

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・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。 物質要素: 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・エクスキャヴェーション <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	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。 物質要素: 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。 物質要素: 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。 バーマネンシィにより永続化可能。 焦点具: 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。 物質要素 : 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。 物質要素 : 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

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強化す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れなければならない。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。 焦点具 :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。 物質要素 :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。 物質要素 :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ので、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。 物質要素 :辞書の1ページ	音声、動作、物質	Brd1、Clr2、Dri2
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	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。 物質要素 :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>物質要素: 選択したエレメントの欠片</p> <p>酸: 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>冷気: 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>電気: 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>火: 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。この呪文は目線を合わせる必要はない。</p>	音声、動作、物質	Dri2、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			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すると球体は停止する。 グリエイト・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となっている点が異なる。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。 焦点具 :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	クリエイト・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となっている点が異なる。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。 焦点具 :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	-	ヴァーサトル・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・ウェポンのように働くが、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。 物質要素 :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。 物質要素 :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	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。 物質要素: カメレオンの鱗	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)	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。	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	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。エネルギー種別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種別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種別により異なる。 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 酸 :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。対象亜h継続ダメージを受けている間不調状態になる。 冷気 :対象を疲労状態にする。既に疲労状態ならば効果は及ぼさない。 電気 :対象を1ラウンドの間よろめき状態にする。 火 :対象に着火する可能性がある。	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	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。	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)	この呪文は プロテクション・フロム・エナジー 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]。 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。 この呪文は プロテクション・フロム・エナジー と累積しないが レジスト・エナジー 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。	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	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。 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。 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。 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、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	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(威圧)判定に+4の状況ボーナスを得る。	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		音声、動作	Wit3

レベル4 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										
幻術	(紋様) [精神 作用、 光]	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。 物質要素: 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 グリエイト・ピット 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。 物質要素: 酸一滴 焦点具: 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。 物質要素: 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。 物質要素: 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)。 物質要素: 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。 物質要素: 酸とアルカリが収められた瓶1つずつ	音声、動作、物質	Alc4

〔酸、電気、火、冷気のいずれか〕	ドラゴンズ・ブレス <i>Dragon's Breath</i>	30ftか60ft	円錐形爆発か直線状	1標準	瞬間	反応・半減	可	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〕 物質要素: 竜の鱗	音声、動作、物質	Alc4
〔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	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。 物質要素: 小さな鉄製の指輪	音声、動作、物質	Dri4
〔風〕	リヴァー・オヴ・ウィンド <i>River of Wind</i>	120ft	120ft直線状	1標準	1R/Lv	頑健・不完全	可	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。	音声、動作	Dri4

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	(惑乱) [精神 作用]	ファンタズマル・ウェブ <i>Phantasmal Web</i>	中	クリーチャーLv 体、互いに30ft以 内	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・看破 および 頑健・不完全 (本文)	可	<p>目標の精神内に超小型のスパイダー・スウォームが紡いだ絡みつく蜘蛛の糸に飲み込まれているという幻術を埋め込む。この呪文の看破に失敗したものはウェブ呪文の中にいるかのように扱われる。その上ターンの開始時ごとに頑健セーブに成功しない限り、そのラウンドの間惑乱のスパイダーにより吐き気のする状態になる。</p> <p>ファンタズマル・ウェブは目標の精神にのみ存在する。そのため以下の特徴を持つ。</p> <p>①焼くことも破壊することもできない</p> <p>②目標への攻撃への遮蔽を提供しない(しかし視認困難は提供する)</p> <p>③目標は移動でも、瞬間移動によってでも抜け出すことはできない。</p> <p>④フリーダム・オブ・ムーブメントは移動できるようにはするが視認困難や吐き気効果は無効化しない。</p> <p>呪文の目標は周囲の者すべてが蜘蛛の糸とスパイダー・スウォームに飲み込まれているように知覚するが、この呪文は他のクリーチャーに視覚的效果は与えない(彼らは仲間はこの効果への看破を手助けできる)。</p>	音声、動作	Brd5
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> <p>物質要素:溶岩でできた岩ひとかけら</p>	音声、動作、 物質	Dri4
	(創造)	ハングリー・ピット <i>Hungry 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	<p>10ft × 10ftで術者レベル2ごとに深さ10ft(最大100ft)の別の次元界に通じる穴を作り出す。この穴は水平面に作られなければならない。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。</p> <p>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、セービング・スローも行えず落下してしまう。</p> <p>穴に落ちたクリーチャーは通常の落下ダメージを受ける。加えて、落とし穴にいるクリーチャーは(底にいないくても)、圧搾により毎ラウンド4d6ポイントの殴打ダメージを受ける(反応セーブでこのダメージは半減)。</p> <p>この壁は動くため、(登攀)DCは35である。</p> <p>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。</p> <p>焦点具:シャベルのミニチュア(10gp)</p>	音声、動作、 焦点	Sum5
死霊術	—	サフォケーション <i>Suffocation</i>	近	生きているクリー チャー1体	1標準	3R	頑健・不完全	可	<p>目標の肺から空気を摘出し、すぐに窒息させる。目標は頑健セーブを行い、成功したなら1ラウンドの間よろめき状態になる。失敗した場合、即座に窒息を始める。目標の次のラウンド、目標は気絶状態になり0hpに減少する。1ラウンド後、目標は-1hpに減少し瀕死状態になる。その次のラウンド、目標は死ぬ。毎ラウンド目標は頑健セーブに成功することでそのラウンドに起こる効果を遅延できる。目標が頑健セーブに失敗するたびに窒息の次の段階へと移行する。</p> <p>この呪文は呼吸しなければならぬ生きているクリーチャーにのみ影響を与える。息を止めても呪文は打ち消せない。</p> <p>物質要素:術者の息が少量入った小ビン</p>	音声、動作、 物質	Wit5
変成術	—	ブレイナー・アダプテーション <i>Planar Adaptation</i>	自身	術者	1標準	1時間/Lv (解除可)	—	—	<p>術者はある特定の次元界の環境からの被害に対する完全抵抗を得る。これには異常高温などの災害も含まれる。</p> <p>さらに術者はその次元界に行き渡るエネルギー種別から1つを選び、それに対するエネルギー抵抗20を得る。この呪文は術者の生来の次元界では何の効果も及ぼさない。</p>	音声	Clr4、Alc5、 Sum5
	—	トレジャー・スティッチング <i>Treasure Stitching</i>	近	布上にある物品 全て	1標準	1日/Lv (解除可)	頑健・無効 (物体)	可 (物体)	<p>布に置いてあるすべての物品を刺繍へ変成し、二次元の存在にする。術者は布の内側(最大10フィートの立方体)にある好きな体積あるいは重量の複数の物体を布の上へと染み込ませる。布は通常の重量と次元を維持する。</p> <p>術者は物品の小山をいつでも布を広げて呪文の終了を命令し全ラウンド・アクションとして復元でき、そうなるとその布は失われる。術者以外の者が物品を復元する場合、この呪文を解呪しなければならない。布が破壊されたり重大なダメージを受けた場合、布にあったすべての物品は失われる。</p> <p>この呪文はアーティファクトやそれと同様の世界に一つしかない物体には影響を与えられない。</p> <p>物質要素:10フィート平方よりも大きくない刺繍された布1つ(100gp)</p>	音声、動作、 物質	Clr5、Brd4
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・シ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> <p>物質要素:卵の殻少し</p>	音声、動作、 物質	Clr5、Dri4、 Rng3

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ければならない、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	Dri5
	[悪]	マス・ペイン・ストライク <i>Pain Strike, Mass</i>	近	生きているクリーチャーLv体、互いに30ft以内	1標準	1R/Lv (解除可)	頑健・無効	可	この呪文はペイン・ストライクのように働く(下記)が、複数のクリーチャーに効果を及ぼす。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〈威圧〉判定に+4の状況ボーナスを得る。	音声、動作	Wit5

レベル6 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										
召喚術	(瞬間移動)	ゲッタウェイ <i>Getaway</i>	無限	術者と同意する1体/2Lv、互いに30ft以内	1分	1時間/Lv	不可	不可	この呪文は術者に、術者と術者の指定する仲間を発動時にいた場所に瞬間移動させる能力を与える。この時に影響を与えるクリーチャーは術者の30フィート以内にいないなければならない。 呪文の持続時間が消費される前であればいつでも、術者はこの呪文を1回の即行アクションで起動できる。この時点で、術者の30フィート以内にいるすべての影響を受けていたクリーチャー(あるいはその死体と装着品)は瞬間移動する。術者から30フィートより遠くにいるクリーチャーは取り残される。 30フィート以内にいて発動時に選択していたが、その時に移動を望まないクリーチャーを、術者は移動させなくてもよい。 同じ次元界であればどのような距離でも瞬間移動されるが、次元界間を超えては移動できない。 物質要素: 銅製の厚の取っ手	音声、動作、物質	Brd6
死霊術	—	アンウィリング・シールド <i>Unwilling Shield</i>	近	1体	1標準	1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	目標は術者の受ける傷を共有する。術者はACとセーブに+1の幸運ボーナスを得る。術者はhpダメージを与えるすべての傷や攻撃から半分のダメージしか受けない。術者が受けなかったダメージは目標が受ける。hp以外の不利益には効果がない。【耐久力】能力値の低下によって術者のhpが減少した場合、その減少は目標と分割されない。この呪文が終了しても、既に分割されたものが術者に割り当てられることはない。 術者と目標の間が呪文の距離より離れてもこの呪文は起動し続けるが、再びお互いの間が呪文の距離以内となるまでダメージは共有されない。 物質要素: ルビーの粉(250gp)	音声、動作、物質	Brd5、 Inq5、 Wit6
心術	(強制) [精神作用]	クローク・オヴ・ドリームズ <i>Cloak of Dreams</i>	5ft	術者中心半径5ft放射	1R	1R/Lv (解除可)	意志・無効	可	術者は眠りを誘う香りに包まれる。術者の5フィート以内でターンを開始するか移動を終了する生きているクリーチャーは1分間眠りに落ちる。クリーチャーはこの呪文の範囲内でターンを開始するか移動を終了するたびにセーブしなければならない。 眠っているクリーチャーは無防備状態であり、他者が1回の標準アクションを使用して起こすことができる。また、傷を受けても目覚める。 鋭敏嗅覚の特性を持つクリーチャーはこのセーブに－4のペナルティを受ける。 物質要素: パラの花びらと香料一滴	音声、動作、物質	Brd5、Wit6
変成術	—	エネミー・ハンマー <i>Enemy Hammer</i>	長	1体	1標準	1R/Lv (解除可)	頑健・不完全	可	急力で目標をつかみそのクリーチャーで近くの相手や物体を叩く。術者はこの呪文を発動するときに1体のクリーチャーを目標にしなければならない。一度選択すれば目標を変えることはできない。術者は毎ラウンド1回の標準アクションとして、目標をそこから30フィート以内のクリーチャーか物体へと投げつけることができる。この攻撃における攻撃ボーナスは術者レベル+【知力】もしくは【魅力】修正値(どちらか高いほう)。この攻撃に成功すれば、そのクリーチャーと新しい目標は元のクリーチャーのサイズに基づくダメージを受ける。 ◆クリーチャーのサイズと与えるダメージ 極小: 1d4／微小: 1d6／超小型: 1d8／小型: 1d10／中型: 2d6／大型: 2d8／超大型: 2d10／巨大: 3d6／超巨大: 3d8 術者が武器として使用するたびに、目標は頑健セーヴィング・スローを行う。セーブに失敗すると目標はそのラウンドすべてのアクションを失い、攻撃した目標に隣接するマスで転倒したままそのターンを終了する。目標はそのラウンドに他のアクションを取らないことで、このセーブに+4の状況ボーナスを得る。 目標が死ぬか破壊された場合、この呪文は即座に終了する。 物質要素: 操り人形の紐	音声、動作、物質	—
	[水]	フルイド・フォーム <i>Fluid Form</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	自身を滑りやすく油っぽい外見とする。 ①ダメージ減少10／斬撃を得、間合いが10フィート伸びる。 ②術者は小さな穴や狭い開口抜けて移動できる。この移動には術者が発動時に運搬していた物質も一緒に運搬できる(他のクリーチャーは除く)。 ③水泳速度60フィートを得、水中でも空気中でも呼吸できるようになる。 ④術者は(水)の副種別を持つかのようになれる。 物質要素: 油と水の混合物	動作、物質	Aic4
力術	[火]	コンテジアス・フレイム <i>Contagious Flame</i>	近	3本以上の光線	1標準	3R	不可	可	3本(15レベルで4本、19レベルで最大5本)の火の熱線を放つ。それぞれに遠隔接触攻撃が必要であり、命中すれば4d6ポイントの[火]ダメージを与える。熱線の目標はお互い30フィート以内にいないなければならないが、同じ目標に複数の熱線を撃ってもよい。熱線は同時に発射される。 毎ラウンド術者のターンに、新しい熱線が1本、直前のラウンドにこの呪文でダメージを受けたそれぞれのクリーチャーから放たれる。これらの新しい光線は起点が直前にダメージを受けたクリーチャーであり、射程は近距離である。術者は新しい1体以上の目標をフリー・アクションで選択する。この連鎖は3ラウンド持続する。起点となったクリーチャーは、自身を起点とした熱線に撃たれることはない(が、自身以外からの熱線の目標にはなりうる)。	音声、動作	—
	[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。 物質要素: 一握みの良質の砂を風に舞わせる	音声、動作、物質	Dri6

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	[惑乱] [恐怖、 精神 作用]	ファンタズマル・リヴェンジ <i>Phantasmal Revenge</i>	接触 および 無限 (本文)	死体1つ	1標準	瞬間	意志・看破 のあと 頑健・不完全 (本文)	可	復讐の金切り声を上げてから超自然的な光の爆発のうちに消える、そっとするような幽霊のような像を死体から引き出す。この惑乱は自身を殺したクリーチャーが同じ次元界にいる場合には探し出し、殺し返そうとする。その死体を殺した者のみがこの呪文によって作り出された惑乱の像を見ることが出来る。それ以外のものには臆気な姿しか見えない。目標はまず意志セーブを行う。そのセーブに失敗した場合、目標は頑健セーブに成功しない限りLv×10ポイントのダメージを受ける。この頑健セーブに成功しても5d6+Lvポイントのダメージを受ける。術者はこの呪文が目標を殺すのに成功したか失敗したかは即座に分かるが、ほかの情報は得られない。その死体のもととなったクリーチャーはこの呪文の発動から術者レベルにつき1日以内に死んでいないものでなければならない。その死体のもととなったクリーチャーがそうでない場合、実は相討ち殺人であった場合、あるいは殺人者が既に死んでいるか同じ次元界にいない場合、この呪文は失敗する。1つの死体がファンタズマル・リヴェンジの目標になるのは1回のみ。	音声、動作	—
		ランバート <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	Dri7
変成術	[火]	ファイアーブランド <i>Firebrand</i>	近	1体/4Lv、互いに30ft以内	1標準	1R/Lv	意志・無効 (無害、本文)	可 (無害)	複数の仲間に燃え盛るルーンを刻み付ける。このルーンはダメージを発生させず、松明のように光を放つ。ファイアーブランドが燃えている間、印のついたクリーチャーは術者の発動する[火]呪文からのダメージに対する完全耐性を持つ。目標の武器すべて(肉体も人工物も)は命中すると+1d6ポイントの[火]ダメージを与える(元々の[火]ダメージと累積する)。目標は即行アクションで30フィート以内の目標に[火]の輝線を撃つことができる。遠隔接触攻撃が必要で、命中すれば6d6ポイントの[火]ダメージを与える。光線を放った場合、そのクリーチャーに対するこの呪文の効果は終、この呪文はフライと同様に機能する(下記)が、複数のクリーチャーを目標にでき、より持続する。	音声、動作	—
	—	マス・フライ <i>Fly, Mass</i>	近	1体/Lv、互いに30ft以内	1標準	10分/Lv	意志・無効 (無害)	可 (無害)	対象は60ft(中装鎧や重装鎧を着ている場合や、中荷重や重荷重を運搬している場合は40ft)の移動速度で飛行できる。半分の速度での上昇、2倍の速度での降下が可能。飛行機動性は優秀。フライ呪文による飛行をしなが、対象は通常通り攻撃したり、呪文を発動したりできる。突撃はできるが疾走はできないし、最大荷重十着用している鎧の重さを上回る重量を持って飛行することもできない。対象は〈飛行〉技能判定に術者レベルの1/2のボーナスを得る。飛行している際に呪文の持続時間が切れた場合、魔法はゆっくりと効力を失う。対象は1d6ラウンドの間、1ラウンドに60ftずつ降下する。この時間内に地面につけば、安全に着地できる。そうでなければ、残りの距離を落下することになり、10ftの落下ごとに1d6ポイントのダメージを被る。呪文を解呪すれば呪文は実質上終了するため、フライ呪文が解呪された場合も、対象は安全に落下する。ただし、アンティマジック・フィールドによって無効化された場合は即座に落下する。 焦点具 :翼の羽毛	音声、動作、焦点	—
	—	マス・ブレイナー・アダプティオン <i>Planar Adaptation</i>	近	1体/Lv、互いに30ft以内	1標準	1時間/Lv (解除可)	意志・無効 (無害)	可 (無害)	ブレイナー・アダプティオン(下記)を複数のクリーチャーに作用させる。目標はある特定の次元界の環境からの被害に対する完全抵抗を得る。これには異常高温などの災害も含まれる。さらに目標はその次元界に行き渡るエネルギー種別から1つを選び、それに対するエネルギー抵抗20を得る。この呪文は目標の生来の次元界では何の効果も及ぼさない。	音声、動作	Clr6、Sum6
	—	エクスペンド <i>Expend</i>	中	半径20ft爆発	1標準	瞬間	意志・無効	可	範囲内のすべてのクリーチャーは、自身が所持する回数制限のある超常能力1つないし擬似呪文能力1つの使用回数を1回消費させる。1日にもっとも多く使用できる能力が最初に影響を受ける。同じ回数だけ使用できる能力が複数ある場合、無作為に決定する。クリーチャーは意志セーブを成功するまで続けなければならない、セーブに失敗するたびに追加で能力1つの使用回数を1消費し、成功した時点でこの呪文の効果は終了する。 物質要素 :小型の壊れた砂時計	音声、動作、物質	—
防御術	[力場]	ディフレクション <i>Deflection</i>	自身	術者	1標準	1R/Lv	—	—	自身を渦巻く力場の障壁で囲い、術者に対し失敗した攻撃をその発生源へ押し返す。術者への攻撃ロールを伴う攻撃が失敗した場合、その攻撃者は自身のACに対して2回目の攻撃ロールを行わなければならない、それには元々の攻撃に適用できる修正をすべて使用しなければならない。それが命中した場合、その攻撃者はその攻撃のダメージとその攻撃によって発生するすべての結果を受ける。術者は攻撃ロールの失敗以外の理由(視認困難など)によって術者への失敗した攻撃も、自身に命中したが害を与えなかった攻撃も跳ね返すことはできない。 物質要素 :接着剤のついたゴムひとかけら	音声、動作、物質	—
	—	エクスペンド <i>Expend</i>	中	半径20ft爆発	1標準	瞬間	意志・無効	可	範囲内のすべてのクリーチャーは、自身が所持する回数制限のある超常能力1つないし擬似呪文能力1つの使用回数を1回消費させる。1日にもっとも多く使用できる能力が最初に影響を受ける。同じ回数だけ使用できる能力が複数ある場合、無作為に決定する。クリーチャーは意志セーブを成功するまで続けなければならない、セーブに失敗するたびに追加で能力1つの使用回数を1消費し、成功した時点でこの呪文の効果は終了する。 物質要素 :小型の壊れた砂時計	音声、動作、物質	—
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込まれ、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。 物質要素 :撹拌用スプーン	音声、動作、物質	Dri7

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) [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	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。 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。 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。 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。 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)。 物質要素: 乾いた溶岩の塊	音声、動作、 物質	Dri8
	(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。 物質要素: コップ一杯の水	音声、動作、 物質	Dri8
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	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。 ①目標の移動速度は半分になる。 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。 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外的れだったり思いついたことの羅列だったりする。 物質要素: 阿片の花	音声、動作、 物質	Clr8、Dri8、 Brd6
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	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。 物質要素: 銅の杖1つ	音声、動作、 物質	Clr8、Dri8、 Wit8

系統			距離	対象／		持続	セーブ	呪文		構成要素	他のクラス
主系統	副系統	名前	ft:フィート	範囲	発動	R:ラウンド*		抵抗	効果		
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	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。目標が反応セービング・スローに失敗した場合、土砂により埋葬される。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。反応セーヴ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もいられる。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ヴに成功しない限り10d6ポイントのダメージを受け転倒する(セーヴに成功すればダメージは半減し、転倒しない)。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。	音声、動作	Dri9
	(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)。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(頑健セーヴで半減)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(頑健セーヴで半減)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。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	Dri9
死霊術	—	マス・サフォケーション <i>Suffocation, Mass</i>	近	生きているクリーチャー1体/2Lv、互いに30ft以内	1標準	1R/Lv	頑健・不完全	可	サフォケーション(下記)の目標が複数に増え、持続時間が伸びたもの。目標の肺から空気を抽出し、すぐに窒息させる。目標は頑健セーヴを行い、成功したなら1ラウンドの間よろめき状態になる。失敗した場合、即座に窒息を始める。目標の次のラウンド、目標は気絶状態になり0hpに減少する。1ラウンド後、目標は—1hpに減少し瀕死状態になる。その次のラウンド、目標は死ぬ。毎ラウンド目標は頑健セーヴに成功することでそのラウンドに起こる効果を遅延できる。目標が頑健セーヴに失敗するたびに窒息の次の段階へと移行する。この呪文は呼吸しなければならない生きているクリーチャーにのみ影響を与える。息を止めても呪文は打ち消せない。 物質要素:術者の息が少量入った小ビン	音声、動作、物質	Wit9
変成術	[火]	ファイアリー・ボディ <i>Fiery Body</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	術者の肉体を生きる炎へと変成する。 ①術者およびその装備は[火]ダメージへの完全耐性を得た上、その[火]攻撃が与える3ポイントのダメージごとに1ポイントのダメージを回復する。 ②術者は盲目、クリティカル・ヒット、能力値ダメージ、聴覚喪失、病気、溺れ、[電気]、毒、朦朧化、そして術者の生理学や呼吸に影響を与えるすべての呪文への完全耐性を持つ。 ③術者は[酸]あるいは[電気]から半分のダメージしか受けない。術者は[冷氣]から通常の150%のダメージを受ける。 ④術者は自身の【敏捷力】能力値に+6の強化ボーナスと、飛行移動速度40フィート(完璧の機動性)を得る。 ⑤術者の素手攻撃は追加で3d6ポイントの[火]ダメージを与え、術者は素手攻撃を行う際に武装していると見なされる。 ⑥術者の肉体はあまりにまぶしく輝くため、術者から目を背けようとしないうクリーチャーは目が眩んだ状態になる。 ⑦術者の発動する[火]呪文のセーヴDCは+1上昇する。 ⑧水に入る場合、術者は視認困難(50%の失敗確率)を与える5フィートの蒸気と泡の放射に囲まれ、水中にいるラウンド毎に2d6ポイントのダメージを受ける。	音声	—

	[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、術者を運ばせる。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	Dri9
防御術	—	ウォール・オヴ・サプレッション <i>Wall of Suppression</i>	中	一辺5ft立方体2つ/Lvまでを占めるアンティマジックの壁(自在)	1標準	10分/Lv (本文)	不可	不可	<p>通過する魔法的效果を抑制／無効化するちらつく塵の壁を創り出す。この壁は実体を持たず、通過しようとするものを塞ぐことも妨害することもない。しかしながら、この壁は強力なアンティマジック効果を放つ。この壁を通過した術者レベル以下の魔法のアイテムや魔法的な呪文や効果は、レベルにつき1ラウンド抑制される。呪文や効果の持続時間は抑制されている間も通常通り経過する。この抑制効果より長い持続時間を持つ呪文や効果は、この抑制が終了したとき通常の機能を取り戻す。この壁は呪文、擬似呪文能力、魔法のアイテム、およびそれらに基づく効果に影響を及ぼす。この壁は、たとえこの壁がその能力の特定の機能を抑制したとしても、クリーチャーの持つ呪文発動能力、擬似呪文能力、あるいはほかの種類の回数制限のある能力は抑制しない。しかしながら、持続的あるいは常時起動している魔法的能力を持つクリーチャーがこの壁を通過した場合、それらの能力は通常通り抑制される。</p> <p>この壁は効果線を遮り、呪文や効果はこの壁を突破できないが、視線を遮ることはない。術者よりも術者レベルの高い魔法のアイテムや呪文効果は <i>ウォール・オヴ・サプレッション</i> の影響を受けない。この壁はアーティファクト、神格の直接的な行為に基づくもの、あるいは同様に強力なある種の魔法には影響を与えない。</p> <p>物質要素: アダマンティンの粉末(1,000gp)</p>	音声、動作、物質	—
力術	[風]	ウインズ・オヴ・ヴェンジャンス <i>Winds of Vengeance</i>	自身	術者	1標準	1分/Lv	—	—	<p>自身に超常的で竜巻の力を持った、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	Clr9, Dri9