸は波に運ばれる。硬度はこのダメージを減少させず、物体に与えられる通常のダメージの半減もない。フリーダム・オブ・ムーブメントはクリーチャーが津波で運ばれるのを妨げるが、ダメージは防げない。</p> <p>波によって破壊されなかった津波より高い固い障壁は、継続して押し寄せるその波をその箇所では押しとどめ、残った余りの波は前へと進み続ける。</p>	音声、動作	Wiz9
変成術 [地、水]	ワールド・ウェイヴ <i>World Wave</i>	本文	本文	1標準	1R/Lv あるいは 1時間/Lv (本文)	不可	可	<p>自然の環境を術者の足元から隆起させ、術者を選ばせる。術者はこの波の型を、津波とうねりから選択しなければならない。</p> <p>津波:レベルにつき1ラウンド持続する、高さ30フィートの地面か水の高波。</p> <p>うねり:レベルにつき1時間持続する、高さ5フィートの波。</p> <p>波の尾根は術者の前後に10フィートずつ、術者の左右にレベルにつき5フィートずつ伸びる。術者は落下することなく尾根で自由な姿勢でいることができ、他のアクションを取ることもできる。術者は最大でレベルにつき1体のクリーチャーに、術者と共に安全に波に立つ能力を与えることができる。</p> <p>呪文の発動時に進行方向を決定する(以後変更できない)。波は術者の基本地上移動速度の8倍の速度で移動する。</p> <p>自然界と強く結びついているかその一部である物体、クリーチャー、現象はこの波からダメージを受けず傷つくこともない。それ以外のものは6d6ポイント(津波)か、1d6ポイント(うねり)の殴打ダメージを受ける。この波は加工された物体や建造物にダメージを与える。</p> <p>物質界では、異形、人造、来訪者、アンデッドの種別、(他次元界)の副種別を持つクリーチャーにもダメージを与える。人造あるいはアンデッドの種別であるクリーチャーはこの波から倍のダメージを受ける。それ以外のクリーチャーや、ドルイド・レベルを持つクリーチャーはこの波の影響を受けない。他の次元界においてはGMが効果の対象を決定する。</p> <p>この波はその角度が45度を超えない限り、自然の要素を上下しながら移動できる。術者は移動する波の体積は変更できない。波が一体となれない地形に遭遇した場合、その地形が波の尾根の半分以上の範囲を占めていない限り、波は単に障害物を飲み込み、あるいは避ける(波に乗っているクリーチャーは害されることなく障害物を避けた脇に置かれる)。その地形が波の尾根の半分以上の範囲を占める状況では、呪文の持続時間が通常通りに先にこれを絶やさない限り、波はゆらぎ自壊しながら1d6ラウンドかけてこの呪文は終了する。</p> <p>自壊する前にその新しい地形に波が術者を傷つけることなく運んだ後は、術者は運び去られた地形の通常の効果に害されるようになる。</p> <p>術者は地面に立っている場合のみこの呪文の効果を発揮できる。地中にいるときや一体となることができない地形に立っているときには発揮することができない。</p>	音声、動作	Wiz9