

ウィッチ守護者呪文:疫病

ウィッチレベル	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
2	占術	ディテクト・アンデッド <i>Detect Undead</i>	60ft	射程まで 円錐状	1標準	集中、 1分/Lvまで	不可	不可	アンデッドの存在を知覚する。集中している時間によって、より詳しい情報が得られる。 1ラウンド目:アンデッドの有無。 2ラウンド目:範囲内のアンデッドの数と、最も強いアンデッドの強さ。 もし術者が善の属性で、最も強いアンデッドのオーラの強さが「極めて強い」なら 術者はオーラにあてられて1ラウンドの間朦朧状態になり呪文は終了する。 3ラウンド目:個々のオーラの位置と強さ。視線が通らないところにオーラがあるなら、正確な位置は分からない。 オーラの強さはHDにより決定される。 微弱:0 - 1、中程度:2 - 4、強い:5 - 10、極めて強い:11 -。 オーラの元がいなくなった後も、以下に示すラウンド数だけ、オーラの残滓がその場に残る。 微弱: 1d6 ラウンド、中程度: 1d6 分、強い: 1d6 x 10 分、極めて強い: 1d6日。 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。 <b>物質要素:</b> 墓場の土	音声、動作、 物質	Wiz1、Clr1、 Pld1
4	死霊術	コマンド・アンデッド <i>Command Undead</i>	近	アンデッド 1体	1標準	1日/Lv	意志・無効 (本文)	可	アンデッド・クリーチャーへのある程度の操作権を得る。対象が【知力】を有するかどうかで効果が異なる。 ①対象が【知力】を有する場合 その態度が“友好的”であると見なす。彼らに命令をすることはできるが、対抗【魅力】判定に 勝利しなければ対象は従わない(再挑戦不可)。彼らは自殺的な命令や自らに害をなすような命令には 従わないが、危険なことをするだけの価値があると判断したならば従う。 ②対象が【知力】を有さない場合 対象はセーヴィング・スローを行えない。単純な命令(「こっちにこい」「向こうへ行け」「戦え」「立ってろ」 など)だけを行うことができる。彼らは自殺的な命令や自らに害をなすような命令にも従う。 対象へ術者やその仲間が何か敵対的な行動を行ったなら、呪文は解除される。命令はテレパシーで行えるわけ ではない。アンデッド・クリーチャーは術者の声を聞くことができればならない。 <b>物質要素:</b> 生肉ひとかけらと骨の破片	音声、動作、 物質	Wiz2
6	死霊術 [悪]	コンテイジョン <i>Contagion</i>	接触	生きている クリーチャー 1体	1標準	瞬間	頑健・無効	可	対象は以下の病気のうちの1つにかかる:失明病、線ベスト、狂笑熱、焼脳病、赤腫れ病、震え病、溶死病 これらは即座に発症し、潜伏期間はない。それぞれの病気について、頻度やセーブ難易度に従って影響を決定する。	音声、動作	Wiz4、Clr3、 Dri3
8	死霊術 [悪]	アニメイト・デッド <i>Animate Dead</i>	接触	接触した死 体 1つ以上	1標準	瞬間	不可	不可	この呪文は死骸を、術者の言葉による命令に従うアンデッド(スケルトンかゾンビ)に変える。 アンデッドは術者に付き従ったり、一定区域に留まって、その場所に入ってくるすべてのクリーチャー(あるいは 特定の種類のクリーチャー)を攻撃したりできる。アンデッドは破壊されるまで自律行動し続ける。一度破壊さ れたスケルトンやゾンビには、二度と自律行動能力を与えることはできない。 術者が1回のアニメイト・デッドで作り出せるアンデッドのHDの合計は、アンデッドの種類に関係なく、術者レベ ルの2倍までである。ディセクレイト呪文はこの上限を2倍にしてくれる。 作り出されたアンデッドは、無期限で術者の制御下に置かれる。しかし、何回この呪文を使おうと、制御できる のは術者レベルごとに4HDぶんのアンデッド・クリーチャーだけである。この数を超えた場合、新たに作り出され たクリーチャーすべてが術者の制御下に入り、以前にかけた呪文で作られたアンデッドのうちで上限を超えたぶん は術者の制御を離れる。どのクリーチャーを解放するかは術者が選ぶ。《アンデッド威伏》の特技を通して支 配したアンデッドはこの上限に数えない。 スケルトン:スケルトンはほとんど欠損のない死体や白骨からのみ作ることができる。死体には骨がなければ ならない。死体からスケルトンが作られた場合、その肉は骨からはがれ落ちてしまう。 ゾンビ:ゾンビはほとんど欠損のない死体からのみ作ることができる。ゾンビにするクリーチャーは解剖学的組 織構造を持っていなければならない。 <b>物質要素:</b> アンデッドのヒット・ダイスごとに少なくとも25gpの価値があるオニキス(瑠璃)1個 いくつもの通常サイズのセンチピード(ムカデ)、スパイダー(蜘蛛)、スコーピオン(サソリ)のいずれかをジャイ アント版に変化させる。一度に1種類の蟲のみを変化させられる。この呪文の影響を受ける蟲の数は、術者レベ ルに依存する。  術者レベル / センチピード / スパイダー / スコーピオン 9以下 / 3 / 1 / 2 10~13 / 4 / 2 / 3 14~17 / 6 / 3 / 4 18~19 / 8 / 4 / 5 20以上 / 12 / 6 / 8  この呪文で作り出された巨大蟲は術者を傷つけようとはしないが、制御できるのはごく簡単な命令を出せる程 度である(「攻撃しろ」「止まれ」「防御しろ」など)。特定のクリーチャーがやって来たら攻撃しろとか、特定の事態 に備えろといった命令は、蟲には複雑すぎて理解できない。巨大蟲は手近のものを何でも攻撃する(そうするな という命令を与えない限り)。	音声、動作、 物質	Wiz4、Clr3
10	変成術	ジャイアント・ヴァーミン <i>Giant Vermin</i>	近	1体以上の 蟲、互いに 30ft以内	1標準	1分/Lv	不可	可	いくつもの通常サイズのセンチピード(ムカデ)、スパイダー(蜘蛛)、スコーピオン(サソリ)のいずれかをジャイ アント版に変化させる。一度に1種類の蟲のみを変化させられる。この呪文の影響を受ける蟲の数は、術者レベ ルに依存する。  術者レベル / センチピード / スパイダー / スコーピオン 9以下 / 3 / 1 / 2 10~13 / 4 / 2 / 3 14~17 / 6 / 3 / 4 18~19 / 8 / 4 / 5 20以上 / 12 / 6 / 8  この呪文で作り出された巨大蟲は術者を傷つけようとはしないが、制御できるのはごく簡単な命令を出せる程 度である(「攻撃しろ」「止まれ」「防御しろ」など)。特定のクリーチャーがやって来たら攻撃しろとか、特定の事態 に備えろといった命令は、蟲には複雑すぎて理解できない。巨大蟲は手近のものを何でも攻撃する(そうするな という命令を与えない限り)。	音声、動作	Clr4、Dri4

12	死霊術 [悪]	クリエイト・アンデッド <i>Create Undead</i>	近	死体1体	1時間	瞬間	不可	不可	アニメイト・デッドより強力な種類のアンデッドを創造する。術者が作り出せるアンデッドの種類は、術者レベルによって決まる。 11以下:グール／12～14:ガスト／15～17:ミイラ／18以上:モーフ 術者は自分のレベルで作れる上限より弱いアンデッドを創造してもよい。創造されたアンデッドは自動的に創造者の制御下に入るわけではない。術者がアンデッドを支配できるなら、創造した際に支配を試みることもできる。 この呪文は夜間に発動せねばならない。 <b>物質要素:</b> 墓場の泥土を詰めた陶器の壺1つと、ブラック・オニキス(創造するアンデッドのHDごとに50gp)	音声、動作、物質	Wiz6、Clr6
14	死霊術	コントロール・アンデッド <i>Control Undead</i>	近	2HD/Lvまでのアンデッド・クリーチャー、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効	可	アンデッド・クリーチャーを制御する。術者はアンデッドに声で命令を下し、アンデッドはそれを理解する。声で意思疎通することが不可能な場合でも、制御下にあるアンデッドが術者を攻撃することはない。呪文が切れれば、対象は通常の行動様式を取り戻す。 知性あるアンデッドは、術者が彼らを制御していたことを憶えており、呪文の効果が終わった後に復讐を試みる可能性がある。 <b>物質要素:</b> 骨のかげら1つと、生の肉片1つ	音声、動作、物質	Wiz7
16	死霊術 [悪]	クリエイト・グレーター・アンデッド <i>Create Greater Undead</i>	近	死体1体	1時間	瞬間	不可	不可	クリエイト・アンデッドより強力な種類のアンデッドを創造する。術者が作り出せるアンデッドの種類は、術者レベルによって決まる。 15以下:シャドウ／16～17:レイス／18～19:スペクター／20以上:ディヴァウラー 術者は自分のレベルで作れる上限より弱いアンデッドを創造してもよい。創造されたアンデッドは自動的に創造者の制御下に入るわけではない。術者がアンデッドを支配できるなら、創造した際に支配を試みることもできる。 この呪文は夜間に発動せねばならない。 <b>物質要素:</b> 墓場の泥土を詰めた陶器の壺1つと、ブラック・オニキス(創造するアンデッドのHDごとに50gp)	音声、動作、物質	Wiz8、Clr8
18	死霊術	エナジー・ドレイン <i>Energy Drain</i>	近	光線	1標準	瞬間	不可	可	遠隔接触攻撃に成功しなければならない。命中したクリーチャーは2d4の一時的な負のレベルを得る。これらを得た24時間後に、目標は負のレベルごとに頑健セーヴィング・スロー(DC＝エナジー・ドレインの呪文セーブDC)を行ない、成功したなら負のレベルは取り除かれる。失敗した場合、その負のレベルは永続化される。 この光線がアンデッド・クリーチャーに命中した場合、1時間の間2d4×5ポイントの一時的hpを得る。	音声、動作	Wiz9、Clr9

ウィッチ守護者呪文：機敏

ウィッチレベル	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
2	変成術	ジャンプ <i>Jump</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	幅跳びか高跳びを行うための(軽業)判定に +10 の強化ボーナスを得る。この強化ボーナスは術者レベル5で+20に、術者レベル9で+30に変更される。 <b>物質要素:</b> バッタの後ろ足 対象の【敏捷力】に +4 の強化ボーナスを与える。	音声、動作、物質	Wiz1、Dri1、Rng1
4	変成術	キャッツ・グレイス <i>Cat's Grace</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	<b>物質要素:</b> 猫の毛ひとつまみ 対象は加速状態となり通常より速く動き速く行動する。この速度の上昇には複数の効果がある。 ①全力攻撃アクションをとる際、自分が手に持っている武器によって1回の追加攻撃を行なえる。この攻撃にはそのクリーチャーの最大基本攻撃ボーナスを用い、現在の状況で適用されるすべての修正を適用する(この効果は、スピード能力のある武器など、同様の効果をもたらす他の効果とは累積しない)。 ②対象は攻撃ロールに+1のボーナスを、またACと反応セーブに+1の回避ボーナスを得る。ACへの【敏捷力】ボーナスが失われるような状況下ではこれらの回避ボーナスもまた失われる。 ③対象は全ての移動方法における移動速度を30フィート増加する(それぞれ通常の移動速度の2倍まで、強化ボーナス)。通常の移動速度の増加と同様に、クリーチャーの跳躍距離に作用する。	音声、動作、物質	Wiz1、Brd2、Dri2、Rng1
6	変成術	ヘイスト <i>Haste</i>	近	1体/Lv、30ft以内の距離に収まっていること	1標準	1R/Lv	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象は加速状態となり通常より速く動き速く行動する。この速度の上昇には複数の効果がある。 ①全力攻撃アクションをとる際、自分が手に持っている武器によって1回の追加攻撃を行なえる。この攻撃にはそのクリーチャーの最大基本攻撃ボーナスを用い、現在の状況で適用されるすべての修正を適用する(この効果は、スピード能力のある武器など、同様の効果をもたらす他の効果とは累積しない)。 ②対象は攻撃ロールに+1のボーナスを、またACと反応セーブに+1の回避ボーナスを得る。ACへの【敏捷力】ボーナスが失われるような状況下ではこれらの回避ボーナスもまた失われる。 ③対象は全ての移動方法における移動速度を30フィート増加する(それぞれ通常の移動速度の2倍まで、強化ボーナス)。通常の移動速度の増加と同様に、クリーチャーの跳躍距離に作用する。	音声、動作、物質	Wiz3、Brd3
8	防御術	フリーダム・オウ・ムーヴメント <i>Freedom of Movement</i>	自身か接触	術者か1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	複数の回のヘイストの効果は累積しない。ヘイストはスローを相殺し、解呪する。 <b>物質要素:</b> 甘草(かんぞう)の根を削ったもの この呪文によって、対象は普通なら移動を阻害する魔術の影響下にあっても、通常通り移動し攻撃することができる。そうした呪文や効果にはウェブ、スロー、ソリッド・フオッグ、麻痺が含まれる。対象への組みつきの戦技判定は全て自動的に失敗する。目標は組みつきや抑え込みから逃れるための戦技判定やく(脱出術)判定に自動的に成功する。 この呪文はまた、水中でも通常通り移動し、斬撃武器や殴打武器でも手に持って振るう限りは通常通り攻撃できるようにしてくれる。ただし、この呪文は水中での呼吸能力を与えるものではない。	音声、動作、物質	Clr4、Dri4、Brd4、Rng4
10	変成術	ポリモーフ <i>Polymorph</i>	接触	生きているクリーチャー1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	不可 (無害)	同意したクリーチャーを術者が選択した動物か人型生物かエレメンタルの姿に変身させる。同意していないクリーチャーに対しては何の効果もなく、目標となったクリーチャーが変身する姿に影響することもできない(言葉で術者に伝えることは別として)。 変身させる種別に応じた呪文と同様に働く。動物や魔獣:ビースト・シェイプII、エレメンタル:エレメンタル・ボディI、人型生物:オルター・セルフ。 目標は全ラウンド・アクションとして呪文を解除し、元の姿に戻ることができる。	音声、動作、物質	Wiz5
12	変成術	マス・キャッツ・グレイス <i>Cat's Grace, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	<b>物質要素:</b> 選択したクリーチャーの一部 キャッツ・グレイスと同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。 対象の【敏捷力】に +4 の強化ボーナスを与える。	音声、動作、物質	Wiz6、Dri6、Brd6
14	変成術	イセリアル・ジョイント <i>Ethereal Jaunt</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv (解除可)	—	—	<b>物質要素:</b> 猫の毛ひとつまみ 術者は装備品とともにエーテル化し、エーテル界に行く。呪文が切れると、術者は物質状態に戻る。 エーテル状態のクリーチャーは不可視かつ非物質的な状態であり、上や下を含めてどの方向へ通常の移動速度の半分で移動でき、クリーチャーを含む固体の中を通り抜けて移動できる。エーテル状態のクリーチャーは物質界のものごとを見たり聞いたりできるが、すべては灰色で、確たる実体を持たないように見える。物質界を視覚と聴覚で知覚できる範囲は60フィートに制限される。 [力場]効果と防御術効果はエーテル状態のクリーチャーに通常通り作用する。エーテル状態のクリーチャーは物質界のクリーチャーを攻撃することができず、エーテル状態の時に発動した呪文は他のエーテル状態の存在にしか作用しない。物質界のクリーチャーや物体の中には、エーテル界に影響を及ぼす攻撃手段や効果を有するものもある。 他のエーテル状態のクリーチャーやエーテルの物体は、術者にとってまるで実体があるかのように扱うこと。物体の中にいる時に呪文が終了し物質状態に戻った場合、術者は最寄りの何もない空間に移動し、そのように移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを被る。	音声、動作	Wiz7、Clr7
16	変成術 (ポリモーフ)	アニマル・シェイプス <i>Animal Shapes</i>	近	同意するLv体まで、互いに30ft以内	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可 (本文)	可 (無害)	目標をビースト・シェイプIIIと同様に術者が選んだ動物に変身させる。全てのクリーチャーは同じ動物の姿をとらなければならない。この変身は呪文が終了するか、術者が対象全ての変身を解除するか、対象が全ラウンド・アクションで元の姿に戻ることを選択するまで続く。	音声、動作	Dri8
18	変成術 (ポリモーフ)	シェイプチェンジ <i>Shapechange</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv (解除可)	—	—	術者は多種多様なクリーチャーの姿をとることができる。この呪文は術者が選んだ種別により、オルター・セルフ、ビースト・フォームIV、エレメンタル・ボディIV、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIII、ジャイアント・フォームII、プラント・シェイプIIIのどれかと同様に働く。1ラウンドに1回フリー・アクションで別の姿に変わることができる。この変身は標準行動の直前か直後に瞬間的に起こり、アクションの途中で起こることはない。 <b>焦点具:</b> ジェイド(翡翠)のサークレット(1,500gp)	音声、動作、焦点	Wiz9、Dri9

ウィッチレベル	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
2	力術 [電気]	ショッキング・グラスプ <i>Shocking Grasp</i>	接触	1体か 物質ひとつ	1標準	瞬間	不可	可	近接接触攻撃を行い、命中すれば対象に 1d6/Lv(最大 5d6)の[電気]ダメージを与える。対象が金属鎧を着ていたり、金属製の武器を装備していたり、金属製ならこの呪文の攻撃ロールに+3 のボーナスを得る。	音声、動作	Wiz1
4	力術 [火]	フレイミング・スフィア <i>Flaming Sphere</i>	中	半径 5ft の 球	1標準	1R/Lv	反応・無効	可	燃え盛る火球を術者が望む方向に転がす。火球は 1 ラウンドに 30 フィート移動する。この移動の一部として、30 フィートまで跳躍することができる。クリーチャーが火球に入ったなら、火球はそのラウンドの移動を終了し、そのクリーチャーは 3d6 点の[火]ダメージを与える(反応・無効)。火球は 4 フィートの高さまでの障害は飛び越えてしまう。火球は燃えやすい物体に着火する。また、火球はたいまつと同じ明るさで辺りを照らす。火球は柔らかいため、火以外のダメージを与えることはない。 <b>物質要素:</b> 獣脂、硫黄、および鉄の粉末	音声、動作、 物質	Wiz2、Dri2
6	力術 [火]	ファイアーボール <i>Fireball</i>	長	半径20ft 拡散	1標準	瞬間	反応・半減	可	効果範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに1d6(最大10d6)ポイントの[火]ダメージ。装備中でない物体もダメージを受ける。小さな豆粒ほどの炎を投擲して爆発させるが、間の物体にぶつかるとその場で爆発する。 細い隙間の向こうへ玉を送り込もうとするなら、術者は遠隔接触攻撃でその開口部に“命中”させなければならない。 ファイアーボールは可燃物を発火させ、効果範囲内の物体にダメージを与える。融点の低い金属を融かすことができる。ファイアーボールを遮る障壁がダメージによって砕けたり、穴が開いてしまった場合、ファイアーボールは効果範囲が許す限りその障壁の向こうまで広がって行く。障壁を突き抜られなければならない、他の呪文の効果と同様、そこで止まってしまう。 <b>物質要素:</b> バット(コウモリ)の糞が乾いた玉と硫黄	音声、動作、 物質	Wiz3
8	力術 [冷氣]	ウォール・オウ・アイス <i>Wall of Ice</i>	中	下から選択	1標準	1分/Lv	反応・無効 (本文)	可	<b>共通説明:</b> この呪文は固定された氷の平板が、氷の半球のいずれか一方を作り出す。実体のある物体やクリーチャーの存在するエリアに作ることはできない。作成時には、この壁の表面は滑らかで切れ目のないものでなくてはならない。作成時にこの壁に隣接する場所にいたクリーチャーは、壁の発生を中断させるために反応セーブを試みることができる。このセーブに成功すると呪文は自動的に失敗する。ファイアー・ボールやレッド・ドラゴンのプレスなどの火は氷の壁を融かすことができる。火は(通常とは異なり)この壁にそのままのダメージを与える。氷の壁を短時間で融かした場合、大きな蒸気の雲が10分間そこに存在する。 <b>物質要素:</b> 石英かそれに似た水晶の小片	音声、動作、 物質	Wiz4
				一辺10ftの 正方形の区 画1個分/Lv までの固定 された氷の 平板	〃	〃	〃	〃	<b>氷の平板:</b> 硬く強靱な氷の薄板が出現する。壁の厚さは術者レベルごとに1インチである。この平板は、固定されている限りどんな方向を向いても構わない。垂直の壁なら床にだけ固定すればよいが、水平な壁や傾いた壁は両側で固定しなければならない。 壁の10フィート四方の区画はそれぞれ、厚さ1インチごとに3ヒット・ポイントを持つ。クリーチャーは自動的に壁に攻撃を命中させることができる。hpが0になった部分は穴が開く。クリーチャーが一撃で壁を打ち破ろうとした場合、【筋力】判定のDCは15+術者レベルである。 氷が打ち破られた場合でも、凍えるような空気の薄膜が残る。その中に踏み込んだクリーチャー(壁を打ち破ったクリーチャーも含む)は1d6+術者レベルごとに1ポイントの[冷氣]ダメージを被る(セーブ不可)。		
				半径3ft+ 1ft/Lvまで の氷の半球	〃	〃	〃	〃	<b>半球:</b> この壁は半径が3フィート+術者レベルごとに1フィートの半球形状をとる。半球 は氷の平板形状と打ち破りにくさは同程度だが、裂け目を通るものにダメージを与えることはない。		
10	力術 [火]	フレイム・ストライク <i>Flame Strike</i>	中	円筒形(半 径10ft、高さ 40ft)	1標準	瞬間	反応・半減	可	信仰の力を帯びた垂直の炎の柱を呼び出す。この呪文は術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントのダメージを与える。このダメージの半分は[火]ダメージであるが、残りは信仰の力そのものから直接与えられたものである。そのため、後者のダメージが[火]に基づく攻撃への抵抗力によって減少することはない。	音声、動作	Clr5、Dri4
12	力術 [冷氣]	フリージング・スフィア <i>Freezing Sphere</i>	長	本文	1標準	瞬間ある いは 1R/Lv(本文)	反応・半減	可	冷氣エネルギーの凍てつく球体を作り出し、術者はそれを自分の指先から放ち、自分の選んだ場所へ飛ばす。球体はその場所で半径40フィートの爆発となって作裂し、その範囲内のすべてのクリーチャーに術者レベルごとに1d6(最大15d6)ポイントの[冷氣]ダメージを与える。(水)の副種別を持つクリーチャーは術者レベルごとに1d8(最大15d8)ポイントの[冷氣]ダメージを被り、1d4ラウンドのあいだよろめき状態になる。 フリージング・スフィアが水塊や主に水から成る液体(水に関わりのあるクリーチャーは含まない)に当たった場合、半径40フィートの液体を、深さ6インチまで凍らせる。この氷は術者レベルごとに1ラウンドの間持続する。目標になった水の水面で泳いでいたクリーチャーは、氷によって閉じ込められる。自由になろうとする試みは全ラウンド・アクションで、DC25の【筋力】判定かDC25の(脱出術)判定に成功しなければならない。 呪文発動完了後、術者は望むなら球体を発射しなくてもよい。これは術者がチャージ保持している接触呪文として扱う。術者はレベルごとに1ラウンドまでチャージを保持することができ、この期間の後、フリージング・スフィアは術者を中心に爆発する(術者はこの効果に抵抗するためにセーヴィング・スローを行なうことはできない)。発動以降のラウンドにおいて球体を放つのは1標準アクションである。 <b>焦点具:</b> 小さな水晶の球体	音声、動作、 焦点	Wiz6



14	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	この呪文の効果を受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。 <b>物質要素</b> ：攪拌用スプーン	音声、動作、 物質	Wiz7、Dri7
16	力術 [火]	ファイアー・ストーム <i>Fire Storm</i>	中	一辺10ftの 立方体の区 画2個分/Lv (自在)	1標準	瞬間	反応・半減	可	効果範囲全体が轟音をあげる炎に包まれて一掃される。術者が望めば、荒れ狂う炎は効果範囲内の自然の植物や地表を覆う植物、植物クリーチャーにダメージを与えないようにもできる。効果範囲内にいるそれ以外のクリーチャーは術者レベルごとに1d6(最大20d6)ポイントの[火]ダメージを被る。反応セーブに失敗したクリーチャーは炎に包まれ、炎が消されるまで毎ラウンド4d6ポイントの[火]ダメージを受ける。炎を消すには全ラウンド・アクションを消費してDC20の反応セーブに成功しなければならない。	音声、動作	Clr8、Dri7
18	力術 [火]	メテオ・スウォーム <i>Meteor Swarm</i>	長	半径40ft拡 散が4つ (本文)	1標準	瞬間	不可あるい は反応・半 減 (本文)	可	4つの直径2フィートの火球が術者の広げた手から飛び出し、術者の選んだ場所へと直線を描いて飛んでいく。火球は炎の軌跡を残していく。 術者が特定のクリーチャーに対してこの火球を放つなら、火球を目標に当てるために遠隔接触攻撃が必要。火球は命中すると2d6ポイントの殴打ダメージ(セーブなし)を受けた上、火球の爆発による[火]ダメージへのセービング・スローに−4のペナルティを被る。狙いをつけた火球が標的から外れたなら、火球は対象の占める接敵面の、一番近い角を中心として爆発する。術者は同一の目標に対して2つ以上の火球を放つことができる。 目的地点に到達すると、火球は40フィート半径拡散の範囲に作裂し、範囲内のクリーチャーすべてに対して6d6ポイントの[火]ダメージを与える。複数の拡散範囲に巻き込まれたなら、クリーチャーはそれぞれの拡散範囲について別々にセーブを行なう。別々の火球からダメージを受けても、[火]ダメージはセーブの後に合計され、[火]への抵抗は一度だけしか適用されない。	音声、動作	Wiz9

ウィッチ守護者呪文: 巧技

ウィッチレベル	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
2	変成術	アニメイト・ロープ <i>Animate Rope</i>	中	50ft+ 5ft/Lvまでのロープ	1標準	1R/Lv	不可	不可	生物でないロープ状の物体を自律的に動かす。最大の長さの場合、直径 1 インチまで動かせる。直径を1インチ増やすごとに最大の長さが半分になる。直径を半分にするごとに最大の長さが50%増加する。命令は「巻け」「巻いて結べ」「輪になれ」「輪になって結べ」「縛って結べ」およびこの逆(「ほどけ」など)。命令は1ラウンドにつき、移動アクションで行う。ロープは移動できない。何かを縛り上げるにはロープを投げてやる必要があり、その場合は遠隔接触攻撃となる。ロープの射程単位は10フィート。このロープを敵の足元に貼っておき、足払いや反応セーブに失敗した1体の敵を絡みついた状態にすることができる。このロープで縛られている者は、呪文を発動する際に〈呪文学〉判定(難易度15)に成功しなければならぬ。絡みついた状態から脱出するのは〈脱出術〉(難易度20)に成功する必要がある。このロープは〈縄使い〉判定に +2 のボーナスを与える(※〈縄使い〉は失われたので、別の技能となる)。ロープ自体は魔法のものにはならない。クリーチャーが運搬しているものを対象にはできない。	音声、動作	Wiz1、Brd1
4	幻術 (虚像)	ミラー・イメージ <i>Mirror Image</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	-	-	術者の分身を 1d4+1/3レベル体(最大8体)作成し、術者の近くに配置する。この分身は術者と同じように動く。術者が攻撃を受けたり、攻撃ロールを伴う呪文の対象になった場合、分身に誤って攻撃が命中する可能性がある。ランダムに対象を決定すること。分身に命中した場合、分身は消滅する。攻撃ロールを伴わない呪文の対象になっても分身が消えることはない。範囲攻撃では術者と同じように苦悶の表情こそ浮かべるものの、分身が消えることはない。術者が不可視状態であったり、攻撃するものが盲目状態であったりするなら、この呪文の効果は無視される。	音声、動作	Wiz2、Brd2
6	幻術 (幻覚)	メジャー・イメージ <i>Major Image</i>	長	10ft立方 +10ft立方/Lv	1標準	集中	意志・看破 (興味を持ったとき)	不可	視覚的、聴覚的、かつ嗅覚的で温度も感じる幻覚を作り出す。音を作成することはできるが、意味のある会話をさせることはできない。術者はこの幻覚を効果範囲内(10立方ft + 10立方ft/レベル)の範囲で動かすことができる。敵の攻撃がこの幻像に当たった場合、術者がそれに対応して幻を反応させないかぎり、幻像は消えてしまう。 <b>物質要素:</b> 羊毛1つまみ	音声、動作、 物質	Wiz3、Brd3
8	幻術 (幻覚)	ハリューサナトリ・テレイン <i>Hallucinatory Terrain</i>	長	一辺30ft立方体の区画 Lv個分 (自在)	10分	2時間/Lv (解除可)	意志・看破	不可	自然の地形を、何か別種の自然地形のような外見、音、匂いがするようにしてしまえる。範囲内の建築物、装備品、クリーチャーが見えなくなったり、姿が変わったりすることはない。 <b>物質要素:</b> 石、小枝、緑の植物少々	音声、動作、 物質	Wiz4、Brd4
10	幻術 (幻覚)	ミラージュ・アーケイナ <i>Mirage Arcana</i>	長	一辺20ft立方体の区画 Lv個 (自在)	10分	精神集中 + 1時間/Lv (解除可)	意志・看破	不可	ハリューサナトリ・テレインと同様だが、術者はこの呪文によってどんな範囲内でもまったく別の地形であるかのように見せかけることができる。この幻術には聴覚、視覚、触覚、嗅覚の要素が含まれる。ハリューサナトリ・テレインとは異なり、この呪文は建物の外見を変える(あるいは、何も無いところに建物を加える)ことができる。クリーチャーを変装させたり、隠したり、追加することはできない。ただし、効果範囲内にいるクリーチャーは現実の地形のように、幻の中に隠れることができる。	音声、動作	Wiz5、Brd5
12	幻術 (虚像、 幻覚)	ミスリード <i>Mislead</i>	近	術者/ 幻の分身1 体	1標準	1R/Lv (解除可) および 精神集中 +3R (本文)	不可あるいは 意志・看破 (やり取りがあつた場合、 本文)	不可	術者の分身(メジャー・イメージと同様)が現れ、術者は不可視となる(グレイター・インヴィジョンリティと同様)。分身は(虚像)効果であり、不可視状態は(幻覚)効果である。術者は分身から離れて移動できる。分身は呪文の距離内に出現する。術者は分身を自分の身体に完全に重なって出現するようにし、見ている者には分身が現れて術者が不可視になったことが判らぬようにすることもできる。分身は術者の意図に従って移動する(精神集中が必要)。分身は術者の移動速度で移動し、まるで本物であるかのように話したり身振りをすることができる。分身は攻撃したり呪文を発動したりすることはできないが、素振りを行える。	動作	Wiz6、Brd5
14	変成術	リヴァース・グラヴィティ <i>Reverse Gravity</i>	中	一辺1ft立方体の区画 Lv個まで(自在)	1標準	1R/Lv (解除可)	不可 (本文)	不可	効果範囲内の重力を逆転させ、その中にある固定されていない物体やクリーチャーは上の方へと落ちていき、1ラウンドで効果範囲の上端に達する。この落下の間に何らかにぶつかった場合、落下する物体やクリーチャーは通常通り下の方へと落下しているかのようにそれに激突する。物体やクリーチャーが何にもぶつからずに効果範囲の上端へ到達した場合、それらは呪文が切れるまで、わずかに上下に揺れながらその場所に留まる。呪文の持続時間終了時に、作用を受けた物体やクリーチャーは下へと落下する。効果範囲内のクリーチャーは呪文に取り込まれた時点で反応セーブを行ない、何かにしがみついていることができる。飛行や空中浮揚のできるクリーチャーは落下せずにすむ。 <b>物質要素:</b> 天然磁石と鉄のやすりくず	音声、動作、 物質	Wiz7、Dri8
16	幻術 (幻覚)	スクリーン <i>Screen</i>	近	一辺30ft立方体の区画 Lv個(自在)	10分	24時間	不可または 意志・看破 (本文)	不可	念視や観察に対する強力な防御を作り出す。呪文の発動時に呪文の効果範囲内で何が観察され、何が観察されないかを指定する。作り出される幻については漠然としか指示することはできない。一度条件を設定したら、変更することはできない。効果範囲を念視しようとする試みは、セーブの余地なく自動的に術者の指定したイメージを検知する。映像と音は作り出された幻に合致する。直接観察した場合、看破する原因となるようなものがその光景にあれば、(通常の幻術と同様に)セーブを行なう。幻術の影響を受けている者たちが効果範囲内に入った場合でも、幻によって隠されている者たちが彼らの通り道から離れるようにしていれば、幻が打ち消されることもないし、必ずしもセーブができるとも限らない。	音声、動作	Wiz8

18	変成術	タイム・ストップ <i>Time Stop</i>	自身	術者	1標準	1d4+1R (見かけ上の 時間、本文)	—	—	術者は見かけ上の時間で1d4+1ラウンドの間、自由に行動できる。通常および魔法による[火]、[冷気]、ガスなどは術者に害を与える。この呪文が効果を現している間、他のクリーチャーは術者の攻撃や呪文によって一切影響を受けない。術者は他のクリーチャーを攻撃や呪文の目標とすることはできない。しかし、効果範囲に作用し、持続時間がタイム・ストップの残り時間よりも長い呪文は、タイム・ストップの効果が終わったときには、他のクリーチャーに対して通常の効果をあらわす。 通常の時間の中に捕らわれているクリーチャーが手に持っていたり、着用していたり、運搬しているアイテムを、動かしたり、害を与えたりすることはできない。ただし、他のクリーチャーが所持していないアイテムには作用を及ぼすことができる。 タイム・ストップが持続している間、術者を感知することはできない。術者はタイム・ストップの効果を受けている間は、アンティマジック・フィールドの呪文によって守られたエリアに入ることはできない。	音声	Wiz9
----	-----	------------------------------	----	----	-----	----------------------------	---	---	--	----	------

ウィッチ守護者呪文：詐称

ウィッチ レベル	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
2	幻術 (幻覚)	ヴェントリロキズム <i>Ventriloquism</i>	近	運ばれた 音	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・看破 (興味を持った とき)	不可	術者の声や口から出す音を別の場所から発生させる。 音に興味を持ったクリーチャーはセーブを行うことができ、成功すればそれが幻覚であるとわかる(ただし、声自体は聞こえる)。 <b>焦点具</b> :円錐状に丸めた羊皮紙	音声、焦点	Wiz1、Brd1
4	幻術 (虚像)	インヴィジビリティ <i>Invisibility</i>	自身か 接触	術者、1体 もしくは 100 lp/Lv までの物体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)か 意志・無効 (無害、物 体)	可 (無害) 可 (無害、 物体)	対象およびその装備品を不可視状態にする。対象が落とした物は目に見えるようになる。 対象が拾ったものは、既に不可視状態の物体で覆えば不可視状態になる。光は不可視状態にはならないが、光源を不可視状態にすることはできる。この呪文で音を消すことはできない。 対象が敵に攻撃を行ったならこの呪文は終了する。“攻撃”は直接対象に害をなす目的での行動を指す。物体に対してのみ、ノーマンシイ可能。 <b>物質要素</b> :一本のまつ毛をゴムに封入したもの	音声、動作、 物質	Wiz2、Brd2
6	変成術	ブリンク <i>Blink</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	物質界とエーテル界を明滅するかのよう素早く行きつ戻りつし、非常に急速かつランダムに実体化したり消えたりしているように見える。ブリンクには以下のような複数の効果がある。 ①術者に対する物理的攻撃は50%の失敗確率を被る。《無視界戦闘》は無効だが、以下のいずれか1つを満たせば失敗確率は20%に下がる(両方満たせば失敗確率はなし)。A.攻撃がエーテル状態のクリーチャーに命中させられる、B.攻撃側が不可視状態のクリーチャーを見ることができる ②術者の攻撃も20%の失敗確率を被る。攻撃しようとした時にエーテル状態になることがあるため。 ③攻撃側が不可視かつエーテル状態のクリーチャーを目標とできるのでない限り、ブリンク中の術者に個人を目標とする呪文を使用しても、50%の確率で失敗する。 ④術者自身の呪文も20%の確率でエーテル界にいる時に発動してしまう。その場合、たいいていの呪文は物質界に作用を及ぼさない(ただしエーテル界にある対象には影響する)。 ⑤術者は効果範囲攻撃から半分のダメージしか受けない(エーテル界にまで影響の及ぶものからはすべてのダメージを受ける)。 ⑥術者は不可視状態を知覚できない敵への攻撃ロールに+2ボーナスを得るが、対象はACへの【敏】ボーナスは失わない。 ⑦術者は物質界にいる間しか落下しないため、落下によるダメージを半分しか受けない。 ⑧術者は固体を通り抜けることができる(しかし見通すことはできない)。固体を5フィート通り抜けるごとに50%の確率で途中で物質化してしまう。そうなった場合、術者は最短距離にある開けた空間に弾き出され、その際に移動した5フィートごとに1d6ポイントのダメージを受ける。 ⑨半分の時間をエーテル界で過ごすため、術者はエーテル状態のクリーチャーを見るだけでなく、攻撃することもできる。術者は、物質界のクリーチャーに対するのと同じようにエーテル状態のクリーチャーとやりとりをすることができる。 ⑩エーテル状態のクリーチャーは不可視状態かつ非実体状態で、上下を含むあらゆる方向に移動できる。非実体クリーチャーであるため、術者は生きているクリーチャーを含む固形物を通り抜けて移動できる。 ⑪エーテル状態のクリーチャーは物質界の様子を見聞きできるが、なにもかも灰色で実体がないような見え方をする。エーテル界から物質界を見聞きする際の視覚と聴覚は60フィートまでに制限される。	音声、動作	Wiz3、Brd3
8	心術 (強制) [精神作用]	コンフュージョン <i>Confusion</i>	中	半径15ft爆 発 内の全ク リー チャー	1標準	1R/Lv	意志・無効	可	この呪文は目標に混乱状態をもたらし、自分の行動を自分で決めることができなくなる。 毎ラウンド、対象それぞれのターンの開始時に以下の表でロールを行ない、対象がそのラウンドに何をするか決定すること。 d% / 行動 01～25 / 通常通りに行動する。 26～50 / 何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちやとしゃべる。 51～75 / 手に持っているアイテムで1d8+【筋力】修正値のダメージを負う 76～100 / 最寄りのクリーチャーを攻撃する(最寄りのクリーチャーを決める上では、使い魔は対象の“自分”の一部であると見なす)。  表で指示された行動を実行できない場合は何もせず、辻褄の合わせぬことをべちゃくちやとしゃべる。攻撃されれば次のターン(そのターンもまだ混乱状態であったなら)、自動的にその攻撃者を攻撃する。すでに攻撃すると決めているクリーチャー以外に対しては、機会攻撃を行なわない。 <b>物質要素</b> :3個のナッツの殻	音声、動作、 物質	Wiz4、Brd3
10	変成術	パスウォール <i>Passwall</i>	接触	5ft×8ftの開 口部、奥行 き10ft (本文)	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可	不可	木、漆喰、石の壁を通り抜ける通路を作り出す。金属その他のそれより硬い材質の壁に通路を作ることはできない。この通路の奥行きは9レベルで10フィート、12レベルで15フィート、15レベルで20フィート、18レベルで最大の25フィート。壁の厚さが通路の深さを超える場合、1回のパスウォールでは行き止まりの穴を作るだけで、そのような場合、この呪文を何回か使用する必要がある。この呪文が終了すると、中にいたクリーチャーは最寄りの出口へと排出される。この呪文を解呪したり、術者が解除した場合、中にいたクリーチャーは遠い方の出口から排出される。 <b>物質要素</b> :ゴマ	音声、動作、 物質	Wiz5



12	幻術 (虚像)	プログラムド・イメージ <i>Programmed Image</i>	長	一辺20ft立方体＋一辺10ft立方体の区画Lv個(自在)	1標準	作動するまでは永続、作動後は1R/Lv	意志・看破(興味を持ったとき)	不可	虚像を作り出す。この呪文の虚像は特定の条件が発生した時に起動する。この虚像は視覚、聴覚、嗅覚、温度の要素を含んでおり、また、他人が理解できるようなセリフをしゃべらせることもできる。術者は呪文の発動時に聴覚あるいは触覚、嗅覚、視覚に基づく作動条件を設定する。そのため、条件はインヴィジビリティなどで不可視状態のものが満たしても発動しない。また、サイレンスなどで聴覚的な条件は阻害される。 <b>焦点具</b> :羊毛と25gp相当のジェイド(翡翠)粉末	音声、動作、焦点	Wiz6、Brd6
14	幻術 (幻覚)	マス・インヴィジビリティ <i>Invisibility, Mass</i>	長	何体でも、互いに180ft以内	1標準	1分/Lv(解除可)	意志・無効(無害)	可(無害)	インヴィジビリティと同様だが、効果は集団と共に移動し、この集団のうち誰か1体でも攻撃すれば切れてしまう。この集団の構成員は互いを見ることができない。どの個体でも、最も近くにいる他の構成員から180フィートより離れてしまった場合、呪文は切れる。2体の個体のみが効果を受けており、一方の個体がもう一方の個体から離れた場合、離れた方の個体が不可視状態を失う。両方が互いから離れた場合、その間の距離が180フィートを越えた時点で両者とも見えるようになる。 <b>物質要素</b> :一本のまつ毛をゴムに封入したもの	音声、動作、物質	Wiz7
16	幻術 (紋様) [精神作用]	シンティレイティング・パターン <i>Scintillating Pattern</i>	近	半径20ft拡散色とりどりの光	1標準	集中＋2R	不可	可	ひかひか光る色の捻れた紋様が空中を漂い、中にいるクリーチャーに作用を及ぼす。合計で術者レベル(最大20)に等しいHD分のクリーチャーに作用する。HDの低い順、同じHDの中では起点に最も近いものから作用する。1体のクリーチャーに作用を及ぼすのに充分でなかったHD分は無駄になる。この呪文は各対象のHDに従って作用する。 HD6以下:1d4ラウンドの間気絶状態。その後1d4ラウンドの間朦朧状態。その後1d4ラウンドの間混乱状態(アンデッド・クリーチャーの場合、気絶状態は朦朧状態として扱う)。 HD7～12:1d4ラウンドの間朦朧状態。その後1d4ラウンドの間混乱状態。 HD13以上:1d4ラウンドの間混乱状態。 この呪文は視覚を持たない(または失っている)クリーチャーには作用しない。 <b>物質要素</b> :水晶のプリズム	音声、動作、物質	Wiz8
18	変成術	タイム・ストップ <i>Time Stop</i>	自身	術者	1標準	1d4＋1R(見かけ上の時間、本文)	—	—	術者は見かけ上の時間で1d4＋1ラウンドの間、自由に行動できる。通常および魔法による[火]、[冷気]、ガスなどは術者に害を与える。この呪文が効果を現している間、他のクリーチャーは術者の攻撃や呪文によって一切影響を受けない。術者は他のクリーチャーを攻撃や呪文の目標とすることはできない。しかし、効果範囲に作用し、持続時間がタイム・ストップの残り時間よりも長い呪文は、タイム・ストップの効果が終わったときには、他のクリーチャーに対して通常の効果をあらわす。 通常の時間の中に捕らわれているクリーチャーが手に持っていたり、着用していたり、運搬しているアイテムを、動かしたり、害を与えたりすることはできない。ただし、他のクリーチャーが所持していないアイテムには作用を及ぼすことができる。 タイム・ストップが持続している間、術者を感知することはできない。術者はタイム・ストップの効果を受けている間は、アンティマジック・フィールドの呪文によって守られたエリアに入ることはできない。	音声	Wiz9

ウィッチ守護者呪文：操影

ウィッチレベル	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
2	幻術 (幻覚)	サイレント・イメージ <i>Silent Image</i>	長	10ft立方 +10ft立方 /Lv	1標準	集中	意志・看破 (興味を持ったとき)	不可	視覚的な幻覚を作り出す。聴覚、嗅覚などは実現できない。 術者はこの幻覚を効果範囲内(10立方フィート + 10立方フィート/レベル)の範囲で動かすことができる。 <b>物質要素</b> :羊毛1つまみ	音声、動作、物質	Wiz1、Brd1
4	力術 [闇]	ダークネス <i>Darkness</i>	接触	物体1つ	1標準	1分/Lv (解除可)	不可	不可	半径20フィートを覆う闇を作り出す。明度段階を一段階落とす。眩しい明りは通常の明かりに、通常の明かりは薄明かりに、そして薄明かりは闇になる。既に闇の場所には何の影響も及ぼさない。 光に敏感、あるいは光への脆弱性を持つクリーチャーは通常の明かりの下でペナルティを受けない。 薄明かり内のクリーチャーは、視認困難(20%の失敗確率)を得る。 闇の中にいるクリーチャーは、完全視認困難(50%の失敗確率)を得る。 暗視能力を持つクリーチャーは闇や薄明かりの中でペナルティを受けない。 動く物体にかけて運ぶことができる。闇は遮蔽の影響を受ける。 この呪文はこの呪文のレベルと同じかそれより低いレベルの[光]呪文を相殺し、解呪する。 <b>物質要素</b> :コウモリの毛と石炭の欠片	音声、物質	Wiz2、Brd2、 Clr2
6	力術 [闇]	ディーパー・ダークネス <i>Deeper Darknes</i>	接触	物体1つ	1標準	10分/Lv (解除可)	不可	不可	半径60フィートを覆う闇を作り出す。明度段階を2段階落とす。 眩しい明りは薄明かりに、通常の明かりもしくは薄明かりは闇になる。既に闇の場所には何の影響も及ぼさない。 光に敏感、あるいは光への脆弱性を持つクリーチャーは通常の明かりの下でペナルティを受けない。 薄明かり内のクリーチャーは、視認困難(20%の失敗確率)を得る。 闇の中にいるクリーチャーは、完全視認困難(50%の失敗確率)を得る。 暗視能力を持つクリーチャーは闇や薄明かりの中でペナルティを受けない。 動く物体にかけて運ぶことができる。闇は遮蔽の影響を受ける。 この呪文はこの呪文のレベルと同じかそれより低いレベルの[光]呪文を相殺し、解呪する。	音声	Clr3
8	幻術 (操影)	シャドウ・カンジュレーション <i>Shadow Conjuration</i>	本文	本文	1標準	本文	意志・看破 及び様々 (本文)	不可 (本文)	ウィザード/ソーサラー呪文の3レベル以下の召喚術(招来)あるいは召喚術(創造)呪文と同じ効果を作り出す。実際はその20%の力しかなく、意志セーブに成功した(看破した)ものは20%の効果しか受けない。作り出した呪文にセーブがあれば、看破のための意志セーブとは別にセーブを行なうこと。このセーブDCは呪文レベル4として計算する。物体はこの呪文に対して自動的に意志セーブに成功する。この呪文に対しては作り出した呪文に関わらず、呪文抵抗が行える。 <b>ダメージを与える呪文</b> :看破したものは20%のダメージを受ける。 <b>特殊な効果を与える呪文</b> :看破したものは20%の確率でしかこの効果を受けることはない。 <b>クリーチャーを招来する呪文</b> :看破されたかに関わらず、クリーチャーのhpは20%しかなく、ACボーナスも20%しかない。看破された対象へ与えるダメージは本来の20%だけであり、致傷ダメージを与えない特殊能力は20%の確率でしか機能しない。	音声、動作	Wiz4、Brd4
10	幻術 (操影)	シャドウ・エヴォケーション <i>Shadow Evocation</i>	本文	本文	1標準	本文	意志・看破	可	術者は影界からエネルギーを引き出し、ウィザード/ソーサラー呪文の内4レベル以下の力術に対する半ば実在する幻術版を発動する。物体はこの呪文に対して、自動的に意志セーブに成功する。 ①ダメージを与える呪文は、作用を受けたクリーチャーが意志セーブに成功しない限り通常の効果がある。看破したクリーチャーはその攻撃からそれぞれ1/5のダメージしか受けない。 ②看破された攻撃にダメージ以外の特殊な効果がある場合、その効果は1/5の強度であるか、20%の確率でしか発生しない。 ③作用を受けたクリーチャーは元の呪文が本来セーブ可能なものであればそのセーブを行なうことができる(呪文抵抗も同様)。セーブDCは5レベルを基準とする。 ④ダメージを与えない効果は、看破した者以外に対しては通常の効果がある。看破した者に対しては無効。	音声、動作	Wiz5、Brd5
12	幻術 (操影)	シャドウ・ウォーク <i>Shadow Walk</i>	接触	1体/Lvまで	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効	可	発動時に術者は薄明かりの範囲にいなければならない。術者と目標は影界と境を接する物質界の縁へと運ばれる。術者と目標は互いに接していなければならない。影の世界では50マイル/時間で移動できる。移動後物質界に戻ることで高速に旅を行える。 この移動の間に通り過ぎる地形や地域について詳しいことを知ることも、自分の旅がどこで終わるのかを正確に予知することもできない。距離を正確に判断することはできない。この呪文の効果が終了した時点で、水平方向にランダムな方角に1d10×100フィート放り出される。これによって固体の中に入るなら同じ方向に1d10×1,000フィート放り出される。それでも固体の中に入るなら目標は最寄りの開けた空間に放り出されるが疲労状態となる(セーブ不可)。 この呪文で影界と境を接する他の次元界へと移動できるが、影界の中を移動して、他の次元界との境界へと向かう必要がある。影界の中を移動するには1d4時間かかる。 術者に接触していたものは術者について行くか、影界へ出るか、物質界へと出るかを選択する(術者からはぐれたなら影界か物質界へ50%の確率で移動する)。影界に行くことに同意しないならセーブにより抵抗可能。	音声、動作	Wiz6、Brd5

14	幻術 (操影)	グレーター・シャドウ・カン ジュレーション <i>Shadow Conjuraton, Graeter</i>	本文	本文	1標準	本文	意志・看破 及び様々 (本文)	不可 (本文)	<p>シャドウ・カンジュレーションと同様だが、6レベル以下の召喚術(招来)あるいは召喚術(創造)を真似る。実際は60%の力しかない(下記)。</p> <p>ウィザード／ソーサラー呪文の6レベル以下の召喚術(招来)あるいは召喚術(創造)呪文と同じ効果を作り出す。実際はその60%の力しかなく、意志セーブに成功した(看破した)ものは60%の効果しか受けない。作り出した呪文にセーブがあれば、看破のための意志セーブとは別にセーブを行なうこと。このセーブDCは呪文レベル7として計算する。物体はこの呪文に対して自動的に意志セーブに成功する。この呪文に対しては作り出した呪文に関わらず、呪文抵抗が行える。</p> <p><b>ダメージを与える呪文:</b> 看破したものは60%のダメージを受ける。</p> <p><b>特殊な効果を与える呪文:</b> 看破したものは60%の確率でしかこの効果を受けることはない。</p> <p><b>クリーチャーを招来する呪文:</b> 看破されたかに関わらず、クリーチャーのhplは60%しかなく、ACボーナスも60%しかない。看破された対象へ与えるダメージは本来の60%だけであり、致傷ダメージを与えない特殊能力は60%の確率でしか機能しない。</p>	音声、動作	Wiz7
16	幻術 (操影)	グレーター・シャドウ・エ ヴォケーション <i>Shadow Evocation, Greater</i>	本文	本文	1標準	本文	意志・看破	可	<p>術者は影界からエネルギーを引き出し、ウィザード／ソーサラー呪文の内6レベル以下の力術に対する半ば実在する幻術版を発動する。物体はこの呪文に対して、自動的に意志セーブに成功する。</p> <p>①ダメージを与える呪文は、作用を受けたクリーチャーが意志セーブに成功しない限り通常の効果がある。看破したクリーチャーはその攻撃からそれぞれ3/5のダメージしか受けない。</p> <p>②看破された攻撃にダメージ以外の特殊な効果がある場合、その効果は3/5の強度であるか、60%の確率でしか発生しない。</p> <p>③作用を受けたクリーチャーは元の呪文が本来セーブ可能なものであればそのセーブを行なうことができる(呪文抵抗も同様)。セーブDCは8レベルを基準とする。</p> <p>④ダメージを与えない効果は、看破した者以外に対しては通常の効果がある。看破した者に対しては無効。</p>	音声、動作	Wiz8
18	(操影)	シェイズ <i>Shades</i>	本文	本文	1標準	本文	意志・看破 及び様々 (本文)	不可 (本文)	<p>ウィザード／ソーサラー呪文の8レベル以下の召喚術(招来)あるいは召喚術(創造)呪文と同じ効果を作り出す。実際はその80%の力しかなく、意志セーブに成功した(看破した)ものは80%の効果しか受けない。作り出した呪文にセーブがあれば、看破のための意志セーブとは別にセーブを行なうこと。このセーブDCは呪文レベル9として計算する。物体はこの呪文に対して自動的に意志セーブに成功する。この呪文に対しては作り出した呪文に関わらず、呪文抵抗が行える。</p> <p><b>ダメージを与える呪文:</b> 看破したものは80%のダメージを受ける。</p> <p><b>特殊な効果を与える呪文:</b> 看破したものは80%の確率でしかこの効果を受けることはない。</p> <p><b>クリーチャーを招来する呪文:</b> 看破されたかに関わらず、クリーチャーのhplは80%しかなく、ACボーナスも80%しかない。看破された対象へ与えるダメージは本来の80%だけであり、致傷ダメージを与えない特殊能力は20%の確率でしか機能しない。</p>	音声、動作	-

ウィッチ守護者呪文：耐久

ウィッチレベル	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
2	防御術	エンデュア・エレメンツ <i>Endure Elements</i>	接触	1体	1標準	24時間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	華氏－50度から140度(セ氏－45.6度から60度)の範囲内の環境であればペナルティを受けずに行動できる。 装備もまた守られる。	音声、動作	Wiz1、Clr1、 Dri1、Pld1、 Rng1
4	変成術	ベアズ・エンデュランス <i>Bear's Endurance</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の【耐久力】に＋4の強化ボーナスを与える。この効果により上昇した hp は一時的 hp ではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。 <b>物質要素</b> : わずかな髪、あるいは一掴みのベアの糞 発動時に選択した1種類のエネルギー(音波[酸][電気][火][冷氣])に対する完全耐性を与える。術者レベルごとに12ポイント(最大で120ポイント)のダメージを無効化したら、この呪文はチャージ消費される。 <b>レジスト・エナジー</b> と重複し、累積しない(チャージ消費までは <b>プロテクション・フロム・エナジー</b> がダメージを軽減する)。	音声、動作、 物質	Wiz2、Clr2、 Dri2、Rng2
6	防御術	プロテクション・フロム・エナジー <i>Protection from Energy</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv か 消費	頑健・無効 (無害)	可 (無害)	対象は術者の術者レベル4レベルごとに特定の呪文1つに対する完全耐性を得る。これらの呪文は4レベル以下のものでなければならない。対象は特定の呪文に対して絶対に失敗することのない呪文抵抗を持っているものとして扱う。そのため呪文抵抗の適用されない呪文への完全耐性は得られない。呪文、魔法のアイテムの擬似呪文効果、クリーチャー生得の擬似呪文能力からは守るが、超常能力や変則的能力からは守ってくれない。特定の呪文から守るだけであって、呪文の特定領域や特定系統、効果の似通った呪文のグループから守ってくれるわけではない。 1体のクリーチャーに対しては、同時に1つの <b>スペル・イミュニティ</b> または <b>グレート・スペル・イミュニティ</b> しか効果を現さない。	音声、動作	Wiz3、Clr3、 Dri3、Rng2
8	防御術	スペル・イミュニティ <i>Spell Immunity</i>	接触	1体	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は術者の術者レベル4レベルごとに特定の呪文1つに対する完全耐性を得る。これらの呪文は4レベル以下のものでなければならない。対象は特定の呪文に対して絶対に失敗することのない呪文抵抗を持っているものとして扱う。そのため呪文抵抗の適用されない呪文への完全耐性は得られない。呪文、魔法のアイテムの擬似呪文効果、クリーチャー生得の擬似呪文能力からは守るが、超常能力や変則的能力からは守ってくれない。特定の呪文から守るだけであって、呪文の特定領域や特定系統、効果の似通った呪文のグループから守ってくれるわけではない。 1体のクリーチャーに対しては、同時に1つの <b>スペル・イミュニティ</b> または <b>グレート・スペル・イミュニティ</b> しか効果を現さない。	音声、動作	Clr4
10	防御術	スペル・レジスタンス <i>Spell Resistance</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は12＋術者レベルに等しい呪文抵抗を得る。	音声、動作	Clr5
12	防御術	マス・ベアズ・エンデュランス <i>Bear's Endurance, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の【耐久力】に＋4の強化ボーナスを与える。この効果により上昇した hp は一時的 hp ではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。 <b>物質要素</b> : わずかな髪、あるいは一掴みのベアの糞 対象から恒久的な負のレベルと一時的な負のレベルを完全に解呪する。 また、そのクリーチャーの能力値にペナルティを与えているすべての魔法効果を解呪し、すべての能力値ダメージを癒し、全能力値から恒久的に吸収されたポイントをすべて回復させる。また、疲労状態と過労状態を取り除き、あらゆる狂気、混乱、その他これに類する精神的効果も除去する。 <b>物質要素</b> : ダイヤモンド粉末(5,000gp)	音声、動作、 物質	Wiz6、Clr6、 Dri6
14	召喚術 (治癒)	グレート・レストレーション <i>Restoration, Greater</i>	接触	1体	3R	瞬間	意志・無効 (無害)	可 (無害)	術者の体は命ある鋼鉄に变じ、さまざまな強い抵抗力和能力を得る。術者は「ダメージ減少15／アダマンティン」を得る。また、溺れ、クリティカル・ヒット、聴覚喪失状態、[電気]、毒、能力値ダメージ、病気、盲目状態、朦朧状態、その他術者の生理機能や呼吸作用に作用する呪文や攻撃すべてに完全耐性を得る。[酸]や[火]からは半分のダメージしか受けない。ただし、アイアン・ゴーレムに作用するすべての特殊攻撃は効くようになる。 術者は【筋力】に＋6の強化ボーナスを得、【敏捷力】に－6のペナルティを受ける(最低1)。移動速度は通常の半分になる。秘術呪文失敗確率35%、防具による判定ペナルティ－6を被る。物を飲むことはできず(従ってポーションも使えず)、管楽器を吹くこともできない。 術者の素手攻撃は術者のサイズ分類に合ったクラブと同様のダメージを与える。また、素手攻撃も武装しているものと見なされる。 術者の体重は10倍になり、水に沈む。 <b>物質要素</b> : アイアン・ゴーレム、英雄の鎧、攻城兵器の小さな鉄のかげら	音声、動作、 物質	Clr7
16	—	アイアン・ボディ <i>Iron Body</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者は何が起こって欲しいかを宣言し、術者の信ずる神格(あるいは祈りを捧げる対象)が介入してくれるようお願い。 ミラクルは以下のいずれかを行なうことができる。 ①8レベルまでのクレリック呪文の再現。 ②7レベルまでの呪文の再現。 ③フィーブルマインドやインサニティのような、特定の呪文の有害な効果を元に戻す。 ④上に挙げた効果と同じ程度まで強力なものならば、いかなる効果でも持たせることができる。 ⑤非常に強力な奇跡を願うこともできる。25,000gp相当のダイヤモンド粉末が必要。 再現した呪文に対しては、セーヴィング・スローと呪文抵抗を通常通り行なうことができる(セーブDCは9レベル呪文のものとなる)。100gpを超える価格の物質要素のある呪文を再現する場合、術者はその要素も消費しなければならない。	音声、動作、 物質	Wiz8
18	力術	ミラクル <i>Miracle</i>	本文	本文	1標準	本文	本文	可	術者は何が起こって欲しいかを宣言し、術者の信ずる神格(あるいは祈りを捧げる対象)が介入してくれるようお願い。 ミラクルは以下のいずれかを行なうことができる。 ①8レベルまでのクレリック呪文の再現。 ②7レベルまでの呪文の再現。 ③フィーブルマインドやインサニティのような、特定の呪文の有害な効果を元に戻す。 ④上に挙げた効果と同じ程度まで強力なものならば、いかなる効果でも持たせることができる。 ⑤非常に強力な奇跡を願うこともできる。25,000gp相当のダイヤモンド粉末が必要。 再現した呪文に対しては、セーヴィング・スローと呪文抵抗を通常通り行なうことができる(セーブDCは9レベル呪文のものとなる)。100gpを超える価格の物質要素のある呪文を再現する場合、術者はその要素も消費しなければならない。	音声、動作 (本文)	Clr9



ウィッチ守護者呪文：力

ウィッチレベル	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
2	力術	ディヴァイン・フェイヴァー <i>Divine Favor</i>	自身	術者	1標準	1分	—	—	攻撃ロールと武器のダメージに、3レベル毎に +1 の幸運ボーナス(最低 +1、最大 +3)を得る。呪文によるダメージには適用されない。	音声、動作	Clr1、Pld1
4	変成術	ブルズ・ストレンクス <i>Bull's Streangth</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効(無害)	可(無害)	対象の【筋力】に +4 の強化ボーナスを与える。 <b>物質要素</b> : 雄牛の毛か糞1つまみ	音声、動作、物質	Wiz2、Clr2、Dri2、Pld2
6	変成術	グレーター・マジック・ウェポン <i>Magic Weapon, Greater</i>	近	武器1つ、あるいは射出武器の矢弾50本	1標準	1時間/Lv	意志・無効(無害、物体)	可(無害、物体)	この呪文は マジック・ウェポンと同様に働くが、武器の攻撃ロールとダメージ・ロールに、術者レベル4レベルごとに +1(最大 +5)の強化ボーナスを与える。このボーナスでは魔法以外のダメージ減少を無視することはできない。 この呪文は、武器1つではなく、50本までのアロー、ポルト、あるいはブリットに作用を及ぼすこともできる。この時矢弾はすべて同じ種類のもので、ひとまとめになっていないといけない。矢弾は一旦使ってしまうと効果が切れるが、投擲武器は切れない。シュリケンはこの呪文に関して投擲武器ではなく矢弾として扱う。 <b>物質要素</b> : 石灰と炭の粉	音声、動作、物質	Wiz3、Clr4、Pld3
8	力術	ディヴァイン・パワー <i>Divine Power</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	術者は守護神格の力と呼び降ろし、戦闘に使う力と技を得る。術者は攻撃ロール、武器のダメージ・ロール、【筋力】判定、【筋力】に関する技能判定に、術者レベル3ごとに +1(最大 +6)の幸運ボーナスを得る。加えて術者レベルごとに1ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。 さらに、術者が全力攻撃アクションをとるときはいつでも、最大の基本攻撃ボーナスに適切な修正を加えた1回の追加攻撃を得る。この追加攻撃は類似した影響とは累積しない。	音声、動作	Clr4
10	変成術	ライチャス・マイト <i>Righteous Might</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv(解除可)	—	—	この呪文は術者の身長を2倍、重量を8倍とする。術者のサイズ分類は1段階大きなものとなる。術者は【筋力】と【耐久力】に +4 サイズ・ボーナス、【敏捷力】に -2 ペナルティを受ける。術者は外皮に +2 強化ボーナスを得る。術者は(通常、正のエネルギーを取り扱うなら)“ダメージ減少5/悪”、(通常、負のエネルギーを取り扱うなら)“ダメージ減少5/善”を得る。15レベルになると“10/悪”あるいは“10/善”へと変化する。術者のACと攻撃へのサイズ修正値は新たなサイズ分類に従って変化する。移動速度は変化しない。 望むだけの拡大に十分な空間がない場合、術者はその空間で広げられる最も大きなサイズになり、その過程で周囲を取り囲む物質を突き破るために(上昇後の【筋力】を使用して)【筋力】判定を行なうことができる。この判定に失敗した場合、周囲を取り囲む物質によって害を受けることなく閉じ込められる。 術者が着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって拡大される。近接武器射出武器はダメージが上昇する。この呪文は、その他の魔法的な特質には作用しない。術者の身から離れた巨大化したアイテム(矢弾や投擲武器を含む)は即座に本来のサイズに戻る。従って、投擲武器や射出武器は通常通りのダメージを与える。サイズを拡大する魔法効果は累積しない。	音声、動作	Clr5
12	変成術	マス・ブルズ・ストレンクス <i>Bull's Strength, Mass</i>	近	Lv体、互いに30ft以内	1標準	1分/Lv	意志・無効(無害)	可(無害)	<b>ブルズ・ストレンクス</b> と同様(下記)だが、複数のクリーチャーに機能する。 対象の【筋力】に +4 の強化ボーナスを与える。 <b>物質要素</b> : 雄牛の毛か糞1つまみ	音声、動作、物質	Wiz6、Clr6、Dri6
14	変成術 (ポリモーフ)	ジャイアント・フォームI <i>Giant Form I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv(解除可)	—	—	術者は巨人の副種別を持つ大型の人型生物クリーチャーの姿を取る。術者は以下の能力を得る:【筋力】に +6、【耐久力】に +4 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に -2 のペナルティ、+4 の外皮ボーナス、夜目。 変身した姿に以下の能力があるならば、術者も同様に得る: 暗視60フィート、かきむしり(2d6ダメージ)、再生5、岩つかみと岩投げ(射程60フィート、2d6ダメージ)。そのクリーチャーが元素に対する完全耐性が抵抗をもつならば、術者はそれに対する抵抗20を得る。同様に元素への脆弱性を持つなら、その脆弱性を得る。 <b>物質要素</b> : 姿を取ろうとする形態の体の一部	音声、動作、物質	Wiz7
16	変成術 (ポリモーフ)	ジャイアント・フォームII <i>Giant Form II</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv(解除可)	—	—	術者は巨人の副種別を持つ超大型の人型生物クリーチャーの姿を取る。術者は以下の能力を得る:【筋力】に +8、【耐久力】に +6 のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に -2 のペナルティ、+6 の外皮ボーナス、夜目、移動速度に +10 フィートの強化ボーナス。 変身した姿に以下の能力があるならば、術者も同様に得る: 水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、かきむしり(2d8ダメージ)、再生5、岩つかみと岩投げ(射程120フィート、2d10ダメージ)。そのクリーチャーが元素に対する完全耐性が抵抗をもつならば、術者はそれに対する抵抗20を得る。同様に元素への脆弱性を持つなら、その脆弱性を得る。 <b>物質要素</b> : 姿を取ろうとする形態の体の一部	音声、動作、物質	Wiz8
18	変成術 (ポリモーフ)	シェイプチェンジ <i>Shapechange</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv(解除可)	—	—	術者は多種多様なクリーチャーの姿をとることができる。この呪文は術者が選んだ種別により、 <b>オルター・セルフ</b> 、 <b>ビースト・フォームIV</b> 、 <b>エレメンタル・ボディIV</b> 、 <b>フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIII</b> 、 <b>ジャイアント・フォームII</b> 、 <b>プラント・シェイプIII</b> のどれかと同様に働く。1ラウンドに1回フリー・アクションで別の姿に変わることができる。この変身は標準行動の直前か直後に瞬間的に起こり、アクションの途中で起こることはない。 <b>焦点具</b> : ジェイド(翡翠)のサークレット(1,500gp)	音声、動作、焦点	Wiz9、Dri9

ウィッチ守護者呪文:動物

ウィッチレベル	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
2	心術 (魅惑) [精神作用]	チャーム・アニマル <i>Charm Animal</i>	近	動物1体	1標準	1時間/Lv	意志・無効	可	動物一体のこちらへの態度を“友好的”であると見なす。すでに術者やその仲間から攻撃を受けているなら、セーブに +5 のボーナスを得る。この効果は、対象を操るものではないが、対象は役に立とうと努力する。対象に命令することもできるが、対抗【魅力】判定に成功しなければならない(再挑戦は不可)。対象は術者に害をなそうとしないように振舞うが、自分が危険に陥りそうな場合は別である。術者やその仲間が対象に害をなしたなら、自動的にこの呪文の効果は失われる。相手の言語を知っていなければ命令や示唆を与えることはできない。動物と会話できるようになる。通常通り、態度により相手の行動は異なってくる。	音声、動作	Dri1、Rng1
4	占術	スピーク・ウィズ・アニマルズ	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—		音声、動作	Dri1、Brd3、Rng1
6	心術 (強制) [精神作用]	ドミネイト・アニマル <i>Dominate Animal</i>	近	動物1体	1R	1R/Lv	意志・無効	可	術者は対象に単純な命令(「攻撃せよ!」「とってこい!」「走れ!」等)により指図できるようになる。自殺的あるいは自滅的な命令(動物よりサイズ分類が2段階以上大きいクリーチャーを攻撃しろというのも含む)は単に無視される。また、術者と対象のクリーチャーの間に精神的なつながりを作り出す。対象の動物がこの呪文の距離内にある限り、言葉を発することなく心の中で命じるだけで指図できる。対象の動物を制御するには、相手が見えている必要はない。術者はその動物の见ているものが直接見えたり、聞いているものが直接聞こえたりするわけではないが、相手がどんな目にあっているかはわかる。対象は普通なら理解もできないような行動まで実行できるようになる。術者は動物の制御だけに精神集中している必要はないが、その動物が普通ではできないようなことをやらせる場合、精神集中が必要になる。指示内容を変更したり、支配しているクリーチャーに新たな命令を与えることは、“呪文を向け直す”のに相当する(移動アクション)。	音声、動作	Dri3
8	召喚術 (招来)	サモン・ネイチャーズ・アライV <i>Summon Nature's Ally IV</i>	近	召喚された1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	自然の存在を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。召喚できるクリーチャーは「サモン・ネイチャーズ・アライ表」を参照のこと。Lv.1～2から 1d4+1 体か、Lv.3 から 1d3 体か、Lv.4 から 1 体召喚できる。召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 <b>焦点具:</b> 小さな鞍と小さなロウソク	音声、動作、焦点	Dri4、Rng4
10	変成術	アニマル・グロウス <i>Animal Growth</i>	中	巨大以下の動物1体	1標準	1分/Lv	頑健・無効	可	何体かの動物を通常の2倍のサイズ、通常の8倍の重量に巨大化させる。これによりサイズ分類が1段階大きくなり、【筋力】に+8のサイズ・ボーナス、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナスを与え、【敏捷力】に-2のサイズ・ペナルティがつく。既存の外皮ボーナスは2上昇する。サイズの変化は、動物のACと攻撃ロールへの修正値、基本ダメージに作用する。動物の接敵面と間合いも変化するが、移動力は変化しない。望むだけの拡大に十分な空間が無い場合、目標はその空間で広げられる最も大きなサイズになり、囲いを破ってしまうかどうか【筋力】判定を行う。この判定に失敗した場合、周囲を取り囲む物質によって害を受けることなく閉じ込められる。目標が着用するか運搬しているすべての装備もこの呪文によって巨大化するが、巨大化してもそれらのアイテムの魔法的な性質は変化しない。巨大化したクリーチャーの所持から離れたアイテムは、ただちに本来のサイズに戻る。巨大化した動物たちに術者が命令したり影響力を及ぼしたりできるわけではない。サイズを拡大する複数の魔法効果は累積しない。	音声、動作	Wiz5、Dri5、Rng4
12	防御術	アンティライフ・シェル <i>Antilife Shell</i>	10ft	術者中心 半径10ft放射	1R	10分/Lv (解除可)	不可	可	ほとんどの種類の生きているクリーチャーの侵入を阻む、移動可能な半球状のエネルギー・フィールドを発生させる。この効果は、異形、巨人、植物、人怪、動物、粘体、人型生物、フェイ、魔獣、蟲、竜を締め出すが、アンデッド、エレメンタル、人造、来訪者には効果がない。この呪文は防御的用途でのみ使用でき、攻撃的用途には使えない。この呪文が寄せつけないクリーチャーに対して、防御術による障壁を無理やり押し付けると、障壁は崩壊してしまう。	音声、動作	Clr6、Dri6
14	変成術 (ポリモーフ)	ビースト・シェイプIV <i>Beast Shape IV</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	「ビースト・シェイプIII」と同様に動くが、術者は超小型または大型の魔獣の姿をとることができる。術者は変身後の姿が以下の能力を持つ場合、獲得する:穴掘り60フィート、登攀移動速度90フィート、飛行移動速度120フィート(良好)、水泳移動速度120フィート、非視覚的感知60フィート、暗視90フィート、振動感知60フィート、プレス攻撃、夜目、鋭敏嗅覚、締めつけ、凶暴化、掴み、噴射移動、毒、飛びかかり、ひっかき、かきむしり、雄叫び、スパイク、蹂躞、足払い、蜘蛛の糸。変身したクリーチャーがある要素への抵抗または完全耐性を持つならば、術者はそれに対する抵抗20を得る。同様にある要素への脆弱性を持つならば、術者はそれに対する脆弱性を得る。以下のように能力に修正を得る。 <b>超小型の魔獣:</b> 【筋力】に-2のペナルティ、【敏捷力】に+8のサイズ・ボーナス、ACに+3の外皮ボーナスを得る。 <b>大型の魔獣:</b> 【筋力】に+6のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、ACに+6の外皮ボーナスを得る。 <b>物質要素:</b> 変身対象の一部	音声、動作、物質	Wiz6
16	変成術 (ポリモーフ)	アニマル・シェイプス <i>Animal Shapes</i>	近	同意するLv 体まで、互いに30ft以	1標準	1時間/Lv (解除可)	不可 (本文)	可 (無害)	目標を「ビースト・シェイプIII」と同様に術者が選んだ動物に変身させる。全てのクリーチャーは同じ動物の姿をとらなければならない。この変身は呪文が終了するか、術者が対象全ての変身を解除するか、対象が全ラウンド・アクションで元の姿に戻ることを選択するまで続く。	音声、動作	Dri8

18	召喚術 (招来)	サモン・ネイチャーズ・アライXI <i>Summon Nature's Ally IX</i>	近	召喚された 1体	1R	1R/Lv (解除可)	不可	不可	自然の存在を召喚する。召喚されたクリーチャーは、術者の手番で射程内の任意の場所に配置でき、即座に術者の敵に最適の手段で攻撃を行う。召喚したクリーチャーと意志の疎通が行えるなら、特定の敵を攻撃したり、攻撃以外の行動をとらせたりすることができる。 召喚できるクリーチャーは「サモン・ネイチャーズ・アライ表」を参照のこと。 Lv.1～7から 1d4+1 体か、Lv.8 から 1d3 体か、Lv.9 から 1 体召喚できる。 召喚したクリーチャーは他のクリーチャーを召喚する能力、瞬間移動、次元界移動の能力を行えない。 <b>焦点具:</b> 小さな鞆と小さなロウソク	音声、動作、 焦点	Dri9
----	-------------	--	---	-------------	----	----------------	----	----	---	--------------	------

ウィッチ守護者呪文:判断

ウィッチレベル	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
2	防御術	シールド・オヴ・フェイス <i>Shield of Faith</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の AC に +2 の反発ボーナス。このボーナスは術者レベル6毎に +1 される。最大で18レベルの際に +5 になる。 <b>物質要素:</b> 聖言の書かれた羊皮紙	音声、動作、物質	Clr1
4	変成術	アウルズ・ウイズダム <i>Owl's Wisdom</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可	対象の【判断力】に +4 の強化ボーナスを与える。これにより一日に使用できる呪文回数が増加することはないが、それ以外の判定やセーブ難易度は変化する。 <b>物質要素:</b> アウル(フクロウ)の羽根か糞1つまみ。	音声、動作、物質	Wiz2、Clr2、 Dri2、Pld2、 Rng2
6	変成術	マジック・ヴェストメント <i>Magic Vestment</i>	接触	鎧または盾	1標準	1時間/Lv	意志・無効 (無害、物質)	可 (無害、物体)	術者は接触した鎧一式か盾に、術者レベル4ごとに+1(20レベルで最大+5)の強化ボーナスを与える。この呪文を使用する上では、普通の服はまったくACボーナスを与えない鎧一式と見なされる。	音声、動作	Clr3
8	防御術	レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ <i>Globe of Invulnerability, Lesser</i>	10ft	術者中心、 半径10ft球形 放射	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	不可	移動せず、かすかにゆらめく魔法の球体が術者を取り巻き、3レベル以下のすべての呪文の効果を排除する。そうした呪文の効果範囲あるいは効果にはこの呪文の効果範囲は含まれない。そうした呪文は球体の内部にいる目標に作用を及ぼすことができない。これには擬似呪文能力や魔法装置からの呪文や擬似呪文効果も含まれる。ただし、どんな種類の呪文でも、この魔法の球体の向こう側へ、あるいは球体の中から外へかけることはできる。4レベル以上の呪文と、この呪文が発動された時点ですでに効果をあらわしている呪文にはこの球体は作用しない。この球体はディスベル・マジックで除去できる。球体から一時的に離れ、再び戻る際にペナルティはない。 呪文の効果はその効果が球体の効果範囲と重ならないかぎり中断されず、重なった場合でも単に一時的に効果が抑止されるだけで解呪はされない。 同じ呪文でキャラクター・クラスに応じてレベルが違う場合は呪文の使い手のクラスに対応する呪文レベルを使用すること。 <b>物質要素:</b> ガラスか水晶のビーズ	音声、動作、物質	Wiz4
10	幻術 (惑乱) [精神作用]	ドリーム <i>Dream</i>	無限	接触した1体	1分	本文	不可	可	術者、あるいは術者が接触した使用者は、他の者に夢のかたちで伝言を送ることができる。呪文の開始時点で、術者は夢の受け手を名前か、誰を指すのかははっきりわかる称号を挙げて指定すること。使用者はトランス状態に入り、受け手の夢に現れて伝言を届ける。伝言の長さは問わない。受け手は目覚めた後も伝言を完全に憶えている。この通信は一方通行で、伝言以上の情報は送れない。 伝言を届けた後に、使用者の精神は元の肉体に戻る。この呪文の持続時間は、使用者が受け手の夢のなかに入り、伝言を届けるまでとなる。 呪文の開始時点で夢の受け手が起きていたら、使用者は目を覚まして呪文を終わりにするか、トランス状態のまま寝るのを待つかを選択する。トランス状態にある使用者に何らかの邪魔が入ったら、使用者は目を覚まし、呪文は終了する。 眠らないクリーチャーや夢を見ることのないクリーチャーに、この呪文を使って接触することはできない。 トランス状態にある間、使用者は自分の肉体の周囲の状況には気付かない。トランス状態にある間は、肉体的にも精神的にも無防備である。	音声、動作	Wiz5、Brd5
12	防御術	グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ <i>Globe of Invulnerability</i>	10ft	術者中心、 半径10ft球形 放射	1標準	1R/Lv (解除可)	不可	不可	<b>レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ</b> と同様だが、4レベル以下の呪文や擬似呪文能力に適用される(下記は詳細)。 移動せず、かすかにゆらめく魔法の球体が術者を取り巻き、4レベル以下のすべての呪文の効果を排除する。そうした呪文の効果範囲あるいは効果にはこの呪文の効果範囲は含まれない。そうした呪文は球体の内部にいる目標に作用を及ぼすことができない。これには擬似呪文能力や魔法装置からの呪文や擬似呪文効果も含まれる。ただし、どんな種類の呪文でも、この魔法の球体の向こう側へ、あるいは球体の中から外へかけることはできる。4レベル以上の呪文と、この呪文が発動された時点ですでに効果をあらわしている呪文にはこの球体は作用しない。この球体はディスベル・マジックで除去できる。球体から一時的に離れ、再び戻る際にペナルティはない。 呪文の効果はその効果が球体の効果範囲と重ならないかぎり中断されず、重なった場合でも単に一時的に効果が抑止されるだけで解呪はされない。 同じ呪文でキャラクター・クラスに応じてレベルが違う場合は呪文の使い手のクラスに対応する呪文レベルを使用すること。 <b>物質要素:</b> ガラスか水晶のビーズ	音声、動作、物質	Wiz6



14	防御術	スペル・ターニング <i>Spell Turning</i>	自身	術者	1標準	消費ある いは10分 /Lv	—	—	術者を目標とした呪文(および擬似呪文効果)はその呪文を本来発動した者へと跳ね返す。この防御術は術者を目標とした呪文のみを跳ね返し、効果型呪文や効果範囲型呪文、接触距離呪文には効果がない。合計で1d4+6呪文レベルぶんには作用する。 跳ね返せる残りレベル数が少なければ、呪文が部分的にしか跳ね返されない。術者に向けてやって来る呪文の呪文レベルから、残りレベル数を引く。その差をその呪文本来の呪文レベルで割り、効果のうちどれだけの割合が防御を通り抜けたか調べる。ダメージを与える呪文の場合、術者とやって来る呪文の使い手がそれぞれの割合でダメージを被る。ダメージを与える呪文でない場合、術者とやって来る呪文の使い手がそれぞれの割合に応じた確率で呪文の作用を受ける。 術者と呪文を使ってくる攻撃者の両方が作動中のスペル・ターニング効果で守られている場合、共鳴場が発生してしまう。結果を決めるため、ランダムにロールすること。 d%/効果 01～70/呪文は効果を現さずに消えてしまう。 71～80/呪文は両者に等しく、完全な作用を発揮する。 81～97/どちらの反射効果も1d4分の間、機能しなくなってしまう。 98～100/両者とも他の次元界への裂け目に落ちてしまう。 <b>物質要素:</b> 小さな銀の鏡	音声、動作、 物質	Wiz7
16	防御術	プロテクション・フロム・スペルズ <i>Protection from Spells</i>	接触	1体/4Lv まで	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	呪文および擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに+8の抵抗ボーナスを得る(超常能力や変則的能力に対するボーナスは得られない)。 <b>物質要素:</b> ダイヤモンド(500gp)、 <b>焦点具:</b> (防御を与える対象ごとに1,000gpのダイヤモンド1つ。各対象は呪文の持続時間の間、この宝石を持っていなければならない。対象が宝石を失った場合、この呪文はその対象には作用しなくなる)	音声、動作、 物質、焦点	Wiz8
18	防御術	メイジズ・ディスジャンクション <i>Mage's Disjunction</i>	近	半径40ft爆 発内の全ての魔法効果 と魔法のアイテム	1標準	1分/Lv	意志・無効 (物体)	不可	術者が身に着用しているものや接触しているものを除いて、呪文の半径内のすべての魔法効果と魔法のアイテムは解体する。 ①呪文と擬似呪文効果はディスペル・マジック呪文のように効果が終了する。 ②永続的な魔法のアイテムは意志セーブに失敗すると呪文の持続時間の間、普通のアイテムになる。クリーチャーが所持しているアイテムは、アイテム自身の意志セーブ・ボーナスか、持ち主の意志セーブ・ボーナスのうち、どちらか高い方を使用する。アイテムのセーヴィング・スローの出目が1だった場合、そのアイテムは効果が抑制される代わりに破壊される。 ③術者レベルごとに1%の確率でアンティマジック・フィールドを破壊する可能性がある。アンティマジック・フィールドが解体に耐えた場合、その範囲内にある魔法のアイテムは解体されない。	音声	Wiz9

ウィッチ守護者呪文:変成

ウィッチレベル	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
2	変成術	ジャンプ <i>Jump</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	幅跳びか高跳びを行うための(軽業)判定に +10 の強化ボーナスを得る。この強化ボーナスは術者レベル5で+20に、術者レベル9で+30に変更される。 <b>物質要素:</b> バットの後ろ足	音声、動作、物質	Wiz1、Dri1、Rng1
4	変成術	ベアズ・エンデュランス <i>Bear's Endurance</i>	接触	1体	1標準	1分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象の【耐久力】に +4 の強化ボーナスを与える。この効果により上昇した hp は一時的 hp ではないため、効果時間経過後になっても受けたダメージ量は変わらない。 <b>物質要素:</b> わずかな髪、あるいは一掴みのベアの糞	音声、動作、物質	Wiz2、Clr2、Dri2、Rng2
6	変成術 (ポリモーフ)	ビースト・シェイプI <i>Beast Shape I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者は任意の小型または中型の動物の姿をとることができる。 術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る:登攀移動速度30ft、飛行移動速度30ft(標準)、水泳移動速度30ft、暗視60ft、鋭敏嗅覚。 小型サイズの動物に変身したなら、【敏捷力】に+2のサイズ・ボーナスとACに+1の外皮ボーナスを得る。 中型サイズの動物に変身したなら、【筋力】に+2のサイズ・ボーナスとACに+2の外皮ボーナスを得る。 <b>物質要素:</b> 変身対象の一部	音声、動作、物質	Wiz3
8	変成術 (ポリモーフ)	ビースト・シェイプII <i>Beast Shape II</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	この呪文は <b>ビースト・シェイプI</b> と同様に働くが、術者は超小型または大型の動物の姿をとることができる。 術者は変身後の姿が持つであろう以下の能力を得る:登攀移動速度60フィート、飛行移動速度60フィート(良好)、水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚、掴み、飛びかかり、足払い。 <b>超小型の動物:</b> 【筋力】に-2のペナルティ、【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、ACに+1の外皮ボーナスを得る。 <b>大型の動物:</b> 【筋力】に+4のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-2のペナルティ、ACに+4の外皮ボーナスを得る。 <b>物質要素:</b> 変身対象の一部	音声、動作、物質	Wiz4
10	変成術 (ポリモーフ)	ビースト・シェイプIII <i>Beast Shape III</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	<b>ビースト・シェイプII</b> と同様に働くが、微小が超大型の動物、または小型か中型の魔獣の姿をとることができる。 変身後の姿が以下の能力持つ場合、獲得する:穴掘り30フィート、登攀移動速度90フィート、飛行移動速度90フィート(良好)、水泳移動速度90フィート、非視覚的感知30フィート、暗視60フィート、夜目、鋭敏嗅覚、締めつけ、凶暴化、掴み、噴射移動、毒、飛びかかり、ひっかき、蹂躞、足払い、蜘蛛の糸。 以下のように能力に修正を得る。 <b>微小の動物:</b> 【筋力】に-4のペナルティ、【敏捷力】に+6のサイズ・ボーナス、ACに+1の外皮ボーナス。 <b>超大型の動物:</b> 【筋力】に+6のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に-4のペナルティ、ACに+6の外皮ボーナス。 <b>小型の魔獣:</b> 【敏捷力】に+4のサイズ・ボーナス、ACに+2の外皮ボーナス。 <b>中型の魔獣:</b> 【筋力】に+4のサイズ・ボーナスとACに+4の外皮ボーナス。 <b>物質要素:</b> 変身対象の一部	音声、動作、物質	Wiz5
12	変成術 (ポリモーフ)	フォーム・オウ・ザ・ドラゴンI <i>Form of the Dragon I</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	術者は中型のクロマティック種(通常色)かメタリック種(金属色)のドラゴンに変身する。【筋力】に+4、【耐久力】に+2のサイズ・ボーナス、+4の外皮ボーナス、飛行移動速度60フィート(貧弱)、暗視60フィート、プレス攻撃、元素1つに対する抵抗を得る。また、噛みつき(1d8)、爪2回(1d6)、翼攻撃2回(1d4)を得る。プレス攻撃と抵抗は、ドラゴンの種類による。この呪文の発動1回につき一度だけプレス攻撃を行なえる。全てのプレス攻撃は6d8ポイントのダメージ(反応・半減)。 ドラゴンの種類によるプレス攻撃と特殊能力は以下の通り。 <b>ブラック・ドラゴン:</b> 60フィート直線の【酸】、【酸】抵抗20、水泳移動速度60フィート <b>ブルー・ドラゴン:</b> 60フィート直線の【電気】、【電気】抵抗20、穴掘り20フィート <b>グリーン・ドラゴン:</b> 30フィート円錐の【酸】、【酸】抵抗20、水泳移動速度40フィート <b>レッド・ドラゴン:</b> 30フィート円錐の【火】、【火】抵抗30、【冷気】への脆弱性 <b>ホワイト・ドラゴン:</b> 30フィート円錐の【冷気】、【冷気】抵抗20、水泳移動速度60フィート、【火】への脆弱性 <b>プラス・ドラゴン:</b> 60フィート直線の【火】、【火】抵抗20、穴掘り30フィート、【冷気】への脆弱性 <b>ブロンズ・ドラゴン:</b> 60フィート直線の【電気】、【電気】抵抗20、水泳移動速度60フィート <b>カッパー・ドラゴン:</b> 60フィート直線の【酸】、【酸】抵抗20、 <b>スパイダー・クライム</b> (常時) <b>ゴールド・ドラゴン:</b> 30フィート円錐の【火】、【火】抵抗20、水泳移動速度60フィート <b>シルヴァー・ドラゴン:</b> 30フィート円錐の【冷気】、【冷気】抵抗30、【火】への脆弱性 <b>物質要素:</b> 姿をとるドラゴン種別のうちこ	音声、動作、物質	Wiz6

14	変成術 (ポリモーフ)	フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅡ <i>Form of the Dragon II</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	大型サイズのクロマティック種(通常色)かメタリック種(金属色)のドラゴンに変身する。【筋力】に+6、【耐久力】に+4のサイズ・ボーナス、+6の外皮ボーナス、飛行移動速度90フィート(貧弱)、暗視60フィート、プレス攻撃、ダメージ減少5/魔法、元素1つに対する抵抗を得る。また、噛みつき(2d6)、爪2回(1d8)、翼攻撃2回(1d6)、尻尾攻撃(1d8)を得る。プレス攻撃と抵抗は、ドラゴンの種類による。この呪文の発動1回につき一度だけプレス攻撃を行なえる。全てのプレス攻撃は8d8ポイントのダメージ(反応・半減)。 ドラゴンの種類によるプレス攻撃と特殊能力は以下の通り。 ブラック・ドラゴン: 80フィート直線の[酸]、[酸]抵抗20、水泳移動速度60フィート ブルー・ドラゴン: 80フィート直線の[電気]、[電気]抵抗20、穴掘り20フィート グリーン・ドラゴン: 40フィート円錐の[酸]、[酸]抵抗20、水泳移動速度40フィート レッド・ドラゴン: 40フィート円錐の[火]、[火]抵抗30、[冷氣]への脆弱性 ホワイト・ドラゴン: 40フィート円錐の[冷氣]、[冷氣]抵抗20、水泳移動速度60フィート、[火]への脆弱性 プラス・ドラゴン: 80フィート直線の[火]、[火]抵抗20、穴掘り30フィート、[冷氣]への脆弱性 ブロンズ・ドラゴン: 80フィート直線の[電気]、[電気]抵抗20、水泳移動速度60フィート カッパー・ドラゴン: 80フィート直線の[酸]、[酸]抵抗20、スパイダー・クライム(常時) ゴールド・ドラゴン: 40フィート円錐の[火]、[火]抵抗20、水泳移動速度60フィート シルヴァー・ドラゴン: 40フィート円錐の[冷氣]、[冷氣]抵抗30、[火]への脆弱性 <b>物質要素</b> : 姿をとるドラゴン種別のうちこ	音声、動作、 物質	Wiz7
16	変成術 (ポリモーフ)	フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅢ <i>Form of the Dragon III</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	超大型サイズのクロマティック種(通常色)かメタリック種(金属色)のドラゴンに変身する。【筋力】に+10、【耐久力】に+8のサイズ・ボーナス、+8の外皮ボーナス、飛行移動速度120フィート(貧弱)非視覚的感知60フィート、暗視120フィート、プレス攻撃、ダメージ減少10/魔法、“畏怖すべき存在”の特殊能力(DCはこの呪文のセーブDCと等しい)、元素1つに対する完全抵抗(フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンIで得た抵抗と同じ種類)を得る。また、噛みつき(2d8)、爪攻撃二回(2d6)、翼攻撃二回(1d8)、尻尾攻撃(2d6)を得る。何度でもプレス攻撃を行なえるが、発動の間に1d4ラウンド待たなければならない。全てのプレス攻撃は12d8ポイントのダメージを与える(反応・半減)。 ドラゴンの種類によるプレス攻撃と特殊能力は以下の通り。 ブラック・ドラゴン: 100フィート直線の[酸]、[酸]抵抗20、水泳移動速度60フィート ブルー・ドラゴン: 100フィート直線の[電気]、[電気]抵抗20、穴掘り20フィート グリーン・ドラゴン: 50フィート円錐の[酸]、[酸]抵抗20、水泳移動速度40フィート レッド・ドラゴン: 50フィート円錐の[火]、[火]抵抗30、[冷氣]への脆弱性 ホワイト・ドラゴン: 50フィート円錐の[冷氣]、[冷氣]抵抗20、水泳移動速度60フィート、[火]への脆弱性 プラス・ドラゴン: 100フィート直線の[火]、[火]抵抗20、穴掘り30フィート、[冷氣]への脆弱性 ブロンズ・ドラゴン: 100フィート直線の[電気]、[電気]抵抗20、水泳移動速度60フィート カッパー・ドラゴン: 100フィート直線の[酸]、[酸]抵抗20、スパイダー・クライム(常時) ゴールド・ドラゴン: 50フィート円錐の[火]、[火]抵抗20、水泳移動速度60フィート シルヴァー・ドラゴン: 50フィート円錐の[冷氣]、[冷氣]抵抗30、[火]への脆弱性	音声、動作、 物質	Wiz8
18	変成術 (ポリモーフ)	シェイプチェンジ <i>Shapechange</i>	自身	術者	1標準	10分/Lv (解除可)	—	—	術者は多種多様なクリーチャーの姿をとることができる。この呪文は術者が選んだ種別により、オルター・セルフ、ビースト・フォームⅣ、エレメンタル・ボディⅣ、フォーム・オヴ・ザ・ドラゴンⅢ、ジャイアント・フォームⅡ、プラント・シェイプⅢのどれかと同様に働く。1ラウンドに1回フリー・アクションで別の姿に変わることができる。この変身は標準行動の直前か直後に瞬間的に起こり、アクションの途中で起こることはない。 <b>焦点具</b> : ジェイド(翡翠)のサークレット(1,500gp)	音声、動作、 焦点	Wiz9、Dri9

ウィッチ守護者呪文：水 ★：APG呪文

ウィッチレベル	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
2	死霊術 [悪]	カース・ウォーター <i>Curse Water</i>	接触	瓶中の水	1分	瞬間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	1パイントのビンに収められた水に負のエネルギーを付与し、邪水へと変換する。 <b>物質要素</b> : 銀の粉末(25gp)	音声、動作、物質	Clr1、Pld1
2	変成術 [善]	ブレス・ウォーター <i>Bless Water</i>	接触	瓶中の水	1分	瞬間	意志・無効 (物体)	可 (物体)	1パイントのビンに収められた水に正のエネルギーを付与し、聖水へと変換する。 <b>物質要素</b> : 銀の粉末(25gp)	音声、動作、物質	Clr1、Pld1
4	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。 <b>物質要素</b> : 水と油数滴	音声、動作、物質	Wiz2、Dri2、Rng2
6	変成術	ウォーター・ブリージング <i>Water Breathing</i>	接触	生きているクリーチャー複数体	1標準	2時間/Lv (本文参照)	意志・無効 (無害)	可	この変成術の対象となったクリーチャーは水中で自由に呼吸できるようになる。術者が接触した全てのクリーチャーの間で持続時間を等分する事。 この呪文によって、クリーチャーが空気を呼吸できなくなる事はない。 <b>物質要素</b> : 短い草か藁	音声、動作、物質	Wiz3、Clr3、Dri3
8	変成術 [水]	コントロール・ウォーター <i>Control Water</i>	長	体積10ft/Lv × 10ft/Lv × 2ft/Lvの水 (自在)	1標準	10分/Lv (解除可)	不可 (本文)	不可	<b>水位低下</b> : 水や同様の液体の水位を術者レベルごとに2フィート低下させる(最低でも深さ1インチぶんの液体は残る)。水面の沈下は、1辺の長さが術者レベル×10フィートまでの四角形の内側に起こる。非常に広く深い水塊に使用すると渦巻きが発生する。 ウォーター・エレメンタルなどの水に関わりのあるクリーチャーに対して発動した場合、この呪文はスロー呪文として機能する(意志・無効)。それ以外のクリーチャーに対しては効果がない。 <b>物質要素</b> : 水一滴 <b>水位上昇</b> : 水や同様の液体の水位を術者レベルごとに2フィート低下させる(最低でも深さ1インチぶんの液体は残る)。水面の上昇は、1辺の長さが術者レベル×10フィートまでの四角形の内側に起こる。これによって持ち上げられたボートは、呪文が作り出した隆起の側面を滑り落ちていく。この呪文が作用した範囲に川岸や海岸、その他の陸地が含まれていた場合、水は陸地にあふれ出す。 <b>物質要素</b> : 埃ひとつまみ	音声、動作、物質	Wiz4、Clr4、Dri4
10	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	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。 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。 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。 <b>物質要素</b> : 溶岩でできた岩ひとつかけら	音声、動作、物質	Wiz5、Dri4
12	変成術 (ポリモーフ)	エレメンタル・ボディIII (ウォーターのみ) <i>Elemental Body III</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	大型のウォーター・エレメンタルに変身できる。 出血ダメージとクリティカル・ヒットと急所攻撃に対する完全耐性、【筋力】に+2と【耐久力】に+6のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に−2のペナルティ、+6の外皮ボーナス、水泳移動速度60フィート、暗視60フィート、渦潮作成の能力、水中呼吸の能力を得る。 <b>物質要素</b> : あなたが変身しようとしているエレメンタルの要素	音声、動作、物質	Wiz6
14	変成術 (ポリモーフ)	エレメンタル・ボディIV (ウォーターのみ) <i>Elemental Body IV</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv (解除可)	—	—	超大型のウォーター・エレメンタルに変身できる。 出血ダメージとクリティカル・ヒットと急所攻撃に対する完全耐性、ダメージ減少5/−、【筋力】に+4と【耐久力】に+8のサイズ・ボーナス、【敏捷力】に−2のペナルティ、+6の外皮ボーナス、水泳移動速度120フィート、暗視60フィート、渦潮作成の能力、水中呼吸の能力を得る。 <b>物質要素</b> : あなたが変身しようとしているエレメンタルの要素	音声、動作、物質	Wiz7



16	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	—	—	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。 ①術者は自身の地上移動速度に等しい水泳速度を得る。 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。 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。 ④術者はフリーダム・オヴ・ムーヴ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。 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。 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。 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ズベル・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。 <b>物質要素</b> :コップ一杯の水	音声、動作、 物質	Wiz8、Dri8
18	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	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し。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)。 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。 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、津波がその接敵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・オヴ・ムーヴ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。 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。	音声、動作	Wiz9、Dri9